

KØRESTOLSRUGBY

Det Internationale Regelsæt.

1. SPILLET. The game.	3
1.1 Definition af spillet. Definition.	3
2. UDSTYR. Equipment.	3
2.1 Banen. Court.	3
2.2 Selve banen. Boundary lines.	3
2.3 Midtercirklen. Center circle.	3
2.4 Midterlinien - forreste og bageste bane.	4
2.5 Mål område. Key area.	4
2.6 Målkegler. Goalposts / line.	4
2.7 Udskiftningsbænk. Team bench area.	4
2.8 Dommerbordet. Scoring table.	4
2.9 Udskiftningsområdet. Substitution area.	4
2.10 straffeboks. Penalty box.	4
2.11 Teknisk udstyr. Technical equipment.	5
2.12 Kørestolen. Wheelchair.	5
2.13 Beklædning. Uniform.	6
2.14 Håndbeskyttelse. Handprotection.	6
3. Spillere, udskiftere og træner.	6
Players, substitutes, and coaches.	7
3.1 Hold (Spillere og udskiftere).	7
3.2 Anfører. Captain.	7
3.3 Trænere. Coaches.	8
4. Officials og deres pligter.	8
Officials and their duties.	8
4.1 Pligter for den ledende official. Duties of the head official.	8
4.2 Tid og sted for officials pligter/bemyndigelse. Time and place of officials/duties and authority.	8
4.3 Dommernes pligter. Duties of both referees.	9
4.4 Teknisk kommissærs pligter. Duties of the commissioner.	9
4.5 Måldommerens pligter. Duties of the scorekeeper.	9
4.6 Tidtagerens pligter. Duties of the game timekeeper.	9
4.7 Straffetidtagernes pligter. Duties of the penalty timekeeper.	10
5. Spilleregler. Playing regulations.	10
5.1 Spilletid. Playing time.	10
5.2 Start af kampen. Beginning the game.	10
5.3 Høj bold. Tip-off.	11
5.4 Fejl ved høj bold. Violations of the Tip-off.	11
5.5 Skiftende boldbesiddelse. The alternating process.	11
5.6 Hvorledes et mål scores. How a goal is scored.	12
5.7 Indkast. Throw-in.	12
5.8 Fejl ved indkast. Violations of the throw-in.	13
5.9 Kampens afgørelse. Decision of the game.	13
5.10 Tab af kampen. Forfeit of the game.	13
5.11 Uafgjort og ekstra perioder. Tied score and extra periods.	14
5.12 Kampens afslutning. Terminating a game.	14
6. Regler for tidtagning. Timing regulations.	14

Kørestols rugby

Gældende fra 1. september 2000

6.1	Kampur. Game clock operations.....	14
6.2	Straffeur. Penalty clock operations.....	14
6.3	Bolden sættes i spil. Ball goes into play.....	15
6.4	Bolden er i spil. Ball becomes live.....	15
6.5	Bolden ude af spil. Ball becomes death.....	15
6.6	Påkaldt time-out. Charged time-out.....	15
6.7	I tilfælde af skade el. styrt. In case of falling players or injury.....	16
6.8	Dommerens time-out. Referees time-out.....	16
7.	Spillernes regulativer. Players regulations.....	17
7.1	Udskiftninger. Substitutions.....	17
7.2	Hvordan bolden bliver spillet. How the ball is played.....	17
7.3	Fysisk fordel Physical advantage.....	17
7.4	Boldkontrol. Control of the ball.....	18
7.5	Bolden er ude. Ball out-of-bounds.....	18
7.6	Dribling. Dribble.....	18
7.7	Holdt bold. Held ball.....	19
7.8	10 Sekunders reglen i målområdet. Ten-second in the key.....	19
7.9	15 Sekunders reglen. Advancing the ball to the front court.....	19
7.10	Bageste område. Back court.....	19
7.11	Trække tiden ud. Stalling.....	20
8.	Vejledende regler for kontakt. Guiding principles of contact.....	20
8.1	Retten til at optage en plads på banen. The right to occupy a space on the court.....	20
8.2	Regler for luftrummet over spilleren. Principle of verticality.....	20
8.3	Regler for fordele og ulemper Principle of advantage/disadvantage.....	21
9.	Fejl. Fouls.....	21
9.1	Straffemål. Penalty goal.....	21
9.2	Angrebskontakt - generelt. Charging.....	22
9.3	Kontakt inden der fløjtes - generelt. Contact before the whistle.....	22
9.4	Ude og inde- generelt. Out and in.....	22
9.5	Fire i målområdet - generelt. Four in the key.....	22
9.6	Fastholdelse - generelt. Holding.....	22
9.7	Overskridelse af side/baglinie - generelt. Leaving the court.....	22
9.8	Skubben - generelt. Pushing.....	23
9.9	Ulovlig brug af hænderne - generelt. Illegal use of hands.....	23
9.10	Spinning - generelt. Spinning.....	23
9.11	Teknisk spillerfejl. Technical foul by a player.....	23
9.12	Teknisk fejl af udskiftningsbænken. Technical foul by the bench personnel.....	24
9.13	Overskridelse af point på banen. Excessive points on the court.....	24
9.14	Usportslig fejl. Flagrant foul.....	25
9.15	Diskvalificerende fejl. Disqualifying foul.....	25
10.	Afsoning af straffe. Serving the penalties.....	25
10.1	Frigivelse fra straffeboksen. Release from the penalty box.....	25
10.2	Mere end 2 fra samme hold i straffeboksen. More than two team-mates penalized.....	26
10.2	Regler for straffet spiller. Restriction of penalized players.....	26
10.4	Fejl begået under spilstop eller ved pause. A foul during an interval of stoppage in play.....	26
10.5	Ændring af fejl/dommerkendelser. Correctable error.....	26

KØRE STOLSRUGBY

Det Internationale Regelsæt.

En holdsport for alle kørestolsbrugere med nedsat arm el. håndfunktion. For at forenkle teksten, er både mandlige og kvindelige spillere benævnt som ham, dette inkluderer samtidig kørestolen, da denne betragtes som en del af kroppen, med mindre andet er nævnt.

1. SPILLET. The game.

1.1 **Definition af spillet.** **Definition.**

Kørestolsrugby bliver spillet af 2 hold med hver 4 spillere. Alle spillere skal være i kørestol og klassificeret efter gældende klassifikations system. Formålet for hvert hold er at få en spiller til at score, ved at røre eller krydse modstanderens mållinie, mens bolden er under fuld kontrol. Bolden må afleveres, kastes, slås, rulles, dribles el. bæres i hvilken som helst retning, i overensstemmelse med reglerne. Det hold der har scoret flest mål ved kampens afslutning erklæres som vinder.

2. UDSTYR. Equipment.

2.1 **Banen.** **Court**

Banen der spilles på, har samme størrelse som en basketball bane, dog er det kun nødvendigt med side, midter og baglinie, samt midtercirklen.

2.2 **Selve banen.** **Boundary lines.**

Banen afgrænses af den inderste kant af side og baglinierne. (se bilag 1)

2.3 **Midtercirklen.** **Center circle.**

Midtercirklen skal have en radius på 1. 8m og være placeret i midten af banen.

- 2.4** **Midterlinien**
- forreste og bageste bane.
Center line -front and back court
Et holds forreste bane består af området mellem den inderste kant af det andet holds bag/mållinie og den forreste kant af midterlinien. Resten af banen incl. midterlinien er holdets bageste bane.
- 2.5** **Mål område.**
Key area
Målområdet består af et 8m bredt og 1. 75m dybt felt centreret på baglinien, målt fra ydersiden af målfeltets sidelinier og fra indersiden af baglinien til ydersiden af målfeltets forreste linie. Feltets linier skal være i samme farve og bredde som den øvrige bane.
- 2.6** **Målkegler.**
Goalposts / line.
To standard kegler af passende størrelse, med firkantet fod, skal være placeret op til den inderste kant af baglinien og den yderste kant af mållinien. (se bilag 1)
- 2.7** **Udskiftningsbænk.**
Team bench area.
Udskiftningsbænken er placeret i samme side som dommerbordet. Området er afgrænset 2m fra midterlinien og indtil 2m fra baglinien med to 2m lange linier vinkelrette på sidelinien i en farve der adskiller sig fra banens. Udeholdet har retten til at vælge mål og udskiftningsbænk. På neutral bane kan det ved uenighed afgøres ved lodtrækning. Udskiftningsbænken bibeholdes under hele kampen.
- 2.8** **Dommerbordet.**
Scoring table.
Dommerbordet skal være centreret på sidelinien, uden for banen. (se bilag 1)
- 2.9** **Udskiftningsområdet.**
Substitution area.
Udskiftningsområdet er placeret udenfor banen lige foran dommerbordet, med 3m på hver side af midterlinien. (se bilag 1)
- 2.10** **traffeboks.**
Penalty box.
Straffeboksen er placeret modsat dommerbordet. Området består af to bokse på min. 2x1m, med passende plads imellem for tidtageren. Boksene skal være min. 1m fra sidelinien og overfor eget holds udskiftningsbænk. (se bilag 1)

2.11 **Teknisk udstyr.** **Technical equipment**

- a) Tidtagerudstyr (timing devices).
Der skal være passende udstyr for tidtagning af følgende:
Effektiv spilletid - Udvisninger - Time outs.
- b) Målskema (Scoresheet).(se bilag 2, se også vejledning bilag 3)
- c) Måltavle (Scoreboard).
Måltavlen bliver stillet til rådighed af arrangørerne, og kan evt, indeholde ur.
- d) Bolden (Ball). Bolden der benyttes er en volleyball (hvid med 3kg tryk) stillet til rådighed af hjemmeholdet el. arrangørerne, bolden skal godkendes af dommeren.
- e) Indikator for næste bolbesiddelse. (Alternate possession directional arrow). Hjemmeholdet el. arrangørerne skal stille en sådan til rådighed, denne kan være integreret i måltavlen eller uret.

2.12 **Kørestolen.** **Wheelchair.**

- a) Maksimum bredde af stolen:
Bredden afgøres af spillerens størrelse.
Drivringene skal være det yderste punkt af stolen.
Stænger/stel og plader omkring hjulene er ikke tilladt.
- b) Længden af stolen måles fra det forreste punkt af de bageste hjul til det forreste punkt af fodhvileren. Dette mål må ikke overstige 46 cm. Kombineret med diameteren af hjulet (70 cm) må den totale længde ikke overstige 116 cm. Der må ikke sættes ekstra vægte på stolen.
- c) Maksimum højde af midtpunktet på sæde stængerne er 53 cm.
- d) Kørestolen skal have fire hjul: 2 store baghjul med en max diameter på 70 cm, Der må være 1 drivring på hvert af de store hjul. Baghjulene må være udstyret med egerbeskyttere. 2 små hjul forrest på stolen, på separate aksler med minimum 20 cm afstand imellem disse, og ikke placeret mere end 5 cm yderligere end det laveste punkt af stolens ramme
- e) Anti-tipstøtter må ikke i længden passerer det bageste punkt af baghjulene. Brugen af tipstøtter er frivillig.
- f) Bumper/kofanger: Materialet der benyttes skal være naturligt afrundet og uden skarpe kanter og spidser, der kan give en spiller en unfair fordel. Den forreste del af kofangeren skal i hele længden være præcis 11cm over gulvet, målt til midten af røret, dette måles med de forreste hjul i fremad rettet stilling. Længden af kofangeren skal være minimum 20cm, målt fra de yderste punkter.
Fastgørelsen skal være et punkt på hver af kofangerens ydersider, disse skal være lige, med en vandret vinkel på minimum 45° til stellet.
- g) Vinger: Det er tilladt at montere vinger til beskyttelse af mellemrummet mellem kofangeren og baghjulet, højden skal

Kørestols rugby

Gældende fra 1. september 2000

være præcist 11cm over gulvet i hele længden. Af hensyn til sikkerheden, må vingernes yderste punkt ikke overstige midten af dækket på baghjulet. Disse skal ligeledes være afrundet og uden skarpe kanter. Vingerne skal holde en afstand på minimum 1cm til dækket.

- h) Alle fremspringende punkter på kørestolen, så som skubbehåndtag, rygbøjler o.lign. skal være polstret så de ikke udgør en risiko for andre spillere.
- i) Kørestolen må udstyres med små kugler under fodhvileren, til beskyttelse af gulvet. Fodhvileren kan ligeledes forsynes med en rem eller elastik til fastholdelse af fødderne.
- j) Kun én pude er tilladt, og på maksimalt 10cm tykkelse.
- k) Støtte mellem knæene er tilladt, denne støtte må ikke befinde sig over knæniveau.
- l) En brystrem eller sele må benyttes.
- m) Styringsenheder, bremses og gear er ikke tilladt. Hvis de er ude af drift kan de dog blive på stolen, så længe de ikke udgør en risiko.
- n) Dæk som efterlader farve el. mærker må ikke bruges i kørestolsrugby.

NOTE: Det er tilladt individuelt at tilpasse kørestolen for at opnå større sikkerhed og kom-fort, under hensyntagen til de givne regler. Ændringer der falder uden for disse skal godkendes af teknisk udvalg i I.W.R.F.

2.13 **Beklædning.** **Uniform.**

Alle spillernes trøjer skal være i samme farve, og være nummererede (1 - 15). Nummereringen skal placeres på venstre bryst (10cm) samt på midten af ryggen og/eller på stoleryggen (12-20cm), da nummeret til enhver tid skal være synligt. Der må ikke på spilletrøjerne eller stolene fremgå andre numre. Bukserne kan være lange el. korte, men ens for holdet og i samme farve. Tøj båret under spillerdragten der er synligt skal være i samme farve som spillerdragten. Reklamer el. lign, må ikke overskygge spillernummeret. I tilfælde af at to hold har ens trøjer, skal hjemmeholdet skifte trøje. På neutral bane er holdet der først er nævnt i programmet ved sammenfald af trøjer pålagt at skifte. Det tilrådes at alle hold har to sæt spilletrøjer (lys - mørk). Ved TV transmission skal hjemmeholdet bære den lyseste trøje.

2.14 **Håndbeskyttelse.** **Handprotection.**

Enhver form for beskyttelse må anvendes, dog ikke materiale der kan være til skade for andre.

3. **Spillere, udskifttere og træner.**

Players, substitutes, and coaches.

3.1 *Hold (Spillere og udskiftere).*

Teams, players and substitutes.

Et hold består af 12 spillere. En af disse 12 kan samtidigt være holdets træner. Hver spiller på holdet skal være i besiddelse af et klassifikationskort ved enhver form for internationale stævner. Dette kort skal indeholde spillerens fulde navn, et vellignende billede, seneste klassifikation, samt alle former for lægelige henvisninger angående kørestol eller anden form for udstyr spilleren måtte have brug for under kampen. Kortet skal afleveres til måldommeren hver gang spilleren går på banen. Kun 4 spillere må være på banen ad gangen. Alle andre spillere der er opgivet på scoringsskemaet, men ikke på noget tidspunkt af kampen er på banen, bliver slettet af scoringsskemaet. (Se bilag 2)

3.2 *Anfører. Captain.*

Hvert hold skal udnævne en anfører, samt en afløser for denne. Anføreren er den eneste på banen der må argumentere med officials på træners eller medspilleres vegne. Anføreren kan samtidigt være holdets træner. Holdkap tajnen skal desuden være forsynet med et armbind i samme farve som numrene på spilletrøjerne og skal bæres over albuen. Hvis anføreren forlader banen skal han overdrage armbåndet til den der afløser ham som anfører. Det kan være en fordel at have to armbind.

3.3 Trænere. Coaches.

Som det første skal trænerne vælge hvilket mål de ønsker at forsvare, og hvilken udskiftningsbænk holdet ønsker at benytte. Mindst 10 minutter før en kamp er bestemt til at skulle starte, skal træneren forsyne måldommeren med navne, klassifikation og numre på spillere der skal deltage i kampen, samt navnet på holdets anfører, træner og hjælpetræner. Samtidigt skal han oplyse om holdets startopstilling. Træneren for hjemmeholdet skal være den første til at aflevere disse informationer.

NOTE: Afløsere der ankommer senere må gerne deltage hvis træneren har inkluderet dem på listen over spillere, der er afleveret til måldommeren.

Hvis der er en hjælpetræner, skal dennes navn føres på scoringskemaet før kampens start. Hjælpetræneren skal overtage trænerens pligter hvis denne af en eller anden grund er ude af stand til at fortsætte. Anføreren kan være træner, selvom han bliver nødt til at forlade banen som spiller. Hvis anføreren, der samtidigt er træner, bliver skadet eller diskvalificeret kan afløseren for anføreren også overtage trænerfunktionen.

4. Officials og deres pligter.

Officials and their duties.

Hver kamp skal ledes af 2 dommere, dommer 1 og dommer 2. De skal assisteres af en kamptidtager, en måldommer og en straffetidtager. Disse assistenter bliver kollektivt benævnt som officials, en af disse kan ligeledes fungere som Teknisk official. Under en turnering skal alle officials være under ledelse af en ledende official.

4.1 Pligter for den ledende official. Duties of the head official.

Den ledende official skal være medlem af protestkomiteen, og har samtidig det afgørende ord af protester vedr. regler, procedurer, og dommerkendelser. Han skal udvælge dommerne til hver kamp.

4.2 Tid og sted for officials pligter/bemyndigelse. Time and place of officials/duties and authority.

Dette starter når de ankommer til banen, og slutter når dommeren har afblæst og godkendt kampen. Dommerne har ret til at træffe beslutninger om evt. tilsidesættelse af reglerne for banens beskaffenhed.

4.3 Dommernes pligter. Duties of both referees.

Dommerne skal bære en uniform der består af en sort/hvid lodret stribet (3-5cm) trøje, samt enten lange sorte bukser, sorte strømper og sorte sko - eller sorte shorts, hvide strømper og sorte el. hvide sko. Dommerne må ikke ved internationale stævner bære reklamer el. påtegninger, og skal i øvrigt være ens klædt. Ved sprogbarriere skal engelsk benyttes, det betyder derfor ikke at spillere eller

trænere har ret til at forlange en forklaring ved en dommerkendelse, eller at dommeren skal kunne beherske engelsk for at dømme en kamp. Dommeren har desuden ret til at afgøre situationer der ikke er dækket af regelsættet.

Dommer 1 skal:

- a) Inspicere og godkende alt officials- og spillerudstyr.
- b) Forberede alle officials på kampens start.
- c) Forbyde udstyr/påklædning der skønnes farligt.
- d) Afgive høj bold i kampens start.
- e) Træffe den endelige afgørelse ved uenighed ved dommerbordet.
- f) Ændre en fejlafgørelse.
- g) Afbløse el. aflyse en kamp når omstændighederne er derfor.
- h) Godkende scoringsskemaet ved hver periodes afslutning. Hans godkendelse af målskemaet efter kampen frigør de andre officials for ansvar.

4.4 Teknisk kommissærs pligter. Duties of the commissioner.

Den tekniske kommissær skal overvåge måldommeren, og hjælpe dommerne med en glidende afvikling af kampen. Han er del af officials ved dommerbordet. Denne funktion udfyldes som oftest af en ledig turneringsdommer.

4.5 Måldommerens pligter. Duties of the scorekeeper.

Måldommeren skal kontrollere at alle informationer er noteret på scoringsskemaet før start af kampen. Derudover skal han notere scoret mål og opdatere stillingen. Samtidig notere antal og tid af time-outs. Måldommeren skal desuden sikre at ingen af holdene overskrider det tilladte antal point på banen (incl. straffeboksen). Samt informere dommeren om regelbrud ved næste stop i spillet, og notere rækkefølgen af udskiftninger.

4.6 Tidtagerens pligter. Duties of the game timekeeper.

Tidtageren skal:

- a) Holde tiden fra start til slut af hver perioden.

- b) Advisere dommer 1, 3min. før kampens start.
- c) Tage tid af hver time-out, og signalere efter 50sek.
- d) Signalere ved afslutning af hver periode.
- e) Gøre dommeren opmærksom på ønske om udskiftning.
- f) Rådføre sig med dommeren, hvis der er problemer ved næste stop i spillet.

4.7 Straffetidtagernes pligter. Duties of the penalty timekeeper.

Straffetidtageren skal:

- a) Styre straffeboksområdet.
- b) Notere spiller og type af fejl. (Straffeskema, se bilag 4)
- c) Notere tidspunktet og længden af hver straf
- d) Notere hver advarsel for ulovlig kontakt.
- e) Tidtage hver straf
- f) Indikere når den straffede spiller må returnere til banen.
- g) Informere dommeren om regelbrud ved næste stop i spillet.

5. Spilleregler. Playing regulations.

5.1 Spilletid. Playing time.

Kørestolsrugby bliver spillet i 4 perioder af 8min. effektiv spilletid. Der vil være i min. pause efter første og tredje periode og 5min. efter anden periode. Ved forlænget spilletid vil der være 2 min. pause inden første periode, og derefter i min. ved de efterfølgende perioder. Hver periode i den forlængede spilletid skal være af 3 min. effektiv spilletid.

5.2 Start af kampen. Beginning the game.

Kampen bliver sat i gang med en høj bold i midtercirklen. Dommer 1 skal blæse i fløjten for at indikere at det er tilladt at begynde med lovlig kontakt, for derefter at bevæge sig ind i midtercirklen og foretage høj bold mellem to spillere. Samme fremgangsmåde benyttes ved start af overtidsperioder. Kampen kan ikke begynde hvis ikke begge hold stiller med 4 spillere til start. Hvis et af holdene senest 15 minutter efter fastsat starttidspunkt ikke er i stand til at stille 4 spillere, vil det andet hold vinde kampen uden spil. Efter start afspillet skal holdet fortsætte med at have 4 spillere på banen, hvis det ved skader eller udvisninger ikke er muligt, kan de spille med et mindre antal (minimum 2), skal det samlede pointantal være mindre end 8.

5.3 **Høj bold. Tip-off**

Ved høj bold skal 2 spillere placere sig i midtercirklen på deres respektive banehalvdele. Alle andre spillere må placere sig omkring midtercirklen. Spillere har fortrinsret på egen banehalvdel. Dommeren skal først fløjte for at indikere at det er tilladt med lovlig kontakt, derefter starter han spillet med en høj bold mellem de 2 spillere i midtercirklen. Bolden skal kastes højere end at spillerne kan nå den og derefter falde ned mellem dem. Mindst en af spillerne skal berøre bolden inden den rammer jorden ellers er der omkast. Begge spillere må berøre bolden så mange gange de vil, men må ikke tage bolden under kontrol før den har rørt jorden, eller en af de øvrige 6 spillere.

5.4 **Fejl ved høj bold. Violations of the Tip-off**

En spiller må ikke overtræde følgende regler ved høj bold:

- a) En spiller må ikke bruge andet end kørestolens ryg til at holde balancen ved høj bold.
- b) Må ikke med fuldt overlæg skubbe/slå til modstanderens arme, og derved opnå en fordel.
- c) Øvrige spillere må ikke bevæge sig ind i midtercirklen før end at bolden er blevet berørt.
- d) Spillere har fortrinsret til positioner på egen banehalvdel.
- e) Begge spillere må berøre bolden så mange gange de vil, men må ikke tage bolden under kontrol før den har rørt jorden, eller en af de øvrige 6 spillere.
- f) Ingen af de 2 centerspillere må forlade midtercirklen, før bolden er lovligt modtaget af en af de øvrige spillere.

STRAFFEN:

Ved fejl bliver bolden tildelt modstanderne med et indkast fra sidelinien midt på banen.

NOTE:

- En høj bold bliver taget om hvis:
- Begge hold begår fejl.
 - Dommeren foretager en dårlig høj bold.
 - Bolden rammer gulvet uden at blive berørt.

5.5 **Skiftende boldbesiddelse. The alternating process.**

Holdene vil skiftevis få bolden i besiddelse efter følgende:

- a) Ved midterlinien: Ved start af 2., 3. og 4. periode (ordinær tid).
- b) På sidelinien: Ved holdt bold.

NOTE:

Det hold der ikke får kontrol med bolden ved spillets start, får tildelt næste

boldbesiddelse.

Dette bliver indikeret med en pil på dommerbordet.

5.6 ***Hvorledes et mål scores.*** ***How a goal is scored***

Et mål scores når en spiller med fuld kontrol over bolden, berører mållinien med mindst 2 hjul. Ved kontrol menes at spilleren besidder bolden i skødet el. imod andre dele af kroppen eller stolen - bolden må ikke have kontakt med gulvet. Dommeren vil markere målet, fløjte for at stoppe tiden og sikre sig bolden for at aflevere den til det hold der er blevet scoret mod.

5.7 ***Indkast.*** ***Throw-in.***

Bolden må kastes, slynges, rulles, skubbes, slås eller på anden måde sættes i spil. Indkast bruges til at sætte spillet i gang efter mål, fejl, time-out eller anden afbrydelse af spillet, samt ved start af 2., 3. og 4. periode. Placering af indkast:

- a) Efter et mål - et hvilket som helst sted på baglinien.
- b) Efter en fejl - et udpeget sted på sidelinien.
- c) Ved start af 2., 3. og 4. periode - ved midterlinien modsat dommerbordet. Spilleren der foretager indkastet skal placere sig udenfor sidelinien på egen banehalvdel.
- d) Ved time-out - på side eller baglinie.
- e) Skiftende boldbesiddelser foretages på et punkt på sidelinien nærmest holdt bold situationen, modsat dommerbordet.
- f) Tilbagespil: Indkastet foretages nærmest midterlinien på modstanderens banehalvdel.
- g) Dommeren skal placere bolden hos spilleren der skal foretage indkastet. Derefter fløjte for start af lovlig kontakt på banen og samtidig start af 10sek. reglen for foretagelse af indkastet.

5.8 **Fejl ved indkast.** **Violations of the throw-in.**

Bolden er sat lovligt i spil, hvis den er indkastet og rørt af anden spiller inden 10sek.

- a) Det er en fejl for den spiller der foretager indkastet: At røre bolden på banen før den er berørt af anden spiller - at berøre banen før bolden er kastet ind eller at bruge mere end 10sek. før bolden er kastet ind og rørt af anden spiller.
- b) Den spiller der foretager indkastet må ikke komme på banen før bolden er kastet.
- c) Den spiller der foretager indkastet må kun køre langsomt, og ikke med stor fart fra indkaststedet. Dette gælder dog ikke ved indkast efter mål.
- d) Udenfor banen må bolden kun berøre gulvet en gang, hvis spilleren benytter sig af at slå bolden i spil.
- e) Ingen spiller på banen må være indenfor en radius af 1 m fra indkast-stedet. En overtrædelse af dette vil medføre teknisk fejl for forsinkelse af spillet. f) En forsvarer må ikke forhindre en modspiller i at komme på banen efter indkast.
- g) Spilleren der foretager indkastet skal køre på banen fra det sted indkastet er taget.

STRAFFEN:

For overtrædelse af a, b, c, d, e, g, - mistes retten til bolden.

For overtrædelse af e, f, - udvisning i 1min.

5.9 **Kampens afgørelse.** **Decision of the game.**

Kampen bliver vundet af det hold der har scoret flest mål. Der bliver tildelt 1 point for hver scoring.

5.10 **Tab af kampen.** **Forfeit of the game.**

Et hold bliver erklæret som taber af kampen hvis:

- a) Det nægter at spille efter dommeren har beordret dem til det.
- b) Deres opførsel/spil afholder kampen fra at blive spillet.
- c) De ikke kan fortsætte spillet med min. 2 spillere.
- d) De med spillere i straffeboksen overskrider de max. 8 point. Hvis det hold der bliver erklæret som vinder fører når kampen afblæses, beholdes målscoren, i modsat fald vindes kampen 1 - 0

5.11 Uafgjort og ekstra perioder. Tied score and extra periods.

Hvis scoren er uafgjort ved slutningen af 4. periode, skal spillet fortsætte i ekstra perioder á 3min. indtil der findes en vinder. Før starten af ekstra perioder skal holdkaptajnerne foretage lodtrækning for valg af banehalvdel, ved flere ekstra perioder skal der skiftes banehalvdel. Der vil være 2min. pause før start af overtidsperioder, og i min. interval imellem. Hver overtidsperiode skal startes med høj bold.

5.12 Kampens afslutning. Terminating a game.

Hvis et af holdene fører efter 4. periode, eller efter en overtidsperiode erklæres dette som kampens vinder.

Hvis dommeren skønner at kampen har udviklet sig i ukontrollabel retning f.eks.:

- a) Gentagne overlagte og farlige situationer/fejl af et af holdene.
- b) Optøjer eller farlig adfærd fra publikum, mod spillere eller officials.
- c) Vedvarende uenighed mod dommerkendelser.
- d) Enhver anden form for farlige og gentagne overtrædelser, fra spillere, trænere eller publikum - kan medføre at dommeren indstiller kampen og erklærer det førende hold som vinder, medmindre det førende hold er årsag til at kampen indstilles. Hvis stillingen er uafgjort, og ingen af holdene er årsag til kampens indstilling, vil kampen blive genoptaget når de aktuelle problemer er blevet løst.

6. Regler for tidtagning. Timing regulations.

6.1 Kampur. Game clock operations.

Kampuret skal startes:

- a) Når en høj bold første gang berøres.
- b) Ved første berøring efter indkast.

Kampuret skal stoppes:

- a) Ved afslutning af hver periode.
- b) Når dommeren fløjter.
- c) Når der scores.

6.2 Straffeur. Penalty clock operations.

Starter og stopper i overensstemmelse med kampuret.

6.3 ***Bolden sættes i spil.*** ***Ball goes into play.***

Bolden sættes i spil, når:

- a) Dommeren gør klar til høj bold i midtercirklen.
- b) En spiller er i boldbesiddelse ved indkast.

6.4 ***Bolden er i spil.*** ***Ball becomes live.***

Bolden er i spil, når:

- a) En høj bold første gang berøres.
- b) Ved første berøring efter indkast.

6.5 ***Bolden ude af spil.*** ***Ball becomes death.***

Bolden er ude af spil når dommeren fløjter for følgende:

- a) Der er scoret.
- b) Reglerne brydes.
- c) En fejl opstår under spil.
- d) Ved holdt bold.
- e) Når perioden udløber - time-out - kampens afslutning.
- f) Styrt, uheld eller tekniske problemer.
- g) Udskiftning.

6.6 ***Påkaldt time-out.*** ***Charged time-out***

Hvert hold har 4 time-outs af 1 min. pr. kamp, som må afholdes når som helst under kampen. Enhver resterende time-out af ordinær spilletid, vil blive overført til evt. overtidsperioder, derudover vil der blive tildelt 1 time-out pr. overtids periode. Enhver spiller på banen må kalde en time-out, mens bolden er ude af spil. Mens bolden er i spil, må kun spillere på banen hvis hold er i boldbesiddelse kalde time-out. Træneren må kun påkalde time-out ved henvendelse til dommerbordet under stop i spillet, og vil derefter blive tildelt denne ved næste stop i spillet. Der må ikke kaldes time-out, for at udskifte eller hjælpe en skadet spiller. Under time-out skal spillerne forblive på banen, men må gerne henvende sig til holdområdet for teknisk/teoretisk hjælp. Efter time-out genoptages spillet med et indkast fra sidelinien nærmest time-out stedet - ved mål dog fra baglinien.

NOTE: Holdet der har kaldt time-out, kan til enhver tid genoptage spillet, hvorved modstanderne skal være forberedt. Hvis hele tiden bruges, skal holdene returnere til banen efter et signal ved 50sek. for ikke at forsinke spillet. Hvis et af holdene ikke er klar ved spillets genoptagelse sker følgende: a) Hvis det hold der er forsinket har indkastet, vil 10sek. reglen træde i kraft. b) Hvis det er det forsvarere hold, vil spillet starte uden dem.

6.7 *I tilfælde af skade el. styrt.*

In case of falling players or injury.

Dommeren kan stoppe spillet i tilfælde af at en spiller styrter eller bliver skadet på banen. Hvis bolden er i spil, skal dommeren undlade at fløjte hvis scoring er umiddelbar forestående. Spillet stoppes øjeblikkeligt hvis der ikke er optakt til scoring, angriberne mister bolden el. forsinker spillet. Når det er nødvendigt for at beskytte en skadet eller styrtet spiller, kan dommeren stoppe spillet øjeblikkeligt.

Hjælpere og lign, skal blive i holdområdet til dommeren giver tilladelse til at assistere på banen

6.8 *Dommernes time-out.*

Referees time-out

Dommerne kan stoppe spillet når som helst, for at afhjælpe diverse situationer. Længden af afbrydelsen kan variere f.eks.:

- a) Problemer ved dommerbordet.
- b) Bedømmelse af scoring.
- c) Check af udstyr - max i min., ellers foretages udskiftning.
- d) Alvorlige uheld.
- e) Rettelse af fejl.

7. **Spillernes regulativer.** **Players regulations.**

7.1 **Udskiftninger.** **Substitutions.**

Hvert hold må foretage ubegrænset antal udskiftninger ved stop i spillet. Ingen udskiftninger må foretages efter scoringer. Anmodning om udskiftning bliver givet til dommerbordet der videregiver denne til dommerne ved førstkommande ophør i spillet. En spiller i straffeboksen må ikke udskiftes før straffetiden er overstået.

FREMGANGSMÅDE:

Alle afløsere skal:

- a) Melde sig ved dommerbordet.
- b) Aflevere deres spiller/klassifikationskort.
- c) Vente på at dommeren kalder dem på banen. Afløserne skal være spilleklar med det samme.
- d) Gå på banen ud for dommerbordet.
- e) Spillere der forlader banen skal afhente deres kort ved dommerbordet.

7.2 **Hvordan bolden bliver spillet.** **How the ball is played**

I kørestolsrugby bliver bolden spillet med armene/hænderne el. båret i skødet. Mindst 75% af bolden skal være synlig mens den bæres i skødet. Bolden må kastes, slås, rulles, dribles el. på anden måde afleveres. Dog ikke med benene der vil resultere i en fejl, hvis dommeren skønner en overlagt handling. Dette vil medføre tab af boldbesiddelse.

7.3 **Fysisk fordel** **Physical advantage**

En spiller i boldbesiddelse el. forsøg på dette, må på ingen måde røre gulvet med krop/stol ud over de 4 hjul og evt. antitipstøtter. Dette vil medføre tab af boldbesiddelse.

7.4 ***Boldkontrol.*** ***Control of the ball***

En spiller har boldkontrol når:

- a) Der bevidst er kontrol (hænder-skød) over en bold i spil.
- b) Han får greb om bolden, efter en modspiller har mistet boldkontrollen.
- c) Der dribles.

Holdets boldkontrol:

Et hold har boldkontrol når en spiller fra holdet har boldkontrol, dette fortsætter indtil en modstander overtager kontrollen af bolden, eller bolden erklæres ude af spil. En aflevering mellem 2 spillere afslutter ikke holdkontrol.

7.5 ***Bolden er ude.*** ***Ball out-of-bounds.***

Det er en overtrædelse med vilje at få bolden til at gå ud. Bolden er dømt ude når den rører en spiller, målkeglerne el. andre personer og ting uden for banen. Hvis bolden rammer en af dommerne betragtes den som at have ramt gulvet. Det er en overtrædelse med vilje at ramme en modspiller så bolden går ud.

STRAFFEN:

Tab af boldbesiddelse.

7.6 ***Dribling.*** ***Dribble.***

En spiller med bolden under kontrol skal dribble 1 gang for hver 10sek. Der er ingen restriktioner på antal af tag i drivringene, snurren rundt eller anden form for bevægelse med kørestolen, mellem driblingerne. En dribling forstås ved at bolden sendes kontrolleret i jorden for derefter at gribes. Ved ikke at dribble inden for 10sek. overtræder man reglerne.

STRAFFEN:

Tab af boldbesiddelse

7.7 ***Holdt bold. Held ball.***

Der skal dømmes holdt bold når:

- a) Spillere fra begge hold deler kontrol af bolden.
- b) En bold i spil bliver klemmt mellem to modstandere.
- c) Hvis to modspillere samtidig er skyld i at bolden går ud.
- d) En bold bedømmes låst inde under en stol. Bolden gives til det hold der står til boldbesiddelse.

NOTE:

En spiller kan ikke fremprovokere en holdt-bold, ved at placere bolden mod en modstander der er passiv.

7.8 ***10 Sekunders reglen i målområdet. Ten-second in the key.***

Ingen angribere må opholde sig mere end 10sek. i målområdet, når hans hold har boldbesiddelse.

STRAFFEN:

Tab af boldbesiddelse.

7.9 ***15 Sekunders reglen. Advancing the ball to the front court.***

Efter at have fået boldbesiddelse på bageste område skal midter linien krydses inden der er gået 15sek.

STRAFFEN:

Tab af boldbesiddelse.

7.10 ***Bageste område. Back court.***

En spiller der har modtaget bolden i forreste område må ikke vende tilbage til det bageste område med bolden. Alle de følgende betingelser skal være til stede for at overtræde bageste område reglen:

- a) Bolden skal være i det bageste område.
- b) Det angribende hold skal være det hold der sidst havde boldkontrol i forreste område.
- c) En spiller fra det angribende hold skal være den sidste der berører bolden inden den lander i bageste område.
- d) En spiller fra det angribende hold skal være den første der berører bolden i det bageste område.

STRAFFEN:
Tab af boldbesiddelse.

7.11 Trække tiden ud. Stalling.

Det bedømmes at en spiller trækker tiden ud hvis han er immobil under boldbesiddelse i mere end 15sek. En spiller bedømmes immobil hvis han er låst inde mellem kantlinie og medspillere. En spiller der ikke er i bevægelse og ikke angribes af modstandere betegnes ikke som immobil.

STRAFFEN:
Tab af boldbesiddelse.

8. Vejledende regler for kontakt. Guiding principles of contact.

Selvom kørestolsrugby er en kontaktsport er det klart at alle former for kontakt ikke er tilladt, afhængig af de pågældende situationer. Der er visse situationer der må tages hensyn til: f.eks. - modstandernes placering og stilling - farten af en kørende spiller - tid og afstand til at stoppe og/el. ændre retning osv. Hensynsløshed kan ikke undskyldes med alm. aggressiv spillestil, men skal på den anden side heller ikke resultere i ingen kontakt mellem spillerne. Det er vigtigt at spillet bliver flydende, så derfor vil hver situation blive bedømt individuelt.

8.1 Retten til at optage en plads på banen. The right to occupy a space on the court.

- a) Enhver spiller kan optage en ikke i forvejen optaget plads på banen, og må ikke fysisk skubbes/presses væk derfra. Spillere kan dog ikke passivt beholde en plads, hvis de bliver udfordret af en modspiller. Boldholderen vil dog som passiv have mere spillerum, da han skal beskytte bolden.
- b) En spillers forsøg på at opnå en anden position, må blokeres af en el. flere modstandere.
- c) Der må kæmpes om enhver plads på banen, der ikke klart i forvejen er optaget.

8.2 Regler for luftrummet over spilleren. Principle of verticality.

Principielt har spilleren eneret på luftrummet over ham, begrænset vandret fra skuldrenes bredde og fra indersiden af ryglænet frem til knæene, dette betragtes som sikkert område. En modstander må forsvare indenfor dette område, men hvis nogen form for kropskontakt opstår vil forsvareren være ansvarlig, medmindre en sådan kontakt involverer bolden/hænderne på bolden. Hvis kontakt opstår udenfor dette område, og angriberen er ansvarlig dømmes han for ulovlig kontakt.

8.3 **Regler for fordele og ulemper** **Principle of advantage/disadvantage**

Formålet med disse regler er at få spillet til at flyde uden stop, på grund af diverse regelbrud der ikke har nogen egentlig indflydelse på selve spillet. Selvfølgelig skal alle situationer der resulterer i regelbrud eller fejl dømmes i følge spillets regler. Enhver situation der ikke har nogen egentlig effekt på selve spillet, eller ikke skaber nogen fordel eller ulempe for spillerene, som er involveret, bør ignoreres og spillet fortsættes. Reglerne for fordele og ulemper skal hele tiden være med i dommerens overvejelser. Dette gælder f.eks. kontakt der opstår inden dommeren har fløjtet.

9. **Fejl.** **Fouls.**

Fejltyperne der opstår i denne sport er hovedsageligt: kontakt - fejl i administrationen - el. usportslig optræden.

- a) Alm. fejl: Kan være enten offensive el. defensive, ved spil af bold og ved forsvar.

STRAFFEN:

offensiv fejl: Tab af boldbesiddelse.

defensiv fejl: 1 min, udvisning, denne type fejl ophører efter 1 min, el. hvis modstanderen scorer, hvis der tildes straffemål noteres straffen uden afsoning.

- b) Teknisk fejl: Ved nogen type usportslig optræden el. indblanding fra spillere/stab i holdområdet, el. ved procedure fejl ved udskiftning - time-out og lign.

STRAFFEN:

1 min, udvisning, som ophører ved scoring men ikke ved tildeling af straffemål.

- c) Specielle situations fejl: Disse fejl opstår ofte ved grov tilsidesættelse af reglerne, dette er som ofte ved farligt spil og usportslig optræden.

STRAFFEN:

Er afhængig af situationen, (Kap. 9.14, 9.15)

9.1 **Straffemål.** **Penalty goal**

Et straffemål bliver tildelt et hold af dommeren, hvis der begås fejl mod en spiller mens han er i besiddelse af bolden og ved at score. Straffen på 1 min. skal ikke afsones hvis målet bliver tildelt, medmindre der er tale om specielle situationer el. tekniske fejl.

9.2 *Angrebskontakt - generelt.* ***Charging.***

Charging er en lovlig tackling der med overdreven fart eller kraft i forhold til modstanderen, som derved bliver udsat for en unødigt risiko for person eller materiel skade.

9.3 *Kontakt inden der fløjtes - generelt.* ***Contact before the whistle.***

Enhver usportslig eller fordelsskabende kontakt under spilstop. Hvert hold kan modtage 1 advarsel i hver periode. Start af lovlig kontakt bliver indikeret ved dommerfløjt. (Kap. 5.7)

9.4 *Ude og inde- generelt.* ***Out and in.***

En spiller i besiddelse af bolden begår fejl, når disse 3 betingelser opfyldes:

- a) Forlader banen imellem målkeglerne
- b) Scorer ikke
- c) Returnerer til banen

9.5 *Fire i målområdet - generelt.* ***Four in the key.***

Opstår når den fjerde forsvarsspiller kommer ind i målområdet, denne spiller idømmes fejl.

9.6 *Fastholdelse - generelt.* ***Holding.***

Er at tage fat i en modstander med hænder/arme el. anden del af krop/kørestol, og derved begrænse/forhindre dennes bevægelighed. Denne regel skal også gælde for en spiller der uanset årsag benytter sin krop og dermed begrænser en modstanders bevægelighed.

9.7 *Overskridelse af side/baglinie - generelt.* ***Leaving the court***

Ved spilstop må banen ikke forlades, med undtagelse af dommerens tilladelse, eller i overensstemmelse med de øvrige regler. Når bolden er i spil, må en spiller ikke med overlæg forlade banen, for at opnå en fordel. Dette er dog tilladt for at afværge farlige situationer dog skal spilleren returnere tættest muligt samme sted, uden at opnå nogen fordel. Denne regel gælder for hele banen, med undtagelse af mållinien. En spiller må ikke forlade banen imellem målkeglerne, medmindre spillet foregår på en anden del af banen, eller holdet har mistet boldbesiddelse, og spillet derved har ændret retning. (Kap. 9.4)

9.8 **Skubben - generelt.** **Pushing.**

Skubben opstår:

- a) Når der efter første kontakt fortsættes med at skubbe, så modstanderen mister sin position. (Kap. 8.1)
- b) Ved at hjælpe en medspiller til forsvar el. scoring ved at skubbe.

9.9 **Ulovlig brug af hænderne - generelt.** **Illegal use of hands.**

Fejl opstår når spilleren bruger arme el. hænder i kampen om bolden, eller forsvar af denne, og der opstår kontakt inden eller udenfor spillerens område. (Kap. 8.2)

9.10 **Spinning - generelt.** **Spinning**

Er at skabe kontakt med en modstanders kørestol bag akslen på baghjulet, så den derved snurrer el. vælter rundt, og modstanderen synligt mister balancen, eller må tage kontakt til gulvet, for at undgå styrt.

NOTE: er tilladt en forsvarsspiller at skabe lovlig kontakt med en modstanders baghjul foran akslen - når denne kontakt fastholdes og der glides bag akslen, vil enhver form for spinning ikke betegnes som fejl.

STRAFFEN:

Defensive generelle fejl: i min.

Offensive generelle fejl: Tab af boldbesiddelse.

9.11 **Teknisk spillerfejl.** **Technical foul by a player.**

En spiller skal ikke modsætte sig dommerens beslutninger, el. bruge usportslig taktik, som, men ikke begrænset til:

- a) Respektløs el. fornærmende sprog.
- b) Slag, skub el. lign.
- c) forsinkelse af spillet.
- d) Forhindre en spiller i at komme på banen igen, efter indkast
- e) Med fuldt overlæg at falde ud af stolen, for stop af tid.
- f) Undlade at køre direkte i straffeboksen.
- g) Ændre sit spillernummer, uden dommerens godkendelse.
- h) At komme på banen som udskiftning, uden at henvende sig til dommerbordet el. blive kaldt på banen af dommeren. Og efter udskiftning i en spilafbrydelse at komme på banen igen.
- i) Med overlæg at løfte sig fra sædet, el. bruge nedre dele af kroppen for at øge hastighed og retning.
- j) Brug af en ubegrundet undskyldning for at opnå stop af spillet, f.eks.

Gældende fra 1. september 2000

- 1) Anmodning af Time-out, når der ikke er flere tilbage.
- 2) Anmodning af Time-out, uden en medspiller er i boldbesiddelse.
- 3) Anmodning af Time-out, når modstanderen har boldkontrollen.
- 4) Med overlæg at falde ud af stolen.
- 5) Gentagne begæringer om check af udstyr.

STRAFFEN:

1 min, udvisning.

9.12 ***Teknisk fejl af udskiftningsbænken.*** ***Technical foul by the bench personnel***

Trænere, udskiftningsspillere, holdkammerater. For at spillet kan foregå ordentligt og effektivt, er det vigtigt med en anstændig indstilling fra udskiftningsbænken. Personer i udskiftningsområdet skal blive her medmindre:

- a) Trænere, hjælpere og lign, må efter tilladelse fra dommeren, gå på banen for at assistere.
- b) En udskiftningsspiller skal med sit ID-kort, anmode dommerbordet for udskiftning, og afvente tilladelse til dette.
- c) En træner el. ass. træner må gå til dommerbordet og anmode om time-out.
- d) Alt kommunikation mellem udskiftningsområdet og alle tilknyttet spillet, skal foregå med respekt, og må ikke have indflydelse på afviklingen af kampen.
- e) Under kampen skal alle med tilknytning til holdet, som ikke er på banen forblive i udskiftningsområdet.
- f) Anmodning af pointoptælling, og denne viser sig at være korrekt. (Kap.9.13)

STRAFFEN:

1 min, tildelt træneren, men afsonet af en spiller på banen udvalgt af dennes træner.

9.13 ***Overskridelse af point på banen.*** ***Excessive points on the court***

Det totale antal point af spillere på banen og i straffeboxen, må ikke overskride 8 point for hver hold. Hver spillers pointantal er noteret på scoringsskemaet. Scoredommeren skal være særlig opmærksom på overskridelse af pointene. Hvis et hold overskrider denne regel, skal den sidste spiller der kommer på banen tildeles en teknisk fejl. Hvis denne spiller er i straffebox, skal næstsidste spiller straffes o. sv. Hvis der ikke er klarhed over hvilken spiller der skal straffes, skal træneren for det aktuelle hold vælge hvem der skal tage straffen. En træner kan bede om at få talt point på et hvilket som helst tidspunkt, dommerbordet vil notere anmodningen, og informere dommeren ved næste spilstop. Hvis der er en overtrædelse vil spillet blive korrigeret til tidspunktet hvor anmodningen blev foretaget, men hvis antallet af point passer, bliver hans eget hold idømt teknisk fejl.

9.14 ***Usportslig fejl. Flagrant foul***

En fejl eller et overgreb der med fuldt overlæg begås imod en modstander med eller uden bold. En spiller der gentagne gange begår disse overlagte fejl kan blive diskvalificeret efter en advarsel.

STRAFFEN:

1 min. Straffen ophører ved et mål, men skal udstås selv om der bliver tildelt et straffemål.

9.15 ***Diskvalificerende fejl. Disqualifying foul.***

Enhver fejl der er direkte usportslig eller udført med fuldt overlæg for at skade en spiller bliver betragtet som en diskvalificerende fejl.

STRAFFEN:

Den pågældende person (spiller, træner eller hjælper) bliver bortvist fra banen og der bliver idømt en straf på 1 min. Denne straf varer tiden ud selv om modstanderne scorer.

Træneren for det pågældende hold vælger selv hvem der skal have straffen.

Diskvalificeret person:

En person der bliver diskvalificeret kan ikke fortsætte i den pågældende kamp og må ikke opholde sig på nogen del af banen eller holdområdet.

10. Afsoning af straffe. Serving the penalties.

10.1 ***Frigivelse fra straffeboksen. Release from the penalty box.***

En spiller bliver frigivet fra straffeboksen når:

- a) Tiden for straffen er udløbet og er indikeret på uret.
- b) Klar tegn fra straffedommeren eller dommeren, hvis uret ikke er synligt fra straffeboksen.
- c) Modstanderne scorer, med undtagelse af at det er et straffemål eller diskvalificerings fejl.

NOTE: Holdspillere bliver frigivet i den rækkefølge de er dømt.

STRAFFEN:

Spillere der forlader straffeboksen for tidligt og ikke bliver frigivet af straffedommeren vil blive idømt teknisk fejl for at forsinke spillet.

10.2 *Mere end 2 fra samme hold i straffeboksen. More than two team-mates penalized.*

Hvis en spiller begår en fejl, og der i forvejen er 2 medspillere i straffeboksen, skal han køre til straffeboksen med det samme, men kan først afsone straffen når en af de øvrige har udstået deres straf. Da holdet skal bestå af mindst 2 spillere på banen, bevirker dette at straffede spillere bliver erstattet af udskiftningsspillere. Afsoning af straffen begynder når:

- a) Spillerene i straffeboksen er reduceret til 2 og hvis nødvendigt
- b) Træneren har haft muligheden for at tilpasse spillerne på banen, således at disse ikke overstiger det totale pointantal.

10.2 *Regler for straffet spiller. Restriction of penalized players.*

Straffet spiller skal straks køre til straffeboksen, og blive der ved time-out og pause mellem perioderne, dog ikke ved halv tid og afslutning af regulær spilletid. En diskvalificeret spiller skal forlade selve spilområdet (Kap. 9.15)

10.4 *Fejl begået under spilstop eller ved pause. A foul during an interval or stoppage in play.*

Enhver fejl el. afsoning af straf skal fortsættes afsonet ved næste periode.

10.5 *Ændring af fejl/dommerkendelser. Correctable error.*

Denne regel henviser til fejl, som ikke er resultat af en dommerkendelse, eller misfortolkning af reglerne. f.eks. Administrative fejl, ukorrekt strafudmåling, forkert påtegning af målskemaet. For at kunne rette sådanne fejl, skal anmodningen ske før bolden sættes i spil, ved efterfølgende spilstop. Anmodningen skal komme fra træneren el. holdkaptajnen. Træneren henvender sig til dommerbordet, som vil notere dette, og informere dommeren ved næste ophold i spillet. Kaptajnen henvender sig direkte til dommeren. Rettes en fejl vil hændelser der sker efter blive annulleret, og spillet genoptaget hvor fejlen opstod, og uret vil ligeledes blive stillet tilbage.