

# **Entwurf Regelwerk E-Ball**

zur 9-monatigen Erprobung  
Stand: 10.02.2018

# Entwurf Regelwerk E-Ball

1. Ziel und Umsetzung
2. spielberechtigte Personen
3. Spielbereich
4. Ausstattung
5. Die Mannschaft
6. Das Spiel
7. Regelwidrigkeiten
8. Strafen
9. Verstöße und Strafe
- A Anlage Schläger
- B Anlage Spielfeld
- C Anlage Zeichengebung Schiedsrichter

## 1. Ziel und Umsetzung

### 1.1. Ziel des Spiels

- 1.1.1. Ziel des Spiels ist es, mehr Tore als die gegnerische Mannschaft zu erzielen, während im Rahmen der Regeln und Vorschriften gespielt wird.

### 1.2. Schiedsrichter

- 1.2.1. Die Schiedsrichter sind berechtigt, in allen Fällen, welche nicht von den Regeln abgedeckt sind, Entscheidungen zu treffen.
- 1.2.2. Das Spiel wird von 2 Schiedsrichtern überwacht.
- 1.2.3. Die Schiedsrichter kontrollieren vor Spielbeginn die Schläger und die Anschnallpflicht der Spieler auf dem Spielfeld und in den Mannschaftszonen.
- 1.2.4. Die Schiedsrichter sind für die Einhaltung und Umsetzung des Regelwerks und eine sportliche Fairness verantwortlich.

## 2. spielberechtigte Personen

- 2.1. Spielberechtigt sind alle Personen, welche aufgrund ihrer Behinderung auf einen Elektrorollstuhl angewiesen sind und diesen sicher bedienen können.
- 2.2. Personen, welchen den Elektrorollstuhl ausschließlich zur Teilnahme am E-Ball nutzen, dürfen nicht teilnehmen.

## 3. Spielbereich

### 3.1. Spielfeld

- 3.1.1. Das Spielfeld ist 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. Abweichungen sind erlaubt, wenn die Hallengröße die Minimalgröße nicht zulässt. Diese Größe muss vom Veranstalter in der Ausschreibung angegeben werden.
- 3.1.2. Die Spielfeld-Form ist rechteckig.

### **3.2. Begrenzungen**

- 3.2.1. Das Spielfeld ist von einer Bande mit gleichbleibender Höhe umgeben. Die minimale Höhe beträgt 8 cm.
- 3.2.2. Eine Abrundung der Innenecken ist wünschenswert.

### **3.3. Linien, Markierungen, Felder**

- 3.3.1. Das Spielfeld besteht aus folgenden Linien und Markierungen:
  - Mittellinie: Die Mittellinie muss parallel zu den kurzen Seiten des Spielfeldes sein und teilt das Spielfeld in zwei gleich große Hälften.
  - Mittelpunkt: In der Mitte der Mittellinie (Anstoßpunkt).
  - neutraler Bereich: der Bereich zwischen den Straflinien.
  - Straflinie: Zwei Straflinien müssen parallel und mit einem Abstand von 7,5 m zu den kurzen Seiten des Spielfeldes sein.
  - Strafraum: der Bereich zwischen den beiden Straflinien und den kurzen Seiten des Spielfeldes, einschließlich der Straflinie.
  - Torlinie: Die zwei Torlinien müssen parallel und mit einem Abstand von 2,5 m zur kurzen Seite des Spielfeldes sein.
  - Torpfostenlinie: Die Stellen der Torpfosten müssen mit kurzen, zu den Torlinien rechtwinkligen und der Größe des Tores entsprechenden Linien markiert sein.
  - Torraum: Die zwei halbkreisförmigen Bereiche, einschließlich der Torraumlinie und der Torlinie, vor jedem Tor. Die Halbkreise haben einen Radius von 1,75 m, gemessen von der Mitte der Torlinie.
  - Torraum-Linien: Die zwei Halbkreis-Linien, welche den Torraum begrenzen und zu diesem zählen.
  - Penalty-Punkt: 7 m von der Torlinie entfernt, mittig des Spielfeldes.
- 3.3.2. Die jeweilige Mannschaftszone befindet sich hinter dem eigenen Tor bei Spielbeginn. Die Auswechselspieler müssen sich während der Spieldauer innerhalb dieser Zone aufhalten.
- 3.3.3. Alle Markierungen müssen Linien von 4 - 5 cm Breite sein, in gut sichtbarer Farbe.

### **3.4. Das Tor**

- 3.4.1. Das Tor muss 250 cm breit sein (Innenmaß).
- 3.4.2. Das Tor muss 20 cm hoch (gemessen vom Boden zum unteren Ende der vorderen Torlatte) sein. Eine Abweichung von + / - 3 cm ist erlaubt.
- 3.4.3. Das Tor muss 30 bis 40 cm tief (gemessen von der Vorderseite der Torpfosten zur hinteren Bodenlatte) sein.
- 3.4.4. Die Maschen des Tornetzes müssen so dicht sein, dass der Ball nicht hindurch rollen kann. Das Tornetz muss transparent und gestrafft sein.

### **3.5. Der Zeitnehmertisch**

- 3.5.1. Der Zeitnehmertisch befindet sich in ausreichendem Abstand zum Spielfeld, in Höhe der Mittellinie.
- 3.5.2. Der Zeitnehmertisch sollte möglichst mit 2 Personen besetzt sein, einem Zeitnehmer und einem Protokollführer.
- 3.5.3. Auf dem Zeitnehmertisch liegen die vollständigen Mannschaftslisten aus. Diese müssen für die Schiedsrichter jederzeit einsehbar sein.

3.5.4. Der Zeitnehmertisch ist verantwortlich für das Führen der Spielprotokolle und die Zeitdokumentation inkl. sämtlicher verhängter Strafen.

## **4. Die Ausstattung**

### **4.1. Der Ball**

- 4.1.1. Gespielt wird mit einem Golfball. Sein Durchmesser beträgt 42,67 mm, das maximale Gewicht beträgt 45,93 g.
- 4.1.2. Die Farbe des Balles muss im Kontrast zur Farbe des Spielfeldbodens sein.
- 4.1.3. Die Trainer sind berechtigt, für Spieler mit beeinträchtigtem Seh- und / oder Farbsehvermögen einen andersfarbigen Spielball zu stellen, wenn dieser Pkt. 4.1.1. und Pkt. 4.1.2. entspricht.

### **4.2. Festschläger (T-Stick)**

- 4.2.1. Der Schläger darf an jeder Stelle des Rollstuhls montiert werden. Die Befestigung des Schlägers muss derart sein, dass der Ball durch sie nicht am Rollen gehindert wird.
- 4.2.2. Die Schlagfläche darf max. 30 cm lang und 6 cm hoch sein.
- 4.2.3. Die Spitze des Festschlägers muss mind. 30 cm und max. 50 cm vom vordersten Punkt des Rollstuhls entfernt sein. Der Fußschutz gehört in diesen Fall zum Rollstuhl.
- 4.2.4. Die Seitenflügel müssen im Winkel von 90 ° zur Schlagfläche stehen und auf einen Ausschnitt von 5 mm angehoben werden. Zusätzlich muss ein Kunststoffschutz in Form einer Platte oder eines U-Profiles montiert sein. Die Schrauben müssen versenkt sein. Pro Seitenflügel ist eine Länge von 12 cm und eine Höhe von max. 6 cm erlaubt. Die äußersten 2,0 cm des Seitenflügels können um 45 ° nach vorn gebogen werden. Die Ecken des Außenwinkels müssen um 45 ° abgerundet sein.
- 4.2.5. Die hintere Schaufel muss 8 cm lang sein.
- 4.2.6. Die Aufnahmestange inkl. Schläger muss mind. 40 cm hoch sein.
- 4.2.7. Zwischen der Aufnahmestange und dem T-Stick müssen 2 Puffer / Motoraufhängungen montiert sein.
- 4.2.8. Sämtliche Kanten müssen abgerundet sein.
- 4.2.9. Für vorhandene Schläger und Aufnahmen, welche einer kostenintensiven, baulichen Veränderung bedürfen, ist ein Bestandsschutz bis 01.05.2019 festgelegt.

### **4.3. Der Rollstuhl**

- 4.3.1. Der Rollstuhl muss elektrisch angetrieben sein.
- 4.3.2. Die Höchstgeschwindigkeit auf dem Spielfeld liegt bei 10 km/h (6 km/h bei Mannschaften der Einstufung Gruppe B). Eine Toleranz von 0,5 km/h ist erlaubt.
- 4.3.3. Der Rollstuhl darf keine scharfen, hervorstehenden Elemente aufweisen. Unnötige und bewegliche Zusatzteile (z. B. Tüten, Rucksäcke usw. an der Rückenlehne) sind verboten. Bei benötigten Anbauten (z. B. Beatmungsgeräten) ist auf sicheren Halt und Stabilität zu achten.
- 4.3.4. Die Bodenfreiheit der Rollstühle muss so groß sein, dass der Ball nicht am Durchrollen gehindert wird. Ausnahmen sind nur durch für die Person oder den Rollstuhl notwendige, bauliche Teile erlaubt. Diese müssen dem Veranstalter gemeldet sein.
- 4.3.5. Es ist erlaubt, mit einem Schutzrahmen für den Spieler und / oder den Rollstuhl zu spielen. Diese müssen abgerundet sein und dürfen nicht weiter als 5 cm über jede Seite des Rollstuhls, einschließlich des Rahmens, herausstehen. Der Ball darf durch sie nicht

am Durchrollen gehindert werden. Bei Stühlen mit Tisch ist darauf zu achten, dass andere Spieler durch diesen nicht gefährdet / verletzt werden können. Der Fußschutz darf über den Tisch ragen.

- 4.3.6. Der Rollstuhl muss mit Rädern ausgestattet sein, welche keine Spuren am Boden des Spielfeldes hinterlassen.

## **5. Die Mannschaft**

### **5.1. Spieler**

- 5.1.1. Jede Mannschaft besteht aus 4 Feldspielern.
- 5.1.2. Jede Mannschaft darf bis zu 5 Ersatzspieler einsetzen.
- 5.1.3. Jede Mannschaft muss einen Mannschaftskapitän haben, welcher sichtlich erkennbar sein muss.
- 5.1.4. Der Mannschaftskapitän ist Ansprechpartner für die Schiedsrichter.
- 5.1.5. Bei einer Hinausstellung oder Auswechslung des Kapitäns muss den Schiedsrichtern ein neuer Mannschaftskapitän benannt werden.
- 5.1.6. Die Mannschaften dürfen während des Spiels beliebig oft auswechseln, jedoch nur:
- bei Auszeiten,
  - bei Spielunterbrechungen,
  - in der Halbzeitpause.
- 5.1.7. Die Spieler einer Mannschaft müssen gleiche Trikots, aber in einer anderen Farbe, als die der Gegenmannschaft tragen.
- 5.1.8. Alle Spieler müssen anhand einer Nummer auf der Rückseite des Rollstuhls identifizierbar sein. Diese Nummer muss fest fixiert, gut sichtbar, 15 cm groß und in der Farbe des Trikots sein. Der Hintergrund muss in Größe DIN A 4 sein.
- 5.1.9. Während des Spiels gilt für alle Spieler auf dem Feld Anschnallpflicht. Die Mannschaften sind eigenverantwortlich für das Vorhandensein und die Nutzung der Sicherheitsgurte. Die Schiedsrichter sollen vor Spielbeginn die Einhaltung kontrollieren, bei einem wiederholten Vergehen eines Spielers kann dieser für dieses Spiel ausgeschlossen und vom Platz gestellt werden.
- 5.1.10. Spieler dürfen während eines Spiels ohne Erlaubnis eines Schiedsrichters weder das Spielfeld betreten noch verlassen. Falls ein Spieler dies dennoch tun sollte, gilt das als Verstoß und der Spieler kann disqualifiziert werden.
- 5.1.11. Nach der Halbzeit werden die Seiten auf dem Spielfeld gewechselt. Die Mannschaftszonen bleiben bestehen.

### **5.2. Trainer**

- 5.2.1. Der Trainer ist Ansprechpartner für die Schiedsrichter, das Kampfgericht, die anderen Trainer sowie den Veranstalter / Ausrichter des Spielbetriebs.
- 5.2.2. Der Trainer / das Trainerteam ist verantwortlich für die Einhaltung des Regelwerkes bezüglich der Bestimmungen zur Rollstuhlbeschaffenheit, der Schläger, Bekleidung und Geschwindigkeiten.
- 5.2.3. Einsprüche, Widersprüche und / oder Anträge auf Überprüfungen dürfen nur durch den Trainer erfolgen.
- 5.2.4. Eine Auszeit darf nur vom Trainer angezeigt / beantragt werden.
- 5.2.5. Der Trainer muss sicherstellen, dass seine Mannschaft pünktlich und spielbereit auf dem

Spielfeld erscheint.

5.2.6. Der Trainer muss gut sichtbar als Trainer seiner Mannschaft erkennbar sein.

## **6. Das Spiel**

### **6.1. Spielbeginn**

6.1.1. Die erstgenannte Mannschaft steht bei Spielbeginn vom Zeitnehmertisch aus rechts gesehen und hat den ersten Anstoss.

6.1.2. Der Anstoß zum Spielbeginn wird vom Mittelpunkt des Spielfeldes in die gegnerische Hälfte ausgeführt. Die Spieler der gegnerischen Mannschaft müssen während des Anstoßes in ihrem Strafraum sein.

6.1.3. Erst wenn der Ball von 2 Spielern der anstoßenden Mannschaft berührt wurde, dürfen die übrigen Spieler die Mittellinie überschreiten und angreifen. Dabei ist es egal, ob der Ball von dem zweiten Spieler abgeschlagen oder geführt wird.

6.1.4. Wird der Anstoß nicht korrekt von der angreifenden Mannschaft ausgeführt, muss er wiederholt werden. Nach zweimaliger Falschdurchführung geht das Anstoßrecht auf die andere Mannschaft über.

### **6.2. Spieldauer**

6.2.1. Gespielt werden 2 x 15 Minuten mit einer Halbzeitpause von 2 Minuten. Abweichungen sind im Turnierbetrieb möglich, die Zeiten von 2 x 10 Minuten sollten nicht unterschritten werden. Die teilnehmenden Mannschaften müssen darüber vorab per Ausschreibung / Einladung informiert werden.

6.2.2. Die Spielzeit wird, für die Spieler gut sichtbar, angezeigt.

6.2.3. Jede Mannschaft ist berechtigt, pro Halbzeit eine Auszeit zu nehmen. Die Auszeit ist auf 1 Minute beschränkt und muss vom Trainer beim Schiedsrichter vorab angezeigt werden.

6.2.4. Nur der Schiedsrichter ist berechtigt, dem Zeitnehmer eine Auszeit anzuzeigen.

6.2.5. Die Spielzeit wird unterbrochen / angehalten bei:

- einem erzielten Tor,
- einer Penalty-Entscheidung,
- einer Hinausstellung / Zeitstrafe eines Spielers,
- der Auszeit einer Mannschaft,
- der Aus- / Einwechslung eines Spielers in einer Spielunterbrechung,
- zur Behandlung eines verletzten / verunglückten Spielers in einer Spielunterbrechung,
- zur Behebung eines Rollstuhldefektes in einer Spielunterbrechung
- wenn sich der Ball außerhalb des Spielfeldes befindet.

6.2.6. Der Schiedsrichter kann auf einer Spielerauswechslung bestehen, wenn die Spielunterbrechung / Auszeit zur Behandlung eines verletzten Spielers oder die Rollstuhlreparatur länger als 1 Minute dauert.

6.2.7. Frei-, Ab- und Anstöße müssen innerhalb von max. 10 Sekunden (20 Sekunden bei B-Mannschaften) nach Freigabe des Schiedsrichters ausgeführt werden.

6.2.8. Eine Spielhalbzeit wird erst durch den Abpfiff des Schiedsrichters beendet, spätestens aber 5 Sekunden nach Zeitablauf.

6.2.9. Steht ein Finalspiel nach regulärer Spielzeit unentschieden, kommt es zu einer

Verlängerung von 2 x 5 Minuten. Steht es nach der Verlängerung immer noch unentschieden gibt es ein Penalty-Schießen mit den Spielern, welche bei Abpfiff des Spieles auf dem Spielfeld waren. Geschossen wird im Wechsel der Spieler, die erstgenannte Mannschaft beginnt. Nach einem Unentschieden im Penalty-Schießen wird dieses paarweise mit je 1 Spieler pro Mannschaft fortgeführt, wobei der Penalty-Punkt jeweils 1 m weiter vom Tor entfernt wird bis eine Entscheidung fällt.

### **6.3. Tor**

- 6.3.1. Der Ball muss die Torlinie zwischen den Pfosten und unterhalb der Querlatte vollständig überquert haben.
- 6.3.2. Wird das Tor während des Spiels verschoben und der Ball überquert die Torlinie zwischen den Pfostenmarkierungen, gilt das Tor. Dies liegt im Ermessen des Schiedsrichters.
- 6.3.3. Ein vom eigenen Bereich aus direkt geschossenes Tor zählt nicht, auch wenn der Ball in der gegnerischen Hälfte die Bande berührt. Wird der Ball in der gegnerischen Hälfte von einem anderen Spieler / Rollstuhl berührt, zählt dieses Tor.
- 6.3.4. Wenn der Ball einen Schiedsrichter trifft und dadurch ein Tor entsteht, zählt dieses nicht. Das Spiel wird mit einem Abstoß fortgesetzt.
- 6.3.5. Wird ein Tor durch einen direkten Anstoß erzielt, zählt dieses.
- 6.3.6. Nach einem erzielten Tor erhält die gegnerische Mannschaft einen Anstoß.

### **6.4. Anstoß**

- 6.4.1. Der Anstoß wird zu Beginn jeder Spielhalbezeit und nach jedem Tor vom Mittelpunkt aus gespielt (siehe auch siehe 6.1.1. bis 6.1.5.)

### **6.5. Bully**

- 6.5.1. Ein Bully wird gegeben, wenn:
  - zwei gegnerische Spieler gleichzeitig einen Verstoß begehen,
  - der Ball von zwei gegnerischen Spielern eingekeilt und nicht mehr spielbar ist
  - sich der Ball außerhalb des Spielfeldes befindet.Es ist nicht erlaubt, dass ein Spieler aus taktischen Gründen den Ball unter sich liegen lässt.
- 6.5.2. Der Bully wird von der Straflinie auf Höhe des Vergehens / der Stelle, an der der Ball das Spielfeld verlassen hat ausgeführt, wenn dieser innerhalb des Strafraums gegeben wurde. In der neutralen Zone wird der Bully auf dem direkten Punkt ausgeführt. Sollte dieser Punkt zu dicht an der Bande sein, ist ein Abstand von 1 m zulässig.
- 6.5.3. Der Bully wird von jeweils einem Spieler jeder Mannschaft ausgeführt.
- 6.5.4. Beide Spieler stehen sich an dem jeweiligen Punkt gegenüber. Die Ausrichtung der Stühle ist parallel zu den Seitenbänden. Die Schläger befinden sich jeweils rechts neben dem Ball. Der ruhende Ball darf nicht berührt werden.
- 6.5.5. Alle anderen Spieler müssen zu den ausführenden Spielern einen Mindestabstand von 2 m einhalten. Erst nach Ausführung des Bullys darf erneut angegriffen werden.
- 6.5.6. Der Bully darf erst nach Freigabe durch den Schiedsrichter gespielt werden.

### **6.6. Freistoß**

- 6.6.1. Ein Freistoß wird gegeben, wenn:

- ein Spieler der gegnerischen Mannschaft ein Vergehen begeht, welches nicht durch einen Penalty geahndet wird.
  - absichtliche Spielverzögerungen,
  - jegliches Benehmen, welches nach Ansicht des Schiedsrichters als unsportlich anzusehen ist.
- 6.6.2. Der Freistoß wird vom Punkt des Vergehens auf der Straflinie aus gespielt, wenn das Vergehen innerhalb des Strafraumes begangen wurde und vom Platz des Geschehens, wenn dieses in der neutralen Zone begangen wurde.
- 6.6.3. Alle Spieler der gegnerischen Mannschaft müssen einen Mindestabstand von 2 m zu dem ausführenden Spieler einhalten. Zuwiderhandlungen können bestraft werden.
- 6.6.4. Der Freistoß darf erst ausgeführt werden, wenn der Schiedsrichter das Spiel wieder freigegeben hat.

## **6.7. Penalty**

- 6.7.1. Ein Penalty wird bei Mannschaften der Klassifizierung A gegeben, wenn:
- ein Spieler den eigenen Torraum berührt oder befährt,
  - ein Spieler absichtlich einen Verstoß innerhalb des eigenen Strafraumes begeht,
- bei Mannschaften der Klassifizierung B, wenn:
- ein Spieler den eigenen Torraum berührt oder befährt und dieses einen Vorteil für die verteidigende Mannschaft ergibt oder spielentscheidend ist.
- 6.7.2. Der Penalty wird vom 7-Meter-Punkt durch einen direkten Torschuss ausgeführt. Jeder Spieler der Mannschaft darf den Penalty ausführen. Der Ball darf nicht mehrfach berührt werden. Nach Ausführung des Penalty wird das Spiel bei einem Tor durch einen Anstoß wieder freigegeben. Bei keinem Tor gibt der Schiedsrichter das Spiel sofort ohne Unterbrechung durch einen Anpfiff wieder frei. Die Zeit wird neu gestartet.
- 6.7.3. Die Zeit wird während der Ausführung des Penalty angehalten.
- 6.7.4. Alle unbeteiligten Spieler müssen sich während der Ausführung des Penalty in der anderen Spielfeldhälfte aufhalten.
- 6.7.5. Wird das Penalty nicht korrekt ausgeführt, muss dieses wiederholt werden. Bei zweimaliger Falschausführung bekommt die gegnerische Mannschaft einen Freistoß zugesprochen. Dieser wird vom Penalty-Punkt ausgeführt.

## **6.8. Abstoß**

- 6.8.1. Ein Abstoß wird bei Mannschaften der Klassifizierung A gegeben, wenn:
- der Ball im Torraum ruht,
  - ein angreifender Spieler den Torkreis befährt oder diesen berührt,
  - nach einem unerlaubten Weichusstor.
- bei Mannschaften der Klassifizierung B, wenn:
- der Ball im Torraum ruht,
  - ein angreifender Spieler den Torkreis befährt oder diesen berührt und dieses einen Vorteil für die angreifende Mannschaft ergibt oder spielentscheidend ist,
  - nach einem unerlaubten Weitschusstor.
- 6.8.2. Der Abstoß erfolgt von der Torraumlinie. Hier darf der Abstoßpunkt von dem ausführenden Spieler gewählt werden.
- 6.8.3. Der Ball muss abgegeben werden, er darf nicht geführt werden.
- 6.8.4. Die gegnerischen Spieler haben einem Mindestabstand von 2 m einzuhalten.



- 6.8.5. Bei falscher Ausführung muss der Abstoß wiederholt werden. Bei zweimaliger Falschausführung bekommt die gegnerische Mannschaft einen Freistoß zugesprochen.

## **7. Regelwidrigkeiten**

### **7.1. Rollstuhl-Kontakt**

- 7.1.1. Ein Spieler darf weder absichtlich noch unabsichtlich gegen den Rollstuhl eines gegnerischen Spielers, die Begrenzungen, das Tor oder den Schiedsrichter fahren. Kleinere Berührungen, welche den Gegner nicht beeinträchtigen, sind erlaubt.
- 7.1.2. Nicht erlaubt sind:
- Schieben / Wegschieben des Gegners,
  - Auffahren und / oder Rammen,
  - schnelles Eindrehen in die Richtungslinie des Gegners, diesem ist ein rechtzeitiges Anhalten / Ausweichen nicht mehr möglich,
  - Verschieben der Banden (Spielfeldverbreiterung) und / oder des Tores,
  - den Schläger zwischen die Räder eines Mitspielers stecken und / oder ein mutwilliges Eindrehen über den Schläger eines Mitspielers.
- 7.1.3. Bei einem Zusammenstoß ist der Spieler im Recht, welcher bei einem gedachten Kreuzungspunkt der beiden Fahrtlinien zuerst angelangt ist.
- 7.1.4. Fährt ein Spieler bei einem Zusammenstoß rückwärts, ist immer dieser Schuld.

### **7.2. Verstöße**

- 7.2.1. Ein Verstoß ist eine Verletzung der Spielregeln und kann mit dem Verlust des Balls zugunsten des Gegners bestraft werden. Hier muss zwischen beabsichtigt und unbeabsichtigt sowie dem Ort des Vergehens (innerhalb / außerhalb des eigenen Strafraumes) unterschieden werden.
- 7.2.2. Die Art und Weise der Strafe wird durch den Verstoß bestimmt und liegt immer im Ermessen des Schiedsrichters.
- 7.2.3. Abwertende Bemerkungen, Beleidigungen und / oder Gesten sind schwerwiegende, absichtliche Verstöße und sind nicht erlaubt. Dabei ist es egal, ob diese gegen einen Gegner, Schiedsrichter oder eine andere anwesende Person gerichtet sind. Auch absichtliches, wiederholtes Verzögern des Spiels zählt dazu.
- 7.2.4. Schwerwiegende Verstöße werden nach Abmahnung mit Disqualifizierung des Spielers bestraft. Gleiches gilt für Trainer, Assistenten und Zuschauer. Auch diese können durch eine rote Karte für die Dauer dieses und des Folgespiels des Platzes verwiesen werden.

## **8. Strafen**

### **8.1. Verwarnung (grüne Karte)**

- 8.1.1. Die Verwarnung wird ohne Zeitstrafe und / oder Disqualifikation ausgesprochen.
- 8.1.2. Eine Verwarnung kann ausgesprochen werden bei:
- unabsichtlichen oder absichtlichen kleineren Verstößen,
  - wiederholten unabsichtlichen kleineren Verstößen.

### **8.2. Zeitstrafen (gelbe Karte)**

- 8.2.1. Zeitstrafen können ausgesprochen werden bei:
- absichtlichen kleineren Verstößen,
  - wiederholten unabsichtlichen Verstößen.

- 8.2.2. Bei einer Zeitstrafe wird der betreffende Spieler für 2 Minuten vom Spiel ausgeschlossen. Diese wird vom Schiedsrichter durch das Zeigen der gelben Karte angezeigt.
- 8.2.3. Der Spieler hat das Spielfeld sofort zu verlassen und muss sich umgehend am Zeitnehmertisch melden.
- 8.2.4. Die offizielle Spielzeit und die Strafzeit beginnen, sobald der betreffende Spieler am Zeitnehmertisch ist und der Schiedsrichter das Spiel wieder frei gibt. Sollte die Zeitstrafe mit einem Penalty verbunden sein, zählt die Zeitstrafe erst nach Anstoß nach einem eventuell erzielten Tor und Freigabe durch den Schiedsrichter.
- 8.2.5. Der ausgeschlossene Spieler darf nicht durch einen anderen Spieler ersetzt werden.
- 8.2.6. Die Zeitstrafe wird mittels Stoppuhr durch den Zeitnehmer überwacht. Bei Spielunterbrechungen ruht die Strafzeit.
- 8.2.7. Wird während der Strafzeit ein Tor erzielt, darf der ausgeschlossene Spieler vor Ablauf der Strafzeit in das Spiel zurück. Dabei ist es egal, welche Mannschaft das Tor erzielt hat.

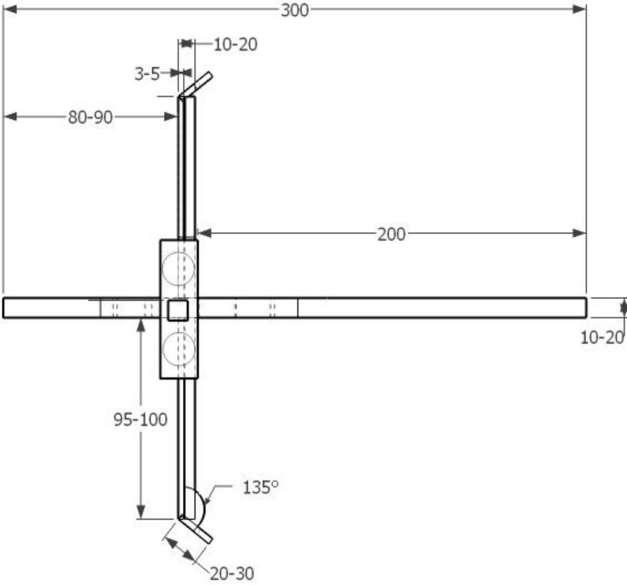
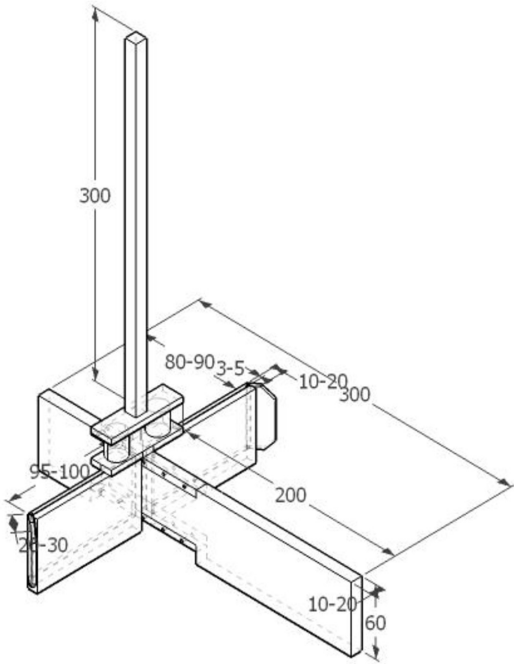
### **8.3. Disqualifikation (rote Karte)**

- 8.3.1. Ein Spieler kann disqualifiziert werden, wenn:
  - dieser einen ernsten absichtlichen Verstoß begeht,
  - dieser im gleichen Spiel eine zweite gelbe Karte erhält.
- 8.3.2. Der Spieler wird vom Schiedsrichter für die weitere Dauer dieses und des nächsten Spiels ausgeschlossen.
- 8.3.3. Bei einer roten Karte für einen Assistenten wird auch der betreffende Assistenznehmer für dieses und das folgende Spiel des Platzes verwiesen.

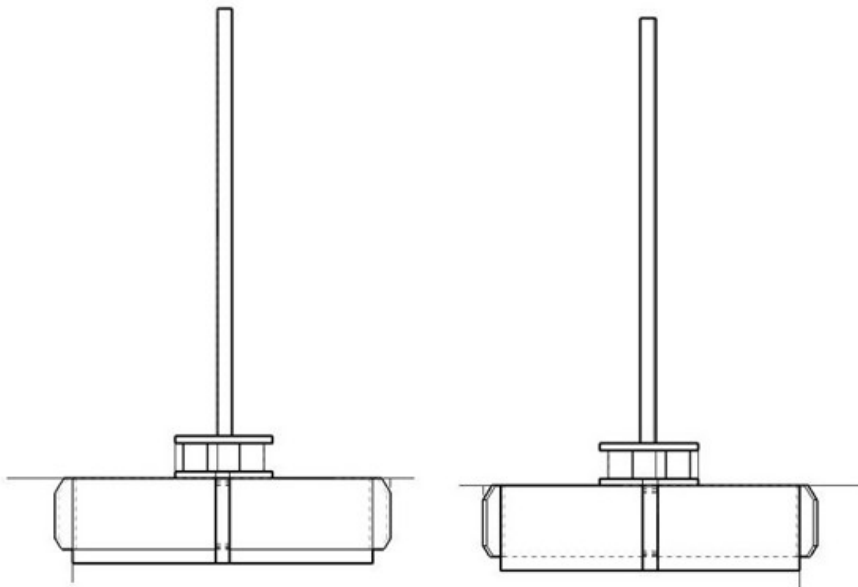
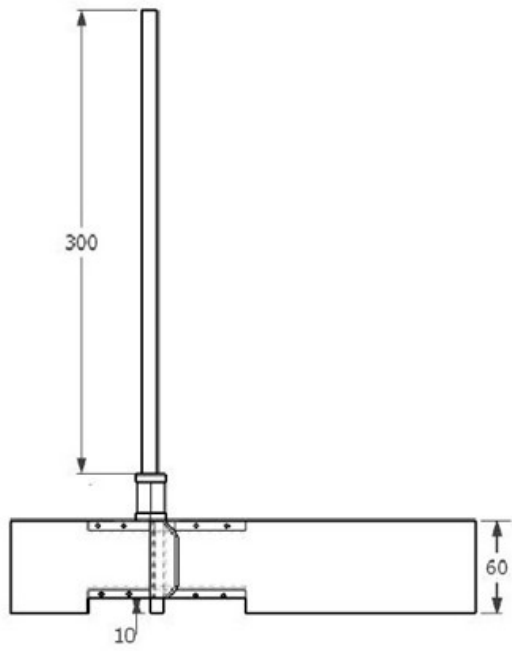
## 9. Verstöße und Strafen

Verstoß	Bereich	Strafe	Wiederaufnahme
zeitgleicher Verstoß	gesamtes Spielfeld	Verwarnung (grüne Karte) für beide Spieler	Bully
unabsichtlicher Verstoß	gesamtes Spielfeld	Verwarnung (grüne Karte) oder Zeitstrafe (gelbe Karte)	Freistoß
absichtlicher Verstoß	außerhalb des eigenen Strafraums	Verwarnung (grüne Karte) oder Zeitstrafe (gelbe Karte)	Freistoß
absichtlicher Verstoß	innerhalb des eigenen Strafraums	Zeitstrafe (gelbe Karte)	Penalty
schwerwiegendes absichtliches Vergehen	außerhalb des eigenen Strafraums	Disqualifikation (rote Karte)	Freistoß
schwerwiegendes absichtliches Vergehen	innerhalb des eigenen Vergehens	Disqualifikation (rote Karte)	Penalty
leichtes Fehlverhalten	gesamtes Spielfeld	Verwarnung (grüne Karte) oder Zeitstrafe (gelbe Karte)	je nach Spielunterbrechung
Schweres Fehlverhalten	gesamtes Spielfeld	Disqualifikation (rote Karte)	je nach Spielunterbrechung

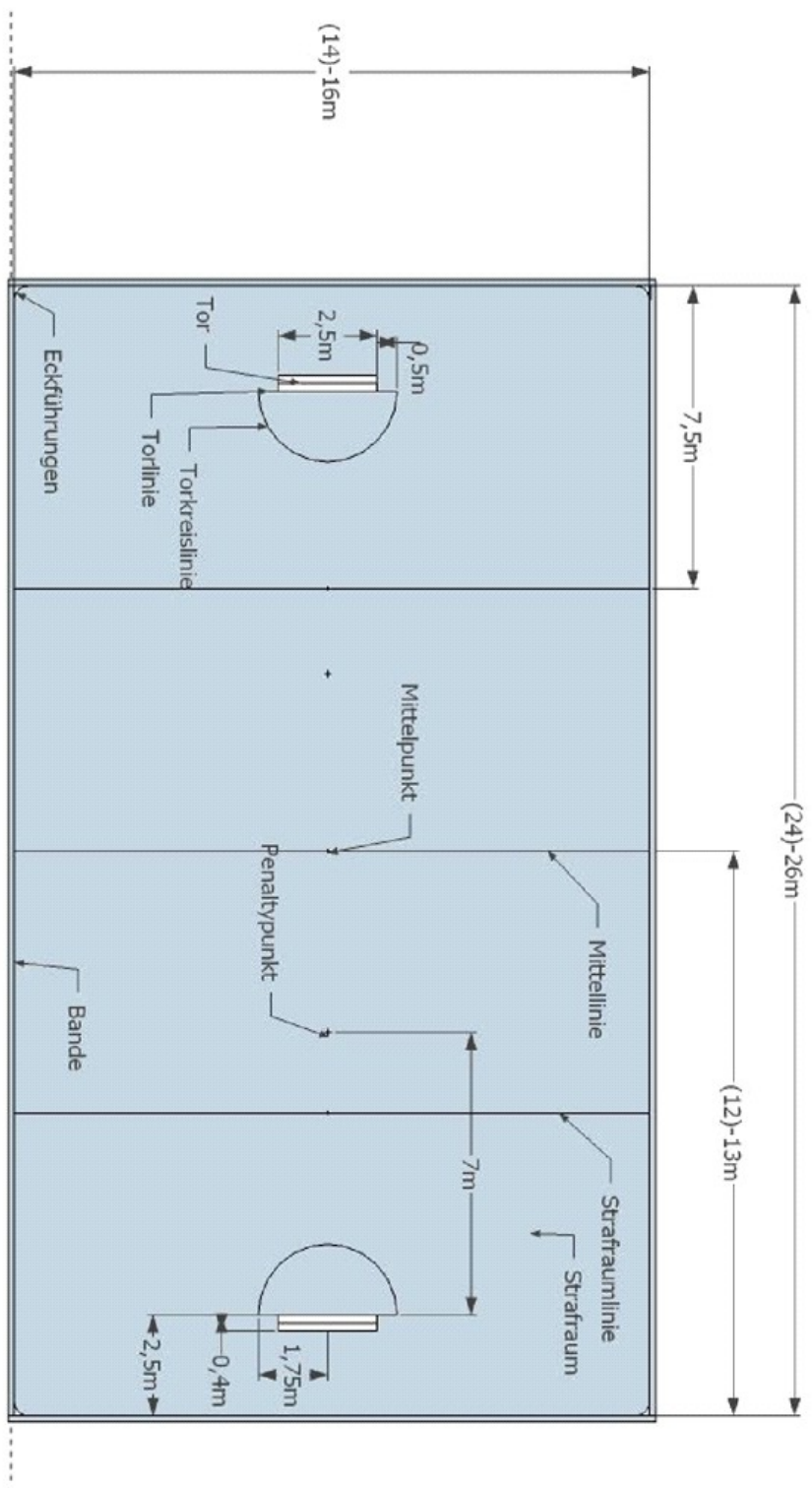
# Anlage A Schläger



Wenn das Teflon  
20mm dick ist,  
reduziert sich das  
Schenkelmaß von 100  
auf 95mm und das  
Maß der hinteren  
"Hacke" von 90 auf  
80mm.  
Wenn das Teflon auf  
den Schenkeln 20mm  
nach vorne aufträgt,  
kann der abgewinkelte  
Teil 30mm lang sein



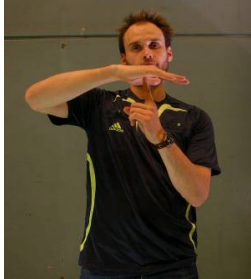

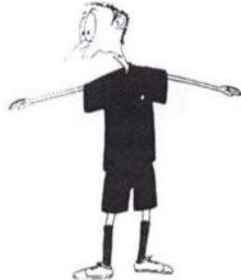


# Anlage B Spielfeld

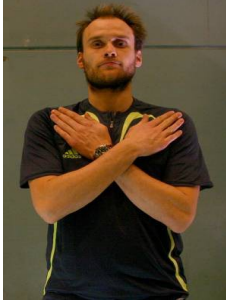



# Anlage C

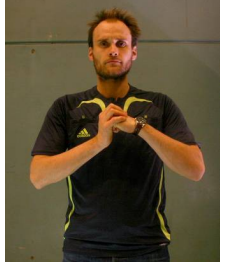
## Zeichengebung für Schiedsrichter

### 1. Allgemeine Signale

<p>Time-Out / Auszeit</p>	<p>ein T-Zeichen, bei dem die eine Hand auf die andere Handfläche deutet, in Richtung zum Zeitnehmer</p>	
<p>Tor</p>	<p>zuerst wird mit beiden ausgestreckten Armen und Zeigefingern auf das Tor gezeigt, danach auf den Mittelpunkt, 1 x kurz, 1 x lang pfeifen</p>	
<p>kein Tor / ungültiges Tor</p>	<p>die Unterarme mit beiden Handflächen nach unten vor dem Körper kreuzen und weit öffnen</p>	
<p>Vorteil-Regel</p>	<p>ein Arm ausgestreckt, mit der Handfläche nach oben, die Finger eng zusammen, in Richtung der angreifenden Hälfte, der andere Unterarm dreht sich dazu ein</p>	
<p>Auswechseln der Spieler</p>	<p>Hände zu Fäusten geschlossen, Unterarme rotieren umeinander herum</p>	

<p>Halbzeit / Seitenwechsel</p>	<p>Unterarme vor der Brust kreuzen, 2 x pfeifen</p>	
<p>Spielende</p>	<p>Arme deuten zum Ausgang / Zeitnehmertisch, beide Handflächen zeigen nach oben, 3 x pfeifen</p>	

## 2. Signale für Verstöße

<p>nicht spielbarer Ball</p>	<p>eine Hand schließt sich um die Faust der anderen Hand</p>	
<p>Torraum-Regel</p>	<p>Handbewegung über der Torraumlinie</p>	
<p>unerlaubter Gebrauch des Rollstuhls</p>	<p>mit der Faust in die offene Hand des anderen Arms schlagen</p>	



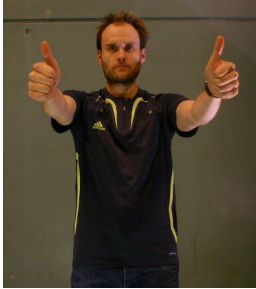
<p>unerlaubter Gebrauch des Schlägers</p>	<p>die Seite der einen Hand schlägt auf das Handgelenk der anderen Hand</p>	
<p>unerlaubter Körpereinsatz</p>	<p>eine Hand umfasst das Handgelenk der anderen Hand</p>	
<p>Spielverzögerung</p>	<p>Zeigefinger des ausgestreckten Arms macht eine Kreisbewegung</p>	
<p>gefährliches Spiel</p>	<p>die Fäuste vor dem Körper zusammen schlagen</p>	
<p>Fehlverhalten</p>	<p>beide Hände an der Hüfte anlegen</p>	

### 3. Signale bei Strafen

<p>inoffizielle Verwarnung</p>	<p>Zeigefinger ausstrecken, warnendes Zeichen und kurze Erklärung zum Spieler</p>	 A male referee in a dark blue polo shirt with yellow accents is pointing his right index finger upwards.
<p>offizielle Verwarnung</p>	<p>grüne Karte zeigen</p>	 A male referee in a dark blue polo shirt with yellow accents is holding a green card up with his right hand.
<p>Zeitstrafe</p>	<p>gelbe Karte zeigen, danach in Richtung Ausgang am Zeitnehmertisch zeigen</p>	  A male referee in a dark blue polo shirt with yellow accents is shown in two actions: first, holding a yellow card up with his right hand, and second, pointing his right arm horizontally towards the right side of the frame.
<p>Disqualifizierung</p>	<p>rote Karte zeigen, danach in Richtung Ausgang am Zeitnehmertisch zeigen</p>	 A male referee in a dark blue polo shirt with yellow accents is holding a red card up with his right hand.

		
--	--	---

#### 4. Signale für Wiederaufnahme des Spiels

Schiedsrichterball / Bully	ausgestreckte Arme nach vorn, Fäuste ballen, Daumen hoch	
Freistoß / Anspiel	ein Zeigefinger deutet auf den Punkt, von wo aus der Ball gespielt wurde, der andere ausgestreckte Arm in die Richtung der Offensive	
Strafstoß	Zeigefinger deutet auf den Penalty-Punkt	