



Case Book

Inline-Skaterhockey

2023/24

 = geändert am 11.03.2023

Fassung vom 11. März 2023

Anmerkung:

Das „Case Book Inline-Skaterhockey 2023/24“ gilt in der o.a. Fassung ab 1. Januar 2023 zusätzlich zu den „Offiziellen Spielregeln Inline-Skaterhockey 2018“ für alle in Österreich stattfindenden nationalen Meisterschafts-, Pokal-, Turnier- und Freundschaftsspiele, sofern zu einzelnen Punkten ausdrücklich keine anderweitige Regelung von der Spartenkommission Inline-Skaterhockey des ÖRSV und der Inline-Skaterhockey Austria (ISHA) beschlossen wurde.

Das vorliegenden „Case Book Inline-Skaterhockey 2023/24“ gilt selbstverständlich für weibliche wie für männliche Personen. Aus Gründen der Lesbarkeit und wegen grammatikalischer Unverträglichkeit bei gleichzeitiger Anwendung weiblicher und männlicher Sprachformen wird grundsätzlich nur die männliche Form benutzt.

Gültigkeit:

Für den Spielbetrieb in Österreich gilt das Case Book für Inline-Skaterhockey in der vorliegenden Fassung.

Für den Spielbetrieb in Österreich gelten weiter, bei Abweichungen von diesen Spielregeln, immer die Bestimmungen der Durchführungsbestimmungen.

Das Case Book Inline-Skaterhockey 2023/24 gilt zusätzlich zu den offiziellen Spielregeln und dient zu der richtigen Interpretation der Spielregeln. Das Case Book beinhaltet allgemeine Erläuterungen sowie eine Sammlung von Fallbeispielen.

INHALTSVERZEICHNIS

1	ISHA OFFICIATING STANDARD	4
2	DAS UMGEHEN MIT VERLETZUNGEN	5
3	BELEIDIGUNG VON OFFIZIELLEN & MANNSCHAFTSKAPITÄN	6
3.1	ad 3.9 iVm 4.3.1	6
4	AUSRÜSTUNG (REGEL 5.1)	7
4.1	Ad 5.1.2 & 5.1.3 iVm 5.15	7
4.2	Ad 5.1.3 iVm 5.15	7
5	VERHÄNGEN VON STRAFEN (REGEL 7.14)	8
5.1	ad 7.14.7.....	8
6	BEINSTELLEN (REGEL 8.10.8)	9
7	HOHER STOCK (REGEL 8.10.10)	10
8	SPIELVERZÖGERUNG (REGEL 8.10.20)	11
8.1	ad 8.10.20 f.....	11
8.2	ad 8.10.20 h.....	11
9	RECHTE DES TORHÜTERS (REGEL 8.11)	12
9.1	ad 8.11.2.....	12
10	TORRAUM	14
10.1	ad 8.12.1.....	14
11	AUSWECHSELN VON SPIELERN (REGEL 8.20)	15
11.1	ad 8.20.3.....	15

1 ISHA OFFICIATING STANDARD

Ziel ist es, eine einheitliche Linie in Bezug auf die Anwendung der Spielregeln des ISHA-Regelwerks zu schaffen, um hindernde Strafen wie Haken, Halten und Behinderung sowie gefährliche Aktionen wie Check gegen den Kopf- und Nackenbereich, Check von hinten und Low Hits wie Kniecheck oder Beinstellen zu eliminieren.

Die Regeln wurden für das Spiel geschaffen und dienen dazu ein sicheres Umfeld für die Spieler sicherzustellen, wo Spieler ihre Fähigkeiten zeigen, und nach dem Prinzip „Fair Play & Respect“ gegeneinander antreten können.

Die primären Prinzipien für das Aussprechen von Strafen sind:

Obvious: Es ist offensichtlich, dass ein Vergehen begangen wurde.

Benefit: Ein Team erhält einen Vorteil durch ein Vergehen.

Injury: Eine Verletzung entsteht oder könnte aufgrund eines Vergehens entstehen.

2 DAS UMGEHEN MIT VERLETZUNGEN

Die Heftigkeit einer Strafe, basierend auf dem Grad der Gewalttätigkeit der Aktion liegt im Ermessen der Schiedsrichter.

Die Schiedsrichter beurteilen eine Situation mit einer Verletzung in einem Spielunterbruch unmittelbar nach der Aktion. Dies bedeutet, dass ein Spieler zu einem bestimmten Zeitpunkt als verletzt angesehen werden kann, obwohl dieser zu einem späteren Zeitpunkt in das Spiel zurückkehrt.

Jegliche Strafen die ausgesprochen wurden können nicht mehr geändert werden sobald das Spiel fortgesetzt wurde. Sollte dennoch ein Spieler nach der Meinung der Schiedsrichter eine Verletzung vorgetäuscht haben, so erhält dieser eine Disziplinarstrafe nach Regel 8.10.19.

In manchen Fällen wird eine Verletzung nur aufgrund von Glück vermieden. Dies muss in die Beurteilung bei Aussprechen von Strafen einfließen, besonders bei Strafen wie Bandencheck, Check von hinten, Stockendstoß, Stockstich, Check gegen den Kopf und Kniecheck. Zum Beispiel führt ein Kniecheck in vollem Tempo oft zu Bänderverletzungen.

Es gibt offensichtliche Fälle wo ein Spieler aufgrund eines Fouls verletzt wird und ins Krankenhaus gebracht wird. Blut ist kein Auslöser für eine Strafe. Ein Spieler kann sich auch selbst in die Wange, Zunge oder Lippe beißen.

Wenn das Spiel aufgrund einer Verletzung gestoppt wurde, sollen die Schiedsrichter abwarten ob eine Verletzung vorliegt oder nicht und erst dann eine letzte Entscheidung treffen.

Große Strafen können seit der Saison 2023 auch für rücksichtslose Aktionen für folgende Vergehen ausgesprochen werden:

- Unerlaubter Körperangriff
- Cross-Check
- Ellbogencheck
- Check von Hinten
- Bandencheck
- Kniecheck
- Check gegen den Kopf und Nackenbereich
- Stockschlag
- Beinstellen
- Haken
- Hoher Stock

Das bedeutet, dass auch ohne Verletzung große Strafen ausgesprochen werden können, sofern jemand seinen Gegenspieler durch eine Aktion bewusst gefährdet und nur durch Zufall keine Verletzung aus der Aktion resultiert.

Bei einer Verletzung ist jedenfalls eine große Strafe auszusprechen, wie im Regelwerk gemäß dem jeweiligen Verstoß vorgesehen. Eine „unabsichtliche“ Verletzung erfüllt trotzdem den Tatbestand einer Verletzung.

3 BELEIDIGUNG VON OFFIZIELLEN & MANNSCHAFTSKAPITÄN

3.1 AD 3.9 IVM 4.3.1

Dem Kapitän ist es gestattet ohne Aufforderung der Schiedsrichter von der Spielerbank zum Schiedsrichter zu kommen, wenn:

- Ein Spieler seines Teams verletzt wurde und keiner der beiden Schiedsrichter es im Spiel bereits bemerkt haben, da der verletzte Spieler nicht wieder das Spielfeld betreten darf (offensichtliche Verletzungen wo das Spiel unterbrochen wurde berechtigt den Kapitän nicht die Spielerbank zu verlassen)
- Es werden mehrere Strafen gegen beide Teams z.B. nach einer Auseinandersetzung ausgesprochen (mindestens 1 Strafe pro Team) um sich zu erkundigen wie das Spiel fortgesetzt wird und welche Spieler auf die Strafbank müssen

Diese beiden Fälle erlauben es dem Kapitän sich Informationen einzuholen, jedoch keinesfalls eine Entscheidung zu diskutieren, anzuzweifeln oder lächerlich zu machen. Sollte der Kapitän Entscheidungen in Frage stellen bzw. eine unangemessene Sprache verwenden, ist dieser trotz der beiden oben genannten Ausnahmen mit einer kleinen Zeitstrafe zu bestrafen.

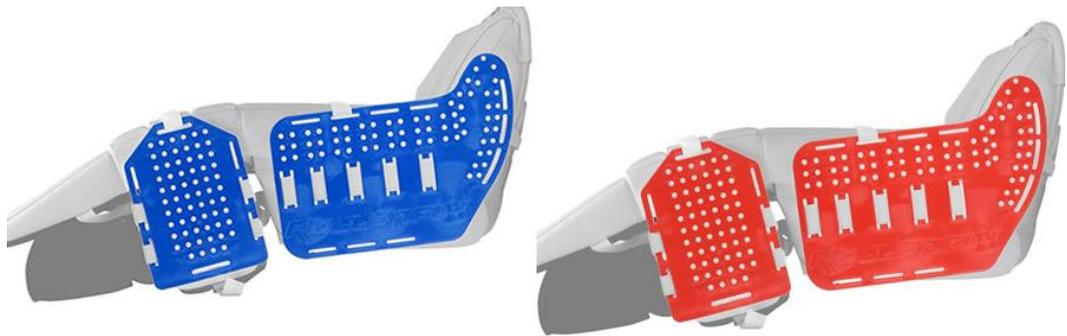
Bevor eine Disziplinarstrafe, Spieldauerdisziplinarstrafe oder Matchstrafe verhängt wird, muss zuerst eine kleine Strafe gegen den Spieler ausgesprochen werden um eine Unterzahlsituation herzustellen. Danach kann das Strafmaß gegebenenfalls erhöht werden.

4 AUSTRÜSTUNG (REGEL 5.1)

4.1 Ad 5.1.2 & 5.1.3 iVm 5.15

Das internationale technische Komitee hat den Gebrauch von **Rollerfly Hockey Slide Pats** unter folgenden Voraussetzungen genehmigt:

- Die Slide Pats sind von dem Hersteller Rollerfly (<http://rollerfly.com>), welche ordnungsgemäß laut dem Hersteller montiert sind. (Abweichung vom internationalen Regelwerk: Slide Pats von anderen Herstellern sind ebenfalls erlaubt, sofern alle Punkte erfüllt sind.)
- Der Gebrauch von Metallkugeln ist nur auf Outdoorplätzen mit Asphalt genehmigt. Auf Kunststoffböden müssen Plastikugeln verwendet werden.
- Die Slide Pats müssen ordnungsgemäß befestigt sein, damit diese im Spiel nicht verloren werden.
- Die Slide Pats müssen in einem ordentlichen Zustand sein. Fehlende oder defekte Kugeln müssen vor der Benützung ersetzt werden. Scharfe Kanten müssen mit einem Tape abgeklebt sein. Gebrochene Slide Pats dürfen nicht verwendet werden.
- Durch Anbringung der Slide Pats darf die maximale Breite der Torhüterschienen von 30,5 cm laut Regel 5.15.1 nicht überschritten werden.
- Die Slide Pats dürfen keine Gefahr für das Spielfeld oder die Spieler darstellen.



Sollten die oben genannten Punkte nicht eingehalten werden, kann der Technische Direktor, Kitcheck Schiedsrichter oder die Schiedsrichter den Torhüter auffordern die Slide Pats vor Spielbeginn zu entfernen.

4.2 Ad 5.1.3 iVm 5.15

Das internationale technische Komitee hat den Gebrauch von **textilen Stoffen über den Torhüterschienen** unter folgenden Voraussetzungen genehmigt:

- Durch die Überzüge darf die maximale Breite der Torhüterschienen von 30,5 cm laut Regel 5.15.1 nicht überschritten werden.
- Es darf nichts zwischen den Überzügen und den Torhüterschienen angebracht sein.
- Im Vordergrund steht der optische Aspekt (Teamwear) oder um die Schienen vor Beschädigungen zu schützen.
- Die Überzüge dürfen keine Gefahr für das Spielfeld oder die Spieler darstellen.

Sollten die oben genannten Punkte nicht eingehalten werden, kann der Technische Direktor, Kitcheck Schiedsrichter oder die Schiedsrichter den Torhüter auffordern die Überzüge vor Spielbeginn zu entfernen.

5 VERHÄNGEN VON STRAFEN (REGEL 7.14)

5.1 AD 7.14.7

5.1.1 Allgemeines

In Situationen wo nur ein Team eine kleine oder große Zeitstrafe, eine Spieldauerdisziplinarstrafe oder eine Matchstrafe erhält, wird das nächste Anspiel vor dem Tor der verfehlenden Mannschaft durchgeführt.

5.1.2 Fallbeispiele

1. Fall) Gegen Mannschaft A wird eine kleine Strafe, gegen Mannschaft B eine große Strafe ausgesprochen. Wo findet das nächste Anspiel statt?

ENTSCHEIDUNG: Wo das Spiel unterbrochen wurde

2. Fall) Gegen Mannschaft A wird eine Strafe angezeigt. Mannschaft B spielt den Ball mit hohem Stock. Wie und wo wird das Spiel fortgesetzt?

ENTSCHEIDUNG: Freistoß Team A, wo der Ball zuletzt gespielt wurde

3. Fall) Mannschaft A spielt in Unterzahl, im nächsten Spielunterbruch wird eine kleine Strafe gegen Mannschaft B ausgesprochen. Wo findet das nächste Anspiel statt?

ENTSCHEIDUNG: Vor dem Tor von Team B

4. Fall) Gegen Mannschaft A werden in einem Spielunterbruch zwei kleine Strafen und gegen Mannschaft B eine große Zeitstrafe ausgesprochen. Wo findet das nächste Anspiel statt?

ENTSCHEIDUNG: Wo das Spiel unterbrochen wurde

5. Fall) Gegen A48 wird eine Disziplinarstrafe ausgesprochen. Wo findet das nächste Anspiel statt?

ENTSCHEIDUNG: Vor dem Tor von Team A

6 BEINSTELLEN (REGEL 8.10.8)

Laut Regelwerk ist ein Spieler wegen Beinstellens zu bestrafen, wenn ein Gegenspieler durch den Schläger, das Knie, das Bein, die Hand oder den Ellbogen stolpert oder zu Fall gebracht wird. Wird zuerst der Ball getroffen und der Gegenspieler wird danach zu Fall gebracht liegt kein Regelverstoß vor.

Ein Spieler ist für seinen Stock verantwortlich und muss ihn zu jedem Zeitpunkt unter Kontrolle haben.

Deshalb liegt auch ein Vergehen vor, wenn ein Gegenspieler auf den Stock steigt und stolpert oder zu Fall gebracht wird. Der Stock wird selbst in diesem Fall bewusst und unter Kontrolle in der Nähe der Beine des Gegenspielers platziert. Führt ein Spieler den Ball und ein Gegenspieler steigt dem ballführenden Spieler auf den Stock, so liegt kein Regelverstoß vor.

7 HOHER STOCK (REGEL 8.10.10)

Laut des Regelwerks liegt ein Hoher Stock vor, wenn der Stock über Schulterhöhe geführt wird. Diese Regel findet Anwendung am gesamten Spielfeld. Beim Erzielen eines Tores zählt die Querlatte als Maß ob ein hoher Stock vorliegt oder nicht. Ausschlaggebend ob ein Tor gültig ist oder nicht, ist der Punkt am Stock an dem der Ball den Stock berührt. Liegt dieser Punkt unter der Querlatte ist das Tor gültig. Liegt der Punkt darüber ist das Tor ungültig wenn der Ball ins Tor gelangt und das Spiel ist mit einem Freistoß fortzusetzen.

Ein Spieler ist für seinen Stock verantwortlich und muss ihn zu jedem Zeitpunkt unter Kontrolle haben.

Trifft ein Spieler einen Gegenspieler während einer Schussbewegung über dessen Schulter so liegt ein hoher Stock vor, da der Spieler eine kontrollierte Bewegung macht. Wird ein Spieler gecheckt, fällt zu Boden und trifft dabei einen Spieler mit einem hohen Stock, so liegt kein Vergehen vor, da der Spieler keine kontrollierte Bewegung macht. Gleiches gilt auch wenn der Spieler sich bewusst vor einem Schuss in eine tiefere Position begibt.

8 SPIELVERZÖGERUNG (REGEL 8.10.20)

8.1 AD 8.10.20 F

Die Voraussetzung für ein Vergehen ist das absichtliche Hinausschießen des Balls über die Bande oder die Hallendecke. Somit kann ein Schuss aufs Tor, der das Tor verfehlt, kein Vergehen sein.

Dies bedeutet besonders für die Spielorte folgendes:

Linz:

Wird der Basketballkorb getroffen, der über dem Spielfeld angebracht ist, wird das Spiel sofort unterbrochen und mit einem Face-off fortgesetzt, wo der Ball zuletzt gespielt wurde oder der Schuss abgegeben wurde (Anspielpunkte oder gedachte Linie).

Salzburg:

Auch bei der niedrigen Hallendecke wird die Regel für Spielverzögerung angewendet, wenn der Ball die Holzkonstruktion trifft bzw. durchquert.

Stegersbach:

Wird der Ball auf das Netz oder auf die Werbetafeln geschossen, die über dem Schutzglas angebracht sind, wird das Spiel mit einem Face-off fortgesetzt. Wird der Ball von einem angreifenden Spieler absichtlich auf das Netz oder die Werbetafeln geschossen, so liegt ein Verstoß gegen Regel 8.10.20 g vor.

Wr. Neustadt:

Wird durch einen Schuss eines der Plakate getroffen, die im Spielfeld hängen, wird das Spiel fortgesetzt, (da Plakate im Spielfeld hängen und nicht darüber hinaus). Wenn der Ball hängen bleibt, wird das Spiel mit einem Face-off fortgesetzt, an der Stelle wo der Ball zuletzt gespielt wurde.

8.2 AD 8.10.20 H

Sollte ein Spieler hinter dem Tor mit dem Ball stehen bleiben und es findet gerade kein Linienwechsel bzw. eine Unterzahlsituation statt, fordert der Schiedsrichter den Spieler mit den Worten „Spielen“ oder „Auf geht’s“ auf den Ball weiterzuspielen. Danach werden ihm noch 3 Sekunden gegeben den Ball zumindest über die Torlinie zu befördern. Sobald der Ball die Torlinie überquert hat, darf dieser wieder hinter das Tor gespielt werden.

9 RECHTE DES TORHÜTERS (REGEL 8.11)

9.1 AD 8.11.2

9.1.1 Allgemeines

Der Torhüter darf den Ball nur dann halten, blockieren oder werfen, solange er eine Distanz von 2 Metern nicht überschreitet, in dem Bereich zwischen Torlinie und Torhüterbegrenzungslinie. (Bereich 2 in der Abbildung zu 8.11)

In dem Bereich hinter der Torlinie ist das Halten, Blockieren oder Werfen des Balls nur erlaubt, wenn der Torhüter einen Teil seines Körpers im Torraum hat. Ausrüstungsteile (z.B. Stock) sind nicht Teil des Körpers des Torhüters.

Der entscheidende Faktor für ein Vergehen ist der Ort wo der Torhüter den Ball aufnimmt oder blockiert und nicht wo sich der Torhüter oder der Ball befindet, wenn der Schiedsrichter das Spiel unterbricht.

Alle Rechte des Torhüters sind beschränkt auf den Bereich zwischen Torraum und Torhüterbegrenzungslinie wie in der Grafik zu 8.11 abgebildet. Die Feldspieler haben hier besonders auf Regel 8.10.2 zu achten: unnötiger Kontakt mit dem Torhüter hinter dem Tor muss vermieden werden.

9.1.2 Fallbeispiele

1. Fall) Ein Spieler schießt den Ball auf das gegnerische Tor. Der Torhüter hält den Ball während er in seinem Torraum steht fest. Um ein Face-off zu provozieren skatet der Spieler zu dem Torhüter um ihn unter Druck zu setzen.

ENTSCHEIDUNG: Face-off

2. Fall) Ein Spieler schießt den Ball auf das gegnerische Tor. Der Torhüter lenkt den Ball in den Bereich hinter die Torlinie ab. Er blockiert den hinter der Torlinie während er im Torraum kniet.

ENTSCHEIDUNG: Face-off

3. Fall) Der Ball wird tief in Team B's Hälfte gespielt. Ein Spieler von Team A versucht den Ball zu erobern. Der Torhüter von Team B liest das Spiel und möchte den Ball aufhalten. Er skatet aus dem Torraum, blockiert den Ball und berührt den Torraum mit der Schaufel seines Stocks.

ENTSCHEIDUNG: Freistoß, in den letzten 2 Spielminuten oder Overtime, Penaltyschuss

4. Fall) Der Ball wird tief in Team B's Hälfte gespielt. Ein Spieler von Team A versucht den Ball zu erobern. Der Torhüter von Team B liest das Spiel und möchte den Ball aufhalten. Er skatet aus dem Torraum, nimmt den Ball auf und fährt wieder zurück in den Torraum.

ENTSCHEIDUNG: Freistoß, in den letzten 2 Spielminuten oder Overtime, Penaltyschuss

Es liegt ein Verstoß gegen Regel 8.11.10 vor, da sich der Torhüter mit keinem Teil seines Körpers im Torraum befand als er den Ball aufgenommen hat. Der entscheidende Faktor ist, wo der Ball aufgenommen wurde.

5. Fall) Der Ball wird tief in Team B's Hälfte gespielt. Ein Spieler von Team A versucht den Ball zu erobern. Der Torhüter von Team B liest das Spiel und möchte den Ball aufhalten. Er skatet aus dem Torraum spielt den Ball mit dem Stock zurück in den Torraum wo er ihn blockiert und von dem Spieler von Team A unter Druck gesetzt wird.

ENTSCHEIDUNG: Face-off

6. Fall) Ein Schuss kommt auf den Torhüter, er fängt ihn und fährt damit hinter das Tor (außerhalb des Torraums) um ihn dort weiterzuspielen. Er wird von einem Gegenspieler unter Druck gesetzt und blockiert den Ball, der Schiedsrichter unterbricht das Spiel.

ENTSCHEIDUNG: Freistoß, in den letzten 2 Spielminuten oder Overtime, Penaltyschuss

Es liegt ein Verstoß gegen Regel 8.11.10 vor, da sich der Torhüter mit keinem Teil seines Körpers im Torraum befand als er den Ball blockiert hat.

7. Fall) Der Ball wird tief in Team B's Hälfte gespielt. Der Torhüter fährt in das Eck und nimmt den Ball mit seiner Fanghand auf. Beide Beine befinden sich im Bereich zwischen der Torlinie und der Torhüterbegrenzungslinie. Der Ball wird klar hinter der Torlinie blockiert.

ENTSCHEIDUNG: Freistoß, in den letzten 2 Spielminuten oder Overtime, Penaltyschuss

Es liegt ein Verstoß gegen Regel 8.11.10 vor, da sich der Torhüter mit keinem Teil seines Körpers im Torraum befand als er den Ball aufgenommen hat.

8. Fall) Der Ball wird tief in Team B's Hälfte gespielt. Ein Spieler von Team A versucht den Ball zu erobern. Der Torhüter von Team B liest das Spiel und möchte den Ball aufhalten. Er skatet aus dem Torraum und spielt den Ball zu einem Mitspieler.

ENTSCHEIDUNG: Spiel läuft weiter.

9. Fall) Der Ball wird tief in Team B's Hälfte gespielt. Ein Spieler von Team A versucht den Ball zu erobern. Der Torhüter von Team B liest das Spiel und möchte den Ball aufhalten. Er skatet aus dem Torraum und versucht den Ball zu einem Mitspieler zu spielen. Der Torhüter kann den Pass nicht vollenden, weil er einen fairen Check von einem Gegenspieler erhält.

ENTSCHEIDUNG: Strafe gegen Spieler von Team A gemäß Regel 8.10.2

Der Spieler macht einen unnötigen Kontakt mit dem Torhüter obwohl es ein fairer Check war. Er verstößt gegen Regel 8.10.2.

10 TORRAUM

10.1 AD 8.12.1

10.1.1 Allgemeines

Abweichend vom internationalen Regelwerk ist es Spielern erlaubt sich im gegnerischen Torraum aufzuhalten, solange der Torhüter nicht bei seinen Bewegungen gestört wird. Es gilt der Grundsatz, dass der Torhüter sich in seinem Torraum immer frei bewegen kann. Berührt der Spieler den Torhüter wird das Spiel unterbrochen und auf Torraumabseits entschieden. Steht ein Spieler im Torraum und nimmt dem Torhüter die Sicht auf den Ball, wird ebenfalls auf Torraumabseits entschieden.

Führt ein Spieler einen bewussten Kontakt mit einem Torhüter her, der sich inner- oder außerhalb des Torraums befindet, erhält der Spieler eine Strafe wegen Behinderung.

Der Schiedsrichter hat 3 Möglichkeiten eine Torraumsituation zu beurteilen:

1. Kein Torraumabseits & Tor gültig
2. Torraumabseits (Freistoß) & Tor ungültig
3. Strafe & Tor ungültig

10.1.2 Fallbeispiele

1. Fall) Team A befindet sich in Überzahl wobei ein Spieler direkt vor dem Torhüter abgestellt wird. Dieser berührt mit der hintersten Rolle die Linie die den Torraum begrenzt und nimmt dem Torhüter ständig die Sicht.

ENTSCHEIDUNG: Torraumabseits & Tor ungültig

2. Fall) Team A befindet sich in Überzahl wobei ein Spieler direkt vor dem Torhüter abgestellt wird. Dieser berührt mit der hintersten Rolle die Linie die den Torraum begrenzt, das Spiel verlagert sich auf die linke Seite und der angreifende Spieler steht rechts neben dem Torhüter im Torraum, behindert ihn aber nicht.

ENTSCHEIDUNG: Kein Torraumabseits & Tor gültig

3. Fall) Team A befindet sich in Überzahl wobei ein Spieler direkt vor dem Torhüter abgestellt wird. Dieser wird von einem Gegenspieler ständig in den Torraum gedrückt und berührt dabei immer wieder leicht den Torhüter.

ENTSCHEIDUNG: Kein Torraumabseits & Tor gültig, eventuell Strafe gegen den verteidigenden Spieler wegen Behinderung

4. Fall) Ein Spieler fährt auf das gegnerische Tor mit hohem Tempo zu. Von rechts kommend versucht er im letzten Moment einen Haken auf die linke Seite zu machen. Dabei fährt er in den gegnerischen Torhüter und der Ball rollt über die Linie. Der Ball befand sich vor dem Spieler im Torraum.

ENTSCHEIDUNG: Strafe & Tor ungültig

11 AUSWECHSELN VON SPIELERN (REGEL 8.20)

11.1 AD 8.20.3

Der einwechselnde Spieler darf so lange nicht aktiv am Spiel teilnehmen, solange der auswechselnde Spieler nicht **beide Füße** auf der Spielerbank hat. Die Wechselzone berechtigt den ein- und auswechselnden Spieler gleichzeitig am Spielfeld zu stehen.

Ein aktives Teilnehmen am Spiel ist zum einen den Ball zu spielen, zum anderen ein Körperkontakt mit einem gegnerischen Spieler.