

DMSB-Motoball-Reglement 2019

Stand: 21.11.2018 – Änderungen sind kursiv abgedruckt

INHALTSVERZEICHNIS

1. Rechtliche Grundlagen

- 1.1 Definition
- 1.2 Zuständigkeit
- 1.3 Fachausschuss Motoball
- 1.3.1 Zusammensetzung des FA Motoball
- 1.4 Dokumentation/ Regularien
- 1.4.1 Das Motoball-Regelwerk und Motoballanweisungen
- 1.5 Lizenz/Nennung
- 1.6 Spielkategorien
- 1.6.1 Länderspiele
- 1.6.2 Internationale Spiele von Club- oder Auswahlmannschaften
- 1.6.3 Nationale Spiele/ Meisterschaftsspiel
- 1.7 Sanktionen
- 1.7.1 Ordnungsstrafen
- 1.7.2 Spielstrafen
- 1.7.3 Spielsperren
- 1.8 Proteste
- 1.9 Verfahrensregelung

2. Allgemeine Organisation

- 2.1 Motoballveranstaltungen
- 2.2 Verantwortung der Clubs
- 2.3 Diskriminierung und ähnliche Tatbestände
- 2.4 Spielgenehmigungen
- 2.5 Zuständigkeit
- 2.6 Spielanmeldefristen
- 2.7 Mannschaftsleiter
- 2.8 Rechte und Pflichten des Mannschaftsleiters
- 2.9 organisatorische Voraussetzungen des Veranstalters einer Motoballveranstaltung
- 2.10 Verantwortlichkeit des Veranstalters
- 2.11 Werbung
- 2.16 Bereitstellung der Platzanlage
- 2.17 Offizieller Spielbeobachter

3. Spielregeln

- Regel 1 Das Spielfeld
- Regel 2 Der Ball
- Regel 3 Anzahl der Spieler
- Regel 4 Spieler- und Mannschaftsausrüstung
- Regel 5 Der Schiedsrichter
- Regel 6 Der Linienrichter
- Regel 7 Dauer eines Motoballspiels
- Regel 8 Vorstellung, Beginn und Fortsetzung des Spiels
- Regel 9 Spielen, Angreifen und Fortbewegung mit und ohne Ball
- Regel 10 Der Torraum
- Regel 11 Die Mittellinie
- Regel 12 Ball in und aus dem Spiel
- Regel 13 Wie ein Tor erzielt wird
- Regel 14 Fouls und unsportliches Verhalten/ Freistoß und Strafstoß (Spielstrafe)
- Regel 15 Anspiel nach einem Seitenaus und Toraus/ Abstoß
- Regel 16 Eckball

1. Rechtliche Grundlagen

1.1 Definition

Ein Motoball-Spiel (Motorrad-Fußball-Spiel) wird zwischen 2 Mannschaften, mit je 4 Feldspielern und einem Torwart durchgeführt. Zur Fortbewegung werden von den Feldspielern Spezial-Motorräder eingesetzt.

1.2 Zuständigkeit

Der Deutsche Motor Sport Bund (DMSB) ist für die Überwachung des Motoball-Spielbetriebs zuständig. Der DMSB setzt hierfür einen Fachausschuss für den Bereich Motoball (FA Motoball) ein.

1.3 Fachausschuss Motoball

Der Fachausschuss Motoball (FA Motoball) ist das Bindeglied zwischen dem DMSB und den Motoballclubs.

Der FA- Motoball hat u.a. nachfolgende Aufgaben:

- Leitung und Lenkung, sowie Kontrolle und Beratung von Motoballveranstaltungen
- Erstellung von Veranstaltungskalendern für Motoballveranstaltungen (Spielplan)
- Vertretung der Motoball-Interessen im DMSB
- Schiedsrichterausbildung
- Erarbeitung von Wettbewerbsreglement-, Prädikats-, und technischen Bestimmungen
- Förderung der Jugendarbeit
- Aufstellung einer Nationalmannschaft
- Ernennung/ Abberufung der Verantwortlichen der Nationalmannschaft
- Protestanalyse/-bearbeitung*
- Analyse, Bearbeitung und Erteilungen von Sanktionen*
- Öffentlichkeitsarbeit im In- und Ausland zur Förderung der Motoballsportes

* in Funktion analog der Sportkommissare

1.3.1 Zusammensetzung des FA Motoball

Der Fachausschuss setzt sich aus dem Fachausschussvorsitzendem und zwei Beisitzern (i.d.R. die Ligaleiter) zusammen. Der FA-Vorsitzende wird durch die Trägerverbände des DMSB vorgeschlagen und durch das DMSB Präsidium ernannt. Die Beisitzer werden durch den FA Vorsitzenden vorgeschlagen und durch das DMSB Präsidium ernannt. Als Fachberater im FA Motoball fungieren der Schiedsrichterobmann, der dmsj Fachberater Motoball sowie der Berater Öffentlichkeitsarbeit und der Teammanager der Nationalmannschaft. Diese können bei Bedarf zu den Sitzungen des FA Motoball eingeladen werden.

1.4 Dokumentationen/ Regularien

Maßgebend für die Genehmigung und Durchführung von Motoball-Spielen sind:

- die für Motoball anwendbaren Bestimmungen des Deutschen Motorrad-Sportgesetzes;
- das Wettbewerbsreglement für Motoball des DMSB;
- die Techn. Bestimmungen des DMSB;
- die für Meisterschaftsspiele zusätzlich erlassenen Prädikatsbestimmungen.

Für den internationalen Spielbetrieb haben die internationalen Vereinbarungen der FIME Gültigkeit, es sei denn, es konnte mit dem Spielpartner eine Vereinbarung getroffen werden, wonach die vorliegenden DMSB-Regeln Gültigkeit haben.

1.4.1 Das Motoball-Regelwerk und Motoballanweisungen

Das Motoball-Regelwerk, ist die Grundlage für Motoballveranstaltungen (jeweils die aktuellen online gestellten Version jüngsten Datums).

Die Regeln beruhen auf den jeweiligen gültigen, online gestellten Bestimmungen, Richtlinien und Satzungen der Fédération Internationale de Motocyclisme Europe (FIME), und des Deutschen Motor Sport Bund (DMSB). Ausführungen, die in den Motoballregeln nicht explizit beschrieben sind, können in den einschlägigen Bestimmungen, Richtlinien oder Satzungen der einzelnen aufgeführten Organisationen detailliert beschrieben sein. Motoballanweisungen sind schriftliche Verfahrens- und Auslegungsanweisungen für Schiedsrichter. Bei Verstoß gegen die unter Punkt 1.4 und 1.4.1 aufgeführten Regeln und Bestimmungen, können in entsprechender Form, Sanktionen vom FA Motoball oder ggf. der DMSB-Sportgerichtsbarkeit verhängt werden.

1.5 Lizenzen/ Nennung

Im Motoball gelten die DMSB Lizenzbestimmungen. Es wird unterschieden in Bewerberlizenz; Spielerlizenz; Sportwartlizenz.

Jeder Spieler muss um zum Spiel zugelassen zu werden ein DMSB-Nennformular ausfüllen und unterschreiben.

1.6 Spielkategorien

Motoball-Spiele werden in 3 Kategorien eingeteilt:

- 1.6.1 **Länderspiele**
Länderspiele werden zwischen Nationalmannschaften ausgetragen, die ausschließlich von den FMNs (Nat. Föderationen, z. B. DMSB) aufgestellt werden. Die Durchführung eines Länderspieles bedarf der schriftlichen Zustimmung der beteiligten FMNs, aus der auch die Spielberechtigung der zum Einsatz kommenden Spieler ersichtlich sein muss. Diese Spiele müssen von der zuständigen FMN genehmigt werden; im DMSB-Bereich vom DMSB. Die Spieler der Gastmannschaft benötigen eine Start-genehmigung der für sie zuständigen FMN. Erst nach erfolgter und von der zuständigen Sportabteilung genehmigter Terminanmeldung kann eine Genehmigung durch den FA Motoball bzw. dem DMSB erfolgen.
- 1.6.2 **Europa-Offene Spiele von Club- oder Auswahlmannschaften**
Europa-Offene Spiele werden von Club- oder Auswahlmannschaften verschiedener Föderationen ausgetragen und müssen von der für die Heimmannschaft zuständigen FMN – im Bereich des DMSB, vom DMSB genehmigt werden. Die Aufstellung einer Auswahlmannschaft erfolgt durch den FA- Motoball im DMSB. Die Spieler der Gastmannschaft benötigen eine Startgenehmigung der für sie zuständigen FMN. Erst nach erfolgter und von der zuständigen Sportabteilung genehmigter Terminanmeldung kann eine Genehmigung durch den FA Motoball bzw. dem DMSB erfolgen.
- 1.6.3 **Nationale Spiele/ Meisterschaftsspiel**
Nationale Spiele werden von nationalen Club- oder Auswahlmannschaften oder im Rahmen der Deutschen Motoball Meisterschaft (DMM) ausgetragen. (Näheres für die DMM s. Prädikatsbestimmungen für Motoball).
- 1.7 **Sanktionen**
Es wird zwischen Ordnungsstrafen und Spielstrafen unterschieden. Ordnungsstrafen sind erstinstanzlich vom FA Motoball auszusprechen. Verstöße gegen die DMSB – Regelwerke und Bestimmungen, können durch den FA Motoball oder die Sportgerichtsbarkeit des DMSB auch nachträglich geahndet werden. Offizielle oder Spieler sind für die Dauer der Sanktion nicht Einsatzberechtigt. Zuwiderhandlungen werden gem. 1.4.1 geahndet.
- 1.7.1 **Ordnungsstrafen**
Ordnungsstrafen in Form von Verwarnungen, Geldstrafen und auch Versäumnisgebühren, werden unabhängig von weitergehenden Maßnahmen der Sportgerichtsbarkeit des DMSB, durch den FA - Motoball, ausgesprochen.
Sie ergeben sich,
– aus Protesten der an einem Spiel beteiligten Mannschafftsleiter,
– aus Anzeigen der bei einem Spiel eingesetzten Offiziellen
– aus Nichtbeachtung der DMSB – Regelwerke, Bestimmungen und Richtlinien Geldstrafen und Versäumnisgebühren werden vom DMSB in Rechnung gestellt.
Verhaltensweisen von Vereinen, Spielern oder Offiziellen, die nicht ausdrücklich in den Regeln beschrieben werden und dem Motoballansetzen schaden, diskriminieren oder in anderer Weiseschädigen, können in entsprechender Form vom FA Motoball oder der Sportgerichtsbarkeit des DMSB geahndet werden.
- 1.7.2 **Spielstrafen**
Spielstrafen sind immer Tatsachenentscheidungen des Schiedsrichters gegen die kein Protest zulässig ist.
- 1.7.3 **Spielsperre (Ordnungsstrafe)**
Ein Platzverweis zieht für den Betreffenden eine automatische Mindestsperre für das nächste offizielle Meisterschafts- oder Freundschaftsspiel nach sich. Platzverweise und ihre Auswirkungen (Spielsperren) sind immer Personen und nicht funktionsbezogen. Das sich aus einem Platzverweis ergebende endgültige Strafmaß wird unter Beachtung der Zuständigkeiten (Zusatzbericht des Schiedsrichter; eventuell vorhandenes Videomaterial) vom FA Motoball oder ggf. dem DMSB-Sportgericht festgesetzt und gilt saisonübergreifend. Der durch einen Platzverweis sanktionierte Spieler (rote Karte) hat die Möglichkeit innerhalb 48 Stunden – frühestens nach Ablauf einer Nacht – eine schriftliche Stellungnahme an den FA Motoball einzureichen.
- 1.8 **Proteste**
Proteste können nur gegen Verstöße gegen die Technischen Bestimmungen eingelegt werden.
Proteste können nur schriftlich vor, während und bis 30 Minuten nach einem Motoballspiel unter Angabe des Protestgrundes und gleichzeitiger Einzahlung der Protestgebühr (siehe DMSB-Gebührenliste) durch den Mannschafftsleiter beim Schiedsrichter eingelegt werden. Die Protestgebühr wird dem Protestführer zurückerstattet, wenn der Protest durch den FA Motoball als begründet anerkannt wird. Wird ein Protest zurückgezogen oder verworfen, so

verfällt die Protestgebühr. Proteste gegen eine Tatsachenentscheidung eines Schiedsrichters sind ausgeschlossen.

Ein Protest gegen Spielpläne und Schiedsrichteransetzungen ist nicht zulässig.

1.9 **Verfahrensregelung**

Bei Protesten/Sanktionen im Motoball gelten, abweichend von den für alle übrigen Wettbewerbsarten im Motorradsport generell maßgebenden Bestimmungen des DMSG und der „Rechts- und Verfahrensordnung des DMSB“, nachstehende zusätzliche Festlegungen. Protestentscheidungen der Schiedsrichter die nicht Tatsachenentscheidungen sind, oder des FA Motoball (Ordnungsstrafen), können durch Berufung beim DMSB Berufungsgericht angefochten werden.

Soweit in den Motoball-Regeln nicht ausdrücklich etwas anderes festgelegt ist, gelten die Bestimmungen der Rechts- und Verfahrensordnung des DMSB.

2. **Allgemeine Organisation**

2.1 **Motoballveranstaltungen**

Unter Motoballveranstaltungen versteht man jegliche Motoballspiele. Zu

Motoballveranstaltungen können Eintrittsgelder erhoben werden.

2.2 **Verantwortung der Clubs**

Vereine/ Clubs sind für das Verhalten ihrer Spieler, Offiziellen, Mitarbeiter, Anhänger, Zuschauer und weiteren Personen, die im Auftrag des Vereins eine Funktion während des Spiels ausüben, verantwortlich. Der gastgebende Verein/Club und der Gastverein haften im Stadionbereich vor, während und nach dem Spiel für Zwischenfälle jeglicher Art.

2.3 **Diskriminierung und ähnliche Tatbestände**

Eines unsportlichen Verhaltens macht sich schuldig wer sich politisch, extremistisch, obszön anstößig oder provokativ beleidigend verhält. Verhalten sich Spieler, Offizielle oder Zuschauer in irgendeiner Form unsportlich, werden der betreffenden Mannschaft, sofern zuordenbar, beim ersten Vergehen 3 Meisterschaftspunkte und beim zweiten Vergehen 6 Meisterschaftspunkte abgezogen. Bei weiteren Vergehen erfolgt zwingend eine Meldung an das Sportgericht. In Spielen ohne Meisterschafts- Punktvergabe wird die entsprechende Mannschaft, sofern zuordenbar, von dem Wettbewerb ausgeschlossen und erhält eine Geldstrafe.

2.4 **Spielgenehmigungen**

Alle Motoball-Spiele im Zuständigkeitsbereich des DMSB bedürfen einer Spielgenehmigung. Für die Teilnahme von DMSB Lizenznehmern (Spielern) an Motoball-Spielen im Ausland ist außerdem generell eine Auslandsstartgenehmigung des DMSB erforderlich sofern diese nicht auf der Lizenz des Spielers aufgedruckt ist. Das Spiel muss im FIME-Terminkalender eingetragen sein. Die Nichtbeachtung dieser Vorschrift zieht eine Bestrafung des/der Betroffenen nach sich.

2.5 **Zuständigkeit**

Spielgenehmigungen sind primär schriftlich beim FA Motoball zu beantragen. Zusätzlich muss im DMSB-Online Portal „mein DMSB“ vom veranstaltenden Club eine Terminanmeldung abgegeben werden. Erst nach erfolgter und von der zuständigen Sportabteilung genehmigter Terminanmeldung kann eine Genehmigung durch den FA Motoball bzw. dem DMSB erfolgen. Sie müssen mindestens folgende Angaben enthalten:

- Name des veranstaltenden bzw. gegnerischen Clubs,
- Ort und Termin der Veranstaltung.

2.6 **Spielanmeldefristen**

Nachstehende Antragsfristen gelten für Einzelund Turnierspiele und sind zu beachten:

- Für Länderspiele:

min. 4 Wochen vor dem Spieltermin

FA Motoball + DMSB

- Für Europa-Offene Spiele:

min. 4 Wochen vor dem Spieltermin

FA Motoball + DMSB

- Für nat. Spiele:

min. 10 Tage vor dem Spieltermin

FA Motoball

- Für die Meisterschaftsspiele der Deutschen Motoball Meisterschaft gelten

Spielgenehmigungen unter Berücksichtigung des Terminkalenders auf www.dmsb.de als erteilt und sind bindend.

2.7 **Mannschaftsleiter**

Jede Mannschaft wird während einer Motoballveranstaltung durch einen Mannschaftsleiter vertreten. Er ist während der Veranstaltung(60 min. vor Veranstaltungsbeginn und 30 Minuten

nach Spielende) der offizielle Vertreter des Bewerbers und alleine berechtigt ggf. Proteste gemäß dem Deutschen Motorrad Sport Gesetz einzulegen. Er ist durch eine entsprechende Armbinde zu kennzeichnen.

2.8 **Rechte und Pflichten des Mannschaftsleiters**

Der Mannschaftsleiter füllt den Teil A des Spielberichtsbogen aus, unterschreibt ihn, und dient außerhalb des Spielfeldes dem Schiedsrichter als Ansprechpartner. Der Mannschaftsleiter nimmt ausschließlich Betreuungsaufgaben für seine Mannschaft wahr. In diesem Zusammenhang ist ihm der Aufenthalt im Fahrerlager seiner Mannschaft sowie unmittelbar an der Außenlinie seiner Mannschaft gestattet. Das Betreten des Spielfeldes oder eine direkte Einflussnahme auf den Ablauf des Spielgeschehens oder auf Offizielle ist nicht gestattet. Er ist verantwortlich dafür, dass sich während des Spiels nur die zugelassenen Personen im Fahrerlager aufhalten.

2.9 **Organisatorische Voraussetzungen des Veranstalters einer Motoballveranstaltung**

Der Veranstalter hat für nachstehende, personelle und materielle Voraussetzungen Sorge zu tragen:

- Bereitstellung des Spielberichts bogens
- Nach Spielende hat der Mannschaftsleiter des Veranstalters unmittelbar und sofort (max. 45 min) das Spielergebnis an seinen zuständigen Ligaleiter zu übermitteln.
- Ordnungsgemäße Vorbereitung der Platzanlage, insbesondere des Spielfeldes und seiner Einrichtungen.
- Einsatz mit Warnwesten gekennzeichnete Platzordner (1 Ordner pro 100 Zuschauer min. je ein Ordner an jeder Spielfeldseite) zur Sicherstellung eines reibungslosen Spielablaufs sowie zum Schutz von Spielern und Offiziellen vor, während und nach dem Spiel, (Einsatzzeit 1 Stunde vor Veranstaltungsbeginn bis 30 Minuten nach Spielende).
- Medizinische Mindestausstattung s. (BRM)
- Zurverfügungstellung von 2 farblich einheitlichen Linienrichter-Flaggen (40 x 40 cm, Schaftlänge 80 cm).
- Zurverfügungstellung von 2 funktionsbereiten Handsprechgeräten für die Schiedsrichter

2.10 **Verantwortlichkeit des Veranstalters**

Der Veranstalter behält sich das Recht vor, alle durch höhere Gewalt oder Sicherheitsgründen, von Behörden, des FA Motoball oder dem Schiedsrichter angeordneten Maßnahmen zu ergreifen, d.h. ggf. auch die Veranstaltung abzusagen, falls dies notwendig ist.

2.11 **Werbung**

Werbung darf nur mit der offiziellen Veranstaltungs- Bezeichnung und nur mit den offiziellen Ergebnissen gemacht werden. Der Artikel Art.1.7 ist hierbei besonders zu beachten.

2.12 **Bereitstellung der Platzanlage**

Die Platzanlage muss 60 Minuten vor Veranstaltungsbeginn vorbereitet und den Offiziellen und Mannschaften zugänglich sein.

2.13 **Offizieller Spielbeobachter**

Zu Motoballveranstaltungen können durch den FA Motoball Spielbeobachter benannt werden, die nach entsprechender Legitimation freien Eintritt zur Platzanlage haben. Ihre Aufgabe besteht ausschließlich aus dem Beobachten der Veranstaltung und des Verhalten der eingesetzten Schiedsrichter. Beratende Hilfestellung für die Schiedsrichter über Verhaltensmaßnahmen sind während der Viertelpausen gestattet. Darüber hinaus haben die Spielbeobachter keine weiteren Befugnisse.

3. **Spielregeln**

Regel 1 - Das Spielfeld

Spielunterlage

Motoball-Spiele können auf Hart- oder Rasenplätzen bzw. Asphalt-, Beton- oder Tartanplätzen (mit dünner gleichmäßiger Sandauflage) ausgetragen werden.

Abgrenzung

Das Spielfeld ist rechteckig und wird mit Linien abgegrenzt. Die Linien gehören zu den Räumen, die sie begrenzen. Die beiden längeren Begrenzungslinien heißen Seitenlinien, die beiden kürzeren Torlinien. Die Mittellinie teilt das Spielfeld in zwei Hälften. Sie verbindet die beiden Seitenlinien jeweils in deren Mitte. In der Hälfte der Mittellinie befindet sich der Mittelpunkt, um ihn herum der Mittelkreis mit einem Radius von 9,15 m.

Abmessungen

Die Seitenlinien sind zwingend länger als die Torlinien.

Länge mindestens 85 m höchstens 110 m

Breite mindestens 45 m höchsten 75 m

Spielfelder, die diese Maße nicht erfüllen, bedürfen der ausdrücklichen Zulassung durch den FA Motoball, können jedoch in keinem Fall bei Länderspielen oder Zwischenrunden – bzw. Endspielen um ein Meisterschaftsprädikat benutzt werden.

Markierungen

Alle Markierungen müssen mit einem gut sichtbaren Material, welches sich auf dem jeweiligen Untergrund gut abhebt, vorgenommen werden.

Bis auf die Mittellinie haben alle Linien eine Strichstärke von 12 cm aufzuweisen. Die Mittellinie hat eine Breite von 24 cm.

Der Torraum

Der Torraum ist ein Halbkreis mit einem Radius von 5,75 m innerhalb des Strafraumes. Sein Mittelpunkt ist die Mitte zwischen den Torpfosten. Bei Asphalt- oder Betonplätzen muss der Torraum jedoch aus einem anderen Material (z.B. Rasen oder Tartanbelag) bestehen. Die Markierung (Halbkreis) ist ein Teil des Torraums.

Der Strafraum

Im Abstand von 16,45 m zu den Innenkanten der Torpfosten verlaufen zwei Linien rechtwinklig zur Torlinie. Diese Linien erstrecken sich 16,45 m in das Spielfeld hinein und werden durch eine zur Torlinie parallele Linie miteinander verbunden. Der von diesen Linien und der Torlinie umschlossene Raum wird Strafraum genannt. Im Strafraum befindet sich 11 m vom Mittelpunkt der Torlinie zwischen beiden Pfosten entfernt und senkrecht zur Torlinie eine sichtbare Strafstoßmarke.

Fahnenstangen

An jeder Ecke des Spielfelds befindet sich eine Fahne, deren Stange nicht unter 1,50 m hoch und oben nicht spitz sein darf. Eine solche Fahnenstange kann auch an der Mittellinie auf jeder Seite des Spielfelds aufgestellt werden, jedoch soll sie außerhalb des Spielfelds und mindestens 1 m von der Seitenlinie entfernt stehen.

Die Tore

In der Mitte der beiden Torlinien befindet sich jeweils ein Tor. Ein Tor besteht aus zwei senkrechten Pfosten, die gleich weit von den jeweiligen Eckfahnen entfernt und durch eine Querlatte verbunden sind. Die Torpfosten und die Querlatte sind aus Holz (weiß gestrichen), Metall oder einem anderen geeigneten Material. Torpfosten/Querlatten aus Aluminium sind Natur zu belassen, andere Metalle sind zu verzinken. Torpfosten und Querlatten dürfen die Spieler in keiner Weise gefährden. Der Abstand zwischen den Innenkanten der Pfosten beträgt 7,32 m. Die Unterkante der Querlatte ist 2,44 m vom Boden entfernt. Torpfosten und Querlatte weisen die gleiche Form auf und sind höchstens 12 cm breit und tief. Die Torlinie ist gleich breit wie die Torpfosten und die Querlatte. Netze können an den Torpfosten, an der Querlatte und am Boden hinter den Toren befestigt werden, sofern sie ausreichend gesichert sind und den Torwart nicht behindern.

Spielfeld-Umgrenzung und Sicherheitseinrichtungen

Das Spielfeld muss durch ein festes Geländer oder eine andere wirkungsvolle Absperrung mindestens 2 m hinter den Seiten- und Torauslinien bzw. über die Gesamtbreite des Torraumes 5m hinter den Torauslinien umgrenzt sein. Hinter den Torauslinien in Höhe des Torraumes müssen in mindestens 2 m Abstand zur Torauslinie/Torlinie über die Gesamtlänge des Torraumes zusätzliche Sicherheitseinrichtungen (Fangzaun o. ä.) installiert werden.

Fahrerlager

Für jede Mannschaft muss außerhalb des Spielfeldes und außerhalb der Sicherheitszone ein abgegrenztes Fahrerlager mit direktem Zugang zum Spielfeld vorhanden sein.

Das Fahrerlager dient als Aufenthalts-, sowie Reparaturzone. Der Aufenthalt und Zutritt ist während der Motoball-Veranstaltung nur für nachfolgenden Personenkreis:

- den Schiedsrichtern
- max. 10 Spielern
- 1 Trainer
- 1 Mannschaftsleiter
- 2 Mechaniker
- 1 Arzt oder ausgebildeten Physiotherapeut oder Co-Trainer gestattet.

Das Betreten des Spielfeldes (Ausnahme: Ein-/ Auswechselspieler) oder eine direkte Einflussnahme auf den Ablauf des Spielgeschehens oder auf Offizielle ist dem aufgeführten Personenkreis nicht gestattet. Der Schiedsrichter entscheidet über Ausnahmen.

Sanitäre Einrichtungen, Umkleieräume

Auf jeder Platzanlage müssen ausreichende und funktionstüchtige sanitäre Einrichtungen (Toiletten und Waschegelegenheiten mit fließend warmen Wasser) vorhanden sein. Separate

abschließbare Umkleieräume für Spieler und Schiedsrichter in entsprechender Größe, und hygienisch einwandfreiem Zustand.

Platzanlagen, die diese Voraussetzungen nicht erfüllen, bedürfen der ausdrücklichen Zulassung durch den FA Motoball, können jedoch in keinem Fall bei Länderspielen oder Zwischenrunden– bzw. Endspielen um ein Meisterschaftsprädikat benutzt werden.

Flutlichtspiele

Motoball-Spiele können auch unter Flutlicht ausgetragen werden. Voraussetzung ist, dass ab Spielbeginn über dem gesamten Spielfeld eine Mindestlichtstärke von 200 Lux vorhanden ist.

Regel 2 - Der Ball

Der Ball muss kugelförmig sein und sich vom Spielfeld abheben. Er besteht aus einer mit Leder (oder einem lederähnlichen Material) umhüllten, mit Luft gefüllten Gummiblase. Er hat einen Umfang von mindestens 119 cm und maximal 126 cm. Mindestgewicht 900 g, Höchstgewicht 1.200 g.

Regel 3 – Anzahl der Spieler

Jede Mannschaft muss ein Spiel mit 4 Feldspielern und 1 Torwart beginnen, die ebenso wie alle evtl. weiteren Spieler, die spätestens 30 min. vor Veranstaltungsbeginn vom Mannschaftsleiter im Spielbericht namhaft gemacht werden müssen (andere Konstellationen zu Spielbeginn sind nicht zulässig und sind gem. Regel 7 „Spielabbruch“ zu ahnden). Nachdem der Mannschaftsleiter den Spielberichtsbogen (Teil A) unterschrieben hat, ist eine nachträgliche Änderung unzulässig. Die übrigen Spieler halten sich als Auswechselspieler im Fahrerlager ihrer Mannschaft bereit und können mit Ausnahme des Torwarts jederzeit eingewechselt werden. Hat eine Mannschaft zu Spielbeginn die zulässige Maximalstärke (10 Spieler, 9 Motorräder) noch nicht erreicht, so können die später eintreffenden Spieler, soweit sie vor Spielbeginn namhaft gemacht wurden, (Spielberichtsbogen Teil A) sowie später eintreffende Motorräder erst nach Beendigung des laufenden Spielviertels und nach der erforderlichen Lizenzüberprüfung und Motorradabnahme während der Spielpause, eingesetzt werden. Spieler, die nicht auf dem Spielberichtsbogen aufgeführt sind, dürfen nicht eingesetzt werden.

Einwechselln/ Einfahren von Feldspieler

Die Ein- und Auswechselnden Spieler dürfen sich nicht gleichzeitig auf dem Spielfeld befinden. Spieler dürfen nur in der Höhe der Mittellinie ins Spielfeld einfahren. Das Warten auf das Einwechselln an der Seitenauslinie ist verboten.

Einwechselln des Torwarts

Der Austausch des Torwarts ist nur bei einer Spielunterbrechung nach Ankündigung beim Schiedsrichter möglich. Fällt der Torwart durch eine gegen ihn verhängte Zeitstrafe oder durch Platzverweis aus, so ist er unmittelbar durch den Ersatz-Torwart oder einen Feld-Spieler zu ersetzen und das Spiel wird sofort weitergeführt. Bei einer gegen den Torwart verhängten Zeitstrafe kann dieser erst während der ersten Spielunterbrechung nach Ablauf der Zeitstrafe wieder eingewechselt werden.

Regel 4 - Spieler- und Mannschaftsausrüstung

Trikots

Alle Feldspieler einer Mannschaft müssen gleichfarbige Trikots tragen. Die Farbe des Torwart-Trikots muss sich von den Trikotfarben beider Mannschaften deutlich unterscheiden.

Helme

Alle Spieler müssen während jedem Einsatz einen Schutzhelm tragen, der den DMSB Schutzhelmbestimmungen (DMSB-Schutzhelmbestimmungen Handbuch Motorradsport) entspricht. Der Schutzhelm muss bei der Technischen Abnahme vorgeführt worden sein.

Spielerausrüstung

Die Feldspieler einer Mannschaft müssen außerdem mindestens knöchelhohe, stabile Schuhe, festen Schienbeinschutz und Handschuhe aus schwer entflammbarem Material tragen. Schuhe und Schienbeinschutz dürfen keine Teile aufweisen, die eine Gefahr für Mit- oder Gegenspieler darstellen.

Zusätzliche Metallteile jeglicher Art, außen am Schuh, sind verboten. Torhütern haben Schienbeinschoner zu tragen. Handelsüblichen Turn- und Fußballschuhen sind gestattet.

Zusatzausrüstung Fahrerlager

Jede Mannschaft hat in ihrem Fahrerlager einen Feuerlöscher (mindestens 2 kg).

Motorräder

Bei einem Motoballspiel können von einer Mannschaft maximal 9 fahrbereite Motorräder eingesetzt werden, die den techn. Bestimmungen der FIME des DMSB bzw. den Motoballregeln der FIME entsprechen müssen. Diese Motorräder sind vor Veranstaltungsbeginn in das Fahrerlager zu verbringen, damit sie den Schiedsrichtern vorgestellt werden können.

Unter Beachtung der Kraftstoffbestimmungen des DMSB, dürfen die Motorräder nur unter Verwendung unverbleiten Kraftstoffes ohne jegliche Zusätze, ausgenommen handelsübliche Schmiermittel, angetrieben werden. Ab Spielbeginn (Anpfiff) bis Spielende (Abpfiff) ist es einer Mannschaft untersagt, neue oder durch die gegnerische Mannschaft geliehene Motorräder für sich ins Spiel zu bringen.

Trikot-/ und Motorradnummern

Alle Spieler einer Mannschaft müssen zahlenmäßig unterschiedliche, in Farbe und Größe jedoch einheitliche Rückennummern tragen, die sich von der Farbe der Trikots deutlich abheben.

Die Nr. 1 muss nicht vergeben sein, sie ist jedoch für einen Torwart vorbehalten.

Die Ziffern müssen folgende Mindestmaße aufweisen:

Höhe: 140 mm, Breite: 90 mm, Strichstärke: 25 mm

Die Sichtbarkeit der Rückennummern darf weder durch Werbung bedeckt noch beeinträchtigt werden. Trikot-, Helm- und Motorradnummern müssen übereinstimmen.

Regel 5 – Der Schiedsrichter

Zwei lizenzierte Schiedsrichter leiten ein Motoballspiel - je ein Schiedsrichter auf jeder Platzseite, die sie nach jedem Spielviertel wechseln - und verschaffen den Motoballregeln Geltung.

Entscheidungen des Schiedsrichters

Die Entscheidungen des Schiedsrichters zu spielrelevanten Tatsachen sind endgültig. Dazu gehören auch das Ergebnis des Spiels sowie die Entscheidung auf „Tor“ oder „kein Tor“.

Der Schiedsrichter darf eine Entscheidung nur ändern, wenn er festgestellt hat, dass sie falsch war, oder falls er es für nötig hält, auch auf einen Hinweis eines Linienrichters (Play-Off).

Voraussetzung hierfür ist, dass er die Partie weder fortgesetzt noch abgepfiffen hat. Dies kann die Entscheidung einschließen,

- ob der Zustand des Spielfelds oder seiner Umgebung oder die Wetterbedingungen ein Spiel zulassen oder nicht,
- ein Spiel aus welchem Grund auch immer abubrechen,
- ob die auf dem Feld während des Spiels benutzten Ausrüstungsgegenstände oder der Ball spieltauglich sind,
- die Partie wegen Störung durch Zuschauer oder irgendeines Problems auf den Zuschauerrängen zu unterbrechen oder nicht,
- die Partie zu unterbrechen oder nicht, um einen verletzten Spieler zur Behandlung vom Platz bringen zu lassen,
- zu verlangen, dass ein verletzter Spieler zur Behandlung vom Platz gebracht wird, einem Spieler das Tragen bestimmter Kleidungs- und Ausrüstungsgegenstände zu gestatten oder zu verbieten, (soweit es in seiner Zuständigkeit liegt) Personen (einschließlich der Mannschafts- und Veranstalterverantwortlichen, Sicherheitsverantwortlichen, Fotografen und der anderen Medienvertreter) den Aufenthalt in der Nähe des Spielfelds zu gestatten oder nicht, die er in Übereinstimmung mit den Motoballregeln oder seinen Pflichten trifft, die sich aus den Bestimmungen der FIME, einer Konföderation, eines Mitgliedsverbands oder einer Liga ergeben, die für ein Spiel gelten.

Ahndung von regelwidrigen Aktionen

Zur Ahndung von Regelwidrigkeiten stehen dem Schiedsrichter mehrere Möglichkeiten von Sanktionen zur Verfügung. Zeitstrafen, Spelausschluss, Spielabbruch (Regel 7) Zeitstrafen: Der Schiedsrichter kann, je nach Schwere des Vergehens, jederzeit eine grüne, gelbe oder rote Karte vergeben. Bei der Vergabe von zwei grünen Karten folgt eine gelbe Karte und darauf eine gelb-rote bzw. eine rote Karte.

Grüne Karte = 2 Minuten Zeitstrafe

Gelbe Karte = 5 Minuten Zeitstrafe

Gelb/Rote = Spelausschluss

Rote Karte = Spelausschluss

Bei einer Zeitstrafe hat der betreffende Spieler sofort das Spielfeld zu verlassen und in sein Fahrerlager (Play-OFFs „Kühlbox“) zu fahren. Der Offizielle erlaubt nach „Absitzen“ der Zeitstrafe das Einfahren ins Spielfeld. (Regel 3 Einwechseln).

Erhält ein Spieler die gelb/rote Karte (Spelausschluss), so hat er das Spielfeld und Fahrerlager sofort zu verlassen. Nach 5 Minuten wird der sanktionierte Spieler durch einen anderen Spieler ersetzt.

Erhält ein Spieler die rote Karte (Spelausschluss), so hat er das Spielfeld und Fahrerlager sofort zu verlassen. Der sanktionierte Spieler darf nicht ersetzt werden.

Wenn, eine in Unterzahl spielende Mannschaft (außer Rote Karte) ein Tor erhält, darf der Spieler mit der geringsten Zeitstrafe sofort wieder in das Spielfeld (Regel 3 Einwechseln) einfahren.

Regel 6 - Der Linienrichter

Die Schiedsrichter werden durch zwei Linienrichter unterstützt, die in Ausübung ihrer Funktion, die gleiche komplette Sportkleidung/Trikotfarbe wie die Schiedsrichter tragen müssen. Ein offizielles Spiel kann durch die Schiedsrichter nicht angepiffen werden, wenn nicht alle Schieds- und Linienrichter die gleiche Sportkleidung tragen.

Personen die, die Funktion des Linienrichters ausüben möchten, müssen mindestens 16 Jahre alt sein und den Schiedsrichtern spätestens 30 Minuten vor dem offiziell angesetzten Veranstaltungsbeginn zur Verfügung stehen. Können sie keine gültige Schiedsrichterlizenz vorweisen, muss dem Schiedsrichter ein ausgefüllter und unterschriebener Haftungsverzicht vorgelegt werden.

Sofern in evtl. Sonderregelungen für ein Spiel nichts Gegenteiliges festgelegt ist, muss jede Mannschaft für eine der Platzseiten, die nach jedem Spielviertel gewechselt werden, einen Linienrichter stellen.

Aufgaben der Linienrichter

Die Linienrichter haben die Aufgabe, den Schiedsrichtern anzuzeigen, wenn:

- wenn der Ball mit vollem Durchmesser die Seitenlinie überschritten hat
- wenn ein ballführender Spieler mit dem Ball die Mittellinie überquert
- ein Wechselfehler vorliegt
- wenn ein Spieler den Ball über die Mittellinie spielt und nach Überqueren der Mittellinie wieder annimmt
- wenn ein Wiederanspiel nach einem Seitenaus nicht den Regeln entsprechend ausgeführt wird.

Für die Play-Offs in der DMM gelten zusätzliche Aufgaben.

Regel 7 – Dauer eines Motoballspiels

Ein Motoball-Spiel findet in 4 Vierteln von je 20 Min. statt, die durch Pausen von je 10 min. voneinander getrennt sind. Ein Seitenwechsel erfolgt nach dem 2. Spielviertel.

Bei der Zeitnahme müssen vom Schiedsrichter Spielzeitunterbrechungen bzw. bewusste Spielverzögerungen berücksichtigt werden. Die entsprechende Zeit muss dann im gleichen Viertel nachgespielt werden.

Eine weitergehende Veränderung der Spielzeit bzw. eine Veränderung der Spielpausen ist, ausgenommen bei Freundschaftsspielen nicht gestattet.

Auszeit (Timeout)

Jede Mannschaft hat während des Spiels die Möglichkeit, einmalig eine Auszeit von 2 min. zu nehmen. Diese wird, nach Kenntnisnahme durch den Schiedsrichter, in der nächsten Spielunterbrechung durch diese angezeigt. Die Auszeit wird direkt in dem Viertel an die Spielzeit angehängt.

Strafzeiten laufen nur in der Spielzeit weiter!

Zeitspiel

Erkennt der Schiedsrichter, dass die ballführende Mannschaft auf „längere Zeit“ keine Angriffsabsicht hat, gibt er dem Spieler durch Zeigen auf die Uhr unmissverständlich den Hinweis, dass er innerhalb der nächsten 15 sek. das Spiel unterbricht falls in dieser Zeit keine Angriffsabsicht erkennen lässt.

Gleiches gilt für das Überqueren der Mittellinie.

Strafstoß

Wenn ein Strafstoß ausgeführt oder wiederholt werden muss, wird der entsprechende Spielabschnitt verlängert, bis der Strafstoß ausgeführt wurde.

Fortsetzung des Spiels

Bei einem Anstoß, Strafstoß, Freistoß oder Eckball darf der Ball nur auf Zeichen des Schiedsrichters gespielt werden. Nach allen übrigen Spielunterbrechungen kann das Spiel ohne Zeichen des Schiedsrichters entsprechend den Regeln unmittelbar wieder aufgenommen werden, es sei denn, der Schiedsrichter gibt ein Zeichen, dass er aus bestimmten Gründen das Spiel noch nicht freigibt.

Spielabbruch

Jede Mannschaft, die, gleich aus welchem Grund (bspw. auch im Fall von techn. Problemen, auf Grund von Sanktionen nur zwei Spieler auf dem Spielfeld haben o.ä.) einen Spielabbruch verursacht, hat das Spiel mit 5 :0 Toren und 3:0 Punkten verloren. Sollte der Spielabbruch nach Vollendung des zweiten Viertels erfolgen und die bereits erzielten Tore der nicht verschuldeten Mannschaft höher sein als 5, so sind die erzielten Tore der verschuldenden Mannschaft zu Null zu werten.

Spielabsetzung

Ein angesetztes Motoballspiel kann nur von Sportkommissaren oder FA Motoball aufgrund Witterungsbedingungen, nicht bespielbare Spielfelder o.ä. Gründe der „höheren Gewalt“ abgesagt werden. Das Spiel ist dann durch den FA Motoball neu anzusetzen. Eine Entschädigung für die Gastmannschaft ist durch den Veranstalter nur zu entrichten, wenn dem Veranstalter ein fahrlässiges oder vorsätzliches Verschulden nachzuweisen ist. Im Einzelfall entscheidet der FA Motoball.

Regel 8 – Vorstellung, Beginn und Fortsetzung des Spiels

Vorstellung und Begrüßung bzw. Verabschiedung der Spieler / Mannschaften

Zur Vorstellung der Mannschaften nehmen diese in der Spielfeld-Mitte, parallel zur Seitenauslinie, nebeneinander Aufstellung. Anschließend fahren die Spieler beider Mannschaften (auch Auswechselspieler), nach Aufforderung des Schiedsrichters gegenläufig eine gemeinsame Ehrenrunde. Torhüter begeben sich zu Fuß auf direktem Weg zum Fahrerlager oder ihrem Tor.

Die Verabschiedung erfolgt mit Bekanntgabe des Ergebnisses durch den Schiedsrichter, sowie einem Sportgruß der beiden Mannschaften und anschließender Aufforderung zur Ehrenrunde.

Hierbei besteht Helmpflicht für die Spieler.

Vor Beginn des Spieles

Der Schiedsrichter wirft eine Münze, die entscheidet welche Mannschaft das Anspiel oder Seitenwahl hat. Der Gewinner des Münzwurfs entscheidet über Anspiel oder Seitenwahl. Entscheidet der auf Anstoß im ersten Viertel, so hat das andere Team Anstoß im zweiten Viertel usw. Für das dritte und vierte Viertel wechseln die Mannschaften die Seiten und spielen auf das andere Tor.

Anstoß

Mit dem Anstoß wird die Partie begonnen oder fortgesetzt. Er erfolgt:

- zu Beginn des Spiels,
- nach einem Tor,
- zu Beginn des zweiten, dritten und vierten Viertels,
- zu Beginn jeder Hälfte einer Verlängerung, wenn diese notwendig ist.

Aus einem Anstoß kann direkt ein Tor erzielt werden.

Ausführung

Alle Spieler befinden sich in ihrer eigenen Spielfeldhälfte. Die Gegenspieler der anstoßenden Mannschaft müssen solange der Ball nicht im Spiel ist mindestens 9,15 m vom Ball entfernt sein.

Der Ball ruht auf dem Mittelpunkt des Spielfelds. Der Schiedsrichter gibt das Zeichen.

Der Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fuß gestoßen wurde und sich mindestens eine Umdrehung vorwärts bewegt und durch einen anderen Spieler oder dessen Motorrad berührt wurde.

Der ausführende Spieler darf den Ball erst nach diesem Vorgang wieder berühren.

Definition des Schiedsrichter-Balls

Ein Schiedsrichter-Ball ist eine Methode zur Fortsetzung des Spiels, wenn der Ball im Spiel ist und der Schiedsrichter dieses aus einem Grund, der in den Spielregeln nicht erwähnt wird, vorübergehend unterbricht.

Ausführung

Der Schiedsrichter lässt den Ball an der Stelle fallen, an der sich dieser zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand. Wurde das Spiel innerhalb des Torraums unterbrochen, erfolgt der Schiedsrichter-Ball auf der Torraumlinie parallel zur Torlinie so nahe wie möglich bei der Stelle, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand. Die Partie ist fortgesetzt, wenn der Ball den Boden berührt.

Regel 9 – Spielen, Angreifen und Fortbewegung mit und ohne Ball

Fortbewegung der Feldspieler

Die Feldspieler beider Mannschaften dürfen sich, während der Ball im Spiel ist, nur durch die Motorkraft ihres Motorrads und nur in Fahrtrichtung fortbewegen. Das Eindringen in den Torraum ist ihnen untersagt.

Fortbewegung des Torwarts

Der Torwart darf sich, während das Spiel läuft, nur in seinem Torraum aufhalten und darf die Torraumlinie auch mit keinem Körperteil überschreiten. Der Torwart bewegt sich ohne Motorrad. Zur Abwehr und zum Anspiel eines Balles darf der Torwart im Torraum alle Körperteile einsetzen. Es ist Aufgabe des Torwarts, den Ball durch Abwurf oder Abstoß wieder ins Spiel zu bringen, wenn er diesen bei einer Abwehraktion innerhalb des Torraums in seinen Besitz gebracht hat, bzw. wenn dieser die Torraumlinie überschritten hatte.

Spiele des Balles durch Feldspieler

Der Ball wird von den auf den Motorrädern sitzenden oder stehenden Feldspielern mit dem Fuß, Kopf, Körper oder einem Teil des Motorrades gespielt. Zum Zeitpunkt des Spielens des Balles muss der Motor des Motorrades laufen. Beim Führen des Balles, hat dieser ständig Bodenkontakt zu halten.

Das Einschließen des Balles zwischen zwei Spielern derselben Mannschaft ist verboten.

Spiele des Balles durch den Torwart

Der Torwart darf im Torraum den Ball jederzeit, d. h. auch bei einem Anspiel nach einer Abwehraktion bzw. nach einem Toraus, mit den Händen/Armen spielen.

Angriff um den Ball

Der ballführende Spieler darf nur von der Seite angegriffen werden, auf der er den Ball führt. Der den ballführenden Spieler angreifende Spieler darf den Ball nur mit dem Fuß oder Bein in seinen Besitz bringen. Es ist generell verboten, einen Spieler in einer Weise zu schneiden, die ihn gefährdet und ggf. zwingt, seine Geschwindigkeit abrupt zu vermindern. Regelwidrig verhält sich der Spieler, der durch plötzliche Richtungsänderung den Gegenspieler gefährdet oder benachteiligt. Wenn zwei Spieler auf einen Punkt zufahren, hat jeweils der ballführende Spieler Vorfahrt.

Regel 10 – Der Torraum

Der Aufenthalt im Torraum ist nur dem Torwart gestattet. Das Eindringen in den Torraum bzw. das Befahren der Torraumlinie durch Feldspieler, während des Spiels ist verboten. Das Verlassen des Torraums durch den Torwart ist verboten. Nachdem der Torwart den Ball im Torraum in seinem Besitz hat, muss das Wiederanspiel innerhalb von 10 Sekunden erfolgen.

Regel 11 – Die Mittellinie

Ein den Ball führender Spieler darf die Mittellinie nicht mit dem Ball überfahren, sondern muss ihn vor Überqueren der Mittellinie abspielen und darf ihn erst dann wieder spielen, wenn der Ball von einem anderen Spieler oder von dem Motorrad eines anderen Spielers berührt worden ist.

Regel 12 – Ball in und aus dem Spiel

Ball aus dem Spiel

Der Ball ist aus dem Spiel, wenn

- er auf dem Boden oder in der Luft eine der Toroder Seitenlinien mit vollem Durchmesser überschreitet,
- die Partie vom Schiedsrichter unterbrochen wird.

Ball im Spiel

Der Ball ist zu jedem anderen Zeitpunkt im Spiel, auch wenn er vom Pfosten, der Querlatte oder einer Eckfahnenstange ins Spielfeld zurückspringt, vom Schiedsrichter oder einem Linienrichter, der sich auf dem Feld befindet, abprallt.

Regel 13 - Wie ein Tor erzielt wird

Erzielen eines Tores

Ein Tor ist gültig erzielt, wenn der Ball die Torlinie zwischen den Torpfosten und unterhalb der Querlatte mit vollem Durchmesser überquert, ohne dass ein vorangegangenes Vergehen der Mannschaft vorliegt, das den Treffer erzielt hat.

Sieger des Spiels

Die Mannschaft, die während des Spiels mehr Tore erzielt, hat gewonnen. Wenn beide Mannschaften keine oder gleich viele Tore erzielt haben, ist die Partie unentschieden. Bei Spielserien oder Turnieren findet zur Ermittlung des Siegers bei unentschiedenem Ausgang eine der nachstehenden Möglichkeiten Anwendung.

- Tordifferenz
- Direkter Vergleich
- Verlängerung
- Elfmeterschießen

Die zur Anwendung kommende Regel muss in der Ausschreibung zur Serie/turnier aufgeführt sein.

Regel 14 – Fouls und unsportliches Verhalten/ Freistoß und Strafstoß (Spielstrafe)

Fouls und unsportliches Verhalten werden in der nachstehenden Form geahndet:

Freistoß (Spielstrafe)

Ein Spieler verursacht einen Freistoß für die gegnerische Mannschaft, wenn er sich nach Einschätzung des Schiedsrichters nicht regelkonform und damit rücksichtslos oder mit unverhältnismäßigem Körpereinsatz verhält.

Der Freistoß wird an der Stelle ausgeführt, an der sich das Vergehen ereignete.

Ort der Freistoßausführung

Zum Freistoß wird der Ball auf den Punkt gelegt, an dem die Regelwidrigkeit begangen wurde, es sei denn, dieser liegt innerhalb des Strafraums. In einem solchen Fall wird der Freistoß vom nächstgelegenen Punkt der parallel zur Torlinie verlaufenden Strafraumlinie ausgeführt. Fährt ein angreifender Spieler in den Torraum der verteidigenden Mannschaft oder berührt in irgendeiner Form (auch in der Luft) die Torraumlinie, so wird der Freistoß in der Mitte der Strafraumlinie der angreifenden Mannschaft ausgeführt.

Ausführung

Bis nach Ausführung des Freistoßes müssen die Spieler auf ihren Motorrädern sitzen bleiben und dürfen ihre eingenommene Position nicht verändern. Bei Ausführung des Freistoßes müssen sich alle Spieler der gegnerischen Mannschaft mindestens 9,15 m vom Ball und in mindestens 2 m Abstand von der direkten Anfahrtslinie des den Freistoß ausführenden Spielers aufhalten. Zur Durchführung des Freistoßes darf der Ausführende nur ab der Mittellinie anfahren. Der Schiedsrichter legt den Spielball auf den auszuführenden Punkt und gibt nach Überprüfung des Abstandes der verteidigenden Mannschaft diesen frei. Bei einem Freistoß kann ein direktes Tor erzielt werden.

Strafstoß (Spielstrafe)

Begeht ein Spieler der verteidigenden Mannschaft eines der genannten Vergehen im eigenen Strafraum, ist dies durch einen Strafstoß zu ahnden, vorausgesetzt, der Ball war im Spiel. Dabei ist unerheblich, wo sich der Ball zum Zeitpunkt des Vergehens befand.

- einen Gegner grob regelwidrig am Torschuss hindert,
- der verteidigende Torwart außerhalb des Torraums den Ball spielt oder abwehrt

Ort der Elfmeterausführung

Zum Elfmeter wird der Ball auf den Punkt gelegt, der sich von der Mitte des Tores (Torlinie) im rechten Winkel 11 m in Richtung Strafraumgrenze befindet.

Ausführung

Bis nach Ausführung des Elfmeters muss der Torwart auf seiner Torlinie stehen. Der angreifende Spieler fährt innerhalb der Hälfte der verteidigenden Mannschaft an und schießt direkt auf das Tor. Ein Nachschuss des ausführenden Spielers ist erst nach Kontakt eines anderen Spielers/Motorrad oder Torpfosten/ Torlatte gestattet. Bei der Ausführung haben alle anderen Spieler außerhalb des Strafraumes und mindestens 2 Meter von der Anfahrtslinie des ausführenden Spielers zu stehen.

Regel 15 – Anspiel nach einem Seitenaus und Toraus/Abstoß

Seitenaus

Das Anspiel nach einem Seitenaus ist eine Spielfortsetzung. Überschreitet der Ball in der Luft oder am Boden vollständig die Seitenlinie, wird das Anspiel gegen die Mannschaft des Spielers ausgesprochen, der den Ball zuletzt berührt hat. Der Ball wird auf dem Boden liegend durch ein Anspiel mit dem Fuß, ohne gleichzeitige Fortbewegung des Motorrades, wieder ins Spiel gebracht. Das Anspiel gilt als ausgeführt, wenn der Ball mindestens eine Umdrehung macht. Nach einem Seitenaus kann kein direktes Tor erzielt werden.

Toraus/Abstoß

Wird der Ball von einem Spieler der angreifenden Mannschaft über die Torauslinie der gegnerischen Mannschaft geschossen bzw. von diesem vor Überqueren der Torauslinie zuletzt berührt, so bringt der Torwart der gegnerischen Mannschaft den Ball wieder ins Spiel. Die Spieler der angreifenden Mannschaft müssen sich zu diesem Zeitpunkt außerhalb des Strafraumes aufhalten. Der Ball muss nach dem Anspiel innerhalb von 10 Sekunden aus dem Strafraum gespielt sein.

Regel 16 – Eckball

Wird der Ball von einem Spieler vollständig über die eigene Torauslinie geschossen bzw. vor Überqueren der Torauslinie zuletzt berührt, so wird der gegnerischen Mannschaft ein Eckball zugesprochen. Der Eckball wird auf der Seite des Spielfeldes, auf der der Ball die Torauslinie überquerte, vom Kreuzungspunkt der Torauslinie mit der Strafraumlinie ausgeführt.

Aus einem Eckball kann direkt ein Tor erzielt werden. Bei Ausführung des Eckballs müssen sich alle Spieler der gegnerischen Mannschaft mindestens 9,15 m vom Ball aufhalten.