

IBSA TORBALLREGELN

(gültig ab 1. Januar 2014)

INHALT :

- 0. ALLGEMEINES
 - 0.1. Kurzbeschreibung des Spieles
 - 0.2. Geltungsbereich
 - 0.3. Entscheidungsfindung

- 1. SPIELFELD, AUSSTATTUNG FÜR DAS SPIEL UND DIE SPIELER
 - 1.1. Spielfeld
 - 1.1.1. Abmessungen
 - 1.1.2. Mannschaftsraum
 - 1.1.3. Neutrale Zone
 - 1.1.4. Betreuerzone
 - 1.1.5. Zuschauerraum
 - 1.1.6. Verbot von Veränderungen
 - 1.2. Ausrüstung für das Spiel
 - 1.2.1. Ball
 - 1.2.2. Leinen und Glöckchen
 - 1.2.3. Orientierungsmatten
 - 1.2.4. Tore
 - 1.2.5. Spielleitertisch
 - 1.3. Ausrüstung der Spieler
 - 1.3.1. Bekleidung
 - 1.3.2. Schutzpolsterung
 - 1.3.3. Eye-Pads; lichtundurchlässige Brillen
 - 1.3.4. Verbot von Sehhilfen und künstlichen Gliedern
 - 1.3.5. Spezielle Schutzkleidung
 - 1.4. Überprüfung der Ausrüstung

- 2. KLASSIFIKATION, QUALIFIKATION
 - 2.1. Klassifikation und Einteilung
 - 2.1.1. Klassifizierung der Spielerinnen und Spieler
 - 2.1.2. Einteilung
 - 2.2. Qualifikation

- 3. SPIELLEITER, AUFGABEN DER SPIELLEITER
 - 3.1. Spielleiter
 - 3.1.1. Anzahl der Spielleiter
 - 3.1.2. Position der Spielleiter
 - 3.2. Aufgaben der Spielleiter
 - 3.2.1. Schiedsrichter
 - 3.2.2. Torrichter

3.2.3. Protokollführer

3.2.4. Zeitnehmer

4. MANNSCHAFT, AUSWECHSLUNG, TRAINERHINWEISE, AUSZEIT

4.1. Mannschaft

4.1.1. Anzahl von Spielern

4.1.2. Mindestanzahl von Spielern

4.1.3. Mannschaftsangehörige

4.2. Auswechslung

4.2.1. Anzahl von Auswechslungen

4.2.2. Beantragung und Genehmigung einer Auswechslung

4.2.3. Auswechslungen in der Halbzeitpause

4.2.4. Verletzungen, Auswechslung bei Verletzungen

4.2.5. Hilfestellung bei Auswechslungen

4.3. Trainerhinweise

4.4. Auszeit

4.4.1. Mannschaftsauszeit

4.4.2. Schiedsrichterauszeit

4.4.3. Schiedsrichterball

5. DURCHFÜHRUNG DES SPIELES

5.1. Spielzeit und Pause, Tordifferenz, Zeitstop

5.1.1. Spielzeit und Pause

5.1.2. Tordifferenz

5.1.3. Reine Spielzeit, Zeitstop

5.1.4. Unterbrechung des Spieles

5.2. Auslosung; Bekanntgabe der Mannschaftsangehörigen

5.2.1. Wahl des Anwurfes und der Spielfeldseite

5.2.2. Bekanntgabe der Mannschaftsangehörigen

5.2.3. Versäumnis der Auslosung

5.3. Das Angriffsspiel

5.3.1. Werfen

5.3.2. Berechtigte Spieler; vierter Wurf; störende Geräusche;

5.3.3. Übertreten

5.3.4. Berühren der Leinen

5.3.5. Ruhender Ball

5.3.6. Wurf vor Freigabe des Spieles

5.4. Das Verteidigungsspiel

5.4.1. Berechtigte Spieler

5.4.2. Position der Spieler

5.4.3. Körperhaltung

5.4.4. Regelwidrige Verteidigung

5.4.5. Ruhender Ball

5.4.6. Ball durch

5.4.7. Aus-Ball

5.5. Zuspiel innerhalb der Mannschaft

5.5.1. Zuspiel des Balles

5.5.2. Fehlerhaftes Zuspiel

5.5.3. Verständigung unter den Spielern

5.6. 8-Sekundenregel

5.7. Vorteilsregel

5.8. Definitionen

5.8.1. Ball über die Linie

5.8.2. Tor, Eigentor

5.8.3. Aus-Ball

5.8.4. Ruhender Ball

6. REGELVERSTÖSSE

6.1. Allgemeine Hinweise

6.1.1. Regelverstoß und Strafen

6.1.2. Regelverstoß im Angriff und in der Verteidigung

6.1.3. Gesonderte Bestrafung von Regelverstößen

6.2. Ballverlust

6.3. Strafwurf/Penalty

6.3.1. Zeitstop

6.3.2. Beginn und Ende der Strafwurf/Penalty-Situation

6.3.3. Strafwurf/Penalty nach Beendigung der Spielzeit

6.3.4. Ausführung des Wurfes

6.3.5. Betroffene Spieler und Position

6.3.6. Verbot von Spielerwechsel und Mannschaftsauszeit

6.3.7. Gründe für Strafwürfe/Penalties

6.4. Unsportliches Verhalten

6.4.1. Betroffene Personen

6.4.2. Arten von unsportlichem Verhalten

6.4.3. Sanktionen

7. VERLÄNGERUNG, FREIWÜRFE

7.1. Verlängerung eines Spieles

7.1.1. Gründe

7.1.2. Spielzeit, "silbernes Tor"

7.1.3. Fortsetzung des Spieles

7.1.4. Auszeit; Auswechslungen

7.2. Freiwürfe

7.2.1. Gründe

7.2.2. Bekanntgabe der Spieler

7.2.3. Wahl des Anwurfes und der Spielfeldseiten

7.2.4. Anzahl von Würfeln

7.2.5. Ausführung der Würfe

7.2.6. Ermittlung eines Siegers

8. AUSTRAGUNG VON TURNIEREN

- 8.1. Teilnahme
- 8.2. Setzen der Mannschaften
- 8.3. Einteilung in Gruppen, Vorrundenspiele
 - 8.3.1. Eine Gruppe
 - 8.3.2. Zwei oder mehr Gruppen
 - 8.3.3. Platzierung innerhalb der Gruppe
- 8.4. Zweite Punkterunde und Platzierungsspiele
 - 8.4.1. Zweite Punkterunde
 - 8.4.2. Platzierungsspiele
- 8.5. Finalrunde
 - 8.5.1. Semifinale
 - 8.5.2. Finale
- 8.6. Ermittlung der Platzierung
 - 8.6.1. Punkte
 - 8.6.2. Tordifferenz
 - 8.6.3. Geschossene Tore
 - 8.6.4. Direkte Begegnung
 - 8.6.5. Freiwürfe
- 8.7. Versäumnis eines Spieles
- 8.8. Vorzeitige Beendigung eines Spieles; Ausscheiden aus einem Turnier
- 8.9. Ermittlung der besten offensiven und defensiven Mannschaft
 - 8.9.1. Offensive Mannschaft
 - 8.9.2. Defensive Mannschaft
- 8.10. Anzahl von Spielen
- 8.11. Protestkomitee
- 8.12. Ausnahmen von diesen Regeln

ANHANG I - Technische Details (Skizzen)

ANHANG II - Schiedsrichteransagen

- 1. Allgemeine Hinweise
- 2. Ansagen betreffend das Angriffsspiel
- 3. Ansagen betreffend das Verteidigungsspiel
- 4. Weitere Ansagen

ANHANG III - Spielprotokoll

ANHANG IV Abwicklung eines Protestes

- 1. Allgemeine Bestimmung
- 2. Zusammensetzung des Protestkomitees
- 3. Protestgebühr
- 4. Anmeldung eines Protestes
- 5. Aufgaben des Protokollführers
- 6. Protestausfertigung
- 7. Einberufung des Protestkomitees

8. Entscheidungsfindung
9. Beschluss

ANHANG V -
Fallbeispiele

IBSA TORBALLREGELN

(gültig ab 1. Januar 2014)

0. ALLGEMEINES

0.1. Kurzbeschreibung des Spieles

Torball ist ein Ballspiel für blinde und sehbehinderte Männer und Frauen. Jede Mannschaft besteht aus drei Spielern. Das Spiel wird in Sporthallen gespielt. Auf jeder Schmalseite eines rechteckigen Spielfeldes wird ein Tor errichtet. Der verwendete Ball muss hörbar sein, wenn er bewegt wird. Für einen regelgerechten Wurf muss der Ball unter den drei über das Spielfeld gespannten Leinen hindurch geworfen werden. Ziel des Spieles ist es, den Ball so zu werfen, dass er die gegnerische Torlinie überquert, während die andere Mannschaft dies zu verhindern sucht. Im nächsten Spielzug wird die verteidigende Mannschaft zur Angreifenden und die vorherigen Angreifer werden zu Verteidigern.

0.2. Geltungsbereich:

Diese Regeln gelten für alle IBSA Welt- und Regionalmeisterschaften und für alle anderen Wettkämpfe, die von der IBSA genehmigt werden, wie Welt- und Regional-Cup-Bewerbe und für alle Vereinigungen innerhalb der IBSA.

Sie bestehen aus den Regeln plus fünf Anhängen:

Anhang I - Technische Details (Skizzen);

Anhang II - Schiedsrichteransagen;

Anhang III - Spielprotokoll;

Anhang IV - Abwicklung eines Protestes;

Anhang V - Fallbeispiele.

0.3. Entscheidungsfindung:

Im Falle von unterschiedlichen Auslegungen der Regeln gilt die englische Version. Sollte es für ein bestimmtes Ereignis keine genaue, gültige Regelung geben, gilt die am nächsten entsprechende Regel. Das Subkomitee Torball sammelt Fallbeispiele und deren regelgerechte Behandlung, die im Anhang V aufgelistet werden.

1. SPIELFELD, AUSSTATTUNG FÜR DAS SPIEL UND DIE SPIELER

1.1. Spielfeld

1.1.1. Abmessungen:

Das Spielfeld ist ein Rechteck, 16 m lang und 7 m breit. Die Begrenzungslinien müssen 4 bis 6 cm breit sein. Messungen müssen von den äußeren Kanten der Linien vorgenommen werden. Das Spielfeld wird durch eine Mittellinie in zwei Hälften von je 8 mal 7 m geteilt (siehe Skizze in Anhang I).

1.1.2. Mannschaftsraum:

Der Mannschaftsraum erstreckt sich von der Torlinie bis zur ersten Leine. Er ist 7 m breit und 6 m tief.

1.1.3. Neutrale Zone:

Die neutrale Zone ist die verbleibende Fläche des Spielfeldes zwischen den beiden Mannschaftsräumen. Sie ist 4 m tief und durch die Mittellinie in zwei Hälften von je 2 mal 7 m unterteilt.

1.1.4. Betreuerzone:

Zwei Betreuerzonen sind nahe der Mittellinie und auf der dem Schiedsrichter gegenüberliegenden Spielfeldseite zu markieren. Jede Betreuerzone ist 4 m breit und 3 m tief und hat einen Abstand von 2 bis 4 m zum Spielfeldrand. Jede Betreuerzone ist mit sechs Sitzgelegenheiten auszustatten (Betreuerbank).

1.1.5. Zuschauerraum:

Der Veranstalter hat für einen Zuschauerraum zu sorgen. Dieser Bereich muss mindestens 2 m vom Spielfeldrand und den Betreuerzonen entfernt sein. Der Schiedsrichter hat darauf zu achten, dass sich Zuschauer nicht zu nahe am Spielfeld, bei den Toren oder den Betreuerzonen aufhalten.

1.1.6. Verbot einer Veränderung:

Nach Abnahme des Spielfeldes durch den technischen Delegierten bzw. Oberschiedsrichter ist es außer auf Anweisung des Schiedsrichters verboten, an den Markierungen und Ausstattungen oder am Spielfeld eine Änderung oder Ergänzung vorzunehmen. Ferner ist es nicht erlaubt, auf dem Spielfeld oder in der Nähe davon irgendwelche Gegenstände abzulegen oder abzustellen (wie z.B. Wasserflaschen, Handtücher, Maskottchen, etc.). Zuwiderhandlungen werden als unsportliches Verhalten bestraft.

1.2. Ausrüstung für das Spiel

1.2.1. Ball:

Der Ball besteht aus einem Kunststoffmaterial und man muss ihn hören können, wenn er bewegt wird. Zu Beginn eines Turniers hat der Ball ein Gewicht von 500g (plus/minus 10 g) und einen Umfang von 65 bis 67 cm aufzuweisen. Die Entscheidung, ob ein bestimmter Typ eines Balles für das Spiel zugelassen wird liegt beim Subkomitee Torball. Das Subkomitee ist auch berechtigt über den Balltyp zu entscheiden, der bei einem bestimmten Bewerb zu verwenden ist.

1.2.2. Leinen und Glöckchen:

Über das Spielfeld sind drei Leinen zu spannen, die Mittelleine direkt über der Mittellinie und die anderen zwei Leinen 2 m links und rechts von der Mittelleine. Der Abstand der Leinen vom Hallenboden muss in der Mitte 40 cm betragen mit einer tolerierten Abweichung von bis zu 2 cm an den Rändern des Spielfeldes. Im Abstand einer Ballbreite von der Seitenlinie außerhalb des Spielfeldes müssen

Glöckchen an jeder der drei Leinen auf beiden Spielfeldseiten so befestigt werden, dass Bewegungen einer Leine verursacht durch den Ball oder durch einen Spieler hörbar werden. Ständer, an denen die Leinen befestigt werden, sind mindestens eine Ballbreite außerhalb des Spielfeldes aufzustellen.

Technische Details zu Leinen und Ständern siehe Anhang I.

1.2.3. Orientierungsmatten:

Die Orientierungsmatten sind 2 m lang, 1 m breit und dürfen nicht dicker als 1 cm sein. In jedem Mannschaftsraum sind drei Orientierungsmatten so aufzulegen, dass ihre längeren Seiten parallel zur Torlinie verlaufen. Die Mittelmatte ist im gleichen Abstand zu den Seitenlinien und 20 cm vor der Torlinie zu platzieren. Die beiden Seitenmatten sind so aufzulegen, dass ihre rückwärtigen Kanten mit der vorderen Kante der Mittelmatte eine Linie bilden (1,20 m vor der Torlinie). Die Schmalseite der Seitenmatten muss in einer Linie mit der Außenkante der Seitenlinie liegen (siehe Skizze Anhang I).

Alle Matten müssen so befestigt werden, dass sie nicht verrutschen können.

1.2.4. Tore:

Das Tor ist 7 m breit, 1,30 m hoch (Unterkante der Querlatte, plus/minus 2 cm an den Rändern) und muss in jeder Höhe eine Tiefe von mindestens 25 cm aufweisen (siehe Skizze Anhang I). Die Tore nehmen die gesamte Breite des Spielfeldes ein (Grundlinie ist gleich Torlinie). Die Farbe der Torlinie muss einen deutlichen Kontrast zum Hallenboden bilden. Die Torpfosten dürfen nicht mehr als 10 cm in der Diagonale messen und müssen außerhalb des Spielfeldes so errichtet werden, dass sie die Seitenlinie und die äußere Kante der Torlinie berühren. Alle Teile der Tore (Pfosten, Querlatte, Stützen etc.) müssen auf so eine Art konstruiert sein, dass für die Spieler keine Gefahr einer Verletzung besteht.

1.2.5. Spielleitertisch:

Ein Spielleitertisch für mindestens drei Personen ist auf der Höhe der Mittellinie im Abstand von 2 m zum Spielfeld aufzustellen.

1.3. Ausrüstung der Spieler

1.3.1. Bekleidung:

Die Kleidung soll einen losen Sitz haben und darf vom Körper nicht weiter als 5 cm einschließlich Schutzpolsterung abstehen.

Alle Spieler einer Mannschaft müssen ein einheitliches Trikot mit einer für jeden Spieler individuellen, einstelligen arabischen Ziffer auf Vorder- und Rückseite Tragen. Die Nummern müssen für die Spielleiter deutlich zu sehen und leicht zu Erkennen sein. Ein Spieler einer jeden Mannschaft muss als Kapitän gekennzeichnet sein.

1.3.2. Schutzpolsterung:

Schutzpolsterung ist bis zu einer maximalen Dicke von 5 cm erlaubt (siehe auch Regel 1.3.5.).

1.3.3. Eye-Pads; lichtundurchlässige Brille:

1.3.3.1. Alle Spieler auf dem Spielfeld müssen an beiden Augen Eye-Pads verwenden, die selbstklebend sein und eine Mindestgröße von 7 mal 5 cm aufweisen müssen, und zusätzlich müssen sie eine lichtundurchlässige Brille tragen. Eye-Pads und Brille müssen so befestigt werden, dass der Spieler nichts sehen kann; auf sein tatsächliches Sehvermögen ist dabei keine Rücksicht zu nehmen.

1.3.3.2. Kurz vor Beginn einer jeden Halbzeit hat der Schiedsrichter zu prüfen, ob die verwendeten Eye-Pads und Brillen regelkonform sind und ob jeder Spieler seine/ihre Eye-Pads und Brille korrekt trägt. Nach dieser Prüfung darf in Hinsicht auf Eye-Pads und Brille bis zum Ende einer Halbzeit nichts mehr ohne Erlaubnis des Schiedsrichters verändert werden. (siehe Regel 1.3.3.5. und 1.3.3.6.).

1.3.3.3. Sollte der Schiedsrichter vermuten, ein Spieler könne trotz Tragens von Eye-Pads und Brille etwas sehen, so kann er geeignete Maßnahmen ergreifen, dies zu berichtigen, wie z.B. Austausch von Eye-Pads oder Brille, Gebrauch von Heftpflaster, etc. Es ist nicht erforderlich das tatsächliche Sehvermögen eines Spielers in Betracht zu ziehen.

1.3.3.4. Ersatzspieler haben Eye-Pads und lichtundurchlässige Brille von dem Zeitpunkt an ordnungsgemäß zu tragen, in dem die Auswechslung von der Betreuerzone aus beantragt wird. Eine Zuwiderhandlung gegen diese Regel wird mit einer Bankstrafe bestraft. Sollte die Auswechslung vom Kapitän der Mannschaft beantragt oder vom Schiedsrichter angeordnet werden muss der Ersatzspieler ohne Verzögerung Eye-Pads und Brille anbringen. Eine Zuwiderhandlung wird mit Strafwurf gegen den Ersatzspieler geahndet.

1.3.3.5. Wenn ein Spieler seine Eye-Pads oder Brille berichtigen möchte, hat er seine Absicht dem Schiedsrichter anzuzeigen. Nach erteilter Erlaubnis hat sich der Spieler mit seinem Rücken zum Spielfeld zu drehen, bevor er seine Eye-Pads oder Brille berichtigt. Ein Spieler, der das Spielfeld wegen einer Strafwurfsituation verlassen muss, darf seine Eye-Pads oder Brille weder berühren noch berichtigen, ohne den Schiedsrichter darüber zu unterrichten. Ein Regelverstoß wird mit einem Strafwurf geahndet.

1.3.3.6. Wenn ein Schiedsrichter bemerkt, dass ein Spieler seine Eye-Pads oder Brille nicht korrekt trägt, hat er das Spiel zu unterbrechen und den Spieler anzuweisen, diese zu berichtigen. Sollte ein Spieler wegen unsportlichen Verhaltens verdächtig werden, hat der Schiedsrichter gemäß Regel 6.4. zu verfahren.

1.3.3.7. Der Veranstalter ist verpflichtet bei Bedarf für den Austausch von Eye-Pads und Brillen Vorsorge zu treffen.

1.3.4. Verbot von Sehhilfen und künstlichen Gliedern:

Das Tragen von optischen Brillen, Kontaktlinsen sowie von künstlichen Gliedern ist während des Spieles nicht erlaubt.

1.3.5. Spezielle Schutzkleidung:

Der Oberschiedsrichter muss über jede spezielle Schutzkleidung bei der Mannschaftsführerbesprechung informiert werden. In begründeten Fällen kann er diese genehmigen.

1.4. Überprüfung der Ausrüstung

Vor dem Turnier kann der Mannschaftsführer den Oberschiedsrichter ersuchen die Ausrüstung seiner Spieler oder die Ausstattung für das Spiel (wie Spielfeld, Tore, Ball etc.) zu prüfen. Wenn das Begehren berechtigt ist, hat der Oberschiedsrichter dem nachzugehen und eine bindende Entscheidung zu treffen.

Wird ein Antrag auf Überprüfung einer Ausstattung nach Beginn eines Turniers gestellt, gilt dies als Protest und die Protestgebühr ist zu bezahlen.

2. KLASSIFIKATION, QUALIFIKATION

2.1. Klassifikation und Einteilung

2.1.1. Klassifizierung der Spieler:

Spieler, die als blind oder sehbehindert gemäß IBSA-Klassifikation gelten, sind spielberechtigt.

2.1.2. Einteilung:

Turniere werden in zwei Klassen ausgetragen: Männer und Frauen.

2.2. Qualifikation:

Vor einem Turnier hat jeder Spieler den Nachweis zu erbringen über:

- a) den Grad der Sehbehinderung gemäß der IBSA-Klassifizierung (B1, B2, B3);
- b) die Spielberechtigung in der Nationalmannschaft eines bestimmten Landes (gemäß den Bestimmungen der IBSA) oder bei Vereinsbewerben die Spielberechtigung in der Mannschaft eines bestimmten Vereines (gemäß den Bestimmungen für die Teilnahme am Welt- oder Regionalcup). Wenn einer dieser Nachweise nicht erbracht werden kann, besitzt der Spieler keine Teilnahmeberechtigung.

3. SPIELLEITER UND AUFGABEN DER SPIELLEITER

3.1. Spielleiter

3.1.1. Anzahl der Spielleiter:

Zu jedem Spiel gehören ein Schiedsrichter, vier Torrichter, zumindest ein Protokollführer und ein Zeitnehmer.

3.1.2. Position der Spielleiter:

- a) Der Schiedsrichter hat sich entlang der Linie gegenüber dem Spielleitertisch aufzuhalten;
- b) die Torrichter haben an den Ecken des Spielfeldes in Verlängerung der Torlinie Aufstellung zu nehmen;
- c) der Protokollführer und Zeitnehmer sitzen beim Spielleitertisch.

3.2. Aufgaben der Spielleiter

3.2.1. Schiedsrichter:

Der Schiedsrichter überwacht das gesamte Spiel und hat darauf zu achten, dass alle Regeln eingehalten werden. Im Falle einer Unterbrechung des Spieles hat der Schiedsrichter die Unterbrechung zu erläutern und hierfür grundsätzlich die mündlichen Ansagen gemäß Anhang II zu verwenden. Ansagen sind immer deutlich und laut zu sprechen, damit sie von allen Teilnehmern, insbesondere von den Spielern und den Mannschaftsangehörigen gehört werden können.

Der Schiedsrichter hat insbesondere folgende Aufgaben:

- a) die Ausstattung des Spieles und der Spieler auf Zulässigkeit zu prüfen;
- b) darauf zu achten, dass sich keine unbefugte Person in der Nähe des Spielfeldes, der Tore oder der Betreuerzonen aufhält;
- c) die Eye-Pads und die lichtundurchlässigen Brillen zu prüfen und den korrekten Sitz bei jedem Spieler auf dem Spielfeld zu kontrollieren und dies während des gesamten Spieles hindurch zu überwachen;
- d) die Mannschaften vor Spielbeginn anzusagen und welche der Mannschaft Anwurf hat;
- e) vor Spielbeginn hat er alle Anwesenden zu informieren, ruhig zu sein und dies bei Bedarf zu wiederholen. Er hat dies in einer den Zuschauern verständlichen Sprache zu tun;
- f) im Falle von störenden Geräuschen oder Lärm hat er das Spiel sofort zu unterbrechen und wieder für Ruhe zu sorgen. Beifall und Anfeuerungsrufe sind bei Spielunterbrechungen zuzulassen;
- g) er hat das Angriffs- und Verteidigungsspiel sowie das Zuspiel des Balles innerhalb der Mannschaft in Bezug auf ihre regelgerechte Ausführung hin zu überwachen;
- h) er zeigt den Beginn jeder Halbzeit mit dem Ruf "fertig" an, rollt den Ball der berechtigten Mannschaft zu und pfeift 3 mal;
- i) er hat erst den Beginn oder die Fortsetzung eines Spieles anzupfeifen, wenn sich der Ball unter Kontrolle eines Spielers befindet;
- j) er entscheidet, ob ein Tor erzielt wurde und zeigt dies durch zwei Pfliffe an;
- k) er hat jede andere Spielunterbrechung (außer bei einem erzielten Tor oder bei Ende einer Halbzeit) mit einem einzelnen Pfiff anzuzeigen und den Grund der

Unterbrechung zu erläutern; der Fortgang des Spieles wird wiederum mit einem einzelnen Pfiff angezeigt;

- l) er hat jede Halbzeit mit drei Pfiffen zu beenden. Das Ende der reinen Spielzeit wird vom Zeitnehmer durch ein deutlich hörbares Signal angezeigt;
- m) er hat nach Beendigung des Spieles das Ergebnis bekannt zu geben, das offizielle Spielprotokoll zu prüfen und nach den Mannschaftsführern zu unterschreiben;
- n) in allen Angelegenheiten während eines Spieles trifft der Schiedsrichter die endgültige Entscheidung.

3.2.2. Torrichter:

Der Torrichter unterstützt den Schiedsrichter bei der Beobachtung des Angriffs- und Verteidigungsspieles und hat ihm Regelverstöße anzuzeigen.

Der Torrichter hat insbesondere folgende Aufgaben:

- a) Er zeigt dem Schiedsrichter durch Heben einer Hand an, wenn der Ball die Torlinie mit vollem Umfang überschritten hat;
- b) er zeigt dem Schiedsrichter an, wenn ein Ball ins Aus gerät oder wenn er außerhalb des Spielfeldes den Boden berührt;
- c) er hat den Ball zuzuspielen:
 - dem nächsten Spieler der verteidigenden Mannschaft, wenn der Ball als direkte Folge einer Abwehraktion vor der Mittellinie ins Aus gerät;
 - einem Torrichter der gegnerischen Mannschaft, wenn der Ball beim Zuspiel innerhalb der Mannschaft oder beim Angriffsspiel ins Aus gerät;
- d) auf Weisung des Schiedsrichters hat er Spielern bei der Orientierung zu helfen, insbesondere nach Strafwurfsituationen;
- e) er begleitet bei Auswechslungen Spieler vom Spielfeld zur Betreuerzone bzw. umgekehrt.

3.2.3. Protokollführer:

Der Protokollführer hat insbesondere folgende Aufgaben:

- a) Vor Spielbeginn hat er alle im Spielprotokoll eingetragenen Turnier- und Spielerdaten zu prüfen und diese zu ergänzen;
- b) er hat die von jeder Mannschaft erzielten Tore zu protokollieren und den laufenden Spielstand anzuzeigen;
- c) er hat von jeder Mannschaft die Auszeiten und die Anzahl der Auswechslungen zu notieren. Dem Schiedsrichter ist eine Regelverletzung sofort bekannt zu geben;
- d) er hat jeden Wurf der Spieler zu protokollieren und dem Schiedsrichter den Vierten oder jeden weiteren aufeinander folgenden Wurf ein und desselben Spielers sofort mit dem Ruf "vierter Wurf" anzuzeigen;
- e) er hat die Strafwürfe einer jeden Mannschaft zu protokollieren und dem Schiedsrichter jeden dritten Strafwurf einer Mannschaft sofort mit dem Ruf "dritter Strafwurf" anzuzeigen;
- f) nach dem Spielende hat er das Spielprotokoll dem Schiedsrichter und den Mannschaftsführern/Kapitänen zur Unterschrift vorzulegen und anschließend selber zu unterschreiben. Sollte ein Mannschaftsführer/Kapitän weder das Spielprotokoll unterschreiben noch einen Protest anmelden, gilt dies als Anerkennung des Spielprotokolles;

- g) er hat die Anmeldung eines Protestes sowie dessen Zeitpunkt zu protokollieren, die Protestgebühr entgegenzunehmen und den Protest gemäß Anhang IV weiter zu bearbeiten.

3.2.4. Zeitnehmer:

Der Zeitnehmer hat insbesondere folgende Aufgaben:

- a) Er hat die gesamte Spielzeit zu stoppen und das Ende einer jeden Halbzeit mit einem lauten Signal, das sich von dem des Schiedsrichters zu unterscheiden hat, anzuzeigen. Mit dem Beginn des Zeitsignals ist das Spiel unterbrochen und jede laufende oder nachfolgende Aktion wird ungültig;
- b) er hat die Zeit als reine Spielzeit zu stoppen, dies bedeutet, die Uhr ist immer dann anzuhalten, wenn das Spiel unterbrochen wird; bei Strafwurfsituationen bleibt die Spielzeit angehalten;
- c) er hat die letzte Spielminute eines Spieles (zweite Halbzeit oder Verlängerung) laut und deutlich anzusagen, jedoch nicht während einer Spielaktion;
- d) er hat die Zeit eines jeden Wurfes gemäß der 8-Sekundenregel zu stoppen und dem Schiedsrichter einen Regelverstoß mit dem Ruf "acht Sekunden" anzuzeigen;
- e) er hat die Zeit eines jeden ruhenden Balles in der Verteidigung gemäß Regel 5.4.5. zu stoppen und eine Zeitüberschreitung dem Schiedsrichter anzuzeigen;
- f) er hat das Ende einer Mannschaftsauszeit zehn Sekunden vor ihrem Ablauf für die Mannschaften gut hörbar anzukündigen und das Ende einer Auszeit dem Schiedsrichter anzuzeigen;
- g) er hat den Beginn einer jeden Halbzeit 30 Sekunden vorher mit einem lauten Signal und dem Ruf: "30 Sekunden" anzukündigen.

4. MANNSCHAFT, AUSWECHSLUNG, TRAINERHINWEISE, AUSZEIT

4.1. Mannschaft

4.1.1. Anzahl von Spielern:

Zu Beginn eines Turniers muss eine Mannschaft aus drei Spielern und bis zu drei Ersatzspielern bestehen.

4.1.2. Mindestanzahl von Spielern:

Wenn einer Mannschaft im Laufe eines Turniers nur mehr zwei einsatzfähige Spieler verbleiben, kann die Mannschaft selber entscheiden, ob sie mit nur zwei Spielern weiterspielen möchte. Fällt ein weiterer Spieler aus, wird die Mannschaft aus dem Turnier ausgeschlossen.

4.1.3. Mannschaftsangehörige:

4.1.3.1. Mannschaftsangehörige haben das Spielfeld spätestens mit der Ankündigung des Spielbeginns durch den Zeitnehmer 30 Sekunden vor jeder Halbzeit zu verlassen.

4.1.3.2. Mannschaftsangehörige müssen sich das gesamte Spiel hindurch innerhalb der Betreuerzone auf der Seite ihrer Mannschaft aufhalten. Wenn die Mannschaften die

Seiten wechseln, müssen auch die Mannschaftsangehörigen die Betreuerzonen wechseln.

4.1.3.3. Mannschaftsangehörige, die sich in der Betreuerzone aufhalten dürfen, sind:

- bis zu drei Ersatzspieler und
- bis zu drei andere Personen.

4.2. Auswechslung

4.2.1. Anzahl von Auswechslungen:

Während eines Spieles (innerhalb der beiden Halbzeiten) wird jeder Mannschaft die Auswechslung von bis zu drei Spielern erlaubt. Auswechslungen, die in der Halbzeitpause vorgenommen werden, sind nicht mitzuzählen.

4.2.2. Beantragung und Genehmigung einer Auswechslung:

Auswechslungen während der Spielzeit sind beim Schiedsrichter vom Trainer oder Kapitän sofort nach Ballbesitz der Mannschaft oder nach einer Strafwurfsituation oder einem erzielten Tor durch signifikantes Handzeichen oder Zuruf "Auswechslung" zu beantragen. Der Schiedsrichter hat die Auswechslung nur jener Mannschaft zu genehmigen, die sich in Ballbesitz befindet. Nach Genehmigung unterbricht der Schiedsrichter nötigenfalls das Spiel und gibt die Auswechslungen durch Nennung des Mannschaftsnamens und der Nummern der betroffenen Spieler bekannt.

4.2.3. Auswechslungen in der Halbzeitpause:

Der Schiedsrichter muss durch den Kapitän oder Trainer über Auswechslungen in der Halbzeitpause vor Beginn der zweiten Halbzeit informiert werden. Bei Beginn der zweiten Halbzeit hat der Schiedsrichter dann die Auswechslung durch Nennung des Mannschaftsnamens und die Nummern der betroffenen Spieler bekannt zu geben.

4.2.4. Verletzungen, Auswechslungen bei Verletzungen:

Verletzt sich ein Spieler, hat der Schiedsrichter das Spiel zu unterbrechen. Kann ein verletzter Spieler nicht innerhalb von 30 Sekunden weiterspielen, muss er das Spielfeld verlassen und das Spiel ist fortzusetzen. Die betroffene Mannschaft kann unmittelbar den verletzten Spieler gegen einen Ersatzspieler auswechseln, vorausgesetzt, sie hat die Anzahl der erlaubten Auswechslungen noch nicht ausgeschöpft.

4.2.5. Hilfestellung bei Auswechslungen:

Bei Auswechslungen haben die Torrichter den Spielern die notwendige Hilfestellung zu gewähren. Sie begleiten den Spieler zur Betreuerzone und den Ersatzspieler von der Betreuerzone zum Spielfeld. Mannschaftsangehörigen ist es nicht gestattet, während einer Auswechslung die Betreuerzone zu verlassen oder zu den Spielern auf dem Spielfeld Kontakt aufzunehmen.

4.3. Trainerhinweise:

Trainerhinweise und Kontakte zur Mannschaft sind auf Mannschaftsauszeiten, Halbzeitpause und auf die Pause zwischen Spielende und Verlängerung beschränkt. Sollten Trainerhinweise während der Spielzeit vorkommen oder wird mit einer Mannschaft in einer anderen Weise während der Spielzeit in Kontakt getreten, gilt dies als unsportliches Verhalten (Regel 6.4.).

4.4. Auszeit

4.4.1. Mannschaftsauszeit:

4.4.1.1. Anzahl von Auszeiten: Jeder Mannschaft steht eine Mannschaftsauszeit pro Halbzeit zu, wobei der anderen Mannschaft erlaubt wird, diese Auszeit gleichzeitig zu nutzen.

4.4.1.2. Beantragung und Genehmigung einer Mannschaftsauszeit:

Mannschaftsauszeiten sind beim Schiedsrichter vom Trainer oder Kapitän sofort nach Ballbesitz der Mannschaft oder nach einer Strafwurfsituation oder nach einem erzielten Tor durch ein signifikantes Handzeichen oder Zuruf "Mannschaftsauszeit" zu beantragen. Der Schiedsrichter hat die Mannschaftsauszeit nur jener Mannschaft zu genehmigen, die sich in Ballbesitz befindet.

4.4.1.3. Beginn, Dauer und Ende einer Mannschaftsauszeit: Der Schiedsrichter unterbricht nötigenfalls das Spiel mit einem Pfiff und gibt die Mannschaftsauszeit durch deutliche und laute Nennung des Namens jener Mannschaft bekannt, die die Auszeit beantragt hat. Die Mannschaftsauszeit beginnt mit Nennung des Namens der Mannschaft durch den Schiedsrichter und dauert 30 Sekunden. 10 Sekunden vor Ablauf einer jeden Auszeit ist ein für die Mannschaften gut hörbares Signal zu geben. Bei Ende der Auszeit müssen sich alle Mannschaftsangehörigen ohne Aufforderung wieder in ihrer Betreuerzone befinden. Wenn nicht, gilt dies als unsportliches Verhalten.

4.4.1.4. Anzahl von Mannschaftsangehörigen: Während einer Mannschaftsauszeit dürfen nur zwei Mannschaftsangehörige von der Betreuerzone das Spielfeld betreten. Sollten Ersatzspieler dabei sein, brauchen diese keine Eye-Pads und Brille tragen.

4.4.2. Schiedsrichterauszeit:

Ein Schiedsrichter kann jederzeit eine Auszeit anordnen, wenn er dies für notwendig hält. Während einer Schiedsrichterauszeit ist es den Mannschaftsangehörigen nicht erlaubt, mit den Spielern auf dem Spielfeld in Kontakt zu treten.

4.4.3. Schiedsrichterball:

Der Ball ist dem Schiedsrichter während Mannschaftsauszeiten oder bei einer längeren Spielunterbrechung (mehr als ca. 30 Sekunden) zu übergeben.

Bei Fortsetzung des Spieles spielt der Schiedsrichter den Ball der angreifenden Mannschaft zu bevor er das Spiel anpfeift.

5. DURCHFÜHRUNG DES SPIELES

5.1. Spielzeit und Pause; Tordifferenz; Zeitstop:

5.1.1. Spielzeit:

Die Dauer eines Spieles beträgt zehn Minuten reine Spielzeit, unterteilt in zwei Halbzeiten zu je fünf Minuten. Die Pause zwischen den Halbzeiten dauert zwei Minuten.

5.1.2. Tordifferenz:

Sollte im Laufe eines Spieles eine Tordifferenz von 10 Toren entstehen, so hat der Schiedsrichter - unabhängig von der abgelaufenen Spielzeit - das Spiel mit diesem Ergebnis zu beenden.

5.1.3. Reine Spielzeit, Zeitstop:

Wenn das Spiel durch den Schiedsrichter mit einem Pfiff unterbrochen wird oder nachdem ein Tor erzielt wurde, ist die Zeitnehmung anzuhalten. Nach Anpfiff ist die Zeitnehmung fortzusetzen. Ausnahme: Während der Strafwurfsituationen bleibt die Uhr angehalten.

5.1.4. Unterbrechung des Spieles:

Während einer Unterbrechung des Spieles dürfen die Spieler den Ball keinem anderen Spieler zuspielen oder übergeben ansonsten tritt Ballverlust ein.

5.2. Auslosung; Bekanntgabe der Mannschaftsangehörigen

5.2.1. Wahl des Anwurfes und der Spielfeldseite:

Die Auslosung für Anwurf oder Spielfeldseite wird üblicherweise 15 Minuten vor Spielbeginn von einem Spielleiter zusammen mit den Mannschaftsführern der betroffenen Mannschaften durchgeführt (die genaue Zeit ist allen Mannschaften vor dem Turnier bekannt zu geben). Der Spielleiter wirft eine Münze und der Gewinner kann zwischen Anwurf oder Spielfeldseite wählen. Zu Beginn der zweiten Halbzeit werden Anwurf und Spielfeldseite gewechselt.

5.2.2. Bekanntgabe der Mannschaftsangehörigen:

Bei der Auslosung haben die Mannschaftsführer die Spieler für das Spiel als auch die Mannschaftsangehörigen bekannt zu geben, die sich während des Spieles in der Betreuerzone aufhalten werden. Zusätzlich sind die Nummern und die Klassifizierung von den Spielern und Ersatzspielern anzugeben.

5.2.3. Versäumnis der Auslosung:

Versäumt eine Mannschaft die Auslosung und die Bekanntgabe der Mannschaftsangehörigen, wird diese Mannschaft mit einem Penalty bestraft. Bevor das Spiel beginnt müssen die Mannschaftsangehörigen bekannt gegeben werden und dieser Penalty wird ausgeführt. Auf diesen Penalty ist die Regel 6.3.3. (Penalty nach

Ende der Spielzeit) sinngemäß anzuwenden.

5.3. Das Angriffsspiel

5.3.1. Werfen:

- 5.3.1.1. Ein Ball gilt als geworfen, wenn er von der Hand eines Spielers abgespielt wird. Ein bloßes Abprallen des Balles von einem Spieler oder ein Schießen des Balles mit dem Fuß gilt nicht als Wurf.
- 5.3.1.2. Für einen gültigen Wurf muss der Ball aus dem Mannschaftsraum so geworfen werden, dass er unterhalb der drei über das Spielfeld gespannten Leinen hindurchgeht.
- 5.3.1.3. Wenn der Ball innerhalb des Spielfeldes eine Leine berührt oder über eine Leine springt, gilt dies als Regelverstoß und gegen den Werfer ist ein Strafwurf zu verhängen.
- 5.3.1.4. Wenn der Ball außerhalb des Spielfeldes den Boden berührt, wird der Wurf ungültig (Ballverlust).
- 5.3.1.5. Wird ein Ball zugespielt oder wird ein Eigentor erzielt, zählt dies nicht als Wurf.

5.3.2. Berechtigte Spieler; vierter Wurf; Erzeugen von Lärm:

- 5.3.2.1. Jeder Spieler, der sich auf dem Spielfeld befindet, darf den Ball werfen.
- 5.3.2.2. Ein und derselbe Spieler darf nur drei Würfe hintereinander ausführen. Ein vierter Wurf oder jeder weitere Wurf desselben Spielers in ununterbrochener Reihenfolge gilt als Regelverstoß und gegen diesen Spieler ist ein Strafwurf zu verhängen. Aufeinanderfolgende Würfe werden auch über die Halbzeitpause und bei Strafwurfsituationen weitergezählt.
- 5.3.2.3. Die angreifende Mannschaft darf keinen unnötigen Lärm noch störende Geräusche erzeugen. Dies wird als unsportliches Verhalten bestraft.

5.3.3. Übertreten:

Wenn ein Spieler beim Werfen die Tor- oder Seitenlinie mit seinem ganzen Fuß übertritt, ist der Wurf ungültig. Vor dem Wurf jedoch darf der Spieler zwecks Orientierung außerhalb des Spielfeldes treten.

5.3.4. Berühren der Leinen:

Berührt ein Spieler eine Leine, aus welchem Grund auch immer, gilt dies als Regelverstoß und gegen diesen Spieler ist ein Strafwurf zu verhängen. Dies gilt auch bei Spielunterbrechungen.

5.3.5. Ruhender Ball:

Kommt der Ball während des Angriffsspieles innerhalb des Mannschaftsraumes der angreifenden Mannschaft zum Stillstand (ruhender Ball), ist die 8-Sekundenregel anzuwenden (siehe Regel 5.6.). Dies kann aus einem fehlerhaften Zuspiel, aus einem unkontrollierten oder schwachem Wurf oder ähnlichen Situationen herrühren.

5.3.6. Wurf vor Freigabe des Spieles:

Wirft ein Spieler den Ball, bevor das Spiel freigegeben wurde, ist der Wurf ungültig und es tritt Ballverlust ein. Dieser Wurf ist jedoch als Wurf für den betreffenden Spieler zu protokollieren.

5.4. Das Verteidigungsspiel

5.4.1. Berechtigte Spieler:

Die Verteidigung kann von allen Spielern auf dem Spielfeld ausgeführt werden.

5.4.2. Position der Spieler:

Die verteidigenden Spieler müssen den Ball innerhalb ihres Mannschaftsraumes erwarten, in dem sie sich frei bewegen und überall postieren dürfen. Sobald der Ball die Hand des Werfers verlässt, kann die Verteidigung auch außerhalb des Mannschaftsraumes geschehen (wie z.B. außerhalb der Seitenlinie, hinter der Torlinie oder unter den Leinen).

5.4.3. Körperhaltung:

5.4.3.1. Einschränkung der Körperhaltung: Die verteidigenden Spieler müssen den Ball in stehender/gehender Position oder in einer Position mit beiden Füßen oder beiden Knien am Boden erwarten. Kein anderer Teil des Körpers oberhalb der Knie, mit Ausnahme der Hände, darf den Boden berühren. Diese Einschränkung gilt für den Zeitpunkt, in dem der Ball die Hand des Werfers verlässt.

5.4.3.2. Beliebige Körperhaltung:

Sobald der Ball die Hand des angreifenden Spielers verlassen hat, dürfen die verteidigenden Spieler den Ball in beliebiger Haltung abwehren.

5.4.4. Regelwidrige Verteidigung:

Eine regelwidrige Verteidigung liegt vor, wenn:

- a) die Position eines Spielers regelwidrig ist (Verletzung von Regel 5.4.2.);
- b) die Körperhaltung regelwidrig ist (Verletzung der Regel 5.4.3.);
- c) eine Leine von einem verteidigenden Spieler berührt wird;
- d) die verteidigenden Spieler sich absichtlich berühren oder einander festhalten (Kettenbildung). Wegen der Vorteilsregel (siehe Regel 5.7.) ist eine regelwidrige Verteidigung erst nach Ausführung des Wurfes mit einem Strafwurf zu ahnden.

5.4.5. Ruhender Ball:

Springt der Ball vom Tor (Torpfosten oder Querlatte) oder von einem Spieler in den Mannschaftsraum zurück, erhalten die verteidigenden Spieler 8 Sekunden Zeit den Ball unter ihre Kontrolle zu bringen oder ins Aus abzuwehren, sonst gilt dies als "ruhender Ball" und es tritt Ballverlust ein. Sollte der Schiedsrichter erkennen, dass sich kein Verteidiger mehr um die Kontrolle des Balles bemüht, so kann er innerhalb der 8 Sekunden den Ball zu einem "ruhenden Ball" erklären und sofort auf Ballverlust entscheiden. Diese Regel gilt nicht bei Strafwurfsituationen.

5.4.6. Ball durch:

Springt der Ball vom Tor (Torpfosten oder Querlatte) oder von einem Spieler innerhalb des Spielfeldes über die Mittellinie zurück, gilt dies als "Ball durch" und die angreifende Mannschaft erhält den Ball erneut. Diese Regel gilt nicht bei Strafwurfsituationen.

5.4.7. Aus-Ball:

Gerät der Ball nach einer Verteidigungsaktion, durch Abprall vom Tor (Torpfosten oder Querlatte) oder von einem Spieler ins Aus, gilt dies als "Aus-Ball" und die verteidigende Mannschaft erhält den Ball.

5.5. Zuspiel innerhalb der Mannschaft

5.5.1. Zuspiel des Balles:

Das Zuspiel des Balles (zurollen, zuwerfen, Übergeben auch mehrmals) ist im Mannschaftsraum innerhalb der 8-Sekundenregel erlaubt, doch darf dadurch kein unnötiger Lärm noch störende Geräusche erzeugt werden.

5.5.2. Fehlerhaftes Zuspiel:

5.5.2.1. Ruhender Ball: Kommt es während des Zuspieles zu einem ruhenden Ball, d.h. wenn der Ball ohne sich zu bewegen innerhalb des Mannschaftsraumes liegen bleibt, ist die 8-Sekundenregel anzuwenden (siehe Regel 5.6).

5.5.2.2. Gerät der Ball während des Zuspieles über die Seitenlinie oder unter die erste Leine, tritt Ballverlust ein.

5.5.2.3. Gerät der Ball während des Zuspieles über die Torlinie zählt dies als Tor (Eigentor). Der Ball verbleibt bei dieser Mannschaft für den nächsten Wurf.

5.5.3. Verständigung unter den Spielern:

Die Spieler einer Mannschaft dürfen sich auf dem Spielfeld in einer angemessenen Weise untereinander verständigen (z.B. durch leise Zurufe, Händeklatschen, klopfen auf den Boden etc.), sofern dies die andere Mannschaft nicht irritiert.

5.6. 8-Sekundenregel:

Hat ein Spieler den Ball sicher aufgenommen oder den Ball unter seine Kontrolle gebracht oder nach Anpfiff durch den Schiedsrichter muss der Ball den Mannschaftsraum innerhalb von 8 Sekunden wieder verlassen. Im Falle eines Regelverstoßes ist gegen den Spieler ein Strafwurf zu verhängen, der den Ball zuletzt berührt hat.

5.7. Vorteilsregel:

Erzielt eine angreifende Mannschaft ein Tor, obwohl die Verteidiger dies durch regelwidrige Verteidigung oder unsportliches Verhalten zu verhindern suchten, ist das erzielte Tor zu werten und der Regelverstoß der verteidigenden Mannschaft ist

nicht mehr zu ahnden.

5.8. Definitionen

5.8.1. Ball über die Linie:

Ein Ball gilt als "über die Linie", wenn er eine Linie mit ganzem Umfang überquert hat (Tor-, Seiten-, Mittellinie). Kein "über die Linie" liegt vor, wenn der Ball in der Hand des Werfers bei der Ausholbewegung zum Wurf über eine Linie gerät (kein Eigentor, kein Aus-Ball).

5.8.2. Tor, Eigentor:

Jeder Ball, der während der Spielzeit (einschließlich Strafwurf- und Penalty-Situationen) mit vollem Umfang die Torlinie überquert, zählt als Tor. Kein Tor ist zu geben, wenn ein Ball die Torlinie überquert

- während einer Spielunterbrechung;
- wegen eines fehlerhaften Zuspiels von Außen (durch Schiedsrichter, Torrichter oder andere Personen);
- nachdem er im Aus war (Seiten-Aus oder Hallendecke);
- solange sich der Ball in der Hand eines Werfers befindet (kein Eigentor; siehe Regel 5.8.1.).

5.8.3. Aus-Ball:

Jeder Ball, der während der Spielzeit (einschließlich Strafwurf- und Penalty-Situationen) mit vollem Umfang eine Seitenlinie oder die Torlatte überquert oder die Hallendecke berührt, gilt als Aus-Ball. Kein Aus-Ball liegt vor, solange er sich in der Hand eines Werfers befindet (siehe Regel 5.8.1.).

5.8.4. Ruhender Ball:

Ein Ball gilt als "ruhender Ball", wenn er innerhalb des Spielfeldes zum Stillstand kommt und sich nicht im Besitz einer Mannschaft befindet.

Es besteht ein Unterschied zwischen:

- ruhender Ball im Angriffsspiel (siehe Regel 5.3.6.);
- ruhender Ball im Verteidigungsspiel (siehe Regel 5.4.5.);
- ruhender Ball beim Zuspiel (siehe Regel 5.5.2.1.).

6. REGELVERSTÖSSE

6.1. Allgemeine Hinweise:

6.1.1. Regelverstoß und Strafe:

Wann immer eine Regel verletzt wird, liegt ein Regelverstoß vor und dieser wird mit einer Verwarnung, Ballverlust, Strafwurf oder Penalty bestraft. Der frühere Verstoß hat vor dem späteren behandelt zu werden.

6.1.2. Regelverstoß im Angriff und in der Verteidigung:

Geschieht ein Regelverstoß durch die angreifende Mannschaft und gleichzeitig versucht die verteidigende Mannschaft den Wurf durch regelwidrige Verteidigung oder unsportlichem Verhalten zu verteidigen, so ist nur der Regelverstoß der angreifenden Mannschaft zu bestrafen.

6.1.3. Gesonderte Bestrafung von Regelverstößen:

Regelverstöße, die nicht im Zusammenhang mit dem Angriffs- oder Verteidigungsspiel stehen, werden immer gesondert bestraft (wie z.B. Regelverstöße betreffend lichtundurchlässige Brille oder Bankstrafe). Nach Beendigung einer solchen gesonderten Bestrafung verbleibt der Ball bei der verteidigenden Mannschaft für den nächsten Wurf.

6.2. Ballverlust:

Ballverlust bedeutet, dass eine verteidigende Mannschaft das Recht auf den nachfolgenden Wurf verliert oder der Wurf einer angreifenden Mannschaft ungültig wird; die gegnerische Mannschaft erhält den Ball.

Ballverlust tritt in folgenden Fällen ein bei:

- a) Zuspiel oder Übergeben des Balles während einer Spielunterbrechung (Regel 5.1.4.);
- b) Aus-Ball bei einem Angriffsspiel (Regel 5.3.1.4.);
- c) Übertreten der Tor- oder Seitenlinie (Regel 5.3.4.);
- d) vorzeitigem Wurf (Regel 5.3.7.);
- e) Ball durch (Regel 5.4.6.);
- f) ruhender Ball in der Verteidigung (Regel 5.4.5.);
- g) fehlerhaftes Zuspiel (Regel 5.5.2.2.).

6.3. Strafwurf/Penalty:

Bei bestimmten Regelverstößen gegen dieses Reglement hat der Schiedsrichter einen Strafwurf oder Penalty zu verhängen. Jeder 3. Strafwurf, der gegen eine Mannschaft innerhalb eines Spieles verhängt wird, muss als Penalty ausgeführt werden.

- a) Bei einem Strafwurf hat der bestrafte Spieler das Spielfeld zu verlassen und die

verteidigende Mannschaft verteidigt das Tor mit einem Spieler weniger.

- b) Bei einem Penalty hat die bestrafte Mannschaft das Tor nur mit einem Spieler zu verteidigen; von der angreifenden Mannschaft hat gleichfalls nur ein Spieler auf dem Spielfeld zu verbleiben.

6.3.1. Zeitstop:

Sobald der Schiedsrichter das Spiel mit einem Pfiff unterbricht, ist die Uhr anzuhalten. Der Strafwurf/Penalty wird außerhalb der reinen Spielzeit ausgeführt, zählt aber als Teil des gesamten Spieles. Die Zeitnahme wird fortgesetzt, wenn der Schiedsrichter das Spiel nach der Strafwurf/Penalty-Situation mit einem weiteren Pfiff wieder aufnimmt.

6.3.2. Beginn und Ende der Strafwurf/Penalty-Situation:

Die Strafwurf/Penalty-Situation beginnt mit der Ansage des Schiedsrichters, der wievielte Strafwurf bzw. Penalty gegen welche Mannschaft ausgeführt wird.

Der Strafwurf/Penalty beginnt gesondert mit einem Anpfiff und endet:

- a) wenn der Schiedsrichter durch Pfiff oder Ansage einen Regelverstoß anzeigt;
- b) wenn der Schiedsrichter ein Tor mit zwei Pfiffen anzeigt;
- c) wenn der Schiedsrichter mit dem Ruf "abgewehrt" einen Ball als abgewehrt erklärt;
- d) wenn der Ball ins Aus gerät und der Schiedsrichter dies mit dem Ruf "aus" bekannt gibt.

6.3.3. Strafwurf/Penalty nach Beendigung der Spielzeit:

Ein Strafwurf/Penalty, der innerhalb der Spielzeit verursacht wurde, muss ausgeführt werden, auch wenn die reine Spielzeit abgelaufen ist. Regelverstöße durch die angreifende Mannschaft werden nicht mehr geahndet, der Wurf wird ungültig. Regelverstöße durch die verteidigende Mannschaft werden mit der Wiederholung des Wurfes geahndet, sofern kein Tor erzielt wurde (siehe Regel 5.7.).

Wiederholungswürfe sind auf die Regel "vierter Wurf" nicht anzurechnen.

Ist der zu wiederholende Wurf ein dritter Strafwurf, hat er als Penalty ausgeführt zu werden.

6.3.4. Ausführung des Wurfes:

Ein Strafwurf/Penalty hat gemäß den Regeln für Werfen (wie Regeln 5.3., 5.5., 5.6.) ausgeführt zu werden. Dies bedeutet unter anderem, dass bei einem Strafwurf der Ball zugespielt werden darf und dass bei einem Strafwurf/Penalty der 4. aufeinander folgende Wurf eines Spielers sowie die Überschreitung der 8-Sekundenregel bestraft wird.

6.3.5. Betroffene Spieler und Position:

- 6.3.5.1. Im Falle eines Strafwurfes muss der Spieler, der den Regelverstoß begangen hat, das Spielfeld verlassen und darf es erst wieder betreten, nachdem der Schiedsrichter die Strafwurfsituation eindeutig beendet hat (gemäß Regel 6.3.2.). Die Mannschaft hat den Wurf mit den verbleibenden Spielern gemäß den Regeln für das Verteidigungsspiel zu verteidigen (siehe Regel 5.4.).

6.3.5.2. Im Falle eines Penalties

- wählen beide Mannschaften jeweils einen Spieler aus den Spielern auf dem Spielfeld aus; die anderen Spieler müssen bis zur Beendigung der Penalty-situation das Spielfeld verlassen;
- müssen sich die Spieler vor dem Anpfiff durch den Schiedsrichter auf der Mittelmatte aufhalten; nach dem Anpfiff dürfen beide Spieler den gesamten Mannschaftsraum zur Ausführung des Wurfes bzw. zur Verteidigung nützen;
- ist der Penalty zu wiederholen, wenn es bei einem Penalty zu einem Regel-Verstoß im Verteidigungsspiel kommt, sofern kein Tor erzielt wurde (siehe Regel 5.7.). Wiederholungswürfe sind auf die Regel "vierter Wurf" nicht anzurechnen.

6.3.6. Verbot von Spielerwechsel und Mannschaftsauszeit:

Nach Verhängung eines Strafwurfes/Penalties ist es den Mannschaften nicht erlaubt, Spieler auszuwechseln oder eine Mannschaftsauszeit zu nehmen.

6.3.7. Gründe für Strafwürfe/Penalties:

6.3.7.1. Folgende Regelverstöße sind mit einem Strafwurf zu ahnden:

- a) der Ball berührt oder überspringt eine Leine (Regel 5.3.1.3.);
- b) Berühren der Leine durch einen Spieler (Regeln 5.3.4., 5.4.4.b);
- c) der vierte und jeder weitere aufeinander folgende Wurf eines Spielers (Regel 5.3.2.2.);
- d) ruhender Ball im Angriffsspiel (Regel 5.3.5.);
- e) regelwidrige Verteidigung (Regel 5.4.4.);
- f) 8-Sekundenregel (Regel 5.6.);
- g) unerlaubtes Berichtigten der Eye-Pads oder der lichtundurchlässigen Brille (Regel 1.3.3.);
- h) unsportliches Verhalten (Regel 6.4.).

6.3.7.2. Folgende Regelverstöße sind mit einem Penalty zu ahnden:

- a) jeder dritte Strafwurf, der von einer Mannschaft innerhalb eines Spieles verursacht wird (Regel 6.3.);
- b) ein besonders schwerwiegendes oder wiederholtes unsportliches Verhalten eines Spielers (Regel 6.4.);
- c) jede Strafe gegen einen Mannschaftsangehörigen auf der Betreuerbank / in der Betreuerzone (Bankstrafe, Regel 6.4.);
- d) Versäumnis der Auslosung (Regel 5.2.3.).

6.4. Unsportliches Verhalten

6.4.1. Betroffene Personen:

Jede Person, die am Turnier beteiligt ist oder sich in der Sporthalle aufhält, angehörige, Spielleiter, Organisatoren oder Zuschauer.

- 6.4.2. Arten von unsportlichen Verhaltens:
Nachfolgende Verhaltensweisen gelten als unsportliches Verhalten:
- a) Beleidigendes Verhalten gegenüber Schiedsrichter, Spielleiter oder anderen am Turnier beteiligten Personen;
 - b) Fluchen, Wutausbrüche, obszöne Gebärden;
 - c) Beeinträchtigung der gegnerischen Mannschaft durch unnötiger oder störender Geräusche;
 - d) regelwidriges Betreuen;
 - e) unerlaubtes Korrigieren der Eye-Pads oder der lichtundurchlässigen Brille;
 - f) offensichtliches Verzögern eines Spieles (außerhalb der 8-Sekundenregel); und ähnliches mehr.

- 6.4.3. Sanktionen:
Es obliegt im Ermessen des Schiedsrichters, ob und wann welche Art der Strafe zu verhängen ist. Unsportliches Verhalten kann zum Ausschluss vom Spiel oder vom Turnier wie auch zum Verweis aus der Halle führen, wenn dies vom Schiedsrichter für notwendig erachtet wird. Bei erstmaligem Vorkommen kann der Schiedsrichter eine Verwarnung aussprechen. Jedes weitere unsportliche Verhalten derselben Person hat zu einer strengeren Strafe zu führen.

Mögliche Arten von Strafen:

- a) Bei unsportlichem Verhalten von Spielern: Verwarnung, Ballverlust, Strafwurf, Penalty, Ausschluss vom Spiel/Turnier (ein ausgeschlossener Spieler kann durch einen Ersatzspieler ersetzt werden, sofern der betroffenen Mannschaft noch eine Auswechslung zusteht);
- b) bei Mannschaftsangehörigen in der Betreuerzone: Verwarnung, Penalty, Verweis aus der Halle; dieser Penalty wird immer als zusätzlicher Penalty gezählt;
- c) bei Personen ohne Beteiligung zu einer Mannschaft: Verwarnung, Verweis aus der Halle.

7. VERLÄNGERUNG, FREIWÜRFE

7.1. Verlängerung

7.1.1. Gründe:

Final-, Semifinal- oder Platzierungsspiele müssen verlängert werden, wenn das Ergebnis nach voller Spielzeit unentschieden ist.

7.1.2. Spielzeit, "silbernes Goal":

7.1.2.1. Die Dauer einer Verlängerung beträgt 4 Minuten reine Spielzeit unterteilt in zwei Halbzeiten zu je zwei Minuten. Die Pause zwischen den Halbzeiten beträgt zwei Minuten.

7.1.2.2. Sollte in der 1. Halbzeit der Verlängerung ein Tor erzielt werden, so wird das Spiel mit Ende der 1. Halbzeit beendet, sofern nicht wieder ein unentschieden besteht.

- 7.1.3. Fortsetzung des Spieles:
Wenn eine Verlängerung erfolgt, gilt dies als Fortsetzung des Spieles mit den bereits bekannt gegebenen Spielern und Mannschaftsangehörigen. Nach einer Pause von 2 Minuten ist das Spiel mit Wechsel der Spielfeldseite und des Anwurfs fortzusetzen. In der Verlängerung wird die Zählung der Würfe eines jeden Spielers und die Zählung der Strafwürfe einer jeden Mannschaft fortgesetzt.
- 7.1.4. Auszeit; Auswechslungen:
Während einer Verlängerung steht jeder Mannschaft eine Auszeit und die Auswechslung von zwei Spielern zu. Auswechslungen während der Pause zur Verlängerung sowie während der Halbzeitpause werden nicht mitgezählt.
- 7.2. Freiwürfe
- 7.2.1. Gründe:
Freiwürfe sind durchzuführen, wenn
- nach einer einfachen Punkterunde eine Entscheidung über eine Platzierung getroffen werden muss;
 - nach einer Verlängerung in einem Final-, Semifinal- oder Platzierungsspiel noch immer ein Unentschieden besteht (Regeln 8.4.2., 8.5.1., 8.5.2.).
- 7.2.2. Bekanntgabe der Spieler:
Sofort nach Ende einer Verlängerung mit einem unentschiedenen Ausgang oder nach Aufforderung durch den Schiedsrichter hat jede Mannschaft drei Spieler bekannt zu geben (in schriftlicher Form), die die Freiwürfe ausführen wie auch verteidigen werden. Sollte einer Mannschaft nur mehr zwei einsatzfähige Spieler verblieben sein, haben diese zwei Spieler die Freiwürfe abwechselnd auszuführen. Wenn eine Mannschaft die Spieler für die Freiwürfe nicht rechtzeitig bekannt gibt, verliert diese Mannschaft das Spiel mit einem Ergebnis von 0:5.
- 7.2.3. Wahl des Anwurfes und der Spielfeldseiten:
Vor Beginn der Freiwürfe hat die Wahl des Anwurfes oder der Spielfeldseite gemäß Regel 5.1. vorgenommen zu werden. Die Wahl ist für alle Würfe gültig.
- 7.2.4. Anzahl von Würfeln:
Jede Mannschaft hat abwechselnd drei Würfe auszuführen und zu verteidigen. Wenn wiederum ein Unentschieden besteht, sind die Freiwürfe gemäß Regel 7.2.6. fortzusetzen.
- 7.2.5. Ausführung der Würfe:
- 7.2.5.1. Während der Freiwürfe haben sich die nominierten Spieler außerhalb des Spielfeldes auf der Seite des Schiedsrichters aufzuhalten. Die Eye-Pads und die lichtundurchlässige Brille sind ab verlassen der Betreuerzone korrekt zu tragen.

- 7.2.5.2. Für die Ausführung der Freiwürfe gelten die Regeln für Penalty-Würfe sinngemäß (insbesondere die Regeln 6.3.2., 6.3.4., 6.3.5.).
- 7.2.5.3. Die Spieler haben in der Reihenfolge ihrer Nennung die Würfe auszuführen und zu verteidigen. Die erstgenannten Spieler betreten das Spielfeld; der Werfer führt seinen Wurf aus und der Verteidiger verteidigt das Tor, wobei jeder einzelne Wurf durch einen Pfiff des Schiedsrichters freigegeben wird. Im Anschluss daran wird der Werfer zum Verteidiger und vice versa. Auf dieselbe Weise handeln die zweit- und dritt genannten Spieler als Werfer und Verteidiger.
- 7.2.5.4. Bei einem Regelverstoß beim Werfen erfolgt keine Bestrafung; der Wurf wird ungültig. Bei einem Regelverstoß in der Verteidigung hat der Freiwurf wiederholt zu werden, sofern kein Tor erzielt wurde (siehe Regel 5.7.).
- 7.2.6. Ermittlung des Siegers:
Die Mannschaft, die mehr Tore erzielt hat, wird zum Sieger erklärt. Besteht wiederum ein Unentschieden, werden die Freiwürfe in der selben Reihenfolge der Spieler mit einem Wurf je Mannschaft fortgesetzt, bis eine Mannschaft (bei gleicher Anzahl von Würfeln) mit einem Tor in Führung liegt.

8. AUSTRAGUNG VON TURNIEREN

Bei internationalen Meisterschaften oder Cup-Bewerben (wie Welt/Regionalmeisterschaften oder Welt/Regionalcup-Bewerben etc.) hat nachstehender Turniermodus angewandt zu werden.

Nehmen an einem internationalen Turnier Mannschaften aus mindestens 4 Ländern teil, so hat der Veranstalter dieses Turnier bei der IBSA mittels der "Applikation Form" anzumelden.

- 8.1. Teilnahme:
Bei internationalen Meisterschaften dürfen aus jedem Mitgliedsland nur eine Damen- und eine Herrenmannschaft teilnehmen, sofern im Reglement für den betreffenden Bewerb nichts anderes bestimmt wird (wie Reglements für den Welt- oder Regionalcup).
- 8.2. Setzen der Mannschaften:
Wenn an einem internationalen Turnier mehr als 11 Mannschaften teilnehmen, sind zwei, erforderlichenfalls mehrere Gruppen zu bilden (siehe Regel 8.3.2.). Die Mannschaften sind gemäß ihrer Platzierung in der vorangegangenen gleichartigen Meisterschaft zu gruppieren. Dies bedeutet, dass für das Setzen für

Weltmeisterschaften die Platzierung bei der vorangegangenen Weltmeisterschaft ausschlaggebend ist und wenn für regionale Meisterschaften gesetzt wird, ist die Platzierung bei der vorangegangenen regionalen Meisterschaft entscheidend. Folgendes Schema findet Anwendung (Beispiel mit drei Gruppen): Die Mannschaft, die als Erste platziert war, wird in Gruppe A gesetzt, die zweitplatzierte Mannschaft in Gruppe B, die drittplatzierte Mannschaft in Gruppe C, die viertplatzierte Mannschaft in Gruppe C, die fünftplatzierte Mannschaft in Gruppe B, die sechstplatzierte Mannschaft in Gruppe A, die siebtplatzierte Mannschaft in Gruppe A, etc.

8.3. Einteilung in Gruppen, Vorrundenspiele

8.3.1. Eine Gruppe:

Wenn bis zu 11 Mannschaften an einem Turnier teilnehmen, wird die Vorrunde in einer einfachen Punkterunde ausgetragen (jede Mannschaft spielt einmal gegen jede von den anderen Mannschaften).

8.3.2. Zwei oder mehr Gruppen:

Wenn mehr als 11 Mannschaften an einem Turnier teilnehmen, sind die Mannschaften in zwei, erforderlichenfalls auch in mehrere Gruppen gemäß Regel 8.2. gleichmäßig aufzuteilen. Zwei Gruppen sind zu bilden, wenn mehr als 11 und weniger als 19 Mannschaften teilnehmen. Eine dritte oder weitere Gruppe ist dann zu bilden, wenn eine Gruppe mehr als 9 Mannschaften umfassen würde.

8.3.3. Platzierung innerhalb der Gruppe:

In jeder Gruppe spielt jede Mannschaft einmal gegen die anderen Mannschaften (einfache Punkterunde). Die Platzierungen innerhalb einer Gruppe werden gemäß Regel 8.6. ermittelt. Die besten drei Mannschaften einer jeden Gruppe qualifizieren sich für die zweite Punkterunde (Regel 8.4.1.). Wenn die Vorrunde in zwei Gruppen gespielt wurde, spielen die verbleibenden Mannschaften - vom vierten Platz ab in jeder Gruppe - eine Platzierungsrunde (Regel 8.4.2.). Wenn drei oder mehrere Gruppen vorhanden sind, kann der Veranstalter in Zusammenarbeit mit dem technischen Delegierten der IBSA über den Modus der weiteren Platzierungen entscheiden.

8.4. Zweite Punkterunde und Platzierungsspiele

8.4.1. Zweite Punkterunde:

Wenn das Turnier in zwei oder mehreren Gruppen ausgetragen wird, spielen die besten drei Mannschaften einer jeden Gruppe in einer zweiten Punkterunde um die Teilnahme an den Finalspielen. In der zweiten Punkterunde spielen jene Mannschaften gegeneinander, die in der Vorrunde noch nicht aufeinander getroffen waren. Bei den Mannschaften, die bereits gegeneinander gespielt haben, wird das Ergebnis aus der Vorrunde in die zweite Punkterunde übernommen. Die Ermittlung der Platzierung in der zweiten Punkterunde erfolgt in der gleichen Weise wie bei einer einfachen Punkterunde (siehe Regel 8.6.). Die besten vier Mannschaften aus der zweiten Punkterunde qualifizieren sich für das Semifinale (Regel 8.5.). Die verbleibenden Mannschaften scheidern aus dem Turnier aus und

belegen die Plätze 5 bis 6, 5 bis 9 oder 5 bis 12, abhängig von der Anzahl der Gruppen.

8.4.2. Platzierungsspiele:

Wenn die Vorrunde in zwei Gruppen ausgetragen wird, spielen die viertplatzierten Mannschaften aus jeder Gruppe um den siebenten Platz, die fünftplatzierten Mannschaften spielen um den neunten Platz, etc. Wenn das reguläre Spiel unentschieden endet, ist eine Verlängerung zu spielen (siehe Regel 7.1.). Liegt nach der Verlängerung noch immer ein Gleichstand vor, sind zur endgültigen Entscheidung Freiwürfe auszuführen (siehe Regel 7.2.).

8.5. Finalrunde

8.5.1. Semifinale:

Die besten vier Mannschaften der Vorrunde bzw. der zweiten Punkterunde nehmen am Semifinale teil. Dort kämpfen sie nach einem k.o.-System, wobei die erstplatzierte Mannschaft gegen die viertplatzierte spielt und die zweitplatzierte Mannschaft gegen die drittplatzierte.

8.5.2. Finale:

Im Finale spielen die beiden Verlierer aus dem Semifinale um den dritten Platz, die beiden Gewinner spielen um den Turniersieg / Meistertitel. Wenn bei einem Semifinale oder Finale das reguläre Spiel unentschieden endet, ist eine Verlängerung zu spielen (siehe Regel 7.1.). Liegt nach der Verlängerung noch immer ein Gleichstand vor, sind zur endgültigen Entscheidung Freiwürfe auszuführen (siehe Regel 7.2.).

8.6. Ermittlung der Platzierung

8.6.1. Punkte:

Die Platzierung einer Mannschaft nach einer Vorrunde oder zweiten Punkterunde ermittelt sich aus der Anzahl von Punkten, die jede Mannschaft erringen konnte. Jede Mannschaft erhält 2 Punkte für einen Sieg, 1 Punkt für ein Unentschieden und null Punkte für eine Niederlage.

8.6.2. Tordifferenz:

Bei einem Gleichstand nach Punkten entscheidet die höhere Tordifferenz (geschossene Tore minus erhaltene Tore) über die bessere Platzierung.

8.6.3. Geschossene Tore:

Bei einem Gleichstand nach Punkten und derselben Tordifferenz entscheidet die höhere Anzahl von geschossenen Toren über die bessere Platzierung.

8.6.4. Direkte Begegnung:

Bei einem Gleichstand nach Punkten, derselben Tordifferenz und dieselbe Anzahl von geschossenen Toren entscheidet das Ergebnis der direkten Begegnung zwischen den betroffenen Mannschaften über die bessere Platzierung.

8.6.5. Freiwürfe:

Wenn nach Anwendung der Regeln 8.6.1. bis 8.6.4. noch immer ein Gleichstand besteht und eine gleiche Platzierung der beiden Mannschaften nicht möglich ist (z.B. wegen einer Qualifizierung für die Finalrunde etc.), müssen für eine endgültige Entscheidung Freiwürfe durchgeführt werden (siehe Regel 7.2.).

8.7. Versäumnis eines Spieles:

Wenn sich eine Mannschaft zu Beginn eines Spieles verspätet, gilt dies als Niederlage und der anwesenden Mannschaft werden zwei Punkte und ein Ergebnis von 5:0 Toren zuerkannt. Die Mannschaft, die das Spiel versäumt hat, verliert dieses mit einem Ergebnis von 0:5. Darüber hinaus werden 2 Punkte als Unterlassungsstrafe abgezogen.

8.8. Vorzeitige Beendigung eines Spieles; Ausscheiden aus einem Turnier:

Wenn eine Mannschaft ein Spiel nicht zu Ende führen kann, gewinnt die verbleibende Mannschaft dieses Spiel mit einem Ergebnis von 5:0. Scheidet eine Mannschaft aus einem Turnier aus, werden allen anderen Mannschaften zwei Punkte und null Tore zuerkannt; vorangegangene Ergebnisse werden annulliert.

8.9. Ermittlung der besten offensiven und defensiven Mannschaften

8.9.1. Offensive Mannschaft:

Die beste offensive Mannschaft wird dadurch ermittelt, dass alle von einer Mannschaft erzielten Tore zusammengezählt und diese Summe durch die Anzahl der absolvierten Spiele geteilt wird. Tore, die während einer Verlängerung oder bei Freiwurfsituationen erzielt wurden, werden nicht mitgezählt.

8.9.2. Defensiv Mannschaft:

Die beste defensive Mannschaft wird dadurch ermittelt, dass alle von einer Mannschaft erhaltenen Tore zusammengezählt und diese Summe durch die Anzahl der absolvierten Spiele geteilt wird. Tore, die während einer Verlängerung oder bei Freiwurfsituationen erhalten wurden, werden nicht mitgezählt.

8.10. Anzahl von Spielen:

Der Veranstalter soll einen Spielplan für einen Tag so erstellen, dass eine Mannschaft nicht mehr als acht Spiele auszutragen hat.

8.11. Protestkomitee:

Das Protestkomitee besteht aus den im Anhang IV erwähnten Personen und trifft über eingebrachte Proteste die endgültige Entscheidung unter Heranziehung der in diesem Reglement und Anhang IV festgesetzten Grundsätze.

8.12. Ausnahme von diesen Regeln:

In begründeten Fällen kann das Subkomitee oder der technische Delegierte der IBSA Abweichungen von den Regeln für die Austragung von Turnieren genehmigen.

Salzburg, im Januar 2014
Dr. Max Ott
Vorsitzender des Subkomitees Torball der IBSA

ANHANG I
Technische Details
(siehe extra Beilage)

ANHANG II
Schiedsrichteransagen

1. Allgemeine Hinweise:

- 1.1. Im Falle von Erläuterungen eines Schiedsrichters während eines Spieles hat der Schiedsrichter die Situationen grundsätzlich unter Verwendung der nachstehenden Ansagen zu erklären. Nur wenn es unbedingt erforderlich ist, kann der Schiedsrichter zur Erläuterung der Unterbrechung oder seiner Entscheidung andere Ansagen wählen, andere Spielleiter um Aufklärung einer Situation ersuchen oder Dolmetscher beauftragen.
- 1.2. Alle Ansagen müssen deutlich und laut so gesprochen werden, dass sie von allen Teilnehmern, insbesondere von den Spielern und den Mannschaftsangehörigen verstanden werden können.
- 1.3. Bei der Ansage einer Strafwurf-Situation hat der Schiedsrichter auch immer mit anzusagen, ob es sich dabei um den ersten, zweiten oder dritten Strafwurf handelt.

2. Ansagen betreffend des Angriffsspieles:

- a) Wenn der Ball beim Zuspiel innerhalb der Mannschaft ins Aus gerät (die Seitenlinie überquert): "Aus, Ballverlust";
- b) wenn die 8-Sekundenregel verletzt wird: "Acht Sekunden, Nummer ... (Nummer des Spielers, der den Ball zuletzt berührt hat), x-ter Strafwurf gegen (Name der Mannschaft)";
- c) wenn der Ball während des Angriffsspieles ins Aus gerät und darüber eine Klarstellung erforderlich erscheint: "Aus";
- d) wenn ein Spieler während einer Spielunterbrechung den Ball einem anderen Spieler zuspielt oder übergibt oder wenn der Ball vor Freigabe des Spieles geworfen wird:

"Ballverlust";

- e) wenn ein Spieler beim Werfen die Tor- oder Seitenlinie übertritt: "übertreten, Ballverlust";
- f) wenn ein Spieler den Ball zum vierten Mal hintereinander oder häufiger wirft: "vierter Wurf, Nummer ... (Nummer des Spielers), x-ter Strafwurf gegen (Name der Mannschaft)";
- g) wenn ein geworfener Ball eine der Leinen innerhalb des Spielfeldes berührt oder über eine Leine springt: "Leine, Nummer ... (Nummer des Wurfers), x-ter Strafwurf gegen (Name der Mannschaft)";
- h) wenn ein Spieler eine der Leinen berührt: "Leine, Nummer ... (Nummer des Spielers), x-ter Strafwurf gegen (Name der Mannschaft)".

3. Ansagen betreffend des Verteidigungsspieles:

- a) Wenn ein Strafwurf oder Penalty abgewehrt wurde: "abgewehrt";
- b) wenn es im Mannschaftsraum der verteidigenden Mannschaft zu einem ruhenden Ball kommt: "Ballverlust";
- c) wenn der Ball durch eine Verteidigungshandlung oder als Abprall vom Tor innerhalb des Spielfeldes über die Mittellinie zurückspringt: "Ball durch";
- d) im Fall einer regelwidrigen Verteidigung: "regelwidrige Verteidigung, Nummer ... (Nummer des betroffenen Spielers), (Art der Bestrafung: Verwarnung, x-ter Strafwurf gegen (Name der Mannschaft)";
- e) wenn ein Spieler eine Leine berührt: "Leine, Nummer ... (Nummer des Spielers), x-ter Strafwurf gegen (Name der Mannschaft)".

4. Weitere Ansagen

- a) Vor Beginn eines jeden Spieles: "Nächstes spiel zwischen ... zu meiner Rechten und ... zu meiner Linken (Namen der Mannschaften); Anwurf hat ... (Name der Mannschaft)";
- b) Vor einer jeden Halbzeit und immer dann, wenn eine Unterbrechung längere Zeit andauert hat: "fertig";
- c) wenn für die Spieler eine offensichtlich unklare Situation besteht und das Spiel jedoch nicht unterbrochen ist: "Spiel läuft";
- d) wenn eine Schiedsrichterauszeit genommen wird: "Zeit";
- e) wenn eine beantragte Mannschaftsauszeit genehmigt wird: "Mannschaftsauszeit für Mannschaft (Name der Mannschaft)";
- f) bei einer medizinisch bedingten Auszeit: "medizinische Auszeit für (Name der Mannschaft)";
- g) wenn eine beantragte Auswechslung genehmigt wird: "Auswechslung bei (Name der Mannschaft), Nummer ... geht, Nummer ... kommt (Nummern der betroffenen Spieler)";
- h) bei der Bekanntgabe von Auswechslungen in der Pause: "Auswechslung bei (Name der Mannschaft), Nummer ... gegangen, Nummer ... gekommen (Nummern der betroffenen Spieler)";
- i) wenn ein Tor erzielt wurde: "Tor für (Name der Mannschaft, die das Tor erzielt hat), ... zu ... (aktueller Spielstand)"; bei einem Unentschieden: "... (Anzahl der Tore) beide";
- j) wenn ein dritter Strafwurf gegen dieselbe Mannschaft verhängt wird: "dritter Strafwurf, Penalty gegen (Name der Mannschaft)";

- k) im Fall von unsportlichem Verhalten eines Spielers: "unsportliches Verhalten von ... (Nummer des Spielers oder Name der Mannschaft), (Art der Bestrafung: Verwarnung, x-ter Strafwurf, Penalty oder andere Maßnahmen) gegen ... (Name der Mannschaft)";
- l) im Fall von unsportlichem Verhalten von der Betreuerbank aus: "Bankstrafe, (Art der Bestrafung: Verwarnung, Penalty oder andere Maßnahmen) gegen (Name der Mannschaft)";
- m) nach Beendigung eines Spieles: "Das Spiel endet ... zu ... (Spielstand) für ... (Name der Mannschaft)".

ANHANG III

Spielprotokoll (siehe extra Beilage pdf)

ANHANG IV

Abwicklung eines Protestes

- 1. Allgemeine Bestimmung:**
Als Grundlage sind die allgemeinen Regeln für die Abwicklung eines Protestes der IBSA heranzuziehen.
- 2. Zusammensetzung des Protestkomitees:**
Die Mitglieder des Protestkomitees müssen vor Beginn eines Turniers namentlich bestimmt werden.
Das Protestkomitee besteht aus:
 - einem Vertreter des Organisators oder Veranstalters;
 - dem Oberschiedsrichter oder einem anderen Schiedsrichter, sollte der Oberschiedsrichter durch den Protest selber betroffen sein;
 - einem offiziellen Vertreter der IBSA.
- 3. Protestgebühr:**
Die Protestgebühr hat vom Veranstalter im Einvernehmen mit dem offiziellen Vertreter der IBSA festgesetzt zu werden. Die teilnehmenden Mannschaften sind über die Höhe und die Währung der Protestgebühr in der Einladung zum Wettbewerb zu informieren. Sollte dem Protest ganz oder teilweise stattgegeben werden, ist die Protestgebühr in voller Höhe zurückzuzahlen, andernfalls verfällt die Protestgebühr zu Gunsten des Subkomitees Torball.

4. Anmeldung eines Protestes:

Ein Protest ist vom Mannschaftsführer/Kapitän bei der Unterzeichnung des Spielprotokolles beim Protokollführer anzumelden; gleichzeitig ist die Protestgebühr zu hinterlegen. Proteste, die sich nicht auf den Verlauf oder das Ergebnis eines Spieles beziehen, sind vor Beginn des Turniers/Spieles anzumelden.

5. Aufgaben des Protokollführers:

Der Protokollführer hat:

- a) die Anmeldung des Protestes im Spielprotokoll zu vermerken;
- b) die genaue Zeit der Anmeldung des Protestes zu protokollieren;
- c) die Protestgebühr entgegenzunehmen und
- d) den Oberschiedsrichter unverzüglich über die Anmeldung eines Protestes zu informieren.

6. Protestausfertigung

- 6.1. Der Protest muss dem Oberschiedsrichter innerhalb von 30 Minuten nach Anmeldung in einer bei der IBSA offiziell anerkannten Sprache schriftlich übergeben werden. Wird die Frist für den Eingang des Protestes versäumt, gilt der Protest als zurückgezogen und die Protestgebühr verfällt.
- 6.2. Die schriftliche Ausfertigung des Protestes muss zumindest folgende Punkte enthalten:
 - a) Eine kurze Darstellung des Grundes für den Protest;
 - b) eine kurze Darstellung seiner Auswirkungen auf das Spiel und eine Erläuterung über die Benachteiligung der protestierenden Mannschaft;
 - c) die Nennung von Beweismitteln wie Zeugen oder Gegenständen;
 - d) die Stellung eines Antrages, über den das Protestkomitee entscheiden kann. Das Protestkomitee ist jedoch bei seiner Entscheidung nicht auf den Antrag beschränkt;
 - e) die Unterschrift des Mannschaftsführers der protestierenden Mannschaft.

7. Einberufung des Protestkomitees:

Der Oberschiedsrichter hat die Mitglieder des Protestkomitees unverzüglich über die Anmeldung eines Protestes zu informieren. Nach schriftlichem Einlangen des Protestes hat der Oberschiedsrichter das Protestkomitee so rasch als möglich einzuberufen und den Protest zur Diskussion und Behandlung vorzulegen.

8. Entscheidungsfindung:

Das Protestkomitee kann alle zur Klärung des Falles und zur Erreichung einer gerechten Entscheidung notwendigen Maßnahmen ergreifen.

Diese Maßnahmen können sein:

- die Prüfung schriftlicher Protokolle/Aufzeichnungen;
- die Einvernahme von Personen wie Offizielle des Turniers, Spieler, Mannschaftsangehörige etc.;
- die Prüfung von relevanten Gegenständen.

9. Beschluss

- 9.1. Das Protestkomitee hat unter Beachtung des Fortganges des Bewerbes möglichst rasch zu einem Beschluss zu gelangen.
- 9.2. In dem Beschluss des Protestkomitees ist auf den Antrag der protestierenden Mannschaft einzugehen.
Darüber hinaus ist das Protestkomitee befugt, auch andere Entscheidungen zu treffen, die nicht beantragt worden sind.
Dies kann sein:
- Ausspruch einer Verwarnung;
 - Zu-/Aberkennung eines oder mehrerer Tore;
 - Ausführung einer bestimmten Anzahl von Freiwürfen;
 - Wiederholung von Spielsituationen (wie z.B. Strafwurfsituation);
 - Wiederholung von einigen Minuten des Spieles, einer Halbzeit oder eines gesamten Spieles;
 - Annullierung eines Spieles und Festsetzung eines Ergebnisses; etc.
- Bei der Fassung des Beschlusses haben sowohl der Vorfall, der zum Protest geführt hat, die Ergebnisse wie auch der laufende Spielstand berücksichtigt zu werden, damit eine sinnhafte Entscheidung getroffen werden kann.
- 9.3. Der Beschluss ist im Protestkomitee mit Stimmenmehrheit zu fassen. Er ist einmütig nach Außen zu vertreten.
- 9.4. Der Beschluss des Protestkomitees ist endgültig.
- 9.5. Über den gefassten Beschluss sind die protestierende Mannschaft, die vom Protest betroffene Mannschaft sowie die Turnierleitung vorerst mündlich zu informieren; dies hat in einer bei der IBSA offiziell anerkannten Sprache zu geschehen.
Eine schriftliche Ausfertigung des Beschlusses zusammen mit einer kurzen Darlegung der Gründe kann auch nach Abschluss des Turniers erstellt und (per Postzustellung) der protestierenden Mannschaft, dem Veranstalter und der IBSA zugesandt werden.

ANHANG V Beispiele (in Ausarbeitung)

Salzburg, im Januar 2014

Dr. Max Ott

Vorsitzender des IBSA Subkomitee Torball

