



Reglement für Zweier - Radball

Gültig ab 01. Januar 2025
Deutschsprachige Version

Übersetzungen der UCI-Reglement in verschiedenen Sprachen gelten nicht als offizielle Texte für welche die UCI verantwortlich ist. Im Falle einer allfälligen Unklarheit gilt die Originalversion der UCI.

Die Offizielle Version ist zu finden unter:

www.uci.ch -> REGULATIONS -> PART VIII: INDOOR CYCLING -> Version 27.09.2024

Inhalts-Verzeichnis

Kapitel VII	technische Bedingungen	Seite:
§1	Technische Voraussetzungen / Kampfgerichte	3
§2	Kampfgerichte	3
§3	Spielfeld / Spielfeldgrösse	4
§4	Spielfeldeinfassung / Bande	4
§5	Spielfeldmarkierungen / Zeichnung Spielfeld	4 - 5
§6	Tore, Zeichnung Radball-Tor	6
§7	Ball	7
§8	Sportbekleidung	7
§9	Radball-Räder	8 - 9
§10	Rad-Defekte / Radwechsel	9 - 10
§11	Spieleinteilung	10
§12	Altersklassen / Spieldauer / Nachspielzeit	10 - 11
Kapitel VIII	Spielregeln	
§1	Allgemeine Spielregeln	12 - 13
§2	Anspielrecht	13
§3	Spielbeginn	13
§4	Spielunterbrechung / Pfeifsignale / Neutralball	13 - 14
§5	Vorteilregel	14
§6	Torauslinienfahren / Spielberechtigung holen	14 - 15
§7	Torschlag	15
§8	Ausball	15 - 16
§9	Eckball	16 - 17
§10	Torverteidigung	17
§11	Strafraum	18
§12	Freischlag	18 - 19
§13	4-Meter Ball (Penalty)	19 - 21
§14	Pfeifsignale	21
§15	Reklamieren / Ungebührliches Benehmen / Grobe Unsportlichkeiten / Verwarnungen	21 - 22
§16	Verletzungen und Ausscheiden von Spielern oder Mannschaften	23 - 24
Kapitel IX	Ergebnis / Punktwertung / Einsprüche	
§1	Ergebnis	25
§2	Punktwertung	25
§3	Punktgleichheit / Entscheidungsspiele	25 - 27
§4	4-Meter - Schiessen	27
§5	Einsprüche / UCI-Reglement	27
Anhang 1	Handzeichen der Kommissäre	28
Kapitel X	Klassifizierung von Turnieren / UCI Rangliste	
§1	Klassifizierung von Turnieren	29
§2	UCI Ranglisten	29 - 30
Kapitel XI	Weltmeisterschaften	31 - 32

Kapitel VII, technische Bedingungen:

§1. Technische Voraussetzungen / Kampfgerichte:

8.7.001 Wettkampfarmt

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

Es spielen zwei Mannschaften mit je zwei Spielern gegeneinander.

§2 Kampfgerichte:

8.7.002 Für die Durchführung der Radball-Wettbewerbe müssen mindestens zwei Kommissäre mit gleichen Befugnissen auf dem Spielfeld sein. Dazu mindestens ein Zeitnehmer und ein Sekretär an der Jury.

(Artikel geändert auf den 01.01.2025)

8.7.003 Wenn kein Chief-Kommissär eingesetzt wurde, muss einer der Kommissäre als Chief-Kommissär bestimmt werden.

Er ist für die ordnungsgemäße Durchführung des gesamten Spieltages oder Turniers verantwortlich.

8.7.004 Der Kommissär ist für die reglementgemäße Durchführung des Spieles verantwortlich.

~~**8.7.005** Die Spielbeobachter haben die Aufgabe, die Spielhandlungen auf dem Spielfeld laufend zu verfolgen. Die Spielbeobachter sitzen auf Höhe der Torauslinie, diagonal gegenüber der Coaching-Zone (Betreuer). Kommissär und Spielbeobachter stellen die Kommunikation sicher und verwenden, wenn notwendig, dazu Handzeichen. Der Kommissär kann den Spielbeobachter befragen.~~

(Artikel gestrichen auf den 01.01.2025)

8.7.006 Der Zeitnehmer hat die Aufgabe, die Spielzeit festzuhalten, das Spiel bei Halbzeit und am Ende deutlich abzapfeifen **oder dies mittels eines lauten Tons (Horn) bekannt zu geben**, nach Angaben des Kommissärs die Zeit anzuhalten. Die Zeitangabe des Zeitnehmers ist entscheidend.

Er hat bei Halbzeit die Pausenzeit zu beobachten. Signal nach 1'45".

(Artikel geändert auf den 01.01.2025)

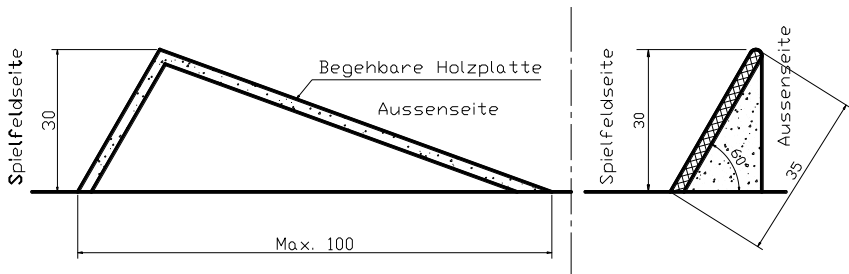
8.7.007 Der Sekretär notiert die erzielten Tore und führt die Ergebnislisten. Der Sekretär oder ein Sprecher gibt die Resultate und weitere Informationen bekannt.

§3 Spielfeld und Spielfeldgrösse:

- 8.7.008** Die Spielfeldgrösse für offizielle internationale Wettkämpfe muss 14 x 11 m betragen.
- 8.7.009** Abweichungen für nationale Veranstaltungen sind zulässig, jedoch darf das Mindestmass von 12 x 9 m nicht unterschritten werden.
- 8.7.010** Ausserhalb des Spielfeldes muss auf beiden Torseiten in deren ganzer Breite ein freier Raum von min. 0,60 m sein. (Mass zwischen der Torauslinie und der Bande)
- 8.7.011** Auf allen Seiten des Spielfeldes sollte min. 0,60 m freier Raum sein. Mass zwischen Bande und den Zuschauern oder einer Wand usw.

§4 Spielfeldeinfassung / Bande:

- 8.7.012** Die gesamte Spielfläche ist mit einer schrägen Bande aus Holz oder Kunststoff einzufassen.
- 8.7.013** Die Bande muss die folgenden Masse haben:
Höhe = 0,30 m
Winkel gegen aussen = 65° - 70 ° gegenüber dem Boden (siehe Zeichnung)
Die obere Kante muss abgerundet sein.

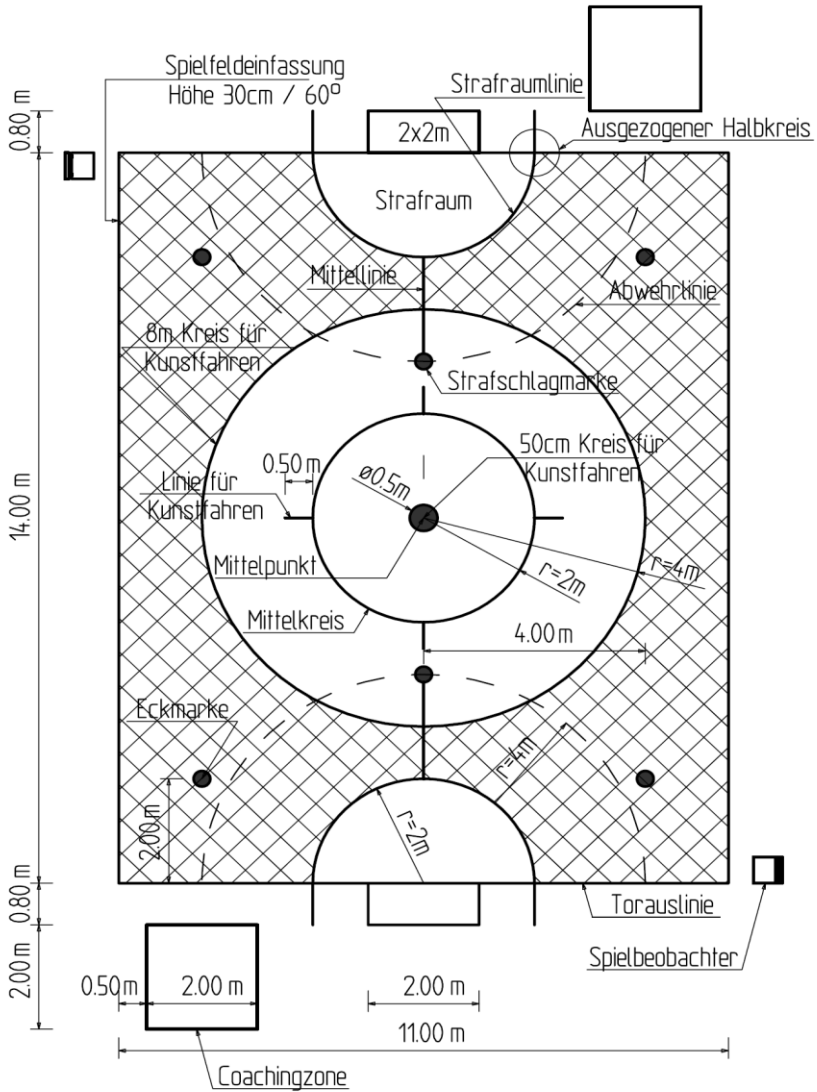


- 8.7.014** Die Bande darf nicht fest mit dem Boden verankert sein.
- 8.7.015** Die Bande kann mit Werbung versehen werden.

§5 Spielfeldmarkierungen:

- 8.7.016** Das Spielfeld muss entsprechend dem Reglement und dem nachstehenden Plan durch deutlich sichtbare Linien und Punkte markiert sein.
- 8.7.017** Die Linienbreite muss 3 - 5 cm betragen. Die Punkte müssen einen Durchmesser von etwa 10 - 15 cm haben.

8.7.018 Alle Masse sind Aussenmasse.

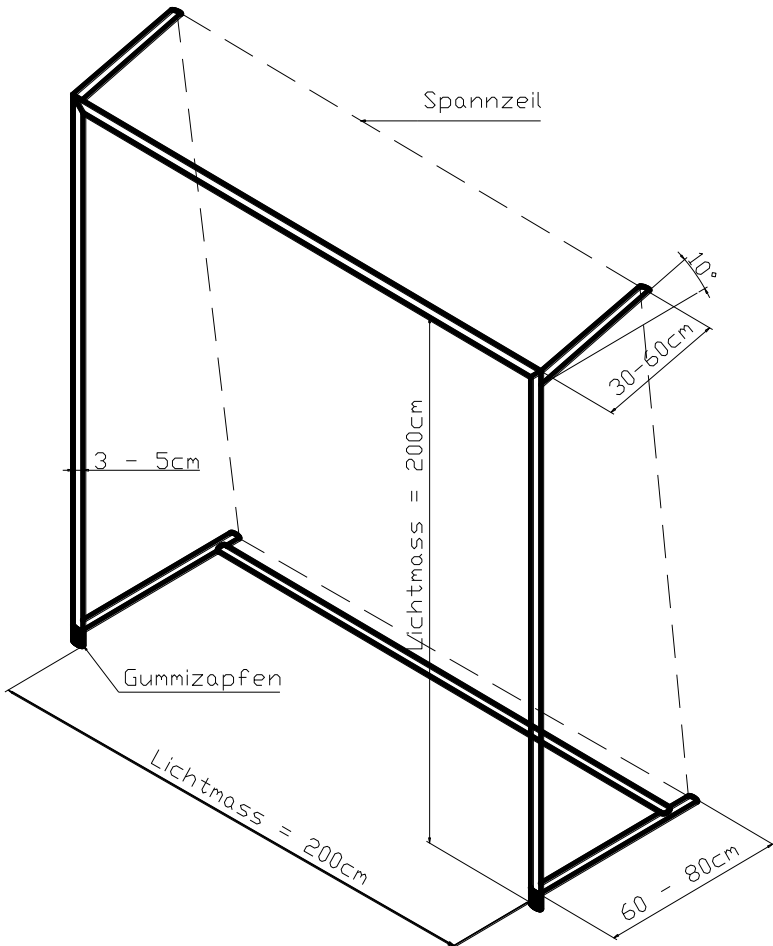


Der 8 Meter - und der 0,5 Meter-Kreis sind nur notwendig, wenn auch Kunstradsportwettbewerbe ausgetragen werden.

Auf der schraffierten Fläche ist Bodenwerbung gestattet, die Bodenbeschaffenheit muss aber gleich wie auf der übrigen Fläche sein.

§6 Tore:

- 8.7.019** Die Tore müssen die in der Zeichnung unten dargestellten Abmessungen und Konstruktionen beinhalten.
- 8.7.020** Die Tore sind mit einem Tornetz (kein Drahtgeflecht) zu versehen. Die Maschengröße muss so sein, dass der Ball gestoppt wird. Bei der Befestigung der Netze ist eine Verletzungsgefahr zu vermeiden. (Kabelbinder)
- 8.7.021** Die Tore dürfen am Boden nicht fest verankert werden.
- 8.7.022** Radball-Tor. Die Innenmasse müssen 2 x 2 Meter betragen. Der Durchmesser der Rohre muss zwischen 3 - 5 cm betragen. Die Befestigung des Netzes muss so ausgeführt sein, dass es zu keinen Verletzungen kommen kann. Die nachfolgende Skizze dient als Beispiel.



§7 Ball:

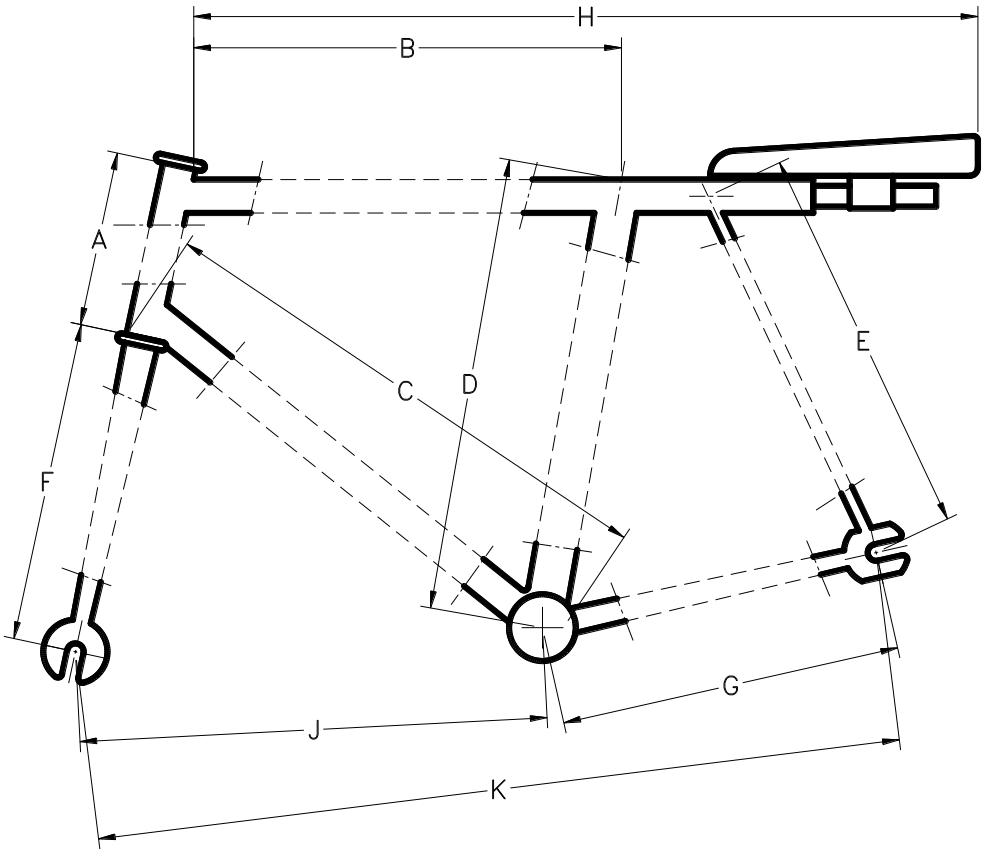
- 8.7.023** Die Radballoberfläche muss aus Stoff gefertigt sein und einen Durchmesser von 17 18 cm und volle Kugelform haben.
Das Gewicht muss mindestens 500 und maximal 600 Gramm betragen.
Ob ein Ball noch spielfähig ist, entscheidet der jeweilige Kommissär.

§8 Sportbekleidung:

- 8.7.024** Der Sportdress besteht aus einem Trikot, einer Turnhose oder Rennhose.
Das Trikot darf nicht lose über der Hose getragen werden (Unfallgefahr).
Ein einteiliger Rennsport-Anzug ist erlaubt.
Bei Träger-Rennhosen (Latzhosen) darf ein eng anliegendes Trikot darüber getragen werden.
Beide Spieler einer Mannschaft müssen den gleichen Sportdress tragen.
- 8.7.025** Es müssen Sportschuhe, getragen werden. Zusätzlich müssen Socken, Strümpfe oder Stulpen getragen werden, die unmittelbar bis zum Knie reichen.
- 8.7.026** Dabei sollten Sportschuhe, die die Knöchel schützen oder Knöchelprotektoren sowie Schienbeinschoner getragen werden.
- 8.7.027** Es dürfen Handschuhe, sowie Schweissbänder getragen werden, ebenso ist das Tragen eines Radhelmes erlaubt.
- 8.7.028** Es dürfen keine Gegenstände (z. B. Schmuck, Uhr, Piercing) getragen werden die zu einer Verletzung führen könnten. Piercings müssen abgeklebt werden.
- 8.7.029** Treten zwei Mannschaften in gleichfarbigen 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 0:5 Toren.
- 8.7.030** Werbung auf dem Sportdress ist gemäss den UCI-Reglements erlaubt.

§9 Radball – Räder:

8.7.031 Die Fahrräder müssen in ihrer Bauart den nachfolgenden Richtlinien und Massen entsprechen:



Dimensionen:	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

Für kleinere Radballräder können die Masse im Verhältnis zu den Laufrädern verkleinert werden.

Die Rahmenrohre können rund, 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 UCI genehmigt werden.

- 8.7.032** Tretlager: Der Abstand vom tiefsten Punkt des vorderen Kettenrades bis zum Boden, muss mindestens 220 mm +/- 2 mm betragen.
- 8.7.033** Kurbeln: Die Länge der Kurbeln von Mitte Tretlagerachse bis Mitte Pedalachse muss 135 - 170 mm messen.
- 8.7.034** 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.
- 8.7.035** 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 (Verlängerung des oberen Rahmenrohres) angebracht werden. Die Oberkante des Sattels darf zwischen 0 bis 100 mm über dem Rahmenrohr sein. Ohne Sattel darf nicht gespielt werden.
- 8.7.036** Pedale: Die Pedale müssen mit Gummi oder Kunststoff überzogen sein, die über das Metall hinausreichen.
- 8.7.037** Laufräder: Vorder- und Hinterrad müssen im Durchmesser gleich sein, keinesfalls grösser als 26 Zoll und nicht kleiner als 20 Zoll. Die Laufrad Durchmesser von Hinter- und Vorderrad dürfen entsprechend der DIN-Norm 7168 i.e. für 26" Laufräder + - 3mm voneinander abweichen. Es sind nur Speichenräder zulässig, keine Scheibenräder.
- 8.7.038** Übersetzung: Eine Kurbelumdrehung muss das Rad mindestens 2.00 m bis maximal 3.20 m fortbewegen.
- 8.7.039** 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.

§10 Defekte / Radwechsel:

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

Stellt der Kommissär fest, dass ein Fahrrad wegen eventueller Verletzungsgefahr ausgewechselt werden sollte, kann er den Wechsel des Rades anordnen, nachdem er zuvor die Zeit angehalten hat.

Der betroffene Spieler muss das Spiel jedoch sofort mit einem Ersatzrad fortsetzen. Es darf nicht gewartet werden, bis das defekte Rad wieder repariert ist.

- 8.7.041** Der Wechsel des Fahrrades muss ausserhalb des Spielfeldes an der eigenen Torauslinie (Coaching Zone) vorgenommen werden und darf den Gegner nicht behindern. Bei nicht Beachtung – Ermahnung, im Wiederholungsfall „Gelbe Karte“. Betreuer dürfen während der laufenden Spielzeit (das Spiel ist dabei nicht durch den Kommissär unterbrochen) das Spielfeld (über die Bande) nicht betreten bzw. nicht von aussen eingreifen. Geschieht dies trotzdem und wird dabei das Spiel beeinflusst, wird ihr Team mit einem 4-Meter Ball bestraft.

§11 Spieleinteilung:

- 8.7.042** Der Austragungsmodus sowie die Gruppeneinteilung ist vor Beginn der Veranstaltung allen Mannschaften bekannt zu geben.

§12 Altersklassen / Spieldauer / Nachspielzeit:

- 8.7.043** Es wird in den folgenden Altersklassen gespielt:

Schülerklasse	bis 10 Jahren	= U 11
Schülerklasse	bis 12 Jahren	= U 13
Schülerklasse	bis 14 Jahre	= U 15
Jugendklasse	bis 16 Jahre	= U 17
Juniorenklasse	bis 18 Jahre	= U 19
Eliteklasse	ab 19 Jahre	= Elite
Jungamateure	bis 22 Jahre	= U 23

Die Klasse bezieht sich auf den Jahrgang, d.h. in dem Jahr, in welchem ein Spieler z.Bsp. 18 Jahre alt wird, darf dieser das ganze Jahr in der Klasse U 19 spielen.

Die Altersklassen können von den Nationalverbänden weiter unterteilt oder bei kleiner Beteiligung zusammengefasst werden.

- 8.7.044** Die Spielzeiten betragen in den verschiedenen Altersklassen:

Elite / U23	2x7 Minuten
Junioren / U19	2x6 Minuten
U11/U13/U15/U17	2x5 Minuten

Die Spielzeiten können bei Turnieren oder Gruppenspielen bis auf 2x5 Minuten reduziert werden.

Die Spielzeiten verstehen sich immer mit zwei Halbzeiten und einem Seitenwechsel (zwei Minuten).

- 8.7.045** Die Spielzeiten der Entscheidungsspiele dauern jeweils eine Halbzeit (ohne Seitenwechsel) 1x7, 1x6, 1x5 Minuten (wie Normalspielzeit).

Ein Entscheidungsspiel wird mit einem Neutralball begonnen.

(Artikel geändert auf den 01.01.2025)

- 8.7.046** Die Zeit beim Seitenwechsel darf zwei Minuten nicht überschreiten. Verstösse hiergegen sind, nach zweimaliger Aufforderung, mit einer Verwarnung der betreffenden Mannschaft (beide Spieler) zu ahnden. Leisten die Spieler der

Aufforderung trotzdem keine Folge, wird eine zweite Verwarnung ausgesprochen und somit das Spiel abgebrochen.

8.7.047 Bei absichtlicher Spielzeitvergeudung, Spielpausen, an denen ein Spieler oder eine Mannschaft die Schuld trägt wird das Spiel unterbrochen. Der Kommissär gibt dem Zeitnehmer die nachzuspielende Zeit (mindestens 20 Sekunden) 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 angepiffen werden.)

8.7.048 ~~Ist das Spiel in der ersten Halbzeit zu früh oder zu spät abgepfiffen worden, muss die zweite Halbzeit entsprechend verlängert oder gekürzt werden.~~

Bei Meinungsverschiedenheit betreffend der richtigen 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 entscheidet der Kommissär nach Absprache mit dem Zeitnehmer.

Ist nach dem Abpfiff des Zeitnehmers noch ein Schlag nötig, wird dieser noch ausgeführt und danach das Spiel durch den Kommissär abgepfiffen.

(Artikel geändert auf den 01.01.2025)

Kapitel VIII, Spielregeln:

§1 Allgemeine Spielregeln:

8.8.001 Die Spielfeldmarkierungen sind neutral.

8.8.002 Die Spieler dürfen den Ball durch Schläge mit den Rädern ins gegnerische Tor treiben, eine Hand muss sich dabei am Lenker befinden und ein Fuss auf dem Pedal. Ist dies nicht der Fall, ist das erzielte Tor ungültig. In diesem Fall führt die Aktion auch zu keinem 4-Meter oder Eckball. Das Spiel muss dann mit einem Ausball von der rechten Eckmarkierung fortgesetzt werden.

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

8.8.003 Das Behindern des Gegners (absichtliches Anfahren, Stossen, Festhalten oder Anfassen), das Stützen an den Torpfosten oder eine 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 bestraft.

Bewegt sich ein Spieler der angreifenden Mannschaft, ohne den Ball zu besitzen, aktiv in den direkten Weg des Verteidigers, der in Richtung Ball fährt und behindert diesen dadurch, liegt ein Sperren vor, dass zu einem Freischlag führt.

8.8.004 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.

8.8.005 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.

(Artikel geändert auf den 01.01.2025)

8.8.006 Verfängt sich der Ball im Rad oder am Körper eines Spielers, ist auf Neutralball zu entscheiden.

8.8.007 Unstatthaft ist das Abspringen vom Rad, um auf diese Weise einen unerreichbaren Ball abzufangen. Dieser Regelverstoss wird im Wiederholungsfalle mit einer Verwarnung bestraft.

8.8.008 Coaching Zone: Nur zwei verantwortliche Mannschaftsbetreuer dürfen während der laufenden Spielzeit ausserhalb der Spielfeldeinfassung in der Coaching Zone (Skizze Seite 5) auf den Stühlen sitzen.

8.8.009 Spielverzögerung: Stellt der Kommissär fest, dass eine Mannschaft versucht, das Spiel durch Ballhalten zu verzögern, signalisiert er durch Handzeichen (siehe Bild 4, Seite 28) so lange es die Spielsituation erfordert und der Spielaufforderung „Play“ oder „spielen“, dass er die Spielverzögerung in ca. 20 Sekunden ahnden wird. Spielt die Mannschaft jedoch so weiter, ohne einen Abschlussversuch zu unternehmen, liegt ein Regelverstoss vor, der mit einem Freischlag vom Mittelpunkt geahndet wird.

§2 Anspielrecht:

8.8.010 Vor Beginn eines Spieles wird durch den Kommissär das Anspielrecht ausgelost. Der Gewinnende hat in der ersten Halbzeit Anspiel. Nach dem Seitenwechsel in der zweiten Halbzeit hat die andere Mannschaft Anspiel.

Nach einem Tor hat immer die Mannschaft Anspiel, die das Tor erhalten hat.

§3 Spielbeginn:

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

8.8.012 Bei Spielbeginn in der ersten und zweiten Halbzeit, sowie nach einem Tor können sich die Spieler im ganzen Spielfeld aufhalten, ausser im gegnerischen Strafraum und im Mittelkreis.

8.8.013 Nach dem Anpfiff dürfen die angreifenden Spieler in den Mittelkreis zum Ball fahren und anspielen. Der Ball kann vom Anspielenden mehrmals berührt werden.

Der Verteidiger darf den Mittelkreis erst befahren, wenn der Ball vom Angreifer berührt wurde.

8.8.013 Befindet sich beim Anspiel (Zeitpunkt der Ballberührung) ein Spieler der Gegenpartei im Mittelkreis, so führt dies zu einem Freischlag auf der Stelle des Mittelkreises, die dem gegnerischen Tor am nächsten liegt. Der Kommissär hat aber die Möglichkeit, "Vorteil" laufen zu lassen, wenn die anspielende Mannschaft ihr Angriffsspiel ungehindert fortsetzen kann.

§4 Spielunterbrechung / Pfeifsignale / Neutralball:

8.8.015 Spielbeginn und Spielunterbrechung werden durch einen Pfiff, ein Tor durch einen gedehnten Pfiff des Kommissärs angezeigt.

Halbzeit und Spielende werden durch ein Signal des Zeitnehmers angezeigt.

Der Kommissär pfeift als Bestätigung bei Halbzeit und Ende das Spiel noch mit zwei gedehnten Pfiffen ab. Entscheidend für das Spielende ist aber der Beginn des Schlussignals des Zeitnehmers.

8.8.016 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, dies erfolgt durch Handzeichen (Bild 6, Seite 28) und ein klares Pfeifsignal.

- wenn den Spielern, dem Kampfgericht oder anderen Personen etwas mitgeteilt werden muss.
- wenn das Resultat oder die Zeit nicht klar ist.
- wenn ein Spieler verletzt ist oder eine Verletzung vermutet wird.
- bei Verwarnungen.
- bei Ausschlüssen.
- wenn das Spielfeld nicht mehr in Ordnung ist.

8.8.017 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.

8.8.018 Wenn das Spiel aus irgendeinem 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 der Kommissär auf "Neutralball" entscheiden.

Wenn der Ball von der Gebäudedecke oder herabhängenden Teilen, wie Beleuchtungskörper usw. abprallt, gibt es ebenfalls einen "Neutralball".

Der Neutralball wird in jedem Fall ab dem Mittelpunkt ausgetragen.

Die Spieler müssen sich ausserhalb des Mittelkreises aufstellen und dürfen erst nach dem Anpfiff an den Ball fahren. Der Ball kann nach dem Anspiel mehrmals berührt werden.

§5 Vorteilregel:

8.8.019 Da ein gegen die Regeln verstossender Spieler niemals einen Vorteil aus seinem Verstoss haben darf, kann der Kommissär die Unterbrechung unterlassen, wenn trotz des Regelverstosses die Gegenmannschaft klar im Vorteil bleibt oder kommt. Wenn ein Vorteil erkannt wird, hat der Kommissär dies durch Handzeichen (siehe Bild 2, Seite 28) und der Aufforderung „go on“ oder „Vorteil“ anzuzeigen.

Ein gegebener Vorteil kann innerhalb derselben Spielsituation zurückgenommen werden.

§6 Torauslinienfahren / Spielberechtigung holen:

8.8.020 Ist ein Spieler während der Dauer des Spieles (abgesehen von Spielunterbrechungen oder Halbzeitpause) gestürzt, berührt er den Boden, stützt er sich auf einen Spieler, gegen eine Wand, auf die Spielfeldeinfassung, auf den Ball oder gegen das Tor, so ist er von dem Moment an nicht mehr spielberechtigt.

- 8.8.021** Um die Spielberechtigung wieder zu erlangen, muss der betreffende Spieler sofort hinter seine Torauslinie fahren oder laufen und auf der gleichen Seite wieder ins Spielfeld zurückfahren. Dabei muss er mit einem Rad die Torauslinie ausserhalb des Strafraumes überfahren, damit er wieder spielberechtigt ist.
- 8.8.022** Stört ein abgekommener Spieler die Spielentwicklung durch 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.
- 8.8.023** Hat ein im Strafraum befindlicher Spieler den Boden berührt oder sich an den Torpfosten gestützt, so muss er sofort den Strafraum verlassen und hinter die Torauslinie fahren oder laufen, bevor er wieder spielberechtigt ist.
Derselbe muss dabei mit der Auflagefläche beider Räder den Strafraum verlassen und ist erst wieder spielberechtigt, wenn er die Torauslinie ausserhalb des Strafraumes mit einer Auflagefläche eines Rades überquert.
- 8.8.024** Bleibt ein nicht spielberechtigter Torverteidiger im Strafraum, so ist ein 4-Meter Ball zu geben, wenn dieser oder sein Fahrrad den Ball berührt oder den Gegner behindert.
- 8.8.025** Verstösse beim Torauslinien fahren sind im Spielfeld mit Freischlag, im Strafraum mit 4-Meter Ball zu ahnden.

§7 Torschlag:

- 8.8.026** 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, Seite 28).
Das Tor ist auch gültig, wenn der schlagende Spieler nach der Schussabgabe stürzt.
- 8.8.027** 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.
- 8.8.028** Ein Schlag oder Ablenken des Balles ins eigene Tor zählt immer zugunsten des Gegners.
- 8.8.029** Nach einem ungültigen oder aberkannten Tor ist der Ball auf die rechte Abschlagmarke zu legen und wird von dort weitergespielt. (Bild 5, Seite 28)

§8 Ausball:

- 8.8.030** 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 Meter von der Spielfeldeinfassung entfernt vom Kommissär wieder ins Spielfeld gesetzt. Anspiel hat die Mannschaft, die den Ausball nicht verursachte. Die Gegner müssen mind. 2 Meter vom Ball weg sein, wenn ohne Anpfiff des Kommissärs weitergespielt wird. Ist der Gegner beim Anspiel näher als 2 Meter am Ball, gibt es einen Freischlag gegen ihn.

8.8.031 Wird der Ball von der angreifenden Mannschaft über die Torauslinie (ausserhalb des Tores) befördert, muss der Kommissär das Spiel abpfeifen und den Ball auf die Abschlagmarke auf der Seite legen, auf der er ins "Aus" ging. Anschlag hat die torverteidigende Mannschaft.

8.8.032 Ein Ausball kann vom Anspielenden mehrmals berührt werden.

8.8.033 Ein Ausball, ob auf der Längsseite oder neben dem Tor erfolgt, wird nach Ablauf der Spielzeit nicht mehr ausgeführt.

§9 Eckball:

8.8.034 Wird der Ball von einem Spieler, dessen Körper oder Rad über die eigene Torauslinie (ausserhalb des Tores) befördert, muss der Kommissär das Spiel abpfeifen und den Ball auf der entsprechenden Seite auf die Eckballmarke legen.

Ein Eckball ist vom Kommissär anzupfeifen, wenn sich die Spieler richtig aufgestellt haben.

8.8.035 Bei Ausführung eines Eckballes hat sich der Tor verteidigende Spieler (Torhüter) mit beiden Rädern innerhalb seines Strafraumes aufzustellen und sein Partner (Feldspieler) muss hinter die Mittellinie, auf die der betreffenden Eckballmarke abgekehrten Seite. Ausserhalb der gestrichelten Abwehrlinie gilt für ihn der Abstand von 4 Meter zum Ball. Erst nach erfolgtem Eckschlag darf er die Mittellinie überfahren bzw. darf der Torverteidiger den Strafraum verlassen.

Der Ball gilt als angeschlagen, wenn er nach dem Pfiff vom Anschlagenden berührt wurde.

Der zweite Spieler der Eckball schlagenden Mannschaft darf sich weder im gegnerischen Strafraum noch auf der dem Eckball gegenüberliegenden Spielhälfte innerhalb der gegnerischen Abwehrlinie aufhalten.

Die Mittellinie zwischen 4-Meter Marke und Strafraummitte wird als gedachte "Mauer" auch im Strafraum weitergeführt.

Dies bedeutet, dass diese "Mauer" weder vom Angreifer noch vom Verteidiger vor dem Anspiel des Eckballes überragt werden darf. Nicht die Auflagefläche des Rades ist massgebend, sondern der vorderste Teil des Rades oder Körpers darf diese "Mauer" weder am Boden noch in der Luft überragen.

8.8.036 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.

- 8.8.037** Ein Eckball muss auch dann noch gespielt werden, wenn vor Ausführung desselben die Spielzeit (bei Halbzeit oder Spielende) abgelaufen ist. Zu einem Tor kann ein nach abgelaufener Spielzeit geschlagener Eckball nur dann führen, wenn der Ball durch den Eckballschatz direkt oder infolge Abwehrfehler des Torverteidigers ins Tor geht. Die beiden anderen Spieler dürfen bei der Ausführung, nach der abgelaufenen Spielzeit, nicht eingreifen, auch nicht täuschend.
- 8.8.038** Ein nach der regulären Spielzeit ausgeführter und vorschriftsmässig abgewehrter Eckball, welcher über die Torauslinie geht, ergibt keinen weiteren Eckball. Für regelwidrige Abwehr ist 4-Meter Ball zu verhängen und auszuführen.

§10 Torverteidigung:

- 8.8.039** Alle Regelverstösse des Torverteidigers innerhalb des Strafraumes müssen mit einem 4-Meter Ball geahndet werden.
- 8.8.040** Die Torhüter Funktion kann abwechselnd von beiden Spielern ausgeübt werden. Befindet sich der Tor verteidigende Spieler (Torhüter) im Strafraum so darf die Abwehr nur erfolgen, wenn beide Füsse auf den Pedalen sind. Befindet er sich zusätzlich mit Vorder- und Hinterrad im Strafraum, so darf er auch die Hände zur Abwehr benutzen.
- 8.8.041** Ein vom Torverteidiger gefangener Ball darf nicht über die gestrichelte Abwehrlinie hinausgeworfen werden und muss den Boden innerhalb von 3 Sekunden wieder berühren.
- Er darf auch nicht dem Mitspieler ausserhalb der Abwehrlinie zugeworfen werden, z.B. auf den Kopf, den Körper oder das Rad.
- Fällt ein abgefangener Ball regulär vor der Abwehrlinie auf den Boden und rollt anschliessend über diese, liegt kein Regelverstoss vor.
- 8.8.042** Das Abschlagen (Abklatschen) des Balles mit den Händen (auch Doppelschatz) über die Abwehrlinie hinaus ist erlaubt, wenn er nicht zuerst mit einer oder mit beiden Händen gehalten worden ist.
- 8.8.043** Ein durch Hände abgewehrter Ball, der nach dem Berühren des Bodens, gleich ob innerhalb oder ausserhalb der Abwehrlinie, weiterrollt, kann nur zu einem Tor führen, wenn er reglements-gemäss abgewehrt wurde und noch von einem anderen Spieler berührt wurde. Also kann es nie ein direktes Handtor geben, ausser einem Eigentor bei fehlerhafter Abwehr des Torverteidigers.
- 8.8.044** 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 abgeworfen oder gespielt werden.

§11 Strafraum:

8.8.045 Es darf sich während des Spiels immer nur ein Spieler der gleichen Mannschaft als Torverteidiger im Strafraum aufhalten.

Ein Spieler befindet sich im Strafraum, sobald ein Teil seines Rades oder Körpers innerhalb des Strafraumes den Boden berührt.

8.8.046 Von der angreifenden Mannschaft darf während des Spieles ebenfalls immer nur ein Spieler in den gegnerischen Strafraum fahren und dies nur dann, wenn sich der Ball bereits im gegnerischen Strafraum befindet.

Ein Spieler befindet sich im gegnerischen Strafraum, sobald ein Teil seines Rades oder Körpers den Boden berührt.

Fischt ein Spieler einen im Strafraum am Boden liegenden Ball heraus, so stellt er eine Berührung des Strafraumes her.

Die verlängerte Strafraumlinie (ausgezogener Halbkreis) gehört nicht zum Strafraum.

8.8.047 Wird der Ball aus dem Strafraum herausgeschlagen, wodurch ein angreifender Spieler sich ohne Ball im Strafraum befindet, so liegt dann kein Regelverstoss vor, solange der Ball vom Tor weggrollt und der Torhüter vom Angreifer in keiner Weise behindert wird.

Sollte einer der angreifenden Spieler an den Ball kommen, besteht kein Vorteil und es ist auf "ohne Ball" zu entscheiden.

Der betreffende Spieler im Strafraum ist erst wieder spielberechtigt, wenn er sich ganz ausserhalb des Strafraumes befindet.

8.8.048 Wird vom Kommissär ein Regelverstoss erkannt, so ist dieser Verstoss mit einem Freischiag von der Mitte des Strafraums, beim Beginn der Mittellinie, zu ahnden. („ohne Ball“ im Strafraum).

8.8.049 Befinden sich beide Spieler der angreifenden Mannschaft im gegnerischen Strafraum, auch wenn der Ball darin liegt, ist ebenfalls auf Freischiag von der Strafraumlinie zu erkennen. Der Ball wird nach dem Anpfiff des Kommissärs von einem Spieler der Tor verteidigenden Mannschaft angeschlagen. Der Ball darf vom Anspielenden nur einmal berührt werden.

8.8.050 Dabei gehört der Torraum ebenfalls zum Strafraum.

§12 Freischiag:

8.8.051 Der Freischiag 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, mindestens 1 Meter Abstand von der Bande.

Nachdem sich die Spieler der Mannschaft, die den Regelverstoss begangen hat, auf mindestens 4 Meter vom Ball entfernt haben, wird der Ball nach dem Anpfiff des Kommissärs von der gegnerischen Mannschaft angeschlagen.

Ein Regelverstoss liegt auch dann vor, wenn der Abstand nicht eingehalten wurde, unerheblich davon, ob der Gegner den Ball berührt hat oder nicht.

Bis zum erfolgten Anschlag, d.h. bis der Ball vom Angreifenden berührt wurde, muss die Distanz von 4 Meter eingehalten werden.

Ist der Freischlag weniger als 4 Meter vom Torhüter entfernt, hat das Abwehren des Balles so zu erfolgen, dass sich der Torverteidiger vor dem Anpfiff, im Strafraum, parallel zur Torlinie, maximal 15 cm davor aufstellt. Diese Position darf er erst verlassen, wenn der Ball angeschlagen worden ist.

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.

8.8.052 Ein Freischlag muss auch dann noch ausgeführt werden, wenn die reguläre Spielzeit abgelaufen ist (Halbzeit oder Spielende). Es gibt noch "einen Schlag".

Zu einem Tor kann ein nach Ablauf der regulären Spielzeit geschlagener Ball jedoch nur dann führen, wenn der Ball durch direkten Schuss oder Abwehrfehler ins Tor geht.

Ein nach der Spielzeit ausgeführter Freischlag, welcher korrekt abgewehrt über die Torauslinie geht, ergibt keinen Eckball mehr.

Die beiden nicht beteiligten Spieler dürfen nicht eingreifen, auch nicht täuschend. Für regelwidrige Abwehr des Torverteidigers ist ein 4-Meter Ball zu verhängen.

§13 4-Meter Ball (Penalty):

8.8.053 Der 4-Meter Ball ist die Strafe für Regelverstösse, die im eigenen Strafraum begangen worden sind.

Ein Spieler befindet sich im Strafraum, sobald er mit einem Teil des Rades oder Körpers den Boden im Strafraum berührt. Auch wenn er während einer Berührung des Strafraumes einen Regelverstoss ausserhalb des Strafraumes begeht, gibt es einen 4-Meter Ball.

Folgende Regelverstösse ausserhalb des eigenen Strafraumes führen zu einem 4-Meter:

- A. Wenn ein Spieler einen Gegenspieler durch einen rücksichtslosen Regelverstoss, ohne die Möglichkeit, den Ball zu spielen, foult, um dadurch einen möglichen Torerfolg zu verhindern. (zB: Foulspiel am nichtball-führenden Spieler)
- B. Wenn ein nicht mehr spielberechtigter Spieler bewusst den „sicheren Stand“ verlässt und einen Gegenspieler oder den Ball durch gehen, laufen, springen oder fahren behindert oder zurückhält. Das gleiche gilt bei einem Regelverstoss mit dem Rad.
- C. Absichtliches Handspiel ausserhalb des Strafraums.

- D. Absichtliches wegziehen oder verschieben des Tores durch Spieler oder Betreuer.
- E. Wenn sich ein Spieler vom Rad trennt und absichtlich den Ball festhält, abwehrt oder den Gegner behindert.
- F. Wenn ein Spieler einschussbereit vor dem leeren gegnerischen Tor gefoult wird.

8.8.054 Beim 4-Meter Ball haben sich ausser dem Torverteidiger und dem Schiessenden alle Spieler hinter der 4-Meter Ballmarke aufzuhalten. Nach Anpfiff muss der Ball direkt auf das Tor geschossen werden. Die beiden unbeteiligten Spieler dürfen hierbei in keiner Weise, störend oder täuschend beteiligt sein.

Der Gegenspieler muss einen Abstand von 4 Meter zum 4-Meter Punkt einhalten und darf sich nur auf der gegenüberliegenden Spielfeldseite zur Anfahrsstrecke des Schützen aufhalten. Die beiden nicht beteiligten Spieler dürfen erst nach dem Berühren des Balles wieder ins Spiel eingreifen.

Begeht der zweite abwehrende Spieler einen Verstoss gegen diese Regeln, wird eine Wiederholung des 4-Meter Balls ausgesprochen.

Begeht der zweite Spieler der 4-Meter Ball ausführenden Mannschaft einen Regelverstoss, wird ein Freischlag gegen ihn ausgesprochen.

8.8.055 Ein 4-Meter Ball darf nur einmal angeschlagen werden und muss direkt aufs Tor geschlagen werden.

Das Vorbeifahren und Abstoppen beim Anfahren zum 4-Meter Punkt ist nicht erlaubt. Verstösse werden mit einem Freischlag geahndet.

Das Zurückprallen des Balles vom Torgehäuse berechtigt nicht zu einem zweiten Schlag.

8.8.056 Das Abwehren des 4-Meter Balls hat so zu erfolgen, dass sich der Torverteidiger vor dem Anpfiff mit dem Vorder- und Hinterrad unmittelbar neben der Torlinie, maximal 15 cm davor, parallel zu dieser, aufstellt. Diese Position darf er erst verlassen, wenn der 4-Meter Ball angeschlagen worden ist.

Bei einem Verstoss hiergegen muss der 4-Meter Ball wiederholt werden.

8.8.057 Ein 4m Ball muss auch noch ausgeführt werden, wenn die Spielzeit bei Halbzeit oder Spielende abgelaufen ist. Kommt der Schlusspfiff vor der Ausführung des 4-Meter Balls, muss der Kommissär diesen 4-Meter Ball noch anpfeifen, wenn der Torhüter bereit ist. Kommt der Schlusspfiff im Moment, da der Ball im Flug ist, aber die Torlinie noch nicht überschritten hat, ist es kein Tor und der 4-Meter Ball wird nicht mehr wiederholt.

Kommt es noch zu einem 4-Meter Ball nach der abgelaufenen Zeit, kann dieser nur zu einem Tor führen, wenn der Ball ohne Beeinflussung durch die nicht am 4-Meter Ball beteiligten Spieler ins Tor geht. Als am 4-Meter Ball beteiligt gelten nur der 4-Meter 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 4-Meter Ball, welcher über die Torauslinie geht, ergibt keinen Eckball mehr.

Bei regelwidriger Abwehr ist der 4-Meter Ball, falls kein Tor erzielt wurde, zu wiederholen.

Bei nicht korrektem Ausüben des 4-Meter Balls, z.B. Abstoppen usw. bei einem nach der abgelaufenen Zeit ausgeführten 4-Meter Ball gibt es keine weitere Sanktion gegen den 4-Meter Ball-Ausführenden. Der 4-Meter Ball wird somit nicht mehr ausgeführt, das Spiel ist zu Ende.

§14 Pfeifsignale:

8.8.058 Spielbeginn, Eckball, 4-Meter Ball, Freischlag oder Neutralball werden auf Pfiff angeschlagen.

Ein Eckball, 4-Meter Ball oder Freischlag darf nur einmal angeschlagen werden. Vor der nächsten Ballberührung muss der Ball einen anderen Spieler oder dessen Rad berührt haben.

Nach dem Anschlag sind alle anderen Spieler wieder berechtigt, in das Spiel einzugreifen.

8.8.059 Werden Schläge, die nur auf Pfiff angeschlagen werden dürfen, vor dem Pfiff ausgeführt, so müssen diese wiederholt werden.

8.8.060 Bei einem Ausball auf der Längsseite oder der verlängerten Torauslinie wird das Spiel abgepfiffen. Der Ball muss vom Kommissär sofort gesetzt werden und ist ohne Anpfiff wieder spielbar.

Die Freigabe ist nicht abhängig von der Torsicherung, er kann also sofort gespielt werden.

8.8.061 Bei allen Regelverstößen hat der Kommissär deutlich anzuzeigen, gegen wen der Freischlag oder 4-Meter Ball verhängt wurde.

Die klare und sofortige Anzeige durch Armhaltung hat auch bei Aus- und Eckbällen zu erfolgen.

8.8.062 Freischlag, 4-Meter Ball, Eckball und Neutralball sind anzupfeifen, sobald die Spieler den vorgeschriebenen Abstand eingenommen haben.

§15 Reklamieren / Ungebührliches Benehmen / Grobe Unsportlichkeiten / Verwarnungen:

8.8.063 Bei ungebührlichem Benehmen eines Spielers oder einer Mannschaft sind diese durch den Kommissär zu ermahnen oder zu verwarnen (Gelbe Karte).

Ungebührliches Benehmen liegt vor:

- wenn seitens der Spieler eine Kommissär Entscheidung wiederholt kritisiert wird.
- Auseinandersetzungen mit dem Partner, Gegner, 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.

8.8.064 Wird ein Spiel von Betreuern einer spielenden Mannschaft in irgendeiner Weise wiederholt zu dem Zweck gestört, dass hierdurch diese Mannschaft einen Vorteil oder der Gegner einen Nachteil erleidet oder wird der Kommissär wiederholt abfällig kritisiert, hat der Kommissär das Recht, das Spiel abzupfeifen, die Zeit stoppen zu lassen und die Beteiligten zu verwarnen.

Der Kommissär hat die Möglichkeit, den oder die Betreuer mit einer roten Karte zu bestrafen. (Rote Karte= Hallenverweis für dieses Spiel)

8.8.065 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.

Der Grund der Verwarnung und den verwarneten Spieler muss der Kommissär dem Kampfgericht melden.

Vom Kampfgericht muss die Verwarnung und die noch zu spielende Zeit laut bekannt gegeben werden. Bei elektronischer Zeitanzeige kann auf eine Zeitanzeige verzichtet werden. Danach ist das Spiel wieder anzupfeifen.

8.8.066 Gibt das Verhalten eines Spielers im Verlaufe eines Spieles Veranlassung zu einer zweiten Verwarnung, so ist er zuerst mit der "Gelben Karte" zu verwarnen. Anschliessend an die "Gelbe" ist ihm die "Rote Karte" zu zeigen, mit der er des Feldes verwiesen wird.

Das Spiel wird für die betreffende Mannschaft mit 0:5 Toren gewertet, sofern das Resultat zu diesem Zeitpunkt nicht bereits besser für den Gegner stand.

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

Grobe Unsportlichkeit liegt z.B. vor:

- wenn ein Spieler ein Foulspiel, ohne Aussicht auf den Ball, mit übertriebener Härte begeht und damit willentlich eine Verletzung des Gegenspielers in Kauf nimmt.
- Tätlichkeiten gegenüber Spieler, Funktionäre oder Zuschauer.
- der Kommissär beleidigt wird.
- werfen oder Schlagen des Balles gegen den Kommissär.
- absichtliches Anfahren oder Anrempeln des Kommissärs.

Das abgebrochene Spiel wird für die betroffene Mannschaft mit 0:5 Toren gewertet, wenn nicht das Resultat zu diesem Zeitpunkt schon günstiger für den Gegner lautete.

8.8.068 Eine Verwarnung ist immer mit einer gelben Karte zu ahnden.

§16 Verletzungen und Ausscheiden von Spielern oder Mannschaften:

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

- 8.8.070** Grundsätzlich gilt jedes Spiel für eine Mannschaft, welche beim Anpfiff desselben nicht mit beiden Spielern auf dem Spielfeld ist, als mit 0:5 Toren verloren.
- 8.8.071** Es ist jedoch dem Kampfgericht gestattet, bei der Spielfolge Rücksicht auf Mannschaften zu nehmen, welche ohne eigenes Verschulden nicht pünktlich am Start sind.
- 8.8.072** 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 0:5 Toren verloren.
- 8.8.073** Scheidet eine Mannschaft wegen Nichtantreten aus dem Turnier/Spieltag aus, zählen alle Spiele dieser Mannschaft für die Gegner mit 5:0 Toren als gewonnen.
- 8.8.074** Bei Feldverweis gem. Artikel 8.2.066 (gelbrote Karte) kann der betreffende Spieler im nächsten Spiel wieder eingesetzt werden.
- 8.8.075** Bei Ausschluss eines Spielers gem. Artikel 8.8.067 (direkte rote Karte) erfolgt automatisch eine Sperre für die nächsten zwei Spiele des 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 im nächsten Spiel ein berechtigter Ersatzspieler eingesetzt werden.
- 8.8.076** Bei Ausschluss beider Spieler einer Mannschaft aus dem Turnier gemäss Artikel 8.2.068 werden alle Spiele dieser Mannschaft annulliert. Die Mannschaft hat keinen Anspruch auf Rang und Preis.
- 8.8.077** Bei Ausschluss beider Spieler einer Mannschaft an einem Spieltag einer laufenden Meisterschaftsrunde oder Punktspielrunde gemäss Artikel 8.2.068 werden die bereits ausgetragenen Spiele nach dem Ergebnis gewertet. Die restlichen Spiele werden für die betroffene Mannschaft mit 0:5 Toren gewertet.
- 8.8.078** Scheidet eine Mannschaft wegen Verletzung, Erkrankung oder mangels eines Ersatzspielers aus dem Turnier aus, sind alle durchgeführten Spiele dieser Mannschaft nach dem erzielten Resultat, die ausgefallenen Spiele mit 0:5 Niederlagen zu werten.
- 8.8.079** Vorgehen bei Verletzungen:
Wenn ein Spieler eine Verletzung durch Arm hochhalten anzeigt, kann der Kommissär das Spiel unterbrechen.
Erkennt dieser die Verletzung nicht eindeutig, kann er durch hochhalten des Armes anzeigen, dass er das Zeichen des Spielers wahrgenommen hat, muss aber nicht zwingend das Spiel unterbrechen. Der Kommissär muss beurteilen, inwieweit die

angezeigte Verletzung nicht nur vorgetäuscht ist, z.B. wenn ein Raddefekt beim Spieler vorliegt. In diesem Fall wird das Spiel nicht unterbrochen.

Vermutet der Kommissär eine Verletzung, unterbricht er das Spiel, lässt die Zeit anhalten, gibt einem Betreuer und/oder Arzt das Zeichen, dass diese jetzt die Spielfläche betreten dürfen.

Es dürfen immer nur ein Betreuer und der Arzt sowie Sanitäter die Spielfläche betreten.

Betreten der Betreuer oder der Arzt die Spielfläche bevor der Kommissär das Zeichen dazu gab, wird ihr Team mit einem 4-Meter bestraft.

Während verletzungsbedingten Unterbrechungen können die Räder ausgetauscht und hinter der Bande (Coaching Zone) repariert werden

~~Die Spielbeobachter (Kommissäre an der Torlinie) haben diese Vorgänge genau zu verfolgen, um etwaige Unregelmässigkeiten anzuzeigen oder klären zu können.~~

(Artikel geändert auf den 01.01.2025)

8.8.080 Sollte die Verletzung so schwerwiegend sein, dass der Spieler die Spielfläche verlassen muss, so hat sich ein Ersatzspieler bereit zu halten. Das Spiel muss nach der maximal erlaubten Unterbrechungszeit (5 Minuten) mit dem Ersatzspieler fortgesetzt werden. In besonderen Fällen kann der Kommissär die Unterbrechungszeit auf 10 Minuten verlängern.

Der verletzte Spieler kann jedoch, nach Mitteilung an den Kommissär oder Chief-Kommissär, in den weiteren Spielen wieder eingesetzt werden. Wird für den gleichen Spieler zum zweiten Mal ein Ersatzspieler eingesetzt, dann kann der Verletzte nachher nicht mehr eingesetzt werden.

Ein Stammspieler dieser Mannschaft muss immer im Spiel bleiben.

Keiner der anderen Spieler darf die Spielfläche während der verletzungsbedingten Unterbrechung verlassen.

Die Betreuer der gegnerischen Mannschaft dürfen während der verletzungsbedingten Unterbrechung die Spielfläche nicht betreten, sondern müssen hinter der Bande (Coaching Zone) bleiben.

Kapitel IX, Ergebnis / Punktwertung / Einsprüche:

§1 Ergebnis:

- 8.9.001** Jeder gültige Schlag in das Tor wird als erzielt Tor gezählt.
- 8.9.002** Nach jedem gültigen Torschlag, sowie bei Halbzeit und bei Spielende, ist der Spielstand laut bekannt zu geben.
- 8.9.003** Die erzielten gültigen Tore sind vom Schriffführer des Kampfgerichts fortlaufend schriftlich festzuhalten.
Auf einer Anzeigetafel sollte der aktuelle Spielstand den Spielern und den Zuschauern angezeigt werden.
- 8.9.004** Sieger eines Spieles ist die Mannschaft, die mehr Tore erzielt hat. Haben beide Mannschaften gleich viel Tore erzielt, ist das Spiel unentschieden.

§2 Punktwertung:

- 8.9.005** 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.
- 8.9.006** Die Rangliste eines Wettbewerbes errechnet sich aus der Addition der erzielten Punkte jeder Mannschaft.
- 8.9.007** 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.
- 8.9.008** Endsieger ist die Mannschaft, welche die höchste Punktzahl erreicht hat.

§3 Punktgleichheit / Entscheidungsspiele:

- 8.9.009** 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 Artikel 8.7.045 ausgetragen werden, sofern es um ein Weiterkommen in eine nächste Runde oder einen Auf- oder Abstieg geht.

- 8.9.010** Endrunde bei Meisterschaften, nationalen und internationalen Turnieren:
- Sind zwei Mannschaften, die für den Sieg in Frage kommen, punktgleich, wird zwischen diesen ein Entscheidungsspiel nach Artikel 8.7.045 ausgetragen. Endet dieses unentschieden, wird ein 4-Meter-Schiessen nach Paragraph §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 Artikel 8.7.045 aus. Endet dieses unentschieden, wird ein 4-Meter-Schiessen nach Paragraph §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 Artikel 8.7.045 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 Artikel 8.7.045 aus.
- Endet dieses Unentschieden, wird ein 4-Meter-Schiessen gemäss Paragraph §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 4-Meter-Schiessen gemäss Paragraph §4 ausgetragen.
- Für jedes gewonnene 4-Meter-Schiessen erhält eine Mannschaft drei Punkte 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 4-Meter-Schiessen die beste Tordifferenz oder gegebenenfalls die meisten Tore erzielt hat.
- Ist immer noch alles gleich, wird das 4m - Schiessen mit je einem 4m 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.

8.9.011 Welt- und Kontinental-Meisterschaften / Welt- und Kontinental-Cup

Bei diesen Wettbewerben wird um alle Medaillenränge genau gleich vorgegangen wie bei Artikel 8.9.010.

Die Mannschaften ausserhalb der Medaillenränge werden nach den regulären Punkten, Tordifferenz, mehr erzielte Tore klassifiziert.

Wenn alles gleich ist wird die Direktbegegnung gewertet, endete diese unentschieden, muss ein Entscheidungsspiel ausgetragen werden.

§4 4-Meter – Schiessen:

8.9.012 Sind nach den Entscheidungsspielen zwei oder mehrere Mannschaften wiederum punktgleich, muss ein 4-Meter-Schiessen ausgetragen werden.
Beim erstmaligen 4-Meter-Schiessen muss jeder Spieler der beteiligten Mannschaften je zwei 4-Meter Bälle auf das gegnerische Tor schlagen.

8.9.013 Der Kommissär muss die erstschlagende Mannschaft auslosen, jede Mannschaft muss ihren erstschlagenden Spieler bekannt geben, dann werden abwechselnd die 4-Meter Bälle geschlagen. Die Schiessenden müssen in der gleichen Reihenfolge ihre je zwei Bälle aufs Tor des Gegners schlagen.
Der Torhüter kann innerhalb der Mannschaft ausgewechselt werden.

8.9.014 Die siegreiche Mannschaft erhält drei Punkte.
Ist nach dem 4-Meter-Schiessen noch keine Entscheidung gefallen, wird es um je einen Schlag pro Mannschaft fortgesetzt bis zur Entscheidung.

§5 Einsprüche / UCI-Reglement:

8.9.015 Einsprüche gegen Tatsachen- oder Ermessensentscheidungen des Kommissärs können nicht eingelegt werden.
Ebenso können keine Einsprüche gegen die Einteilung der Kommissäre gemacht werden.

8.9.016 Einsprüche gegen die Serien- oder Gruppeneinteilung, den Spielplan oder die Spielfolge müssen sofort nach Erhalt desselben eingereicht werden.

8.9.017 Einsprüche gegen das Spielfeld, den Ball, die Tore usw., müssen vor dem Spielbeginn eingereicht werden.

Anhang 1

Handzeichen der Kommissäre im 2er Radball

Bild 1 – Tor



Bild 2 – Vorteil



Bild 3 – Spielverzögerung



Bild 4 – ungültiges Tor



Bild 5 – Time out



Kapitel X, Klassifizierung von Turnieren / UCI Rangliste

§1 Klassifizierung von Turnieren

8.10.001 Kategorie A Veranstaltungen

- mindestens 4 teilnehmende Nationen;
- mindestens 8 teilnehmende Teams;
- ein Präsident, UCI Internationaler Kommissär
- zwei UCI oder nationale Kommissäre aus zwei verschiedenen Ländern;
- Ergebnisliste, die vom Präsidenten des Kommissär -Gremiums unterzeichnet wird und innerhalb von 48 Stunden auf Kosten des Organisators an die UCI geschickt wird (frankierter Umschlag, der dem Präsidenten ausgehändigt oder per Fax oder E-Mail zugesandt wird).

Hinweis: Jeder Veranstalter, der bei der Registrierung seiner Veranstaltung in die Kategorie A eingestuft werden möchte und nicht in der Lage ist, alle Anforderungen zu erfüllen, kann keine Veranstaltungen der Kategorie A für die folgenden zwei Jahre registrieren. Um die teilnehmenden Teams nicht zu bestrafen, werden jedoch Punkte der Kategorie A vergeben

(Artikel eingeführt am 01.01.2005; Text geändert am 01.01.2013)

8.10.002 Kategorie B Veranstaltungen

- mindestens 2 teilnehmende Nationen;
- mindestens 5 teilnehmende Teams;
- ein Präsident, UCI oder nationaler Kommissär
- ein UCI oder nationaler Kommissäre
- Ergebnisliste, die vom Präsidenten des Kommissär-Gremiums unterzeichnet wird und innerhalb von 4 Tagen auf Kosten des Organisators an die UCI geschickt wird (frankierter Umschlag, der dem Präsidenten ausgehändigt oder per Fax oder E-Mail zugesandt).

Hinweis: Wenn der Veranstalter nicht in der Lage ist, die Teilnahme von zwei Nationen zu sichern, werden keine UCI-Ranking-Punkte vergeben.

(Artikel eingeführt am 01.01.2005; Text geändert am 01.01.2013, 11.02.2020)

§2 UCI Ranglisten

8.10.003 UCI Rangliste: Die UCI-Rangliste wird berechnet, indem alle Punkte addiert werden, die die Mannschaften bei den aufgeführten Veranstaltungen erzielt haben:

1. Weltmeisterschaften / World Championships (CM)
2. Weltcups / World Cup events (CDM)

Punkte können nur an Mannschaften der Elite-Klasse vergeben werden. Für Mannschaften der Altersklassen U13, und/oder U15 und/oder U19 können keine Punkte vergeben werden.

Die UIC ist alleiniger Eigentümer dieser Rangliste.

(Artikel eingeführt am 01.02.2005, Text geändert am 01.02.2020)

8.10.004 Die Klassifikationen werden jeweils am 30. Juni, 30. September, 30. November und 31. Dezember veröffentlicht.

(Artikel eingeführt am 01.01.2005)

8.10.005 Die nationalen Verbände und Organisatoren verpflichten sich sämtliche relevanten Ergebnisse sofort der UCI zu melden.

Jeder nationale Verband muss die UCI unverzüglich über jede Massnahme oder Entscheidung informieren, die zu einer Änderung der erzielten Punkt führt.

Im Falle einer Unterlassung kann der UCI-Verwaltungsausschuss die betreffende Veranstaltung herabstufen oder aus dem Kalender ausschliessen, abgesehen von weiteren Sanktionen die den Vorschriften entsprechend anwendbar sind.

(Artikel eingeführt am 01.01.2005; Text geändert am 01.01.2013)

8.10.006 Punkteliste

Place	World Championships	World Cup
1	60	50
2	55	45
3	50	40
4	45	35
5	40	30
6	35	25
7	32	20
8	29	18
9	26	16
10	23	14
11	20	12
12	18	10
13	16	8
14	14	6
15	12	4
16	10	
17	9	
18	8	
19	7	
20	6	
21	5	
22	4	
23	3	
24	2	
25	1	

Kapitel XI, Weltmeisterschaften

8.11.001 Aufteilung der Ligen

Number of teams	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
A league	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
1 st round	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
2 nd round	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3 rd round	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Final	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Total	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
B league 1	6	7	4	5	5	6	6	5	6	5
1 st round	15	21	6	10	10	15	15	10	15	10
B league 2			4	4	5					
1 st round			6	6	10					
B league ranking			4	4	5					
C league 1						5	6	4	4	5
1 st round						10	15	6	6	10
C league 2								4	4	5
1 st round								6	6	10
Ranking								4	4	5
Promotion						1	1	1	1	1
Grand total	36	42	37	41	46	47	52	48	53	57
Commissaires	6	6	6	6	6	6	7	7	7	7
Games / Commissaires Chief not included	6	6	6.2	7	7.7	7.8	7.5	7	7.5	8.1

(Artikel eingeführt am 01.01.2013)

8.11.002 Weltmeisterschaftsmodus

Neuer Modus: gültig ab 2015 UCI für Weltmeisterschaften

1 st round	2 nd round	3 rd round	1 st half-final	2 nd half-final	Match 3 rd place	Final
1.				Winners 1 st round	Losers 1 st half-final	Winners 1 st half-final
2.	2 nd – 5 th	Losers match 2.	Winners match 2.			
3.	3 rd – 4 th	against	against	against	against	against
4.		Losers match 3.	Winners match 3.			
5.				Lucky loser	Losers 2 nd half-final	Winners 2 nd half-final
6.						
		Lucky loser > 2 nd half-final	Winners > Final	Winners > Final		
			Losers > match for the 3 rd place	Losers > match for the 3 rd place		
	* Penalty shooting	* Penalty shooting	* Penalty shooting	* Penalty shooting	* overtime then penalty shooting	* overtime then penalty shooting

*Entscheidung bei Unentschieden