BDR - Reglement

Fünfer - Radball

Gültig ab 1. Januar 2004
Kommission - Hallenradsport

Inhalts - Übersicht

		Seite
1.	**Technische Voraussetzungen / Kampfgerichte**	**3**
1.1	Wettkampfart	**3**
1.2	Kampfgerichte	**3**
1.3	Spielfeld / Spielfeldgröße	**4**
	Zeichnung Spielfeld	**4**
1.4	Spielfeldmarkierungen	**5**
1.5	Spielfeldeinfassung / Bande	**5**
1.6	Tore / Strafraum	**6**
1.7	Ball	**6**
1.8	Sportbekleidung	**6**
1.9	Radball - Räder	**7**
1.10	Defekte / Radwechsel	**8**
1.11	Spieleinteilung	**8**
1.12	Altersklassen,/ Spieldauer / Nachspielzeit	**9**
2.	**Spielregeln**	**10**
2.1	Anspielrecht	**10**
2.2	Spielbeginn	**10**
2.3	Spielunterbrechung / Pfeifsignale / Neutralball	**11**
2.4	Allgemeine Spielregeln	**12**
2.5	Vorteilregel	**13**
2.6	Spielberechtigung	**13**
2.7	Torschlag	**13**
2.8	Ausball	**14**
2.9	Eckball	**14**
2.10	Torverteidigung	**14**
2.11	Strafraum	**15**
2.12	Freischlag	**15**
2.13	7 Meter - Ball	**16**
2.14	Pfeifsignale	**17**
2.15	Reklamieren / Ungebührliches Benehmen / Grobe Unsportlichkeiten	**17**
2.16	Ausscheiden von Spielern oder Mannschaften	**18**
3.	**Ergebnis / Punktwertung / Einsprüche**	**19**
3.1	Ergebnis	**19**
3.2	Punktwertung	**19**
3.3	Punktgleichheit / Entscheidungsspiele	**19**
3.4	7 Meter - Schiessen	**20**
3.5	Einsprüche	**21**
	Bild - Armzeichen Erklärung	**22**

1. Technische Voraussetzungen / Kampfgerichte

1.1 Wettkampfart

Das Fünfer-Radballspiel wird in Hallen oder Sälen gespielt.
Als Böden sind geeignet: Holz, Parkett, Spanplatten, Pavatexplatten oder auch Kunsstoffböden. Der Boden muss flächenelastisch sein.

Es spielen zwei Mannschaften mit je fünf 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 Zeitnehmer und einem Schriftführer bestehen.
Es können auch mehrere Kommissäre eingesetzt werden.

b) Es muss einer der Kommissäre als Chief-Kommissär bestimmt werden.
Er ist für die ordnungsgemäße Durchführung des gesamten Spieltages verantwortlich.

c) Der Zeitnehmer hat 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 des Zeitnehmers ist entscheidend.

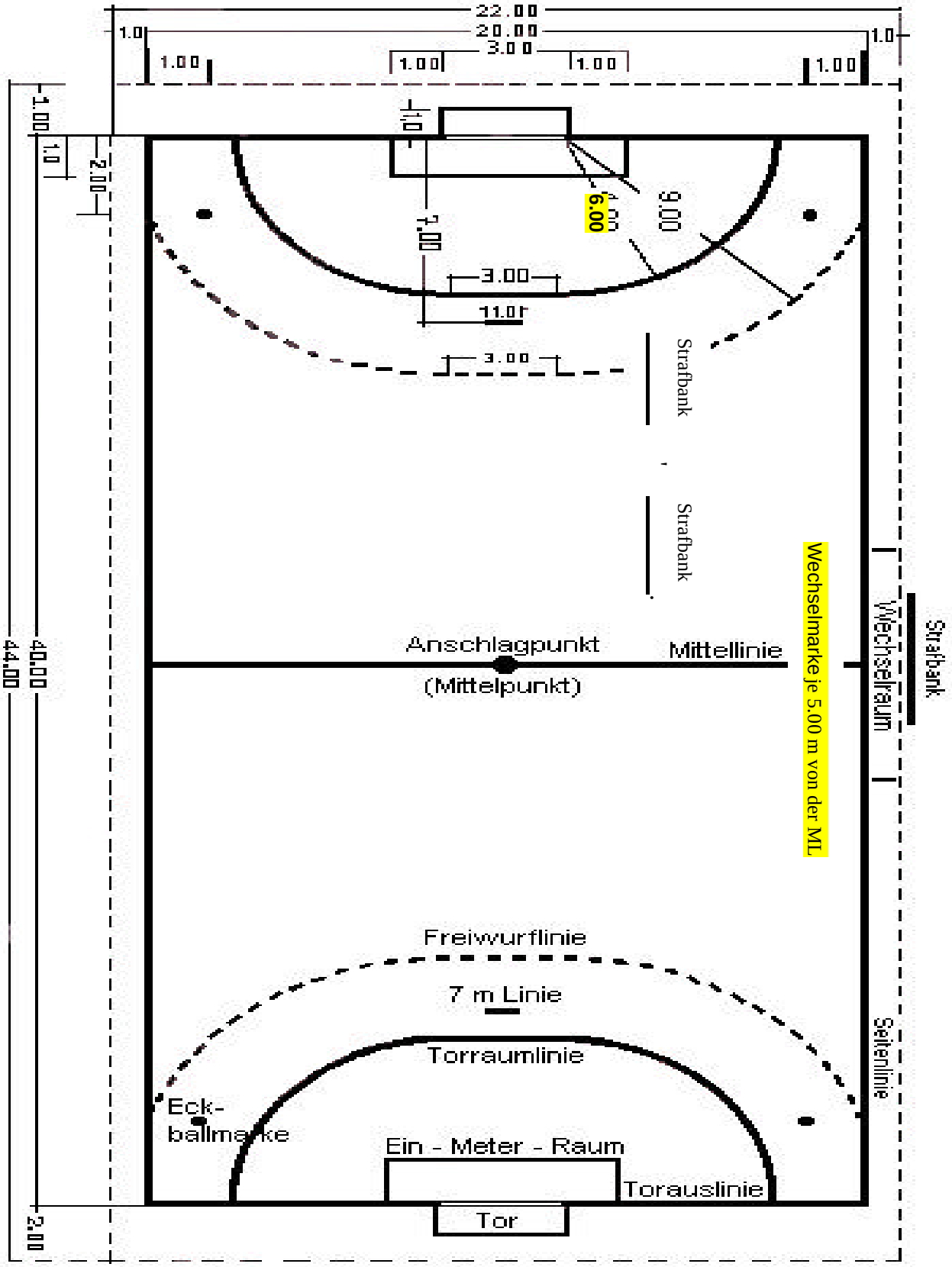
d) Der Schriftführer notiert die erzielten Tore und führt die Ergebnislisten. Der Schriftführer oder ein Sprecher gibt die Resultate und weitere Informationen bekannt.

e) Alle Kampfrichterfunktionen 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.

f) Bei Verwarnungen, die automatisch mit einer Zeitstrafe verbunden sind, hat der Schriftführer Name und Rückennummer des Spielers, Grund der Verwarnung und Spielnummer auf den Spielberichtsbogen festzuhalten.
Bei Zeitunterbrechung durch den Kommissär ist auch die Strafzeit zu unterbrechen.

1.3 Spielfeld und Spielfeldgröße

Spielfeld Fünfer Radball (Hallen-Handballfeld)



a) Das Spielfeld ist rechteckig und misst mindestens 18 x 38 m, jedoch höchstens 22 x 44 m.

b) Auf allen Seiten des Spielfeldes sollte ein min. 0,60 m freier Raum sein. (Maß zwischen Bande und den Zuschauern oder einer Wand usw.)

1.4 Spielfeldmarkierungen

a) Das Spielfeld muss entsprechend dem Reglement und dem nachstehenden Plan durch deutlich sichtbare Linien und Punkte markiert sein.
Die längeren Begrenzungslinien heißen Seitenlinien, die kürzeren Torauslinien.
Der Strafraum wird durch eine Linie gekennzeichnet. (siehe Plan).
Die Spielfeldmitte ist durch einen Punkt (Mittelmarke) zu kennzeichnen.
Die 7 m Ballmarke ist 7 m von der Tormitte, genau in Richtung Mittelmarke zu markieren.
Die Eckballmarken sind 1 m von der Seitenlinie und 2 m von der Torauslinie entfernt, an allen vier Ecken durch Punkte zu kennzeichnen.

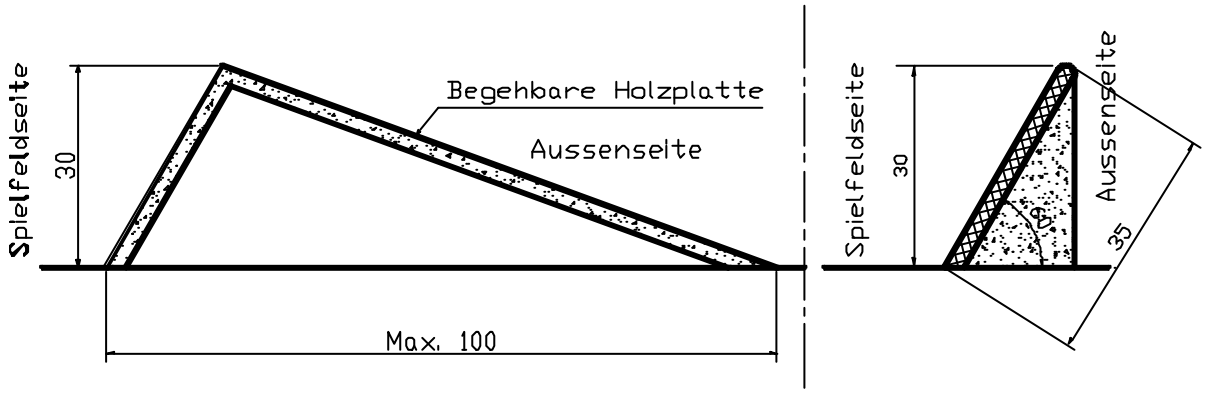
b) Die Liniendicke muss 3 - 5 cm betragen. Die Punkte müssen einen Durchmesser von etwa 10 - 15 cm haben.

c) Alle Masse sind Außenmasse

d) Die Markierung muss während der ganzen Dauer eines Turniers gut erkennbar bleiben. Sollte die Markierung im Verlaufe des Turniers nicht deutlich erkennbar bleiben, hat der Ausrichter auf Verlangen des Kommissärs oder des Kampfgerichtes unverzüglich für eine neue Markierung zu sorgen.

e) Die Wechselzonen, jeweils 5 m breit, werden vor Beginn des Wettkampfes durch den Chief-Kommissär festgelegt und gekennzeichnet.

1.5 Spielfeldeinfassung / Bande



a) Die gesamte Spielfläche ist längsseits mit einer schrägen Bande aus Holz oder Kunststoff einzufassen.

b) Diese Bande muss die folgenden Masse haben:
Höhe = 0,30 m
Winkel gegen außen = 60° - 70° gegenüber dem Boden (siehe Zeichnung).

Die Obere Kante muss abgerundet sein

c) Die Bande darf nicht fest im Boden verankert sein.

d) Die Bande kann mit Werbung versehen werden, doch darf diese die Spieler und den Kommissär nicht gefährden.

1.6 Tore / Strafraum

a) In der Mitte der Torauslinie sind die Tore aufzustellen. Sie bestehen aus zwei senkrechten Pfosten von je 2 m Höhe, die in 2 m Höhe durch eine waagerechte Querlatte so verbunden sind, dass sich eine lichte Weite von 2 x 3 m ergibt. (Hallen - Handballtore).

b) Hinten müssen die Tore durch Netze abgesperrt werden, die nicht zu fest gespannt sein sollen, damit der Ball nicht zurückprallen kann.

c) Der Strafraum wird durch eine Linie gekennzeichnet. Innerhalb des Strafraumes befindet sich der Ein-Meter-Raum. Diese Markierung des Ein-Meter-Raumes verläuft 1 m parallel zur Torlinie jeweils 1 m über die Torpfosten hinaus und dann im rechten Winkel zur Torauslinie.
Bei direkten und indirekten Freischlägen sowie Eckbällen dürfen sich vor dem Anschlag keine gegnerischen Spieler im Ein-Meter-Raum aufhalten.
Befährt ein Gegenspieler sofort nach dem Anschlag den Ein - Meter - Raum 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 Ein-Meter-Raum sind immer mit einem 7 Meterball zu ahnden.

1.7 Ball

Der Radballoberfläche muss aus Stoff gefertigt sein und muss einen Durchmesser von 17 - 18 cm und volle Kugelform haben. Das Gewicht muss mindestens 500 gr., maximal 600 gr. betragen. Ob ein Ball noch spielfähig ist, entscheidet der Kommissär.

1.8 Sportbekleidung

a) Der Sportdress besteht aus einem Trikot mit einer festen Rückennummer, einer Turnhose 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) Es müssen Sportschuhe, die, die Knöchel schützen, getragen werden.

c) Es müssen Socken, Strümpfe oder Stulpen getragen werden, die unmittelbar bis zum Knie reichen.

d) Es dürfen Handschuhe, sowie Schweißbänder getragen werden, ebenso ist das Tragen eines Radhelmes erlaubt.

e) Es dürfen keine Gegenstände getragen werden, die andere Spieler gefährden könnten.

f) 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.

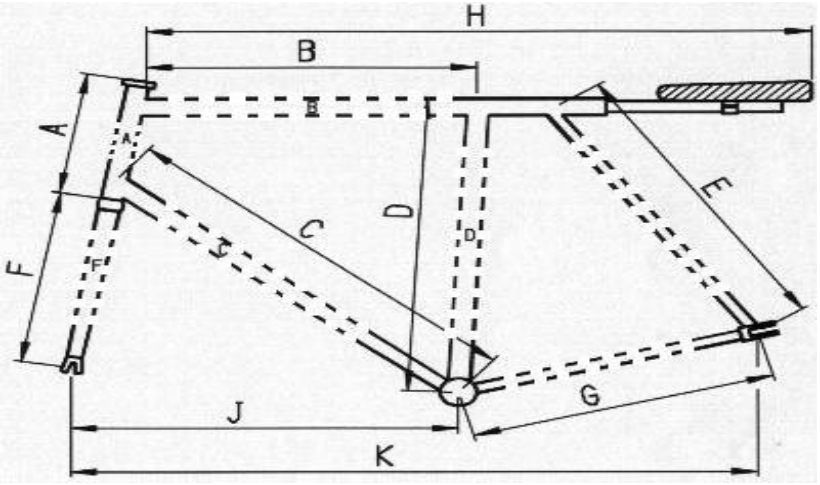
g) Werbung auf dem Sportdress ist gemäss den UCI-Reglementen erlaubt.

h) Der Torwart hat sich in seinem Trikot deutlich von seinen Mitspielern zu unterscheide

i) Der Mannschaftskapitän ist durch eine Armbinde, kenntlich zu machen.

1.9 Radball - Räder

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



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

Die Rahmenrohre können rund oder oval und dürfen gebogen sein. Ihr größtes Außenmaß 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 überschritten werden darf. 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, keinesfalls größer als 26 Zoll (660 mm) und nicht kleiner als 20 Zoll (508 mm). Es sind nur Speichenräder zulässig, keine Scheibenräder.

h) Übersetzung: Eine Kurbelumdrehung muss das Rad mindestens 2.00 m bis maximal 3.20 m fortbewegen.

i) Allgemeines: Gefährdendes Zubehör und sonstige Hilfsmittel, wie Verbauungen des Rahmens usw., Anbringen von Fußbügeln usw., sind nicht erlaubt.
Vorder- und Hinterachsen, wie auch Kettenspanner müssen mit Hutmuttern versehen sein.

1.10 Defekte / Radwechsel:

Mit einem defekten, andere Spieler gefährdenden Fahrrades, darf nicht weitergespielt werden. Eine Spielunterbrechung findet nicht statt.
Der Wechsel des Fahrrades muss außerhalb des Spielfeldes in der jeweiligen Wechselzone vorgenommen werden und darf den Gegner nicht behindern. Bei Behinderung liegt ein Regelverstoß vor, welcher zu ahnden ist.

Ein Betreuer oder Mechaniker darf während der laufenden Spielzeit das Spielfeld (über die Bande) nicht betreten. Betritt er dies trotzdem, wird sein Team mit einem 7 m Ball bestraft.

1.11 Spieleinteilung

a) Der Austragungsmodus, sowie die Gruppeneinteilung ist in jedem Fall vor Beginn der Veranstaltung allen Mannschaften bekannt zu geben.

b) Bei einer Beteiligung von sechs Mannschaften und mehr, am gleichen Wettbewerb können Ausscheidungsspiele ausgetragen werden, wobei pro Serie oder Gruppe drei bis fünf Mannschaften einzuteilen sind, je nach Anzahl der beteiligten Mannschaften an einem Wettbewerb, können Vor- oder Zwischenrundenspiele eingeschaltet werden.
Es ist aber auch gestattet, jede Mannschaft gegen jede Mannschaft spielen zu lassen.

c) Bei zwei Serien kommen die zwei oder drei Erstplatzierten jeder Serie in die Endrunde.

d) Bei drei oder mehr Serien können Zwischenrundenspiele durchgeführt werden.

e) Bei besonderen Veranstaltungen oder Wettbewerben kann die Einteilung auch so vorgenommen werden, dass die Teilnehmer bestimmter Gebiete die Vorspiele unter sich austragen und aus jedem Gebiet, Verband usw. eine bestimmte Anzahl von Mannschaften zu den weiteren Spielen zugelassen wird.

f) Ergibt sich, dass in einer Runde Mannschaften gegeneinander spielen müssen, welche demselben Verein oder Verband angehören, sind diese Spiele zuerst durchzuführen und es ist darauf zu achten, dass beiderseits die Chancen voll genutzt werden. Diese Regel ist auch dann maßgebend, wenn angenommen wird, dass Mannschaften desselben Gebietes oder Verbandes ihre Spielweise zum Nachteil der Gegner einrichten können.
Scheidet diese Möglichkeit durch überzeugend Spielstärke aus, kann die Spielfolge beliebig festgesetzt werden.

g) Werden Ausscheidungs-, Vor- und Zwischenrundenspiele ausgetragen, muss die Einteilung der Serien stets so vorgenommen werden, dass diese zumindest aus drei Mannschaften bestehen. Die spielstärksten Mannschaften müssen auf die Serien oder Gruppen verteilt werden, damit die tatsächlich besten Mannschaften in die Endrunde gelangen können. Mannschaften des gleichen Verbandes oder Vereins sind möglichst ebenfalls auf die einzelnen Serien = Gruppen = zu verteilen.

1.12 Altersklassen / Spieldauer / Nachspielzeit

a) Es wird in der Eliteklasse gespielt. Zugelassen sind Juniorenspieler (keine Jugendspieler).
Die Klasse bezieht sich auf den Jahrgang, d.h. in dem Jahr, in welchem ein Spieler z.B. 18 Jahre alt wird, darf dieser das ganze Jahr in der Juniorenklasse U 19 spielen.

b) Die Spielzeit beträgt 2 x 15 Minuten, bei Seitenwechsel 5 Minuten Pause (max).
Die Spielzeiten können bei Turnieren bis auf 2 x 10 Minuten reduziert werden.
Die Spielzeiten verstehen sich immer mit zwei Halbzeiten und einem Seitenwechsel dazwischen.

c) Die Spielzeiten der Entscheidungsspiele dauern zweimal 5 Minuten mit Seitenwechsel ohne Pause.
Endet ein Entscheidungsspiel unentschieden, erfolgt ein 7 Meterschießen.

d) Die Zeit beim Seitenwechsel darf fünf Minuten nicht überschreiten. Verstöße hiergegen sind, nach zweimaliger Aufforderung, mit einer Verwarnung des Mannschaftsführers der betreffenden Mannschaft zu ahnden.

e) Verlorengegangene Zeit bei Spielunterbrechungen gemäss Ziffer 2.3 sowie bei sonstigen Pausen, die von keiner Mannschaft verschuldet worden sind, z.B. irgendwelche Störungen durch die Zuschauer oder Probleme mit dem Spielfeld, müssen nachgespielt werden.

f) Der Zeitnehmer hat die verlorengegangene Spielzeit festzustellen. Geschieht dies aus irgend einem Grunde nicht, wird diese in Absprache mit den Kommissären bestimmt. Ob und wie lange noch gespielt wird, muss der Zeitnehmer oder Sprecher laut bekannt geben.

g) Bei vergeudeter Zeit (Zeitspiel), an denen ein Spieler oder eine Mannschaft die Schuld trägt, z.B. absichtliche Spielverzögerung bei der Ausführung von Strafbällen, Eckbällen, Ausbällen, Anspiel nach einem Tor usw., kann ebenfalls nachgespielt werden, wenn die Fälle offensichtlich und wiederholt erfolgt sind.
Auch das unnötig lange Festhalten oder Vorwärts- und Zurückspielen an der Bande (Bandenspiel), ohne Behinderung des Gegners, ist ein Zeitspiel und wird im Wiederholungsfall bestraft.

Wenn der Aufforderung durch den Kommissär nicht Folge geleistet wird, unterbricht dieser das Spiel und verwarnt den betreffenden Spieler.
Der Kommissär gibt dem Zeitnehmer die nachzuspielende Zeit (mindestens 20 Sek.) bekannt. Die Restspielzeit muss laut bekannt gegeben werden. Bei elektronischer Zeitanzeige, kann auf eine Zeitansage verzichtet werden. Der Kommissär gibt anschließend durch Pfeifsignal das Spiel wieder frei. Es muss auch bei einem Ausball angepfiffen 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 Meinungsverschiedenheit betreffend richtiger Spielzeit ist stets die vom Zeitnehmer genommene Zeit maßgebend. Bei Halbzeit- und Spielende ist immer der Beginn des vom Zeitnehmer abgegebenen Pfiffes oder anderen Signals maßgebend.
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 Spieles wird durch den Kommissär in Gegenwart der beiden Mannschaftsführer, das Anspielrecht ausgelost. Der Gewinnende hat Anspielrecht, die gegnerische Mannschaft Seitenwahl.

Bei Halbzeit erfolgt der Seitenwechsel und die Gegenpartei hat Anspiel. Nach einem Tor hat immer die Mannschaft Anspielrecht, gegen die ein Tor erzielt wurde.

2.2 Spielbeginn

a) Der Ball ist bei Beginn des Spieles, nach dem Seitenwechsel und nach jedem gültigen Tor auf den Mittelpunkt zu legen.

b) Bei Spielbeginn in der 1. und 2.Halbzeit, sowie nach einem Tor können sich die Spieler im ganzen Spielfeld aufhalten.
Nach dem Anpfiff dürfen die angreifenden Spieler in den Mittelkreis zum Ball fahren und anspielen. Der Ball kann vom Anspielenden mehrmals berührt werden.
Die nichtanschlagende Mannschaft muss sich mindestens 4 m vom Ball entfernt aufhalten, bis das Anspiel erfolgt ist.

c) Befindet sich beim Anspiel (Zeitpunkt der Ballberührung) ein Spieler der Gegenpartei näher als 4 m am Ball, so führt dies an der betreffenden Stelle zu einem Freischlag gegen ihn.
Der Kommissär hat aber die Möglichkeit, "Vorteil" laufen zu lassen, wenn die anspielende Mannschaft ihr Angriffspiel ungehindert fortsetzen kann.

d) Auswechseln von Spielern erfolgt von der Seitenlinie innerhalb der Wechselzonen (jeweils 5 m von der Mittellinie in Richtung eigenes Tor). Ein Auswechselspieler darf erst dann auf das Spielfeld fahren, wenn der ausgewechselte Spieler das Spielfeld innerhalb der eigenen Wechselzone vollständig verlassen hat. Nach Zeitstrafen kommen die Sportler nach Freigabe des Zeitnehmers aus ihrer Wechselzone wieder ins Spiel. Re-

gelverstöße werden mit einer Zeitstrafe von 2 Min. für den eingewechselten Spieler geahndet. Auswechselspieler, Trainer und Betreuer haben sich neben der Seitenlinie auf ihrer Spielhälfte aufzuhalten.

e) Ein verletzter Spieler kann durch einen neuen Spieler ersetzt werden. Der ausgetauschte Spieler darf im verlauf des Wettkampfes (Spieltag) nicht mehr eingesetzt werden. Es dürfen höchstens zwei Spieler während eines Spieltages wegen Verletzung ausgetauscht 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 zu Ende ist, auch noch mit zwei gedehnten Pfiffen ab. Entscheidend für das Spielende ist der Beginn des Schlusssignals des Zeitnehmers.

b) Der Kommissär muss das Spiel unterbrechen:
- Bei allen Verstößen gegen die Regeln.
- Wenn der Ball das Spielfeld verlässt.
- Wenn es ein Tor gegeben hat.
- Wenn der Ball an die Decke prallt.

Der Kommissär muss das Spiel unterbrechen und die Spielzeit anhalten lassen:
- Wenn den Spielern, dem Kampfgericht oder anderen Personen etwas mit geteilt werden muss.
- Wenn das Resultat oder die Zeit nicht klar ist.
- Wenn ein Spieler ernstlich verletzt ist. In diesem Falle ist der betreffende Spieler sofort zu behandeln - möglichst außerhalb des Spielfeldes
- Bei Verwarnungen.
- Bei Ausschlüssen.
- Wenn das Spielfeld nicht mehr in Ordnung ist.

c) Wegen Materialschadens an einem Rad oder unordentlichem Sportdress wird das Spiel nicht unterbrochen.
Ausnahmen sind z.B. auf dem Spielfeld herumliegende Gegenstände oder ein Sportdress, das den Anstandsregeln widerspricht.

d) Wenn das Spiel aus irgend einem Grunde vorübergehend unterbrochen wird, ohne dass der Ball die Spielfeldbegrenzung 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 Spielunterbrechung befunden hat. Nachdem sich alle Spieler mindestens 4 m vom Ball entfernt haben, wird angepfiffen, 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.
Wenn der Ball von der Gebäudedecke oder herabhängenden Teilen, wie Beleuchtungskörper usw. abprallt, gibt es ebenfalls einen " Neutralball".

2.4 Allgemeine Spielregeln

a) Die Spielfeldmarkierungen sind neutral.

b) Die Spieler dürfen den Ball durch Schläge mit dem Rad (dabei müssen beide Hände am Lenker und beide Füße auf den Pedalen stehen) ins gegnerische Tor treiben, sonst liegt ein Regelverstoß vor.

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 der Ziffer 2.10 zu beachten sind.

c) Das Behindern des Gegners (absichtliches Anfahren, Stossen, Festhalten oder Anfassen), das Festhalten an Torpfosten oder Wand, das Abstützen des Mitspielers mit den Händen oder dem Körper, lautes Rufen innerhalb der Mannschaft, vom und zum Betreuer, gegenüber dem Gegner oder anderen Personen, Reklamieren gegenüber dem Partner, Gegner, Kommissär, Kampfgericht, Betreuer oder Zuschauer gelten als Verstöße gegen die Regeln und werden geahndet.

d) 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.

e) Der Ball darf innerhalb des Spielfeldes, sowie an der Spielfeldeinfassung nicht unnötig lange blockiert oder an der Bande vor- und zurückgespielt werden, sofern es der Gegner nicht selbst erzwingt.
Wenn ein Spieler ohne Behinderung durch den Gegner nach Aufforderung durch den Kommissär nicht weiterspielt, liegt ein Regelverstoß vor.

f) Verfängt sich der Ball im Rad oder am Körper eines Spielers, ist dieser 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 mit der Hand, verschaffen. Verschafft er sich dabei trotzdem einen klaren Vorteil, liegt ein Regelverstoß vor.

g) Unstatthaft ist das Abspringen vom Rad, um auf diese Weise einen unerreichbaren Ball abzufangen. Dieser Regelverstoß wird mit einer Verwarnung bestraft.

h) Die Mannschaftsbetreuer haben sich während der laufenden Spielzeit außerhalb der Spielfeldeinfassung aufzuhalten.
Betreten sie das Spielfeld, wird gegen die betreffende Mannschaft ein 7 m Ball ausgesprochen. Bei wiederholtem Vergehen wird gegen die betreffende Mannschaft (Mannschaftsführer) eine Verwarnung ausgesprochen.

i) Zeitspiel
Stellt der Kommissär fest, dass eine Mannschaft versucht, den Spielstand durch Ballhalten über die Zeit zu retten, signalisiert er durch bewegen des Armes (siehe Bild 4, Spielaufforderung) dass er in ca. 30 Sekunden Zeitspiel pfeifen wird, spielt diese Mannschaft jedoch so weiter, ohne einen Abschlussversuch zu unternehmen, unter-

bricht der Kommissär das Spiel. Dieses Zeitspiel wird mit einem Freischlag vom Mittelpunkt geahndet.

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 anerkannt wird, hat der Kommissär dies durch Armhochhalten (Bild Nr. 2) anzuzeigen.
Ein Vorteil kann nachher nicht mehr zurückgenommen werden.

2.6 Spielberechtigung

a) Der Torwart darf sich wie die Feldspieler auf dem gesamten Spielfeld aufhalten.

b) Berührt ein Spieler mit einem Teil seines Körpers den Boden oder lehnt sich an einen Torpfosten an, so ist er erst wieder spielberechtigt, wenn er 4 m vom Ball entfernt sich ordnungsgemäß auf seinem Rad befindet und der Ball inzwischen von einem anderen Spieler berührt worden ist.
Die 4 m Entfernung gilt nicht für den Torwart, sofern er sich im Ein-Meter-Raum befindet.

c) Stört ein abgekommener Spieler die Spielentwicklung durch zu langes Liegen- oder Stehenbleiben, durch Abdecken oder Halten eines Gegners oder berührt er den Ball in der Absicht, dem Gegner einen Nachteil zu verschaffen, gilt dies als Regelverstoß. Verstöße hierbei sind mit Freischlag, im Ein-Meter-Raum mit 7 m Ball, zu ahnden.

2.7 Torschlag

a) Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball die Torlinie überschritten hat. Beim Rollen auf dem Boden muss der Ball mit seiner ganzen Auflagefläche den hinteren Rand der Torlinie überrollt haben. Das gilt auch für einen Ball, der in der Luft die Torlinie überschritten hat (Bild 1).
Das Tor ist auch gültig, wenn der schlagende Spieler nach der Schussabgabe stürzt.

b) Wird ein Tor während des Spiels von seinem regulären Standort verschoben und erfolgt in diesem Moment ein Torschlag, so sind nicht die Bodenmarkierungen, sondern die Position der Torpfosten maßgebend. Hat der Ball die gedachte Linie zwischen den Pfosten überschritten, so ist ein Tor erzielt worden.

c) Ein Schlag oder Ablenken des Balles ins eigene Tor zählt immer zugunsten des Gegners.

d) Wird ein an sich sicheres Tor durch Regelverstoß des Gegners oder durch einen anderen Umstand verhindert, darf nie auf Tor erkannt werden.
Sofern ein Regelverstoß das Tor verhinderte, ist ein Freischlag, bei einem Vergehen im Strafraum ein 7 m Ball zu geben.

e) Nach einem ungültigen oder aberkannten Tor ist der Ball auf die rechte Abschlagmarke zu legen und wird von dort weitergespielt (Bild 5).

2.8 Ausball

a) Verlässt der Ball auf den Längsseiten das Spielfeld, indem er über die Spielfeldeinfassung rollt oder fliegt, ist das Spiel abzupfeifen. Der Ball wird an der Stelle, an der er das Spielfeld verlassen hat, 1 m von der Spielfeldeinfassung entfernt vom Kommissär wieder ins Spielfeld gesetzt. Anspiel hat die Mannschaft, die den Ausball nicht verursachte. Die Gegner müssen mind. 4 m vom Ball weg sein, wenn ohne Anpfiff des Kommissärs weitergespielt wird. Ist der Gegner beim Anspiel näher als 4 m am Ball, gibt es einen Freischlag gegen ihn.

b) Wird der Ball von der angreifenden Mannschaft über die verlängerte Torauslinie (außerhalb des Tores) befördert, so ist der Ball nach Freigabe durch den Kommissär aus dem Strafraum 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 (außerhalb des Tores) befördert, wird dies mit Eckball von der betreffenden Seite geahndet. Ein Eckball ist auf Pfiff anzuschlagen.

b) Bei Ausführung eines Eckballes hat sich die torverteidigenden Spieler mindestens 4 m vom Ball entfernt aufzuhalten.

c) Beim Eckball darf der Ball nur einmal angeschlagen werden.
Ein angespielter Eckball, der vom Torgehäuse oder von der Spielfeldeinfassung zurückprallt, berechtigt den Ausführenden nicht zu einem zweiten Schlag, solange der Ball nicht von einem anderen Spieler berührt worden ist.

d) Ein Eckball wird nach Ablauf der Spielzeit nicht mehr ausgeführt.

2.10 Torverteidigung

a) Trennt sich ein Spieler außerhalb des Strafraumes von seinem Rad und berührt den Ball, so ist von dieser Stelle dem Gegner ein Freischlag zu zusprechen. Hält er den Ball absichtlich auf, so ist er gleichzeitig zu verwarnen (Gelbe-Karte).

b) Absichtliches Behindern, Anfahren, Stoßen oder Festhalten eines Gegenspielers ist außerhalb des Strafraumes mit Freischlag, innerhalb des Strafraumes mit 7 m Ball zu ahnden.

c) Dem Torwart ist es gestattet, im Strafraum den Ball mit den Händen abzuwehren oder zufangen. 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 7 m Ball erkannt werden muss. Der Torwart darf einen gefangenen Ball aus der Hand beliebig weit abwerfen.

d) Wird im Strafraum ein Ball durch einen Spieler abgewehrt, der nicht spielberechtigt ist, so ist auf 7 m Ball 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.

e) Ein indirekter Freischlag kann zum Tor führen, wenn der Ball vor Überschreiten der Torlinie von einem Mit- oder Gegenspieler berührt wird.

f) Der Torverteidiger darf, nachdem er den Ball gefangen hat, diesen einmal auf dem Boden aufprallen lassen und wieder mit den Händen auffangen. Danach muss der Ball gespielt oder abgeworfen werden.

g) Ein vom Torwart abgefangener Ball muss den Boden innerhalb von 5 Sekunden wieder berühren. Andernfalls ist auf 7 m Ball zu erkennen.

2.11 Strafraum

a) Im eigenen Strafraum dürfen sich höchstens 3 Spieler einschließlich des Torwartes aufhalten. Verstöße gegen diese Regel werden mit einem 7 m Ball geahndet.
Im gegnerischen Strafraum dürfen sich ebenfalls höchstens drei Angriffsspieler aufhalten. Verstöße hiergegen sind mit einem Freischlag zu ahnden.

b) Ein Spieler befindet sich im gegnerischen Strafraum, sobald ein Teil seines Rades (Auflagefläche) oder Körpers im Strafraum den Boden berührt.
Die Strafraumlinie ist neutral.

c) Die Bestimmungen der Ziffer 2.11 gilt für beide Mannschaften nur für die Zeit, in welcher sich der Ball im Spiel befindet, was nach dem Anschlag der Fall ist, nicht jedoch bei Spielunterbrechung.

d) Bei direkten und indirekten Freischlägen sowie Eckbällen dürfen sich vor dem Anschlag keine gegnerischen Spieler im Ein-Meter-Raum aufhalten.
Befährt ein Gegenspieler sofort nach dem Anschlag den Ein-Meter-Raum 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 Ein-Meter-Raum sind immer mit einem 7 m Ball 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 Regeln erfolgte.
Nachdem sich die Spieler der Mannschaft, die den Regelverstoß begangen hat, auf mindestens 4 m vom Ball entfernt haben, wird der Ball nach dem Anpfiff des Kommissärs von der gegnerischen Mannschaft angeschlagen.
Bis zum erfolgten Anschlag, d.h. bis der Ball vom Angreifenden berührt wurde, muss die Distanz von 4 m eingehalten werden, evtl. müssen die Verteidiger bis zur Torlinie zurückgehen.
Ein Freischlag darf nur einmal angespielt werden, vor einer zweiten Ballberührung muss der Ball erst von einem anderen Spieler oder dessen Rad berührt werden. Das Berühren des Torgehäuses oder der Spielfeldeinfassung berechtigt nicht für einen zweiten Schlag.

2.13 7 Meter Ball

a) Der 7 m Ball ist die Strafe für Regelverstöße, die im eigenen Strafraum begangen werden. Ein Spieler befindet sich im eigenen Strafraum, sobald ein Teil seines Rades oder des Körpers den Boden des Strafraumes berührt.

b) Beim 7 m Ball haben sich außer dem Torwart, alle Spieler hinter der 7 m Marke aufzuhalten.
Nach dem Anpfiff muss ein Spieler der Mannschaft, welche den 7 m zugesprochen erhielt, den Ball direkt auf das Tor schießen. Die unbeteiligten Spieler dürfen hierbei in keiner Weise, auch nicht täuschend, beteiligt sein. Sie müssen sich hinter der 7 m Marke, ohne den ausführenden Spieler zu stören oder dessen Anfahrt zu blockieren, aufhalten und dürfen erst nach erfolgtem Schlag wieder in das Spiel eingreifen.
Verstöße hiergegen sind mit Wiederholung des 7 m Balles oder mit einem Freischlag gegen die ausführende Mannschaft zu ahnden.

c) Das Abstoppen und Täuschen beim Anfahren zum Ball ist **nicht** erlaubt. Verstöße hiergegen werden mit einem Freischlag geahndet.
Das Berühren des Torpfostens oder der Querlatte berechtigt nicht zu einem zweiten Schlag. Der Ball gilt als angeschlagen, wenn er nach dem Pfiff des Kommissärs berührt worden ist.

d) Das Abwehren des 7 m Balles hat so zu erfolgen, dass sich der Torwart 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 7 m Ball angeschlagen worden ist. Bei einem Verstoß hiergegen muss der 7 m Ball wiederholt werden.

e) Ein 7 m Ball muss auch noch ausgeführt werden, wenn die Spielzeit bei Halbzeit oder Spielende abgelaufen ist. Kommt der Schlusspfiff vor der Ausführung des 7 m Balls, muss der Kommissär diesen 7 m Ball noch anpfeifen. Kommt der Schlusspfiff im Moment, da der Ball im Flug ist, aber die Torlinie noch nicht überschritten hat, ist es kein Tor und der 7 m Ball wird nicht mehr wiederholt.

Kommt es noch zu einem 7 m Ball nach der abgelaufenen Zeit, kann dieser nur zu einem Tor führen, wenn der Ball ohne Beeinflussung durch die nicht am 7 m Ball beteiligten Spieler ins Tor geht. Als am 7 m Ball beteiligt gelten nur der 7 m Ball - schlagende und der gegnerische Torhüter. Einen zweiten Schlag nach einem Abpraller darf der schlagende Spieler nicht ausführen.
Ein nach der Zeit ausgeführter und korrekt abgewehrter 7 m Ball, welcher über die Torauslinie geht, ergibt keinen Eckball mehr.
Bei regelwidriger Abwehr ist der 7 m Ball, falls kein Tor erzielt wurde, zu wiederholen.
Bei nicht korrektem Ausführen des 7 m Balls, z.B. Abstoppen usw. bei einem nach der abgelaufenen Zeit ausgeführten 7 m Ball, gibt es keine weitere Sanktion gegen den 7 m Ball - Ausführenden. Der Freischlag wird somit nicht mehr ausgeführt, das Spiel ist zu Ende.

2.14 Pfeifsignale

a) Spielbeginn, Eckball, 7 m Ball, Freischlag oder Neutralball werden auf Pfiff angeschlagen.
Ein Eckball, 7 m Ball 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, wird die Ausführung wiederholt.
Nach dem Anschlag sind alle anderen Spieler wieder berechtigt, in das Spiel einzugreifen.

b) Bei einem Ausball auf der Längsseite oder der verlängerten Torauslinie wird das Spiel unterbrochen. Der Ball wird vom Kommissär gesetzt und ist ohne Anpfiff wieder spielbar. Bei Toraus wird der Ball von der verteidigenden Mannschaft aus dem Strafraum angespielt. Der Ball wird nicht durch den Kommissär gesetzt.
Die Freigabe ist nicht abhängig von der Torsicherung, er kann also sofort gespielt werden.

c) Bei allen Regelverstößen hat der Kommissär deutlich anzuzeigen, gegen wen der Freischlag oder 7 m Ball verhängt wurde.
Die klare und sofortige Anzeige durch Armhaltung hat auch bei Aus- und Eckbällen zu erfolgen.

d) Ein Freischlag, 7 m Ball, Eckball und Neutralball ist anzupfeifen, sobald die Spieler den vorgeschriebenen Abstand eingenommen haben.

2.15 Reklamieren / Ungebührliches Benehmen / Grobe Unsportlichkeiten

a) Bei ungebührlichem Benehmen eines Spielers oder einer Mannschaft sind diese durch den Kommissär zu verwarnen und mit einer Zeitstrafe von 2 Minuten zu belegen.
Ungebührliches Benehmen liegt vor:
- Wenn seitens der Spieler eine Kommissärentscheidung wiederholt kritisiert wird.
- Auseinandersetzungen mit den Mitspielern, Gegnern, Kampfgericht oder den Zuschauern herbeigeführt werden.
- Wiederholt unberechtigt durch Handheben protestiert wird.
- Wiederholt absichtlich gegen die Regeln verstoßen wird.
- Einstellen des Spieles oder Verlassen des Spielfeldes ohne berechtigten Grund.

b) Wird ein Spiel von Spielern, Betreuern oder Anhängern einer Mannschaft in irgendeiner Weise fortlaufend zu dem Zweck gestört, dass hierdurch eine Mannschaft einen Vorteil oder der Gegner einen Nachteil erleidet oder wird ein Kommissär fortlaufend abfällig kritisiert, hat der Kommissär das Recht, das Spiel abzupfeifen, die Zeit stoppen zu lassen und die Beteiligten zurechtzuweisen.
Den Kommissären steht auch das Recht zu, die Anhänger oder Betreuer für dieses Spiel aus der Halle zu weisen.

c) Bei Verwarnungen ist das Spiel abzupfeifen, die Zeit stoppen zu lassen (Bild 6) und den Beteiligten die Verwarnung durch Zeigen der "Gelben Karte" zur Kenntnis zu bringen. Eine Gelbe-Karte schließt eine Zeitstrafe von 2 Minuten ein.

Den Grund der Verwarnung und den Spieler muss der Kommissär dem Kampfgericht melden.
Vom Kampfgericht muss die Verwarnung und laut bekannt gegeben werden. Danach ist das Spiel wieder anzupfeifen.

d) Gibt das Verhalten eines Spielers im Verlaufe eines Spieles Veranlassung zu einer zweiten Verwarnung, so ist er zuerst wie bei Ziffer 2.15 c) mit der "Gelben Karte" zu verwarnen. Anschließend an die "Gelbe" 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 gewertet, sofern das Ergebnis zu diesem Zeitpunkt nicht bereits günstiger für den Gegner lautete.

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

Grobe Unsportlichkeit liegt z.B. vor bei:
- Wenn ein Spieler einen Gegenspieler durch einen groben Regelverstoß behindert, ihn z.B. umfährt oder vom Rade reißt "Notbremse-Foul."
- Tätlichkeiten gegenüber Spieler, Funktionäre oder Zuschauer.
- Kommissärbeleidigung.
- Werfen oder Schlagen des Balles gegen den Kommissär.
- Absichtliches Anfahren oder Anrempeln des Kommissärs.

f) Bei Zeitstrafen 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

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

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

b) Es ist jedoch dem Kampfgericht gestattet, bei der Spielfolge Rücksicht auf Mannschaften zu nehmen, welche ohne eigenes Verschulden nicht pünktlich am Start sind.

c) 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 als mit 0 : 3 Toren verloren.

d) Scheidet eine Mannschaft wegen Nichtantretens aus dem Turnier aus, zählen alle Spiele dieser Mannschaft für den Gegner mit 3 : 0 Toren als gewonnen.

e) Bei Feldverweis gem. Ziffer 2.15 d) kann der betreffende Spieler im nächsten Spiel wieder eingesetzt werden.

f) Bei Ausschluss eines Spielers gem. Ziffer 2.15 e) erfolgt automatisch eine Sperre für die nächsten zwei Spiele des/der jeweiligen Turniers/Serie.
Bei schwerwiegenden Vergehen kann gegen den / die Betreffenden ein Verfahren beim zuständigen Verband, Ausschuss, Fachkommission oder Sportgericht eingereicht werden.
Anstelle des ausgeschlossenen Spielers kann ein berechtigter Ersatzspieler eingesetzt werden.

g) Ist eine Mannschaft durch Hinausstellungen oder Zeitstrafen auf drei Spieler reduziert, kann eine weitere Zeitstrafe erst in Kraft treten, wenn ein vorher bestrafter Spieler wieder spielberechtigt ist.

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.
Die erzielten gültigen Tore sind vom Schriftführer des Kampfgerichts fortlaufend schriftlich festzuhalten.
Auf einer Anzeigetafel sollte der aktuelle Spielstand den Spielern und den Zuschauern angezeigt werden.
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.
Werden Ausscheidungsspiele usw. ausgetragen, werden die erzielten Punkte nur für die entsprechende Runde gewertet. Es können aber z.B. auch Punkte einer Vor- und einer Rückrunde oder mehrerer Runden zusammengezählt werden.
Endsieger ist die Mannschaft, welche die höchste Punktzahl erreicht hat.

3.3 Punktgleichheit / Entscheidungsspiele

a) Spieltage oder Spielrunden eines laufenden Wettbewerbes

Bei Punktgleichheit ist die in der betreffenden Runde erzielte Tordifferenz für die Rangfolge maßgebend. Die Tordifferenz wird errechnet, indem die erhaltenen Tore von den erzielten Toren abgezählt werden. Die Tordifferenz kann also positiv, negativ oder null sein.
Bei gleicher Tordifferenz ist die Mannschaft besser, die mehr Tore erzielt hat.
Ergeben sich auch hierbei gleiche Werte, müssen Entscheidungsspiele gemäss Ziffer 1.12 c) ausgetragen werden, sofern es um ein Weiterkommen in eine nächste Runde oder einen Auf- oder Abstieg geht.

b) Endrunde bei Meisterschaften, nationalen und internationalen Turnieren

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 genau 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 Spiele wird ausgelost, ebenfalls das Anspielrecht.
Die Mannschaft mit den meisten Punkten aus dem oder 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 Ziffer 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 7 m Ball pro Mannschaft fortgesetzt bis zur Entscheidung.
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 den 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 einen 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 je einen 7m Ball auf das gegnerische Tor schlagen.
Der Kommissär muss die erstschlagende Mannschaft auslosen, jede Mannschaft muss ihre schießenden Spieler bekannt geben, dann werden abwechselnd die 7 m Bälle 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 fortgesetzt bis zur Entscheidung. Die Spieler, die bereits einen 7m Ball geschossen haben, kommen erst wieder für die Ausführung infrage, nachdem die restlichen Mannschaftsmitglieder ebenfalls einen 7m Ball ausgeführt haben.

3.5 Einsprüche

a) Einsprüche gegen Tatsachen- oder Ermessensentscheidungen der Kommissäre können nicht eingelegt werden.
Ebenso können keine Einsprüche gemacht werden gegen die Einteilung der Kommissäre.

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 dem 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) Für die Einreichung von Rechtsmittel gelten die Bestimmungen der Sportordnung des BDR in der jeweils gültigen Fassung.