



## FACHBEREICH E-ROLLSTUHL-SPORT



# ***Regelwerk für E-Hockey***

**Gültig ab 01.07.2008**

# Inhaltsverzeichnis

- 1 Spielberechtigte Personen**
  - 2 Mannschaften und Mannschaftskapitäne**
  - 3 Spielzeit und Auszeit**
  - 4 Spielfeld und Spielball**
  - 5 Spielbeginn**
  - 6 Torwart und Torraum**
  - 7 Tor**
  - 8 Fouls und Folgen**
  - 9 Ermessen des Schiedsrichters**
  - 10 Zeitstrafen und Spelausschlüsse**
  - 11 Penalty**
  - 12 Bully**
  - 13 Abstoß**
  - 14 Einschieball**
  - 15 Freistoß**
  - 16 Anstoß**
  - 17 Schläger**
  - 18 Bekleidung**
  - 19 Schlägerverlust**
  - 20 Schiedsrichter**
  - 21 Zeitnehmer und Zeitnahme**
  - 22 Rollstuhlbeschaffenheit**
  - 23 Unspielbarer bzw. ruhender Ball und Folgen**
  - 24 Erscheinungsbild**
  - 25 Klassifizierung**
  - 26 Grundsätzliche Zeichengebung für Schiedsrichter**
- Anhang A – Spielfeld**
- Anhang B – Torraum**
- Anhang C – Festschläger**

## **1 Spielberechtigte Personen**

- 1.1 Bei offiziellen Wettbewerbsspielen sind alle Personen spielberechtigt, die im Besitz einer offiziellen gültigen Sportlizenz des Deutschen Rollstuhl-Sportverbandes (DRS) mit gültigem sportärztlichem Beiblatt sind, einen E-Hockey-Spielerausweis des Fachbereichs E-Rollstuhl-Sport des DRS vorweisen können und gemäß der Klassifizierungsordnung für E-Hockey des Fachbereichs E-Rollstuhl-Sport des DRS klassifiziert sind. Bei allen anderen Spielen ist jeder spielberechtigt, der offensichtlich im Alltag auf einen elektrischen oder per Muskelkraft angetriebenen Rollstuhl angewiesen ist und im Zweifelsfall ein entsprechendes ärztliches Attest vorweisen kann.
- 1.2 Offizielle Wettbewerbsspiele sind alle Liga- und Pokalspiele des Fachbereichs E-Rollstuhl-Sport des DRS sowie alle Spiele bei vom Fachbereich E-Rollstuhl-Sport des DRS veranstalteten Turnieren.
- 1.3 Stellt ein Schiedsrichter während eines offiziellen Wettbewerbsspiels bei einem Spieler einen Verstoß gegen Regel 1.1 fest, muss er das Spiel sofort abbrechen. Das Spiel muss in diesem Fall – vorbehaltlich anwendbarer anders lautender Regelungen des Fachbereichs E-Rollstuhl-Sport des DRS – als mit 3:0 gewonnen für die gegnerische Mannschaft gewertet werden. Weitergehende Strafen durch den Fachbereich E-Rollstuhl-Sport des DRS sind möglich.

## **2 Mannschaften und Mannschaftskapitäne**

- 2.1 Jede der beiden an einem Spiel teilnehmenden Mannschaften spielt mit höchstens 4 Feldspielern und höchstens 1 Torwart. Kontrolliert wird dies durch den Zeitnehmer. Verantwortlich für die Einhaltung der Regel 2.1 Satz 1 bleiben aber letztendlich immer die Mannschaften selbst.
- 2.2 Jede Mannschaft benennt einen Mannschaftskapitän, der durch eine Armbinde erkennbar sein muss. Die Mannschaftskapitäne sind Ansprechpartner für die Schiedsrichter.
- 2.3 Bei einer Hinausstellung oder Auswechslung eines Mannschaftskapitäns muss dieser einem der Schiedsrichter einen neuen Mannschaftskapitän benennen.
- 2.4 Bei offiziellen Wettbewerbsspielen darf die Summe der Klassifizierungspunktzahlen der Spieler einer Mannschaft auf dem Spielfeld 11 Punkte nicht übersteigen und es dürfen nicht zwei Fünf-Punkte-Spieler gleichzeitig eingesetzt werden. Kontrolliert wird dies durch den Zeitnehmer (s. Regel 21.2). Verantwortlich für die Einhaltung von Regel 2.4 Satz 1 bleiben aber letztendlich immer die Mannschaften selbst.
- 2.5 Bemerkt der Schiedsrichter während eines Spiels ein Verstoß einer Mannschaft gegen Regel 2.1 oder 2.4, muss der Schiedsrichter das Spiel sofort abbrechen. In diesem Falle muss das Spiel – vorbehaltlich anwendbarer anders lautender Regelungen des Fachbereichs E-Rollstuhl-Sport des DRS – als mit 3:0 gewonnen für die gegnerische Mannschaft gewertet werden.

- 2.6 Jede Mannschaft darf max. 10 Spieler nominieren. Der Name eines jeden Spielers bzw. Ersatzspielers einer Mannschaft sowie der Name des Trainers einer Mannschaft muss dem Zeitnehmer vor Spielbeginn bekannt gemacht werden, der diese Namen in den Spielberichtsbogen einträgt. Nicht auf dem Spielberichtsbogen stehende Spieler bzw. Ersatzspieler dürfen während des Spiels nicht eingesetzt werden. Verantwortlich für die Einhaltung von Regel 2.6 Satz 3 bleiben aber letztendlich immer die Mannschaften selbst. Bei einem offiziellen Wettbewerbsspiel sind zusätzlich zum Namen eines Spielers bzw. Ersatzspielers die Spielernummer und noch dessen Klassifizierungspunktzahl auf dem Spielberichtsbogen zu vermerken.
- 2.7 Verstößt eine Mannschaft gegen Regel 2.6 Satz 3, muss der Schiedsrichter das Spiel sofort abbrechen. In diesem Falle muss das Spiel – vorbehaltlich anwendbarer anders lautender Regelungen des Fachbereichs E-Rollstuhl-Sport des DRS – als mit 3:0 gewonnen für die gegnerische Mannschaft gewertet werden. Weitergehende Strafen durch den Fachbereich E-Rollstuhl-Sport des DRS sind möglich.
- 2.8 Alle Ersatzspieler sowie der Trainer einer Mannschaft sollen sich während des Spiels in ihrer Teamzone aufhalten.
- 2.9 Jede Mannschaft darf während eines Spiels beliebig oft, jedoch nur in der Halbzeitpause sowie bei Spielunterbrechungen, einen Spieler gegen einen Ersatzspieler austauschen. Der Trainer oder der Mannschaftskapitän muss dem Zeitnehmer eine Auswechslung vorher anzeigen.

### **3 Spielzeit und Auszeit**

- 3.1 Gespielt werden grundsätzlich 2 x 15 Spielminuten mit einer Halbzeitpause von 5 Minuten. Die Spielzeit darf aber nicht weniger als 2 x 10 Spielminuten betragen. In der Halbzeitpause wird ein Seitenwechsel vorgenommen.
- 3.2 Jede Mannschaft ist grundsätzlich berechtigt, pro Halbzeit 1 Auszeit zu nehmen. Eine Auszeit darf maximal 1 Minute dauern und kann bei jeder Spielunterbrechung genommen werden. Der Trainer oder Mannschaftskapitän muss dem Zeitnehmer eine Auszeit vorher anzeigen.
- 3.3 Spielunterbrechungen liegen vor bei Freistoß-, Penalty-, Einschieße-, Abstoß- und Bullyentscheidungen sowie bei Anstoßentscheidungen.
- 3.4 Die Spielzeit muss vom Schiedsrichter in folgenden Fällen unterbrochen werden:
  - (a) bei einer Auswechslung eines Spielers bzw. Einwechslung eines Ersatzspielers in einer Spielunterbrechung,
  - (b) bei einer Auszeit einer Mannschaft,
  - (c) zur Behandlung eines verletzten oder verunglückten Spielers in einer Spielunterbrechung,
  - (d) wenn dies auf Grund außerhalb des Spiels bzw. Spielfeldes liegenden Umständen erforderlich ist,
  - (e) zur Behebung eines Rollstuhl- bzw. Schlägerdefektes eines Spielers in einer Spielunterbrechung,
  - (f) bei einer Hinausstellung eines Spielers,
  - (g) bei einer Penaltyentscheidung sowie
  - (h) bei einem defekten Ball.

Die Spielzeit läuft weiter, wenn das Spiel vom Schiedsrichter wieder frei gegeben wird.

- 3.5 Spielzeitunterbrechungen, die zur Behandlung von verletzten oder verunglückten Spielern oder zur Behebung von Rollstuhl- bzw. Schlägerdefekten bei Spielern erforderlich sind, dürfen maximal 1 Minute dauern. Dauert die Behandlung des Spielers oder Behebung des Schadens länger, muss der Spieler ausgewechselt werden. Für diesen Spieler kann dann ein Ersatzspieler eingewechselt werden.
- 3.6 Spielzeitunterbrechungen, die auf Grund anderer innerhalb oder außerhalb des Spiels bzw. Spielfeldes liegenden Umständen erforderlich sind, dürfen maximal 30 Minuten dauern. Dauert die Beseitigung dieser Umstände länger oder ist sie nach Ansicht des Schiedsrichters innerhalb 30 Minuten nicht möglich, muss der Schiedsrichter das Spiel abbrechen. Das Spielergebnis muss dann annulliert werden und das Spiel muss zu einem späteren Zeitpunkt wiederholt werden.
- 3.7 Bei einer nach Ansicht des Schiedsrichters besonders schweren Verletzung bei einem Spieler kann der Schiedsrichter das Spiel auch abbrechen. Das Spielergebnis muss dann annulliert werden und das Spiel muss zu einem späteren Zeitpunkt wiederholt werden.

## **4 Spielfeld und Spielball**

- 4.1 Das Spielfeld muss zwischen 24 und 28 m lang und zwischen 14 - 16 m breit sein. Das Spielfeld muss rechtwinklig sein.
- 4.2 Das Spielfeld muss von einer Bande umgeben sein, die mindestens 7,5 cm hoch sein muss.
- 4.3 Die beiden Torlinien des Spielfeldes müssen sich jeweils 2,50 m (inkl. Linie) vor einer kurzen Bande (jeweilige Stirnseite) befinden und parallel zu dieser verlaufen. Eine Torlinie ist 3,5 m lang und muss an beiden Enden denselben Abstand zu den beiden langen Banden aufweisen. Die beiden Torräume des Spielfeldes müssen jeweils durch einen Halbkreis um die Mitte einer Torlinie mit 1,75 m Radius (inkl. Begrenzungslinie) und durch die jeweilige Torlinie selbst begrenzt sein. Die gekrümmte Seite eines Torraums muss in Richtung Mittellinie zeigen. Die Begrenzungslinien der Torräume gehören zu den Torräumen.
- 4.4 Die beiden Strafräume des Spielfeldes müssen jeweils genauso breit sein wie das Spielfeld. Sie müssen jeweils 7,50 m (inkl. Begrenzungslinie) von einer kurzen Bande (jeweilige Stirnseite) in das Spielfeld hinein reichen. Die Begrenzungslinien der Strafräume gehören zu den Strafräumen.
- 4.5 Die neutrale Zone ist der Raum, der zwischen den beiden Strafräumen des Spielfeldes liegt.
- 4.6 Der Anstoßpunkt befindet sich auf der Mitte der Mittellinie, die das Spielfeld an der langen Seite halbiert, und muss durch 2 sich im Winkel von 90° kreuzenden jeweils 10 cm langen Linien gekennzeichnet sein.
- 4.7 Jeweilige Größe der beiden Tore: 2,50 m breit, 40 cm tief, 20 cm hoch. Diese Maße sind Innenmaße. Die Außenmaße dürfen die Innenmaße um nicht mehr als 5 cm überschreiten. Die beiden kurzen Seiten sowie die Rück- und Oberseite eines Tores müssen geschlossen sein und zwar so, dass der Ball nicht hindurch rollen kann. Die Torpfosten und die Querlatte eines Tores müssen gleich breit sein.

- 4.8 Die beiden Tore müssen jeweils direkt hinter einer Torlinie stehen und zwar so, dass die Toröffnung (Vorderseite eines Tores) in Richtung Mittellinie zeigt, und das Tor zu gleichen Teilen links und rechts über die Mitte dieser Torlinie ragt. Links und rechts neben den Torpfosten müssen sich auf dem Spielfeld 10 cm lange Linien befinden, um die ursprünglichen Positionen der Torpfosten erkennbar zu machen.
- 4.9 An einer der langen Seiten des Spielfeldes muss für jede der beiden Mannschaften eine mit Linien markierte Teamzone vorhanden sein. Jede dieser Zonen muss mindestens 1,50 m breit und 7,5 m lang sein. Sie müssen sich unmittelbar neben der Bande befinden.
- 4.10 Alle auf dem Spielfeld angebrachten Linien müssen mindestens 2 cm und dürfen höchstens 5 cm breit sein. Alle Linien müssen gleich breit sein.
- 4.11 Der Spielball muss ein gelochter Hockeyball sein. Sein Umfang muss mindestens 22,4 cm und darf höchstens 23,5 cm betragen.
- 4.12 Der Ausrichter des Spiels muss dafür sorgen, dass sich das Spielfeld bei Spielbeginn in einwandfreiem Zustand befindet.
- 4.13 Vor Spielbeginn muss das Spielfeld von 1 Schiedsrichter überprüft und für den Spielbetrieb freigegeben werden. Der Schiedsrichter verwendet hierbei das dafür vorgesehene Formular „Spielfelder Formular“.

## **5 Spielbeginn**

- 5.1 Das Spiel beginnt mit einem Anstoß, bei dem der Ball nach vorne gespielt werden muss.
- 5.2 Ein Schiedsrichter muss grundsätzlich vor Spielbeginn die anstoßende Mannschaft auslosen. Die andere Mannschaft hat dann Seitenwahl und beginnt die zweite Halbzeit mit einem Anstoß.

## **6 Torwart und Torraum**

- 6.1 Nur die Torwarte dürfen jeweils ihren eigenen Torraum befahren.
- 6.2 Ein Torwart darf seinen Torraum verlassen und sich wie ein Feldspieler am Spiel beteiligen.
- 6.3 Er muss mit einem am Rollstuhl befestigten Schläger oder ohne Schläger spielen.

## 7 Tor

- 7.1 Eine Mannschaft hat ein Tor erzielt, wenn
- der Ball **entweder** die Torlinie der gegnerischen Mannschaft zwischen den Torpfosten und unterhalb der Querlatte vollständig überquert hat und dabei das Tor an seinem den Regeln entsprechenden Platz stand **oder** der Ball vollständig die Torlinie der gegnerischen Mannschaft an einem Punkt überquert hat, der nach Ansicht des Schiedsrichters zwischen den ursprünglichen Positionen der Torpfosten und unterhalb der ursprünglichen Position der Querlatte lag, falls während des Spiels ein Tor von seinem den Regeln entsprechenden Platz verschoben wurde,
  - der Ball zuvor den gegnerischen Torraum durchquert hat,
  - das Spiel vorher nicht unterbrochen bzw. beendet war und
  - von keinem Spieler der Mannschaft, zu deren Gunsten das Tor erzielt wurde, vorher eine Regelwidrigkeit begangen wurde.
- 7.2 Ein Tor kann nur gewertet werden, wenn zuletzt ein Spieler den Ball innerhalb der gegnerischen Hälfte berührt hat. Dies gilt nicht für Eigentore. Tore direkt von der Mittellinie sind gültig. Fällt ein nach Punkt 7.2 Satz 1 regelwidriges Tor, muss dem Gegner ein Abstoß zugesprochen werden.
- 7.3 Nach einem Tor für eine Mannschaft muss das Spiel mit einem Anstoß für die andere Mannschaft fortgesetzt werden.
- 7.4 Nach einem Anstoß muss der Spielball von mindestens 2 Spielern berührt werden, bevor ein Tor erzielt werden darf.
- 7.5 Die Mannschaft, die während des Spiels die meisten Tore erzielt hat, hat das Spiel gewonnen. Wird während des Spiels kein Tor erzielt oder erzielen beide Mannschaften während des Spiels gleich viele Tore, muss das Spiel als unentschieden gewertet werden.

## 8 Fouls und Folgen

- 8.1 Ein Spieler darf einem Gegenspieler nicht gegen den Rollstuhl oder den am Rollstuhl befestigten Schläger fahren.

### Konkretisierung der Verantwortlichkeit bei einem Kontakt:

- Fahren zwei Gegenspieler geradlinig in nicht parallelen Bahnen auf einen freien Platz auf dem Spielfeld zu, ist der Spieler für den Kontakt verantwortlich, der diesen Platz mit dem Rollstuhl oder Schläger zuletzt erreicht.
- Fahren zwei Gegenspieler nebeneinander her, ist der Spieler für den Kontakt verantwortlich, wenn er in die Bahn des Gegners hinein schneidet, bevor er mit seinem Oberkörper den vordersten Punkt des Rollstuhls des Gegenspielers vollständig passiert hat.
- Ein Spieler, der steht und sich dann auf einen fahrenden Gegenspieler zu bewegt, ist für den Kontakt verantwortlich, sofern er dem Gegenspieler nicht ausreichend Zeit und Raum gewährte, so dass dieser den Kontakt hätte vermeiden können.

Berührungen, die den Gegenspieler nicht beeinträchtigen, fallen nicht unter die vorgenannten Regelungen und stellen kein Foul dar.

Dieses Foulspiel muss wie folgt bestraft werden:

Strafe bei Foulspiel

in der neutralen Zone: - Freistoß für die gegnerische Mannschaft.  
- zusätzliche Zeitstrafe für den Foulspieler bei grobem oder wiederholtem gleichem Foulspiel.

Strafe bei Foulspiel

im Strafraum: - Freistoß für die gegnerische Mannschaft bei Foulspiel eines Spielers im gegnerischen Strafraum.  
- Penalty für die gegnerische Mannschaft bei Foulspiel eines Spielers im eigenen Strafraum.  
- zusätzliche Zeitstrafe für den Foulspieler bei grobem oder wiederholtem gleichem Foulspiel.

Strafe bei Foulspiel

hinter der Torlinie: - Freistoß für die gegnerische Mannschaft.

- 8.2 Das absichtliche Hochheben oder Festhalten des Schlägers eines Gegenspielers ist einem Spieler verboten. Ebenfalls ist es einem Spieler verboten, gegen den Schläger eines gegnerischen Spielers zu schlagen. Unter das Gegen-den-Schläger-eines-gegnerischen-Spielers-Schlagen fällt auch, wenn ein Spieler mit einem am Rollstuhl befestigten Schläger, mit diesem Schläger gegen den Schläger eines gegnerischen Spielers fährt, ohne dass die geringste Möglichkeit besteht den Ball zu berühren.

Dieses Foulspiel muss wie folgt bestraft werden:

Strafe bei Foulspiel

in der neutralen Zone: - Freistoß für die gegnerische Mannschaft.  
- zusätzliche Zeitstrafe für den Foulspieler bei grobem oder wiederholtem gleichem Foulspiel.

Strafe bei Foulspiel

im Strafraum: - Freistoß für die gegnerische Mannschaft bei Foulspiel eines Spielers im gegnerischen Strafraum.  
- Penalty für die gegnerische Mannschaft bei Foulspiel eines Spielers im eigenen Strafraum.  
- zusätzliche Zeitstrafe für den Foulspieler bei grobem oder wiederholtem gleichem Foulspiel.

Strafe bei Foulspiel

hinter der Torlinie: - Freistoß für die gegnerische Mannschaft.

- 8.3 Ein Tor darf von einem Spieler nicht absichtlich von seinem Platz verschoben werden. Dies gilt nicht, wenn ein Spieler in einer Spielunterbrechung versucht, ein verschobenes Tor wieder an seinen ursprünglichen Platz zu stellen. Dieses Foulspiel muss mit einem Freistoß für die gegnerische Mannschaft bestraft werden. Bei wiederholtem gleichem Foulspiel muss der Foulspieler zusätzlich mit einer Zeitstrafe bestraft werden. Befindet sich ein Tor während des Spiels nicht mehr an seinem ursprünglichen Platz, darf grundsätzlich nur ein Schiedsrichter, sobald es die Spielsituation zulässt, das Tor wieder an seinen ursprünglichen Platz rücken.

- 8.4 Ein Schläger darf von einem Spieler nicht geworfen werden. Wird ein Schläger nach dem Ball geworfen, gilt die Stelle, an der sich der Ball befindet, als Ort des Vergehens.

Dieses Foulspiel muss wie folgt bestraft werden:

Strafe bei Foulspiel

in der neutralen Zone: - Freistoß für die gegnerische Mannschaft und  
Zeitstrafe für den Schlägerwerfer.

Strafe bei Foulspiel

im Strafraum: - Freistoß für die gegnerische Mannschaft und  
Zeitstrafe für den Schlägerwerfer bei Schlägerwurf  
eines Spielers im gegnerischen Strafraum.  
- Penalty für die gegnerische Mannschaft und Zeitstrafe  
für den Schlägerwerfer bei Schlägerwurf eines  
Spielers im eigenen Strafraum.

Strafe bei Foulspiel

hinter der Torlinie: - Freistoß für die gegnerische Mannschaft.

- 8.5 Nach Ansicht des Schiedsrichters rohes Spiel und auch gefährliches Spiel bzw. Verhalten eines Spielers (z. B. mit einem am Rollstuhl befestigten Schläger seitlich zwischen dem vorderen und hinteren Rad unter den Rollstuhl eines fahrenden Gegenspielers fahren) muss bestraft werden.

Dieses Foulspiel muss wie folgt bestraft werden:

Strafe bei Foulspiel

in der neutralen Zone: - Freistoß für die gegnerische Mannschaft.  
- zusätzliche Zeitstrafe für den Foulspieler bei grobem  
oder wiederholtem gleichem Foulspiel.

Strafe bei Foulspiel

im Strafraum: - Freistoß für die gegnerische Mannschaft bei Foulspiel  
eines Spielers im gegnerischen Strafraum.  
- Penalty für die gegnerische Mannschaft bei Foulspiel  
eines Spielers im eigenen Strafraum.  
- zusätzliche Zeitstrafe für den Foulspieler bei grobem  
oder wiederholtem gleichem Foulspiel.

Strafe bei Foulspiel

hinter der Torlinie: - Freistoß für die gegnerische Mannschaft.

- 8.6 Aus Sicherheitsgründen ist es einem Spieler verboten, die Schlagfläche seines Schlägers über den Kopf eines anderen Spielers zu führen. Dieser Regelverstoß muss mit einem Freistoß für die gegnerische Mannschaft bestraft werden. Bei wiederholtem gleichem Regelverstoß muss der Foulspieler zusätzlich mit einer Zeitstrafe bestraft werden.

- 8.7 Ein Spieler, der in einer Spielunterbrechung absichtlich gegen die Regeln 8.1, 8.2, 8.3, 8.4, 8.5 oder 8.6 verstößt, muss, entgegen den dort beschriebenen Strafen, vom Schiedsrichter auf jeden Fall mit einer Zeitstrafe bestraft werden; liegt dagegen keine Absicht vor, bleibt der Spieler straffrei.
- 8.8 Bei der Verhinderung eines Tores durch Eindringen in den eigenen Torraum muss der Schiedsrichter diesen Regelverstoß mit einer 2-Minuten-Strafe ahnden und auf Penalty für die gegnerische Mannschaft entscheiden.
- 8.9 Bei jedem Benehmen eines Spielers, das nach Ansicht des Schiedsrichters als unsportlich anzusehen ist (z. B. Beleidigung eines gegnerischen Spielers) muss der Schiedsrichter diesen Spieler mit einer Zeitstrafe bestrafen. Bei nach Ansicht des Schiedsrichters schweren Fällen (z. B. bei einer Tätlichkeit gegen einen gegnerischen Spieler oder eindeutiger Beleidigung des Schiedsrichters) muss der Spieler vom Spiel ausgeschlossen werden. Falls das Spiel nicht schon unterbrochen war, muss der Schiedsrichter der gegnerischen Mannschaft vorher einen Freistoß zusprechen.
- 8.10 Wenn ein oder mehrere Spieler einer Mannschaft den Ball so blockieren, dass nur Spieler dieser Mannschaft den Ball spielen können, und das Spiel nicht unterbrochen ist, muss der gegnerischen Mannschaft ein Freistoß auf der Strafraumlinie der zu bestrafenden Mannschaft zugesprochen werden.
- 8.11 Bei absichtlicher Spielverzögerung eines Spielers in einer Spielunterbrechung muss dieser Spieler mit einer Zeitstrafe bestraft werden.
- 8.12 Es ist einem Spieler verboten, solange das Spiel nicht unterbrochen ist, den Ball mit dem Schläger höher als 20 cm (ohne Ballhöhe) zu spielen. Fliegt der Ball höher als 20 cm, muss das Spiel weiterlaufen, wenn:
- bei einem Pressschlag nicht erkennbar ist, wer den Ball zuletzt berührt hat,
  - ein Spieler so angeschossen wird, dass der Spieler den Hochball nicht verhindern kann oder
  - unmittelbar vorher ein Torgehäuse oder die Bande angeschossen wird.

Dieser Regelverstoß muss wie folgt bestraft werden:

Strafe beim Regelverstoß

in der neutralen Zone: - Freistoß für die gegnerische Mannschaft.

Strafe beim Regelverstoß

im Strafraum: - Freistoß für die gegnerische Mannschaft.

- 8.13 Berührt ein Feldspieler, solange das Spiel nicht unterbrochen ist, den Ball im eigenen Torraum mit dem Schläger (dies gilt nicht bei der Ausführung eines Abstoßes) oder fährt mit mindestens einem Rad in den eigenen Torraum, muss der gegnerischen Mannschaft ein Penalty zugesprochen werden. Es ist nicht verboten, den Schläger im Torraum zu führen, wenn der Ball dabei nicht berührt wird.

- 8.14 Führt ein Spieler, solange das Spiel nicht unterbrochen ist, mit mindestens einem Rad in den Torraum der gegnerischen Mannschaft oder berührt den Ball mit dem Schläger darin, muss der gegnerischen Mannschaft ein Freistoß zugesprochen werden. Es ist nicht verboten, den Schläger im Torraum zu führen, wenn der Ball dabei nicht berührt wird und der gegnerische Torwart nicht behindert wird.
- 8.15 Jedes absichtliche Spielen des Balles mit dem Bein (inkl. Fuß), Arm (inkl. Hand), Rumpf oder Kopf ist einem Spieler verboten, solange das Spiel nicht unterbrochen ist.

Dieses Foulspiel muss wie folgt bestraft werden:

Strafe bei Foulspiel

in der neutralen Zone: - Freistoß für die gegnerische Mannschaft.  
- zusätzliche Zeitstrafe für den Foulspieler bei wiederholtem gleichem Foulspiel.

Strafe bei Foulspiel

im Strafraum: - Freistoß für die gegnerische Mannschaft bei Foulspiel eines Spielers im gegnerischen Strafraum.  
- Penalty für die gegnerische Mannschaft bei Foulspiel eines Spielers im eigenen Strafraum.  
- zusätzliche Zeitstrafe für den Foulspieler bei wiederholtem gleichem Foulspiel.

Strafe bei Foulspiel

hinter der Torlinie: - Freistoß für die gegnerische Mannschaft.

- 8.16 Es ist einem Spieler verboten, solange das Spiel nicht unterbrochen ist, den Ball absichtlich mit einem anderen Teil des Schlägers als der Schlagfläche bzw. mit eventuell vorhandenen Seitenflügeln eines am Rollstuhl befestigten Schlägers zu spielen.

Dieses Foulspiel muss wie folgt bestraft werden:

Strafe bei Foulspiel

in der neutralen Zone: - Freistoß für die gegnerische Mannschaft.  
- zusätzliche Zeitstrafe für den Foulspieler bei wiederholtem gleichem Foulspiel.

Strafe bei Foulspiel

im Strafraum: - Freistoß für die gegnerische Mannschaft bei Foulspiel eines Spielers im gegnerischen Strafraum.  
- Penalty für die gegnerische Mannschaft bei Foulspiel eines Spielers im eigenen Strafraum.  
- zusätzliche Zeitstrafe für den Foulspieler bei wiederholtem gleichem Foulspiel.

Strafe bei Foulspiel

hinter der Torlinie: - Freistoß für die gegnerische Mannschaft.

## **9 Ermessen des Schiedsrichters**

- 9.1 Vorteilsregel:  
Der Schiedsrichter soll davon absehen eine Strafe zu verhängen, wenn er davon überzeugt ist, dass er der Mannschaft, deren Spieler einen Regelverstoß begangen hat, durch eine Strafe sogar noch einen Vorteil verschaffen würde. Es liegt aber im Ermessen des Schiedsrichters ggf. nachträglich noch eine Strafe zu verhängen.
- 9.2 Es liegt im Ermessen des Schiedsrichters bei Regelwidrigkeiten zwischen Absicht, Versehen und Grobheit zu unterscheiden.

## **10 Zeitstrafen und Spielausschlüsse**

- 10.1 Bestraft der Schiedsrichter einen Spieler mit einer Zeitstrafe muss der Schiedsrichter dies dem Spieler durch zeigen einer Gelben Karte anzeigen.
- 10.2 Ein mit einer Zeitstrafe bestrafter Spieler muss sich bei dem Zeitnehmer melden. Der Zeitnehmer darf dem Spieler die Wiederaufnahme des Spiels erst dann gestatten, nachdem seine Zeitstrafe abgelaufen ist. Dies wird vom Zeitnehmer dem Schiedsrichter durch ein Signal (einmaliges kurzes Glockenläuten) angezeigt.
- 10.3 Ein mit einer Zeitstrafe bestrafter Spieler muss sich während seiner Zeitstrafe in seiner Teamzone aufhalten.
- 10.4 Eine Zeitstrafe beginnt für einen Spieler, wenn das Spiel nach der Erteilung der Zeitstrafe vom Schiedsrichter wieder freigegeben wird. Zeitstrafen dauern 2 Spielminuten und werden nur nach der tatsächlichen Spielzeit gemessen. Spielzeitunterbrechungen hemmen den Ablauf einer Zeitstrafe.
- 10.5 Ein mit einer Zeitstrafe bestrafter Spieler darf während seiner Zeitstrafe durch keinen Ersatzspieler ersetzt werden.
- 10.6 Wird ein Torwart mit einer Zeitstrafe bestraft, kann die betroffene Mannschaft einen Feldspieler für die Dauer der Zeitstrafe zum Torwart (nur mit am Rollstuhl befestigtem Schläger oder ohne Schläger) ernennen.
- 10.7 Fällt ein Tor gegen eine Mannschaft, die wegen einer Zeitstrafe in Unterzahl spielt, darf sie einen mit einer Zeitstrafe bestrafte Spieler wieder einsetzen.
- 10.8 Ist ein Spieler während des Spiels bereits mit einer Gelben Karte, sprich einer Zeitstrafe bestraft worden, ist er beim nächsten vom Schiedsrichter mit einer Zeitstrafe zu bestrafenden Regelverstoß von diesem mit Spielausschluss zu bestrafen.
- 10.9 Bestraft der Schiedsrichter einen Spieler mit Spielausschluss muss der Schiedsrichter dies dem Spieler durch zeigen einer Roten Karte anzeigen.
- 10.10 Der Ausschluss eines Spielers von einem Spiel erstreckt sich auch auf eine eventuelle Verlängerung bzw. ein eventuelles Penaltyschießen.
- 10.11 Wird ein Spieler vom Schiedsrichter vom Spiel ausgeschlossen, darf dieser Spieler nicht durch einen Ersatzspieler ersetzt werden.

## **11 Penalty**

- 11.1 Die Entfernung zwischen Torwart und Torlinie darf höchstens 30 cm betragen. Er darf sich erst bewegen, nachdem der Ball gespielt wurde.
- 11.2 Bewegt sich der Torwart zu früh, muss das Penalty wiederholt werden, es sei denn, es wurde ein Tor erzielt.
- 11.3 Das Penalty muss durch einen direkten Torschuss ausgeführt werden. Der Ball darf nicht geführt werden. Der ausführende Spieler darf den Ball nicht zweimal hintereinander berühren. Der Ball muss entweder mindestens den Torraum erreichen oder über die Torlinie gehen. Im Falle der Falschdurchführung dieser Regel gibt es einen Abstoß für die gegnerische Mannschaft.
- 11.4 Der Penaltyschütze muss sich vor und während des Schusses sportlich verhalten. Es ist nicht erlaubt den Torwart durch Abbrechen der Schussbewegung zu täuschen.
- 11.5 Alle unbeteiligten Spieler müssen sich außerhalb des Strafraums aufhalten. Ein Spieler, der vor der Ausführung des Penalty wiederholt in den Strafraum fährt erhält eine Zeitstrafe von zwei Minuten.
- 11.6 Nach Ausführung des Penalty wird das Spiel normal fortgesetzt.
- 11.7 Das Penalty wird auch dann noch durchgeführt, wenn die Spielzeit abgelaufen ist, nachdem vom Schiedsrichter auf Penalty entschieden wurde.
- 11.8 Wird das Penalty nicht korrekt ausgeführt, muss es wiederholt werden. Bei wiederholter Falschdurchführung erhält die gegnerische Mannschaft einen Abstoß zugesprochen.

## **12 Bully**

- 12.1 Je ein Spieler beider Mannschaften muss bereitstehen, um das Bully auszuführen. Die Schläger beider Spieler müssen zum Punkt, an dem der Ball zur Ausführung des Bullys vom Schiedsrichter positioniert wird, einen Mindestabstand von 10 cm haben, weiterhin müssen die Spieler ihre Schläger so positionieren, dass der Ball links vom Schläger liegt. Der Ball darf erst gespielt werden, nachdem der Schiedsrichter das Spiel wieder freigegeben hat. Spielt ein Spieler den Ball vorher oder hält mit seinem Schläger den Mindestabstand zum Ball nicht ein, muss der Schiedsrichter auf Freistoß für die gegnerische Mannschaft entscheiden.
- 12.2 Ein Bully muss an der Stelle ausgeführt werden, an der sich der Ball im Moment der Unterbrechung des Spiels durch die Bullyentscheidung befand (Ausnahme Strafraum, s. Regel 12.3).
- 12.3 Müsste ein Bully in einem der Strafräume ausgeführt werden, muss es auf der entsprechenden Seite auf der Strafraumlinie im Abstand von etwa 1 m zur Seitenbande ausgeführt werden.
- 12.4 Verhält sich einer der beiden ausführenden Spieler beim Bully unsportlich, kann der Schiedsrichter einen anderen Spieler dessen Mannschaft zur Ausführung des Bullys verlangen.

- 12.5 Alle nicht direkt am Bully beteiligten Spieler müssen zum Punkt, an dem das Bully ausgeführt wird, einen Mindestabstand von 2 m einhalten. Ein unbeteiligter Spieler, der, bevor ein das Bully ausführender Spieler bei der Ausführung des Bullys den Ball berührt hat, den Mindestabstand nicht einhält oder nach Aufforderung durch einen Schiedsrichter den Mindestabstand nicht einhält, muss, nachdem der Schiedsrichter das Spiel unterbrochen hat (falls es nicht noch unterbrochen war), vom Schiedsrichter mit einer Zeitstrafe bestraft werden. Gegebenenfalls muss dann das Bully wiederholt werden.
- 12.6 Auf Bully muss der Schiedsrichter entscheiden, wenn sich ein Spieler entweder nach Ansicht des Schiedsrichters schwer verletzt, verunglückt (z. B. mit dem Rollstuhl umkippt) oder wenn er der Ansicht ist, dass andere innerhalb oder außerhalb des Spiels bzw. Spielfeldes liegende Umstände dies erforderlich macht, sofern das Spiel nicht vorher schon unterbrochen war.
- 12.7 Es liegt im Ermessen des Schiedsrichters, ob und wann er auf Bully entscheidet, wenn bei einem Spieler ein Rollstuhl- bzw. Schlägerdefekt vorliegt, sofern das Spiel nicht vorher schon unterbrochen war.

### **13 Abstoß**

- 13.1 Ein Abstoß muss von der entsprechenden Torraumlinie aus ausgeführt werden.
- 13.2 Beim Abstoß muss der Ball abgegeben werden. Er darf nicht geführt werden. Der ausführende Spieler darf den Ball nicht 2-mal hintereinander berühren.
- 13.3 Die Spieler der gegnerischen Mannschaft müssen beim Abstoß zum Torraum einen Mindestabstand von 2 m einhalten. Ein gegnerischer Spieler, der, bevor der den Abstoß ausführende Spieler bei der Ausführung des Abstoßes den Ball berührt hat, den Mindestabstand nicht einhält oder nach Aufforderung durch einen Schiedsrichter den Mindestabstand nicht einhält, muss, nachdem der Schiedsrichter das Spiel unterbrochen hat (falls es nicht noch unterbrochen war), vom Schiedsrichter mit einer Zeitstrafe bestraft werden. Gegebenenfalls muss dann der Abstoß wiederholt werden.
- 13.4 Der Abstoß muss in einer Zeitspanne von höchstens 10 Sekunden ausgeführt werden. Die Zeitspanne beginnt, nachdem der Ball ruht, und der Schiedsrichter das Spiel zur Ausführung des Abstoßes frei gegeben hat.
- 13.5 Wird der Abstoß von der ausführenden Mannschaft nicht korrekt ausgeführt, muss der Schiedsrichter auf Freistoß für die andere Mannschaft entscheiden.

### **14 Einschiebeball**

- 14.1 Beim Einschiebeball muss der Ball vom Schiedsrichter im Abstand von etwa 1 m parallel von dem Punkt entfernt, an dem er über die Bande gegangen ist, hingelegt werden.
- 14.2 Müsste ein Einschiebeball in einem der Strafräume ausgeführt werden, muss er auf der entsprechenden Seite auf der Strafraumlinie im Abstand von etwa 1 m zur Seitenbande ausgeführt werden.
- 14.3 Beim Einschiebeball muss der Ball abgegeben oder direkt auf das Tor geschossen werden. Er darf nicht geführt werden. Der ausführende Spieler darf den Ball nicht 2-mal hintereinander berühren.

- 14.4 Die Spieler der gegnerischen Mannschaft müssen zum Punkt, an dem der Einschieball ausgeführt wird, einen Mindestabstand von 2 m einhalten. Ein gegnerischer Spieler, der, bevor der den Einschieball ausführende Spieler bei der Ausführung des Einschieballen den Ball berührt hat, den Mindestabstand nicht einhält oder nach Aufforderung durch einen Schiedsrichter den Mindestabstand nicht einhält, muss, nachdem der Schiedsrichter das Spiel unterbrochen hat (falls es nicht noch unterbrochen war), vom Schiedsrichter mit einer Zeitstrafe bestraft werden. Gegebenenfalls muss dann der Einschieball wiederholt werden.
- 14.5 Der Einschieball muss in einer Zeitspanne von höchstens 10 Sekunden ausgeführt werden. Die Zeitspanne beginnt, nachdem der Ball ruht, und der Schiedsrichter das Spiel zur Ausführung des Einschieballen frei gegeben hat.
- 14.6 Wird der Einschieball von der ausführenden Mannschaft nicht korrekt ausgeführt, muss der Schiedsrichter auf Einschieball für die andere Mannschaft entscheiden.

## **15 Freistoß**

- 15.1 Ein Freistoß muss an der Stelle ausgeführt werden, an der eine mit einem Freistoß zu ahndende Regelwidrigkeit begangen wurde (Ausnahme Strafraum, s. Regel 15.2).
- 15.2 Müsste ein Freistoß in einem der Strafräume ausgeführt werden, muss der Freistoß auf der entsprechenden Seite auf der Strafraumlinie im Abstand von etwa 1 m zur Seitenbande ausgeführt werden.
- 15.3 Beim Freistoß muss der Ball abgegeben oder direkt auf das Tor geschossen werden. Er darf nicht geführt werden. Der ausführende Spieler darf den Ball nicht 2-mal hintereinander berühren.
- 15.4 Die Spieler der gegnerischen Mannschaft müssen zum Punkt, an dem der Freistoß ausgeführt wird, einen Mindestabstand von 2 m einhalten. Ein gegnerischer Spieler, der, bevor der den Freistoß ausführende Spieler bei der Ausführung des Freistoßes den Ball berührt hat, den Mindestabstand nicht einhält oder nach Aufforderung durch einen Schiedsrichter den Mindestabstand nicht einhält, muss, nachdem der Schiedsrichter das Spiel unterbrochen hat (falls es nicht noch unterbrochen war), vom Schiedsrichter mit einer Zeitstrafe bestraft werden. Gegebenenfalls muss dann der Freistoß wiederholt werden.
- 15.5 Der Freistoß muss in einer Zeitspanne von höchstens 10 Sekunden ausgeführt werden. Die Zeitspanne beginnt, nachdem der Ball ruht, und der Schiedsrichter das Spiel zur Ausführung des Freistoßes frei gegeben hat.
- 15.6 Wird der Freistoß von der ausführenden Mannschaft nicht korrekt ausgeführt, muss der Schiedsrichter auf Freistoß für die andere Mannschaft entscheiden.

## 16 Anstoß

- 16.1 Ein Anstoß muss vom Anstoßpunkt aus ausgeführt werden. Die Spieler der anstoßenden Mannschaft müssen sich beim Anstoß alle in ihrer eigenen Spielfeldhälfte aufhalten; die Spieler der gegnerischen Mannschaft müssen sich beim Anstoß alle in ihrem Strafraum aufhalten.
- 16.2 Der Anstoß muss in die gegnerische Spielfeldhälfte erfolgen.
- 16.3 Beim Anstoß muss der Ball sofort abgegeben werden. Er darf nicht geführt werden. Der ausführende Spieler darf den Ball nicht 2-mal hintereinander berühren.
- 16.4 Die Spieler der anstoßenden Mannschaft dürfen die Mittellinie erst dann überqueren, wenn die in 16.3 erwähnte Abgabe des Balles erfolgt ist.
- 16.5 Die Spieler der nicht anstoßenden Mannschaft dürfen beim Anstoß die eigene Strafraumlinie erst überschreiten, wenn der Ball von 2 verschiedenen Spielern der anstoßenden Mannschaft berührt wurde.
- 16.6 Fährt ein Spieler der nicht anstoßenden Mannschaft beim Anstoß zu früh über die eigene Strafraumlinie, muss der Schiedsrichter auf Freistoß für die anstoßende Mannschaft entscheiden.
- 16.7 Der Anstoß muss in einer Zeitspanne von höchstens 10 Sekunden ausgeführt werden. Die Zeitspanne beginnt, nachdem der Ball ruht, und der Schiedsrichter das Spiel zur Ausführung des Anstoßes frei gegeben hat.
- 16.8 Wird der Anstoß von der anstoßenden Mannschaft nicht korrekt ausgeführt, muss der Schiedsrichter auf Anstoß für die andere Mannschaft entscheiden.

## 17 Schläger

- 17.1 Nicht am Rollstuhl befestigte Schläger
  - 17.1.1 Es sind Feld- und Unihockeyschläger jeder Art erlaubt, wobei die Schaftlänge eines Schlägers 1,25 m nicht überschreiten darf.
  - 17.1.2 Die Schlagfläche des Schlägers darf höchstens 30 cm lang, 10 cm hoch und 1 cm breit sein.
- 17.2 Am Rollstuhl befestigte Schläger
  - 17.2.1 Der Schläger darf an jeder Stelle des Rollstuhles befestigt werden. Die Befestigung des Schlägers am Rollstuhl sowie der Schlägerstiel muss an jeder Stelle einen Mindestabstand zum Boden von 8 cm aufweisen.
  - 17.2.2 Die Schlagfläche des Schlägers darf höchstens 30 cm lang, 10 cm hoch und 1 cm breit sein.
  - 17.2.3 Die Schlägerspitze darf höchstens 50 cm vom vordersten Punkt des Rollstuhles entfernt sein.
  - 17.2.4 An der Schlagfläche des Schlägers darf auf einer oder auf beiden Seiten 1 Seitenflügel befestigt werden.
  - 17.2.5 Der bzw. die Seitenflügel des Schlägers müssen im Winkel von etwa 90° zur Schlagfläche stehen. Pro Seitenflügel ist eine Höhe von 10 cm und eine Länge von 11 cm erlaubt. Der äußerste Zentimeter eines Seitenflügels kann um bis zu 45° nach vorne gebogen werden.
  - 17.2.6 Der Schläger muss aus einem Material bestehen, das eine gewisse Flexibilität besitzt. Starre Materialien wie Eisen, Aluminium, Plexiglas usw. sind strengstens verboten.

- 17.3 Ein Spieler darf nur mit höchstens einem Schläger spielen.
- 17.4 Stellt ein Schiedsrichter während des Spiels bei einem Schläger eines Spielers oder bei der Befestigung eines Schlägers am Rollstuhl eines Spielers einen Verstoß gegen die Regeln 17.1 oder 17.2 fest, muss er diesen Spieler mit einer Zeitstrafe bestrafen. Falls das Spiel nicht schon unterbrochen war, muss der Schiedsrichter vorher auf Freistoß für die gegnerische Mannschaft entscheiden.
- 17.5 Verstößt ein Spieler während des Spiels gegen Regel 17.3 ist er vom Schiedsrichter mit einer Zeitstrafe zu bestrafen. Falls das Spiel nicht schon unterbrochen war, muss der Schiedsrichter vorher auf Freistoß für die gegnerische Mannschaft entscheiden.

## **18 Bekleidung**

- 18.1 Die Feldspieler einer Mannschaft müssen einheitliche Trikots tragen. Die Trikots der Feldspieler der einen Mannschaft müssen sich von den Trikots der Feldspieler der anderen Mannschaft gut unterscheiden. Ist dies nicht der Fall, müssen grundsätzlich die Feldspieler der in der Spielpaarung zuletzt genannten Mannschaft ihre Trikots wechseln oder sich zur besseren Unterscheidung zusätzliche einfarbige einheitliche Bänder umhängen.
- 18.2 Der Torwart einer Mannschaft muss ein Trikot tragen, das sich von den Trikots der übrigen am Spiel teilnehmenden Spieler gut unterscheidet. Ist dies nicht der Fall, muss der betroffene Torwart grundsätzlich das Trikot wechseln oder sich zur besseren Unterscheidung zusätzlich ein einfarbiges Band umhängen.
- 18.3 Jeder Spieler einer Mannschaft muss über ein andersfarbiges Ersatztrikot verfügen.
- 18.4 An den Trikots der Spieler und Ersatzspieler einer jeden Mannschaft sollten sich unterschiedliche, gut sichtbare 1- oder 2-stellige Zahlen befinden (Spielernummer), um die Spieler auf dem Spielfeld besser identifizieren zu können. Auch die Klassifizierungspunkte (KP) der Spieler müssen sich auf den Spielernummernschildern befinden.

## **19 Schlägerverlust**

- 19.1 Verliert ein Spieler seinen Schläger, darf das Spiel deswegen nicht extra unterbrochen werden. Ein Helfer sollte bereitstehen, um den Schläger wieder aufzuheben bzw. neu zu befestigen. Dabei darf das Spiel nicht behindert werden.
- 19.2 Ist ein Schiedsrichter der Meinung, ein den Schläger aufhebender bzw. wieder neu befestigender Helfer behindere das Spiel, muss er auf Bully entscheiden.

## **20 Schiedsrichter**

- 20.1 Das Spiel wird grundsätzlich von 2 Schiedsrichtern geleitet. Bei 2 Schiedsrichtern entscheiden beide über alle begangenen Regelverstöße.
- 20.2 Der Ausrichter des Spiels muss einen Schiedsrichter mit der notwendigen Ausrüstung zur Leitung des Spiels ausstatten.
- 20.3 Wird ein Schiedsrichter während des Spiels mit dem Ball angeschossen, so wird das Spiel so fortgesetzt, als habe der Schiedsrichter den Ball nicht berührt. Ein Schiedsrichter sollte versuchen dem Ball auszuweichen.

- 20.4 Bei 2 Schiedsrichtern sollte jeder der beiden Schiedsrichter jede Entscheidung des anderen mit anzeigen.
- 20.5 Ein Schiedsrichter muss dem Zeitnehmer den Beginn einer Spielzeitunterbrechung anzeigen.
- 20.6 Der Ausrichter eines Spiels bestimmt die zur Leitung des Spiels benötigten Schiedsrichter. Dies gilt auch für offizielle Wettbewerbsspiele, sofern nicht der Fachbereich E-Rollstuhl-Sport des DRS für solche Spiele andere Regelungen über Schiedsrichtereinsätze getroffen oder zur Leitung eines offiziellen Wettbewerbsspiels bereits entsprechende Schiedsrichter benannt hat. Wenn möglich, müssen neutrale Personen das Amt des Schiedsrichters ausüben.

## **21 Zeitnehmer und Zeitnahme**

- 21.1 Der Zeitnehmer muss die Aufgabe der Schiedsrichter übernehmen in Bezug auf die Zeitnahme. Der Zeitnehmer muss die Uhr laufen lassen und während Unterbrechungen der Spielzeit durch einen Schiedsrichter die Uhr anhalten.
- 21.2 Der Zeitnehmer muss auch die Aufgabe der Schiedsrichter übernehmen in Bezug auf die Einhaltung der Klassifizierungspunkteregelung gemäß Regel 2.4. Der Zeitnehmer hat darauf zu achten, dass bei Spielbeginn und Auswechslungen die maximale Summe der Klassifizierungspunktzahlen der Spieler einer Mannschaft nicht überschritten wird.
- 21.3 Der Zeitnehmer muss dem Schiedsrichter das Ende der Spielzeit einer Halbzeit mit einem Signal (einmaliges langes Glockenläuten) anzeigen. Die jeweilige Halbzeit wird offiziell aber erst durch den Abpfiff des Schiedsrichters beendet. Der Zeitnehmer muss dem Schiedsrichter ebenfalls das Ende der Halbzeitpause mit einem Signal (einmaliges langes Glockenläuten) anzeigen.
- 21.4 Der Zeitnehmer muss dem Schiedsrichter mit einem Signal (2-maliges kurzes Glockenläuten) ebenfalls Auswechslungen und Auszeiten anzeigen
- 21.5 Der Zeitnehmer muss schriftliche Aufzeichnungen über Tore, Auswechslungen, Auszeiten, Zeitstrafen und Spelausschlüsse machen.
- 21.6 Die einzigen Ansprechpartner für den Zeitnehmer sind die Schiedsrichter.
- 21.7 Der Zeitnehmer entlässt einen auf Zeit vom Spiel ausgeschlossen Spieler nach Ablauf seiner Zeitstrafe wieder ins Spiel.
- 21.8 Der Ausrichter des Spiels muss den Zeitnehmer mit der notwendigen Ausrüstung zur Erfüllung seiner Aufgaben ausstatten.
- 21.9 Der Ausrichter eines Spiels bestimmt den Zeitnehmer. Dies gilt auch für offizielle Wettbewerbsspiele, sofern nicht der Fachbereich E-Rollstuhl-Sport des DRS für solche Spiele andere Regelungen über Zeitnehmereinsätze getroffen oder für ein offizielles Wettbewerbsspiels bereits einen Zeitnehmer benannt hat. Wenn möglich, muss eine neutrale Person das Amt des Zeitnehmers ausüben.

## **22 Rollstuhlbeschaffenheit**

- 22.1 Gespielt werden muss mit elektrisch motorisierten Rollstühlen, deren Höchstgeschwindigkeit 10 km pro Stunde nicht überschreiten darf.
- 22.2 Die Bodenfreiheit der Rollstühle muss so groß sein, dass der Ball nicht durch Kabel, Fußstützen, Bordsteinheber oder sonstige bewegliche oder verstellbare Teile beim Rollen behindert wird.
- 22.3 Am Rollstuhl dürfen keine baulichen Veränderungen vorgenommen werden, die den Lauf des Balles beeinflussen sollen.
- 22.4 Stellt ein Schiedsrichter während des Spiels bei einem Rollstuhl eines Spielers einen Verstoß gegen Regel 22.1 fest, muss er diesen Spieler mit einer Zeitstrafe bestrafen. Falls das Spiel nicht schon unterbrochen war, muss der Schiedsrichter vorher auf Freistoß für die gegnerische Mannschaft entscheiden.
- 22.5 Stellt ein Schiedsrichter während des Spiels bei einem Rollstuhl eines Spielers einen Verstoß gegen die Regeln 22.2 oder 22.3 fest, muss er auf Freistoß für die gegnerische Mannschaft entscheiden. Zudem ist der betroffene Spieler sofort auszuwechseln und solange in diesem Spiel nicht mehr spielberechtigt bis er für einen regelkonformen Rollstuhl gesorgt hat. Bei der nächsten Einwechslung dieses Spielers muss der Schiedsrichter erst die korrekte Rollstuhlbeschaffenheit bestätigen. Ist der Rollstuhl immer noch nicht regelgerecht, ist die Einwechslung hinfällig.
- 22.6 Die Spielernummer – und bei offiziellen Wettbewerbsspielen auch die Klassifizierungspunktzahl – eines Spielers sind auf einem am Rollstuhl zu befestigenden mindestens DIN A4 großen Schild gut lesbar zu platzieren.

## **23 Unspielbarer bzw. ruhender Ball und Folgen**

- 23.1 Die Regeln 23.3, 23.4, 23.5 und 23.6 kommen nicht zur Anwendung, wenn das Spiel bereits unterbrochen war.
- 23.2 Ist der Ball defekt, muss der Schiedsrichter auf Bully entscheiden, es sei denn, das Spiel war bereits unterbrochen, dann wird das Spiel mit einem neuen Ball normal fortgesetzt.
- 23.3 Bleibt der Ball auf bzw. in einem Rollstuhl liegen und fällt nicht sofort wieder von alleine auf den Boden, muss der Schiedsrichter auf Bully entscheiden.
- 23.4 Liegt der Ball außerhalb eines Torraums mindestens 3 Sekunden unter einem Rollstuhl und ist nicht spielbar, muss der Schiedsrichter auf Bully entscheiden.
- 23.5 Wenn der Ball im Torraum einer Mannschaft auf dem Boden ruht, muss der Schiedsrichter auf Abstoß für diese Mannschaft entscheiden. Dies gilt nicht für einen vom Torwart im Torraum kaputt gefahrenen Ball (s. auch Regel 23.2).
- 23.6 Wenn der Ball die Bande überschreitet, nachdem ihn ein Spieler berührt hat, muss der Schiedsrichter auf Einschieball für die gegnerische Mannschaft entscheiden.

## **24 Erscheinungsbild**

- 24.1 Am Rollstuhl eines Spielers dürfen während des Spiels keine nicht notwendigen Gegenstände, wie z. B. Taschen, Netze, Plastiktüten, Kleidungsstücke, Koffer oder ähnliches, angebracht sein.
- 24.2 Während des Spiels müssen alle Mobiltelefone von Spielern ausgeschaltet sein.
- 24.3 Stellt ein Schiedsrichter während des Spiels bei einem Spieler einen Verstoß gegen die Regeln 24.1 oder 24.2 fest, muss er diesen Spieler mit einer Zeitstrafe bestrafen. Falls das Spiel nicht schon unterbrochen war, muss der Schiedsrichter vorher auf Freistoß für die gegnerische Mannschaft entscheiden.

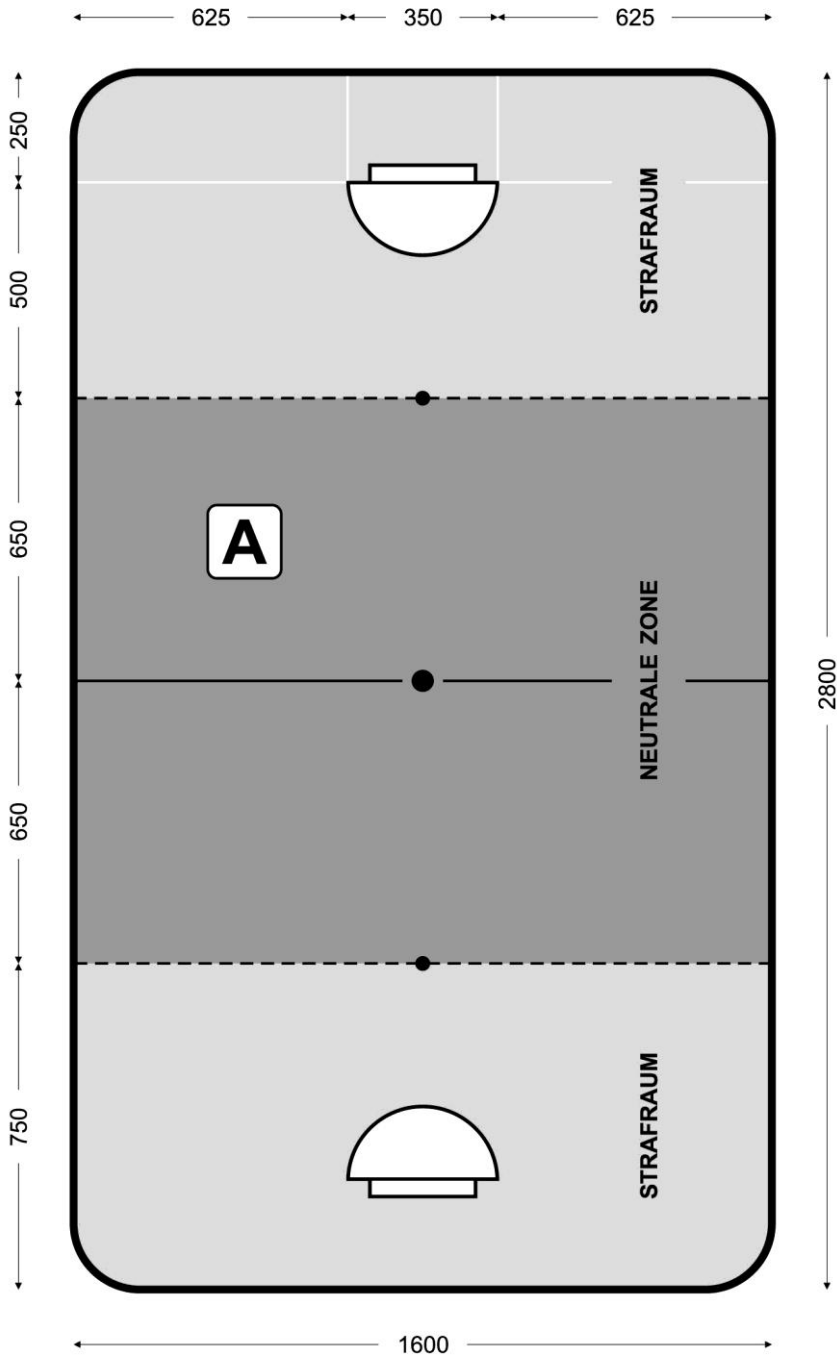
## **25 Klassifizierung**

- 25.1 Wenn ein Spieler die im Klassifizierungsverzeichnis eingetragenen Hilfsmittel während eines offiziellen Wettbewerbsspiels aus zwingenden Gründen nicht benutzt, ist er solange nicht mehr spielberechtigt, bis er dies einem den das Spiel leitenden Schiedsrichtern gemeldet hat. Handelt es sich um ein negatives punktzahlrelevantes Hilfsmittel im Sinne der Klassifizierungsordnung, steigt die Klassifizierungspunktzahl für diesen Spieler um einen Punkt in diesem Spiel. Bei positiven Hilfsmitteln bleibt die Klassifizierungspunktzahl bestehen.
- 25.2 Ein Spieler, der seit der letzten Klassifizierung während eines offiziellen Wettbewerbsspiels zusätzliche bzw. andere punktzahlrelevante Hilfsmittel einsetzt als im Klassifizierungsverzeichnis eingetragen, darf dies nur, nachdem seine Mannschaft bzw. sein Verein eine Änderungsklassifizierung für ihn beim Ausschuss „Klassifizierung im E-Hockey“ beantragt hat und einem den das Spiel leitenden Schiedsrichtern vor Spielbeginn unaufgefordert eine entsprechende gültige Bescheinigung vorgelegt wurde. Die Klassifizierungspunktzahl für diesen Spieler steigt um einen Punkt in diesem Spiel.
- 25.3 Solange ein Spieler, der mit einer Klassifizierungspunktzahl größer als 1 klassifiziert wurde, in einem offiziellen Wettbewerbsspiel mit einem am Rollstuhl befestigten Schläger oder ohne Schläger spielt, beträgt seine Klassifizierungspunktzahl 1.
- 25.4 Ein Spieler, der mit einer Klassifizierungspunktzahl kleiner oder gleich 1 klassifiziert wurde und der seit der letzten Klassifizierung während eines offiziellen Wettbewerbsspiels statt einen am Rollstuhl befestigten Schläger bzw. keinen Schläger einen nicht am Rollstuhl befestigten Schläger einsetzt, darf dies nur, nachdem seine Mannschaft bzw. sein Verein eine Änderungsklassifizierung für ihn beim Ausschuss „Klassifizierung im E-Hockey“ beantragt hat und einem den das Spiel leitenden Schiedsrichtern vor Spielbeginn unaufgefordert eine entsprechende gültige Bescheinigung vorgelegt wurde. Die Klassifizierungspunktzahl für diesen Spieler steigt um einen Punkt in diesem Spiel.
- 25.5 Stellt ein Schiedsrichter während eines offiziellen Wettbewerbsspiels bei einem Spieler einen Verstoß gegen Regel 25.1 Satz 1, 25.2 Satz 1 oder 25.4 Satz 1 fest, muss er diesen Spieler vom Spiel ausschließen. Falls das Spiel nicht schon unterbrochen war, muss der Schiedsrichter vorher auf Freistoß für die gegnerische Mannschaft entscheiden.

## 26 Grundsätzliche Zeichengebung für Schiedsrichter

- 26.1 Tor: 1 Pfiff mit der Schiedsrichterpfeife, sich anschließend drehen und mit beiden waagrecht ausgestreckten Armen zur Mitte des Spielfeldes zeigen.
- 26.2 Freistoßentscheidung: 1 Pfiff mit der Schiedsrichterpfeife, anschließend mit waagrecht ausgestrecktem Arm in Richtung des Freistoßes zeigen.
- 26.3 Bullyentscheidung: 1 Pfiff mit der Schiedsrichterpfeife, anschließend mit beiden Armen senkrecht nach oben zeigen.
- 26.4 Einschiebeballentscheidung: 1 Pfiff mit der Schiedsrichterpfeife, anschließend mit waagrecht ausgestrecktem Arm in Richtung des Einschiebeballes zeigen.
- 26.5 Penaltyentscheidung: 1 Pfiff mit der Schiedsrichterpfeife, anschließend mit dem einen Arm auf den Penaltypunkt zeigen und den anderen Arm senkrecht in die Luft strecken.
- 26.6 Spielzeitunterbrechung: Sich zum Zeitnehmer wenden und mit beiden Händen über dem Kopf ein "T" formen.
- 26.7 Abstoßentscheidung: 1 Pfiff mit der Schiedsrichterpfeife, anschließend beide Arme waagrecht seitwärts ausstrecken.
- 26.8 Spiel bzw. Ball frei geben und Spiel unterbrechen: 1 Pfiff mit der Schiedsrichterpfeife.
- 26.9 Zeitstrafe: Dem zu bestrafenden Spieler die Gelbe Karte zeigen.
- 26.10 Spielausschluss eines Spielers: Dem zu bestrafenden Spieler die Rote Karte zeigen.

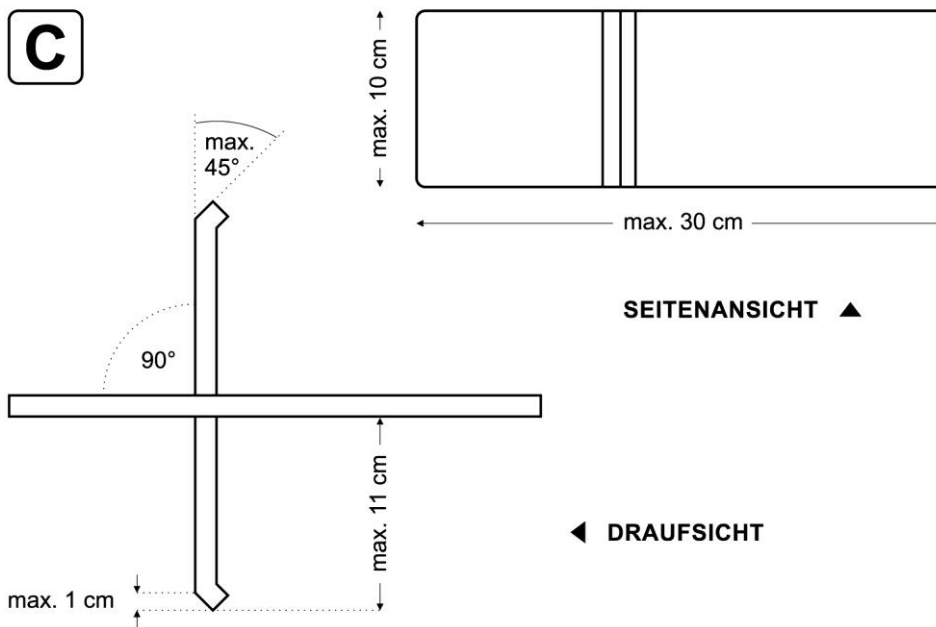
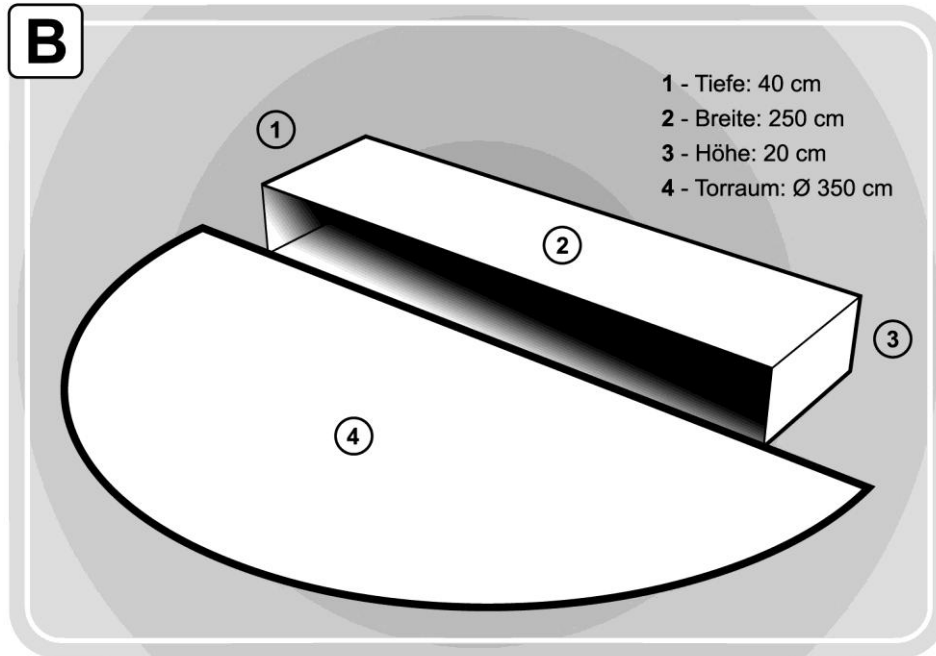
**Anhang A – Spielfeld**



**Anhang B – Torraum**

und

**Anhang C – Festschläger**



**Diese Regeln sind solange gültig bis von der für das E-Hockey-Regelwerk verantwortlichen Stelle des Fachbereich E-Rollstuhl-Sport des DRS neue Regeln herausgegeben werden.**