

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



# **Offizielles Casebook**

## **Inline-Skaterhockey**

### **2018**

Fassung vom 20. Februar 2018

## HINWEISE:

Herausgeber für das „Offizielle Casebook Inline-Skaterhockey 2018“ ist die DRIV-Sportkommission Inline-Skaterhockey.

Inhaber der Rechte des „Offiziellen Casebook Inline-Skaterhockey 2018“ ist allein die DRIV-Sportkommission Inline-Skaterhockey. Vervielfältigungen dieses Casebook, gleichgültig mit welchen technischen Mitteln, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der DRIV-Sportkommission Inline-Skaterhockey zulässig. Verstöße hiergegen werden mit allen rechtlichen Mitteln verfolgt.

Das vorliegenden „Offizielle Casebook Inline-Skaterhockey 2018“ gilt selbstverständlich für weibliche wie für männliche Personen. Aus Gründen der Lesbarkeit und wegen grammatikalischer Unverträglichkeit bei gleichzeitiger Anwendung weiblicher und männlicher Sprachformen wird grundsätzlich nur die männliche Form benutzt.

Die Verwendung des Bildmaterials in dieser Veröffentlichung erfolgt mit ausdrücklicher Genehmigung von Kreativpix (Christoph Stock, <http://kreativpix.de>) und Canpro-Sport (Helmut Sachse, <http://www.canpro-sport.de>).

Deutscher Rollsport- und Inline-Verband e.V.

# Offizielles Casebook Inline-Skaterhockey 2018

Fassung vom 20. Februar 2018  
Version CB2018.1-0309

## Einleitung

Das „offizielle Casebook Inline-Skaterhockey 2018“ ist ein Zusatz zu den „offiziellen Spielregeln Inline-Skaterhockey 2018/2019“. Das Casebook dient als Hilfestellung für alle Akteure, hierzu zählen neben den Spielern und Schiedsrichtern auch Trainer, Medienvertreter und interessierte Zuschauer. Bei Unstimmigkeiten zu den aktuellen Spielregeln oder der aktuellen Wettkampfordnung haben die Bestimmungen dieser Gültigkeit.

In einer schnellen Mannschaftssportart wie Inline-Skaterhockey entstehen oft Situationen, welche einen großen Interpretationsspielraum bieten. Um diese Situationen transparent handhaben zu können, wurde dieses Casebook entwickelt. Es beinhaltet Interpretationshilfen und Handlungsvorschriften zu Spielregeln, welche nicht eindeutig geregelt sind. Die hier niedergeschriebenen Interpretationen und Handlungsvorschriften stehen im Einklang mit den „Offiziellen Spielregeln Inline-Skaterhockey 2018/2019“ sowie der „Wettkampfordnung Inline-Skaterhockey 2018“. Zusätzlich galt die Aufmerksamkeit der Autoren auch der generellen Fairness im Sport.

Das „offizielle Casebook Inline-Skaterhockey 2018“ wurde in verschiedene Bereiche, analog den Spielregeln aufgeteilt.

- Cb x.xx.x (fortlaufende Nummerierung Casebook)
- Fb x.xx.x (Fallbeispiel zur genannten Spielregel)
- Vb x.xx.x (Videobeispiel zur genannten Spielregel)



**...FÜHRT ZU MEHR TOLERANZ!**

- Löse Dich von Vorurteilen.
- Respektiere Spieler, Trainer, Schiedsrichter – menschlich und sportlich.
- Akzeptiere Schwächen anderer; fordere sie zu Höchstleistungen heraus.

**...BEDEUTET MEHR MITEINANDER!**

- Sieh Dich als Teil des Sports.
- Teamgeist steht für Dich an oberster Stelle.
- Du trägst dazu bei, dass Skaterhockey ist, was es ist – unser Lieblingssport.

**...TRÄGT ZU GELUNGENER KOMMUNIKATION BEI!**

- Rede mit- statt übereinander.
- Respektiere die Meinung des anderen.
- Versuche, Dich in die Position Deines Gesprächspartners zu versetzen.

**...VERSCHAFFT DEINEM VEREIN EIN POSITIVES IMAGE!**

- Stelle Gastfreundlichkeit als Leitbild auf.
- Agiere in Deiner Funktion stets als Vorbild.
- Zeige Einsatz und Engagement in allen Belangen



# INHALTSVERZEICHNIS

<b>1</b>	<b>SPIELFELD</b>	<b>10</b>
1.1	CB-Oberfläche .....	10
1.2	CB-Spielfeldmaße .....	10
1.3	CB-Bande .....	10
1.4	CB-Spielfeldmarkierungen .....	10
1.5	CB-Spielerbänke .....	10
1.6	CB-Strafbänke .....	10
1.7	CB-Zeitnehmerbereich .....	10
1.8	CB-Beleuchtung .....	10
1.9	CB-Umkleideräume .....	10
1.10	CB-Rauchverbot auf der Spielstätte .....	10
1.11	CB-Musik auf der Spielstätte .....	10
1.12	CB-Ausnahmeregelungen .....	10
<b>2</b>	<b>SPIELAUSTRÜSTUNG</b>	<b>11</b>
2.1	CB-Tore .....	11
2.2	CB-Ball .....	12
2.3	CB-Spielfeldausrüstung .....	12
2.4	Trinkflaschen .....	<b>Fehler! Textmarke nicht definiert.</b>
<b>3</b>	<b>SPIELOFFIZIELLE</b>	<b>13</b>
3.1	CB-Benennung der Spieloffiziellen .....	13
3.2	CB-Technischer Direktor .....	13
3.3	CB-Schiedsrichter .....	13
3.4	CB-Kitcheck-Schiedsrichter .....	13
3.5	CB-Zeitnehmer .....	13
3.6	CB-Strafbankordner .....	13
3.7	CB-Torrichter .....	13
3.8	CB-Zuständige Stellen .....	13
3.9	CB-Schiedsrichterbeleidigung .....	13
3.9	FB-Schiedsrichterbeleidigung .....	14
<b>4</b>	<b>MANNSCHAFTEN</b>	<b>15</b>
4.1	CB-Altersgrenzen .....	15
4.2	CB-Mannschaftszusammensetzung .....	15
4.3	CB-Mannschaftskapitän .....	15
<b>5</b>	<b>SPIELERBEKLEIDUNG UND AUSTRÜSTUNG</b>	<b>16</b>

5.1	CB-Ausrüstung .....	16
5.2	CB-Inline-Skates / Rollschuhe für Feldspieler.....	16
5.3	CB-Feldspielerschläger .....	16
5.4	CB-Schutzausrüstung für Feldspieler.....	16
5.5	CB-Feldspielerhelm .....	16
5.6	CB-Vollgesichtsschutz und Halbvisier für Feldspieler .....	16
5.7	CB-Feldspielerhandschuhe .....	17
5.8	CB-Schulter- und Brustschutz .....	17
5.9	CB-Mundschutz .....	17
5.10	CB-Torhüterausrüstung .....	17
5.11	CB-Inline-Skates / Rollschuhe für Torhüter .....	18
5.12	CB-Torhüterschläger .....	18
5.13	CB-Schutzausrüstung für Torhüter.....	18
5.14	CB-Torhüterhelm und Vollgesichtsschutz .....	18
5.15	CB-Torhüterschienen .....	18
5.16	CB-Torhüterstockhand .....	20
5.17	CB-Torhüterfanghand.....	20
5.18	CB-Gefährliche Gegenstände .....	20
5.19	CB-Bekleidung.....	20
<b>6</b>	<b>SPIELBEGINN</b> .....	<b>21</b>
6.1	CB-Bully.....	21
6.2	CB-Aufwärmen .....	24
<b>7</b>	<b>STRAFEN</b> .....	<b>26</b>
7.1	CB-Freistoß .....	26
7.1	FB-Freistoß.....	26
7.2	CB-Kleine Zeitstrafe (2 Minuten) .....	27
7.3	CB-Bankstrafe (2 Minuten) .....	27
7.3	FB-Bankstrafe (2 Minuten) .....	27
7.4	CB-Große Zeitstrafe (5 Minuten).....	28
7.5	CB-Disziplinarstrafe (10 Minuten; Gelbe Karte) .....	28
7.6	CB-Spieldauerdisziplinarstrafe (GM; Gelb-Rote Karte).....	28
7.7	CB-Matchstrafe (MP; Rote Karte) .....	28
7.8	CB-Schwere Matchstrafe (GMP; Schwarze Karte) .....	28
7.9	CB-Torhüterstrafen.....	28
7.9	FB-Torhüterstrafen .....	29
7.10	CB-Offene Zeitstrafen .....	29
7.10	FB- Offene Zeitstrafen .....	29

7.11	CB-Verlassen der Strafbank.....	30
7.11	FB-Verlassen der Strafbank .....	31
7.12	CB-Penalty-Schuss .....	31
7.12	FB-Penalty-Schuss.....	33
7.13	CB-Aufgeschobene Zeitstrafen .....	35
7.13	FB-Aufgeschobene Zeitstrafen.....	35
7.14	CB-Reihenfolge der Zeitstrafen.....	35
7.14	FB-Reihenfolge von Zeitstrafen.....	36
7.15	CB-Verhängen von Strafen .....	36
7.15	FB-Verhängen von Strafen.....	36

## **8 SPIELREGELN 39**

8.1	CB-Ball außer Sicht und unerlaubter Ball .....	39
8.2	CB-Ballberührung durch den Schiedsrichter .....	39
8.2	FB-Ballberührung durch den Schiedsrichter .....	39
8.3	CB-Nicht spielbarer Ball .....	39
8.3	FB-Nicht spielbarer Ball.....	39
8.4	CB-Zerbrochener Schläger .....	40
8.4	FB-Zerbrochener Schläger.....	40
8.5	CB-Verlorener Schläger .....	41
8.5	FB-Verlorener Schläger.....	41
8.6	CB-Werfen von Schlägern.....	42
8.6	FB-Werfen von Schlägern .....	42
8.7	CB-Vorzeitiger Spielabbruch .....	42
8.7	FB-Vorzeitiger Spielabbruch .....	43
8.8	CB-Spielen im Liegen.....	43
8.8	FB-Spielen im Liegen .....	43
8.9	CB-Fairer Körperkontakt .....	43
8.9	FB-Fairer Körperkontakt.....	43
8.10	Cb-Foulspiel .....	43
8.10	FB-Foulspiel .....	49
8.11	CB-Rechte des Torhüters.....	53
8.11	FB-Rechte des Torhüters .....	53
8.12	CB-Torraum.....	55
8.12	FB-Torraum .....	56
8.13	CB-Erzielen eines Tores .....	56
8.13	FB-Erzielen eine Tores.....	56
8.14	CB-Hand- und Fußspiel.....	60
8.14	FB-Hand- und Fußspiel .....	60

8.15	CB-Verlassen der Spielerbank / Betreten des Spielfelds.....	62
8.15	FB-Verlassen der Spielerbank / Betreten des Spielfelds .....	62
8.16	CB-Fehlverhalten.....	63
8.16	FB-Fehlverhalten .....	64
8.17	CB-Mannschaftsoffizielle .....	64
8.18	CB-Spielbeginn.....	64
8.19	CB-Spielfortsetzung.....	64
8.20	CB-Auswechseln von Spielern .....	65
8.20	FB-Auswechseln von Spielern .....	65
8.21	CB-Sieger eines Spiels .....	66
8.22	CB-Unentschiedenes Spiel .....	66
8.23	CB-Penaltyschießen.....	66
8.23	FB-Penaltyschießen .....	66
8.24	CB-Zeit .....	66
8.25	CB-Auszeit.....	67
8.25	FB-Auszeit.....	68
8.26	CB-Schiedsrichterpfiff.....	68
8.27	CB-Verletzungen .....	68
8.27	FB-Verletzungen.....	69
8.28	CB-Blut .....	69
8.29	CB-Doping und Alkohol .....	69
<b>9</b>	<b>ANMERKUNGEN ZUR WKO</b>	<b>70</b>
<b>10</b>	<b>ANHANG</b>	<b>74</b>
	Die fünf Grundsätze kollegialen Handelns – „Ehrenkodex“ .....	74
10.1	Auftreten nach außen .....	74
10.2	Meinungs- und Gedankenaustausch.....	74
10.3	SchiedsrichterInnen als drittes Team .....	74
10.4	SchiedsrichterInnen in Funktion (Spieler/ Teamoffizieller).....	74
10.5	SchiedsrichterInnen vor und nach dem Spiel.....	74
<b>11</b>	<b>NOTIZEN</b>	<b>75</b>

# 1 SPIELFELD

---

## 1.1 CB-OBERFLÄCHE

## 1.2 CB-SPIELFELDMASSE

## 1.3 CB-BANDE

## 1.4 CB-SPIELFELDMARKIERUNGEN

## 1.5 CB-SPIELERBÄNKE

## 1.6 CB-STRAFBÄNKE

## 1.7 CB-ZEITNEHMERBEREICH

## 1.8 CB-BELEUCHTUNG

## 1.9 CB-UMKLEIDERÄUME

1.9.3 Die Schiedsrichter sollen die betreffende Person freundlich darauf hinweisen, dass sie jetzt für ein Gespräch in der Kabine nicht zur Verfügung stehen. Sollte die betreffende Person dieser Aufforderung nicht nachkommen, ist ein Zusatzblatt „Besondere Vorkommnisse“ anzufertigen.

## 1.10 CB-RAUCHVERBOT AUF DER SPIELSTÄTTE

## 1.11 CB-MUSIK AUF DER SPIELSTÄTTE

## 1.12 CB-AUSNAHMEREGLUNGEN

## 2 SPIELAUSRÜSTUNG

### 2.1 CB-TORE

2.1.1 Das Fangnetz muss mindestens 15 cm, aber maximal 20 cm, hinter der Torlatte angebracht und mindestens alle 30 cm befestigt sein, sowie nach unten frei hängen. Gemessen wird ab Mitte der Torlatte. Weiterhin muss das Fangnetz den Boden berühren, dies ist jedoch nur mit einer Länge von maximal 5 cm erlaubt. Grundsätzlich gilt, dass das Fangnetz nicht zerrissen sein darf. Grundsätzlich gilt: das Tor muss hinten, an den Seiten und oben mit einem Netz umspannt sein, das einen Ball innerhalb der gegebenen Tormaße auffängt. Die Maschenweite des Tornetzes muss so beschaffen sein, dass der Ball nicht durch das Netz hindurch dringen kann.



Abb. 1: seitliche Toransicht



Abb. 2: frontale Toransicht

2.1.9 Der Hintergrund dieser Regel ist, dass einige Arten von Böden in unseren Spielstätten sehr empfindlich auf Wasser reagieren. Ein Teil dieses Problems sind dabei auch Trinkflaschen, aus denen Wasser ausläuft, heraustropft oder Wasser daraus verschüttet wird, insbesondere wenn Flaschen durch Ball- oder Körperkontakt kaputtgehen oder sich dadurch Deckel lösen oder liegende Flaschen nicht ganz dicht sind. Die dann nötige Zeit zum Wischen und Trocknen der Spielfläche führt oft zu erheblichen Verzögerungen im Spielablauf. Dieser Problematik soll mit der Regeländerung begegnet werden.

Dass es auf der anderen Seite aber auch für Torhüter wichtig und unerlässlich ist, dass sie während des Spiels trinken können, darf aber hierbei nicht außeracht gelassen werden. Torhüter können und sollen selbstverständlich nicht in jeder Unterbrechung zur eigenen Spielerbank fahren. Dies würde den angestrebten flüssigeren Spielverlauf ad absurdum führen.

Wie auf internationalen Veranstaltungen seit Jahren üblich und auch in Hallen praktiziert, in denen die Nutzung von Trinkflaschen auf der Fläche sowieso generell verboten ist, besteht eine Möglichkeit, dem Problem zu begegnen darin, dass Trinkflaschen jeweils an oder hinter der Bande auf der eigenen Torseite platziert werden oder durch einen Betreuer dort bereitgehalten werden. Dieses Vorgehen ist jedoch auf Grund baulicher Gegebenheiten nicht in allen Hallen anwendbar.

Aus diesem Grund werden wir ab dieser Saison 2018 auch Trinkflaschenhalter an den Toren erlauben (wie z.B. aus der DEL bekannt), wenn folgende Rahmenbedingungen erfüllt sind:

- Es muss sich um ein kommerzielles Produkt handeln. Ein Eigenbau ist nicht zugelassen.
- Der Halter muss so beschaffen sein, dass von ihm keine Gefahr für die am Spiel teilnehmenden Akteure ausgeht.
- Der Halter darf aus diesem Grund nicht aus einem starren Material gefertigt sein und muss abnehmbar sein (z.B. Klettband). Fest mit dem Tor verbundene Halterungen aus Metall sind nicht gestattet.

- Der Halter wird an der hinteren Querstange oder der hinteren Längsstange am Tor befestigt. Nicht erlaubt ist eine Befestigung an den Pfosten, der Torquerlatte oder dem Bodengestänge.
- Die Schiedsrichter entscheiden vor Ort auf Grundlage dieser Bedingungen über die Zulassung des Trinkflaschenhalters und dessen Anbringung.

**Diese Halter bleiben aber in allen Hallen verboten, in denen durch die Nutzungserlaubnis oder die Hallenordnung die Benutzung von Trinkflaschen auf der Fläche grundsätzlich untersagt ist**

## **2.2 CB-BALL**

## **2.3 CB-SPIELFELDAUSRÜSTUNG**

## 3 SPIELOFFIZIELLE

### 3.1 CB-BENENNUNG DER SPIELOFFIZIELLEN

### 3.2 CB-TECHNISCHER DIREKTOR

### 3.3 CB-SCHIEDSRICHTER

3.3.1 Gemäß § 65.1 b) WKO müssen Schiedsrichter spätestens 5 Minuten vor Spielbeginn, während des gesamten Spieles (Ausnahme: Pause) und bis zu dem Zeitpunkt nach Spielende, an dem die offizielle Schiedsrichtertätigkeit abgeschlossen ist, auf dem Spielfeld anwesend sein. Es ist jedoch zu beachten, dass Schiedsrichter nur Vorfälle ahnden können, welche sie eigenständig sehen.

### 3.4 CB-KITCHECK-SCHIEDSRICHTER

### 3.5 CB-ZEITNEHMER

### 3.6 CB-STRAFBANKORDNER

### 3.7 CB-TORRICHTER

### 3.8 CB-ZUSTÄNDIGE STELLEN

### 3.9 CB-SCHIEDSRICHTERBELEIDIGUNG

3.9.1 Spielregel 3.9.1 regelt detailliert, was unter unsportlichem Verhalten im Umgang mit den Spieloffiziellen zu verstehen ist. Dazu zählen unter anderem:

- verbale Angriffe gegen Spieloffizielle oder Beschwerden über Schiedsrichterentscheidungen
- obszöne, herabwürdigende oder ausfällige Worte oder Gesten
- das Schlagen gegen die Bande zur Meinungsäußerung über Entscheidungen der Schiedsrichter
- das Verlassen der Spielerbank durch Mannschaftskapitäne oder Assistentenkapitäne zum Zwecke der Kommunikation mit den Schiedsrichtern (siehe Details weiter unten)

Insbesondere wird durch diese Neuregelung das bisherige Gewohnheitsrecht der Mannschaftskapitäne und Assistentenkapitäne eingeschränkt, sich zu jedem Zeitpunkt mit den Spieloffiziellen zu unterhalten. Siehe Spielregel 4.3.1. Einem Mannschaftskapitän oder Assistentenkapitän ist es demnach ab sofort nicht mehr erlaubt, die Spielerbank in einer Unterbrechung zu verlassen nur um mit den Spieloffiziellen zu sprechen. Da damit der Wirkungsbereich eines Mannschaftskapitäns eingeschränkt wird, regelt 4.3.3, dass der Assistentenkapitän die Funktion des Mannschaftskapitäns auch dann übernehmen kann, wenn sich der Mannschaftskapitän auf der Spielerbank befindet.

Spielregel 3.9.1 sieht für Vergehen eine kleine Zeitstrafe vor. Wird durch die Bestrafung keine Wirkung erzielt, können die Schiedsrichter eine Disziplinarstrafe, eine Spieldauerdisziplinarstrafe oder eine Matchstrafe aussprechen. Regelungen zur Abfolge der Strafzeiten und die sich ergebenden Unterzahlssituationen finden entsprechend Anwendung. In schweren Fällen von Schiedsrichterbeleidigung oder Bedrohung können die

Schiedsrichter direkt auf eine Spieldauerdisziplinarstrafe oder eine Matchstrafe entscheiden. Eine weitere wichtige Klarstellung ergibt sich ebenfalls aus Spielregel 4.3.1. Eine Kommunikation zwischen Schiedsrichter und Mannschaftskapitän oder Assistentenkapitän darf nur erfolgen, wenn der Schiedsrichter diese gestattet. Es liegt daher in der Verantwortung der Mannschaftskapitäne und Assistentenkapitäne sich der Kommunikationsbereitschaft der Schiedsrichter zu versichern. Dies kann zum Beispiel durch die Frage "Darf ich dich / Sie etwas fragen?" erfolgen. Einem Schiedsrichter ist es freigestellt, eine solche Anfrage positiv oder negativ zu beantworten. Die Schiedsrichter sind jedoch darauf sensibilisiert, höfliche, ruhige und sachbezogene Fragen zu Regelauslegungen zu beantworten. Dies trifft auch insbesondere auf die Nachwuchsaltersklassen zu.

#### Handlungsvorschlag:

Tritt im Spiel eine Situation auf, welche eine Kommunikation zwischen Schiedsrichter und Kapitän bzw. Assistentenkapitän erfordert, so kann ein beliebiger Spieler auf dem Spielfeld den Schiedsrichter bitten zur Spielerbank zu kommen. Dieser Aufforderung können die Schiedsrichter nachkommen. In einer dann entstehenden Kommunikation müssen in jedem Fall die oben genannten Parameter eingehalten werden. Die Schiedsrichter alleine entscheiden, ob sie dieser Aufforderung nachkommen. Der Spielfluss soll dabei nicht unnötig verzögert werden. Im Sinne des Mottos "Akzeptanz durch Transparenz" entscheiden die Schiedsrichter über ein angemessenes Maß an Kommunikation, sofern das Spiel hierdurch nicht negativ beeinflusst wird. Bei andauerndem Reklamieren durch den Trainer ist das Verhängen einer weiteren Bankstrafe möglich. Dies sollte jedoch nicht beliebig fortgesetzt werden.

3.9.2 Grundsätzlich richtet sich das Strafmaß nach der Art der Beschwerde. Nach Fortsetzung des Spieles ist Spielregel 3.9.1 für zuvor bestrafte Spieler erneut anzuwenden. Das heißt, dass ein Spieler zuerst mit einer kleinen Zeitstrafe (2'), bei fortgesetzter Beschwerde in der gleichen Unterbrechung zusätzlich mit einer Disziplinarstrafe (10') zu bestrafen ist. Die folgenden Fallbeispiele sind analog auf die Beleidigung von allen Spieloffiziellen anwendbar.

3.9.3 Kapitän oder Assistentenkapitän dürfen nur dann den Schiedsrichter ansprechen, wenn sie sich vor der Unterbrechung des Spieles auf dem Spielfeld befunden haben. Ist nicht eindeutig festzustellen, ob sich der Kapitän zum Zeitpunkt der Unterbrechung auf dem Spielfeld befunden hat, ist vom Aussprechen einer kleinen Zeitstrafe (2') abzusehen (Analoges vorgehen für Sr. 4.3.1).

### **3.9 FB-SCHIEDSRICHTERBELEIDIGUNG**

1. Ein Feldspieler von Mannschaft A beschwert sich über die Entscheidung der Schiedsrichter. Dabei beschränkt er sich auf eine nicht persönlich angreifende, ehrverletzende Wortwahl.

#### Entscheidung:

- Kleine Zeitstrafe (2')
2. Derselbe Spieler beschwert sich in der gleichen Unterbrechung nach Verhängen der kleinen Zeitstrafe weiter. Dabei beschränkt er sich auf eine nicht persönliche, ehrverletzende Wortwahl.

#### Entscheidung:

- zusätzlich zur kleinen Zeitstrafe eine Disziplinarstrafe (10')
3. Ein Feldspieler von Mannschaft A beleidigt den Schiedsrichter in persönlicher, ehrverletzender Art und Weise.

#### Entscheidung:

- Direkte Spieldauerdisziplinarstrafe (GM) oder Matchstrafe (MP)

## 4 MANNSCHAFTEN

---

### 4.1 CB-ALTERSGRENZEN

4.1.7 Alle Spieler der Altersklassen U-19, U-16, U-13 und U-10 dürfen in der nächst höheren Altersklasse spielen. Alle weiblichen Spielerinnen dürfen jeweils 1 Jahr länger in der jeweiligen Altersklasse spielen.

Diese Regelung für weibliche Spielerinnen in Deutschland gilt ausschließlich nur für die Altersklassen U-13, U-16 und U-19. In der Altersklasse U-10 gilt diese Regelung nicht.

### 4.2 CB-MANNSCHAFTSZUSAMMENSETZUNG

### 4.3 CB-MANNSCHAFTSKAPITÄN

4.3.1 Es ist dem Kapitän erlaubt nach einer Regelauslegung sachlich und ruhig zu fragen. Dem Kapitän ist es auch erlaubt, seine Meinung dazu in sachlicher Form mitzuteilen. Nicht erlaubt sind sämtliche Beschwerden und Diskussionen bezüglich Strafen und Regelauslegungen.

**EINSCHRÄNKUNG:** Vergehen gegen Spielregel 3.9.1 (siehe CB. 3.9.1)

## 5 SPIELERBEKLEIDUNG UND AUSRÜSTUNG

### 5.1 CB-AUSRÜSTUNG

5.1.1 Jede Veränderung der Schutzausrüstung sei es durch das Weglassen oder Hinzufügen ist nicht zulässig, es sei denn die Veränderung wurde von der zuständigen Stelle genehmigt. Ein entsprechender Nachweis ist dann durch den Spieler vorzulegen.

### 5.2 CB-INLINE-SKATES / ROLLSCHUHE FÜR FELDSPIELER

### 5.3 CB-FELDSPIELERSCHLÄGER

5.3.3 Ein sogenanntes Hockey Wrap Around (Abb.3), ist nach Herstellerangaben, ein Schutz für den Hockeyschläger während des Trainings. Aus diesem Grund ist ein Hockey Warp Around für Feldspieler nicht zulässig.



Abb. 3: Hockey Wrap Around 2.0 [Quelle: <http://hockeywraparound.eu/products/wrap-around-2-0>]

### 5.4 CB-SCHUTZAUSRÜSTUNG FÜR FELDSPIELER

5.4.1 Spieler der Altersklassen U19 und jünger können ab der Saison 2016 ohne entsprechenden Hals- und Kehlkopfschutz spielen. Das Tragen eines solchen Ausrüstungsgegenstands ist jedoch nicht verboten und kann auf freiwilliger Basis erfolgen.

### 5.5 CB-FELDSPIELERHELM

Eine Teilnahme am Spiel beinhaltet immer eine aktive Handlung des Spielers. Unternimmt der Spieler keinen Versuch am Spiel teilzunehmen und wird „angeschossen“ ist keine Disziplinarstrafe zu verhängen

### 5.6 CB-VOLLGESICHTSSCHUTZ UND HALBVISIER FÜR FELDSPIELER

Wer beim Tragen eines Vollgesichtsschutzes nicht alle dafür benötigten Vollgesichtsschutzfixierungselemente vorweisen kann, hat seine Ausrüstung abweichend von den Herstellervorgaben modifiziert (Punkt 5.1.2 der Spielregeln).

Eine mögliche Ahndung findet nach Punkt 5.1.7 der Spielregeln statt.

Vorgeschriebene Vollgesichtsschutzfixierungselemente sind.

1. links und rechts eine Klammer (Anschlag),
2. in den Vollgesichtsschutz integrierter Kinnschutz,

3. links und rechts einen Vollgesichtsschutzbefestigungsriemen.



**Abb. 4: Spielerhelm**

Ein Kinnriemen ist immer zu tragen.

Die Schiedsrichter sind angehalten, Spieler, die gegen diese Bestimmung verstoßen, entsprechend der Spielregel 5.1.7 zu bestrafen, d.h.

- erster Verstoß: mündliche Verwarnung
- zweiter Verstoß: Disziplinarstrafe (gelbe Karte)
- dritter Verstoß: Spieldauerdisziplinarstrafe (gelb-rote Karte)

Ergänzender Hinweis:

Es gibt Helme von verschiedenen Herstellern, die keine Vorrichtung für die Klammern (1) besitzen. In diesem Fall liegt keine unerlaubte Modifikation des Helmes vor. Das ordnungsgemäße Tragen des Kinnschutzes bleibt hiervon jedoch unberührt.

## 5.7 CB-FELDSPIELERHANDSCHUHE

## 5.8 CB-SCHULTER- UND BRUSTSCHUTZ

## 5.9 CB-MUNDSCHUTZ

## 5.10 CB-TORHÜTERAUSRÜSTUNG

5.10.1 Das Trikot des Torhüters darf nicht auf das Verhindern von Toren ausgelegt sein. Entsprechend sind Stoffeinsätze oder Verlängerungen verboten.

## 5.11 CB-INLINE-SKATES / ROLLSCHUHE FÜR TORHÜTER

## 5.12 CB-TORHÜTERSCHLÄGER

5.12.3 Ein sogenanntes Hockey Wrap Around (Abb.3), ist nach Herstellerangaben, ein Schutz für den Hockeyschläger während des Trainings. Aus diesem Grund ist ein Hockey Warp Around für Torhüter nicht zulässig.

## 5.13 CB-SCHUTZAUSRÜSTUNG FÜR TORHÜTER

5.13.1 Ab sofort wird der Plastikschutz („Goalie Throat Protector“) auch als alleiniger Hals-und Kehlkopfschutz, welcher direkt an der Torhütermaske befestigt wird, in allen Altersklassen erlaubt. Die Regeln 5.1.1 und 5.1.3 müssen in jedem Fall eingehalten werden.



## 5.14 CB-TORHÜTERHELM UND VOLLGESICHTSSCHUTZ

5.14.1 Bei Zweifel an der Korrektheit eines Vollgesichtsschutzes von einem Torhüter, oder auf Antrag eines volljährigen Kapitäns, Assistenten oder Teamoffiziellen, kann der Schiedsrichter jederzeit den Vollgesichtsschutz überprüfen. Es darf dabei kein offizieller Spielball durch das Gitter passen.

## 5.15 CB-TORHÜTERSCHIENEN

5.15.1 Es ist Torhütern unter folgenden Bedingungen erlaubt Überzieher aus Stoff (Abb.: 5) über den Torhüterschienen zu tragen:

- Die Größe der Torhüterschienen darf nicht maßgeblich vergrößert werden. Insbesondere darf die in Punkt 5.15.1 der Spielregeln festgelegten Breite der Torhüterschiene von 30.50 cm nicht überschritten werden.
- Das Material der Stoffbezüge darf nicht darauf ausgelegt sein, die Gleiteigenschaften der Schienen zu verändern.
- Zwischen der eigentlichen Schiene und dem Stoffbezug dürfen keine weiteren Materialien oder Apparaturen angebracht werden.



**Abb. 5: Überzieher Torhüterschienen**

5.15.2 Das technische Komitee der IISHF hat die Benutzung von sogenannten „Goalie Slide Plates“ für alle nationalen und internationalen Spiele erlaubt. Die Slide Plates sind Plastikplatten mit integrierten Kugeln. Diese Platten werden an die Torhüterschienen befestigt, damit der Torhüter besser über den Boden gleiten kann.

Die Benutzung der „Goalie Slide Plates“ sind unter Einhaltung der nachfolgend aufgeführten Punkte zulässig:

- Es dürfen nur Slide Plates des Herstellers Rollerfly (<http://rollerfly.com>) verwendet werden. Sie dürfen nicht verändert werden und müssen gemäß den Vorgaben des Herstellers an den Schienen befestigt sein.
- Die Benutzung von Slide Plates mit Metallkugeln ist ausschließlich auf Außenplätzen mit Belägen aus Beton, Asphalt, Steinplatten oder anderen rauen Oberflächen erlaubt. Auf allen anderen Spielfeldern sind nur Plastikkugeln erlaubt.
- Sie müssen so sicher befestigt sein, dass sie sich nicht während des Spiels lösen.
- Die Slide Plates müssen sich in einem ordnungsgemäßen Zustand befinden. Fehlende oder beschädigte Kugeln müssen vor dem Einsatz ersetzt werden.
- Sie dürfen die Größe der Torhüterschienen nicht wesentlich erhöhen. Insbesondere darf die Breite der Torhüterschienen nach Anbringung der Slide Plates das in Spielregel 5.15.1 genannte Maß von 30,5 cm nicht überschreiten.
- Von den Slide Plates darf keine Gefährdung für die Spielfläche und/oder andere Spieler ausgehen.

Zu beachten ist, dass die beschriebenen Slide Plates aus zwei unabhängigen Teilen bestehen. Daraus folgt, dass es auch regelkonform ist, wenn Torhüter nur das obere Teil bzw. nur das untere Teil der Slide Plates tragen. Sollte die Nutzungsordnung einer Sporthalle die Benutzung von Slide Plates verbieten, so bleibt dieses Verbot bestehen.

**Diese Erlaubnis kann jederzeit von dem Technischen Komitee der IISHF widerrufen werden.**

Nachfolgend einige Fotos, die zugelassene Slide Plates zeigen:



#### 5.16 CB-TORHÜTERSTOCKHAND

#### 5.17 CB-TORHÜTERFANGHAND

#### 5.18 CB-GEFÄHRLICHE GEGENSTÄNDE

#### 5.19 CB-BEKLEIDUNG

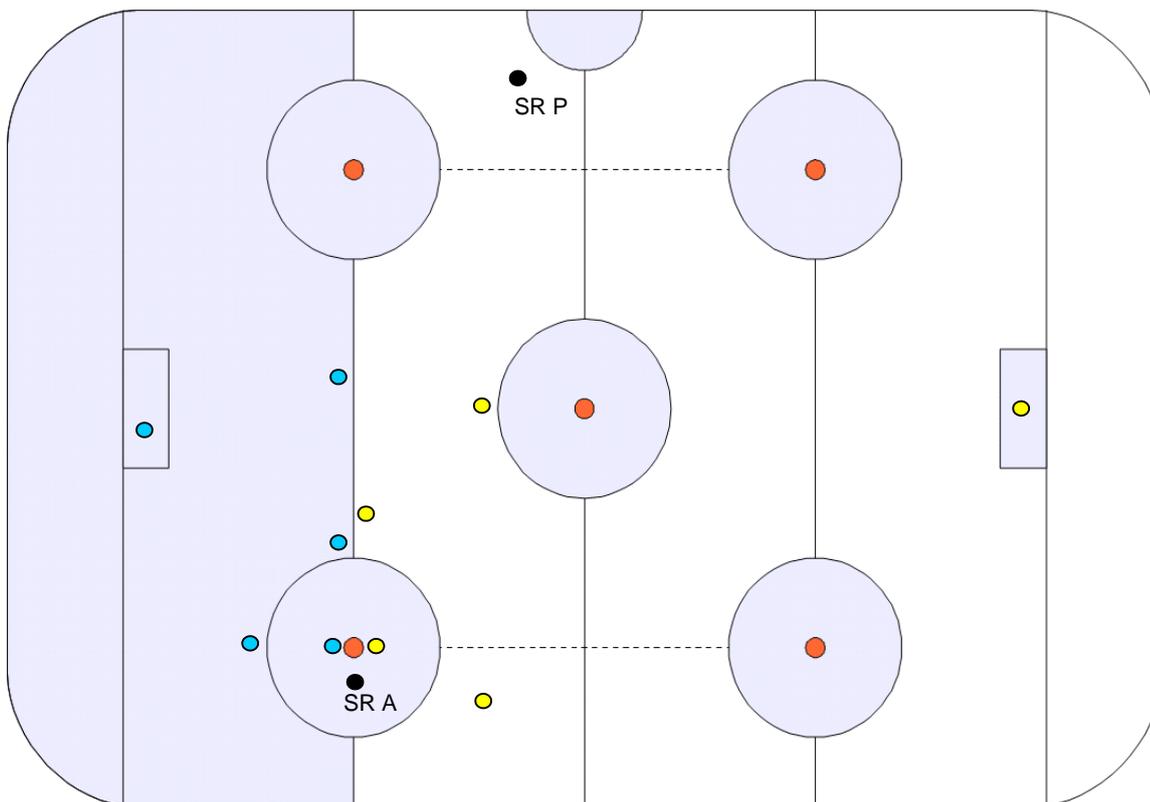
## 6 SPIELBEGINN

### 6.1 CB-BULLY

Die Durchführung der Bullys ist eine *sehr wichtige Aufgabe*. Wird diese Aufgabe korrekt erledigt, trägt dies zu einer guten Atmosphäre im Spiel bei. Umgekehrt kann eine „Schlecht-Erledigung“ der Bullys für Unruhe im Spiel sorgen. Im Folgenden stellt das ISHD-Schiedsrichterwesen exemplarisch den Ablauf für die korrekte Durchführung eines Bullys vor.

1. Schritt: Zuerst gilt es, den Anspielort klar zu definieren.

Hierzu zeigt der passive Schiedsrichter (SR P), dies ist der Schiedsrichter, der das Anspiel nicht durchführen wird, mit ausgestreckten Armen auf den Anspielpunkt, an dem das Bully durchgeführt werden soll. Er befindet sich dabei auf der gegenüberliegenden Spielfeldseite. Der aktive, ausführende Schiedsrichter (SR A) stellt sich auf Höhe des Bullypunktes, ca. 1 Meter in Richtung Bande, neben den definierten Bullypunkt. Dort hebt er den Arm ohne Ball senkrecht nach oben. Die andere Hand, in welcher sich der Ball befindet, ist hinter dem Rücken:



**Abb. 6: Spielfeld**

Weicht der Ort des Bullys von den vordefinierten Punkten ab, wird den beiden ausführenden Feldspielern der genaue Bullypunkt durch den aktiven Schiedsrichter (SR A) mitgeteilt, z.B. „Bully hier auf der grünen Linie“, o.ä. Dieser verbale Hinweis kann durch ein kurzes Deuten mit der Hand unterstützt werden.

## 2. Schritt: Die Vorbereitung durch klare, deutliche Kommunikation

Während der Durchführung des Anspiels macht der ausführende Schiedsrichter (SR A) mit wirksamer Kommunikation deutlich, dass er „der Herr“ des Anspielverfahrens ist. Das Ziel eines korrekten und fairen Bullys für beiden Mannschaften wird somit gefördert. Der Spielfluss soll durch die Ausführung eines Bullys nicht unnötig gestört werden. Auf eine zügige Ausführung ist daher zu achten. Mit eindeutiger und freundlicher Kommunikation kann der ausführende Schiedsrichter (SR A) während des Anspiels aufregende Spielsituationen kurz klären und so zu einer verbesserten Atmosphäre beitragen.

## 3. Schritt: Die Vorbereitungen auf dem Spielfeld

Beide Schiedsrichter achten darauf, dass beide Mannschaften die korrekte Anzahl an Spielern vor dem Bully auf das Spielfeld bringen und sich diese Spieler auf der korrekten Seite des Spielfeldes befinden. Auch ein kurzer Blick zu den Torhütern ist notwendig. Sind die Spieler „im Rücken“ des ausführenden Schiedsrichters (SR A) bereits am Anspielkreis, können diese entsprechend instruiert werden. Bei der Instruktion der Spieler benutzen die Schiedsrichter die gängigen Slogans, wie z.B. „Schläger auf den Boden“; „Stock hinter die Linie“; „aus dem Kreis“; „zurück“; etc.

## 4. Schritt: Das „Drophen“ des Balles

Vor dem Einwerfen des Balles vergewissert sich der ausführende Schiedsrichter (SR A), dass sein Schiedsrichterkollege bereit ist. Der passive Schiedsrichter (SR P) signalisiert seine Bereitschaft durch das Einnehmen der „Ready-Position“, in Absprache durch ein zusätzliches Heben des Daumens. Dann bringt sich der ausführende Schiedsrichter (SR A) in die „Bully-Position“. Dabei präsentiert er den Ball mit gestrecktem Ballarm. Faustregel: Der Ball wird ca. auf Höhe der Knie und dabei „wurfbereit“ präsentiert (d.h. von der Hand fest umschlossen, um jegliche Hand-, Finger- oder Daumenbewegungen unmittelbar vor dem Einwurf zu vermeiden). Nun werden die beiden ausführenden Feldspieler am Bullypunkt auf das Anspiel vorbereitet, z.B. wird ihnen gesagt, was von ihnen erwartet wird. Falls die Schiedsrichter den Vornamen beider Spieler kennen, versuchen sie, sie mit Vornamen anzusprechen. Dabei kann für die Akzeptanz ein forderndes „Bitte“ den vorgenannten Aufforderungen angehängt werden. Nun kann der aktive Schiedsrichter (SR A) den Ball mit gutem Timing einwerfen.

Es gibt bekanntermaßen sehr viel Unruhe und Druck (Spieler, Publikum, Spielerbänke), wenn der Ball gedroppt wurde und das Spiel unmittelbar mit einem Pfiff wieder unterbrochen werden muss, weil beispielsweise übersehen wurde, dass eine Mannschaft einen Spieler zu viel auf dem Feld hatte oder der passive Schiedsrichter (SR P) sich noch nicht in seine Position bringen konnte. Versucht daher solche Situationen zu vermeiden.

## 5. Wichtige Hinweise: Verhaltensweisen und Verstöße, die zu einer Wiederholung des Bullys führen

Der erste Bully / die ersten Bullys in den ersten Spielminuten sind entscheidend. Hier stellen die Spieler fest, ob die Schiedsrichter bereit sind. Die Spieler werden die Grenzen testen, um sich Vorteile zu verschaffen. Das müssen die Schiedsrichter wissen und bei den Anspielen von Beginn an aufmerksam, konsequent und aktiv sein. Hierzu sind folgende Punkte zu beachten und einzuhalten:

- Der passive Schiedsrichter (SR P) kontrolliert die Position der Spieler. Befindet sich ein Spieler bereits im Bullykreis bevor der ausführende Schiedsrichter (SR A) den Ball einwirft oder einer der ausführenden Spieler den Ball spielen konnte, pfeift der passive Schiedsrichter (SR P) und zeigt den Regelverstoß entsprechend an. Der ausführende Schiedsrichter (SR A) schickt den ausführenden Spieler der Mannschaft, welche den Verstoß begangen hat, vom Bullypunkt weg.

Gründe, die ein Wegschicken des ausführenden Spielers vorsehen:

- Nimmt ein ausführender Spieler beim Bully seine Position trotz einmaliger Aufforderung nicht korrekt ein, gibt ihm der aktive Schiedsrichter (SR A) eine zweite Chance (einen freundlichen Hinweis/eine freundliche Verwarnung). Lässt der ausführende Spieler auch die zweite Chance ungenutzt, wechselt der aktive Schiedsrichter (SR A) den ausführenden Spieler des sich verfehlenden Teams aus. Dabei ist auf ruhige, aber dennoch eindeutige Kommunikation zu achten. Der Tenor muss hierbei sein, dass der aktive Schiedsrichter (SR A) den Spieler nicht wegschicken will, er aber in diesem Fall keine andere Wahl hat. Der aktive Schiedsrichter (SR A) gibt dem ausführenden Spieler daher einen kurzen Hinweis, warum er ihn wegschickt. Für die Einhaltung einer korrekten Position ist folgendes zu beachten:
  - Beide Füße müssen die Spielfläche berühren.
  - Das Schlägerblatt muss vollständig das Spielfeld berühren.
  - Das Schlägerblatt muss vollständig außerhalb des Bullypunktes sein.
- Der ausführende Spieler spielt den Ball, bevor dieser den Boden berührt hat.
- Der ausführende Spieler bewegt sich, bevor der Ball durch den Schiedsrichter eingeworfen wird.

Zu beachten ist, dass ein Recht zum Wegschicken durch einen Schiedsrichter immer nur für den jeweiligen „Erstfall“ eines Regelverstößes innerhalb desselben Bullys besteht. Das Recht hat der Schiedsrichter nicht mehr, falls es zu einem erneuten Verstoß in demselben Anspiel kommen sollte. Bei erneutem Vergehen muss eine kleine Zeitstrafe gegen den betreffenden Spieler vergeben werden.

#### 6. Verlassen des Bullykreises

Es ist kein Wettbewerb, welcher Schiedsrichter nach dem Einwerfen des Balls am schnellsten den Bullypunkt verlässt. Das Prinzip nach dem Droppen und anschließendem Verlassen des Anspielkreises heißt „safety first“: Der Schiedsrichter hat den Kopf oben und behält nach dem Einwerfen des Balles die Spieler im Auge. Die Spieler haben den ersten Anspruch auf das „Spielfeld / den Raum“, welches / welchen sie brauchen, um das Spiel nach dem Einwurf aufzunehmen. Durch das Beobachten des unmittelbaren Spielgeschehens nach dem Droppen des Balls, versuchen die Schiedsrichter eine Kollision mit den Spielern oder mit dem Ball zu vermeiden. Anschließend nutzt der ausführende Schiedsrichter (SR A) den freien Weg um mit kraftvollen Rückwärtsläufen zügig den Anspielkreis zu verlassen, ohne das Spiel zu stören. Dabei hält der ausführende Schiedsrichter (SR A) den Kopf oben und bewegt sich nach dem Droppen in seine Position zwischen Bande und Torlinie. Der passive

Schiedsrichter (SR P) behält seine Position an der Torhüterlinie, um im Falle eines Breaks auf Ballhöhe zu sein.

#### 7. Besondere Situationen beim Anspiel, die hin und wieder vorkommen:

- Das Einwerfen / Droppen des Balls misslingt dem Schiedsrichter:
  - ➔ Der aktive Schiedsrichter (SR A) pfeift sofort ab und wiederholt seinen Bully ohne einen Spieler wegzuschicken. Ein kurzer verbaler Hinweis an die ausführenden Spieler kann die Situation klären. HINWEIS: im Falle einer Wiederholung des Bullys muss derselbe Schiedsrichter den Bully ausführen.
- Es ist zu vermeiden beide Spieler zeitgleich vom Bully weg zu schicken. Es wird immer nur der erste Regelverstoß geahndet.

(Diese Anleitung wurde in Zusammenarbeit mit Gerhard Müller (DEB) entwickelt, um das Anspiel im Inline-Skaterhockey zu verbessern.)

## 6.2 CB-AUFWÄRMEN

6.2.1 Sollte sich der Spielbeginn durch vorherige Spiele verzögern, so legen die Schiedsrichter vor Ort einen neuen Spielbeginn fest. Dieser ist den Mannschaftskapitänen bzw. Trainern rechtzeitig mitzuteilen

6.2.2 Kommt eine Mannschaft verspätet an der Spielstätte an und ist die Mannschaft maximal 120 Minuten nach dem ursprünglichen offiziellen Spielbeginn auf der Spielfläche, steht der Mannschaft eine Aufwärmphase von maximal 10 Minuten zur Verfügung.

Kommt eine Mannschaft verspätet an der Spielstätte an und ist die Mannschaft mehr als 120 Minuten nach dem ursprünglichen Spielbeginn auf der Spielfläche, steht der Mannschaft keine Aufwärmphase mehr zur Verfügung. Es ist zu beachten, dass die Bestimmungen von §32.6 WKO eingehalten werden.

### Klarstellung zu § 32.6 WKO „Verspätetes Antreten“

Grundsätzlich wird das verspätete Antreten aufgrund Höherer Gewalt (z.B. Stau, Unfall, Probleme mit Transportmittel) in 2 Stufen unterteilt. Die erste Stufe regelt das verspätete Antreten bis 15 Minuten nach festgesetztem Spielbeginn. Die zweite Stufe regelt das verspätete Antreten bis spätestens 120 Minuten nach festgesetztem Spielbeginn.

#### Erste Stufe:

##### Situation:

Eine Mannschaft tritt bis **spätestens 15 Minuten** nach festgelegtem Spielbeginn an.

##### Regelung:

Gemäß § 32.6 WKO gilt ein Antreten bis **spätestens 15 Minuten** nach festgelegtem Spielbeginn als rechtzeitig. Das Spiel wird folglich regulär gewertet. Es ist kein Zusatzblatt „Besondere Vorkommnisse“ erforderlich und die Schiedsrichter bekommen neben Anfahrt und Spielgebühren keine zusätzliche Bezahlung.

#### Zweite Stufe:

##### Situation:

Eine Mannschaft tritt **später als 15 Minuten und bis spätestens 120 Minuten** nach festgelegtem Spielbeginn an.

##### Regelung:

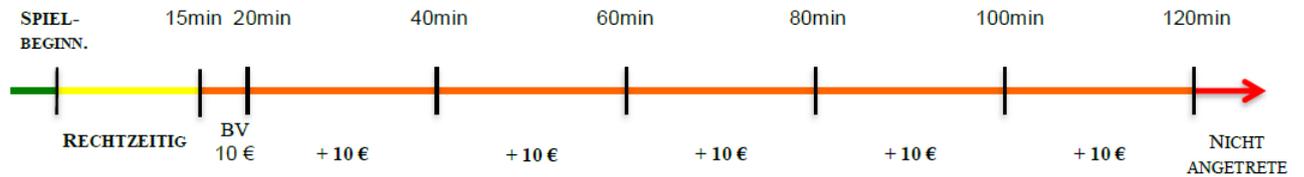
Gemäß § 32.6 WKO wird das Spiel entgegen den Bestimmungen des § 32.3 WKO „Nicht-antreten“ ordnungsgemäß gewertet, wenn **alle** der folgende Voraussetzungen erfüllt sind:

- Der verspätete Anpfiff erfolgt **spätestens 120 Minuten** nach festgesetztem Spielbeginn.
- Durch den verspäteten Spielbeginn darf sich der ordnungsgemäße Spielbeginn eines anderen Inline-Skaterhockey-Spieles auf der gleichen Spielstätte **nicht ändern**.
- Die Kapitäne oder Assistenten bei Herren-/Damenspielen oder die volljährigen Teamoffiziellen bei Nachwuchsspielen beider Mannschaften bestätigen **vor Spielbeginn** auf dem *“Besondere Vorkommnisse“* schriftlich ihr Einverständnis für den verspäteten Spielbeginn. Mit der Unterschrift und Bestätigung auf dem Zusatzblatt für besondere Vorkommnisse erkennen beide Mannschaften den verspäteten Spielbeginn als rechtsverbindlich an und verzichten damit auf einen späteren Protest und/oder Einspruch gegen den verspäteten Spielbeginn.
- Die Mannschaft, die den verspäteten Spielbeginn verursacht hat, zahlt den Schiedsrichtern vor Ort eine Aufwandsentschädigung in Bar von € 10,-- je angefangenen 20 Minuten Verspätung für jeden Schiedsrichter. Die Zahlung und die Höhe der Aufwandsentschädigung wird von den Schiedsrichtern auf dem *“Zusatzblatt Besondere Vorkommnisse“* bestätigt. Die Aufwandsentschädigung wird **nicht** auf dem *„Zusatzblatt zum Spielbericht“* unter der Rubrik Schiedsrichterbezahlung eingetragen.

**Wichtig:**

Es muss auf jeden Fall ein Zusatzblatt „Besondere Vorkommnisse“ ausgefüllt werden. Dieses muss von der Heim-, Gastmannschaft und beiden Schiedsrichtern unterschrieben werden.

Im Nachfolgenden eine Grafik zur Verdeutlichung der notwendigen Schritte bei verspätetem Antreten einer Mannschaft:



**Abb. 7: Timeline**

## 7 STRAFEN

### 7.1 CB-FREISTOß

7.1.1 Erfolgt ein Regelverstoß, welcher einen Freistoß nach sich zieht, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel und halten unmittelbar die Zeit an. So kann der anschließende Freistoß mit der notwendigen Sorgfalt vorbereitet werden.

7.1.2 Ein Freistoß erfolgt immer, wenn ein Verstoß gegen die Spielregeln 8.8, 8.10.20, 8.11.5 – 8.11.12, 8.12 oder 8.14, vorliegt.

7.1.3 Der Freistoß erfolgt am nächstgelegenen Punkt auf einer gedachten Linie zwischen den Bullypunkten, an der Stelle an der das Vergehen begangen wurde. Es ist nicht zulässig einen Freistoß innerhalb der Torhüterzone oder in der Mitte des Spielfeldes auszuführen. Ein Freistoß kann ebenfalls nicht hinter der Torlinie erfolgen. Auch hier ist der nächstgelegene Bullypunkt zu wählen.

7.1.4 Das Spiel wird nur durch den Pfiff des Schiedsrichters freigegeben.

7.1.5 Alle Spieler der nicht ausführenden Mannschaft müssen einen Abstand von 3 Meter zum Ball einhalten und zwar so lange bis dieser gespielt wurde. Hierzu zählen explizit alle Ausrüstungsteile, insbesondere Schläger und Inlineskates.

7.1.6 Es ist dem ausführenden Spieler nicht gestattet, den Ball zweimal direkt hintereinander zu spielen. Dem Spieler ist es erst gestattet den Ball wieder zu spielen, wenn dieser durch einen anderen Spieler – egal ob Mit- oder Gegenspieler – berührt wurde. Eine Ballkontrolle muss nicht vorgelegen haben.

7.1.7 Alle Spieler dürfen sich auf dem Spielfeld an jeglichem Ort aufhalten. Zu beachten sind allerdings die Regeln 7.1.5 und Regeln 8.12.

7.1.8 Aus einem Freistoß kann grundsätzlich – sofern kein Verstoß gegen die Regeln 7.1.6 und 8.12 vorliegt (direkt) ein Tor erfolgen.

### 7.1 FB-FREISTOß

1. Ein Spieler von Mannschaft A spielt den Ball vor dem Pfiff des Schiedsrichters

**Entscheidung:**

- Das Recht zum Freistoß wechselt über auf Mannschaft B

2. Ein Spieler von Mannschaft A spielt nach dem Pfiff des Schiedsrichters den Ball. Der Schiedsrichter hatte durch seinen Pfiff jedoch nicht das Spiel freigegeben, sondern lediglich die Zeit angehalten.

**Entscheidung:**

- Der Freistoß ist zu wiederholen und verbleibt bei Mannschaft A. Ein evtl. erzieltes Tor ist ungültig

3. Mannschaft A bekommt einen Freistoß zugesprochen. Die SR stellen den Abstand von 3 Metern sicher und pfeifen das Spiel an. Ein Spieler von Mannschaft B bewegt sich aber zu früh zum Ball, bevor dieser gespielt wurde.

**Entscheidung:**

- Die Schiedsrichter müssen das Spiel unterbrechen und den Spieler von Mannschaft B mündlich verwarnen, dass er den Abstand von 3 Meter zum Ball einzuhalten hat, bis dieser gespielt wurde. Nachdem dies geschehen ist, pfeifen die Schiedsrichter das Spiel erneut an.

Diesmal bewegt sich ein anderer Spieler von Mannschaft B zu früh zum Ball.

**Entscheidung:**

- Die Schiedsrichter haben das Spiel zu unterbrechen. Es erfolgt eine kleine Zeitstrafe (2') gegen den Spieler von Mannschaft B, der das Vergehen begangen hat.
4. Spieler A schießt den Ball direkt in Richtung Tor. Der Ball verfehlt dieses und prallt von der Wand zurück. Spieler A nimmt den Ball auf und spielt ihn erneut.

**Entscheidung:**

- Dies ist nicht zulässig und muss abgepfiffen werden. Durch dieses Vergehen erfolgt ein Freistoß für Mannschaft B.
5. Spieler A schießt den Ball direkt in Richtung Tor. Der Ball wird vom Torhüter abgewehrt und prallt nach vorn / seitlich ab. Spieler A nimmt den Ball auf und schießt ihn ins Tor.

**Entscheidung:**

- Dieses Tor findet Anerkennung, da der Ball nach Ausführung von einem anderen Spieler berührt wurde.
6. Spieler A führt den Freistoß aus und der Ball geht direkt ins Tor.

**Entscheidung:**

- Korrektes Tor
7. Spieler A führt den Freistoß aus und der Ball geht ins Tor allerdings pfeifen die Schiedsrichter das Spiel aufgrund eines zweiten Spielers von Mannschaft A ab, da dieser im Torraum stand.

**Entscheidung:**

- Kein Tor und Freistoß für Mannschaft B.

## 7.2 CB-KLEINE ZEITSTRAFE (2 MINUTEN)

### 7.3 CB-BANKSTRAFE (2 MINUTEN)

7.3.1 Eine Bankstrafe wird grundsätzlich bei einem Verstoß gegen Regel: 8.16.1 – 8.16.10 (bei keiner eindeutigen Benennung des zu bestrafenden Spielers ausgesprochen); 8.17.1; 8.19.2 - 8.19.4

7.3.2 Eine Bankstrafe kann bei jeglichem Fehlverhalten auf der Spielerbank, welches nicht eindeutig einem Spieler zuzuordnen ist, ausgesprochen werden. Dies erfolgt über das offizielle Schiedsrichterzeichen.

7.3.3 Erhält eine Mannschaft in einer Unterbrechung mehrere Bankstrafen, so ist für jede Bankstrafe ein Feldspieler abzustellen.

### 7.3 FB-BANKSTRAFE (2 MINUTEN)

1. Mannschaft A beschwert sich zum wiederholten Male lautstark über die Regelauslegung und Strafbemessung der Schiedsrichter. Die Schiedsrichter verwarnen die Mannschaftsbank einmalig, sichtbar für alle Beteiligten. Das Fehlverhalten wird fortgesetzt.

**Entscheidung:**

- Bankstrafe (kleine Strafe) gegen einen vom Kapitän bestimmten Spieler aus Mannschaft A.

2. Während einer hektischen Situation auf dem Spielfeld wird von der Mannschaftsbank A eine Trinkflasche auf das Spielfeld geworfen. Die Schiedsrichter können den „Werfer“ nicht ermitteln.

**Entscheidung:**

- Bankstrafe (kleine Strafe) gegen einen vom Kapitän bestimmten Spieler aus Mannschaft A (§ 8.16.10).
3. Nach der Aufforderung und Verwarnung die Fortsetzung des Spiels nicht weiter zu verzögern, weigern sich die Spieler von Mannschaft A weiterhin das Bully auszuführen oder verzögern den Ablauf durch einen langsamen Wechsel.

**Entscheidung:**

- Da bereits eine Ermahnung verhängt wurde, ist Mannschaft A mit einer Bankstrafe (2 Minuten) zu bestrafen.

## **7.4 CB-GROSSE ZEITSTRAFE (5 MINUTEN)**

## **7.5 CB-DISZIPLINARSTRAFE (10 MINUTEN; GELBE KARTE)**

## **7.6 CB-SPIELDAUERDISZIPLINARSTRAFE (GM; GELB-ROTE KARTE)**

7.6.2 Ein Spieler darf nach einer Spieldauerdisziplinar Strafe nicht auf den Spielerbänken und / oder Strafbänken oder Zeitnahme aufhalten. Weitere Strafmaßnahmen nach § 16 WKO sind in diesem Fall möglich, wenn der Spieler während des laufenden Spiels wegen Unsportlichkeit oder sonstigen Fehlverhalten von den Schiedsrichtern der Spielstätte verwiesen werden.

## **7.7 CB-MATCHSTRAFE (MP; ROTE KARTE)**

7.7.1 Ein Spieler darf nach einer Matchstrafe nicht auf den Spielerbänken und / oder Strafbänken oder Zeitnahme aufhalten. Weitere Strafmaßnahmen nach § 16 WKO sind in diesem Fall möglich, wenn der Spieler während des laufenden Spiels wegen Unsportlichkeit oder sonstigen Fehlverhalten von den Schiedsrichtern der Spielstätte verwiesen werden.

## **7.8 CB-SCHWERE MATCHSTRAFE (GMP; SCHWARZE KARTE)**

7.8.1 Ein Spieler darf nach einer schweren Matchstrafe nicht auf den Spielerbänken und / oder Strafbänken oder Zeitnahme aufhalten. Weitere Strafmaßnahmen nach § 16 WKO sind in diesem Fall möglich, wenn der Spieler während des laufenden Spiels wegen Unsportlichkeit oder sonstigen Fehlverhalten von den Schiedsrichtern der Spielstätte verwiesen werden.

## **7.9 CB-TORHÜTERSTRAFEN**

Grundsätzlich gilt: ein Torhüter geht niemals auf die Strafbank. Sollte ein Torhüter eine Strafe erhalten, so muss immer ein Spieler, der sich zum Zeitpunkt des Vergehens auf dem Spielfeld befand, die Strafe absitzen. Erhält ein Torhüter eine Spieldauerdisziplinarstrafe (direkt, 2x gelb, 2x 5 min) oder Matchstrafe, so muss er das Spielfeld umgehend verlassen.

Erhält ein Torhüter in einer Unterbrechung mehrere Strafen, so ist lediglich ein Feldspieler für die Strafe abzustellen. Die Strafen laufen nacheinander ab.

Erhält ein Torhüter, während seine Strafzeit läuft eine weitere Strafzeit, muss ein weiterer Feldspieler auf die Strafbank.

## 7.9 FB-TORHÜTERSTRAFEN

### 7.10 CB-OFFENE ZEITSTRAFEN

7.10.3 Offene Zeitstrafen sind jene Strafen, welche erst nach dem Ende des Spiels (bzw. Ende des Spielabschnittes) ablaufen. Endet die Zeitstrafe mit dem Spiel, so darf der betreffende Spieler an einem Penaltyschießen teilnehmen. Es zählen dabei nur die vollen, auf der Spieluhr zu sehenden Sekunden, keine hundertstel oder tausendstel.

### 7.10 FB- OFFENE ZEITSTRAFEN

1. Ein Spieler erhält bei einem nationalen Meisterschaftsspiel in der AK Herren bei 58:00 eine kleine Zeitstrafe für z.B. Beinstellen. Da in der folgenden Überzahl kein Tor erzielt werden kann, endet die Strafe regelkonform um 60:00. Da das Spiel unentschieden endete folgt nun ein Penaltyschießen. **Der betreffende Spieler darf an diesem Penaltyschießen teilnehmen**, da seine Strafe mit dem Ende des Spieles abgelaufen und damit nicht mehr „offen“ ist.
2. Ein Spieler erhält bei einem nationalen Meisterschaftsspiel in der AK Herren bei 55:00 eine große Zeitstrafe für z.B. einen Kniecheck. Diese Strafe endet regelkonform um 60:00. Da das Spiel unentschieden endete folgt nun ein Penaltyschießen. **Der betreffende Spieler darf an diesem Penaltyschießen teilnehmen**, da seine Strafe mit dem Ende des Spieles abgelaufen und damit nicht mehr „offen“ ist.
3. Ein Spieler erhält bei einem nationalen Meisterschaftsspiel in der AK Herren bei 50:00 eine Disziplinarstrafe (Gelbe Karte) für z.B. ein Vergehen mit Ausrüstung. Diese Strafe endet regelkonform um 60:00. Da das Spiel unentschieden endete folgt nun ein Penaltyschießen. **Der betreffende Spieler darf an diesem Penaltyschießen teilnehmen**, da seine Strafe mit dem Ende des Spieles abgelaufen und damit nicht mehr „offen“ ist.
4. Ein Spieler erhält bei einem nationalen Meisterschaftsspiel in der AK Herren bei 58:01 eine kleine Zeitstrafe für z.B. Beinstellen. Da in der folgenden Überzahl kein Tor erzielt werden kann, endet die Strafe regelkonform um 60:01. Da das Spiel unentschieden endete folgt nun ein Penaltyschießen. **Der betreffende Spieler darf an diesem Penaltyschießen NICHT teilnehmen**, da seine Strafe am Ende des Spieles „offen“ ist.
5. Ein Spieler erhält bei einem nationalen Meisterschaftsspiel in der AK Herren bei 55:01 eine große Zeitstrafe z.B. für einen Kniecheck. Diese Strafe endet regelkonform um 60:01. Da das Spiel unentschieden endete folgt nun ein Penaltyschießen. **Der betreffende Spieler darf an diesem Penaltyschießen NICHT teilnehmen**, da seine Strafe am Ende des Spieles „offen“ ist.
6. Ein Spieler erhält bei einem nationalen Meisterschaftsspiel in der AK Herren bei 50:01 eine Disziplinarstrafe (Gelbe Karte) für z.B. ein Vergehen mit Ausrüstung. Diese Strafe endet regelkonform um 60:01. Da das Spiel unentschieden endete folgt nun ein Penaltyschießen. **Der betreffende Spieler darf an diesem Penaltyschießen NICHT teilnehmen**, da seine Strafe am Ende des Spieles „offen“ ist. **Dieselbe Vorgehensweise gilt auch für Spiele der Altersklasse Bambini, Schüler, Jugend, Junioren, Damen und Veteranen.**

#### Pokal / Spiele mit Verlängerung:

7. Ein Spieler erhält bei einem Pokalspiel in der AK Herren bei 78:00 (Verlängerung) eine kleine Zeitstrafe für z.B. Beinstellen. Da in der folgenden Überzahl kein Tor erzielt werden kann, endet die Strafe

regelkonform um 80:00. Da das Spiel unentschieden endete folgt nun ein Penaltyschießen. **Der betreffende Spieler darf an diesem Penaltyschießen teilnehmen**, da seine Strafe mit dem Ende des Spieles abgelaufen und damit nicht mehr „offen“ ist.

8. Ein Spieler erhält bei einem Pokalspiel in der AK Herren bei 75:00 (Verlängerung) eine große Zeitstrafe für z.B. einen Kniecheck. Diese Strafe endet regelkonform um 80:00. Da das Spiel unentschieden endete folgt nun ein Penaltyschießen. **Der betreffende Spieler darf an diesem Penaltyschießen teilnehmen**, da seine Strafe mit dem Ende des Spieles abgelaufen und damit nicht mehr „offen“ ist.
9. Ein Spieler erhält bei einem Pokalspiel in der AK Herren bei 70:00 (Verlängerung) eine Disziplinarstrafe (Gelbe Karte) für z.B. ein Vergehen mit Ausrüstung. Diese Strafe endet regelkonform um 80:00. Da das Spiel unentschieden endete folgt nun ein Penaltyschießen. **Der betreffende Spieler darf an diesem Penaltyschießen teilnehmen**, da seine Strafe mit dem Ende des Spieles abgelaufen und damit nicht mehr „offen“ ist.
10. Ein Spieler erhält bei einem Pokalspiel in der AK Herren bei 78:01 (Verlängerung) eine kleine Zeitstrafe für z.B. Beinstellen. Da in der folgenden Überzahl kein Tor erzielt werden kann, endet die Strafe regelkonform um 80:01. Da das Spiel unentschieden endete folgt nun ein Penaltyschießen. **Der betreffende Spieler darf an diesem Penaltyschießen NICHT teilnehmen**, da seine Strafe am Ende des Spieles „offen“ ist.
11. Ein Spieler erhält bei einem Pokalspiel in der AK Herren bei 75:01(Verlängerung) (Verlängerung) eine GROSSE Zeitstrafe für z.B. einen Kniecheck. Diese Strafe endet regelkonform um 80:01. Da das Spiel unentschieden endete folgt nun ein Penaltyschießen. **Der betreffende Spieler darf an diesem Penaltyschießen NICHT teilnehmen**, da seine Strafe am Ende des Spieles „offen“ ist.
12. Ein Spieler erhält bei einem Pokalspiel in der AK Herren bei 70:01(Verlängerung) eine Disziplinarstrafe (Gelbe Karte) für z.B. ein Vergehen mit Ausrüstung. Diese Strafe endet regelkonform um 80:01. Da das Spiel unentschieden endete folgt nun ein Penaltyschießen. **Der betreffende Spieler darf an diesem Penaltyschießen NICHT teilnehmen**, da seine Strafe am Ende des Spieles „offen“ ist. **Dieselbe Vorgehensweise gilt auch für Spiele der AK Bambini, Schüler, Jugend, Junioren, Damen und Veteranen.**

## 7.11 CB-VERLASSEN DER STRAFBANK

7.11.1 Sobald die Strafe abgelaufen ist, müssen die Spieler auf das Spielfeld zurückkehren. Es ist nicht erlaubt einen bestimmten Moment abzuwarten und dann auf das Spielfeld zu gehen. Sobald der Spieler wieder auf dem Feld ist, kann er aktiv am Spielgeschehen teilnehmen.

7.11.2 Die Spieler müssen sich nach der Pause unaufgefordert auf die Strafbank begeben. Während einer Auszeit müssen die Spieler auf der Strafbank sitzen bleiben und dürfen nicht zu ihrer Mannschaft fahren.

7.11.3 Der Spieler ist grundsätzlich selbst dafür verantwortlich die Strafbank zur richtigen Zeit zu verlassen. Wenn die Zeitnehmer dem Spieler falsche Anweisungen gegeben haben könnten, ist von einer Strafe abzusehen. In diesem Fall wird das Spiel sofort unterbrochen und der Spieler muss zurück auf die Strafbank.

Hinweis: Auch Zeitnehmer sind Vereinsvertreter und nicht immer komplett Unparteiisch. Im Zweifel „für den Angeklagten“ handeln.

7.11.4 Je nach Fehlverhalten wird auch hier eine einmalige Verwarnung geraten. Sollte sich der Spieler mit Zuschauern auseinandersetzen, so ist lediglich der Spieler zu ermahnen. Für alle weitere Vergehen siehe SR 8.16 & CB 8.16

7.11.5 Das reine Verlassen der Strafbank ist für eine Bestrafung ausreichend. Es ist nicht notwendig, dass sich der Spieler in Richtung der Auseinandersetzung bewegt.

7.11.6 Den Spielern ist es auf der Strafbank erlaubt sämtliche Ausrüstung, wie Helm, Handschuhe und Halskrause abzulegen. Aus Erkennungsgründe müssen die Spieler ihr Trikot jederzeit tragen. Auf eine Disziplinarstrafe ist zu entscheiden, wenn der Spieler zu spät begonnen hat seine Schutzausrüstung wieder anzuziehen und somit seine Rückkehr auf das Spielfeld verzögert wird.

## 7.11 FB-VERLASSEN DER STRAFBANK

1. Mannschaft A hat eine aufgeschobene Strafe. Die Zeitnehmer entlassen dennoch einen Feldspieler nach Ablauf seiner Strafe auf das Spielfeld, obwohl noch zwei Strafen laufen.

### Entscheidung:

- Betritt der Feldspieler eigenmächtig das Spielfeld, so erhält dieser eine kleine Strafe. Schicken die Zeitnehmer den Spieler zu früh auf das Spielfeld wird das Spiel schnellstmöglich unterbrochen. Es soll darauf geachtet werden, dass der Mannschaft, welche mit der korrekten Anzahl an Feldspielern auf dem Spielfeld agiert keine Torchance abgepfiffen wird. Ein Tor von Mannschaft A kann in dieser Situation nicht anerkannt werden.
2. Mannschaft A hat eine aufgeschobene Strafe. Die Zeitnehmer entlassen, obwohl nur noch eine Strafe läuft, keinen Feldspieler aus Mannschaft A von der Strafbank. Mannschaft B schießt in dieser Situation ein Tor.

### Entscheidung:

- Das Spiel läuft bis zur nächsten Unterbrechung weiter. Danach klären die Schiedsrichter den Sachverhalt. Das erzielte Tor ist gültig.
3. Ein Spieler aus Mannschaft A erhält bei 48:05 eine kleine Strafe (2') und wegen reklamieren eine weitere kleine Strafe (2'). Die beiden Strafen laufen nacheinander ab. Bei Spielzeit 50:05 schießt Mannschaft B ein Tor. Wie wird das Spiel fortgesetzt?

### Entscheidung:

- Die erste Strafe läuft bei 50:05 ab und die zweite Strafe beginnt zeitgleich. Somit läuft bereits die zweite kleine Strafe, welche nun durch den Torerfolg aufgehoben wird. Der Spieler darf die Strafbank verlassen (Analog FB 7.10.1.-3.)

## 7.12 CB-PENALTY-SCHUSS

7.12.1 Sollte sich der Torhüter bei der zum Penalty führenden Aktion verletzen bzw. eine 5+ GM, GM, oder MP erhalten, stehen der Mannschaft gemäß Spielregel 8.27.7 10 Minuten zum umziehen eines neuen Torhüters zu, sofern kein Ersatztorhüter anwesend ist.

7.12.2 Da hier nicht explizit geregelt ist wie lange der Penalty-Schütze Zeit hat den Ball nach der Freigabe zu spielen wird angeraten hier analog wie beim „Halten des Balles hinter dem Tor (7.10.20 i)“ zu verfahren und zwar im Bedarfsfall den Penalty-Schützen einmal auffordern den Penalty auszuführen.

Sollte dieser diesem nicht nachkommen wäre es möglich den Penalty wieder abzupfeifen.

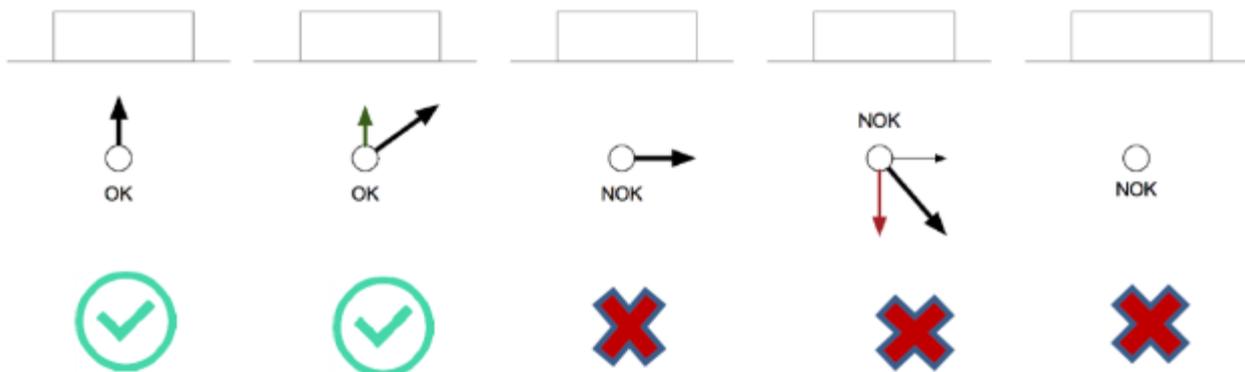
**Beim ersten Verstoß:** Den Penalty-Schützen ermahnen, der Penalty wird wiederholt.

**Beim zweiten Verstoß:** Den Penalty-Schützen gem. 8.16.6 der Spielregeln (Gefährdung Sportsgeist) mit einer kleinen Zeitstrafe zu bestrafen.

Der Penalty-Schuss wäre in diesem Fall von einem anderen Penalty-Schütze des Teams des bestraften Spielers durchzuführen.

7.12.3 Der Penalty-Schütze (der Ball spielt hier keine Rolle!) darf nach der Ballberührung bei der Ausführung des Penalty-Schusses nicht stehen bleiben, er muss sich konstant in Richtung des Tors bewegen.

Sein Bewegungsvektor muss immer eine Komponente in Richtung der Torlinie beinhalten.

**Beispiele:**

7.12.6 Der Torwart muss mit beiden Füßen in seinem Torraum stehen bis der ausführende Spieler den Ball berührt hat. Es ist dem Torhüter auch erlaubt sich quer in den Torraum zu stellen. Es zählt allein, dass sich der Torhüter komplett im Torraum befindet. Lediglich der Schläger des Torhüters darf sich außerhalb des Torraums befinden.

Frage: Gehört der Schläger wirklich dazu? Wenn ein Torhüter „normal“ im Tor steht dann guckt der Schläger meistens vorne raus?!

Grundsätzlich gilt: lediglich der Schläger des Torhüters darf sich außerhalb der Torhüterzone befinden

Grundsätzlich gilt, dass der Torhüter erst seinen Torraum verlassen darf, wenn der ausführende Spieler den Ball berührt hat. Dies erfolgt ebenfalls erst nach Pfiff des Schiedsrichters. Der Torhüter darf maximal bis zur Torhüterlinie vorrücken.

Regelgemäß wird ein Verstoß durch Anzeigen eines Vorteils durch den Schiedsrichter signalisiert – der Penalty wird weiter ausgeführt. Erst beim dritten, selben Verstoß wird auf technisches Tor erkannt. In den folgenden (weiteren) Fällen wird auf technisches Tor erkannt:

- Dritter Verstoß – vorzeitiges Verlassen des Torraums durch den Torhüter oder
- Dritter Verstoß – Überschreiten der Torhüterlinie durch den Torhüter oder
- Schlägerwurf durch den Torhüter
- Werfen eines Schlägers (oder eines anderen Gegenstandes) von der Spielerbank der Mannschaft des Torhüters oder
- Der Torhüter nimmt seine Maske oder seinen Helm absichtlich ab.

Der Penaltyschuss gilt als abgeschlossen, wenn:

- ein Tor erzielt wurde oder
- der Ball abgewehrt wurde oder
- der Ball die Torlinie überquert hat oder
- auf ein technisches Tor erkannt wurde.
- Ca. 10 Sekunden nach Pfiff des Schiedsrichters verstrichen sind oder
- der ausführende Spieler eine 360° Drehung um die eigene Achse ausführt (siehe Regel 7.12.8).
- der Ball geschossen wurde.
- ein Spieler einer Mannschaft des ausführenden Spielers vorzeitig das Spielfeld betritt (Abbruch durch den Schiedsrichter).

## 7.12 FB-PENALTY-SCHUSS

1. Spieler A der Mannschaft A führt den Penalty-Schuss aus. Er nimmt den durch den Schiedsrichter auf den Mittelpunkt gelegten Ball auf und fährt in Richtung Tor. Der Schiedsrichter hatte vorher nicht gepfiffen.

### Entscheidung:

- Wiederholung, nach Anpfiff (Es ist daher anzuraten, den Spieler vor Ausführung des Penalty-Schuss auf die Regeln hinzuweisen, besonders im Nachwuchsbereich).

2. Situation 7.12.1 Der Spieler fährt erneut vor Pfiff des Schiedsrichters los.

### Entscheidung:

- Abbruch des Penalty-Schuss, Bully vor dem Tor der angreifenden Mannschaft.

3. Spieler A der Mannschaft A führt den Penalty-Schuss aus. Der Schiedsrichter pfeift und Spieler A fährt in Richtung Tor los, Torhüter B der Mannschaft B steht allerdings vor seinem Torraum.

### Entscheidung:

- Der Schiedsrichter hebt den Arm und signalisiert Vorteil. Spieler A verfehlt oder Torhüter B wehrt den Ball ab. Der Penaltyschuss ist zu wiederholen.

Der Schiedsrichter pfeift, Spieler A läuft los. Torhüter B ist jedoch so schnell, dass er die Torhüterlinie überquert und den Ball durch geschickte Stocktechnik Spieler A abnimmt.

### Entscheidung:

- Der Schiedsrichter hebt beim Überqueren der Torhüterlinie des Torhüters B den Arm und signalisiert Vorteil. Wiederholung des Penaltyschusses (**Begründung:** es wurde ein „erster“ Verstoß einer anderen Regel begangen).

4. Spieler A der Mannschaft A führt den Penalty-Schuss aus. Er rutscht beim Zulaufen auf das Tor aus. Er kann jedoch wieder aufstehen, während der Ball weiter rollt. Er nimmt den Ball wieder auf und erzielt ein Tor.

### Entscheidung:

- korrektes Tor

5. Spieler A der Mannschaft A führt den Penalty-Schuss aus. Beim Schussversuch zerbricht der Schläger. Der Ball wird nicht geschossen, sondern rollt leicht weiter und verfehlt das Tor.

### Entscheidung:

- Der Penalty-Schuss ist beendet.

6. Spieler A der Mannschaft A führt den Penalty-Schuss aus. Beim Abschluss wehrt der Torhüter von Mannschaft B den Ball jedoch frontal ab, sodass dieser an der Ausrüstung des Spielers A abprallt und in das Tor fällt.

### Entscheidung:

- Kein Tor. Torhüter B hat zuvor den Penalty-Schuss regelkonform gehalten.

7. Spieler A der Mannschaft A führt den Penalty-Schuss aus. Der Schuss trifft den Pfosten des Tores und
  - a) trifft anschließend den Torhüter und fällt dann in das Tor.
  - b) geht direkt in das Tor.

### Entscheidung:

- Reguläres Tor.
8. Spieler A der Mannschaft A führt den Penalty-Schuss aus. Der Torhüter rutscht/fällt mit dem Ball in das Tor, wobei der Ball die Torlinie komplett überquert.

**Entscheidung:**

- Reguläres Tor.
9. Der Torhüter von Mannschaft A kann auf Grund einer Verletzung (bzw. Spieldauerdisziplinarstrafe oder Matchstrafe) das Spiel nicht fortsetzen. Mannschaft A entscheidet sich das Spiel mit einem fünften Feldspieler fortzusetzen und keinen Feldspieler als Torhüter umzuziehen. Wegen eines Wechselfehlers in den letzten beiden Spielminuten erhält Mannschaft B einen Penalty-Schuss (4.2.13)

**Generell gilt: Es kann kein Penalty-Schuss (7.12 SR) ausgeführt werden, wenn sich kein Torhüter (oder ein umgezogener Feldspieler) im Tor befindet!**

**Entscheidung:**

- Sollte während des Spieles ein Penalty-Schuss verhängt werden, so muss Mannschaft A einen Torhüter in das Tor stellen, damit der Penalty-Schuss ausgeführt werden kann. Wenn Mannschaft A zu diesem Zeitpunkt keinen Torhüter zur Verfügung steht (Mannschaft A wollte mit einem fünften Feldspieler weiterspielen), dann wird der Penalty-Schuss nicht ausgeführt und stattdessen auf technisches Tor entschieden. Mannschaft A erhält in diesem Fall keine 10 Minuten um einen Feldspieler als Torhüter umzuziehen. Sollte Mannschaft A ein Torhüter zur Verfügung stehen, diese sich aber weigert den Torhüter in das Tor zu stellen, so ist dies gemäß Spielregel 8.18.2 zu handhaben.
10. Mannschaft B begeht ein Foulspiel. Mannschaft A bleibt dabei jedoch im Ballbesitz. Während der angezeigten Vorteilssituation spielt ein Feldspieler von Mannschaft B den Ball mit seinen Händen im eigenen Torraum. Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel sofort und verhängen die angezeigte kleine Zeitstrafe. Zusätzlich verhängen die Schiedsrichter einen Penalty-Schuss für das Handspiel im Torraum (der Torhüter von Mannschaft B befand sich zu diesem Zeitpunkt in seinem Tor). Mannschaft A kommt durch den Penalty-Schuss zum Torerfolg.

**Problem:**

- Es liegen zwei, voneinander unabhängige Regelverstöße von Mannschaft B vor. Die Frage ist nun, ob die zuvor verhängte kleine Zeitstrafe aufgehoben werden darf. **Generelles Vorgehen: Alle Strafen werden in exakt derselben Reihenfolge gehandelt in der sie begangen wurden. Dieses Vorgehen ist durch die Spielregeln vorgegeben.** Bezugnehmend auf dieses Prinzip muss die kleine Zeitstrafe bei einem erfolgreichen Penalty-Schuss aufgehoben werden.

**Erklärung:**

- Mannschaft B begeht ein Foul an einen Spieler aus Mannschaft A. Die Schiedsrichter zeigen die Strafe durch das Heben des Armes an. Mannschaft A setzt das Spiel fort, bis ein Spieler aus Mannschaft B den Ball mit seiner Hand im eigenen Torraum spielt. Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel sofort. Zuerst wird nun die kleine Zeitstrafe gegen den betreffenden Spieler von Mannschaft B verhängt. Diese Strafe wird auf dem Spielbericht notiert, der betreffende Spieler begibt sich auf die Strafbank. Von genau diesem Zeitpunkt an spielt Mannschaft B in Unterzahl (7. und 7.2.2 Sr). Erst jetzt zeigen die Schiedsrichter den Penalty-Schuss an. In der Chronologie der Ereignisse gesprochen bedeutet dies, dass der Penalty-Schuss erst dann verhängt wurde, als sich Mannschaft B in Unterzahl befand. Das durch den Penalty-Schuss erzielte Tor wurde damit von Mannschaft A in Überzahl erzielt. Spielregel 7.2.3 beinhaltet genau diesen Fall. Die kleine Zeitstrafe ist demnach aufzuheben.

### 7.13 CB-AUFGESCHOBENE ZEITSTRAFEN

Wird der dritte Spieler einer Mannschaft mit einer kleinen oder großen Zeitstrafe oder einer Zeitstrafe resultierend aus einer Spieldauerdisziplinarstrafe oder Matchstrafe bestraft, muss er zwar das Feld verlassen aber seine Zeitstrafe beginnt erst wenn die Zeitstrafe eines vorher bestraften Mitspielers abgelaufen ist. Der dritte bestrafte Spieler wird auf dem Feld durch einen Mitspieler ersetzt und seine Mannschaft gerät nicht weiter in Unterzahl.

### 7.13 FB-AUFGESCHOBENE ZEITSTRAFEN

1. Während eines Spiels bekommt der Spieler der Mannschaft A mit der Nummer #91 eine kleine Zeitstrafe wegen Beinstellens bei Spielzeit 14:30. 30 Sekunden später erhält der Spieler mit der #68 derselben Mannschaft eine kleine Zeitstrafe wegen Hakens. Bei Spielzeit 15:30 erhält der Spieler der Mannschaft A mit der Nummer #23 eine große Zeitstrafe wegen eines Checks gegen den Kopf- und Nackenbereich. Der zuletzt bestrafte Spieler begibt sich ebenfalls auf die Strafbank und die Mannschaft A bleibt mit 2 Feldspielern auf dem Spielfeld. Die Mannschaft B erzielt während dieser Überzahlsituation kein Tor. Bei Spielzeit 16:30 endet die Strafe der Nummer #91 und die große Zeitstrafe gegen die Nummer #23 beginnt. Die Nummer #91 darf die Strafbank jedoch NICHT verlassen, da das Spiel nicht unterbrochen ist. 15 Sekunden später, bei 16:45 erzielt die Mannschaft B ein Tor.

Nun dürfen die Spieler mit den Nummern #91 und #68 zeitgleich die Strafbank verlassen. Die #91, da sie auf die nächste Unterbrechung des Spiels warten musste und die #68 weil ihre Strafe durch den Torerfolg beendet wurde. Die Mannschaft A spielt nun mit 3 Feldspielern. Während der nun andauernden Unterzahlsituation erhalten 2 Spieler der Mannschaft A (#15 und #77) nach einer Rangelei jeweils eine kleine Zeitstrafe wegen übertriebener Härte bei Spielzeit 18:45. Nummer #15 wurde zuerst auf dem Spielbericht vermerkt (siehe Regel 7.14). Aufgrund dieser Tatsache beginnt die Strafzeit von Nummer #15 sofort. Die Strafe gegen die Nummer #77 beginnt erst, wenn die kleine Zeitstrafe gegen Nummer #15 abgelaufen ist (20:45), oder die Strafe gegen Nummer #15 aufgrund eines Torerfolges vorzeitig endet.

2. Der Spieler mit der Nummer 12 von Mannschaft A erhält bei Spielzeit 4:00 eine kleine Zeitstrafe (2'). Bei Spielzeit 4:20 erhält der Spieler mit der Nummer 14 von Mannschaft A eine kleine Zeitstrafe (2'). Bei Spielzeit 4:30 erhält der Spieler mit der Nummer 20 von Mannschaft A eine kleine Zeitstrafe (2'). Mannschaft A spielt mit zwei Feldspielern weiter. Die Strafe gegen Nummer 20 ist eine aufgeschobene Strafe. Im Folgenden findet KEINE Spielunterbrechung statt. Bei Spielzeit 6:00 endet die Strafe gegen Nummer 12. Zeitgleich beginnt die Strafe von Nummer 20. Somit darf Nummer 12 die Strafbank nicht verlassen. Bei Spielzeit 6:20 endet die Strafe von Nummer 14. Auf das Spielfeld zurückkehren darf aber Nummer 12, da seine Strafzeit zuerst geendet hat. Bei Spielzeit 8:00 endet die Strafe gegen Nummer 20. Nun darf der Spieler mit der Nummer 14 auf das Spielfeld zurückkehren. Der Spieler mit der Nummer 20 muss bis zu einer Spielunterbrechung warten.

### 7.14 CB-REIHENFOLGE DER ZEITSTRAFEN

Strafen die gleichzeitig ausgesprochen werden, beginnen in der Reihenfolge wie sie vom Schiedsrichter angesagt werden. Diese Reihenfolge ist im Spielbericht durch die Zeitnehmer festzuhalten. Die Schiedsrichter müssen die Strafen in der Reihenfolge ansagen, in der sie im Spiel aufgetreten sind. Es ist zu beachten, dass grundsätzlich immer erst die kleine und anschließend die große Zeitstrafe läuft, sollte ein Spieler mehrere Strafen erhalten (SR 7.15.5).

## 7.14 FB-REIHENFOLGE VON ZEITSTRAFEN

1. Angezeigte Strafzeiten werden in genau derselben Reihenfolge ausgesprochen, wie sie im Spiel aufgetreten sind. Kleine Zeitstrafen werden hierbei jedoch grundsätzlich zuerst ausgesprochen.

## 7.15 CB-VERHÄNGEN VON STRAFEN

7.15.1 Ein Bully wird nach der Vergabe einer Strafzeit immer an einem Bully/Freistoßpunkt vor dem Tor der bestraften Mannschaft durchgeführt, sofern nur eine Mannschaft eine (oder mehrere) Zeitstrafe(n) erhalten hat. Dabei bestimmen die Schiedsrichter die genaue Position des Anspiels.

7.15.2 Erfordert ein Regelverstoß, welcher eine Vorteilssituation verursacht hat eine große Zeitstrafe, wird die Zeitstrafe, welche die Vorteilssituation verursacht hat, nicht aufgehoben. Regel 7.2.3. kann jedoch Anwendung finden.

7.15.3 Während einer Vorteilssituation kann gegen die Mannschaft in Ballbesitz kein Tor erzielt werden. Dies gilt auch für Eigentore durch die Mannschaft in Ballbesitz.

## 7.15 FB-VERHÄNGEN VON STRAFEN

1. Die Schiedsrichter zeigen bei Spielzeit 02:50 eine Strafzeit gegen Mannschaft A an. Das Spiel wird unterbrochen und die Strafzeit wird verhängt. Anschließend bestimmen die Schiedsrichter den Anspielpunkt.

### Entscheidung:

- Das Anspiel muss vor dem Tor der Mannschaft A vorgenommen werden, da nur eine Mannschaft eine Strafzeit erhalten hat.
2. Die Schiedsrichter zeigen bei Spielzeit 05:25 eine Strafzeit gegen Mannschaft A an. Während der Vorteilssituation begeht ein Spieler der Mannschaft B ein Foulspiel. Der Ball befindet sich dabei auf Höhe der Mittellinie. Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel sofort und verhängen die Strafzeiten. Anschließend bestimmen die Schiedsrichter den Anspielpunkt.

### Entscheidung:

- Bully auf Höhe der Mittellinie, da in derselben Unterbrechung Strafen gegen beide Mannschaften verhängt wurden.
3. Mannschaft A spielt in Unterzahl. In einem Zweikampf begeht ein Spieler der Mannschaft B ein Foulspiel. Die Schiedsrichter zeigen einen Vorteil an und unterbrechen nach Ablauf des Vorteils das Spiel. Die Strafzeit wird ausgesprochen. Anschließend bestimmten die Schiedsrichter den Anspielpunkt.

### Entscheidung:

- Bully vor dem Tor von Mannschaft B, da Mannschaft B in dieser Unterbrechung eine Strafzeit erhalten hat. Die schon laufende Strafe von Mannschaft A spielt dabei keine Rolle.
4. Nach einer Rangelei unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel. Der Ball befindet sich zu diesem Zeitpunkt auf Höhe der Mittellinie. Die Schiedsrichter verhängen zwei Strafen gegen Mannschaft A und eine Strafe gegen Mannschaft B. Anschließend bestimmen die Schiedsrichter den Anspielpunkt.

### Entscheidung:

- Bully auf Höhe der Mittellinie, da beide Mannschaften in derselben Unterbrechung Strafzeiten erhalten haben. Dabei spielt es keine Rolle, ob eine Mannschaft nach dem Verhängen eine Überzahl Situation hat.
5. Bei Spielzeit 06:23 zeigen die Schiedsrichter eine Strafzeit gegen Mannschaft A an. Nach Ablauf des Vorteils unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel und verhängen die Strafzeit. Der gefoulte Spieler aus Mannschaft B ist mit dem Strafmaß nicht einverstanden und reklamiert beim Schiedsrichter. Daraufhin erhält dieser eine gelbe Karte. Anschließend bestimmen die Schiedsrichter den Anspielpunkt.

**Entscheidung:**

- Bully auf einem Punkt auf der gedachten Linie zwischen den Freistoßbullypunkten, in dessen Nähe der Ball zuletzt gespielt wurde, da beide Mannschaften in derselben Unterbrechung Strafzeiten erhalten haben. Dabei spielt es keine Rolle, welche Art von Strafe ein Team erhält (SR 7.15.7 b)
6. Die Schiedsrichter pfeifen nach einem hohen Stock eines Spielers aus Team A das Spiel ab und zeigen einen Freistoß an. Kurz nach Abpfiff fährt ein Spieler aus Team B einen unfairen Check. Die Schiedsrichter verhängen die fällige Strafzeit.

**Entscheidung:**

- Das Spiel ist mit Bully vor dem Tor der Mannschaft B fortzusetzen.
7. Die Schiedsrichter zeigen eine Zeitstrafe gegen einen Spieler aus Mannschaft A an. Während des laufenden Vorteils schießt ein Spieler aus Mannschaft B den Ball ohne vorherige Berührung eines anderen Spielers an die Decke. Die Schiedsrichter pfeifen das Spiel ab und verhängen die Strafzeit.

**Entscheidung:**

- Das Spiel wird mit Bully vor dem Tor von Mannschaft A fortgesetzt, da in der Unterbrechung eine Strafe gegen Mannschaft A verhängt wurde. Der „Regelverstoß“ des Foulspiels ist damit höher einzustufen als der Regelverstoß des „hohen Stocks“.
8. Die Schiedsrichter zeigen eine Zeitstrafe gegen einen Spieler aus Mannschaft A an. Mannschaft B spielt den Vorteil aus. Dabei schlägt ein Spieler aus Mannschaft A den Ball über die Bande.

**Entscheidung:**

- Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel und verhängen die Strafzeit. Das Spiel ist mit Bully vor dem Tor der bestraften Mannschaft gemäß.7.15.7 a) fortzusetzen.
9. Die Schiedsrichter zeigen eine Strafe gegen einen Spieler A aus Mannschaft A an. Mannschaft B spielt den Vorteil aus. Der Spieler A aus Mannschaft A kommt während des Vorteils an den Ball und schießt diesen über die Bande.

**Entscheidung:**

- Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel und verhängen die Strafzeit. Das Spiel wird mit Bully fortgesetzt.

**Begründung:**

- Das Spiel ist mit Bully vor dem Tor der bestraften Mannschaft gemäß.7.15.7 a) fortzusetzen. Für das Schießen des Balles über die Bande / an die Decke kann kein Freistoß oder kleine Zeitstrafe (letzten 2 Spielminuten) ausgesprochen werden.

10. Die Schiedsrichter zeigen bei Spielzeit 58:25 eine Strafe gegen einen Spieler aus Mannschaft A an. Während des laufenden Vorteils spielt ein Spieler aus Mannschaft B den Ball ohne Berührung eines Gegenspielers an die Decke / über die Bande.

**Entscheidung:**

- Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel. Der Spieler aus Mannschaft A wird für sein Vergehen entsprechend der Spielregeln bestraft. Der Spieler aus Mannschaft B, welcher den Ball an die Decke / über die Bande gespielt hat, erhält ebenfalls eine kleine Strafzeit wegen Spielverzögerung. Das Anspiel findet an einem Bullypunkt in der Nähe der Stelle fort, an dem das Spiel unterbrochen wurde.

**Begründung:**

- In den letzten beiden Spielminuten liegt gemäß den Spielregeln nun ein Foulspiel vor, welches eine Bestrafung mit einer Zeitstrafe erfordert. Diese ist zu verhängen. Das Anspiel ist danach gemäß Spielregeln auszuführen, wenn beide Mannschaften eine Strafe erhalten haben.

## 8 SPIELREGELN

### 8.1 CB-BALL AUßER SICHT UND UNERLAUBTER BALL

### 8.2 CB-BALLBERÜHRUNG DURCH DEN SCHIEDSRICHTER

Berührt ein Schiedsrichter den Ball oder behindert einen Spieler im Ballbesitz in seiner Fortbewegung während des laufenden Spieles, muss das Spiel nicht unbedingt unterbrochen werden. Das Spiel ist in jedem Fall zu unterbrechen, wenn dadurch einer der Mannschaften ein eindeutiger Vorteil entsteht. Das Spiel muss an der Stelle fortgesetzt werden, an der der Ball zuletzt durch einen Spieler berührt wurde. Ein Raumgewinn durch die Ballberührung eines Schiedsrichters ist nicht möglich.

### 8.2 FB-BALLBERÜHRUNG DURCH DEN SCHIEDSRICHTER

1. Der den Ball einwerfende Schiedsrichter berührt beim Ausführen des Bullys den Ball.

**Entscheidung:**

- Da zu keiner Zeit eine Ballkontrolle von einer der beiden Mannschaften festgestellt werden kann, wird das Spiel nicht unterbrochen.
2. Ein Spieler möchte den Ball an der Bande entlang spielen, dabei wird der Schiedsrichter vom Ball getroffen und ein Gegenspieler bekommt den Ball.

**Entscheidung:**

- Das Spiel wird unterbrochen und an einem zulässigen Bullypunkt in der Nähe der Stelle fortgesetzt, an der der Schiedsrichter getroffen wurde.
3. Ein vom Tor abgeprallter Ball touchiert den Schiedsrichter. Die Flugrichtung des Balles wird nicht wesentlich verändert.

**Entscheidung:**

- In diesem Fall können die Schiedsrichter das Spiel weiterlaufen lassen.

### 8.3 CB-NICHT SPIELBARER BALL

8.3.1 Ein Versehen liegt vor, wenn der Torhüter den Ball nicht bewusst festhält, bzw. er nicht sicher ist, wo sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befindet.

### 8.3 FB-NICHT SPIELBARER BALL

1. Nach einem Schuss auf sein Tor, weiß der Torhüter offensichtlich nicht, wo sich der Ball in seiner Ausrüstung befindet.

**Entscheidung:**

- In diesem Fall unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel. Das Spiel wird mit Bully fortgesetzt.
2. In der Altersklasse Bambini hält der Torhüter den Ball absichtlich fest.

**Entscheidung:**

- Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel und setzen es immer mit Bully fort (**ACHTUNG: GILT NUR FÜR DIE AK BAMBINI**).

3. Nach einem Schuss bleibt der Ball oben auf dem Tor liegen.

**Entscheidung:**

- Das Spiel ist von den Schiedsrichtern sofort zu unterbrechen und mit Bully fortzusetzen.

4. Nach einem Schuss bleibt der Ball hinter dem Tor im Netz liegen. Ein Spieler läuft unbedrängt und alleine hinter das Tor um den Ball aus dem Netz zu holen.

**Entscheidung:**

- Das Spiel wird in diesem Fall nicht unterbrochen.

5. Nach einem Schuss bleibt der Ball hinter dem Tor im Netz liegen. Es laufen mehrere Spieler hinter das Tor um den Ball aus dem Netz zu holen.

**Entscheidung:**

- Das Spiel wird sofort unterbrochen und mit Bully fortgesetzt.

6. Nach einem Schuss wird der Ball von einem in das Spielfeld ragenden Gegenstand so abgefälscht, dass die Flugrichtung und/oder Geschwindigkeit des Balles verändert wird.

**Entscheidung:**

- Die Schiedsrichter müssen das Spiel sofort unterbrechen und mit Bully fortsetzen. Das Bully wird an einem Bullypunkt in der Nähe der letzten Ballberührung durch einen Spieler ausgeführt.

## 8.4 CB-ZERBROCHENER SCHLÄGER

Diese Regel gilt ausdrücklich für das Zuwerfen eines Schlägers, wenn der Schläger eines Mitspielers zerbrochen ist. Das Werfen von etwaigen anderen Gegenständen bleibt hiervon unberührt und wird entsprechend geahndet.

Diese Regel darf nicht mit Regeln 8.5.1 kombiniert werden. Zerbricht der Schläger eines Torhüters, muss sich der Torhüter selber einen neuen Schläger holen.

Sollte ein Spieler, dessen Schläger zerbrochen ist, sich von einem Spieler, welcher sich zu diesem Zeitpunkt auf dem Spielfeld befindet, einen neuen Schläger holen ist dies nicht regelkonform. Der Spieler, welcher sich den neuen Schläger holt, wird mit einer kleinen Zeitstrafe (2') bestraft. Der Spieler, welcher den Schläger übergibt, erhält keine Strafe.

## 8.4 FB-ZERBROCHENER SCHLÄGER

1. Ein Spieler, der sich auf der Strafbank befindet, übergibt einem Mannschaftskameraden, der sich auf dem Spielfeld befindet und dessen Schläger zerbrochen ist, seinen Schläger.

**Entscheidung:**

- Der Spieler, der den Stock annimmt, wird mit einer kleinen Zeitstrafe (2') bestraft. Der Spieler, der auf der Strafbank sitzt und den Stock an den sich auf dem Spielfeld befindlichen Spieler übergibt, erhält keine Strafe.

2. Ein Spieler dessen Schläger gebrochen ist spielt weiter und erzielt ein Tor.

**Entscheidung:**

- Das Tor findet keine Anerkennung, der Spieler der mit zerbrochenem Schläger gespielt hat bekommt eine kleine Zeitstrafe (2').
3. Dem Torhüter zerbricht der Schläger und er bekommt den Schläger eines Mitspielers, dieser holt sich an der Spielerbank einen Torwartschläger und bringt diesen seinem Torhüter.

**Entscheidung:**

- Der Feldspieler erhält eine kleine Zeitstrafe (2').
4. Dem Torhüter zerbricht der Schläger und er bekommt den Schläger eines Mitspielers, dieser holt sich an der Spielerbank einen neuen Schläger (Feldspielerschläger)/ geht wechseln.

**Entscheidung:**

- Der Spieler erhält keine Strafe.
5. Der Schläger des Torhüters zerbricht und ein Torhüterschläger wird auf das Spielfeld geworfen. Ein Feldspieler nimmt ihn auf und bringt ihn seinem Torhüter.

**Entscheidung:**

- Kleine Zeitstrafe (2') gegen den Feldspieler, welcher den Torhüterschläger aufgenommen hat. Soweit der Spieler, der den Torhüterschläger geworfen hat bekannt ist, erhält dieser ebenfalls eine kleine Zeitstrafe (2'). Ist der Werfer unbekannt, Bankstrafe (kleine Zeitstrafe) gegen die Mannschaft, von deren Bank der Schläger geworfen wurde.

## 8.5 CB-VERLORENER SCHLÄGER

Wenn ein Feldspieler oder ein Torhüter während des Spiels seinen Schläger verliert, muss der Schläger schnellstmöglich wieder aufgehoben werden. Jedoch ist eine aktive Beteiligung am Spiel ohne Schläger oder eine Auswechslung möglich. Bei der nächsten Spielunterbrechung muss der Schläger wieder aufgehoben werden. Bei Verlust des Schlägers ist es nicht erlaubt sich einen weiteren Schläger von der Bank zu holen. Dies gilt jedoch nicht für einen zerbrochenen Schläger. In diesem Fall ist nach Regel 8.4 zu verfahren.

Die aktive Teilnahme am Spiel impliziert das bewusste Stoppen oder Spielen des Balles. Unabhängig ob dieser mit dem Schläger, der Hand, dem Fuß oder dem Körper gespielt wird. Ein „angeschossen werden“ gilt nicht als aktive Teilnahme am Spiel

Sollte ein Feldspieler seinen Schläger verlieren, so darf ein Mitspieler ihm seinen Schläger (nicht den verlorenen) übergeben.

## 8.5 FB-VERLORENER SCHLÄGER

1. Ein Feldspieler verliert seinen Schläger. Der Spieler geht wechseln.

**Entscheidung:**

- Das Spiel wird fortgesetzt

2. Ein Feldspieler verliert seinen Schläger. Er holt sich an der Spielerbank einen neuen Schläger.

**Entscheidung:**

- Der betreffende Spieler erhält eine kleine Zeitstrafe (2').

3. Ein Feldspieler verliert seinen Schläger. Er nimmt ohne Schläger aktiv am Spielgeschehen teil. Nachdem die Situation bereinigt wurde nimmt er seinen verlorenen Schläger wieder auf.

**Entscheidung:**

- Es liegt kein Regelverstoß vor.
4. Ein Torhüter verliert seinen Schläger. Ein Mitspieler reicht ihm seinen Schläger. Anschließend geht der Feldspieler wechseln.

**Entscheidung:**

- Es liegt kein Regelverstoß vor.
5. Ein Torhüter verliert seinen Schläger hinter/neben dem Tor. Ein Mitspieler reicht ihm seinen Schläger. Anschließend fährt der Feldspieler hinter/neben das Tor, nimmt den Torhüterschläger auf und bringt ihn zu seinem Torhüter zurück. Dort erhält er seinen Feldspielerschläger wieder. Der Feldspieler nimmt dabei nicht aktiv am Spielgeschehen teil.

**Entscheidung:**

- Es liegt kein Regelverstoß vor
6. Ein Torhüter verliert seinen Schläger hinter/neben dem Tor. Ein Feldspieler fährt hinter/neben das Tor um den verlorenen Torhüterschläger aufzunehmen. Anschließend bringt er den Torhüterschläger zu seinem Torhüter. Der Feldspieler nimmt dabei nicht aktiv am Spiel teil.

**Entscheidung:**

- Es liegt kein Regelverstoß vor.
7. Ein Torhüter verliert seinen Schläger hinter/neben dem Tor. Ein Feldspieler fährt hinter/neben das Tor um den verlorenen Torhüterschläger aufzunehmen. Im Zurücklaufen stoppt er den Ball mit seinem eigenen Schläger. Anschließend übergibt er den Torhüterschläger seinem Torhüter.

**Entscheidung:**

- Das Spiel ist beim Stoppen des Balles zu unterbrechen. Der Feldspieler ist mit einer kleinen Zeitstrafe (2') zu bestrafen.

## 8.6 CB-WERFEN VON SCHLÄGERN

Das Werfen eines Schlägers stellt immer eine aktive beabsichtigte Handlung dar. Sobald ein Schläger geworfen wird, ist der werfende Spieler mit einer großen Strafzeit zu bestrafen. Sollten die Schiedsrichter eine Verletzungsabsicht feststellen, so ist der Spieler mit einer Matchstrafe zu bestrafen. Diese Regel ist begrenzt auf das Werfen eines Schlägers im laufenden Spiel auf dem Spielfeld. Alle anderen „Wurfaktionen“, beispielsweise von einer Spielerbank, sind entsprechend Punkt 8.4.3, 8.16.10 der Spielregeln zu ahnden. Das Werfen von Ausrüstungsgegenständen auf dem Spielfeld in Richtung Ball wird ebenfalls mit einer großen Strafe geahndet. Das Werfen von Ausrüstungsgegenständen von der Spielerbank ist gemäß Punkt 8.16.10 der Spielregeln zu ahnden.

## 8.6 FB-WERFEN VON SCHLÄGERN

## 8.7 CB-VORZEITIGER SPIELABBRUCH

Ein Abbruch kann gerechtfertigt sein durch:

- Unbespielbarkeit der Spielfläche (Nässe, Eis, etc.)
- Große Hitzeentwicklung in der Halle
- Eine der am Spiel teilnehmenden Mannschaften kann nicht mehr die Mindestspielerzahl stellen (2+1 bzw. 3)

- Zuschauerausschreitungen

## 8.7 FB-VORZEITIGER SPIELABBRUCH

## 8.8 CB-SPIELEN IM LIEGEN

8.8.1 Ein „Spielen im Liegen“ ist immer dann gegeben, wenn ein Spieler nicht mehr auf beiden Inlinern steht und sich am Boden befindet. Sollte er nur auf den Knien sein, oder lediglich mit einem Knie am Boden, so wird dies nicht als Spielen im Liegen erachtet.

## 8.8 FB-SPIELEN IM LIEGEN

1. Wird ein auf dem Boden liegender Spieler vom Ball an den Füßen getroffen und hatte er keine Möglichkeit diesen Kontakt zu vermeiden (passiv), so wird das Spiel nicht unterbrochen. Jedoch muss der Spieler jeglichen Versuch unternehmen, um einen Kontakt mit den Füßen zu vermeiden.
2. Sitzt ein Spieler auf den Boden und spielt den Ball mit den Füßen, so ist auf Freistoß zu entscheiden.

## 8.9 CB-FAIRER KÖRPERKONTAKT

8.9.1 Nur wenn alle Parameter eines fairen Checks zutreffen, kann ein Check fair sein. Sobald ein Parameter nicht zutrifft, ist eine Strafe gemäß 8.10 zu verhängen.

8.9.2 Ein leichtes Drücken oder Schieben an der Bande wird nicht als Check angesehen, da dies eine normale Handlung in einem Zweikampf ist.

## 8.9 FB-FAIRER KÖRPERKONTAKT

Siehe 8.10 FB-Foulspiel

## 8.10 CB-FOULSPIEL

Ein sog. „Breakaway“ ist per Definition eine Situation, in der ein Spieler den Ball vollständig unter Kontrolle hat und der Ball die Mittellinie zur Angriffszone überquert hat und sich kein gegnerischer Spieler zwischen ihm selbst und dem gegnerischen Torhüter oder dem leeren Tor, falls der Torhüter zugunsten eines Feldspielers ausgewechselt wurde, mehr befindet.

„Ballkontrolle“ bedeutet, dass der Ball mit Hilfe des Schlägers bewegt wird. Wenn der Ball durch einen anderen Spieler oder die Ausrüstung eines anderen Spielers berührt wird, während der Ball bewegt wird, oder wenn der Ball das Tor trifft, bzw. der Ball frei kommt, so ist keine „Ballkontrolle“ durch den Spieler mehr gegeben.

Wenn nach Meinung der Schiedsrichter ein Spieler versucht, einen anderen Spieler absichtlich zu verletzen, muss eine Matchstrafe (MP; Rote Karte) ausgesprochen werden.

Wenn ein Spieler, der eine aussichtsreiche Torchance hat, durch ein Foulspiel daran gehindert wird, ein Tor zu erzielen, muss zusätzlich zu einer Zeitstrafe ein Penalty-Schuss gegen die Mannschaft des bestraften Spielers ausgesprochen werden. Ein „Breakaway“ impliziert immer eine aussichtsreiche Torchance

Ein Foulspiel liegt immer dann vor, wenn ein Spieler gegen die gültigen Spielregeln verstößt.

### 8.10.1 Behinderung

- a) Ein Spieler, welcher nicht im Ballbesitz ist, darf körperlich nicht angegangen werden und dadurch in seiner Fortbewegung behindert werden. Wird ein Spieler körperlich angegangen und er befand sich unmittelbar zuvor im Ballbesitz, so liegt keine Behinderung vor. Unmittelbar impliziert, dass sich der gecheckte Spieler auf den Körperkontakt vorbereitet hatte, bzw. den Check „hat kommen sehen“. Dabei muss der Check jedoch vor der Abgabe des Ballbesitzes angesetzt worden sein. Ein Check, welcher nach Abgabe des Ballbesitzes angesetzt und zu Ende gefahren wird, ist in jeden Fall als Behinderung zu werten und entsprechend zu ahnden.
- b) Ein Torhüter darf in seinem eigenen Torraum körperlich nicht (unnötig) angegangen werden. Jeder Verstoß ist zwingend als Behinderung zu werten und entsprechend zu ahnden. Versucht der Feldspieler einen Körperkontakt mit allen Mitteln zu vermeiden, schafft es aber nicht, darf nicht auf Strafe entschieden werden, es sei denn es liegt ein anderes Vergehen vor.

### 8.10.2 Unerlaubter Körperangriff

Unter der zurückgelegten Wegstrecke ist ein Anlauf von wenigen Schritten zu verstehen. Fahren beide Spieler nebeneinander her und ein Spieler fährt nun einen Check, so kann eine Strafe auf Grund der zurückgelegten Wegstrecke nicht gegeben werden. Der Grund für eine eventuelle Strafe hat eine andere Ursache. Checkt ein Spieler beispielsweise seinen Gegenspieler beabsichtigt gegen das Torgestänge, so ist in jedem Fall auf Strafe zu entscheiden.

Ein „open field hit“ ist im Grundsatz kein Vergehen, welches eine Strafe wegen unerlaubten Körperangriffs nach sich zieht. Nimmt der Spieler aber seine Arme oder Schläger nach oben, um mit diesen den Check zu fahren, liegt ein Foulspiel vor.

Nach Abpfiff gilt die Handhabung analog der Behinderung. Ein Check, welcher erst nach Abpfiff angesetzt wurde und ausgefahren wird, ist ebenfalls als unerlaubter Körperangriff zu werten. Mit einem Hüftcheck ist jeder Einsatz der Hüfte in einem Zweikampf gemeint. Egal ob der Spieler direkt gecheckt wird, oder die Hüfte lediglich als Verlängerung des Körpers genutzt wird, sodass der Spieler abgedrängt wird.

Wird ein Torhüter außerhalb des eigenen Torraums unnötigerweise körperlich angegangen, so ist zwingend auf Strafe zu entscheiden. Mit unnötigerweise ist jeder Check gegen den Torhüter in seiner Torhüterzone gemeint. Ein leichtes Wegdrücken ist nicht als Check zu werten.

Ob eine Verletzung vorliegt, obliegt allein der objektiven Beurteilung der Schiedsrichter. Es sei hier vermerkt, dass ein Schiedsrichter kein Arzt ist und eine Verletzung nicht zweifelsfrei feststellen bzw. ausschließen kann.

### 8.10.3 Faustschläge / Übertriebene Härte

- a) Als übertriebene Härte kann im Prinzip jede körperliche Aktion eines Spielers gewertet werden, welche gegen die aktuell gültigen Spielregeln verstößt. Hierbei ist allerdings durch die Schiedsrichter nach den einzelnen Kategorien zu differenzieren. Sollte es dem Schiedsrichter nicht möglich sein ein Vergehen zweifelsfrei einer der anderen Kategorien zuzuordnen, so kann die Strafe für übertriebene Härte vergeben werden.
- b) Der Griff in das Gitter des Gegners, ist nicht erlaubt und als übertriebene Härte zu werten und entsprechend zu ahnden. Dies gilt auch dann, wenn das Greifen in das Gitter zum „auf Distanz halten“ genutzt wird.
- c) Da die Absicht nur schwer festzustellen ist, wird das Verhängen einer Disziplinarstrafe empfohlen, wenn ein Spieler eine Auseinandersetzung fortführt, obwohl er mindestens einen Handschuh verloren hat. Hierdurch steigt das Verletzungsrisiko, weshalb diese Strafmaßnahme vorgesehen ist.
- d) An einer Auseinandersetzung sind immer mindestens zwei Spieler beteiligt. Ist der Verursacher einer Auseinandersetzung auszumachen, so ist dieser mit einer Matchstrafe zu bestrafen. Der Spieler, welcher zurückschlägt, kann eine kleine/große Zeitstrafe oder einer Spieldauerdisziplinarstrafe erhalten. Ist der Verursacher nicht zweifelsfrei festzustellen, so können lediglich Strafmaßnahmen gemäß 8.10.3 e) ergriffen werden.

- e) Siehe 8.10.3 d).
- f) Als Einmischen in eine Auseinandersetzung zwischen zwei Spielern wird auch explizit der Versuch der Schlichtung gewertet, da die an einer Auseinandersetzung beteiligten Spieler diese Aktion falsch verstehen könnten und dadurch weitere Aggressionen provoziert werden könnten. Für die Schlichtung sind allein die Schiedsrichter zuständig.

#### 8.10.4 **Cross Check**

Die aktive Bewegung des Schlägers in Richtung des Gegenspielers ist bei der Ausführung des Checks ausschlaggebend. Ein leichtes Drücken mit dem Schläger wird nicht als Cross-Check gewertet.

#### 8.10.5 **Halten**

Ein Vergehen gegen 8.10.5 liegt ebenfalls vor, wenn sich ein Spieler mit einer oder beiden Händen an der Bande festhält oder den Spieler mit dem Knie an der Bande blockiert und so die Fortbewegung des Gegenspielers ohne Ball verhindert.

- c) Bei einem „Breakaway“ liegt eine aussichtsreiche Torchance zwingend vor.
- d) Siehe c)

#### 8.10.6 **Stockstich**

Ausschlaggebend ist die Stichbewegung mit dem Schläger. Dabei ist es nicht relevant, ob der Gegenspieler dabei getroffen oder verfehlt wird. Ein Stockstich kann insbesondere auch durch einen Torhüter begangen werden. Das Stechen von hinten/unten zwischen die Beine oder in die Kniekehle ist zwingend als Stockstich zu werten und entsprechend zu ahnden.

#### 8.10.7 **Stockschlag**

Bei einem Schlag in Richtung des Schlägers eines Gegenspielers muss eine reelle Chance bestehen den Ball überhaupt spielen zu können. Kann diese Chance nicht ausgemacht werden, so ist ein Schlag auf den Schläger immer als Stockschlag zu ahnden. In diesem Fall kann auch eine große Zeitstrafe verhängt werden. Liegt die reelle Chance für das Spielen des Balles vor, aber der Schlag auf den Schläger des Gegners geht in Richtung der Hände oder auf einen anderen Körperteil, so ist dieser Schlag ebenfalls als Stockschlag zu ahnden. Es ist dabei nicht von Bedeutung, ob der Schlag von oben auf den Schläger oder von unten erfolgt.

- c) Bei einem „Breakaway“ liegt eine aussichtsreiche Torchance zwingend vor.
- d) Siehe c)

#### 8.10.8 **Beinstellen**

Wenn ein Spieler zuerst den Ball spielt, bevor er den Gegner zu Fall bringt, so ist die nicht mit einer Strafzeit zu ahnden. Ein Spielen des Balles nach einem Kontakt und dem Fallen des Gegenspielers durch ein Beinstellen ist mit einer Strafe zu ahnden.

- c) Bei einem „Breakaway“ liegt eine aussichtsreiche Torchance zwingend vor.
- d) Siehe c)

#### 8.10.9 **Haken**

Ein Haken ist an verschiedenen Positionen des Körpers möglich. Wie zum Beispiel: Hand, Arm, Hüfte, Schulter. Ein kurzes Ziehen, welches keinen Einfluss auf das Spielgeschehen nimmt, ist nicht zwingend als Haken zu werten, da die Bewegung des Gegenspielers dadurch nicht eingeschränkt wird. Ein kurzes Ziehen in der Armbeuge, welche eine Wirkung auf den Gegner zeigt, ist als Haken zu werten. Ein Ballverlust oder ein dadurch verhinderter Schuss oder Pass ist als Wirkung anzusehen.

- c) Bei einem „Breakaway“ liegt eine aussichtsreiche Torchance zwingend vor.

d) Siehe c)

#### 8.10.10 Hoher Stock

Kein hoher Stock liegt vor, wenn die Berührung mit dem Schläger im Rahmen der normalen Aushol- und Durchschwingbewegung eines Schusses erfolgt. Das Schlagen nach einem springenden Ball oder der Versuch den Ball unkontrolliert wegschlagen zu wollen (z.B. einhändig), ist allerdings keine reguläre Aushol- und Durchschwingbewegung im Rahmen eines Schusses. Der ballbesitzende Spieler muss nicht damit rechnen, dass ein Gegenspieler in die Aushol- und Durchschwingbewegung in einen Schläger beim Abgeben eines Schusses läuft.

Unter Umständen sieht er den Gegner vorher nicht. Dass zu einem Schuss eine Ausholbewegung und nach dem Treffen durch die Schlägerkelle auf den Ball der Schläger nicht abrupt stoppt, sondern durchschwingt muss von jedem Spieler berücksichtigt werden. Trifft ein Spieler seinen Gegner mit einem hohen Stock bei Versuch einen Ball aus der Luft zu spielen, ist dies als hoher Stock mit einer kleinen Zeitstrafe zu bestrafen.

- c) Eine klare Torchance liegt nur dann vor, wenn der Ball direkt auf das Tor gespielt wurde und keine weitere Berührung durch einen Mit- oder Gegenspieler erfolgt ist. Resultiert aus einem hohen Stock eine Torchance, so ist ebenfalls auf Freistoß für den Gegner und nicht auf Penalty-Schuss zu entscheiden.

#### 8.10.11 Ellbogencheck

Jede Bewegung mit dem Ellbogen, die in einem beabsichtigten Kontakt mit dem Gegenspieler endet, ist als Ellbogencheck zu werten. Dabei spielt es keine Rolle ob der Ellbogen nach vorne, hinten oder zur Seite bewegt wurde.

Ein Check mit dem Ellbogen gegen den Kopf und Nackenbereich ist auf Grund der höheren Einstufung eines Checks gegen den Kopf- und Nackenbereich, als ein solcher zu werten und gemäß Punkt 8.10.17 zu ahnden.

#### 8.10.12 Check von Hinten

Ein Check von Hinten liegt eindeutig vor, wenn der Check gemäß Regel 8.9 gefahren wird, der Gegenspieler aber ausschließlich in den Rücken gecheckt wird und diesen Check nicht vorhersehen und sich dadurch nicht darauf vorbereiten bzw. schützen kann. Das absichtliche Zudrehen des Rückens wird nicht als Check von hinten gewertet, kann aber bestraft werden, wenn ein Verstoß gegen eine andere Regel erkannt wird.

Checks oder Stöße in den Rücken eines Spielers, die nicht als "Check von hinten" eingeordnet werden können, sind jedoch nach Regel 8.10 je nach vorliegendem Sachverhalt, z.B. als "unerlaubter Körperangriff", "übertriebene Härte", "Cross-Check" oder "Bandencheck" zu bestrafen.

#### 8.10.13 Bandencheck

Ein Bandencheck liegt vor, wenn ein Spieler durch einen Check gemäß Regel 8.9 heftig in die Bande geworfen wird oder CB 8.10.12 a) zutrifft.

Fällt ein Spieler durch einen Check deutlich vor der Bande auf den Boden, rutsch aber dennoch auf Grund der hohen Geschwindigkeit in diese, liegt nicht zwingend ein Bandencheck vor.

#### 8.10.14 Stockendstoß

Ein Check, bei dem das obere Ende des Stockes aus dem Handschuh hervorsteht, ist genauso als Stockendstoß zu werten, wie eine Stichbewegung mit dem Stockende in Richtung des Gegenspielers.

- a) Der Versuch liegt nur dann vor, wenn der Spieler nicht getroffen wird. Trifft er den Gegenspieler nicht, weil dieser schnell genug ausweichen konnte, liegt trotzdem ein Angriff vor und es hat eine Bestrafung gemäß Regel 8.10.14 b) zu erfolgen.
- b) Sobald der Spieler durch einen Stockendstoß getroffen wird, liegt zwingend ein Angriff vor.

#### 8.10.15 Kniecheck

Bei einem Kniecheck spielt es keine Rolle wo der Gegenspieler getroffen wird. Der Angriff mit dem eigenen Knie ist ausschlaggebend.

#### 8.10.16 Kopfstoß

Die Absicht impliziert eine aktive Bewegung des Kopfes des ausführenden Spielers. Ein Zusammenstoßen der Köpfe während eines Checks ist nicht zwingend ein Kopfstoß.

#### 8.10.17 Check gegen den Kopf und Nackenbereich

Ein Check gegen den Kopf und Nackenbereich liegt vor, wenn ein Spieler durch einen Check im Bereich des Kopfs bzw. Nacken getroffen wird. Dabei ist es nicht von Belang, ob der Check gemäß Regel 8.9 ausgeführt wurde oder gegen diesen verstößt. Wird ein Spieler durch einen Check jedoch erst am Körper und anschließend am Kopf getroffen, liegt nicht zwingend ein Check gegen den Kopf- und Nackenbereich vor. Eine besondere Bedeutung hierbei haben Checks mit einer aufwärts gerichteten Wirkungsrichtung. Diese sind besonders zu werten.

#### 8.10.18 Fußtritt

Jede aktive Kickbewegung in Richtung des Gegenspielers ist mit einer Matchstrafe zu ahnden. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Gegenspieler getroffen oder verfehlt wird. Eine Kickbewegung in Richtung des Balls bei einem Zweikampf um diesen wird nicht als Fußtritt gewertet. Sollte ein Spieler bei einer derartigen Aktion getroffen werden, können die Schiedsrichter auf Beinstellen entscheiden. Tritt ein Gegenspieler beim „Nebeneinander her laufen“ seinem Gegner die Beine weg, sodass dieser zu Fall kommt. Ist dies als Fußtritt zu werten und entsprechend zu ahnden.

#### 8.10.19 Schwalbe

Die Schiedsrichter sind dazu angehalten gegen Spieler, welche eine Verletzung vortäuschen um eine Strafe herbeizuführen, eine kleine Zeitstrafe (2') zu verhängen. Auch das Übertreiben einer Gegnereinwirkung ist als Schwalbe zu werten.

#### 8.10.20 Spielverzögerung

Eine klare Torchance liegt nur vor, wenn ein Spieler unmittelbar die Chance hat den Ball in Richtung Tor zu schießen oder der Ball bereits in Richtung Tor geschossen wurde und durch eine der nachfolgenden Aktionen abgefangen bzw. aufgehalten wird.

- a) Unbedrängt ist ein Spieler, wenn er von einem Gegenspieler nicht körperlich angegangen wird.
- c) Beim Verschieben muss die Absicht klar zu erkennen sein. Ein Verschieben des Tores aufgrund einer unfreiwilligen Berührung mit dem Tor gilt nicht als Absicht.

Eine klare Torchance liegt zwingend vor, wenn sich kein Spieler mehr zwischen dem angreifenden Spieler und dem verteidigenden Torhüter befindet. In diesem Fall verschiebt der Torhüter das Tor.

Auch in anderen Fällen kann eine klare Torchance vorliegen. Diese Bewertung obliegt den Schiedsrichtern, welche die Situation passen einschätzen müssen.

- f) Beim Verschieben muss die Absicht klar zu erkennen sein. Ein Verschieben des Tores aufgrund einer unfreiwilligen Berührung mit dem Tor gilt nicht als Absicht. Absicht impliziert immer einen gewissen Plan.  
Maßgeblich ist hier, dass das Tor verschoben wurde und nicht der Grund einer Erreichung einer Unterbrechung.
- g) Ein Schuss auf das Tor kann nur vorliegen, wenn es sich dabei um das gegnerische Tor handelt. Es ist dabei nicht von Bedeutung von wo der Schuss erfolgt und wie weit dieser das Tor verfehlt. Als Grundsätzlich gilt: verlässt der Ball nach einem Torschuss das Spielfeld im Bereich zwischen der Torlinie und der hinteren Spielfeldbegrenzung, so ist das Spiel mit Bully fortzusetzen. Bei Spielstätten, welche nur kleine Öffnungen in den Hallenwänden haben (Strafbank, Spielerbank), ist wichtig, dass zwischen der eigentlichen Hallendecke und lediglich an der Decke befestigten Gegenständen

unterschieden wird. Wird die Decke getroffen, greift die o.g. Strafandrohung. Wird ein hineinragender Gegenstand getroffen, wird das Spiel unabhängig von der Spielzeit immer mit Bully fortgesetzt. Hierzu sollen folgende Beispiele helfen eine einheitliche Linie zu finden und durchzusetzen:

**Hallendecke:**

Ist der durchgehende Raumabschluss nach oben über dem Spielfeld. Zur Hallendecke gehören Deckenverkleidungen, darin versenkte Beleuchtungselemente, sowie alle statischen Elemente der Halle, wie z.B. Stahlträger, Holzbalken, Leimbinder.

**Hineinragende Gegenstände:**

Als hineinragende Gegenstände sind solche zu verstehen, die an der Hallendecke befestigt sind. Hierzu zählen z.B. aus der Decke hervorstehende Lampen, Lüftungsschächte, Trennwände, sowie Geräte anderer Sportarten wie Kletterseile, Turnringe, Basketballkörbe, etc.



**Abb. 8: Basketballkorb an der Decke**

Ein Beispiel im Foto:

Die Deckenpaneele und darin plan eingelassene Beleuchtungselemente gelten als Decke.

Der Basketballkorb inklusive Gestänge gilt als hereinragender Gegenstand.

- h) Es wird eine einmalige mündliche Ermahnung empfohlen. Diese kann an den Spieler direkt oder an den Mannschaftskapitän erfolgen (im Nachwuchsbereich: Trainer).
- i) Spielregel 8.10.20 i) regelt in einer bewusst frei formulierten Regel die Möglichkeit für Schiedsrichter das Spiel zu unterbrechen und mit Bully fortzusetzen, wenn sich eine Mannschaft (oder beide Mannschaften) weigert den Ball zu spielen. In den letzten Jahren hat sich gezeigt, dass spielstarke Mannschaften in bestimmten Situationen den Raum hinter dem Tor als Schutzraum nutzen, um auf Zeit spielen zu können (sog. "Campen hinter dem Tor"). Dies kann besonders, aber nicht ausschließlich in 3:3 oder 2:2 Situationen beobachtet werden, wenn eine Mannschaft auf die Beendigung einer gegen sich laufenden Strafzeit wartet um dann eine geordnete Überzahlsituation zu gestalten. Dies hat in der Vergangenheit zu Spielsituationen geführt, in denen die Mannschaft im Ballbesitz für einen längeren Zeitraum keine Anstrengungen unternommen hat, das Spiel aktiv zu gestalten. Diese Spielregel gibt den Schiedsrichtern die Möglichkeit ein solches Verhalten zu unterbinden. Selbstverständlich ist es in Unterzahl oder während des Spielerwechsels weiterhin erlaubt, mit dem Ball hinter dem Tor zu warten. Entscheidend bei der Beurteilung einer solchen Situation ist nicht, ob der Spieler hinter dem Tor den Ball bewegt oder nicht, oder ob sich der Spieler hinter dem Tor selbst ein wenig bewegt oder nicht.

Ausschlaggebend ist immer, ob der Spieler hinter dem Tor die Möglichkeit hat, das Spiel aktiv zu gestalten, indem er zum Beispiel selbst mit dem Ball läuft, wenn er nicht angegriffen wird, oder indem er einen Pass zu einem Mitspieler spielt. Inline-Skaterhockey wird auch weiterhin ein Spiel sein, in dem Ballbesitz einen entscheidenden Anteil hat und kein Spieler wird durch diese Regel gezwungen, einen Ball z.B. durch Hinausschießen herzuschenken. Die Schiedsrichter sind angewiesen, den Spieler deutlich hörbar und optional mit einer sichtbaren Geste aufzufordern, weiterzuspielen, wenn sie eine solche Situation erkennen. Erst danach können sie das Spiel unterbrechen, das dann mit einem Bully am nächst möglichen Bullypunkt fortgesetzt wird.

## 8.10 FB-FOULSPIEL

### 1) Behinderung

- a) Ein Spieler von Mannschaft A befindet sich auf Höhe der Mittellinie im Ballbesitz. Ein Spieler aus Mannschaft B setzt zu einem Check an. Kurz bevor Spieler B den Check setzen kann, passt Spieler A den Ball zu einem Mitspieler. B fährt den Check dennoch zu Ende

**Entscheidung:**

- Keine Strafe, da der Ballbesitz unmittelbar zuvor abgegeben wurde.

- b) Ein Spieler von Mannschaft A fährt im Ballbesitz hinter das eigene Tor. Ein Spieler von Mannschaft B möchte ebenfalls hinter das Tor fahren um sich den Ball zu erkämpfen. Beim Versuch hinter das Tor zu gelangen wird Spieler B allerdings durch einen weiteren Spieler aus Mannschaft A abgedrängt.

**Entscheidung:**

- Strafe, da sich Spieler B nicht im Ballbesitz befand und eine aktive Bewegung des zweiten Spielers aus Mannschaft A auszumachen war.

- c) Spieler A fährt auf Spieler B „face to face“ zu. Um den Spieler auszuspielen, spielt Spieler A den Ball in die Bande und möchte selber innen an Spieler B vorbeigehen. Dieser blockt Spieler A jedoch.

**Entscheidung:**

- Keine Strafe, da Spieler A den Ball unmittelbar zuvor gespielt hat. Zudem handelt es sich um einen Zweikampf um den Ball, auch wenn kein Spieler aktuell Ballbesitz hat.

- d) Ein Torhüter möchte den Ball in seinem Torraum mit der Fanghand festhalten. Sein Gegenspieler hindert ihn daran, indem er den Torhüter im Torraum wegschiebt.

**Entscheidung:**

- Strafe, ein Torhüter darf im eigenen Torraum nicht körperlich angegangen werden.

- e) Ein Spieler aus Mannschaft A stellt sich hinter den gegnerischen Torhüter, dieser möchte rückwärtsfahren und fährt dabei in Spieler A.

**Entscheidung:**

- Strafe gegen Spieler A, da der Torhüter in seinem Torraum nicht körperlich angegangen werden darf.

### 2) Unerlaubter Körperangriff

- a) Jeweils ein Spieler aus Mannschaft A und B fahren nebeneinander her. Spieler B checkt im Zweikampf Spieler A fair, obwohl beide schon eine Strecke von mehreren Metern zurückgelegt haben.

**Entscheidung:**

- Keine Strafe, da die Wegstrecke zum Gegenspieler nur wenige Schritte betrug.
- b) Ein Spieler aus Mannschaft A fährt mit dem Ball an der Band entlang. Ein Spieler aus Mannschaft B nimmt von der gegenüberliegenden Seite Anlauf und checkt Spieler A fair.

**Entscheidung:**

- Strafe. Der Check an sich war fair gemäß Regel 8.9, die zurückgelegte Wegstrecke allerdings zu groß.
- c) Ein Spieler aus Mannschaft A fährt mit dem Ball an der Band entlang. Ein Spieler aus Mannschaft B nimmt von der gegenüberliegenden Seite Anlauf. Einige Schritte von Spieler A entfernt nimmt er seinen Gegenspieler auf und Check diesen fair.

**Entscheidung:**

- Keine Strafe, da der Spieler den Schwung bewusst aus dem Check genommen hat. Zudem hat er seinen Gegenspieler „aufgenommen“ und ihn anschließend erst gecheckt.
- d) Der Torhüter von Mannschaft A fährt hinter das eigene Tor, um den Ball für einen Mitspieler dort „abzulegen“ ein Spieler aus Mannschaft B möchte sich den Ball erkämpfen und checkt den Torhüter fair gegen die Bande.

**Entscheidung:**

- Strafe, da der Torhüter in seiner eigenen Torhüterzone nicht unnötig gecheckt werden darf.
- e) Der Torhüter von Mannschaft A fährt hinter das eigene Tor, um den Ball für einen Mitspieler dort „abzulegen“, ein Spieler aus Mannschaft B möchte sich den Ball erkämpfen. Der Torhüter schirmt den Ball allerdings mit seinem Körper ab. Spieler B fährt nun in den Torhüter

**Entscheidung:**

- Keine Strafe, da der Torhüter nicht gecheckt wird und den Körperkontakt bewusst hergestellt hat.

**10) Hoher Stock**

- a) Ein Spieler aus Mannschaft A spielt den Ball hoch aus der eigenen Verteidigungszone Richtung gegnerisches Tor. Der Torhüter von Mannschaft B befindet sich dabei im Tor. Kurz hinter der Mittellinie, in der Verteidigungszone von Mannschaft B, schlägt ein Spieler von Mannschaft B den Ball mit dem Schläger über dem Kopf weg.

**Entscheidung:**

- Freistoß, wenn danach ein Spieler aus Mannschaft B den Ball spielt
  - Weiterspielen, wenn danach ein Spieler aus Mannschaft A den Ball spielt (Sr 7.15.2, Sr 8.10.10 c))
- b) Ein Spieler aus Mannschaft A spielt den Ball hoch aus der eigenen Verteidigungszone Richtung gegnerisches Tor. Der Torhüter von Mannschaft B befindet sich dabei im Tor. Kurz hinter der Mittellinie, in der Verteidigungszone von Mannschaft B, schlägt ein Spieler von Mannschaft B den Ball mit dem Schläger über dem Kopf weg. Zwischen dem Spieler aus Mannschaft B und dem Torhüter aus Mannschaft B befindet sich noch ein Spieler aus Mannschaft A.

**Entscheidung:**

- Freistoß, wenn danach ein Spieler aus Mannschaft B den Ball spielt

- Weiterspielen, wenn danach ein Spieler aus Mannschaft A den Ball spielt (Vgl. Breakaway: Eine Torchance impliziert die Ballkontrolle des Spielers, welche hier offensichtlich nicht vorlag) (Sr 7.15.2, Sr 8.10., Sr 8.10.10 c), Cb 8.10.10 c))
- c) Ein Spieler aus Mannschaft A spielt den Ball hoch aus der eigenen Verteidigungszone Richtung gegnerisches Tor. Der Torhüter von Mannschaft B befindet sich dabei nicht im Tor. Kurz hinter der Mittellinie, in der Verteidigungszone von Mannschaft B, schlägt ein Spieler von Mannschaft B den Ball mit dem Schläger über dem Kopf weg. Zwischen dem Spieler aus Mannschaft B und dem Tor aus Mannschaft B befindet sich kein Spieler aus Mannschaft A. Der Ball wäre eindeutig in das Tor gegangen.

**Entscheidung:**

- Penalty-Schuss wegen der Vereitelung einer klaren Torchance. Der Torhüter befand sich zu diesem Zeitpunkt nicht mehr im Tor. Der Ball, welcher eindeutig in das Tor gegangen wäre wurde regelwidrig abgelenkt. Ein technisches Tor ist für ein solches Vergehen nicht vorgesehen (Sr 8.10.10 c), Cb 8.10.10 c))
- d) Ein Spieler aus Mannschaft A spielt den Ball hoch aus der eigenen Verteidigungszone Richtung gegnerisches Tor. Der Torhüter von Mannschaft B befindet sich dabei nicht im Tor. Kurz hinter der Mittellinie, in der Verteidigungszone von Mannschaft B, schlägt ein Spieler von Mannschaft B den Ball mit dem Schläger über dem Kopf weg. Zwischen dem Spieler aus Mannschaft B und dem Tor aus Mannschaft B befindet sich noch ein Spieler aus Mannschaft A, der den Ball hätte erreichen können

**Entscheidung:**

- Penalty-Schuss, wenn der Ball eindeutig ins Tor gegangen wäre. In diesem Fall liegt die Vereitelung einer klaren Torchance vor
  - Freistoß, wenn der Ball nicht eindeutig ins Tor gegangen wäre und danach ein Spieler aus Mannschaft B den Ball spielt (Vgl. Breakaway: Eine Torchance impliziert die Ballkontrolle des Spielers, welche hier offensichtlich nicht vorlag)
  - Weiterspielen, wenn danach ein Spieler aus Mannschaft A den Ball spielt (Sr 7.15.2, Sr 8.10, Sr 8.10.10 c), Cb 8.10.10 c))
- e) Mannschaft A schießt auf das Tor von Mannschaft B. Der Torhüter von Mannschaft B befindet sich im Tor bzw. Torraum. Ein Feldspieler aus Mannschaft B spielt den Ball im Torraum über der Torlatte mit dem Schläger. Der Ball verfehlt dadurch das Tor.

**Entscheidung:**

- Penalty-Schuss, wenn der Spieler den Schläger über der Schulter hatte und der Ball eindeutig ins Tor gegangen wäre
- Freistoß, wenn der Spieler den Schläger über der Schulter hatte, der Ball nicht eindeutig ins Tor gegangen wäre und ein Spieler aus Mannschaft B danach den Ball spielt
- Weiterspielen, wenn der Spieler den Schläger über der Schulter hatte, der Ball nicht eindeutig ins Tor gegangen wäre und ein Spieler aus Mannschaft A danach den Ball spielt
- Weiterspielen, wenn der Spieler den Schläger unter der Schulter hatte, egal was mit dem Ball sonst passiert wäre (Sr 7.15.2, Sr 8.10., Sr 8.10.10, Sr 8.10.10 c), Cb 8.10.10 c))

- f) Mannschaft A schießt auf das Tor von Mannschaft B. Der Torhüter von Mannschaft B befindet sich dabei nicht im Tor bzw. Torraum. Ein Feldspieler aus Mannschaft B spielt den Ball im Torraum über der Torlatte mit dem Schläger. Der Ball verfehlt dadurch das Tor.

**Entscheidung:**

- Siehe Beispiel e). Es spielt keine Rolle, ob der Torhüter im Tor ist oder nicht

- g) Mannschaft A schießt auf das Tor von Mannschaft B. Der Torhüter von Mannschaft B lässt den Ball nach oben abprallen. Nach dem Safe liegt der Torhüter am Boden. Um den abgeprallten Ball zu halten reißt der Torhüter seinen Schläger nach oben und trifft den Ball über der eigenen Torlatte.

**Entscheidung:**

- Weiterspielen (SR 8.10.10)

- h) Ein Spieler der Mannschaft B spielt den Ball in der Luft oberhalb seiner Schulter in Richtung gegnerisches Tor. Ein Spieler der Mannschaft A will diesen Ball mit der Hand spielen und streckt seinen Arm in Richtung des Balles. Dabei trifft der Spieler von Mannschaft B mit seinem Schläger den Spieler von Mannschaft A am Arm

**Entscheidung:**

- Kleine Strafe (2') hoher Stock

**20) Spielverzögerung**

- a) Der Ball trifft einen Basketballkorb oder einen anderen Gegenstand der in das Spielfeld hineinragt.

**Entscheidung:**

- Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel und setzen es mit Bully an einem zulässigen Bullypunkt in der Nähe der Stelle fort, an der ein Feldspieler den Ball zuletzt berührt hat.

- i) „Campen hinter dem Tor“

- 1) Gegen beide Mannschaften läuft eine Strafzeit. Ein Spieler aus Mannschaft A nimmt den Ball an der Mittellinie auf und fährt hinter das eigene Tor. Dort bleibt er mit dem Ball stehen. Seinen Mitspielern gibt er zu verstehen, dass er das Ende der Strafzeit abwarten möchte um dann das Überzahlspiel zu spielen. Kein Feldspieler aus Mannschaft B fährt in Richtung des Ballführenden Spielers.

**Entscheidung:**

Nach einigen Sekunden ruft der Schiedsrichter dem Spieler hinter dem Tor laut „spielen“ zu und unterstreicht dies durch eine deutlich sichtbare Handbewegung.

Der Spieler aus Mannschaft A kommt dieser Aufforderung nicht unmittelbar nach.

**Entscheidung:**

Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel und führt es mit Bully vor dem Tor von Mannschaft A fort.

- 2) Keine der beiden am Spiel beteiligten Mannschaften spielt in Unterzahl. Ein Feldspieler von Mannschaft A nimmt den Ball und fährt hinter das eigene Tor. Der Trainer / ein Mitspieler ruft ihm zu: „Mach das Spiel ruhig, das ist unsere Zeit!“. Der Feldspieler aus Mannschaft A bleibt daraufhin mit dem Ball hinter dem eigenen Tor stehen und unternimmt keine Anstrengung das Spiel aktiv fortzusetzen. Seine Mitspieler fahren immer wieder tief in die eigene Hälfte in der Erwartung eines Passes.

**Entscheidung:**

Nach einigen Sekunden ruft der Schiedsrichter dem Spieler hinter dem Tor laut „spielen“ zu und unterstreicht dies durch eine deutlich sichtbare Handbewegung.

Der Spieler aus Mannschaft A kommt dieser Aufforderung nicht unmittelbar

**Entscheidung:**

Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel und führt es mit Bully vor dem Tor von Mannschaft A fort

- 3) Keine der beiden am Spiel beteiligten Mannschaften spielt in Unterzahl. Ein Feldspieler von Mannschaft A nimmt den Ball und fährt hinter das eigene Tor. Dort bleibt er stehen. Die anderen Feldspieler von Mannschaft A fahren tief in die eigene Hälfte in Erwartung eines Passes, werden dabei jedoch von den Feldspielern aus Mannschaft B konsequent gedeckt. Ein Pass ist somit unmöglich.

**Entscheidung:**

Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel nicht und fordern den Spieler auch nicht auf den Ball zu spielen, da keine Möglichkeit eines Passes besteht.

## 8.11 CB-RECHTE DES TORHÜTERS

Ein Festhalten, Werfen oder Blockieren des Balles, sowie das Laufen bis zu 2 Meter ist dem Torhüter generell nur in einem Bereich zwischen der Torlinie und der Torhüterlinie erlaubt (Zone 2). Im Bereich zwischen der hinteren Spielfeldbegrenzung bis zur Torlinie sind das Festhalten, Werfen oder Blockieren des Balles, sowie das Laufen nur zulässig, wenn sich der Torhüter mit mindestens einem Körperteil im Torraum befindet. Etwaige Ausrüstungsgegenstände (beispielsweise Schläger) zählen nicht als Körperteil. Für den Regelverstoß ausschlaggebend ist der Ort, an dem der Ball durch den Torhüter aufgenommen/festgehalten wird, nicht der Ort an dem sich der Torhüter zum Zeitpunkt des Abpiffs befindet. Des Weiteren kann in Zone 4 eine Torchance nicht unmittelbar verhindert werden, d.h. blockiert ein Torhüter in Zone 4 den Ball, kann dies nur in den letzten beiden Spielminuten zu einem Penalty-Schuss führen, in allen anderen Fällen ist auf Freistoß zu entscheiden. Alle anderen Rechte des Torhüters bleiben auf die gesamte Torhüterzone beschränkt. Diese erstreckt sich von der hinteren Spielfeldbegrenzung bis zur Torhüterlinie. Zu diesen speziellen Rechten zählt insbesondere Spielregel 8.10.2, d.h. der Torhüter darf auch hinter dem Tor weiterhin körperlich nicht unnötigerweise angegangen werden.

Der Torhüter nimmt aktiv am Spielgeschehen teil, wenn er mit seinem Körper oder seinem Schläger den Ball spielt, berührt oder einen gegnerischen Spieler blockiert.

Ausnahme: Wenn der Torhüter angeschossen wird, aber seinen geplanten Weg weiterhin fortsetzt ohne den Ball zu spielen.

## 8.11 FB-RECHTE DES TORHÜTERS

1. Ein Spieler aus Mannschaft A schießt den Ball auf das Tor von Torhüter B. Dieser hält den Ball, im Torraum stehend fest. Um das Bully vor dem Tor zu erkämpfen, fährt Stürmer A zum Torhüter und bedrängt diesen.

**Entscheidung:**

- Bully vor dem Tor.

2. Ein Spieler aus Mannschaft A schießt den Ball auf das Tor von Torhüter B. Dieser lässt den Ball zur Seite abprallen in den Bereich hintere Spielfeldbegrenzung – Torlinie. Dort bedeckt er im Torraum kniend den Ball mit der Fanghand.

**Entscheidung:**

- Bully vor dem Tor. Der Ball wurde zwar hinter der Torlinie festgehalten, der Torhüter befand sich aber noch mit beiden Beinen im Torraum.

3. Mannschaft A spielt den Ball tief in die Hälfte von Mannschaft B. Ein Spieler der Mannschaft A sprintet dem Ball hinterher um diesen zu erlaufen. Torhüter B erkennt diese Situation und möchte den Ball hinter dem eigenen Tor abfangen. Er verlässt mit seinem gesamten Körper den Torraum, lediglich die Kelle seines Schlägers verbleibt im Torraum. Er hält den Ball schräg hinter dem Tor fest.

**Entscheidung:**

- Freistoß, in den letzten beiden Minuten Penalty-Schuss. Der Schläger wird nicht als Körperteil angesehen. Da sich der Torhüter mit keinem Körperteil mehr im Torraum befand liegt ein Verstoß gegen Regel 8.11.10 vor.
4. Mannschaft A spielt den Ball tief in die Hälfte von Mannschaft B. Ein Spieler der Mannschaft A sprintet dem Ball hinterher um diesen zu erlaufen. Torhüter B erkennt diese Situation und möchte den Ball hinter dem eigenen Tor abfangen. Er verlässt mit seinem gesamten Körper den Torraum und nimmt den Ball hinter dem Tor mit der Fanghand auf. Anschließend läuft er zurück in den Torraum.

**Entscheidung:**

- Freistoß, in den letzten beiden Minuten Penalty-Schuss. Es liegt ein Verstoß gegen Regel 8.11.10 vor, da der Torhüter den Ball bereits hinter dem Tor festgehalten hat und sich dabei kein Körperteil mehr im Torraum befand. Der Pfiff des Schiedsrichters ertönt sofort.
5. Mannschaft A spielt den Ball tief in die Hälfte von Mannschaft B. Ein Spieler der Mannschaft A sprintet dem Ball hinterher um diesen zu erlaufen. Torhüter B erkennt diese Situation und möchte den Ball hinter dem eigenen Tor abfangen. Er verlässt mit seinem gesamten Körper den Torraum, nimmt den Ball hinter dem Tor mit seinem Schläger auf und fährt zurück in seinen Torraum. Dort hält er den Ball fest, da Spieler A ihn bedrängt.

**Entscheidung:**

- Bully, da der Torhüter den Ball erst im Torraum festhält.
6. Mannschaft A spielt den Ball hoch auf das Tor von Torhüter B. Dieser fängt den Ball und fährt mit dem Ball in der Fanghand hinter das eigene Tor um diesen dort freizugeben, er verlässt dabei den Torraum mit allen Körperteilen. Da er von einem Spieler aus Mannschaft A bedrängt wird, kann er den Ball doch nicht frei geben.

**Entscheidung:**

- Sofortige Unterbrechung des Spieles, wenn der Torhüter die Torlinie überquert hat und sich kein Körperteil mehr im Torraum befindet. Freistoß, in den letzten beiden Minuten Penalty-Schuss, es liegt ein Verstoß gegen Regel 8.11.10 vor. Der Torhüter hat den Ball zwar vor der Torlinie aufgenommen, fährt nun aber mit dem Ball hinter das Tor. Sobald er die Torlinie überquert hat, befindet er sich nicht mehr in Zone 2 (oder 1) und darf dementsprechend den Ball nicht mehr in der Fanghand führen.
7. Mannschaft A spielt den Ball tief in die Hälfte von Mannschaft B. Torhüter B läuft in die Ecke und nimmt den Ball mit der Fanghand auf. Dabei befindet es sich mit beiden Beinen im Bereich Torlinie-Torhüterlinie. Der Ball befindet sich allerdings im Bereich hintere Spielfeldbegrenzung-Torlinie.

**Entscheidung:**

- Freistoß, in den letzten beiden Minuten Penalty-Schuss, da sich der Ball zum Zeitpunkt des Festhaltens hinter der Torlinie befand und der sich mit keinem Körperteil mehr im Torraum befand. Es liegt ein Verstoß gegen 8.11.10 vor.
8. Mannschaft A spielt den Ball tief in die Hälfte von Mannschaft B. Ein Spieler der Mannschaft A sprintet dem Ball hinterher um diesen zu erlaufen. Torhüter B erkennt diese Situation und möchte den Ball

hinter dem eigenen Tor abfangen. Er verlässt mit seinem gesamten Körper den Torraum, nimmt den Ball hinter dem Tor mit seinem Schläger auf und passt den Ball zu seinem Mitspieler.

**Entscheidung:**

- Es liegt kein Regelverstoß vor und das Spiel ist ohne Unterbrechung fortzusetzen.
9. Mannschaft A spielt den Ball tief in die Hälfte von Mannschaft B. Ein Spieler der Mannschaft A sprintet dem Ball hinterher um diesen zu erlaufen. Torhüter B erkennt diese Situation und möchte den Ball hinter dem eigenen Tor abfangen. Er verlässt mit seinem gesamten Körper den Torraum, nimmt den Ball hinter dem Tor mit seinem Schläger auf und möchte diesen zu seinem Mitspieler passen. Ein Spieler von Mannschaft A hindert den Torhüter mit einem fairen Check daran.

**Entscheidung:**

- Strafe für den Spieler aus Mannschaft A, da der Spieler einen unnötigen Körperkontakt hergestellt hat. Auch wenn der Check fair war, liegt hier ein Verstoß gegen Regel 8.10.2 vor.
10. Mannschaft A spielt den Ball tief in die Hälfte von Mannschaft B. Ein Spieler der Mannschaft A sprintet dem Ball hinterher um diesen zu erlaufen. Torhüter B erkennt diese Situation und möchte den Ball hinter dem eigenen Tor abfangen. Er verlässt mit seinem gesamten Körper den Torraum, nimmt den Ball hinter dem Tor mit seinem Schläger auf und möchte diesen zu seinem Mitspieler passen. Ein Spieler von Mannschaft A stellt den Passweg zu und fährt auf den Torhüter B zu. Dieser schirmt den Ball mit seinem Körper gegen den Gegenspieler ab. Der Spieler aus Mannschaft A fährt daraufhin in den Torhüter.

**Entscheidung:**

- Das Spiel ist fortzusetzen. Es liegt kein Regelverstoß vor. Spieler A hat keinen unnötigen Körperkontakt herbeigeführt, da sich der Torhüter gedreht hat.

## 8.12 CB-TORRAUM

8.12.1 Ein Spieler ist nur dann im Ballbesitz, wenn er den Ball bewusst kontrolliert. Dringt ein Spieler in den Torraum ein, muss er dennoch jeglichen Versuch unternehmen eine Kollision mit dem Torhüter zu vermeiden. Sollte er einen Kontakt mit dem Torhüter billigend in Kauf nehmen, oder absichtlich herbeiführen, so ist er entsprechend zu bestrafen und mögliche Tore zu annullieren.

Wird ein angreifender Spieler durch einen verteidigenden Spieler in den Torraum gedrängt, geschubst oder gestoßen, so wird das Spiel nicht unterbrochen und auch kein Freistoß verhängt. Der angreifende Spieler muss aber in jedem Fall versuchen den Torraum schnellstmöglich wieder zu verlassen, sofern er nicht vom verteidigenden Spieler daran gehindert wird. Tut er dies nicht, ist auf Freistoß zu entscheiden.

8.12.2 Bereits das Vorhandensein dreier Spieler (inkl. Torhüter) reicht aus, um auf Freistoß zu entscheiden. Es ist nicht notwendig, auf eine etwaige Torchance zu warten.

Eine klare Torchancenvereitelung ist dann gegeben, wenn die verteidigende Mannschaft durch diese drei Spieler im Torraum eine klare Torchance verhindert bzw. der Ball in das Tor gegangen wäre, wenn nur ein Spieler im Torraum gestanden hätte.

Sollte der dritte verteidigende Spieler vom angreifenden Spieler in den eigenen Torraum gedrängt, geschubst oder gestoßen werden, wird das Spiel nicht unterbrochen, solange der verteidigende Spieler alles versucht, um den Torraum sofort zu verlassen.

## 8.12 FB-TORRAUM

### 8.13 CB-ERZIELEN EINES TORES

8.13.1 Ein zentraler Punkt dieser Regel besteht darin, dass ein Fußtor ein gültiges Tor darstellen kann, solange der Spieler keine aktive Kickbewegung ausgeführt hat. Eine aktive Kickbewegung ist ein Vorgang bei der ein Spieler den Ball mit einer aktiven Bewegung seines Inline-Skates in das gegnerische Tor tritt. Eine aktive Kickbewegung kann jedoch in folgenden Situationen zum Torerfolg führen:

- Der Spieler kickt den Ball gegen seinen eigenen Schläger und von dort aus gelangt der Ball ins Tor
- Der Spieler kickt den Ball gegen den Schläger eines verteidigenden (mit Ausnahme des Torhüters) oder angreifenden Spielers und von dort aus gelangt der Ball ins Tor

Ein weiterer zentraler Punkt ist, dass auch ein abgefälschter Ball, egal von welcher Mannschaft, zum Torerfolg führen kann. Hierbei ist es egal, ob der Ball mit dem Inline-Skate, dem Kopf oder einem anderen Körperteil bzw. Ausrüstungsgegenstand abgefälscht wurde. Dies hat zur Folge, dass folgender Grundsatz bei der Anerkennung auf "Tor" oder "kein Tor" gilt: Ein erzieltes Tor kann nur dann nicht gegeben werden, wenn sich die Schiedsrichter sicher sind, dass ein Regelverstoß vorgelegen hat. Sind sich die Schiedsrichter nicht sicher, wird im Zweifel für den Angreifer auf Tor entschieden. Ein dritter zentraler Punkt regelt das Erzielen eines Tores mit einem hohen Stock. In Abänderung der Regel 8.10.10 (Hoher Stock), liegt beim Erzielen eines Tores ein hoher Stock bereits dann vor, wenn der Ball mit einem Teil des Schlägers gespielt wird, der sich über der Höhe der Torlatte befunden hat. Wichtig in diesem Zusammenhang ist aber natürlich, dass bei sehr kleinen Spielern (Altersklasse Bambini oder Schüler zum Beispiel) trotzdem die Schulterhöhe entscheidend ist, denn auch einem Spieler, dessen Schulterhöhe niedriger als die Torlatte ist, ist es grundsätzlich nicht erlaubt den Ball überhaupt über seiner Schulterhöhe zu spielen. Zusammengefasst gilt für das Erzielen eines Tores mit einem "hohen Stock" die niedrigere Höhe aus Schulterhöhe und Höhe der Torlatte als Referenz.

8.13.2 Zerbricht einem Spieler sein Schläger, so muss er gemäß Spielregel 8.4 seinen Schläger inklusive aller Teile sofort fallen lassen. Wird ein Ball von diesen Teilen abgefälscht, so ist ein daraus resultierendes Tor gültig. Dies trifft auch zu, wenn Teile des Schlägers im, oder unmittelbar vor dem Torraum liegen. Wird der Torhüter durch die dort liegenden Teile des Schlägers behindert, so ist ein erzieltes Tor nicht gültig. Ein analoges Vorgehen gilt für einen verlorenen Schläger bzw. verlorene Schutzausrüstung (Handschuhe, etc.). Legt ein Spieler seine Schläger oder Schutzausrüstung absichtlich vor dem Torhüter ab und verhindert somit einen möglichen Torerfolg, so ist dies mit einer kleinen Strafe (2') wegen Fehlverhalten (Sr 8.16.10) zu bestrafen.

### 8.13 FB-ERZIELEN EINE TORES

1. Ein Feldspieler schießt den Ball Richtung Tor. Der Ball trifft den Pfosten und zerplatzt in mehrere Teile. Einige dieser Teile landen hinter der Linie.

#### Entscheidung:

- Das Tor kann nicht gegeben werden, da der Ball vor dem vollständigen Überqueren der Torlinie zerplatzt ist. Das Spielen mit dem Ball ist ab diesem Zeitpunkt nicht mehr möglich. Es spielt dabei keine Rolle ob alle Teile des Balles hinter die Linie gesprungen sind.

2. Ein Feldspieler schießt den Ball Richtung Tor. Der Ball berührt dabei eine Querstange direkt hinter der Torlatte und zerplatzt dabei.

#### Entscheidung:

- Die Schiedsrichter entscheiden auf Tor, da der Ball noch in vollem Umfang die Linie überschritten hat, bevor er zerplatzt ist.

3. Der angreifende Spieler schießt den Ball mit seinem Schläger gegen den Fuß eines verteidigenden Spielers. Hiervon geht der Ball ins Tor.

**Entscheidung:**

- Tor

4. Ein angreifender Spieler köpft den Ball gegen die Schulter des Torhüters. Von dort geht der Ball ins Tor.

**Entscheidung:**

- Tor

5. Der angreifende Spieler schießt den Ball mit seinem Schläger gegen den Fuß seines Mitspielers. Hiervon geht der Ball direkt, ohne Kickbewegung, ins Tor.

**Entscheidung:**

- Tor

6. Der angreifende Spieler kickt den Ball mit dem Fuß gegen den Schläger eines verteidigenden Feldspielers. Hiervon geht der Ball direkt ins Tor.

**Entscheidung:**

- Tor

7. Der angreifende Spieler kickt den Ball mit dem Fuß gegen den Schläger seines Mitspielers. Hiervon geht der Ball direkt ins Tor.

**Entscheidung:**

- Tor

8. Der angreifende Spieler kickt\* den Ball mit dem Fuß gegen seinen eigenen Schläger. Hiervon geht der Ball direkt ins Tor.

**Entscheidung:**

- Tor

9. Der angreifende Spieler schlägt den Ball mit seiner, den Schläger umfassenden, Hand gegen die Schulter des Torhüters. Hiervon geht der Ball ins Tor.

**Entscheidung:**

- Tor

10. Der angreifende Spieler schlägt den Ball mit seiner, den Schläger umfassenden, Hand direkt ins Tor.

**Entscheidung:**

- Tor

11. Der Ball prallt von einem Schläger eines angreifenden Spielers ab, der sich teilweise über der Höhe der Torlatte befunden hat. Jedoch prallt der Ball von einer Stelle des Schlägers ab, die sich unterhalb der Höhe der Torlatte befunden hat.

**Entscheidung:**

- Tor

12. Nachdem der Torhüter den Ball gehalten hat, wird er von einem angreifenden Spieler zusammen mit dem Ball ins Tor gestoßen. Der angreifende Spieler wurde jedoch von einem verteidigenden Spieler gegen den Torhüter gestoßen.

**Entscheidung:**

- Tor

13. Der Ball überquert nicht vollständig die Torlinie.

**Entscheidung:**

- Kein Tor

14. Der angreifende Spieler kickt den Ball mit dem Fuß gegen den Körper eines verteidigenden Spielers. Hiervon geht der Ball direkt ins Tor.

**Entscheidung:**

- Kein Tor

15. Der angreifende Spieler kickt den Ball mit dem Fuß gegen den Körper seines Mitspielers. Hiervon geht der Ball direkt ins Tor.

**Entscheidung:**

- Kein Tor

16. Der angreifende Spieler kickt den Ball mit dem Fuß gegen den Schläger des verteidigenden Torhüters. Hiervon geht der Ball direkt ins Tor.

**Entscheidung:**

- Kein Tor

17. Ein angreifender Spieler schießt gegen die Schulter des Torhüters. Hiervon prallt der Ball im hohen Bogen ab. Der angreifende Spieler köpft den Ball aus der Luft direkt ins Tor.

**Entscheidung:**

- Kein Tor

18. Der angreifende Spieler schlägt den Ball mit seiner, nicht den Schläger umfassenden, Hand direkt ins Tor.

**Entscheidung:**

- Kein Tor

19. Der angreifende Spieler schlägt den Ball mit seiner, nicht den Schläger umfassenden, Hand gegen die Schulter des Torhüters. Hiervon geht der Ball ins Tor.

**Entscheidung:**

- Kein Tor

20. Der Ball wird von einem Schiedsrichter abgefälscht und geht direkt/indirekt ins Tor.

**Entscheidung:**

- Kein Tor

21. Team A schießt ein Tor, während dessen es zu viele Feldspieler auf dem Feld gehabt hat.

**Entscheidung:**

- Kein Tor

22. Der Torhüter wird von einem angreifenden Spieler behindert. Ein weiterer angreifender Spieler schießt den Ball ins Tor.

**Entscheidung:**

- Kein Tor

23. Der Ball gelangt ins Tor, nachdem er den Schläger eines angreifenden Spielers über der Höhe der Torlatte berührt hat.

**Entscheidung:**

- Kein Tor

24. Der Ball prallt von der den Schläger umfassenden Hand eines angreifenden Spielers ab, die sich über der Höhe der Torlatte befindet. Hiervon geht der Ball direkt ins Tor.

**Entscheidung:**

- Kein Tor

25. Nachdem der Torhüter den Ball gehalten hat, wird er von einem angreifenden Spieler zusammen mit dem Ball ins Tor gestoßen.

**Entscheidung:**

- Kein Tor

26. Der Ball wird von einem angreifenden Spieler in das verschobene Tor geschossen.

**Entscheidung:**

- Kein Tor

27. In einer Vorteilssituation wird ein Tor von der Mannschaft geschossen, gegen die eine Strafe angezeigt ist.

**Entscheidung:**

- Kein Tor

28. Der Ball wird in das Tor geschossen, obwohl das Spiel unterbrochen war.

**Entscheidung:**

- Kein Tor

29. Der angreifende Spieler wirft seinen Handschuh gegen den Ball. Dadurch gelangt der Ball ins Tor.

**Entscheidung:**

- Kein Tor (und große Zeitstrafe (5') Sr. 8.6.1)

30. Ein angreifender Spieler verliert seinen Schläger unmittelbar vor dem Torraum und spielt ohne diesen weiter. Sein Sturmpartner schießt gegen den Schläger. Hiervon gelangt der Ball ins Tor.

**Entscheidung:**

- Tor

31. Der Schläger eines angreifenden Spielers zerbricht vor dem Torraum. Er lässt den Schläger fallen und lässt sich auswechseln. Sein Sturmpartner schießt gegen den Schläger. Hiervon gelangt der Ball ins Tor.

**Entscheidung:**

- Tor

32. Ein Spieler verliert seinen Handschuh vor dem Torraum und geht wechseln. Sein Sturmpartner schießt gegen den Handschuh. Hiervon prallt der Ball ins Tor.

**Entscheidung:**

- Tor

33. Ein Spieler verliert seinen Handschuh im gegnerischen Torraum und geht wechseln. Der Torhüter wird durch den Handschuh behindert. Sein Sturmpartner schießt gegen diesen. Hiervon prallt der Ball ins Tor.

**Entscheidung:**

- Kein Tor

34. Der Schläger eines angreifenden Spielers zerbricht und fällt in den Torraum. Der Schläger behindert den Torhüter. Sein Sturmpartner schießt gegen den Schläger. Hiervon gelangt der Ball ins Tor.

**Entscheidung:**

- Kein Tor

35. Bei Spielzeit 10:00 werden folgende Strafen ausgesprochen:

- Nummer 10 von Mannschaft A eine kleine Zeitstrafe (2')
- Nummer 48 von Mannschaft B zwei kleine Zeitstrafen (2'+2')

Das Spiel wird versehentlich mit 4 gegen 3 fortgesetzt (korrekt wäre 3 gegen 3). Bei Spielzeit 11:00 schießt Mannschaft A ein Tor.

**Entscheidung:**

- Das Tor ist ungültig. Die Schiedsrichter sorgen für die korrekte Anzahl an Feldspielern und setzen das Spiel fort. Das "Zurückdrehen" der Spieluhr ist nicht erlaubt.

## 8.14 CB-HAND- UND FUßSPIEL

8.14.1 Jedem Spieler ist es erlaubt den Ball aus der Luft mit der Hand auf die eigene Kelle zu spielen. Wenn dabei jedoch die Hand den Ball umschließt wird auf Freistoß entschieden. Ebenfalls wird auf Freistoß entschieden, wenn ein Spieler den Ball auf die Kelle seines Mitspielers spielt. Das Aufheben und Tragen des Balles ist keinem Feldspieler erlaubt und wird ebenfalls mit einem Freistoß geahndet. Wenn durch ein Vergehen beim Spielen des Balles mit der Hand eine klare Torchance verhindert wurde, muss auf Penalty-Schuss entschieden werden (Ausnahme: Handspiel im Torraum).

8.14.2 Siehe 8.14.1

8.14.3 Wenn ein Feldspieler den Ball im eigenen Torraum blockiert, aufhebt oder mit der Hand umschließt wird auf Penalty-Schuss entschieden. Wenn dabei kein Torhüter im Tor ist, erfolgt die Anerkennung auf technisches Tor. Kein Torhüter ist im Tor, wenn sich kein Ausrüstungsgegenstand des Torhüters mehr im Torraum befindet. Es ist dem Spieler allerdings erlaubt, den Ball im Torraum auf seine **eigene** Kelle vorzulegen

8.14.4 Der Ball darf mit den Skates gespielt werden (außer wenn ein Spieler auf dem Boden liegt; siehe Regel 8.8).

## 8.14 FB-HAND- UND FUßSPIEL

1. Ein Feldspieler aus Mannschaft A fängt den Ball mit der offenen Hand ab und spielt ihn direkt auf seinen eigenen Schläger.

**Entscheidung:**

- Weiterspielen (Sr 8.14.1, Cb 8.14.1)

2. Ein Feldspieler aus Mannschaft A fängt den Ball mit der Hand. Er schließt die Hand kurz um den Ball und legt sich den Ball direkt auf den eigenen Schläger.

**Entscheidung:**

- Freistoß für Mannschaft B (Sr 8.14.1, Cb 8.14.1)

3. Ein Feldspieler aus Mannschaft A fängt den Ball mit der offenen Hand ab und spielt ihn in die Bande. Danach spielt der Feldspieler aus Mannschaft A den Ball mit dem eigenen Schläger.

**Entscheidung:**

- Freistoß für Mannschaft B. Der Ball muss direkt d.h. in gerader Richtung auf ein Ziel zuführend auf den Schläger gespielt werden. (Sr 8.14.1, Cb 8.14.1)

4. Ein Feldspieler aus Mannschaft A fängt den Ball mit der offenen Hand ab und spielt ihn direkt auf den Schläger eines Mitspielers.

**Entscheidung:**

- Freistoß für Mannschaft B (Sr 8.14.1, Cb 8.14.1)
5. Ein Feldspieler aus Mannschaft A schlägt den Ball mit der offenen Hand in Höhe der eigenen Bullylinie nach vorn. Das anschließende Laufduell gegen einen Spieler aus Mannschaft B gewinnt der Feldspieler aus Mannschaft A, sodass er seinen weggeschlagenen Ball in Höhe der Mittellinie wieder mit dem Schläger aufnimmt.

**Entscheidung:**

- Freistoß für Mannschaft B. Es muss eine Intention erkennbar sein, dass das Handspiel genutzt wird, um den Ball direkt auf die eigene Schlägerkelle zu spielen. Dies hat ohne Umwege zu geschehen. (Sr 8.14.1, Cb 8.14.1)
6. Ein Feldspieler aus Mannschaft B spielt den Ball hoch aus der eigenen Verteidigungszone Richtung Tor von Mannschaft A. Der Torhüter von Mannschaft A befindet sich im Tor. Ein Feldspieler aus Mannschaft A fängt den Ball mit der offenen Hand ab und spielt ihn auf seinen eigenen Schläger.

**Entscheidung:**

- Weiterspielen (Sr 8.14.1, Cb 8.14.1)
7. Ein Feldspieler aus Mannschaft B spielt den Ball hoch aus der eigenen Verteidigungszone Richtung Tor von Mannschaft A. Der Torhüter von Mannschaft A befindet sich im Tor. Ein Feldspieler aus Mannschaft A schlägt den Ball mit der offenen Hand zu einem Mitspieler.

**Entscheidung:**

- Freistoß für Mannschaft B, keine Vereitelung einer klaren Torchance. (SR 8.14.1, Cb 8.14.1)
8. Ein Feldspieler aus Mannschaft B spielt den Ball hoch aus der eigenen Verteidigungszone Richtung Tor von Mannschaft A. Der Torhüter von Mannschaft A befindet sich nicht im Tor. Ein Feldspieler aus Mannschaft A schlägt den Ball mit der offenen Hand zu einem Mitspieler. Der Ball wäre sonst in das Tor gegangen.

**Entscheidung:**

- Penalty-Schuss, kein techn. Tor, da 8.14.3 nicht zutrifft. (Sr 8.14.1, Cb 8.14.1)
9. Ein Feldspieler aus Mannschaft B spielt den Ball hoch aus der eigenen Verteidigungszone Richtung Tor von Mannschaft A. Der Torhüter von Mannschaft A befindet sich nicht im Tor. Ein Feldspieler aus Mannschaft A fängt den Ball mit der offenen Hand ab und spielt ihn direkt auf seinen eigenen Schläger. Der Ball wäre sonst in das Tor gegangen.

**Entscheidung:**

- Weiterspielen. (Sr 8.14.1, Cb 8.14.1)
10. Ein Feldspieler aus Mannschaft B spielt den Ball hoch aus der eigenen Verteidigungszone Richtung Tor von Mannschaft A. Der Torhüter von Mannschaft A befindet sich nicht im Tor. Ein Feldspieler aus Mannschaft A schlägt den Ball mit der offenen Hand in die Bande. Den Abpraller von der Bande erläuft sich der Feldspieler aus Mannschaft A. Der Ball wäre sonst in das Tor gegangen.

**Entscheidung:**

- Techn. Tor, wenn der Feldspieler den Ball im Torraum spielt.
  - Penalty-Schuss, wenn er den Ball nicht im Torraum spielt. (Sr 8.14.1, Sr 8.14.3, Cb 8.14.1, Cb 8.14.3)
11. Ein Feldspieler aus Mannschaft B schießt auf das Tor von Mannschaft A. Der Torhüter lässt den Ball nach oben abprallen. Ein weiterer Feldspieler von Mannschaft B spielt den Ball mit der offenen Hand auf den Rücken des Torhüters von Mannschaft A. Von da aus geht der Ball in das Tor.

**Entscheidung:**

- Kein Tor und Freistoß für Mannschaft A, da der Ball mit der Hand gespielt wurde. (Sr 7.15.2, Sr 8.10, Sr 8.14.1)
12. Ein Feldspieler aus Mannschaft B schießt auf das Tor von Mannschaft A. Der Torhüter lässt den Ball nach oben abprallen. Ein weiterer Feldspieler von Mannschaft B spielt den Ball mit der offenen Hand auf den eigenen Schläger und anschließend direkt in das Tor.

**Entscheidung:**

- Tor. (Sr 8.14.1, Cb 8.14.1)

**8.15 CB-VERLASSEN DER SPIELERBANK / BETRETEN DES SPIELFELDS**

Nur die Schiedsrichter und die Spieler sind berechtigt, das Spielfeld zu betreten. Mannschaftsoffizielle (die auf dem Formblatt „Mannschaftsaufstellung“ vor Spielbeginn gemeldet worden sind) dürfen nur nach Erlaubnis durch die Schiedsrichter das Spielfeld betreten. Dies können die Schiedsrichter verbal oder nonverbal signalisieren.

8.15.1 Das reine Verlassen der Spielerbank ist für eine Bestrafung ausreichend. Es ist nicht notwendig, dass sich der Spieler in Richtung der Auseinandersetzung bewegt.

**8.15 FB-VERLASSEN DER SPIELERBANK / BETRETEN DES SPIELFELDS**

1. Verletzungsunterbrechung. Spieler A der Mannschaft A krümmt sich auf dem Boden und bittet um medizinische Versorgung. Der Mannschaftsoffizielle O der Mannschaft A steht an der Bande bereit und winkt dem Schiedsrichter. Der Schiedsrichter signalisiert deutlich, dass er ein Hinzukommen erlaubt. Der Mannschaftsoffizielle O betritt das Spielfeld.

**Entscheidung:**

- Regelkonform.
2. Verletzungsunterbrechung. Der Mannschaftsoffizielle O der Mannschaft A betritt das Feld, ohne Erlaubnis der Schiedsrichter und läuft direkt zum verletzten Spieler.

**Entscheidung:**

- Freundlicher Hinweis, dass beim nächsten Mal das Signal der Schiedsrichter abzuwarten ist.
3. Spielunterbrechung. Der Mannschaftsoffizielle O der Mannschaft A betritt das Feld, ohne Erlaubnis der Schiedsrichter um mit diesen zu sprechen.

**Entscheidung:**

- Mündliche Verwarnung.
4. Spielunterbrechung. Der Mannschafts-offizielle O der Mannschaft A betritt das Feld erneut ohne Erlaubnis der Schiedsrichter.

**Entscheidung:**

- Hallenverweis und Eintragung im Zusatzblatt „Besondere Vorkommnisse“.
5. Ein Zuschauer betritt während eines laufenden oder unterbrochenen Spiels das Feld.

**Entscheidung:**

- Sofortiger Hallenverweis. Die Schiedsrichter geben diese Bitte an die Ordner weiter, welche dieser Aufforderung nachkommen müssen. Eintragung im Zusatzblatt „Besondere Vorkommnisse“.

**8.16 CB-FEHLVERHALTEN**

8.16.1 Unter Fehlverhalten sind alle Dinge zu verstehen, die grob unsportlich sind.

8.16.2 -

8.16.3 -

8.16.4 -

8.16.5 -

8.16.6 -

8.16.7 -

8.16.8 -

8.16.9 -

8.16.10 Dazu zählen unter anderem:

- Respektlosigkeit
- Diskussionen mit dem Schiedsrichter
- Das Werfen von Ausrüstungsgegenständen von der Spielerbank auf das Spielfeld bzw. vom Spielfeld auf die Bank
- Das Schlagen mit dem Schläger gegen das Tor / die Bande bzw. Hallenwand
- Etc.

Prinzipiell sind diese Vergehen mit einer kleinen Zeitstrafe (2') zu ahnden. In besonders schwerwiegenden Fällen kann das Vergehen auch mit einer Spieldauerdisziplinarstrafe (GM; Gelb-Rote Karte) oder einer Matchstrafe (MP; Rote Karte) bestraft werden. Die Beurteilung der Schwere des Fehlverhaltens obliegt den Schiedsrichtern. Dabei gilt, dass eine respektlose Anrede anders zu werten ist, als eine Beschimpfung oder Beleidigung. Begeht ein Spieler unterschiedliche Verstöße, so ist für jeden Verstoß, in Abhängigkeit der Stärke des Verstoßes die Vorgehensweise (2' → gelb Karte etc.) einzuhalten.

8.16.11 Das Bspucken einer Person wird ausnahmslos mit einer roten Karte bestraft. Auch der Versuch wird mit einer roten Karte bestraft

8.16.12 Unter gewalttätiges Verhalten fällt jede Form von Tätlichkeit, sowie Aktionen, welche nur darauf abzielen andere Personen zu Verletzen. Dabei ist es nicht von Belang, ob die Person durch diese Aktion verletzt wurde. Die Intention reicht aus.

Jede Tätlichkeit gegen den Schiedsrichter wird sofort mit einer roten Karte bestraft. Damit ist nicht nur das Schlagen, sondern auch das Halten oder das körperliche Angehen (schubsen, stoßen oder das zu Fall bringen) des Schiedsrichters gemeint.

8.16.13 Spieler, die den Ball berühren, obwohl sie sich vollständig auf ihrer Wechselbank befinden, greifen nicht in das Spielgeschehen ein. Spieler, welche sich über die Bande in das Spielfeld hinein lehnen und einen Ball abfälschen greifen in das laufende Spiel ein. In diesem Fall darf eine Absicht unterstellt werden, da ein Spieler, der sich in das Spielfeld lehnt mit einem ankommenden Ball rechnen muss.

## 8.16 FB-FEHLVERHALTEN

1. Der Schiedsrichter spricht gegen den Spieler A von Mannschaft A wegen wiederholten Reklamierens in der gleichen Unterbrechung eine Disziplinarstrafe durch zeigen der gelben Karte gegen den betreffenden Spieler aus, nachdem er bereits eine kleine Zeitstrafe erhalten hatte. Spieler A schlägt dem Schiedsrichter daraufhin die gelbe Karte aus der Hand.

### Entscheidung:

- Matchstrafe (rote Karte)

## 8.17 CB-MANNSCHAFTSOFFIZIELLE

8.17.1 Der Schiedsrichter kann zu jeder Zeit des Spiels mit dem Trainer einer Mannschaft, der auf dem Formblatt Mannschaftsaufstellung in der Zeile "Trainer" aufgeführt ist, kommunizieren. Bei allen Spielen mit einer Trainerpflicht gemäß § 54.1 bis 54.3 WKO gilt diese Kommunikationsmöglichkeit ausdrücklich nur für diese zugelassenen Trainer. Der Schiedsrichter alleine entscheidet über Beginn, Dauer, Inhalt und Ende der Kommunikation. Verstöße sind gemäß Punkt 8.17.1 Spielregeln zu ahnden.

8.17.2 Mannschaftsoffizielle, welche als solche auf dem Formblatt eingetragen wurden, müssen während des gesamten Spieles auf der Mannschaftsbank oder Kabine sein. Ist dies nicht der Fall, sind die entsprechenden Eintragungen zu streichen. Die betreffende Person gilt nicht mehr als Offizieller

## 8.18 CB-SPIELBEGINN

8.18.1 -

8.18.2 Der Grund der Verweigerung ist hierbei unbeachtlich. Grundsätzlich muss jede Mannschaft das Spielgeschehen wiederaufnehmen, wenn die Schiedsrichter dies unter Berücksichtigung der aktuellen Situation für möglich halten.

8.18.3 -

8.18.4 Das Aufwärmen ist 5 Minuten vor Spielbeginn einzustellen. Die Mannschaften haben dann ausreichend Zeit für eine abschließende Besprechung. Es soll vermieden werden, dass sich eine Mannschaft durch das Hinauszögern des Spielbeginns einen Vorteil verschafft.

8.18.5 -

## 8.19 CB-SPIELFORTSETZUNG

8.19.1 -

8.19.2 Entscheidend ist, dass sich die Spieler einer Mannschaft zielgerichtet zum Bullypunkt hinbewegen und Spielfortsetzung nicht unnötig hinauszögern. Zu einer unnötigen Hinauszögerung der Spielfortsetzung gehört auch ein übertrieben langsamer Wechsel.

8.19.3 Ein Spielerwechsel ist dann komplett, wenn maximal alle sich auf dem Feld befindenen Spieler ausgewechselt wurden. Das bedeutet, die Anzahl der ausgewechselten Spieler muss gleich der Anzahl der eingewechselten Spieler pro Wechsel sein.

8.19.4 Entscheidend ist es, dass sich die Mannschaften unmittelbar nach der Pause Richtung Spielfeld begeben. Die Mannschaften haben in einem gewissen Rahmen (kein unnötiges Hinauszögern) Zeit ihre Schutzrüstung anzulegen. Sie werden 2 Minuten vor Ablauf der Pause durch ein akustisches Signal der Zeitnehmer auf das Pausenende hingewiesen. Es soll vermieden werden, dass sich eine Mannschaft durch das Verlängern der Pausenzeit einen Vorteil verschafft oder die Spielfortsetzung unnötig hinauszögert.

## 8.20 CB-AUSWECHSELN VON SPIELERN

8.20.1 Der Wechsel darf nur im Bereich der eigenen Spielerbank-Wechselzone stattfinden. Die Wechselzone erstreckt sich über die gesamte Länge der Spielerbank und **2 m** von der Bande in das Spielfeld hinein.

8.20.2 In einer Unterbrechung ist es nicht relevant, ob sich zum Zeitpunkt der Unterbrechung zuerst die einwechselnden Spieler auf dem Spielfeld befinden obwohl die auszuwechselnden Spieler sich noch auf der Fläche befinden. Hierfür wird keine Zeitstrafe verhängt.

8.20.3 Während des laufenden Spiels müssen der/die einzuwechselnde(n) Spieler warten bis der/die auszuwechselnde(n) Spieler mindestens einen Fuß in der Wechselzone hat, bevor er das Spielfeld betritt. Der einwechselnde Spieler darf erst dann aktiv am Spielgeschehen teilnehmen, wenn der Wechsel komplett abgeschlossen ist. Ein Wechsel gilt erst dann als abgeschlossen, wenn der auswechselnde Spieler das Spielfeld komplett verlassen hat, das heißt mit keinem Körperteil oder Ausrüstungsgegenstand mehr das Spielfeld berührt. Erst dann darf der einwechselnde Spieler die Wechselzone verlassen und aktiv am Spielgeschehen teilnehmen. Sollten zum selben Zeitpunkt mehrere falsche Auswechslungen stattfinden, so wird lediglich EINE kleine Zeitstrafe verhängen.

## 8.20 FB-AUSWECHSELN VON SPIELERN

1. Spieler A ist bereits mit einem Bein in der Wechselzone. Spieler B betritt das Spielfeld und nimmt, nachdem Spieler A das Spielfeld verlassen hat, aktiv am Spiel teil.

### Entscheidung:

- Es liegt kein Wechselfehler vor.

2. Spieler A ist bereits mit einem Bein in der Wechselzone. Spieler B betritt das Spielfeld und nimmt aktiv am Spiel teil, obwohl Spieler A sich noch mit einem Bein auf dem Spielfeld befindet.

### Entscheidung:

- In diesem Fall liegt ein Wechselfehler vor.

3. Spieler A ist vier Meter von der eigenen Spielerbank entfernt, als Spieler B das Spielfeld betritt, um am Spiel teilzunehmen.

### Entscheidung:

- In diesem Fall liegt ein Wechselfehler vor.

4. Spieler A befindet sich bereits mit einem Bein in der Wechselzone. Spieler B betritt das Spielfeld und wird von einem vorbeierollenden Ball am Fuß getroffen. Es ist keine aktive Bewegung des Spielers B in Richtung Ball zu erkennen.

**Entscheidung:**

- In diesem Fall wird nicht auf Wechselfehler entschieden und das Spiel ohne Unterbrechung fortgesetzt. Die Schiedsrichter geben die Aktion frei.

5. Spieler A befindet sich bereits mit einem Bein in der Wechselzone. Spieler B betritt das Spielfeld und nimmt einen Ball bewusst mit dem Schläger (Fuß oder anderem Körperteil) an. Spieler A hat das Spielfeld aber noch nicht verlassen.

**Entscheidung:**

- In diesem Fall liegt ein Wechselfehler vor.

## 8.21 CB-SIEGER EINES SPIELS

## 8.22 CB-UNENTSCHEIDENES SPIEL

## 8.23 CB-PENALTYSCHEIßEN

8.23.1 Für ein Penaltyschießen bestimmt jede Mannschaft 5 Feldspieler, die Reihenfolge der Schützen und einen Torhüter.

## 8.23 FB-PENALTYSCHEIßEN

1. Der Torhüter von Mannschaft A kann auf Grund einer Verletzung (bzw. Spieldauerdisziplinarstrafe oder Matchstrafe) das Spiel nicht fortsetzen. Mannschaft A entscheidet sich das Spiel mit einem fünften Feldspieler fortzusetzen und keinen Feldspieler als Torhüter umzuziehen. Das Spiel endet unentschieden, es folgt das Penaltyschießen. Mannschaft A hat zu diesem Zeitpunkt den fünften Feldspieler noch nicht durch einen Torhüter ersetzt.

**Grundsätzlich gilt: es kann kein Penalty-Schuss (7.12 SR) ausgeführt werden, wenn sich kein Torhüter (oder ein umgezogener Feldspieler) im Tor befindet!**

**Entscheidung:**

- Sollte es zu einem Penaltyschießen kommen und Mannschaft A hat keinen Torhüter zur Verfügung um das Penaltyschießen stattfinden zu lassen, so bekommt Mannschaft A 10 Minuten Zeit um einen Feldspieler als Torhüter für das Penaltyschießen umzuziehen. Sollte sich Mannschaft A weigern einen Feldspieler als Torhüter umzuziehen oder Mannschaft A steht noch ein Torhüter zur Verfügung und dieser geht nicht für das Penaltyschießen in das Tor, so ist gemäß Spielregel 8.18.2 zu verfahren.

## 8.24 CB-ZEIT

Die 10-minütige Pause im Sinne der Spielregel (8.24.1) ist nur zwischen den Spielabschnitten 1 und 2 sowie 2 und 3 vorgesehen. Vor einer möglichen Verlängerung und/oder einem Penaltyschiessen findet keine reguläre Pause statt. Stattdessen erhalten die Teams 2 Minuten Zeit, sich auf die Verlängerung / das Penaltyschiessen vorzubereiten. Hierbei bleiben die Teams auf dem Spielfeld. Die Kapitäne sind entsprechend rechtzeitig über diesen Sachverhalt zu informieren.

8.24.5 Wenn mit gestoppter Zeit gespielt wird, beginnt die Spieluhr zu laufen, wenn der Schiedsrichter ein Bully oder einen Freistoß anpfeift. Ansonsten wird die Spieluhr bei jedem Schiedsrichterpfeiff angehalten.

8.24.6 Wenn mit fortlaufender Zeit gespielt wird, beginnt die Spieluhr zulaufen, wenn die Schiedsrichter das erste Bully eines Spielabschnitts ausgeführt hat. Die Spieluhr läuft dann solange ununterbrochen weiter, bis die Schiedsrichter explizit einen Zeitstopp anzeigen. Ausnahme nur bei Strafzeiten (Regel 8.24.9) und in den letzten beiden Spielminuten des Spieles und der Verlängerung (Regel 8.24.8)

8.24.11 Das Spiel muss an derselben Stelle fortgeführt werden, an der es ohne die vorgezogene Drittelpause fortgesetzt worden wäre. Eine Verlegung des Bullys, insbesondere auf den Mittelpunkt des Spielfeldes, ist nicht zulässig (außer bei vorherigem Torerfolg).

Nachfolgend eine Tabelle mit den Spielzeiten für eine mögliche vorgezogene Drittelpause:

	3 x 12 Minuten	3 x 15 Minuten	3 x 20 Minuten
1. Drittel	Nach 8:00 Minuten	Nach 10:00 Minuten	Nach 13:20 Minuten
2. Drittel	Nach 20:00 Minuten	Nach 25:00 Minuten	Nach 33:20 Minuten
3. Drittel	Nicht möglich	Nicht möglich	Nicht möglich

Noch nicht genommene Auszeiten aus dem jeweiligen Drittel behalten für den verbleibenden Rest des entsprechenden Drittel ihre Gültigkeit. Mit dem regulären Beginn des neuen Drittel (nach dem Seitenwechsel) werden die Auszeiten wie üblich aufgefrischt.

### 8.25 CB-AUSZEIT

Die Auszeit steht jeder Mannschaft in jedem Spielabschnitt jeweils einmal zu. Dabei können beide Auszeiten im jeweiligen Spielabschnitt direkt hintereinander genommen werden. Ein Spielabschnitt im Sinne der Spielregeln (8.24.1 und 8.25.1) sind die jeweiligen Spieldritteln und die komplette Dauer der Verlängerung. Eine Auszeit in einem Penaltyschiessen (egal ob Meisterschaft, Play-Off, Play-Down oder Pokalspiele) ist nicht gestattet. Die Auszeit ist durch den Kapitän der Mannschaft, welche die Auszeit wünscht, bei den Schiedsrichtern während einer Unterbrechung zu beantragen. Es ist dabei unerheblich wie lange das Spiel zuvor unterbrochen war. Wichtig ist, dass die Auszeit noch während der Unterbrechung beantragt wird. Dies kann auch erst am Bully der Fall sein. Erst danach wird die Auszeit der Mannschaft durch den Schiedsrichter zugesprochen. Der Schiedsrichter darf jedoch nicht die Auszeit verweigern, sofern eine korrekte Beantragung vorlag. Die Dauer der Auszeit beträgt 30 Sekunden. Danach ist das Spiel fortzusetzen. Die Mannschaften sind zu ermahnen, sollte eine unnötige Verzögerung entstehen.

8.25.5 Wenn beide Kapitäne vor einem Spielabschnitt eine Trinkpause für die Torhüter bei den Schiedsrichtern beantragen, wird diese bei der ersten Spielunterbrechung nach der Hälfte des Spielabschnittes durchgeführt.

Die Dauer der Trinkpause beträgt 2 Minuten. Die Zeitnehmer signalisieren den Schiedsrichtern das Ende der Trinkpause. Nach Ablauf der Trinkpause wird das Spiel so fortgeführt, wie es ohne die Trinkpause fortgeführt worden wäre.

## 8.25 FB-AUSZEIT

1. Bully vor dem Tor der Mannschaft A. Kapitän K der Mannschaft A stellt sich zum Bully auf und bringt sich in Position. Vor Einwerfen des Balles durch den Schiedsrichter macht er den Schiedsrichter darauf aufmerksam, dass er eine Auszeit wünscht, beispielsweise durch lautes Sprechen.

### Entscheidung:

- Auszeit. Das Spiel wird für 30 Sekunden unterbrochen. Die Zeitnehmer notieren die Auszeit nach Ansage der Schiedsrichter.
2. Bully vor dem Tor der Mannschaft A. Der Trainer der Mannschaft A wartet bis kurz vor dem Einwurf des Balles. Dann schreit er diagonal über den Platz „Auszeit!“.

### Entscheidung:

- Keine korrekt beantragte Auszeit. Das Spiel wird fortgesetzt, wie vorher angegeben. Hinweis: Sollte ein Trainer die Schiedsrichter ruhig um eine Auszeit bitten, so sollen die Schiedsrichter dieser Bitte nachkommen.

## 8.26 CB-SCHIEDSRICHTERPIFF

Ab dem Pfiff des Schiedsrichters ist es den Spielern nicht mehr erlaubt aktiv am Spielgeschehen teilzunehmen. Hat der Spieler schon zur Schussbewegung angesetzt und kann er offensichtlich den Schuss nicht mehr abbrechen, ist von einer Bestrafung abzusehen.

## 8.27 CB-VERLETZUNGEN

8.27.1 Bei einer schweren Verletzung eines Spielers ist das Spiel sofort zu unterbrechen. Lediglich bei offensichtlich leichten Verletzungen ist die Spielsituation einzuschätzen und gegebenenfalls der laufende Torschuss abzuwarten. Der verletzte Spieler darf beim darauffolgenden Bully nicht auf dem Spielfeld stehen. Bei Weigerung erfolgt eine kleine Zeitstrafe gegen den Spieler. Sollte gegen einen verletzten Spieler eine Zeitstrafe vorher ausgesprochen worden sein, so kann sich der verletzte Spieler auch in die Umkleidekabine begeben, jedoch muss ein Ersatzspieler die Strafe absitzen. Der bestrafte Spieler darf bis zum Ablauf seiner Strafe nicht am Spielgeschehen teilnehmen. Bei Vergehen wird eine **Spieldauerdisziplinarstrafe (GM)** verhängt.

Sollte sich der Torhüter verletzt haben und sich kein Ersatztorhüter umgezogen auf der Bank befindet, so erhält die Mannschaft 10 Minuten Zeit einen Ersatztorhüter umzuziehen (z.B. einen Feldspieler).

8.27.2 Den Schiedsrichtern allein obliegt die objektive Beurteilung ob eine Verletzung vorliegt. Eine Verletzung impliziert dabei nicht das automatische Spielende für den verletzten Spieler. So kann ein Spieler nach einer Behandlungspause das Spiel fortsetzen. Es spielt dabei keine Rolle, wie lange die Behandlungspause war.

### 8.27.3 Maskentreffer

Trifft ein harter Schuss die Maske des Torhüters und ist der Torhüter offensichtlich beeinträchtigt, muss das Spiel durch die Schiedsrichter unterbrochen werden; es sei denn, es liegt eine unmittelbare Torschussmöglichkeit vor. Unmittelbar impliziert einen direkten Torschuss mit maximal einem kurzen Pass. Es gibt **keine** automatische Unterbrechung nach einem Maskentreffer.

8.27.5 Erhält ein Spieler eine Strafzeit und hat gleichzeitig eine Verletzung, so dass der Spieler sich nicht auf die Strafbank setzen kann, sitzt ein anderer vom Kapitän bestimmter Spieler die Strafe ab. Allerdings darf der verletzte bestrafte Spieler erst wieder am Spiel teilnehmen, wenn seine Strafzeit die der andere Spieler absitzt abgelaufen ist. Strafe: Spieldauerdisziplinarstrafe (GM).

## 8.27 FB-VERLETZUNGEN

1. Spieler A der Mannschaft A schießt gegen die Maske des Torwartes B der Mannschaft B. Daraufhin fällt der Ball direkt auf die Kelle des Spielers A, der direkt ein Tor erzielt.

### Entscheidung:

- Reguläres Tor.

2. Spieler A der Mannschaft A schießt gegen die Maske des Torwartes B der Mannschaft B. Der Ball prallt von dort hinter das Tor ab. Der Torhüter ist sichtlich beeinträchtigt durch den Schuss.

### Entscheidung:

- Das Spiel ist sofort zu unterbrechen.

## 8.28 CB-BLUT

Die Schiedsrichter teilen dem blutenden Spieler bzw. dem Kapitän direkt mit, dass der Spieler sich vor der erneuten Teilnahme am Spiel beim Schiedsrichter melden soll, damit dieser die Wunde bzw. Ausrüstung kontrollieren kann.

## 8.29 CB-DOPING UND ALKOHOL

## 9 ANMERKUNGEN ZUR WKO

9.1.1 § 28.1 d): ein Handy als Ersatzuhr ist nicht zugelassen, ein Tablett mit einer Bildschirmdiagonale von mindestens 10 cm hingegen schon.

9.1.2 § 32.6 „Verspätetes Antreten“

Grundsätzlich wird das verspätete Antreten aufgrund Höherer Gewalt (z.B. Stau, Unfall, Probleme mit Transportmittel) in 2 Stufen unterteilt. Die erste Stufe regelt das verspätete Antreten bis 15 Minuten nach festgesetztem Spielbeginn. Die zweite Stufe regelt das verspätete Antreten bis spätestens 120 Minuten nach festgesetztem Spielbeginn.

Erste Stufe:

Situation: Eine Mannschaft tritt bis spätestens 15 Minuten nach festgelegtem Spielbeginn an.

Regelung: Gemäß § 32.6 WKO gilt ein Antreten bis spätestens 15 Minuten nach festgelegtem Spielbeginn als rechtzeitig. Das Spiel wird folglich regulär gewertet. Es ist kein Zusatzblatt „Besondere Vorkommnisse“ erforderlich und die Schiedsrichter bekommen neben Anfahrt und Spielgebühren keine zusätzliche Bezahlung.

Zweite Stufe:

Situation: Eine Mannschaft tritt später als 15 Minuten und bis spätestens 120 Minuten nach festgelegtem Spielbeginn an.

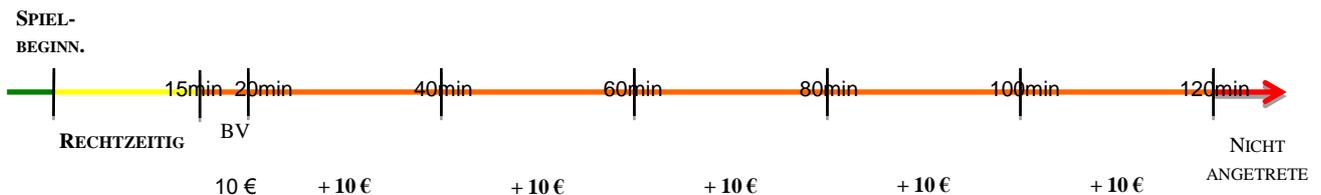
Regelung: Gemäß § 32.6 WKO wird das Spiel entgegen den Bestimmungen des § 32.3 WKO „Nichtantreten“ ordnungsgemäß gewertet, wenn alle der folgenden Voraussetzungen erfüllt sind:

- Der verspätete Anpfiff erfolgt spätestens 120 Minuten nach festgesetztem Spielbeginn.
- Durch den verspäteten Spielbeginn darf sich der ordnungsgemäße Spielbeginn eines anderen Inline-Skaterhockey-Spieles auf der gleichen Spielstätte nicht ändern.
- Die Kapitäne oder Assistenten bei Herren-/Damenspielen oder die volljährigen Teamoffiziellen bei Nachwuchsspielen beider Mannschaften bestätigen vor Spielbeginn auf dem „Besondere Vorkommnisse“ schriftlich ihr Einverständnis für den verspäteten Spielbeginn. Mit der Unterschrift und Bestätigung auf dem Zusatzblatt für besondere Vorkommnisse erkennen beide Mannschaften den verspäteten Spielbeginn als rechtsverbindlich an und verzichten damit auf einen späteren Protest und/oder Einspruch gegen den verspäteten Spielbeginn.
- Die Mannschaft, die den verspäteten Spielbeginn verursacht hat, zahlt den Schiedsrichtern vor Ort eine Aufwandsentschädigung in Bar von 10,- € je angefangenen 20 Minuten Verspätung für jeden Schiedsrichter. Die Zahlung und die Höhe der Aufwandsentschädigung wird von den Schiedsrichtern auf dem „Zusatzblatt Besondere Vorkommnisse“ bestätigt. Die Aufwandsentschädigung wird nicht auf dem „Zusatzblatt zum Spielbericht“ unter der Rubrik Schiedsrichterbezahlung eingetragen.

Wichtig:

Es muss auf jeden Fall ein Zusatzblatt „Besondere Vorkommnisse“ ausgefüllt werden. Dieses muss von der Heim-, Gastmannschaft und beiden Schiedsrichtern unterschrieben werden.

Im Nachfolgenden eine Grafik zur Verdeutlichung der notwendigen Schritte bei verspätetem Antreten einer Mannschaft:



**Abb. 9: Timeline**

### 9.1.3 § 67 „Fahrkosten Schiedsrichter“

#### Grundsatz:

Fahrtkosten zu einem Spiel können grundsätzlich nur so abgerechnet werden, wie diese letztendlich auch nur entstanden sind. Fahren zu einem Spiel zwei Schiedsrichter von unterschiedlichen Vereinen von Beginn an oder ab einem bestimmten Punkt (z.B. Autobahnraststätte, Bahnhof etc.) gemeinsam zu einer Spielstätte an, so können die Fahrtkosten nur einmal abgerechnet werden.

#### Beispiel 1:

SR 1 von Stadt A nimmt SR 2 auch von Stadt A, aber anderer Heimverein, im PKW ab zuhause mit zum Spielort zum gemeinsamen SR-Einsatz mit – Gleiches gilt analog für die Rückfahrt .

**Die Fahrtkosten dürfen hier nur einmal an der Spielstätte abgerechnet werden (analog gemeinsamer Anreise).**

#### Beispiel 2:

SR 1 fährt mit dem Auto und nimmt SR 2, der mit dem Zug anreist, im seinem PKW ab dem Bahnhof des Spielortes (oder einem unterwegs gelegenen Bahnhof) zum gemeinsamen SR-Einsatz mit – Gleiches gilt analog für die Rückfahrt.

**Die Fahrtkosten des SR 2 dürfen somit nur bis zu dem Bahnhof abgerechnet werden.**

### NEUE BESTIMMUNG MIT SOFORTIGER WIRKUNG:

- 1.) In allen Fällen von Beispiel 2 (getrennte Einteilung, z. T. gemeinsame Autofahrt) ist dies bei der Fahrtkostenabrechnung mit dem Heimverein detailliert anzugeben und der Teil der gemeinsamen Fahrt ist herauszurechnen. Alle Fälle gemäß Beispiel 2 sind bei vorheriger Planung vor dem Spieltag bzw. bei kurzfristiger Planung (z. B. durch verspätetes Spielende und Nichterreichbarkeit eines Zuges) unverzüglich nach dem Spieltag zusätzlich kurz per Email dem ISHD-Schiedsrichterobmann Uwe Bühner ([buehrer@ishd.de](mailto:buehrer@ishd.de)) mitzuteilen.

### 9.1.4 § 64 Richtlinien Schiedsrichterausrüstung

#### ▪ Schiedsrichtertrikot

Jede/r Schiedsrichter/in muss bei jedem Spiel ein offizielles Schiedsrichtertrikot der ISHD tragen. Hierzu ist Folgendes zwingend vorgeschrieben:

- Das offizielle Schiedsrichtertrikot, welches jede/r Schiedsrichter/in zu jeder Zeit bei einem Schiedsrichtereinsatz an einer Spielstätte vorweisen muss, besteht aus den Grundfarben schwarz und weiß.
- Sind die Farben der Spielertrikots dem offiziellen Schiedsrichtertrikot (gemäß 1a) ) sehr ähnlich und die beiden Schiedsrichter führen Schiedsrichtertrikots in den vorgegebenen Ausweichfarben gemäß 1 c) mit, dürfen diese nur getragen werden, wenn BEIDE SCHIEDSRICHTER die gleichen Farben des Schiedsrichtertrikots zu jedem Zeitpunkt des Spieles tragen.

- die offiziellen Schiedsrichterausweichtrikots bestehen aus den Farben türkis + weiß oder alternativ gelb + weiß oder grün + weiß.
- Das Tragen des Namens (Namenszug) auf dem Schiedsrichtertrikot ist nicht erlaubt.
- Das Schiedsrichtertrikot muss jederzeit mit verschlossenem Reißverschluss (bis oben) und langärmelig getragen werden.
- Außer von der ISHD vorgegebenen Werbeträgern ist keine weitere Werbung auf den Schiedsrichtertrikots zulässig. Aktueller Werbeträger auf den ISHD-Schiedsrichtertrikots ist "Canpro Sport".
- Der Erwerb des offiziellen Schiedsrichtertrikots im Original ist nur bei der Firma Canpro Sport möglich.
- **Schiedsrichterhose**  
Jede/r Schiedsrichter/in muss bei jedem Spiel eine offizielle Schiedsrichterhose der ISHD tragen. Hierzu ist Folgendes zwingend vorgeschrieben:
  - Die offizielle Schiedsrichterhose, welche jede/r Schiedsrichter/in zu jeder Zeit bei einem Schiedsrichtereinsatz an einer Spielstätte vorweisen muss, ist in der Farbe schwarz.
  - Auf der linken Hosentasche ist das offizielle ISHD-Logo aufgebracht.
  - Die Hose muss jederzeit in allgemein üblicher Weise und ordnungsgemäß (z. B. nicht hochgekremgelt) über den Inline-Skates (bzw. Rollschuhen) getragen werden.
  - Außer von der ISHD vorgegebenen Werbeträgern ist keine weitere Werbung auf den Schiedsrichterhosen zulässig. Aktuell sind ISHD-Schiedsrichterhosen ohne Werbeträger.
  - Der Erwerb der offiziellen Schiedsrichterhose im Original ist nur bei der Firma Canpro Sport möglich.
- **Schiedsrichterpfeife**  
Jede/r Schiedsrichter/in muss bei jedem Spiel eine laut und deutlich zu hörende Schiedsrichterpfeife mit Fingergriff benutzen. Hierzu ist Folgendes zwingend vorgeschrieben:
  - Es ist nur eine Schiedsrichterpfeife zugelassen, welche beim Kauf als offizielle Schiedsrichterpfeife deklariert war und auch als solche zu erkennen ist.
- **Empfehlung**
  - Jedem/r Schiedsrichter/in wird empfohlen, einen Tiefschutz sowie einen Knie- und Schienbeinschutz bei jedem Spiel zu tragen.
  - Ein jederzeit einheitliches und korrektes Auftreten aller Schiedsrichter hat große Priorität; daher sind bunte Schnürsenkel sowie schmutzige oder zerrissene Schiedsrichterkleidung bitte nicht erwünscht.
  - Von der ISHD zur Verfügung gestellte Aufkleber dürfen auf dem Schiedsrichterhelm ordnungsgemäß aufgebracht sein.



## 10 ANHANG

### DIE FÜNF GRUNDSÄTZE KOLLEGIALEN HANDELNS – „EHRENKODEX“

#### 10.1 AUFTRETEN NACH AUßEN

- ★ Du bist dir deiner Rolle und Verantwortung gegenüber Spielern, Teamoffiziellen, Spieloffiziellen und Außenstehenden bewusst und trittst angemessen höflich und vermittelnd auf.
- ★ Du bist loyal. Ein öffentliches Zweifeln an KollegInnenentscheidungen verbietet sich daher. Um die Integrität der SchiedsrichterkollegInnen zu schützen, ist es sinnvoll, gezielte Fragen von Außenstehenden auf die von den KollegInnen getroffenen Entscheidungen nicht zu kommentieren.
- ★ Du nutzt soziale Medien dir und KollegInnen gegenüber verantwortungsvoll und vermeidest insbesondere Einträge zu Spielen, die du leitest.

#### 10.2 MEINUNGS- UND GEDANKENAUSTAUSCH

- ★ Ein kontinuierlicher Austausch zwischen SchiedsrichterkollegInnen ist wünschenswert.
- ★ Du achtest darauf, dass ein Meinungs- und Gedankenaustausch so stattfindet, dass er von Außenstehenden nicht mit anzuhören ist.

#### 10.3 SCHIEDSRICHTERINNEN ALS DRITTES TEAM

- ★ Du bist mit deinem Partner auf dem Feld ein „drittes“ Team und verhältst dich dementsprechend. Du suchst (insbes.) in strittigen Situationen den Kontakt zum Kollegen und stimmst dich ab.
- ★ Du achtest darauf, dass eure Kommunikation nicht zu ausschweifenden Diskussionen führt.

#### 10.4 SCHIEDSRICHTERINNEN IN FUNKTION (SPIELER/ TEAMOFFIZIELLER)

- ★ Wenn du als Spieler oder Offizieller an einem Spiel teilnimmst („SchiedsrichterIn in Funktion“), achtest du darauf, dass du dich gegenüber den SchiedsrichterInnen, die das Spiel leiten, kollegial verhältst.
- ★ Du kannst dich in die Lage der leitenden Kollegen hineinversetzen und bedienst dich daher einer angemessenen Wortwahl.
- ★ Du weißt, dass bei sog. „Extrawürsten“ nach außen ein schlechter Eindruck von dir entstehen kann und vermeidest Diskussionen mit den leitenden Kollegen.

#### 10.5 SCHIEDSRICHTERINNEN VOR UND NACH DEM SPIEL

- ★ Du bereitest dich verantwortungsvoll auf das anstehende Spiel vor. Mit Pünktlichkeit und einem freundlichen Auftreten sammelst du schon die ersten Pluspunkte bei allen Anwesenden. Du unterlässt das öffentliche Rauchen und das Konsumieren von Alkohol.
- ★ Du bereitest das Spiel fundiert nach, indem du u.a. sorgfältig den Spielbericht auf evtl. auftretende Fehler kontrollierst. Du verlässt deine Kabine sauber und gibst über evtl. Missstände vor Verlassen der Spielstätte dem austragenden Verein einen Hinweis.
- ★ Du trittst mit deinem Kollegen auch nach dem Spiel noch als ein Team auf, beispielsweise beim gemeinsamen Verlassen der Spielstätte.



# 11 NOTIZEN

Stufe 0	Stufe 1	Stufe 2	Stufe 3	Stufe 4
<b>Mögliche Strafe:</b>	<b>Mögliche Strafen:</b>	<b>Mögliche Strafen:</b>	<b>Mögliche Strafen:</b>	<b>Mögliche Strafe:</b>
- kleine Zeitstrafe. <b>Fouls:</b> - Behinderung (A) - Halten (E.)	- Kleine Zeitstrafe.  - Große Zeitstrafe.	- Große Zeitstrafe.	- Große Zeitstrafe bei Versuch.	
<b>U. a. Vergehen:</b>	-Große Zeitstrafe plus Spieldauerdiszi. bei Verletzung	-Große Zeitstrafe plus Spieldauerdiszi. bei Verletzung	-Große Zeitstrafe plus Spieldauerdiszi. bei Ausführung	
- absichtliches Tor (Eig. oder Geg.) verschieben (X) - Zebrochener Schläger (ZC) - Verlorener Schläger (ZC) - Werfen von Schläger (Spielerbank) (ZC)  - Schwalbe (S) - <b>Reklamieren (ZA)</b>  erst kleine Zeitstrafe; dann Disziplinarstrafe oder Spieldauerdiszi, oder Matchstrafe.	- <b>Matchstrafe bei Verletzung</b> <b>Fouls:</b> - Bandencheck (M) - Beinstellen (H) - Cross-Check (D) - Ellbogencheck (K) - Faustschläge/Üb.Härte (C.) - Haken (I) - Hoher Stock (J) - Stockschlag (G) - Unerl. Körperangriff (B)	- <b>Matchstrafe bei Verletzung</b> <b>Fouls:</b> - Check von Hinten (L) - Check gegen Kopf- und Nackenbereich (Q) - Kniecheck (O)	- <b>Matchstrafe bei Verletzung</b> <b>Fouls:</b> - Stockendstoß (N) - Stockstich (F)	- <b>Matchstrafe</b> <b>Fouls:</b> - Anspucken (ZA) - Fußtritt (R.) - Kopfstoß (P)
<b>Regeländerung in den letzten 2 Spielminuten</b>			<b>Nicht letzten 2 Minuten</b>	<b>Letzten 2 Minuten</b>
· Wechselfehler (8.20.3) (W)			- Kleine Zeitstrafe.	- kleine Zeitstr.+ Penalty
· Zu viele Spieler auf dem Feld (4.2.13) (W)			- Kleine Zeitstrafe.	- kleine Zeitstr.+ Penalty
· Ball blockieren (8.10.20a)			- Freistoß	- Penalty
· das eigene Tor verschieben (8.10.20c) (X)			- Kleine Zeitstrafe.	- kleine Zeitstr.+ Penalty
· Ball außerhalb des Spielfelds (Decke) schlagen oder werfen (8.10.20g) (X)			- Freistoß	- Kleine Zeitstrafe.
· <b>Torhüter:</b> Ball (auch Tor oder Bande) blockieren (> 3Sek.), auf den Ball fallen lassen wenn er nicht angegriffen wird,			- Freistoß	- Penalty
Ball hinter der Torlinie festhalten (kein Körperteil im Torraum).			- Freistoß	- Penalty