

Inline-Skaterhockey Deutschland



Schiedsrichter- weiterbildung 2016



Mitglied im Deutschen Rollsport und Inline Verband e.V. (DRIV)



Inline-Skaterhockey Deutschland



§ 23.10 Spielstättenzulassung und Ordner

BISHER	NEU
<p>Ordner müssen jederzeit deutlich sichtbar mit einer farbigen Warnweste gekennzeichnet sein - (Ordnungsgeld 50,- € je Ordner). Die Warnweste der bei einem Spiel eingeteilten Ordner muss identisch sein.</p>	<p>Ordner müssen jederzeit anhand einheitlicher, sich von den Zuschauern abhebender Oberbekleidung als Ordner erkennbar und für alle an einer Spielstätte anwesenden Personen ansprechbar sein. Zulässig sind Warnwesten, Warnjacken oder entsprechende Anzüge, die alle ordnungsgemäß zu tragen sind. Kennzeichnung mit Umhängeschildern und die ausschließliche Verwendung von Mützen o.ä. ist unzulässig. Verstöße werden mit einem Ordnungsgeld von 50,- € je Ordner geahndet.</p>



Mitglied im Deutschen Rollsport und Inline Verband e.V. (DRIV)



Inline-Skaterhockey Deutschland



§ 23.10 Spielstättenzulassung und Ordner



Mitglied im Deutschen Rollsport und Inline Verband e.V. (DRIV)





§ 28.2 Spielstättenausrüstung / Zeitnehmer

BISHER	NEU
j) Sanitätsausrüstung (Koffer, Kissen,...) nach DIN-Norm	j) Sanitätsausrüstung (Koffer, Kissen,...) nach DIN-Norm am Zeitnehmertisch



Mitglied im Deutschen Rollsport und Inline Verband e.V. (DRV)





§ 31.1 Spielbericht

BISHER	NEU
Nach Spielende muss der Spielbericht vom volljährigen Kapitän oder volljährigen Assistenten oder von einem volljährigen Teamoffiziellen jeder Mannschaft unterschrieben werden.	Bis 5 Minuten nach Spielende muss der Spielbericht vom volljährigen Kapitän oder volljährigen Assistenten oder von einem volljährigen Teamoffiziellen jeder Mannschaft unterschrieben werden.



Mitglied im Deutschen Rollsport und Inline Verband e.V. (DRV)





§ 31.1 Spielbericht

Nach dem Spiel

Schiedsrichterbezahlung (Anfahrtskosten sind anteilig auf die Anzahl der geleiteten Spiele zu verteilen)

	Fahrtkosten	Aufwandsentschädigung	Spielgebühren	Gesamt
Schiedsrichter 1	€ _____	€ _____	€ _____	€ _____
Schiedsrichter 2	€ _____	€ _____	€ _____	€ _____
Gesamt	€ _____	€ _____	€ _____	€ _____

ja / nein
 Wurde der Spielbericht von einem Teamoffiziellen, Kapitän oder Assistenten beider Teams spätestens 5 Minuten nach Spielende unterschrieben? * ja / nein
 Wird ein ausreichend frankierter und korrekt adressierter Briefumschlag (mind. DIN A5) gestellt? * ja / nein
(Bei fehlendem Umschlag oder Porto ist den Schiedsrichtern eine Aufwandsentschädigung in Höhe von € 5,- zu zahlen!)

Unterschriften nicht vergessen!

Heimmannschaft Kapitän/Assistent/Teamleiter Gastmannschaft Kapitän/Assistent/Teamleiter

Unterschrift Zeitnehmer 1 Unterschrift Schiedsrichter 1 Unterschrift Schiedsrichter 2



Mitglied im Deutschen Rollsport und Inline Verband e.V. (DRV)





§ 31.4 Spielbericht

BISHER	NEU
Original des Spielberichtbogens (+ Zusatzblätter) (weiß): zuständiger Staffelleiter * 1. Durchschrift des Spielberichtbogens (blau) : zuständiger Staffelleiter * 2. Durchschrift des Spielberichtbogens (rot) : Gastmannschaft 3. Durchschrift des Spielberichtbogens (gelb) : Heimmannschaft	Original des Spielberichtbogens (+ Zusatzblätter) (weiß): zuständiger Staffelleiter * 1. Durchschrift des Spielberichtbogens (rot): Gastmannschaft 2. Durchschrift des Spielberichtbogens (gelb): Heimmannschaft



Mitglied im Deutschen Rollsport und Inline Verband e.V. (DRIV)





§ 40.12 Spielberechtigung (Erinnerung)

BISHER	NEU
In Abänderung der Spielregeln gilt bei Pflichtspielen in allen ISHD-Nachwuchsligen (gemäß § 22.4 WKO) eine Mindestspieleranzahl von 1 Torhüter und 8 Feldspielern sowie in allen anderen Ligen eine Mindestspieleranzahl von 1 Torhüter und 6 Feldspielern (Regelung für alle anderen Ligen gültig aber erst ab 01.01.2016).	In Abänderung der Spielregeln gilt bei Pflichtspielen in allen ISHD-Nachwuchsligen (gemäß § 22.4 WKO) eine Mindestspieleranzahl von 1 Torhüter und 8 Feldspielern sowie in allen anderen Ligen eine Mindestspieleranzahl von 1 Torhüter und 6 Feldspielern .



Mitglied im Deutschen Rollsport und Inline Verband e.V. (DRIV)





By the way: Anpfiff oder nicht?

Altersklasse	4+1 Spieler	6+1 Spieler	8+1 Spieler
Bambini / Schüler	NEIN*	NEIN*	JA
Nachwuchs (ohne Bambini / Schüler)	NEIN	NEIN	JA
Herren / Damen ohne Bundesliga	NEIN	JA	JA
2. Herrenbundesliga	NEIN	JA**	JA
1. Damenbundesliga	NEIN	JA	JA
1. Herrenbundesliga	NEIN	JA**	JA**



Mitglied im Deutschen Rollsport und Inline Verband e.V. (DRIV)

* Besondere Bestimmungen
** B.V. erforderlich



§ 41.3 Spielerpass

BISHER	NEU
Ein Spieler ist nach Stellung eines Spielerpassantrages erst spielberechtigt, wenn die Spielberechtigung in der EDV-Spielerpassliste auf der ISHD-Homepage aufgeführt ist und der neue Spielerpass dem Verein vorliegt. Bei einem Verstoß liegt keine Spielberechtigung des betreffenden Spielers vor und es finden die Bestimmungen von § 40.4 WKO entsprechend Anwendung.	Ein Spieler ist nach Stellung eines Spielerpassantrages erst spielberechtigt, wenn die Spielberechtigung in der EDV-Spielerpassliste auf der ISHD-Homepage aufgeführt ist. Bei einem Verstoß liegt keine Spielberechtigung des betreffenden Spielers vor und es finden die Bestimmungen von § 40.4 WKO entsprechend Anwendung.



Mitglied im Deutschen Rollsport und Inline Verband e.V. (DRIV)





§ 63.1 Änderung bzw. Verlust der Schiedsrichterlizenz

BISHER	NEU
	Neben der vorgeschriebenen ISHD-Schiedsrichterweiterbildung gibt es noch vom ISHD-Schiedsrichterwesen angebotene freiwillige Schiedsrichterfortbildungen. Für die Teilnahme an diesen freiwilligen Fortbildungsveranstaltungen erhält jeder Schiedsrichter 2-4 Schiedsrichterpunkte (abhängig von Inhalt und Dauer) – die genaue Anzahl der Schiedsrichterpunkte wird vom ISHD-Schiedsrichterobmann festgelegt.



Mitglied im Deutschen Rollsport und Inline Verband e.V. (DRIV)





§ 63.6 Änderung bzw. Verlust der Schiedsrichterlizenz

BISHER	NEU
Der Schiedsrichterausweis ist Eigentum der ISHD und ist nach der Beendigung der Schiedsrichtertätigkeit an die ISHD zurückzugeben.	Der Schiedsrichterausweis ist Eigentum der ISHD und ist nach der Beendigung der Schiedsrichtertätigkeit oder nach Ungültigkeit der Schiedsrichterlizenz innerhalb von 14 Tagen an die ISHD-Geschäftsstelle zurückzugeben



Mitglied im Deutschen Rollsport und Inline Verband e.V. (DRIV)





By the way – alle Änderungen im Überblick

- § 17.2: Protest und Antrag auf Höhere Gewalt
- § 23.10: Spielstättenzulassung und Ordner
- § 28.3: Spielstättenausrüstung / Zeitnehmer
- § 28.5: Spielstättenausrüstung / Zeitnehmer
- § 31.1: Spielbericht
- § 31.4: Spielbericht
- § 31.7: Spielbericht
- § 41.3: Spielerpass
- § 41.7: Spielerpass
- § 42.2: Spielerwechsel, Hochmeldung und Gastspieler
- § 44.2: Teamgemeinschaft
- § 63.1: Änderung bzw. Verlust der Schiedsrichterlizenz
- § 63.3: Änderung bzw. Verlust der Schiedsrichterlizenz





§ 53 Bundesliga – Vorschriften für eine Mannschaft

a) Bei der Namensangabe auf dem Spielertrikot ist der vollständige Nachname gemäß ISHD-Spielerpass auf der Rückenseite des Spielertrikots in für die Zuschauer gut erkennbarer und lesbarer Schrift anzugeben - Abkürzungen und Spitznamen sind nicht zulässig.

Wie ist das zu kontrollieren?

Hinweis an die Kapitäne vor Spielbeginn!

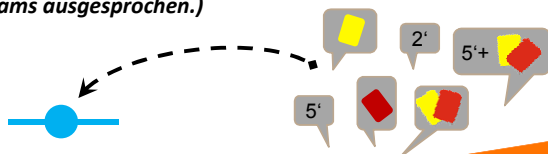




Spielfortsetzung

Nun wird auch nach Disziplinarstrafe oder Spieldauerdisziplinarstrafe das Spiel vor dem Tor der bestraften Mannschaft fortgesetzt.

(Voraussetzung: die Strafe/n wurden nur gegen eines der Teams ausgesprochen.)



Inline-Skaterhockey Deutschland



Regeländerung: Disziplinarstrafe (10'; Gelbe Karte)

Weitestgehend gilt:



Mitglied im Deutschen Rollsport und Inline Verband e.V. (DRIV)



Inline-Skaterhockey Deutschland



Grundsätze der Ahndung

Sr (z.B. 3.9.1): „Grundsätzlich erhalten bestrafte Spieler im Rahmen dieser Regel erst eine kleine Zeitstrafe, dann eine Disziplinarstrafe, eine Spieldauerdisziplinarstrafe oder eine Matchstrafe.“

Vergehen → 2' →

Diese Regel bezieht sich auf **einen Unterbruch**. Ein erneutes Vergehen, nachdem das Spiel fortgesetzt worden ist, wird erneut mit 2' bestraft.

Eine Bestrafung 2' **plus** 10/GM/MP ist ergo nur in der selben Unterbrechung möglich.



Mitglied im Deutschen Rollsport und Inline Verband e.V. (DRIV)



Inline-Skaterhockey Deutschland

Änderungen der Sr: 8.16 „Fehlverhalten“

BISHER	NEU
Alle Punkte unter Regel 8.16 wurden mit einer Disziplinarstrafe oder Bankstrafe geahndet.	Alle Punkte unter Regel 8.16 werden zunächst mit einer Kleinen Zeitstrafe (2') geahndet.
	Grundsätzlich erhalten bestrafte Spieler im Rahmen dieser Regel erst eine kleine Zeitstrafe, dann eine Disziplinarstrafe, eine Spieldauerdisziplinarstrafe oder eine Matchstrafe.



Mitglied im Deutschen Rollsport und Inline Verband e.V. (DRIV)





Neue Regel 3.9 Schiedsrichterbeleidigung

3.9.1 **Kein Spieler, Torhüter, Trainer** oder sonstige am Spiel teilnehmende Person **darf** vor während oder nach dem Spiel **Spieloffizielle verbal angreifen oder über Entscheidungen streiten**. Kein Spieler, Torhüter oder sonstige am Spiel teilnehmende Person darf **sich gegenüber Spieloffiziellen unsportlich verhalten**. Dies schließt obszöne, herabwürdigende und ausfällige Worte und Gesten sowie Kommentare persönlicher Art und Weise ein, die dazu gedacht sind, Spieloffizielle zu erniedrigen. Als unsportliches Verhalten gilt auch das **Fortsetzen von Beschwerden und Diskussionen** nachdem ein Spieler, Torhüter oder sonstige am Spiel teilnehmende Person aufgefordert wurde dies zu unterlassen oder für ein solches Verhalten bereits bestraft wurde. Bei solchem Verhalten gegen andere Personen als die Spieloffiziellen gelten Regeln 8.16 und 8.17.



Änderungen der Sr: 4.3.1

BISHER	NEU
Der Mannschaftskapitän hat das Recht, während des Spieles mit den Schiedsrichtern über jegliche Fragen zur Regelauslegung zu sprechen. Eine Beschwerde über eine Strafzeit wird nicht als Frage zur Regelauslegung betrachtet. [...] Beim ersten Verstoß: Mündliche Verwarnung gegen den Mannschaftskapitän Bei weiteren Verstößen: Disziplinarstrafe (10'; Gelbe Karte) gegen den Kapitän	Nur der Mannschaftskapitän hat das Recht mit den Schiedsrichtern über jegliche Fragen zur Regelauslegung zu sprechen, wenn der Schiedsrichter ihm dies gestattet . Jeder Mannschaftskapitän, Assistentkapitän oder andere Spieler, der die Spielerbank verlässt um sich bei den Schiedsrichtern zu beschweren oder mit ihnen zu diskutieren wird mit einer kleinen Zeitstrafe wegen unsportlichen Verhaltens nach Regel 3.9 bestraft. Sollte der Spieler seine Beschwerde fortsetzen , wird er mit einer Disziplinarstrafe, Spieldauerdisziplinarstrafe oder Matchstrafe bestraft.



Neue Regel 4.3 in Kombination mit 3.9 Schiedsrichterbeleidigung

! Kapitäne oder Assistentkapitäne, die von der Spielerbank kommen, um sich bei den Schiedsrichtern über Entscheidungen zu erkundigen oder zu beschweren.

Ausnahme: Kapitäne/ Assistenten bei Nachwuchsspielen



Kapitäne oder Assistentkapitäne dürfen nur mit uns sprechen, wenn sie sich vor der entsprechenden Unterbrechung auf dem Spielfeld befinden haben!



Inline-Skaterhockey Deutschland



Änderungen der Sr: 4.3.3

A = C | auf Spielerbank

Der Assistent ist wie der Kapitän zu behandeln, wenn dieser sich auf der Spielerbank befindet.



Mitglied im Deutschen Rollsport und Inline Verband e.V. (DRIV)



Inline-Skaterhockey Deutschland



Anzeige am ZN-Tisch

Zeichen für Beleidigung u.s.w.:



Code: ZA



Mitglied im Deutschen Rollsport und Inline Verband e.V. (DRIV)



Inline-Skaterhockey Deutschland

Verschobene Regel 3.9 Schiedsrichterbeleidigung

3.9.2 Niemand darf einen Schiedsrichter oder anderen Spieloffiziellen auf und außerhalb der Spielfläche mit den Händen oder dem Schläger halten oder berühren, zu Fall bringen, stoßen oder angreifen.

STRAFE: **Matchstrafe (MP; Rote Karte)**
(vorher Regel 8.16.13)

Mein Tanzbereich –
Dein Tanzbereich!



Mitglied im Deutschen Rollsport und Inline Verband e.V. (DRIV)





Änderungen der Sr: 8.10.19

BISHER	NEU
<p>Strafe für eine Schwalbe nach Regel 8.10.19:</p> <p>Disziplinarstrafe (10'; Gelbe Karte)</p> 	<p>Strafe für eine Schwalbe nach Regel 8.10.19:</p> <p>Kleine Zeitstrafe (2')</p> 





Änderungen der Sr: 8.10.19

So zeige ich eine Schwalbe an:



Schwalbe, Fehlverhalten
 Beide Hände werden zur Hüfte und wieder zurück bewegt, wobei die geöffneten Handflächen nach unten zeigen.





Änderungen der Sr: 7.9.4

BISHER	NEU
<p>Wenn gegen den Torhüter eine weitere kleine Zeitstrafe oder die erste große Zeitstrafe oder die erste Disziplinarstrafe verhängt wird, während bereits eine andere Zeitstrafe gegen den Torhüter abzusitzen hat. Stattdessen werden die darauffolgenden neuen Zeitstrafen nacheinander und in derselben Reihenfolge, wie sie ausgesprochen wurden, von dem Spieler abgesessen, der bereits die erste Zeitstrafe abzusitzen hat.</p>	<p>Wenn gegen den Torhüter mehr als eine kleine oder große Zeitstrafe in derselben Spielunterbrechung verhängt wird, werden diese Strafen nacheinander von einem anderen Spieler seines Teams abgesessen, der sich zum Zeitpunkt des Vergehens auf dem Spielfeld befunden hat. Dieser Spieler wird vom Mannschaftskapitän bestimmt.</p>





Änderungen der Sr: 7.9.6

BISHER	NEU
Wenn gegen den Torhüter eine weitere kleine Zeitstrafe oder die erste große Zeitstrafe oder die erste Disziplinarstrafe verhängt wird, während bereits eine andere Zeitstrafe gegen den Torhüter verhängt wurde, wird kein weiterer Spieler bestimmt, der die neue Zeitstrafe	Wenn gegen den Torhüter eine kleine oder große Zeitstrafe und eine Disziplinarstrafe in derselben Spielunterbrechung verhängt werden, wird die kleine oder große Zeitstrafe von einem anderen Spieler seines Teams abgesehen der sich zum Zeitpunkt des Vergehens auf dem Spielfeld befunden hat. Ein zweiter Spieler seines Teams, der sich zum Zeitpunkt des Vergehens auf dem Spielfeld befunden hat, muss die Disziplinarstrafe absitzen. Beide Spieler werden vom Mannschaftskapitän bestimmt.

Klarstellung:

nacheinander und in derselben Reihenfolge, wie sie ausgesprochen wurden, von dem Spieler abgesehen, der bereits die erste Zeitstrafe abzusitzen hat.



Mitglied im Deutschen Rollsport und Inline Verband e.V. (DRIV)





Besonderheit parallel laufender Strafen

Klarstellung:

Wenn der Goalie in zwei verschiedenen Spielsituationen jeweils eine 2'-Strafe erhält, müssen zwei verschiedene Spieler auf die Strafbank.

Achtung: In diesem Fall laufen die beiden Strafzeiten parallel.

Wenn ein Spieler, der für den Goalie auf der Strafbank sitzt, meckert, wird er mit 10' (hier: Ausnahme bei Vergehen auf der Strafbank) bestraft. Die bisherige Goalie-Strafe wird dann **von einem weiteren Spieler**, der sich zum Zeitpunkt des Vergehens auf dem Feld befunden hat, **übernommen**.



Mitglied im Deutschen Rollsport und Inline Verband e.V. (DRIV)



Änderungen der Sr: 5.8

BISHER	NEU
Spieler der Altersklasse U-19 und jüngere Spieler müssen einen Hals- und Kehlkopfschutz tragen.	Entfällt.  CAVE! Der Goalie muss sie weiterhin tragen! (Sr 5.14.1)



Mitglied im Deutschen Rollsport und Inline Verband e.V. (DRIV)





Regeländerung: Disziplinarstrafe (10'; Gelbe Karte)

BISHER	NEU
Disziplinarstrafe bei Regel - 8.4 Zerbrochener Schläger und - 8.5 Verlorener Schläger	Disziplinarstrafe wird durch Kleine Zeitstrafe (2') ersetzt.



Mitglied im Deutschen Rollsport und Inline Verband e.V. (DRIV)





Änderungen der Sr: 8.16.12

BISHER	NEU
/	Ein Spieler oder Mannschaftsoffizieller der in irgendeiner Weise durch gewalttätiges Verhalten auffällt, erhält nach Ermessen der Schiedsrichter eine Matchstrafe (MP; Rote Karte) Gewalttätiges Verhalten war bisher nur unter der Regel „Verlassen der Spielerbank“ (Sr 8.15.2) aufgeführt.



Mitglied im Deutschen Rollsport und Inline Verband e.V. (DRIV)





Änderungen der Sr: 8.10.12

BISHER	NEU
[...] Ein harter Stoß in den Rücken eines Spielers wird ebenso als „Check von Hinten“ angesehen. [...]	[...] Checks oder Stöße in den Rücken eines Spielers, die nicht als „Check von Hinten“ eingeordnet werden können, können dennoch nach Regel 8.10 bestraft werden. [...]



Für „Check von Hinten“ ist nun nur noch mindestens eine 5'-Zeitstrafe möglich!
 „Stöße“ werden natürlich weiterhin geahndet – je nachdem, wie dieses Stoßen durchgeführt wurde (Unerlaubter Körperangriff/ Cross-Check/ Behinderung o.ä.).



Änderungen der Sr: 8.10.20 f)

BISHER	NEU
Kein Spieler darf das Tor des gegnerischen Teams absichtlich verschieben, um eine Unterbrechung des Spiels zu erreichen. Disziplinarstrafe (10'; Gelbe Karte)	Kein Spieler darf das Tor des gegnerischen Teams absichtlich verschieben, um eine Unterbrechung des Spiels zu erreichen. Kleine Zeitstrafe (2')



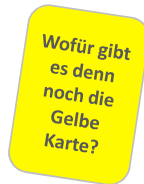
Mitglied im Deutschen Rollsport und Inline Verband e.V. (DRIV)





Die Gelbe Karte ist nicht abgeschafft...

- Weiterspielen ohne Handschuh/ Helm
- Vergehen gegen die Ausrüstung (Schmuck...)
- Ausziehen der Handschuhe während einer Auseinandersetzung
- Einmischen in eine Auseinandersetzung von der Spielerbank aus
- Disziplinarische Vergehen auf der Strafbank
- Weiterspielen trotz Abpfiff
- Weigerung der Wiederaufnahme des Spieles (gegen „C“ nach erfolgter Ermahnung)



Mitglied im Deutschen Rollsport und Inline Verband e.V. (DRIV)



Änderungen der Sr: 8.10.20 i)

BISHER	NEU
 Zeitstopp, wenn abgepfiffen wird	Der Ball muss ständig in Bewegung bleiben und gespielt werden. Wenn eine der Mannschaften oder beide Mannschaften nicht mehr weiterspielen, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel. Das Spiel wird mit einem Bully an einem Bullypunkt fortgesetzt, der der Stelle am nächsten liegt, an der der Ball zuletzt gespielt wurde. Wenn die Mannschaft ihre Spieler auf dem Spielfeld auswechselt , oder die Mannschaft in Unterzahl spielt , ist es explizit erlaubt , hinter dem eigenen Tor zu warten, bis der Spielerwechsel abgeschlossen ist oder die Unterzahlsituation geendet hat.



Mitglied im Deutschen Rollsport und Inline Verband e.V. (DRIV)





Änderungen der Sr: 8.13

Ein Tor ist dann gültig, wenn der Ball **von vorne** zwischen den Torpfosten unter der Querlatte die hintere Kante der Torlinie vollständig überquert hat **und sich das Tor in seiner korrekten Position befunden hat**.

Ein Tor ist dann gültig, wenn ein verteidigender Spieler den Ball in irgendeiner Art und Weise ins Tor **gespielt** hat. Das Tor wird dem angreifenden Spieler, der zuletzt den Ball berührt hat, zugeschrieben – eine Vorlage wird nicht vergeben. Ausnahmen nach 8.13.6 (*Angreifer fälscht ab: Tor*), 8.13.7 (*aktive Bewegung u.s.w.*) und 8.14.4 (*Kickbewegung*) sind zu beachten

Ein Tor ist dann gültig, wenn der **Ball von einem angreifenden Spieler mit den Inline-Skates oder dem Körper oder der Ausrüstung abgefälscht** wird. Das Tor wird dem angreifenden Spieler zugeschrieben, der den Ball zuletzt abgefälscht hat (Ausnahme: Bei Kickbewegung kein Tor)



Mitglied im Deutschen Rollsport und Inline Verband e.V. (DRIV)





Kickbewegung

Wird ein Ball mit den Inline-Skates eines angreifenden Spielers abgefälscht, ist ein Tor gültig, **solange der Spieler keine aktive Kickbewegung** ausgeführt hat. Die nachfolgenden Punkte regeln die Anerkennung von Toren nach abgefälschten Bällen, denen eine Kickbewegung vorausging:

- Ein gekickter Ball, der **vom Körper eines Spielers** (auch des Torhüters) egal welcher Mannschaft **abgefälscht** wird, kann **nicht zu einem gültigen Tor** führen.
- Ein gekickter Ball, der **vom Schläger eines Spielers** (mit Ausnahme des Schlägers des Torhüters) **abgefälscht** wird, kann zu einem **gültigen Tor** führen.
- Ein gekickter Ball, der **vom eigenen Schläger des Spielers**, der den Ball gekickt hat, **abgefälscht** wird, kann zu einem **gültigen Tor** führen.



Mitglied im Deutschen Rollsport und Inline Verband e.V. (DRIV)





Kein Tor...

- wenn der Ball von einem angreifenden Spieler **anders als mit dem Schläger** ins Tor **geführt, geschlagen oder geworfen** wurde. Dies beinhaltet das Schlagen oder Werfen mit der Hand, dem Fuß oder mit einem anderen Körperteil. Eine den Schläger umfassende Hand gehört zum Schläger – siehe Regel 8.14.1.
- wenn der Ball **mit einer aktiven Bewegung gekickt** wird. Eine aktive Kickbewegung ist ein Vorgang bei dem ein Spieler den Ball mit einer aktiven Bewegung seines Inline-Skates ins Tor tritt. Stellt der Schiedsrichter fest, dass ein Spieler eine aktive Kickbewegung ausgeführt hat, kann nicht auf Tor entschieden werden. Dies trifft auch dann zu, wenn der Ball nach der aktiven Kickbewegung von einem anderen Spieler egal welcher Mannschaft ins Tor abgefälscht wird.
- wenn der Ball **von einem Schiedsrichter** ins Tor **abgefälscht** wurde.
- wenn das Tor erzielt wurde, während sich ein **nicht spielberechtigter Spieler auf dem Spielfeld** befand.



Mitglied im Deutschen Rollsport und Inline Verband e.V. (DRIV)





Auch kein Tor...

- e. wenn der **angreifende Spieler** den **Torhüter** in seinem Torraum **behindert** hat.
- f. wenn der Ball ins Tor gelangt, nachdem er den Schläger eines angreifenden Spielers **über der Höhe der Torlatte** berührt hat. Entscheidend hierbei ist der Punkt, an dem der Ball den Schläger berührt hat. Berührt der Ball den Schläger an einer Stelle, die sich unter der Höhe der Torlatte befindet, ist das Tor gültig.
- g. wenn der **Torhüter zusammen mit dem Ball ins Tor gestoßen** wurde, nachdem er den Ball gehalten hat. Wurde der Torhüter zusammen mit dem Ball von einem angreifenden Spieler ins Tor gestoßen, kann das Tor nicht anerkannt werden. Falls nötig sind in diesem Fall entsprechende Strafen auszusprechen. Wenn nach Meinung der Schiedsrichter der angreifende Spieler jedoch von einem verteidigenden Spieler auf den Torhüter gestoßen wurde und der Torhüter dadurch zusammen mit dem Ball ins Tor gestoßen wurde, entscheiden die Schiedsrichter über die Anerkennung des Tors.



Immer noch kein Tor...

- h. wenn das **Tor unabsichtlich verschoben** wurde. Das Tor wird dann als verschoben betrachtet, wenn sich einer oder beide Torpfosten nicht mehr auf der Torlinie befinden oder sich das Tor gar nicht mehr auf der Torlinie befindet, wenn der Ball ins Tor gelangt.
- i. In einer angezeigten **Vorteilssituation** kann das **Team, gegen das eine Strafe** ausgesprochen werden wird, kein Tor erzielen.
- j. wenn die Schiedsrichter das Spiel als unterbrochen betrachten, **selbst dann, wenn das entsprechende Zeichen noch nicht gegeben werden konnte**.
- k. wenn ein Tor erzielt wurde, das nicht durch diese Spielregeln gedeckt ist.
- l. wenn ein angreifender Spieler einen **Ausrüstungsgegenstand** (Schläger, Handschuh, Helm, usw.) **auf den Ball kickt oder wirft** und der Ball dadurch ins Tor gelangt.





Tor oder kein Tor?

Spielregel	Situation	Tor?
SR 8.13.2	Der angreifende Spieler schießt den Ball mit seinem Schläger gegen den Fuß eines verteidigenden Spielers. Hiervon geht der Ball ins Tor.	
SR 8.13.2	Ein angreifender Spieler köpft den Ball gegen die Schulter des Torhüters. Von dort geht der Ball ins Tor.	
SR 8.13.3	Der angreifende Spieler kickt den Ball mit dem Fuß gegen den Schläger seines Mitspielers. Hiervon geht der Ball direkt ins Tor.	
SR 8.13.3	Der angreifende Spieler kickt den Ball mit dem Fuß gegen seinen eigenen Schläger. Hiervon geht der Ball direkt ins Tor.	
SR 8.13.4	Der angreifende Spieler schlägt den Ball mit seiner, den Schläger umfassenden, Hand gegen die Schulter des Torhüters. Hiervon geht der Ball ins Tor.	
SR 8.13.4	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.	
SR 8.13.3	Der angreifende Spieler kickt den Ball mit dem Fuß gegen den Körper eines verteidigenden Spielers. Hiervon geht der Ball direkt ins Tor.	
SR 8.13.3	Der angreifende Spieler kickt den Ball mit dem Fuß gegen den Schläger des verteidigenden Torhüters. Hiervon geht der Ball direkt ins Tor.	
SR 8.13.4	Der angreifende Spieler schlägt den Ball mit seiner, nicht den Schläger umfassenden, Hand gegen die Schulter des Torhüters. Hiervon geht der Ball ins Tor.	
SR 8.13.4	Der Ball wird von einem angreifenden Spieler in das verschobene Tor geschossen.	
SR 8.13.4	Der angreifende Spieler wirft seinen Handschuh gegen den Ball. Dadurch gelangt der Ball ins Tor.	





Datenqualität

Kontrolliere den Spielbericht!

Jeder SR ist mit seiner Unterschrift verantwortlich!

Beachte insbesondere:

- Nachmeldungen/ Streichung von Spielern (Nachmeldung bis 15 min. nach Spielende möglich, aber: kein Spielen ohne gültigen amt. Lichtbildausweis)
- Korrekturlesen der Strafzeitencodes (Regelkarte zum Download ist entsprechend angepasst)
- Der Bericht muss spätestens 5 Minuten nach Spielende unterzeichnet werden.

Info: Der blaue Durchschlag im
Spielbericht wird nicht mehr produziert!



Mitglied im Deutschen Rollsport und Inline Verband e.V. (DRIV)

Gib't's als Download auf
der ISHD-Schirseite

Stufe 0	Stufe 1	Stufe 2	Stufe 3	Stufe 4
Mögliche Strafen: - Kleine Zeitstrafe. - Fouls: - Behinderung (A) - Halten (E) - U. a. Vergehen: - absichtliches Tor (EG, oder Spg.) verschieben (X) - Züchteln oder Schlagen - Werfen vom Schläger (Spielerbank) (DC) - Schwalbe (S) - Ballmanieren (ZA) - erst kleine Zeitstrafe, dann Disziplinarstrafe oder Spieldauerstrafe, oder Matchstrafe.	Mögliche Strafen: - Kleine Zeitstrafe. - Große Zeitstrafe. - Große Zeitstrafe plus Spieldauerstrafe, bei Verletzung - Matchstrafe bei Verletzung - Bandscheck (M) - Beinstellen (H) - Cross-Check (D) - Elbogencheck (K) - Facheschläger/Üb.Härte (C) - Haken (U) - Hoher Stock (I) - Stockschlag (G) - Unrechtl. Körperangriff (B)	Mögliche Strafen: - Große Zeitstrafe. - Große Zeitstrafe plus Spieldauerstrafe, bei Verletzung - Matchstrafe bei Verletzung - Check von Hinten (L) - Check gegen Kopf- und Nackenbereich (O) - Kniecheck (P)	Mögliche Strafen: - Große Zeitstrafe bei Versuch. - Große Zeitstrafe plus Spieldauerstrafe, bei Ausführung - Matchstrafe bei Verletzung - Stockendstöß (N) - Stockstoß (P)	Mögliche Strafen: - Anspucken (ZA) - Fußtritt (R) - Kopfstoß (P)
Regeländerung in den letzten 2 Spielminuten			Nicht letzten 2 Minuten	Letzten 2 Minuten
- Wechselfehler (B.20.3) (W)			- kleine Zeitstrafe.	- kleine Zeitstrafe + Penalty
- Zu viele Spieler auf dem Feld (4.2.13) (W)			- kleine Zeitstrafe.	- kleine Zeitstrafe + Penalty
- Ball blockieren (B.10.20a)			- Freistoß	- Penalty
- das eigene Tor verschieben (B.10.20c) (X)			- kleine Zeitstrafe.	- kleine Zeitstrafe + Penalty
- Ball außerhalb des Spielfelds (Decke) schlagen oder werfen (B.10.20g) (X)			- Freistoß	- kleine Zeitstrafe.
- Topflügel: Ball zum Tor oder Bande blockieren (p. Stock)			- Freistoß	- Penalty
- auf den Ball fallen lassen wenn er nicht angegriffen wird.			- Freistoß	- Penalty
- Ball hinter der Topflügel festhalten (kein Körperteil im Torraum).			- Freistoß	- Penalty



Datenqualität

Wiederholung GWG

Als GameWinningGoal bezeichnet man das letzte Tor der eigenen Mannschaft, mit dem sie mehr Tore erzielte als der Gegner. Alle weiteren Tore wären dann zum Sieg „nicht mehr notwendig“ gewesen.

Gewinnt eine Mannschaft beispielsweise mit 2:0 im Penaltyschiessen, so ist ihr erster Treffer das GameWinningGoal - ganz egal, wie der Spielstand zu diesem Zeitpunkt lautete. Gewinnt eine Mannschaft beispielsweise mit 3:1 im Penaltyschiessen, so ist ihr zweiter Treffer das GameWinningGoal - ganz egal, wie der Spielstand zu diesem Zeitpunkt lautete.



Mitglied im Deutschen Rollsport und Inline Verband e.V. (DRIV)



Datenqualität

Beispiel:

Ein Spiel endet nach 60 Minuten 3:3.

Es folgt zur Entscheidung ein Penaltyschiessen, das auf folgendem Formblatt protokolliert wurde:

Heimverein <input checked="" type="checkbox"/>		Gastverein <input type="checkbox"/>	
*Bitte im Original, welches Team über dem jeweiligen Logo ist!			
Beginn: <input checked="" type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
Torhüter (1) Titel: Nr. Name Vorname 1 JO Häcker, Tim		Torhüter (1) Titel: Nr. Name Vorname 32 Peters, Kerstin	
Feldspieler (5) Trotzfall: Name Vorname 1 4 Schüssler, Kai 2 7 A Berg, Leon 3 9 G Eder, Stefan		Feldspieler (5) Trotzfall: Name Vorname 79 Luchs, Ralf 80 Biele, Pierre 17 Beckel, Max	
Ab hier Shoot out: Titel: Nr. Name Vorname 1 2 R Köhler, Sven 3 2 A Berg, Pierre		Ab hier Shoot out: Titel: Nr. Name Vorname 2 Cisse, Jergen A4 Brunnberg, Mue	
Sollte keine Entscheidung gefallen sein, wird der Shoot out in derselben Reihenfolge, mit denselben Spielern fortgesetzt.		Sollte keine Entscheidung gefallen sein, wird der Shoot out in derselben Reihenfolge, mit denselben Spielern fortgesetzt.	
1	<input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/>	5	<input type="checkbox"/>





Datenqualität

Aufgabe:

Fülle den Spielberichtsbogen korrekt aus!

Heimteam							Gastteam							
		Goals/Torschützen/Buts/Reti				Goals/Torschützen/Buts/Reti				Goals/Torschützen/Buts/Reti				
Time	Ziel	G	A	T	Time	Ziel	G	A	T	Time	Ziel	G	A	T
03:14	25	-	1	1						12:22	77	12	1	
03:59	24	25	2	2						31:12	12	77	2	
55:01	89	17	3	3						49:55	12	55	3	
		TOTAL		?			TOTAL		?			TOTAL		?





Datenqualität

Aufgabe:

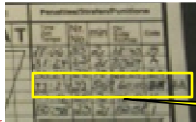
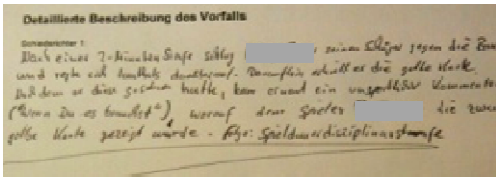
Fülle den Spielberichtsbogen korrekt aus!

PERIOD SCOREZWISCHENSTAND	RESULT			
	INTERMEDIAIRE/INTERMADIO		FINAL	
	CLUB 1	CLUB 2	CLUB 1	CLUB 2
1. Time Drittel				
Time/Tempo	1	1		?
2. Time Drittel				
Time/Tempo	1	1		?
3. Time Drittel				
Time/Tempo	1	1	CAPTAIN 1 Signature/Unterschrift/Firma	
Overtime/Verl.			CAPTAIN 2 Signature/Unterschrift/Firma	
Penalty				
Rügen				
Referees Comments				
SR-Bemerkungen				
Remarques arb.				
Osservazioni arb.				
SPECIAL EVENT/BESONDERER VORFALL/EVENEMENT SPECIAL/EVENTO SPECIALE				





Datenqualität



S+GM





Ehrenkodex

Was habt ihr wie umgesetzt?

Auftreten nach außen

Meinung- und Gedankenaustausch

SchiedsrichterInnen als drittes Team

SchiedsrichterInnen in Funktion (Spieler/ Teamoffizieller)

SchiedsrichterInnen vor und nach dem Spiel

Pausenverhalten





Respect the Game – das Projekt

<p>...FÜHRT ZU MEHR TOLERANZ!</p> <ul style="list-style-type: none"> Löse Dich von Vorurteilen. Respektiere Spieler, Trainer, Schiedsrichter – menschlich und sportlich. Akzeptiere Schwächen anderer; fordere sie zu Höchstleistungen heraus. 	<p>...BEDEUTET MEHR MITTEINANDER!</p> <ul style="list-style-type: none"> Steh Dich als Teil des Sports. Teamgeist: stehe für Dich an oberster Stelle. Die Regeln kennst du. Sei fair! (hey ho, was es so – unser Lieblingssport).
<p>...TRÄGT ZU GELUNGENEM KOMMUNIKATION BEI</p> <ul style="list-style-type: none"> Rede mit statt über andere. Respektiere die Meinung des anderen. Versuche, Dein Intra-Partner Deines Gesprächspartners zu überzeugen. 	<p>...VERSCHAFFT DEINEM VEREIN EIN POSITIVES IMAGE!</p> <ul style="list-style-type: none"> Stelle Goodfouls und Kritik nicht öffentlich. Agiere in Deiner Funktion stets abseits. Zeige Einsatz und Engagement in allen Belangen.



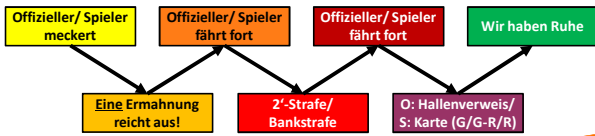


Game Management

Grundsatz: Die **Kommunikation**sregeln der letzten Jahre sind wichtig!



Wir nutzen sie aber bewusst, zielorientiert und sparsam, weil die Kommunikationsfähigkeit anderer Spielteilnehmer nicht immer verlässlich einzuschätzen ist.



Mitglied im Deutschen Rollsport und Inline Verband e.V. (DRIV)



Game Management

Wir gehen den schiedsrichterlichen Dreischritt:

Ansprechen – Ermahnen – Bestrafen



Mitglied im Deutschen Rollsport und Inline Verband e.V. (DRIV)



Kaltes, klares Wasser



Wenn beide Kapitäne vor dem Spiel eine Trinkpause beantragen (egal, welche Temperaturen in der Halle herrschen), nehmen wir diesen Antrag an!

Ist einer der Kapitäne dagegen, gibt es keine Trinkpause.



Mitglied im Deutschen Rollsport und Inline Verband e.V. (DRIV)



Transparenz

Wir zeigen deutlich, dass wir nach den Prinzipien des „Respect the game“ handeln und behandelt werden wollen:

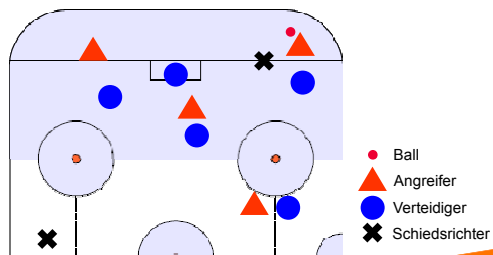


Mitglied im Deutschen Rollsport und Inline Verband e.V. (DRIV)



Laufwege

Wie verhalten wir uns sinnvoll in der Ecke?

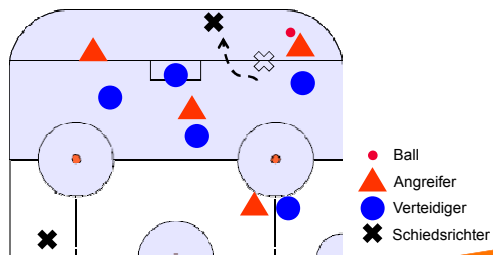


Mitglied im Deutschen Rollsport und Inline Verband e.V. (DRIV)



Laufwege

Eine Möglichkeit

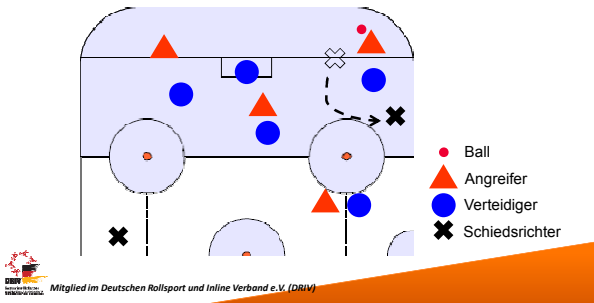


Mitglied im Deutschen Rollsport und Inline Verband e.V. (DRIV)



Laufwege

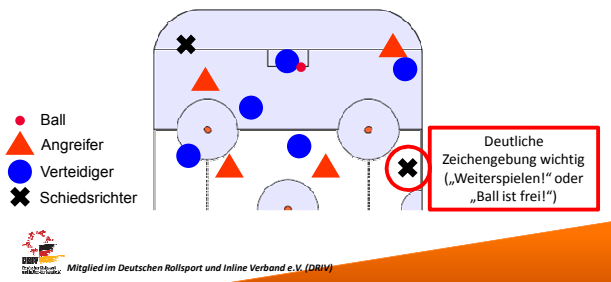
Eine andere Möglichkeit





Ball außer Sicht – beim Goalie

Hier ist Kommunikation mit dem SR-Partner gefragt!





Einheitliches Bully-Anspiel

Die Spieler müssen auf ihrer Spielfeldseite stehen.

Die Schlägerkelle berührt den Boden.

Die Spieler bewegen sich erst, wenn der Ball den Boden berührt hat.

Art der Fuß- und Bein-
stellung, Schläger- oder
Körperhaltung sind egal!