

FÉDÉRATION SUISSE DE RINK-HOCKEY  
SCHWEIZ. ROLLHOCKEY-VERBAND

COMMISSION DES ARBITRES – SCHIEDSRICHTERKOMMISSION



Zusätzlich zu den technischen Rollhockey-Regeln beinhalten die Spielregeln das Vorgehen, das für alle dem **FIRS (Fédération Internationale de Roller Sports)** angeschlossenen Verantwortlichen, internationalen Verbände, nationalen Verbände und deren Klubs bindend ist.

Die Spielregeln beinhalten folgende Themengebiete:

- Kapitel I - Das Rollhockey-Spiel – Definition und Anwendung
- Kapitel II - Spielerkategorien – Spielzonen, "Antiplay" and "Powerplay"
- Kapitel III - Rollhockey-Mannschaften
- Kapitel IV - Spezifische Spielsituationen
- Kapitel V - Fouls und Strafen - Vorteilsregel
- Kapitel VI - Technische Mannschaftsstrafen
- Kapitel VII - Proteste
- Kapitel VIII - Verschiedenes

Diese Spielregeln wurden an der Generalversammlung des CIRH vom 8. Oktober 2008 in Yuri-Honjo (Japan) genehmigt.

Der grösste Teil dieser Regeln wird in der Schweiz auf die Saison 2009/2010 hin eingeführt. Abweichungen sind im Anhang vermerkt.

Übersicht	
EINFÜHRUNG	Seite 1
KAPITEL I – DAS ROLLHOCKEY-SPIEL - DEFINITION UND ANWENDUNG	
ARTIKEL 1 DAS ROLLHOCKEY-SPIEL	Seite 3
ARTIKEL 2 NORMALE SPIELDAUER	Seite 3
ARTIKEL 3 SCHIEDSRICHTER UND SPIELLEITUNG	Seite 3
ARTIKEL 4 DISZIPLINARMASSNAHMEN DES SCHIEDSRICHTERS	Seite 4
ARTIKEL 5 VORGEHEN BEI UNENTSCHEIDENEM SPIELSTAND	Seiten 4 und 5
ARTIKEL 6 VOR DEM SPIEL	Seiten 5 und 6
KAPITEL II – SPIELERKATEGORIEN - SPIELZONEN, "ANTIPLAY" UND "POWERPLAY"	
ARTIKEL 7 SPIELERKATEGORIEN NACH GESCHLECHT UND ALTER	Seiten 6 und 7
ARTIKEL 8 PLATZZONEN - DEFINITION VON "ANTIPLAY" UND "PASSIVSPIEL"	Seiten 7 und 8
ARTIKEL 9 "POWERPLAY" - DEFINITION UND REGELN	Seite 8
KAPITEL III – ROLLHOCKEY-MANNSCHAFTEN	
ARTIKEL 10 ZUSAMMENSETZUNG VON TEAMS	Seite 9
ARTIKEL 11 RESERVEBANK	Seiten 9 und 10
ARTIKEL 12 AKTIONEN DES TORHÜTERS IM SPIEL	Seiten 10 und 11
KAPITEL IV – SPEZIFISCHE SPIELSITUATIONEN	
ARTIKEL 13 SPIELBEGINN UND WIEDERANSTOSS	Seite 11
ARTIKEL 14 TIME-OUT	Seiten 11 und 12
ARTIKEL 15 BETRETEN UND VERLASSEN DES SPIELFELDES - AUSWECHSLUNGEN	Seiten 12 und 13
ARTIKEL 16 SPIELEN DES BALLS	Seiten 13 und 14
ARTIKEL 17 GÜLTIGKEIT VON TORERFOLGEN	Seite 15
ARTIKEL 18 BLOCKEN UND BEHINDERUNG	Seiten 15 und 16
ARTIKEL 19 WEITERE BESONDERE SPIELSITUATIONEN	Seiten 16 bis 18
KAPITEL V – FOULS UND STRAFEN - VORTEILSREGEL	
ARTIKEL 20 ARTEN VON FOULS UND REGELVERSTÖSSEN - VORTEILSREGEL	Seite 18
ARTIKEL 21 BESTRAFUNGEN FÜR FOULS - ALLGEMEINE REGELN	Seiten 19 und 20
ARTIKEL 22 VERSTÖSSE AUSSERHALB DES SPIELFELDES	Seiten 20 und 21
ARTIKEL 23 TECHNISCHE FOULS	Seite 21
ARTIKEL 24 GERINGFÜGIGE FOULS / TEAMFOULS	Seite 22
ARTIKEL 25 SCHWERE FOULS / BLAUE KARTEN	Seite 23
ARTIKEL 26 BESONDERS SCHWERE FOULS / ROTE KARTEN	Seiten 23 und 24
KAPITEL VI – TECHNISCHE MANNSCHAFTSSTRAFEN	
ARTIKEL 27 DER INDIREKTE FREISTOSS	Seiten 24 und 25
ARTIKEL 28 DIREKTER FREISTOSS UND PENALTY	Seiten 25 bis 27
KAPITEL VII – PROTESTE	
ARTIKEL 29 PROTESTE	Seiten 27 und 28
KAPITEL VIII – VERSCHIEDENES	
ARTIKEL 30 GENEHMIGUNG, EINFÜHRUNG UND ZUKÜNFTIGE ÄNDERUNGEN DER REGELN	Seite 28

**KAPITEL I**  
Das Rollhockey-Spiel - Definition und Anwendung

**ARTIKEL 1**  
(Das Rollhockey-Spiel)

1. Rollhockey wird auf einer rechteckigen, feinen und flachen Spielfläche gespielt. Jede Mannschaften besteht aus 5 Spielern, wovon ein Torhüter. Die Feldspieler tragen vierrädrige Rollschuhe und benutzen zum Spielen des Balls einen Stock.
2. Vor Beginn des Spiels entscheidet ein Münzenwurf über die Seitenwahl. Nach der Halbzeitpause wechseln die Mannschaften die Seite. Die Spieler versuchen, den Ball mit Hilfe des Stocks ins gegnerische Tor zu treffen.
3. Die Spiele werden in Hallen oder im Freien (bei regulären Wetterbedingungen) und zu jeder Tageszeit sowie natürlicher oder künstlicher Beleuchtung (Flutlicht) ausgetragen.
4. Ein oder zwei Schiedsrichter sorgen für die Durchsetzung der Spielregeln. Sie werden dabei vom offiziell aufgegebenen Assistenz-Schiedsrichter unterstützt. Dieser ist für den Zeitnehmertisch verantwortlich, der sich zentral bei der Spielbande befindet.

**ARTIKEL 2**  
(Normale Spieldauer)

1. In der Kategorie U-15 beträgt die effektive Spieldauer 30 Minuten, aufgeteilt in zwei Halbzeiten von je 15 Minuten.
2. In den Kategorien Damen, Herren, U-20, U-19 Damen und U-17 beträgt die effektive Spieldauer 40 Minuten, aufgeteilt in zwei Halbzeiten von je 20 Minuten.
3. In allen Kategorien findet zwischen dem Ende der ersten Halbzeit und dem Beginn der zweiten Halbzeit eine Pause von 10 Minuten statt.

**ARTIKEL 3**  
(Schiedsrichter und Spielleitung)

1. Laut den technischen Rollhockey-Regeln werden alle internationalen Spiele zwischen Klubs oder Nationalmannschaften (FIRS-Mitglieder) von zwei von der betreffenden internationalen Schiedsrichterkommission (CIA oder CEA) aufgegebenen internationalen Schiedsrichtern geleitet.
2. Die von nationalen Verbänden organisierten Spiele werden von einem oder zwei Schiedsrichtern geleitet. Dies geschieht nach den im jeweiligen Land gültigen Richtlinien der Schiedsrichterkommission.
3. Die Schiedsrichter sind auf dem Platz die absolute Autorität und ihre Entscheide sind unwiderruflich. Ihre Entscheide müssen unparteiisch sein und den aktuell geltenden Regeln entsprechen.
4. Bei Spielsituationen, die nicht von den Spielregeln abgedeckt werden, entscheiden die Schiedsrichter nach ihrem Gutdünken. Die Schiedsrichter haben das Recht, das Spiel wann immer erforderlich zu unterbrechen.

#### ARTIKEL 4

##### (Disziplinarmaßnahmen des Schiedsrichters)

1. Die Schiedsrichter haben das Recht, angemessene disziplinarische Massnahmen gegen Spieler und Torhüter sowie Trainer, Betreuer und andere Mitglieder einer Mannschaft zu treffen, wenn deren Verhalten den geltenden Spielregeln widerspricht.
2. Den Schiedsrichtern stehen dabei folgende Varianten und Strafen zur Verfügung:
  - 2.1 Mündliche Ermahnung bei harmlosen Vergehen oder ungebührlichem Verhalten.
  - 2.2 Blaue Karte, gefolgt von den im Artikel 25 Ziffern 2.1 und 2.2 beschriebenen Konsequenzen.
  - 2.3 Rote Karte, gefolgt von den im Artikel 26 Ziffern 2.1 und 2.2 beschriebenen Konsequenzen.
3. Blaue und rote Karten werden auf dem Spielbericht vermerkt.
4. Im Falle einer direkten roten Karte erstellen die Schiedsrichter einen Rapport mit der detaillierten Beschreibung der Vorkommnisse, die zu diesem Entscheid geführt haben.

#### ARTIKEL 5

##### (Vorgehen bei unentschiedenem Spielstand)

Endet ein Spiel unentschieden und muss ein Sieger ermittelt werden, gehen die Schiedsrichter wie folgt vor:

#### 1. VERLÄNGERUNG, UM EINEN SIEGER ZU ERMITTELN

- 1.1 Spieler, die ihre während der regulären Spielzeit eingehandelten Zeitstrafen noch nicht abgesessen haben, dürfen während der Verlängerung erst nach Ablauf ihrer Strafzeit wieder eingesetzt werden.
- 1.2 Zwischen dem Ende der regulären Spielzeit und dem Beginn der Verlängerung wird eine Pause von drei Minuten gewährt. In dieser Zeit wird mittels Münzenwurf über die Platzwahl entschieden.
- 1.3 Unter Vorbehalt der Ziffer 1.4 dieses Artikels wird die Spielzeit wie folgt angesetzt:
  - 1.3.1 In der Kategorie **U-15** beträgt die effektive Spieldauer der Verlängerung 5 Minuten, aufgeteilt in zwei Halbzeiten von je 2 Minuten und 30 Sekunden.
  - 1.3.2 In allen **anderen Kategorien** beträgt die effektive Spieldauer der Verlängerung 10 Minuten, aufgeteilt in zwei Halbzeiten von je 5 Minuten.
- 1.4 Schiesst eine Mannschaft in der Verlängerung ein Tor, so endet das Spiel mit dieser Mannschaft als Sieger („golden goal“).
- 1.5 Nach Ende der ersten Halbzeit der Verlängerung wird eine Pause von 2 Minuten gewährt, während der die beiden Mannschaften ihren Platz tauschen.

#### 2. PENALTYSCHIESSEN

Ist der Spielstand nach der Verlängerung immer noch unentschieden, wird der Sieger im Penaltyschiessen wie folgt ermittelt:

- 2.1 Die Schiedsrichter entscheiden in Anwesenheit der beiden Spielführer mittels Münzenwurf, auf welches Tor geschossen wird und welche Mannschaft mit dem Penaltyschiessen beginnt.
- 2.2 Im Penaltyschiessen sind nur Direktschüsse erlaubt. Ein Nachschuss ist verboten.
- 2.3 Am Penaltyschiessen dürfen ausschliesslich Spieler teilnehmen, die zum Zeitpunkt des Schlusspiffs weder zeitlich noch definitiv ausgeschlossen waren.
- 2.4 Die Mannschaft, die am Ende des Penaltyschiessens mehr Tore erzielt hat, wird zum Sieger erklärt.
  - 2.4.1 ERSTE SERIE: FÜNF PENALTY  
Fünf verschiedene Spieler jeder Mannschaft führen abwechselungsweise ihre Penaltys aus. Die jeweiligen Torhüter können indes immer die gleichen bleiben.
  - 2.4.2 Wird vor Abschluss der Fünferserie ein uneinholbarer Vorsprung erreicht, wird das Penaltyschiessen beendet und die führende Mannschaft zur Siegerin erklärt.

- 2.4.3 Ist das Resultat nach der Fünferserie immer noch unentschieden, wird der Sieger wie folgt ermittelt:
- 2.4.4 **ZWEITE SERIE: AUFEINANDERFOLGENDE PENALTYS**  
Jede Mannschaft schießt abwechslungsweise einen Penalty im „Sudden Death“-Modus, d.h. bis eine Mannschaft ein Tor schießt und die andere nicht. Die Mannschaft des Torschützen wird zum Sieger erklärt.
- 2.4.5 In dieser Serie kann der gleiche Spieler alle Penaltys seiner Mannschaft ausführen. Die jeweiligen Torhüter können indes immer die gleichen bleiben.

## **ARTIKEL 6** (Vor dem Spiel)

1. Mindestens 10 Minuten vor Spielbeginn entscheiden die Schiedsrichter in Anwesenheit der Mannschaftsvertreter und/oder der Spielführer durch Münzenwurf, welche Mannschaft das Recht erhält, sich für Anspiel oder Platzwahl zu entscheiden.
  - 1.1 Der Vertreter oder Spielführer der Mannschaft, die das Münzenwerfen gewinnt, hat folgende Optionen:
    - 1.1.1 Er wählt die Spielhälfte, in der seine Mannschaft das Spiel in Angriff nimmt; die andere Mannschaft erhält das Anspiel.
    - 1.1.2 Er wählt das Anspiel in der 1. Halbzeit; die andere Mannschaft wählt die Spielhälfte, in der sie das Spiel in Angriff nimmt.
  - 1.2 Danach wählen die Schiedsrichter den Spielball unter allen von den Offiziellen oder Spielführern vorgeschlagenen aus, wobei folgendes zu beachten ist:
    - 1.2.1 Die Heimmannschaft muss eine genügende Zahl von Bällen anbieten.
    - 1.2.2 Die Gastmannschaft hat auch das Recht, den Schiedsrichtern Bälle zur Auswahl anzubieten.
2. Das Spielfeld muss den beiden Mannschaften mindestens 20 Minuten vor dem offiziellen Spielbeginn fürs Einspielen zur Verfügung stehen.
3. Ist das Spielfeld vorübergehend oder definitiv unbespielbar, müssen die Schiedsrichter eine Toleranz-Zeit von 15 Minuten gewähren. Danach wird wie folgt entschieden:
  - 3.1 Im Fall von höherer Gewalt – ungenügende Beleuchtung, Wasser auf dem Spielfeld, rutschige Spielfläche, etc. – wird das Spiel auf einem anderen Platz ausgetragen. Zu diesem Zweck räumen die Schiedsrichter eine weitere Toleranz-Zeit von 90 Minuten ein, um den Transport zum anderen Platz zu ermöglichen.
  - 3.2 Kann der Schaden am Spielfeld repariert werden oder ist das vorgängige Spiel noch nicht beendet, gewähren die Schiedsrichter eine zusätzliche Toleranz-Zeit von 30 Minuten bis Spielbeginn.
  - 3.3 Reicht die gewährte Toleranz-Zeit nicht, um das bestehende Problem zu lösen, oder ist sie abgelaufen, informieren die Schiedsrichter beide Mannschaften, dass das Spiel nicht stattfinden wird. Sie notieren auf dem Spielbericht die detaillierten Beweggründe, die zu diesem Entscheid geführt haben.
  - 3.4 Kann das Problem gelöst werden und das Spiel stattfinden, gewähren die Schiedsrichter eine weitere Toleranz-Zeit von 15 Minuten fürs Einspielen der Mannschaften. Diese Zeit läuft ab dem Zeitpunkt, an dem das Spielfeld wieder bespielbar gemacht wurde.
4. Beiden Mannschaften wird eine Toleranz-Zeit von 15 Minuten gewährt, um sich nach dem offiziellen Spielbeginn auf dem Platz einzufinden.
  - 4.1 Sollte nach Ablauf dieser Frist eine der Mannschaften oder beide nicht anwesend sein oder nicht über die genügende Anzahl an Spielern verfügen, gehen die Schiedsrichter wie folgt vor:
    - 4.1.1 Falls eine der Mannschaften nicht auftaucht, kontrollieren sie, ob die anwesende Mannschaft über eine genügende Anzahl an Spielern verfügt.
    - 4.1.2 Danach verabschieden sie sich von den Zuschauern und pfeifen das Spiel ab.
    - 4.1.3 Auf dem Spielbericht notieren die Schiedsrichter die detaillierten Gründe, die zu ihrem Entscheid geführt haben.
  - 4.2 Die nicht anwesende Mannschaft verliert das Spiel forfait mit 10:0.

5. Unmittelbar vor Beginn des Spiels grüssen die Schiedsrichter die Zuschauer auf der Seite, bei der sich die Offiziellen aufhalten, auch wenn diese noch nicht anwesend sind.
  - 5.1 Die zu Beginn einzusetzenden Spieler beteiligen sich an dieser Begrüssung. Die Anwesenheit der Ersatzspieler ist freiwillig.
  - 5.2 Bei der Begrüssung sind Schiedsrichter und Spieler vollständig ausgerüstet und entsprechend gekleidet (keine Trainingsanzüge, heraushängenden Trikots oder heruntergezogenen Stulpen).
6. Wurde ein Spieler oder ein anderes Teammitglieder vor Spielbeginn von den Schiedsrichtern ausgeschlossen, kann dieser auf dem Spielbericht ersetzt werden. Der Vorfall wird auf dem Spielbericht notiert und in Rapportform nachgereicht.

## **KAPITEL II** Spielerkategorien - Spielzonen, "Antisplay" and "Powerplay"

### **ARTIKEL 7** (Spielerkategorien nach Geschlecht und Alter)

1. Für Rollhockeyspieler gelten, je nach Geschlecht und Alter, in internationalen Spielen die folgenden Kategorien:

#### 1.1 MÄNNERKATEGORIEN

U-15	Alter von 12 bis 14 Jahren
U-17	Alter von 13 bis 16 Jahren
U-20	Alter von 15 bis 19 Jahren
U-23	Alter von 15 bis 22 Jahren
Senioren	Alter von über 15 Jahren

#### 1.2 FRAUENKATEGORIEN

U-19	Alter von 13 bis 18 Jahren
Seniorinnen	Alter von über 14 Jahren

2. Die nachfolgende Einteilung in die verschiedenen Kategorien hängt immer vom Geburtsjahr und dem Jahr ab, an dem ein Spieler an einem Wettkampf teilnehmen will:

#### 2.1 MÄNNLICHE ROLLHOCKEYSPIELER

##### 2.1.1 KATEGORIE U-15

Spieler, die mindestens 12 Jahre alt sind, aber ihr 15. Altersjahr am 31. Dezember des Wettkampfnahes noch nicht beendet haben.

##### 2.1.2 KATEGORIE U-17

Spieler, die mindestens 13 Jahre alt sind, aber ihr 17. Altersjahr am 31. Dezember des Wettkampfnahes noch nicht beendet haben.

##### 2.1.3 KATEGORIE U-20

Spieler, die mindestens 15 Jahre alt sind, aber ihr 20. Altersjahr am 31. Dezember des Wettkampfnahes noch nicht beendet haben.

##### 2.1.4 KATEGORIE U-23

Spieler, die mindestens 15 Jahre alt sind, aber ihr 23. Altersjahr am 31. Dezember des Wettkampfnahes noch nicht beendet haben.

##### 2.1.5 KATEGORIE SENIOREN

Spieler, die am 31. Dezember des Wettkampfnahes ihr 15. Altersjahr beendet haben.

## 2.2 WEIBLICHE ROLLHOCKEYSPIELERINNEN

### 2.2.1 KATEGORIE U-19

Spielerinnen, die mindestens 13 Jahre alt sind, aber ihr 19. Altersjahr am 31. Dezember des Wettkampfjahres noch nicht beendet haben.

### 2.2.2 KATEGORIE SENIORINNEN

Spielerinnen, die am 31. Dezember des Wettkampfjahres ihr 15. Altersjahr beendet haben.

3. Nationale Verbände können für spezielle Anlässe oder Turniere eigene Kategorien für Spieler unter 12 Jahren definieren.

## ARTIKEL 8

### (Platzzonen – Definition von "Antiplay" und "Passivspiel")

1. Die Mittellinie teilt den Platz in die zwei folgenden Zonen:
  - 1.1 DEFENSIVZONE
  - 1.2 ANGRIFFSZONE
2. Gelangt eine Mannschaft in ihrer Defensivzone in Ballbesitz, so hat sie 10 Sekunden Zeit, um den Ball in ihre Angriffszone zu bringen.
3. Nach dieser Angriffssituation hat die Mannschaft die Möglichkeit, mit dem Ball in ihre Defensivzone zurückzukehren, hat aber nur 5 Sekunden Zeit, um diese wieder zu verlassen.
  - 3.1 Die Schiedsrichter zeigen die verstrichene Zeit mittels Handzeichen an.
  - 3.2 Wechselt eine Mannschaft von ihrer Angriffszone in ihre Defensivzone, beginnen die 5 Sekunden, sobald der Ball die Mittellinie überquert.
4. Verstreicht die Zeit und befindet sich der Ball immer noch in der Defensivzone, wird die fehlbare Mannschaft mit einem indirekten Freistoss bestraft, der an einer ihrer vorderen Strafraumecken ausgeführt wird.
5. ANTIPLAY
  - 5.1. „Anti-Play“ gilt dann, wenn **keine der beiden Mannschaften** Anstrengungen unternimmt, auf das gegnerische Tor zu schießen, und das in einer Art, die sportethische Prinzipien verletzt.
  - 5.2. Wenn die beiden Mannschaften Anti-Play betreiben, greifen die Schiedsrichter sofort und unmissverständlich ein, um den nötigen Sportgeist wieder ins Spiel zu bringen. Sie gehen dabei wie folgt vor:
    - 5.2.1 Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel und ermahnen die beiden Spielführer oder deren Vertreter auf dem Platz, ihre Mannschaften korrekt und mit dem nötigen Sportgeist spielen zu lassen. Das Spiel wird dort, wo sich der Ball beim Unterbruch befand, mit einem Bully wieder aufgenommen.
    - 5.2.2 Folgen die Mannschaften der Aufforderung der Schiedsrichter nicht, unterbrechen diese das Spiel und stellen beide Spielführer oder deren Vertreter mit einer direkten blauen Karte für zwei Minuten vom Platz. Das Spiel wird dort, wo sich der Ball beim Unterbruch befand, mit einem Bully wieder aufgenommen.
    - 5.2.3 Betreiben die Mannschaften weiterhin Anti-Play, brechen die Schiedsrichter das Spiel unverzüglich ab und notieren die entsprechenden Fakten auf dem Spielbericht
  - 5.3 Sollten die Schiedsrichter das offensichtliche Anti-Play tolerieren, so interveniert das beim Zeitnehmertisch anwesende Mitglied des internationalen Verbandes und fordert die Schiedsrichter auf, die oben erwähnten Artikel entsprechend anzuwenden.
6. PASSIVSPIEL
  - 6.1 Unter Vorbehalt der unter Ziffer 6.5 dieses Artikels erwähnten Ausnahmen betreibt eine Mannschaft das Passivspiel, wenn sie im Angriff liegt, aber keine Anstalten macht, auf das gegnerische Tor zu schießen, sondern sich lediglich aufs Ballhalten beschränkt.
  - 6.2 Als Passivspiel gilt auch der „Missbrauch“ der in Ziffer 3 beschriebenen Möglichkeit, jederzeit mit dem Ball in die eigene Defensivzone zurückzufahren.

- 6.3 Betreibt eine Mannschaft das Passivspiel, hebt einer der Schiedsrichter beide Arme in die Höhe und zeigt der angreifenden Mannschaft damit an, dass ihr nur 5 Sekunden verbleiben, um ihre Offensivaktion mit einem Schuss aufs gegnerische Tor abzuschliessen.
- 6.4 Zeigt diese „Warnung“ keine Wirkung und sind die 5 Sekunden ohne einen Schuss aufs Tor abgelaufen, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel unverzüglich. Die fehlbare Mannschaft wird mit einem indirekten Freistoss bestraft, der an einer ihrer vorderen Strafraumecken ausgeführt wird.
- 6.5 In folgenden Ausnahmesituationen ist das Passivspiel erlaubt:
  - 6.5.1 Die angreifende Mannschaft wurde mit „Powerplay“ bestraft und spielt deshalb in Unterzahl.
  - 6.5.2 Das Spielergebnis zeigt anhand der erzielten Tore eine besondere Dominanz einer der beiden Mannschaften an.

## **ARTIKEL 9**

### **(“Powerplay” – Definition und Regeln)**

1. “Powerplay” ist eine disziplinarische Bestrafung einer Mannschaft, dessen Mitglieder schwerwiegende Fouls begehen und das sie zwingt, eine bestimmte Zeit mit weniger Spielern zu spielen als die gegnerische Mannschaft.
2. Wird gegen die in Unterzahl spielende Mannschaft ein Tor erzielt, darf einer ihrer Spieler sofort das Spielfeld betreten. Für jedes Gegentor darf ein bestrafter Spieler ersetzt werden, jedoch niemals durch einen Spieler, der ausgeschlossen wurde oder der noch eine Zeitstrafe absitzen muss.
3. Die Schwere der begangenen Verstösse bestimmt den maximalen Zeitraum, in dem eine Mannschaft in „Powerplay“ spielen muss.
  - 3.1 **ZWEI MINUTEN** bei schweren Verstössen (blaue Karte)
  - 3.2 **VIER MINUTEN** bei besonders schweren Verstössen (rote Karte)
4. Wurde eine Mannschaft auf nur noch 3 Spieler reduziert und einer ihrer Spieler oder ein anderes Teammitglied begeht ein schwerwiegendes Foul bzw. einen Verstoss (Ausnahme: Vergehen der Torhüter bei der Ausführung von direkten Freistössen oder Penaltys), wird wie folgt vorgegangen:
  - 4.1 “Powerplay” wird nicht angewendet und der bestrafte Spieler darf durch einen anderen Spieler ersetzt werden.
  - 4.2 Die maximale Dauer des verhängten “Powerplays” wird den bisher verfügten und noch laufenden Zeitstrafen hinzugefügt.
5. Erfolgen gleichzeitig Hinausstellungen oder endgültige Ausschlüsse vom Spiel und ist bei beiden Mannschaften die gleiche Anzahl Spieler betroffen, wird kein “Powerplay” angeordnet und die fehlbaren Spieler dürfen durch andere Spieler ersetzt werden.
6. In allen oben aufgeführten Situationen müssen die fehlbaren Spieler ihre jeweiligen Zeitstrafen immer absitzen. Diese belaufen sich auf jeweils 2 Spielminuten Hinausstellung (falls ihnen eine blaue Karte gezeigt wurde) oder endgültiger Ausschluss vom Spiel (falls ihnen eine rote Karte gezeigt wurde).

**KAPITEL III**  
Rollhockey-Mannschaften

**ARTIKEL 10**  
(Zusammensetzung von Teams)

1. Ein Rollhockeyspiel wird zwischen zwei Mannschaften von jeweils 5 Spielern – 1 Torhüter und 4 Feldspieler – und obligatorisch 1 Reservetorhüter ausgetragen.
  - 1.1. Der Reservetorhüter muss anwesend sein, aber nur zum Spielbeginn. Im Falle von Unwohlsein oder Ausschluss darf er die Reservebank oder das Spiel verlassen ohne ersetzt werden zu müssen.
  - 1.2. Jedes Team darf 4 weitere Ersatzspieler als Feldspieler (gebräuchlichste Wahl) oder Torhüter einsetzen. Jede Mannschaft darf im Spielbericht maximal 10 Spieler eintragen, von denen 2 Torhüter sein müssen.
2. Bei internationalen Wettbewerben für Nationalmannschaften der Länder, die der FIRS angeschlossen sind, darf in der Kategorie Senioren jedes teilnehmende Team, deren Spiele an aufeinander folgenden Tagen ausgetragen werden, insgesamt 11 Spieler – von denen 3 Torhüter sein müssen, anmelden. Für jedes einzelne Spiel ist aber nur die in Ziffer 1 aufgeführte Anzahl zugelassen.
3. Zum Spielbeginn muss jedes Team mindestens 5 spielbereite Spieler auf dem Spielfeld aufbieten, darunter obligatorisch 2 Torhüter – ein aktiver Torhüter und ein Reservetorhüter.
  - 3.1. Während des Spiels darf sich eine Mannschaft zu jedem Zeitpunkt auf dem Spielfeld ergänzen, vorausgesetzt die Spieler wurden vorher korrekt im Spielbericht eingetragen.
  - 3.2. Ist eine Mannschaft während des Spiels zu irgendeinem Zeitpunkt mit nur 2 Spielern auf dem Spielfeld, müssen die Schiedsrichter das Spiel unterbrechen und für beendet erklären. Im Spielbericht wird detailliert festgehalten, welche Umstände zu dieser Entscheidung geführt haben, wie z.B.:
    - 3.2.1. Wurde diese Situation durch Hinausstellungen oder die grundlose Aufgabe von Spielern herbeigeführt, ordnen die Organisatoren gegen die fehlbare Mannschaft ein Forfait an. Der Sieg wird automatisch dem gegnerischen Team zuerkannt.
    - 3.2.2. Mussten die Spieler das Spielfeld hingegen aufgrund von Verletzungen verlassen, können die Veranstalter das Spiel unter Berücksichtigung des Zeitpunktes der Spielunterbrechung ganz oder teilweise wiederholen lassen.
4. Die Spieler und Torhüter beider Mannschaften werden offiziell im Spielbericht erfasst, dies anhand von individuellen Rückennummern (von 1 bis 99), die obligatorisch auf den Trikots und optional auf den Hosen aufgedruckt sind.
5. Ist die Ausrüstung eines Spielers nicht in Ordnung, dürfen die Schiedsrichter das Spiel nur unterbrechen, wenn der betreffende Spieler aktiv ins Spielgeschehen eingreift. Es wird wie in Artikel 24 erläutert ein Teamfoul angezeigt.

**ARTIKEL 11**  
(Reservebank)

1. Gemäss Artikel 7 Ziffer 4 der „Technischen Regeln“ darf eine Mannschaft folgende 12 Personen auf der Reservebank haben:
  - 1.1. 5 Ersatzspieler, darunter mindestens 1 Torhüter
  - 1.2. 2 Mannschaftsdelegierte
  - 1.3. 1 Trainer
  - 1.4. 1 Assistenztrainer (oder Konditionstrainer)
  - 1.5. 1 Arzt
  - 1.6. 1 Masseur (oder Pfleger oder Physiotherapeut)

- 1.7 1 Mechaniker (oder Betreuer)
2. Die Mannschaften nehmen immer die Reservebank vor ihrer eigenen Defensivzone ein. Während der Halbzeitpause wechseln sie deshalb ihre Plätze.
3. Während des Spiels dürfen nur 3 Vertreter jeder Mannschaft – darunter der Trainer – ausserhalb des Spielfeldes vor ihrer Reservebank an der Bande stehen. Alle übrigen Mannschaftsmitglieder müssen sitzen.
4. Geringfügige Vergehen auf der Reservebank werden durch die Schiedsrichter bei einer Unterbrechung korrigiert. Der Mannschaftsdelegierte wird aufgefordert, die Situation zu bereinigen.
5. Bei schweren Disziplinarvergehen auf der Reservebank gehen die Schiedsrichter wie in Artikel 22 beschrieben vor.
6. Spieler oder andere Mannschaftsangehörige, die eine rote Karte erhalten und ausgeschlossen werden, verlieren die Berechtigung, auf der Reservebank zu verbleiben.
  - 6.1 Spieler, die eine blaue Karte (Zeitstrafe) erhalten haben, sitzen ihre Strafe auf einem der Stühle zwischen ihrer Reservebank und dem Zeitnehmertisch ab.
  - 6.2 Hält sich jemand, der ausgeschlossen wurde oder aus einem anderen Grund entgegen der Anweisung der Schiedsrichter unerlaubterweise auf der Reservebank auf, beauftragen die Schiedsrichter den Ordnungsdienst, ihre Entscheidungen durchzusetzen.
7. Neben den Ersatzspielern während einer Auswechslung dürfen nur der Arzt und/oder der Physiotherapeut – nach ausdrücklicher Aufforderung durch die Schiedsrichter – einem verletzten Spieler auf dem Spielfeld zur Hilfe eilen, selbst wenn sie vorgängig von der Reservebank ausgeschlossen wurden.

## ARTIKEL 12

### (Aktionen des Torhüters im Spiel)

1. Wie die anderen Spieler müssen auch die Torhüter ihre Aufgabe auf Rollschuhen ausüben. In ihrem Strafraum besitzen sie bei der Verteidigung ihres Tores in folgenden Situationen besondere Rechte:
  - 1.1 Bei dem Versuch, einen Schuss abzuwehren oder einen Torerfolg zu verhindern, darf der Torhüter knien, sitzen, liegen oder kriechen und den Ball mit irgendeinem Teil seines Körpers stoppen, auch wenn er auf dem Boden liegt.
  - 1.2 Hat er den Ball abgewehrt, muss er seine Position auf Rollschuhen wieder einnehmen. Dabei darf er ein Knie auf dem Boden abstützen, ausser bei der Ausführung eines direkten Freistosses oder eines Penaltys gegen seine Mannschaft, wie in Artikel 28 Ziffer 3 beschrieben.
  - 1.3 Verliert ein Torhüter bei der Abwehr seine Maske, wird kein Foul angezeigt. Die Schiedsrichter wenden die "Vorteilsregel" an und unterbrechen das Spiel falls notwendig nur anschliessend, um dem Torhüter zu erlauben, seine Maske wieder aufzusetzen.
2. Ein Torhüter darf den Ball weder an sich reissen oder mit dem Handschuh festhalten noch den Ball absichtlich unspielbar machen, indem er sich zum Beispiel auf ihn legt oder ihn zwischen den Beinen einklemmt. Bei solchen Vergehen innerhalb des Strafraums unterbrechen die Schiedsrichter sofort das Spiel und ordnen einen Penalty gegen die Mannschaft des fehlbaren Torhüters an. Auf weitere disziplinarische Massnahmen wird verzichtet.
3. Ausserhalb seines Strafraums wird ein Torhüter als Feldspieler betrachtet. Es ist ihm deshalb nicht erlaubt, dort seine besondere Schutzausrüstung einzusetzen. Verletzt ein Torhüter dabei die Spielregeln, unterliegt er den gleichen Bestrafungen wie ein Feldspieler:
  - 3.1 Spielt ein Torhüter absichtlich den Ball mit seinen Handschuhen oder Beinschonern, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel sofort, zeigen dem fehlbaren Torhüter eine blaue Karte und bestrafen ihn wie in Artikel 25 Ziffer 2 beschrieben.

- 3.2 Spielt ein Torhüter den Ball mit dem Stock regelwidrig oder berührt er ihn unabsichtlich mit Handschuh oder Beinschoner, zeigen die Schiedsrichter dem Offiziellen an, ein Teamfoul zu notieren. Das Spiel wird von den Schiedsrichtern nur für einen indirekten Freistoss, aber ohne Disziplinarstrafe, unterbrochen, sofern es keinen Grund für die Anwendung der "Vorteilsregel" gibt.

## KAPITEL IV Spezifische Spielsituationen

### ARTIKEL 13 (Spielbeginn und Wiederanstoss)

1. Das Spiel beginnt und endet stets mit dem Schiedsrichterpfiff. Das Signal des Zeitnehmers ist nur ein Hinweis.
2. Zu Beginn jeder Halbzeit und nach jedem gültigen Torerfolg wird der Ball auf den Mittelpunkt gelegt. Nach dem Schiedsrichterpfiff führt die jeweilige Mannschaft den Anstoss wie folgt aus:
  - 2.1 Zu Beginn des Spiels (1. Halbzeit) durch die Mannschaft, die zuvor durch Münzwurf dazu bestimmt wurde; zu Beginn des zweiten Abschnitts durch das andere Team.
  - 2.2 Nach jedem Torerfolg durch die Mannschaft, die den Treffer kassiert hat.
3. Bei der Ausführung des Anspiels dürfen sich nur 2 Spieler – der ausführende Spieler und ein Mitspieler – im Mittelkreis aufhalten. Alle übrigen Spieler müssen sich in ihrer eigenen Spielfeldhälfte aufhalten.
  - 3.1 Mit dem Schiedsrichterpfiff ist der Ball im Spiel. Die Gegner dürfen den Ball spielen, falls der Anstoss verzögert wird.
  - 3.2 Der Spieler, der den Anstoss ausführt, darf den Ball in die eigene Spielfeldhälfte zurückspielen. Seine Mannschaft hat sodann 5 Sekunden Zeit, um den Ball wieder in die Platzhälfte des Gegners zu spielen. Die Schiedsrichter wenden den Artikel 8 Ziffer 4 entsprechend an.
4. Entscheidet sich der Spieler, der den Anstoss ausführt, nach dem Schiedsrichterpfiff für einen direkten Schuss auf das gegnerische Tor und dringt der Ball dabei in das Tor ein, ohne dass er von einem anderen Spieler berührt wurde, ist der Torerfolg ungültig. Die Schiedsrichter ordnen dann ein Bully an einer der unteren Strafraumecken an, je nachdem wo der Ball ins Tor eindrang.
5. Wird ein Spielabschnitt aufgrund eines Fehlers des Zeitnehmers beendet, bevor die reguläre Spieldauer abgelaufen ist, ordnen die Schiedsrichter einen Wiederanstoss an und fordern die Mannschaften auf, auf das Spielfeld zurückzukehren. Diese Entscheidung muss innerhalb von 5 Minuten nach dem Signal erfolgen, das den Spielabschnitt zu früh beendete.

### ARTIKEL 14 (Time-Out)

1. Jede Mannschaft kann pro Halbzeit ein Time-Out von höchstens 1 Minute Dauer beanspruchen.
  - 1.1 Hat eine Mannschaft während der ersten Halbzeit keine Auszeit beantragt, kann sie nicht in der zweiten Halbzeit zweimal ein Time-Out verlangen.
  - 1.2 Time-Outs sind nur während der normalen Spieldauer möglich. Während der Verlängerung ist kein Time-Out mehr zulässig, auch wenn die Mannschaft während der normalen Spieldauer keines beantragt hat.
2. Ein Delegierter der Mannschaft muss ein Time-Out am Zeitnehmertisch anmelden. Der Zeitnehmer geht unter Beachtung der Ziffer 3 bei der nächsten Spielunterbrechung wie folgt vor:
  - 2.1 den Schiedsrichter durch ein akustisches Signal über das Time-Out informieren und anzeigen, welche der Mannschaften es beantragt hat;

- 2.2 den Zeitablauf (eine Minute) kontrollieren und dem Schiedsrichter die Beendigung des Time-Outs ebenfalls durch ein akustisches Signal anzeigen;
  - 2.3 die beanspruchten Time-Outs jeder Mannschaft auf dem Spielbericht notieren.
3. Ein Time-Out ist erst dann (anlässlich einer Spielunterbrechung) gültig, wenn es vom Schiedsrichter durch einen Pfiff und ein besonderes Zeichen zum Zeitnehmer bestätigt und genehmigt wurde.
- 3.1 Befinden sich zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung ein oder mehrere Spieler verletzt auf dem Spielfeld, beginnt das Time-out erst nach Behandlung der verletzten Spieler bzw. sobald diese das Spielfeld verlassen haben, zu laufen.
  - 3.2 Das Time-Out und die Mannschaft, die es beantragt hat, werden im Spielbericht eingetragen, selbst wenn sie darauf verzichtet, nachdem die Zeitnehmer die Schiedsrichter auf die Beantragung des Time-outs hingewiesen haben.
  - 3.3 Sollte die Mannschaft, welche das Time-Out beantragt hat, die maximale Dauer von 1 Minute nicht ganz beanspruchen wollen, hat der Schiedsrichter die sofortige Fortsetzung des Spiels anzuordnen. Er braucht den Ablauf der Zeit nicht abwarten.
4. Während des Time-Outs dürfen sich die auf dem Spielfeld befindlichen Spieler an der Bande in der Nähe ihrer Auswechselbank versammeln. Auswechslungen von Spielern sind erlaubt, jedoch dürfen andere Mannschaftsangehörige das Spielfeld nicht betreten.
- 4.1 Die Schiedsrichter halten sich mit Blick auf die Auswechselbänke in der Spielfeldmitte auf. Sie nehmen den Spielball an sich.
  - 4.2 Nach Beendigung des Time-Outs erfolgt die Wiederaufnahme des Spiels mit Pfiff des Schiedsrichters.

## ARTIKEL 15

### (Betreten und Verlassen des Spielfeldes – Auswechslungen)

1. Jede Mannschaft betritt und verlässt das Spielfeld durch den Eingang in der Nähe ihrer Auswechselbank. Hier finden auch die Auswechslungen der Spieler statt – einschliesslich der Torhüter. Der einzuwechselnde Spieler darf das Spielfeld erst dann betreten, wenn es der auszuwechselnde Spieler verlassen hat.
2. Auswechslungen dürfen jederzeit vorgenommen werden. Ausgenommen hiervon sind die unter Artikel 19 Ziffern 5.1.2 und 5.1.3 aufgeführten Bedingungen sowie folgende Situationen:
  - 2.1 Während der 5 Sekunden, die für die Ausführung eines direkten Freistosses oder eines Penalty gewährt werden, sind keine Auswechslungen erlaubt.
  - 2.2 Wird dabei dennoch eine Auswechslung vorgenommen, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel sofort, zeigen beiden Spielern (dem eingewechselten und dem ausgewechselten Spieler) eine blaue Karte und ordnen die Wiederholung des direkten Freistosses bzw. des Penaltys an.
  - 2.3 Auswechslungen sind nur erlaubt, bevor die Schiedsrichter die Aufstellung der Spieler auf dem Spielfeld zur Ausführung des direkten Freistosses oder des Penaltys beendet haben.
3. AUSWECHSLUNG VON TORHÜTERN
  - 3.1 Torhüter dürfen unter den gleichen Bedingungen wie Feldspieler ausgewechselt werden. Eine Mannschaft darf die Schiedsrichter um eine Spielunterbrechung von 30 Sekunden bitten, um die Auswechslung durch den Reservetorhüter abzuschliessen.
  - 3.2 Torhüter dürfen auch durch Feldspieler ersetzt werden, aber nur in den letzten 5 Minuten der 2. Halbzeit und unter folgenden Bedingungen:
    - 3.2.1 Da es sich nur um eine taktische Option handelt, darf der ersetzende Spieler keine Teile der Torhüterausrüstung benutzen, auch gelten für ihn nicht die besonderen Rechte eines Torhüters im eigenen Strafraum, wie in Artikel 12 beschrieben.
    - 3.2.2 Gibt es keinen Reservetorhüter mehr und verletzt sich ein Torhüter auf dem Spielfeld oder wird er ausgeschlossen, werden 3 Minuten gewährt, damit sich ein Feldspieler die Torhüterausrüstung anziehen kann. Diesem Spieler stehen dann die besonderen Rechte des Torhüters zu.

- 3.2.3 Sollte sich der zu ersetzende Torhüter in der oben erwähnten Situation weigern, dem Reservespieler seine Ausrüstung zur Verfügung zu stellen, gehen die Schiedsrichter wie folgt vor:
- Sie weisen den Mannschaftskapitän und den Mannschaftsdelegierten an, das durch den Torhüter herbeigeführte Problem zu lösen;
  - Bleiben deren Bemühungen erfolglos, beenden die Schiedsrichter das Spiel und beschreiben die Fakten im Spielbericht. Die verursachende Mannschaft verliert das Spiel forfait mit 0-10 Toren.
- 3.3 Ist ein Torhüter auf dem Spielfeld verletzt oder ist seine Ausrüstung beschädigt (Ausnahme: Ziffern 3.3.1 und 3.3.2 dieses Artikels), unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel und bemühen sich um Auswechslung durch den Reservetorhüter.
- 3.3.1 Wenn ein Torhüter einen Spielunterbruch benutzt, um mit der Erlaubnis der Schiedsrichter bei der Reservebank sein Helmvisier zu reinigen oder seine Ausrüstung in Ordnung zu bringen, ist eine Auswechslung nicht zwingend.
- 3.3.2 Fährt der Torhüter ohne Erlaubnis der Schiedsrichter zur Reservebank, wird ein Teamfoul angezeigt und die Auswechslung durch den Ersatztorhüter angeordnet.
- 3.3.3 Während eines Time-Outs kann der Torhüter sein Helmvisier reinigen oder seine Ausrüstung in Ordnung bringen, ohne die Schiedsrichter vorgängig um Erlaubnis zu bitten.
- 3.4 Torhüter, die im Spielbericht als solche eingetragen sind, dürfen auch nur Torhüter ersetzen, niemals Feldspieler.
4. **REGELWIDRIGES AUSWECHSELN UND BESTRAFUNG DER VERURSACHER**
- 4.1 Einzuwechselnde Spieler dürfen das Spielfeld nicht betreten, bevor es der auszuwechselnde Spieler verlassen hat.
- 4.2 Sollte dies dennoch geschehen, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel sofort, zeigen beiden Spielern (dem einwechselnden und dem auswechselnden Spieler) eine blaue Karte und führen die in Artikel 25 Ziffer 2 beschriebenen Massnahmen durch.
5. **BETRETEN ODER VERLASSEN DES SPIELFELDES - SPRINGEN ÜBER DIE BANDE**
- 5.1 Fällt ein Spieler infolge einer Spielaktion über die Bande, erlauben ihm die Schiedsrichter, über die Bande zu steigen, um wieder ins Spielfeld zurückzukehren.
- 5.2 Spieler dürfen ohne vorherige Erlaubnis der Schiedsrichter nicht über die Bande springen. Sollte dies dennoch der Fall sein, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel sofort und zeigen entsprechend Artikel 24 ein Teamfoul gegen die Mannschaft des fehlbaren Spielers an.
- 5.3 Betritt ein Spieler das Spielfeld durch Springen über die Bande, um eine regelwidrige Auswechslung vorzunehmen, wird dies als schwerwiegender Verstoss taxiert. Die Schiedsrichter gehen dann wie in Ziffer 4.2 dieses Artikels beschrieben vor.

## **ARTIKEL 16** **(Spielen des Balls)**

- Der Ball darf nur mit dem Stock gespielt werden. Er darf mit dem Rollschuh oder irgendeinem Teil des Körpers gestoppt werden, solange dadurch ein Torerfolg nicht verhindert wird, aber nie mit der Hand.
- Den Ball zu berühren oder zu spielen, während man auf dem Boden liegt oder diesen mit einem Körperteil berührt, sowie den Ball mit der Hand zu stoppen oder ihn absichtlich zu kicken, stellen Regelwidrigkeiten dar, die wie folgt bestraft werden:
  - Befand sich der Verursacher im eigenen Strafraum, ist ein Penalty anzuordnen.
  - Befand sich der Verursacher ausserhalb seines Strafraums, wird wie folgt vorgegangen:
    - Direkter Freistoss gegen die Mannschaft des Verursachers, wenn mit dem Verstoss eine klare Torchance unterbunden wurde; oder ein
    - Indirekter Freistoss in allen anderen Situationen, es sei denn, die "Vorteilsregel" kann angewendet werden.
- BALL "IM SPIEL"**
  - Der Ball ist "im Spiel", sobald die Schiedsrichter zum Spielbeginn bzw. zur Spielfortsetzung pfeifen oder wenn ein Spieler nach einer Spielunterbrechung beim indirekten Freistoss den Ball berührt.

3.2 Der Ball bleibt auch dann "im Spiel", wenn er den Schiedsrichter berührt hat oder wegen eines Abprallers (Torgehäuse, Bande, Abwehr durch den Torhüter, Aufeinanderprallen zweier Stöcke, etc.) die Höhe von 1,50 Meter übersteigt.

#### 4. BALL "NICHT IM SPIEL"

Der Ball ist immer dann "nicht im Spiel", wenn die Schiedsrichter das Spiel unterbrechen, oder wenn

- 4.1 der Ball in den Beinschienen des Torhüters stecken bleibt oder im Auffang- oder Tornetz liegt. In einem solchen Fall wird das Spiel unterbrochen und mit einem Bully an einer der unteren Strafraumecken fortgesetzt.
- 4.2 der Ball das Spielfeld verlässt, nachdem er von einem Spieler berührt wurde. Das Spiel wird dann unterbrochen und mit einem indirekten Freistoss gegen die Mannschaft des Verursachers fortgesetzt.
- 4.3 der Ball das Spielfeld nach dem Aufeinanderprallen zweier Stöcke verlässt. Sind zwei oder mehr Spieler in einer solchen Situation beteiligt und die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, welcher Spieler den Ball zuletzt berührt hat, wird das Spiel mit einem Bully fortgesetzt.

#### 5. DEFEKTER BALL

Ist der Ball defekt, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel und tauschen den Ball aus. Das Spiel wird mit einem Bully fortgesetzt.

#### 6. HOCHSPIELEN DES BALLE

- 6.1 Im Spiel darf der Ball nicht höher als 1,50 Meter gespielt werden, ausser vom Torhüter in seinem Strafraum.
- 6.2 Das Spiel wird nicht unterbrochen, wenn der Ball als Abpraller die reguläre Höhe übersteigt, so z.B.:
  - 6.2.1 Abpraller vom Torgehäuse und den Banden, vorausgesetzt der Ball verlässt dann nicht das Spielfeld;
  - 6.2.2 Abpraller von Körper, Stock oder Rollschuhen eines Feldspielers.

#### 7. HALTUNG DES STOCKS BEIM SPIELEN DES BALLE ODER BEIM SCHUSS

- 7.1 Der Ball muss mit der Rundung des Stocks gespielt werden. Es ist nicht erlaubt, den Ball mit der Kante des Stocks zu schneiden oder zu schlagen.
- 7.2 Eine regelwidrige Handhabung des Stocks wird als "gefährliches Spiel" betrachtet und entsprechend Artikel 24 mit einem Teamfoul geahndet.
- 7.3 Ein Spieler, der den Ball führt, oder der aktiv ins Spielgeschehen eingreift, darf seinen Stock nicht über Schulterhöhe heben, es sei denn, er schießt gerade auf das gegnerische Torgehäuse und stellt damit keine Gefahr für andere Spieler auf dem Spielfeld dar (Mitspieler oder Gegenspieler).

#### 8. EINSCHRÄNKUNGEN BEI DEN AKTIONEN DER SPIELER

- 8.1 Ein Spieler darf in den folgenden Situationen weder den Ball spielen noch aktiv ins Spielgeschehen eingreifen:
  - 8.1.1 wenn die Rollen seiner Rollschuhe blockiert sind;
  - 8.1.2 wenn einer seiner Rollschuhe beschädigt ist oder sich das Gestell vom Schuh gelöst hat;
  - 8.1.3 wenn er seinen Stock nicht in den Händen hält;
  - 8.1.4 wenn ein Teil seines Körpers den Boden berührt, ausgenommen die Torhüter in ihren Strafräumen;
  - 8.1.5 wenn er sich am Torgehäuse anlehnt oder daran festhält, ausgenommen die Torhüter in ihren Strafräumen;
  - 8.1.6 wenn er mit dem Ball hinter dem Torgehäuse stehen bleibt und es als Hindernis nutzt.
- 8.2 Spieler, deren Ausrüstung nicht den Regeln entsprechen, werden durch die Schiedsrichter aufgefordert, das Spielfeld bei der nächsten Unterbrechung zu verlassen.
  - 8.2.1 Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel aber nur, wenn ein Spieler unter diesen Bedingungen aktiv am Spiel teilnimmt oder dies versucht.
  - 8.2.2 In solchen Fällen zeigen die Schiedsrichter ein Teamfoul gegen den Verursacher an – strafbar nach Artikel 24.

**ARTIKEL 17**  
**(Gültigkeit von Torerfolgen)**

**1. ANERKENNUNG EINES TORERFOLGES**

- 1.1 Um ein reguläres Tor zu erzielen, muss der Ball vollständig die Torlinie zwischen den beiden Pfosten überqueren und unterhalb der Querlatte in das Torgehäuse eindringen, ohne dass der Ball vom angreifenden Spieler geworfen, mit dem Fuss gekickt oder mit irgendeinem Körperteil in das Tor befördert wurde.
- 1.2 Ein Tor ist immer dann gültig, wenn es wie folgt erzielt wird:
  - 1.2.1 Als regulärer Schuss von irgendeiner Stelle des Spielfeldes, sofern der Ball nicht sofort nach einem indirekten Freistoss oder nach einem Anspiel in das Torgehäuse eindringt, ohne von einem anderen Spieler berührt worden zu sein.
  - 1.2.2 Nach einem regulären Bully, auch wenn der Ball sofort in das Torgehäuse eindringt, ohne von einem weiteren Spieler berührt worden zu sein.
  - 1.2.3 Als Eigentor, unabhängig von der Position des Spielers auf dem Spielfeld, wenn der Ball mit dem Stock oder einem Teil des Körpers in das Torgehäuse der eigenen Mannschaft befördert wird.
- 1.3 Prallt der Ball von den Torpfosten, von der Querlatte oder von der Bande ab, übersteigt die Höhe von 1,50 Meter und fällt dann auf den Rücken des Torhüters und dringt in das Torgehäuse ein, erklären die Schiedsrichter den Torerfolg für gültig, weil der Spieler, der den Schuss abgegeben hat, keinen Fehler begangen hat.
- 1.4 Wirft ein Spieler der abwehrenden Mannschaft seinen Stock, seine Maske oder seine Handschuhe in der Absicht, das Eindringen des Balles in das Torgehäuse zu verhindern, erfolglos nach dem Ball, warten die Schiedsrichter den weiteren Verlauf der Aktion ab und gehen anschliessend disziplinarisch gegen den Verursacher vor.

**2. UNGÜLTIGE TORE**

- 2.1 Ein Tor ist ungültig, wenn es wie folgt erzielt wird:
  - 2.1.1 Bei einem indirekten Freistoss, wenn der Ball ohne Berührung eines zweiten Spielers ins Tor dringt.
  - 2.1.2 Wenn der Ball beim Anspiel in der Platzmitte direkt ins Torgehäuse eindringt, ohne von einem anderen Spieler berührt worden zu sein.
  - 2.1.3 Wenn ein Eingriff von ausserhalb des Platzes das Spielgeschehen regelwidrig beeinflusst.
- 2.2 Bei jeder der oben aufgeführten Situationen wird das Spiel mit einem Bully fortgesetzt.

**3. TORERFOLG AM ENDE DES SPIELS ODER AM ENDE DER ERSTEN HALBZEIT**

Wird ein gültiger Torerfolg erzielt und gleichzeitig vom Zeitnehmer akustisch das Ende des Spiels oder der ersten Halbzeit angezeigt, lassen die Schiedsrichter am Mittelpunkt ein Anspiel ausführen, um so den Torerfolg zu bestätigen. Unmittelbar danach beenden sie die Halbzeit oder das Spiel.

**ARTIKEL 18**  
**(Blocken und Behinderung)**

**1. BLOCKEN**

Blocken ist eine regelgerechte taktische Aktion, die von einem Angreifer ausgeführt wird, der – im Blickfeld des Gegners und ohne Körperkontakt – versucht, einen Gegenspieler daran zu hindern, eine aussichtsreiche Position einnehmen zu können, und dadurch die Effektivität der Abwehraktion hemmt.

- 1.1. Der „Blocker“ darf sich seitlich, frontal oder schräg aufstellen und den Block statisch (ohne Ball) oder dynamisch (mit Ball) durchführen.
- 1.2. Steht der blockende Spieler still, darf er so dicht wie er möchte blocken, vorausgesetzt er stellt keinen Körperkontakt her.
- 1.3. Befindet sich der Spieler, der geblockt werden soll, in Bewegung, muss ihm der Spieler, der blocken will, ausreichend Raum (mindestens 50 cm) lassen, um ein Ausweichen (Anhalten oder Richtungsänderung) zu ermöglichen.
- 1.4. Der „Blocker“ darf nicht aggressiv vorgehen. Er ist beim Blocken leicht nach vorne gebeugt und behält seinen Stock unten.

## 2. VERHINDERN DES BLOCKS

Einen Block zu verhindern, ist eine nützliche und erlaubte Taktik, bei der der angreifende Spieler keinen Raum besetzt und keinen Körperkontakt zum gegnerischen Abwehrspieler herstellen darf.

## 3. BEWEGLICHE SPERRE

Eine bewegliche Sperre (so genannter „Vorhang“) ist eine regelgerechte taktische Aktion eines angreifenden Spielers, der – mit oder ohne Ballbesitz – vor dem Abwehrspieler her läuft, um ihn daran zu hindern, auf die gegnerische Aktion einzuwirken und den ballführenden Spieler anzugreifen.

## 4. REGELWIDRIGES BLOCKEN

„Blocken“ ist in folgenden Spielsituationen nicht erlaubt:

4.1 Der „Blocker“ stellt einen Körperkontakt mit dem Gegenspieler her.

4.2 Der „Blocker“ zeigt sich aggressiv und hält seinen Stock oberhalb seiner Rollschuhe, um sich zusätzlichen Raum zu verschaffen oder seinen Gegenspieler einzuschüchtern.

4.3 Der „Blocker“ hält in seiner Bewegung den Minimalabstand von 50 cm nicht ein, stösst den Gegenspieler oder rempelt ihn an.

## 5. BEHINDERUNG (Sperrungen ohne Ball)

Eine Behinderung ist eine regelwidrige Aktion, bei der ein Spieler absichtlich Körperkontakt mit einem Gegner herstellt, um dessen Gegenwehr bei einem Schuss und/oder beim Spielaufbau zu verhindern, so z.B.:

5.1 Sich einem Gegner in den Weg stellen oder ihm den Weg abschneiden, um zu verhindern, dass er den Ball spielen oder an der Angriffsaktion teilnehmen kann.

5.2 Einen Gegner gegen die Bande drücken, um zu verhindern, dass er den Ball spielt.

5.3 Sich am Torgehäuse oder an der Bande festhalten oder dagegen lehnen, um den Weg für einen Gegner abzusperren und ihn daran zu hindern, sich frei zu bewegen.

5.4 In die Schutzzone des gegnerischen Torhüters eindringen oder dort stehen bleiben, ohne im Ballbesitz zu sein.

6. Ein regelwidriges Blocken bzw. eine Behinderung wird entsprechend Artikel 24 mit einem Teamfoul bestraft.

6.1 Die Schiedsrichter müssen die Spielsituationen korrekt „lesen“ und bewerten. Sie unterscheiden dabei zwischen:  
- regelwidrigen und strafbaren Aktionen (regelwidriges Blocken und Behinderung), die mit Absicht bzw. Körperkontakt zum Gegenspieler vorgenommen werden, und  
- regelgerechten Aktionen, die den Wettbewerbscharakter des Spiels steigern und nicht bestraft werden sollten.

6.2 Wenn sich im Spielverlauf ein Spieler im Laufweg des Gegners aufhält, ist er nicht verpflichtet, beiseite zu fahren und den Weg frei zu geben. Er darf in des Gegners Laufrichtung verbleiben und vor ihm stehen bleiben, solange er sich nicht bewegt.

## ARTIKEL 19

### (Weitere besondere Spielsituationen)

## 1. VERSCHIEBEN DES TORGEHÄUSES

Wird ein Torgehäuse verschoben, müssen die Schiedsrichter wie folgt vorgehen:

1.1 Wurde das Torgehäuse von einem Spieler absichtlich verschoben, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel sofort, zeigen dem Verursacher die blaue Karte und sprechen die in Artikel 25 Ziffer 2 aufgeführten Strafen aus.

1.2 Wurde das Tor von irgendeinem Spieler unabsichtlich verschoben, gehen die Schiedsrichter wie folgt vor:

1.2.1 Sie versuchen das Tor auf seinen Platz zurückzuschieben, um eine Spielunterbrechung zu vermeiden.

1.2.2 Ist dies nicht möglich, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel und stellen das Tor zurück. Das Spiel wird mit einem indirekten Freistoss durch die Mannschaft fortgesetzt, die zum Zeitpunkt der Unterbrechung in Ballbesitz war.

## 2. BULLY

2.1 Nach einer Spielunterbrechung durch die Schiedsrichter wird das Spiel unter den folgenden Bedingungen mit einem Bully fortgesetzt:

- 2.1.1 Die Unterbrechung erfolgte nicht aufgrund eines angezeigten Fouls, und die Schiedsrichter sind sich nicht sicher, welche Mannschaft zum Zeitpunkt der Unterbrechung in Ballbesitz war.
- 2.1.2 Die Unterbrechung erfolgte aufgrund der Anzeige von zwei Fouls gleicher Schwere, die gleichzeitig von Spielern beider Mannschaften erfolgten.
- 2.2 Zur Ausführung eines Bullys stehen sich je 1 Spieler der beiden Mannschaften gegenüber. Beide kehren der eigenen Spielfeldhälfte den Rücken zu. Die Stöcke halten sie mit der Rundung auf den Boden und 20 cm vom Ball entfernt.
  - 2.2.1 Mit Ausnahme der Spieler, die das Bully ausführen, müssen sich alle Spieler mindestens 3 Meter vom Bullypunkt entfernt aufhalten.
  - 2.2.2 Bei einem Bully dürfen die Spieler den Ball erst nach dem Pfiff des Schiedsrichters berühren.
  - 2.2.3 Wird der Ball von einem Spieler vor dem Pfiff des Schiedsrichters bewegt, erhält die gegnerische Mannschaft an der gleichen Stelle sofort einen indirekten Freistoss zugesprochen.
- 2.3 Die Schiedsrichter zeigen die Stelle, an der das Bully auszuführen ist, an - je nach dem, wo sich der Ball befunden hat, als das Spiel unterbrochen wurde. Ausgenommen hiervon sind folgende Situationen:
  - 2.3.1 Bei einem ungültigen Torerfolg nach einem Anspiel oder nach einem indirekten Freistoss wird das Bully in der Strafraumecke ausgeführt, die dem Punkt am nächsten liegt, an der der Ball ins Torgehäuse eindrang oder an dem der indirekte Freistoss ausgeführt wurde.
  - 2.3.2 Befindet sich der Ball "nicht im Spiel", in den Beinschienen des Torhüters oder aussen im Tornetz, wird das Bully in einer der unteren Strafraumecken ausgeführt.
  - 2.3.3 Erfolgt die Spielunterbrechung, während sich der Ball innerhalb des Strafraums oder im Raum zwischen der verlängerten Torlinie und der Bande befindet, wird das Bully an der Strafraumecke ausgeführt, die der Stelle am nächsten liegt, an der sich der Ball bei der Spielunterbrechung befand.

### 3. SPIELAUFGABE

Verlässt eine Mannschaft freiwillig das Spiel, entweder während eines Freundschaftsturniers oder während einer offiziellen Veranstaltung, wird sie vom weiteren Wettbewerb ausgeschlossen und mit einer Geldstrafe belegt, die von den zuständigen Gremien festzulegen ist.

### 4. PANNEN ODER SCHÄDIGENDE EREIGNISSE WÄHREND EINES SPIELS

- 4.1 Ereignen sich Unterbrechungen während eines Spiels – aufgrund von Stromausfall, Beschädigungen des Spielfeldes oder weil die Spielfläche nass und rutschig wird – dürfen die Schiedsrichter eine Frist von maximal 60 Minuten ansetzen, damit der Schaden behoben und das Spiel fortgesetzt werden kann.
- 4.2 Die erwähnte zusätzliche Wartefrist ist die maximale Dauer, die die Schiedsrichter für eine Unterbrechung während eines Spieles nutzen können, um diese Probleme zu lösen.
- 4.3 Sind die in Ziffer 4.1 erwähnten 60 Minuten abgelaufen, ohne dass sich die Probleme beheben liessen, beenden die Schiedsrichter das Spiel und informieren die Mannschaftskapitäne über ihre Entscheidung. Die Gründe sind auf dem Matchblatt einzutragen.

### 5. VERLETZTE SPIELER

- 5.1 Ist ein Spieler verletzt und bleibt ohnmächtig auf dem Spielfeld liegen, müssen die Schiedsrichter das Spiel sofort unterbrechen und dem Arzt und/oder dem Physiotherapeuten erlauben, das Spielfeld zu betreten, um die notwendige Hilfe zu leisten.
  - 5.1.1 Während ein Spieler auf dem Spielfeld behandelt wird, dürfen sich die anderen Spieler in der Nähe ihrer Reservebank oder sonstwo auf dem Spielfeld versammeln.
  - 5.1.2 Ein Spieler, der sich behandeln lässt, muss ersetzt werden, auch dann, wenn er sich erholt hat und das Spiel fortsetzen kann - es sei denn, es sind keine Ersatzspieler vorhanden.
  - 5.1.3 Jeder verletzte Spieler, der Hilfe auf dem Spielfeld erhalten hat, kann einen Spieler erst nach der Spielfortsetzung ersetzen, die von den Schiedsrichtern an der Stelle angeordnet wird, an der sich der Ball bei der Spielunterbrechung befand:
    - a) Mit einem indirekten Freistoss durch die Mannschaft, die bei der Spielunterbrechung in Ballbesitz war; oder
    - b) Mit einem Bully, wenn nicht deutlich erkennbar war, welche Mannschaft den Ball führte.

- 5.2 Verletzt sich ein Torhüter während einer Abwehraktion und wird unmittelbar danach ein Tor erzielt, so ist der Torerfolg gültig.

## KAPITEL V Fouls und Strafen - Vorteilsregel

### ARTIKEL 20 (Arten von Fouls und Regelverstössen – Vorteilsregel)

1. Widerhandlungen gegen die Rollhockey-Spielregeln lassen sich wie folgt einteilen:
  - 1.1 Verstösse und technische Fouls
  - 1.2 Verstösse und disziplinarische Fouls
2. Verstösse und disziplinarische Fouls müssen unterschieden werden nach:
  - 2.1 Schwere:
    - 2.1.1 Geringfügige Fouls = als Team-Fouls zu werten
    - 2.1.2 Schwere Fouls = mit blauen Karten zu ahnden
    - 2.1.3 Besonders schwere Fouls = mit roten Karten zu ahnden
  - 2.2 Art:
    - 2.2.1 Verbale Fouls
    - 2.2.2 Fouls mit Körperkontakt
  - 2.3 Zeitpunkt:
    - 2.3.1 Fouls während des laufenden Spiels
    - 2.3.2 Fouls während einer Spielunterbrechung
  - 2.4 Ort:
    - 2.4.1 Fouls auf dem Spielfeld
    - 2.4.2 Verstösse auf der Reservebank
3. VERSTÖSSE UND VORTEILSREGEL
  - 3.1 Ausser in Situationen, in denen die Schiedsrichter die Vorteilsregel anwenden müssen, damit die Mannschaft des Verursachers nicht von einer Unterbrechung profitieren kann (das Spiel läuft weiter), müssen alle während des Spiels begangenen Regelverstösse entsprechend den Spielregeln und den Technischen Regeln angezeigt und bestraft werden.
  - 3.2 Die Schiedsrichter dürfen das Spiel nur unterbrechen, um ein Foul anzuzeigen, das die Spielregeln so stark verletzt, dass die gegnerische Mannschaft am Spiel gehindert wurde.
    - 3.2.1 Bei Fouls, die mit einer blauen oder roten Karte geahndet werden, entfällt die Vorteilsregel. Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel sofort und bestrafen den fehlerhaften Spieler (Karte) und seine Mannschaft ("Powerplay") entsprechend - mit Penalty, wenn das Foul im Strafraum war, mit direktem Freistoss, wenn das Foul ausserhalb des Strafraums war.
    - 3.2.2 Wird mit oder vor dem Spielunterbruch ein Tor erzielt, anerkennen es die Schiedsrichter. Danach werden die unter Ziffer 3.2.1 erwähnten Sanktionen ausgesprochen, ohne aber den Penalty bzw. direkten Freistoss anzuordnen.
  - 3.3 Bei geringfügigen Fouls oder technischen Verstössen wird immer dann die Vorteilregel angewandt, wenn der angreifende Spieler im Ballbesitz bleibt und seine Aktion fortführen kann. Die Schiedsrichter lassen das Spiel laufen, berücksichtigen aber die unter Artikel 24 Ziffer 6.2.1 erwähnte Ausnahme.

**ARTIKEL 21**  
**(Bestrafungen für Fouls – Allgemeine Regeln)**

1. Alle Fouls und Verletzungen der Spielregeln müssen angemessen und wie folgt bestraft werden:
  - 1.1 **Technische Strafen**, bestehend aus:
    - 1.1.1 Indirekter Freistoss;
    - 1.1.2 Direkter Freistoss; und
    - 1.1.3 Penalty
  - 1.2 **Disziplinarstrafen**, bestehend aus:
    - 1.2.1 Zeitstrafe (*blaue Karte*)
    - 1.2.2 Endgültiger Ausschluss vom Spiel (*rote Karte*)
2. Ausser in Situationen, in denen die Schiedsrichter die Vorteilsregel anwenden, muss jedes Foul, das während des Spiels begangen wird, entsprechend seiner Schwere bestraft werden. Hierbei ist ein Foul strenger zu werten, wenn es einen Torerfolg verhindert.
3. **RAUES UND UNKORREKTES SPIEL**
  - 3.1 Raves und unkorrektes Spiel ist nicht erlaubt und wird bestraft. Zum Beispiel:
    - 3.1.1 einen Gegner gegen das Torgehäuse oder gegen die Bande pressen;
    - 3.1.2 Schubsen, Drücken und absichtliche Behinderung eines Gegners;
    - 3.1.3 Mit dem Stock fechten, gegnerische Spieler schlagen oder sie an ihrer Ausrüstung oder am Körper festhalten;
    - 3.1.4 Kämpfen, boxen, treten oder jede andere Art von Gewalttätigkeit;
  - 3.2 Mit Ausnahme des Torhüters innerhalb seines Strafraums darf sich kein anderer Spieler am Torgehäuse festhalten und den Ball spielen;
  - 3.3 Einen Gegner mit dem Stock schlagen oder haken stellt eine gewalttätige und gefährliche Aktion dar, die von den Schiedsrichtern sowohl technisch als auch disziplinarisch schwer zu bestrafen ist.
4. **ORT DER FOULS**
  - 4.1 Der "Ort, an dem sich das Foul ereignete", ist dort, wo sich der Ball im Augenblick des Regelverstosses befand, als das Spiel noch lief.
  - 4.2 Übersteigt der Ball infolge eines Schusses die Höhe von 1,50 Meter, ist die Stelle des Fouls dort, wo die Aktion stattfand, d.h. die Stelle, an der der Schuss abgegeben wurde.
5. **FOULS GEGEN EINE MANNSCHAFT IN IHRER DEFENSIVZONE**
  - 5.1 Unter Vorbehalt der Ziffer 5.2 dieses Artikels: Geschieht ein Foul gegen eine Mannschaft in ihrer Defensivzone – d.h. im Raum zwischen der gedachten Verlängerung der Strafraumlinien zu den Banden hin – darf der Ball sofort gespielt werden, ohne dass er genau an die Stelle, an der sich das Foul ereignet hat, oder auf eine der Strafraumecken gelegt werden muss.
  - 5.2 Bevor ein Freistoss ausgeführt werden kann, muss der Ball ruhig liegen.
6. **GLEICHZEITIG STATTFINDENDE FOULS ODER VERSTÖSSE**
  - 6.1 Begehen zwei Spieler – jeweils einer pro Team – gleichartige Fouls, erhalten beide eine Disziplinarstrafe (soweit erforderlich) und das Spiel wird mit einem Bully fortgesetzt:
    - 6.1.1 An der Stelle, an der sich die Fouls ereignet haben, sofern dies an der gleichen Stelle geschah; oder
    - 6.1.2 An der Stelle, an der sich der Ball befand, falls sich die Fouls an verschiedenen Stellen ereignet haben.
  - 6.2 Begehen zwei Spieler – jeweils einer pro Team – gleichzeitig verschiedenartige Fouls, erhalten beide eine Disziplinarstrafe (soweit erforderlich). Die technische Strafe wird gegen die Mannschaft angeordnet, deren Spieler das schwerere Foul begangen hat.
  - 6.3 Begehen zwei Spieler – der gleichen Mannschaft – gleichzeitig verschiedenartige Fouls, erhalten beide eine Disziplinarstrafe (soweit erforderlich). Die technische Strafe zur Spielfortsetzung richtet sich nach dem schwereren Foul.

## 7. FOULS ODER VERSTÖSSE AUS DER DISTANZ

- 7.1 Bei Fouls aus der Distanz (Wurf von Stöcken, Handschuhen, Torhüterhelmen, etc.) während des Spiels wägen die Schiedsrichter das „Resultat“ des Verstosses ab und entscheiden wie folgt:
- 7.2 Im Falle eines erfolglosen Versuchs zum Vereiteln einer Torchance (d.h. der Angreifer wird nicht behindert oder getroffen) lassen die Schiedsrichter den Vorteil laufen und entscheiden nach Abschluss der Aktion folgendes:
  - 7.2.1 Wird ein reguläres Tor erzielt, anerkennen es die Schiedsrichter und setzen danach die in Ziffer 7.4 dieses Artikels beschriebenen Sanktionen um.
  - 7.2.2 Wird kein Tor erzielt, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel sofort und entscheiden gemäss Ziffern 7.4 und 7.5 dieses Artikels.
- 7.3 War der Versuch zum Vereiteln einer Torchance erfolgreich (d.h. der Angreifer wurde getroffen), unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel sofort und entscheiden gemäss Ziffern 7.4 und 7.5 dieses Artikels.
- 7.4 In allen o.e. Situationen treffen die Schiedsrichter folgende Disziplinarmaßnahmen:
  - 7.4.1 Wenn der fehlbare Spieler identifiziert werden kann: rote Karte und definitiver Ausschluss
  - 7.4.2 Wenn der fehlbare Spieler nicht identifiziert werden kann: Vorgehen nach Artikel 22 Ziffer 2.2
  - 7.4.3 Die Mannschaft des fehlbaren Spielers wird in jedem Fall mit „Powerplay“ gemäss Artikel 9 bestraft.
- 7.5 Nach den in den o.e. Ziffern 7.2.2 und 7.3 erwähnten Situationen wird das Spiel mit einem direkten Freistoss oder einem Penalty wieder aufgenommen, und zwar wie folgt:
  - 7.5.1 Bei einem „erfolgreichen Versuch“ (Gegenspieler getroffen) ist der Ort massgebend, wo der Spieler getroffen wurde.
  - 7.5.2 Bei einem „erfolglosen Versuch“ (Gegenspieler nicht getroffen) ist der Ort massgebend, wo sich der Ball im Moment des Spielunterbruchs befand.

## ARTIKEL 22

### (Verstösse ausserhalb des Spielfelds)

1. Fouls oder Verstösse (schwere oder besonders schwere), die Mannschaftsangehörige (Spieler, Delegierte, technisches Personal und Betreuer) auf der Reservebank verursachen sind beispielsweise:
  - 1.1 Einen Stock oder einen anderen Gegenstand auf das Spielfeld werfen;
  - 1.2 Protestieren oder deutliches Missfallen gegen die Schiedsrichterentscheidungen zeigen;
  - 1.3 Die Anweisungen der Schiedsrichter hinsichtlich Verhalten und Handlungsweise auf der Reservebank beharrlich missachten;
  - 1.4 Beleidigung, Bedrohung oder Aggression gegen irgendeinen Beteiligten am Spiel (Schiedsrichter, Zeitnehmer und Offizielle am Zeitnehmertisch, Angehörige der gegnerischen oder der eigenen Mannschaft, Zuschauer);
  - 1.5 Während des laufenden Spiels das Spielfeld betreten oder auf andere Weise versuchen, die Schiedsrichter oder die Aktionen der Spieler auf dem Spielfeld zu beeinflussen;
  - 1.6 Offenkundig unfaires Verhalten und Unsportlichkeit;
  - 1.7 Die Reservebank verlassen und sich an anderer Stelle des Spielfeldes aufhalten (Ausnahme: Spieler, die sich einwärmen wollen, um später ins Spiel einzugreifen);
  - 1.8 Manipulation der Spieluhr, wenn sie ein Delegierter einer der beteiligten Mannschaften kontrollieren will.
2. Sich ausserhalb des Spielfelds ereignende Verstösse sind wie folgt zu bestrafen:
  - 2.1 STRAFEN GEGEN DIE IDENTIFIZIERTEN VERURSACHER
    - 2.1.1 Spieler und Cheftrainer erhalten, je nach Schwere des Verstosses, eine blaue oder rote Karte und leisten die entsprechende Strafe ab, unter Beachtung folgender Vorgaben:
    - 2.1.2 Unter Berücksichtigung des Artikels 25 Ziffer 2.1.4: Wird dem Cheftrainer eine blaue Karte gezeigt, ist er nicht vom Spiel ausgeschlossen, aber seine Mannschaft muss „in Unterzahl spielen“ (2 Minuten), ein Spieler (wird vom Trainer bestimmt) muss das Spielfeld verlassen. Dieser Spieler erhält allerdings keinerlei Bestrafung und darf auch das Spielfeld wieder betreten, um einen Mitspieler zu ersetzen.
    - 2.1.3 Den anderen Mannschaftsangehörigen – Delegierte, Assistententrainer und Mitglieder des technischen Teams – wird eine rote Karte gezeigt. Sie müssen die Reservebank verlassen.

## 2.2 STRAFEN GEGEN NICHT IDENTIFIZIERBARE VERURSACHER

- 2.2.1 Beim ersten Verstoss, der nicht zugeordnet werden kann, erhält der Trainer eine blaue Karte, er wird jedoch nicht ausgeschlossen.
- 2.2.2 Sollte sich diese Situation wiederholen, erhält der Trainer eine rote Karte, und er wird vom Spiel ausgeschlossen. Er muss die Reservebank verlassen.
- 2.2.3 Falls der Trainer bereits ausgeschlossen wurde, erhält der Mannschaftsdelegierte eine rote Karte oder bei dessen Abwesenheit der Mannschaftskapitän auf dem Spielfeld.

## 2.3. STRAFEN GEGEN DIE MANNSCHAFT DES VERURSACHERS

- 2.3.1 Die Mannschaft des Verursachers wird disziplinarisch bestraft und muss in Unterzahl spielen (zwei oder vier Minuten, je nach Farbe der gezeigten Karte).
- 2.3.2 Die Mannschaft des Verursachers wird zusätzlich technisch mit einem direkten Freistoss bestraft, es sei denn, der Verstoss ereignet sich während einer Spielunterbrechung. Eine technische Bestrafung ist dann nicht anzuzeigen.

## ARTIKEL 23 (Technische Fouls)

1. Technische Fouls beinhalten alle Verstösse auf dem Spielfeld, die sich im Wesentlichen auf die Verletzung der Spielregeln, der Spielvorgänge oder technischen Zeichen beziehen, die in den Spielregeln aufgeführt sind, wie z.B.:
  - 1.1 Absichtliches Verzögern nach dem Time-out-Signal;
  - 1.2 Im Besitz des Balles hinter dem Tor oder in einer Spielfeldecke stehen bleiben;
  - 1.3 Den Ball über die erlaubte Höhe spielen;
  - 1.4 In der Schutzzzone des gegnerischen Torhüters stehen bleiben, ohne im Besitz des Balles zu sein;
  - 1.5 Foulspiel bei einem Bully (den Ball vor dem Schiedsrichterpfiff spielen, ein Foul des Gegners provozieren, etc.);
  - 1.6 Überschreiten der erlaubten Zeit, den Ball in der eigenen Defensivezone halten zu dürfen (fünf oder zehn Sekunden);
  - 1.7 Spielen des Balles ohne vollständige Ausrüstung (ohne Stock oder Schienbeinschützer, beschädigter Rollschuh, etc.);
  - 1.8 Regelwidriges Verhindern eines Torerfolges (den Ball mit der Hand oder dem Fuss abfangen);
  - 1.9 Absichtliches Kicken des Balles mit dem Rollschuh;
  - 1.10 Aufnehmen, Blockieren oder Spielen des Balles mit der Hand;
  - 1.11 Der Torhüter legt sich absichtlich auf den Ball oder blockiert ihn zwischen den Beinen, so dass er nicht gespielt werden kann;
  - 1.12 Den Ball absichtlich aus dem Spielfeld schlagen;
  - 1.13 Den Ball spielen, während man nicht auf seinen Rollschuhen steht (ein Körperteil berührt den Boden);
  - 1.14 Rufen oder pfeifen, um den ballführenden Gegenspieler abzulenken;
  - 1.15 Den Stock über Schulterhöhe heben und damit andere (Mit- oder Gegenspieler) gefährden;
  - 1.16 Das Schneiden oder Spielen des Balls mit der Stockkante;
  - 1.17 Absichtliches Stoppen des Balls mit den Rollschuhen oder Klemmen des Balls gegen die Bande;
  - 1.18 Den Ball in einer Platzecke halten, ohne ihn spielen zu wollen.
2. Bestrafungen für technische Fouls werden an der Stelle angezeigt, an der sich das Foul ereignete. Sie ziehen keinerlei disziplinarische Bestrafungen nach sich.
  - 2.1 Befand sich der verursachende Spieler innerhalb seines Strafraums, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel sofort und ordnen einen Penalty gegen die Mannschaft des Verursachers an.
  - 2.2 In allen anderen Situationen, und wenn die Vorteilsregel nicht angewendet werden kann, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel sofort und zeigen einen indirekten Freistoss gegen die Mannschaft des Verursachers an.

**ARTIKEL 24**  
**(Geringfügige Fouls / Teamfouls)**

1. Teamfouls sind geringfügige Fouls, wie kleine Verfehlungen oder Unsportlichkeit, die keine Disziplinarstrafen für die Verursacher nach sich ziehen. Zum Beispiel:
  - 1.1 Fouls mit Körperkontakt gegen einen Gegner ohne besondere Folgen, wie:
    - 1.1.1 Einem Gegner gegen die Schienbeinschoner schlagen;
    - 1.1.2 Einen Gegner ohne Gewaltanwendung stossen oder festhalten;
    - 1.1.3 Schlagen gegen den Stock des Gegners.
  - 1.2 Ohne Erlaubnis des Schiedsrichters über die Bande steigen.
  - 1.3 Den Freistoss ausführen, ohne den Schiedsrichterpfiff abzuwarten, nachdem man zuvor die Einhaltung des regelgerechten Abstandes durch den Gegner gefordert hat.
  - 1.4 Nichteinhaltung des entsprechenden Abstandes, wenn ein Freistoss gegen die eigene Mannschaft ausgeführt wird.
  - 1.5 Den Ball absichtlich bewegen oder zurückhalten, um einen Freistoss gegen die eigene Mannschaft zu verzögern.
  - 1.6 Regelwidriges Blocken oder absichtliche Behinderung eines Gegners - unter Beachtung des Artikels 18 Ziffern 3 und 4.
  - 1.7 Eine Verletzung oder ein Foul durch einen Gegner vortäuschen.
  - 1.8 Wenn ein Torhüter aus irgendeinem Grund (z.B. Reinigung seines Helmvisiers) zur Reservebank fährt, ohne vorgängig die Schiedsrichter nach Erlaubnis zu bitten.
2. Zeigen die Schiedsrichter als unmittelbare Folge eines Fouls einen direkten Freistoss oder einen Penalty gegen die Mannschaft des Verursachers an, wird das entsprechende Teamfoul nicht berücksichtigt. Die Schiedsrichter geben dann keine besondere Anweisung an den Zeitnehmertisch.
3. Ausser wie in Ziffer 2 beschrieben, müssen die Schiedsrichter den Zeitnehmern durch deutliche Zeichen über alle begangenen Teamfouls informieren, auch unter Beachtung der nachfolgenden Ziffer 6.
4. Am Zeitnehmertisch wird die Anzahl der angezeigten Teamfouls für jede Mannschaft registriert und gezählt.
  - 4.1 Hat eine Mannschaft 10 Teamfouls erreicht, wird ein direkter Freistoss gegen sie ausgesprochen. Anschliessend wird diese Mannschaft nach jeden weiteren 5 Teamfouls mit einem zusätzlichen direkten Freistoss bestraft.
  - 4.2 In Anwendung der vorausgegangenen Ziffer 4.1 zeigt der Zeitnehmer durch ein akustisches Signal den Schiedsrichtern und den Zuschauern an, dass ein direkter Freistoss angeordnet werden muss.
  - 4.3 Die Anzahl der angesammelten Teamfouls wird auf den zweiten Spielabschnitt übertragen und falls erforderlich auch auf eine Verlängerung.
5. Wird die Vorteilsregel nicht angewandt, und es ereignet sich ein Teamfoul, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel sofort, informieren den Zeitnehmertisch mit dem entsprechenden Zeichen über das Teamfoul und ordnen - unter Berücksichtigung der Ziffer 2 - einen indirekten Freistoss gegen die Mannschaft des Verursachers an.
6. Wenden die Schiedsrichter die Vorteilsregel an – indem sie einen Verstoss nicht pfeifen – müssen sie dem Zeitnehmertisch mit dem entsprechenden Zeichen unmissverständlich auffordern, das Teamfoul gegen die Mannschaft des Verursachers zu notieren.
  - 6.1 Die Schiedsrichter stellen sicher, dass das Teamfoul notiert wurde, sei es beim Anzeigen oder beim nächsten Spielunterbruch.
  - 6.2 Bei der Anwendung der Vorteilsregel ist folgendes zu beachten:
    - 6.2.1 Wurde die fehlbare Mannschaft im ersten Teil des Spiels bereits mit 9 Teamfouls belegt, bzw. 4 im späteren Verlauf des Spiels, wird die Vorteilsregel nicht angewandt, es sein denn es handelt sich um eine klare Torchance. Im letzteren Fall wird das Teamfoul nicht angerechnet (unabhängig davon, ob aus der Aktion ein Torerfolg resultiert oder nicht).
    - 6.2.2 Ist den Schiedsrichtern nicht bewusst, dass eine Mannschaft die maximale Anzahl Teamfouls erreicht hat und wollen sie einen indirekten Freistoss anordnen, muss ihnen der Zeitnehmertisch mittels Tonsignal anzeigen, dass ein direkter Freistoss zu erfolgen hat.

**ARTIKEL 25**  
**(Schwere Fouls / Blaue Karten)**

1. Mit einer blauen Karte zu bestrafende "schwere Fouls" beinhalten u.a. durch Verhalten oder Gesten gezeigte Geringschätzung, Beleidigungen und/oder ähnliche Verstösse sowie Fouls, die die körperliche Unversehrtheit gefährden, so dass medizinische Hilfe notwendig wird, und/oder die dazu führen, dass jemand zeitweise nicht mehr am Spiel teilnehmen kann. Zum Beispiel:
  - 1.1 Gegen die Entscheidungen der Schiedsrichter protestieren, sich aggressiv oder unangemessen einem Gegner, Schiedsrichter, Mitspieler oder einem Zuschauer zuwenden;
  - 1.2 Für alle sichtbar mit den Schiedsrichterentscheidungen nicht einverstanden sein (verbal, durch Gesten, demonstratives Kopfschütteln, etc.);
  - 1.3 Die Schiedsrichter, Mitspieler, Gegner oder Zuschauer verspotten oder anschreien;
  - 1.4 Absichtlich das Torgehäuse verschieben;
  - 1.5 Einen Gegner auf gefährliche Art halten, stossen oder sperren (einschliesslich heftig gegen die Bande oder Spielfeldumrandung drücken, so dass der Gefoulte zu Boden fällt.);
  - 1.6 Auf ungeschützte Körperteile eines Gegners schlagen (Oberkörper, Hände, Arme, Beine oder Knie);
  - 1.7 Einen Gegner so stolpern lassen, dass er hinfällt;
  - 1.8 Den Stock im Rollschuh des Gegners einhaken, auch unabsichtlich und selbst wenn der Gegner nicht hinfällt;
  - 1.9 Den Stock des Gegners von hinten haken oder schlagen, um einen Torschuss zu verhindern;
  - 1.10 Regelwidrige Spielerwechsel, d.h. den Platz betreten, bevor der Mitspieler diesen verlassen hat.
2. Von Mannschaftsangehörigen (Spieler, Delegierte, technisches Team und Betreuer) verursachte schwere disziplinarische Verstösse werden wie folgt bestraft:
  - 2.1 **DISZIPLINARSTRAFEN FÜR DEN VERURSACHER**
    - 2.1.1 Ist der Verursacher ein Spieler, müssen die Schiedsrichter eine blaue Karte zeigen und ihn für 2 Minuten vom Spiel ausschliessen (unter Vorbehalt der Ziffer 2.1.4 dieses Artikels).
    - 2.1.2 Ist der Verursacher der Trainer, zeigen ihm die Schiedsrichter die blaue Karte (ohne Hinausstellung – entsprechend Artikel 22 Ziffer 2.1.2 und unter Vorbehalt der Ziffer 2.1.4 dieses Artikels).
    - 2.1.3 Ist der Verursacher ein anderer Mannschaftsangehöriger, zeigen die Schiedsrichter – entsprechend Artikel 22 Ziffer 2.1.3 – die rote Karte, was einen endgültigen Ausschluss und das Verlassen der Reservebank bedeutet.
    - 2.1.4 Wird einem Spieler oder dem Haupttrainer die dritte blaue Karte gezeigt, zieht das den endgültigen Ausschluss und das Verlassen der Reservebank nach sich. Die Mannschaft des Verursachers wird gemäss Ziffer 2.2 dieses Artikels bestraft.
  - 2.2 **DISZIPLINARSTRAFE FÜR DIE MANNSCHAFT DES VERURSACHERS**
    - 2.2.1 Die Mannschaft des Verursachers wird mit "Powerplay" bestraft und muss 2 Minuten lang in Unterzahl spielen, entsprechend Artikel 9.
    - 2.2.2 Unter Vorbehalt der nachfolgenden Ziffer 2.2.3 wird gegen die Mannschaft des Verursachers ein direkter Freistoss oder ein Penalty ausgesprochen, je nachdem, wo sich das Foul ereignete.
    - 2.2.3 Eignet sich das Foul während einer Pause oder einer Spielunterbrechung, wird keine technische Strafe ausgesprochen.

**ARTIKEL 26**  
**(Besonders schwere Fouls / Rote Karte)**

1. Mit einer roten Karte zu bestrafende "besonders schwere Fouls" beinhalten schwerwiegende, undisziplinierte Aktionen, die Gewalt oder einen grösseren Schaden einschliessen können oder die die körperliche Unversehrtheit eines Dritten beeinträchtigen, wie zum Beispiel:
  - 1.1. Das folgende Verhalten gegen einen Akteur im Spiel – Zuschauer, Schiedsrichter, Offizielle am Zeitnehmertisch, Spieler und andere Angehörige der eigenen oder der gegnerischen Mannschaft:
    - 1.1.1 Drohungen, Beleidigungen, verletzende Worte oder obszöne Gesten;
    - 1.1.2 Körperliche Angriffe oder der Versuch dazu;

- 1.1.3 Reaktionen oder versuchte Reaktionen auf körperliche Angriffe;
  - 1.1.4 Alle anderen gewalttätigen oder brutalen Aktionen.
  - 1.2 Bei Spielunterbrüchen (Schiedsrichterpfiff, Pause oder Spielende) den Gegner bedrohen oder stossen oder zu versuchen, ihn körperlich anzugreifen;
  - 1.3 In einen Gegner hineinfahren und ihn zu Boden werfen;
  - 1.4 Einem Gegner mit Absicht auf ungeschützte Körperteile schlagen (Oberkörper, Hände, Arme, Beine oder Knie);
  - 1.5 Gegenstände in Richtung des Balles, der Schiedsrichter, des Gegners oder der Mitspieler auf das Spielfeld werfen;
  - 1.6 Die Zuschauer mit abschätzigen Gesten oder Ausdrücken (oder die als solche anzusehen sind) provozieren.
2. Besonders schwere Verstösse von Mannschaftsangehörigen (Spieler, Delegierte, technisches Team und Assistenten) sind wie folgt zu ahnden:
- 2.1 **DISZIPLINARSTRAFE GEGEN DEN VERURSACHER**  
Die Schiedsrichter zeigen dem Verursacher eine rote Karte, schliessen ihn vom restlichen Spiel aus und veranlassen, dass er die Reservebank verlässt (siehe Artikel 22 Ziffer 2).
  - 2.2 **DISZIPLINARSTRAFE GEGEN DIE MANNSCHAFT DES VERURSACHERS**
    - 2.2.1 Die Mannschaft des Verursachers wird mit "Powerplay" bestraft und muss 4 Minuten lang in Unterzahl spielen, entsprechend Artikel 9.
    - 2.2.2 Unter Vorbehalt der folgenden Ziffer 2.2.3 wird gegen die Mannschaft des Verursachers ein direkter Freistoss oder ein Penalty ausgesprochen, je nachdem, wo sich das Foul ereignete.
    - 2.2.3 Ereignet sich das Foul während einer Pause oder einer Spielunterbrechung, wird keine technische Strafe ausgesprochen.

## **KAPITEL VI** Technische Mannschaftsstrafen

### **ARTIKEL 27** (Der indirekte Freistoss)

1. Die Schiedsrichter zeigen einen indirekten Freistoss an, um:
  - 1.1 geringfügige technische Fouls, die auf dem Spielfeld geschehen, sowie schwerwiegende Fouls in besonderen Situationen zu bestrafen.
  - 1.2 das Spiel nach einer Unterbrechung durch die Schiedsrichter, ohne dass ein Foul geschehen ist, fortzusetzen, und zwar durch die Mannschaft, die zum Zeitpunkt der Unterbrechung in Ballbesitz war.
2. **AUSFÜHRUNG DES INDIREKTEN FREISTOSSES**
  - 2.1 Unter normalen Bedingungen muss der indirekte Freistoss bei ruhig liegendem Ball ausgeführt werden, indem er – ohne dass der Schiedsrichter pfeift - mit einer einzigen Berührung in Bewegung gesetzt wird.
    - 2.1.1 Verzögert der Spieler die Ausführung des Freistosses, pfeift der Schiedsrichter, um das Spiel sofort fortzusetzen.
    - 2.1.2 Der den Freistoss ausführende Spieler darf den Ball erst wieder berühren, wenn
      - a) der Ball von einem anderen Spieler berührt wurde; oder
      - b) der Ball den äusseren Teil eines der Torgehäuse berührt hat.
  - 2.2 Bittet der den Freistoss ausführende Spieler die Schiedsrichter darum, dass die Gegner den regelgerechten Abstand von 3 Metern einhalten sollen, darf der Freistoss erst nach dem Schiedsrichterpfiff ausgeführt werden.
    - 2.2.1 In dieser Situation kommt obgenannte Ziffer 2.1.2 ebenfalls zur Anwendung.
    - 2.2.2 Jede Verletzung der Ziffer 2.2 wird als Teamfoul angezeigt, entsprechend Artikel 24 dieser Regeln.
  - 2.3 Nach dem Schiedsrichterpfiff befindet sich der Ball im Spiel und jeder Spieler der bestraften Mannschaft darf versuchen, in Besitz des Balles zu gelangen, und das Spiel fortsetzen.

### 3. POSITIONEN DER SPIELER BEI EINEM INDIREKTEM FREISTOSS

- 3.1 Bei der Ausführung eines indirekten Freistosses müssen alle Spieler der bestraften Mannschaft einen Abstand von mindestens 3 Metern zum Ball einhalten.
- 3.2 Die Spieler der vom Freistoss begünstigten Mannschaft dürfen sich hingegen überall auf dem Spielfeld aufhalten, ausser in der Schutzzone des gegnerischen Torhüters.

### 4. TORERFOLG NACH EINEM INDIREKTEM FREISTOSS

- 4.1 Ein Torerfolg nach einem indirekten Freistoss ist nur dann gültig, wenn der Ball vor dem Eindringen in das Torgehäuse von einem anderen Spieler berührt wurde.
- 4.2 Der Torerfolg ist nicht gültig, wenn der Ball direkt in das Torgehäuse eindrang, ohne von einem Stock oder von einem Spieler berührt worden zu sein. Das Spiel wird mit einem Bully fortgesetzt.

### 5. AUSFÜHRUNGSORTE FÜR INDIREKTE FREISTÖSSE

Die Stelle, an der ein indirekter Freistoss ausgeführt werden soll, wird bestimmt durch die Art des begangenen Fouls und durch die Stelle, an der sich das Foul ereignet hat:

- 5.1 Ereignen sich die Fouls in der gegnerischen Defensivzone, wird der indirekte Freistoss analog Artikel 21 Ziffer 5 ausgeführt.
- 5.2 Ereignen sich Fouls hinter dem eigenen Torgehäuse des Verursachers, wird der indirekte Freistoss in der unteren Strafraumecke ausgeführt, die dem Foul am nächsten liegt.
- 5.3 Bei regelwidrigen Auswechslungen wird der indirekte Freistoss nahe der Auswechselltür des ausgewechselten Spielers ausgeführt.
- 5.4 Ist ein Spieler über die Bande gesprungen, wird der indirekte Freistoss nahe der Stelle des Fehlers ausgeführt.
- 5.5 Wurde der Ball länger als erlaubt in der eigenen Defensivzone gehalten, wird der indirekte Freistoss analog Artikel 21 Ziffer 5 ausgeführt.
- 5.6 Bei jedem anderen Foul wird der indirekte Freistoss an der Stelle ausgeführt, an der sich das Foul ereignet hat.
- 5.7 Bei Fouls nahe an den Banden, oder wenn der Ball das Spielfeld verlassen hat, darf der Ball 70 cm von der Bande entfernt abgelegt werden, um den indirekten Freistoss auszuführen.

## ARTIKEL 28

### (Direkter Freistoss und Penalty)

1. Direkte Freistösse und Penaltys werden immer in der Spielfeldhälfte der verursachenden Mannschaft ausgeführt. Sie werden von den Schiedsrichtern angezeigt, wenn dies angemessen und notwendig ist, um:

- 1.1 Schwere Fouls, die bei laufendem Spiel ausserhalb des Strafraums begangen wurden, mit einem direkten Freistoss zu bestrafen.
- 1.2 Alle Fouls, die bei laufendem Spiel (Ausnahme: Ziffer 1.2.2 dieses Artikels) innerhalb des eigenen Strafraums begangen wurden, mit einem Penalty zu bestrafen.
  - 1.2.1 Verstösse, die im eigenen Strafraum mit einem Penalty bestraft werden:
    - a) Ein vom Torhüter oder von einem Verteidiger begangenes Foul am Gegenspieler.
    - b) Ein Foul am Gegner mittels absichtlichen Körperkontakts, während dieser sich im Strafraum befindet oder bewegt.
    - c) Alle absichtlichen und unabsichtlichen Regelverstösse, die nur das Ziel haben, ein Tor zu verhindern.
    - d) Absichtliches Ablenken des Balls mit dem Körper, den Rollschuhen oder dem Stock, so dass dieser die im Artikel 16 Ziffer 6 festgelegte Maximalhöhe übersteigt.
  - 1.2.2 Übersteigt der Ball im eigenen Strafraum aufgrund eines unabsichtlichen Abprallers (Körper, Rollschuh, Stock) die Maximalhöhe, wird nicht auf Penalty entschieden.

### 2. AUSFÜHRUNG VON DIREKTEN FREISTÖSSEN UND PENALTYS

- 2.1 Die Punkte auf dem Spielfeld für direkte Freistösse und für Penaltys befinden sich:
  - 2.1.1 bei direkten Freistössen 7,40 Meter mittig vor der Torlinie;
  - 2.1.2 bei Penaltys 5,40 Meter mittig vor der Torlinie.

- 2.2 Direkte Freistösse und Penaltys werden bei ruhig liegendem Ball ausgeführt. Die Schiedsrichter pfeifen nicht, aber sie zählen (durch besondere Zeichen) bis maximal 5 Sekunden verstrichen sind. Innerhalb dieser Zeit muss mit der Ausführung des direkten Freistosses oder des Penaltys begonnen werden.
- 2.2.1 Die Spieler, die nicht an der Ausführung oder der Abwehr des direkten Freistosses oder des Penaltys teilnehmen, müssen sich in der anderen Spielfeldhälfte aufstellen, zwischen Mittellinie und Strafraum. Sie dürfen sich erst bewegen oder am Spiel teilnehmen, nachdem der Ball zum direkten Freistoss oder Penalty berührt wurde.
- 2.2.2 Ein Schiedsrichter stellt sich einen Meter vor den in Ziffer 2.2.1 aufgeführten Spielern auf, um deren richtige Aufstellung auf dem Spielfeld zu kontrollieren. Ist alles in Ordnung, streckt er einen Arm in die Höhe und zeigt dem anderen Schiedsrichter damit an, dass dieser die Ausführung des direkten Freistosses beginnen kann.
- 2.2.3 Der andere Schiedsrichter stellt sich seitlich auf halber Höhe des Strafraums auf. Er sorgt für eine richtige Aufstellung des Torhüters und gibt nach dem Signal seines Kollegen und ohne zu pfeifen die folgenden Zeichen:
- a) Er streckt einen Arm in die Höhe, um anzuzeigen, dass der direkte Freistoss oder Penalty ausgeführt werden kann;
  - b) Den anderen Arm bewegt er in Hüfthöhe 5 mal waagrecht zur Seite – eine Bewegung pro Sekunde –, um die erlaubten 5 Sekunden bis zur Ausführung des direkten Freistosses oder Penaltys zu zählen.
- 2.2.4 Vom Moment an, wenn das Signal zur Ausführung des direkten Freistosses oder Penaltys gegeben wurde, bis zu seinem Abschluss sind Auswechslungen nicht erlaubt.
- 2.2.5 Sind die 5 Sekunden zur Ausführung des direkten Freistosses oder des Penaltys verstrichen, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel sofort und zeigen einen indirekten Freistoss gegen die Mannschaft des Spielers an, der den direkten Freistoss oder Penalty ausführen sollte. Das Spiel wird jeweils an der gleichen Stelle fortgesetzt, an der der direkte Freistoss oder der Penalty ausgeführt werden sollte.
- 2.3 Der für die Ausführung des direkten Freistosses verantwortliche Spieler hat folgende Möglichkeiten:
- 2.3.1 Den Ball auf das Tor treiben und versuchen, den Torhüter auszuspielen.
- 2.3.2 Direkt aufs Tor schießen:
- a) aus einer ruhenden Position in der Nähe des Balles; oder
  - b) mit Anlauf (max. 3 Meter)
- 2.4 Der mit der Ausführung des Penaltys beauftragte Spieler darf nur direkt auf das Tor schießen, ohne zu täuschen und aus einer ruhenden Position in der Nähe des Balles.
- 2.5 Jeder aus einem direkten Freistoss oder Penalty heraus erzielte Torerfolg ist gültig, sofern die 5 Sekunden zu deren Ausführung nicht abgelaufen sind.
- 2.6 Der mit der Ausführung des direkten Freistosses oder des Penaltys beauftragte Spieler darf den Ball jederzeit wieder aufnehmen und spielen – nach einem Abpraller vom Tor oder auf Zuspield eines anderen Spielers, mit Ausnahme
- 2.6.1 der in den nachfolgenden Ziffern 5.1.2 und 5.1.3 dargelegten Regeln sowohl hinsichtlich direkter Freistösse als auch bei Penaltys.
- 2.6.2 der in Artikel 5 Ziffer 2.2 ausschliesslich für Penaltys dargelegten Regeln.
3. **BESCHRÄNKUNGEN FÜR TORHÜTER BEI DER ABWEHR EINES DIREKTEN FREISTOSSES ODER EINES PENALTYS**  
Wurde ein direkter Freistoss oder ein Penalty gegen seine Mannschaft angeordnet, muss der Torhüter:
- 3.1 Auf beiden Rollschuhen stehen, die vorderen Achsen auf der Torlinie
  - 3.2 Den Stock mit einer Hand halten; der Stock berührt den Boden, die freie Hand darf das Torgehäuse oder den Boden nicht berühren.
  - 3.3 Er darf keine Abwehraktion beginnen, bevor der mit der Ausführung des direkten Freistosses oder des Penaltys beauftragte Spieler den Ball berührt hat.
4. **STRAFEN FÜR REGELVERLETZUNGEN DES TORHÜTERS BEI DER ABWEHR EINES DIREKTEN FREISTOSSES ODER EINES PENALTYS**  
Bewegt sich ein Torhüter, bevor der mit der Ausführung des direkten Freistosses oder Penaltys beauftragte Spieler den Ball berührt hat, ist wie folgt vorzugehen:
- 4.1 Beim ersten Regelverstoss des Torhüters erfolgt eine Ermahnung durch die Schiedsrichter.

- 4.2 Beim zweiten Regelverstoss durch den Torhüter erhält er eine blaue Karte und eine Zeitstrafe.
- 4.3 Seine Mannschaft wird mit "Powerplay" bestraft, der Torhüter und ein weiterer Spieler müssen das Spielfeld verlassen, der Ersatztorhüter wird eingewechselt.
- 4.4 Wird der Ersatztorhüter ebenfalls wie oben beschrieben hinausgestellt und muss durch einen Feldspieler ersetzt werden, werden 3 Minuten gewährt, damit dieser die Torhüterausrüstung anziehen kann.
- 4.5 Wird der zweite Ersatztorhüter ebenfalls wie oben beschrieben hinausgestellt, beenden die Schiedsrichter das Spiel, weil die Mannschaft ihren Gegnern zahlenmässig unterlegen ist, und fertigen einen detaillierten Bericht über die Umstände an.

## 5. ANSETZUNG EINES DIREKTEN FREISTOSSES ODER PENALTYS AM ENDE DES SPIELS

- 5.1 Wird gleichzeitig mit dem Signal des Zeitnehmers zum Ende eines Spielabschnitts ein direkter Freistoss oder Penalty angezeigt, gewähren die Schiedsrichter 5 weitere Sekunden, damit dieser ausgeführt werden kann.
  - 5.1.1 Die Zeitnahme erfolgt dann durch den gleichen Schiedsrichter, der die Ausführung des direkten Freistosses oder Penaltys überwacht.
  - 5.1.2 In diesem besonderen Fall muss der Freistoss mit einem direkten Schuss auf das Torgehäuse ausgeführt werden, wie in Ziffer 2.3.2 beschrieben. Der Ball darf nicht wieder aufgenommen oder gedribbelt werden.
  - 5.1.3 Penaltys müssen mittels Direktschuss ausgeführt werden, ein Nachschuss ist dabei nicht erlaubt.
- 5.2 Als Ergebnis eines direkten Freistosses oder Penalty können sich drei verschiedene Situationen ergeben:
  - 5.2.1 Wird ein gültiger Torerfolg erzielt, müssen die Schiedsrichter diesen durch ein Anspiel offiziell bestätigen und den Spielabschnitt oder das Spiel unmittelbar danach beenden.
  - 5.2.2 Wurde aufgrund einer Regelwidrigkeit des Torhüters während der Ausführung kein gültiges Tor erzielt, müssen die Schiedsrichter den direkten Freistoss oder Penalty wiederholen lassen.
  - 5.2.3 Wurde kein Torerfolg erzielt - und der abwehrende Torhüter hat keinen Regelverstoss begangen - beenden die Schiedsrichter den Spielabschnitt oder das Spiel sofort.

## KAPITEL VII Proteste

### ARTIKEL 29 (Proteste)

#### 1. ADMINISTRATIVE PROTESTE

- 1.1 "Administrative Proteste" ergeben sich durch Unregelmässigkeiten oder Verletzungen der Technischen Regeln (schlechter Zustand des Spielfeldes, fehlerhafte Markierungen auf dem Spielfeld, regelwidriges Torgehäuse, etc.).
- 1.2 Um als gültig anerkannt zu werden, müssen "administrative Proteste" den Schiedsrichtern durch den Mannschaftsdelegierten und den Mannschaftskapitän vor Beginn des Spiels angezeigt werden.
- 1.3 Wird den Schiedsrichtern ein "administrativer Protest" angezeigt, gehen sie wie folgt vor:
  - 1.3.1 Sie informieren den Delegierten und den Kapitän der gegnerischen Mannschaft über den Protest.
  - 1.3.2 Sie tragen die Gründe für den Protest in den Spielbericht ein und lassen unmittelbar danach die Delegierten und Kapitäne beider Mannschaften an einer Stelle unterschreiben, die als "Anmeldung eines Protestes" bezeichnet wird.
  - 1.3.3 Gemeinsam mit den Delegierten und den Kapitänen beider Mannschaften lassen sie sich die angeblichen Mängel benennen und untersuchen sie dahingehend, ob der Protest berechtigt ist. Sollte dies der Fall sein, prüfen sie, ob die Mängel behoben werden können, und ob sie sich auf die Austragung des Spiels auswirken.
- 1.4 Sind die Schiedsrichter der Auffassung, dass das Spiel unter den vorliegenden Bedingungen nicht stattfinden kann, verfahren sie wie in Artikel 6 Ziffer 3 dieser Regeln beschrieben.
- 1.5 In jedem Fall müssen die Schiedsrichter ergänzend zum Spielbericht einen separaten Rapport ("Vertraulicher Bericht") anfertigen, der alle Schritte und Entscheidungen bezüglich des Protestes beinhaltet.

## 2. TECHNISCHE PROTESTE

- 2.1 "Technische Proteste" richten sich gegen angeblich "falsche Entscheidungen" oder technische Fehler, die von den Schiedsrichtern während des Spiels begangen wurden.
- 2.2 Um anerkannt zu werden, muss ein "technischer Protest" durch den Mannschaftskapitän auf dem Spielfeld während einer Spielunterbrechung oder unmittelbar nach Spielende gegenüber den Schiedsrichtern des Spiels erklärt werden.
- 2.3 Wird ein "technischer Protest" ausgesprochen, gehen die Schiedsrichter wie folgt vor:
  - 2.3.1 Sie informieren sofort den Kapitän der anderen Mannschaft oder, bei dessen Abwesenheit, den stellvertretenden Kapitän, dass ein Protest beabsichtigt wird.
  - 2.3.2 Sie tragen die vorgebrachten Gründe in den Spielbericht ein und lassen unmittelbar danach die Delegierten und Kapitäne beider Mannschaften an einer Stelle unterschreiben, die als "Anmeldung eines Protestes" bezeichnet wird.

## 3 BESTÄTIGUNG VON PROTESTEN

Alle Proteste, "administrative" oder "technische", müssen nachträglich durch einen Verantwortlichen der Mannschaft, die den Protest erhoben hat, mit offiziellem Brief fristgerecht bestätigt werden. Das Schreiben muss zusätzlich den Nachweis über die gezahlte Gebühr beinhalten, entsprechend den Regeln des Ausrichters des Wettbewerbs, namentlich:

- 3.1 CIRH oder CERH bei internationalen Wettbewerben (Nationalmannschaften oder Vereine).
- 3.2 Nationale Verbände bei Vereinswettbewerben, die im Bereich eines FIRS- Mitgliedslandes ausgetragen werden.

## KAPITEL VIII Verschiedenes

### ARTIKEL 30

#### (Spielregeln und Technische Regeln - Genehmigung, Einführung und zukünftige Änderungen)

1. Diese Spielregeln werden vervollständigt durch die "Technischen Regeln für Rollhockey", die folgende Angelegenheiten bestimmen:
  - 1.1 Voraussetzungen für ein Spiel – Spielfeldmarkierungen und Material
  - 1.2 Zeitnehmertisch und Auswechselbänke der Mannschaften
  - 1.3 Spielleitung durch die Schiedsrichter
  - 1.4 Ausrüstung, Schutzgegenstände und Spielgeräte der Spieler
  - 1.5 Aufstellung der Mannschaften – Ermittlung eines Siegers
2. Diese Spielregeln und die Technischen Regeln für Rollhockey wurden anlässlich der Generalversammlung des CIRH (Comité Internationale de Rink-Hockey), die am 08.10.2008 in Yuri-Honjo (Japan) stattfand, genehmigt.
3. Diese Spielregeln und die Technischen Regeln treten wie folgt in Kraft:
  - 3.1 Per 1. September 2010 (bzw. Beginn der Saison 2010/2011) für Angehörige des europäischen Verbandes.
  - 3.2 Per 1. Januar 2011 für alle ausseuropäischen Verbände
4. Jede Änderung dieser Spielregeln und Technischen Regeln muss nach Anhörung durch das entsprechende „Technische Komitee“ durch das CIRH beraten und anerkannt werden.