

# UCI - CCS

**Internationales**

**Reglement**

**für**

**Zweier - Radball**

**Gültig ab 01. Januar 2013**

**Gültig ab 01. Januar 2018**

**UCI                    Union Cycliste Internationale**

**CCS                    UCI - Commission de Cyclisme en Salle  
UCI – Hallenradsport-Kommission**

# Inhalts - Übersicht

	Seite
<b>1. Technische Voraussetzungen / Kampfgerichte</b>	
1.1 Wettkampfort	3
1.2 Kampfgerichte	3
1.3 Spielfeld / Spielfeldgröße	4
1.4 Spielfeldeinfassung / Bande	4
1.5 Spielfeldmarkierungen	4-5
Zeichnung Spielfeld	5
1.6 Tore	6
Zeichnung Radball-Tor	6
1.7 Ball	7
1.8 Sportbekleidung	7
1.9 Radball-Räder	8-9
1.10 Rad-Defekte / Radwechsel	9-10
1.11 Spieleinteilung	10
1.12 Altersklassen / Spieldauer / Nachspielzeit	10-11
<b>2. Spielregeln</b>	
2.0 Allgemeine Spielregeln	11-12
2.1 Anspielrecht	12
2.2 Spielbeginn	12
2.3 Spielunterbrechung / Pfeifsignale / Neutralball	13-14
2.4 Vorteilregel	14
2.5 Torauslinienfahren / Spielberechtigung holen	14-15
2.6 Torschlag	15
2.7 Ausball	15-16
2.8 Eckball	16
2.9 Torverteidigung	17
2.10 Strafraum	17-18
2.11 Freischlag	18-19
2.12 4m Ball	19-20
2.13 Pfeifsignale	21
2.14 Reklamieren / Ungebührliches Benehmen / Grobe Unsportlichkeiten	21-22
2.15 Verletzungen, Ausscheiden von Spielern oder Mannschaften	22-24
<b>3. Ergebnis / Punktwertung / Einsprüche</b>	
3.1 Ergebnis	24
3.2 Punktwertung	25
3.3 Punktgleichheit / Entscheidungsspiele	25-26
3.4 4 Meter - Schießen	27
3.5 Einsprüche / UCI-Reglement	27
<b>Anhänge</b>	
Anhang 1 Handzeichen Kommissäre 2er Radball	28-29
Anhang 2 Klassifizierung von Turnieren	30-31
Anhang 3 Weltmeisterschaften	32-33

# 1. Technische Voraussetzungen / Kampfgerichte

## 1.2 Kampfgerichte

- d) Die Spielbeobachter haben die Aufgabe, die Spielhandlungen auf dem Spielfeld laufend zu verfolgen. Die Spielbeobachter sitzen auf Höhe der Torauslinie, diagonal gegenüber der Coachingzone (Betreuer).

~~Sie zeigen Wahrnehmungen, die sie dem Kommissär mitteilen möchten, durch Handheben an. Der Spielbeobachter zeigt bei Eckball/Ausball immer die Richtung an.~~

Kommissär und Spielbeobachter stellen die Kommunikation sicher und verwenden, wenn notwendig, dazu Handzeichen.

Der Kommissär kann den Spielbeobachter befragen.

## 1.4 Spielfeldeinfassung / Bande

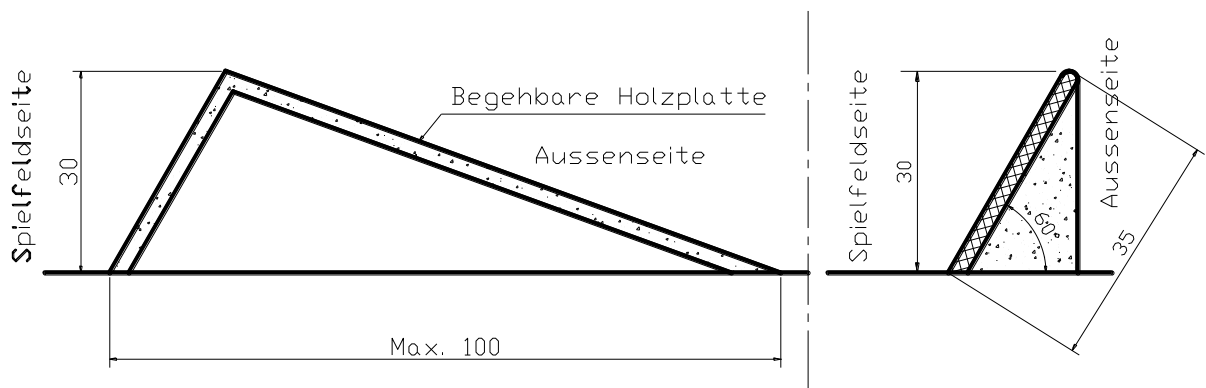
- b) Die Bande muss die folgenden Masse haben:

Höhe = 0,30 m

Winkel gegen außen = ~~60° - 70°~~ 65° - 70° gegenüber dem Boden.

(siehe Zeichnung)

Die obere Kante muss abgerundet sein.



## 1.6 Tore

- a) ~~Die Tore müssen in den Abmessungen und in der Konstruktion gemäß der folgenden Zeichnung gefertigt sein.~~

Die lichte Weite beträgt 2x2m. Der Rohrdurchmesser liegt zwischen 3 - 5 cm

- b) Die Tore sind mit einem Tornetz (kein Drahtgeflecht) zu versehen. Die Maschengröße muss so sein, dass der Ball nicht durchgehen kann.

Bei der Befestigung der Netze ist eine Verletzungsgefahr zu vermeiden.  
(Kabelbinder)

- c) Die Tore dürfen am Boden nicht fest verankert werden.

- d) Die nachfolgende Skizze ist eine Konstruktions-Empfehlung.

## 2. Spielregeln

### 2.0 Allgemeine Spielregeln

- b) Die Spieler dürfen den Ball durch Schläge mit den Rädern ins gegnerische Tor treiben, ~~dabei müssen beide Hände am Lenker und beide Füße auf den Pedalen stehen.~~ **eine Hand muss sich dabei am Lenker befinden und ein Fuss auf der Pedale.** Wenn nicht, ist das erzielte Tor ungültig. In diesem Fall führt die Aktion auch zu keinem 4 Meter oder Eckball.  
Das Abprallen des Balles vom Rad oder Körper eines Spielers ist daher als gültiger Schlag zu werten. Kopfbälle sind zulässig.
- f) ~~Verfängt sich der Ball im Rad oder am Körper eines Spielers, ist dieser verpflichtet, den Ball sofort freizugeben.  
Wenn nötig, kann hierbei der Ball mit der Hand freigegeben werden. Allerdings darf sich der Spieler dabei keinen Vorteil, z.B. Vorlage oder Pass mit der Hand, verschaffen.  
Verschafft er sich dabei trotzdem einen klaren Vorteil, liegt ein Regelverstoß vor.~~  
**Verfängt sich der Ball im Rad oder am Körper eines Spielers, ist auf Neutralball zu entscheiden.**

### 2.3 Spielunterbrechung / Pfeifsignale / Neutralball

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

Der Kommissär muss das Spiel unterbrechen und die Spielzeit anhalten lassen, dies erfolgt durch Handzeichen (Bild 6) und ~~drei kurze Pfeiffe:~~ **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.

## 2.4 Vorteilregel

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

~~Ein Vorteil kann nicht mehr zurückgenommen werden.~~

Ein gegebener Vorteil kann innerhalb derselben Spielsituation zurückgenommen werden.

## 2.5 Torauslinienfahren / Spielberechtigung holen

- c) Stört ein abgekommener Spieler die Spielentwicklung durch ~~zu langes~~ Liegen- oder Stehen bleiben, durch Abdecken oder Halten eines Gegners oder berührt er den Ball in der Absicht, dem Gegner einen Nachteil zu verschaffen, gilt dies als Regelverstoß.
- d) 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 ~~überfahren hat~~ **überquert**.

## 2.6 Torschlag

- ~~d) Wird ein an sich sicheres Tor durch Regelverstoß des Gegners oder durch einen anderen Umstand verhindert, darf nie auf Tor erkannt werden. Sofern ein Regelverstoß das Tor verhinderte, ist ein Freischlag, bei einem Vergehen im Strafraum ein 4m Ball zu geben.~~
- d) Nach einem ungültigen oder aberkannten Tor ist der Ball auf die rechte Abschlagmarke zu legen und wird von dort weiterspielt. ( Bild 5)

## 2.11 Freischlag

- a) Der Freischlag ist die Strafe für Regelverstöße, die außerhalb der Strafräume begangen werden. Der Ball wird vom Kommissär auf die Stelle gelegt, wo der Verstoß gegen die Regeln erfolgte, mindestens 1m Abstand von der Bande.

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

Ein Regelverstoß liegt auch dann vor, wenn der Abstand nicht eingehalten wurde, unerheblich davon, ob der Gegner den Ball berührt hat oder nicht. (~~Bild 3~~)

## 2.12 4m Ball

Der 4m Ball ist die Strafe für:

b) Für folgende Regelverstöße außerhalb des eigenen Strafraumes:

2. 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.

~~Wenn ein nicht mehr spielberechtigter Spieler einen Gegenspieler oder den Ball durch Laufen, Springen oder Fahren behindert oder zurückhält.~~

~~Erklärung zu b) 2.~~

~~Wenn dieser Spieler bewusst den „sicheren Stand“ verlässt, um einen Regelverstoß zu begehen.~~

## 2.14 Reklamieren / Ungebührliches Benehmen / Grobe Unsportlichkeiten/ Verwarnungen

a) Bei ungebührlichem Benehmen eines Spielers oder einer Mannschaft sind diese durch den Kommissär **zu ermahnen oder** zu warnen (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.

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

~~Dem Kommissär steht auch das Recht zu, die schuldigen Anhänger oder Betreuer für dieses Spiel aus der Halle zu weisen.~~

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

## Anhang 1

### Handzeichen Kommissäre 2er Radball

Bild 3 – Abstand

