



**POWERCHAIR HOCKEY
DEUTSCHLAND**

Deutsches Powerchair Hockey Regelwerk

Auf Grundlage der IPCH Game Rules 2021



Stand September 2022

Diese Übersetzung entstand in Zusammenarbeit mit:

Über dieses Regelwerk

Dieses Regelwerk definiert die Regeln des internationalen Powerchair Hockey und wird auch bei allen Spieltagen der Bundesligen angewendet.

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Verwendung der Sprachformen männlich, weiblich und divers (m/w/d) verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.

Dieses Regelwerk ist eine Übersetzung der internationalen Spielregeln des IPCH von 2021. Rot markierte Abschnitte zeigen die neusten Regeländerungen, die sowohl international als auch auf nationaler Ebene gelten.

Bei Übersetzungsleistungen von einer Sprache in eine andere ist immer darauf zu achten, dass der jeweilige inhaltliche Kontext nicht verloren geht. Auch gibt es zwischen dem internationalen und dem Schweizer Regelwerk bzgl. der Verwendung einzelner Wörter Unterschiede. So haben in der Sprache der Schweizer Mannschaften Begriffe Eingang gefunden, die im internationalen Regelwerk wörtlich nicht so existieren. Aus diesen Gründen werden einzelne Begrifflichkeiten aus dem Englischen sinngemäß übersetzt, damit der inhaltliche Kontext korrekt wiedergegeben werden kann. Zu diesen zählen:

englischer Begriff	wörtliche Übersetzung	verwendete Übersetzung
boundaries	Begrenzungen	Banden
allocated Time out	verlangte Auszeit	Mannschafts-Time-Out
offence	Vergehen	Regelverstoß
«dead» ball	«toter» Ball	nicht spielbarer Ball
Penalty-Shot	Strafstoß oder Strafschuss	Penalty oder Penalty-Schuss
Penalty-Shot-Serie	Strafstoß-Serie	Penalty-Schießen

In Fällen, in denen Spielsituationen nicht durch die Regeln abgedeckt werden können, liegt die endgültige Entscheidung im Ermessen der Schiedsrichter.

Ziel des Spiels ist es, mehr Tore als die gegnerische Mannschaft auf Grundlage der vorliegenden Regeln zu erzielen.

Inhaltsverzeichnis

Über dieses Regelwerk.....	2
1 Spielfeld.....	5
101 Abmessungen des Spielfeldes.....	5
102 Spielfeldmarkierungen.....	5
103 Abmessungen der Tore.....	6
104 Kontrolle des Spielfelds.....	7
2 Spielzeit.....	7
201 Reguläre Spielzeit.....	7
202 Verlängerung.....	7
203 Penalty-Schießen nach Spielverlängerung.....	8
3 Erzielte Tore.....	9
301 Korrekt erzielt Tor.....	9
302 Unzulässig erzielt Tor.....	10
4 Die am Spiel beteiligten Personen.....	10
401 Spieler.....	10
402 Besondere Bestimmungen für Torwarte.....	10
403 Besondere Bestimmungen für die Mannschaftskapitäne.....	10
404 Mannschaftskader.....	11
405 Schiedsrichter und Personen am Spielleitungstisch.....	11
5 Spielausrüstung.....	12
501 Kleidung der Spieler.....	12
502 Besondere Bestimmungen für die Kleidung des Torwarts.....	12
503 Individuelle Spielausrüstung.....	12
504 Der Elektrorollstuhl.....	12
505 Logos und Werbung auf der Spielausrüstung.....	13
506 Kontrolle der Spielausrüstung.....	13
507 Der Ball.....	13
508 Die Schläger.....	13
6 Das Spiel.....	14
601 Mannschaften.....	14
602 Spielaufstellung.....	15
603 Time Out.....	15

604 Technisches Time Out	15
605 Auswechslungen der Spieler	16
606 Spielpause	16
607 Mindestanzahl an Spielern	16
608 Fahren des Elektrorollstuhls.....	17
609 Spielen des Balls	18
610 Gebrauch des Schlägers	18
611 Spielverzögerung	18
612 Fehlverhalten	19
613 Vorteilsregel	20
7 Festgelegte Situationen.....	20
701 Anstoß	20
702 Schiedsrichterball	20
703 Situationen, die zu einem Schiedsrichterball führen	21
704 Freistoß nach Ausball	21
705 Situationen, die zu einem Freistoß nach Ausball führen	22
706 Torwartball	22
707 Situationen, die zu einem Torwartball führen	22
709 Situationen, die zu einem Freistoß führen.....	23
710 Penalty.....	24
711 Situationen, die zu einem Penalty führen	25
8 Strafen	25
801 Allgemeine Bestimmungen von Strafen.....	25
802 Grüne Karte (Offizielle Verwarnung).....	26
803 Situationen, die zu einer Grünen Karte führen	26
804 Gelbe Karte (2-Minuten Zeitstrafe).....	26
805 Situationen, die zu einer Gelben Karte führen.....	27
806 Rote Karte (Spielstrafe)	28
807 Situationen, die zu einer Roten Karte führen	29
Anhang I: Schiedsrichtersignale.....	31
Anhang II: Spielfeld und Strafraum.....	37
Anhang III: Tor.....	38
Anhang IV: Handschläger.....	39
Anhang V: T-Stick.....	39

1 Spielfeld

101 Abmessungen des Spielfeldes

Die Maße des Spielfeldes betragen 26m x 16m. Bei fehlenden Platzverhältnissen sind Abweichungen erlaubt, jedoch muss ein Mindestmaß von 24 m x 14 m gegeben sein.

Die Fläche des Spielfeldes soll aus Holz oder einem synthetischen Material bestehen, die Oberfläche soll hart und glatt sein.

Das Spielfeld wird durch Banden eingegrenzt. Diese sind 20cm hoch und bilden zur Spieloberfläche einen senkrechten Winkel vom 80 bis 90 Grad. Die Banden müssen durchgehend geschlossen sein, aus einem harten Material mit einer glatten Oberfläche bestehen. Die Ecken innerhalb des Spielfeldes sollen abgerundet sein.

102 Spielfeldmarkierungen

Alle folgenden Markierungen sollen anhand von Linien mit einer Breite von 4 bis 5 cm in einer gut sichtbaren Farbe gekennzeichnet werden. Alle Punkte können entweder als Kreis oder Kreuz markiert werden.

Spielfeldmarkierungen	Erläuterung
Mittellinie	Die Mittellinie befindet sich parallel zu den kurzen Seiten des Spielfeldes und teilt das Spielfeld in zwei gleich große Hälften.
Mittelpunkt	Der Mittelpunkt befindet sich in der Mitte der Mittellinie.
Strafraum	Dies ist der Bereich zwischen der Strafraumlinie und der kurzen Seiten des Spielfeldes, einschließlich der Strafraumlinie.
Strafraumlinien	Die zwei Strafraumlinien befinden sich parallel zu den kurzen Seiten des Spielfeldes mit einem Abstand von 7,5 m.
Strafraumpunkt	Der Strafraumpunkt befindet sich in der Mitte der jeweiligen Strafraumlinie.
Torraumlinie	Der jeweilige Torraum wird mit einer Halbkreisförmigen Linie markiert. Siehe nachfolgend.
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).
Torlinie	Die zwei Torlinien befinden sich parallel zu den kurzen Seiten des Spielfeldes mit einem Abstand von 2,5 m.

Torpfostenlinie	Die Position der Torpfosten wird rechtwinklig zu den Torlinien mit einer kurzen Linie markiert.
Neutraler Bereich	Dies ist der Bereich zwischen den Strafraumlinien.
Spielleitungstisch	Ein Tisch für Spielleiter, Zeitnehmer und Punkteverwalter in der Verlängerung der Mittellinie, 1 m außerhalb des Spielfeldes.
Ein- und Ausgang des Spielfelds	Die Banden im Neutralen Bereich auf Höhe des Spieltisches.
Mannschaftsbereich	Der Mannschaftsbereich stellt die zwei Bereiche außerhalb des Spielfeldes an der Seite des Spieltisches, zwischen den Strafraumlinien und den kurzen Seiten des Spielfeldes dar. Die Mannschaftsbereiche sind jeweils 7.5 m lang und 2 m tief (gemessen vom Schiedsrichterbereich).
Bereich für Zeitstrafen und Auswechslungen	Diese zwei Bereiche befinden sich an beiden Seiten des Spielleitungstisches mit einer minimalen Länge von jeweils 3m (gemessen vom Spielleitungstisch) und 2m Tiefe (gemessen vom Schiedsrichterbereich).
Schiedsrichterbereich	Dies ist der Bereich um das Spielfeld und hat eine Breite von 1 m gemessen von den Begrenzungen, auch Banden genannt, des Spielfelds. Der Schiedsrichterbereich soll klar erkennbar markiert werden.
Zuschauerbereich	Der Zuschauerbereich stellt den Bereich rund um das Spielfeld, aber mindestens 1m außerhalb des Schiedsrichterbereichs, des Mannschaftsbereichs und des Spielleitungstisches dar.

103 Abmessungen der Tore

Die Tore sind jeweils 250 cm breit und 20 cm hoch. Alle Maße werden jeweils von der Innenseite des Tores bzw. der Torpfosten und Torlatte gemessen. Die Tore sind jeweils 40 cm tief. Dies wird von der Vorderseite der Torpfosten bis zur hinteren Bodenkante innerhalb des jeweiligen Tores gemessen.

Das jeweilige Tornetz soll transparent und für den Ball undurchlässig sein. Die Maschen des Tornetzes sollen nicht schlaff herunterhängen, sondern gespannt sein. **Außerdem sollen die Tore jeweils mit einem Fallnetz unter folgenden Voraussetzungen ausgestattet sein:**

Das Fallnetz der Tore soll zwischen einem Minimum von 8 cm und einem Maximum von 10 cm innerhalb des Tores hängen. Messpunkt ist hierbei die hintere Innenseite des Tores.

Die Tore müssen identisch sein.

104 Kontrolle des Spielfelds

Vor Spielbeginn muss das Spielfeld von den Schiedsrichtern kontrolliert werden.

Hierbei muss beachtet werden:

- die Banden des Spielfeldes sind geschlossen
- die Oberfläche des Spielfelds ist frei von Gegenständen
- die Tore und Tornetze sind unbeschädigt

2 Spielzeit

201 Reguläre Spielzeit

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

Die zu spielende Zeit umfasst:

- Das Spiel läuft, wenn die Spieluhr zu Beginn jeden Spiels, zur Halbzeit, zur Verlängerung und/ oder beim Pfiff des Schiedsrichters zur Wiederaufnahme des Spiels zu zählen beginnt.
- Die Zeit stoppt jedes Mal, sobald das Spiel durch ein Pfeifsignal des Schiedsrichters unterbrochen wird. Das Spiel gilt so lange als «ruhend», bis der Schiedsrichter zur Wiederaufnahme des Spiels anpfeift.

Jede Halbzeit oder Verlängerung ist dann zu Ende, sobald das Signal erklingt. Wenn eine Turnhalle nicht mit solch einem Signal ausgerüstet ist oder das Signal nicht ausreichend laut ist, gilt dann die Halbzeit oder Verlängerung als beendet, sobald der Schiedsrichter diese mit dem entsprechenden Pfeifsignal beendet.

202 Verlängerung

Eine Verlängerung wird gespielt, wenn nach Ende der regulären Spielzeit das Spiel unentschieden endet, dies aber gleichzeitig nicht als Endergebnis eines Spieles gelten darf.

Wenn nach Ende der Verlängerung keine der beiden Mannschaften gewonnen hat, wird das Spiel durch Penalty-Schießen (vgl. engl. Penalty-Shot-Serie) entschieden.

Vor Beginn der Verlängerung gibt es eine 5-minütige Spielpause.

Die Dauer der Verlängerung beträgt 10 Minuten effektive Spielzeit und wird nach dem „Golden-Goal“-Prinzip gespielt: Sobald eine Mannschaft ein Tor während der Verlängerung erzielt, ist das Spiel vorbei. Dieses Tor wird zum Spielstand der Mannschaft, die das Tor geschossen hat, hinzugerechnet, um das Endergebnis des Spieles bestimmen zu können.

Hinsichtlich der Spielverlängerung gilt zusätzlich:

- Vor Beginn der Spielverlängerung sollen die Kapitäne der beiden Mannschaften sich bei den Schiedsrichtern bzgl. des Münzwurfes melden. Der Gewinner des Münzwurfs darf mit seiner Mannschaft anspielen.

- Zu Beginn der Spielverlängerung wechseln die beiden Mannschaften die Spielfeldseite.
- Während der Spielverlängerung sind Auswechslungen erlaubt.
- Während der Spielverlängerung sind keine Time-Outs (vgl. engl. allocated Time-Out) erlaubt.
- Zeitstrafen, die nach der regulären Spielzeit noch nicht abgelaufen sind, laufen in der Spielverlängerung weiter.

203 Penalty-Schießen nach Spielverlängerung

Falls das Resultat nach der Spielverlängerung immer noch unentschieden ist, wird das Spiel mittels einem Penalty-Schießen (vgl. engl. Penalty-Shot-Serie) entschieden.

Die Schiedsrichter entscheiden, auf welches Tor gespielt wird.

Um die Mannschaft zu bestimmen, die mit dem Penalty-Schießen beginnen darf, führen die Schiedsrichter einen Münzwurf zwischen den Mannschaftskapitänen durch. Der Gewinner des Münzwurfes entscheidet, welche Mannschaft als erstes beginnt.

Wenn einer der aufgelisteten Spieler oder der Torwart während des Penalty-Schießens eine Spielstrafe erhält, darf der Trainer einen anderen Spieler/ Torwart, der noch nicht in das Penalty-Schießen involviert ist, als Ersatzspieler bestimmen.

Erstes Penalty-Schießen

1. Jeder Spieler (einschließlich der Ersatzspieler) darf am ersten Penalty-Schießen teilnehmen, außer Spieler mit einer Zeitstrafe.
2. Die Trainer müssen den Schiedsrichtern und dem Punkteverwalter schriftlich die Nummern und die exakte Reihenfolge der 5 Spieler mitteilen, welche die Penaltys ausführen werden. Die Trainer müssen gewährleisten, dass die totale Anzahl an Klassifizierungspunkten nicht mehr als 12 Punkte beträgt.
3. Die Trainer müssen den Schiedsrichtern und dem Punkteverwalter schriftlich mitteilen, welcher Spieler als Torwart antreten wird.
4. Die Schiedsrichter sind verantwortlich dafür, dass die Penaltys in der exakten Reihenfolge ausgeführt werden, wie es die Trainer angegeben haben.
5. Ausschließlich die Penalty-Schützen, die Torhüter und die Schiedsrichter dürfen sich auf dem Spielfeld befinden.
6. Während jedem einzelnen Penalty müssen sich alle Spieler bis auf den Schützen und dem verteidigenden Torwart im gegenüberliegenden Strafraum aufhalten.
7. Die Penaltys müssen abwechselnd geschossen werden.
8. Die 5 Spieler jeder Mannschaft sollen je einen Penalty schießen.
9. Während der ersten Penalty -Runde gilt es als entscheidendes Ergebnis, wenn eine Mannschaft mit mehr Punkten führt, als die andere Mannschaft noch Penaltys zur Ver-

fügung hat. Das Spiel ist somit vorbei und den Gewinnern wird ein zusätzlicher Punkt zu ihrem Spielergebnis nach der regulären Spielzeit dazu gerechnet.

10. Wenn das Resultat nach dem ersten Penalty -Schießen immer noch unentschieden ist, wird das Spiel mit einem zweiten Penalty-Schießen entschieden.

Zweites Penalty-Schießen

1. Jeder Spieler (einschließlich der Ersatzspieler) darf am zweiten Penalty-Schießen teilnehmen, außer Spieler mit einer Zeitstrafe.
2. Die Trainer sollen den Schiedsrichtern und dem Punkteverwalter schriftlich die Nummern und die Reihenfolge der Spieler mitteilen, welche die Penaltys ausführen werden.
3. Wenn die Mannschaften keine gleiche Anzahl an Spielern auf dem Spielformular aufführen, gilt die Anzahl der geringeren aufgelisteten Spieler.
4. Der Torwart aus dem ersten Penalty -Schießen soll auch in der zweiten Runde des Penalty-Schießens als Torwart antreten.
5. Die Spieler sollen abwechselnd je einen weiteren Penalty schießen, bis ein entscheidendes Resultat vorliegt.
6. Es liegt ein eindeutiges Ergebnis vor, wenn eine Mannschaft ein Tor mehr erzielt hat als die gegnerische Mannschaft und beide Teams die gleiche Anzahl an Penalty-Schüssen abgegeben haben. Das Spiel ist vorbei und den Gewinnern wird ein zusätzlicher Punkt zu ihrem Spielergebnis nach der regulären Spielzeit dazu gerechnet.
7. Wenn alle aufgestellten Spieler einer Mannschaft einen Penalty geschossen haben und das Resultat immer noch unentschieden ist, wird das Spiel mittels einer dritten Runde des Penalty-Schießens entschieden, welches auf dieselbe Weise durchgeführt wird, wie das zweite Penalty -Schießen, usw.

3 Erzielte Tore

301 Korrekt erzielt Tor

Ein Tor wurde erzielt, wenn der Ball vollständig über die Torlinie, zwischen den Torpfosten und unter der Torlatte hindurch gerollt ist.

Ist das Tor verschoben, während ein Treffer erzielt wird, ist der Treffer gültig, wenn der Ball die Torlinie zwischen den Markierungen der Torpfosten und dem Ort, wo das Tor eigentlich stehen sollte, komplett überquert hat. Dies liegt im Ermessen des Schiedsrichters.

Trifft der Ball zuerst den Torrahmen, dann den Torwart und rollt anschließend von vorne über die Torlinie, ist dies ein gültiger Treffer und zählt als Tor. Dies gilt auch bei einem Penalty-Schuss.

Ein Tor, das durch einen Spieler mit Handschläger erzielt wurde, zählt als 1 Punkt.

Ein Tor, das durch einen Spieler mit einem T-Stick erzielt wurde, zählt als 2 Punkte. Dieser Spieler muss aktiv an dem Torschuss beteiligt gewesen sein. Beispielsweise erhält ein erziel-

tes Tor nur einen Punkt, wenn der Ball an einem nicht-bewegenden Elektrorollstuhl oder T-Stick abprallt und dann ins Tor rollt.

Wenn ein Tor aktiv durch einen Spieler mit einem T-Stick während der regulären Spielzeit oder während der Spielverlängerung erzielt wurde, dann zählt dieses als 2 Punkte.

Während eines Penalty-Schießens (vgl. engl. Penalty-Shot-Serie) zählen alle erzielten Tore als 1 Punkt.

Ein korrekt erzieltes Eigentor zählt immer als 1 Punkt.

Nach einem erzielten Tor wird das Spiel während der regulären Zeit wieder mit einem Anspiel aufgenommen.

302 Unzulässig erzieltes Tor

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

Wenn ein angreifender Spieler den Ball im Torraum berührt oder den Torwart in irgendeiner Art und Weise im Torraum behindert, bevor der Ball ins Tor geht, zählt der Treffer nicht. Das Spiel wird mit Freistoß an der Strafraumlinie fortgesetzt.

4 Die am Spiel beteiligten Personen

401 Spieler

Alle Spieler müssen entweder einen Handschläger oder T-Stick verwenden.

402 Besondere Bestimmungen für Torwarte

Ein Torwart muss immer mit einem T-Stick spielen.

Nur einem verteidigenden Torwart ist es erlaubt, den Boden oder den Ball innerhalb des Torraums zu berühren bzw. zu spielen.

403 Besondere Bestimmungen für die Mannschaftskapitäne

Jede Mannschaft soll einen Mannschaftskapitän haben, der eine Kapitänsbinde, wenn möglich, am Oberarm trägt.

Der Mannschaftskapitän repräsentiert die Mannschaft und darf mit den Schiedsrichtern auf eine korrekte Art und Weise sprechen.

Sollte der Mannschaftskapitän das Spielfeld verlassen, soll dieser die Schiedsrichter darüber informieren, wer ihn als Mannschaftskapitän ersetzen wird. Der neue Kapitän trägt die Kapitänsbinde bis zum Ende des Spiels oder bis er ausgewechselt wird.

Der Kapitän soll das Spielformular unmittelbar nach dem Spiel kontrollieren und unterschreiben.

404 Mannschaftskader

Jeder Mannschaft ist es erlaubt, dass sich folgende Mitglieder des Mannschaftskaders im Mannschaftsbereich aufhalten dürfen:

- maximal 2 Trainer (1 Trainer und 1 Co-Trainer),
- maximal 1 Teammanager,
- maximal 10 Spieler und
- maximal 10 Mannschaftsbetreuer

Jedes Mitglied des Mannschaftskaders muss im Besitz eines Akkreditierungsausweises sein.

Der Trainer bzw. die Trainer sind verantwortlich für:

- die Sicherstellung, dass von den Spielern die Bestimmungen bezüglich Schläger und Elektrorollstuhl eingehalten werden.
- die Kontrolle der Namen, Nummern und Klassifizierungspunkte auf dem Spielformular vor Spielbeginn.
- die Sicherstellung, dass die Mannschaft pünktlich und spielbereit auf dem Spielfeld erscheint.
- die Sicherstellung, dass die zulässige Gesamtklassifizierungspunktzahl von 12 Punkten nicht überschritten wird.

Der Trainer/ die Trainer oder der Teammanager sind außerdem verantwortlich für:

- die Auswechslung eines Spielers/ einer Spielerin.
- die Time-Outs (vgl. engl. allocated Time-Out).

Die Anfragen werden an den Spielleitungstisch gemäß den Veranstaltungsabläufen und Wettkampfbestimmungen übermittelt.

Während des Spiels dürfen sich die Trainer und andere Mitglieder des Mannschaftskaders nur im eigenen Mannschaftsbereich aufhalten.

Trainern und anderen Mitgliedern des Mannschaftskaders ist es erlaubt, den Mannschaftsbereich zu verlassen und den Schiedsrichterbereich bzw. das Spielfeld zu betreten, wenn:

- es eine Pause, ein technisches oder verlangtes Time-Out gibt.
- eine Verletzung oder ein Defekt eines Elektrorollstuhls vorliegt und das Spiel durch einen Schiedsrichter gestoppt wurde.

Die Mannschaften müssen sich in dem eigenen Strafraumbereich aufhalten, sofern sie während der Pause auf dem Spielfeld bleiben.

Während des Spiels ist es den Trainern und Mannschaftsbetreuern nicht erlaubt, die Banden zu öffnen.

405 Schiedsrichter und Personen am Spielleitungstisch

Das Spiel wird durch zwei gleichberechtigte Schiedsrichter geleitet.

Der Spielleitungstisch setzt sich aus je einem Zeitnehmer, Punkteverwalter und Spielleiter zusammen. Ein Jurymitglied ist am Spieltisch anwesend, jedoch nur in überwachender und beratender Funktion.

5 Spielausrüstung

501 Kleidung der Spieler

Die Feldspieler einer Mannschaft sollen die gleichen Trikots tragen. Die Trikots müssen zudem eine andere Farbe als die Trikots der gegnerischen Mannschaft aufweisen.

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.

502 Besondere Bestimmungen für die Kleidung des Torwarts

Das Trikot des Torwarts soll eine andere Farbe haben als die der eigenen Mannschaft oder die der Gegenmannschaft.

503 Individuelle Spielausrüstung

Die Spieler und Spielerinnen dürfen Schutzausrüstung wie Sicherheitsgurte, Schutzbrillen, Helme, Knieschoner oder Armschützer tragen. Beatmungsgeräte dürfen am Elektrorollstuhl so angehängt und fixiert werden, dass keine scharfen, vorstehenden oder lose herabhängenden Teile vorhanden sind.

504 Der Elektrorollstuhl

Lediglich ein Elektrorollstuhl darf genutzt werden, keinerlei andere Elektrofahrzeuge.

Der Elektrorollstuhl besitzt minimal 4 Räder und maximal 6 Räder, einschließlich mit einem Maximum an 2 Stützrädern. Räder, die an einer Achse zwei Räder haben, gelten als ein Rad. Der Elektrorollstuhl soll mit Rädern ausgestattet sein, die auf dem Boden des Spielfeldes keine Spuren hinterlassen.

Der Elektrorollstuhl darf keine scharfen, hervorstehenden Elemente aufweisen. Zudem dürfen keine unnötigen und bewegbaren Teile oder Gegenstände sich unter, auf, im oder am Elektrorollstuhl befinden. Alle Teile des Elektrorollstuhls, außer den Rädern und Stützrädern, sollen so hoch sein, dass der Ball frei unter dem Elektrorollstuhl durchrollen kann. Unter Rädern werden in diesem Zusammenhang alle Teile verstanden, die den Boden berühren, z.B. Reifen oder Felgen, und nicht die Achsen oder andere tragende Elemente des Elektrorollstuhls umfassen.

Es ist erlaubt, um den Elektrorollstuhl herum Schutzvorkehrungen zu befestigen, um den Spieler und/oder den Elektrorollstuhl schützen zu können. Die Schutzvorkehrungen müssen folgende Richtlinien erfüllen:

- Die Schutzvorkehrungen (z.B. Schutzrahmen) sollen abgerundet und keine scharfen und/oder hervorstehenden Elemente enthalten.
- Die Schutzvorkehrungen sollen von der Höhe so eingestellt sein, dass der Ball problemlos unter dem Elektrorollstuhl frei durchrollen kann.
- Die Schutzvorkehrungen sollen an der äußeren Kante nicht weiter als 5 cm über jede Seite des Elektrorollstuhls herausstehen, einschließlich der Dicke der Schutzvorkehrung.

Auf der Rückseite des Elektrorollstuhls muss ein Schild zur Identifizierung der Spieler befestigt sein. Dieses muss den Namen und die Nummer des Spielers enthalten. Das Schild muss A3 Format aufweisen und folgendermaßen gestaltet sein:

- Die Spielernummer muss in arabischen Schriftzeichen vorliegen.
- Der Name muss in lateinischen Schriftzeichen vorliegen.
- Die Höhe der Nummer(n) soll mind. 15 cm betragen.
- Über der Spielernummer sollen der erste Buchstabe des Vornamens und der vollständige Nachname des Spielers in Form einer Textzeile aufgeführt werden.
- Die Höhe der Buchstaben soll mind. 5 cm betragen. Sollte es aufgrund der Länge des Namens nicht möglich sein, diesen als eine Textzeile zu schreiben, dürfen die Buchstaben so klein, wie es notwendig ist, gestaltet werden, damit der Name in eine Textzeile passt.

505 Logos und Werbung auf der Spielausrüstung

Logos und Werbung auf den Trikots, dem Elektrorollstuhl und/oder den Schildern ist erlaubt, solange diese nicht die Nummern und Namen der Spieler verdecken.

506 Kontrolle der Spielausrüstung

Die Schiedsrichter können die Ausrüstung jedes Spielers zu jedem Zeitpunkt des Spiels und/oder während einer Unterbrechung kontrollieren.

507 Der Ball

Der Ball soll aus einem synthetischen Material, hohl und rund sein. Zudem soll er 26 Löcher mit je einem Loch-Durchmesser von 10 +/-1 mm haben. Der Ball soll einen Durchmesser von 72 +/-1 mm und ein Gewicht von 23 +/-1gr aufweisen. Die Farbe des Balles soll im Kontrast zur Farbe des Spielfeldbodens sein.

508 Die Schläger

Der Handschläger

Der Handschläger ist aus einem undurchsichtigen, synthetischen Material und soll keine rauen Kanten, vorstehenden oder anderen scharfen Elemente aufweisen. Der Handschläger soll als ein Teil gestaltet sein. Falls der Schläger nicht aus einem einzigen Stück besteht, soll die Kelle (auch Schaufel) zum Griff mittels vorgefertigter Löcher und unter Verwendung von Nieten oder Schrauben fest verbunden sein oder mit dem Griff fest zusammengeklebt werden.

Der Handschläger soll nicht länger als 112 cm sein (gemessen vom Verbindungspunkt der Kelle). Die Kelle des Handschlägers soll eine maximale Länge von 27 cm und eine maximale

Höhe von 8 cm haben. Die Kelle des Handschlägers soll eine Dicke von 0,8 cm bis 1 cm aufweisen.

Die Krümmung der Kelle soll nicht mehr als 3 cm betragen. Dies wird von der unteren Kante des höchsten Punktes der Kelle bis zur Oberfläche, auf welcher der Handschläger liegt, gemessen, wobei die konvexe Seite nach oben zeigt.

Sollte ein Spieler nicht in der Lage sein, den Handschläger per Hand zu führen, so ist es ihm erlaubt, den Schläger am Körper zu fixieren. Dies ist allerdings nur erlaubt, wenn der Spieler mit jener Fixierung klassifiziert wurde. Dem Spieler ist es nicht erlaubt, einen Handschläger am Elektrorollstuhl zu fixieren.

Der T-Stick

Der T-Stick ist aus einem synthetischen sowie undurchsichtigen Material und muss an der Vorderseite des Elektrorollstuhls befestigt werden. Der Abstand von der Vorderseite des T-Sticks bis zur Vorderseite des Elektrorollstuhls darf nicht mehr als 50 cm betragen.

Der T-Stick soll ein Schlägerblatt haben und über ein Paar Seitenflügel verfügen. Die Verbindungsteile, die die Seitenflügel am Schlägerblatt und den T-Stick am Elektrorollstuhl fixieren, sollen aus Metall und/oder Aluminium bestehen. Alle Verbindungsteile oberhalb des Schlägerblatts sollen so hoch angebracht werden, dass der Ball darunter frei durchrollen kann.

Das Schlägerblatt soll über eine maximale Länge von 30 cm und eine maximale Höhe von 10 cm bei einer minimalen Länge von 20 cm (gemessen von der Vorderseite des Schlägerblattes) verfügen. Das Schlägerblatt und die Seitenflügel sollen eine maximale Dicke von 2 cm aufweisen. Die Biegung des Schlägerblatts soll nicht über 3 cm groß sein.

Die Seitenflügel dürfen an jeder beliebigen Stelle an der Seite des Schlägerblatts mit einem Winkel zwischen 75 und 90 Grad angebracht werden. Die Seitenflügel sollen eine maximale Höhe von 10 cm und eine maximale Breite von 10 cm (gemessen vom Schlägerblatt) aufweisen. Die Enden der Seitenflügel dürfen maximal auf 2 cm abgerundet werden und einen Innenwinkel von 135° nicht unterschreiten.

6 Das Spiel

601 Mannschaften

Jedes Spiel wird mit zwei Mannschaften gespielt. Im offiziellen Spielplan muss das Spiel folgendermaßen dargestellt werden:

<HEIM MANNSCHAFT> : <GAST MANNSCHAFT>

Die Begriffe «HEIM» und «GAST» stehen nicht für die tatsächlichen Wohnsitze der Mannschaften in Bezug auf den Spielort. Sie dienen lediglich der Identifizierung im laufenden Spiel.

Jede Mannschaft soll mit maximal 12 Klassifizierungspunkten auf dem Spielfeld, einschließlich Spieler mit einer Zeitstrafe oder einer Disqualifizierung, spielen. Einem Spieler ist es nicht erlaubt in einer niedrigeren Klassifizierung zu spielen, als er klassifiziert wurde.

Jede Mannschaft darf mit maximal 3 Handschläger-Spielern gleichzeitig ein Spiel bestreiten. Hierzu zählen auch Spieler mit Zeitstrafen und Spielstrafen.

602 Spielaufstellung

Vor Spielbeginn soll die HEIM-Mannschaft sich in ihrem Mannschaftsbereich, vom Spielfeld her gesehen auf der linken Seite des Spieltisches, positionieren. Die Mannschaften behalten, während des gesamten Spieles, ihren jeweiligen Mannschaftsbereich bei.

Jede Mannschaft soll mit 1 Torwart und 4 Feldspielern zu Beginn des Spieles auf dem Spielfeld antreten, damit das Spiel beginnen kann. Wenn es einer Mannschaft nicht möglich ist mit 5 Spielern das Spiel zu beginnen, so wird das Spiel abgebrochen und der gegnerischen Mannschaft wird ein Sieg mit dem Ergebnis 5:0 zugesprochen.

Vor Spielstart müssen sich die Kapitäne beider Mannschaften beim Schiedsrichter, zwecks Münzwurfes, einfinden. Die Mannschaft, die den Münzwurf gewinnt, darf entweder das zu verteidigende Tor oder das Anspiel auswählen.

603 Time Out

Während jeder Spielhalbezeit darf jede Mannschaft ein Time-Out verlangen. Die Dauer eines verlangten Time-Out beträgt 1 Minute. Ein Time-Out, das in der ersten Halbezeit nicht verlangt wurde, kann in der zweiten Halbezeit nicht nachgeholt werden.

Die Trainer oder die Teammanager müssen ihre Time-Outs am Spieltisch verlangen. Der Punkteverwalter signalisiert daraufhin den Schiedsrichtern, dass ein Time-Out verlangt wurde. Die Schiedsrichter geben den eingeforderten Time-Out bei der nächsten Unterbrechung.

Während der vollständigen Dauer eines Time-Outs müssen sich die Spieler, die sich zu diesem Zeitpunkt auf dem Spielfeld befinden, in dem Bereich des Spielfeldes versammeln, welcher an den eigenen Mannschaftsbereich grenzt.

Der Zeitverwalter soll den Time-Out stoppen und den Schiedsrichtern ein Zeichen geben, sobald die Zeit abgelaufen ist. **Nach Ende des Time-Outs nehmen zuerst die Spieler der verteidigenden Mannschaft ihre Positionen auf dem Spielfeld wieder ein.** Das Spiel wird an dem Punkt wieder aufgenommen, an welchem es unterbrochen wurde.

604 Technisches Time Out

Im Falle eines Defekts an einem Elektrorollstuhl sollen die Schiedsrichter nicht unmittelbar pfeifen und somit das Spiel unterbrechen. Während der nächstmöglichen Unterbrechung soll durch die Schiedsrichter ein technisches Time-Out gewährt werden, damit versucht werden kann, den Defekt des Elektrorollstuhls zu beheben.

Im Falle einer Verletzung oder vermuteten Verletzung eines Spielers sollen die Schiedsrichter unmittelbar das Spiel stoppen und ein technisches Time-Out gewähren.

Wenn innerhalb 1 Minute der Elektrorollstuhl nicht repariert oder die Verletzung eines Spielers nicht behandelt werden kann, muss der betreffende Spieler nach Möglichkeit den Elektrorollstuhl wechseln oder selbst ausgewechselt werden, damit das Spiel fortgesetzt werden kann.

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

605 Auswechslungen der Spieler

Ein Spieler darf nicht ohne Erlaubnis des Schiedsrichters das Spielfeld betreten oder verlassen. Jede Mannschaft darf maximal 5 Ersatzspieler haben. Ein Trainer kann uneingeschränkt Auswechslungen beantragen.

Alle Ersatzspieler müssen während des Spiels im Mannschaftsbereich bleiben. Folgende Ausnahmen gibt es:

- Während eines verlangten Time-Outs ist es den Ersatzspielern gestattet, den Schiedsrichterbereich zu betreten, dies aber nur in der Verlängerung des Strafraumes an der Seite ihres eigenen Mannschaftsbereichs.
- während der Pausen

Die Trainer oder der Teammanager soll dem Spielleitungstisch mitteilen, welche Spieler ausgewechselt werden sollen.

Die einzuwechselnden Spieler beziehen daraufhin ihre Position im Auswechselbereich, damit die Spielerausrüstung und Gesamtklassifizierungspunktzahl der Mannschaft überprüft werden kann.

Der Zeitverwalter soll dem Schiedsrichter die Auswechslung signalisieren. Der Schiedsrichter stimmt der Auswechslung bei der nächsten Unterbrechung zu.

Der Wechsel findet im Auswechselbereich, an der Seite des eigenen Mannschaftsbereichs statt. Die Auswechslung soll so schnell wie möglich geschehen.

Sobald der Ersatzspieler seine Position auf dem Spielfeld eingenommen hat, wird das Spiel an der Stelle wieder aufgenommen, an welcher es gestoppt wurde.

606 Spielpause

Während der Spielpause ist es den Mannschaften gestattet, das Spielfeld zu verlassen. Nach der Pause sollen die Mannschaften die Seiten des Spielfeldes wechseln.

607 Mindestanzahl an Spielern

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 dieser Spielstand 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 nicht den Verstoß verursacht hat, beendet.

Im Falle einer Verletzung eines Spielers, der zu der Mannschaft gehört, welche nur 3 Spieler hat, wird ein technisches Time-Out gewährt. Wenn der Spieler nach 1 Minute nicht weiter spielen oder ausgewechselt werden kann, endet das Spiel und das Ergebnis wird anhand der vorherigen Absätze festgelegt.

608 Fahren des Elektrorollstuhls

Die Füße müssen sich auf einer Höhe befinden, sodass der Ball darunter ungehindert rollen kann.

Während des Spiels darf der Spieler mit seinem Elektrorollstuhl maximal 15 km/h fahren und das Gesäß des Spielers muss mit dem Sitz des Elektrorollstuhls in Berührung bleiben.

Den Spielern ist es erlaubt, jede Position bis auf den Torraum auf dem Spielfeld zu beziehen. Einzig dem Torwart ist es erlaubt, sich im Torraum aufzuhalten.

Der Kontakt eines Elektrorollstuhls mit einem anderen Elektrorollstuhl, Schläger, Körper, den Banden, dem Tor oder den Schiedsrichtern ist nicht erlaubt. Die Spieler sollen die Faktoren von Zeit und Ort sowie die daraus resultierenden Bewegungslinien respektieren.

Regeln in Bezug auf die Bewegungslinien

Die Richtung der Spielerbewegung wird Bewegungs-Linie genannt. Eine Bewegungslinie kann vorwärts oder rückwärts verlaufen.

Im Falle, dass sich Bewegungslinien kreuzen, kann dies zu einer Kollision der Elektrorollstühle führen. Im Falle einer Kollision hat der Spieler einen Regelverstoß begangen, der als letztes den Schnittpunkt der Bewegungslinien erreicht. Das heißt, dass jener Spieler den Elektrorollstuhl des gegnerischen Spielers seitlich trifft.

Wenn Bewegungslinien geändert werden, muss ein Spieler den gegnerischen Spielern die Möglichkeit bzgl. der Faktoren Zeit und Ort geben, die eigenen Bewegungslinien zu ändern, zu stoppen oder fortzusetzen. Der Richtungswechsel eines Spielers, der in die Bewegungslinie eines anderen Spielers zielt, muss so ausgeführt werden, dass dies auf eine Weise passiert, die es den gegnerischen Spielern erlaubt, Bewegungen zu ändern, zu stoppen oder Kollisionen zu vermeiden.

Wenn zwei Spieler der gleichen Bewegungslinie folgen, das heißt ein Spieler befindet sich hinter dem anderen Spieler, ist der Spieler verantwortlich Kollisionen zu vermeiden, der sich außerhalb des Sichtfeldes des gegnerischen Spielers befindet.

Ein Spieler, der stehenbleibt, trägt an einer Kollision keine Schuld. Gleichzeitig ist es jedoch nicht erlaubt, aktiv die Bewegungslinie eines gegnerischen Spielers zu schneiden oder in diesen hineinzufahren, außerhalb dessen Sichtfeld zu behindern.

609 Spielen des Balls

Der Ball darf mit dem Schlägerblatt und dem Rollstuhl gespielt werden. Der Ball darf in jede Richtung gespielt werden.

Der Ball soll nicht über eine Höhe von 20 cm oberhalb des Bodens gespielt werden.

Falls der Ball einen Elektrorollstuhl, die Bande, ein Tor oder einen Schiedsrichter trifft und aufgrund dessen eine Höhe von über 20 cm erreicht, wird dies als unbeabsichtigt gewertet und gilt somit nicht als Grund, das Spiel anzuhalten. Wenn durch solch eine Situation ein Tor entsteht, wird dieser Treffer als ungültig erklärt. Das Spiel wird mit einem Torwartball wieder aufgenommen.

Ein Spieler darf nicht:

- absichtlich über den Ball fahren und ihn dadurch zerdrücken.
- absichtlich den Ball mit einem beliebigen Körperteil auf eine beliebige Weise spielen.
- den Ball nicht auf eine Art und Weise spielen, die für andere Spieler gefährlich ist.
- Den Ball innerhalb des Torraums berühren oder spielen, außer es handelt sich hierbei um den Torwart.

610 Gebrauch des Schlägers

Schläger-Kontakt mit dem Schläger eines anderen Spielers ist erlaubt, wenn es sich hierbei um den Versuch handelt, den Ball auf eine korrekte Weise zu spielen.

Schläger-Kontakte mit dem Körper eines anderen Spielers sind nicht erlaubt.

611 Spielverzögerung

Die Mannschaften sollen so oft wie möglich versuchen ein aktives Spiel zu spielen.

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.

Schiedsrichter sind verpflichtet, die betreffende Mannschaft darüber zu warnen, dass diese ein aktiveres Spiel gestalten sollen, bevor ein Freistoß für die gegnerische Mannschaft gewährt wird. Neben den mündlichen Hinweisen an die betreffende Mannschaft verwenden die Schiedsrichter das Handzeichen «passives Spiel», um die Mannschaften zu warnen. Sobald das Spiel wieder aktiv gestaltet wird, beenden die Schiedsrichter ihr Handzeichen für passives Spiel.

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.

Wenn eine Auswechslung absichtlich zu lange dauert, kann dies als Spielverzögerung gewertet werden.

612 Fehlverhalten

Fehlverhalten ist eine schwerwiegende, absichtliche Verletzung des Spielgeistes durch Worte oder Gesten. Fehlverhalten ist nicht erlaubt. Es gibt mehrere Abstufungen eines Fehlverhaltens.

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

Mittelschweres Fehlverhalten

- lautes Protestieren oder unangebrachte, aber keine gefährlichen, Spielaktionen (zum Beispiel mit dem Schläger an die Banden schlagen, während einer Spielunterbrechung 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.

Ernsthaftes/ Schweres Fehlverhalten

- sich in einer unhöflichen, groben Art und Weise mittels Worte 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

Es liegt in der Autorität der Schiedsrichter über die Abstufungen des Fehlverhaltens in jeder Situation zu entscheiden. Der Schiedsrichter kann mit der Bestrafung eines Fehlverhaltens bis zur nächsten Unterbrechung des Spiels warten. Anschließend wird das Spiel aus dem Grund, aus welchem es angehalten wurde, wiederaufgenommen. Falls ein Schiedsrichter das Spiel unmittelbar stoppen muss, wird das Spiel nach der Unterbrechung mit einem Freistoß für die gegnerische Mannschaft wiederaufgenommen.

Für Strafen, die mit einem Fehlverhalten zusammenhängen siehe auch 803, 805 und 807.

613 Vorteilsregel

Sollten Schiedsrichter der Meinung sein, dass ein Regelverstoß keine Benachteiligung für die ballbesitzende Mannschaft darstellt, dürfen sie entscheiden, das Spiel nicht unmittelbar zu unterbrechen, sondern das Spiel laufen zu lassen.

Eventuelle Strafen können bei der nächsten Unterbrechung des Spiels ausgesprochen werden.

Wenn die Vorteilsregel nicht angewendet wird, müssen die Schiedsrichter das Spiel stoppen und den Ball der Mannschaft zusprechen, die den anfänglichen Regelverstoß nicht begangen hat. Abhängig von dem vorliegenden Regelverstoß wird das Spiel mittels der entsprechenden festgelegten Situation wieder aufgenommen.

7 Festgelegte Situationen

701 Anstoß

Ein Anstoß wird zu Beginn jeder Halbzeit und nach jedem Tor vom Mittelpunkt der Mittellinie ausgeführt.

Die Mannschaft, die in der ersten Halbzeit nicht anspielen durfte, soll zu Beginn der zweiten Halbzeit den Anstoß übernehmen.

Die Mannschaft, die den Anstoß ausführt, nimmt ihre Positionen innerhalb der eigenen Spielhälfte so schnell wie möglich ein.

Alle Spieler der gegnerischen Mannschaft ordnen sich so schnell wie möglich und so lange hinter der eigenen Strafraumlinie an, bis der Ball angespielt wurde.

Sobald der Schiedsrichter pfeift, muss der Spieler, der den Anstoß ausführt, den Ball spielen und kann diesen so lange kein zweites Mal spielen, bis der Ball von einem anderen Spieler berührt wurde.

Der Anstoß muss indirekt sein, das heißt ein Tor darf nicht direkt erzielt werden. Ein anderer Spieler muss den Ball berühren, bevor ein Tor erzielt werden kann.

702 Schiedsrichterball

Der Schiedsrichterball wird:

- vom Mittelpunkt der Strafraumlinie gespielt, wenn der Schiedsrichterball innerhalb des Strafraumes gegeben wird.
- vom Mittelpunkt der Mittellinie gespielt, wenn der Schiedsrichterball innerhalb des neutralen Bereiches gegeben wird.

Von jeder Mannschaft nimmt ein Spieler beim Ausführen des Schiedsrichterballs teil.

Die beiden Spieler, die den Schiedsrichterball ausführen, nehmen so schnell wie möglich mit ihren Rollstühlen auf der jeweils eigenen Seite der Strafraumlinie/ Mittellinie ihre Position ein. Die Schlägerblätter der Schläger müssen sich hierbei rechtwinklig (in einem 90° Winkel) zu der Linie an der jeweiligen rechten Seite des Balles befinden, ohne dabei den Ball zu berühren.

Der Ball soll auf den Mittelpunkt der Strafraumlinie oder Mittellinie ruhend gelegt werden. Sobald der Schiedsrichter pfeift, dürfen beide Spieler den Ball spielen.

703 Situationen, die zu einem Schiedsrichterball führen

- zwei Spieler begehen gleichzeitig einen Verstoß
- der Torwart behält den Ball unter dem Elektrorollstuhl oder blockiert den Ball mit dem Elektrorollstuhl und/ oder T-Stick außerhalb des eigenen Torraums, aber innerhalb des eigenen Strafraumes für länger als 3 Sekunden
- Situation eines «toten» Balles (Ein Ball wird als «tot» bezeichnet, wenn dieser nicht gespielt werden kann), diese Situationen umfassen:
 - Der Ball bleibt in einem Rollstuhl stecken.
 - Der Ball rollt zwischen zwei Spieler und für keinen der beiden Spieler ist es möglich, den Ball zu spielen.
 - Der Ball ist in irgendeiner Weise beschädigt.
 - Ein Feldspieler blockiert den Ball länger als 3 Sekunden und hat keine Möglichkeit, den Ball spielbar zu machen. Hierbei soll der Feldspieler versuchen, den Ball zu bewegen oder zu spielen. Der Schiedsrichter macht den Feldspieler zudem darauf aufmerksam, dass er den Ball blockiert, und wendet die 3-Sekunden-Regel an. Der Schiedsrichter zählt diesbezüglich die 3 Sekunden sichtbar und hörbar.
 - Ein Feldspieler führt den Ball mit dem Elektrorollstuhl und/oder dem Schläger so, dass kein anderer Spieler die Möglichkeit hat, den Ball abzufangen.
- Der Schiedsrichter hat das Spiel wegen einer Verletzung eines Spielers unterbrochen.
- Der Schiedsrichter hat das Spiel aus einem anderen Grund als ein Regelverstoß unterbrochen.

704 Freistoß nach Ausball

Ein Freistoß wird gewährt, wenn der Ball aus dem Spielfeld herausgespielt wird. Hierbei wird angenommen, dass der Spieler, der zuletzt den Ball berührt hat, den Ball ins Aus gespielt hat.

Der Freistoß wird an der Stelle, an welcher der Ball über die Banden ins Aus rollte, in einem Abstand von 2 m zu der betreffenden Stelle und parallel zur Mittellinie, ausgeführt. Wenn der Ball innerhalb des Strafraumes ins Aus gespielt wird, gibt es Freistoß vom Mittelpunkt der Strafraumlinie.

Alle Spieler der gegnerischen Mannschaft nehmen so schnell wie möglich, in einem Abstand von mindestens 2 m zum Ball und zum Spieler, der den Freistoß ausführt, ihre Positionen ein, bis der Ball gespielt wird.

705 Situationen, die zu einem Freistoß nach Ausball führen

- Der Ball fliegt über die Begrenzungen des Spielfeldes (Banden).
- Der Ball liegt auf dem Tornetz.
- Der Ball trifft die Decke oder Gegenstände oberhalb des Spielfelds.

706 Torwartball

Ein Torwartball darf von jeder Stelle auf der Torraumlinie gespielt werden.

Der derzeitig aktive Torwart soll den Torwartball spielen.

Der Torwart soll so schnell wie möglich seine Position einnehmen.

Alle Spieler der gegnerischen Mannschaft nehmen so schnell wie möglich außerhalb des Strafraumes ihre Positionen ein und bleiben so lange dort, bis der Ball vom Torwart berührt wurde. Der Ball soll ruhend auf die Torraumlinie gelegt werden. Sobald der Schiedsrichter pfeift, soll der Torwart den Ball mit dem Schläger spielen und darf ihn erst ein zweites Mal spielen, nachdem ein anderer Spieler den Ball berührt hat.

707 Situationen, die zu einem Torwartball führen

- Der Ball bleibt innerhalb des eigenen Torraums für länger als 3 Sekunden ruhend liegen. Der Schiedsrichter soll die 3 Sekunden sichtbar und hörbar signalisieren.
- Ein Tor wird als ungültig erklärt.

708 Freistoß

Ein Freistoß wird der gegnerischen Mannschaft zugesprochen, wenn ein Spieler einen Regelverstoß begeht, welcher nicht durch einen Penalty bestraft wird.

Der Freistoß wird vom Mittelpunkt der Strafraumlinie ausgeführt, wenn das Vergehen innerhalb des Strafraumes geschehen ist.

Der Freistoß wird vom Platz des Vergehens ausgeführt, wenn das Vergehen innerhalb des neutralen Bereiches geschehen ist.

Ein jeder Spieler der Mannschaft, welche den Freistoß zugesprochen bekommen hat, darf den Freistoß ausführen. Der Spieler, der den Freistoß ausführt, muss seine Position so schnell wie möglich einnehmen.

Alle Spieler der gegnerischen Mannschaft nehmen so schnell wie möglich in einer Distanz von mind. 2 m zum Ball und zu den ausführenden Spielern ihre Positionen ein, bis der Ball gespielt wurde.

Der Ball soll ruhend liegen. Sobald der Schiedsrichter pfeift, muss der Spieler den Ball spielen und darf diesen erst ein zweites Mal spielen, nachdem der Ball von einem anderen Spieler berührt wurde.

Ein Freistoß ist immer direkt, das heißt ein Tor kann immer direkt erzielt werden.

709 Situationen, die zu einem Freistoß führen

- Ein Spieler trifft mit dem eigenen Schläger den Schläger eines gegnerischen Spielers, ohne die Absicht zu haben, den Ball spielen zu wollen.
- Ein Spieler blockiert oder hebt den Schläger eines gegnerischen Spielers hoch.
- Ein Spieler spielt mit seinem Schläger in einer Höhe oder auf eine Weise, die für einen anderen Spieler einschüchternd oder gefährlich sein könnte (hoher Schläger).
- Ein Spieler wirft den eigenen Schläger oder lässt diesen fallen.
- Ein Spieler stellt seinen Schläger unter den Elektrorollstuhl eines anderen Spielers.
- Ein Spieler berührt mit dem eigenen Schläger den Körper eines gegnerischen Spielers, ohne dabei zu versuchen, den Ball spielen zu wollen.
- Ein Spieler führt den Ball auf eine Weise, die für einen gegnerischen Spieler gefährlich ist.
- Ein Spieler hält mit den eigenen Händen, Füßen oder dem Schläger den Körper oder den Elektrorollstuhl eines anderen Spielers fest, um das Vorankommen eines Gegners zu behindern.
- Ein Spieler fährt über den Schläger eines anderen Spielers.
- Ein Spieler prallt mit dem eigenen Elektrorollstuhl gegen den Elektrorollstuhl eines anderen Spielers (siehe 608, Regel der Bewegungslinien).
- Ein Spieler behindert mit Hilfe des eigenen Elektrorollstuhls die Bewegung eines anderen Spielers (siehe 608, Fahren des Elektrorollstuhls)
- Ein Spieler schiebt mit dem eigenen Elektrorollstuhl den Elektrorollstuhl eines anderen Spielers beiseite.
- Ein Spieler verursacht einen Zusammenstoß mit einem anderen Elektrorollstuhl (siehe 608 Fahren mit dem Elektrorollstuhl).
- Ein Torwart blockiert den Ball außerhalb des eigenen Strafraums für länger als 3 Sekunden mit dem Rollstuhl und/oder dem T-Stick. Der Schiedsrichter macht den Spieler darauf aufmerksam, dass er den Ball blockiert und weist auf die Anwendung der 3-Sekunden-Regel hin. Der Schiedsrichter zählt die 3 Sekunden hörbar und sichtbar.
- Ein Spieler spielt oder berührt den Ball oder das Tor mit dem Schläger oder dem Elektrorollstuhl innerhalb des gegnerischen Torraums (inklusive Torraumlinien).
- Ein Spieler spielt den Ball mit der Hand, dem Kopf oder dem Körper
- Der Ball wird in einer Höhe von mehr als 20cm gespielt.
- Ein Spieler schiebt das Tor während einer Situation, in welcher kein Schuss auf das Tor erfolgt, weg, um einen persönlichen Vorteil gegenüber dem Gegner zu erzielen.
- Ein Spieler verschiebt absichtlich die Banden des Spielfeldes, um einen persönlichen Vorteil zu erzielen.
- Die Mannschaft verzögert das Spiel.
- Nach einem Fehlverhalten eines Spielers, während einer Spielunterbrechung

- Nach einem Penalty, bei dem in der regulären Spielzeit kein Tor erzielt wurde.
- Ein Spieler spielt mit unerlaubter Ausrüstung, die sich auf die Spielsituation auswirkt (z. B. ein zu niedriger Elektrorollstuhl, welcher den Ball während des Spiels stoppt).

710 Penalty

Der Penalty wird vom Mittelpunkt der Mittellinie gespielt.

Der Penalty darf von jedem Spieler der Mannschaft ausgeführt werden, vorausgesetzt derjenige Spieler war aktiv am Spiel beteiligt, als der Penalty der Mannschaft gewährt wurde.

Der derzeitige aktive Torwart soll den Penalty verteidigen.

Der Spieler, der den Penalty ausführt, soll in der Nähe zum Mittelpunkt der Mittellinie und dem Ball seine Position einnehmen.

Alle Spieler, außer dem Spieler, der den Penalty ausführt, und dem verteidigenden Torwart, nehmen während des gesamten Penaltys ihre Positionen im gegenüberliegenden Strafraum ein.

Der Torwart bezieht seine Position in dem Torraum des Tores, welches verteidigt werden muss.

Alle Spieler müssen ihre Positionen so schnell wie möglich einnehmen.

Der Ball soll ruhend auf dem Mittelpunkt der Mittellinie liegen. Sobald der Schiedsrichter pfeift, darf der Spieler, der den Penalty ausführt, den Ball so oft spielen, wie er möchte. Der Ball soll während des gesamten Penaltys nach vorne, weg von der Mittellinie und in Richtung des verteidigten Tores gespielt werden. Sobald der Ball rückwärts gespielt wird, wird der Penalty annulliert.

Sobald der Spieler, der den Penalty ausführt, den Ball berührt hat, darf der Torwart aus dem Torraum heraus.

Sobald der Spieler, der den Penalty ausführt, auf das Tor geschossen hat oder der Torwart den Ball berührt hat, gilt der Penalty als beendet. Wenn der Torwart den Ball berührt und anschließend ein Tor erzielt wird, wobei der Spieler, der den Penalty ausgeführt hat, nicht den Ball nochmal berührt hat, wird das Tor anerkannt.

Falls ein Tor erzielt wurde, wird das Spiel mittels eines Anstoßes von der Mittellinie aus durch das gegnerische Team wiederaufgenommen.

Falls kein Tor erzielt wurde oder der Penalty annulliert wurde, wird das Spiel mittels eines Freistoßes vom Mittelpunkt der Strafraumlinie durch das gegnerische Team wiederaufgenommen.

Die Spielzeit wird während des gesamten Penaltys angehalten.

Wenn ein Regelverstoß während der Ausführung des Penaltys durch die gegnerische Mannschaft (Verursacher des Penalty) verursacht wird und Auswirkungen auf den Penalty hat, dann wird dieser wiederholt und die zuwiderhandelnden Personen werden bestraft.

Wenn ein Regelverstoß durch den ausführenden Spieler des Penaltys oder dessen Mannschaft verursacht wird und dies Auswirkungen auf den Penalty hat, wird der Penalty abgebrochen. Diejenigen, die für den Regelverstoß verantwortlich sind, erhalten eine Strafe. Anschließend wird das Spiel durch einen Freistoß für die gegnerische Mannschaft wiederaufgenommen.

Wenn beide Mannschaften gleichzeitig einen Regelverstoß verursachen und dies keine Auswirkungen auf den Penalty hat, wird dieser gewertet. Diejenigen, die für den Regelverstoß verantwortlich sind, erhalten vor der Wiederaufnahme des Spiels eine Strafe.

711 Situationen, die zu einem Penalty führen

- Ein Spieler begeht innerhalb des eigenen Strafraums absichtlich einen Regelverstoß.
- Ein Feldspieler spielt innerhalb des eigenen Torraums (inkl. Torraumlinien) absichtlich den Ball oder berührt absichtlich den Boden des eigenen Torraums mit dem eigenen Schläger, Elektrorollstuhl oder Körper.
- Ein Spieler spielt mit unerlaubter Spielrüstung, wobei dies Auswirkungen auf eine Torsituation hat (z. B. der Elektrorollstuhl des verteidigenden Spielers ist zu niedrig und stoppt den Ball).

8 Strafen

801 Allgemeine Bestimmungen von Strafen

Die Schiedsrichter entscheiden über alle Strafen während des Spiels.

Wenn ein Regelverstoß zu einer Strafe führt, wird der Verursacher bestraft. Wenn die Schiedsrichter auf Vorteil entscheiden, werden die Strafen bei der nächsten Spielunterbrechung verhängt (siehe 613 Vorteilsregel).

Spieler oder Teammitglieder (siehe 404) können mit einer Grünen Karte (Verwarnung), **einer Gelben Karte (2-Minuten Zeitstrafe)** oder einer Roten Karte (Spielstrafe) in Abhängigkeit der Schwere des Regelverstoßes bestraft werden.

Nach der Verhängung einer Strafe, soll das Spiel an der Stelle wiederaufgenommen werden, an welcher das Spiel gestoppt wurde.

Wenn die Spieler beider Mannschaften gleichzeitig ein Vergehen begehen, werden beide Spieler bestraft. Das Spiel wird mit einem Schiedsrichterball fortgesetzt.

Der Punkteverwalter trägt die Spielzeit der ausgesprochenen Strafe und die Nummer des Spielers auf dem Spielformular ein.

802 Grüne Karte (Offizielle Verwarnung)

Ein Spieler, der eine erste Grüne Karte erhält, kann das Spiel normal fortsetzen. Erhält ein Mitglied des Mannschaftskaders eine Grüne Karte, hat dies keine Auswirkung auf das Spiel.

Ein Spieler oder ein Mitglied des Mannschaftskaders, der während desselben Spiels eine zweite Grüne Karte erhält, wird mit einer Gelben Karte bestraft. Ein Spieler oder ein Teammitglied kann nur eine Grüne Karte pro Spiel erhalten.

803 Situationen, die zu einer Grünen Karte führen

- Ein Spieler begeht einen Regelverstoß, der zu einem Freistoß führt, ohne dabei die Möglichkeit oder die Absicht zu haben, den Ball zu spielen.
- Ein Spieler begeht wiederholte Regelverstöße, um einen Freistoß oder einen Penalty zu erzielen.
- Ein Spieler oder Mitglied des Mannschaftskaders machen sich wegen eines leichten Fehlverhaltens schuldig.
- Ein Spieler versäumt es oder weigert sich bei einem Freistoß oder Schiedsrichterball einen angemessenen Abstand einzuhalten (der Schiedsrichter sollte den Spieler vor der Wiederaufnahme des Spiels warnen).
- Eine der Mannschaften verzögert wiederholt das Spiel. Der Spieler, der zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung in Ballbesitz ist, erhält eine Grüne Karte. **Die Schiedsrichter müssen die jeweilige Mannschaft vor dem Pfeifen mündlich und durch das Handzeichen für passives Spiel darauf hinweisen.**
- Auswechselspieler und Mitglieder des Mannschaftskaders verlassen den Mannschaftsbereich ohne Erlaubnis (siehe 404 Mannschaftskader)
- Mitglieder des Mannschaftskaders öffnen während des Spiels die Banden.

804 Gelbe Karte (2-Minuten Zeitstrafe)

Eine Gelbe Karte ist immer mit einer 2-minütigen Zeitstrafe verbunden. Die Strafzeit muss mit der Spielzeit synchronisiert werden.

Wenn eine Mannschaft eine Gelbe Karte 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 der gegnerischen Mannschaft erfolgreich war. Die Gelbe Karte wird trotzdem in dem Spielformular gegen den Verursacher des Regelverstoßes eingetragen.

Erzielt die gegnerische Mannschaft während einer laufenden 2-Minuten Zeitstrafe ein Tor, ist die Strafe zu Ende.

Falls beide Mannschaften gleichzeitig eine 2 Minuten Strafe erhalten und in dieser Zeit ein Team ein Tor erzielt, dann laufen beide Zeitstrafen weiter und erlöschen nicht. Dieser Absatz hat Vorrang vor dem vorhergehenden Absatz.

Wenn zwei Spieler derselben Mannschaft eine 2-Minuten Zeitstrafe erhalten, die gleichzeitig abläuft, und die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt, entscheidet der aktive Mannschaftskapitän, welche Strafe abläuft.

Eine 2-Minuten Zeitstrafe, die am Ende der regulären Spielzeit noch nicht abgelaufen ist, wird während der Spielverlängerung fortgesetzt. Nach der Spielverlängerung gelten alle Zeitstrafen als beendet.

Bei einer 2-Minuten Zeitstrafe muss der Spieler das Spielfeld verlassen und sich in den Bereich der Zeitstrafe begeben. Die Mitglieder des Mannschaftskaders müssen den Mannschaftsbereich verlassen und dürfen während des Spiels nicht mehr mit der Mannschaft in Kontakt treten. Ein bestrafter Spieler muss sich während der gesamten Strafe im Bereich der Zeitstrafe aufhalten.

Ein Feldspieler, der eine 2-Minuten Zeitstrafe erhalten hat, darf nicht von einem Ersatzspieler ersetzt werden.

Ein Torwart, der eine 2-Minuten Zeitstrafe erhalten hat, darf von dem anderen T-Stick-Spieler, der zur selben Zeit aktiv am Spiel beteiligt war, als die Zeitstrafe verhängt wurde, ersetzt werden.

Wenn die betreffende Mannschaft keinen anderen T-Stick-Spieler auf dem Spielfeld hat, darf ein Spieler mit einem Handschläger durch einen T-Stick-Spieler ersetzt werden, der anschließend als Torwart fungiert.

Der Zeitverwalter soll die Zeit der Zeitstrafe messen. Nach Ablauf der Zeitstrafe, wird der Zeitverwalter die Schiedsrichter mit einem Glockensignal darauf hinweisen.

Der Spieler, der die 2-Minuten Zeitstrafe erhalten hat, betritt das Spielfeld direkt vom Bereich der Zeitstrafe aus unmittelbar nach dem Glockensignal oder dem erzielten Tor wieder.

Wenn ein Mitglied des Mannschaftskaders eine gelbe Karte erhält, muss ein Spieler der Mannschaft, der sich gerade auf dem Spielfeld befindet, die 2-Minuten Zeitstrafe verbüßen.

805 Situationen, die zu einer Gelben Karte führen

Eine Gelbe Karte wird gegeben, wenn:

- ein Spieler ein gefährliches Vergehen begeht, das zu einem Freistoß oder einem Penalty führt.
- ein Spieler oder ein Mitglied des Mannschaftskaders eine zweite Grüne Karte im selben Spiel erhält.
- ein Spieler ein Vergehen während einer Spielunterbrechung begeht.
- ein Spieler den Ball unkontrolliert in die Richtung einer anderen Person spielt, sodass diese dadurch gefährdet oder eingeschüchtert wird (gefährliches Spiel).
- ein Spieler oder ein Mitglied des Mannschaftskaders sich eines mittleren Fehlverhaltens schuldig macht.

- ein Spieler (mit Ausnahme des verteidigenden Torwarts) den Ball bei einem Torversuch absichtlich im Torraum stoppt oder den Ball aus dem Torraum, mit der klaren Absicht ein Tor zu verhindern, herausspielt.

806 Rote Karte (Spielstrafe)

Es gibt zwei Arten von Roten Karten: Spielstrafe 1 (MP 1) und Spielstrafe 2 (MP 2).

Die Form der Spielstrafe, welche ein Spieler oder ein Mitglied des Mannschaftskaders erhält, ist von der Entscheidung der Schiedsrichter abhängig, außer, wenn die Spielstrafe eindeutig und explizit durch die Spielregeln definiert wird.

Eine Spielstrafe 1 führt zur Disqualifikation eines Spielers, der für den Rest des laufenden Spiels gesperrt ist und keine weitere Bestrafung des Spielers zur Folge hat.

Wenn ein Spieler eine Spielstrafe 2 erhält, ist er für den Rest des laufenden Spiels und mindestens ein weiteres Spiel disqualifiziert. Die Turnier Jury entscheidet über die Dauer der Disqualifikation. Die Entscheidung der Jury muss bis vor dem nächsten Spiel oder zum Ende des laufenden Spieltages getroffen werden (je nachdem, was zuerst eintritt) und dem Teammanager des betroffenen Teams sowie dem vorstehenden Schiedsrichter mitgeteilt werden.

Eine 5-Minuten Zeitstrafe wird von einem anderen Spieler der Mannschaft verbüßt, der vom Mannschaftskapitän ausgewählt wird. Der Spieler, der die Zeitstrafe verbüßt, muss sich sofort in den Bereich der Zeitstrafen begeben und dort für die Dauer der Strafe verbleiben.

Ein Feldspieler, der eine 5-Minuten Zeitstrafe erhalten hat, darf nicht von einem Auswechselspieler ersetzt werden.

Ein Torwart, der disqualifiziert wird, darf durch den anderen T-Stick Spieler ersetzt werden, der sich zum Zeitpunkt der Disqualifikation im Spielfeld befand. Wenn die betroffene Mannschaft keinen anderen T-Stick Spieler im Spielfeld hat, kann ein Spieler mit einem Handschläger durch einen T-Stick Spieler ersetzt werden, der als Torwart fungiert. Nach der Auswechslung und dem möglichen Wechsel wählt der Mannschaftskapitän einen Spieler aus, der die 5-Minute Zeitstrafe verbüßt.

Ein Mitglied des Mannschaftskaders oder ein Spieler, der eine Spielstrafe erhält, muss das Spielfeld und den Mannschaftsbereich sofort verlassen. Er darf nicht mehr am Spiel teilnehmen und keinen Kontakt mit der Mannschaft haben, auch nicht bei eventuellen Spielverlängerungen und Penaltys. Wenn ein disqualifizierter Spieler, Trainer oder Mannschaftsassistent erneut in das Spiel eingreift, wird das Spiel unterbrochen und die Mannschaft, der er angehört, verliert das Spiel reglementarisch.

Ein Spieler oder ein Mitglied des Mannschaftskaders, der eine Spielstrafe 2 erhalten hat, darf in allen folgenden Spielen, für die er disqualifiziert wurde, keinen Kontakt zu den Mannschaften haben.

Der Punkteverwalter notiert die Spielzeit der Disqualifikation, die Nummer und den Namen des Spielers sowie die Art der Spielstrafe (MP 1 oder MP 2) auf dem Spielformular.

Der Zeitverwalter soll die Zeit der 5-Minuten Zeitstrafe messen. Nach Ablauf der Zeitstrafe, wird der Zeitverwalter die Schiedsrichter mit einem Glockensignal darauf hinweisen.

Der Spieler, der die 5-Minuten Zeitstrafe erhalten hat, betritt das Spielfeld direkt vom Bereich der Zeitstrafe aus unmittelbar nach dem Glockensignal.

Für die Dauer der 5-Minuten Zeitstrafe wird die Klassifizierungspunktzahl des disqualifizierten Spielers auf die Gesamtzahl der Klassifizierungspunkte angerechnet. Sobald die Zeitstrafe abgelaufen ist und der Spieler, der die Strafe verbüßt hat, das Feld betreten hat, werden die Klassifizierungspunkte wie üblich berechnet - Summe der Klassifizierungspunkte aller Spieler, die sich gerade auf dem Feld befinden.

807 Situationen, die zu einer Rote Karte führen

Eine Rote Karte wird vergeben, wenn:

- ein Spieler oder ein Mitglied des Mannschaftskaders während eines Spiels eine zweite Gelbe Karte erhält (Spielstrafe 1).
- Ein Spieler oder ein Mitglied des Mannschaftskaders sich eines schweren Fehlverhaltens schuldig macht (Spielstrafe 1 oder 2).
- ein Spieler einen schweren absichtlichen Regelverstoß begeht, indem er:
 - ein schweres Vergehen begeht, das zu einem Freistoß oder Strafstoß führt und als gefährlich für die Gesundheit der anderen Spielteilnehmer oder deren Ausrüstung angesehen wird (Spielstrafe 1 oder 2).
- Er absichtlich das Tor während einer Torsituation verschiebt, um einen Treffer zu verhindern (Spielstrafe 1).
 - den Ball absichtlich mit der Hand, dem Kopf oder Körper spielt.
 - den Ball auf eine Weise spielt, die für einen anderen Teilnehmer des Spiels gefährlich oder einschüchternd ist (Spielstrafe 1 oder 2).
 - mit dem Schläger in einer Höhe spielt, die für einen anderen Teilnehmer gefährlich oder einschüchternd sein kann (Spielstrafe 1 oder 2).
 - den Torwart innerhalb des Torraums mit dem Schläger, dem Rollstuhl oder dem Körper bei einem Torversuch in irgendeiner Weise behindert (Spielstrafe 1).
- Ein Spieler mit unerlaubter Spielerausrüstung spielt.
 - Der Schläger entspricht nicht den Regeln (siehe 508 die Schläger) (Spielstrafe 1)
 - Der Elektrorollstuhl entspricht nicht den Regeln (siehe 504 Elektrorollstuhl, ausgenommen davon sind die Bestimmungen zu Identifikationsschild des Spielers) (Spielstrafe 1)
 - Die Geschwindigkeit des Elektrorollstuhls ist höher als 15 km/h (Spielstrafe 2)
- Ein Spieler oder ein Mitglied des Mannschaftskaders sich in dem Mannschaftsbereich ohne Akkreditierungsausweises aufhält (Spielstrafe 1).
- die zulässige Gesamtpunktzahl der Klassifizierungspunktzahl zu Beginn des Spiels, nach Spielunterbrechungen oder Spielerwechsel überschritten wird (Spielstrafe 1).

- 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 einer gleichhohen Klassifizierungspunktzahl, entscheidet der Kapitän der Mannschaft, welcher Mitspieler disqualifiziert wird.

Anhang I: Schiedsrichtersignale

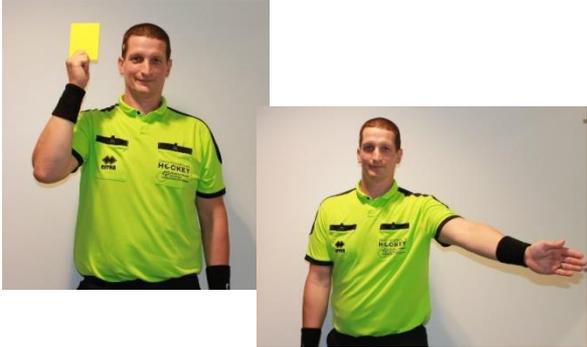
Allgemeine Signale	Erläuterung Handzeichen
<p data-bbox="272 302 730 371">Time-Out / verlangtes Time-Out / Technisches Time-Out</p> 	<p data-bbox="842 302 1382 488">Ein sichtbares T-Zeichen beider Hände Der Zeigefinger der einen Hand berührt mittig die Handfläche der anderen Hand, wobei dieses T-Zeichen in Richtung des Zeitnehmers gezeigt wird</p>
<p data-bbox="359 810 647 840">Ein Tor wurde erzielt</p> 	<p data-bbox="842 810 1366 920">Beide Hände zeigen ausgestreckt zuerst auf das Tor und anschliessend auf den Mittelpunkt.</p>
<p data-bbox="279 1319 746 1348">Kein Tor / Aberkennung des Tores</p> 	<p data-bbox="842 1319 1406 1469">Die angewinkelten Arme vor dem Ober- körper werden in fließenden Bewegungen gleichzeitig zu beiden Seiten des Oberkör- pers ausgestreckt.</p>

<p style="text-align: center;">Vorteil</p> 	<p>Während einer der Arme ausgestreckt in die Richtung der offensiv-spielenden Seite zeigt, rotiert gleichzeitig der Unterarm des anderen Arms.</p>
<p style="text-align: center;">Spielerwechsel</p> 	<p>Für alle sichtbar die zu Fäusten geballten Hände rotieren.</p>
<p style="text-align: center;">Ende der Halbzeit / Seitenwechsel</p> 	<p>Die Unterarme vor dem Oberkörper kreuzen, wobei gleichzeitig 2 Mal hintereinander gepfiffen wird.</p>
<p style="text-align: center;">Spielende</p> 	<p>Die ausgestreckten Arme zeigen in Richtung Ausgang des Spielfeldes, wobei gleichzeitig 3 Mal hintereinander gepfiffen wird.</p>

Signale für Verstöße	Erläuterung Handzeichen
<p data-bbox="365 212 603 244">3 Sekunden Regel</p> 	<p data-bbox="807 212 1390 322">Ein Arm wird sichtbar in die Höhe gehalten, wobei man gleichzeitig sichtbar mit den Fingern von 1 bis 3 laut und deutlich zählt.</p>
<p data-bbox="421 602 547 633">Toter Ball</p> 	<p data-bbox="807 602 1390 669">Eine Hand umschließt, die zur Faust geballte andere Hand.</p>
<p data-bbox="331 987 639 1019">Verstoß Torraum Regel</p> 	<p data-bbox="807 987 1398 1133">Mit den ausgestreckten Armen, wobei die Hände nach unten zeigen, werden Halbkreisbewegungen oberhalb der Linie des Torraumes gezeigt.</p>
<p data-bbox="427 1366 544 1397">Hochball</p> 	<p data-bbox="807 1366 1398 1512">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.</p>

<p>Rollstuhlkontakt / Rollstuhlfoul</p> 	<p>Die zur Faust geballte Hand schlägt in die Handfläche der anderen Hand.</p>
<p>Schlägerkontakt/ Schläger-Foul</p> 	<p>Die Handkante der einen Hand schlägt gegen das Handgelenk der anderen Hand.</p>
<p>Körperkontakt / Körperfoul</p> 	<p>Mit der einen Hand wird das Handgelenk der anderen Hand umschlossen.</p>
<p>Spielerverzögerung</p> 	<p>Ein ausgestreckter Arm wird mit einem erhobenen Finger kreisförmig bewegt.</p>

<p style="text-align: center;">Gefährliches Spiel</p> 	<p>Beide zu Fäusten geballten Hände werden vor dem Oberkörper gegeneinandergeschlagen.</p>
<p style="text-align: center;">Fehlverhalten</p> 	<p>Beide Hände werden gleichzeitig in die Hüften gestemmt.</p>
<p style="text-align: center;">Passives Spiel</p> 	<p>Der rechte Arm wird im 90 Grad Winkel nach oben gestreckt.</p>
<p style="text-align: center;">Grüne Karte</p> 	<p>Dem betreffenden Spieler wird sichtbar die Grüne Karte gezeigt.</p>

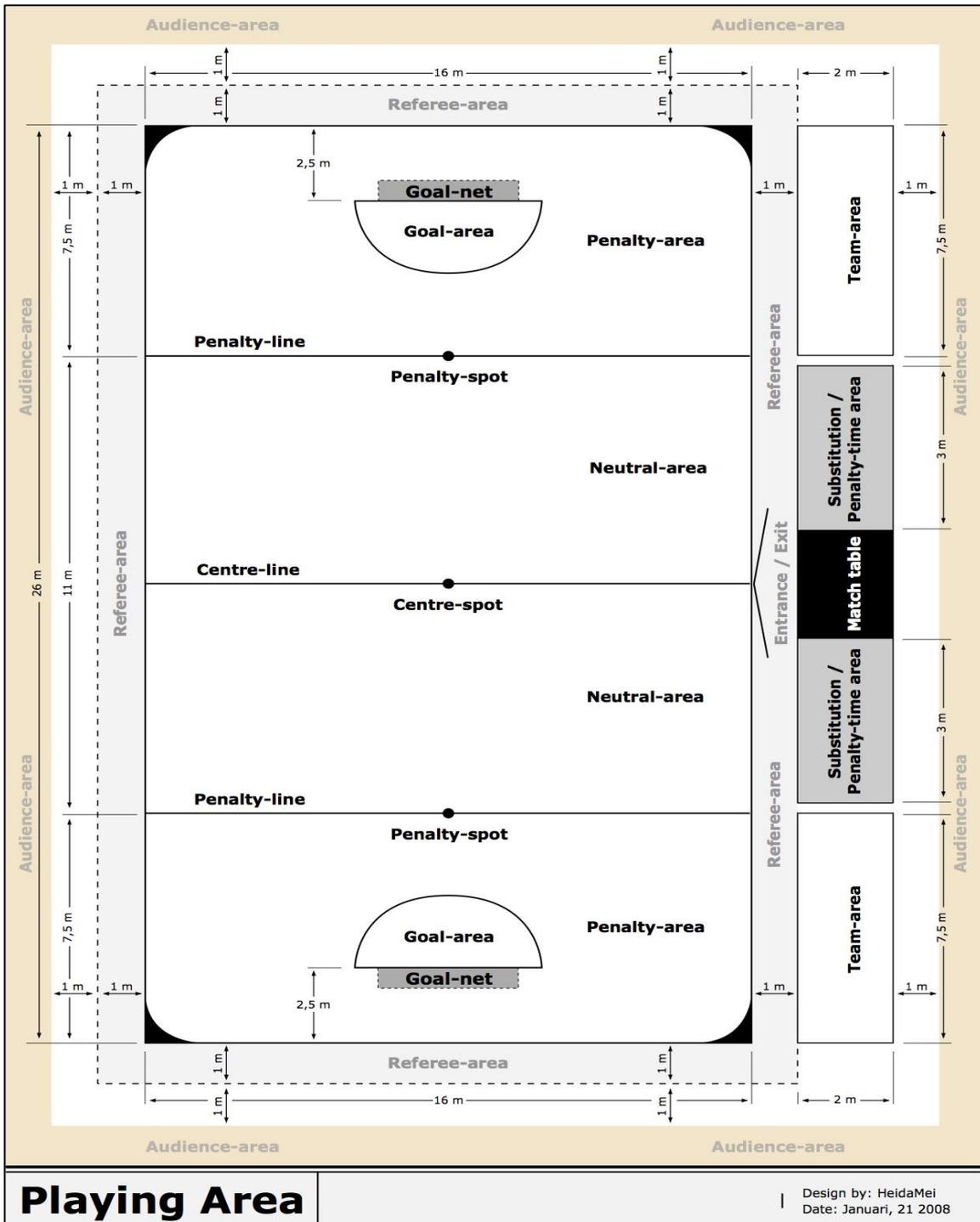
<p>Gelbe Karte (2-Minuten Zeitstrafe)</p> 	<p>Dem betreffenden Spieler wird sichtbar die Gelbe Karte gezeigt. Anschließend wird mit einem ausgestreckten Arm auf den Ausgang des Spielfeldes gezeigt.</p>
<p>Rote Karte</p> 	<p>Dem betreffenden Spieler wird sichtbar die Rote Karte gezeigt. Anschließend wird mit einem ausgestreckten Arm auf den Ausgang des Spielfeldes gezeigt.</p>
<p>Signale zur Wiederaufnahme des Spiels</p>	<p>Erläuterung Handzeichen</p>
<p>Schiedsrichterball</p> 	<p>In beiden Händen ist der Daumen nach oben gestreckt, die anderen Finger bilden eine Faust.</p>
<p>Freistoß, Torwartball, Anspiel oder Einwurf</p> 	<p>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.</p>

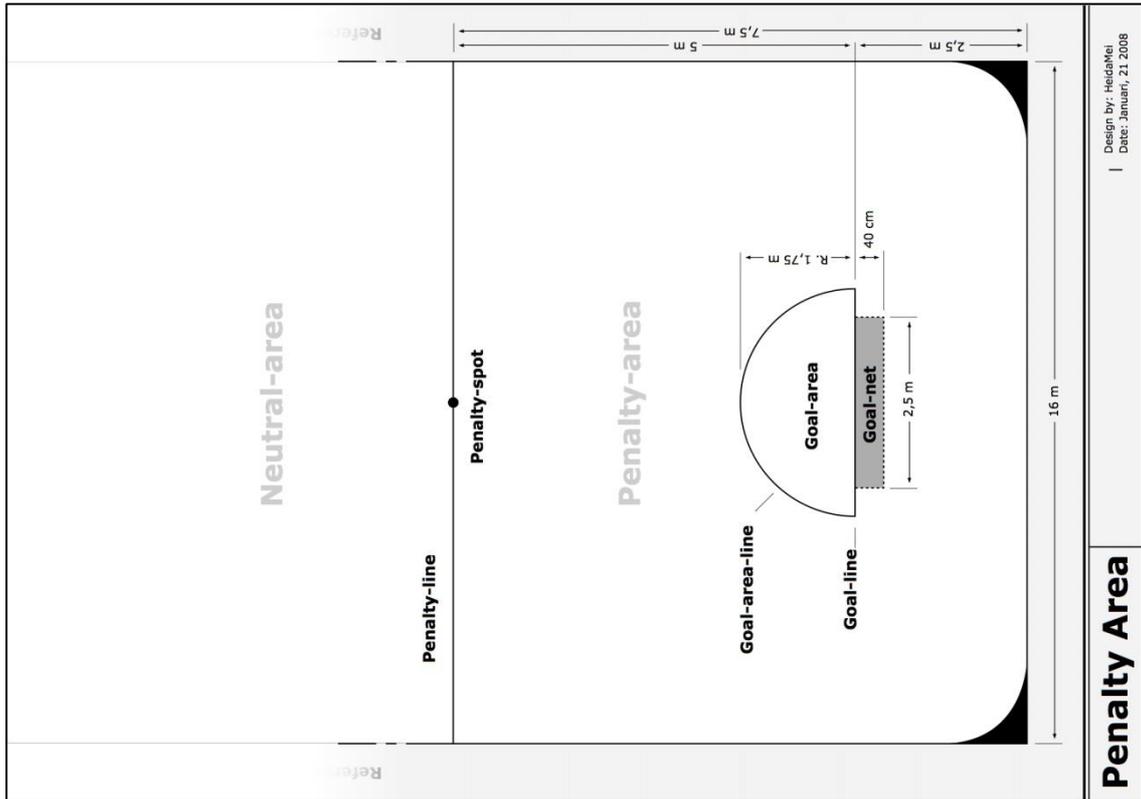
Penalty



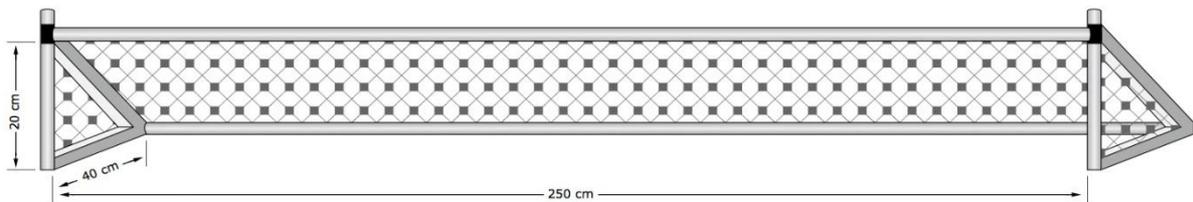
Die Arme werden überkreuzt über den Kopf gehalten. Die Hände werden hierbei zu Fäusten gemacht.

Anhang II: Spielfeld und Strafraum





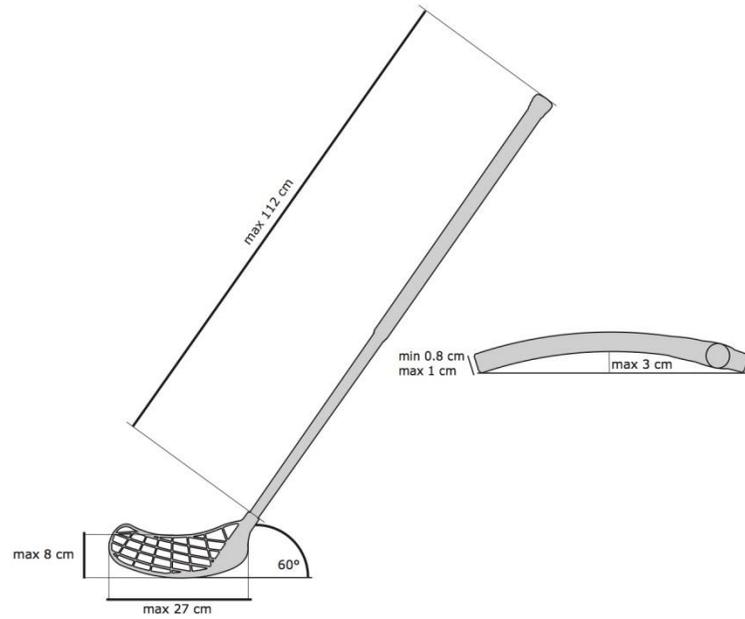
Anhang III: Tor



Goalnet

Design by: HeidaMei
Date: Januari, 21 2008

Anhang IV: Handschläger

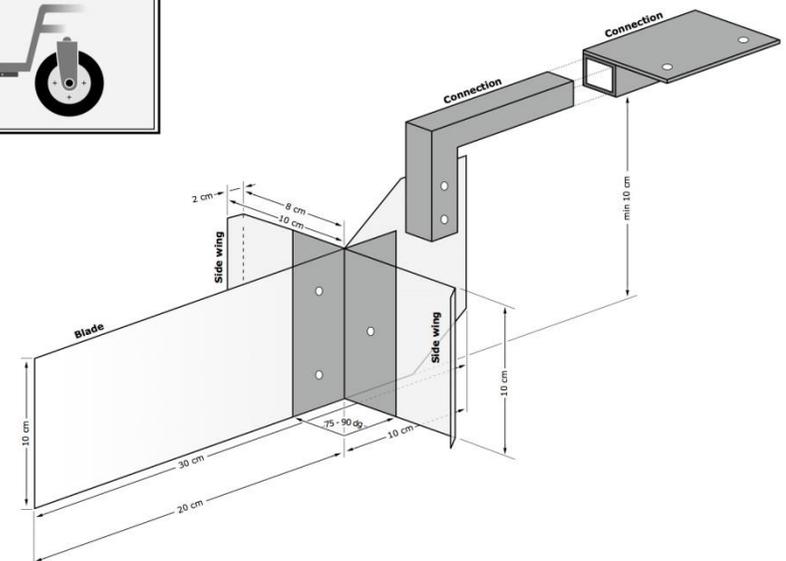
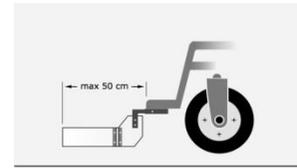


Hand-held-stick

Material: non-transparent synthetic

Designed by: Lenoir Koenraad
Date: July, 10 2010

Anhang V: T-Stick



T-Stick

Material Blade / Side wings: High Molecular Poly-ethylene | Type: 500XT
Material Connections: Metal and/or Aluminium | Color Blade / Side wings: Free, but non transparent | Design by: HeidaMei
Date: Januari, 21 2008

