



FACHBEREICH E-ROLLSTUHL-SPORT



DRS - Spielregeln im Elektrorollstuhl-Hockey Ausgabe 2011

ARTIKEL A**DAS SPIEL**

- A.1. Ziel des Spiels
 - A.2. Regeln des Spiels
-

ARTIKEL B**SPIELBEREICH**

- B.1. Spielfeld
 - B.2. Begrenzungen
 - B.3. Linien, Felder und Punkte
 - B.4. Das Tor
-

ARTIKEL C**AUSSTATTUNG**

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

ARTIKEL D**DIE MANNSCHAFT**

- D.1. Spieler
 - D.2. Mannschaftskapitän
 - D.3. Auswechselspieler
 - D.4. Trainer
 - D.5. Spielberechtigung / Klassifizierung
-

ARTIKEL E**BESTIMMUNGEN ZUR SPIELDAUER**

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

ARTIKEL F**BESTIMMUNGEN ZU ROLLSTUHL, BALL UND SCHLÄGER**

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

ARTIKEL G

BESTIMMUNGEN ZUM SPIEL

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

ARTIKEL H

KÖRPERKONTAKT UND VERSTÖßE

- H.1. Körperkontakt
 - H.2. (Un-)Beabsichtigte Verstöße
 - H.3. Ernste vorsätzliche Verstöße
 - H.4. Fehlverhalten
-

ARTIKEL I

STRAFEN

- I.1. Verwarnung
 - I.2. Zeitstrafe
 - I.3. Disqualifizierung
-

ARTIKEL J

START ODER WIEDERAUFNAHME DES SPIELS

- J.1. Anspiel
 - J.2. Schiedsrichterball (Bully)
 - J.3. Torwartball
 - J.4. Freistoß
 - J.5. Strafstoß
 - J.6. Penalty-Schießen
-

ANHANG I

SCHIEDSRICHTER SIGNALE

ANHANG II VERZEICHNIS FÜR VERSTÖßE, STRAFEN, WIEDERAUFNAHME

ANHANG III ERLÄUTERUNG ZUM THEMA KÖRPERKONTAKT

ANHANG IV SPIELFELD UND STRAFRAUM

ANHANG V FESTSCHLÄGER

ANHANG VI HANDSCHLÄGER

BEIBLATT ZUM REGELWERK 01**AUFGABEN DER SCHIEDSRICHTER****BEIBLATT ZUM REGELWERK 02****AUFGABEN DES KAMPFGERICHTS****ARTIKEL A****DAS SPIEL****A.1. Ziel des Spiels**

A.1.1. Ziel des Spiels ist es, mehr Tore als die gegnerische Mannschaft zu erzielen, während im Rahmen der Regeln und Vorschriften gespielt wird.

A.2. Regeln des Spiels

A.2.1. Das Spiel muss anhand der nationalen Regeln für Elektro-Rollstuhl-Hockey, wie in den „**DRS-Spielregeln**“, der „**Klassifizierungsordnung**“ und der „**Spielordnung**“ dargestellt, gespielt werden. Darüber hinaus gilt D.5. Spielberechtigung/Klassifizierung.

A.2.2. Die Schiedsrichter sind berechtigt, in allen Fällen, die nicht von den Regeln abgedeckt sind, Entscheidungen zu treffen.

A.2.3. Das Spiel wird von zwei Schiedsrichtern überwacht, dem führenden Schiedsrichter und dem zweiten Schiedsrichter. Ein Zeitverwalter und ein Punkteverwalter und mindestens ein Spielfeldassistent müssen zusätzlich anwesend sein.

ARTIKEL B**SPIELBEREICH****B.1. Spielfeld (s. Anhang IV)**

B.1.1. Die Spielfeld-Form muss rechteckig sein. Runde Innenecken sind erwünscht, hart und glatt, ohne Hindernisse.

B.1.2. 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.

B.1.3. Die Oberfläche muss aus Holz oder synthetischem Material sein.

B.2. Begrenzungen

B.2.1. Das Spielfeld muss von einer Bande mit der gleichbleibenden Höhe von 8 cm eingegrenzt sein, welche auf der Innenseite in einem Winkel von 80°-90° zum Boden des Spielfeldes steht. Abweichungen sind erlaubt: die minimale Höhe beträgt 8 cm und die maximale Höhe 50 cm.

B.2.2. Ecken des Spielfeldes sollten innen abgerundet sein.

B.3. Linien, Felder, Markierungen und Punkte (s. Anhang IV)

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

- *Mittellinie*: Die Mittellinie muss parallel zu den kurzen Seiten des Spielfeldes sein und teilt das Spielfeld in zwei gleich große Hälften
- *Straflinie*: Die zwei Straflinien müssen parallel und mit einem Abstand von 7,5 m zu den kurzen Seiten des Spielfeldes sein.
- *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 Linien markiert sein.
- *Neutraler Bereich*: Der Bereich zwischen den Straflinien.
- *Strafraum*: Die Bereich zwischen den beiden Straflinien und den kurzen Seiten des Spielfeldes, einschließlich der Straflinie.
- *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, die den Torraum begrenzen.
- *Mittelpunkt*: In der Mitte der Mittellinie
- *Mittelpunkt der Strafraumlinie*: In der Mitte jeder Straflinie
- *Mannschaftsbereich*: Die zwei Bereiche außerhalb des Spielfeldes an der Seite des Spieltisches, zwischen den Straflinien und den kurzen Seiten des Spielfeldes, jeweils 7.5 m lang und 2 m tief, gemessen vom Schiedsrichterbereich.
- *Zeitstrafenbereich/Auswechselfielderbereich*: Die zwei Bereiche an beiden Seiten des Spieltisches mit einer minimalen Länge von jeweils 3m, gemessen vom Spieltisch, und 2 m Tiefe, gemessen vom Schiedsrichterbereich.
- *Schiedsrichterbereich*: Der Bereich um das Spielfeld, 1 m in der Breite.
- *Eingang/Ausgang*: Die neutralen Begrenzungen vor dem Spieltisch.
- *Spieltisch*: Ein Tisch in der Verlängerung der Mittellinie, 1 m außerhalb des Spielfeldes.
- *Zuschauerbereich*: Der Bereich rund um das Spielfeld, mindestens 1m außerhalb des Schiedsrichterbereichs, des Mannschaftsbereichs und des Spieltisches.

B.3.2. Der Schiedsrichterbereich muss markiert sein.

B.3.3. Alle Markierungen müssen Linien sein, 4-5 cm breit und in einer gut sichtbaren Farbe.

B.4. Das Tor (s. Anhang VI)

- B.4.1. Das Tor muss 250 cm breit sein, gemessen von der Innenseite der Torpfosten.
- B.4.2. Das Tor muss 20 cm hoch sein, gemessen vom Boden bis zum unteren Ende der vorderen Torlatte.
- B.4.3. Das Tor muss 40 cm tief sein, gemessen von der Vorderseite der Torpfosten bis zur hinteren Bodenlatte.
- B.4.4. Die Maschen des Tornetzes müssen so dicht sein, dass der Ball nicht hindurch kann. Das Tornetz muss transparent sein und darf nicht schlaff oder locker sein.
- B.4.5. Das Tor soll mit den Torpfosten auf der Torlinie platziert werden.
- B.4.6. Die offene Seite des Tores zeigt zum Mittelpunkt.

ARTIKEL C

AUSSTATTUNG

C.1. Der Ball

- C.1.1. Der Ball muss aus synthetischem Material sein und ist ein hohler, runder, mit Luft gefüllter Ball mit Löchern.
- C.1.2. Der Durchmesser des Balles beträgt 72 +/-1 mm.
- C.1.3. Der Loch-Durchmesser beträgt 10 +/-1 mm.
- C.1.4. Der Ball hat ein Gewicht von 23 +/-1gr.
- C.1.5. Die Farbe des Balles muss im Kontrast zur Farbe des Spielfeldbodens sein.
- C.1.6. Der Ball hat 26 Löcher.

C.2. Der Handschläger

- C.2.1. Der Handschläger ist aus nicht-durchsichtigem, synthetischem Material.
- C.2.2. Der Handschläger hat keine rauen Kanten, vorstehende Elemente oder andere scharfe Teile.
- C.2.3. Der Handschläger darf nicht länger als 112 cm sein, gemessen ab der Schaufel inklusive aller individuellen Halterungen. Bei fest an der Hand oder am Arm befestigten Schlägern wird ab dem Handgelenk gemessen.
- C.2.4. Der Handschläger besteht aus einem Teil. Falls der Schläger nicht aus einem Teil besteht, muss die Schaufel eine feste Befestigung zum Griff mittels vorgefertigter Löcher und unter Verwendung von Nieten oder Schrauben haben. Oder sie muss fest angesteckt sein.

- C.2.5. Die Schaufel des Handschlägers darf eine maximale Länge von 27 cm und eine maximale Höhe von 8 cm haben.
- C.2.6. Die Schaufel des Handschlägers darf eine minimale Dicke von 0,8 cm und eine maximale Dicke von 1 cm haben.
- C.2.7. Die Biegung der Schaufel darf nicht über 3cm sein, gemessen von der unteren Kante des höchsten Punktes der Schaufel. Zum Messen wird der Handschläger auf eine ebenen Fläche mit der Krümmung nach oben gelegt.
- C.2.8. Dem Spieler ist nicht erlaubt, den Handschläger am Rollstuhl zu befestigen.
- C.2.9. Sollte der Spieler nicht in der Lage sein, den Schläger per Hand zu führen, so ist es ihm erlaubt, den Schläger an einem Körperteil zu befestigen.
- C.2.10. Ein Spieler, der einen Schläger verwendet, der die Bestimmungen von Artikel C.2. nicht erfüllt, wird vom Schiedsrichter vom Spielfeld geschickt und darf erst wieder am Spiel teilnehmen, wenn er die Bestimmungen in C.2. erfüllt hat.

C.3. Der Festschläger (T-Stick) (s. Anhang V)

- C.3.1. Der Festschläger muss vorne am Rollstuhl befestigt werden.
- C.3.2. Die Distanz zwischen der Vorderseite des Festschlägers und dem vordersten festen Punkt des Rollstuhls darf nicht größer als 50 cm sein.
- C.3.3. Der Festschläger muss eine Schaufel haben und darf ein Paar Seitenflügel haben.
- C.3.4. Die Schaufel und die Seitenflügel müssen aus synthetischem, nicht durchsichtigem Material sein.
- C.3.5. Die Verbindungsteile, die die Seitenflügel an der Schaufel und den Festschläger an dem Rollstuhl halten, sollten aus Metall und/oder Aluminium sein. Sie sollten aber beim Spiel keinen Kontakt mit dem Hallenboden haben, damit sie diesen nicht beschädigen.
- C.3.6. Alle Verbindungsteile oberhalb der Schaufel sollen so hoch angebracht sein, dass der Ball darunter frei durchrollen kann.
- C.3.7. Die Schaufel darf eine maximale Länge von 30 cm haben.
- C.3.8. Die Schaufel darf eine maximale Höhe von 10 cm haben, mit einer minimalen Länge der Schaufel von 20 cm, gemessen von der Vorderseite der Schaufel.
- C.3.9. Die Schaufel und die Seitenflügel dürfen eine maximale Dicke von 2 cm haben.
- C.3.10. Die Biegung der Schaufel darf nicht über 3 cm sein.

- C.3.11. Die Seitenflügel können an jeder beliebigen Stelle an der Seite der Schaufel angebracht werden, mit einem Winkel zwischen 75° und 90°.
- C.3.12. Die Seitenflügel dürfen eine maximale Höhe von 10 cm haben.
- C.3.13. Die Seitenflügel dürfen eine maximale Breite von 10 cm haben, gemessen ab der Schaufel.
- C.3.14. Die Enden der Seitenflügel müssen maximal auf 2 cm abgerundet sein und dürfen einen Innenwinkel von 135° nicht überschreiten.
- C.3.15. Ein Spieler, der einen Festschläger verwendet, der nicht den Vorschriften aus Artikel C.3. entspricht, wird vom Schiedsrichter vom Spielfeld geschickt und darf das Spiel erst wieder aufnehmen wenn er die Bestimmungen aus C.3. erfüllt hat.

C.4. Der Rollstuhl

- C.4.1. Der Rollstuhl muss elektrisch angetrieben sein, mit einem Minimum an 4 Rädern und maximal 6 Rädern, einschließlich ein Maximum an 2 Ersatzrädern.
- C.4.2. Der Rollstuhl darf keine scharfen, hervorstehenden Elemente aufweisen.
- C.4.3. Die Bodenfreiheit der Rollstühle muss so groß sein, dass der Ball nicht durch Kabel, Fußstützen, Bordsteinheber oder sonstige bewegliche oder verstellbare Teile beim Rollen behindert wird. Am Rollstuhl dürfen keine baulichen Veränderungen vorgenommen werden, die den Lauf des Balles beeinflussen sollen.
- C.4.4. Falls die Bodenfreiheit des Rollstuhls des Torwarts (bis auf die Räder) nicht so groß ist, dass der Lauf des Balles nicht verändert wird, muss der Torwart ohne Festschläger spielen.
- C.4.5. Keine unnötigen und bewegbaren Zusatzteile dürfen sich unter, auf oder in dem Rollstuhl befinden.
- C.4.6. Es ist erlaubt, mit Schutzrahmen um dem Rollstuhl zu spielen, um den Spieler und/oder den Rollstuhl zu schützen. Schutzrahmen müssen abgerundet sein und von der Höhe so eingestellt sein, dass der Ball problemlos unten durchrollen kann. Sie dürfen nicht weiter als 5 cm über jede Seite des Rollstuhls herausstehen, einschließlich des Schutzrahmens (Dicke).
- C.4.7. Es ist erlaubt mit einer Schutzabdeckung für die Füße und Beine zu spielen. Dieser Schutz muss von der Höhe so angepasst sein, dass der Ball problemlos unten durchrollen kann. Die Schutzhülle darf nicht weiter als 5 cm über jede Seite der Beine und/oder Füße hinausgehen, einschließlich der Stärke der Schutzhülle.
- C.4.8. Der Rollstuhl muss mit Rädern ausgestattet sein, die keine Spuren am Boden des Spielfeldes hinterlassen.

C.4.9. Ein Spieler, der einen Rollstuhl verwendet, der nicht den Vorschriften aus Artikel C.4. entspricht, wird vom Schiedsrichter vom Spielfeld geschickt und darf das Spiel erst wieder aufnehmen wenn er die Bestimmungen aus C.4. erfüllt hat.

ARTIKEL D

DIE MANNSCHAFT

D.1. Spieler

- D.1.1. Vor dem Start des Spiels, positioniert sich die auf dem Spielformular zuerst genannte Mannschaft auf der linken Seite des Spieltisches, vom Spielfeld aus gesehen. Die Mannschaften tauschen nicht die Seiten ihres Mannschaftsbereichs nach der ersten Hälfte.
- D.1.2. Jede Mannschaft muss 1 Torwart und 4 Feldspieler auf dem Spielfeld haben um das Spiel zu beginnen.
- D.1.3. Jede Mannschaft darf mit max. 3 Handschläger-Spielern auf dem Spielfeld spielen, einschließlich Spieler mit einer Zeitstrafe oder einer Disqualifizierung.
- D.1.4. Wenn ein Torwart sich am Spiel beteiligt, ist das nur mit Festschläger erlaubt.
- D.1.5. Die Spieler dürfen keine unnötigen und bewegbaren Zusatzteile am oder im Rollstuhl mit sich führen.
- D.1.6. Die Feldspieler einer Mannschaft müssen ähnliche Trikots, aber in einer anderen Farbe, als die der Gegenmannschaft tragen.
- D.1.7. Das Trikot des Torwarts muss eine andere Farbe haben als die der eigenen Mannschaft oder die der Gegenmannschaft.
- D.1.8. Alle Spieler sollten anhand einer Nummer auf der Vorderseite des Trikots und müssen anhand einer Nummer auf der Hinterseite des Rollstuhls identifizierbar sein. Diese Nummer muss fest fixiert und gut sichtbar sein. Auf der Hinterseite des Rollstuhls muss zudem auch eine vorhandene Klassifizierungspunktzahl des Spielers gut lesbar vorhanden sein.
- D.1.9. Auf der Hinterseite des Rollstuhls muss über der Spielernummer der erste Buchstabe des Vornamens und der komplette Nachname des Spielers, in lateinischen Buchstaben und im DIN A4 Format, stehen.
- D.1.10. Die Größe („Höhe“) der Zahlen (Zahl) muss mind. 10 cm betragen.
- D.1.11. Die Größe („Höhe“) der Buchstaben muss mind. 5 cm betragen.
- D.1.12. Werbung auf den Trikots, dem Rollstuhl und/oder den Abdeckungen ist erlaubt, solange sie die Nummern und Namen der Spieler nicht verdecken.

D.1.13. Spieler, die sich nicht an die Voraussetzungen von D.1.1. bis D.1.12. halten, werden vom Schiedsrichter vom Spielfeld geschickt und dürfen das Spiel erst wieder aufnehmen wenn sie die Bestimmungen aus C.4. erfüllt haben.

D.1.14. Spieler dürfen Schutzausrüstung tragen, z.B. Sicherheitsgurte, Augenschutz, Helm, Knie-oder Armschoner.

D.1.15. Spieler dürfen während des Spiels ohne die Erlaubnis des Schiedsrichters weder das Spielfeld betreten, noch verlassen. Falls ein Spieler dies dennoch tun sollte, gilt das als Verstoß und der Spieler wird disqualifiziert.

D.1.16. Nach der Halbzeit werden die Seiten auf dem Spielfeld gewechselt.

D.1.17. Während der Pause ist es der Mannschaft erlaubt, das Spielfeld zu verlassen.

D.2. Mannschaftskapitän

D.2.1. Jedes Team muss einen Mannschaftskapitän haben, den man an der Kapitänsbinde am Oberarm erkennen muss.

D.2.2. Der Kapitän repräsentiert die Mannschaft und hat die Erlaubnis, den Schiedsrichter höflich um Erklärungen von Regeln oder anderen wichtigen Informationen zu bitten.

D.2.3. Vor dem Spielstart muss sich der Kapitän beim führenden Schiedsrichter zum Münzwurf melden.

D.2.4. Die Mannschaft, die den Münzwurf gewinnt, darf zwischen Torwahl (Seitenwahl) oder Anstoß entscheiden.

D.2.5. Sollte der Kapitän das Spielfeld verlassen, muss er den führenden Schiedsrichter informieren, wer ihn als Kapitän ersetzen wird und diesem Spieler die Kapitänsbinde übergeben.

D.2.6. Der Kapitän muss das Spielformular unmittelbar nach dem Wettkampf kontrollieren und unterschreiben.

D.3. Auswechselspieler

D.3.1. Jede Mannschaft darf höchstens 5 Auswechselspieler haben.

D.3.2. Alle Auswechselspieler müssen während des Spiels im Mannschaftsbereich bleiben, mit folgenden Ausnahmen:

- Während einer angegebenen Auszeit ist es den Auswechselspieler gestattet, den Schiedsrichterbereich zu betreten, aber nur als Verlängerung des Strafraums an der Seite ihres eigenen Mannschaftsbereichs.
- Während der Pause dürfen Auswechselspieler den Spielbereich verlassen.

- D.3.3. Ein Spieler, der ausgewechselt wird und dessen Auswechselspieler müssen vom Trainer beim Punkteverwalter angekündigt werden, der ihre beiden Spieler-Nummer auf dem Spielberichtsbogen vermerkt. Während der Ankündigung nimmt der Auswechselspieler Stellung im Auswechselspielerbereich ein.
- D.3.4. Der Trainer kann uneingeschränkt Auswechselspieler einsetzen.
- D.3.5. Der Zeitverwalter muss dem Schiedsrichter den Wechsel signalisieren. Der Schiedsrichter stimmt dem Wechsel zu, sobald ein kurzes Spielstop entsteht.
- D.3.6. Der Wechsel findet im Auswechselbereich, an der Seite des eigenen Mannschaftsbereichs statt. Der Wechsel muss so schnell wie möglich geschehen. Eine Verletzung dieser Regel kann vom Schiedsrichter gemäß Artikel H.2 und H.4 (Spielverzögerung) bestraft werden.
- D.3.7. Sobald der Auswechselspieler seine Position auf dem Spielfeld bezogen hat, wird das Spiel da weitergespielt, wo es unterbrochen wurde.
- D.3.8. Sollte innerhalb 1 Minute ein defekter Rollstuhl nicht reparierbar sein oder die Verletzung eines Spielers noch andauern, so muss entweder der Rollstuhl oder der Spieler ausgewechselt werden, damit das Spiel fortgesetzt werden kann.

D.4. Trainer

- D.4.1. Jedes Team darf von einem Trainer und einem Trainerassistenten betreut werden.
- D.4.2. Der Trainer ist verantwortlich für:
- Sicherstellen, dass die Spieler die Bestimmungen bezüglich Schläger (Artikel C.2 + C.3.), Rollstuhl (Artikel C.4.) und Mannschaft (Artikel D) einhalten.
 - Kontrolle der Namen auf dem Spielformular, vor Spielbeginn.
 - Sicherstellen, dass die Mannschaft pünktlich und spielbereit auf dem Spielfeld erscheint.
 - Den Punkteverwalter bzw. Spielassistent bitten, einen Spieler auszuwechseln (s. Artikel D.3.4.)
 - Den Punkteverwalter bzw. Spielassistent um eine verlangte Auszeit bitten (s. Artikel E.2.).
- D.4.3. Während des Spiels müssen die Trainer im eigenen Mannschaftsbereich bleiben. Es gelten folgende Ausnahmen:
- Während der Pause ist es dem Trainer und den Teamassistenten erlaubt, den Spielbereich zu verlassen, um sich mit der Mannschaft zu besprechen.
 - Während einer angekündigten Auszeit ist es dem Trainer und den Trainerassistenten erlaubt, den Schiedsrichterbereich und/oder das Spielfeld zu betreten, um ihre Spieler zu betreuen, aber nur innerhalb des Strafraumes an der Seite ihres eigenen Teams.

D.4.4. Den Trainern und Teamassistenten ist es nicht erlaubt die Banden während des Spiels zu öffnen.

D.4.5. Verstöße gegen die Regeln D.4.3. und D.4.4. werden vom Schiedsrichter mit einer offiziellen Verwarnung (grüne Karte) bestraft.

D.5. Spielberechtigung/Klassifizierung

D.5.1. Bei offiziellen Wettbewerbsspielen sind alle Personen spielberechtigt, die die Kriterien für eine Mindest-Körperbehinderung erfüllen. Darüber hinaus müssen sie im Besitz einer offiziellen gültigen Sportlizenz des Deutschen Rollstuhl-Sportverbandes (DRS) mit gültigem sportärztlichen Beiblatt sein, einen E-Hockey-Spielerausweis des Fachbereichs E-Rollstuhl-Sport des DRS vorweisen können und gemäß der Klassifizierungsordnung für E-Hockey des Fachbereichs E-Rollstuhl-Sport des DRS klassifiziert sein. Bei allen anderen Spielen ist jeder spielberechtigt, der offensichtlich im Alltag auf einen elektrischen oder per Muskelkraft angetriebenen Rollstuhl angewiesen ist und im Zweifelsfall ein entsprechendes ärztliches Attest vorweisen kann.

D.5.2. Offizielle Wettbewerbsspiele sind alle Liga- und Pokalspiele des Fachbereichs E-Rollstuhl-Sport des DRS, sowie alle Spiele bei vom Fachbereich E-Rollstuhl-Sport des DRS veranstalteten Turnieren mit Ausnahme von Spielen bei Newcomer-Cups. Solange es noch keine internationale Klassifizierung gibt, wird bei internationalen Veranstaltungen in Deutschland nach der Schnellklassifizierung gespielt, es sei denn, es handelt sich um einen Wettbewerb des International Committee Electric Wheelchair Hockey (ICEWH).

D.5.3. Bei offiziellen Wettbewerbsspielen darf die Summe der Klassifizierungspunktzahlen der Spieler einer Mannschaft auf dem Spielfeld 11 Punkte nicht übersteigen. Jede Mannschaft kann zu jeder Zeit maximal nur einen Spieler mit einer Klassifizierungspunktzahl von 5 oder 4,5 Punkten einsetzen; die übrigen Spieler müssen max. 4 oder weniger Punkte haben. Kontrolliert wird dies durch den Punkteverwalter. Verantwortlich für die Einhaltung von Regel D.5.3. bleiben aber letztendlich immer die Mannschaften selbst.

D.5.4. Stellt der Schiedsrichter während eines offiziellen Wettbewerbsspiels einen Verstoß gegen die Regeln D.1.3., D.5.1. oder D.5.3. fest, vermerkt er diesen Verstoß in dem Spielprotokoll und lässt das Spiel zu Ende spielen. Das Spiel wird mit einem Freistoß für die gegnerische Mannschaft fortgesetzt. Falls die Mannschaft, welche gegen diese Regeln verstößt, dennoch das Spiel gewinnt, muß das Spiel in diesem Fall - vorbehaltliche anwendbarer anders lautender Regelungen des Fachbereichs E-Rollstuhl-Sport des DRS als mit 0:3 Toren und 0:2 Punkten gegen sie gewertet werden.

D.5.5. Wenn ein Spieler das/die für ihn im Klassifizierungsverzeichnis für E-Hockey eingetragenen Hilfsmittel während eines offiziellen Wettbewerbsspiels aus zwingenden Gründen nicht benutzt, ist er solange nicht mehr spielberechtigt, bis er dies einem der anwesenden Klassifizierer gemeldet hat.

D.5.6. Stellt der Schiedsrichter während eines offiziellen Wettbewerbsspiels einen Verstoß gegen die Regeln D.5.5. fest, muss er den Spieler vom Spielfeld schicken. Der Spieler darf das Spiel erst wieder aufnehmen, wenn er die Bestimmungen aus D.5.5. erfüllt hat. Das Spiel wird mit einem Freistoß für die gegnerische Mannschaft fortgesetzt.

D.5.7. Solange ein Spieler, der mit einer Klassifizierungspunktzahl größer von mindestens 2 klassifiziert wurde, in einem offiziellen Wettbewerbsspiel mit einem am Rollstuhl befestigten Schläger (T-Stick) oder ohne Schläger spielt, beträgt seine Klassifizierungspunktzahl 1,5.

ARTIKEL E

BESTIMMUNGEN ZUR SPIELDAUER

E.1. Spieldauer

E.1.1. Ein Spiel besteht aus zwei Spielhälften mit der Dauer von jeweils 20 Minuten Spielzeit und einer Halbzeitpause von 10 Minuten. Abweichungen hiervon sind per Ausschreibungen möglich.

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

E.1.3. Zeit stoppt: Der Zeitverwalter schaltet die Spieluhr jedes Mal aus, sobald dies der Schiedsrichter dem Zeitverwalter anzeigt. Das Spiel stoppt.

E.1.4. Die Spielzeit muss vom Schiedsrichter in folgenden Fällen unterbrochen werden:

- bei einer Auswechslung eines Spielers bzw. Einwechslung eines Ersatzspielers in einer Spielunterbrechung
- bei einer Auszeit einer Mannschaft
- zur Behandlung eines verletzten oder verunglückten Spielers in einer Spielunterbrechung
- wenn dies auf Grund außerhalb des Spiels bzw. Spielfeldes liegenden Umständen erforderlich ist
- zur Behebung eines Rollstuhl-bzw. Schlägerdefektes eines Spielers in einer Spielunterbrechung
- bei einer Hinausstellung eines Spielers
- bei einer Penaltyentscheidung
- bei einem defekten Ball
- bei einem erzielten Tor

E.1.5. Eine Spielhälfte oder die Verlängerung ist zu Ende, sobald der Schiedsrichter das Spiel offiziell per Abpfiff beendet.

E.2. Verlangte Auszeit

E.2.1. Während jeder Spielhälfte darf jeder Mannschaft höchstens eine verlangte Auszeit zugeteilt werden.

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

E.2.3. Eine nicht verwendete verlangte Auszeit kann nicht auf die nächste Halbzeit verschoben werden.

E.2.4. Der Trainer ist befähigt, beim Punkteverwalter durch Verwendung einer Auszeitkarte um eine verlangte Auszeit anzufragen.

E.2.5. Der Zeitverwalter muss sofort ein Signal an den führenden Schiedsrichter geben, sobald eine verlangte Auszeit beantragt wurde.

E.2.6. Der Schiedsrichter wird die verlangte Auszeit beim nächstmöglichen kurzen Spielstop erlauben.

E.2.7. Der Zeitverwalter muss die verlangte Auszeit stoppen und dem führenden Schiedsrichter ein Zeichen geben, sobald die Zeit abgelaufen ist.

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

E.3. Spielverlängerung

E.3.1. Falls ein Spiel in den Ausscheidungsspielen nach der regulären Spielzeit mit einem Unentschieden endet, wird das Spiel zuerst mit einer Spielverlängerung und danach mit einem Penalty-Schießen entschieden.

E.3.2. Die Dauer der Spielverlängerung ist 10 Minuten effektive Spielzeit, nach dem „Golden-Goal“-Prinzip: Sobald eine Mannschaft ein Tor in der Verlängerung erzielt hat, ist das Spiel vorbei und die Gewinnermannschaft bekommt einen zusätzlichen Torpunkt zum Resultat vor der Spielzeitverlängerung hinzugerechnet.

E.3.3. Vorgehen:

- Zwischen der regulären Spielzeit und der Nachspielzeit findet eine Unterbrechung von 5 Minuten statt.
- Die Mannschaften tauschen Seiten.
- Verlangte Auszeiten sind nicht erlaubt.
- Auswechslungen sind erlaubt.
- Zeitstrafen, die nach der regulären Spielzeit noch übrig sind, gelten auch während der Verlängerung.
- Für das Anspiel und die Spielunterbrechungen gelten die gleichen Regeln wie bei der regulären Spielzeit.
- Sollte das Ergebnis nach der Verlängerung immer noch unentschieden sein, wird das Spiel mittels Penalty-Schießens entschieden (s. Artikel J.6).

ARTIKEL F BESTIMMUNGEN ZU ROLLSTUHL, BALL UND SCHLÄGER

F.1. Fahren des Rollstuhls

- F.1.1. Die Füße müssen so hoch sein, dass der Ball ungehindert unten durchrollen kann.
- F.1.2. Während des Spiels müssen die Spieler auf dem Sitz des Rollstuhls sitzen bleiben.
- F.1.3. Während des Spiels darf der Spieler maximal 10 km/h (Toleranzgrenze 0,5 km/h) mit seinem Rollstuhl fahren. Abweichungen hiervon sind per Ausschreibungen für internationale Turniere möglich.
- F.1.4. Rollstuhl-Kontakt mit dem Rollstuhl, Schläger oder Körper eines anderen Spielers, mit den Begrenzungen, den Toren und den Schiedsrichtern, sind nicht erlaubt (s. Artikel H.1.4.).
- F.1.5. Im Falle eines defekten Rollstuhls darf der Schiedsrichter nicht pfeifen. Während des nächsten kurzen Spielstops sollte der Rollstuhl repariert werden. Sollte der Rollstuhl nicht innerhalb 1 Minute repariert werden können muss ein Auswechselspieler eingewechselt werden oder der Spieler muss den Rollstuhl auswechseln.
- F.1.6. Verstöße gegen die Regeln F.1.1. ; F.1.2. ; F.1.4. und F.1.5. werden vom Schiedsrichter gemäß Artikel H. und I. bestraft.
- F.1.7. Verstoß gegen die Regel F.1.3. wird vom Schiedsrichter gemäß Artikel I.3. bestraft.

F.2. Spielen des Balles

- F.2.1. Der Ball darf nur mit dem Schlägerblatt und dem Rollstuhl gespielt werden.
- F.2.2. Der Ball darf in jede Richtung gespielt werden.
- F.2.3. Der Ball darf nicht über eine Höhe von 20 cm oberhalb des Bodens gespielt werden. Verstöße gegen diese Regel werden vom Schiedsrichter gemäß Artikel H. und I bestraft.
- F.2.4. Falls der Ball durch den Rollstuhl, die Bande, ein Tor oder einen Schiedsrichter gespielt oder berührt wird und deshalb höher als 20 cm fliegt, wird dies als unbeabsichtigt gewertet und gilt somit nicht als Grund, das Spiel anzuhalten. Außer es entsteht dadurch ein Tor. Das Spiel wird mit einem Torabstoß fortgesetzt.
- F.2.5. Ein Spieler darf nicht:
- Über den Ball drüber fahren und ihn dadurch zerdrücken.
 - Den Ball aufheben, kicken, werfen, köpfen, fangen, schlagen, festhalten oder ihn mit irgendeinem Körperteil aufheben (s. Regel H.3.1.).

- Den Ball im Torbereich berühren oder den Ball aus dem Torbereich herausspielen, mit Ausnahme des Torwarts (s. Regel H.5.1. und H.3.1.).
- Den Ball absichtlich, während eines kurzen Spielstops/eines nicht spielbaren Moments, auf eine unerlaubte Art schlagen (s. Regel H.3.1.).
- Den Ball unkontrolliert in Richtung einer anderen Person spielen, sodass es für diese Person gefährlich oder einschüchternd ist (= gefährliches Spiel, s. Regel H.3.1.). Solche (un-)absichtlichen Regelverstöße werden nach Artikel H. und I. bestraft.

F.3. Gebrauch des Schlägers

F.3.1. Schläger-Kontakt mit dem Schläger eines anderen Spielers ist erlaubt, aber nur bei dem Versuch, den Ball auf eine korrekte Weise zu spielen (s. Regel H.1.5.).

F.3.2. Es ist nicht erlaubt, mit dem Schläger den Körper eines anderen Spielers zu berühren (= Körperkontakt, s. Regel H.1.5.).

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

F.3.4. Ein Spieler darf nicht:

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

Diese Verstöße können unabsichtlich, absichtlich oder ernsthaft absichtliche Verstöße sein und werden nach Artikeln H.2., H.3. und I. bestraft.

G.1. Tor

- G.1.1. Ein Tor wird gezählt, wenn der Ball ganz die Torlinie, zwischen den Torpfosten und unter der Torlatte überquert hat.
- G.1.2. Ein Tor zählt als ein Punkt.
- G.1.3. Wenn der Ball die Vorderseite der Torpfosten berührt, dann den Torwart und danach die frontale Torlinie überschreitet, ist das Tor gültig.
- G.1.4. Wenn das Tornetz weg bewegt wird, während ein Tor gemacht wird, zählt das Tor als gültig, wenn der Ball komplett die Torlinie zwischen den Markierungen, wo die Pfosten wären, überquert hat. Dies liegt im Ermessen des Schiedsrichters (s. Regel G.5.3.).
- G.1.5. Wenn der Ball einen Schiedsrichter trifft und dadurch ein Tor entsteht, zählt das Tor nicht. Das Spiel wird mit Torabstoß fortgesetzt.
- G.1.6. Ein vom eigenen Bereich aus (einschließlich der Mittellinie) direkt geschossenes Tor (d.h. ohne Eingreifen mit dem Schläger oder Rollstuhl eines anderen Spielers im Angriffsbereich des Spielfeldes), zählt nicht. Ein Verstoß dieser Regel wird nach Artikel H.2. und I. bestraft. Das Spiel wird durch einen Freistoß an der Stelle wieder aufgenommen, an der der Ball zuletzt gespielt wurde.
- G.1.7. Wenn ein angreifender Spieler den Ball im Torbereich berührt oder den Torwart in irgendeiner Art und Weise im Torbereich hindert, bevor der Ball ins Tor geht, zählt das Tor nicht (s. Regel G.5.1. und G.5.2.). Ein Verstoß dieser Regel wird nach Artikeln H.2. und I. bestraft.
- G.1.8. Ein Eigentor zählt immer, egal von welcher Position der Ball aus gespielt wurde.
- G.1.9. Nach einem erzielten Tor wird das Spiel mit einem Anspiel wieder aufgenommen.

G.2. Ball im Aus

- G.2.1. Der Ball ist im Aus, wenn er außerhalb des Spielfeldes gespielt wird oder im Tornetz hängen bleibt.
- G.2.2. Der letzte Spieler, der den Ball berührt hat, bevor der Ball ins Aus ging, gilt als der Spieler, der ihn ins Aus gebracht hat.
- G.2.3. Der Ball kann absichtlich oder unabsichtlich ins Aus gespielt werden. Die Mannschaft, die den Ball ins Aus gespielt hat, kann gemäß Artikel H.2. und I. bestraft werden.

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

G.2.5. Wenn der Ball innerhalb des Strafraumes ins Aus gespielt wird oder auf dem Tornetz hängengeblieben ist und ein Freistoß gewährt wird, wird der Freistoß vom Mittelpunkt der Straflinie gespielt.

G.3. Nicht-spielbarer Ball

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

- Ein Torwart den Ball *außerhalb* des Torbereichs, aber innerhalb des eigenen Strafraums mit dem Rollstuhl und/oder dem Schläger für länger als 3sek blockiert (s. Regel G.4.2.).
- Ein Spieler den Ball länger als 3 Sekunden blockiert und keine Möglichkeit mehr hat, den Ball spielbar zu machen.
- Der Ball in einem Rollstuhl stecken bleibt.
- Der Ball zwischen zwei Spieler rollt und keiner der beiden fähig ist, den Ball zu spielen.

G.3.2. Das Spiel wird mittels eines *Schiedsrichterballs* wieder aufgenommen (s. Artikel J.2.).

G.4. Die Drei-Sekunden-Regel

G.4.1. Es ist einem *Torwart* erlaubt, den Ball *innerhalb* des eigenen Torraums mit dem Rollstuhl und/oder dem Schläger für länger als 3 Sekunden zu blockieren. Das Spiel wird mit einem *Torwartball* wieder aufgenommen (s. Artikel J.3.).

G.4.2. Es ist einem *Torwart* erlaubt, den Ball *außerhalb* des eigenen Torraums, aber *innerhalb* des eigenen *Strafraums*, mit dem Rollstuhl und/oder dem Schläger für länger als 3 Sekunden zu blockieren. Das Spiel wird mit einem *Schiedsrichterball* wieder aufgenommen (s. Artikel J.2.).

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

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

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

G.5. Torraumregel

- G.5.1. Kein Spieler (mit Ausnahme des Torwarts der verteidigenden Mannschaft), darf den Ball und/oder das Spielfeld innerhalb des Torraumes mit dem Schläger, dem Rollstuhl oder dem Körper berühren. Verstöße gegen diese Regel werden gemäß den Artikeln H.2. und I. bestraft. Sollte dieser Verstoß während eines Torversuches passieren und mit dem klaren Ziel, dieses Tor zu verhindern, wird dies als ernstes absichtliches Vergehen angesehen (s. Artikel H.3).
- G.5.2. Kein Spieler darf den Torwart innerhalb seines Torbereichs (einschließlich des Torraumkreises) mit dem Schläger, dem Rollstuhl oder dem Körper auf irgendeine Weise behindern. Verstöße gegen diese Regel werden gemäß den Artikeln H.2. und I. bestraft. Sollte dieser Verstoß während eines Torversuches passieren und mit dem klaren Ziel, dieses Tor zu verhindern, wird dies als ernstes absichtliches Vergehen angesehen (s. Artikel H.3).
- G.5.3. Weder der Torwart noch die Feldspieler dürfen das Tor bewegen. Verstöße gegen diese Regel werden gemäß den Artikeln H.2. und I. bestraft. Sollte dieser Verstoß während eines Torversuches passieren und mit dem klaren Ziel, dieses Tor zu verhindern, wird dies als ernstes absichtliches Vergehen angesehen (s. Artikel H.3).

ARTIKEL H

KÖRPERKONTAKT UND VERSTÖSSE

H.1. Körperkontakt (s. Anhang II und III)

- H.1.1. Unter Körperkontakt versteht man: physischen Kontakt, Rollstuhl-Kontakt und Schläger-Kontakt.
- H.1.2. Körperkontakt ist nicht erlaubt. Ausnahme ist der Schläger-Kontakt mit dem Schläger oder dem Rollstuhl eines anderen Spielers (s. Regel H.1.5.).
- H.1.3. Physischer Kontakt bedeutet, den Rollstuhl, den Schläger oder den Körper eines anderen Spielers oder den eines Schiedsrichters mit dem eigenen Körper zu berühren. Nicht erlaubt ist:
- Festhalten
 - Schlagen / Hauen
 - Kämpfen
- H.1.4. Rollstuhl-Kontakt bedeutet, den Rollstuhl, Schläger oder Körper eines anderen Spielers, die Begrenzungen, das Tor oder den Schiedsrichter mit dem eigenen Rollstuhl zu berühren (s. Artikel F.1.). Nicht erlaubt ist:
- Behindern
 - Wegschieben
 - Kollidieren / Rammen / Auffahren
 - Versperren
 - Eindrücken

- Abschneiden
- Einhaken
- Festhalten
- Kämpfen

H.1.5. Schläger-Kontakt bedeutet, den Rollstuhl, Schläger oder Körper eines anderen Spielers mit dem eigenen Schläger zu berühren. Nur Schläger-Kontakt mit anderen Schlägern oder Rollstühlen des Gegners, beim Versuch den Ball auf saubere Art zu spielen, ist erlaubt (s. Artikel F.3.).

Nicht erlaubt ist:

- Einhaken: den Schläger des Gegners behindern, anheben, einhaken; die Rollstuhl-Räder oder den Körper eines anderen Spielers einhaken.
- Hauen, schlagen, spießen, stoßen.
- Kämpfen.

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

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

H.2. (Un-)absichtliche Verstöße (s. Anhang II)

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

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

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

H.2.4. Ein Spieler, der einen *unabsichtlichen* Verstoß *irgendwo* innerhalb des Spielfeldes vergeht, kann vom Schiedsrichter (s. Regel H.2.2.) eine *Verwarnung* (s. Artikel I.1.) oder eine *Zeitstrafe* (s. Artikel I.2.) erhalten. Durch einen *Freistoß* (s. Artikel J.4.) zu Gunsten der Gegner wird das Spiel wieder aufgenommen.

H.2.5. Ein Spieler, der einen *absichtlichen* Verstoß *außerhalb* des eigenen Strafraumes begeht, kann vom Schiedsrichter (s. Regel H.2.2.) eine *Verwarnung* (s. Artikel I.1.) oder eine *Zeitstrafe* (s. Artikel I.2.) erhalten. Durch einen *Freistoß* (s. Artikel J.4.) zu Gunsten der Gegner wird das Spiel wieder aufgenommen.

H.2.6. Ein Spieler, der einen *absichtlichen* Verstoß *innerhalb* des eigenen Strafraumes begeht, kann vom Schiedsrichter (s. Regel H.2.2.) eine *Zeitstrafe* (s. Artikel I.2.) erhalten. Durch einen *Strafstoß* (s. Artikel J.5.) zu Gunsten der Gegner wird das Spiel wieder aufgenommen.

H.2.7. Wenn Spieler beider Mannschaften zur gleichen Zeit irgendwo auf dem Spielfeld einen Verstoß begehen, werden beide Spieler vom Schiedsrichter bestraft (s. Regel H.2.2.). Durch einen *Schiedsrichterball* wird das Spiel wieder aufgenommen.

H.2.8. Wenn ein Spieler zum zweiten Mal im gleichen Spiel eine Zeitstrafe bekommt, wird der Spieler vom Schiedsrichter (s. Regel H.2.2.) disqualifiziert (s. Artikel I.3.).

H.2.9. VORTEIL-REGEL: Sollte der Schiedsrichter der Meinung sein, dass ein Verstoß nicht zum Nachteil für die Ballbesitzende Mannschaft führte, kann der Schiedsrichter entscheiden, den Verstoß nicht zu pfeifen, sondern das Spiel weiterlaufen zu lassen. Nötige Bestrafungen können beim nächstmöglichen Spielstop/nicht spielbaren Moment verteilt werden.

H.3. Ernste absichtliche Verstöße (s. Anhang II)

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

- Den Ball absichtlich mit dem Körper spielen (s. Regel F.2.5.).
- Den Ball bei einem Torversuch mit klarer Absicht aus dem Torbereich herausspielen (mit Ausnahme des Torwarts), um ein Tor zu verhindern (s. Regeln F.2.5. und G.5.1.).
- Den Ball absichtlich während eines nicht spielbaren Moments des Spiels auf eine nicht korrekte Art schlagen (s. Regel F.2.5.).
- Den Ball unkontrolliert in Richtung einer anderen Person schlagen, so dass es für diese Person gefährlich oder einschüchternd ist (s. Regel F.2.5.).
- Absichtlich den Schläger werfen (s. Regel F.3.5.).
- Den Schläger auf eine solche Art oder auf eine solche Höhe anheben, dass es für eine andere Person gefährlich oder einschüchternd sein kann (= hoher Schläger / gefährliches Spiel; s. Regel F.3.5.).
- Absichtlich mit dem Schläger oder der Hand eine andere Person (oder in deren Richtung) hauen, schlagen oder fechten (s. Regel F.3.5.).
- Den Ball und/oder das Spielfeld bei einem Torversuch absichtlich innerhalb des Torraumes (einschließlich des Torraumkreises) mit dem Rollstuhl, dem Schläger oder dem Körper berühren (mit Ausnahme des Torwarts der verteidigenden Mannschaft), um mit klarer Absicht ein Tor zu verhindern (s. Regel G.5.1.).
- Den Torwart innerhalb des Torraumes (einschließlich des Torraumkreises) mit dem Schläger, dem Rollstuhl oder dem Körper, auf egal welche Weise behindern, um mit klarer Absicht ein Tor zu verhindern (s. Regel G.5.2.).
- Das Tor zu verschieben, mit der klaren Absicht, ein Tor zu verhindern (s. Regel G.5.3.).
- Eine andere Person auf eine unpassende Art körperlich zu berühren, welche die Sicherheit der Person (Verletzung) oder die des Rollstuhls (ernster Rollstuhlschaden) gefährden (s. Artikel H.1.).

H.3.2. Wenn ein Spieler einen ernsten absichtlichen Verstoß begeht, kann der Schiedsrichter den betreffenden Spieler mit einer *Disqualifizierung* bestrafen (Rote Karte, s. Artikel I.3.).

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

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

H.4. Fehlverhalten

H.4.1. Fehlverhalten ist eine schwerwiegende, absichtliche Verletzung des Spielgeistes durch Worte oder Gesten. Dies beinhaltet:

- Sich einer anderen Person auf eine grobe Art mit Worten und/oder Gesten zu nähern. Fluchen, streiten, anpöbeln, beleidigen, diskriminieren und rassistische Bemerkungen oder Gesten sind nicht erlaubt (= unsportliches Verhalten).
- Wiederholt Bemerkungen oder Gesten zum Schiedsrichter, Zeitverwalter, Punkteverwalter, Spieler oder Trainer machen (= unsportliches Verhalten).
- Das Spielfeld ohne Erlaubnis des Schiedsrichters zu verlassen (s. Regel D.1.15.).
- Das Spiel absichtlich und wiederholt verzögern (= Verzögerung des Spiels).

H.4.2. Fehlverhalten ist nicht erlaubt. Der Schiedsrichter kann Fehlverhalten mit Disqualifizierung des betreffenden Spielers bestrafen (s. Artikel I.3.).

H.4.3. Der Schiedsrichter kann mit der Bestrafung von Fehlverhalten bis zum nächsten nicht spielbaren Moment des Spiels warten.

H.4.4. Der Schiedsrichter zeigt dem Spieler, welcher im nächsten nicht spielbaren Moment des Spiels disqualifiziert werden wird, die Rote Karte.

H.4.5. Der betreffende Spieler muss für die weitere Dauer des Spiels den Spielbereich verlassen.

H.4.6. Das Spiel wird dort aufgenommen, wo es angehalten wurde.

H.4.7. Wenn sich ein Trainer, Mannschafts-Assistent oder Zuschauer des Fehlverhaltens schuldig macht, wird diese Person vom Schiedsrichter weggeschickt (die Rote Karte wird gezeigt). Es ist der betreffenden Person nicht erlaubt, sich für die weitere Dauer des Spiels in der Nähe des Spielfeldes aufzuhalten oder weiteren Einfluss auf das Spiel zu nehmen.

H.4.8. Wenn der in den Regeln H.4.5 oder H.4.7 selbe Spieler, Trainer, Mannschafts-Assistent oder Zuschauer einmal mehr das Spiel beeinflusst, wird das Spiel gestoppt und die Mannschaft, zu welcher der Trainer oder der Zuschauer gehört, wird das Spiel auf Anordnung verlieren.

ARTIKEL I

STRAFEN (S. ANHANG II)

I.1. Verwarnungen

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

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

- Dieser einen (un-)absichtlichen Verstoß begeht (s. Regel H.2.2.).
- Dieser schon eine verbale Verwarnung hatte.
- Dieser kleinere Bemerkungen oder Gesten zum Schiedsrichter, Zeitverwalter, Punkteverwalter, anderen Spielern oder dem Trainer gegenüber macht (unsportliches Verhalten).

I.1.3. Ein Spieler, der zum zweiten Mal eine offizielle Verwarnung bekommt (zweite Grüne Karte) erhält eine Zeitstrafe (s. Artikel I.2.).

I.1.4. Ein Spieler, der wiederholt Verwarnung bekommt, wird vom Spiel disqualifiziert (s. Artikel I.3.).

I.2. Zeitstrafen (Gelbe Karte)

I.2.1. Zeitstrafen werden an Spieler vergeben, wenn:

- Dieser einen (un-)absichtlichen Verstoß begeht.
- Dieser schon eine offizielle Verwarnung hatte.
- Dieser wiederholt unabsichtliche Verstöße begeht, kleinere Vergehen.

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

I.2.3. Der Spieler muss das Spielfeld durch den Ausgang verlassen und sich in den Zeitstrafenbereich am Ende des eigenen Mannschaftsbereichs begeben (s. Anhang IV).

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

- I.2.5. Ein Torwart, der eine Zeitstrafe erhalten hat, darf von dem anderen Festschläger-Spieler, der zur selben Zeit als die Zeitstrafe verhängt wurde aktiv am Spiel beteiligt war, ersetzt werden. Falls die betreffende Mannschaft keinen anderen Festschläger-Spieler hat, darf ein Handschläger-Spieler von einem Festschläger-Spieler ersetzt werden, der dann die Funktion des Torwarts übernimmt. Falls die betreffende Mannschaft keinen weiteren Festschläger-Spieler hat, darf ein Handschläger-Spieler die Funktion des Torwarts übernehmen. Allerdings dann ohne Handschläger, oder am Rollstuhl montiertem Festschläger gemäß den Vorschriften aus Artikel C.3.
- I.2.6. Der Zeitverwalter wird die Dauer der Zeitstrafe mittels einer Stoppuhr überwachen.
- I.2.7. Die Dauer einer Zeitstrafe beträgt max. 2 min. Sobald während der Strafzeit gegen die Mannschaft des bestraften Spielers ein Tor gemacht wird, ist die Zeitstrafe des betreffenden Spielers vorüber.
- I.2.8. Die offizielle Spielzeit und die Zeit der Zeitstrafe beginnt, sobald das Spiel wieder aufgenommen wurde, nachdem der betreffende Spieler das Spielfeld verlassen hat.
- I.2.9. Sobald die maximale Zeit der Zeitstrafe vorüber ist, wird der Zeitverwalter die Schiedsrichter mit einem Glockenläuten darauf hinweisen.
- I.2.10. Dem Spieler ist es erlaubt, das Spielfeld sofort nach dem Läuten der Glocke oder nach einem geschossenen Tor durch den Eingang wieder zu betreten.
- I.2.11 Die Klassifizierungspunkte, des mit einer Zeitstrafe belegten Spielers, gelten weiterhin.

I.3. Disqualifikation (Rote Karte)

- I.3.1. Ein Schiedsrichter kann einen Spieler disqualifizieren, wenn:
- Dieser einen ernsten absichtlichen Verstoß begeht (s. Artikel H.3.).
 - Dieser sich eines Fehlverhalten schuldig gemacht hat (s. Artikel H.4.).
 - Dieser im gleichen Spiel eine zweite Gelbe Karte erhält.
- I.3.2. Der betreffende Spieler wird vom Schiedsrichter für die weitere Dauer des Spiels vom Spielfeld geschickt.
- I.3.3. Der Spieler muss das Spielfeld durch den Ausgang verlassen und muss den Spielbereich verlassen. Dem Spieler ist bis zum Spielende jeglicher Kontakt zum Team untersagt.
- I.3.4. Ein Feldspieler der disqualifiziert wurde, darf nicht von einem Auswechselspieler ersetzt werden.

- I.3.5. Ein Torwart der disqualifiziert wurde, darf von dem anderen Festschläger-Spieler, der zur selben Zeit als die Zeitstrafe verhängt wurde aktiv am Spiel beteiligt war, ersetzt werden. Falls die betreffende Mannschaft keinen anderen Festschläger-Spieler hat, darf ein Handschläger-Spieler von einem Festschläger-Spieler ersetzt werden, der dann die Funktion des Torwarts übernimmt. Falls die betreffende Mannschaft keinen weiteren Festschläger-Spieler hat, darf ein Handschläger-Spieler die Funktion des Torwarts übernehmen. Allerdings dann ohne Handschläger, oder am Rollstuhl montiertem Festschläger gemäß den Vorschriften aus Artikel C.3.
- I.3.6. Der Punkteverwalter notiert die Spielzeit der Disqualifikation und die Nummer des disqualifizierten Spielers auf dem Spielprotokoll.

ARTIKEL J START ODER WIEDERAUFNAHME DES SPIELS

J.1. Anspiel

- J.1.1. Ein Anspiel wird zu Beginn jeder Spielhalbezeit und nach jedem Tor vom Mittelpunkt aus gespielt.
- J.1.2. Nach der Halbezeit darf die Mannschaft, die in der ersten Halbezeit nicht angespielt hat, das Anspiel übernehmen.
- J.1.3. Der Spieler, der das Anspiel ausführt, nimmt seine Position so schnell wie möglich ein.
- J.1.4. Alle Mannschaftsmitglieder des Spieler, der das Anspiel ausführt, ordnen sich so schnell wie möglich in der eigenen Spielhälfte hinter der Mittellinie an, bis der Ball tatsächlich angespielt wurde.
- J.1.5. Alle Gegner ordnen sich so schnell wie möglich hinter der eigenen Straflinie an, bis der Ball tatsächlich angespielt wurde.
- J.1.6. Sobald der Schiedsrichter mit der Trillerpfeife das Zeichen gibt, muss der Spieler, der das Anspiel ausführt, den Ball weitergeben und darf ihn nicht nochmals spielen, bevor nicht ein anderer Spieler ihn berührt hat.
- J.1.7. Das Anspiel muss indirekt sein, das heißt, es darf kein Tor geschossen werden, solange nicht noch ein anderer Spieler den Ball in der Angriffshälfte berührt hat.
- J.1.8. Zuwiderhandlung gegen die Regeln J.1.3 bis J.1.7. können vom Schiedsrichter gemäß den Artikeln H.2 und I. bestraft werden.

J.2. Schiedsrichterball (Bully)

- J.2.1. Ein Schiedsrichterball wird gespielt, um das Spiel wieder aufzunehmen:
- Wenn zwei Spieler gegenseitig und gleichzeitig einen Verstoß begehen.

- Wenn der Torwart den Ball unter dem Rollstuhl behält oder den Ball mit dem Rollstuhl und/oder Schläger *außerhalb* des eigenen Torraumes, aber *innerhalb* des eigenen Strafraumes für länger als 3 Sekunden blockiert (s. Regel G.4.2.).
- Wenn sich die Situation des nicht spielbaren Balles (kurzer Spielstop) ergibt (s. Regel G.3.).
- Wenn der Schiedsrichter das Spiel aufgrund einer Verletzung eines Spieler anhalten musste.
- Wenn der Schiedsrichter das Spiel aufgrund eines anderen Grundes als eines Verstoßes anhalten musste.

J.2.2. Der Schiedsrichterball wird gespielt:

- Vom *Mittelpunkt der Strafraumlinie* aus, wenn der Schiedsrichterball *innerhalb des Strafraumes* gegeben wird.
- Vom Mittelpunkt aus, wenn der *Schiedsrichterball innerhalb des neutralen Bereiches* gegeben wird.

J.2.3. Jeweils ein Spieler jeder Mannschaft spielt den Schiedsrichterball.

J.2.4. Die beiden Spieler, die den Schiedsrichterball spielen, ordnen sich so schnell wie möglich mit ihren Rollstühlen auf der eigenen Tornetzseite der Straflinie/Mittellinie an und müssen die Schaufel ihrer Schläger rechtwinklig (in einem 90° Winkel) zu der Linie an der jeweiligen rechten Seite des Balles halten, ohne den Ball zu berühren. Zuwiderhandlung dieser Regel kann gemäß Artikel H.2. und I. bestraft werden.

J.2.5. Alle anderen Spieler ordnen sich so schnell wie möglich in einer Distanz von mind. 2 m vom Ball und von den Spielern, die den Schiedsrichterball ausführen, entfernt an, bis der Schiedsrichter mit der Trillerpfeife das Zeichen gibt und der Ball berührt wurde. Zuwiderhandlung dieser Regel kann gemäß Artikel H.2. und I. bestraft werden.

J.2.6. Der Ball muss auf die Mittel-/Straflinie fest ruhend gelegt werden. Sobald der Schiedsrichter mit der Trillerpfeife das Zeichen gibt, dürfen beide Spieler den Ball spielen oder den Ball mit dem Schläger annehmen.

J.3. Torwartball

J.3.1. Ein Torwartball wird dem Torwart zugesprochen, wenn der Ball innerhalb des eigenen Torraumes (einschließlich der Torraumlinie) für länger als 3 Sekunden ruhend liegen bleibt.

J.3.2. Ein Torwartball darf von jeder Stelle auf der Torkreislinie gespielt werden.

J.3.3. Der Spieler, der im Moment des zugesprochenen Torwartballs als Torwart fungiert hat, spielt den Torwartball. Spielt der Torwart ohne Festschläger (T-Stick), darf ein Feldspieler den Torwartball ausführen. Dabei muss aber nach Ausführung ein anderer Mitspieler innerhalb des eigenen Strafraums den Ball berühren. Zuwiderhandlung dieser Regel kann gemäß Artikel H.2. und I. bestraft werden.

- J.3.4. Der Torwart/Feldspieler soll so schnell wie möglich seine Position einnehmen. Zuwiderhandlung dieser Regel kann gemäß Artikel H.2. und I. bestraft werden.
- J.3.5. Alle Gegner nehmen so schnell wie möglich, außerhalb des Strafraums, ihre Positionen ein und bleiben solange dort, bis der Ball vom Torwart/Feldspieler berührt wurde. Zuwiderhandlung dieser Regel kann gemäß Artikel H.2. und I. bestraft werden.
- J.3.6. Der Ball muss fest ruhend auf die Torkreislinie gelegt werden. Sobald der Schiedsrichter das Signal pfeift, muss der Torwart/Feldspieler den Ball mit dem Schläger spielen und darf ihn erst wieder berühren, nachdem ihn ein anderer Spieler berührt hat. Zuwiderhandlung dieser Regel kann gemäß Artikel H.2. und I. bestraft werden.

J.4. Freistoß

- J.4.1. Ein Freistoß wird der gegnerischen Mannschaft zugesprochen, wenn ein Spieler ein Vergehen begeht, welches nicht durch einen Strafstoß bestraft wird.
- J.4.2. Der Freistoß wird vom *Mittelpunkt der Strafraumlinie* aus gespielt, wenn das Vergehen innerhalb des *Strafraumes* geschehen ist.
- J.4.3. Der Freistoß wird vom *Platz des Vergehens* aus gespielt, wenn das Vergehen innerhalb des *neutralen Bereiches* geschehen ist.
- J.4.4. Jeder Spieler der Mannschaft, dem der Freistoß zugesprochen wurde, darf den Freistoß ausführen.
- J.4.5. Der Spieler, der den Freistoß spielen darf, muss seine Position so schnell wie möglich einnehmen. Zuwiderhandlung dieser Regel kann gemäß Artikel H.2. und I. bestraft werden.
- J.4.6. Alle Spieler der gegnerischen Mannschaft ordnen sich so schnell wie möglich in einer Distanz von mind. 2 m vom Ball und vom Spieler, der den Freistoß ausführt, entfernt an, bis der Ball berührt wurde. Zuwiderhandlung dieser Regel kann gemäß Artikel H.2. und I. bestraft werden.
- J.4.7. Der Ball soll ruhig liegen. Sobald der Schiedsrichter das Signal pfeift, muss der Spieler den Freistoß spielen und darf ihn erst wieder berühren, nachdem ihn ein anderer Spieler berührt hat. Zuwiderhandlung dieser Regel kann gemäß Artikel H.2. und I. bestraft werden.
- J.4.8. Ein Freistoß, der von dem Mittelpunkt der Strafraumlinie der gegnerischen Mannschaft aus gespielt wird, ist *indirekt*, das heißt, es kann kein Tor damit erzielt werden, außer, ein anderer Spieler hat dazwischen den Ball mit dem Schläger oder dem Rollstuhl, innerhalb des Angriffsbereichs, berührt. Ein direktes Tor wird nicht gewertet und der Freistoß wird der gegnerischen Mannschaft zugesprochen.
- J.4.9. Ein Freistoß, der vom *neutralen Bereich* aus gespielt wird, ist *direkt*. Ein Tor darf also direkt gespielt werden, vorausgesetzt, Regel G.1.6. wird beachtet.

J.5. Penalty

- J.5.1. Ein Strafstoß wird dem gegnerischen Team zugesprochen, wenn ein Spieler absichtlich einen Verstoß innerhalb des eigenen Strafraumes begeht.
- J.5.2. Der Strafstoß wird vom Mittelpunkt aus gespielt.
- J.5.3. Der Strafstoß darf von jedem Spieler der Mannschaft ausgeführt werden, vorausgesetzt, dass derjenige Spieler aktiv am Spiel beteiligt war, als der Strafstoß zugesprochen wurde.
- J.5.4. Der Spieler, der als Torwart zur Zeit der Vergabe des Strafstoßes aktiv war, muss den Strafstoß verteidigen.
- J.5.5. Alle Spieler müssen ihre Positionen so schnell wie möglich einnehmen.
- J.5.6. Der Spieler, der den Strafstoß ausführt, nimmt seine Position in der Nähe des Mittelpunktes und des Balles an.
- J.5.7. Alle Spieler, außer dem Spieler, der den Strafstoß ausführt und dem verteidigenden Torwart, nehmen während des gesamten Strafstoßes ihre Positionen im Strafraum der gegenüberliegenden Seite an.
- J.5.8. Der Torwart steht im Torbereich des Tores, welches verteidigt werden muss.
- J.5.9. Der Ball muss fest ruhend auf der Mittellinie liegen. Sobald der Schiedsrichter das Pfeifsignal gibt, darf der Spieler, der den Strafstoß ausführt, den Ball unbefristet oft spielen. Der Ball sollte während des gesamten Strafstoßes nach vorne oder seitlich gespielt werden, weg von der Mittellinie und in Richtung des verteidigten Tores.
- J.5.10. Sobald der Spieler, der den Strafstoß ausführt, den Ball berührt hat, darf der Torwart aus dem Torraum heraus.
- J.5.11. Sobald der Spieler, der den Strafstoß ausführt, den Ball rückwärts spielt, auf das Tor geschossen hat oder der Torwart den Ball berührt hat, gilt der Strafstoß als beendet (unter Berücksichtigung von Artikel H). Berührt der Torwart den Ball, und der Ball rollt anschließend über die Torlinie, wird auf Tor entschieden. Falls kein Tor erzielt wurde, wird das Spiel mittels eines Freistoßes vom Mittelpunkt der Straflinie aus durch das gegnerische Team wieder aufgenommen. Falls ein Tor erzielt wurde, wird das Spiel mittels eines Anstoßes von der Mittellinie aus durch das gegnerische Team wieder aufgenommen.
- J.5.12. Die Spielzeit wird während des gesamten Strafstoßes angehalten.
- J.5.13. Zuwiderhandlung der Regeln J.5.3. bis J.5.12. können gemäß Artikel H.2. und I. bestraft werden.

J.6. Penalty-Schießen

J.6.1. Falls das Resultat nach der Nachspielzeit immer noch unentschieden ist, wird das Spiel mittels Penalty-Schießen entschieden.

J.6.2. Der Ablauf des ersten Penalty-Schießens ist wie folgt:

- Der Schiedsrichter entscheidet, auf welches Tor gespielt wird.
- Der führende Schiedsrichter wirft eine Münze zwischen den beiden Mannschaftskapitänen. Der Gewinner des Münzwurfes darf entscheiden, welche Mannschaft mit dem Penalty-Schießen beginnt.
- Jeder Spieler (einschließlich der Auswechselspieler) darf am ersten Penalty-Schießen teilnehmen, außer einem Spieler, der noch eine Zeitstrafe absitzen muss, die bis in die Nachspielzeit hineingeht.
- Die Trainer müssen dem Schiedsrichter und dem Punkteverwalter schriftlich die Nummern und die Reihenfolge der 3 Spieler mitteilen, die die Strafstöße ausführen werden.
- Die Trainer müssen dem Schiedsrichter und dem Punkteverwalter schriftlich mitteilen, welcher Spieler als Torwart antreten wird.
- Die Schiedsrichter sind verantwortlich dafür, dass die Strafstöße in der exakten Reihenfolge ausgeführt werden, die die Trainer angegeben haben.
- Nur die Spieler, die den Strafstoß schießen, die Torwarte und die Schiedsrichter, dürfen sich auf dem Spielfeld befinden.
- Alle anderen Spieler, die einen Strafstoß ausführen werden, außer dem Spieler, der den Strafstoß momentan ausführt und dem verteidigendem Torwart, müssen sich während des gesamten Strafstoßes in den Strafraum am gegenüberliegenden Ende begeben.
- Die Strafschüsse müssen abwechselnd gespielt werden.
- Die 3 Spieler jeder Mannschaft dürfen je einen Strafstoß schießen.
- Während der ersten Penalty-Runde gilt es als entscheidendes Ergebnis, wenn eine Mannschaft mit mehr Punkten führt, als die andere Mannschaft noch Penaltys übrig hat. Das Spiel ist somit vorbei und die Gewinner bekommen einen zusätzlichen Punkt zu ihrem Ergebnis vor dem Penalty-Schießen dazu gerechnet.
- Wenn das Resultat nach dem ersten Penalty-Schießen immer noch unentschieden ist, wird das Spiel mit einem zweiten Penalty-Schießen entschieden.

J.6.3. Der Ablauf des zweiten Penalty-Schießens ist wie folgt:

- Die Spieler dürfen abwechselnd je einen weiteren Penalty schießen, bis ein entscheidendes Resultat vorliegt.
- Jeder Spieler (einschließlich der Auswechselspieler) darf am zweiten Penalty-Schießen teilnehmen, außer einem Spieler, der noch eine Zeitstrafe absitzen muss, die bis in die Nachspielzeit oder in die erste Penalty-Runde hineingeht.
- Die Trainer müssen dem Schiedsrichter und dem Punkteverwalter schriftlich die Nummern und die Reihenfolge der Spieler mitteilen, die die Strafstöße ausführen werden.

- Wenn die Mannschaften keine ausgeglichene Anzahl an Spielern auf dem Punkteformular hat, gilt die Anzahl der wenigeren.
- Der Torwart aus der ersten Penalty-Runde muss auch in der zweiten Penalty-Runde als Torwart antreten.
- Während des zweiten Penalty-Schießens liegt ein eindeutiges Ergebnis vor, wenn eine Mannschaft ein Tor mehr erzielt hat als die gegnerische Mannschaft und beide Teams die gleiche Anzahl an Penalty-Schüssen abgegeben hat. Das Spiel ist vorbei und die Gewinner bekommen einen zusätzlichen Punkt zu dem unentschiedenen Ergebnis vor dem zweiten Penalty-Schießen dazu gerechnet.
- Wenn alle aufgestellten Spieler einer Mannschaft einen Penalty geschossen haben und das Resultat immer noch unentschieden ist, wird das Spiel mittels eines dritten Penalty-Schießens entschieden, welches auf dieselbe Weise durchgeführt wird, wie das zweite Penalty-Schießen, usw.

J.6.4. Falls einer der aufgestellten Spieler/Torwarte während des Penalty-Schießens einen Verstoß begeht, darf der Trainer einen anderen Spieler/Torwart, welcher noch nicht aufgestellt ist, auswählen um den Spieler/Torwart, der den Verstoß begangen hat, zu ersetzen.

Ende der DRS-Spielregeln

Allgemeine Signale

1. Time-Out / Auszeit

Ein T- Zeichen, bei dem die eine Hand auf die andere Handfläche deutet, in Richtung zum Zeitverwalter.



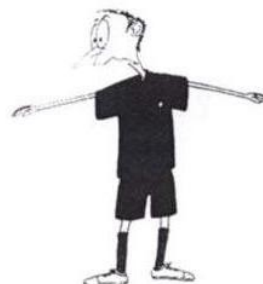
2. Tor

Zuerst wird mit beiden ausgestreckten Armen und Zeigefinger auf das Tor gezeigt, danach auf den Mittelpunkt.



3. Kein Tor / Ungültiges Tor

Die Unterarme mit den Handflächen nach unten vor dem Körper kreuzen und weit öffnen.



4. Vorteil-Regel

Ein Arm ausgestreckt, mit Handfläche nach oben, Finger eng zusammen, in Richtung der angreifenden Hälfte. Der andere Unterarm dreht sich dazu ein.



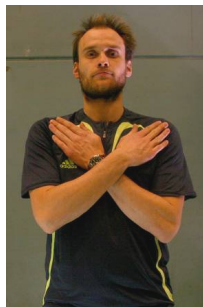
5. Auswechseln der Spieler

Unterarme, Hände zu Fäusten geballt, rotieren umeinander herum.



6. Halbzeit / Spielende Seitenwechsel

Unterarme vor der Brust kreuzen und 2x pfeifen



7. Ende des Spiels

Arme deuten zum Ausgang/Spieltisch mit beiden Handflächen nach oben und 3x pfeifen.



SIGNALE FÜR VERSTÖSSE

8. 3-Sekunden-Regel

Ein ausgestreckter Arm – 3 Finger zeigen.
Laut und hörbar bis 3 zählen.



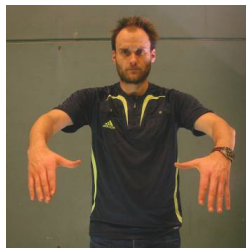
9. Nicht spielbarer Ball

Eine Hand schließt sich um die Faust der anderen Hand.



10. Torraum-Regel

Handbewegung über der Torraum-Linie.



11. Hochball

Beide Unterarme mit offenen Händen,
Handflächen aufeinander, vor dem Körper
schließen. Der obere Unterarm und Hand
bewegen sich rauf und runter.



12. Unerlaubter Gebrauch des Rollstuhls

Mit der Faust in die offene Hand des anderen Arms schlagen.



13. Unerlaubter Gebrauch des Schlägers

Die Seite der Hand schlägt auf das Handgelenk der anderen Hand.



14. Unerlaubter Körpereinsatz

Eine Hand fasst das Handgelenk der anderen Hand.



15. Spielverzögerung

Zeigefinger des ausgestreckten Arms macht eine Kreisbewegung.



16. Gefährliches Spiel

Die Fäuste vor dem Körper zusammen schlagen.



17. Fehlverhalten

Beide Hände an der Hüfte anlegen.



SIGNALE BEI STRAFEN

18. Inoffizielle Verwarnung

Zeigefinger ausstrecken, warnendes Zeichen zum Spieler. Kurze Erklärung zum Spieler.



19. Offizielle Verwarnung

Grüne Karte zeigen.



20. Zeitstrafe

Gelbe Karte zeigen.
Danach in Richtung des Ausgangs am
Kampfgerichtstisch zeigen.



21. Disqualifizierung

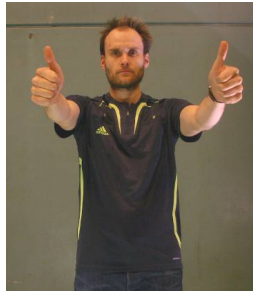
Rote Karte zeigen.
Danach in Richtung des Ausgangs am
Kampfgerichtstisch zeigen.



SIGNALE FÜR WIEDERAUFNAHME DES SPIELS

22. Schiedsrichterball

Ausgestreckte Arme nach vorne, Fäuste ballen, Daumen hoch.



23. Freistoss / Torwartball / Anspiel

Ein Zeigefinger deutet auf den Punkt, von wo aus der Ball gespielt wird. Der andere ausgestreckte Arm in Richtung der Offensive.



24. Strafstoß

Zeigefinger deutet auf den Mittelpunkt.



ANHANG II VERZEICHNIS FÜR VERSTÖßE, STRAFEN, WIEDERAUFNAHME

Verstöße	Bereich	Strafe	Wiederaufnahme
Verstoß zur gleichen Zeit	Gesamtes Spielfeld	s. unten	Schiedsrichterball
Unabsichtlicher Verstoß	Gesamtes Spielfeld	Verwarnung oder Zeitstrafe (Gelbe Karte)	Freistoß
Absichtlicher Verstoß	Außerhalb des eigenen Strafraums	Verwarnung oder Zeitstrafe (Gelbe Karte)	Freistoß
Absichtlicher Verstoß	Innerhalb des eigenen Strafraums	Zeitstrafe (Gelbe Karte)	Strafstoß
Schwerwiegendes absichtliches Vergehen	Außerhalb des eigenen Strafraums	Disqualifikation (Rote Karte)	Freistoß
Schwerwiegendes absichtliches Vergehen	Innerhalb des eigenen Strafraums	Disqualifikation (Rote Karte)	Strafstoß
Fehlverhalten	Gesamtes Spielfeld	Disqualifikation (Rote Karte)	Kommt darauf an, warum das Spiel unterbrochen wurde

ANHANG III ERLÄUTERUNG ZUM THEMA KÖRPERKONTAKT

Viele Entscheidungen hinsichtlich „Körperkontakt“ basieren auf **folgenden**

Grundsätzen:

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

KÖRPERKONTAKT IST NICHT ERLAUBT!

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

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

Ein Spieler, der still steht, ist niemals verantwortlich für den Körperkontakt.

Körperkontakt

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

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

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

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

Kollidieren

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

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

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

Abschirmen / Behinderung

Abschirmen ist der Versuch, den nicht im Ball besitzenden Gegner daran zu hindern, den Ball zu erreichen.

Abschirmen kann erlaubt oder unerlaubt sein:

Erlaubtes Abschirmen

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

Unerlaubtes Abschirmen

Ein Spieler, der einen Gegner abschirmt, sich dabei bewegt und dadurch *Körperkontakt* mit dem abgeschirmten Gegner *verursacht*, vergeht einen Verstoß, da der Gegner nicht die Chance bekommt, auf seiner Bewegungs-Linie fortzufahren und/oder dabei zu einem Stillstand kommt.

Der Spieler, der sich so verhält, hat Schuld an der Verhinderung, Kollidierung, am Drängeln, Abschneiden oder an der Blockierung und begeht den Verstoß.

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

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

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

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

Blockieren

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

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

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

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

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

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

Spieler im Ballbesitz

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

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

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

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

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

Verteidigung eines Spielers im Ballbesitz

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

Wenn der verteidigende Spieler eine legale defensive Position eingenommen hat, sollen beide Spieler die Bewegungs-Linien des anderen respektieren: der Spieler, der plötzlich seine eigene Bewegungs-Linie ändert, ist verantwortlich für den Körperkontakt und begeht den Verstoß.

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

Verteidigung eines Spielers ohne Ballbesitz

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

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

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

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

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

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

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

Definition Körperkontakt

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


Schlagen/Spießen

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

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

Verhindern ist Rollstuhl-Kontakt mit dem eigenen Rollstuhl an den des Gegners, was diesen an der Freiheit sich zu bewegen verhindert.

- Wegdrücken** ist Rollstuhl-Kontakt, der passiert wenn sich ein Spieler (langsam) auf den Gegner zu bewegt, um zu versuchen, ihn aus seiner Bewegungs-Linie weg zu drücken.
- Kollidierung** ist der Rollstuhl-Kontakt zu einem Gegner, wenn sich die Bewegungs-Linien der Spieler kreuzen oder sie plötzlich ihre Bewegungs-Linien wechseln.
- Behinderung** schnelles Hineinbewegen oder Hineinstellen in die Richtungslinie des Gegners und es ihm dadurch unmöglich machen, eine Kollidierung zu umgehen. Behinderung ist ein verteidigender Verstoß.
- Drängeln** ist Rollstuhl-Kontakt der passiert, wenn ein Spieler (im Ballbesitz oder nicht) unnachgiebig seine eigene Bewegungs-Linie verfolgt und dadurch Körperkontakt zu Gegnern in einer zulässigen verteidigenden Position, den Begrenzungen, dem Tor oder einem Schiedsrichter verursacht. Drängeln ist ein angreifender Verstoß.
- Abschneiden** ist Kontakt an einem Gegner, während man sich parallel zum Gegner bewegt, indem man leichte Führung übernimmt oder mehr Geschwindigkeit benützt um (plötzlich) den Kurs zu ändern um dem Gegner den Ball abzunehmen oder ihm den Weg abzuschneiden und dieser keine Chance hat mehr auszuweichen.
- Abschirmen/Behindern**
Ist der Versuch, den Gegner, der nicht im Ballbesitz ist, daran zu hindern, den Ort zu erreichen, den er anzielt. Abschirmen ohne Körperkontakt ist erlaubt.
- Blockieren** bedeutet, einen Gegner mit der Absicht abzufangen/zu blockieren, um einen Spieler des eigenen Teams den Weg frei zu halten / ihn frei zu spielen. Blockieren ohne Körperkontakt ist erlaubt.

01	Beiblatt Regelwerk
Aufgabenverteilung der Schiedsrichter	
	

Definition Schiedsrichter

Der Schiedsrichter ist eine unparteiische Person, die bei einer Sportart mit zwei gegeneinander antretenden Mannschaften das Spiel leitet und überwacht. Er überwacht den regelgerechten Spielverlauf durch Tatsachenentscheidungen und disziplinarische Handlungen.

Aufgaben beider Schiedsrichter vor Spielbeginn

Beide Schiedsrichter haben die Aufgabe vor Spielbeginn das Spielfeld, die Spielfeldmarkierungen, die Tore und die Banden auf ihre Richtigkeit bezüglich der geltenden Spielregeln zu überprüfen.

Aufgaben des Senior- Schiedsrichters

Der Senior-Schiedsrichter leitet das Spiel an der Seite des Spielfeldes an der sich der Kampfgerichtstisch befindet.

- Der Senior-Schiedsrichter führt die Wahl zum Anstoß durch. Durch das Werfen einer Münze in Anwesenheit beider Mannschaftskapitäne, wird entschieden welches Team die Wahl gewonnen hat. Der Sieger kann sich für den Anstoß oder die Seitenwahl entscheiden.
- Er überprüft vor Anpfiff des Spieles die Zeitverwalteruhr und die Anzeigetafel.
- Er teilt dem Punkteverwalter die Torschützen des Spieles mit.
- Er teilt dem Punkteverwalter disziplinarische Maßnahmen wie Verwarnungen, Zeitstrafen und Spelausschlüsse mit.
- Er zeigt dem Kampfgerichtstisch eine Spielunterbrechung, eine Auszeit oder eine Auswechslung an.
- Der Senior-Schiedsrichter führt eigene Aufzeichnungen über den Spielverlauf und hält diese auf der Spielnotizkarte fest.
- Er achtet auf die Signale (Glocke) des Kampfgerichtstisches und bestätigt seine Kenntnisaufnahme durch ein Handzeichen.
- Der Senior-Schiedsrichter hat das Recht gegebenenfalls Entscheidungen des anderen Schiedsrichters zu überstimmen.
- Der Senior-Schiedsrichter beendet mit dem Schlusspfiff offiziell das Spiel.
- Der Senior-Schiedsrichter überprüft nach Spielende den Spielprotokoll und vergleicht diesen mit seinen Notizen. Er legt das Spielprotokoll den Mannschaftskapitänen und dem 2. Schiedsrichter zur Unterschrift vor.
- Mit seiner Unterschrift bestätigt er die korrekte Durchführung des Spiels und die Richtigkeit der Aufzeichnungen auf dem Spielprotokoll.

Aufgaben beider Schiedsrichter


Beide Schiedsrichter sind verpflichtet das Spiel neutral und gemäß den Spielregeln zu leiten.

- Beide Schiedsrichter entscheiden über alle Regelverstöße unabhängig davon, in welcher Spielhälfte ein Regelverstoß begangen wurde.
- Beide Schiedsrichter halten Augenkontakt, sowohl untereinander als auch mit dem Zeitverwalter und dem Punkteverwalter.
- Beide Schiedsrichter zeigen Regelverstöße durch Handzeichen an.

- Beide Schiedsrichter erteilen disziplinarische Maßnahmen und zeigen diese durch die Disziplinkarten an.
- Beide Schiedsrichter sind angewiesen sich bei strittigen Entscheidungen kurz zu Besprechen.
- Beide Schiedsrichter haben die Aufgabe das Tor auf die dafür vorgesehenen Markierungen zu stellen, falls es verschoben wurde.
- Die Schiedsrichter sind angehalten darauf zu achten das sich keine Gegenstände auf dem Spielfeld befinden.
- Die Schiedsrichter sind angehalten, wenn es die Spielsituation zulässt, fallengelassene Stöcke aufzuheben und den Spielern zu reichen ohne dabei das Spiel zu unterbrechen oder zu behindern.
- Die Schiedsrichter sollen bei einem Unfall oder bei Verletzung erste Hilfe leisten und wenn nötig die Sanitäter anweisen das Spielfeld zu betreten.
- Beide Schiedsrichter sind verpflichtet, nach Spielschluss das Spielprotokoll und gegebenenfalls das Protestformular zu unterschreiben.

BEIBLATT ZUM REGELWERK 02

AUFGABEN DES KAMPFGERICHTES

02	Beiblatt Regelwerk
Aufgabenverteilung am Kampfgerichtstisch	
	

Definition Zeitverwalter

Der Zeitverwalter unterstützt die beiden Schiedsrichter bezüglich der Zeitmessung. Er muss unmittelbar auf die Zeichen der Schiedsrichter reagieren und gegebenenfalls die Spielzeit anhalten. Das gilt für Spielunterbrechungen, Auszeiten und Auswechslungen. Ebenso verwaltet der Zeitverwalter die Hinausstellungszeiten bestraffter Spieler.

Definition Punkteverwalter

Er führt das Spielprotokoll, in dem unter anderem Torfolge und Torschütze, Strafen, Auszeiten und Auswechslungen notiert werden. Änderungen an der Spielerliste werden von ihm bei Bedarf vorgenommen. Gemeinsam mit dem Zeitverwalter kontrollieren der Punkteverwalter die Anzahl der Spieler und achtet auf Fehler bei Ein- und Auswechslungen (z. B. Summe der Klassifizierungspunktzahl einer Mannschaft auf dem Spielfeld).

Definition Spielassistent

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

Aufgaben des Zeitverwalter

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

Aufgaben des Punkteverwalter

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

- Der Punkteverwalter ist verpflichtet das Spielprotokoll nach Spielende zu unterschreiben.

Aufgaben des Spielassistenten

- Der Spielassistent verfolgt aufmerksam das Spiel und erledigt Anweisungen die ihm durch die Schiedsrichter, Zeitverwalter und Punkteverwalter aufgetragen werden.
- Er kontrolliert die Banden während des Spiels und bringt sie wieder in die richtige Position wenn sie verschoben wurden.
- Er öffnet die Banden auf Anweisung des Zeitverwalters oder des Punkteverwalter.
- Er ist verantwortlich die Schiedsrichterzone frei zu halten und Personen oder Gegenstände aus dieser zu entfernen.
- Er nimmt die Auswechslungszettel der Trainer entgegen und übergibt sie dem Punkteverwalter.
- Er kontrolliert die Ausrüstung der einzuwechselnden Spieler:
 - ist die Nummer auf dem Trikot die gleiche wie auf dem Schild am Rollstuhl
 - ist eine Klassifizierungszahl auf dem Schild des Rollstuhls aufgeführt
 - ist das Schild am Rollstuhl richtig befestigt
 - sind keine unnötigen und beweglichen Hindernisse und Attribute unter, auf, in oder am Rollstuhl (auch unter den Rollstuhl schauen)?