



RKB „Solidarität“
Deutschland 1896 e. V.

Reglement

für

Sechser – Rasenradball

Gültig ab: 01.03.2016

Inhaltsübersicht

1 . Technische Voraussetzungen / Kampfgerichte

	Seite	
1 . 1	Wettkampftart	3
1 . 2	Kampfgerichte	3
1 . 3	Spielfeld / Spielfeldgröße	4
1 . 4	Markierungen	5
1 . 5	Mittelpunkt / -kreis / -linien	5
1 . 6	Tore / Strafraum	5
1 . 7	Ball	6
1 . 8	Sportbekleidung	6
1 . 9	Radballräder	7
1 . 10	Defekte / Radwechsel	8
1 . 11	Spieleinteilung	8
1 . 12	Altersklassen / Spielzeit / Nachspielzeit	8

2 . Spielregeln

2 . 1	Anspielrecht	9
2 . 2	Spielbeginn / Auswechslung / Ersatzspieler	9
2 . 3	Spielunterbrechung / Pfeifsignale / Neutralball	9
2 . 4	Allgemeine Spielregeln	9
2 . 5	Vorteilregel	10
2 . 6	Spielberechtigung	11
2 . 7	Torschlag	11
2 . 8	Ausball	11
2 . 9	Eckball	11
2 . 10	Torverteidigung	12
2 . 11	Strafraum	12
2 . 12	Freischiag	12
2 . 13	Strafschiag	13
2 . 14	Pfeifsignale	14
2 . 15	Ungebührliches Benehmen / Grobe Unsportlichkeit	14
2 . 16	Ausscheiden von Spielern oder Mannschaften	15

3 . Ergebnis / Punktwertung / Einsprüche

3 . 1	Ergebnis	16
3 . 2	Punktwertung	16
3 . 3	Punktgleichheit / Entscheidungsspiele	16
3 . 4	7 Meter - Schießen	17
3 . 5	Einsprüche	18

1 . Technische Voraussetzungen / Kampfgerichte

1.1 Wettkampftart

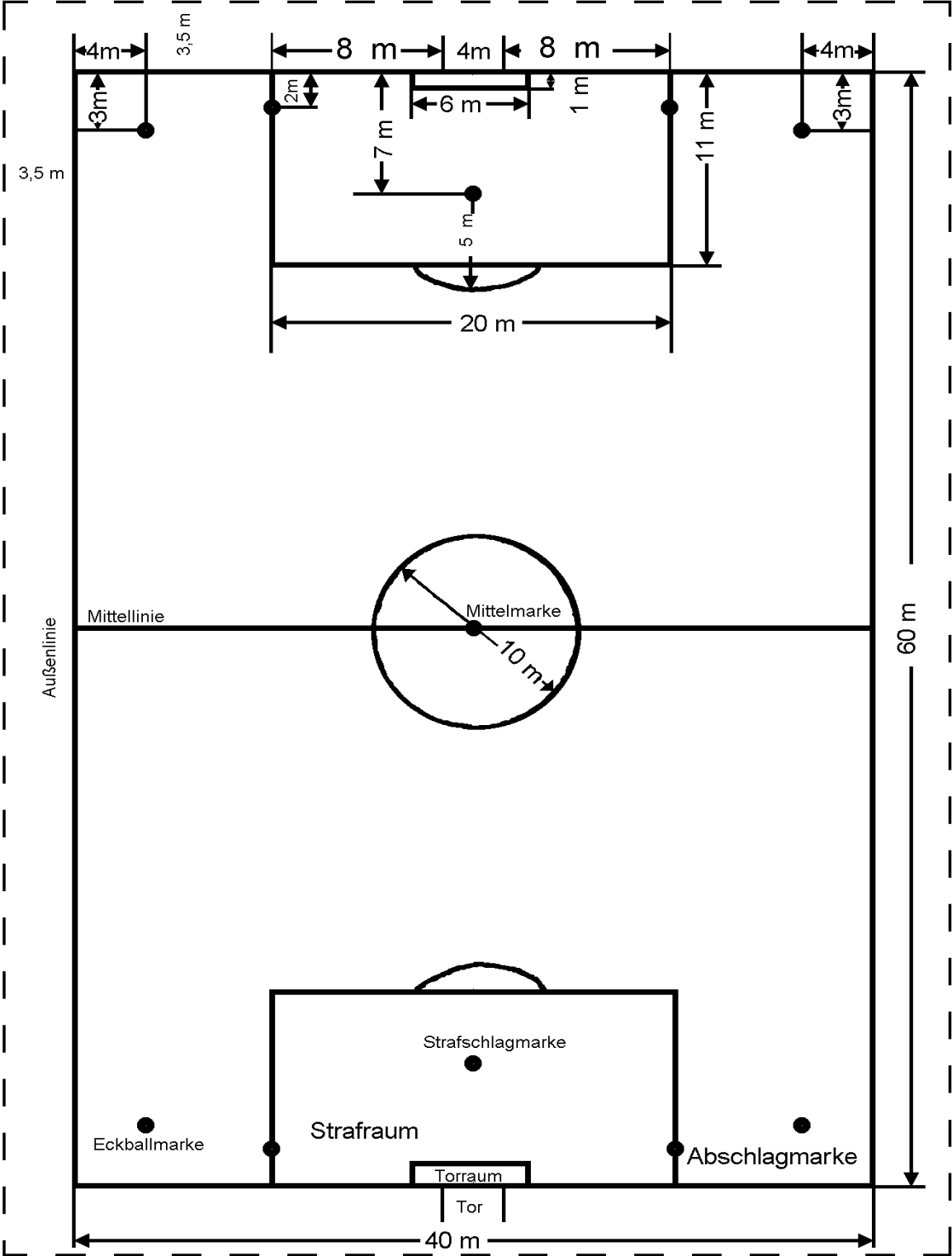
Sechser-Rasenradball wird im Freien auf einem Rasenplatz gespielt. Das Spielfeld soll möglichst aus einer kurz gemähten Rasenfläche bestehen. Es spielen zwei Mannschaften mit je sechs Spielern und zwei Auswechselspielern gegeneinander.

Ein Spieler ist als Mannschaftsführer zu benennen.

1.2 Kampfgerichte

- a) Für die Durchführung der Radball - Wettbewerbe sind Kampfgerichte erforderlich, die mindestens aus zwei Kommissären, zwei Zeitnehmern und einem Schriftführer bestehen.
Es können mehrere Kommissäre pro Spiel eingesetzt werden.
- b) Es muss einer der Kommissäre als Chief-Kommissär bestimmt werden.
Der Chief-Kommissär ist für die ordnungsgemäße Durchführung des gesamten Spieltages verantwortlich.
- c) Alle Kampfgerichtsfunktionen können mehrfach besetzt werden und die Funktionen wechseln. Vor Beginn der Veranstaltung ist ein Kommissär als Chief-Kommissär im Sinne der Sportordnung zu bestimmen. Er ist dafür verantwortlich, dass das Kampfgericht bestimmungsgemäß handelt.
- d) Die Zeitnehmer haben die Aufgabe, die Spielzeit festzuhalten, das Spiel bei Halbzeit und am Ende abzupfeifen, nach Angaben der Kommissäre die Zeit anzuhalten, ausgefallene Spielzeiten und Zeitstrafen festzuhalten und zu überwachen.
Die Zeitangabe der Zeitnehmer ist entscheidend.
- e) Der Schriftführer notiert die erzielten Tore und führt die Ergebnislisten. Der Schriftführer oder ein Sprecher gibt die Resultate und weitere Informationen bekannt.
- f) Bei Verwarnungen und Zeitstrafen hat der Schriftführer das vorgegebene Formblatt ordnungsgemäß und leserlich auszufüllen. Hierzu zählen insbesondere die Spiel-Nr., die Spiel-Minute, die Lizenznummer, der Name des Spielers, der Name des Vereins, die Rückennummer, die Zeitstrafe, die ausgesprochene Verwarnung, sowie der Grund der Verwarnung.
Bei Zeitunterbrechung durch den Kommissär ist auch die Strafzeit anzuhalten.

1.3 Spielfeld und Spielfeldgröße



1.3 Allgemeines

- a) Das Spielfeld hat die Größe von 40 x 60 Meter. Seine 4 Ecken sind durch Eckfahnen (Stabhöhe 1,50 Meter) zu kennzeichnen. Die Mittellinie ist mit 2 Fahnen (Stabhöhe 1,50 Meter), 1 Meter außerhalb des Spielfeldes, an der Seitenlinie zu markieren.

- c) Auf allen Seiten außerhalb des Spielfeldes muss ein freier Raum von mindestens 3,5 m vorhanden sein.

1.4 Markierungen

Das Spielfeld muss entsprechend dem Reglement und dem unter 1.3 dargestellten Plan durch deutlich sichtbare Linien und Punkte markiert sein. Die Linien dürfen nicht breiter als 10 cm und nicht gekerbt sein. Die Punkte haben einen Durchmesser von 20 cm. Die längeren Spielfeld-Begrenzungslinien heißen Seitenlinien, die kürzeren, Torauslinien. Sollten Markierungen im Verlauf des Wettbewerbes nicht mehr deutlich zu erkennen sein, sind diese auf Verlangen des Kommissärs oder des Kampfgerichtes vom Ausrichter unverzüglich zu erneuern. Die Spielfeldmarkierungen sind neutral.

a) Mittelpunkt, -kreis und -linien

Die Spielfeldmitte ist durch die Mittelmarke zu kennzeichnen. Um diesen ist der Mittelkreis in einem Abstand von 5 m (10 m Durchmesser) zu markieren. Die Mittellinie ist parallel zu den Torlinien von der einen Seitenlinie bis zur anderen Seitenlinie, über den Mittelpunkt führend zu markieren.

b) Strafraum

Der Strafraum wird durch eine Linie gekennzeichnet. Er ist rechteckig, vor den Toren in einem Abstand von 11 m von der Torlinie in Richtung Mittellinie und einer Breite von 20 m (jeweils 8 m über die Torpfosten hinaus) zu markieren.

c) Torraum

Im Strafraum befindet sich der Torraum welcher durch eine Linie gekennzeichnet ist. Diese Markierung verläuft 1 m parallel zur Torlinie jeweils 1 m über die Torpfosten hinaus und dann im rechten Winkel zur Torauslinie.

Bei direkten und indirekten Freischiößen sowie Eckbällen dürfen sich vor dem Anschlag keine gegnerischen Spieler im Torraum aufhalten. Befährt ein Gegenspieler sofort nach dem Anschlag den Torraum und behindert - ohne den Ball spielen zu können - den Torwart absichtlich, so ist auf Freischiöß von der rechten Abschlagmarke zu erkennen. Regelverstöße der verteidigenden Mannschaft im Torraum sind immer mit einem Sieben-Meter-Ball zu ahnden.

d) Eckballmarke

Die Eckballmarken sind 4 m von der Seitenlinie und 3 m von der Torauslinie entfernt durch Punkte zu markieren.

e) Strafschiößmarke

Die Strafschiößmarke (7 m - Punkt) ist von der Tormitte 7 m Richtung Mittelmarke durch einen Punkt zu markieren.

f) Abschlagmarken

Die Abschlagmarken sind 2 m von der Torauslinie in Richtung Mittellinie auf den seitlichen Strafraumlinien zu markieren.

g) Strafbank

Die Strafbank befindet sich unmittelbar links und rechts neben dem Kampfgericht, so dass für jede Mannschaft ein gesonderter Bereich vorhanden ist, welcher lediglich durch das Kampfgericht getrennt ist.

h) Wechselzonen

Je eine Wechselzone ist pro Spielfeldhälfte auf der dem Kampfgericht gegenüberliegenden Seite einzuzeichnen. Die Wechselzone beginnt jeweils 10 m von der Mittellinie in Richtung Torauslinie gesehen und ist jeweils 5 m breit. Innerhalb der Wechselzone dürfen sich ausschließlich die Wechsellspieler, der Trainer, ein Betreuer und/oder ein Mechaniker aufhalten.

1.5 Tore

In der Mitte der Torauslinien sind Tore aufzustellen. Die senkrechten Pfosten von 2,25 m Höhe sind von der Seitenlinie aus mit einem Abstand von jeweils 18 m zu positionieren. Die senkrechten Pfosten sind mit einer Querlatte verbunden, so dass sich eine lichte Weite von 2,25 m Höhe und 4,00 m Breite ergibt. Auf dem Boden ist eine Linie zu markieren, die auf einer Geraden, parallel zur Mittellinie, die beiden senkrechten Pfosten miteinander verbindet. Diese Markierung zwischen den Pfosten heißt Torlinie.

Verstrebungen nach hinten sind so anzubringen, dass die Tore oben eine Tiefe von 50 cm erhalten. Nach den Seiten und nach hinten sind die Tore durch Netze abzusichern. Die Netze sollen nicht zu fest gespannt sein und dürfen nicht aus Draht oder Metall bestehen. Die Maschengröße ist so zu wählen, dass der Spielball nicht durchgehen kann.

1.6 Ball

Es ist ein luftgefüllter Ball zu verwenden, dessen Durchmesser zwischen 18 20 cm und dessen Gewicht zwischen 250 und 280 Gramm liegen darf.

Das entspricht dem offiziellen Jugendfußball der Größe 4. Die Balloberfläche sollte aus einem glatten Material und nicht z. B. aus Filz bestehen.

Ob ein Ball noch spielfähig ist, entscheidet der Kommissär.

1.7 Sportkleidung

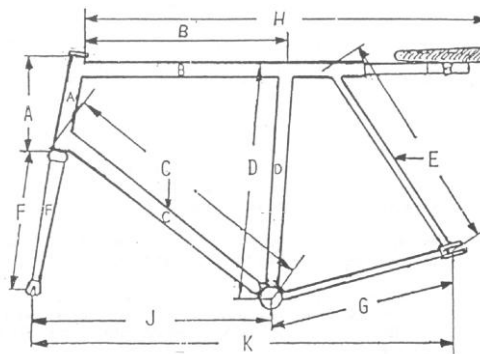
- a) Der Sportdress besteht aus einem Trikot mit fester Rückennummer und einer Turn- oder Rennhose. Das Trikot darf nicht lose über der Hose getragen werden (Unfallgefahr). Ein einteiliger Rennsport - Anzug mit Rückennummer ist erlaubt. Bei Träger - Rennhosen (Latzhosen) darf ein enganliegendes Trikot darüber getragen werden. Alle Feldspieler müssen den gleichen Sportdress tragen.
- b) Der Torwart hat sich mit in seinem Trikot deutlich von seinen Mitspielern und der gegnerischen Mannschaft zu unterscheiden.
- c) Der Mannschaftsführer ist durch eine Armbinde kenntlich zu machen.
- d) Es müssen Sportschuhe getragen werden. Es sollten Sportschuhe, die die Knöchel schützen oder Knöchelprotektoren sowie Schienbeinschoner getragen werden.
- e) Es müssen Socken, Strümpfe oder Stulpen getragen werden, die unmittelbar bis zum Knie reichen.

- f) Es dürfen Handschuhe, sowie Schweißbänder getragen werden. Ebenso ist das Tragen eines Rad - Helmes erlaubt.
- g) Es dürfen keine Gegenstände getragen werden, die den Spieler selber oder andere Spieler gefährden oder verletzen könnten. Zu den Gegenständen zählen z. B. Schmuck, Piercings etc. Wenn der Gegenstand nicht abzunehmen ist, ist dieser zur Vermeidung von Verletzungen abzukleben.
- h) Treten zwei Mannschaften in gleichfarbenen Spielkleidungen zu einem Spiel an, ist ein Trikotwechsel anzuordnen. Wenn kein Team dazu bereit ist, muss der Kommissär eine Auslosung vornehmen. Das ausgeloste Team muss sein Trikot wechseln. Wenn es nicht bereit dazu ist, verliert es dieses Spiel mit 0:3 Toren.
- i) Werbung auf dem Sportdress ist gemäß den UCI - Reglementen erlaubt.

1.8 Radballräder

- a) Die Fahrräder müssen in ihrer Bauart den nachfolgenden Richtlinien und Maßen entsprechen.

Rahmen:



Masse:	A = 150 - 180	B = 395 - 455
	C = 560 - 610	D = 500 - 550
	E = 400 - 500	F = 370 - 410
	G = 360 - 410	H = 815 - 960
	J = 530 - 580	K = 920 - 970

Alle Angaben sind in mm.

Die Rahmenrohre können rund oder oval und dürfen gebogen sein. Ihr größtes Ausmaß darf 50 mm nicht überschreiten. Bei den Muffen und Rohrverbindungen dürfen keine Verstärkungen oder Verbauungen angebracht werden, die die Rundung des Balles überschreiten. Neue Konstruktionen von

Radballrädern, die von dieser Norm abweichen, müssen von der CIS genehmigt werden.

- b) Tretlager: Der Abstand vom tiefsten Punkt des Kettenrades bis zum Boden muss mindestens 220 mm betragen.
- c) Kurbeln: Die Länge der Kurbeln von Mitte Tretlagerachse bis Mitte Pedalachse muss 135 -170 mm messen.
- d) Lenker: Die Breite des Lenkers darf an den Griffenden 380 mm (Außenmaß) nicht überschreiten. Die Enden der Lenkerholme müssen abgerundet und verschlossen sein, damit Verletzungen vermieden werden.
- e) Sattel: Es können Leder - oder Kunststoffsättel verwendet werden, deren Länge 300 mm und die Breite 200 mm nicht überschreiten. Der Sattel muss unmittelbar über dem Sattelrohr (gerade Verlängerung des oberen Rahmenrohres) angebracht werden. Ohne Sattel darf nicht gespielt werden.
- f) Pedale: Die Pedale müssen mit Gummi - oder Kunststoff überzogen sein, die über das Metall hinausreichen.
- g) Laufräder: Vorder - und Hinterrad müssen im Durchmesser gleich sein, jedoch keinesfalls größer als 26 Zoll (660 mm im Durchmesser) und nicht kleiner als 20 Zoll (508 mm im Durchmesser). Es sind nur Speichenräder zulässig, keine Scheibenräder.
- h) Übersetzung: Bei einer Kurbelumdrehung muss sich das Rad mindestens 2,00 m bis maximal 3,20 m fortbewegen.
- i) Allgemeines: Gefährdendes Zubehör und sonstige Hilfsmittel, wie z. B. Verbauungen des Rahmens, das Anbringen von Fußbügeln usw., sind nicht erlaubt.
Die Vorder- und Hinterachse, sowie die Kettenspanner müssen mit Hutmuttern versehen sein.

1.9 Defekte / Radwechsel

Mit einem defekten, andere Spieler gefährdenden Fahrrad darf nicht weitergespielt werden.

Der Wechsel des Fahrrades muss außerhalb des Spielfeldes, in der eigenen Wechselzone vorgenommen werden und darf den Gegner nicht behindern.

- 1) Bei Materialschaden darf ein Ersatzrad benutzt werden. Eine Spiel-Unterbrechung findet nicht statt.

- 2) Bei Behinderung des Spieles liegt ein Regelverstoß vor, welcher zu ahnden ist.
- 3) Ein Betreuer oder Mechaniker darf während der laufenden Spielzeit das Spielfeld nicht betreten. Betritt er dies trotzdem, wird seine Mannschaft mit einem Strafschlag bestraft.
- 4) Bei wiederholtem Vergehen wird gegen die betreffende Mannschaft (Mannschaftsführer) zusätzlich eine Verwarnung ausgesprochen.

1.10 Spieleinteilung

Bei Meisterschaften ist der Spielmodus Jeder gegen Jeden anzuwenden. Die betreffende Teilnehmerzahl wird vom zuständigen Ausschuss des Veranstalters (Bundesradsportleitung) festgesetzt.

Treten Mannschaften gegeneinander an, welche demselben Verein oder Verband angehören, sind diese Spiele zuerst durchzuführen und es ist darauf zu achten, dass beiderseits die sich ergebenden Chancen genutzt werden. Diese Regel findet auch dann Anwendung, wenn angenommen wird, dass Mannschaften desselben Gebietes oder Verbandes ihre Spielweise zum Nachteil der Gegner einrichten könnten.

1.11 Altersklassen / Spielzeit / Nachspielzeit

- a) Es wird in der Eliteklasse gespielt. Zugelassen sind Juniorenspieler U 19 (keine anderen Altersklassen aus dem Nachwuchsbereich).
Die Altersklasse der Junioren bezieht sich auf das Geburtsjahr des Spielers, d. h. in dem Jahr, in welchem ein Spieler z. B. 18 Jahre alt wird, darf er das gesamte Jahr in der Altersklasse U 19 spielen und somit auch als Spieler in einer Mannschaft im 6er Rasenradball eingesetzt werden.
- b) Die normale Spielzeit beträgt 2 x 15 Minuten mit einem Seitenwechsel bei Halbzeit. Bei Halbzeit kann eine Pause von maximal 5 Minuten eingelegt werden.
Entscheidungsspiele werden bei Meisterschaften bei Punktgleichheit nur um den 1. Platz ausgetragen.
Die Reihenfolge der Platzierung erfolgt bei Punktgleichheit nach der Tordifferenz. Bei gleicher Tordifferenz ist die Mannschaft besser, die mehr Tore erzielt hat.
- c) Die Spielzeit von Entscheidungsspielen dauert zweimal 5 Minuten mit einem Seitenwechsel ohne Pause. Endet das Entscheidungsspiel wiederum unentschieden, erfolgt ein 7-Meter-Schießen.

- d) Die Zeit beim Seitenwechsel darf 5 Minuten nicht überschreiten. Verstöße hiergegen sind, nach zweimaliger Aufforderung, mit einer Verwarnung des Mannschaftsführers der betreffenden Mannschaft zu ahnden.
- e) Verlorengegangene Zeit bei Spielunterbrechungen sowie bei sonstigen Pausen, die von keiner Mannschaft verschuldet worden sind, z.B. bei irgendwelchen Störungen durch Zuschauer oder Probleme mit dem Spielfeld, müssen nachgespielt werden.
- f) Der Zeitnehmer hat die verlorengegangene Spielzeit festzustellen. Geschieht dies aus irgendeinem Grund nicht, wird diese in Absprache mit den Kommissären bestimmt. Ob und wie lange nachgespielt wird, muss der Zeitnehmer oder Sprecher laut bekannt geben. Bei einer elektronischen Anzeige kann darauf verzichtet werden.
- g) Bei vergeudeter Zeit (Zeitspiel) Spielpausen, an denen ein Spieler oder eine Mannschaft die Schuld trägt, z. B. absichtliche Spielverzögerung bei Ausführung von Strafbällen, Eckbällen, Ausbällen, Anspielen nach einem Tor usw. kann ebenfalls nachgespielt werden, wenn die Fälle offensichtlich und wiederholt erfolgt sind. Der Kommissär gibt dem Zeitnehmer die nachzuspielende Zeit (mindestens 20 Sek.) bekannt. Der Kommissär hat zuvor den Spieler bzw. die Mannschaft aufzufordern, das Spiel aufzunehmen. Wird der Aufforderung nicht Folge geleistet, wird das Spiel unterbrochen und der betreffende Spieler verwarnt. Die Restspielzeit muss laut bekannt gegeben werden. Bei einer elektronischen Anzeige, kann darauf verzichtet werden.
- h) Ist das Spiel in der ersten Halbzeit zu früh oder zu spät abgepfiffen worden, muss die zweite Halbzeit entsprechend gekürzt oder verlängert werden. Bei Meinungsverschiedenheiten bezüglich richtiger Spielzeit ist stets die vom Zeitnehmer genommene Zeit maßgebend. Bei Halbzeit und Spielende ist immer der Beginn des vom Zeitnehmer abgegebenen Signals entscheidend. Tore aus einer irrtümlich verlängerten Spielzeit werden nicht annulliert. Wird der Schlusspfiff zu früh abgegeben, wird die restliche Spielzeit nach Bekanntgabe noch nachgespielt. Bei Zeitunstimmigkeiten entscheiden die Kommissäre nach Absprache mit dem Zeitnehmer.

2 Spielregeln

2.1 Anspielrecht

Vor Beginn eines Spiels wird durch den Kommissär in Gegenwart der beiden Mannschaftsführer das Anspielrecht ausgelost.

Der Gewinner hat Anspielrecht, die gegnerische Mannschaft Seitenwahl.

Bei Halbzeit erfolgt ein Seitenwechsel und die Gegenpartei hat Anspiel.

Nach einem regulär erzielten Tor hat die Mannschaft Anspielrecht, gegen die ein Tor erzielt wurde.

2.2 Spielbeginn / Auswechslung / Ersatzspieler

- a) Der Ball ist bei Beginn des Spiels, nach dem Seitenwechsel und nach jedem gültigen Tor auf die Mittelmarke zu legen.
- b) Jeweils bei Spielbeginn, in der 1. und 2. Halbzeit, sowie nach einem regulär erzielten Tor müssen beide Mannschaften sich in ihrer Spielfeldhälfte aufhalten.
- c) Nach dem Anpfiff dürfen die angreifenden Spieler den Ball anspielen. Befindet sich zum Zeitpunkt des Anspiels (vor der Ballberührung) ein Gegenspieler näher als 5 m (innerhalb des Mittelkreises) am Ball, so führt dies an der betreffenden Stelle zu einem Freischlag gegen ihn. Der Kommissär hat aber die Möglichkeit, den „Vorteil“ laufen zu lassen, wenn die anspielende Mannschaft ihr Angriffsspiel ungehindert fortsetzen kann.
- d) Das Auswechseln von Spielern erfolgt in der eigenen Wechselzone. Ein Auswechselspieler darf erst das Spielfeld betreten, wenn der auszuwechselnde Spieler das Spielfeld innerhalb der eigenen Wechselzone vollständig verlassen hat. Fehler bei der Auswechslung werden mit einer Zeitstrafe von 2 Minuten für den eingewechselten Spieler geahndet.
- e) Nach abgelaufenen Zeitstrafen kommen die Sportler nach Freigabe durch den Zeitnehmer von der Strafbank wieder ins Spiel.
- e) Ein verletzter Spieler kann durch einen neuen Spieler ersetzt werden. Der ausgewechselte Spieler darf im Verlauf des Wettkampfes / Spieltages nicht mehr eingesetzt werden. Es können höchstens zwei Spieler während eines Spieltages wegen Verletzung ausgewechselt werden.

2.3 Spielunterbrechung / Pfeifsignale / Neutralball

- a) Spielbeginn und Spielunterbrechung werden durch einen Pfiff des Kommissärs angezeigt.
Halbzeit und Spielende werden durch ein Signal des Zeitnehmers angezeigt. Der Kommissär pfeift als Bestätigung, dass das Spiel beendet ist, auch noch mit zwei gedehnten Pfiffen ab. Entscheidend für das Spiel ist aber der Beginn des Signals des Zeitnehmers.
- b) Der Kommissär muss das Spiel unterbrechen:
- bei allen Verstößen gegen die Regeln
 - wenn der Ball das Spielfeld verlässt
 - wenn ein Tor erzielt wurde

Der Kommissär muss das Spiel unterbrechen und die Spielzeit anhalten lassen:

- wenn den Spielern, dem Kampfgericht oder anderen Personen etwas mitgeteilt werden muss
 - wenn ein Spieler ernstlich verletzt ist
 - bei Verwarnungen
 - bei Ausschlüssen
- c) Wegen Materialschaden an einem Rad oder unordentlicher Sportkleidung wird das Spiel nicht unterbrochen. Ausnahmen sind z. B. auf dem Spielfeld herumliegende Gegenstände oder ein Sportdress, der den Anstandsregeln widerspricht.
- d) Wenn das Spiel aus irgendeinem Grund unterbrochen wird, ohne dass der Ball die Spielfeldmarkierung überschritten hat oder ein Regelverstoß einer Mannschaft vorliegt, sowie bei für den Kommissär unklaren, nicht eindeutigen Situationen, kann er einen „Neutralball“ geben. Dieser wird ausgeführt, indem der Ball auf die Stelle gelegt wird, an der sich der Ball bei Spielabbruch befunden hat. Nachdem sich alle Spieler mindestens 5 Meter vom Ball entfernt haben, wird angepiffen, worauf alle Spieler an den Ball fahren können. Befand sich der Ball beim Abpfiff im Strafraum, so ist der Neutralball von der rechten Eckballmarke auszuführen.

2.4 Allgemeine Spielregeln

- a) Die Spieler dürfen den Ball durch Schläge mit dem Rad und dem Körper, mit Ausnahme von Armen und Beinen, außer die Hände bleiben am Lenker und die Füße befinden sich auf den Pedalen, ins gegnerische Tor treiben.

Das Abprallen des Balles vom Rad oder Körper eines Spielers ist daher als gültiger Schlag zu werten. Kopfbälle sind zulässig.

Dem Torwart der verteidigenden Mannschaft ist es gestattet, im Torraum den Ball in jeder Höhe mit den Händen abzuwehren, wobei die Bestimmungen „Torverteidigung“ (Ziffer 2.10) zu beachten sind.

- b) Das Behindern des Gegners (absichtliches Anfahren, Stoßen, Festhalten oder Anfassen), das Stützen an den Torpfosten, Lautes Rufen (innerhalb der Mannschaft, vom oder zum Betreuer, gegenüber dem Gegner oder anderen Personen), Reklamieren (gegenüber einem Partner, einem Gegner, einem Kommissär, dem Kampfgericht, einem Betreuer oder Zuschauer) gelten als Verstöße gegen die Regeln und werden mit einem Freischlag geahndet.
- c) Trennt sich ein Spieler außerhalb des Strafraumes von seinem Rad und berührt den Ball, so ist von dieser Stelle dem Gegner ein Freischlag zuzusprechen. Hält er den Ball absichtlich auf, so ist er gleichzeitig zu verwarnen (gelbe Karte).
- d) Absichtliches Behindern, Anfahren, Stoßen oder Festhalten eines Gegenspielers außerhalb des Strafraumes ist mit Freischlag, innerhalb des Strafraumes mit einem Strafschlag zu ahnden. Das gleiche gilt auch, wenn sich der Spieler vom Rad trennt und das Rad absichtlich in oben genannter Weise als Hilfsmittel nutzt und keine weitere Kontrolle mehr über sein Rad besitzt (z. B. das Rad in die Flugbahn des Balles schubst, sein Rad einem Gegenspieler in den Weg wirft um den Spielaufbau zu stören etc.). Bei solchen Situationen ist der Betreffende gleichzeitig zu verwarnen (gelbe Karte).
- e) Es darf immer nur der Ball und nicht der Gegner oder dessen Rad angegriffen werden. Ein Spieler, der den Ball neben seinem Rad hat, darf demnach nur von der Ballseite her angegriffen werden.
- f) Verfängt sich der Ball im Rad eines Spielers, ist der Spieler verpflichtet den Ball sofort freizugeben, wenn nötig kann hierbei der Ball mit der Hand freigegeben werden. Allerdings darf sich der Spieler dabei keinen Vorteil, z.B. Vorlage oder Pass, verschaffen.
- g) Unstatthaft ist das Abspringen vom Rad, um auf diese Weise einen unerreichbaren Ball abzufangen. Dieser Regelverstoß wird im Wiederholungsfalle mit einer Verwarnung bestraft.

2.5 Vorteilregel

Da ein gegen die Regeln verstoßender Spieler niemals einen Vorteil aus seinem Verstoß haben darf, kann der Kommissär die Unterbrechung unterlassen, wenn trotz des Regelverstoßes die Gegenmannschaft klar im Vorteil bleibt oder kommt. Wenn ein Vorteil erkannt wird, hat der Kommissär dies anzuzeigen. Ein eingeräumter Vorteil kann nicht mehr zurück genommen werden.

2.6 Spielberechtigung

- a) Ein Spieler ist spielberechtigt, wenn er sich ordnungsgemäß auf dem Rad befindet.
- b) Berührt ein Spieler mit einem Teil seines Körpers den Boden oder lehnt sich an den Torpfosten an, so ist er erst wieder spielberechtigt, wenn er sich mindestens 5 m vom Ball entfernt, sich ordnungsgemäß auf seinem Rad befindet und der Ball inzwischen von einem anderen Spieler berührt wurde. Die 5 - Meter Entfernung gilt nicht für den Torhüter, sofern er sich mit seinem Rad im Torraum (1-Meter-Raum) befindet.
- c) Stört ein abgekommener Spieler die Spielentwicklung durch zu langes Liegen oder Stehenbleiben oder durch Abdecken eines Gegners oder berührt er den Ball in der Absicht, hiermit dem Gegner einen Nachteil zu verschaffen, gilt dies als Regelverstoß. Verstöße hierbei sind mit Freischlag, im Torraum mit Strafball zu ahnden.
- d) Der Torhüter darf sich wie die Feldspieler auf dem gesamten Spielfeld bewegen.

2.7 Torschlag

- a) Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball die Torlinie (hinteren Rand) mit seiner Auflagefläche überschritten hat. Dies gilt für den Ball auf dem Boden sowie in der Luft.
- b) Ein Schlag oder Ablenken des Balles ins eigene Tor zählt immer zugunsten des Gegners.
- c) Wird ein an sich sicheres Tor durch einen Regelverstoß des Gegners oder durch einen anderen Umstand verhindert, darf nie auf Tor erkannt werden. Sofern ein Regelverstoß das Tor verhinderte, ist auf Freischlag, bei einem Vergehen im Strafraum ein Strafschlag zu geben.

2.8 Ausball

- a) Verlässt ein Ball auf den Längsseiten das Spielfeld, ist das Spiel abzupfeifen. Der Ball ist an der Stelle, an der er das Spielfeld verlassen hat, 1m von der Seitenlinie entfernt, vom Kommissär wieder ins Spiel zu setzen. Anspiel hat die Mannschaft, die den Ausball nicht verursachte. Die Gegner müssen mindestens 5 m vom Ball entfernt sein, wenn ohne Anpfiff des Kommissärs weitergespielt wird. Ist der Gegner beim Anspiel näher als 5 m am Ball, gibt es einen Freischlag gegen seine Mannschaft.
- b) Wird der Ball von der angreifenden Mannschaft über die Torauslinie befördert, so ist der Ball nach Freigabe durch den Kommissär von der Abschlagmarke auf der Seite, auf der der Ball die Torauslinie überquerte, anzuspielen.
- c) Ein Ausball kann vom Anspielenden mehrmals berührt werden.
- d) Ein Ausball wird nach Ablauf der Spielzeit nicht mehr ausgeführt.

2.9 Eckball

- a) Wird der Ball von einem Spieler, dessen Körper oder Rad über die eigene Torauslinie befördert, hat der Kommissär das Spiel abpfeifen und den Ball auf der entsprechenden Seite auf die Eckballmarke legen. Der Eckball ist auf Pfiff anzuschlagen.
- b) Bei Ausführung eines Eckballes haben sich die torverteidigenden Spieler mindestens 5 m vom Ball entfernt aufzuhalten.
- c) Der Eckball darf nur einmal angeschlagen werden. Ein angespielter Eckball, der vom Torgehäuse zurückprallt, berechtigt den Ausführenden nicht zu einem weiteren Schlag, solange der Ball nicht von einem anderen Spieler berührt worden ist.
- d) Ein Eckball wird nach Ablauf der Spielzeit (Halbzeit) nicht mehr ausgeführt.

2.10 Torverteidigung

- a) Dem Torwart ist es gestattet, im Strafraum den Ball mit den Händen abzuwehren oder zu fangen. Er darf auch nach dem Ball hechten und diesen durch eine Flugparade abwehren. Hierbei darf er jedoch vor der Abwehr nicht

mit dem Boden in Berührung kommen, da sonst auf Strafschlag erkannt werden muss. Der Torwart darf einen gefangenen Ball aus der Hand beliebig weit werfen.

- b) Wird im Strafraum ein Ball durch einen Spieler abgewehrt, der nicht spielberechtigt ist, ist auf Strafschlag zu erkennen. Wird jedoch ein vom Rad abgekommener Spieler oder dessen Rad im Strafraum angeschossen, ohne dass hierdurch eine torreife Situation verhindert wird, so ist auf indirekten Freischlag zu erkennen.
- c) Ein indirekter Freischlag kann nur dann zum Tor führen, wenn der Ball vor Überschreiten der Torlinie von einem Mit- oder Gegenspieler zuvor berührt wird.
- d) Der Torverteidiger darf, nachdem er den Ball gefangen hat, diesen einmal auf den Boden aufprallen lassen und wieder fangen. Danach muss der Ball gespielt oder abgeworfen werden.
- e) Ein vom Torwart gefangener Ball muss den Boden innerhalb von 5 Sekunden wieder berühren. Andernfalls ist auf Strafschlag zu erkennen.

2.11 Strafraum

- a) Im eigenen Strafraum dürfen sich höchstens 3 Spieler einschließlich des Torhüters aufhalten. Verstöße hiergegen, die nicht unmittelbar einen Torschuss verhindern, werden mit einem 12m-Ball geahndet. Verstöße die einen Torschuss verhindern, werden mit einem Strafschlag geahndet. Im gegnerischen Strafraum dürfen sich ebenfalls höchstens drei Angriffsspieler aufhalten. Verstöße hiergegen sind mit einem Freischlag aus dem ausgezogenen Halbkreis (außerhalb des Strafraumes) zu ahnden.
- b) Ein Spieler befindet sich im Strafraum, sobald ein Teil seines Rades (Auflagefläche) oder Körpers im Strafraum den Boden berührt.
- c) Bei direkten und indirekten Freischiessen, sowie bei Eckbällen dürfen sich vor dem Anschlag keine gegnerischen Spieler im Torraum aufhalten. Befährt ein Gegenspieler sofort nach dem Anschlag den Torraum und behindert, ohne den Ball spielen zu können, den Torwart absichtlich, so ist auf Freischlag aus dem Strafraum zu erkennen.
Regelverstöße der verteidigenden Mannschaft im eigenen Torraum sind immer mit einem Strafschlag zu ahnden.

2.12 Freischlag

- a) Der Freischlag ist die Strafe für Regelverstöße, die außerhalb der Strafräume begangen werden.
Der Ball wird vom Kommissär auf die Stelle gelegt, wo der Verstoß gegen die Regel erfolgte. Nachdem sich die Spieler der Mannschaft, die den Regelverstoß begangen hat, mindestens 5 m vom Ball entfernt haben, wird der Ball nach Anpfiff des Kommissärs von der gegnerischen Mannschaft angeschlagen. Bis zum erfolgten Anschlag, d.h. bis der Ball vom Anschlagenden berührt wurde, muss der Abstand von 5 m eingehalten werden, wenn erforderlich, müssen die Verteidiger bis zur Torlinie zurückgehen. Ein Freischlag darf nur einmal angeschlagen werden, vor dem zweiten Schlag muss der Ball erst von einem anderen Spieler oder dessen Rad berührt werden. Das Berühren des Torgehäuses berechtigt nicht zum zweiten Schlag.
- b) Ein Freischlag wird nach Ablauf der Spielzeit (Halbzeit) nicht mehr ausgeführt.

2.13 Strafschlag

- a) Der Strafschlag ist die Strafe für Regelverstöße, die im eigenen Strafraum begangen werden.
- b) Beim Strafschlag haben sich außer dem Torwart alle Spieler hinter der Strafballmarke aufzuhalten. Nach dem Anpfiff muss ein Spieler der Mannschaft, welche den Strafschlag zugesprochen erhielt, den Ball direkt auf das Tor schlagen. Die unbeteiligten Spieler dürfen hierbei in keiner Weise, auch nicht täuschend, beteiligt sein. Sie müssen sich hinter der Strafmarke, ohne den ausführenden Spieler zu stören oder dessen Anfahren zu blockieren, in einem Abstand von mindestens 5 m aufhalten und dürfen erst nach erfolgtem Schlag wieder in das Spiel eingreifen.
Verstöße hiergegen sind mit Wiederholung des Strafschlages oder mit einem Freischlag gegen die ausführende Mannschaft zu ahnden.
- c) Ein Strafschlag darf nur einmal berührt und muss direkt auf das Tor geschlagen werden. Das Abstoppen und Täuschen beim Anfahren zum Ball ist nicht erlaubt. Verstöße hiergegen werden mit einem Freischlag geahndet. Das Berühren des Torgehäuses berechtigt nicht zum zweiten Schlag. Der Ball gilt als angeschlagen, wenn er nach dem Pfiff des Kommissärs berührt worden ist.

- d) Das Abwehren des Strafschlags hat so zu erfolgen, dass sich der Torverteidiger vor dem Anpfiff mit dem Vorder- und Hinterrad unmittelbar neben der Torlinie, maximal 15 cm davor, parallel zu dieser aufstellt. Diese Position darf er erst verlassen, wenn der Strafschlag angeschlagen worden ist. Bei einem Verstoß hiergegen muss der Strafschlag wiederholt werden.
- e) Ein Strafschlag muss auch noch ausgeführt werden, wenn die Spielzeit abgelaufen ist.
Kommt der Schlusspfiff vor der Ausführung des Strafschlags, muss der Kommissär den Strafschlag noch anpfeifen.
Kommt der Schlusspfiff im Moment, wo der Ball im Flug ist, aber die Torlinie noch nicht überschritten hat, ist kein Tor und der Strafschlag wird nicht mehr wiederholt.
Kommt es noch zu einem Strafschlag nach der abgelaufenen Zeit, kann dieser nur zu einem Tor führen, wenn der Ball ohne Beeinflussung durch die nicht am Strafschlag beteiligten Spieler ins Tor geht. Als am Strafschlag beteiligt gelten nur der Strafschlagende und der gegnerische Torhüter.
Einen zweiten Schlag nach einem Abpraller darf der schlagende Spieler nicht ausführen.
Ein nach der Zeit ausgeführter und korrekt abgewehrter Strafschlag, welcher über die Torauslinie geht, ergibt keinen Eckball mehr.
Bei regelwidriger Abwehr ist der Strafschlag, falls kein Tor erzielt wurde, zu wiederholen.
Bei nicht korrektem Ausüben des Strafschlags, z. B. Abstoppen usw. bei einem nach der abgelaufenen Zeit ausgeführten Strafschlag gibt es keine weitere Sanktion gegen den Strafschlag - Ausführenden. Der hierfür zu verhängende Freischlag wird somit nicht mehr ausgeführt und das Spiel ist beendet.

2.14 Pfeifsignale

- a) Spielbeginn, Eckball, Strafschlag, Freischlag oder Neutralball werden auf Pfiff angeschlagen.
Ein Eckball, Strafschlag oder Freischlag darf nur einmal angeschlagen werden, vor der nächsten Ballberührung muss der Ball einen anderen Spieler oder dessen Rad berührt haben. Erfolgt die Ausführung vor dem Pfiff des Kommissärs, wird die Ausführung wiederholt.
Nach dem Anschlag sind alle anderen Spieler wieder berechtigt, in das Spiel einzugreifen.
- b) Verlässt der Ball auf der Längsseite (Seitenaus) oder der Torauslinie (Toraus) das Spielfeld, wird das Spiel durch Pfiff des Kommissärs unterbrochen. Die Freigabe der Ausbälle durch den Kommissär ist unabhängig von der Torsicherung, es wird ohne Anpfiff sofort weitergespielt.

- c) Bei allen Regelverstößen hat der Kommissär deutlich durch Armhaltung anzuzeigen, gegen wen der Frei- oder Strafschlag verhängt wurde. Die deutliche und sofortige Anzeige durch Armhaltung hat auch bei Aus - und Eckbällen zu erfolgen.
- d) Ein Freischlag, Strafschlag, Eckball und Neutralball ist anzupfeifen, sobald die Spieler den vorgeschriebenen Abstand eingenommen haben.

2.15 Ungebührliches Benehmen / Grobe Unsportlichkeit

Bei ungebührlichem Benehmen eines Spielers oder einer Mannschaft sind diese durch den Kommissär zu ermahnen oder zu verwarnen. Bei einer zweiten Ermahnung des gleichen Spielers wird zusätzlich eine Zeitstrafe von 2 Minuten ausgesprochen.

Wird eine Verwarnung (gelbe Karte) ausgesprochen, beinhaltet diese eine Zeitstrafe von 5 Minuten.

- a) Ungebührliches Benehmen liegt vor, wenn
- seitens der Spieler Kommissärsentscheidungen wiederholt kritisiert werden
 - Auseinandersetzungen mit den Mitspielern, dem Kampfgericht oder den Zuschauern herbeigeführt werden
 - wiederholt unberechtigt durch Handheben protestiert wird
 - wiederholt absichtlich gegen die Regeln verstoßen wird
 - das Spiel eingestellt oder das Spielfeld ohne berechtigten Grund verlassen wird
- b) Eine Mannschaft, die ihre Spielweise so einrichtet, dass der Gegner hierdurch einen Vorteil bzw. Nachteil hat, verstößt gegen die allgemeinen Regeln, was ebenfalls als ungebührliches Benehmen zu betrachten ist. In diesem Fall richtet sich eine Ermahnung oder Verwarnung gegen den Mannschaftsführer.
- c) Wird ein Spiel von Betreuern oder Anhängern einer spielenden Mannschaft in irgendeiner Weise fortlaufend zu dem Zweck gestört, dass hierdurch diese Mannschaft einen Vorteil oder der Gegner einen Nachteil erleidet oder wird der Kommissär fortlaufend abfällig kritisiert, hat der Kommissär das Recht, das Spiel abzupfeifen, die Zeit stoppen zu lassen und die Beteiligten zurechtzuweisen.
- Dem Kommissär steht auch das Recht zu, die betreffenden Personen für dieses Spiel des Platzes zu verweisen.

d) Bei groben Unsportlichkeiten ist dem betreffenden Spieler ohne vorherige Ermahnung oder Verwarnung sofort die „Rote Karte“ zu zeigen.

Grobe Unsportlichkeit liegt vor, bei

- Tötlichkeiten gegenüber Kommissären, Spielern, Funktionären oder Zuschauern
- Kommissärsbeleidigung
- Werfen oder schlagen des Balles oder des Rades gegen den Kommissär
- absichtliches Anfahren oder Anrennen des Kommissärs
- Einstellen des Spieles oder Verlassen des Spielfeldes ohne berechtigten Grund.

Bei einem solchen Ausschluss ist der betreffende Spieler für zwei weitere Spiele ausgeschlossen.

e) Bei Zeitstrafen / Feldverweisen ist das Spiel abzupfeifen und dieses dem betreffenden Spieler durch Anzeigen zur Kenntnis zu bringen.

Das Spiel wird mit Pfiff fortgesetzt, nachdem der betroffene Spieler das Spielfeld verlassen hat.

2.16 Ausscheiden von Spielern oder Mannschaften

a) Bei Verwarnungen ist das Spiel abzupfeifen, die Zeit stoppen zu lassen und den Beteiligten die Verwarnung durch Zeigen der „Gelben Karte“ zur Kenntnis zu bringen. Eine gelbe Karte schließt eine Zeitstrafe von 5 Minuten automatisch ein.

Den Grund der Verwarnung und den betreffenden Spieler muss der Kommissär dem Kampfgericht mitteilen. Vom Kampfgericht muss die Verwarnung und die noch zu spielende Zeit laut bekanntgegeben werden. Danach ist das Spiel wieder anzupfeifen.

b) Gibt das Verhalten eines Spielers im Verlaufe eines Spieles Veranlassung zu einer zweiten Verwarnung, so ist er zuerst wie bei Ziffer 2.15 a) mit der „Gelben Karte“ zu verwarnen. Anschließend an die „Gelbe Karte“ ist ihm die „Rote Karte“ zu zeigen, mit der er des Feldes verwiesen wird.

Wird ein dritter Spieler derselben Mannschaft des Feldes verwiesen, wird das Spiel abgebrochen und für diese Mannschaft mit 0:3 Toren als verloren gewertet, sofern das Ergebnis zu diesem Zeitpunkt nicht bereits günstiger für den Gegner war.

Bei Nichtantreten oder unpünktlichem Antreten sowie Ausscheiden einer Mannschaft gelten folgende Bestimmungen:

c) Grundsätzlich gilt jedes Spiel für eine Mannschaft, welche beim Anpfiff desselben nicht mit mindestens drei Spielern auf dem Spielfeld ist, mit 0:3 Toren als verloren.

- d) Es ist jedoch dem Kampfgericht gestattet, bei der Spielfolge Rücksicht auf Mannschaften zu nehmen, welche ohne eigenes Verschulden nicht pünktlich am Start sind.
- e) Eine Mannschaft, welche unpünktlich zur Stelle ist, verbleibt im Turnier, sofern nicht bereits alle Spiele der betreffenden Runde gelaufen sind. Die nach Spielplan bereits aufgerufenen Spiele gelten allerdings für diese Mannschaft mit 0:3 Toren als verloren.
- f) Scheidet eine Mannschaft wegen Nichtantreten aus dem Turnier aus, zählen alle Spiele dieser Mannschaft für den Gegner mit 3:0 Toren als gewonnen.
- g) Bei Feldverweisen gemäß Ziffer 2.16 b) können die betreffenden Spieler im nächsten Spiel wieder eingesetzt werden.
- h) Bei Ausschluss eines Spielers gemäß Ziffer 2.15 d) darf dieser Spieler in dieser Spielrunde oder Turnier die nächsten zwei Spiele nicht eingesetzt werden. Anstelle des ausgeschlossenen Spielers kann ein berechtigter Ersatzspieler im nächsten Spiel eingesetzt werden.
- i) Wird ein des Feldes verwiesener Spieler von der weiteren Teilnahme am Turnier ausgeschlossen, ist der Vorfall dem zuständigen Verband oder Ausschuss schriftlich zur Kenntnis zu bringen.

3 . Ergebnis /Punktwertung /Einsprüche

3.1 Ergebnis

Jeder gültige Schlag in das Tor wird als erzieltes Tor gezählt.

Nach jedem gültigen Torschlag, sowie bei Halbzeit und bei Spielende ist der Spielstand laut bekannt zu geben oder anzuzeigen.

Die erzielten gültigen Tore sind vom Schriftführer des Kampfgerichts fortlaufend schriftlich festzuhalten.

Sieger eines Spieles ist die Mannschaft, die mehr Tore erzielt hat. Haben beide Mannschaften gleich viel Tore erzielt, ist das Spiel Unentschieden.

3.2 Punktwertung

Für die Wertung zählt ein gewonnenes Spiel drei Punkte zugunsten des Siegers.

Ein Unentschieden wird mit einem Punkt für beide Mannschaften gewertet.

Eine Niederlage ergibt null Punkte für den Verlierer.

Die Rangliste eines Wettbewerbes errechnet sich aus der Addition der erzielten Punkte jeder Mannschaft.

Endsieger ist die Mannschaft, welche die höchste Punktzahl erreicht hat.

3.3 Punktgleichheit / Entscheidungsspiele

Sind zwei Mannschaften, die für den Sieg in Frage kommen, punktgleich, wird zwischen diesen ein Entscheidungsspiel nach Ziffer 1.12 c) ausgetragen. Endet dieses unentschieden, wird ein 7 m - Schießen nach Ziffer 3.4 ausgetragen.

Sind mehr als zwei Mannschaften, die für den Sieg in Frage kommen, punktgleich, werden die Spiele dieser Mannschaften untereinander gewertet. Die beiden Punktbesten dieser Wertung tragen ein Entscheidungsspiel nach Ziffer 1.12 c) aus. Endet dieses unentschieden, wird ein 7 m - Schießen nach Ziffer 3.4 ausgetragen.

Sind mehr als zwei Mannschaften nach der Wertung der Spiele untereinander punktgleich, wird das Torergebnis dieser Wertung zur Ermittlung der beiden besten Mannschaften herangezogen.

Die beiden Mannschaften mit der besten Tordifferenz, falls diese gleich sein sollte, die beiden mit den am meisten erzielten Toren, tragen ein Entscheidungsspiel gemäß Ziffer 1.12 c) aus.

Ist auch das Torergebnis von mehr als zwei Mannschaften gleich, wird das Torergebnis aus der gesamten Endrunde zur Ermittlung der beiden besten Mannschaften herangezogen.

Die beiden Mannschaften mit der besten Tordifferenz, falls diese bei mehr als zwei Mannschaften gleich ist, die beiden mit den am meisten erzielten Toren, tragen ein Entscheidungsspiel gemäß Ziffer 1.12 c) aus.

Endet dieses unentschieden, wird ein 7 m – Schießen gemäß Ziffer 3.4 ausgetragen.

Nur wenn in der Endrunde mehr als zwei Mannschaften punktgleich und gemäß der beschriebenen Methode die beiden besten Mannschaften nicht ermittelbar sind, tragen mehr als zwei Mannschaften Entscheidungsspiele - Jeder gegen Jeden - aus.

Die Reihenfolge dieser Spieler wird ausgelost, ebenfalls das Anspielrecht. Die Mannschaft mit den meisten Punkten aus den Entscheidungsspielen ist Sieger.

Sind nach dem oder den Entscheidungsspielen wiederum zwei oder mehrere Mannschaften, die für den Sieg in Frage kommen, punktgleich, so wird ein 7 m - Schießen gemäß 3.4 ausgetragen.

Für jedes gewonnene 7 m - Schießen erhält eine Mannschaft drei Punkte, bei unentschieden einen Punkt und bei einer Niederlage null Punkte. Die Mannschaft mit der höchsten Punktzahl ist Sieger.

Sind die Mannschaften um den Sieg immer noch punktgleich, ist die Mannschaft Sieger, die aus dem 7 m - Schießen die beste Tordifferenz oder gegebenenfalls die meisten Tore erzielt hat.

Ist immer noch alles gleich, wird das 7 m - Schießen mit je einem Strafschlag pro Mannschaft fortgesetzt bis zur Entscheidung. (Siehe Ziffer 3.4)

Die an den Entscheidungsspielen beteiligten Mannschaften werden nach der neuen Rangfolge nach den Entscheidungsspielen gewertet. Die nicht um den Sieg spielenden Mannschaften werden nach Punkten, Tordifferenz und mehr erzielten Toren gewertet. Ist alles gleich, zählt die Direktbegegnung, war die unentschieden, muss ein Entscheidungsspiel ausgetragen werden, sofern es um ein Weiterkommen in eine nächste Runde oder Auf- oder Abstieg geht.

3.4 7- Meter Schießen

Sind nach den Entscheidungsspielen zwei oder mehrere Mannschaften wiederum punktgleich, muss ein 7 m - Schießen ausgetragen werden. Beim erstmaligen 7 m - Schießen müssen drei verschiedene Spieler der beteiligten Mannschaften, im Wechsel je einen 7 Meter Strafschlag auf das gegnerische Tor schlagen.

Der Kommissär muss die erstschlagende Mannschaft auslosen, jede Mannschaft muss die Reihenfolge ihrer schießenden Spieler bekannt geben, dann werden abwechselnd die Strafschläge geschlagen. Der Torhüter kann innerhalb der Mannschaft gewechselt werden. Die siegreiche Mannschaft erhält drei Punkte, bei einem Unentschieden gibt es einen Punkt.

Ist nach dem 7 m - Schießen noch keine Entscheidung gefallen, wird es um je einen Schlag pro Mannschaft bis zur Entscheidung fortgesetzt, wobei zuerst die bis dahin noch nicht beteiligten Spieler der Mannschaften eingesetzt werden müssen

3.5 Einsprüche

- a) Einsprüche gegen Tatsachen - oder Ermessensentscheidungen der Kommissäre können nicht eingelegt werden. Ebenso können keine Einsprüche gegen Einteilung der Kommissäre erhoben werden.
- b) Einsprüche gegen die Serien - oder Gruppeneinteilung, den Spielplan oder die Spielfolge müssen sofort nach Erhalt desselben eingereicht werden.
- c) Einsprüche gegen das Spielfeld, den Ball, die Tore usw. müssen vor Spielbeginn eingereicht werden.
- d) Einsprüche sonstiger Art, z.B. gegen die Wertung, gegen Verwarnungen oder Ausschlüsse, gegen Spielabbrüche usw. müssen spätestens 20 Minuten nach Beendigung des Spieles eingereicht werden.
- e) Alle Einsprüche müssen schriftlich an den Chief-Kommissär des Spieltages eingereicht werden.

- f) Der zuständige Wettkampfausschuss (WA) muss den Einspruch behandeln und seinen Entscheid dem Antragsteller schriftlich mitteilen.
- g) Wird ein Einspruch abgewiesen und der Antragsteller ist damit nicht einverstanden, kann er weitere Rechtsmittel gemäß Sportordnung des BDR in Anspruch nehmen.
- h) Für die Einreichung von Rechtsmitteln gelten die Bestimmungen der Sportordnung des BDR in der jeweils gültigen Fassung.

RKB „Solidarität“ Deutschland 1896 e. V.
Bundesfachwart Radball/Radpolo
Frank Steffen
Ringstr. 176
51371 Leverkusen

Überarbeitete Ausgabe gültig ab: 01.03.2016