

DRS



Deutscher Rollstuhl-Sportverband e.V.

FACHBEREICH ELEKTRO-ROLLSTUHL-SPORT Regelwerk Powerchair Hockey



**POWERCHAIR HOCKEY
DEUTSCHLAND**

Vorläufige Ausgabe 2021

Inhalt

A – Das Spielfeld Seite 4

- A.1. Spielfeld
- A.2. Begrenzungen
- A.3. Linien, Felder, Markierungen und Punkte
- A.4. Tor

B – Die Ausstattung Seite 6

- B.1. Ball
- B.2. Handschläger
- B.3. Festschläger (T-Stick)
- B.4. Rollstuhl

C – Die Mannschaft Seite 9

- C.1. Team
- C.2. Spieler
- C.3. Mannschaftskapitän
- C.4. Auswechselspieler
- C.5. Trainer und Teamassistenten

D – Bestimmungen der Spieldauer Seite 13

- D.1. Spielzeit
- D.2. Verlangte Auszeit
- D.3. Spielverlängerung

E – Bestimmungen zur Nutzung der Ausrüstung Seite 15

- E.1. Fahren des Rollstuhls
- E.2. Spielen des Balles
- E.3. Gebrauch des Schlägers

F – Bestimmungen zum Spiel Seite 17

- F.1. Tor
- F.2. Ball im Aus
- F.3. Nicht spielbarer Ball
- F.4. Drei-Sekunden-Regel
- F.5. Torraumregel

Inhalt

G – Körperkontakte und Verstöße Seite 21

- G.1. Körperkontakt
- G.2. (Un-) beabsichtigte Verstöße
- G.3. Ernste vorsätzliche Verstöße
- G.4. Fehlverhalten

H – Strafen Seite 26

- H.1. Verwarnung
- H.2. Zeitstrafe (Gelbe Karte)
- H.3. Disqualifizierung (Rote Karte)

I – Start oder Wiederaufnahme des Spieles Seite 29

- I.1. Anspiel
- I.2. Schiedsrichterball (Bully)
- I.3. Torwartball
- I.4. Freistoß
- I.5. Vorteil-Regel
- I.6. Strafstoß
- I.7. Penalty-Schießen

Anhänge zum Regelwerk:

| | |
|---|----------|
| 1 – Schiedsrichtersignale | Seite 35 |
| 2 – Verzeichnis der Verstöße, Strafen, Wiederaufnahme | Seite 44 |
| 3 – Erläuterungen zum Thema Körperkontakt | Seite 45 |
| 4 – Spielfeld und Strafraum | Seite 50 |
| 5 – Festschläger | Seite 52 |
| 6 – Handschläger | Seite 53 |
| 7 – Tor | Seite 54 |
| 8 – Aufgaben des Spieltisches | Seite 55 |

Über dieses Regelwerk:

Dieses Regelwerk definiert die Regeln des Internationalen Powerchair Hockey, die in allen offiziellen IPCH-Spielen zu verwenden sind.

Sofern es zu einer Spielsituation kommt, die nicht durch eine Regel abgedeckt ist, liegt die endgültige Entscheidung im Ermessen der Schiedsrichter.

Ziel des Spiels ist es, mehr Tore zu erzielen als die gegnerische Mannschaft gemäß den Regeln.

Darüber hinaus gibt es bei offiziellen IPCH-Wettbewerben und -Veranstaltungen Vorschriften, die es gemäß der Spielordnung, einzuhalten gilt.

A – Das Spielfeld

A.1. Spielfeld (Anhang 4)

A.1.1. Die Spielfeld-Form soll rechteckig mit runden Innenecken sein, hart und glatt, ohne Hindernisse. Die runden Innenecken sind verpflichtend.

A.1.2. Das Spielfeld soll 26 m lang und 16 m breit. Abweichungen sind erlaubt. Die minimalen Maße sind 24 m lang und 14 m breit, die maximalen Maße sind 26 m lang und 16 m breit.

A.1.3. Die Oberfläche soll aus Holz oder synthetischem Material sein.

A.2. Begrenzungen (Anhang 4)

A.2.1. Das Spielfeld soll von einer Bande mit der gleichbleibenden Höhe von 20 cm eingegrenzt sein, welche auf der Innenseite in einem Winkel von 80°-90° zum Boden des Spielfeldes steht.

A.2.2. Ecken des Spielfeldes sollen innen abgerundet sein.

A.3. Linien, Felder und Punkte (Anhang 4)

A.3.1. Das Spielfeld besteht aus folgenden Linien, Feldern, Markierungen und Punkten:

Mittellinie

Die Mittellinie soll parallel zu den kurzen Seiten des Spielfeldes sein und teilt das Spielfeld in zwei gleich große Hälften.

Straflinie

Die zwei Straflinien sollen parallel und mit einem Abstand von 7,5 m zu den kurzen Seiten des Spielfeldes sein.

Torlinie

Die zwei Torlinien sollen parallel und mit einem Abstand von 2,5 m zur kurzen Seite des Spielfeldes sein.

Torpfostenlinie

Die Stellen der Torpfosten sollen mit kurzen, zu den Torlinien rechtwinkligen Linien markiert sein.

Neutraler Bereich

Dies ist der Bereich zwischen den Straflinien.

Strafraum

Dies ist der Bereich zwischen den beiden Straflinien und den kurzen Seiten des Spielfeldes, einschließlich der Straflinie.

Torraum

Der Torraum stellt die zwei halbkreisförmigen Bereiche, einschließlich der Torraumlinie und der Torlinie, vor jedem Tor, dar.

Die Halbkreise haben einen Radius von 1.75 m (gemessen von der Mitte der Torlinie).

Torraum-Linien

Die Torraum-Linien bilden die zwei Halbkreis-Linien, die den Torraum begrenzen.

Mittelpunkt

Der Mittelpunkt befindet sich in der Mitte der Mittellinie.

Mittelpunkt der Strafraumlinie

In der Mitte jeder Straflinie befinden sich diese Mittelpunkte.

Mannschaftsbereich

Der Mannschaftsbereich stellt die zwei Bereiche außerhalb des Spielfeldes an der Seite des Spieltisches, zwischen den Straflinien und den kurzen Seiten des Spielfeldes dar. Die Mannschaftsbereiche sind jeweils 7.5 m lang und 2 m tief (gemessen vom Schiedsrichterbereich).

Zeitstrafenbereich / Auswechselspielerbereich

Diese zwei Bereiche befinden sich an beiden Seiten des Spieltisches mit einer minimalen Länge von jeweils 3m (gemessen vom Spieltisch) und 2 m Tiefe (gemessen vom Schiedsrichterbereich).

Schiedsrichterbereich

Dies ist der Bereich um das Spielfeld und hat eine Breite von 1 m.

Eingang / Ausgang

Die neutralen Begrenzungen vor dem Spieltisch.

Spieltisch

Ein Tisch in der Verlängerung der Mittellinie, 1 m außerhalb des Spielfeldes.

Zuschauerbereich

Der Zuschauerbereich stellt den Bereich rund um das Spielfeld, aber mindestens 1 m außerhalb des Schiedsrichterbereichs, des Mannschaftsbereichs und des Spieltisches dar.

A.3.2. Der Schiedsrichterbereich soll mit einer 4 bis 5 cm breiten Markierung am Boden (Tape) in einer gut erkennbaren Farbe gekennzeichnet werden.

A.3.3. Alle Markierungen sollen 4-5 cm breite Linien sein, in einer gut sichtbaren Farbe.

A.4. Tor (**Anhang 7**)

A.4.1. Das Tor ist 250 cm breit (gemessen von der Innenseite der Torpfosten).

A.4.2. Das Tor ist 20 cm hoch (gemessen vom Boden bis zum unteren Ende der vorderen Torlatte).

A.4.3. Das Tor ist 40 cm tief (gemessen von der Vorderseite der Torpfosten bis zur hinteren Bodenstange).

A.4.4. Die Maschen des Tornetzes sind so dicht, dass der Ball nicht hindurch kann. Das Tornetz soll transparent, nicht schlaff oder locker sein.

A.4.5. Das Tor soll ein Fallnetz haben.

A.4.6. Das Fallnetz des Tores darf zwischen einem Minimum von 8 cm und einem Maximum von 10 cm nach innen in das Tor fallen/hängen. Messpunkt ist die hintere Innenkante des Tores.

A.4.7. Das Tor soll mit den Torpfosten auf der Torlinie platziert werden.

A.4.8. Die offene Seite des Tores zeigt zum Mittelpunkt.

B – Die Ausstattung

B.1. Der Ball

B.1.1. Der Ball soll aus synthetischem Material sein und ist ein hohler, runder, mit Luft gefüllter Ball mit Löchern.

B.1.2. Der Durchmesser des Balles soll 72 +/-1 mm betragen

B.1.3. Der Loch-Durchmesser beträgt 10 +/-1 mm

B.1.4. Der Ball hat ein Gewicht von 23 +/-1gr.

B.1.5. Die Farbe des Balles soll im Kontrast zur Farbe des Spielfeldbodens sein.

B.1.6. Der Ball soll 26 Löcher haben.

B.2. Der Handschläger (**Anhang 6**)

B.2.1. Der Handschläger ist aus nicht-durchsichtigem, synthetischem Material.

B.2.2. Der Handschläger hat keine rauen Kanten, vorstehende Elemente oder andere scharfe Teile.

- B.2.3. Der Handschläger soll nicht länger als 112 cm sein (gemessen ab dem Schlägerblatt).
- B.2.4. Der Handschläger besteht aus einem Teil. Falls der Schläger nicht aus einem Teil besteht, soll das Schlägerblatt eine feste Anbringung zum Griff mittels vorgefertigter Löcher und unter Verwendung von Nieten oder Schrauben haben oder das Schlägerblatt ist mit dem Griff fest zusammengesteckt.
- B.2.5. Das Schlägerblatt des Handschlägers soll eine maximale Länge von 27 cm und eine maximale Höhe von 8 cm haben.
- B.2.6. Das Schlägerblatt des Handschlägers soll eine minimale Dicke von 0,8 cm und eine maximale Dicke von 1 cm haben.
- B.2.7. Die Biegung der Schaufel soll nicht über 3 cm sein (gemessen von der unteren Kante des höchsten Punktes des Schlägerblatts). Zum Messen wird der Handschläger auf eine ebene Fläche mit der Krümmung nach oben gelegt.
- B.2.8. Dem Spieler ist nicht erlaubt, den Handschläger am Rollstuhl zu befestigen
- B.2.9. Sollte ein Spieler nicht in der Lage sein, den Schläger per Hand zu führen, so ist es ihm erlaubt, den Schläger am Körper zu fixieren, wenn der Spieler mit jener Fixierung so klassifiziert wurde.
- B.2.10. Ein Spieler, der einen Schläger verwendet, der die Bestimmungen von Artikel B 2 nicht erfüllt, wird vom Schiedsrichter vom Spielfeld geschickt.

B.3. Der Festschläger (T-Stick) (Anhang 5)

- B.3.1. Der Festschläger soll vorne am Rollstuhl befestigt werden.
- B.3.2. Die Distanz zwischen der Vorderseite des Festschlägers und dem vordersten festen Punkt des Rollstuhls darf nicht größer als 50 cm sein.
- B.3.3. Der Festschläger soll ein Schlägerblatt haben und darf ein Paar Seitenflügel haben.
- B.3.4. Das Schlägerblatt und die Seitenflügel sollen aus synthetischem, nicht durchsichtigem Material sein.
- B.3.5. Die Verbindungsteile, welche die Seitenflügel am Schlägerblatt und den Festschläger an dem Rollstuhl halten, sollen aus Metall und/oder Aluminium sein.
- B.3.6. Alle Verbindungsteile oberhalb des Schlägerblatts sollen so hoch angebracht sein, dass der Ball darunter frei durchrollen kann.
- B.3.7. Das Schlägerblatt soll eine maximale Länge von 30 cm haben.

B.3.8. Das Schlägerblatt soll eine maximale Höhe von 10 cm bei einer minimalen Länge von 20 cm haben (gemessen von der Vorderseite des Schlägerblattes).

B.3.9. Das Schlägerblatt und die Seitenflügel sollen eine maximale Dicke von 2 cm haben.

B.3.10. Die Biegung des Schlägerblattes soll nicht über 3 cm groß sein.

C.3.11 Die Seitenflügel dürfen an jeder beliebigen Stelle an der Seite des Schlägerblattes angebracht werden, in einem Winkel zwischen 75° und 90°.

B.3.12. Die Seitenflügel sollen eine maximale Höhe von 10 cm haben.

B.3.13. Die Seitenflügel sollen eine maximale Breite von 10 cm haben (gemessen ab dem Schlägerblatt).

B.3.14. Die Enden der Seitenflügel dürfen maximal auf 2 cm abgerundet sein und dürfen einen Innenwinkel von 135° nicht überschreiten.

B.3.15. Ein Spieler, der einen Festschläger verwendet, der nicht den Vorschriften aus Artikel B.3. entspricht, wird vom Schiedsrichter vom Spielfeld geschickt.

B.4. Der Rollstuhl

B.4.1. Der Rollstuhl soll elektrisch angetrieben sein, mit einem Minimum an 4 Rädern und maximal 6 Rädern, einschließlich mit einem Maximum an 2 Ersatzrädern. Räder, die an einer Achse zwei Räder haben, gelten als ein Rad. Andere elektronisch angetriebenen Fahrzeuge (z.B. Scooter) sind nicht erlaubt.

B.4.2. Der Rollstuhl soll keine scharfen, hervorstehenden Elemente aufweisen.

B.4.3. Alle Teile des Rollstuhls, außer die Räder (damit meint man: nur die drehenden Reifen, die den Boden berühren, nicht die Achsen oder andere Teile) und Stützräder, sollen so hoch sein, dass der Ball frei unter dem Rollstuhl durchrollen kann. Sollte dies nicht Fall sein, darf der Torwart nur ohne Schläger spielen.

B.4.4. Es dürfen keine unnötigen und bewegbaren Teile oder Gegenstände sich unter, auf, am oder im Rollstuhl befinden.

B.4.5. Es ist erlaubt mit Schutzvorkehrungen um dem Rollstuhl zu spielen, um den Spieler und/oder den Rollstuhl zu schützen. Die Schutzvorkehrungen müssen folgende Richtlinien erfüllen:

a) Schutzrahmen sollen abgerundet und ohne scharfe und/oder hervorstechende Teile sein.

b) Sie sollen von der Höhe so eingestellt sein, dass der Ball problemlos unten durchrollen kann.

c) Sie dürfen an der äußeren Kante nicht weiter als 5 cm über jede Seite des Rollstuhls herausstehen, einschließlich der Dicke des Schutzrahmens.

B.4.6. Der Rollstuhl muss mit Rädern ausgestattet sein, die keine Spuren am Boden des Spielfeldes hinterlassen.

B.4.7. Ein Spieler, der einen Rollstuhl verwendet, der nicht den Vorschriften aus Artikel B.4. entspricht, wird vom Schiedsrichter vom Spielfeld geschickt.

C – Die Mannschaft

C.1. Team

C.1.1. Jedes Team darf folgende Teammitglieder in seinem Mannschaftsbereich haben:

- maximal 1 Teammanager
- maximal 2 Trainer
- maximal 10 Teambetreuer
- maximal 10 Spieler

C.1.2. Nur Teamdelegierte, die nachweislich zum Team gehören (personal accreditation card), dürfen den Mannschaftsbereich betreten. Alle Personen, die sich unerlaubterweise während des Spieles im Mannschaftsbereich aufhalten, werden mit einer Roten Karte (Spielstrafe 1) bestraft.

C.2. Spieler

C.2.1. Vor dem Start des Spiels, positioniert sich die auf dem Spielformular zuerst genannte Mannschaft auf der linken Seite des Spieltisches, vom Spielfeld aus gesehen. Die Mannschaften tauschen nicht die Seiten ihres Mannschaftsbereichs nach der ersten Hälfte.

C.2.2. Jede Mannschaft soll 1 Torwart und 4 Feldspieler auf dem Spielfeld haben um das Spiel zu beginnen.

C.2.3. Jede Mannschaft soll mit maximal 12 Klassifizierungspunkten auf dem Spielfeld spielen, einschließlich Spieler mit einer Zeitstrafe oder einer Disqualifizierung. Verstöße dieser Regel werden als ernstesten vorsätzlichen Regelverstoß angesehen.

- C.2.4. Alle Spieler sollen mit einem Hand- oder Festschläger spielen. Das heißt, dass das Spielen ohne Schläger nicht erlaubt ist. Dies gilt nicht, wenn man den Schläger auf dem Spielfeld verliert.
- C.2.5. Jede Mannschaft soll mit max. 3 Handschläger-Spielern auf dem Spielfeld spielen, einschließlich Spieler mit einer Zeitstrafe oder einer Disqualifizierung.
- C.2.6. Wenn ein Torwart sich am Spiel beteiligt, soll er einen Festschläger benutzen.
- C.2.7. Die Spieler sollen keine unnötigen und bewegbaren Zusatzteile am, auf oder im Rollstuhl mit sich führen.
- C.2.8. Die Feldspieler einer Mannschaft sollen ähnliche Trikots, aber in einer anderen Farbe, als die der Gegenmannschaft tragen.
- C.2.9. Das Trikot des Torwarts soll eine andere Farbe haben als die der eigenen Mannschaft oder die der Gegenmannschaft.
- C.2.10. Alle Spieler müssen anhand einer Nummer auf der Vorderseite des Trikots identifizierbar sein. Die Nummer soll eindeutig sichtbar sein und auf der Vorderseite eine Mindesthöhe von 7 cm haben.
- C.2.11. Alle Spieler müssen anhand einer Nummer und dem Namen auf eine Schild identifizierbar sein. Dieses Schild muss am hinteren Ende des Rollstuhls fest fixiert und gut sichtbar sein.
Das Schild soll im A3 Format sein und folgende Angaben beinhalten:

Die Nummer muss in arabischen und der Name in lateinischen Zeichen sein. Die Höhe der Zahlen soll mind. 15 cm betragen.

Über der Spielernummer steht der erste Buchstaben des Vornamens und der Nachname des Spielers in einer Linie.
Die Höhe der Buchstaben soll mind. 5 cm betragen. Sollte es aufgrund der Länge des Namens nicht möglich sein ihn in eine Zeile zu schreiben, dürfen die Buchstaben auch kleiner werden, um in eine Zeile zu passen.
- C.2.12. Werbung auf den Trikots, dem Rollstuhl und/oder den Schildern ist erlaubt solange sie die Nummern und Namen der Spieler nicht verdecken.
- C.2.13. Spieler, die sich nicht an die Voraussetzungen von C.2.1 bis C.2.11 halten, werden vom Schiedsrichter vom Spielfeld geschickt.
- C.2.14. Ein Spieler darf Schutzausrüstung tragen, z.B. Sicherheitsgurte, Augenschutz, Helm, Knie- oder Armschoner.
- C.2.15. Ein Spieler darf während des Spiels ohne die Erlaubnis des Senior Schiedsrichters weder das Spielfeld betreten, noch verlassen
Falls ein Spieler dies dennoch tun sollte, gilt das als ein mittelschweres Fehlverhalten und der Spieler erhält eine Gelbe Karte.

- C.2.16. Nach der Halbzeit werden die Seiten auf dem Spielfeld gewechselt.
- C.2.17. Während der Pause ist es der Mannschaft erlaubt, das Spielfeld zu verlassen.
- C.2.18. Einem Spieler ist es nicht erlaubt in einer niedrigeren Klassifizierung zu spielen, als er klassifiziert wurde.
- C.2.19. Eine Mannschaft kann nur mit einer minimalen Spieleranzahl von 3 Spielern (inklusive Torwart) spielen. Falls die Anzahl der Spieler kleiner als 3 ist (im Fall von Roter Karte, Verletzungen, Rollstuhlprobleme oder aus anderen Gründen), gilt das Spiel als beendet und das Spielresultat wird folgendermaßen geregelt:

Wenn das Team mit der höheren Anzahl an Spielern führt, gilt als Endresultat.

Wenn das Team mit der höheren Anzahl an Spielern nicht führt oder es unentschieden steht plus das Spiel in der ersten Halbzeit abgebrochen werden muss, dann muss das Spiel wiederholt werden.

Wenn das Team mit der höheren Anzahl an Spielern nicht führt oder es unentschieden steht plus das Spiel in der zweiten Halbzeit abgebrochen werden muss oder das Spiel nach einer Pause (beispielsweise durch einen Unfall oder eine Verletzung) nicht wiederaufgenommen werden kann, wird das Spiel mit einem Endresultat von 3:0 für die Mannschaft, welche den Verstoß nicht verursacht hat, beendet.

Im Falle einer Verletzung eines Spielers, der zu der Mannschaft gehört, welche nur 3 Spieler hat, gilt die Regel C.2.19, wenn der verletzte Spieler nach einem technischen Time-Out von 1 Minute nicht wieder in das Spielgeschehen eingreifen oder ausgewechselt werden kann.

C.3. Mannschaftskapitän

- C.3.1. Jedes Team soll einen Mannschaftskapitän haben, den man an der Kapitänsbinde am Oberarm erkennen muss.
- C.3.2. Der Kapitän repräsentiert die Mannschaft und hat die Erlaubnis, den Schiedsrichter höflich um Erklärungen von Regeln oder anderen wichtigen Informationen zu bitten.
- C.3.3. Vor dem Spielstart soll sich der Kapitän beim führenden Schiedsrichter zum Münzwurf melden.
- C.3.4. Die Mannschaft, die den Münzwurf gewinnt, darf zwischen Tor Wahl (Seitenwahl) oder Anstoß entscheiden.
- C.3.5. Sollte der Kapitän das Spielfeld verlassen, soll er den Senior Schiedsrichter informieren, wer ihn als Kapitän ersetzen wird.
- C.3.6. Der Kapitän soll das Spielformular unmittelbar nach dem Wettkampf kontrollieren und unterschreiben.

C.4. Auswechselspieler

C.4.1. Jede Mannschaft darf höchstens 5 Einwechselspieler haben.

C.4.2. Alle Einwechselspieler müssen während des Spiels im Mannschaftsbereich bleiben, mit folgenden Ausnahmen: Während einer angegebenen Auszeit ist es den Einwechselspielern gestattet, den Schiedsrichterbereich zu betreten, aber nur als Verlängerung des Strafraumes an der Seite ihres eigenen Mannschaftsbereichs. Während der Pause dürfen Einwechselspieler den Spielbereich verlassen.

C.4.3. Ein Spieler, der ausgewechselt wird, und dessen Einwechselspieler müssen vom Trainer beim Punkteverwalter durch die Notierung auf dem Auswechsellzettel der beiden Spielernummern und Klassifizierungspunkte angekündigt werden. Während der Ankündigung nimmt der Einwechselspieler im Auswechselspielerbereich Stellung ein. Bevor der Spieler eingewechselt wird, wird überprüft, ob die Ausrüstung und Gesamtklassifizierungspunktzahl der Mannschaft den Regeln entsprechen.

C.4.4. Der Trainer kann uneingeschränkt Einwechselspieler einsetzen.

C.4.5. Der Zeitverwalter soll dem Schiedsrichter den Wechsel signalisieren. Der Schiedsrichter stimmt dem Wechsel zu, sobald ein kurzer Spielstopp entsteht.

C.4.6. Der Wechsel findet im Auswechselbereich, an der Seite des eigenen Mannschaftsbereichs statt. Der Wechsel muss so schnell wie möglich geschehen. Eine Verletzung dieser Regel kann vom Schiedsrichter gemäß Artikel G.2. und G.4. (Spielverzögerung) bestraft werden.

C.4.7. Sobald der Einwechselspieler seine Position auf dem Spielfeld bezogen hat, wird das Spiel da weitergespielt, wo es unterbrochen wurde.

C.4.8. Sollte innerhalb 1 Minute ein defekter Rollstuhl nicht reparierbar sein oder die Verletzung eines Spielers noch andauern, so muss entweder der Rollstuhl gewechselt oder der Spieler ausgewechselt werden, damit das Spiel fortgesetzt werden kann.

C.5. Trainer

C.5.1. Jedes Team darf von einem Trainer und einem Trainerassistenten betreut werden.

C.5.2. Der Trainer bzw. die Trainer sind für folgende Tätigkeiten verantwortlich: Sicherstellen, dass von den Spielern die Bestimmungen bezüglich Schläger (Artikel B.2. + B.3.), Rollstuhl (Artikel B.4.) und Mannschaft (Artikel C) eingehalten werden.

Kontrolle der Namen, Nummern und Klassifizierungspunkten auf dem Spielformular vor Spielbeginn.

Sicherstellen, dass die Mannschaft pünktlich und spielbereit auf dem Spielfeld erscheint.

Sicherstellen, dass die zulässige Gesamtklassifizierungspunktzahl von 12 Punkten nicht überschritten wird.

C.5.3. Der Trainer bzw. die Trainer oder der Teammanager sind für folgende Tätigkeiten verantwortlich:

- Den Punkteverwalter bitten, einen Spieler auszuwechseln.
- Den Punkteverwalter um eine verlangte Auszeit bitten.

C.5.4. Während des Spieles müssen die Trainer und andere Teammitglieder im eigenen Mannschaftsbereich bleiben. Es gelten folgende Ausnahmen: Während der Pause ist es dem Trainer und den Teammitgliedern erlaubt, den Spielbereich zu verlassen, um sich mit der Mannschaft zu besprechen oder Hilfestellung zu leisten.

Während einer verlangten oder technischen Auszeit ist es dem Trainer und den anderen Teammitgliedern erlaubt, den Schiedsrichterbereich und/oder das Spielfeld zu betreten, um ihre Spieler zu betreuen, aber nur innerhalb des Strafraumes an der Seite ihres eigenen Teams.

Im Falle einer Verletzung oder eines Rollstuhldefekts darf der Trainer oder die anderen Teammitglieder den Schiedsrichterbereich und das Spielfeld betreten und den Teambereich betreten oder verlassen, wenn der Schiedsrichter das Spiel gestoppt hat.

C.5.5. Den Trainern und Teamassistenten ist es nicht erlaubt die Banden während des Spiels zu öffnen.

C.5.6. Verstöße gegen die Regeln C.5.3. und C.5.4. sollen vom Schiedsrichter mit einer offiziellen Verwarnung (Artikel H.3.) bestraft werden.

D – Bestimmungen der Spieldauer

D.1. Spielzeit

D.1.1. Ein Spiel besteht aus zwei Spielhälften mit der Dauer von jeweils 20 Minuten Spielzeit und einer Halbzeitpause von 10 Minuten.

D.1.2. Zeit läuft: Der Zeitverwalter startet die Spieluhr jedes Mal, wenn der Schiedsrichter zur Wiederaufnahme des Spiels pfeift und am Anfang jeder Spielhälfte oder der Verlängerung. Das Spiel läuft.

D.1.3. Zeit stoppt: Der Zeitverwalter schaltet die Spieluhr jedes Mal aus, wenn jedes Mal das Spiel unterbrochen wird, sobald der Schiedsrichter das Spiel unterbricht, sowie am Ende jeder Spielhälfte oder der Verlängerung. Das Spiel stoppt.

D.1.4. Eine Spielhälfte oder die Verlängerung ist zu Ende, sobald das Signal erklingt.

Wenn eine Spielhalle mit solch einem Signal nicht ausgerüstet ist oder die Lautstärke des Signals nicht laut genug ist, ist die Spielhälfte oder die Verlängerung zu Ende, sobald der Schiedsrichter das Spiel offiziell per Abpfiff beendet.

D.2. Verlangte Auszeit

D.2.1. Während jeder Spielhälfte darf jede Mannschaft höchstens eine verlangte Auszeit nehmen.

D.2.2. Die Dauer einer verlangten Auszeit beträgt 1 Minute.

D.2.3. Eine nicht verwendete verlangte Auszeit darf nicht auf die nächste Halbzeit verschoben werden.

D.2.4. Trainer oder Teammanager ist/sind berechtigt beim Punkteverwalter durch Verwendung einer Auszeitkarte eine verlangte Auszeit anzufragen.

D.2.5. Der Zeitverwalter soll sofort ein Signal an den Senior Schiedsrichter geben, sobald eine verlangte Auszeit beantragt wurde.

D.2.6. Der Schiedsrichter wird die verlangte Auszeit beim nächstmöglichen Spielstopp erlauben.

D.2.7. Der Zeitverwalter soll die verlangte Auszeit stoppen und dem Senior Schiedsrichter ein Zeichen geben, sobald die Zeit abgelaufen ist.

D.2.8. Das Spiel wird genau an der Stelle weitergespielt, an der es unterbrochen wurde.

D.2.9. Während der vollständigen Dauer einer verlangten Auszeit müssen die Spieler, die sich zu diesem Zeitpunkt auf dem Spielfeld befinden, sich in dem Bereich des Spielfeldes versammeln, welcher an den eigenen Mannschaftsbereich grenzt.

D.2.10. Nach dem Ende des Time-Outs nehmen zuerst die Spieler des verteidigenden Teams ihre Positionen auf dem Spielfeld wieder ein, danach sollen die Spieler des angreifenden Teams ihre Positionen auf dem Spielfeld wieder einnehmen.

D.2.11. Ein technisches Time-Out kann nur dafür genutzt werden, um Spieler zu assistieren sowie technischen Probleme zu reparieren bzw. zu fixieren. Dieses Time-Out kann nicht für das Coachen des Teams verwendet werden.

D.3. Spielverlängerung

- D.3.1. Falls ein Spiel in den Ausscheidungsspielen nach der regulären Spielzeit mit einem Unentschieden endet, wird das Spiel zuerst mit einer Spielverlängerung und danach mit einem Strafstoßschießen entschieden.
- D.3.2. Die Dauer der Spielverlängerung beträgt 10 Minuten effektive Spielzeit und wird nach dem „Golden-Goal“-Prinzip gespielt: Sobald eine Mannschaft ein Tor in der Verlängerung erzielt hat, ist das Spiel vorbei und die Gewinnermannschaft bekommt ein Tor zum unentschiedenen Resultat vor der Spielzeitverlängerung hinzugerechnet.

D.3.3. Vorgehen:

Zwischen der regulären Spielzeit und der Verlängerung findet eine Unterbrechung von 5 Minuten statt.

Die Mannschaften sollen die Seiten tauschen. Verlangte Auszeiten sind nicht erlaubt. Auswechslungen sind erlaubt.

2 Minuten Zeitstrafen, die nach der regulären Spielzeit noch nicht abgelaufen sind, laufen in der Spielverlängerung weiter.

Zeitstrafen, die nach der regulären Spielzeit noch übrig sind, gelten auch während der Verlängerung.

Für das Anspiel und die Spielunterbrechungen gelten die gleichen Regeln wie bei der regulären Spielzeit.

Sollte das Ergebnis nach der Verlängerung immer noch unentschieden sein, wird das Spiel mittels Strafstoßschießens entschieden (**Artikel I.7.**).

E – Bestimmungen zur Nutzung der Ausrüstung

E.1. Fahren des Rollstuhls

E.1.1. Die Füße sollen so hoch sein, dass der Ball ungehindert darunter hindurchrollen kann.

E.1.2. Während des Spiels sollen die Spieler auf dem Sitz des Rollstuhls sitzen bleiben.

E.1.3. Während des Spiels darf der Spieler maximal 15 km/h mit seinem Rollstuhl fahren.

E.1.4. Rollstuhl-Kontakt mit dem Rollstuhl, Schläger oder Körper eines anderen Spielers, mit den Begrenzungen, den Toren und den Schiedsrichtern, sind nicht erlaubt.

E.1.5. Im Falle eines defekten Rollstuhls soll der Schiedsrichter nicht pfeifen.

Während des nächsten Spielstopps soll auf „Technische Auszeit“ entschieden und versucht werden, den Rollstuhl zu reparieren. Sollte der Rollstuhl nicht innerhalb 1 Minute repariert werden können muss ein Einwechselspieler eingewechselt werden oder der Spieler muss den Rollstuhl wechseln.

E.1.6. Verstöße gegen die Regeln E.1.1. bis E.1.5. sollen vom Schiedsrichter gemäß Artikel H.

E.2. Spielen des Balles

E.2.1. Der Ball darf nur mit dem Schlägerblatt und dem Rollstuhl gespielt werden.

E.2.2. Der Ball darf in jede Richtung gespielt werden

E.2.3. Der Ball soll nicht über eine Höhe von 20 cm oberhalb des Bodens gespielt werden. Verstöße gegen diese Regel werden vom Schiedsrichter gemäß Artikel H und I bestraft.

E.2.4. Falls der Ball durch den Rollstuhl, die Bande, ein Tor oder einen Schiedsrichter gespielt oder berührt wird und deshalb höher als 20 cm fliegt, wird dies als unbeabsichtigt gewertet und gilt somit nicht als Grund, das Spiel anzuhalten. Außer es entsteht dadurch ein Tor. Das Spiel wird mit einem Torwartball fortgesetzt.

E.2.5. Ein Spieler darf nicht:

- Über den Ball drüber fahren und ihn dadurch zerdrücken.
- Den Ball aufheben, kicken, werfen, köpfen, fangen, schlagen, festhalten, tragen oder ihn mit irgendeinem Körperteil aufheben.
- Den Ball im Torraum berühren oder den Ball aus dem Torraum herausspielen, mit Ausnahme des Torwarts.
- Den Ball, während eines kurzen Spielstopps oder eines nicht spielbaren Moments, auf eine unerlaubte Art schlagen.
- Den Ball unkontrolliert in Richtung einer anderen Person spielen, so dass es für diese Person gefährlich oder einschüchternd ist (= Gefährliches Spiel).

Solche Regelverstöße können absichtlich oder unabsichtlich passieren und sollen nach Artikel H und I bestraft werden.

E.3. Gebrauch des Schlägers

E.3.1. Schläger-Kontakt mit dem Schläger eines anderen Spielers ist erlaubt, aber nur bei dem Versuch, den Ball auf eine korrekte Weise zu spielen.

E.3.2. Es ist nicht erlaubt, mit dem Schläger den Körper eines anderen Spielers zu berühren (= Körperkontakt).

E.3.3. Die in den Regeln F.3.1 und F.3.2 genannten (un-) absichtlichen Verstöße sollen nach Artikel H und I bestraft werden.

E.3.4. Ein Spieler darf nicht:

- Den Schläger fallen lassen (Fallenlassen des Schlägers).
- Den Schläger werfen (Werfen des Schlägers = Gefährliches Spiel).
- Einem gegnerischen Spieler den Schläger aus der Hand fahren (Einhaken).
- Blockieren, heben oder einhaken eines gegnerischen Schlägers (Einhaken).
- Den Körper eines anderen Spielers einhaken (Einhaken).
- Den Schläger unter den Rollstuhl, zwischen die Räder oder direkt vor die Räder eines anderen Spielers stecken (Einhaken; Gefährliches Spiel).
- Auf den Schläger oder den Rollstuhl eines anderen Spielers einschlagen (Schlagen).
- Fest auf den Schläger eines anderen Spielers oder dessen Rollstuhl einschlagen (absichtliches Schlagen; Gefährliches Spiel).
- Mit dem Schläger auf eine andere Person, oder in deren Richtung, schlagen, stoßen oder speißen (Schlagen, Stoßen, Speißen; Gefährliches Spiel).
- Den Schläger auf eine solche Art oder auf eine solche Höhe anheben, dass es für eine andere Person gefährlich, einschüchternd oder hinderlich sein kann (hoher Schläger; Gefährliches Spiel).

Diese Verstöße können unabsichtlich, absichtlich oder ernsthaft absichtliche Verstöße sein und sollen nach Artikeln H und I bestraft werden.

F – Bestimmungen zum Spiel

F.1. Tor

F.1.1. Ein Tor ist erzielt worden, wenn der Ball über die ganze Torlinie, zwischen den Torpfosten und unter der Torlatte hindurch gerollt ist.

F.1.2. Ein Tor, das durch einen Spieler mit Handschläger erzielt wurde, zählt als ein Punkt.

F.1.3. Ein Tor, das durch einen Spieler mit einem Festschläger erzielt wurde, zählt als zwei Punkte. Dieser Spieler muss aktiv an dem Torschuss beteiligt gewesen sein. Beispielsweise erlangt ein erzielt Tor nur einen Punkt, wenn der Ball an einem nicht-bewegenden Rollstuhl oder Festschläger abprallt und dann ins Tor rollt.

F.1.4. Wenn der Ball die Vorderseite des Tores berührt, dann den Torwart und danach die frontale Torlinie überschreitet, ist das Tor gültig.

F.1.5. Wird das Tor verschoben, während ein Tor erzielt wird, ist das Tor gültig, wenn der Ball komplett die Torlinie zwischen den Markierungen, wo die Pfosten wären, überquert hat. Dies liegt im Ermessen des Schiedsrichters

F.1.6. Wenn der Ball einen Schiedsrichter trifft und dadurch ein Tor entsteht, zählt das Tor nicht. Das Spiel wird mit einem Torwartball fortgesetzt.

F.1.7. Wenn ein angreifender Spieler den Ball im Torraum berührt oder den Torwart in irgendeiner Art und Weise im Torraum hindert, bevor der Ball ins Tor geht, zählt das Tor nicht. Ein Verstoß dieser Regel kann nach Artikeln H.2. und I. bestraft werden.

F.1.8. Ein Eigentor zählt immer als 1 Punkt.

F.1.9. Nach einem erzielten Tor wird das Spiel mit einem Anspiel wieder aufgenommen.

F.2. Ball im Aus

F.2.1. Der Ball ist im Aus, wenn er außerhalb des Spielfeldes gespielt wird, auf dem Goal-Netz hängen/liegen bleibt, die Decke oder Gegenstände oberhalb des Spielfeldes trifft.

F.2.2. Der letzte Spieler, der den Ball berührt hat bevor der Ball ins Aus ging, hat ihn ins Aus gebracht.

F.2.3. Der Ball kann absichtlich oder unabsichtlich ins Aus gespielt werden. Die Mannschaft, die den Ball ins Aus gespielt hat, soll gemäß Artikel H.2. und I. bestraft werden.

F.2.4. Wenn der Ball innerhalb der neutralen Zone ins Aus gespielt wird und dadurch ein Freistoß entsteht, wird der Freistoß an der Stelle, an welcher der Ball über die Bande ins Aus rollte, in einem Abstand von 2 m zu der betreffenden Stelle, ausgeführt.

F.2.5. Wenn der Ball innerhalb des Strafraumes ins Aus gespielt wird und dadurch ein Freistoß entsteht, wird der Freistoß vom Mittelpunkt der Strafraumlinie gespielt.

F.2.6. Wenn der Ball auf dem Tornetz hängengeblieben ist und dadurch ein Freistoß entsteht, wird der Freistoß vom Mittelpunkt der Strafraumlinie gespielt.

F.3. Nicht spielbarer Ball

F.3.1. Ein Ball wird „nicht-spielbar“ genannt, wenn:

- Ein Torwart den Ball außerhalb des Torraumes, aber innerhalb des eigenen Strafraumes mit dem Rollstuhl und/oder dem Schläger für länger als 3 Sekunden blockiert.

- Ein Spieler den Ball länger als 3 Sekunden blockiert und keine Möglichkeit mehr hat, den Ball spielbar zu machen.
- Der Ball in einem Rollstuhl stecken bleibt.
- Der Ball zwischen zwei Spieler rollt und keiner der beiden fähig ist, den Ball zu spielen.
- Der Ball platt ist oder durch einen Rollstuhl beschädigt wurde.

F.3.2. Das Spiel wird mittels eines Schiedsrichterballes wieder aufgenommen

F.4. Drei-Sekunden-Regel

F.4.1. Es ist einem *Torwart* erlaubt, den Ball *innerhalb* des eigenen Torraumes mit dem Rollstuhl und/ oder dem Schläger für länger als 3 Sekunden zu blockieren. Das Spiel wird mit einem *Torwartball* wieder aufgenommen.

F.4.2. Es ist einem *Torwart* erlaubt, den Ball *außerhalb* des eigenen Torraums, aber innerhalb des eigenen Strafraumes, mit dem Rollstuhl und/oder dem Schläger für länger als 3 Sekunden zu blockieren. Das Spiel wird mit einem Schiedsrichterball wieder aufgenommen.

F.4.3. Ein *Torwart* darf den Ball *außerhalb* des eigenen *Strafraumes* nicht länger als 3 Sekunden mit seinem Rollstuhl und/oder seinem Schläger blockieren. Verstöße gegen diese Regel werden gemäß den Artikeln H.2. und I. bestraft

G.4.4 Ein Feldspieler darf den Ball mit dem Rollstuhl und/ oder dem Schläger nicht derartig blockieren oder spielen, dass andere Spieler keine Chance haben, den Ball zu spielen. Ein Feldspieler soll versuchen vom Ball wegzukommen oder den Ball zu spielen. Verstöße gegen diese Regel werden gemäß den Artikeln H.2. und I. bestraft.

F.4.5 Der Schiedsrichter soll die Aufmerksamkeit des Spielers auf die Tatsache lenken, dass er den Ball blockiert, indem er auf die Durchsetzung der 3-Sekunden-Regel hinweist. Der Schiedsrichter zählt die 3 Sekunden hör- und sichtbar für den Spieler.

F.5. Torraumregel

F.5.1. Kein Spieler (mit Ausnahme des Torwarts der verteidigenden Mannschaft) darf den Ball und/ oder das Spielfeld innerhalb des Torraumes mit dem Schläger, dem Rollstuhl oder dem Körper berühren. Verstöße gegen diese Regel werden gemäß den Artikeln H.2. und I. bestraft. Sollte dieser Verstoß während eines Torversuches mit dem klaren Ziel geschehen, dieses Tor zu verhindern, wird dies als ernstes absichtliches Vergehen angesehen.

- F.5.2. Kein Spieler darf den Torwart innerhalb seines Torraumes (einschließlich des Torraumkreises) mit dem Schläger, dem Rollstuhl oder dem Körper auf irgendeine Weise behindern. Verstöße gegen diese Regel werden gemäß den Artikeln H.2. und I. bestraft. Sollte dieser Verstoß während eines Torversuches mit dem klaren Ziel geschehen, dieses Tor zu verhindern, wird dies als ernstes absichtliches Vergehen angesehen.
- F.5.3. Weder der Torwart noch die Feldspieler dürfen das Tor bewegen. Verstöße gegen diese Regel werden gemäß den Artikeln H.2. und I. bestraft. Sollte dieser Verstoß während eines Torversuches mit dem klaren Ziel geschehen, dieses Tor zu verhindern, wird dies als ernstes absichtliches Vergehen angesehen.
- F.6. Verzögern des Spiels
- F.6.1. Die Spieler sollen so oft wie möglich versuchen ein aktives Spiel zu spielen.
- F.6.2. Wenn die Schiedsrichter entscheiden, dass eine Mannschaft während der laufenden Spielzeit ein aktives Spiel verhindert bzw. verzögert, kann für die gegnerische Mannschaft ein Freistoß gewährt werden. Dabei gelten alle Regeln, welche „Freistoß“ betreffen.
- F.6.3. Schiedsrichter sind verpflichtet, die betreffende Mannschaft darüber zu warnen, dass diese ein passives Spiel gestalten, bevor ein Freistoß für die gegnerische Mannschaft durch die Schiedsrichter gewährt wird. Hierfür wird das Handzeichen «passives Spiel» verwendet und die betreffende Mannschaft wird zusätzlich verbal darüber informiert. Sobald das Spiel nicht mehr passiv gestaltet wird, endet das Schiedsrichterzeichen für passives Spiel. Wenn das betreffende Team, welches Zeit schindet, weiterhin kein ein aktiveres Spiel gestaltet, wird eine Spielverzögerung angezeigt und die gegnerische Mannschaft erhält einen Freistoß.
- F.6.4. Schiedsrichter sollen keine Spielverzögerung pfeifen, wenn die betreffende Mannschaft versucht, ein Spiel wieder zu öffnen oder durch eine offensive Spielweise der gegnerischen Mannschaft daran gehindert wird, ein aktiveres Spiel zu gestalten.
- F.6.5. Eine wiederholte Spielverzögerung kann mit einer Grünen Karte bestraft werden. Dabei wird dem Spieler die Grüne Karte gegeben, welcher zum Zeitpunkt des Pfiffs im Besitz des Balles ist oder als letztes diesen gespielt hat (wenn der Ball für alle spielbar ist). Dabei gelten alle Regeln, welche „Karten“ betreffen.

G – Körperkontakte und Verstöße

G.1. Körperkontakt (**Anhang 2 und 3**)

G.1.1. Unter Körperkontakt versteht man: physischen Kontakt, Rollstuhl-Kontakt und Schläger-Kontakt.

G.1.2. Körperkontakt ist nicht erlaubt. Ausnahme ist der Schläger-Kontakt mit dem Schläger oder dem Rollstuhl eines anderen Spielers.

G.1.3. Physischer Kontakt bedeutet, den Rollstuhl, den Schläger oder den Körper eines anderen Spielers oder den eines Schiedsrichters mit dem eigenen Körper zu berühren. Nicht erlaubt sind:

- **Festhalten, Schlagen / Hauen, Kämpfen.**

G.1.4. Rollstuhl-Kontakt bedeutet, den Rollstuhl, Schläger oder Körper eines anderen Spielers, die Banden, das Tor oder den Schiedsrichter mit dem eigenen Rollstuhl zu berühren (**Artikel E.1.**).
Nicht erlaubt sind:

- Behindern,
- Wegschieben,
- Kollidieren,
- Rammen,
- Auffahren,
- Blockieren,
- Eindrücken,
- Abschneiden,
- Einhaken,
- Festhalten,
- Kämpfen.

G.1.5. Schläger-Kontakt bedeutet, den Rollstuhl, Schläger oder Körper eines anderen Spielers mit dem eigenen Schläger zu berühren. Nur Schläger-Kontakt mit anderen Schlägern oder Rollstühlen des Gegners beim Versuch, den Ball auf saubere Art zu spielen, ist erlaubt. Nicht erlaubt ist: Einhaken: den Schläger des Gegners blockieren, anheben, einhaken; die Rollstuhl-Räder oder den Körper eines anderen Spielers einhaken. Hauen, schlagen, spießen, stoßen, kämpfen.

G.1.6. Wenn leichter Körperkontakt als Resultat eines rechtmäßigen Versuchs, den Ball zu spielen, eintritt, kann es als unbeabsichtigt gelten und muss nicht bestraft werden, außer dem Spieler, der angegriffen wurde, wurde auf irgendeine Art und Weise behindert. Dies unterliegt dem Ermessen des Schiedsrichters.

G.1.7. Körperkontakt kann unabsichtlich oder absichtlich auf dem gesamten Spielfeld gemäß den Artikeln H.2., H.3. und I. bestraft werden (**Anhang 3**).

G.2. (Un-) beabsichtigte Verstöße (**Anhang 2**)

G.2.1. Ein Verstoß ist eine Verletzung der Spielregeln, die mit dem Verlust des Balles zu Gunsten der Gegner bestraft wird.

G.2.2. Die Art und Weise der Strafe wird aufgrund der Ernsthaftigkeit der Verletzung bestimmt und unterliegt immer dem Ermessen des Schiedsrichters.

G.2.3. Ein Verstoß kann absichtlich oder unabsichtlich geschehen, innerhalb oder außerhalb des eigenen Strafraumes.

G.2.4. Ein Spieler, der einen unabsichtlichen Verstoß irgendwo innerhalb des Spielfeldes vergeht, kann vom Schiedsrichter eine Verwarnung oder eine Zeitstrafe erhalten. Durch einen Freistoß zu Gunsten der Gegner wird das Spiel wieder aufgenommen.

G.2.5. Ein Spieler, der einen absichtlichen Verstoß außerhalb des eigenen Strafraumes begeht, kann vom Schiedsrichter eine Verwarnung oder eine Zeitstrafe erhalten. Durch einen Freistoß zu Gunsten der Gegner wird das Spiel wieder aufgenommen.

G.2.6. Ein Spieler, der einen absichtlichen Verstoß innerhalb des eigenen Strafraumes begeht, kann vom Schiedsrichter eine Zeitstrafe erhalten. Durch einen Penalty zu Gunsten der Gegner wird das Spiel wiederaufgenommen.

G.2.7. Wenn Spieler beider Mannschaften zur gleichen Zeit irgendwo auf dem Spielfeld einen Verstoß begehen, werden beide Spieler vom Schiedsrichter bestraft. Durch einen *Schiedsrichterball* wird das Spiel wieder aufgenommen.

G.2.8. Wenn ein Spieler zum zweiten Mal im gleichen Spiel eine Zeitstrafe bekommt, wird der Spieler vom Schiedsrichter disqualifiziert.

G.3. Ernste vorsätzliche Verstöße

G.3.1. Ein ernster absichtlicher Verstoß ist eine ernste absichtliche Verletzung des Spielgeistes. Dies beinhaltet:

- Den Ball absichtlich mit dem Körper spielen.
- Den Ball bei einem Torversuch mit klarer Absicht aus dem Torraum herausspielen (mit Ausnahme des Torwarts), um ein Tor zu verhindern.
- Den Ball absichtlich während eines nicht spielbaren Moments des Spiels auf eine nicht korrekte Art schlagen.

- Den Ball unkontrolliert in Richtung einer anderen Person schlagen, so dass es für diese Person gefährlich oder einschüchternd ist. Absichtlich den Schläger werfen.
- Den Schläger auf eine solche Art oder auf eine solche Höhe anheben, dass es für eine andere Person gefährlich oder einschüchternd sein kann (= hoher Schläger / gefährliches Spiel).
- Absichtlich mit dem Schläger oder der Hand eine andere Person (oder in deren Richtung) hauen, schlagen oder fechten.
- Den Ball und/ oder das Spielfeld bei einem Torversuch absichtlich innerhalb des Torraumes (einschließlich des Torraumkreises) mit dem Rollstuhl, dem Schläger oder dem Körper berühren (mit Ausnahme des Torwarts der verteidigenden Mannschaft), um mit klarer Absicht ein Tor zu verhindern.
- Den Torwart innerhalb des Torraumes (einschließlich des Torraumkreises) mit dem Schläger, dem Rollstuhl oder dem Körper, auf egal welche Weise behindern, um mit klarer Absicht ein Tor zu verhindern.
- Das Tor zu verschieben, mit der klaren Absicht, ein Tor zu verhindern. Eine andere Person auf eine unpassende Art körperlich zu berühren, welche die Sicherheit der Person (Verletzung) oder die des Rollstuhls (ernster Rollstuhlschaden) gefährden.
- Geschwindigkeitsüberschreitung: Den Rollstuhl mit mehr als 15 km/h zu fahren.
- Übertretung der zulässigen Gesamtpunktzahl der Klassifizierungspunktzahl zu Beginn des Spiels, nach Spielunterbrechungen oder Spielerwechsel.
- Spielt eine Mannschaft mit mehr Klassifizierungspunkten als den erlaubten 12 Punkten nach einer Auswechslung weiter, wird der eingewechselte Spieler, der für die Überschreitung der zulässigen Gesamtpunktzahl verantwortlich ist, disqualifiziert.
- Spielt eine Mannschaft nach Beginn des Spiels oder nach einer Spielunterbrechung mit mehr Klassifizierungspunkten als den erlaubten 12 Punkten weiter oder sorgt eine mehrfache gleichzeitige Auswechslung für eine Überschreitung, wird der Spieler mit der höchsten Klassifizierungspunktzahl disqualifiziert.
- Spielt eine Mannschaft nach Beginn des Spiels oder nach einer Spielunterbrechung mit mehr Klassifizierungspunkten als den erlaubten 12 Punkten weiter oder sorgt eine mehrfache gleichzeitige Auswechslung für eine Überschreitung mit zwei oder mehr Spielern mit der gleichhöchsten Klassifizierungspunktzahl, entscheidet der Kapitän der Mannschaft, welcher Mitspieler disqualifiziert wird.

G.3.2. Wenn ein Spieler einen ernsten absichtlichen Verstoß begeht, soll der Schiedsrichter den betreffenden Spieler mit einer Disqualifizierung bestrafen.

G.3.3. Das Spiel wird mit einem Freistoß zu Gunsten der Gegner wieder aufgenommen, wenn ein ernster absichtlicher Verstoß außerhalb des eigenen Strafraumes geschehen ist.

G.3.4. Das Spiel wird mit einem Strafstoß zu Gunsten der Gegner wieder aufgenommen, wenn ein ernster absichtlicher Verstoß innerhalb des eigenen Strafraumes geschehen ist.

G.4. Fehlverhalten

G.4.1. Fehlverhalten ist eine schwerwiegende, absichtliche Verletzung des Spielgeistes durch Worte oder Gesten. Es gibt mehrere Abstufungen bzw. Formen eines Fehlverhaltens. Zu diesen zählen:

1. Leichtes Fehlverhalten

- Wiederholter oder unangebrachter Protest, welcher aber nicht abwertend, gegenüber den Entscheidungen der Schiedsrichter ist
- Absichtliches Verzögern des Spieles
- Streitigkeiten mit anderen Spielern oder Mannschaftsmitgliedern

2. Mittelschweres Fehlverhalten

- lautes Protestieren oder unangebrachte, aber keine gefährlichen, Spielaktionen (zum Beispiel mit dem Schläger an die Banden schlagen, während eines Spielunterbruchs einen Ball aus dem Spielfeld schlagen oder das Tor verschieben)
- Wiederholte und langanhaltende Diskussionen und Streitigkeiten mit anderen Spielern oder Schiedsrichtern
- Ohne die Erlaubnis der Schiedsrichter das Spielfeld betreten oder verlassen.

3. Ernsthaftes / Schweres Fehlverhalten

- sich in einer unhöflichen, groben Art und Weise mittels Wörtern oder/ und Gestik anderen Personen nähern
- fluchen, streiten, anpöbeln, beleidigen, diskriminieren und rassistische Bemerkungen oder Gesten (unsportliches Verhalten)

- wiederholt Bemerkungen oder Gesten zu Schiedsrichtern, Zeitverwalter, Punkteverwalter, Spieler oder Trainer machen
- Einen anderen Spieler, Schiedsrichter, Mannschaftsmitglied oder dem Spieltisch mit dem Schläger, Rollstuhl oder einen einem anderen Körperteil angreifen oder versuchen anzugreifen

G 4.2. Fehlverhalten ist nicht erlaubt. Der Schiedsrichter soll ein Fehlverhalten eines Spielers wie folgt bestrafen:

- Leichtes Fehlverhalten **Grüne Karte**
- Mittelschweres Fehlverhalten **Gelbe Karte**
- Ernsthaftes/ Schweres Fehlverhalten → **Rote Karte**

Dabei gelten die jeweiligen Regeln betreffend „Grüne Karte“, „Gelbe Karte“ und „Rote Karte“. Die Schiedsrichter haben in jeder Spielsituation das Recht zu entscheiden, um welche Form es sich bei dem Fehlverhalten handelt.

G.4.3. Der Schiedsrichter kann mit der Bestrafung eines Fehlverhaltens bis zum nächsten nicht spielbaren Moment des Spiels warten. Anschliessend wird das Spiel aus dem Grund, aus welchem es angehalten wurde, wiederaufgenommen. Falls ein Schiedsrichter das Spiel stoppen muss, wird das Spiel nach dem Unterbruch mit einem Freistoß für die Mannschaft, zu welcher der bestrafte Spieler nicht gehört, wiederaufgenommen.

G.4.4. Der Schiedsrichter zeigt im nächsten nicht spielbaren Moment des Spiels den zu bestrafenden Spieler die entsprechende Karte.

G.4.5. Wenn sich ein Trainer oder Mannschaftsassistent des Fehlverhaltens schuldig macht, geschieht folgendes:

Leichtes Fehlverhalten **Grüne Karte:**

- keine Auswirkungen für die betreffende Mannschaft bzw. das Spiel

Mittelschweres Fehlverhalten **Gelbe Karte:**

- ein Spieler der betreffenden Mannschaft, welcher sich in diesem Moment auf dem Spielfeld befindet, bekommt eine 2-Minuten Zeitstrafe, alle Regeln betreffend „Zeitstrafe / Gelbe Karte“ gelten.

Schweres / Ernsthaftes Fehlverhalten **Rote Karte (Spielstrafe 1)**

- die betreffende Person soll für die weitere Dauer des Spiels den Spielbereich verlassen. Es ist der betreffenden Person nicht erlaubt, sich für die weitere Dauer des Spiels in der Nähe des Spielfeldes aufzuhalten oder auf irgendeine Art und Weise weiteren Einfluss auf das Spiel zu nehmen.

G.4.6. Wenn disqualifizierte Spieler, Trainer oder Mannschaftsassistenten, wie in G.4.5. beschrieben, nochmals / wiederholt das Spiel beeinflusst, wird das Spiel gestoppt und die Mannschaft, zu welcher der disqualifizierte Spieler, Trainer oder Mannschaftsassistent gehört, wird das Spiel auf Anordnung verlieren.

H – Strafen

H.1. Verwarnung

H.1.1. Eine Verwarnung ist die Bestrafung eines Spielers, ohne Zeitstrafe oder Disqualifikation. Eine Verwarnung kann eine verbale Strafe sein (nicht offiziell) oder eine offizielle Verwarnung, wenn dabei die Grüne Karte gezeigt wird.

H.1.2. Eine (offizielle) Verwarnung kann einem Spieler gegeben werden, wenn:

- Dieser einen (un-)absichtlichen Verstoß begeht.
- Dieser schon eine verbale Verwarnung hatte.
- Dieser kleinere Bemerkungen oder Gesten zum Schiedsrichter, Zeitverwalter, Punkteverwalter, anderen Spielern oder dem Trainer gegenüber macht (unsportliches Verhalten).

H.1.3. Ein Spieler, der zum zweiten Mal eine offizielle Verwarnung bekommt (zweite Grüne Karte) erhält eine Zeitstrafe.

H.1.4. Ein Spieler, der wiederholt Verwarnungen bekommt, wird vom Spiel disqualifiziert.

H.2. Zeitstrafe (Gelbe Karte)

H.2.1. Zeitstrafen können an einen Spieler vergeben werden, wenn:

- dieser einen (un-) absichtlichen Verstoß begeht.
- dieser schon eine offizielle Verwarnung hatte.
- dieser wiederholt unabsichtliche, leichtere Verstöße begeht.

H.2.2. Dem betreffenden Spieler wird vom Schiedsrichter die Gelbe Karte gezeigt und der Spieler wird vom Spielfeld geschickt.

H.2.3. Der Spieler muss das Spielfeld durch den Ausgang verlassen und sich in den Zeitstrafen Bereich am Ende des eigenen Mannschaftsbereichs begeben (**Anhang 2**).

H.2.4. Ein Feldspieler, der eine Zeitstrafe erhalten hat, darf nicht von einem Einwechselspieler ersetzt werden.

H.2.5. Ein Torwart, der eine Zeitstrafe erhalten hat, darf von dem anderen T-Stick-Spieler, der zur selben Zeit, als die Zeitstrafe verhängt wurde, aktiv am Spiel beteiligt war, ersetzt werden.

H.2.6. Der Zeitverwalter wird die Dauer der Zeitstrafe mittels einer Stoppuhr überwachen.

H.2.7. Die Dauer einer Zeitstrafe beträgt maximal 2 Minuten. Sobald während der Strafzeit ein Tor gegen die Mannschaft des bestraften Spielers erzielt wird, ist die Zeitstrafe des betreffenden Spielers vorüber.

H.2.8. Falls eine Mannschaft eine 2 Minuten Zeitstrafe erhält und gleichzeitig ein Penalty gegen diese Mannschaft ausgesprochen wird, erlischt die 2 Minuten Strafe für das Team und der Spieler darf weiterspielen, wenn der Penalty-Schuss der gegnerischen Mannschaft erfolgreich war.

H.2.9. Falls beide Mannschaften gleichzeitig eine 2 Minuten Strafe erhalten und in dieser Zeit ein Team ein Goal erzielt, dann laufen beide Zeitstrafen weiter und erlöschen nicht.

H.2.10. Falls zwei Spieler derselben Mannschaft eine 2 Minuten Zeitstrafe erhalten, gelten folgende Regeln:

- Wenn bereits eine Zeitstrafe läuft und eine zweite Zeitstrafe hinzukommt, dann wird die kürzere der beiden Zeitstrafen beendet. Die länger andauernde Zeitstrafe läuft weiter.
- Wenn zwei Spieler zeitgleich eine 2 Minuten Zeitstrafe erhalten, wird seitens des aktiven Kapitäns entschieden, wer diese wahrnehmen muss.

H.2.11. Die offizielle Spielzeit und die Zeit der Zeitstrafe beginnt, sobald das Spiel wiederaufgenommen wurde, nachdem der betreffende Spieler das Spielfeld verlassen hat.

H.2.12. Sobald die maximale Zeit der Zeitstrafe vorüber ist, wird der Zeitverwalter die Schiedsrichter mit einem Glockenläuten darauf hinweisen.

H.2.13. Dem Spieler ist es erlaubt, das Spielfeld sofort nach dem Läuten der Glocke oder nach einem geschossenen Goal durch den Eingang wieder zu betreten.

H.2.14. Der Punkteverwalter registriert die Spielzeit der Zeitstrafe und die Nummer des Spielers auf dem Spielberichtsbogen.

H.3. Disqualifizierung (Rote Karte)

H.3.1. Es gibt zwei Arten von roten Karten: Spielstrafe 1 (MP1) und Spielstrafe 2 (MP2).

Sofern nicht ausdrücklich in den Regeln festgelegt, ist die Art der

Spielstrafe, die dem Spieler oder Mitarbeiter gilt, Entscheidung des Schiedsrichters.

H.3.2. Spielstrafe 1 führt zur Disqualifikation für den Rest des Spiels und darf nicht zu einer weiteren Bestrafung des Spielers führen.

H.3.3. Spielstrafe 2 führt zur Disqualifikation von der aktuellen und mindestens einer weiteren Partie.

H.3.4. Über die Dauer der Disqualifikation entscheidet die Veranstaltungsjury.

Die Juryentscheidung muss vor dem nächsten Spiel der Mannschaft oder bis zum Ende des aktuellen Spieltages erfolgen.

je nachdem, was zuerst eintritt und dem Teammanager des betroffenen Spielers und dem Hauptschiedsrichter mitgeteilt wurde.

H.3.5. Eine 5-Minuten-Zeitstrafe wird von einem anderen Spieler des Teams verbüßt, der vom Kapitän bestimmt wurde.

Der betroffene Spieler, muss sich sofort in den Bereich für Strafen am Spielfeldrand begeben und für die Dauer der Strafe dort verweilen.

H.3.6. Spieler die eine Zeitstrafe verbüßen müssen, können nicht durch einen Auswechselspieler ersetzt werden.

H.3.7. Ein disqualifizierter Torhüter kann durch einen anderen T-Stick-Spieler ersetzt werden, der auf dem Spielfeld aktiv war, als die Disqualifikation ausgesprochen wurde. Wenn das betroffene Team keinen anderen T-Stick-Spieler auf dem Spielfeld hat, kann ein Handschläger-Spieler durch einen T-Stick-Spieler ersetzt werden, dem Spieler obliegt dann die Funktion des Torhüters.

H.3.8. Ist eine der möglichen Wechseloptionen umgesetzt worden, wählt der Mannschaftskapitän einen Spieler der die Strafe verbüßen soll.

H.3.9. Ein Spieler oder ein Mitglied des Mannschaftspersonals, dem eine Spielstrafe auferlegt wird, muss sofort das Spielfeld und den Teambereich verlassen.

H.3.10. Nach dem Verlassen des Spielfeldes und des Teambereiches, ist jegliche Beteiligung am Spielgeschehen sowie Kontakt zu Mitspielern untersagt, Verlängerungen und Penalty-schießen eingeschlossen.

H.3.11. Ein Spieler oder Mitglied des Mannschaftspersonals, der sich eine Spielstrafe 2 zuzieht, darf während den Partien, für die er disqualifiziert wurde, keinen Kontakt zu seiner Mannschaft haben.

H.3.13. Der Zeitverwalter registriert die Zeit der Disqualifikation, die Anzahl der Spieler und die Art der Spielstrafe auf dem Spielformular.

H.3.14. Der Zeitverwalter misst die Zeit der 5-Minuten-Zeitstrafe. Wenn die Zeitstrafe abläuft, benachrichtigt der Zeitnehmer die Schiedsrichter mit

einem Glockensignal.

Der Spieler, der die Zeitstrafe verbüßt hat, betritt das Spielfeld direkt unmittelbar nach dem Glockensignal.

H.3.15. Für die Dauer der 5-Minuten-Zeitstrafe werden die Klassifizierungspunkte des disqualifizierten Spielers trotzdem zur Summe der Klassifizierungspunkte gezählt.

Sobald auferlegte Zeitstrafen verbüßt worden sind, können betroffene Spieler das Spielfeld wieder betreten, die Klassifizierungspunkte aller Spieler auf dem Spielfeld werden wie gewohnt addiert.

H.3.16. Erhält ein Mitglied des Mannschaftspersonals eine Rote Karte, wird einem Spieler der betroffenen Mannschaft, welcher sich auf dem Spielfeld befindet eine 5-Minuten-Zeitstrafe auferlegt.

Während der Strafzeit wird gemäß Artikel H. verfahren.

I – Start oder Wiederaufnahme des Spieles

I.1. Anspiel

I.1.1. Ein Anspiel wird zu Beginn jeder Spielhalbezeit und nach jedem Tor vom Mittelpunkt aus gespielt.

I.1.2. Nach der Halbezeit soll die Mannschaft, die in der ersten Halbezeit nicht angespielt hat, das Anspiel übernehmen.

I.1.3. Der Spieler, der das Anspiel ausführt, nimmt seine Position so schnell wie möglich ein.

I.1.4. Alle Mannschaftsmitglieder des Spielers, der das Anspiel ausführt, ordnen sich so schnell wie möglich in der eigenen Spielhälfte hinter der Mittellinie an, bis der Ball tatsächlich angespielt wurde.

I.1.5. Alle Gegner ordnen sich so schnell wie möglich hinter der eigenen Strafraumlinie an, bis der Ball tatsächlich angespielt wurde.

I.1.6. Sobald der Schiedsrichter mit der Pfeife das Zeichen gibt, muss der Spieler, der das Anspiel ausführt, den Ball weitergeben und darf ihn nicht nochmals spielen, bevor nicht ein anderer Spieler ihn berührt hat.

I.1.7. Das Anspiel muss indirekt sein, das heißt, es darf kein Tor geschossen werden, solange nicht noch ein zweiter Spieler den Ball berührt hat.

I.1.8. Zuwiderhandlung gegen die Regeln I.1.3. bis I.1.7. können vom Schiedsrichter gemäß den Artikeln H.2. und I. bestraft werden.

I.2. Schiedsrichterball (Bully)

- I.2.1. Ein Schiedsrichterball wird gespielt, um das Spiel wieder aufzunehmen:
- Wenn zwei Spieler gegenseitig und gleichzeitig einen Verstoß begehen.
 - Wenn der Torwart den Ball unter dem Rollstuhl behält oder den Ball mit dem Rollstuhl und/ oder Schläger *außerhalb* des eigenen Torraumes, aber *innerhalb* des eigenen Strafraumes für länger als 3 Sekunden blockiert.
 - Wenn sich die Situation des nicht spielbaren Balles ergibt.
 - Wenn der Schiedsrichter das Spiel aufgrund einer Verletzung eines Spielers anhalten musste.
 - Wenn der Schiedsrichter das Spiel aufgrund eines anderen Grundes als eines Verstoßes anhalten musste.
- I.2.2. Der Schiedsrichterball wird gespielt:
Vom Mittelpunkt der Strafraumlinie aus, wenn der Schiedsrichterball innerhalb des Strafraumes gegeben wird
Vom Mittelpunkt aus, wenn der Schiedsrichterball innerhalb des neutralen Bereiches gegeben wird
- I.2.3. Jeweils ein Spieler jeder Mannschaft spielt den Schiedsrichterball.
- I.2.4. Die beiden Spieler, die den Schiedsrichterball spielen, ordnen sich so schnell wie möglich mit ihren Rollstühlen auf der eigenen Torseite der Strafraumlinie/ Mittellinie an und sollen das Schlägerblatt ihrer Schläger rechtwinklig (in einem 90° Winkel) zu der Linie an der jeweiligen rechten Seite des Balles halten, ohne den Ball zu berühren. Zuwiderhandlung dieser Regel kann gemäß Artikel H.2. und I. bestraft werden.
- I.2.5. Alle anderen Spieler ordnen sich so schnell wie möglich in einer Distanz von mindestens 2 m vom Ball und von den Spielern, die den Schiedsrichterball ausführen, entfernt an, bis der Schiedsrichter mit der Pfeife das Zeichen gibt und der Ball berührt wurde. Zuwiderhandlung dieser Regel kann gemäß Artikel H.2. und I. bestraft werden.
- I.2.6. Der Ball soll auf die Mittel-/Strafraumlinie ruhend gelegt werden. Sobald der Schiedsrichter mit der Pfeife das Zeichen gibt, dürfen beide Spieler den Ball spielen oder den Ball mit dem Schläger annehmen.
- I.3. Torwartball
- I.3.1. Ein Torwartball wird dem Torwart zugesprochen, wenn der Ball innerhalb des eigenen Torraumes (einschließlich der Torraumlinie) oder der Torlinie für länger als 3 Sekunden ruhend liegen bleibt.
- I.3.3. Der derzeit aktiv spielende Torwart soll den Torwartball spielen.
- I.3.3. Der Spieler, der im Moment des zugesprochenen Torwartballes als Torwart fungiert hat, soll den Torwartball spielen.

- I.3.4. Der Torwart soll so schnell wie möglich seine Position einnehmen. Zuwiderhandlung dieser Regel kann gemäß Artikel H.2. und I. bestraft werden.
- I.3.5. Alle Gegner nehmen so schnell wie möglich, außerhalb des Strafraumes, ihre Positionen ein und bleiben solange dort, bis der Ball vom Torwart berührt wurde. Zuwiderhandlung dieser Regel kann gemäß Artikel H.2. und I. bestraft werden.
- I.3.6. Der Ball soll ruhend auf die Torkreislinie gelegt werden. Sobald der Schiedsrichter das Signal pfeift, soll der Torwart den Ball mit dem Schläger spielen und darf ihn erst wieder berühren, nachdem ihn ein anderer Spieler berührt hat. Zuwiderhandlung dieser Regel kann gemäß Artikel H.2. und I. bestraft werden.
- I.4. Freistoß
 - I.4.1. Ein Freistoß wird der gegnerischen Mannschaft zugesprochen, wenn ein Spieler ein Vergehen begeht, welches nicht durch einen Penalty bestraft wird.
 - I.4.2. Der Freistoß wird vom Mittelpunkt der Strafraumlinie ausgeführt, wenn das Vergehen innerhalb des Strafraumes geschehen ist.
 - I.4.3. Der Freistoß wird vom Platz des Vergehens ausgeführt, wenn das Vergehen innerhalb des neutralen Bereiches geschehen ist.
 - I.4.4. Jeder Spieler der Mannschaft, welcher den Freistoß zugesprochen bekommen hat, darf den Freistoß ausführen.
 - I.4.5. Der Spieler, der den Freistoß ausführt, muss seine Position so schnell wie möglich einnehmen. Zuwiderhandlung dieser Regel kann gemäß Artikel H.2. und I. bestraft werden.
 - I.4.6. Alle Spieler der gegnerischen Mannschaft ordnen sich so schnell wie möglich in einer Distanz von mind. 2 m vom Ball entfernt an, bis der Ball berührt wurde. Zuwiderhandlung dieser Regel kann gemäß Artikel H.2. und I. bestraft werden.
 - I.4.7. Der Ball soll ruhig liegen. Sobald der Schiedsrichter das Spiel freigibt, muss der ausführende Spieler den Freistoß ausführen und darf ihn erst wieder berühren, nachdem ihn ein anderer Spieler berührt hat. Zuwiderhandlung dieser Regel kann gemäß Artikel H.2. und I. bestraft werden.
 - I.4.8. Ein Freistoß, der von dem Mittelpunkt der Strafraumlinie der gegnerischen Mannschaft ausgeführt wird, ist direkt. Das heißt, es kann damit ein Goal erzielt werden.
 - I.4.9. Ein Freistoß, der vom neutralen Bereich gesehen gespielt wird, ist direkt. Ein Goal darf also direkt erzielt werden.
- I.5. Vorteils-Regel

- I.5.1. Sollte der Schiedsrichter der Meinung sein, dass ein Verstoß nicht zum Nachteil für die ballbesitzende Mannschaft führt, kann der Schiedsrichter entscheiden, den Verstoß nicht zu pfeifen, sondern das Spiel weiterlaufen zu lassen. Nötige Bestrafungen können beim nächstmöglichen Spielstopp / nicht spielbaren Moment ausgesprochen werden.
- I.6. Strafstoß
- I.6.1. Ein Strafstoß wird dem gegnerischen Team zugesprochen, wenn ein Spieler absichtlich einen Verstoß innerhalb des eigenen Strafraumes begeht.
- I.6.2. Der Strafstoß wird vom Mittelpunkt aus gespielt.
- I.6.3. Der Strafstoß darf von jedem Spieler der Mannschaft ausgeführt werden, vorausgesetzt derjenige Spieler war aktiv am Spiel beteiligt, als der Strafstoß jener Mannschaft zugesprochen wurde.
- I.6.4. Der derzeit aktiv spielende Torwart soll unter der Berücksichtigung von I.7. den Penalty verteidigen.
- I.6.5. Alle Spieler müssen ihre Positionen so schnell wie möglich einnehmen.
- I.6.6. Der Spieler, der den Strafstoß ausführt, nimmt seine Position in der Nähe des Mittelpunktes und des Balles an.
- I.6.7. Alle Spieler, außer dem Spieler, der den Strafstoß ausführt, und dem verteidigenden Torwart, nehmen während des gesamten Strafstoßes ihre Positionen im Strafraum der gegenüberliegenden Seite an.
- I.6.8. Der Torwart steht im Torraum des Tores, welches verteidigt werden muss.
- I.6.9. Der Ball soll ruhend auf der Mittellinie liegen. Sobald der Schiedsrichter das Pfeifsignal gibt, darf der Spieler, der den Strafstoß ausführt, den Ball unbefristet oft spielen. Der Ball soll während des gesamten Strafstoßes nach vorne gespielt werden, weg von der Mittellinie und in Richtung des verteidigten Tores.
- I.6.10. Sobald der Spieler, der den Strafstoß ausführt, den Ball berührt hat, darf der Torwart aus dem Torraum heraus.
- I.6.11. Sobald der Spieler, der den Strafstoß ausführt, den Ball rückwärts spielt, auf das Tor geschossen hat oder der Torwart den Ball berührt hat, gilt der Strafstoß als beendet (unter Berücksichtigung von Artikel H.). Berührt der Torwart den Ball, und der Ball rollt anschließend über die Torlinie, wird auf Tor entschieden. Falls kein Tor erzielt wurde, wird das Spiel mittels eines Freistoßes vom Mittelpunkt der Straflinie aus durch das gegnerische Team wieder aufgenommen. Falls ein Tor erzielt wurde, wird das Spiel mittels eines Anstoßes von der Mittellinie aus durch das gegnerische Team wieder aufgenommen.
- I.6.12. Die Spielzeit wird während des gesamten Strafstoßes angehalten.

I.6.13. Falls bei der Ausführung des Penaltys Verstöße durch verschiedene Spieler verursacht werden, gelten folgende Regeln:

- Wenn ein Foul, während der Ausführung des Penaltys, durch die gegnerische Mannschaft (Verursacher des Penalty) verursacht wird und Auswirkungen auf den Penalty hat, dann wird dieser wiederholt.
- Wenn ein Foul durch den ausführenden Spieler des Penaltys oder dessen Mannschaft verursacht wird und Auswirkungen auf den Penalty hat, wird der Penalty abgebrochen. Diejenigen, die für das Foul verantwortlich sind, erhalten eine Strafe. Anschließend wird das Spiel durch einen Freistoß für die gegnerische Mannschaft wieder aufgenommen.
- Wenn beide Mannschaften gleichzeitig ein Foul verursachen und dies keine Auswirkungen auf den Penalty hat, wird dieser gewertet. Diejenigen, die für das Foul verantwortlich sind, erhalten vor der Wiederaufnahme des Spieles eine Strafe.

I.7. Penalty-Schießen

I.7.1. Falls das Resultat nach der Nachspielzeit immer noch unentschieden ist, wird das Spiel mittels Strafstoß-Schießen entschieden.

I.7.2. Der Ablauf des ersten Strafstoß-Schießens ist wie folgt:

- Der Schiedsrichter entscheidet, auf welches Tor gespielt wird.
- Der Senior-Schiedsrichter wirft eine Münze zwischen den beiden Mannschaftskapitänen. Der Gewinner des Münzwurfes darf entscheiden, welche Mannschaft mit dem Strafstoß-Schießen beginnt.
- Jeder Spieler (einschließlich der Auswechselspieler) darf am ersten Penalty-Schießen teilnehmen, außer einem Spieler, der noch eine Zeitstrafe absitzen muss, die bis in die Nachspielzeit hineingeht.
- Die Trainer müssen dem Schiedsrichter und dem Punkteverwalter schriftlich die Nummern und die exakte Reihenfolge der 5 Spieler mitteilen, welche die Strafstöße ausführen werden. Die Trainer müssen gewährleisten, dass die totale Anzahl an Klassifizierungspunkte nicht mehr als 12 Punkte beträgt.
- Die Trainer müssen dem Schiedsrichter und dem Punkteverwalter schriftlich mitteilen, welcher Spieler als Torwart antreten wird.
- Die Schiedsrichter sind verantwortlich dafür, dass die Strafstöße in der exakten Reihenfolge ausgeführt werden, welche die Trainer angegeben haben.
- Nur die Spieler, die den Strafstoß schießen, die Torwarte und die Schiedsrichter, dürfen sich auf dem Spielfeld befinden.

- Alle anderen Spieler, die einen Strafstoß ausführen werden, außer dem Spieler, der den Strafstoß momentan ausführt, und dem verteidigenden Torwart, müssen sich während des gesamten Strafstoßes in den Strafraum am gegenüberliegenden Ende begeben.
- Die Strafschüsse müssen abwechselnd gespielt werden.
- Die 5 Spieler jeder Mannschaft sollen je einen Strafstoß schießen.
- Während der ersten Strafstoß-Runde gilt es als entscheidendes Ergebnis, wenn eine Mannschaft mit mehr Punkten führt, als die andere Mannschaft noch Strafstöße übrig hat. Das Spiel ist somit vorbei und die Gewinner bekommen einen zusätzlichen Punkt zu ihrem Ergebnis vor dem Strafstoß-Schießen dazu gerechnet.
- Wenn das Resultat nach dem ersten Strafstoß-Schießen immer noch unentschieden ist, wird das Spiel mit einem zweiten Strafstoß-Schießen entschieden.

I.7.3. Der Ablauf des zweiten Penalty-Schießens ist wie folgt:

- Die Spieler sollen abwechselnd je einen weiteren Strafstoß schießen, bis ein entscheidendes Resultat vorliegt.
- Jeder Spieler (einschließlich der Auswechselspieler) darf am zweiten Strafstoß-Schießen teilnehmen, außer einem Spieler, der noch eine Zeitstrafe absitzen muss, die bis in die Nachspielzeit oder in die erste Strafstoß-Runde hineingeht.
- Die Trainer sollen dem Schiedsrichter und dem Punkteverwalter schriftlich die Nummern und die Reihenfolge der Spieler mitteilen, welche die Strafstöße ausführen werden.
- Wenn die Mannschaften keine ausgeglichene Anzahl an Spielern auf dem Punkteformular hat, gilt die Anzahl der Wenigeren.
- Der Torwart aus der ersten Strafstoß-Runde soll auch in der zweiten Strafstoß-Runde als Torwart antreten.
- Während des zweiten Strafstoß-Schießens liegt ein eindeutiges Ergebnis vor, wenn eine Mannschaft ein Tor mehr erzielt hat als die gegnerische Mannschaft und beide Teams die gleiche Anzahl an Strafstoß-Schüssen abgegeben hat. Das Spiel ist vorbei und die Gewinner bekommen einen zusätzlichen Punkt zu dem unentschiedenen Ergebnis vor dem zweiten Strafstoß-Schießen dazu gerechnet.
- Wenn alle aufgestellten Spieler einer Mannschaft einen Strafstoß geschossen haben und das Resultat immer noch unentschieden ist, wird das Spiel mittels eines dritten Strafstoß-Schießens entschieden, welches auf dieselbe Weise durchgeführt wird, wie das zweite Strafstoß-Schießen, usw.

- 1.7.4. Falls einer der aufgestellten Spieler / Torwart während des Strafstoß- Schießens eine Spielstrafe erhält, darf der Trainer einen anderen Spieler / Torwart, welcher noch nicht aufgestellt ist, auswählen, um den Spieler / Torwart, der den Verstoß begangen hat, zu ersetzen.

Anhang 1

Schiedsrichtersignale

Allgemeine Signale

Time-Out / Allocated Time-Out / Technisches Time-Out



Ein sichtbares T-Zeichen beider Hände
Der Zeigefinger der einen Hand berührt
mittig die Handfläche der anderen
Hand, wobei dieses T-Zeichen in Rich-
tung des Zeitnehmers gezeigt wird

Tor



Die beiden ausgestreckten Hände zei-
gen zuerst auf das Tor, um anschlies-
send auf den Mittelpunkt zu zeigen.

Kein Tor / Aberkennung des Tors



Die angewinkelten Arme vor dem
Oberkörper werden in fließenden
Bewegungen gleichzeitig zu beiden
Seiten des Oberkörpers ausge-
streckt.



Vorteilsregel



Während einer der Arme ausgestreckt in die Richtung der offensiv-spielenden Seite zeigt, rotiert gleichzeitig der Unterarm des anderen Arms.

Spielerwechsel



Für alle sichtbar die zu Fäusten geballten Hände rotieren.

Ende der Halbzeit / Seitenwechsel



Die Unterarme vor dem Oberkörper kreuzen, wobei gleichzeitig 2 Mal hintereinander gepfiffen wird.

Spielende



Die ausgestreckten Arme zeigen in Richtung Ausgang des Spielfeldes, wobei gleichzeitig 3 Mal hintereinander gepfiffen wird.

Signale bei Verstößen

3-Sekunden Regel



Ein Arm wird sichtbar in die Höhe gehalten, wobei man gleichzeitig sichtbar mit den Fingern von 1 bis 3 laut und deutlich zählt.

Toter Ball



Eine Hand umschliesst die zur Faust geballten Hand.

Regel Goal-Raum



Mit den ausgestreckten Armen, wobei die Hände nach unten zeigen, werden Halbkreisbewegungen oberhalb der Linie des Goal-Raumes gezeigt.

Hochball



Vor dem Oberkörper wird der obere Arm mit ausgestreckter Hand nach oben und unten bewegt, während der untere Arm mit ausgestreckter Hand vor dem Oberkörper ruht.

Rollstuhlkontakt/ Rollstuhl-Foul



Die zur Faust geballte Hand schlägt in die Handfläche der anderen Hand.

Schlägerkontakt/ Schläger-Foul



Die Handkante der einen Hand schlägt gegen das Handgelenk der anderen Hand.

Körperkontakt/ Körper-Foul



Mit der einen Hand wird das Handgelenk der anderen Hand umschlossen.

Spielverzögerung



Ein ausgestreckter Arm wird mit einem erhobenen Finger in der Luft kreisförmig bewegt.

Gefährliches Spiel



Beide zu Fäusten geballte Hände werden vor dem Oberkörper gegeneinandergeschlagen.

Fehlverhalten



Beide Hände werden gleichzeitig in die Hüften gestemmt.

Passives Spiel



rechter Arm wird im 90 Grad angewinkelt und nach oben gestreckt.

Signale, um Strafen anzuzeigen

Inoffizielle Warnung



In einer fließenden und ruhigen Bewegung wird ein Arm mit einem ausgestreckten Finger gehoben gegenüber dem Spieler gezeigt, welchen es betrifft und wenn es notwendig ist.

Offizielle Warnung



Dem betreffenden Spieler wird sichtbar die Grüne Karte gezeigt.

Zeitstrafe



Dem betreffenden Spieler wird sichtbar die Gelbe Karte gezeigt. Anschliessend wird mit einem ausgestreckten Arm auf den Ausgang des Spielfeldes gezeigt.

Disqualifikation



Dem betreffenden Spieler wird sichtbar die Rote Karte gezeigt. Anschliessend wird mit einem ausgestreckten Arm auf den Ausgang des Spielfeldes gezeigt.

Signale zur Wiederaufnahme des Spieles

Schiedsrichterball



Gleichzeitig werden beide Arme mit den Daumen nach oben (restliche Hand ist zur Faust geballt) über den Kopf ausgestreckt.

Freistoß, Torwartball, Anspiel



Mit einem ausgestreckten Arm und Zeigefinger wird auf den Punkt gezeigt, von welchem der Ball wieder angespielt werden soll. Mit dem anderen ausgestreckten Arm wird die Richtung der Wiederaufnahme des Spiels (für die Offensive) gezeigt.

Penalty



Die Arme werden überkreuzt über den Kopf gehalten. Die Hände werden hierbei zu Fäusten gemacht.

Explanation Referee Signals

| | |
|---|---|
| <p>Signal 12</p> <p><u>Unlawful use of the Wheelchair</u></p> | <p>Wheelchair-Contact with another player's wheelchair, stick or body, the boundary, goal or referee.</p> <p>Hindering</p> <p>Pushing off</p> <p>Colliding / Charging</p> <p>Obstruction</p> <p>Pushing in</p> <p>Cutting off</p> <p>Hooking</p> <p>Holding</p> <p>Flatten the ball by driving over it (Flattened Ball)</p> <p>Driving with a speed over 15 km/h.</p> <p>Playing the ball out of the goal area with the wheelchair (with the exception of the goaltender), at a goal attempt, with the clear intention to prevent a goal.</p> <p>Hindering with the wheelchair, in any way, the goaltender inside the goal area (incl. the goal area circle) at a goal attempt, with a clear intention to prevent a goal.</p> <p>Moving the goal with the wheelchair at a goal attempt with the clear intention to prevent a goal.</p> |
| <p>Signal 13</p> <p><u>Unlawful use of the Stick</u></p> | <p>Stick-Contact with another player's body.</p> <p>Hit the ball in a wrong way during a dead moment of play.</p> <p>Drop the stick (Dropping Stick).</p> <p>Drive an opponent's stick out of the hands (Hooking).</p> <p>Obstruct, lift or hook into an opponent's stick (Hooking).</p> <p>Hook around another players' body (Hooking).</p> <p>Smash on another players' stick or wheelchair (Smashing).</p> <p>Hooking: obstruct, lift or hook into an opponent's stick or hook around a wheel of another players' wheelchair or body.</p> <p>Touching the ball in the goal area or play the ball out of the goal area, with the exception of the goaltender.</p> <p>Playing the ball out of the goal area with the stick (with the exception of the goaltender) at a goal attempt, with the clear intention to prevent a goal.</p> <p>Hindering with the stick, in any way, the goaltender inside the goal area (incl. the goal area circle), at a goal attempt, with a clear intention to prevent a goal.</p> <p>Moving the goal with the stick at a goal attempt with the clear intention to prevent a goal.</p> |

| | |
|---|---|
| <p>Signal 14</p> <p><u>Unlawful use of the Body</u></p> | <p>Touching another players' wheelchair, stick or body, or the body of a referee with the own body.</p> <p>Pick up, kick, throw, head, catch, hit, hold, carry or taking the ball along with (a part of) the body. (Playing the ball with the body).</p> <p>Holding</p> <p>Playing the ball out of the goal area with the body (with the exception of the goalkeeper), at a goal attempt, with the clear intention to prevent a goal.</p> <p>Hindering with the body, in any way, the goalkeeper inside the goal area (incl. the goal area circle) at a goal attempt, with a clear intention to prevent a goal.</p> <p>Moving the goal with the body at a goal attempt with the clear intention to prevent a goal.</p> <p>Playing with the feet at a height that the ball can't roll underneath freely.</p> <p>Playing with the posterior not in contact with the seat of the wheelchair.</p> |
|---|---|

Anhang 2 Verzeichnis der Verstöße, Strafen, Wiederaufnahme

| Verstoß | Bereich | Strafe | Wiederaufnahme |
|--|-----------------------------------|--|--|
| Verstoß zur gleichen Zeit | Gesamtes Spielfeld | | Schiedsrichterball |
| Unabsichtlicher Verstoß | Gesamtes Spielfeld | Verwarnung oder Zeitstrafe (Gelbe Karte) | Freistoß |
| Absichtlicher Verstoß | Außerhalb des eigenen Strafraumes | Verwarnung oder Zeitstrafe (Gelbe Karte) | Freistoß |
| Absichtlicher Verstoß | Innerhalb des eigenen Strafraumes | Zeitstrafe (Gelbe Karte) | Strafstoß |
| Schwerwiegendes absichtliches Vergehen | Außerhalb des eigenen Strafraumes | Zeitstrafe (Gelbe Karte) | Freistoß |
| Schwerwiegendes absichtliches Vergehen | Innerhalb des eigenen Strafraumes | Disqualifikation (Rote Karte) | Strafstoß |
| Fehlverhalten | Gesamtes Spielfeld | Disqualifikation (Rote Karte) | Abhängig aus welchem Grund das Spiel unterbrochen wurde. |

Anhang 3 Erläuterungen zum Thema Körperkontakt

1. Grundsätze

Viele Entscheidungen hinsichtlich „Körperkontakt“ basieren auf folgenden Grundsätzen:

- a) Es ist Pflicht jedes Spielers, Körperkontakt in jeder Hinsicht zu vermeiden.
- b) Jeder Spieler nimmt auf dem Spielfeld seine Position an einer Stelle ein, die noch nicht von einem Gegner besetzt ist, ohne dabei jemanden zu berühren, in Anbetracht der Faktoren Zeit und Ort.
- c) Wenn durch Körperkontakt ein Vergehen entsteht, ist der Spieler der verantwortlich für den Körperkontakt war, auch verantwortlich für das Vergehen.

2. Körperkontakt ist nicht erlaubt

Obwohl Powerchair Hockey zwar ein „*Spiel ohne Körperkontakt*“ ist, ist es fast unmöglich, den Kontakt komplett zu vermeiden, da sich zahlreiche Spieler mit Rollstühlen auf dem begrenzten Spielfeld bei einer gewissen Geschwindigkeit bewegen.

Wenn daher, als Ergebnis eines rechtmäßigen Versuches den Ball zu spielen, leichter Körperkontakt entsteht, wird es als nebensächlich angesehen und nicht bestraft. Außer, der Spieler der berührt wurde, wurde dadurch auf irgendeine Art und Weise behindert. In Spieler, der stillsteht, ist niemals verantwortlich für den Körperkontakt.

3. Körperkontakt

Die Faktoren „Zeit“ und „Ort“ sind sehr ausschlaggebend, wenn es um die Beurteilung von Körperkontakt bei den Spielern geht. „**Zeit**“ ist abhängig von der Geschwindigkeit der Rollstühle. „**Ort**“ zieht sowohl in Betracht, an welcher Stelle sich der Rollstuhl des einen Spielers befand, als auch an welcher Position die der anderen Mannschaftsspieler, Gegner, die Position der Tore, der Begrenzungen und der Schiedsrichter.

Zusammen resultieren die Faktoren Zeit und Ort in den „**Bewegungs- Linien**“ der Spieler.

Im Falle von sich kreuzenden Bewegungs-Linien, muss ein Spieler dem Gegner die Möglichkeit geben, entweder anzuhalten oder seine Bewegungs-Linie zu ändern.

Im Falle von parallelen Bewegungs-Linien muss ein Spieler dem Gegner die Möglichkeit geben, seine Bewegungs-Linie weiterzuverfolgen.

Ein Spieler darf auf der Bewegungs-Linie entweder vorwärts oder rückwärts agieren, solange kein Körperkontakt zustande kommt.

4. Kollidieren

Wenn sich Bewegungs-Linien kreuzen, gibt es die Gefahr einer Kollision.

Wenn es darum geht zu entscheiden, wer in wen gestoßen ist, betrachtet man die Frage von wem die Initiative der Aktion ausging und an welchem Punkt/Ort der Zusammenstoß stattfand. Der Spieler, dessen Rollstuhl an der Seite angefahren wurde, gilt als der Erste am Kreuzungspunkt. Der Spieler, der den Rollstuhl an der Seite angefahren hat, gilt als der, der den Verstoß begangen hat.

Unter Kollidieren versteht man auch den Fall, dass durch plötzliches Umdrehen eines Spielers, z. B. wenn beim Abspielen eines Balles, Kontakt zu anderen Spielern entsteht.

5. Abschirmen / Behinderung

Abschirmen ist der Versuch, den nicht im Ball besitzenden Gegner daran zu hindern, den Ball zu erreichen. Abschirmen kann erlaubt oder unerlaubt sein

5.1. Erlaubtes Schirmen

Ein Spieler, der einen Gegner abschirmt, aber dabei stillsteht oder sich ohne Körperkontakt bewegt, wobei der abgeschirmte Gegner die Möglichkeit hat, sich weiterhin auf seiner eigenen Bewegungs-Linie zu bewegen oder seine Richtung zu ändern, begeht keinen Verstoß.

5.2 Unerlaubtes Abschirmen

Ein Spieler, der einen Gegner abschirmt, sich dabei bewegt und dadurch Körperkontakt mit dem abgeschirmten Gegner verursacht, begeht einen Verstoß, da der Gegner nicht die Chance bekommt, auf seiner Bewegungs- Linie fortzufahren und/oder dabei zu einem Stillstand kommt. Der Spieler, der sich so verhält, hat Schuld an der Behinderung, Kollision, am Drängeln, Abschneiden oder an der Blockierung und begeht den Verstoß.

Wenn ein Spieler, der stillsteht, eine Abschirmung im direkten Sichtfeld erreicht, entweder gegenüber oder an der Seite eines Gegners, der sich nach vorne bewegt und es entsteht daraus Körperkontakt, ist der abgeschirmte Spieler verantwortlich für den Kontakt und begeht somit den Verstoß (Drängeln).

Wenn man den Gegner außerhalb des Sichtfeldes abschirmt, ist keine Blockierung erlaubt. Der Spieler der abschirmt muss darauf achten, dass der Gegner genug Platz besitzt, um Körperkontakt zu vermeiden.

Einen abgeschirmten Spieler auf eine unvorschriftsmäßige Art zu berühren, ist ein Verstoß.

Ein Spieler, der sich nicht bewegt, kann niemals unvorschriftsmäßig abschirmen.

6. Blockieren

Ein Spieler, der blockiert begeht eine Behinderung, wenn der Spieler sich so plötzlich in die Bewegungs-Linie eines sich bewegenden Gegners begibt, dass ein Drängeln oder eine Kollision unvermeidbar werden.

Ein Spieler der blockiert verursacht eine Drängelei, wenn Körperkontakt dadurch entsteht, dass sich der Spieler bewegt und der Gegner stillsteht oder der Gegner sich vom Spieler entfernt.

Wenn Körperkontakt aus dem Versuch des Blockierens heraus entsteht und sich beide Spieler bewegen, begeht einer von ihnen den Verstoß.

Im Falle der Unsicherheit, wer die größere Verantwortung hat, liegt sie bei dem Spieler, der den Versuch des Blockierens gestartet hat.

Blockieren ist erlaubt, vorausgesetzt Körperkontakt wird beim *Kreuzen* von den Bewegungs-Linien vermieden und der Gegner erhält die Möglichkeit, seine Bewegungs-Linien zu wechseln oder anzuhalten.

Blockieren ist erlaubt, vorausgesetzt Körperkontakt wird im Falle von *parallelen* Bewegungs-Linien vermieden und der Gegner erhält die Möglichkeit, seine eigene gerade Bewegungs-Linie weiterzuverfolgen

7. Spieler im Ballbesitz

Ein Spieler, der den Ball spielt, darf keinen Körperkontakt zu den Gegnern haben.

Ein Spieler im Ballbesitz soll immer den Faktor des „Orts“ bedenken. Er darf nicht den still stehenden Gegner, zwischen zwei Gegner, zwischen einem Gegner und der Begrenzung, das Tor oder den Schiedsrichter drängeln/wegdrücken. Wenn Körperkontakt entsteht, ist der Spieler im Ballbesitz verantwortlich, da er sehen hätte müssen, das nicht genügend Platz zum Durchfahren ohne Körperkontakt vorhanden war.

Wenn ein Spieler, der den Ball spielt, an einem Gegner ohne Körperkontakt vorbeikommt, so dass er die Führung übernimmt, liegt die größte Verantwortung für einen möglichen Kontakt beim Gegner.

Wenn ein Spieler, der den Ball spielt, einen geraden Weg vor sich hat, darf der Spieler nicht durch einen Gegner von seiner Bewegungs-Linie weggedrückt werden.

Wenn ein Gegner erfolgreich eine korrekte defensive Position auf der Bewegungslinie des Spielers, der den Ball spielt, eingenommen hat, muss der ballbesitzende Spieler Körperkontakt vermeiden, indem er die Richtung wechselt oder anhält.

7.1. Verteidigung eines Spielers im Ballbesitz

Der Spieler im Ballbesitz darf erwarten, dass er jederzeit verteidigt wird, auch wenn die Aktion nur sekundenlang dauert.

Wenn der verteidigende Spieler eine legale defensive Position eingenommen hat, sollen beide Spieler die Bewegungs-Linien des anderen respektieren:

Der Spieler, der plötzlich seine eigene Bewegungs-Linie ändert, ist verantwortlich für den Körperkontakt und begeht den Verstoß.

Wenn der verteidigende Spieler den Gegner wegdrückt, begeht der verteidigende Spieler den Verstoß (wegdrücken/drängeln).

7.2. Verteidigung eines Spielers ohne Ballbesitz

Ein Spieler, der sich nicht im Ballbesitz befindet, hat das Recht sich im Spielfeld frei zu bewegen und darf jede Position auf dem Spielfeld einnehmen, die noch nicht von einem anderen Spieler besetzt wird.

Jedoch sollten alle Spieler, die sich nicht im Ballbesitz befinden, immer die Faktoren „Zeit“ und „Ort“ respektieren. Das heißt, dass Angreifer ebenso wie Verteidiger, die nicht im Ballbesitz sind, nicht so nah an einem Gegner (der sich bewegt oder stillsteht) Position einnehmen sollten, dass Körperkontakt fast unvermeidbar wird.

Die Distanz zwischen den Spielern hängt immer von der Geschwindigkeit der Spieler ab.

Ein Spieler, der sich nicht im Ballbesitz befindet, darf sich nicht zu früh auf die Bewegungs-Linie eines Gegners positionieren (=Behinderung), ohne dem Gegner genug Zeit oder Distanz zum Anhalten bzw. Richtungswechsel zu geben

Wenn ein Spieler die Faktoren „Zeit“ und „Ort“ nicht beachtet, wenn er seine eigene Position einnimmt, und dadurch Körperkontakt entsteht, ist der Spieler verantwortlich für den Kontakt und der Schiedsrichter kann einen Verstoß pfeifen.

Wenn ein verteidigender Spieler eine legale defensive Position eingenommen hat, darf der Verteidiger den Gegner nicht am Vorbeikommen hindern, indem er eine plötzliche Positionierung in die Bewegungs-Linie des Gegners unternimmt (=Behinderung).

Wenn ein verteidigender Spieler eine legale defensive Position eingenommen hat, darf der Verteidiger sich umdrehen, rückwärts bewegen, vorwärts bewegen, um in der Bewegungs-Linie des Gegners zu bleiben. Dem Verteidiger ist es nicht erlaubt, sich auf den Gegner zu bewegen oder sich zu ihm zu drehen. Im Falle von Körperkontakt ist der Verteidiger verantwortlich. Der Verteidiger sollte immer den Faktor „Ort“ beachten: die Distanz zwischen dem Gegner und dem Verteidiger.

8. Definition nicht erlaubter Körperkontakte

8.1. Einhaken

bedeutet, den eigenen Schläger um den Körper eines anderen Spielers, dessen Schläger oder Rollstuhl zu haken, im Versuch ihn zu stoppen, zu behindern oder festzuhalten oder den Schläger des Gegners anzuheben oder ihm den Schläger aus der Hand zu fahren.

8.2. Schlagen / Spießen

bedeutet Kontakt mit dem Schläger auf die Körper oder die Rollstühle anderer Spieler.

8.3. Festhalten

bedeutet den Körper eines anderen Spielers, seinen Schläger oder seinen Rollstuhl mit den eigenen Händen, Füßen oder Rollstuhl festzuhalten um ihn somit am Verlauf des Spieles zu hindern.

8.4. Wegdrücken

ist Rollstuhl-Kontakt, der passiert, wenn sich ein Spieler (langsam) auf den Gegner zubewegt, um zu versuchen, ihn aus seiner Bewegungs-Linie wegzudrücken.

8.5. Kollision

ist der Rollstuhl-Kontakt zu einem Gegner, wenn sich die Bewegungs-Linien der Spieler kreuzen oder sie plötzlich ihre Bewegungs-Linien wechseln.

8.6. Behinderung

schnelles Hineinbewegen oder Hineinstellen in die Richtungslinie des Gegners und es ihm dadurch unmöglich machen, eine Kollision zu umgehen. Behinderung ist ein verteidigender Verstoß.

8.7. Drängeln

ist Rollstuhl-Kontakt, der passiert, wenn ein Spieler (im Ballbesitz oder nicht) un-nachgiebig seine eigene Bewegungs-Linie verfolgt und dadurch Körperkontakt zu Gegnern in einer zulässigen verteidigenden Position, den Begrenzungen, dem Tor oder einem Schiedsrichter verursacht. Drängeln ist ein angreifender Verstoß.

8.8. Abschneiden

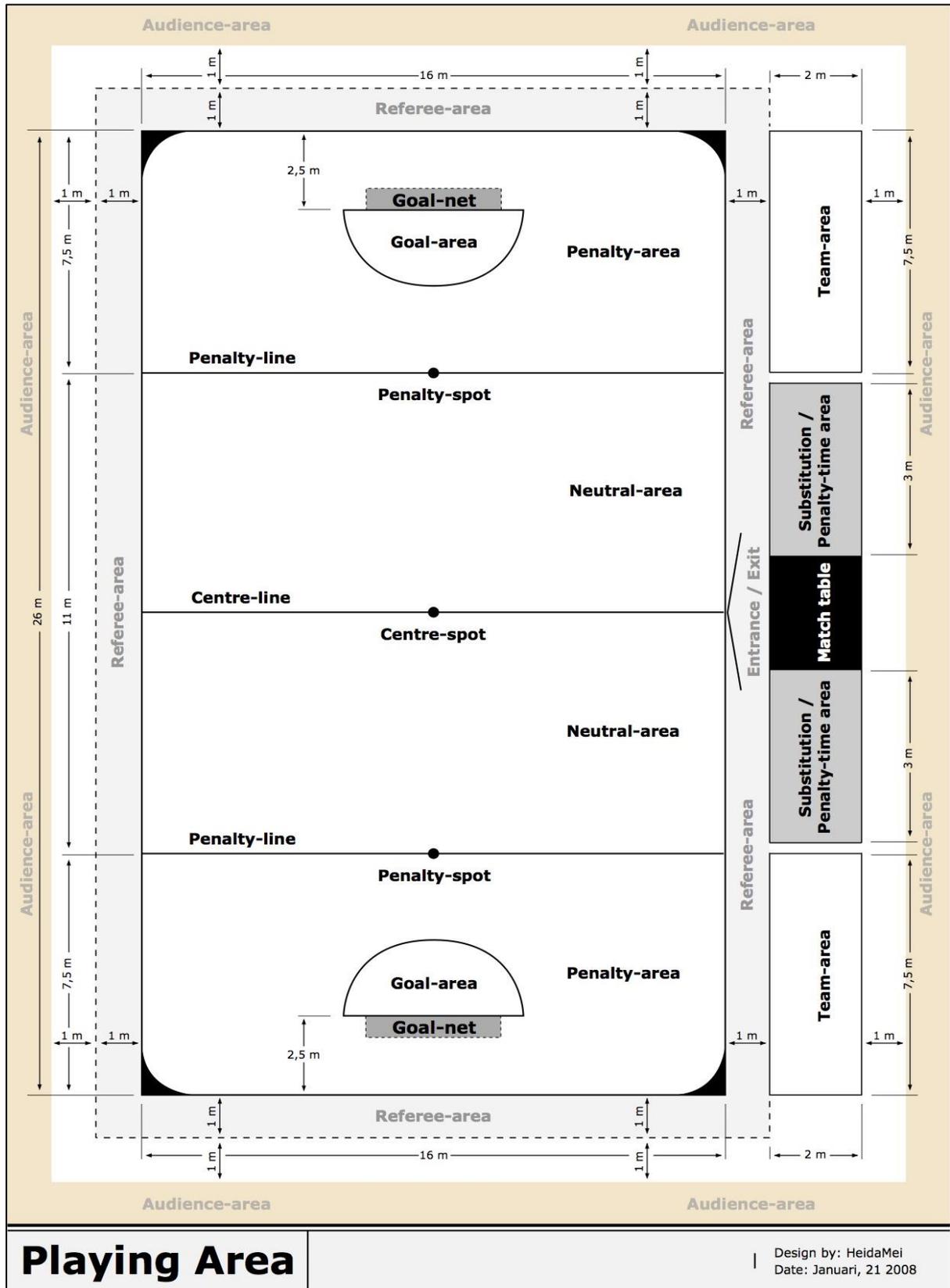
ist Kontakt an einem Gegner, während man sich parallel zum Gegner bewegt, indem man leichte Führung übernimmt oder mehr Geschwindigkeit benützt um (plötzlich) den Kurs zu ändern um dem Gegner den Ball abzunehmen oder ihm den Weg abzuschneiden und dieser keine Chance hat mehr auszuweichen.

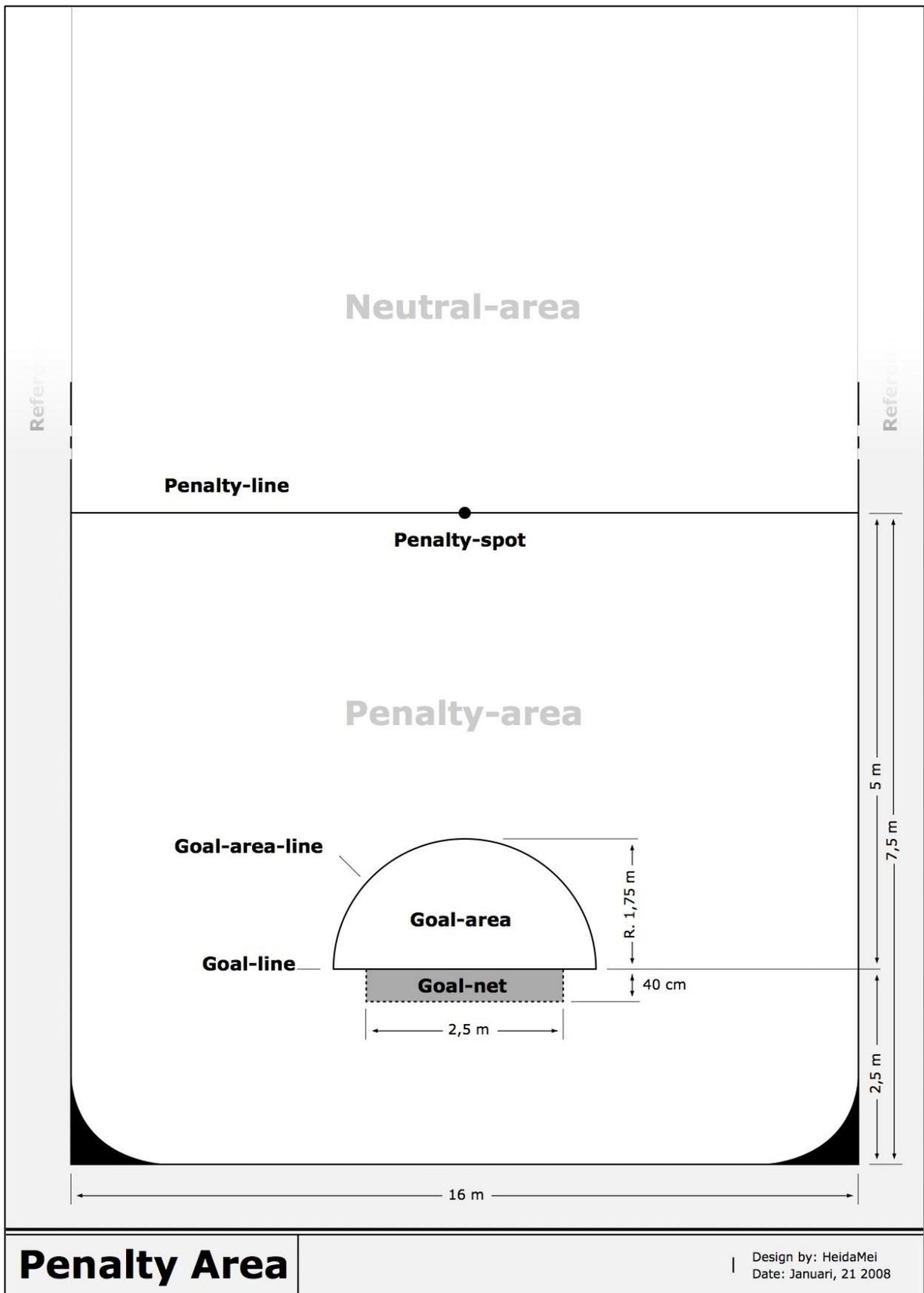
8.9. Abschirmen / Behindern

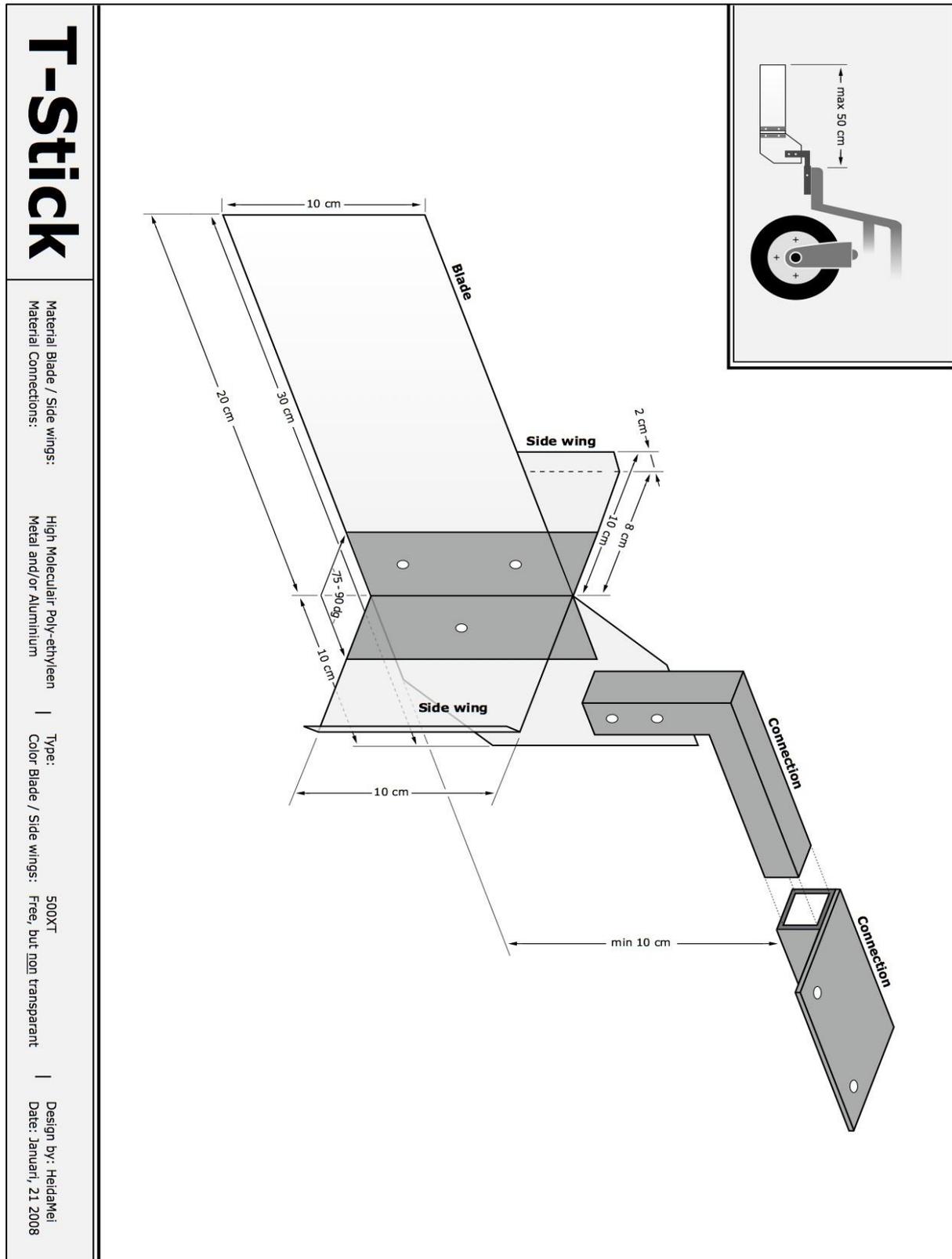
Ist der Versuch, den Gegner, der nicht im Ballbesitz ist, daran zu hindern, den Ort zu erreichen, den er anzielt. Abschirmen ohne Körperkontakt ist erlaubt.

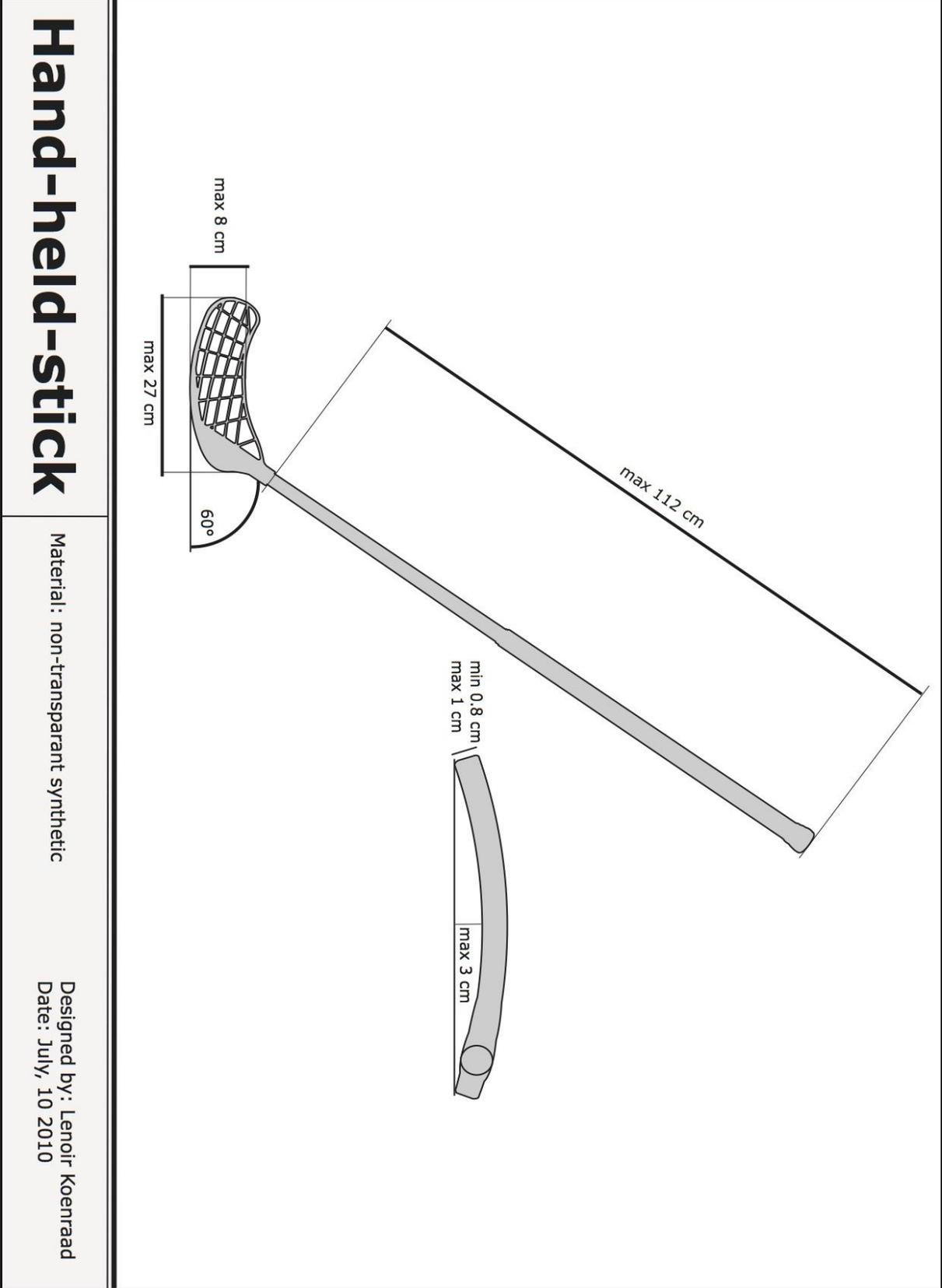
8.10. Blockieren

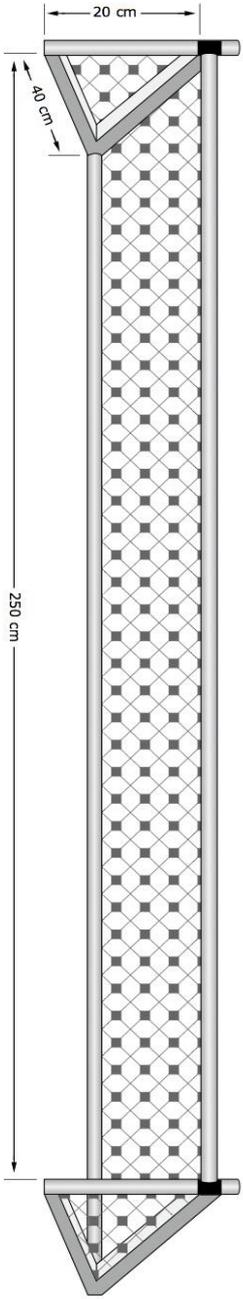
bedeutet, einen Gegner mit der Absicht abzufangen/zu blockieren, um einen Spieler des eigenen Teams den Weg frei zu halten / ihn frei zu spielen. Blockieren ohne Körperkontakt ist erlaubt.









| | |
|--|--|
| <h1>Goalnet</h1> |  <p>The diagram shows a vertical goal net. It consists of a rectangular frame with a diamond-patterned mesh. The top and bottom edges are reinforced with a thicker material. The top edge has a width of 20 cm. The height of the top reinforcement section is 40 cm. The total length of the net is 250 cm. The net is attached to a horizontal bar at the top and bottom.</p> |
| <p>Design by: Heidamei Date: Januar, 21 2008</p> | |

1. Definition Zeitverwalter

Der Zeitverwalter unterstützt die beiden Schiedsrichter bezüglich der Zeitmessung.

Er muss unmittelbar auf die Zeichen der Schiedsrichter reagieren und gegebenenfalls die Spielzeit anhalten. Das gilt für Spielunterbrechungen, Auszeiten und Auswechslungen. Ebenso verwaltet der Zeitverwalter die Hin- ausstellungszeiten bestrafter Spieler.

2. Definition Punkteverwalter

Er führt das Spielprotokoll, in dem unter anderem Torfolge und Torschütze, Strafen, Auszeiten und Auswechslungen notiert werden. Änderungen an der Spielerliste werden von ihm bei Bedarf vorgenommen.

Gemeinsam mit dem Zeitverwalter kontrollieren der Punkteverwalter die Anzahl der Spieler und achtet auf Fehler bei Ein- und Auswechslungen (z. B. Summe der Klassifizierungspunktzahl einer Mannschaft auf dem Spielfeld).

3. Definition Spielassistent

Er unterstützt die Schiedsrichter, den Zeitverwalter und den Punkteverwalter in allen Belangen.

4. Aufgaben des Zeitverwalters

- Er kontrolliert vor Spielbeginn die Spieluhr und stellt diese gegebenenfalls zurück.
- Er verfolgt aufmerksam das Spiel und achtet auf die Handzeichen der Schiedsrichter.
- Er stoppt die Spielzeit auf Anweisung des Senior-Schiedsrichters.
- Er stoppt die Spielzeit bei einer Auswechslung, einer Auszeit, einer technischen Auszeit (z. B. Rollstuhldefekt, Verletzung), einem defekten Ball, einer Zeitstrafe oder Platzverweises, einem Penalty und nach jedem Tor.
- Er zeigt dem Senior-Schiedsrichter das Ende einer Auszeit, einer Zeitstrafe und der Halbzeitpause an, indem er eine Glocke läutet.
- Er verwaltet Zeitstrafen mit einer Stoppuhr.
- Er entlässt Spieler nach Ablauf einer Zeitstrafe und weist den Spielassistenten an die Banden zu öffnen.

- Er teilt dem Punkteverwalter die Spielminute, in der ein Tor gefallen ist, eine Auszeit genommen wurde oder eine Auswechslung erfolgt ist, mit.
- Der Zeitverwalter ist verpflichtet, das Spielprotokoll nach Spielende zu unterschreiben.

5. Aufgaben des Punkteverwalters

- Er kontrolliert vor Spielbeginn das Spielprotokoll und legt diesen den Trainern zur Unterschrift vor.
- Der Punkteverwalter notiert auf dem Spielprotokoll:
 - alle Vermerke und Besonderheiten die ihm der Senior-Schiedsrichter mitteilt.
 - Verwarnungen, Zeitstrafen und Platzverweise
 - Vermerke bei einem Protestverfahren
 - die Spielernummer und die Spielminute bei einem Tor.
 - die Spielernummer und die Spielminute bei einer Auswechslung.
 - die beantragten Auszeiten der Mannschaften, das Halbzeit.- und Endergebnis.
- Der Punkteverwalter muss zusammen mit den Schiedsrichtern während des Spiels darauf achten, dass die vorgegebene Summe der Klassifizierungspunktzahl der Spieler einer Mannschaft auf dem Spielfeld nicht übersteigt.
- Er nimmt die Auswechszettel der Trainer durch den Spielassistenten entgegen.
- Er weist den Spielassistenten an, bei einer Auswechslung die Banden zu öffnen. Er übergibt nach Spielende dem Senior-Schiedsrichter das Spielprotokoll zur Kontrolle der Aufzeichnungen und zur Unterschrift.
- Der Punkteverwalter ist verpflichtet das Spielprotokoll nach Spielende zu unterschreiben.

6. Aufgaben des Spielassistenten

- Der Spielassistent verfolgt aufmerksam das Spiel und erledigt Anweisungen die ihm durch die Schiedsrichter, Zeitverwalter und Punkteverwalter aufgetragen werden.
- Er kontrolliert die Banden während des Spiels und bringt sie wieder in die richtige Position, wenn sie verschoben wurden.

- Er öffnet die Banden auf Anweisung des Zeitverwalters oder des Punkteverwalters.
- Er ist verantwortlich die Schiedsrichterzone frei zu halten und Personen oder Gegenstände aus dieser zu entfernen.
- Er nimmt die Auswechslungszettel der Trainer entgegen und übergibt sie dem Punkteverwalter.
- Er kontrolliert die Ausrüstung der einzuwechselnden Spieler:
 - ist die Nummer auf dem Trikot die gleiche wie auf dem Schild am Rollstuhl
 - ist eine Klassifizierungszahl auf dem Schild des Rollstuhls aufgeführt ist das Schild am Rollstuhl richtig befestigt sind keine unnötigen und beweglichen Hindernisse und Attribute unter, auf, in oder am Rollstuhl (auch unter den Rollstuhl schauen).

Ende