

# TECHNISCHE KOMMISSION ROLLHOCKEY

## OFFIZIELLES REGELWERK

---

---



- Spielregeln
- Technische Regeln
- Regeln über das Schiedsrichterwesen

Aktualisiert: Juni 2026.

Gültig für die europäischen und interkontinentalen Wettbewerbe ab August 2026, für Afrika, Amerika und Ozeanien ab Januar 2027.

## INHALT

|               |                                            |           |
|---------------|--------------------------------------------|-----------|
| <b>INHALT</b> | <b>SPIELREGELN</b>                         | <b>5</b>  |
| <b>INHALT</b> | <b>TECHNISCHE REGELN</b>                   | <b>44</b> |
| <b>INHALT</b> | <b>REGELN ÜBER DAS SCHIEDSRICHTERWESEN</b> | <b>71</b> |

## INHALT    SPIELREGELN

|                    |                                                   |           |
|--------------------|---------------------------------------------------|-----------|
| <b>KAPITEL I</b>   | <b>ÜBER DAS SPIEL</b>                             | <b>5</b>  |
| ARTIKEL 1          | (Das Rollhockeyspiel)                             | 5         |
| ARTIKEL 2          | (Zusammensetzung der Mannschaften)                | 5         |
| ARTIKEL 3          | (Dauer des Spiels)                                | 6         |
| ARTIKEL 4          | (Spielzonen)                                      | 7         |
| <br>               |                                                   |           |
| <b>KAPITEL II</b>  | <b>BESONDERE SITUATIONEN</b>                      | <b>8</b>  |
| ARTIKEL 5          | (Spielbeginn und Wiederanstoß)                    | 8         |
| ARTIKEL 6          | (Spielen des Balls)                               | 8         |
| ARTIKEL 7          | (Erzielen und Gültigkeit von Treffern)            | 9         |
| ARTIKEL 8          | (Auswechseln)                                     | 10        |
| ARTIKEL 9          | (Auszeit)                                         | 12        |
| ARTIKEL 10         | (Passives Spiel und Anti-Spiel)                   | 13        |
| ARTIKEL 11         | (Mindestanzahl an Spielern)                       | 15        |
| ARTIKEL 12         | (Positionierung und Abwehrmaßnahmen der Torwarte) | 15        |
| ARTIKEL 13         | (Bully)                                           | 16        |
| ARTIKEL 14         | (Verletzte Spieler auf dem Spielfeld)             | 16        |
| <br>               |                                                   |           |
| <b>KAPITEL III</b> | <b>REGELVERSTÖSSE UND VERGEHEN</b>                | <b>17</b> |
| ARTIKEL 15         | (Technische Fehler)                               | 17        |
| ARTIKEL 16         | (Verwarnungen)                                    | 18        |
| ARTIKEL 17         | (Teamfouls)                                       | 19        |
| ARTIKEL 18         | (Ernste Vergehen)                                 | 20        |
| ARTIKEL 19         | (Sehr schwere Vergehen)                           | 22        |

|                        |                                                           |               |
|------------------------|-----------------------------------------------------------|---------------|
| <b>KAPITEL IV</b>      | <b>BESTRAFUNGEN</b>                                       | <b>24</b>     |
| ARTIKEL 20             | (Allgemeine Fragen)                                       | 24            |
| ARTIKEL 21             | (Technische Fehler)                                       | 25            |
| ARTIKEL 22             | (Gelbe Karten)                                            | 26            |
| ARTIKEL 23             | (Teamfouls)                                               | 26            |
| ARTIKEL 24             | (Ernste Vergehen)                                         | 27            |
| ARTIKEL 25             | (Sehr schwere Vergehen)                                   | 28            |
| <br><b>KAPITEL V</b>   | <br><b>AUSFÜHRUNG VON STRAFEN</b>                         | <br><b>29</b> |
| ARTIKEL 26             | (Vorteilsregel)                                           | 29            |
| ARTIKEL 27             | (Indirekter Freistoß)                                     | 29            |
| ARTIKEL 28             | (Direkter Freistoß)                                       | 31            |
| ARTIKEL 29             | (Penalty)                                                 | 31            |
| ARTIKEL 30             | (Allgemeine Fragen zum Direkten Freistoß und zum Penalty) | 32            |
| ARTIKEL 31             | (Spielen in Unterzahl)                                    | 34            |
| <br><b>KAPITEL VI</b>  | <br><b>ENTSCHEIDUNG UND KLASSIFIZIERUNG</b>               | <br><b>36</b> |
| ARTIKEL 32             | (Entscheidung eines Spiels)                               | 36            |
| ARTIKEL 33             | (Punkte und Klassifizierung)                              | 38            |
| <br><b>KAPITEL VII</b> | <br><b>ADMINISTRATIVE SITUATIONEN</b>                     | <br><b>41</b> |
| ARTIKEL 34             | (Proteste)                                                | 41            |
| ARTIKEL 35             | (Nichterscheinen – Spielaufgabe)                          | 42            |

# KAPITEL I - ÜBER DAS SPIEL

## ARTIKEL 1 (Das Rollhockeyspiel)

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

## ARTIKEL 2 (Zusammensetzung der Mannschaften)

1. Eine Mannschaft setzt sich aus zehn (10) Spielern und sechs (6) Mannschaftsangehörigen zusammen. Dabei ist folgendes zu berücksichtigen:
  - a. Von den zehn (10) Spielern sind verbindlich zwei (2) Torwarte.
  - b. Ein (1) Mannschaftsdelegierte.
  - c. Ein (1) Haupttrainer.
  - d. Ein (1) Assistenz- oder Konditionstrainer.
  - e. Ein (1) Arzt.
  - f. Ein (1) Masseur oder Pfleger oder Physiotherapeut.
  - g. Ein (1) Mechaniker oder Betreuer.
2. Unter normalen Bedingungen befinden sich je Mannschaft ein (1) Torwart und vier (4) Spieler auf dem Spielfeld.
3. Ein Rollhockeyspiel kann nur dann begonnen werden, wenn jede der Mannschaften mindestens besteht aus
  - a. Zwei (2) Torwarten, ein nomineller und ein Reservetorwart.
  - b. Drei (3) Feldspieler.
  - c. Ein (1) Mannschaftsdelegierter.
  - d. Ein (1) Haupttrainer.
  - e. Ist der Haupttrainer oder ein Delegierter abwesend, darf das Spiel trotzdem beginnen. Die Hauptschiedsrichter müssen dies aber im Spielbericht vermerken.

4. In den internationalen Wettbewerben der Nationen, die an aufeinanderfolgenden Tagen ausgetragen werden, kann jeder teilnehmende nationale Verband insgesamt zwölf (12) Spieler registrieren, davon drei (3) Torwarte. In den Spielberichten dürfen jedoch nur zehn (10) Spieler registriert werden.
5. Kein Trainer darf in einem Wettbewerb als Spieler registriert werden oder umgekehrt.
6. Kann einer der in Punkt 1 Buchstaben b) bis g) genannten Vertreter nicht in den Spielbericht aufgenommen werden, darf ein anderer Mannschaftsangehöriger, dessen Funktion auf der Reservebank nicht ausüben, weil er nicht mit derselben Eigenschaft eingetragen ist.
7. Die Eintragung in den offiziellen Spielbericht und die Identifizierung der Spieler der Mannschaften erfolgt mit verschiedenen Nummern, zwischen eins (1) und neunundneunzig (99). Die Nummer Null (0) darf nicht verwendet werden. Die Nummer ist sichtbar und lesbar auf dem Rücken des Trikots und optional auf der Hose zu tragen.
8. Jede Mannschaft darf zusätzliche Vertreter, die das Spiel nicht begonnen haben, einbringen, vorausgesetzt sie wurden vor dem Spiel in den offiziellen Spielbericht eingetragen.
9. Nur ein (1) Vertreter auf der Reservebank jeder Mannschaft, einschliesslich des Haupttrainers, dürfen stehen. Die übrigen Mannschaftsangehörigen müssen sitzen.
10. Mit Ausnahme der Auswechselspieler müssen die anderen Mannschaftsvertreter einen Ausweis während des Spiels tragen.
11. Spielerkategorien
  - a. Frauen
    - i. U19 - Spielerinnen, die im Jahr des Wettbewerbs das Mindestalter von 14 Jahren vollendet haben, aber bis zum 31. Dezember des Wettbewerbsjahres noch nicht 19 Jahre alt sind.
    - ii. Senior - Spielerinnen, die bis zum 31. Dezember des Wettbewerbsjahres das Mindestalter von 15 Jahren vollendet haben.
  - b. Männer
    - i. U19 - Spieler, die im Jahr des Wettbewerbs das Mindestalter von 15 Jahren vollendet haben, aber bis zum 31. Dezember des Wettbewerbsjahres noch nicht 19 Jahre alt sind.
    - ii. Senior - Spieler, die bis zum 31. Dezember des Wettbewerbsjahres das Mindestalter von 17 Jahren vollendet haben.

### **ARTIKEL 3** (Dauer des Spiels)

1. In der Kategorie U-15 beträgt die reine Spieldauer dreissig (30) Minuten, verteilt auf zwei Abschnitte an je fünfzehn (15) Minuten.

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

#### **ARTIKEL 4** (Spielzonen)

1. Die Mittellinie unterteilt das Spielfeld für jede Mannschaft in eine Angriffszone und eine Defensivzone mit der jeweiligen Zeit des Ballbesitzes, je nachdem in welcher Zone sich das Team befindet.
2. Defensivzone. Dauer des Ballbesitzes und entsprechende Kontrolle.
  - a. Nimmt eine Mannschaft den Ball in ihrer Defensivzone in Besitz, muss sie ihn innerhalb von zehn (10) Sekunden in ihre Angriffszone bringen. Das Zählen dieser Dauer beginnt, wenn der Spieler den Ball kontrolliert oder in der Lage ist, ihn zu kontrollieren.
  - b. Die Mannschaft darf den Ball in ihre Defensivzone zurückspielen. Sie muss dann aber innerhalb von fünf (5) Sekunden den Ball wieder in ihre Angriffszone zurückzubringen. Das Zählen dieser Zeitspanne beginnt, sobald der Ball die Mittellinie passiert.
3. Angriffszone. Dauer des Ballbesitzes und entsprechende Kontrolle.
  - a. Die Mannschaften müssen innerhalb von fünfundvierzig (45) Sekunden ihre Angriffe mit dem Ziel eines Treffers beenden. Diese Zeitspanne wird mittels elektronischer Anzeigetafeln kontrolliert; sind Anzeigetafeln nicht vorhanden, übernehmen die Hauptschiedsrichter diese Kontrolle.
  - b. Das Zählen der Dauer des Ballbesitzes wird nur zurückgesetzt, wenn:
    - 1) Die Mannschaft, die ihn in ihrem Besitz hatte, profitiert von einem direkten Freistoss oder von einem Penalty.
    - 2) Der Ball berührt einen Pfosten oder die Querlatte des gegnerischen Torgehäuses oder den gegnerischen Torwart.

- 3) Ein Spieler der gegnerischen Mannschaft gewinnt den Ball zurück und wird nicht einfach nur berührt, sodass die Kontrolle über den Ball bei der Mannschaft bleibt, die ihn ursprünglich hatte.
- 4) Nach Ausführung eines Bullys.

## KAPITEL II - BESONDERE SITUATIONEN

### ARTIKEL 5 (Spielbeginn und Wiederanstoss)

1. Das Spiel beginnt mit dem Pfiff des Schiedsrichters und endet mit dem akustischen Signal des Zeitnehmers. Fehlt das akustische Signal oder fällt es aus, gibt der dritte Schiedsrichter das Signal, andernfalls der Schiedsrichter.
2. Zu Beginn jedes Spielabschnitts und nach einem gültigen Treffer wird der Ball in der Mitte des Mittelkreises platziert, und das entsprechende Anspiel erfolgt nach dem Pfiff des Schiedsrichters.
3. Die Gastmannschaft eröffnet den ersten Abschnitt des Spiels oder der Verlängerung; die Heimmannschaft eröffnet den zweiten Abschnitt des Spiels oder der Verlängerung.
4. Die Mannschaft, die einen gültigen Treffer hinnehmen musste, setzt das Spiel mit einem Mittelanstoss fort, ausser:
  - a) wenn der Treffer am Ende eines Spielabschnitts erzielt wurde.
  - b) bei Toren, die während des Penaltyschiessens erzielt wurden.
5. Bei der Ausführung des Mittelanstosses bleiben alle Spieler in ihrer Spielfeldhälfte. Nur zwei von ihnen, derjenige, der den Anstoss ausführt, und ein Mitspieler, dürfen innerhalb des Mittelkreises sein.
6. Nach dem Pfiff eines der Hauptschiedsrichter ist der Ball im Spiel, und die gegnerischen Spieler dürfen den Ball auch übernehmen.
7. Beim Mittelanstoss darf der Ball in die gegnerische Spielfeldhälfte oder in die eigene Spielfeldhälfte geschlagen werden. Die ausführende Mannschaft muss den Ball dann innerhalb von fünf Sekunden in ihre Angriffszone bringen.
8. Entscheidet sich der mit der Ausführung des Mittelanstosses beauftragte Spieler nach dem Pfiff des Schiedsrichters, den Ball direkt auf das gegnerische Torgehäuse zu schlagen, und es gelingt ihm, einen Treffer zu erzielen, ohne dass ein anderer Spieler den Ball berührt hat, ist der Treffer nicht gültig. Das Spiel ist mit einem indirekten Freistoss in der unteren Ecke des Strafraums fortzusetzen, die der Stelle am nächsten liegt, an der der Ball ins Torgehäuse eindrang.

### ARTIKEL 6 (Spielen des Balls)

1. Spielbeginn oder Spielfortsetzung dürfen nur mit dem flachen Teil des Schlägers erfolgen. Während der übrigen laufenden Spielphasen darf der Ball mit dem Schläger, mit dem Rollschuh oder mit einer der unteren Gliedmassen von der Hüfte abwärts inklusive der Hüfte.
2. Die Torwarte oder Spieler dürfen den Ball auch mit der Kante des Schlägers auf das gegnerische Torgehäuse schlagen, sofern sie sich innerhalb des Strafraums befinden.

3. Der Ball darf nicht höher als 1,50 Meter gespielt werden, ausser durch den Torwart, wenn sich der Ball in seinem Strafraum befindet.
4. Ist der Ball defekt, wird er ersetzt. Diejenige Mannschaft, die zuletzt in Ballbesitz war, setzt das Spiel mit einem indirekten Freistoss fort.
5. Der Ball ist im Spiel, wenn:
  - a. Ein Hauptschiedsrichter pfeift, um das Spiel zu beginnen oder um es fortzusetzen.
  - b. Der Spieler, der von einem Regelverstoss profitiert, berührt den Ball, um ihn wieder ins Spiel zu bringen.
  - c. Der Ball steigt versehentlich über 1,50 Meter hoch, entweder weil er vom Torgehäuse oder von den Banden abprallt, durch eine Torwartabwehr oder als Folge eines Aufpralls zwischen zwei Schlägern.
  - d. Der Ball berührt versehentlich den Hauptschiedsrichter. Führt diese Berührung jedoch zu einem Wechsel des Ballbesitzes, wird das Spiel sofort unterbrochen und der Ballbesitz geht an die Mannschaft zurück, die ihn vor der Berührung hatte.
6. Der Ball ist aus dem Spiel, wenn eine der folgenden Situationen eintritt:
  - a. Er verlässt das Spielfeld oder wird zwischen der Bande und dem Sicherheitsnetz eingeklemmt. In dieser Situation unterbricht ein Hauptschiedsrichter das Spiel, der dann, stets mit einem Pfiff, die Fortsetzung des Spiels nach den folgenden Alternativen anordnet:
    - 1) Indirekter Freistoss gegen die Mannschaft des Verursachers, wenn die Schiedsrichter keinen Zweifel daran haben, welcher Spieler den Ball aus dem Spielfeld geschlagen hat.
    - 2) Bully, wenn sie Zweifel daran haben, welcher Spieler den Ball aus dem Spielfeld geschlagen hat.
  - b. Er bleibt in den Schienbeinschützern des Torwarts stecken, oder er bleibt in einem äusseren Teil des Torgehäuses liegen. In diesen Situationen unterbrechen die Hauptschiedsrichter das Spiel und setzen es dann mit einem Bully fort, der in einer der unteren Ecken des betreffenden Strafraums ausgeführt wird.
  - c. Er berührt die Hallendecke (Dach, Netz, Lampen, Balken, Körbe usw.). Im Moment des Aufpralls unterbrechen die Hauptschiedsrichter das Spiel und setzen es mit einem Bully in der Mitte des Spielfelds fort.

## **ARTIKEL 7** (Erzielen und Gültigkeit von Treffern)

1. Ein Treffer gilt als erzielt, wenn der Ball bei laufendem Spiel und unter regelgerechten Bedingungen die Torlinie, die sich zwischen den Torpfosten und unterhalb der Querlatte befindet, vollständig überquert, ohne dass der Ball vom Fuss oder einem anderen Körperteil des angreifenden Spielers geworfen, transportiert oder vorangetrieben wurde.
2. Ein Treffer ist gültig, der wie folgt erzielt wird:
  - a. Durch einen Schlag gegen den Ball, der an einer beliebigen Stelle des Spielfeldes durchgeführt wird.

- b. Nach Ausführung eines Bullys, auch wenn der Ball direkt ins Torgehäuse eindringt, ohne dass ihn ein anderer Spieler berührt oder gespielt hat.
  - c. Nach einer Aktion eines Spielers in das eigene Torgehäuse, entweder mit dem Schläger oder als Folge eines zufälligen oder nicht zufälligen Abpralls des Balls von einer beliebigen Stelle des Körpers oder von den eigenen Rollschuhen. Oder ein Spieler oder Torwart trifft absichtlich oder unabsichtlich in sein eigenes Torgehäuse.
  - d. Durch ein Eingreifen des Torwarts zur Verteidigung seines Tores, wenn er den Ball trifft und dieser direkt in das gegnerische Tor eindringt, ohne dass ein anderer Spieler auf dem Spielfeld den Ball gespielt oder berührt hat.
  - e. Der Ball prallt von einem Torpfosten, der Querlatte oder der Bande ab, übersteigt die Höhe von 1,50 Meter, fällt auf den Rücken des Torwarts und dringt ins Torgehäuse ein.
3. Ein Treffer ist ungültig, der wie folgt erzielt wird:
- a. Der Ball prallt absichtlich oder unabsichtlich von den Rollschuhen oder von einem Körperteil eines Spielers der Mannschaft ab, die den Treffer erzielt.
  - b. Nach einem indirekten Freistoss oder einem Mittelanstoss, wenn der Ball direkt in das gegnerische Torgehäuse eindringt, ohne dass ihn ein anderer Spieler berührt oder gespielt hat.
  - c. Gezieltes Spielen des Balls über das Tor, um entweder einen Abschluss oder ein Abspiel zu machen.
  - d. In jeder der zuvor beschriebenen Situationen ist das Spiel mit einem indirekten Freistoss gegen die Mannschaft des Verursachers an einer der unteren Ecken des betreffenden Strafraums fortzusetzen.
  - e. Durch das Eingreifen eines fremden Elements in das Spiel, das zu Unrecht auf das Spielfeld gelangt ist. In diesem Fall ist das Spiel mit einem Bully an einer der unteren Ecken des Strafraums fortzusetzen.
4. Fällt ein regelgerechter Treffer zum gleichen Zeitpunkt, zu dem vom Zeitnehmer das Ende eines Spielabschnitts oder der Verlängerung angezeigt wird, werten die Hauptschiedsrichter den Treffer als gültig, ohne dass ein Anstoss vom Mittelpunkt ausgeführt werden muss. Sie zeigen sofort das Ende des Spielabschnitts/des Spiels an.

## **ARTIKEL 8** (Auswechslungen)

1. Die Mannschaften dürfen so viele Auswechslungen vornehmen, wie sie wollen; die Spieler jeder Mannschaft betreten und verlassen das Spielfeld durch die Tür neben ihrer Reservebank.
2. Allgemeine Regeln
  - a. Auswechslungen von Spielern und/oder Torwarten dürfen während des laufenden Spiels oder anlässlich einer Spielunterbrechung erfolgen. Während des laufenden Spiels, darf der einwechselnde Spieler oder Torwart die Spielfläche

nicht betreten, bevor der auszuwechselnde Spieler oder Torwart die Spielfläche verlassen hat.

- b. Auswechslungen sind erlaubt, bevor die Hauptschiedsrichter die Aufstellung der Spieler für einen direkten Freistoss oder für einen Penalty abgeschlossen haben.
- c. Torwarte dürfen während des Spiels jederzeit durch einen Feldspieler ersetzt werden, sowohl während der normalen Spieldauer als auch während der Verlängerung.
- d. Ein Torwart oder Spieler, der auf der Spielfläche medizinische Hilfe erhalten hat, darf die Spielfläche erst wieder betreten, nachdem die Hauptschiedsrichter das Spiel wieder fortgesetzt haben.

### 3. Vorgeschriebene Ersetzungen.

- a. Ein Spieler oder Torwart, der auf dem Spielfeld medizinische Hilfe erhalten hat, ist zu ersetzen, sofern ein Auswechselspieler zur Verfügung steht.
- b. Der Torwart auf dem Spielfeld, dessen Rollschuhe oder Ausrüstung Fehler oder Mängel aufweisen, ist zu ersetzen. Ist das Spiel unterbrochen, und hat der Torwart die Erlaubnis eines der Hauptschiedsrichter erhalten, darf er sich zur Bande an seiner Reservebank begeben, um seinen Helm zu reinigen und/oder seine Schutzpolster zu richten. Es ist nicht notwendig, hierfür die Erlaubnis der Hauptschiedsrichter einzuholen, während einer Auszeit, oder während ein Spieler auf dem Spielfeld medizinische Hilfe erhält.
- c. Wenn sich der Torwart auf dem Spielfeld ohne vorherige Genehmigung der Hauptschiedsrichter zur Bande vor seiner Reservebank begibt.

### 4. Erhält der abwehrende Torwart oder der Spieler, der einen Penalty oder einen direkten Freistoss ausführt, eine gelbe Karte, dürfen sie nicht gewechselt werden und müssen die Ausführung fortsetzen, es sei denn, sie sind verletzt.

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

- a. Die Torwarte dürfen unter den gleichen Bedingungen wie andere Spieler ausgetauscht werden. Sobald das Spiel angehalten ist, darf ihre Mannschaft die Schiedsrichter um eine Unterbrechung von dreissig (30) Sekunden bitten, um den Wechsel abzuschließen.
- b. Ist die Ersetzung des Torwarts obligatorisch und ein Ersatztorwart steht nicht zur Verfügung, hat ein Feldspieler drei (3) Minuten Zeit, um eine solche Ersetzung vorzunehmen, indem er den Helm, Beinschienen und Handschuhe, sowie die andere Schutzausrüstung eines Torwarts benutzt.
- c. Weigert sich der Torwart oder der jeweilige Feldspieler, der den Torwart ersetzen soll, dessen Schutzausrüstung auszuhändigen bzw. zu benutzen, veranlassen die Hauptschiedsrichter das Eingreifen der Mannschaftsdelegierten und/oder des Kapitäns auf dem Spielfeld, um das Problem rasch zu lösen. Sind diese Schritte nicht erfolgreich, beenden die Hauptschiedsrichter das Spiel und vermerken die Gründe dafür im Spielbericht.

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

#### **ARTIKEL 9** (Auszeit)

1. Die Mannschaften dürfen in jedem normalen Spielabschnitt zwei Auszeiten von je einer Minute beantragen. Das Spiel wird erst fortgesetzt, nachdem die Auszeit vollständig abgelaufen ist.
2. Die Auszeit kann bei laufendem Spiel beantragt werden und wird bei der nächsten Spielunterbrechung gewährt. Sie kann auch bei einer Spielunterbrechung beantragt werden, sofern das Spiel durch den Pfiff des Hauptschiedsrichters wieder aufgenommen werden muss und sie zu diesem Zeitpunkt gewährt wird.
3. Während der Verlängerung eines Spiels werden Auszeiten nicht gewährt.
4. Auszeiten werden beim Assistenzschiedsrichter beantragt, entweder durch den Delegierten oder seinen Haupttrainer.
5. Nach der Beantragung stellt der Assistenzschiedsrichter ein spezielles Informationsschild auf den offiziellen Tisch auf der Seite der anfordernden Mannschaft. Bei einer Spielunterbrechung informiert er die Hauptschiedsrichter durch einen Signalton, dass eine Auszeit beantragt wurde. Beschliesst eine Mannschaft, nachdem dieses spezifische Signal gegeben wurde, die Auszeit aufzugeben, wird diese Auszeit dennoch als verbraucht vermerkt.
6. Sie beginnt, nachdem die Hauptschiedsrichter sie genehmigt haben. Dabei ist zu berücksichtigen, dass die Auszeit bei verletzten Spielern erst startet, nachdem die Hilfeleistung abgeschlossen ist, und der verletzte Spieler das Spielfeld verlassen hat.
7. Während der Auszeit versammeln sich die Spieler an der Bande vor ihrer Reservebank und dürfen alle Auswechslungen vornehmen, die sie für angebracht halten.

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

#### **ARTIKEL 10** (Passives Spiel und Anti-Spiel)

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

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

## **ARTIKEL 11** (Mindestanzahl an Spielern)

1. Bleibt eine Mannschaft im Verlauf eines Spiels aufgrund von Verletzungen oder Sanktionen mit nur noch drei (3) Spielern, einem (1) Torwart und zwei (2) Feldspielern, auf der Spielfläche, beenden die Hauptschiedsrichter das Spiel zu diesem Zeitpunkt und tragen die Umstände, die zu dieser Entscheidung geführt haben, in den offiziellen Spielbericht ein.
  - a. War dies jedoch auf Verletzungen zurückzuführen, darf die zuständige Spielleitung das Spiel ganz oder teilweise wiederholen lassen, je nachdem, zu welchem Zeitpunkt das betreffende Spiel endgültig abgebrochen wurde.
  - b. War dies jedoch auf Hinausstellungen zurückzuführen, vermerken die Hauptschiedsrichter im Spielbericht, dass sie das Spiel abgebrochen haben wegen "Nicht-Erscheinens" durch die jeweilige Mannschaft, die die Folgen dafür zu verantworten hat.
  - c. War dies auf unberechtigtes Verlassen durch einige Spieler zurückzuführen, vermerken die Hauptschiedsrichter im Spielbericht den "Abbruch des Spiels" durch die jeweilige Mannschaft, die die Folgen dafür zu verantworten hat.
2. Eine sehr schwere Verletzung der sportlichen Ethik stellt dar, wenn eine Mannschaft, obwohl sich noch genügend bereite Spieler auf ihrer Reservebank befinden, auf eigene Initiative mit vier (4) Spielern, einem (1) Torwart und drei (3) Feldspielern, spielt. Ereignet sich eine solche Situation, unterbrechen die Hauptschiedsrichter das Spiel sofort, und ahnden sie entsprechend.

## **ARTIKEL 12°** (Positionierung und Abwehrmassnahmen der Torwarte)

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

### **ARTIKEL 13** (Bully)

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

### **ARTIKEL 14** (Verletzte Spieler auf dem Spielfeld)

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

## KAPITEL III - REGELVERSTÖSSE UND VERGEHEN

### ARTIKEL 15 (Technische Fehler)

1. Technische Fehler beinhalten alle Verstöße auf dem Spielfeld, die sich im Wesentlichen auf die Verletzung der Spielregeln, der Spielvorgänge oder technischen Zeichen beziehen, die in den Spielregeln aufgeführt sind, wie z.B.:
  - a. Ein Spieler steht mit dem Ball vor der Bande in einer Spielfeldecke oder hinter einem Torgehäuse und wendet dem Spielfeld den Rücken zu.
  - b. Den Ball blockieren oder den Ball mit dem Rollschuh oder dem Schläger gegen die Bande gedrückt halten.
  - c. Bei der Ausführung eines Penalty oder eines direkten Freistosses einen Fehler begehen.
  - d. Den Ball über die erlaubte Höhe spielen, ausgenommen durch den Torwart, innerhalb seines Strafraums, und unabhängig davon, ob die Aktion bei der Verteidigung seines Tores geschah.
  - e. Ein Spieler, der den indirekten Freistoss ausführt, fordert die Einhaltung des richtigen Abstandes durch die Gegenspieler und berührt den Ball vor dem Pfiff durch die Hauptschiedsrichter.
  - f. Bei der Ausführung eines Bullys bewegt ein Spieler den Ball vor dem Pfiff des Schiedsrichters.
  - g. Überschreiten der zulässigen Dauer des Ballbesitzes in der eigenen Defensivzone.
  - h. Den Ball auf den oberen Teil eines Torgehäuses legen oder ihn aussen im Tornetz blockieren.
  - i. Verhindern eines Treffers durch Abfangen des Balls mit irgendeinem Teil des Körpers, wenn sich der Spieler in der Schutzzone des Torwarts befindet.
  - j. Greifen, Fangen oder Spielen des Balls mit der Hand, den Armen oder einem anderen Teil des Oberkörpers durch einen Feldspieler, und Greifen oder Fangen des Balls mit der Hand durch den Torwart.
  - k. Absichtliche Aktionen des Torwarts, um zu verhindern, dass der Ball gespielt wird, indem er sich auf den Ball legt oder den Ball zwischen den Beinen blockiert.
  - l. Rufen oder pfeifen, um den Gegner, der den Ball führt, auszutricksen.
  - m. Den Schläger so über Schulterhöhe heben, dass Gefahr besteht für die körperliche Unversehrtheit der gegnerischen Spieler oder der Mitspieler.
  - n. Schneiden des Balls oder den Ball regelwidrig spielen, ausgenommen durch den Torwart, und bei Schüssen und Nachschüssen der angreifenden Spieler gegen das Torgehäuse innerhalb des Strafraums.
  - o. Ohne im Besitz des Balls zu sein, in die Schutzzone des gegnerischen Torwarts einlaufen oder sich dort aufstellen.

- p. Den Ball spielen, während man sich am Torgehäuse festhält oder sich dagegen lehnt - ausgenommen der Torwart in seinem Strafraum.
- q. Den Ball zu spielen, wenn die Hände oder andere Körperteile den Boden berühren, mit Ausnahme des Torwarts innerhalb seines Strafraums.
- r. Der Torwart spielt den Ball regelwidrig mit dem Schläger, während er sich ausserhalb seines Strafraums nicht ausschliesslich auf Rollen befindet, oder der Ball trifft dort seine besondere Schutzausrüstung.
- s. Der Torwart befindet sich innerhalb seines Strafraums nicht auf Rollschuhen, während er den Ball ausserhalb des Strafraums regelwidrig mit dem Schläger spielt.

## **ARTIKEL 16** (Verwarnungen)

1. Vergehen, die die Hauptschiedsrichter verpflichten, dem Spieler oder den Mannschaftsangehörigen, der sie begangen hat, eine gelbe Karte zu zeigen.
2. Die Hauptschiedsrichter müssen alle gelben Karten notieren, die sie während des Spiels gezeigt haben und sie sind im Spielbericht einzutragen.
3. Gelbe Karten werden in folgenden Situationen gezeigt:
  - a. Eine Verletzung vortäuschen, oder vortäuschen, von einem Gegner gefoult worden zu sein.
  - b. Betreten oder Verlassen des Spielfelds über die Bande bei laufendem oder angehaltenem Spiel und ohne Erlaubnis der Hauptschiedsrichter.
  - c. Ein Arzt und/oder ein Masseur betreten ohne vorheriges Einverständnis der Hauptschiedsrichter das Spielfeld, um einem Feldspieler oder einem Torwart zu helfen.
  - d. Der Torwart begibt sich ohne Genehmigung der Hauptschiedsrichter zu seiner Reservebank. Bei einer Auszeit oder wenn ein Spieler auf dem Spielfeld behandelt wird, ist es nicht erforderlich, die Genehmigung der Hauptschiedsrichter einzuholen.
  - e. Spieler oder Torhüter, der sich auf die Ausführung eines Penaltys oder eines direkten Freistoßes vorbereiten und sich ohne Erlaubnis des Hauptschiedsrichters zu seiner Reservebank oder an einen anderen Ort auf dem Spielfeld begibt.
  - f. Ein Spieler, der den Ball absichtlich spielt, wenn er keinen Schläger in der Hand hält.
  - g. Ein Spieler, der mit beschädigten Rollschuhen (z.B. verlorene oder blockierte Rolle, vom Schuh getrenntes Gestell usw.) absichtlich den Ball spielt.
  - h. Ein Torwart spielt den Ball oder wehrt ihn ab, ohne die vollständige Schutzausrüstung zu tragen (Vollmaske oder Helm und Visier, Brustschutz, zwei Handschuhe und zwei Schienbeinschützer des Torwarts); oder wenn er aktiv in das Spiel eingreift, aber seine Schutzausrüstung entspricht nicht den regeltechnischen Bedingungen.

- i. Ein Spieler, der den Ball -ohne die Absicht ein Tor zu erzielen - gegen den Körper des Torwarts oder gegen seine Schutzausrüstung spielt, weil der Torwart gerade keinen Schläger in der Hand hält; oder gegen den Körper eines gegnerischen Spielers, der gerade am Boden liegt.
- j. Ein Trainer, ein Spieler oder ein anderer Mannschaftsangehöriger zeigen, ohne respektlos und/oder beleidigend zu sein, dass sie mit einer Entscheidung der Schiedsrichter nicht einverstanden sind.
- k. Ein Trainer, der absichtlich die Rückkehr der Spieler zur Spielfortsetzung nach einer Auszeit verzögert.
- l. Ein verteidigender Spieler, der sich während der Ausführung eines direkten Freistoss oder eines Penaltys in Richtung des Balls bewegt, bevor der Schiedsrichter zur Wiederaufnahme des Spiels pfeift.
- m. Ein verteidigender Torwart, der sich bei einem direkten Freistoss oder Penalty bewegt, bevor der Schiedsrichter pfeift.
- n. Ein Spieler, der den direkten Freistoss oder Penalty ausführt, ohne dass der Schiedsrichter zur Ausführung gepfiffen hat.

## **ARTIKEL 17** (Teamfouls)

1. Teamfouls sind ebenfalls geringe Regelverletzungen. Sie ereignen sich bei laufendem Spiel oder während einer Unterbrechung.
2. Sie müssen vom Assistentenschiedsrichter nach Anzeige durch die Hauptschiedsrichter notiert werden. Sie sind ständig aktuell zu halten und vom ersten auf den zweiten Spielabschnitt zu übertragen - falls erforderlich, auch auf die Verlängerung.
3. Während einer Spielunterbrechung sind dies nur:
  - a. Bei einem indirekten Freistoss den regelgerechten Abstand nicht einhalten.
  - b. Absichtlich den Ball weg schlagen oder behalten und dadurch die Ausführung eines indirekten Freistosses gegen die eigene Mannschaft verzögern.
4. Während des laufenden Spiels stellen sich Teamfouls wie folgt dar:
  - a. Kontaktfouls ohne Gewalteinwirkung und ohne größere Verletzungen hervorrufen, wie z.B. Halten oder Schubsen eines Gegners, erfolgreich und intensiv gegen den Schläger eines Gegners schlagen oder gegen dessen Schienbeinschützer.
  - b. Befindet sich der Ball in der Zone hinter dem Strafraum, und der Torwart schlägt gegen den Schläger des Gegners oder gegen dessen Rollschuhe und/oder Schienbeinschützer, ohne dass der Gegner deshalb hinfällt.
  - c. Regelwidriges Blocken. Dies ereignet sich, wenn der blockierende Spieler physischen Kontakt mit einem gegnerischen Abwehrspieler herstellt; wenn der blockierende Spieler eine aggressive Haltung einnimmt, indem er seinen Schläger oberhalb seiner Rollschuhe hält, um zusätzlichen Raum zu schaffen oder um

den zu blockierenden Spieler damit einzuschüchtern; oder wenn der blockierende Spieler in Bewegung ist und den Abstand von fünfzig (50) Zentimetern zu dem zu blockierenden Spieler nicht einhält, oder wenn der blockierende Spieler auf den zu blockierenden Spieler aufläuft.

- d. Absichtliche Behinderung eines Gegners. Dies ist eine Handlung, bei der ein Spieler absichtlich Körperkontakt mit einem Gegner herstellt, um Gegenmaßnahmen und/oder die Spielentwicklung zu verhindern. Zum Beispiel: Sich einem Gegner in den Weg stellen oder ihm den Weg abschneiden, um zu verhindern, dass dieser ohne Ball weglaufen oder an der gerade laufenden Aktion teilnehmen kann; einen Gegner gegen die Bande drücken, um zu verhindern, dass er den Ball spielt, oder sich am Torgehäuse oder an der Bande festhalten oder sich dagegen lehnen, um den Weg für einen Gegner abzusperren und ihn daran zu hindern, frei zu laufen und damit seine Bewegungsfreiheit einzuschränken.
- e. Verwarnungen an einen Spieler bedeuten, dass auch das entsprechende Teamfoul anzuzeigen ist, wenn:
  - 1) Ein Spieler oder ein Torwart täuscht eine Verletzung vor, oder er täuscht vor, von einem Gegner gefoult worden zu sein.
  - 2) Ein Spieler, der den Ball im Strafraum der gegnerischen Mannschaft führt, bricht den Angriff ab, um den Ball gegen den Körper des Torwarts oder gegen seine Schutzausrüstung zu spielen, weil der Torwart gerade keinen Schläger in der Hand hält, oder gegen den Körper eines gegnerischen Spielers, der gerade am Boden liegt.
  - 3) Ein Spieler ohne Schläger spielt absichtlich den Ball.
  - 4) Ein Spieler, der mit beschädigten Rollschuhen (z.B. verlorene oder blockierte Rolle, vom Schuh getrenntes Gestell usw.) absichtlich den Ball spielt.
  - 5) Ein Torwart spielt den Ball oder wehrt ihn ab, ohne die vollständige Schutzausrüstung zu tragen (Vollmaske oder Helm und Visier, Brustschutz, zwei Handschuhe und zwei Schienbeinschützer des Torwarts).
- f. Der Ball absichtlich zur Verzögerung der Spielfortsetzung aus dem Spielfeld gespielt wird.

## **ARTIKEL 18** (Ernste Fouls)

- 1. Dies sind Regelwidrigkeiten, die die Hauptschiedsrichter verpflichten, dem Spieler eine blaue Karte zu zeigen, wie z.B.:
  - a. Unehrenhafte Handlungen oder Tatsachen, die Verweigerung, Beleidigungen, Vergehen sowie Fehler von Spielern auf dem Feld erkennen lassen, die die körperliche Unversehrtheit eines Dritten gefährden und ihn zwingen, ärztliche Hilfe in Anspruch zu nehmen, oder ihn vorübergehend daran hindern, weiterhin am Spiel teilzunehmen.

- b. Unangemessenes Verhalten zeigen von Spielern auf dem Feld, als Zeichen der Nichtübereinstimmung mit einer Entscheidung der Hauptschiedsrichter und/oder der Mitglieder des offiziellen Tisches, durch Worte, Gesten usw.
- c. Falsches Ansprechen eines Gegners, Schiedsrichters, Mitspielers oder der Zuschauer.
- d. Absichtliches Verschieben des Torgehäuses.
- e. Einen Gegner auf gefährliche Art halten, schubsen oder angreifen, einschließlich robusten Attackierens gegen die Bande, so dass der Gegner zu Boden fällt.
- f. Ohne gewalttätig zu sein, auf Körperteile eines Gegners schlagen, die ungeschützt sind (Rumpf, Hände, Arme, Beine oder Knie).
- g. Den Schläger, den Fuß oder das eigene Bein vor den Fuß oder das Bein oder zwischen beide Füße oder beide Beine des Gegners halten, so dass dieser stolpert und fällt.
- h. Den Schläger im Rollschuh des Gegners einhaken, auch unabsichtlich, und selbst wenn der Gegner nicht hinfällt.
- i. Den Schläger des Gegners festhalten oder gegen dessen Schläger schlagen, um den Gegner an einem Torschuss zu hindern.
- j. Eine regelwidrige Situation herbeiführen. Ein Spieler oder Torwart betritt das Spielfeld bei laufendem Spiel, bevor sein Mitspieler es verlassen hat; oder er steigt über die Bande, um das Spielfeld zu betreten.
- k. Der Torwart verhindert einen Treffer, indem er den Schläger, die Maske oder einen Handschuh wirft.
- l. Ein Torwart, der sich außerhalb seines Strafraums befindet, spielt den Ball absichtlich mit seinen Handschuhen oder Beinschienen.
- m. Befindet sich der Ball im Bereich hinter dem Torgehäuse und der Torwart trifft von seinem Strafraum aus mit dem Schläger die Rollschuhe und/oder Schienbeinschützer eines Gegners, der deshalb hinfällt.
- n. Ein Spieler oder Torwart erhält eine weitere gelbe Karte.
- o. Zweite gelbe Karte an die Kapitäne oder ihre Stellvertreter, falls ihre Mannschaften weiterhin Anti-Spiel betreiben.
- p. Den Schläger, den Helm (die Maske), die Schienbeinschoner oder irgendeinen Gegenstand in Richtung des Balls oder gegen die Schiedsrichter, Gegner oder Mitspieler zu werfen, ohne sie oder den Ball zu treffen.
- q. Ein Torwart, der eine zweite gelbe Karte erhält und seine Mannschaft wird mit einer Unterzahl bestraft, es sei denn, die zweite Regelverletzung erfolgt bei der Ausführung eines Penaltys im Penaltyschiessen.

## **ARTIKEL 19** (Sehr schwere Fouls)

1. Dies sind Regelwidrigkeiten, die die Hauptschiedsrichter verpflichten, dem Verursacher eine Rote Karte zu zeigen, wie z.B.:
  - a. Sehr schwerwiegende Disziplinlosigkeiten sowie gewalttätige Handlungen, die die körperliche Unversehrtheit anderer gefährden können.
  - b. Bei laufendem Spiel oder während einer Unterbrechung Drohungen, Beleidigungen oder obszöne Gesten zeigen gegenüber Spielern, Mannschaftsangehörigen, Schiedsrichtern oder Mitgliedern des offiziellen Tisches, einschließlich den Zuschauern.
  - c. Bei laufendem Spiel oder während einer Unterbrechung Angriffe oder versuchte Angriffe ausführen gegen Spieler, Mannschaftsangehörige, Schiedsrichter, Mitglieder des offiziellen Tisches, einschließlich den Zuschauern.
  - d. Reaktion oder versuchte Reaktion auf einen Angriff; durch aggressives und/oder gewalttätiges Verhalten.
  - e. Jede andere Art von Gewalt oder Brutalität ausüben gegenüber anderen Spielern, Mannschaftsangehörigen, Schiedsrichtern, Mitgliedern des offiziellen Tisches, einschließlich den Zuschauern.
  - f. Fortsetzung von unangemessenem Verhalten, Protesten und/oder deutliche Uneinigkeit zeigen mit einer Entscheidung der Hauptschiedsrichter oder der Mitglieder des offiziellen Tisches, während man eine Zeitstrafe absitzt.
  - g. Mit beiden Rollschuhen in einen Gegner hineinlaufen und ihn zu Boden werfen.
  - h. Einen Gegner gewalttätig auf ungeschützte Körperteile schlagen (Rumpf, Hände, Arme, Beine oder Knie).
  - i. Den Schläger, die Maske, die Schienbeinschützer oder andere Gegenstände in Richtung des Balles oder gegen die Hauptschiedsrichter, Gegner oder Mitspieler werfen und dabei den Ball oder sie zu berühren.
  - j. Die Zuschauer mit offensiven Gesten oder Ausdrücken provozieren.
  - k. Von der Reservebank aus unmittelbar auf das Spielgeschehen einwirken und die normale Spielentwicklung der gegnerischen oder der eigenen Mannschaft behindern.
  - l. Ein Spieler oder Torwart, der vorübergehend ausgeschlossen oder der im Spielbericht nicht eingetragen ist, betritt unzulässig das Spielfeld.
  - m. Spieler, der bei einer vorübergehenden Hinausstellung nicht auf der Bank sitzen bleibt.
  - n. Den Ball absichtlich ins eigene Torgehäuse befördern. Zeigt sich dieser Regelverstoss, ist auch dem Haupttrainer eine rote Karte zu zeigen, oder bei dessen Abwesenheit dem Assistenztrainer, oder dem Delegierten der Mannschaft oder dem Kapitän.
  - o. Es wird eine Auswechslung durchgeführt, nachdem die Ausführung eines direkten Freistoßes oder eines Penalty gestattet wurde, unabhängig davon, ob diese bereits begonnen hat oder nicht. Bei diesem Regelverstoss muss auch dem

Haupttrainer und bei dessen Abwesenheit dem Assistenztrainer, bei dessen Abwesenheit dem Delegierten und bei dessen Abwesenheit dem Kapitän eine rote Karte gezeigt werden.

- p. Während sich der Ball im Bereich hinter dem Strafraum befindet, schlägt ein Torwart mit seinem Schläger einen Gegner auf einen ungeschützten Körperbereich.
- q. Mannschaftsangehörige auf der Reservebank, die eine zweite gelbe Karte erhalten. Im Falle einer roten Karte aufgrund von zwei gelben Karten bedeutet die rote Karte den Ausschluss vom Spiel, ohne weitere disziplinarische Konsequenzen für zukünftige Spiele und ohne dass ein Schiedsrichterbericht erforderlich ist.
- r. Freiwillig mit vier (4) Spielern oder drei Feldspielern und einem Torwart spielen, obwohl bereite Spieler vorhanden sind. In diesem Fall ist dem Haupttrainer und bei dessen Abwesenheit dem Assistenztrainer, bei dessen Abwesenheit dem Delegierten und bei dessen Abwesenheit dem Kapitän die Rote Karte zu zeigen.

## KAPITEL IV - BESTRAFUNGEN

### ARTIKEL 20 (Allgemeine Fragen)

1. Die Hauptschiedsrichter entscheiden alle Fouls und Regelverstöße, die unter diese Spielregeln fallen, und ahnden sie entsprechend ihrer Schwere. Dabei ist zu berücksichtigen, dass ein Foul umso schwerwiegender zu bewerten ist, je mehr es dazu beigetragen hat, einen Treffer zu verhindern.
2. Als Stelle des Fouls gilt die Stelle, an der sich das Foul ereignet hat. Übersteigt der Ball nach einem Zusammenprall zweier Schläger die Höhe von einem Meter und fünfzig Zentimetern, gilt als Stelle des Fouls die Stelle, an der sich die Aktion ereignet hat, d.h. wo der/die Schläger den Ball getroffen haben, und nicht, wo er diese Höhe überschritten hat.
3. Erhält die abwehrende Mannschaft einen indirekten Freistoss zugesprochen, weil in irgendeinem Teil ihrer Defensivzone ein Foul begangen wurde, darf sie diesen bei ruhig liegendem Ball sofort ausführen, ohne dass die genaue Stelle, an der sich das Foul ereignet hat, strengstens eingehalten werden muss. Auch der Ball muss nicht auf eine der Strafraumecken oder an eine andere Stelle der Spielfläche gelegt werden.
4. Ereignen sich während des laufenden Spiels Regelverstöße gleicher Schwere durch je einen Spieler jeder Mannschaft, ist das Spiel wie folgt fortzusetzen:
  - a. Mit einem Bully, wenn beide Mannschaften einen direkten Freistoss oder einen Penalty ausführen müssten.
  - b. Mit einem direkten Freistoss - eine solche Situation, kann nur auftreten, wenn gegen beide Mannschaften ein Teamfoul angezeigt wurde, und nur gegen eine von ihnen, aufgrund der Ansammlung von Teamfouls, ein direkter Freistoss ausgeführt werden muss.
5. Haben sich nach einer Spielunterbrechung, in der einem oder mehreren Mannschaftsangehörigen die blaue Karte und/oder die rote Karte gezeigt wurden, neue Verstöße von Spielern derselben Mannschaft ereignet, die mit den ursprünglich Bestraften übereinstimmen können, wenden die Hauptschiedsrichter die folgenden Verfahren an:
  - 1) Bei einem geringfügigen und erstmaligen Regelverstoss ist eine gelbe Karte zu zeigen; handelt es sich um einen weiteren Regelverstoss, der eine gelbe Karte zur Folge hätte, zeigen die Hauptschiedsrichter die blaue Karte.
  - 2) Bei einem ernsten Regelverstoss zeigen die Hauptschiedsrichter die blaue Karte.
  - 3) Bei einem sehr schweren Regelverstoss zeigen die Hauptschiedsrichter die rote Karte.
6. Bei Fouls, die darin bestehen, den Schläger, die Schutzausrüstung oder den Helm zu werfen, müssen die Hauptschiedsrichter wie folgt handeln:
  - a. Trifft der Gegenstand, der auf die Spielfläche geworfen wird, den Ball, Spieler

- einer der beiden Mannschaften oder einen der Hauptschiedsrichter, ist dem Spieler, der diese Aktion ausgeführt hat, die rote Karte zu zeigen.
- b. Trifft der Gegenstand, der auf die Spielfläche geworfen wird, weder den Ball noch einen Spieler einer der beiden Mannschaften oder einen der Hauptschiedsrichter, ist dem Spieler, der diese Aktion ausgeführt hat, die blaue Karte zu zeigen.
  - c. In beiden Fällen und für den Fall, dass der Spieler, der den Gegenstand geworfen hat, nicht identifiziert werden kann, zeigen die Hauptschiedsrichter dem Trainer eine rote Karte. Wenn dieser bereits vom Platz verwiesen wurde, wird dem Mannschaftsdelegierten eine rote Karte gezeigt, und in dessen Abwesenheit wird dem Kapitän auf dem Spielfeld eine blaue Karte gezeigt. In diesem Fall bedeutet die rote Karte nur den Ausschluss vom Spiel, ohne weitere disziplinarische Konsequenzen für zukünftige Spiele und es ist kein Schiedsrichterbericht erforderlich.
  - d. Alle schweren Vergehen, die von Spielern oder technischen Vertretern auf der Bank begangen werden, sind immer als sehr schwere Vergehen zu werten.
  - e. Begehen Auswechselspieler oder andere Mannschaftsangehörige auf der Reservebank einen Regelverstoss, entscheiden die Hauptschiedsrichter wie folgt:
    - a. Haben die Hauptschiedsrichter den Verursacher als Spieler oder Trainer identifiziert, zeigen sie ihm je nach Schwere des Regelverstosses die gelbe Karte oder die rote Karte.
    - b. Liess sich der Verursacher nicht identifizieren, zeigen die Hauptschiedsrichter dem Haupttrainer eine rote Karte; ist dieser bereits ausgeschlossen, ist dem Mannschaftsdelegierten die rote Karte und bei dessen Abwesenheit dem Kapitän auf dem Spielfeld die rote Karte zu zeigen. In diesem Fall bedeutet die rote Karte nur den Ausschluss vom Spiel, ohne weitere disziplinarische Konsequenzen für zukünftige Spiele und es ist kein Schiedsrichterbericht erforderlich.

## **ARTIKEL 21** (Technische Fehler)

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

## **ARTIKEL 22** (Gelbe Karten)

1. Sieht ein Verursacher aufgrund eines Regelverstosses ein zweites Mal eine gelbe Karte, ist wie folgt vorzugehen:
  - a. Zeigen der blauen Karte, wenn der Verursacher ein Spieler oder Torwart ist.
  - b. Zeigen der roten Karte, wenn der Verursacher Spieler oder Torwart auf der Bank oder ein anderer Mannschaftsangehöriger ist. In diesem Fall einer roten Karte durch zwei gelbe Karten bedeutet die rote Karte nur den Ausschluss vom Spiel, ohne weitere disziplinarische Konsequenzen für zukünftige Spiele und es ist kein Schiedsrichterbericht erforderlich.

## **ARTIKEL 23°** (Teamfouls)

1. Ein bei laufendem Spiel begangenes Foul ist mit der Ausführung eines indirekten Freistosses zugunsten der gegnerischen Mannschaft zu ahnden, es sei denn, das Foul verhindert eine eindeutige Torchance des Gegners und ist mit einem direkten Freistoss zu ahnden, oder es ereignet sich im Strafraum der Mannschaft des Verursachers und hat einen Penalty zur Folge.
2. Der Assistentenschiedsrichter notiert jedes Teamfoul, das die Hauptschiedsrichter mit dem entsprechenden Zeichen anzeigen.
3. Hat eine Mannschaft zehn (10) Teamfouls angesammelt, ist ein direkter Freistoss gegen sie anzuzeigen. Dies wiederholt sich jedes Mal, sobald dieselbe Mannschaft weitere fünf (5) Teamfouls angesammelt hat.
4. Hat eine Mannschaft im ersten Zyklus neun (9) Teamfouls oder in den folgenden Zyklen vier (4) weitere Teamfouls angesammelt, platziert der Assistentenschiedsrichter ein Zeichen auf dem offiziellen Tisch, um anzuzeigen, dass das nächste Teamfoul gegen diese Mannschaft einen direkten Freistoss gegen sie nach sich ziehen wird.
5. Hat eine Mannschaft die Anzahl der Teamfouls erreicht, die mit der Ausführung eines direkten Freistosses verbunden sind, zeigt der Assistentenschiedsrichter dies mit einem akustischen Signal an.
6. Wird ein Teamfoul angezeigt, das die Ausführung eines direkten Freistosses bewirkt, und gleichzeitig signalisiert die offizielle Spielanzeige das Ende eines Spielabschnitts, ist der direkte Freistoss noch mit einem direkten Schuss auf das Torgehäuse auszuführen, ohne Möglichkeit auf einen Nachschuss.
7. Wenn das Teamfoul eine klare Torchance verhindert oder innerhalb des Strafraums der begrenzenden Mannschaft begangen wird, wird es mit einem direkten Freistoss bzw. einem Penalty geahndet, aber das Teamfoul wird nicht berücksichtigt und nicht registriert.

8. Teamfouls, die bei einer Spielunterbrechung verhängt werden, werden weiterhin mit einem direkten Freistoss geahndet, wenn es sich um das zehnte, fünfzehnte usw. Foul handelt.

## **ARTIKEL 24** (Ernste Fouls)

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

- a. Begeht ein Spieler oder ein Torwart ein als ernst eingestuftes Foul, zeigen ihm die Hauptschiedsrichter die blaue Karte, und er ist vorübergehend für die Dauer von zwei (2) Minuten vom Spiel ausgeschlossen.
- b. Begeht ein technischer Vertreter einen solchen Regelverstoss, sind die Hauptschiedsrichter verpflichtet, ihm die rote Karte zu zeigen, ihn aus dem Spiel auszuschliessen und ihn zu zwingen, die Auswechselbank zu verlassen und in der Umkleidekabine zu bleiben.
- c. Wenn ein technischer Vertreter der Mannschaft eine rote Karte erhält, gibt es keine weiteren Sanktionen für die Mannschaft.
- d. Wenn ein Spieler oder Torwart drei (3) blaue Karten erhält, muss der Hauptschiedsrichter ihm eine rote Karte zeigen, ihn aus dem Spiel ausschliessen und ihn zwingen, die Auswechselbank zu verlassen und in der Umkleidekabine zu bleiben. In diesem Fall einer roten Karte aufgrund von drei blauen Karten bedeutet die rote Karte nur den Ausschluss aus dem Spiel, ohne weitere disziplinarische Konsequenzen für zukünftige Spiele, und es ist kein Schiedsrichterbericht erforderlich.
- e. Spieler, die eine blaue Karte erhalten haben, müssen sich auf die Auswechselbank ihrer Mannschaft setzen und dürfen diese bis zum Ablauf der Sperre nicht verlassen. Dieser Spieler darf die Spielfläche erst wieder betreten, wenn er die gesamte Strafzeit abgesessen hat. Wenn die Strafzeit eines Spielers abgelaufen ist, wird er unverzüglich darüber informiert.
- f. Wenn ein Spieler oder ein anderer Mannschaftsangehöriger den Anweisungen der Schiedsrichter nicht Folge leistet und sich weigert, die Reservebank zu verlassen, müssen die Hauptschiedsrichter ein Eingreifen der Polizei verlangen, um sicherzustellen, dass ihre Entscheidungen befolgt werden.

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

- a. Jede gezeigte Karte zieht eine Phase in Unterzahl nach sich.
- b. Ereignet sich der Regelverstoss während des laufenden Spiels, wird das Spiel mit einem indirekten Freistoss fortgesetzt, sofern sich der Regelverstoss ausserhalb des Strafraums der Mannschaft des Verursachers ereignet hat, oder mit einem Penalty, sofern dies innerhalb des Strafraums der Mannschaft des Verursachers geschah. Wird der Regelverstoss in einer Situation begangen, in der ein Tor unmittelbar bevorsteht und der gefoulte Spieler allein auf das Tor zuläuft, wird das Spiel mit einem direkten Freistoss fortgesetzt.

## **ARTIKEL 25** (Sehr schwere Fouls)

1. Bestrafung des Verursachers.
  - a. Begeht ein Spieler, Torwart, Haupttrainer oder ein anderer Mannschaftsangehöriger ein als sehr schwerwiegend einzustufendes Foul, zeigen die Hauptschiedsrichter ihm die rote Karte, verweisen ihn des Feldes und er muss in der Umkleidekabine bleiben.
  - b. Jeder Spieler oder Mannschaftsangehörige, dem die rote Karte gezeigt wurde, verliert das Recht, auf der Reservebank zu sitzen und muss in der Umkleidekabine bleiben.
2. Bestrafung der Mannschaft des Verursachers.
  - a. Jede gezeigte Karte zieht eine Phase in Unterzahl nach sich.
  - b. Ereignet sich der Regelverstoss während des laufenden Spiels und ausserhalb des Strafraums der Mannschaft des Verursachers, ist das Spiel mit einem indirekten Freistoss gegen seine Mannschaft fortzusetzen; geschieht der Regelverstoss innerhalb des Strafraums des Verursachers, ist das Spiel mit einem Penalty gegen seine Mannschaft fortzusetzen. Wenn der Regelverstoss in einer Situation begangen wird, in der ein Tor unmittelbar bevorsteht und der gefoulte Spieler allein auf das Tor zuläuft, wird das Spiel mit einem direkten Freistoss fortgesetzt.

## KAPITEL V - AUSFÜHRUNG VON STRAFEN

### ARTIKEL 26 (Vorteilsregel)

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

### ARTIKEL 27 (Indirekter Freistoss)

1. Der indirekte Freistoss ist eine Art der Spielfortsetzung, nachdem die Hauptschiedsrichter einen Regelverstoss geahndet haben. Ausgenommen sind diejenigen Regelverstösse, die mit einem direkten Freistoss oder mit einem Penalty fortgesetzt werden, und nach einer Spielunterbrechung, ohne dass eine der beiden Mannschaften einen Regelverstoss begangen hat. Dann setzt die Mannschaft das Spiel fort, die zum Zeitpunkt der Unterbrechung in Ballbesitz war.
2. Ausführung eines indirekten Freistoßes.
  - a. Der indirekte Freistoß wird bei ruhig liegendem Ball ausgeführt, der durch eine

einzigste Berührung in Bewegung gesetzt wird, ohne dass die Hauptschiedsrichter pfeifen müssen.

- b. Alle Spieler der Mannschaft des Verursachers müssen sich mindestens drei (3) Meter von der Stelle entfernt aufstellen, an der sich das Foul ereignet hat.
- c. Die Hauptschiedsrichter pfeifen, wenn:
  - 1) Der ausführende Spieler zögert mit der Ausführung des indirekten Freistosses.
  - 2) Der ausführende Spieler bittet die Hauptschiedsrichter, die gegnerischen Spieler auf die reguläre Distanz von drei (3) Metern aufzustellen. Der indirekte Freistoss darf dann erst nach dem Pfiff der Hauptschiedsrichter ausgeführt werden.
  - 3) Der Ball hat das Spielfeld verlassen.
  - 4) Bei der Wiederaufnahme des Spiels nach einer Auszeit.
- d. Geschieht unmittelbar an der Bande ein Regelverstoß, oder der Ball hat das Spielfeld verlassen, darf der indirekte Freistoss ausgeführt werden, nachdem der Ball in einem Abstand von siebenzig (70) Zentimetern zur Bande abgelegt wurde.
- e. Die Spieler der Mannschaft, die den indirekten Freistoss ausführt, dürfen sich überall auf dem Spielfeld aufstellen, ausser in der Schutzzone des gegnerischen Torwarts.
- f. Der Spieler, der den indirekten Freistoss ausführt, darf den Ball erst wieder aufnehmen, wenn ihn ein anderer Spieler berührt oder gespielt hat, oder nachdem er die Aussenseite des Torgehäuses berührt hat.
- g. Nach dem Pfiff der Hauptschiedsrichter ist der Ball im Spiel, und jeder Spieler darf den Ball übernehmen und das Spiel fortsetzen.

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

- a. Als allgemeine Regel gilt, dass der indirekte Freistoss an der Stelle auszuführen ist, an der sich der Regelverstoss ereignet hat, mit Ausnahme der folgenden Fälle:
- b. Begeht ein Spieler in seiner Angriffszone ein Foul, darf die gegnerische Mannschaft den indirekten Freistoss überall in derselben Zone ausführen, in der sich der Ball befindet, ohne dass sie die genaue Stelle, an der sich das Foul ereignet hat, einhalten muss.
- c. Hebt ein Spieler in seinem Strafraum den Ball durch eine Bewegung seines Schlägers über die Höhe von einem Meter und fünfzig Zentimeter (1,50 m), ist der indirekte Freistoss in einer beliebigen oberen Ecke des betreffenden Strafraums auszuführen.
- d. Begeht ein Abwehrspieler hinter seinem Torgehäuse einen Regelverstoss, wird der indirekte Freistoss an einer beliebigen unteren Ecke seines Strafraums ausgeführt.
- e. Ist ein Spieler über die Bande gestiegen, ist der indirekte Freistoss neben der

Stelle auszuführen, an der sich der Regelverstoss ereignet hat.

- f. Ist die Zeitspanne bis zur Beendigung einer Angriffsaktion abgelaufen, erfolgt der indirekte Freistoss wie folgt:
- 1) Befindet sich der Ball in der Defensivzone und ausserhalb des Strafraums der fehlbaren Mannschaft, wird er an der gleichen Stelle ausgeführt, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand.
  - 2) Befindet sich der Ball in der Defensivzone und innerhalb des Strafraums der fehlbaren Mannschaft, wird er in einer der oberen Ecken des Strafraums der fehlbaren Mannschaft ausgeführt.
  - 3) Befindet sich der Ball hinter dem Torgehäuse der Mannschaft des Verursachers, wird der indirekte Freistoss in einer der unteren Ecken des Strafraums der Mannschaft des Verursachers ausgeführt.
  - 4) Befindet sich der Ball in der Angriffszone der Mannschaft des Verursachers, darf der indirekte Freistoss ausgeführt werden, ohne dass die genaue Stelle zu beachten ist, an der sich das Foul ereignet hat.

#### **ARTIKEL 28** (Direkter Freistoss)

1. Der direkte Freistoss ist die Strafe für ein ernstes oder sehr schweres Foul, das sich gegen einen Gegner mit oder ohne Ball richtet, der sich ausserhalb des Strafraums des Verursachers befindet, während das Spiel aktiv ist.
2. Auf direkten Freistoss ist auch zu entscheiden, sobald sich ein technischer Fehler und/oder ein Teamfoul ausserhalb des Strafraums des Verursachers ereignet, das einen möglichen Treffer verhindert.
3. Die Stelle, von der der direkte Freistoss auszuführen ist, befindet sich sieben Meter und vierzig Zentimeter (7,40 m) von der Mitte der Torlinie entfernt.
4. Der Spieler, der den direkten Freistoss ausführt, kann diesen nach dem Pfiff des Schiedsrichters ausführen und dabei wählen, ob er einen direkten Schuss aufs Tor abgibt oder den Ball in Richtung des gegnerischen Tores bewegt und versucht, den Torwart zu überwinden.
5. Der Spieler, der den direkten Freistoss ausführt, hat die Wahl, den Schuss von einer statischen Position aus neben dem Ball auszuführen oder mit Anlauf aus einer Entfernung von maximal drei (3) Metern zum Ball.
6. Bei der Ausführung des direkten Freistosses ist es nicht erlaubt, den Ball zu halten, um ihn einem Mitspieler zuzuspielen oder ihn hinter das gegnerische Torgehäuse zu tragen.

#### **ARTIKEL 29** (Penalty)

1. Mit einem Penalty sind Fouls zu ahnden, die sich gegen einen Gegner mit oder ohne Ball richten, der sich während des laufenden Spiels im Strafraum des Verursachers befindet. Dabei ist zu berücksichtigen, dass die Linien zum Strafraum

gehören. Darüber hinaus sind auch solche Fouls mit einem Penalty zu ahnden, die ein Torwart oder ein Spieler bei der Verteidigung seines Tores absichtlich oder unabsichtlich begeht, um einen Treffer zu verhindern.

2. Die Stelle, von der der Penalty ausgeführt wird, befindet sich fünf Meter und vierzig Zentimeter (5,40 m) von der Mitte der Torlinie entfernt.
3. Schlägt ein Spieler den Ball in seinem Strafraum durch die Bewegung seines Schlägers auf mehr als einen Meter und fünfzig Zentimeter (1,50m) hoch, ist dies nicht mit einem Penalty zu ahnden.
4. Der Schütze darf den Penalty erst nach dem Pfiff des Schiedsrichters ausführen. Er muss sich in einer statischen Position in der Nähe des Balls befinden, wobei nach dem Pfiff alle Körper- und Schlägerbewegungen erlaubt sind. Der Spieler kann entweder direkt auf das Tor schießen oder den Ball in Richtung des gegnerischen Tors bewegen und versuchen, den Torwart zu umspielen.

#### **ARTIKEL 30°** (Allgemeine Fragen zum direkten Freistoss und zum Penalty)

1. Um einen Treffer abzuwehren, ist bei der Ausführung eines direkten Freistosses oder eines Penalty, die Anwesenheit eines Torwarts zwingend erforderlich.
2. Der Spieler, der den Penalty oder den direkten Freistoss ausführt, und der abwehrende Torwart müssen sich in einer statischen Ausgangsposition befinden. Der abwehrende Torwart darf sich bis zum Pfiff des Schiedsrichters nicht bewegen, danach ist er frei.
3. Der Torwart der ausführenden Mannschaft darf ebenfalls als Schütze antreten, sofern er seine Schienbeinschützer anbehält; Helm oder Handschuhe sind nicht erforderlich.
4. Die Spieler, die nicht unmittelbar an der Ausführung beteiligt sind, befinden sich im Strafraum der anderen Spielfeldhälfte und dürfen erst nach dem Pfiff der Hauptschiedsrichter ins Spielgeschehen eingreifen.
5. Die Zeitnahme der Spieldauer wird in dem Moment fortgesetzt, in dem der Schiedsrichter pfeift.
6. Bewegen sich der abwehrende Torwart oder einer der Spieler im anderen Strafraum nach vorne, bevor der Hauptschiedsrichter zur Fortsetzung des Spiels pfeift, dürfen die Hauptschiedsrichter das Spiel nicht unterbrechen. Sie müssen warten, bis der direkte Freistoss oder der Penalty ausgeführt worden sind und dann entsprechende Disziplarmassnahmen vornehmen.
7. Hat eine Mannschaft aufgrund einer Bestrafung oder Verletzung keinen Torwart zur Verfügung, ist dieser durch einen Feldspieler zu ersetzen.
8. Ein Spieler, der einen direkten Freistoss oder einen Penalty ausführt, darf den Ball erneut spielen, nachdem der Ball den abwehrenden Torwart, das Torgehäuse oder die Bande getroffen hat.
9. Zeigt das akustische Signal das Ende eines Spielabschnitts an, und es ereignet sich

in diesem Augenblick ein Foul, das einen direkten Freistoss oder einen Penalty auslöst, sind diese noch mit einem direkten Schuss auszuführen. Ein Nachschuss ist nicht möglich.

10. Je nach dem Ergebnis der Ausführung des direkten Freistosses oder des Penaltys am Ende der regulären Spieldauer verfahren die Hauptschiedsrichter wie folgt:
  - a. Wird ein Treffer erzielt, wird er für gültig erklärt und das Spiel sofort beendet, ohne einen Mittelanstoss auszuführen.
  - b. Wird ein Treffer nicht erzielt, aber der abwehrende Torwart hat während der Ausführung einen Regelverstoss begangen, ordnen die Hauptschiedsrichter eine Wiederholung des direkten Freistosses oder des Penalty an.
  - c. Wird ein Treffer nicht erzielt, pfeifen die Hauptschiedsrichter den betreffenden Spielabschnitt sofort ab.
11. Wird ein direkter Freistoss oder ein Penalty gegen seine Mannschaft ausgeführt, ist der Torwart verpflichtet:
  - a. Auf den Rollen zu stehen, Vorderachsen, Stopper oder Rollen auf der Torlinie.
  - b. Der Schläger wird quer vor den Rollschuhen gehalten, in waagerechter Position und parallel zur Torlinie; die Hand, die den Schläger hält, darf sich nicht am Boden oder am Torgehäuse abstützen, und die freie Hand wird in einer statischen Position gehalten, ohne jeglichen Kontakt mit dem Torgehäuse oder dem Boden.



- c. Der Torwart darf sich nicht bewegen, bevor der Hauptschiedsrichter zur Ausführung des Direkten Freistosses oder des Penaltys gepfiffen hat.
12. Bei der Ausführung des direkten Freistosses oder des Penalty darf sich der Torwart nicht bewegen bis der Hauptschiedsrichter den Strafstoß angepfiffen hat. Geschieht dies dennoch, verfahren die Hauptschiedsrichter wie folgt:
  - a. Bewegt sich der Torwart, bevor der Hauptschiedsrichter pfeift, ist der Torwart mit einer gelben Karte zu warnen.
  - b. Begeht der Torwart einen zweiten Regelverstoss, erhält er die blaue Karte und seine Mannschaft muss eine Phase in Unterzahl spielen, es sei denn, das zweite Vergehen ereignete sich während des Penaltyschiessens zur Entscheidung des

Spiels.

- c. Ist auch der Reservetorwart ausgeschlossen, wird er durch einen Feldspieler oder, falls möglich, durch einen anderen Torwart ersetzt, der im Spielbericht eingetragen sein muss.
  - d. Ist auch der zweite Reservetorwart ausgeschlossen, beenden die Hauptschiedsrichter das Spiel mit einem detaillierten Eintrag im offiziellen Spielbericht.
13. Führt der Schütze den direkten Freistoss oder Penalty aus, ohne dass der Hauptschiedsrichter gepfiffen hat, ist ein indirekter Freistoss gegen die Mannschaft des Schützen an der Stelle anzuzeigen, an der sich der Ball befunden hat.
14. Spieler, die nicht direkt an der Ausführung eines Penaltys oder eines direkten Freistosses beteiligt sind, müssen sich innerhalb des Strafraums der Mannschaft aufhalten, die den Freistoss erhält und dürfen sich erst bewegen, nachdem der Schiedsrichter gepfiffen hat.
- 1. Wenn die Person, die sich vor dem Pfiff des Schiedsrichters bewegt, ein Spieler der Mannschaft ist, die den Schuss ausführt und der Schuss nicht zu einem Tor führt, wird diese Aktion mit einem indirekten Freistoss für die gegnerische Mannschaft in einer der oberen Ecken des Strafraums des fehlbaren Spielers und nach Zeigen der gelben Karte geahndet.
  - 2. Wenn die Person, die sich vor dem Pfiff des Schiedsrichters bewegt, ein Spieler der verteidigenden Mannschaft ist und der Schuss nicht zu einem Tor führt, wird der Schuss wiederholt und die gelbe Karte gezeigt.
  - 3. Bewegen sich Spieler beider Mannschaften gleichzeitig, bevor der Hauptschiedsrichter die Ausführung des Strafstosses anpfeift, und ein Treffer hat sich nicht ereignet, sind die jeweiligen gelben Karten zu zeigen und der Strafstoss zu wiederholen.
15. Um einen Penalty oder einen direkten Freistoss auszuführen, wenn weniger als drei Sekunden auf der Uhr sind, bis das Spiel (oder eine Halbzeit oder die erste Hälfte der Verlängerung oder die zweite Hälfte der Verlängerung) beendet ist und ein Penalty oder ein direkter Freistoss gegeben wird, muss die Spieluhr auf fünf Sekunden zurückgestellt werden, was der Zeit entspricht, die der Spieler für die Ausführung des Penaltys oder des direkten Freistosses benötigt, wobei Täuschungen erlaubt sind, jedoch kein zweiter Abschlussversuch.

### **ARTIKEL 31** (Spielen in Unterzahl)

- 1. Diese Massnahme bestraft eine Mannschaft, deren Vertretern die blaue Karte oder die rote Karte gezeigt wurde.
- 2. Die blaue Karte bedeutet eine Phase in Unterzahl von zwei (2) Minuten.
- 3. Die rote Karte bedeutet eine Phase in Unterzahl von vier (4) Minuten.
- 4. Muss eine Mannschaft eine Phase in Unterzahl spielen, darf sie nur vier (4) Spieler auf dem Spielfeld haben, wenn sie sich entscheidet, ohne Torwart zu spielen, oder drei (3) Feldspieler und einen (1) Torwart.

5. Der Assistenzschiedsrichter informiert den Delegierten der Mannschaft, die in Unterzahl spielen muss, sobald diese Phase endet.
6. Die Phase in Unterzahl beginnt, sobald das Spiel fortgesetzt wird.
7. Die Phase in Unterzahl endet, wenn die Zeit der ausgesprochenen Strafe abgelaufen ist.
8. Wird einem Spieler der gleichen Mannschaft zur gleichen Zeit des Spiels oder später die blaue Karte oder die rote Karte gezeigt, wird seine Mannschaft mit einer zweiten Phase in Unterzahl bestraft. Dabei ist folgendes zu berücksichtigen:
  - a. Entsprechende Ersetzungen sind vorzunehmen.
  - b. Kann das Spiel fortgesetzt werden, wird die Mannschaft des Verursachers mit einer weiteren Phase in Unterzahl bestraft - bei einer blauen Karte von zwei (2) Minuten Dauer; bei einer roten Karte von vier (4) Minuten Dauer.
  - c. Diese zweite Phase in Unterzahl beginnt erst, sobald die erste Phase beendet ist.
  - d. Die zweite Phase in Unterzahl endet sobald die Dauer der zweiten Phase in Unterzahl abgelaufen ist.

## KAPITEL VI - ENTSCHEIDUNGEN UND KLASSIFIZIERUNGEN

### ARTIKEL 32 (Entscheidung eines Spiels)

1. Ist es notwendig, am Ende eines Spiels zu entscheiden, welche Mannschaft der Sieger ist, wird eine Verlängerung gespielt.
2. Ein Spieler, der am Ende der normalen Spieldauer eine Zeitstrafe erhält, darf nicht an der Verlängerung teilnehmen, bevor er den Rest seiner Zeitstrafe abgesessen hat.
3. Zwischen dem Ende der regulären Spieldauer und dem Beginn der Verlängerung des Spiels ist stets eine Pause von drei (3) Minuten zu gewähren, ohne dass die Mannschaften in die Umkleidekabinen gehen.
4. Die Spieldauer für diese Verlängerung beträgt wie folgt:
  - a. In den Kategorien U15 und U17 beträgt die effektive Spieldauer sechs (6) Minuten, aufgeteilt in zwei (2) Abschnitte von je drei (3) Minuten.
  - b. In den übrigen Kategorien beträgt die effektive Spieldauer zehn (10) Minuten, aufgeteilt in zwei Abschnitte von je fünf (5) Minuten.
5. Am Ende des ersten Abschnitts der Verlängerung ist eine Pause von zwei (2) Minuten vorzusehen, die Mannschaften müssen auf dem Spielfeld bleiben und ihre Defensivzonen sowie ihre Reservebänke wechseln.
6. Bleibt das Ergebnis am Ende der Verlängerung unentschieden, verbleiben die Mannschaften auf dem Spielfeld, um den Sieger anhand der Ausführung der erforderlichen Serie von Penaltys durch jede Mannschaft zu ermitteln.
7. Die Hauptschiedsrichter bestimmen im Beisein der Mannschaftskapitäne durch Münzwurf, welches Tor für die Ausführung der Penaltys verwendet wird, und welches Team beginnt.
8. Vor Beginn des Penaltyschießens teilt der Trainer dem Assistenzschiedsrichter die Rückennummern der Spieler mit, die die erste Serie an Penaltys ausführen; die vom Trainer angegebene Reihenfolge ist einzuhalten.
9. Der Assistenzschiedsrichter steht in der Mitte des Spielfelds und zeigt abwechselnd und in der zuvor festgelegten Reihenfolge an, welcher Spieler für die Ausführung der einzelnen Penaltys zuständig ist.
10. Die Spieler, die am Penaltyschiessen teilnehmen, müssen entsprechend ausgerüstet sein (im Falle der Torwarte mit Helm) und sich gemeinsam auf beiden Seiten des Spielfelds seitlich zum Assistenzschiedsrichter aufstellen.
11. Bevor die Ausführung eines Penalty für eine Mannschaft beginnt, muss sich der Torwart, der für die Abwehr des darauffolgenden Penaltys bestimmt ist, in einer der Ecken der Bande hinter dem Torgehäuse, das für das Penaltyschiessen benutzt wird, aufhalten.
12. Bei der Ausführung der ersten Serie von Penaltys darf jede Mannschaft die Spieler und/oder Torwarte einsetzen, die im offiziellen Spielbericht eingetragen sind. Ausgenommen sind die Spieler, die zuvor ausgeschlossen wurden (Rote Karte),

und diejenigen, die ihre Zeitstrafe (Blaue Karte) noch nicht vollständig beendet haben.

13. Jede Mannschaft führt abwechselnd und mit verschiedenen Spielern jeden der fünf (5) Penaltys dieser ersten Serie aus; aber jede Mannschaft kann den gleichen Torwart einsetzen, um alle Penaltys abzuwehren.
14. Spielt eine der beiden Mannschaften mit weniger als fünf (5) Spielern, werden die Penaltys abwechselnd mit den verfügbaren Spielern und/oder Torwarten ausgeführt. Der Assistenzschiedsrichter wird informiert, wer die Ausführung wiederholt, nachdem alle verfügbaren Spieler ihren Penalty ausgeführt haben.
15. Kann eine Mannschaft vor Abschluss dieser Serie die Trefferanzahl der Gegner nicht mehr ausgleichen, beenden die Hauptschiedsrichter das Spiel. Sieger ist die Mannschaft, die die meisten Treffer erzielt hat.
16. Endet diese erste Serie unentschieden, wird der Sieger in einer weiteren Serie ermittelt, in der jede Mannschaft abwechselnd einen Penalty schießt, bis eine Mannschaft einen Treffer erzielt und die andere nicht. Die Mannschaft, die den Treffer erzielt hat, gilt als Sieger.
17. In dieser zusätzlichen Serie darf ein Spieler jeden Penalty seiner Mannschaft ausführen. Jede Mannschaft darf mit demselben Torwart versuchen, alle Penaltys abzuwehren.
18. Einer der Hauptschiedsrichter steht in der unteren Ecke des Strafraums und ist dafür verantwortlich, den Beginn der jeweiligen Ausführung anzuzeigen, die Handlungen des ausführenden Spielers sowie des abwehrenden Torwarts zu kontrollieren und dabei die Regeln für die Ausführung des Penaltys zu beachten.
19. Der andere Hauptschiedsrichter steht auf der gegenüberliegenden Seite des Strafraums in Verlängerung der Torlinie, um die Gültigkeit von Treffern zu prüfen.
20. Gelangt der Ball infolge der Ausführung eines Penaltys ins Torgehäuse, nachdem er die Bande und dann auch den Torwart berührt hat, ist der jeweilige Treffer ungültig.
21. Gelangt der Ball infolge der Ausführung eines Penaltys ins Torgehäuse, nachdem er die Pfosten und dann auch den Torwart berührt hat, ist der Treffer gültig.
22. Ein Mittelanstoß ist nicht erforderlich, um Treffer aus dem Penaltyschießen anzuerkennen.
23. Bei einem Penaltyschiessen:
  - a. Alle während des Spiels an Spieler und Torhüter vergebenen gelben Karten werden nicht berücksichtigt.
  - b. Wenn ein Spieler oder Torhüter eine zweite gelbe Karte erhält, muss ihm eine rote Karte gezeigt werden, wodurch er vom Spiel ausgeschlossen wird, aber auf die Auswechselbank wechseln darf. Im Falle einer roten Karte aufgrund von zwei gelben Karten bedeutet die rote Karte nur den Ausschluss aus dem Spiel, ohne weitere disziplinarische Konsequenzen für zukünftige Spiele und es ist kein Schiedsrichterbericht erforderlich.
  - c. Bei der Ausführung eines Penaltys während des Penaltyschiessens haben die Spieler fünf Sekunden Zeit, den Penalty auszuführen, wobei Täuschungen

erlaubt sind.

### **ARTIKEL 33°** (Punkte und Klassifizierung)

1. Bei den Veranstaltungen, Turnieren und Wettbewerben, deren Klassifizierungen durch die in jedem Spiel erzielten Punkte bestimmt wird, sind diese wie folgt zu verteilen:
  - a. Sieg ...                      Drei (3) Punkte.
  - b. Unentschieden ...        Ein (1) Punkt.
  - c. Niederlage...              Null (0) Punkte.
  - d. Nicht-Erscheinen...    Null (0) Punkte.
2. Bei Veranstaltungen, Turnieren und Wettbewerben, die auf Punktbasis gespielt werden, wird die endgültige Rangliste in absteigender Reihenfolge der Summe der von den einzelnen Mannschaften erzielten Punkte festgelegt.
3. Gleichstand in der Rangliste zwischen zwei Mannschaften. Sind am Ende einer Ausscheidung oder eines Wettbewerbs zwei Mannschaften punktgleich, sind die folgenden Kriterien zur Lösung des Gleichstands zu verwenden.
  - a. Eine Runde:
    - 1) Zunächst sind nur die Spiele zwischen den beiden beteiligten Mannschaften heranzuziehen. Die Mannschaft, die die meisten Punkte erzielt, befindet sich auf der besten Position.
    - 2) Bleibt es bei einem Unentschieden, ist diejenige Mannschaft besser platziert, die die größte Differenz zwischen den erzielten und den erhaltenen Gegentreffern insgesamt erreicht hat.
    - 3) Bleibt es bei einem Unentschieden, ist die beste Mannschaft diejenige mit der höchsten Trefferquote, die sich aus der Division der insgesamt erzielten Treffer durch die insgesamt erhaltenen Gegentreffer ergibt.
  - b. Zwei Runden:
    - 1) Zunächst sind nur die Spiele zwischen den beiden Mannschaften zu berücksichtigen. In der besten Position ist dabei diejenige Mannschaft mit den meisten Punkten.
    - 2) Bleibt es bei einem Unentschieden, ist diejenige Mannschaft besser platziert, die die größte Differenz zwischen den erzielten Treffern und den erhaltenen Gegentreffern zwischen den betroffenen Mannschaften erreicht hat.
    - 3) Bleibt das Unentschieden bestehen, ist die Mannschaft mit der höchsten Trefferquote besser platziert, die sich aus der Division der insgesamt erzielten Treffer durch die insgesamt erhaltenen Treffer zwischen den beiden jeweiligen Mannschaften ergibt.
    - 4) Bleibt es weiterhin bei einem Unentschieden, müssen alle Spiele in allen Phasen des Wettbewerbs berücksichtigt werden. Dabei erreicht folgende Mannschaft die beste Position:
      - a) Diejenige Mannschaft ist besser platziert, die die grösste Differenz

zwischen den erzielten Treffern und den erhaltenen Gegentreffern insgesamt erreicht hat.

- b) Bleibt das Unentschieden weiterhin bestehen, ist die Mannschaft mit der höchsten Trefferquote besser platziert, die sich aus der Division der insgesamt erzielten Treffer durch die insgesamt erhaltenen Treffer ergibt.

4. Gleichstand in der Rangliste zwischen drei oder mehr Mannschaften. Sind am Ende einer Ausscheidung oder eines Wettbewerbs drei oder mehr Mannschaften punktgleich, sind die folgenden Kriterien zur Lösung des Gleichstands zu verwenden.

a. Eine Runde:

- 1) Zunächst sind nur die Spiele zwischen den drei oder mehr Mannschaften heranzuziehen. Die Mannschaft, die die meisten Punkte erzielt, befindet sich auf der besten Position.
- 2) Bleibt es bei dem Unentschieden, ist diejenige Mannschaft besser platziert, die die größte Differenz zwischen den erzielten Treffern und den erhaltenen Gegentreffern zwischen den betroffenen drei oder mehr Mannschaften erreicht hat.
- 3) Bleibt es weiterhin bei einem Unentschieden, ist die beste Mannschaft diejenige mit der höchsten Trefferquote, die sich aus der Division der insgesamt erzielten Treffer durch die insgesamt erhaltenen Gegentreffer zwischen den betroffenen drei oder mehr Mannschaften ergibt.
- 4) Bleibt es bei einem Unentschieden, müssen alle während der gesamten Phase der Veranstaltung ausgetragenen Spiele berücksichtigt werden, und die bessere Position ist wie folgt zu ermitteln:
  - a) Die Mannschaft, die den größten Unterschied zwischen erzielten Treffern und erhaltenen Gegentreffern erreicht hat.
  - b) Bleibt es bei einem Unentschieden, ist die beste Mannschaft diejenige mit der höchsten Torquote, die sich aus der Division der insgesamt erzielten Treffer durch die insgesamt erhaltenen Gegentreffer ergibt.

b. Zwei Runden:

- 1) Zunächst werden nur Spiele zwischen den drei oder mehr beteiligten Mannschaften berücksichtigt, wobei die Mannschaft mit der höchsten Punktzahl am besten platziert ist.
- 2) Bleibt das Unentschieden bestehen, ist die Mannschaft besser platziert, die zwischen den drei oder mehr betroffenen Mannschaften die größte Differenz zwischen der Gesamtzahl der erzielten Treffer und der Gesamtzahl der erhaltenen Gegentreffer erreicht hat.
- 3) Bleibt es bei dem Unentschieden, ist die beste Mannschaft diejenige mit der höchsten Torquote, die sich aus der Division der Gesamtzahl der erzielten Treffer durch die Gesamtzahl der erhaltenen Gegentreffer unter den drei oder mehr betroffenen Mannschaften ergibt.
- 4) Bleibt es bei einem Unentschieden, müssen alle Spiele in allen Phasen der Veranstaltung berücksichtigt werden, und folgende Mannschaft erreicht die

beste Position:

- a) Die Mannschaft mit der höchsten Differenz zwischen erzielten Treffern und erhaltenen Gegentreffern.
  - b) Bleibt es bei einem Unentschieden, ist die beste Mannschaft diejenige mit der höchsten Trefferquote, die sich aus der Division der insgesamt erzielten Treffer durch die insgesamt erhaltenen Gegentreffer ergibt.
5. Für den wenig wahrscheinlichen Fall, dass eine eindeutige Klassifizierung weiterhin nicht erzielt werden kann, entscheidet World Skate - RHTC das Kriterium für eine Lösung in Absprache mit den beteiligten oder betroffenen Mannschaften.

## KAPITEL VII - ADMINISTRATIVE SITUATIONEN

### ARTIKEL 34 (Proteste)

#### 1. Administrative Proteste

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

#### 2. Technische Proteste.

- a. Technische Proteste basieren auf möglichen Regelirrtümern oder technischen Fehlern oder anderen Fehleinschätzungen, die von den Schiedsrichtern während eines Spiels gemacht wurden, sofern sie gegen die geltenden offiziellen Regeln verstoßen oder einen direkten Einfluss auf das Endresultat eines Spiels gehabt haben könnten.
- b. Damit ein technischer Protest gültig ist, muss er vom Mannschaftskapitän, der ihn erhebt, auf dem Spielfeld den Hauptschiedsrichtern des Spiels anlässlich einer Spielunterbrechung oder unmittelbar nach Spielende mitgeteilt werden.
- c. Die Hauptschiedsrichter informieren den Kapitän der gegnerischen Mannschaft unverzüglich darüber, dass das Spiel Gegenstand eines Protestes der anderen Mannschaft ist.
- d. Sie sorgen unmittelbar danach für die obligatorische Unterzeichnung des offiziellen Spielberichts durch die Delegierten und Kapitäne der einzelnen Mannschaften.

#### 3. Bestätigung der Proteste.

- a. Alle Proteste sind anschliessend von der verantwortlichen Stelle der Mannschaft, die den Protest eingereicht hat, durch ein offizielles Schreiben zu

bestätigen, dem ein Zahlungsmittel für die entsprechende Gebühr beiliegt, und das an die ausrichtende Stelle des Wettbewerbs zusenden ist; im Falle eines internationalen Wettbewerbs, an die für den Wettbewerb zuständige Stelle WORLD SKATE-RHTC oder CONTINENTAL CONFEDERATION; und im Falle eines nationalen Wettbewerbs an den angeschlossenen Verband.

### **ARTIKEL 35** (Nicht-Erscheinen - Aufgabe des Spiels)

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

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

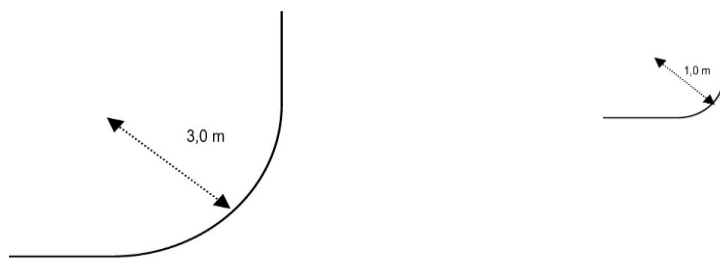
# INHALT      TECHNISCHE REGELN

|                    |                                                           |           |
|--------------------|-----------------------------------------------------------|-----------|
| <b>KAPITEL I</b>   | <b>RÄUMLICHKEITEN ZUM SPIEL</b>                           | <b>45</b> |
| ARTIKEL 1°         | (Spielfeld und Umgebung)                                  | 45        |
| ARTIKEL 2°         | (Spielfeldmarkierungen)                                   | 47        |
| ARTIKEL 3°         | (Die Torgehäuse)                                          | 50        |
| ARTIKEL 4°         | (Der Ball für das Spiel)                                  | 54        |
| ARTIKEL 5°         | (Werbung auf dem Spielfeld und den inneren Bandenflächen) | 54        |
| ARTIKEL 6°         | (Offizieller Tisch für das Spiel)                         | 55        |
| ARTIKEL 7°         | (Elektronische Unterstützung zur Kontrolle des Spiels)    | 56        |
| <br>               |                                                           |           |
| <b>KAPITEL II</b>  | <b>AUSRÜSTUNG DER SPIELER</b>                             | <b>60</b> |
| ARTIKEL 8°         | (Normale Ausrüstung der Spieler)                          | 60        |
| ARTIKEL 9°         | (Schutzausrüstung der Torwarte)                           | 64        |
| ARTIKEL 10°        | (Zusätzliche Schutzausrüstung der Spieler (optional))     | 66        |
| ARTIKEL 11°        | (Werbung auf der Ausrüstung der Spieler)                  | 69        |
| <br>               |                                                           |           |
| <b>KAPITEL III</b> | <b>FREISTELLUNG DER SPIELER FÜR DIE NATIONALTEAMS</b>     | <b>70</b> |
| ARTIKEL 12°        | (Freistellung der Spieler für die Nationalteams)          | 70        |

# KAPITEL I - RÄUMLICHKEITEN ZUM SPIEL

## ARTIKEL 1 (Spielfeld und Umgebung)

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



5. Die Banden können aus völlig undurchsichtigen Elementen bestehen, mit vertikalem Profil aus Hartkunststoff, in weißer Farbe oder aus Elementen mit vertikalem Profil, die fest im Boden verankert sind:
  - a. Holzbohlen, 20 Zentimeter hoch und 2 Zentimeter dick, bilden die Basis der Bande; gestrichen in einer neutralen Farbe, die sich von der Farbe des Balles absetzt.
  - b. Die Rahmenkonstruktion ist an den Bohlen befestigt; sie kann aus Holz, Maschendraht oder durchsichtigem Kunststoff bestehen.



6. Hinter den kurzen Banden sind Sicherheitsnetze anzubringen, die vom Boden gemessen bis in eine Höhe von 4 Metern reichen.



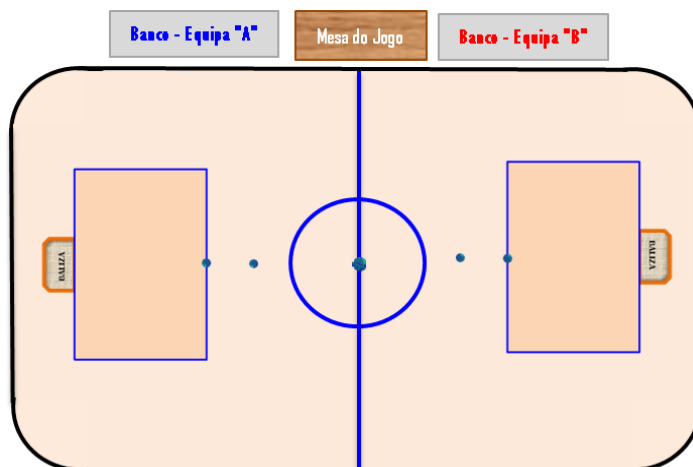
7. An den langen, seitlichen Banden sind nahe der Reservebank jeder Mannschaft und neben dem Zeitnehmertisch zwei Türen anzubringen, die nicht zum Spielfeld hin geöffnet werden können.



8. Bei internationalen Wettbewerben mit Mannschaften von Nationalverbänden, die WORLD SKATE angeschlossen sind, müssen die Spielfelder ein Standardmaß von 40 x 20 Meter einhalten, mit abgerundeten Ecken, die einen Radius von 3 Metern aufweisen.
- a. Bei Vereinswettbewerben darf das Spielfeld die in Ziffer 3 dieses Artikels aufgeführten Abmessungen aufweisen.
  - b. Die nationalen Verbände dürfen andere Spielfeldmaße zulassen mit Abweichungen bis zu 10% innerhalb der in Ziffer 3 dieses Artikels aufgeführten Größen.

## ARTIKEL 2° (Spielfeldmarkierungen)

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



2. Die Spielfeldmarkierungen müssen der Abbildung aus Punkt 1 entsprechen.
  - a. Alle Linien sind Bestandteil der Bereiche, die sie kennzeichnen. Sie sind 8 cm breit und haben eine andere Farbe als der Ball und der Boden, so dass sie sehr gut zu erkennen sind.
  - b. Bei internationalen Veranstaltungen mit Nationalmannschaften, deren Verbände WORLD SKATE angeschlossen sind, darf das Spielfeld keine anderen als die Markierungen für Rollhockey aufweisen.
  - c. Bei allen übrigen Veranstaltungen sind weitere Markierungen zulässig, vorausgesetzt die besonderen Markierungen für Rollhockey sind gut zu erkennen.
3. Strafraum.

Der Strafraum in jeder Spielfeldhälfte ist rechteckig und wird durch vier Linien, die vollständig zum Strafraum gehören, wie folgt umschlossen:

  - a. Zwei Linien parallel zur kurzen Bande, 9 Meter lang.
  - b. Zwei Linien parallel zur langen Bande, 5.40 Meter lang.
4. Torlinie.

Die Linie zwischen den Torpfosten ist 1,70 Meter lang, und wird mindestens 2,70 Meter und höchstens 3,30 Meter von der kurzen Bande entfernt aufgetragen.
5. Schutzzone des Torwarts.

Sie ist ein halbkreisförmiger Bereich vor der Torlinie (von Torpfosten zu Torpfosten gezogen), der Mittelpunkt des Halbkreises befindet sich auf der Mitte der Torlinie eines jeden Torgehäuses.
6. Penaltypunkt.

Auf der oberen Strafraumlinie und 5,40 Meter mittig vor der Torlinie ist die Markierung für den Penalty aufgetragen. Sie ist rund und hat einen Durchmesser von 10 Zentimetern.

7. Stelle für den direkten Freistoß.

In jeder Spielfeldhälfte ist in einer Entfernung von 7,40 Metern und mittig vor der Torlinie die Markierung für den direkten Freistoß aufgetragen. Sie ist rund und hat einen Durchmesser von 10 Zentimetern.

8. Mittellinie.

Parallel zu den kurzen Banden teilt die Mittellinie das Spielfeld in zwei Hälften. Daraus ergeben sich für jede Mannschaft zwei "Spielzonen":

- a. Die "Defensivzone", in der sich die Spieler zum Mittelanstoß aufhalten müssen, entweder zum Spielbeginn oder zur Spielfortsetzung oder nach einem gültigen Torerfolg.
- b. Die "Angriffszone" bildet dementsprechend die "Defensivzone" der gegnerischen Mannschaft.

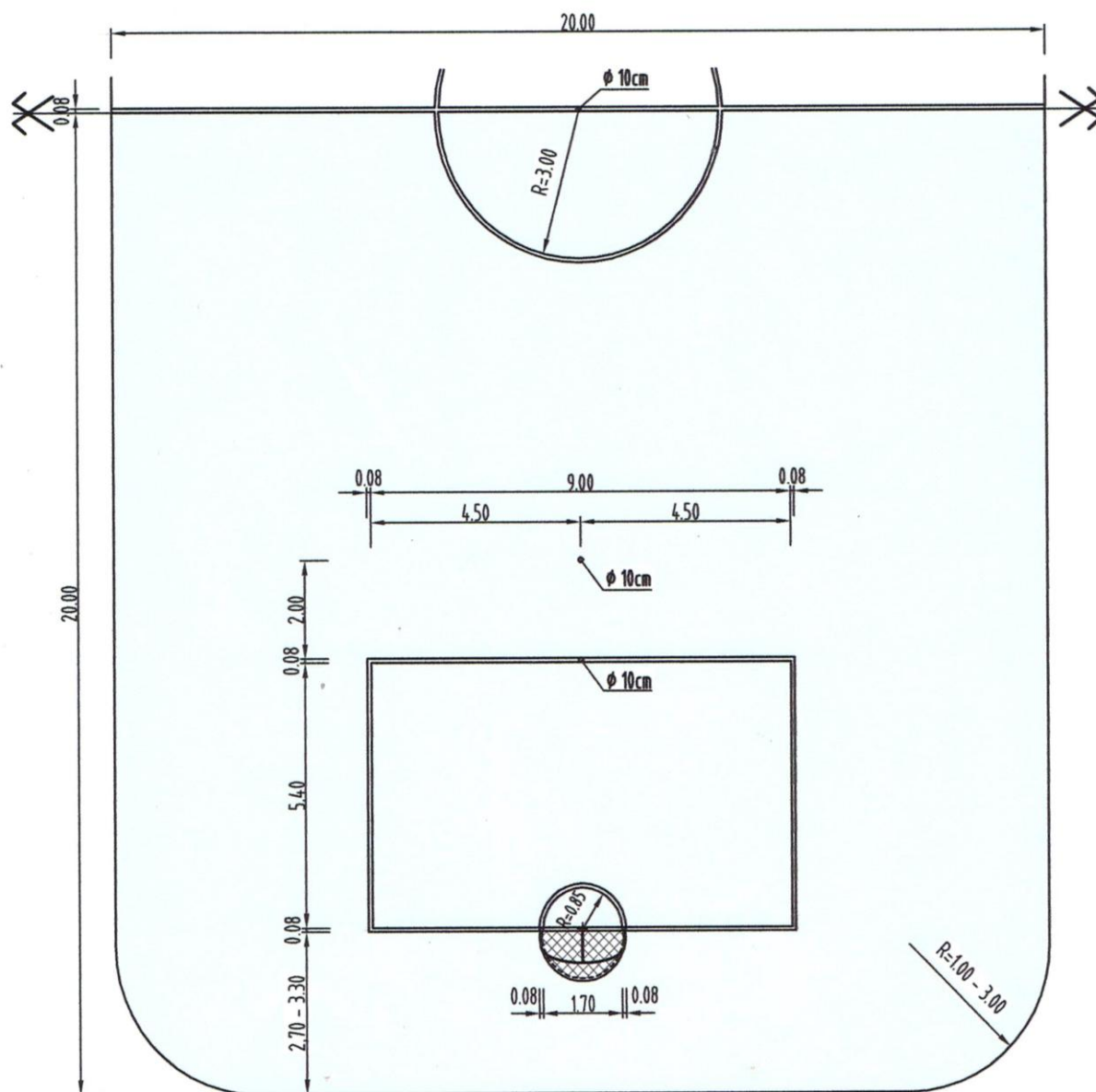
9. Mittelkreis.

Er ist in der Mitte des Spielfelds aufgetragen und hat einen Radius von 3 Metern. Bei einem Mittelanstoß dürfen sich die gegnerischen Spieler nicht im Mittelkreis aufhalten.

10. Stelle für den Spielbeginn und die Spielfortsetzung. Sie ist rund, hat einen Durchmesser von 10 Zentimetern und ist auf der Mittellinie genau im Zentrum des Mittelkreises aufgetragen.

## Marking on the Rink (each Half)

M=1:125



### **ARTIKEL 3°** (Die Torgehäuse)

Die relevanten Maße für die Herstellung des Torgehäuses ergeben sich aus den nachfolgenden Diagrammen am Ende dieses Artikels.



1. Das Torgehäuse besteht aus einem Rahmen aus hohlem, galvanisiertem Standardeisenrohr, hergestellt aus drei Elementen, die wie folgt zusammengesweisst sind:
  - a. Der Frontrahmen, gestrichen in fluoreszierendem Orange, besteht aus den folgenden drei Segmenten:
    - 1) Zwei senkrechten Rohren - den Torpfosten - die oben mit einem waagrechten Rohr - der Torlatte - verbunden sind.
    - 2) Die Torpfosten und die Torlatte haben einen Durchmesser von 7,5 Zentimeter.
    - 3) Die oberen Ecken des Torgehäuses sollen in einem Winkel von 45° (fünfundvierzig Grad) abgeschrägt sein - von vorne gesehen.

#### **DIE ECKEN DES TORGEHÄUSES - FORM + "DETAIL" FOTO**

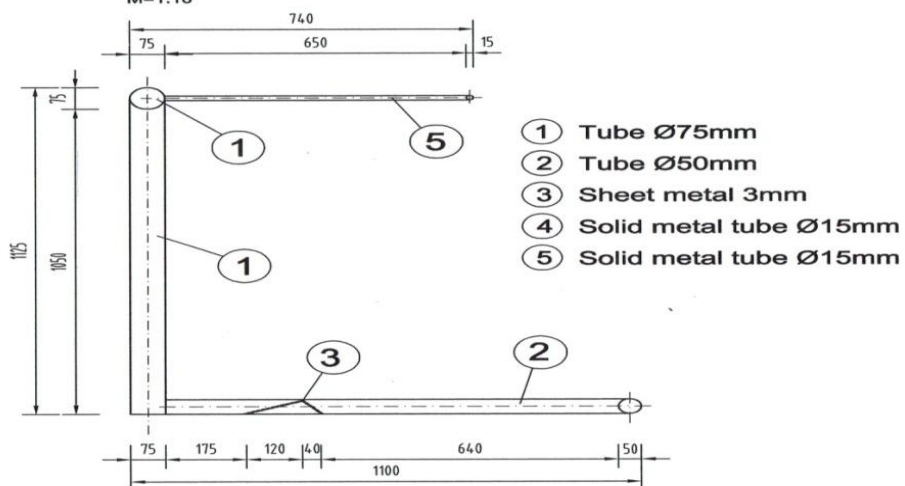


- 4) Der Abstand vom Boden zur Unterkante der Torlatte beträgt 102,5 Zentimeter. Der Abstand zwischen den Torpfosten beträgt im Innenmaß 170 Zentimeter.
- b. Der untere hintere Aufbau ist in weißer Farbe gestrichen und besteht aus einem halbkreisförmigen Bogen, der mit einem waagrechten Steg verbunden ist:

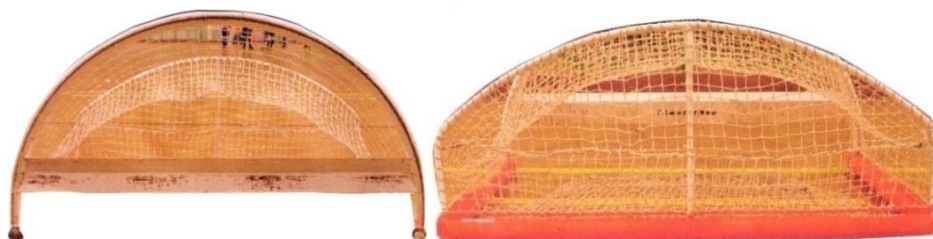
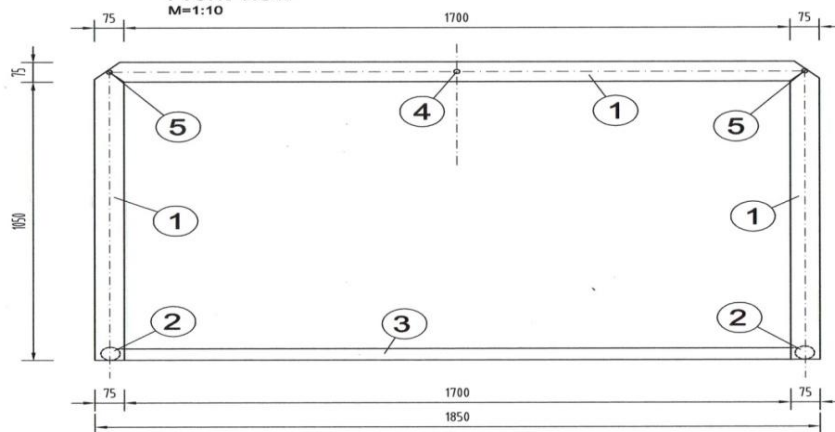
- 1) Das Rohr, das den halbkreisförmigen Bogen bildet, der an den Frontrahmen angeschweißt ist, hat einen Durchmesser von 5 Zentimetern. Der Bogen besitzt einen Radius von 64 Zentimetern mit einem Mittelpunkt auf der Torlinie.
- 2) Der waagrechte Steg ist 12 Zentimeter breit. Er ist parallel zur Torlinie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



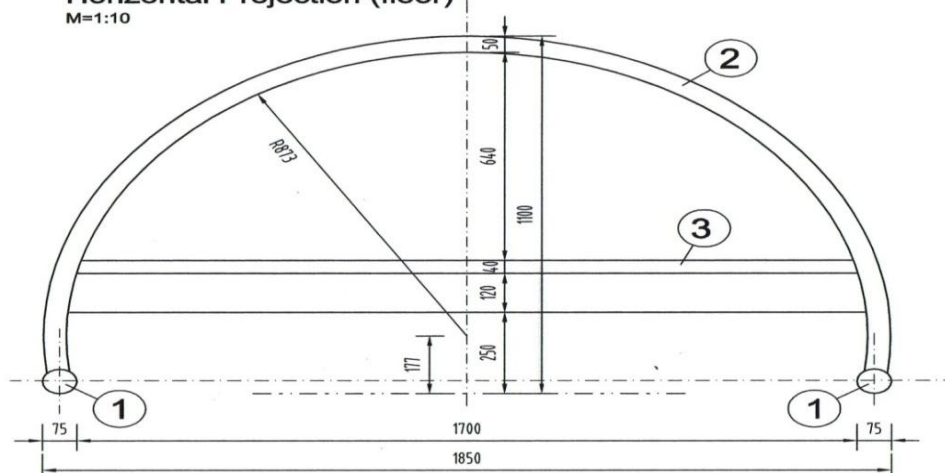
**Goal Cage**  
**Lateral view**  
M=1:10



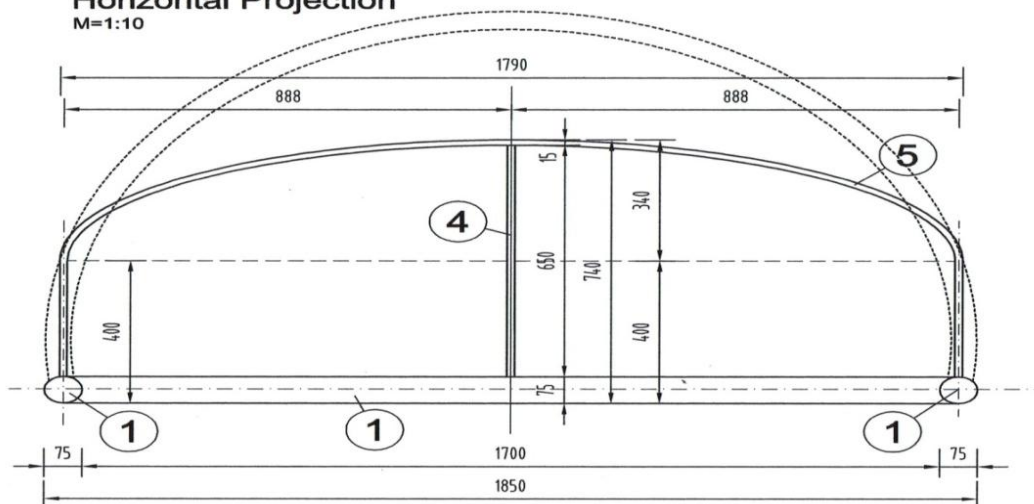
**Goal Cage**  
**Front view**  
M=1:10



**Goal Cage**  
Horizontal Projection (floor)  
M=1:10



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



#### **ARTIKEL 4** (Der Ball für das Spiel)

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

| BESCHREIBUNG | Der offizielle Ball für das Spiel.           |
|--------------|----------------------------------------------|
| MATERIAL     | Kautschuk/gepresster Kunststoff mit Füllung. |
| ABMESSUNG    | 72 Millimeter Durchmesser                    |
| GEWICHT      | 150 g $\pm$ 5 Gramm.                         |
| FARBE        | Schwarz/gelb.                                |



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

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

1. Bei internationalen Wettbewerben mit Nationalmannschaften von WORLD SKATE - Mitgliedsstaaten ist jede Art von Werbung auf dem Boden des Spielfeldes wie folgt erlaubt:
  - a. Bei internationalen Wettbewerben mit Vereinsmannschaften darf der Ausrichter einem seiner Sponsoren erlauben, Werbung auf dem Spielfeld innerhalb des Mittelkreises anzubringen, vorausgesetzt, das benutzte Material beeinflusst nicht die Haftung und das Gleiten der Rollschuhe der Spieler.

- b. Die nationalen Verbände dürfen Werbung auch auf anderen Bereichen des Spielfeldes zulassen - ausgenommen innerhalb der Strafräume - und solange die Markierungslinien erkennbar bleiben.
- 2. Reklameflächen sind auch auf den Innenseiten der Bande erlaubt, solange ein Mindestabstand zum Boden von 30 Zentimetern freigehalten wird.
- 3. Bilder, Werbebanner oder Poster auf der Innenseite der Bande dürfen die Spieler weder gefährden noch deren Aktionen auf dem Spielfeld behindern.

#### **ARTIKEL 6** (Offizieller Zeitnehmertisch für das Spiel)

1. Im Außenbereich des Spielfelds, so dicht wie möglich und in Höhe der Spielfeldmitte, ist ein Bereich für den offiziellen Tisch einzurichten. Er ist von den Zuschauern vollständig getrennt und mit den notwendigen technischen Hilfsmitteln ausgestattet.
2. Das Personal am Zeitnehmertisch setzt sich wie folgt zusammen:
  - a. Ein Zeitnehmer, nach Nominierung durch den nationalen Verband und/oder durch den Ausrichter des Spiels.
  - b. Ein vom Aufsicht führenden Organ eingesetzter Beauftragter, der für die Aufgaben am Zeitnehmertisch verantwortlich ist.
  - c. Ein vom Aufsicht führenden Organ eingesetzter Sekretär, der für die Erstellung des elektronischen oder schriftlichen Spielberichts verantwortlich ist.
  - d. Ein vom Aufsicht führenden Organ eingesetzter Assistenzschiedsrichter, der die Notierung der Teamfouls und das Verhalten der Mannschaftsangehörigen an den Reservebänken kontrolliert. Er soll mithelfen, etwaige Geschehnisse im Spiel zu klären.
  - e. Ein vom Aufsicht führenden Organ eingesetzter weiterer Assistenzschiedsrichter, der die Dauer des Ballbesitzes für jede Mannschaft kontrolliert, sofern dafür ein geeignetes elektronisches System am Spielfeld vorhanden ist.
3. Zu jedem Spiel eines internationalen Wettbewerbs sorgt der Ausrichter des Spiels dafür, dass am offiziellen Tisch folgende Gegenstände und folgendes Material vorhanden sind:
  - a. Fünf Stühle.
  - b. Ein mobiler Computer und ein digitaler Drucker, einschließlich ausreichend Material für die notwendigen Aufgaben.
  - c. Zwei manuelle Anzeigetafeln zur Anzeige der während des Spiels angesammelten Teamfouls.
  - d. Zwei Türme, um die Information über eine Auszeit zu gewährleisten, die bei der nächsten Spielunterbrechung gewährt wird; und dass ein nächstes Teamfoul einen direkten Freistoß gegen die verursachende Mannschaft zur Folge haben wird.
  - e. Zwei Hinweistafeln zur Anzeige der Dauer des Ballbesitzes je Mannschaft.

4. Jeder Nationalverband ist in seinen nationalen Rollhockeywettbewerben für die Besetzung des Zeitnehmertisches selbst verantwortlich. Vorgeschrieben sind dabei jedoch ein Zeitnehmer und ein Assistenzschiedsrichter.

### Schaubild des Zeitnehmertisches und der Reservebänke

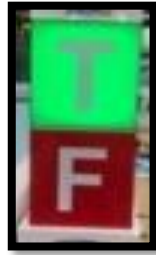


#### LEGENDE

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

#### ARTIKEL 7° (Spielkontrolle anhand elektronischer Assistenzsysteme)

1. Jeder Nationalverband, Verein oder irgendein anderer Ausrichter, der die Durchführung von internationalen Rollhockeyspielen mit National- oder Vereinsmannschaften verantwortet, ist verpflichtet, die geeignete elektronische Ausrüstung zu nutzen, um die nachfolgend aufgeführte Information bereitzustellen.
2. Anzeige einer beantragten Auszeit (Timeout)
  - a. Meldet eine Mannschaft eine Auszeit an, geht der Assistenzschiedsrichter wie folgt vor:
    - 1) Ist das geeignete elektronische System vorhanden, stellt er das grüne Licht an der Säule an, die auf dem Zeitnehmertisch der Reservebank der Mannschaft am nächsten steht, die die Auszeit beantragt hat.



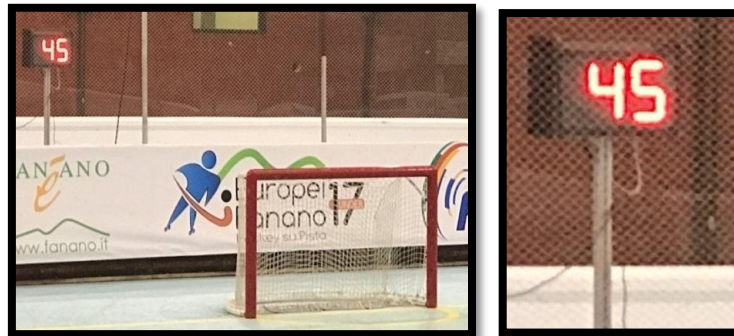
- 2) Ist eine solche Ausrüstung nicht vorhanden, dient eine Flagge oder ein anderes Objekt als Kennzeichen für die beantragte Auszeit. Der Assistenzschiedsrichter weist die andere Mannschaft auf die beantragte Auszeit mündlich hin.
  - b. Der Assistenzschiedsrichter gibt auch ein akustisches Signal,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



- 2) Ist eine solche Ausrüstung nicht vorhanden, dient eine Flagge oder ein anderes Objekt als Kennzeichen für den bevorstehenden Direkten Freistoß. Der Assistenzschiedsrichter stellt das Objekt auf der Seite des Zeitnehmertisches auf, die der Reservebank der betreffenden Mannschaft am nächsten liegt.
  - b. Unabhängig von dieser Information gibt der Assistenzschiedsrichter ein akustisches Signal, um den direkten Freistoß anzuzeigen, danach löscht er das Licht wieder.
4. Kontrolle der Dauer des Ballbesitzes
  - a. Am Zeitnehmertisch befindet sich die Konsole für die Kontrolle der Dauer des Ballbesitzes für jede Mannschaft, die maximal fünfundvierzig (45) Sekunden beträgt.



- 1) Die beiden Anzeigetafeln für die Dauer des Ballbesitzes sind hinter der Bande und dem Schutznetz in einer Entfernung von 1-2 Metern auf Höhe der Torgehäuse aufzustellen.



- 2) Die elektronischen Anzeigetafeln sind in einer Höhe von mindestens 1,40 Metern anzubringen.
- b. Der Einsatz dieser Gegenstände ist in internationalen Wettbewerben mit National- oder Vereinsmannschaften, die von WS-RHTC oder den verschiedenen Kontinentalverbänden ausgerichtet werden, vorgeschrieben. Sie werden von einem Assistenten bedient, der für jedes Spiel eingesetzt ist.
    - 1) Hinsichtlich der Wettbewerbe der nationalen Verbände wird empfohlen, diese elektronischen Systeme auch dort einzusetzen, insbesondere in den Kategorien der Seniorinnen und Senioren.
    - 2) Es bleibt jedoch den verschiedenen Kontinentalverbänden vorbehalten, darüber zu entscheiden, ob sie den Einsatz dieser Systeme in den Wettbewerben der ihnen angeschlossenen nationalen Verbände vorschreiben.
  - c. Das akustische Signal zeigt das Ende der Dauer des Ballbesitzes an und ist lediglich ein Hinweis; der Pfiff der Hauptschiedsrichter bestätigt deren Ablauf.
  - d. In normalen Situationen brauchen die Hauptschiedsrichter nicht eingreifen oder dem Assistenten, der die Geräte zur Kontrolle des Ballbesitzes bedient, ein Signal geben.
  - e. Allerdings müssen die Hauptschiedsrichter gewährleisten:
    - 1) "Warnzeichen" geben, d.h. beide Arme über den Kopf nach oben strecken, sobald die letzten fünf (5) Sekunden in der Ballbesitzdauer der ballführenden Mannschaft angebrochen sind.

- 2) Ist eine Anzeige der 45 Sekunden des Ballbesitzes nicht vorhanden, zählt ein Hauptschiedsrichter mit einem Arm die Dauer des Ballbesitzes, wenn eine Mannschaft den Ball in ihrer Defensivzone hält.
- 3) Signalisieren eines indirekten Freistoßes gegen die Mannschaft, die die Dauer des Ballbesitzes in ihrer Defensivzone überschreitet, oder die die Dauer des Ballbesitzes insgesamt ausgeschöpft hat.

## KAPITEL II - AUSRÜSTUNG DER SPIELER

### ARTIKEL 8° (Standardausrüstung der Spieler)

1. Die Spieler müssen folgende Grundausrüstung benutzen:
  - a. Das Trikot, die Shorts und die Stutzen müssen in den Farben der Nation oder des Vereins, den sie vertreten, gehalten sein und die Schienbeinschoner vollständig bedecken. Bei Verwendung von abgeschnittenen Stutzen muss deutlich erkennbar sein, dass die Schienbeinschoner an keiner Stelle sichtbar sind. Trägt ein Spieler unter den Hauptstutzen weitere Stutzen, dürfen diese an keiner Stelle des Beins sichtbar sein.
  - b. Zwei (2) Schuhe mit Gestellen.
  - c. Einen "Schläger".
2. Die Torwarte tragen besondere Schutzausrüstungen.
3. Spieler und Torwarte dürfen darüber hinaus weitere optionale Schutzausrüstung benutzen.
4. Die Trikots, Hosen und Stutzen der Feldspieler sind in den entsprechenden Vereinsfarben oder Landesfarben gehalten. Die Trikots der Torwarte unterscheiden sich farblich von denen ihrer Feldspieler. Sie dürfen auch nicht mit den Trikotfarben der gegnerischen Mannschaft einschließlich deren Torwarten verwechselt werden können.
  - a. Alle Spielertrikots, wie auch die Torwarttrikots, haben verschiedene Rückennummern - von 1 (eins) bis 99 (neunundneunzig). Die Nummer Null ist ausgeschlossen.
    - 1) Die einfarbigen Rückennummern müssen mit der Trikotfarbe kontrastieren und dürfen nicht kleiner sein als dreißig (30) Zentimeter.
    - 2) Optional und unbeschadet der vorherigen Ziffer dürfen auch auf der Vorderseite der Trikots und auf den Hosen Nummern angebracht sein.
  - b. Unabhängig von ihren Rückennummern müssen die Torwarte im Spielbericht als solche gekennzeichnet sein.
  - c. Treten beide Mannschaften - oder die Torwarte beider Mannschaften - mit den gleichen Farben auf dem Spielfeld an, oder mit Farben, die zur Verwirrung führen könnten, gehen die Hauptschiedsrichter wie folgt vor:
    - 1) Sie versuchen zunächst mit beiden Mannschaften eine Einigung zu erzielen.
    - 2) Ist eine Einigung nicht möglich, muss die Heimmannschaft - oder die im Spielplan als solche anzusehen ist - die Farbe ihrer Ausrüstung, falls notwendig auch einschließlich der Torwarte, ändern.
  - d. Der Mannschaftskapitän trägt als Erkennungszeichen eine Armbinde mit anderer Farbe als sein Trikot.
    - 1) Wird der Mannschaftskapitän ersetzt, braucht er seine Armbinde nicht an einen Mitspieler übergeben. Er muss die Hauptschiedsrichter aber darüber informieren, wer ihn als Mannschaftskapitän auf dem Spielfeld ersetzt.

- 2) Ist der Mannschaftskapitän ausgeschlossen, oder kann er verletzungsbedingt nicht mehr am Spiel teilnehmen, übergibt er seine Armbinde dem im Spielbericht eingetragenen stellvertretenden Mannschaftskapitän.
5. Die Spieler benutzen Rollschuhe mit vier (4) Rollen, die paarweise auf zwei quer hindurch gesteckten Achsen montiert sind. Die Verwendung von Inline-Skates ist zulässig, sofern diese alle Sicherheitsanforderungen erfüllen und den gesamten Fuss bedecken.
- a. An den Rollschuhen ist jegliche Schutzausrüstung aus Metall nicht erlaubt - auch nicht, wenn es mit anderem Material überzogen ist.
  - b. Die Rollen dürfen keinen Durchmesser aufweisen, der kleiner ist als drei (3) Zentimeter und es darf kein zusätzlicher Schutz angebracht sein.
  - c. Stopper dürfen vorn an den Schuhen oder an den Gestellen angebracht sein, sofern sie nicht größer sind als fünf (5) Zentimeter, und sofern sie die anderen Spieler nicht gefährden.
  - d. Torwarte dürfen Rollschuhe mit kleineren Rollen benutzen, um einen stabileren Stand bei der Verteidigung des Torgehäuses zu haben.

**Rollschuh für die Feldspieler**



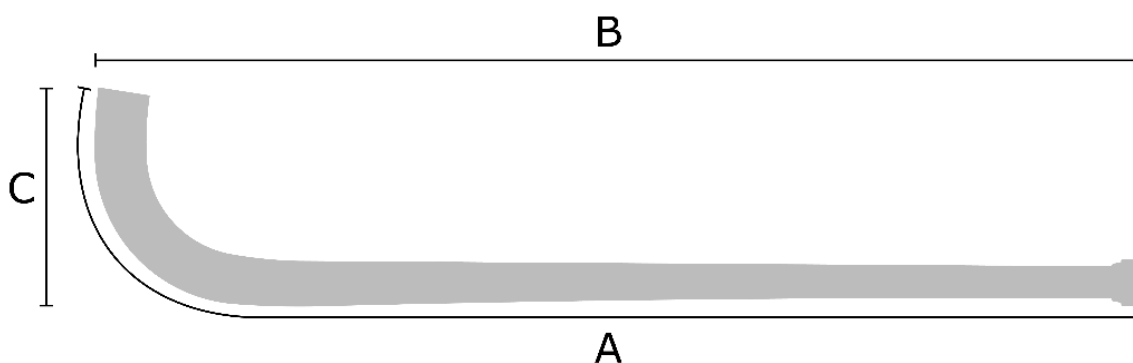
**Rollschuh für die Torwarte**



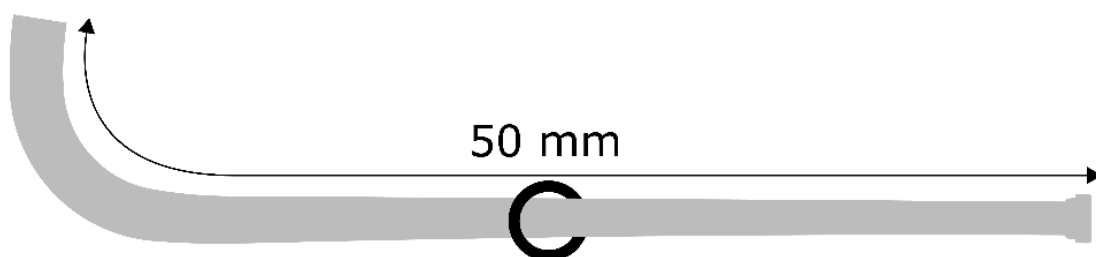
6. Der Schläger besteht aus zwei Elementen, einem Schaft und einem gebogenen flachen Teil.
- a. Der Schläger als Spielelement besteht aus einem Stück, dessen Maße nachfolgend definiert sind, und in einer als Blatt bezeichneten Krümmung endet. Positioniert man den Schläger auf einer ebenen Fläche, und steht das Blatt senkrecht zur Positionierfläche, wie in der Abbildung unten dargestellt, definieren die markierten Linien den größten Umfang (A), die Länge (B) und die Höhe (C) des Schlägers.
  - b. Er muss aus Materialien bestehen, die für den Spieler selbst, die übrigen Spieler oder das Spiel nicht schädlich sind. Alle enthaltenen Materialien muss World Skate zuvor genehmigt haben, nachdem es sich mit den Anträgen und den sich daraus ergebenden Auswirkungen auf das Spiel, seine Sicherheit oder etwas anderes befasst hat.
  - c. Er darf nicht mehr als 500 g wiegen, mit einer maximalen Toleranz von 50 g. (Ein Schläger im Spiel, ob vom Spieler personalisiert oder nicht, darf das reguläre Gewicht und seine Toleranz nicht überschreiten, d.h. 550 g).
  - d. Der Schläger muss die jeweiligen Abmessungen einhalten.

- e. Mit einem Ring, der einen Innendurchmesser von 5 cm aufweist, lässt sich prüfen, ob der Schläger die Querschnittsabmessung einhält. Um diese Anforderung zu prüfen, muss sich der Schläger vollständig durch den Ring führen lassen.
- f. Das Maß **A** sollte 115 cm nicht überschreiten.
- g. Das Maß **B** sollte 105 cm nicht überschreiten. Das Maß **C** muss zwischen 17 cm und 22 cm liegen. Die Summe der Abmessungen von **B** und **C** darf, wie in den Mustern 3, 4 und 5 gezeigt, 124 cm nicht überschreiten.

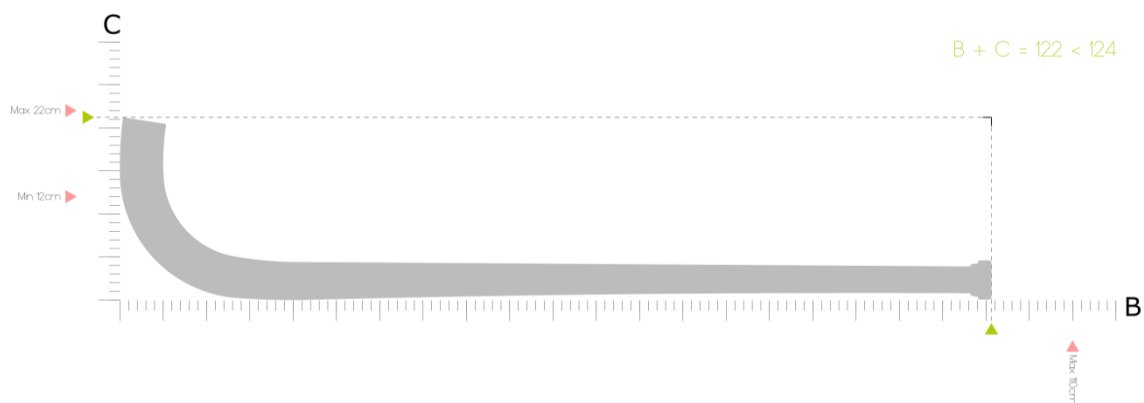
| BESCHREIBUNG | SCHLÄGER FÜR DIE FELDSPIELER                                                                    |
|--------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Material     | Holz und/oder Kunststoff                                                                        |
| Abmessung    | Wie in der Abbildung angegeben.                                                                 |
| Gewicht      | 450 - 550 Gramm.                                                                                |
| Farbe        | Klebstoffe: nach Hersteller und Holz<br>Ausführungen: je nach Design und Oberflächenbehandlung. |



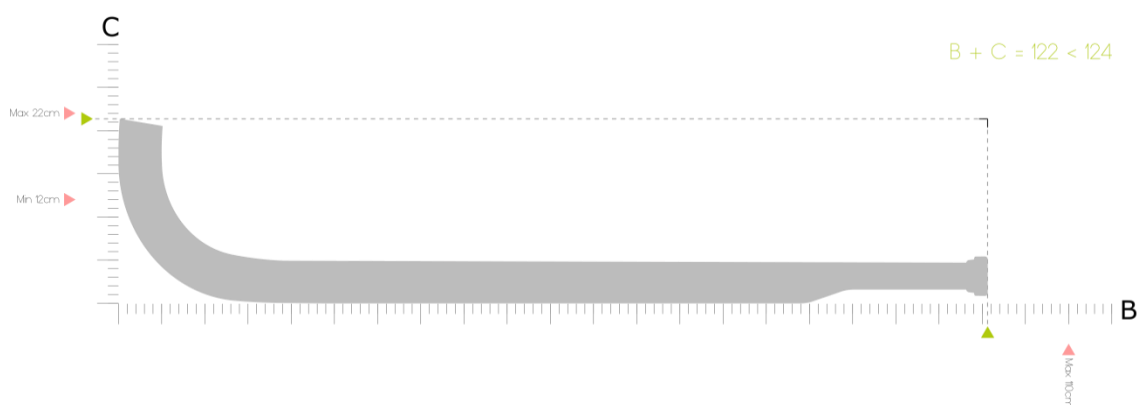
Entwurf 1 - Abmessungen eines Schlägers



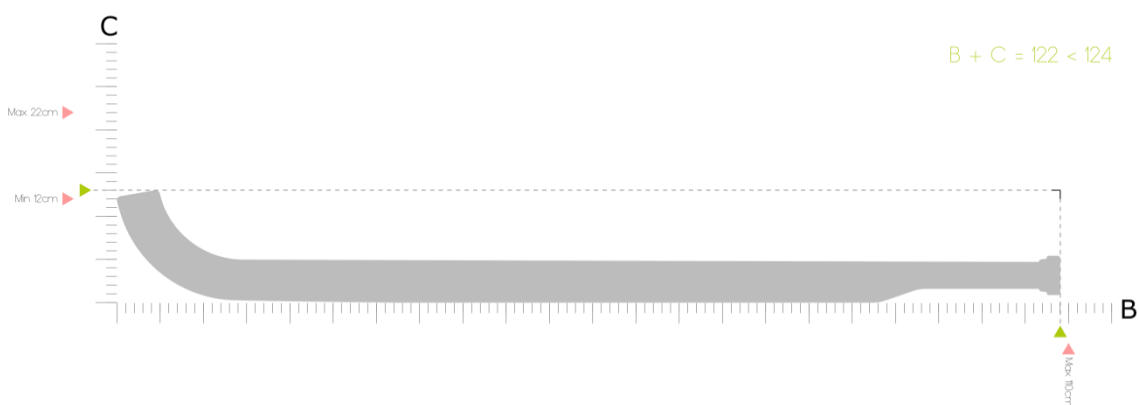
Entwurf 2 - Illustration des Ringversuchs



Entwurf 3 - Illustration eines traditionellen Schlägers innerhalb der Toleranzwerte.



Entwurf 4 - Illustration eines traditionellen Torwarschlägers innerhalb der Toleranzwerte



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

## **ARTIKEL 9°** (Vorgeschriebene Schutzausrüstung der Torwarte)

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



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



- a. Der Gebrauch der folgenden Schutzausrüstung für den Torwart ist freigestellt:
  - 1) Schutz für den Hals, der im Nacken zusammengesteckt wird, maximal 5 Zentimeter hoch, eingepasst unterhalb des Brustschutzes.
  - 2) Schutz für den Oberschenkel, elastisch oder halbsteif, der wie ein Handschuh über den Oberschenkel gezogen wird, und maximal 0,5 Zentimeter stark sein darf.
- b. Es ist in keinem Fall erlaubt, andere Materialien einzusetzen, um damit die normalen Maße der vorgenannten Schutzausrüstung zu vergrößern.

4. Die Handschuhe des Torwarts sind aus einem flexiblen Material hergestellt, wie Leder, Stoff, Segeltuch, Synthetik oder Kunststoffmaterialien, die von WS-RHTC zugelassen sind. Jeder Einsatz von Metallteilen oder von Metallbeschichtungen ist verboten. Ebenfalls verboten ist der Gebrauch anderer Materialien, die die körperliche Unversehrtheit des Benutzers oder anderer Spieler beeinträchtigen könnte.
- a. Die Handschuhe des Torwarts müssen die Hände und die Unterarme schützen. Ihre Form und Fertigung müssen nicht unbedingt identisch sein, solange sie die folgenden Maße einhalten:
- 1) Maximale Länge von 40 Zentimetern.
  - 2) Maximale Breite bei gespreiztem Daumen von 25 Zentimetern.
  - 3) Maximale Breite des Handschuhs mit den 4 beweglichen Fingern von 20 Zentimetern.
  - 4) Maximale Dicke von 5 Zentimetern.
- b. Einer der Handschuhe muss flexibel und gelenkig sein, damit der Torwart den Schläger halten und gebrauchen kann.
- c. Der andere Handschuh darf weniger flexibel sein, aber er muss der Hand erlauben, mit gespreizten Fingern geöffnet zu bleiben.



5. Die Beinschützer des Torwarts bestehen aus einem Stück, oder zwei miteinander verbundenen Teilen, und werden mit Riemen um die Beine befestigt, damit die Beine und die Füße beim Gebrauch teilweise geschützt sind.
- a. Die Beinschützer des Torwarts müssen die folgenden Maximalmaße einhalten:
- 1) Breite oben 30 Zentimeter.
  - 2) Breite in der Mitte 27,50 Zentimeter.

- 3) Breite unten 25 Zentimeter.
- 4) Gesamthöhe 65 Zentimeter.
- 5) Dicke an jeder Stelle 5 Zentimeter.



- b. Der Schutz für den Fuß kann auch ein einzelnes und separates Teil des Beinschutzes sein. Insgesamt ist jedoch stets die maximale Höhe von 65 Zentimeter einzuhalten.
    - 1) Dieser Schutz für den Fuß ist maximal 25 Zentimeter breit, am unteren Ende des Beinschützers befestigt, und besitzt Verstärkungen an der Seite, die maximale Höhe darf 11 Zentimeter, das Außenmaß 20 Zentimeter betragen - der Länge nach entlang des Schuhs gemessen.
    - 2) Die maximale Stärke darf 5 Zentimeter betragen.
    - 3) Diese Schutzgegenstände müssen unabhängig voneinander um das jeweilige Bein und den Fuß gebunden werden, und zwar mit zwei oder drei Riemen, die vorne oder an der Seite durch den Beinschutz gesteckt werden.
  - c. Die Beinschützer des Torwarts sind aus Leder, Stoff, Segeltuch, Synthetik oder Kunststoffmaterialien hergestellt. Sie müssen flexibel sein und dürfen keine Verstärkungen aus Metall oder Metallbeschichtungen oder andere Materialien beinhalten, die die körperliche Unversehrtheit der Torwarte und/oder der anderen Spieler beeinträchtigen könnten.
6. Die Schutzausrüstung der Torwarte muss von einem Gremium geprüft und abgenommen werden, das für die Durchführung des Wettbewerbs verantwortlich ist, sowohl international als auch national durch die jeweiligen Verbände.

#### **ARTIKEL 10°** (Zusätzliche Schutzausrüstung der Spieler)

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

- a. Gepolsterte Handschuhe mit gegliederten Fingern, maximal 2,5 Zentimeter dick. Der Schutz am Unterarm darf - gemessen vom Puls aus - maximal 10 (zehn) Zentimeter lang sein.



- b. Gepolsterte Knieschoner, maximal 2,5 Zentimeter dick, ausschließlich für den Schutz der Knie.



- c. Schienbeinschoner, maximal 5 Zentimeter dick, die unter den Stutzen um die Beine angelegt werden.



- d. Der Tiefschutz aus Textil oder widerstandsfähigem Kunststoff schützt den Genitalbereich.



- e. Ellbogenschoner aus weichem Material dürfen andere Spieler nicht gefährden.

### 3. Schutz des Kopfes oder des Gesichts eines Feldspielers.

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

| BESCHREIBUNG | HELM EINES FELDSPIELERS                                                                             |
|--------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Material     | Kopfbefestigung: hochschlagfester EVA-Gummi 8 mm<br>Visier: 4mm Transparente PETG-Copolyesterplatte |
| Visierdichte | 1.27 g/cm <sup>3</sup> (ISO 1183)                                                                   |
| Gewicht      | 280 Gramm für die Grösse L                                                                          |
| Farbe        | Kopfbefestigung: egal<br>Visier: transparent                                                        |



## **ARTIKEL 11°** (Werbung auf der Ausrüstung der Spieler)

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



## KAPITEL III - FREISTELLUNG VON SPIELERN FÜR DIE NATIONALTEAMS

### ARTIKEL 12° (Freistellung von Spielern für die Nationalteams)

1. Alle Vereine sind verpflichtet, die Aufnahme der Spieler aus ihren Kadern in ihre jeweiligen Nationalmannschaften zu genehmigen, wenn diese von den Nationalverbänden, die Mitglieder von World Skate sind, offiziell einberufen werden.
2. Die einberufenen Spieler müssen (mindestens) für ihre Nationalmannschaften verfügbar sein:
  - a. 21 Kalendertage vor Beginn einer Welt- oder Kontinentalmeisterschaft.
  - b. An 8 Tagen während der Osterzeit (Montag bis Montag, beide Tage eingeschlossen).
  - c. Während einer Woche (von Montag bis Sonntag, beide Tage eingeschlossen) an einem Datum, das von WORLD SKATE-RHTC vor dem 1. Januar eines jeden Jahres festgelegt wird.

# INHALT - RICHTLINIEN FÜR DAS SCHIEDSRICHTERN (Handbuch für das Schiedsrichtern)

|                   |                                                                       |           |
|-------------------|-----------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>KAPITEL I</b>  | <b>Der Schiedsrichter</b>                                             | <b>72</b> |
| ARTIKEL 1°        | (Zusammensetzung des Schiedsrichterteams und Nominierung)             | 72        |
| ARTIKEL 2°        | (Aufgabenverteilung)                                                  | 74        |
| ARTIKEL 3°        | (Ersetzung der nominierten Schiedsrichter - Vorgehen)                 | 76        |
| ARTIKEL 4°        | (Bewertung der Schiedsrichter - Aufgaben der Technischen Delegierten) | 78        |
| ARTIKEL 5°        | (Spielberichte und Vorbereitungen auf das Spiel)                      | 79        |
| ARTIKEL 6°        | (Ausrüstung und Gegenstände der Schiedsrichter)                       | 81        |
| ARTIKEL 7°        | (Berichte und Informationen - notwendiges Vorgehen)                   | 82        |
| ARTIKEL 8°        | (Zusätzliche Schiedsrichtersysteme)                                   | 84        |
| <br>              |                                                                       |           |
| <b>KAPITEL II</b> | <b>Zeichengebung</b>                                                  | <b>85</b> |
| ARTIKEL 9°        | (Zeichengebung der Schiedsrichter)                                    | 85        |

## KAPITEL I - DER SCHIEDSRICHTER

### ARTKEL 1 (Zusammensetzung des Schiedsrichterteams und Nominierung)

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

6. Es ist allerdings jedem Kontinentalverband verboten, ohne vorherige schriftliche Zustimmung von WORLD SKATE-RHTC, internationale Schiedsrichter aus anderen Kontinentalverbänden einzuladen, um in ihren Wettbewerben Spiele zu leiten.
7. In den nationalen Wettbewerben der jeweiligen Länder obliegt die Zusammensetzung der Schiedsrichterteams für jedes Spiel einzig dem angeschlossenen Nationalverband. Diese Nominierungen folgen der Überlegung der besten Zweckdienlichkeit und sollen die Bestimmungen der folgenden Punkte berücksichtigen.
  - a. In Vereinswettbewerben der Senioren bestehen folgende Voraussetzungen:
    - 1) Jedes Spiel wird von drei Schiedsrichtern geleitet, die von dem jeweiligen Nationalverband lizenziert sind, davon zwei Hauptschiedsrichter und ein Assistenzschiedsrichter.
    - 2) Die Information an die Zuschauer über das Ergebnis des Spiels, die Anzahl der Teamfouls und die Zeitnahme erfolgt durch ein geeignetes elektronisches Anzeigesystem, das vom offiziellen Zeitnehmertisch aus unter der Leitung des Assistenzschiedsrichters bedient wird.
  - b. In den übrigen nationalen Wettbewerben können ein oder zwei Hauptschiedsrichter die Spiele leiten. Die Aufgaben des Assistenzschiedsrichters und des Zeitnehmers dürfen folgende Personen übernehmen:
    - 1) Vom jeweiligen Nationalverband offiziell zertifizierte Personen, oder alternativ
    - 2) Die "Gastmannschaft" stellt den Assistenzschiedsrichter, und die "Heimmannschaft" den Zeitnehmer.
8. Hinsichtlich der verschiedenen nationalen Wettbewerbe nominiert der ausrichtende Verband die Schiedsrichterteams mit seinen aktiven Verbandsschiedsrichtern gemäß den folgenden Bestimmungen:
  - a. Die ausrichtenden Nationalverbände dürfen mit ihrem Kontinentalverband zusammenarbeiten, um eine Nominierung von Schiedsrichtern aus anderen Nationalverbänden ihres Kontinentalverbandes zu erreichen.
  - b. Jedem Nationalverband ist es jedoch verboten, ohne vorherige und schriftliche Zustimmung seines Kontinentalverbandes, Schiedsrichter aus anderen angeschlossenen Nationalverbänden einzuladen, Spiele seiner Wettbewerbe zu leiten.
9. Die Rollhockeyschiedsrichter müssen die offiziellen Spielregeln anwenden und die Einhaltung der Spielregeln und aller weiteren aktuell gültigen Bestimmungen der internationalen und nationalen Gremien, denen sie angehören, durchsetzen, insbesondere die Spielregeln, die Vorschriften, die Verfahrensweisen, die Regelininterpretationen und die Erläuterungen, soweit sie ihre Schiedsrichtertätigkeit im Rollhockey betreffen.

## **ARTIKEL 2** (Aufgabenverteilung)

1. Die Zusammenarbeit zwischen den Schiedsrichtern innerhalb des Schiedsrichterteams ist von grundlegender Bedeutung in ihrer Spielleitung, die nicht nur eine ordnungsgemäße Beweglichkeit mit entsprechenden Positionierungen auf dem Spielfeld, sondern auch eine passende Aufteilung ihrer Aufgaben erfordert.
2. Auf dem Spielfeld haben die Hauptschiedsrichter absolute Entscheidungsbefugnis. Hinsichtlich des Spiels entscheiden sie mit Sachverstand und verantwortungsbewusst, stets unvoreingenommen und gewissenhaft in Übereinstimmung mit den aktuellen Spielregeln und anderen Bestimmungen.
3. Die Hauptschiedsrichter sollen sich so auf dem Spielfeld bewegen, dass sie dem Spielgeschehen dicht folgen können. Sie dürfen Disziplinarmaßnahmen gegen Spieler oder gegen andere Mannschaftsangehörige anordnen, sowohl vor Beginn des Spiels, während des Spiels und auch nach dem Spiel. Dabei gehen sie mit der nötigen Strenge vor, damit sich das Spiel regelgerecht und ohne gewalttätige Aktionen entwickelt.
4. Falls notwendig sollen die Hauptschiedsrichter, bei angehaltenem Spiel, den Assistentenschiedsrichter einbeziehen, um etwaige Unstimmigkeiten am Zeitnehmertisch zu klären. Während dieser Situationen ist die Anwesenheit anderer Spieler oder Mannschaftsangehöriger - sowohl innerhalb als auch außerhalb des Spielfelds - nicht erlaubt, es sei denn, sie wurde zuvor zugelassen.
5. Die Hauptschiedsrichter dürfen den Einsatz der Polizei nur anfordern, wenn sich ernste Probleme ergeben aufgrund der Aktionen von Zuschauern, oder wenn ein Spieler oder ein anderer Mannschaftsangehöriger, der sich im Bereich der Reservebänke oder am Zeitnehmertisch aufhält, sich weigert, den Anordnungen der Schiedsrichter nachzukommen.
6. Bei Vorfällen oder Versäumnissen, die in den Spielregeln nicht enthalten sind, sollen die Hauptschiedsrichter nach ihrem Gewissen entscheiden. Dabei ist zu versuchen, alle Fälle so zu lösen, wie sie es für notwendig erachten. Etwaige Beanstandungen sind stets so zu bewerten und zu entscheiden, dass eine Korrektur möglicher Regelverstöße und/oder schwerer Fehler, die sich während des Spiels ereignet haben könnten, immer eng an den aktuellen Bestimmungen anlehnt sowie Ethik und Wahrheit im Sport berücksichtigt.
7. Hinsichtlich seines Einschreitens bei der Spielentwicklung gibt es keine Unterschiede zwischen dem „Leiter des Schiedsrichterteams“ und dem anderen Hauptschiedsrichter.
8. Dem „Schiedsrichter 1“ obliegen die folgenden Aufgaben:
  - a. Vor Beginn des Spiels die folgenden besonderen Aspekte prüfen und genehmigen:
    - 1) die Bedingungen des Spielfelds und der Zeitnahme;
    - 2) die Identifizierung der Spieler und der übrigen Angehörigen beider Mannschaften;

- 3) das Informationssystem für die Zuschauer (Spieldauer und Treffer, erlaubte Auszeiten, Anzahl von Teamfouls);
  - 4) die Kontrolle der elektronischen Zeitnahme für die Dauer des Ballbesitzes jeder Mannschaft.
- b. Er ruft die Mannschaftskapitäne zu sich, um den Ball für das Spiel auszuwählen.
  - c. Er stellt fest, ob alle Teilnehmer am Spiel auf den Beginn des Spiels vorbereitet sind, und fordert zum Beginn eines jeden Spielabschnitts auf, einschließlich einer etwaigen Verlängerung.
  - d. Sollten sich Zweifel ergeben über Entscheidungen zum Spielgeschehen, muss der „Leiter des Schiedsrichterteams“ die anderen Schiedsrichter des Teams befragen und über unterschiedliche Auffassungen, Probleme oder Schwierigkeiten entscheiden, die sich in irgendeiner Situation ereignet haben könnten. Dabei ist zu berücksichtigen:
    - 1) Die genaue Einhaltung der Spielregeln und der Technischen Regeln;
    - 2) Die Lösung von Zwischenfällen, die sich ereignen können, indem sie die notwendigen Korrekturmaßnahmen ergreifen, nachdem sie die an sie herangetragenen Beanstandungen überprüft haben.
    - 3) Er fertigt den „Vertraulichen Bericht der Schiedsrichter“ an, und bestätigt, dass der offizielle Spielbericht und die anderen offiziellen Dokumente ordnungsgemäß ausgefüllt sind, einschließlich der Korrekturen, die er für notwendig erachtet.
    - 4) Er versendet den offiziellen Spielbericht und andere Kontrollunterlagen, einschließlich des vertraulichen Berichts an die verantwortliche internationale oder nationale Stelle, die den Wettbewerb durchführt.
9. Die Kontrolle am offiziellen Zeitnehmertisch liegt stets in der Verantwortung des Assistentenschiedsrichters, wie folgt:
- a. Das Verhalten der Angehörigen beider Mannschaften im Bereich ihrer Reservebänke streng und wirksam kontrollieren, sowie die Hauptschiedsrichter auf etwaige Regelverstöße außerhalb des Spielfelds hinweisen.
  - b. Die Hauptschiedsrichter unterstützen bei der Feststellung und Korrektur von Regelverstößen und/oder schweren Fehlern, die sich während des Spiels ereignet haben.
  - c. Dafür sorgen, dass die notwendigen Informationen zum Spiel den Zuschauern und den Mannschaften bekannt gegeben werden, insbesondere:
    - 1) das aktuelle Spielergebnis;
    - 2) die verbleibende Spieldauer;
    - 3) die aktuelle Anzahl angesammelter Teamfouls je Mannschaft;
    - 4) die beantragten Auszeiten je Mannschaft.
    - 5) Alles Notwendige notieren, damit die Geschehnisse im Spiel wirksam kontrolliert und die Hauptschiedsrichter bei der Fertigung ihres Berichts darauf zurückgreifen können.

- a) Die von den Hauptschiedsrichtern angezeigten Teamfouls, einschließlich derer, die ein akustisches Signal für einen direkten Freistoß gegen die Mannschaft des Verursachers erfordern.
  - b) Die Disziplinarmaßnahmen gegen Spieler und Mannschaftsangehörige.
  - c) Die von jeder Mannschaft im ersten und zweiten Spielabschnitt gewährten Auszeiten.
  - d) Das Endergebnis des Spiels mit allen erzielten Treffern und Gegentreffern für jede Mannschaft in jedem einzelnen Spielabschnitt.
- d. Er muss darüber hinaus auch die Tätigkeit des Zeitnehmers unterstützen und kontrollieren, etwaige Fehler beheben sowie die Hauptschiedsrichter, falls notwendig, während einer Spielunterbrechung auf jedes Problem und/oder ein etwaiges zu bestrafendes Fehlverhalten des Zeitnehmers hinweisen.
10. Bei offiziellen Wettbewerben von WORLD SKATE-RHTC wird empfohlen, für jeden Spielabschnitt elektronische Zeitmesssysteme einzusetzen, um die verbleibende Dauer des Spielabschnitts anzuzeigen.
  11. Die Zeitmessung ist anzuhalten, sobald die Hauptschiedsrichter das Spiel unterbrechen. Dies erlaubt den Zuschauern und den Mannschaften eine eindeutige Information. Nichtsdestotrotz dürfen auch manuelle Zeitmessgeräte für die Kontrolle der Spieldauer eingesetzt werden, vorausgesetzt am Zeitnehmertisch wird den Zuschauern deutlich die Anzahl der restlichen Spieldauer für jeden Spielabschnitt angezeigt.
  12. Aufgabe des Zeitnehmers ist es, die Spieldauer jedes Spielabschnitts zu kontrollieren. Dabei ist folgendes zu berücksichtigen:
    - a. Die Zeit läuft, sobald die Schiedsrichter zum Start des Spiels gepfiffen haben.
    - b. Am Ende eines jeden Spielabschnitts zeigt ein akustisches Signal den Schiedsrichtern an, dass der Spielabschnitt beendet ist.
    - c. Auf jeden Fall beginnt und endet jeder Spielabschnitt in allen Situationen mit dem Pfiff der Hauptschiedsrichter. Das akustische Signal des Zeitnehmers ist nur ein Hinweis.
    - d. Er kontrolliert die Dauer der Pause und zeigt mit einem akustischen Signal zwei (2) Minuten vor Ablauf das bevorstehende Ende der Pause an.
    - e. Er kontrolliert in jedem Spielabschnitt die Dauer der gewährten Auszeiten. Den Zuschauern zeigt er an, welche Mannschaft die jeweilige Auszeit beantragt hat.
    - f. Er kontrolliert die Dauer der abzuleistenden disziplinarischen Strafen der Spieler wie auch die Dauer der Unterzahl.

### **ARTIKEL 3** (Ausfall oder Ersetzung des nominierten Schiedsrichterteams - Vorgehen)

1. Ein Spiel muss stets stattfinden, selbst dann, wenn das ausgewählte und nominierte Schiedsrichterteam nicht anwesend ist. Hat sich dessen Abwesenheit

erwiesen, ist eine Zeitspanne von dreißig (30) Minuten zu gewähren. Danach ist das folgende Verfahren anzuwenden:

- a. Fehlen beide nominierten Hauptschiedsrichter, muss der nominierte Assistenten-schiedsrichter das Spiel leiten.
  - b. Fehlt einer der nominierten Hauptschiedsrichter, wird das Spiel geleitet von:
    - 1) Dem anderen Hauptschiedsrichter als "Leiter des Schiedsrichterteams";
    - 2) Dem Assistenten-schiedsrichter.
    - 3) Trifft der abwesende Hauptschiedsrichter nach Beginn des Spiels ein, kann er am Spiel dennoch nicht mehr teilnehmen.
  - c. Fehlt das gesamte Schiedsrichterteam, sollen sich die Delegierten der beiden Mannschaften gemäß den folgenden Kriterien auf eine Person einigen, die das Spiel leitet:
    - 1) Sind ein oder mehrere aktive Schiedsrichter anwesend, soll der Schiedsrichter mit der größten Erfahrung das Spiel leiten, bei gleicher Qualifikation der älteste Schiedsrichter.
    - 2) Ist kein aktiver Schiedsrichter anwesend, stattdessen jedoch ein oder mehrere ehemalige Schiedsrichter, soll diejenige Person mit der größten Erfahrung zum Zeitpunkt des Endes der aktiven Laufbahn das Spiel leiten, bei gleicher Qualifikation die Person mit der längsten Dauer als aktiver Schiedsrichter.
    - 3) Ist kein aktiver oder ehemaliger Schiedsrichter anwesend, soll ein inoffizieller Schiedsrichter das Spiel leiten, auf den sich die Delegierten beider Mannschaften geeinigt haben.
    - 4) Können sich die Delegierten beider Mannschaften nicht einigen, wird das Spiel jeweils eine Halbzeit lang von dem Trainer oder einem Delegierten einer der beiden Mannschaften geleitet. Dabei übernimmt die Heimmannschaft, oder die als solche anzusehen ist, den ersten Spielabschnitt. Bei einer Verlängerung ist in gleicher Weise zu verfahren.
2. Muss einer der beiden Hauptschiedsrichter aufgrund einer Verletzung oder aufgrund körperlicher Einschränkungen das Spiel verlassen, ist wie folgt zu verfahren:
- a. Haben gerade zwei Hauptschiedsrichter das Spiel geleitet, erfolgt keine Ersetzung, und der andere Hauptschiedsrichter leitet das Spiel weiter.
  - b. Hat das Spiel jedoch nur ein Hauptschiedsrichter geleitet, ersetzt ihn der Assistenten-schiedsrichter. Ist ein solcher nicht vorhanden, einigen sich die Delegierten der Mannschaften wie im vorherigen Punkt beschrieben.
  - c. Haben ein oder zwei Schiedsrichter das Spiel begonnen und später entschieden, es zu unterbrechen und zu beenden, nachdem sie angegriffen wurden, oder aufgrund anderer Umstände, die ihre Sicherheit betreffen, dürfen sie nicht ersetzt werden, um das Spiel fortzusetzen.

3. Tritt eine Mannschaft zu einem Spiel nicht an, und gleichzeitig bleibt auch das nominierte Schiedsrichterteam abwesend, soll der Delegierte der anwesenden Mannschaft versuchen, folgendes zu erreichen:
  - a. Unter den Zuschauern einen aktiven oder ausgeschiedenen Schiedsrichter finden.
  - b. Sollte dies fehlschlagen, soll sich der gleiche Delegierte, um folgende Personen bemühen:
    - 1) Ein führendes Mitglied des Verbandes, der hinsichtlich des Wettbewerbs Entscheidungsbefugnis besitzt;
    - 2) Ein Bevollmächtigter des nationalen Verbandes der beteiligten Mannschaft;
    - 3) Zwei geeignete Personen aus dem Publikum möglichst mit Verbindung zum Regelwerk Rollhockey.
  - c. Diese ausgewählten Personen sind dann auch verantwortlich für das Ausfüllen der Dokumente, die ihnen der Delegierte der anwesenden Mannschaft vorlegt:
    - 1) Das Formular "Kontrolle der Spielerpässe", das zur Beglaubigung und Identifizierung der eingereichten Liste dient, ist dem offiziellen Spielbericht beizufügen.
    - 2) Den offiziellen Spielbericht, in den zusätzlich die Gründe für das nicht durchgeführte Spiel einzutragen sind.
  - d. Diese beiden Dokumente sind an die für die Durchführung des Wettbewerbs zuständige Stelle zu senden.

#### **ARTIKEL 4** (Bewertung der Schiedsrichter - Aufgaben der Technischen Delegierten)

1. Mit dem Ziel, die Qualitätsstandards der internationalen Schiedsrichter anzuheben, obliegt es der Verantwortung von WORLD SKATE-RHTC:
  - a. Ein System zur Beobachtung der internationalen Schiedsrichter und zur jährlichen Bewertung ihrer Leistungen zu erarbeiten und zu betreiben.
  - b. Für diese Aufgabe sind Technische Delegierte auszuwählen, auszubilden und zu nominieren, damit sie die Leistungen der internationalen Schiedsrichter bei wichtigen internationalen Wettbewerben beobachten und bewerten.
  - c. Für diese Aufgabe sind Technische Delegierte auszuwählen, auszubilden und zu nominieren, damit sie die Leistungen der internationalen Schiedsrichter bei wichtigen internationalen Wettbewerben beobachten und bewerten.
2. Unter Koordination von WORLD SKATE-RHTC sind die Technischen Delegierten für folgendes zuständig:
  - a. Sie beobachten und bewerten die Leistungen der internationalen Schiedsrichter.
  - b. Sie erstellen einen "Technischen Evaluierungsbericht" für jede einzelne ihrer durchgeführten Maßnahmen, und beschreiben genau und detailliert

Abweichungen, Fehler und/oder mögliche Regelverletzungen durch die beobachteten Schiedsrichter.

- c. Sie arbeiten mit dem entsprechenden Rollhockeykomitee in den Lehrgängen für die internationalen Schiedsrichter zusammen.
3. Der Technische Delegierte ist nicht berechtigt, einen Sitzplatz am offiziellen Zeitnehmertisch zu beanspruchen. Er soll das Spiel stehend beobachten, oder von einem Platz aus, den der Ausrichter dafür vorgesehen hat.

## **ARTIKEL 5** (Spielberichte und Vorbereitungen auf das Spiel)

1. Die für das jeweilige Spiel nominierten Mitglieder des Schiedsrichterteams müssen spätestens 90 Minuten vor Beginn des Spiels am Spielfeld anwesend sein.
  - a. Sie müssen ordnungsgemäß ausgerüstet sein und die Einhaltung aller in den folgenden Punkten definierten Handlungen und Verfahren gewährleisten.
  - b. Bevor die Mannschaften und die Hauptschiedsrichter beginnen sich aufzuwärmen, nimmt der Assistentenschiedsrichter, oder bei dessen Abwesenheit einer der Hauptschiedsrichter, Kontakt mit den Delegierten jeder Mannschaft auf, um folgendes durchzuführen:
    - 1) Die Vereinszugehörigkeit und die Lizenzen aller Mannschaftsangehörigen, die im Spielbericht einzutragen sind, überprüfen, einschließlich der Kontrolle der Rückennummern der Spieler.
    - 2) Die Farben der Kleidung der Spieler und der Torwarte für das Spiel kontrollieren.
2. Die Heimmannschaft nimmt sowohl während des Aufwärmens und zu Beginn des Spiels als auch zu Beginn einer Verlängerung stets die Spielfeldhälfte rechts vom Zeitnehmertisch ein. Und die Gastmannschaft führt zu Beginn des ersten Spielabschnitts oder der Verlängerung den Mittelanstoß aus.



3. Der Ausrichter eines internationalen Wettbewerbs für National- oder Vereinsmannschaften muss den Zugang zur Sportstätte gewährleisten, am Tag vor dem Veranstaltungsbeginn, und falls dies nicht möglich ist, am Morgen des Eröffnungstags, damit sich die teilnehmenden Mannschaften mindestens dreissig (30) Minuten lang mit dem Boden des Spielfelds vertraut machen können.

4. Ein Teil des Spielfelds ist durch Aufstellen von Begrenzungshütchen für die Aufwärmphase der Hauptschiedsrichter zu reservieren. Dies ist ein Streifen von jeweils einem Meter links und rechts von der Mittellinie.
5. Unter normalen Bedingungen endet die Aufwärmphase der Mannschaften 15 Minuten vor dem offiziellen Beginn des Spiels.
6. Das Spielfeld muss 30 Minuten vor dem festgelegten Beginn des Spiels für das Aufwärmen verfügbar sein. Bei einer Verzögerung des Spielbeginns informieren die Hauptschiedsrichter zuvor die anwesenden Delegierten und Kapitäne jeder Mannschaft:
  - a) Sie gewähren beiden Mannschaften mindestens 20 Minuten Aufwärmphase.
  - b) Das Aufwärmen erfolgt mit der Ausrüstung, die die Spieler im Spiel benutzen werden.
  - c) Nach dieser Aufwärmphase ist es den Spielern nicht mehr erlaubt, in ihre Umkleideräume zurückzukehren.
7. Unter normalen Bedingungen betritt das Schiedsrichterteam das Spielfeld 15 Minuten vor dem offiziellen Beginn des Spiels und sorgt für folgendes:
  - a. Diejenigen Spieler, die sich weiterhin aufwärmen, müssen das Spielfeld sofort verlassen.
  - b. Sie kontrollieren den Zustand der beiden Torgehäuse.
8. Die Spieler beider Mannschaften betreten das Spielfeld 10 Minuten vor der offiziellen Anfangszeit des Spiels.
9. Der Organisator, dem die Rechtsprechung über den Wettbewerb obliegt, ist berechtigt, nach eigenem Ermessen Bälle für alle Spiele bereitzustellen. Die Heimmannschaft ist jedoch verpflichtet, die Bälle, die für jedes Spiel benötigt werden, zur Verfügung zu stellen. Der Gastverein ist ebenfalls berechtigt, Bälle für das Spiel anzubieten.
10. Die Mannschaftskapitäne sollen die Aufwärmphase nutzen, um sich auf einen Ball für das Spiel zu einigen. Diesen Ball übergeben sie dann den Hauptschiedsrichtern, sobald diese das Spielfeld betreten. In jedem Fall liegt die Wahl des Balls für das Spiel immer in der Verantwortung der Hauptschiedsrichter des Spiels, insbesondere wenn sich die beiden Kapitäne nicht einigen können.
11. Vorstellung der Spieler und der Schiedsrichter. Begrüßung der Offiziellen und des Publikums.
  - a. Unmittelbar vor Beginn des Spiels stellen sich die Schiedsrichter in der Spielfeldmitte zwischen den neben ihnen stehenden Mannschaften auf. Dabei ist zu berücksichtigen:
    - 1) An dieser Aufstellung nehmen alle Spieler beider Mannschaften teil, die am Spiel teilnehmen dürfen.
    - 2) Sowohl die Schiedsrichter als auch alle Spieler sind dabei verpflichtet, die offizielle Ausrüstung für das Spiel zu tragen (ausgenommen hiervon sind die

Torwarte, die ihre Handschuhe und Schutzmasken nicht anziehen müssen). Es ist nicht erlaubt, dass die Spieler ihre Trikots außerhalb der Hosen tragen, oder dass ihre Stutzen herunterhängen.

- b. Zunächst veranlasst der als Schiedsrichter 1 aufgeführte Hauptschiedsrichter mit einem Pfiff, dass die Spieler die Offiziellen und das Publikum formal begrüßen. Dies kann in beide Richtungen erfolgen - sowohl zu den Zuschauern als auch zum Zeitnehmertisch, es sei denn, diese sind nur auf einer Seite vorhanden.
- c. Anschließend stellt ein Hallensprecher die Spieler und den Haupttrainer jeder Mannschaft sowie die Mitglieder des Schiedsrichterteams für das Spiel namentlich vor.
- d. Unmittelbar danach begrüßen die Spieler die Schiedsrichter und die Angehörigen der gegnerischen Mannschaft.
- e. Abschließend nehmen die Hauptschiedsrichter weitere Maßnahmen vor, die sie für notwendig erachten, damit das Spiel zum festgesetzten Zeitpunkt beginnen kann.

#### **ARTIKEL 6** (Ausrüstung und Gegenstände der Schiedsrichter)

1. Die Kleidung der Schiedsrichter besteht aus:
  - a. Einem Hemd oder T-Shirt mit dem offiziellen Schiedsrichterabzeichen auf der linken Brustseite des Hemdes.
    - 1) Bei Weltmeisterschaften tragen die internationalen Schiedsrichter die von WORLD SKATE-RHTC bereit gestellte Kleidung.
    - 2) In Wettbewerben der Kontinentalverbände tragen die internationalen Schiedsrichter die bereitgestellte Kleidung ihres Kontinentalverbandes.
    - 3) In den nationalen Wettbewerben tragen die offiziellen Schiedsrichter die jeweilige Kleidung ihres nationalen Verbandes.
  - b. Lange Hosen, Socken und Schuhe mit Gummisohle.



2. Die Hauptschiedsrichter des Spiels benutzen die folgenden Gegenstände:
  - a. Eine Pfeife.
  - b. Drei Karten - eine gelbe Karte, eine blaue Karte und eine rote.

- c. Einen Stift und ein Notizblatt, um die Karten und die Treffer zu notieren.
- 3. Die Farbe der Schiedsrichterbekleidung im Spiel darf der Bekleidung der beiden Mannschaften nicht ähneln.
  - a. Bei Spielen mit zwei Hauptschiedsrichtern müssen beide die gleichen Farben einer Kollektion tragen.
  - b. Die Assistentenschiedsrichter dürfen ein Hemd oder T-Shirt mit anderer Farbe tragen als die Hauptschiedsrichter.



- 4. Werbung darf auf der Schiedsrichterbekleidung angebracht sein, sofern sie folgende Bestimmungen einhält:
  - a. Zwei Werbebanner auf dem Hemd, eins auf der Brust und eins auf dem Rücken.
  - b. Das Logo eines Sponsors oder ähnliches auf jedem Ärmel.
- 5. Werbung auf dem Schiedsrichterdress bei Weltmeisterschaften bestimmt ausschließlich WORLD SKATE.

#### **ARTIKEL 7** (Berichte und Informationen - notwendiges Vorgehen)

- 1. Die Hauptschiedsrichter notieren alle wichtigen Ereignisse und berichten über besondere Vorkommnisse eines Spiels in den folgenden offiziellen Formularen:
  - a. Der offizielle Spielbericht.
  - b. Der Spielkontrollbogen.
  - c. Das Formular zur Kontrolle der Spielerlizenzen.
  - d. Der Vertrauliche Bericht der Schiedsrichter.
- 2. Bei jedem offiziellen Spiel sorgen die Schiedsrichter für folgende Einträge in die offiziellen Formulare:
  - a. Ort, Datum und Uhrzeit des Spielbeginns und des Spielende.
  - b. Endergebnis, sowie die in jedem Spielabschnitt erzielten Treffer jeder Mannschaft.
  - c. Die Aufstellung der Spieler jeder Mannschaft, mit den Nummern ihrer Lizenzen oder eines Ausweisdokumentes, das ihre Identität bestätigt, sowie die Rückennummer der Spieler, die Funktion der Spieler, insbesondere der Torwarte und der Mannschaftskapitäne sowie ihre Stellvertreter.
  - d. Die Torschützen.

- e. Die Liste der anderen Mannschaftsangehörigen mit den Nummern ihrer Lizenzen oder eines Ausweisdokumentes, das ihre Identität bestätigt sowie den Angaben zu ihren Funktionen.
  - f. Die Disziplinarmaßnahmen, die die Hauptschiedsrichter während des Spiels angeordnet haben, gegen Spieler und andere Mannschaftsangehörige sowie die gezeigten Karten.
  - g. Die Anzahl der gegen jede Mannschaft angezeigten Teamfouls.
  - h. Die Auszeiten, die beide Mannschaften in den jeweiligen Spielabschnitten beantragt haben.
  - i. Hinweise auf jeden Protest, den die Mannschaften an die Schiedsrichter herantragen, ordnungsgemäß gegengezeichnet durch ihre Mannschaftskapitäne.
3. Darüber hinaus sind ebenso einzutragen:
    - a. Das für das Spiel eingesetzte Schiedsrichterteam.
    - b. Weitere Personen am Zeitnehmertisch mit ihren Funktionen.
    - c. Der Technische Delegierte, der offiziell für die Evaluierung der Schiedsrichterleistung eingesetzt ist.
  4. Unmittelbar nach Ende des Spiels unterschreiben die Kapitäne beider Mannschaften den offiziellen Spielbericht.
    - a. Weigern sich ein Kapitän und/oder sein Stellvertreter, den Spielbericht zu unterschreiben, berichten die Hauptschiedsrichter darüber in einem "Vertraulichen Bericht".
    - b. Waren der Kapitän und sein Stellvertreter bereits ausgeschlossen, unterschreibt derjenige Spieler, der als Mannschaftskapitän bestimmt wurde.
  5. Alle für das Spiel eingesetzten Angehörigen des Schiedsrichterteams unterschreiben den offiziellen Spielbericht, nachdem sie die Eintragungen sorgfältig überprüft haben.
  6. Vertraulicher Bericht der Schiedsrichter.
    - a. Er ist nur anzufertigen, falls über ernste oder besondere Situationen berichtet werden muss, oder wenn ergänzende Informationen notwendig erscheinen, um eine genaue und objektive Beschreibung der relevanten Tatsachen sicherzustellen.
    - b. Insbesondere ist stets über folgendes zu berichten:
      - 1) ROTE KARTEN mit einer genauen Beschreibung der Regelverstöße, der Umstände und Motive, und insbesondere die ausgesprochenen Beleidigungen oder die verletzenden Ausdrücke. Bei Fällen von grobem und gewalttätigem Verhalten, wie z. B. Angriffe und/oder Reaktionen auf Angriffe, sind die Einzelheiten zu beschreiben, wie sie vorgebracht wurden, wie z.B. Boxen, Treten, Schlagen mit dem Schläger, usw. und welche Bereiche des Körpers der Verursacher getroffen hat.

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

## **ARTIKEL 8** (Zusätzliche Schiedsrichtersysteme)

1. Das VAR-System als ergänzendes System zur Unterstützung der Schiedsrichter wird bei allen Wettbewerben unter Einhaltung eines spezifischen Protokolls und spezifischer Regeln, die von Fall zu Fall festgelegt werden, zugelassen sein.
2. Die Ernennung eines dritten Schiedsrichters für ein Spiel als zusätzliche Unterstützung des Schiedsrichters ist bei allen Wettbewerben zulässig, sofern ein spezielles Ernennungs- und Nominierungsverfahren festgelegt wird, das von Fall zu Fall zu entscheiden ist.
3. VRS-GERÄTEPRÜFUNG
  - a) Bei der Ankunft am Spielort vor dem Spiel muss das Schiedsrichterteam die VRS-Ausrüstung überprüfen und ausserdem:
    - I Kontakt mit dem TV-Produktionsteam aufnehmen, um die Kommunikation und die Arbeitsweise mit dem Übertragungsleiter abzustimmen.
    - II die Leistungsfähigkeit des VRS, der Monitore und der Kopfhörer überprüfen und sich mit den spezifischen Funktionen des verfügbaren VRS-Geräts sowie der optimalen Art und Weise darauf zuzugreifen, vertraut machen.

- III Die Anzahl/Bezeichnungen der Fernsehkameras, deren Blickwinkel und Standorte sowie deren Eigenschaften prüfen.
- IV Bei der Besprechung vor dem Spiel über Spielsituationen und das Protokoll für die Nutzung des VRS informieren.
- V Eine ausgedruckte Kopie der Checkliste anfertigen und am VRS-Überprüfungsplatz auslegen
- VI Sicherstellen, dass der Zeitnehmertisch über die erforderliche Ausrüstung (Computer, Monitor, Checkliste) verfügt.

#### 4. PRÜFVERFAHREN

- a) Die beiden Hauptschiedsrichter müssen an der Überprüfung teilnehmen.
- b) Während der Videoüberprüfung muss der Schiedsrichterassistent sicherstellen, dass keine unbefugte Person Zugang zum VRS-Monitor hat. Alle Spieler müssen sich an der von den Schiedsrichtern angegebenen Stelle aufhalten und alle Auswechselspieler sowie die technischen Vertreter müssen auf ihrer Bank bleiben. Es ist nicht gestattet, sich in Richtung des Monitors des Überprüfungssystems oder der Schiedsrichter, die die Überprüfung durchführen, zu bewegen oder sich in deren Nähe aufzuhalten. Die Schiedsrichterassistenten sind dafür verantwortlich, den Zugang zu dem Bereich, in dem die Überprüfung stattfindet, zu kontrollieren und dabei den erforderlichen Sicherheitsabstand einzuhalten, um jegliche Störung des Überprüfungsprozesses zu verhindern. Die Nichteinhaltung dieser Vorschrift oder das Vorbringen von Protesten in Form von Gesten, lauten Äusserungen oder der Verwendung von Schimpfwörtern wird als Verstoss gewertet, der mit einer Disziplinar massnahme geahndet werden kann, die von einer gelben bis zu einer roten Karte reichen kann.
- c) Die Überprüfung muss erfolgen, bevor ein Timeout gewährt wird und auch bevor einem Spieler auf dem Spielfeld Hilfe geleistet wird.
- d) Nach der Überprüfung muss der Schiedsrichter, der den Verstoss angezeigt hat, die endgültige Entscheidung mitteilen und das Spiel muss entsprechend fortgesetzt werden.
- e) Die Entscheidung des/der Schiedsrichter(s) darf nur geändert werden, wenn die Videoüberprüfung eindeutige und schlüssige visuelle Beweise für eine Korrektur liefert.

#### 5. VRS PROTOKOLL - WÄHREND DEM SPIEL

- a) Spielsituationen, die überprüft werden können
  - I durch eine Entscheidung des Schiedsrichterteams
  - (I) Torliniensituationen
    - Überprüfen, ob der Ball die Torlinie zwischen den Pfosten und unter

- der Latte komplett überquert hat, wenn es:
- in halber Höhe ist;
  - Vom Torhüter oder anderen Elementen verdeckt ist;
  - Eine schnelle, fürs menschliche Auge nicht wahrnehmbare Situation ist.

(II) Konflikt

In Konfliktsituationen, an denen eine Gruppe von Teilnehmenden beteiligt ist, müssen die Schiedsrichter alle verfügbaren Bildaufnahmen vollständig sichten, um festzustellen, ob Teammitglieder an Gewalttaten beteiligt waren.

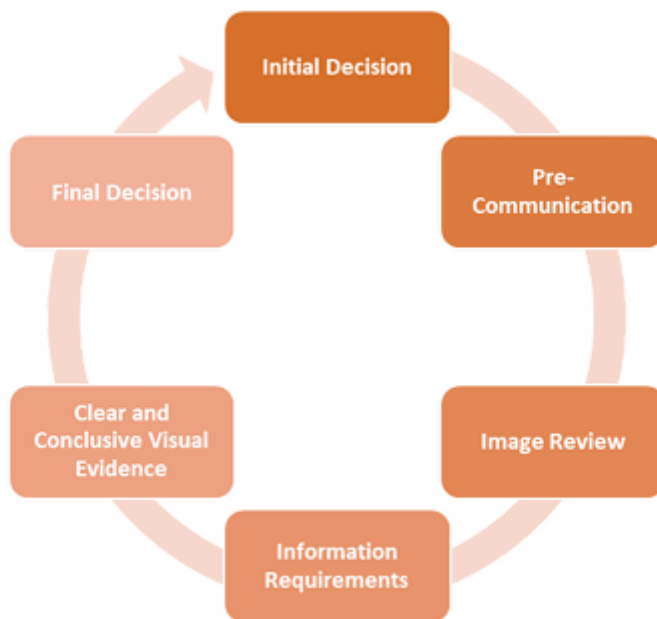
- II Auf Antrag der Mannschaften maximal 1 + 1 (jedoch nur, falls der erste Antrag erfolgreich ist) in jeder Spielhälfte bei signalisierten oder nicht signalisierten Situationen im Zusammenhang mit:
- (I) Schweren und sehr schweren Foulspielen;
  - (II) Penalty oder indirektem Freistoss (Ausnahme in Bezug auf deren Ausführung);
  - (III) Teamfoul, welches in den letzten fünf Spielminuten oder in der Verlängerung einen direkten Freistoss zur Folge hat.
- III Während der gesamten Verlängerung darf jede Mannschaft eine Überprüfung beantragen (wird dem Antrag stattgegeben, ist kein weiterer Antrag möglich).
- IV Alle Anträge der Mannschaften müssen innerhalb von 10 Sekunden (ab dem Start der Stoppuhr) nach der zu überprüfenden Situation gestellt werden und dürfen nicht während oder nach Auszeiten oder Unterbrechungen zur Betreuung eines Spielers auf dem Spielfeld gestellt werden.

## 6. KOMMUNIKATION

- a) Die Kommunikation zwischen den Schiedsrichtern während des VRS-Verfahrens wird durch ein Protokoll für den Austausch klarer Nachrichten geregelt, sowohl vor der Entscheidung über den Einsatz des VRS als auch während der Überprüfung jeder Spielsituation.
- b) Das Protokoll besteht aus einer Reihe von Standardfragen und -meldungen, die nacheinander, einheitlich und präzise abgearbeitet werden, um für jeden Einzelfall eine Antwort innerhalb eines vorgegebenen Spektrums möglicher Antworten zu erhalten.
- c) VRS-Situationen stehen in Zusammenhang mit spannungsgeladenen Momenten im Spiel; daher muss die Kommunikation präzise und umfassend sein.

## 7. ENTSCHEIDUNGSPROZESS

- a) Um einen effektiven Einsatz des VRS zu gewährleisten, müssen die Schiedsrichter bei jeder Nutzung des Systems einen Entscheidungsprozess befolgen.



## b) SCHRITT 1 - ANFANGSENTSCHEID

I Während der gesamten Verlängerung darf jede Mannschaft eine Überprüfung beantragen (wird dem Antrag stattgegeben, ist kein weiterer Antrag möglich).

### (I) Torliniensituationen

Der Hauptschiedsrichter, der darüber entscheidet, ob ein Tor anerkannt wird oder nicht, berät sich mit dem restlichen Schiedsrichterteam und weist darauf hin, dass die Situation Zweifel aufkommen lassen könnte.

### (II) Konflikt

Obligatorische Überprüfung.

## II Durch Verlangen eines Teams

- (I) Jede Mannschaft hat während des Spiels zwei Anträge auf Video-beweis zur Verfügung, jeweils einen pro Halbzeit, wie in den Punkten 5.a.II und 5.a.III festgelegt;
- (II) Um eine Überprüfung zu beantragen, muss eine Auszeit verfügbar sein;
- (III) Jeder Antrag wird durch eine grüne Karte formalisiert, die ein technischer Vertreter des Teams dem Schiedsrichterassistenten übergibt;
- (IV) Der Schiedsrichterassistent notiert unverzüglich die Spielzeit, schaltet die Auszeitanzeige dieser Mannschaft ein und informiert die Hauptschiedsrichter;
- (V) Es dürfen nur Situationen überprüft werden, die innerhalb der letzten 30 Sekunden ab dem Zeitpunkt der Anforderung der Überprüfung eingetreten sind;

- (VI) Wird das Spiel nicht unterbrochen, werden die Bildaufnahmen bei der nächsten natürlichen Spielunterbrechung überprüft;
- (VII) Der technische Vertreter, der die Überprüfung beantragt, teilt den Hauptschiedsrichtern mit, bei welcher Spielsituation er eine Überprüfung wünscht.

c) SCHRITT 2 - Vor-Kommunikation

- I das Schiedsrichterteam hält eine Besprechung ab, in welcher der Leiter des Schiedsrichterteams fragt:

- (I) «Welche Spielsituation überprüfen wir?»
- (II) «Können wir den VRS für diese Situation verwenden?»  
NEIN - Ursprungsentscheid wird beibehalten  
JA - Weiter zum nächsten Schritt
- (III) «Ist es nötig, den VRS in dieser Situation zu verwenden?»
- (IV) «Ist klar, was wir überprüfen wollen?»

d) SCHRITT 3 - Bildüberprüfung

- I Muss eine Entscheidung mithilfe des VRS überprüft werden, gibt der Leiter des Schiedsrichterteams das entsprechende Zeichen eines rechteckigen Fernsehers (indem er in der Luft die Geste eines Rechtecks macht).
- II Die Hauptschiedsrichter schauen sich das Bild am vorbestimmten Ort an.

e) SCHRITT 4 - Informationspflichten

- I Vor dem Monitor müssen die Schiedsrichter klar definieren, was sie sehen wollen und dürfen nur das überprüfen, was gemäss den Vorschriften zulässig ist.
- II Die Spielszene muss ab 10 Sekunden vor dem Spielgeschehen wiederholt und in normaler Geschwindigkeit angesehen werden.
- III Danach wählen die Hauptschiedsrichter die verfügbaren Bilder und Winkel zur Überprüfung aus.

IV Analyse von Kontaktsituationen

- (I) Was ist der Berührungspunkt (oder die Situation), nach dem/der wir suchen?
- (II) Wer hat den Kontakt begonnen?
- (III) Wann ist es zum Kontakt gekommen?
- (IV) Handelt es sich um eine normale Rollhockeyaktion?

V Bei Verweigerung einer eindeutigen Torchance:

- (I) Wohin ist der Ball geflogen?
- (II) War es komplett kontrolliert?
- (III) Hätte es kontrolliert werden können?

VI Bei Konfliktsituationen:

- (I) Ist eine direkte Aggression festgestellt worden?
- (II) Haben die Spieler die Bank verlassen?

(III) Haben Trainer oder Staffmitglieder am Konflikt teilgenommen?

VII Techniken zur Entscheidungsbestätigung:

- (I) Hauptkamera - normale Geschwindigkeit
- (II) Standbild beim Kontaktpunkt / Schuss / Linienberührung
- (III) Auswahl der besten Winkel
- (IV) Zeitlupe und Zoom, wenn möglich
- (V) Wiederholung bei Normalgeschwindigkeit
- (VI) Gesamte Spielszene (nicht nur die spezifische Aktion/Situation)
- (VII) Bestätigung der Involvierten und dann die Aktion.

VIII Während der Überprüfung dürfen sich keine Teammitglieder in der Nähe des Bereichs aufhalten; die Schiedsrichterassistenten und Helfer sind für die Durchsetzung dieser Regel verantwortlich. Verstösse müssen unverzüglich geahndet werden.

f) SCHRITT 5 - Eindeutige und schlüssige visuelle Beweise

- I Um zu einer klaren und endgültigen Entscheidung zu gelangen, leitet der Leiter des Schiedsrichterteams die Überprüfung, doch die endgültige Entscheidung entsteht in Zusammenarbeit zwischen den Hauptschiedsrichtern.
- II Beide Hauptschiedsrichter müssen sich die Bilder ansehen und sich über die VRS-Entscheidung einigen; andernfalls bleibt die Entscheidung auf dem Spielfeld bestehen.
- III Sobald die Handlung und der entscheidende Moment ermittelt sind, beginnt der Prozess der Auswahl des besten Bildes bzw. Blickwinkels, um die endgültige Entscheidung zu untermauern.
- IV Bilder müssen absolut eindeutig und schlüssig sein, um die Entscheidung auf dem Spielfeld zu ändern; andernfalls gelten sie als nicht schlüssig.

g) SCHRITT 6 - FINALE ENTSCHEIDUNG

- I Die ursprüngliche Entscheidung darf nur korrigiert werden, wenn das VRS eindeutige und schlüssige visuelle Beweise vorlegt.
- II Der Leiter des Schiedsrichterteams verkündet die VRS-Entscheidung mündlich, laut und ohne nonverbale Kommunikation.
- III Anschliessend müssen Korrekturmassnahmen ergriffen werden.
- IV Sind die Bildaufnahmen nicht eindeutig, wird das Spiel entsprechend dem Grund für die Unterbrechung fortgesetzt.
- V Wird die Entscheidung auf dem Spielfeld nicht geändert, gilt der Antrag als verbraucht.

h) Fünfzehn Sekunden nach Ende jeder Halbzeit darf das VRS nicht mehr genutzt werden.

## 8. TV-PRODUKTION

### a) STANDARD TV-PRODUKTION

- I Für alle Wettkämpfe, bei denen das VRS zum Einsatz kommt, wird World Skate spezielle Handbücher mit den genehmigten Anforderungen bereitstellen.
- II In diesem Handbuch werden unter anderem die Grundprinzipien für einen Fernsehproduktionsplan dargelegt.
- III Die Schiedsrichter müssen Kontakt zu den Produktionstechnikern aufnehmen, um den Kameraplan der TV-Produktion zu überprüfen und das Kommunikationsprotokoll mit der TV-Produktion für die Dauer des Spiels festzulegen.
- IV Das Schiedsrichterteam muss über einen ausgedruckten Plan der Kamerastellungen der TV-Produktion verfügen, um Notizen zur genauen Position oder Nummerierung der Kameras machen zu können. Dieser Plan sollte neben dem VRS-Monitor ausgelegt werden, um die Kommunikation mit der TV-Produktion zu erleichtern.

### b) BEZEICHNUNG DER IM VRS VERWENDETEN KAMERAS

- I Jede Kamera, die während eines Spiels von der Fernsehproduktion eingesetzt wird, muss eine Bezeichnung haben, die ihre Position auf dem Spielfeld sowie ihre Eigenschaften und Auflösung angibt.
- II Die Schiedsrichter müssen die Bezeichnungen und die jeweiligen Funktionen der einzelnen Kameras kennen und wissen, wie sie deren Einsatz anfordern können, um das Spiel aus dem besten Blickwinkel zu verfolgen.
- III Je nach verwendetem Produktionssystem stehen möglicherweise mehr oder weniger Kameras zur Verfügung, doch eine Grundkonfiguration lässt sich wie folgt beschreiben:
- IV **HAUPTKAMERA** - Befindet sich in einer erhöhten und zentralen Position und ist die Kamera, die das Spiel stets verfolgt.
- V **BASISKAMERA** - Befindet sich auf Höhe des Spielfeldes, erfasst die Spielbereiche und ist vorzugsweise auf der gegenüberliegenden Seite der Hauptkamera platziert, um Wiederholungsaufnahmen aus verschiedenen Blickwinkeln zu ermöglichen

## 9. DEFINITIONEN

### a) VIDEO ÜBERPRÜFUNGSSYSTEM

Das System, mit dem Schiedsrichter eine in den Regeln festgelegte Situation überprüfen und die Entscheidung auf dem Spielfeld ändern können, sofern eindeutige und schlüssige visuelle Beweise vorliegen.

### b) VRS TECHNIKSISTEM

- I Eine technische Anlage, die Teil der Fernsehproduktion ist und über die alle Bilder überprüft werden können. Sie umfasst:
- II Ein Monitor an der VRS-Prüfposition;

- III Bilder, die sofort eingesehen werden können und stets die Spielzeit sowie die Anzeige für die 45-Sekunden-Ballbesitzzeit zeigen;
- IV Verschiedene Kamerawinkel, Zeitlupe und Zoomfunktionen;
- V Eine empfohlene optimale Anzahl von 5 Kameras, wobei es möglich ist, das System mit weniger oder - im Idealfall - mit mehr Kameras zu betreiben;
- VI Ein Computer mit guter Qualität
- VII Eine gute Verbindung mit der TV-Produktion

c) SCHLÜSSIG

Bezieht sich auf Videomaterial, das eindeutige visuelle Beweise enthält, um zu überprüfen, was während des Spiels geschehen ist.

d) UNSCHLÜSSIG

Bezieht sich auf Videomaterial, das keine eindeutigen visuellen Beweise enthält, um zu überprüfen, was während des Spiels geschehen ist. Wenn der Schiedsrichter nicht eindeutig erkennen kann, was vorgefallen ist, wird die Überprüfung als „nicht eindeutig“ eingestuft.

## KAPITEL II - ZEICHENGEbung

### ARTIKEL 9° (Zeichengebung der Schiedsrichter)

Die Schiedsrichter verwenden die nachfolgend aufgeführten Zeichen:

1. Zeitrahmen für den Ballbesitz einer Mannschaft in ihrer „Defensivzone“.

Ist eine Mannschaft in ihrer „Defensivzone“ im Besitz des Balls, zählen die Schiedsrichter die Zeit - ein Arm in Höhe der Hüfte - wird pro Sekunde seitwärts bewegt. Sind elektronische Anzeigen vorhanden, entfällt diese Zeichengebung.



2. Auszeit (Time out)

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



3. Bully

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



#### 4. Vorteilsregel oder Weiterspielen

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



#### 5. Hinweiszeichen bei der Ausübung von Passivem Spiel

- a. Um eine Mannschaft darauf hinzuweisen, dass sie im Begriff ist, passiv zu spielen, heben die Schiedsrichter beide Arme an und halten sie gestreckt empor, bis der Ball geschossen wird, oder bis die erlaubte Dauer des Ballbesitzes abgelaufen ist.



- b. Sobald in Spielen mit zwei Hauptschiedsrichtern einer der beiden Schiedsrichter „Passives Spiel“ anzeigt, muss der andere Schiedsrichter die fünf (5) Sekunden mit den entsprechenden Zeichen kontrollieren, währenddessen die Mannschaft in Ballbesitz auf das gegnerische Torgehäuse schießen muss. Sollte letzteres nicht geschehen, muss der Schiedsrichter das Spiel mit einem Pfiff unterbrechen.



## 6. Freistoß in einer Ecke des Strafraums

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



## 7. Anzeigen eines indirekten Freistoßes

Einen indirekten Freistoß zeigt der Schiedsrichter wie folgt an:

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



## 8. Teamfouls

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



## 9. Zeigen der Karten

- a. Der Schiedsrichter stellt sich in einer Entfernung von etwa 2 Metern zum Verursacher. Danach zeigt er die Karte, indem er den Arm mit der Hand, die die Karte hält, senkrecht nach oben streckt.



- b. Nachdem er die Karte gezeigt hat, deutet der Schiedsrichter zum Zeitnehmer-tisch die Rückennummer des Spielers an, dem er die Karte gezeigt hat. Ist der Verursacher kein Spieler, teilt der Schiedsrichter am Zeitnehmertisch mit, wem die Karte gilt.



- c. Anschließend deutet der Schiedsrichter auf die Spielhälfte der Mannschaft des Verursachers, indem er einen der Arme in waagerechter Position hält.



10. Anzeigen des Spielers, der einen gültigen Treffer erzielt hat.

Um einen gültigen Treffer anzuzeigen, pfeift der Schiedsrichter zweimal kurz und laut und zeigt danach vom Mittelpunkt aus in Richtung Zeitnehmertisch die Rückennummer des Torschützen.



11. Penalty und Direkter Freistoß.

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



- b. Außer dem Schützen und dem gegnerischen Torwart, müssen sich alle anderen Spieler unter Kontrolle eines der Hauptschiedsrichter im Strafraum der Mannschaft aufstellen, die den Strafstoß ausführt. Dieser Schiedsrichter signalisiert dem anderen Schiedsrichter, dass die Ausführung beginnen kann.



## **SCHLUSSBESTIMMUNGEN**

Die Einhaltung der Bestimmungen dieses Reglements ist sowohl bei offiziellen World Skate-Wettbewerben als auch bei offiziellen Wettbewerben der Nationalverbände, die Mitglieder von World Skate sind, zwingend vorgeschrieben.



MAISON DU SPORT INTERNATIONAL  
AV. DE RHODANIE, 54  
1007 LAUSANNE  
SWITZERLAND

PHONE : +41 213 01 18 77

[WWW.WORLDSKATE.ORG](http://WWW.WORLDSKATE.ORG)  
[SECRETARIAT@WORLDSKATE.ORG](mailto:SECRETARIAT@WORLDSKATE.ORG)  
[INFO@WORLDSKATE.ORG](mailto:INFO@WORLDSKATE.ORG)