

# Torballregeln

(gültig ab 1. Januar 2002)

Dieses vorliegende Torballreglement 2002 beinhaltet die meisten und gravierendsten Änderungen, seit Torball eine offizielle Sportart der IBSA im Jahre 1990 geworden ist.

Vom Subkomitee Torball der IBSA wurden alle torballspielenden Länder eingeladen, Änderungsvorschläge zu unterbreiten, was doch einen regen Anklang fand.

In seiner Sitzung am 4. März 2000 in Lausanne (Schweiz) haben die Mitglieder des Subkomitees alle Vorschläge gesichtet und den Rahmen für zu treffende Änderungen abgesteckt. Aufgrund dieser Vorgaben entstand ein 1. Entwurf eines neuen Reglementes.

Über diesen Entwurf wurde bei einer eigenen Reglementsitzung am 30. September 2000 in Bozen (Italien) beraten, wozu Vertreter aus den Torballnationen eingeladen worden waren. In der anschließend stattgefundenen Sitzung des Subkomitees am 1. Oktober 2000 in Bozen wurden die Ergebnisse der Beratungen in Beschlüsse gefasst.

Auf Grundlage der Beschlüsse des Subkomitees wurde noch im Oktober 2000 das neue Torballreglement gültig ab dem Jahre 2002 erstellt und den Gremien der IBSA zur Beschlussfassung vorgelegt.

Einige Hinweise auf die wichtigsten Abänderungen bzw. Neuerungen im Regelwerk 2002:

Es wurde versucht, die Bestimmungen, die inhaltlich zusammengehören, auch unter einem Punkt zusammenzufassen, daher umfasst das neue Reglement nun 8 Punkte plus Anhänge, bisher nur 6 Punkte.

Veränderungen bzw. Neuerungen finden sich in den Punkten:

0.3.; 1.2.1. bis 1.2.5.; 1.3.1., 1.3.3., 1.3.5.; 2.2.; 3.1.2.; 3.2.1. bis 3.2.4.; 4.1. bis 4.1.3.; 4.2. bis 4.4.; 5.1.2., 5.1.3.; 5.3.1. bis 5.3.7.; 5.4.2. bis 5.4.7.; 5.5.; 5.6.; 5.8.; 6.1. bis 6.4.; 7.1.2. bis 7.1.4.; 7.2.2.; 8.1. bis 8.11.; Anhänge II und IV, insbesondere Anhang V: neu.

Als Zuständiger für das Reglementwesen innerhalb des Subkomitee Torball beantworte ich gerne Anfragen hiezu und stehe für weitere Auskünfte und Informationen zur Verfügung:

Dr. Max Ott  
Sportplatzstraße 5  
A 5020 Salzburg  
Austria  
Tel.Fax: +43 662 450.539  
Mobil: +43 664 325.7116  
E-Mail: [elisabeth.ott@austromail.at](mailto:elisabeth.ott@austromail.at)

Unter der Adresse können auch Regelhefte bestellt werden:  
Deutsch/Englisch Din-A 4 =EUR 8,00 (plus Versandkosten)

Deutsch/Englisch Din-A 5 =EUR 6,00 (plus Versandkosten)  
Diskette in MS DOS TXT =EUR 4.00 (plus Versandkosten)

Salzburg, im Januar 2002  
Dr. Max Ott

# Torballregeln

(gültig ab 1. Januar 2002)

## 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](#)
- 1.2. [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 Brille](#)
- 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. [Ball zum Schiedsrichter](#)
  
- 5. [DURCHFÜHRUNG DES SPIELES](#)
- 5.1. [Spielzeit, Zeitstop, Pause](#)
- 5.1.1. [Spielzeit](#)
- 5.1.2. [Reine Spielzeit, Zeitstop](#)
- 5.1.3. [Unterbrechung eines Spieles](#)
- 5.1.4. [Halbzeitpause](#)
- 5.2. [Auslösung; Bekanntgabe der Mannschaftsangehörigen](#)
- 5.2.1. [Wahl des Anwurfes und der Spielfeldseite](#)
- 5.2.2. [Bekanntgabe der Mannschaftsangehörigen](#)
- 5.2.3. [Versäumnis der Auslösung](#)
- 5.3. [Das Angriffsspiel](#)
- 5.3.1. [Werfen](#)
- 5.3.2. [Berechtigte Spieler](#)
- 5.3.3. [Vierter Wurf](#)
- 5.3.4. [Übertreten](#)
- 5.3.5. [Berühren der Leinen](#)
- 5.3.6. [Ruhender Ball](#)
- 5.3.7. [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. [Direktes Übergeben des Balles](#)

- 5.5.4. [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. [Ballverlust](#)
- 6.2. [Strafwurf](#)
- 6.2.1. [Zeitstop](#)
- 6.2.2. [Beginn und Ende der Strafwurfsituation](#)
- 6.2.3. [Strafwurf nach Beendigung der Spielzeit](#)
- 6.2.4. [Ausführung des Wurfes](#)
- 6.2.5. [Betroffener Spieler und Abwehr](#)
- 6.2.6. [Verbot von Spielerwechsel und Mannschaftsauszeit](#)
- 6.2.7. [Gründe für Strafwürfe](#)
- 6.3. [Penalty](#)
- 6.3.1. [Zeitstop](#)
- 6.3.2. [Beginn und Ende der Penalty-Situation](#)
- 6.3.3. [Penalty nach Beendigung der Spielzeit](#)
- 6.3.4. [Ausführung des Wurfes](#)
- 6.3.5. [Ausführung der Verteidigung](#)
- 6.3.6. [Verbot von Spielerwechsel und Mannschaftsauszeit](#)
- 6.3.7. [Gründe für Penalties](#)
- 6.4. [Unsportliches Verhalten](#)
- 6.4.1. [Betroffene Personen](#)
- 6.4.2. [Arten von unsportlichen Verhaltens](#)
- 6.4.3. [Sanktionen](#)
  
- 7. [VERLÄNGERUNG, FREIWÜRFE](#)
- 7.1. [Verlängerung eines Spieles](#)
- 7.1.1. [Gründe](#)
- 7.1.2. [Fortsetzung des Spieles](#)
- 7.1.3. [Auszeit; Auswechslungen](#)
- 7.1.4. [Spielzeit, "Golden Goal"](#)
- 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. [Torverhältnis](#)
- 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](#)

## **ANHANG I Technische Details (Skizzen)**

### **ANHANG II** [Schiedsrichteransagen](#)

- [1. Ansagen betreffend das Angriffsspiel](#)
- [2. Ansagen betreffend das Verteidigungsspiel](#)
- [3. 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

### Teil I : Erläuterungen

### Teil II: Fallbeispiele

# TORBALLREGLEMENT

(gültig ab 1. Januar 2002)

## 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 zum Einsatz kommende Ball muss hörbar werden, wenn er bewegt wird. Für einen regelgerechten Wurf muss der Ball unter den drei über das Spielfeld gespannten Leinen hindurchgeworfen werden.

Ziel des Spieles ist es, den Ball so zu werfen, dass er in das gegnerische Tor gelangt, während die andere Mannschaft dies zu verhindern sucht. Im nächsten Spielzug übernimmt die verteidigende Mannschaft das Angriffsspiel und die vorherigen Angreifer verteidigen ihr Tor.

### 0.2. Geltungsbereich:

Dieses Reglement gilt für alle der IBSA angeschlossenen Verbände. Es besteht aus Regelwerk plus fünf Anhängen:

Anhang I - Technische Details (Skizzen);  
Anhang II - Schiedsrichteransagen;  
Anhang III - Spielprotokoll;  
Anhang IV - Abwicklung eines Protestes;  
Anhang V - Erläuterungen; Fallbeispiele.

### 0.3. Entscheidungsfindung:

Im Falle von unterschiedlichen Auslegungen der Regeln gilt die englische Version als authentisch.

Sollte es für ein bestimmtes Ereignis keine genaue, gültige Regelung geben, gilt eine entsprechende Regelung, die dieser Situation am nächsten kommt.

Das Subkomitee Torball sammelt Fallbeispiele und deren regelgerechte Behandlung und gibt Erläuterungen zu einzelnen Bestimmungen, 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.

## **1.2. 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 500 g (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.

### **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 1 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 10 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 1.3.6.).

### **1.3.3. Eye-Pads; lichtundurchlässige Brille:**

1.3.3.1. Alle Spieler auf dem Spielfeld müssen beide Augen mit Eye-Pads verklebt haben und zusätzlich eine lichtundurchlässige Brille tragen. Eye-Pads und Brille sind so festzumachen, dass der Spieler nichts sehen kann; sein tatsächliches Sehvermögen ist dabei nicht in Betracht zu ziehen.

1.3.3.2. Kurz vor Spielbeginn (bzw. Halbzeit oder Verlängerung) prüft der Schiedsrichter, ob alle Spieler ihre Eye-Pads und Brille korrekt tragen. 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.

1.3.3.4. Ersatzspieler haben Eye-Pads und lichtundurchlässige Brille von dem Zeitpunkt der Auswechslung an ordnungsgemäß zu tragen. Beim Verlassen der Betreuerzone müssen sie zur Prüfung durch den Schiedsrichter bereit sein. 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 dies 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 feststellt, 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 verdächtigt 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 Ausrüstung 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 von Ausrüstungen nach Beginn eines Turniers gestellt, gilt dies als Protest und die Protestgebühr ist zu entrichten.

## **2. KLASSIFIKATION, QUALIFIKATION**

### **2.1. Klassifikation und Einteilung**

#### **2.1.1. Klassifizierung der Spieler:**

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

#### **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, 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) den korrekten Sitz der Eye-Pads und der lichtundurchlässigen Brille bei jedem Spieler auf dem Spielfeld zu kontrollieren und dies während des gesamten Spieles 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 Fall 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, pfeift drei mal und rollt den Ball nach dem dritten Pfiff dem nächsten Spieler jener Mannschaft zu, die Anwurf hat;
- i) er entscheidet, ob ein Tor erzielt wurde, und zeigt dies durch zwei Pfiffe an;
- j) 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;
- k) er hat jede Halbzeit mit drei Pfiffen zu beenden. Das Ende der reinen Spielzeit wird vom Zeitnehmer durch ein deutlich hörbares Signal angezeigt;

l) er hat nach Beendigung des Spieles das offizielle Spielprotokoll zu prüfen und zu unterzeichnen;

m) 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 ihn 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 aufgesetzt wird;

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 oder der Schiedsrichter den Ball zu einem "ruhenden Ball" erklärt;

- 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 die 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 aufzuzeichnen 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 bekanntzugeben;

d) er hat jeden Wurf der Spieler zu protokollieren und dem Schiedsrichter den Vierten oder jeden weiteren aufeinanderfolgenden 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;

g) er hat die Anmeldung eines Protestes zu protokollieren, die Zeit zu notieren, 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;

c) er hat die letzte Spielminute eines Spieles (zweite Halbzeit) 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 das Ende einer Mannschaftsauszeit zehn Sekunden vor ihrem Ablauf für die Mannschaften gut hörbar anzukündigen und das Ende einer Auszeit dem Schiedsrichter anzuzeigen;

f) er hat das Ende der Halbzeitpause mit einem lauten Signal 30 Sekunden vor ihrem Ablauf 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:**

Mannschaftsangehörige müssen sich das gesamte Spiel hindurch innerhalb der Betreuerzone auf ihrer Mannschaftsseite aufhalten. Wenn die Mannschaften die Seiten wechseln, müssen auch die Mannschaftsangehörigen die Betreuerzonen wechseln.

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 bis zu drei Auswechslungen gestattet.

Auswechslungen, die in der Halbzeitpause vorgenommen werden, sind nicht mitzuzählen.

#### **4.2.2. Beantragung und Genehmigung einer Auswechslung:**

Jede Auswechslung während der Spielzeit muss durch den Kapitän oder durch signifikante Handzeichen durch den Trainer beim Schiedsrichter beantragt werden.

Der Schiedsrichter hat seine Genehmigung zu einer Auswechslung ohne Verzögerung zu geben, jedoch darf er seine Genehmigung nur jener Mannschaft geben, die sich in Ballbesitz befindet (ausgenommen nach Strafwurfsituationen, siehe Regel 6.2.6. bzw. 6.3.6.).

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:**

Auswechslungen in der Halbzeitpause müssen dem Schiedsrichter vor Beginn der zweiten Halbzeit angezeigt werden. Der Schiedsrichter hat dann bei Beginn der zweiten Halbzeit die Auswechslung durch Nennung des Mannschaftsnamens und die Nummern der betroffenen Spieler bekanntzugeben.

#### **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, dass sie die Anzahl von erlaubten Auswechslungen noch nicht ausgeschöpft hat.

#### **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 Spiel zu, wobei der anderen Mannschaft erlaubt wird, diese Auszeit gleichzeitig zu nutzen.

4.4.1.2. Beantragung und Genehmigung einer Mannschaftsauszeit: Eine Mannschaftsauszeit muss vom Kapitän oder Trainer durch signifikante Handzeichen oder dem Ruf "Mannschafts-Auszeit" beim Schiedsrichter beantragt werden.

Der Schiedsrichter hat seine Genehmigung für eine Mannschaftsauszeit ohne Verzögerung zu geben; darf aber seine Einwilligung nur jener Mannschaft geben, die sich in Ballbesitz befindet (ausgenommen nach Strafwurfsituationen, siehe Regel 6.2.6. bzw. 6.3.6.).

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.

Zehn Sekunden vor Ablauf einer jeden Auszeit ist ein für die Mannschaften gut hörbares Signal zu geben.

Bei Ende der Auszeit müssen alle Mannschaftsangehörigen ohne Aufforderung das Spielfeld verlassen haben. Wenn nicht, gilt dies als unsportliches Verhalten.

4.4.1.4. Anzahl von zugelassenen Mannschaftsangehörigen: Während einer Mannschaftsauszeit dürfen nur zwei Mannschaftsangehörige von der Betreuerzone das Spielfeld betreten.

##### **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 nach dem Anpfiff den Ball der angreifenden Mannschaft zu.

## **5. DURCHFÜHRUNG DES SPIELES**

### **5.1. Spielzeit, Zeitstop, Pausen**

### **5.1.1. Spielzeit:**

Die Dauer eines Spieles beträgt zehn Minuten reine Spielzeit unterteilt in zwei Halbzeiten zu je fünf Minuten.

### **5.1.2. 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: Strafwürfe werden nicht innerhalb der reinen Spielzeit ausgeführt.

### **5.1.3. Unterbrechung des Spieles:**

Während einer Spielunterbrechung dürfen die Spieler keine Spielaktion mit dem Ball ausführen, sonst tritt Ballverlust ein.

### **5.1.4. Halbzeitpausen:**

Halbzeitpausen dauern zwei Minuten. 30 Sekunden vor Ende der Pause hat der Zeitnehmer ein lautes Signal abzugeben.

## **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 bekanntzugeben).

Der Spielleiter wirft eine Münze und der Gewinner kann zwischen Anwurf oder Spielfeldseiten wählen. Zu Beginn der zweiten Halbzeit werden Spielfeldseite und Anwurf gewechselt.

### **5.2.2. Bekanntgabe der Mannschaftsangehörigen:**

Bei der Auslosung haben die Mannschaftsführer die Spieler für das Spiel wie die Mannschaftsangehörigen bekanntzugeben, 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 bekanntgegeben werden und wird dieser Penalty ausgeführt.

## **5.3. Das Angriffsspiel**

### **5.3.1. Werfen:**



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.

Für einen gültigen Wurf muss der Ball so geworfen werden, dass er unterhalb der drei über das Spielfeld gespannten Leinen hindurchgeht. 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.

Wenn der Ball außerhalb des Spielfeldes den Boden berührt, ist der Wurf ungültig (Ballverlust).

### **5.3.2. Berechtigte Spieler:**

Jeder Spieler, der sich auf dem Spielfeld befindet, darf den Ball werfen.

### **5.3.3. Vierter Wurf:**

Ein Spieler darf nur drei Würfe hintereinander ausführen. Ein vierter Wurf oder jeder weitere Wurf desselben Spielers in ununterbrochener Reihenfolge gilt als Regelverstoß und gegen den Spieler ist ein Strafwurf zu verhängen.

Aufeinanderfolgende Würfe werden auch über die Halbzeitpause und bei Strafwurfsituationen weitergezählt.

### **5.3.4. 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.

### **5.3.5. Berühren der Leinen:**

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

### **5.3.6. 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.).

### **5.3.7. Wurf vor Freigabe des Spieles:**

Wirft ein Spieler den Ball, bevor das Spiel freigegeben wurde, ist der Wurf ungültig und es tritt Ballverlust ein.

## **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 können.

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. Ballerwartung: Die Einschränkung betreffend die Körperhaltung der verteidigenden Spieler gilt nur für die Zeitdauer, in der sie den Ball erwarten, dies ist jener Zeitraum, in welchem der Werfer den Ball aufnimmt bis zu dem Zeitpunkt, bis der Ball die Hand des Werfers verlässt.

5.4.3.2. Einschränkung der Körperhaltung: Die verteidigenden Spieler müssen den Ball stehend/gehend, im Hockstand oder kniend oder in einer Mischform daraus erwarten.

Das Sitzen auf dem Boden, das Wegstrecken von Armen und/oder Beinen seitwärts, das extreme Seitwärtsneigen des Körpers ist den Spielern in der Ballerwartung nicht erlaubt. Den Spielern ist es auch nicht erlaubt, sich mit Händen, Armen oder Kopf auf dem Boden abzustützen. Das Berühren des Bodens mit den Fingerspitzen zu Orientierungszwecken ist gestattet.

5.4.3.3. 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:**

Kommt der Ball innerhalb der Spielhälfte der verteidigenden Mannschaft zum Stillstand, gilt dies als "ruhender Ball"; die verteidigende Mannschaft erhält den Ball.

### **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 innerhalb des Mannschaftsraumes ist unter Beachtung der 8-Sekundenregel erlaubt.

#### **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 liegt, kommt die 8-Sekundenregel zur Anwendung (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).

#### **5.5.3. Direktes Übergeben des Balles:**

Das direkte Übergeben des Balles in die Hand eines anderen Spielers ist nicht erlaubt.

Im Falle eines Regelverstoßes ist gegen den Spieler ein Strafwurf zu verhängen, der den Ball übergeben hat.

#### **5.5.4. 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, muss der Ball den Mannschaftsraum innerhalb von 8 Sekunden wieder verlassen haben. 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 Unterscheid 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. und 5.5.2.2.).

## **6. REGELVERSTÖßE**

Wann immer eine Regel verletzt wird, liegt ein Regelverstoß vor und wird mit Ballverlust, Strafwurf, Penalty oder Verwarnung bestraft. Der frühere Verstoß hat vor dem späteren behandelt zu werden. Bei gleichzeitigen Verstößen hat die strengere Strafe auferlegt zu werden.

Regelverstöße, die nicht im Zusammenhang mit dem Angriffs- oder Verteidigungsspiel stehen, werden immer gesondert bestraft (wie z.B. Regelverstöße betreffend lichtundurchlässige Brille oder Bankstrafe).

### **6.1. 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) Spielaktion während einer Unterbrechung (Regel 5.1.3.);
- b) Aus-Ball bei einem Angriffsspiel (Regel 5.3.1.);
- 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) fehlerhaftes Zuspiel (Regel 5.5.2.2.).

## **6.2. Strafwurf:**

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

Bei einem Strafwurf hat der bestrafte Spieler das Spielfeld zu verlassen und die verteidigende Mannschaft verteidigt das Tor mit einem Spieler weniger.

### **6.2.1. Zeitstop:**

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

### **6.2.2. Beginn und Ende der Strafwurfsituation:**

Die Strafwurfsituation beginnt mit der Ansage des Schiedsrichters.

Der Strafwurf 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" bekanntgibt.

### **6.2.3. Strafwurf nach Beendigung der Spielzeit:**

Ein Strafwurf, der innerhalb der Spielzeit verursacht wurde, muss ausgeführt werden, auch wenn die reine Spielzeit abgelaufen ist.

Regelverstöße aus dem Angriffsspiel sind nicht mehr zu ahnden, der Wurf wird ungültig.

Bei einem Regelverstoß im Verteidigungsspiel ist der Strafwurf zu wiederholen, sofern kein Tor erzielt wurde (siehe Regel 5.7.). Ist der zu wiederholende Strafwurf ein dritter Strafwurf, hat er als Penalty ausgeführt zu werden.

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

#### **6.2.4. Ausführung des Wurfes:**

Ein Strafwurf hat gemäß den Regeln für Werfen ausgeführt zu werden.

#### **6.2.5. Betroffener Spieler und Abwehr:**

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 6.2.2.).

Die Mannschaft hat den Wurf mit den verbleibenden Spielern gemäß den Regeln für das Verteidigungsspiel zu verteidigen (siehe Regel 5.4.).

#### **6.2.6. Verbot von Spielerwechsel und Mannschaftsauszeit:**

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

Nach Beendigung der Strafwurfsituation kann der Schiedsrichter eine Auswechslung oder Auszeit auch bei der Mannschaft zulassen, die sich nicht in Ballbesitz befindet.

#### **6.2.7. Gründe für Strafwürfe:**

Folgende Regelverstöße werden mit einem Strafwurf geahndet:

- a) der Ball berührt oder überspringt eine Leine (Regel 5.3.1.);
- b) Berühren der Leine durch einen Spieler (Regel 5.3.5., 5.4.4.b);
- c) der vierte und jeder weitere aufeinanderfolgende Wurf eines Spielers (Regel 5.3.3.);
- d) ruhender Ball im Angriffsspiel (Regel 5.3.6.);
- e) regelwidrige Verteidigung (Regel 5.4.4.);
- f) Übergeben des Balles (Regel 5.5.3.);
- g) 8-Sekundenregel (Regel 5.6.);
- h) unerlaubtes Berichtigen der Eye-Pads oder der lichtundurchlässigen Brille (Regel 1.3.3.);
- i) unsportliches Verhalten (Regel 6.4.).

#### **6.3. Penalty:**

Bei bestimmten Regelverstößen gegen dieses Reglement hat der Schiedsrichter einen Penalty zu verhängen.

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 Penalty wird außerhalb der reinen Spielzeit ausgeführt, wird aber als Teil des gesamten Spieles gezählt. Die Zeitnahme wird fortgesetzt, wenn der Schiedsrichter das Spiel nach der Penalty-Situation mit einem weiteren Pfiff wieder aufnimmt.

#### **6.3.2. Beginn und Ende der Penalty-Situation:**

Die Penalty-Situation beginnt mit der Ansage des Schiedsrichters.

Der 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" bekanntgibt.

#### **6.3.3. Penalty nach Beendigung der Spielzeit:**

Ein Penalty, der innerhalb der Spielzeit verursacht wurde, muss ausgeführt werden, auch wenn die reine Spielzeit abgelaufen ist.

Regelverstöße aus dem Angriffsspiel sind nicht mehr zu ahnden, der Wurf wird ungültig. Bei einem Regelverstoß im Verteidigungsspiel ist der Penalty zu wiederholen, sofern kein Tor erzielt wurde (siehe Regel 5.7.). Wiederholungswürfe sind auf die Regel "vierter Wurf" nicht anzurechnen.

#### **6.3.4. Ausführung des Wurfes:**

6.3.4.1. Auswahl eines Spielers: Die angreifende Mannschaft wählt einen Werfer aus den Spielern auf dem Spielfeld aus. Die anderen Spieler müssen bis zur Beendigung der Penalty-Situation das Spielfeld verlassen.

6.3.4.2. Position: Vor dem Anpfiff durch den Schiedsrichter muss sich der Werfer auf der Mittelmatte aufhalten; nach dem Anpfiff darf er den gesamten Mannschaftsraum zur Ausführung des Wurfes nutzen.

6.3.4.3. Penalty-Wurf: Ein Penalty muss gemäß den Regeln für Werfen ausgeführt werden.

Bei einem Regelverstoß wird der Wurf ungültig und die regelwidrige Handlung ist gemäß diesem Reglement zu ahnden.

#### **6.3.5. Ausführung der Verteidigung:**

6.3.5.1. Auswahl eines Spielers: Die verteidigende Mannschaft wählt einen Verteidiger aus den Spielern auf dem Spielfeld aus. Es darf auch der Spieler ausgewählt werden, der den Penalty verursacht hat. Die anderen Spieler müssen das Spielfeld bis zur Beendigung der Penalty-Situation verlassen.

6.3.5.2. Position: Vor dem Anpfiff durch den Schiedsrichter muss sich der verteidigende Spieler auf der Mittelmatte aufhalten; nach dem Anpfiff darf er den gesamten Mannschaftsraum zur Verteidigung nutzen.

6.3.5.3. Verteidigung des Penalties: Die Abwehr eines Penalties muss gemäß den Regeln für die Verteidigung (insbesondere Regel 5.4.3. und 5.4.4.) ausgeführt werden.

Bei einem Regelverstoß im Verteidigungsspiel ist der Penalty zu wiederholen, 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 Penalties ist es den Mannschaften nicht erlaubt, Spieler auszuwechseln oder eine Mannschaftsauszeit zu nehmen.

Nach Beendigung der Penalty-Situation kann der Schiedsrichter eine Auswechslung oder Auszeit auch bei der Mannschaft zulassen, die sich nicht in Ballbesitz befindet.

### **6.3.7. Gründe für Penalties:**

Folgende Regelverstöße sind mit einem Penalty zu ahnden:

- a) Jede Strafe gegen einen Mannschaftsangehörigen auf der Betreuerbank / in der Betreuerzone (Bankstrafe, Regel 6.4.);
- b) ein besonders schwerwiegendes oder wiederholtes unsportliches Verhalten eines Spielers (Regel 6.4.);
- c) jeder dritte Strafwurf, der von einer Mannschaft innerhalb eines Spieles verursacht wurde (Regel 6.2.);
- d) Versäumnis der Auslosung für Anwurf oder Seitenwahl (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, kann ein unsportliches Verhalten setzen, wie z.B. Spieler, Mannschaftsangehörige, 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;
- 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. Fortsetzung des Spieles:**

Wenn eine Verlängerung erfolgt, gilt dies als Fortsetzung des Spieles mit den bereits bekanntgegebenen Spielern und Mannschaftsangehörigen.

Nach einer Pause von 2 Minuten wird das Spiel mit Wechsel der Spielfeldseiten und Anwurf fortgesetzt.

In der Verlängerung beginnt die Zählung der Würfe eines jeden Spielers von Neuem.

#### **7.1.3. Auszeit; Auswechslungen:**

Während einer Verlängerung steht jeder Mannschaft eine Auszeit und zwei Auswechslungen zu. Auswechslungen während der Halbzeitpause werden nicht mitgezählt.

#### **7.1.4. Spielzeit, "Golden Goal":**

Sobald das erste Tor "Golden Goal" erzielt wird, ist das Spiel beendet.

Sollte kein Tor erzielt werden, beträgt die Dauer der Verlängerung 4 Minuten reine Spielzeit, unterteilt in zwei Halbzeiten zu je zwei Minuten. Die Pause zwischen den Halbzeiten beträgt zwei Minuten.

### **7.2. Freiwürfe**

#### **7.2.1. Gründe:**

Freiwürfe sind durchzuführen, wenn

- a) nach einer einfachen Punkterunde eine Entscheidung über eine Platzierung getroffen werden muss;
- b) 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 bekanntzugeben (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 bekanntgibt, 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 Spielfeldseiten 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. Für die Durchführung der Freiwürfe gelten die Regeln für Penalty-Würfe sinngemäß (insbesondere die Regeln 6.3.2., 6.3.4., 6.3.5.).

7.2.5.2. Die Spieler haben in der Reihenfolge ihrer Nennung die Würfe auszuführen und zu verteidigen.

Der erstgenannte Werfer führt seinen Wurf aus und der erstgenannte 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 drittgenannten Spieler als Werfer und Verteidiger.

7.2.5.3. 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 (wie Welt/Regionalmeisterschaften oder Welt/Regionalcup-Bewerbe 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 "Application 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 werden gemäß ihrer Platzierung in der vorangegangenen gleichartigen Meisterschaft gruppiert. Dies bedeutet, dass für das Setzen bei 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 drei besten 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 vier besten 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 vier besten 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. Torverhältnis:**

Bei einem Gleichstand nach Punkten und Tordifferenz entscheidet das höhere Torverhältnis (geschossene Tore geteilt durch erhaltene Tore) über die bessere Platzierung.

### **8.6.4. Direkte Begegnung:**

Bei einem Gleichstand nach Punkten, derselben Tordifferenz und demselben Torverhältnis 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. Defensive 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 sieben Spiele auszutragen hat und dass eine Gesamtspieldauer von 8 Stunden nicht überschritten wird.

In begründeten Fällen kann das Subkomitee Torball Abweichungen von dieser Regel genehmigen.

### **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.

Markus Schenker  
Vorsitzender des Subkomitee Torball  
Salzburg, im Januar 2002

Verantwortlich für die Erstellung dieser Regeln:  
Dr. Max Ott - Mitglied im Subkomitee Torball

## **ANHANG II Schiedsrichteransagen**

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.

Alle Ansagen müssen so deutlich und laut gesprochen werden, damit sie von allen Teilnehmern, insbesondere von den Spielern und den Mannschaftsangehörigen verstanden werden können.

### **1. Ansagen betreffend das Angriffsspiel:**

- 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), Strafwurf gegen ..... (Name der Mannschaft)";
- c) wenn der Ball von einem Spieler zum anderen direkt übergeben wird: "Ball übergeben, Nummer ... (Nummer des übergebenden Spielers), Strafwurf gegen ..... (Name der Mannschaft)";
- d) wenn der Ball während des Angriffsspieles ins Aus gerät und darüber eine Klarstellung erforderlich erscheint: "Aus";
- e) wenn ein Spieler während einer Spielunterbrechung mit dem Ball eine Aktion ausführt oder wenn der Ball vor Freigabe des Spieles geworfen wird: "Ballverlust";
- f) wenn ein Spieler beim Werfen die Tor- oder Seitenlinie übertritt: "Übertreten, Ballverlust";
- g) wenn ein Spieler den Ball zum vierten Mal hintereinander oder häufiger wirft: "vierter Wurf, Nummer ... (Nummer des Spielers), Strafwurf gegen ..... (Name der Mannschaft)";
- h) wenn ein geworfener Ball eine der Leinen innerhalb des Spielfeldes berührt oder über eine Leine springt: "Leine, Nummer ... (Nummer des Werfers), Strafwurf gegen ..... (Name der Mannschaft)";
- i) wenn ein Spieler eine der Leinen berührt: "Leine, Nummer ... (Nummer des Spielers), Strafwurf gegen ..... (Name der Mannschaft)".

### **2. Ansagen betreffend das Verteidigungsspiel:**

- a) Wenn ein Strafwurf oder Penalty abgewehrt wurde: "abgewehrt";

b) wenn es in der Spielhälfte der verteidigenden Mannschaft zu einem ruhenden Ball kommt und darüber eine Klarstellung erforderlich erscheint: "Ball ... (Name der Mannschaft)";

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, Strafwurf) gegen ..... (Name der Mannschaft)";

e) wenn ein Spieler eine Leine berührt: "Leine, Nummer ... (Nummer des Spielers), Strafwurf gegen ..... (Name der Mannschaft)".

### **3. Weitere Ansagen**

a) Vor einer jeden Halbzeit und immer dann, wenn eine Unterbrechung längere Zeit andauert hat, muss der Schiedsrichter die Spieler auf den Beginn oder auf die Fortsetzung des Spieles mit der Frage: "fertig" aufmerksam machen; der Schiedsrichter muss sich versichern, ob die Spieler bereit sind, bevor er das Spiel anpfeift;

b) wenn für die Spieler eine offensichtlich unklare Situation besteht und das Spiel jedoch nicht unterbrochen ist: "Spiel läuft";

c) wenn eine Schiedsrichterauszeit genommen wird: "Zeit";

d) wenn eine beantragte Mannschaftsauszeit genehmigt wird: "Mannschaftsauszeit für Mannschaft ..... (Name der Mannschaft)";

e) bei einer medizinisch bedingten Auszeit: "medizinische Auszeit für ..... (Name der Mannschaft)";

f) wenn eine beantragte Auswechslung genehmigt wird: "Auswechslung für ..... (Name der Mannschaft), Nummer ... geht, Nummer ... kommt (Nummern der betroffenen Spieler)";

g) wenn ein Tor erzielt wurde: "Tor für ..... (Name der Mannschaft, die das Tor erzielt hat), ... zu ... (aktueller Spielstand)";

h) wenn ein dritter Strafwurf gegen dieselbe Mannschaft verhängt wird: "dritter Strafwurf, Penalty gegen ..... (Name der Mannschaft)";

i) im Fall von unsportlichem Verhalten eines Spielers: "unsportliches Verhalten von ... (Nummer des Spielers oder Name der Mannschaft), ..... (Art der Bestrafung: Verwarnung, Strafwurf, Penalty oder andere Maßnahmen) gegen ..... (Name der Mannschaft)";

j) im Fall von unsportlichem Verhalten von der Betreuerbank aus: "Bankstrafe, .... (Art der Bestrafung: Verwarnung, Penalty oder andere Maßnahmen) gegen ..... (Name der Mannschaft)".

## **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 Organisations 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 Spielprotokolls 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 führte, 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**

### **Teil I: Erläuterungen**

In diesem Teil von Anhang V finden sich Erläuterungen und Beschreibungen zu bestimmten Regeln.

Der Inhalt dieses Anhangs V wird durch das Subkomitee Torball der IBSA beschlossen.

Nachfolgende Erläuterungen betreffen:

1.3.3.3.: Geeignete Maßnahmen, die der Schiedsrichter verhängen kann, sind u.a.: der Austausch von Eye-Pads oder Brille, der zusätzliche Gebrauch von Heftpflaster, etc. Es ist nicht erforderlich, das tatsächliche Sehvermögen eines Spielers in Betracht zu ziehen.

1.3.3.4.: Ersatzspieler müssen Eye-Pads und Brille von dem Zeitpunkt an tragen, sobald die Auswechslung von der Betreuerbank aus beantragt wird. Sollte die Auswechslung vom Kapitän der Mannschaft beantragt oder vom Schiedsrichter angeordnet werden, muss der Ersatzspieler ohne Verzögerung Eye-Pads und Brille anbringen. Keinesfalls darf ein Ersatzspieler die Betreuerzone ohne dem ordnungsgemäßen Tragen von Eye-Pads und Brille verlassen.

3.2.3.: Protokollführer:

3.2.3.f) und Anhang IV Pkt. 4.: Sollte ein Mannschaftsführer/Kapitän das

Spielprotokoll, das ihm vom Protokollführer vorgelegt wird, nicht unmittelbar nach dem Spiel unterschreiben noch einen Protest anmelden, gilt dies als Anerkennung des Spielprotokolls. Eine Anmeldung eines Protestes zu einem späteren Zeitpunkt ist nicht mehr möglich.

3.2.4.: Zeitnehmer:

3.2.4.b) "er hat die Zeit als reine Spielzeit zu stoppen" bedeutet, dass die Uhr immer dann anzuhalten ist, wenn das Spiel durch einen Pfiff des Schiedsrichters unterbrochen wird. Wenn das Spiel durch einen weiteren Pfiff des Schiedsrichters fortgesetzt wird, ist die Zeitnahme fortzusetzen (ausgenommen bei Strafwurfsituationen).

4.1.3.: Die drei anderen Personen, die sich als Mannschaftsangehörige in der Betreuerzone aufhalten dürfen, sind: Trainer, Betreuer, Arzt, Masseur etc.

4.2.2.: Beantragung und Genehmigung einer Auswechslung: Der Trainer hat seinen Antrag auf eine Auswechslung dem Schiedsrichter durch signifikante Handzeichen anzuzeigen. Beantragt der Kapitän einer Mannschaft die Auswechslung, hat er seinen Antrag dem Schiedsrichter durch signifikante Handzeichen oder durch Zuruf anzuzeigen. Sollte es zwischen der Beantragung einer Auswechslung und deren Genehmigung einen Ballwechsel geben, muss der Antrag auf Auswechslung wiederholt werden; ansonsten wird die Auswechslung nicht mehr als beantragt berücksichtigt.

4.4.1.2.: Beantragung und Genehmigung einer Mannschafts-Auszeit: Sollte der Schiedsrichter der Auffassung sein, dass die gegnerische Mannschaft durch den Zuruf eines Trainers oder Kapitäns "Mannschaftsauszeit" gestört wird, ist dies als unsportliches Verhalten gemäß Punkt 6.4. zu ahnden. Sollte es zwischen der Beantragung einer Auszeit und deren Genehmigung einen Ballwechsel geben, muss der Antrag auf Auszeit wiederholt werden; ansonsten wird die Auszeit nicht mehr als beantragt berücksichtigt.

4.4.1.3.: Die Mannschaftsauszeit beginnt nach Nennung des Namens der Mannschaft durch den Schiedsrichter. Dies bedeutet, dass von diesem Zeitpunkt an  
- die Dauer der Auszeit zu stoppen ist und  
- die Mannschaftsangehörigen die Betreuerzone verlassen dürfen.

4.4.1.4.: Anzahl von Mannschaftsangehörigen: Sollte einer der Mannschaftsangehörigen, die in der Auszeit das Spielfeld betreten, ein Ersatzspieler sein, braucht dieser keine Eye-Pads und Brille zu tragen.

5.1.2.: Die Strafwürfe werden außerhalb der reinen Spielzeit ausgeführt, gelten aber als ein Teil des gesamten Spieles.

5.1.3.: Unterbrechung eines Spieles: Während einer Spielunterbrechung dürfen die Spieler mit dem Ball keine Spielaktion ausführen, der Ball muss bei dem Spieler verbleiben, bei dem er sich zu Beginn der Unterbrechung befunden hat, außer wenn der Ball dem Schiedsrichter gegeben wird. Der Spieler darf den Ball aufnehmen, darf sich mit dem Ball in der Hand innerhalb seines Mannschaftsraumes bewegen, jedoch darf er mit dem Ball keine Spielaktion ausführen, z.B. ist es ihm verboten, den Ball einem Mitspieler zuzuspielen oder zu übergeben; dies hat einen Ballverlust zur Folge.

5.2.3.: Versäumnis der Auslosung: Dieser Penalty ist auszuführen, bevor der Schiedsrichter das eigentliche Spiel anpfeift. Auf diesen Penalty sind die Bestimmungen der Regel 6.3.3. (Penalty nach Beendigung der Spielzeit) sinngemäß anzuwenden, dies bedeutet, dass

- Regelverstöße aus dem Angriffsspiel nicht geahndet werden, der Wurf ist ungültig und nicht zu wiederholen;
- bei Regelverstößen in der Verteidigung der Penalty wiederholt wird, sofern kein Tor erzielt worden ist. Dieser Penalty-Wurf wegen Versäumnis der Auslosung hat auf die Regel "vierter Wurf" nicht angerechnet zu werden.

5.3.6.: Ruhender Ball (im Angriffsspiel): Kommt der Ball während des Angriffsspieles innerhalb des Mannschaftsraumes zum Stillstand, gleichgültig aus welchem Grund, wie z.B. wegen eines

- fehlerhaften Zuspieles;
- unkontrollierten Wurfes oder
- zu schwachen Wurfes, ist die 8-Sekundenregel anzuwenden.

Innerhalb dieser 8 Sekunden können die Spieler versuchen, den Ball unter Kontrolle zu bekommen, etc. Kommt der Ball auf dem Spielfeld außerhalb des Mannschaftsraumes der angreifenden Mannschaft zum Stillstand, gilt dies als Ballverlust.

5.3.7.: Wurf vor Freigabe des Spieles: Dieser Wurf ist als Wurf für den betreffenden Spieler zu protokollieren.

5.5.1.: Zuspiel des Balles: Unter Zuspiel des Balles innerhalb des Mannschaftsraumes ist ein Werfen oder Rollen des Balles zu einem anderen Spieler zu verstehen und dies auch mehrmals. Ein bloßes Fallenlassen des Balles auf den Boden oder ähnliche Aktionen, nur mit der Absicht, die gegnerische Mannschaft zu irritieren, gilt als unsportliches Verhalten und ist gemäß Regel 6.4. zu ahnden.

5.5.3.: Direktes Übergeben des Balles: Ein gleichzeitiges, zufälliges Berühren des Balles durch zwei Spieler gilt noch nicht als "direktes Übergeben des Balles".

6.2.4.: Ausführung eines Strafwurfes: Für den Strafwurf gelten die Regeln für Werfen wie z.B. Regeln 5.3., 5.5., 5.6.. Dies bedeutet, dass unter anderem

- der Ball nach dem Anpfiff innerhalb der Mannschaft zugespielt werden darf;
- der Vierte aufeinanderfolgende Wurf eines Spielers bestraft wird;
- die 8-Sekundenregel zu beachten ist.

6.3.4.3.: Penalty-Wurf: Für den Penalty-Wurf gelten die Regeln für Werfen, insbesondere Regeln 5.3. und 5.6.. Dies bedeutet, dass unter anderem

- der Vierte aufeinanderfolgende Wurf eines Spielers bestraft wird;
- die 8-Sekundenregel zu beachten ist;
- ein vorzeitiger Wurf zum Ballverlust führt.

6.4.3.: Sanktionen: 6.4.3.b) Ein Penalty wegen unsportlichen Verhaltens von Mannschaftsangehörigen wird immer als ein zusätzlicher Penalty gezählt.

## **Teil II: Beispiele**

In diesem Teil von Anhang V finden sich Fallbeispiele.

Markus Schenker  
Vorsitzender des Subkomitee Torball  
Salzburg, im Januar 2002

Verantwortlich für die Erstellung dieser Regeln:  
Dr. Max Ott - Mitglied im Subkomitee Torball