

DMSB-Motoball-Reglement 2026

Stand: [06.11.2025](#)

INHALTSVERZEICHNIS

1. Grundlagen

- 1.1 Definition
- 1.2 Spielkategorien
- 1.2.1 Länderspiele
- 1.2.2 Internationale Spiele von Vereins- oder Auswahlmannschaften
- 1.2.3 Nationale Spiele
- 1.2.4 Freundschaftsspiele

2. Allgemeine Organisation

- 2.1 Motoballveranstaltungen
- 2.2 Verantwortung der Vereine als Veranstalter
- 2.3 Diskriminierung und ähnliche Tatbestände
- 2.4 Spielgenehmigungen
- 2.5 Spielanmeldefristen
- 2.6 Mannschaftsleiter
- 2.7 Rechte und Pflichten des Mannschaftsleiters
- 2.8 Organisatorische Voraussetzungen des Veranstalters einer Motoballveranstaltung
- 2.9 Werbung
- 2.10 Bereitstellung der Platzanlage

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 | Spielzeit |
| 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 |
| Regel 15 | Anspiel nach einem Seitenaus und Toraus/ Abstoß |
| Regel 16 | Eckball |

4. Salvatorische Klausel

1. Grundlagen

1.1 Definition

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

1.1.1 Geltende Bestimmungen

Es gelten die DMSB-Lizenzbestimmungen und die Bestimmungen Lizenzpflicht für Motorradsport Veranstaltungen. Für DMSB-Prädikate gelten besondere Bestimmungen gemäß allgemeinen DMSB-Prädikatsbestimmungen sowie disziplinbezogenen Prädikatsbestimmungen.

1.1.2 Teilnahmebedingungen

Gemäß dem Status des Wettbewerbs gelten die folgenden Teilnahmebedingungen:

Status National: Teilnahmeberechtigt sind Teilnehmer, die im Besitz einer Lizenz des DMSB sind.

Status Europa-offen: Teilnahmeberechtigt sind Teilnehmer, die im Besitz einer Lizenz des DMSB oder einer Lizenz und Startgenehmigung einer anderen der FIM Europe angeschlossenen FMN (Motorsport-Föderation) sind.

Status International: Teilnahmeberechtigt sind Teilnehmer, die im Besitz einer Lizenz des DMSB oder einer Lizenz und Startgenehmigung einer anderen der FIM/FIM Europe angeschlossenen FMN (Motorsport-Föderation) sind.

1.1.3 Teilnehmer und Lizenzen

Für die Teilnahme an einem Motoball-Wettbewerb ist eine B- oder J-Lizenz des DMSB oder einer Lizenz und Startgenehmigung einer anderen der FIM/FIM Europe angeschlossenen FMN (Motorsport-Föderation). Das Mindestalter der Teilnehmer liegt bei 16 Jahren (Stichtagsregelung).

1.2 Spielkategorien

Motoball-Spiele werden in verschiedene Kategorien eingeteilt:

1.2.1 Länderspiele

Länderspiele werden zwischen Nationalmannschaften ausgetragen, die ausschließlich von den FMNs (Nat. Föderationen, z. B. DMSB) aufgestellt werden. Die Durchführung eines Länderspiels 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. 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 VM bzw. dem DMSB erfolgen.

1.2.2 Internationale Spiele von Vereins- oder Auswahlmannschaften

Europa-Offene Spiele werden von Vereins- oder Auswahlmannschaften verschiedener Föderationen ausgetragen und müssen von der für die Heimmannschaft zuständigen FMN genehmigt werden. Die Aufstellung einer Auswahlmannschaft erfolgt durch den VM nach Abstimmung mit dem 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 VM bzw. dem DMSB erfolgen.

1.2.3 Nationale Spiele

Nationale Spiele werden von nationalen Vereins- oder Auswahlmannschaften der gleichen FMN ausgetragen.

1.2.4 Freundschaftsspiele

Freundschaftsspiele werden durch die Vereine eigenständig organisiert, durchgeführt und verantwortet. Sie unterliegen keiner Genehmigung des VM bzw. des DMSB.

2. Allgemeine Organisation

2.1 Motoballveranstaltungen

Unter Motoballveranstaltungen versteht man jegliche Art von Motoballspielen. Zu Motoballveranstaltungen können Eintrittsgelder erhoben werden. *Für die Gastmannschaften ist ein Freikontingent von 20 Karten zu stellen.*

2.2 Verantwortung der Vereine als Veranstalter

Vereine 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 und der Gastverein haften im Stadionbereich vor, während und nach dem Spiel für Zwischenfälle jeglicher Art. Der Veranstalter behält sich das Recht vor, alle durch höhere Gewalt oder Sicherheitsgründen, von Behörden, des VM oder den Schiedsrichtern angeordneten Maßnahmen zu ergreifen, d.h. ggf. auch die Veranstaltung abzusagen, zu unterbrechen oder zu beenden, falls dies notwendig ist. Wird der gastgebende Verein und der Gastverein ihrer diesbezüglichen Verantwortung nicht gerecht, können diese – durch expliziten Beschluss des VM, Promotor, DMSB – sanktioniert werden.

2.3 Diskriminierung und ähnliche Tatbestände

Eines unsportlichen Verhaltens macht sich schuldig wer sich politisch, extremistisch, obszön, anstößig, bedrohend, erpresserisch oder provokativ und beleidigend verhält. Verhalten sich Spieler, Offizielle, Zuschauer oder sonstige Beteiligte in irgendeiner Form unsportlich, werden diese durch die Schiedsrichter und – nach Meldung an VM, Promotor, DMSB – durch diese sanktioniert. 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 Motoballspiele im Rahmen eines Prädikats des DMSB bedürfen einer Spielgenehmigung. Die Spiele im Rahmen der Deutschen Motoball Meisterschaft (DMM) gelten bei einer kostenpflichtigen Jahresmeldung als genehmigt. Dazu meldet der Bewerber/Verein im DMSB Online Portal „DMSBnet“ die Termine an.

2.5 Spielanmeldefristen

Es gelten die jeweiligen Fristen der nationalen und internationalen Verbände.

2.6 Mannschaftsleiter

Jede Mannschaft wird während einer Motoballveranstaltung durch einen Mannschaftsleiter vertreten. Er ist während der Veranstaltung (60 Minuten vor Veranstaltungsbeginn und bis 30 Minuten nach Spielende) der offizielle Vertreter des Vereins und allein berechtigt, ggf. Proteste gemäß dem Deutschen Motorrad Sport Gesetz einzulegen.

2.7 Rechte und Pflichten des Mannschaftsleiters

Der Mannschaftsleiter füllt den Teil A des Spielberichtsbogen *bis spätestens 1 Stunde vor Spielbeginn* aus, unterschreibt ihn, und dient außerhalb des Spielfeldes dem Schiedsrichter als Ansprechpartner. In diesem Zusammenhang ist ihm der Aufenthalt im Fahrerlager seiner Mannschaft erlaubt. 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.

2.8 Organisatorische Voraussetzungen des Veranstalters einer Motoballveranstaltung

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

- Bereitstellung der Formulare Spielberichtsbogen, Zusatzbericht, Medizinischer Unfallbericht
- Ordnungsgemäße Vorbereitung der Platzanlage, insbesondere des Spielfeldes und seiner Einrichtungen.
- Einsatz von mit Warnwesten gekennzeichnete Platzordner/*Sicherheitsdienst* (1 *Platzordner/Sicherheitsdienst* pro 100 Zuschauer, jedoch mindestens je ein Ordner/*Sicherheitsdienst* an jeder Spielfeldseite) zur Sicherstellung eines reibungsfreien 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 (siehe BRM)
- Zurverfügungstellung von 2 farblich einheitlichen Linienrichter-Flaggen (40 x 40 cm, Schaftlänge 80 cm).
- Zurverfügungstellung von 2 funktionsbereiten Handsprechgeräten für die Schiedsrichter

2.9 Werbung

Werbung darf nur mit der offiziellen Veranstaltungsbezeichnung und nur mit den offiziellen Ergebnissen gemacht werden.

2.10 Bereitstellung der Platzanlage

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

3. Spielregeln

Regel 1 - Das Spielfeld

Beschaffenheit Spielfläche

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 höchstens 75 m

Spielfelder, die diese Maße nicht erfüllen, bedürfen der ausdrücklichen Zulassung durch den VM, können jedoch in keinem Fall bei Länderspielen 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 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 5 m 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 abgegrenzter Bereich sein, der mit Strom und Wasser ausgestattet ist und einen direkten Zugang zum Spielfeld hat.

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

- den Schiedsrichtern
- maximal 10 Spielern
- 1 Trainer
- 1 Mannschaftsleiter
- 2 Mechaniker
- 1 Arzt oder [ausgebildeter Physiotherapeut](#) oder Co-Trainer

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.

Sanktionsraum

Bei den Play-Off-Spielen Halbfinale und bei den Endspielen ist ein Sanktionsraum bereitzustellen. Dieser muss – sofern es die Platzanlage zulässt – an einem neutralen Bereich an der Seitenlinie aufgebaut sein und benötigt einen direkten Zugang zum Spielfeld. Nur wenn dieses nicht möglich ist, kann der Sanktionsraum im Bereich bzw. neben einem Fahrerlager aufgebaut werden.

Der Sanktionsraum ist mit einem funktionsfähigen Pavillon zu schützen. Ein Zeitnehmertisch, sowie ausreichend Stühle sind bereitzustellen. Die Mindestmaße für den Sanktionsraum betragen 3m x 3m. Dem Sanktionsraum ist durch den Veranstalter ein Ordner zuzuteilen, der für die Aufrechterhaltung innerhalb und außerhalb zuständig ist. Der Ordner hat sich in unmittelbarer Nähe des Sanktionsraums aufzuhalten. Der Sanktionsraum ist mit ausreichend Wasser für den SRS und den sanktionierten Spielern zu bestücken.

Sanktionsraumschiedsrichter (SRS)

Der SRS wird durch den Leiter Schiedsrichterwesen (LSW) eingeteilt. Er ist eine unparteiische, offizielle Person, die gegenüber jeder Person innerhalb seines Aufgabenbereiches weisungsbefugt ist. Seinerseits ist er an die Anordnungen der Schiedsrichter gebunden. Einflussnahmen und Verhalten jeglicher Art, sowie verbale beleidigende, obszöne, rassistische oder andere Art von Äußerungen gegenüber den SRS oder Schiedsrichter, von außen oder "abkühlenden Spielern", sind dem leitenden Schiedsrichter mitzuteilen. Dieser entscheidet über weitere Maßnahmen. Der SRS ist im Spielberichtsbogen einzutragen. Er hat Schreibunterlagen und Zeitmesser (min. 3) mitzubringen.

Sanitäre Einrichtungen, Umkleideräume

Auf jeder Platzanlage müssen ausreichende und funktionstüchtige sanitäre Einrichtungen (Toiletten, Duschkabinen oder Waschgelegenheiten mit fließend warmem Wasser) sowie separate abschließbare Umkleideräume für Spieler und Schiedsrichter in entsprechender Größe und hygienisch einwandfreiem Zustand vorhanden sein.

Platzanlagen, die diese Voraussetzungen nicht erfüllen, bedürfen der ausdrücklichen Zulassung durch den VM, 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. Bei offiziellen nationalen Spielen (Bsp. Deutsche Meisterschaft, Pokal) wird *mit dem offiziellen Liga Ball* gespielt.

Erscheint eine Mannschaft ohne diesen Liga-Ball, wird gegen den verursachenden Verein eine Ordnungsstrafe in Höhe von 250,00 EUR verhängt. Der Schiedsrichter hat das Fehlen des offiziellen Balls unverzüglich im Spielbericht und im Zusatzbericht unter Angabe von Datum, Uhrzeit und den beteiligten Mannschaften zu vermerken. Das Spiel ist mit einem vom Schiedsrichter genehmigten, gleichwertigen Ersatzball fortzusetzen. Die Geldbuße ist binnen 14 Tagen nach Zustellung des Strafbescheids auf das vom Motoball Deutschland e.V. benannten Vereinskonto zu überweisen.

Regel 3 – Anzahl der Spieler

Lizenzkontrolle

Der bereits bekannten Maschinenabnahme und Fahrerlagerkontrolle durch die SR, wird vor Veranstaltungsbeginn die Lizenzkontrolle hinzugefügt. Dabei führt der SR anhand des Spielberichtsbogen einen Lizenznummern-, sowie einen Personenabgleich durch (Papierform des Vereinsvertreters/ Sportleiter). Dabei werden die Trikotnummern, Helmnummer und Motorradnummer auf Übereinstimmung überprüft.

Stichpunktartig kann sich der SR nach Abpfiff, während der 30 min Kontrollzeit, von Spielern die Onlinelizenz im Original vorzeigen lassen.

Jede Mannschaft muss ein Spiel mit 4 Feldspielern und 1 Torwart beginnen, die ebenso wie alle eventuell weiteren Spieler spätestens 30 Minuten vor Veranstaltungsbeginn vom Mannschaftsleiter im Spielbericht namhaft gemacht werden müssen. Andere Konstellationen zu Spielbeginn sind nicht zulässig und sind mit einem 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.

Einwechseln/ 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 Einwechseln an der Seitenauslinie ist verboten.

Bei einem Verstoß:

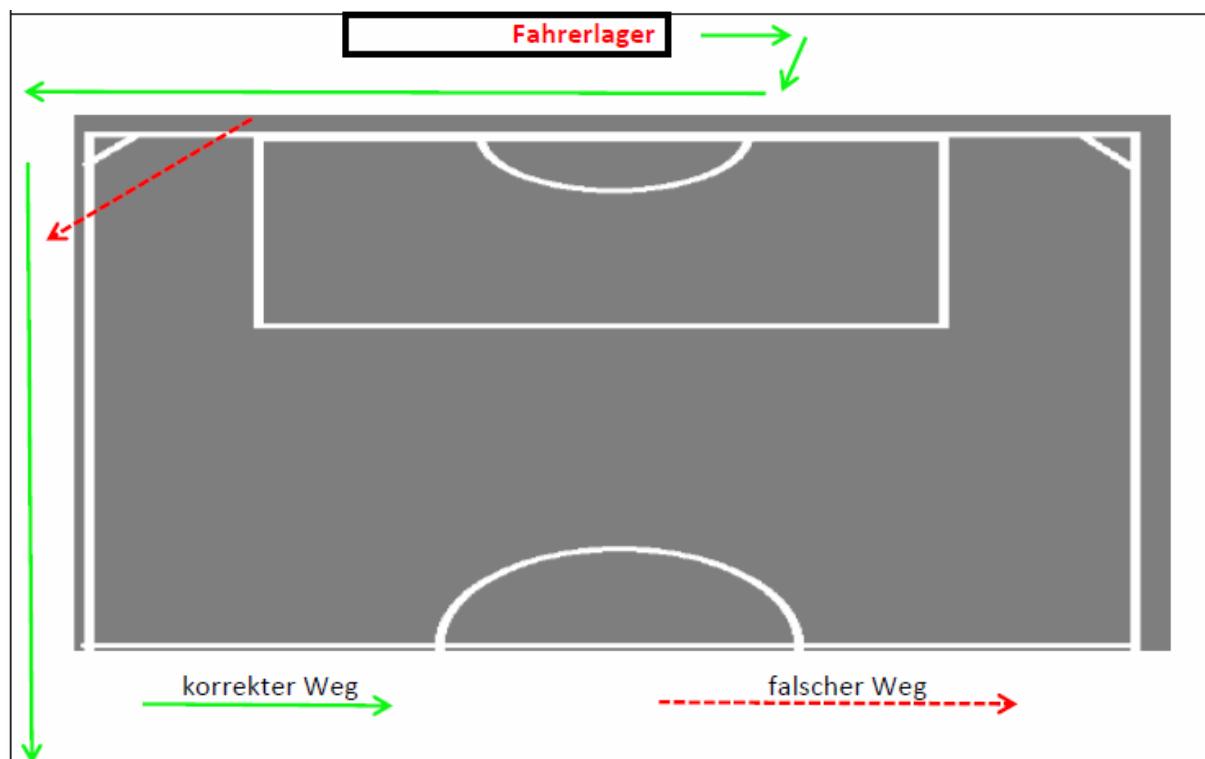
Warten an der Seitenlinie

Nicht in Höhe der Mittellinie (ca. 2m vor oder nach der Mittelfahne) eingefahren (z.B. Eckfahne abgekürzt)

Zu viele Spieler auf dem Platz

Beim Erkennen eines Fehlverhaltens gegenüber dieser Regel, ist das Spiel unter Beachtung der Vorteilsregelung zu unterbrechen. Der Spieler, der dieses Fehlverhalten verursachte, ist ausnahmslos mindestens mit der grünen Karte zu sanktionieren. Wurde aufgrund des Vorteils ein Tor erzielt, ist das Spiel per Anstoß fortzusetzen. Wurde das Spiel normal unterbrochen worden sein ist das Spiel per Freistoß fortzusetzen.

Sind nach Sanktionierung der fehlverhaltenen Mannschaft immer noch 4 Feldspieler auf dem Spielfeld, so ist durch den Spielführer dieser Mannschaft, der einen Spieler benennt, der zusätzlich für die gleiche Sanktionszeit das Feld verlassen muss, ohne eine Karte zu erhalten.



Mannschaft "A" möchte wechseln. Der Spieler "B" fährt aus dem Fahrerlager und möchte zur Mittellinie fahren. Dabei fährt er nicht den vorgeschriebenen Weg zur Mittellinie. Er kürzt vor der Eckfahne ab.

Der Spieler ist mit der grünen Karte zu sanktionieren.

Da sich zu diesem Zeitpunkt noch 4 Feldspieler auf dem Spielfeld befinden, ist durch den Spielführer von "A" ein Spieler zu bestimmen, der zusätzlich das Spielfeld ohne Kartensanktion für die Dauer des sanktionierten Spielers "B" verlässt.

Einwechseln des Torworts

Der Austausch des Torworts 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. [Alle Helme einer Mannschaft müssen die gleiche Farbgebung haben.](#)

Spielerausrüstung

Die Feldspieler einer Mannschaft müssen außerdem mindestens knöchelhohe, stabile Schuhe, festen Schienbeinschutz und Handschuhe aus schwer entflammbarer 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. Torhüter haben Schienbeinschoner zu tragen. Handelsübliche Turn- und Fußballschuhe sind gestattet.

Schiedsrichter-/Linienrichterausrüstung

Schiedsrichter und Linienrichter haben während des Spiels schwarze kurze Hosen sowie einheitliche Shirts mit kurzen oder langen Ärmeln zu tragen. Bei Kälte sind schwarze Leggings oder Thermohosen sowie schwarze, langärmelige Thermoshirts zulässig. Das Tragen einer Mütze ohne Aufdruck eines MBL-Teilnehmers sowie einer Sonnenbrille sind gestattet. Bei Regenwetter darf eine transparente Regenjacke oder eine transparente Einwegjacke getragen werden.

Zusatzausrüstung Fahrerlager

Jede Mannschaft hat in ihrem Fahrerlager einen [aktuell geprüften](#) Feuerlöscher [vorzuhalten](#) (mindestens 2 kg).

Motorräder

Bei einem Motoballspiel können von einer Mannschaft maximal 9 fahrbereite Motorräder eingesetzt werden, die den technischen Bestimmungen der FIME des DMSB bzw. den Motoballregeln der FIME entsprechen müssen. Diese Motorräder sind vor Veranstaltungsbeginn in das Fahrerlager zu bringen, 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](#) 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 - und verschaffen den Motoballregeln Geltung. Bei den Spielen Play-Off Halbfinale und Endspiel übernehmen zusätzlich lizenzierte Schiedsrichter die Aufgaben der Linienrichter und den Sanktionsraum. Hierbei haben die Linienrichter die gleichen Rechte und Pflichten wie die spielleitenden Schiedsrichter, *dürfen aber keine Spielstrafen aussprechen.*

Die Schiedsrichter treffen frühzeitig etwa 1,5 Stunden vor Spielbeginn auf der Platzanlage ein.

Entscheidungen der Schiedsrichter

Die Entscheidungen der Schiedsrichter zu spielrelevanten Tatsachen sind endgültig. Proteste gegen Schiedsrichterentscheidungen sind unzulässig.

Dazu gehört 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 Halbfinale / Endspiel). Voraussetzung hierfür ist, dass er die Partie weder fortgesetzt noch abgepfiffen hat.

Folgende Entscheidungen obliegen ebenfalls bei den Schiedsrichtern:

- ob der Zustand des Spielfelds, seiner Umgebung oder die Wetterbedingungen ein Spiel zulassen oder nicht
- ein Spiel aus welchem Grund auch immer abzubrechen
- ob die auf dem Feld während des Spiels benutzten Ausrüstungsgegenstände oder der Ball spieltauglich sind
- ob die Partie wegen Störung durch Zuschauer oder irgendeines Problems auf den Zuschauerrängen zu unterbrechen ist oder nicht
- ob die Partie zu unterbrechen ist 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 oder anderer Medienvertreter) den Aufenthalt in der Nähe des Spielfelds zu gestatten oder nicht
- *Lautstarkes und ständiges, übertriebenes Kritisieren von Schiedsrichterentscheidung. Beleidigungen von Offiziellen, Spielern und Schiedsrichtern. Verlassen des Fahrlags während der Spielzeit und damit Einflussnahme auf das Spielgeschehen. Unsportliches Verhalten (Täglichkeit/ Körperliche Gewalt/ Spucken) Rassistische oder defamierende Äußerungen, aufgrund Herkunft, Aussehen o.ä. fallen. Regelverstöße die eine hohe Sicherheitsgefährdung darstellen.*

Entscheidungen der Schiedsrichter während eines Spiels werden grundsätzlich getroffen in Übereinstimmung mit den geltenden Motoballregeln oder seinen Pflichten, die sich aus den Bestimmungen der FIM Europe, einer Konföderation, eines Mitgliedsverbands oder einer Liga ergeben.

Ahndung von regelwidrigen Aktionen

Zur Ahndung von Regelwidrigkeiten stehen dem Schiedsrichter mehrere Möglichkeiten von Sanktionen zur Verfügung. Spielstrafen, Spielausschluss, Spielabbruch, Zeitstrafen. Der Schiedsrichter kann, je nach Schwere des Vergehens, jederzeit eine grüne, gelbe, gelb-rote oder rote Karte vergeben.

- a) Grüne Karte maximal 2x jeweils 2 Minuten
- b) Gelbe Karte maximal 1x 5 Minuten
- c) Gelb-Rote Karte maximal 1x 5 Minuten / danach Einwechslung eines anderen Spielers
Spieler muss Platz / Fahrerlager / Sanktionsraum verlassen
- d) Rote Karte maximal 1x Ausschluss vom Spiel
Spieler muss Platz / Fahrerlager / Sanktionsraum verlassen

Bei einer Zeitstrafe hat der betreffende Spieler sofort das Spielfeld zu verlassen und in sein Fahrerlager (bei Play-Off Halbfinale, Endspiel in den Sanktionsraum) zu fahren. *Betrifft dies einen Torwart so muss bei Ergänzung durch den Ersatztorwart ein Feldspieler ebenfalls in sein Fahrerlager/Sanktionsraum.* Der Offizielle erlaubt nach „Absitzen“ der Zeitstrafe das Einfahren ins Spielfeld. (Regel 3 Einwechseln).

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

Erhält ein Spieler die rote Karte (Spielausschluss), so hat er das Spielfeld, Fahrerlager, Sanktionsraum 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.

Zeitnehmerverfahren in den Play-Off Halbfinale, Endspiel im Sanktionsraum

Wenn Spieler durch den Unparteiischen in den Sanktionsraum geschickt werden, notiert der SRS-Rückensnummer, Spielername und Sanktionskarte, sowie die Zeit.

(Die Aufzeichnungen dienen nach Spielende zum Abgleich und Vervollständigung des Spielberichts). Der Spieler stellt den Motor ab. Wenn der Schiedsrichter auf dem Spielfeld das Spiel frei gibt, startet der SRS die Strafzeit.

Achtung: Nur bei durch den Schiedsrichter angezeigten Spielunterbrechungen, Timeout oder Pausen wird die Strafzeit angehalten.

10sek. Vor Ablauf der Strafzeit informiert der SRS den betroffenen Spieler, dass er den Motor starten kann.

Das Ende der Strafzeit signalisiert der SRS dem Spieler durch verbale Ansage. Diese Geste ist für den Spieler das Zeichen den Sanktionsraum zu verlassen und an der Mittellinie, gem. Regelwerk, einzufahren.

Handhabung von Spielbedingten Sanktionen

Die Schiedsrichter leiten das Motoballspiel. Dabei steht das Spiel immer im Vordergrund. Sie sind Teil des Spieles, dabei freundlich, aber bestimmt. In ihrer Hauptverantwortung liegt die Sicherheit der Spieler, Offiziellen und allen weiteren Personen, die an einer Motoballveranstaltung in welcher Form auch immer, teilnehmen. Sie erziehen nicht, sondern verschaffen den Regeln Geltung, dabei ist ein besonderes Augenmerk auf die Vorteilsauslegung zu richten.

Den Schiedsrichtern stehen umfangreiche Maßnahmen zur Sanktionierung zur Verfügung. Allerdings sind bei der Anwendung mehrere Faktoren zu berücksichtigen:

- 1. Die Art des Foulspiels*
- 2. Die Spielsituation*
- 3. Der Zeitpunkt (Spielunterbrechung nach Vorteilsregelung)*

Die von Motoballschiedsrichtern getroffenen Entscheidungen befassen sich vornehmlich mit der Spielfortsetzung (Freistoß, Strafstoß o.ä.). In der Minderheit, teilweise aber mit größerem Einfluss auf das Spielgeschehen sind Entscheidungen, welche Spielern oder auch Offiziellen aufzuerlegen sind, die sich regelwidrig, unsportlich, oder sicherheitsgefährdend verhalten.

Das Regelwerk gibt den Schiedsrichtern dafür Maßnahmen an die Hand, dessen Grundprinzip eine Strafsteigerung ist. Die erste Stufe dabei ist die Ermahnung für einen betroffenen Spieler/Offiziellen. Sie dient als Warnsignal und gibt dem Betroffenen die Möglichkeit und Chance, sich im weiteren Verlauf regelgerecht zu Verhalten.

Tut er das nicht, ist die zweite Stufe des Regelwerkes anzuwenden. (dann mit persönlichen Konsequenzen für den betroffenen Spieler) Die Zeitstrafe (Karte).

Die dritte Stufe der Maßnahmen ist die Disqualifikation eines Betroffenen. Sie hat das Ziel, unattraktive, Geist und Image des Motoball schadende oder gar der Gesundheit von Spieler/Offiziellen gefährdende Aktionen bereits im Ansatz zu unterbinden.

Grundlagen von Spielbedingten Sanktionen

- 1. Art des Foulspiels:* 1. Foulspiel, um sich einen persönlichen oder Mannschaftsvorteil zu verschaffen
2. technisches Foulspiel anhand persönlicher Fähigkeiten

3. vorsätzliche gesundheitsgefährdende, unsportliche oder beleidigende und entwürdigende Disziplinlosigkeiten

- 2. Spielsituation:**
1. aktive Spielsituation (im Spielgeschehen, unmittelbar davor oder danach)
 2. passive Spielsituation (abseits des aktiven Geschehens)

Ermahnung

Grundsätzlich muss man jedem Spieler/Offiziellen die Möglichkeit geben, dass er sich nach einem Fehlverhalten, zukünftig an den regelkonformen Spielbetrieb hält. Dabei sollte ein Spieler nicht mehr als eine und eine Mannschaft nicht mehr als drei Ermahnungen erhalten. Ein bereits hinausgestellter Spieler kann keine Ermahnung mehr erhalten. Bei Fehlverhalten in passiven Spielsituationen sind, wenn möglich, zunächst Ermahnungen auszusprechen.

Die Zeitstrafe

Jedem Schiedsrichter muss bewusst sein, dass eine Zeitstrafe einen erheblichen Einfluss auf das Spielgeschehen und das Umfeld hat. Dennoch muss er das Regelwerk in angemessener Form umsetzen.

Die Zeitstrafe ist anzuwenden bei regelwidrigem oder unsportlichem Verhalten. Dabei ist in der Sanktionsstufe, wenn möglich, von einer "grünen Karte" auszugehen. Es ist unerheblich zu welchem Zeitpunkt des Spiels die Sanktion erteilt wird. (Beispiel: 1. oder letzte Spielminute).

In jedem Fall muss vor der Spielunterbrechung die Vorteilsregelung beachtet werden.

Grüne Karte

Die grüne Karte wird für Regelwidrigkeiten im aktiven und passiven Spielgeschehen angewendet. Sie kann ein und demselben Spieler max. zweimal gezeigt werden.

Die Schiedsrichter müssen abwägen, ob die Regelwidrigkeit einen sicherheitsgefährdenden Aspekt hat. Ist dies nicht der Fall, ist die Regelwidrigkeit mit der grünen Karte zu sanktionieren.

- Beispiel:**
- Fortbewegung des Spielers (Zurückziehen des Motorrades)
 - Einwechseln/ Einfahren von Feldspielern
 - Freistoß (nicht einhalten des Abstandes)
 - Kampf um den Ball (Angreifen von der ballabgewandten Seite, Fuß vor das Vorderrad, Sperren, Angriff mit dem Vorderrad)
 - Torraumregel (Torwart zieht Ball aus d. Feld i. den Torraum)
 - Im Stand Vor- oder Hinterrad wegziehen

Gelbe Karte

Die gelbe Karte wird für Regelwidrigkeiten im aktiven und passiven Spielgeschehen angewendet, die eine geringe Sicherheitsgefährdung darstellt, oder wenn die Anzahl der grünen Karten für einen Betroffenen ausgereizt ist. Sie kann ein und demselben Spieler einmal gezeigt werden.

Regelverstöße, die eine geringe Sicherheitsgefährdung darstellen, sind sofort und ausnahmslos, ohne vorherige grüne Karte, mit der gelben Karte zu sanktionieren.

- Beispiel:**
- Fortbewegung des Spielers (Zurückziehen des Motorrades, wenn ein Sturz eines gegnerischen Spielers daraus folgt)
 - Unsportliches Verhalten ("Schwalbe")
 - Kampf um den Ball (Angriff von der ballabgewandten Seite, wenn ein Sturz eines gegnerischen Spielers daraus folgt)

Gelb/Rote Karte

Die gelb/rote Karte ersetzt die 2te gelbe Karte. Der Spieler mit einer gelb/roten Karte hat das Spielfeld sofort zu verlassen und ist für den Rest der Spielzeit ausgeschlossen. Die Mannschaft hat eine Zeitstrafe von 5 min. in Unterzahl zu spielen, anschließend darf die Mannschaft sich wieder auffüllen. Eine persönliche weitere Sanktion gibt es nicht.

Rote Karte

Die rote Karte wird für grobe Regelwidrigkeiten im aktiven und passiven Spielgeschehen angewendet, die eine hohe Sicherheitsgefährdung darstellt, oder wenn die Anzahl der Karten für einen Betroffenen ausgereizt ist.

Schiedsrichter haben ausnahmslos die Disqualifikation mittels roter Karte gegen einen Betroffenen auszusprechen, wenn:

- ... Regelverstöße eine hohe Sicherheitsgefährdung darstellen,
- ... eine Gesundheitsgefährdung eines anderen vorsätzlich oder billigend in Kauf genommen wird.
- ... Täglichkeiten oder körperliche Gewalt vorliegen
- ... Beleidigungen ausgesprochen werden
- ... rassistische oder defamierende Äußerungen, aufgrund Herkunft, Aussehen o.ä. fallen.

Beispiel: Überhartes Spiel (Tritt gegen das Motorrad)

Unsportliches Verhalten (Beleidigung)

Unsportliches Verhalten (Täglichkeit/ Körperliche Gewalt)

Unsportliches Verhalten (während der Fahrt, wegziehen des Vorder- oder Hinterrades)

Unsportliches Verhalten (Spucken)

Der Spieler mit der Roten Karte hat das Spielfeld sofort zu verlassen. Er darf keine Ehrenrunde mitfahren. Die Mannschaft ist für die Restdauer des Spiels um einen Spieler dezimiert. Der sanktionierte Spieler ist mindestens für das nächste Spiel gesperrt und darf auch keine andere Aufgabe beim nächsten Meisterschaftsspiel übernehmen. Weitere Maßnahmen werden durch den Schiedsrichter (Zusatzbericht) und durch den MD e.V. eingeleitet. Der MD e.V. entscheidet über die Dauer der Spielsperre.

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 angepfiffen werden, wenn nicht alle Schieds- und Linienrichter die gleiche Sportkleidung tragen. *Sollte ein Linienrichter nicht die komplett gleiche Sportkleidung, wie die Schiedsrichter dabei haben wird wie folgt sanktioniert:*

1. Versäumnis
Schriftliche Ermahnung an Verein
2. Versäumnis
Schriftliche Verwarnung an Verein
3. Versäumnis
Verein erhält 250€ Strafe

Die Geldbuße ist binnen 14 Tagen nach Zustellung des Strafbescheids auf das vom Motoball Deutschland e.V. benannten Vereinskonto zu überweisen. Der Schiedsrichter sollte bei einem Vergehen dies schriftlich festhalten.

Personen, welche 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 eventuellen 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, *ohne dass ein anderer Spieler/Motorrad den Ball berührt hat*.
- wenn ein Wiederanspiel nach einem Seitenaus nicht den Regeln entsprechend ausgeführt wird

Bei den Play-Off-Spielen und bei Endspielen haben die Linienrichter (lizenzierte Schiedsrichter) erhöhte Rechte und Pflichten (siehe Regel 5 und DMSB-Prädikatsbestimmungen – Roter Teil 10.3)

Regel 7 – Spielzeit

Dauer eines Motoballspiels

Ein Motoball-Spiel findet – im Bereich Senioren – in 4 Vierteln von je 20 Minuten statt, die durch Pausen von je 10 Minuten 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 Minuten 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 den Spielern durch Zeigen auf die Uhr unmissverständlich den Hinweis, dass er innerhalb der nächsten 15 Sekunden das Spiel unterbricht, falls in dieser Zeit keine Angriffsabsicht zu erkennen ist. Gleiches gilt für das Nicht-Überqueren der Mittellinie.

Elfmeter (Strafstoß)

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

Fortsetzung des Spiels

Bei *jeder Spielfortsetzung (Ausnahme Ausführung Schiedsrichterball)* darf der Ball nur auf Zeichen des Schiedsrichters gespielt werden. *Bei Vergehen geht der Ball in den Besitz der gegnerischen Mannschaft über.*

Beispiel:

- Eckball wird von Mannschaft A ohne Pfiff angespielt, gibt es Abstoß für Mannschaft B.
- Abstoß wird von Mannschaft A ohne Pfiff angespielt, gibt es eine Spielfortsetzung für Mannschaft B in der Mitte der Strafraumlinie (16,45m) von Mannschaft A.
- Anspiel Seitenaus wird von Mannschaft A ohne Pfiff angespielt, gibt es Seitenaus für Mannschaft B an gleicher Stelle.
- Anspiel nach Foul im „Mittelfeld“ wird von Mannschaft A ohne Pfiff angespielt, geht der Ball an gleicher Stelle an Mannschaft B über.
- Wird ein 16m Freistoß, egal ob direkt geschossen oder angespielt, von Mannschaft A ohne Pfiff ausgeführt, geht der Ball an gleicher Stelle zu Mannschaft B über.
- Wird ein Strafstoß ohne Pfiff von Mannschaft A ausgeführt, gibt es eine Spielfortsetzung für Mannschaft B in der Mitte der Strafraumlinie (16,45m) von Mannschaft B.

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. Beide Mannschaften zeigen ihren Respekt gegenüber den Unparteiischen und der gegnerischen Mannschaft, durch die Begrüßung des jeweiligen Spielführers und den Sportgruß der Mannschaft. Anschließend wird durch Münzwurf des Schiedsrichters die Platzwahl und des Anspiels ermittelt. Der Gewinner des Münzwurfs entscheidet über Anspiel oder Seitenwahl. Entscheidet der Gewinner 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. Nach Aufforderung durch den Schiedsrichter fahren die Spieler beider Mannschaften gegenläufig (auch Auswechselspieler), eine gemeinsame Ehrenrunde entlang der Toraus- und Seitenlinie. 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.

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 Anstoß

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 vorwärtsbewegt 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 Schiedsrichter-Ball

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 Motorrades und nur in Fahrtrichtung fortbewegen. Das Eindringen in den Torraum ist ihnen untersagt.

Fortbewegung des Torwerts

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 Torwerts, 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 Torauslinie überschritten hatte.

Spielen 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.

Spielen 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

Der Ball ist aus dem Spiel, wenn er auf dem Boden oder in der Luft eine der Tor- oder Seitenlinien mit vollem Durchmesser überschreitet und 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, die 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

Definition Foul

Spieler, die sich nicht regelkonform, rücksichtslos oder unverhältnismäßig des Spielgedankens verhalten, begehen ein Foulspiel.

Blocken / Blockieren

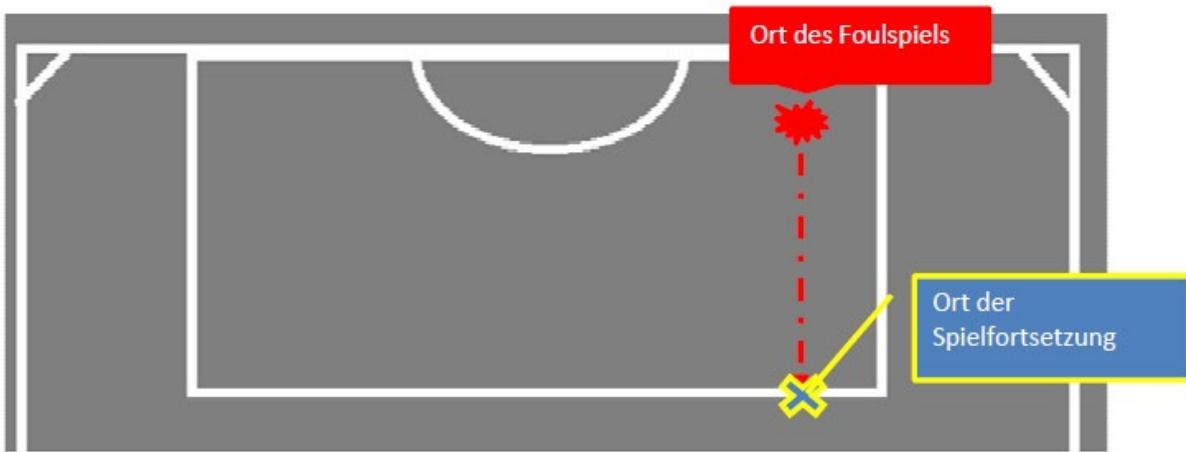
Es ist verboten seine Gegenspieler ohne Abstand zu Blocken / Blockieren. Sei es als Angreifende Mannschaft bzw. als Verteidigende Mannschaft sowohl aktiv als auch passiv im Spielgeschehen. Der Abstand von den Blockenden / Blockierenden Spieler zu einem Gegenspieler sollte ca. 1m betragen. Jeder Spieler muss die Möglichkeit haben sich Links / Rechts herum zu drehen, und sich in Fahrtrichtung Regelkonform fortbewegen können.

Freistoß (Spielstrafe)

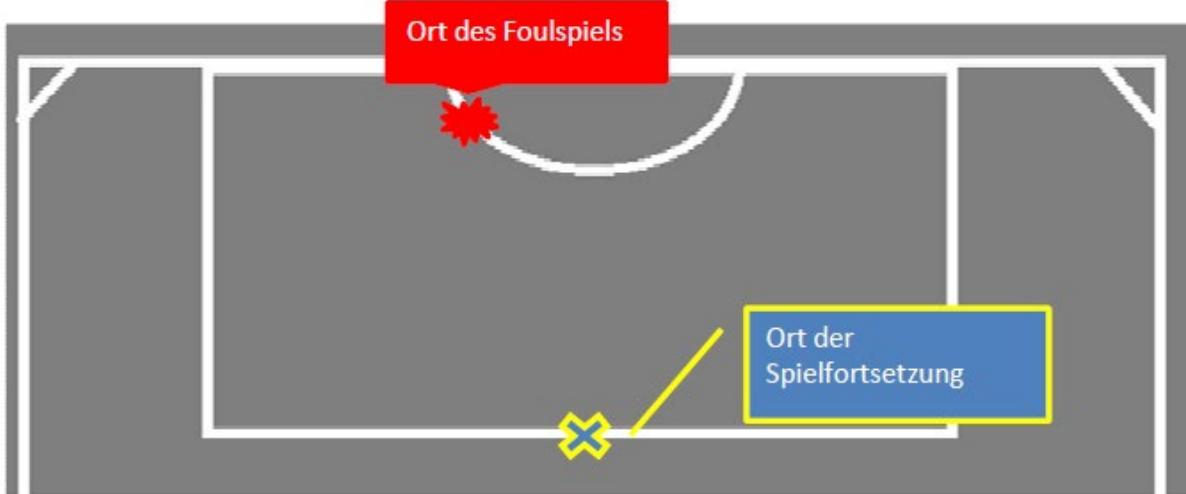
Ein Spieler, der ein Foulspiel begeht, verursacht einen Freistoß für die gegnerische Mannschaft. Der Freistoß wird an der Stelle ausgeführt, an der sich das Vergehen ereignete.

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 Freistoß (16 Meter)

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.

Ausführung direkt geschossener Freistoß

Ablauf: Nach Ausführung eines direkt geschossenen Freistoßes müssen die Spieler auf ihren Motorrädern sitzen bleiben (es ist verboten den Fuß nach vorne oder hinten auszustrecken), und dürfen ihre eingenommene Position nicht verändern bis:

- Der Ball die Mauer berührt (Spieler oder Motorrad).*
- Der Ball durch den Torwart berührt wird.*
- Der Ball, die Latte oder den Pfosten berührt.*

Die Hand bzw. der Unterarm zum Schutz des Kopfes ist vor Schussabgabe wie bisher erlaubt.

-Bei einem Vergehen durch die Hand, indem diese den Lenker nach Ausführung des Freistoßes verlässt, ist dies mit Elfmeter und mindestens der grünen Karte zu sanktionieren.

-Bei einem Vergehen durch das Verändern der Sitzposition (es ist verboten den Fuß nach vorne oder hinten auszustrecken) wird dies mit 16m Freistoß sanktioniert und nach wiederholtem Vergehen durch den gleichen Spieler mit mindestens der grünen Karte sanktioniert.

Es gilt die Vorteilsregel abzuwarten.

Eine Veränderung der eingenommenen Position

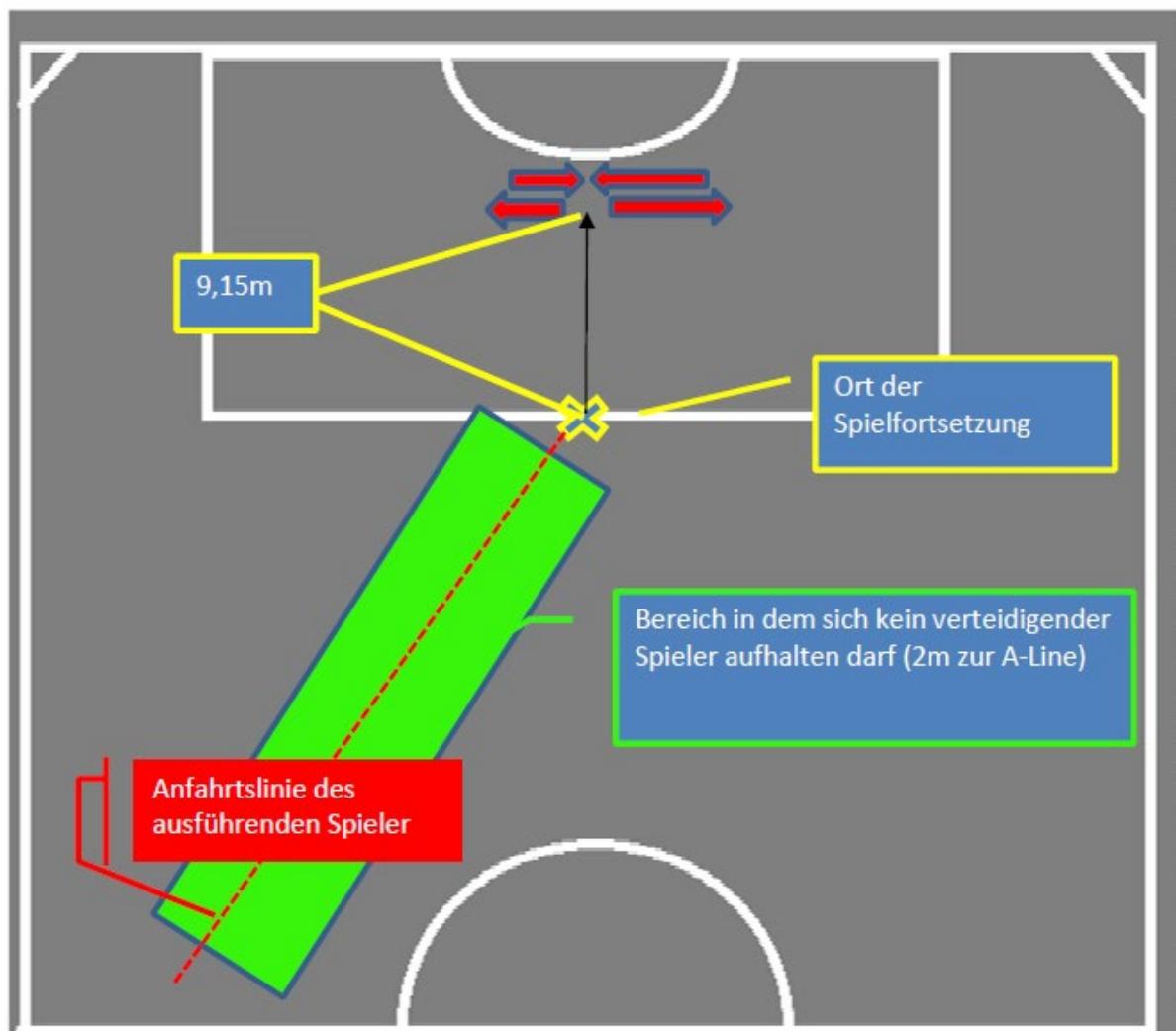
ist z.b. das Aufstehen vom Motorrad, das Ausstrecken des Fußes, das Schützen des Kopfes mit der Hand nach erfolgter Schussabgabe etc.

Bei einer Abgabe bzw. einem Anspiel des Freistoßes ändert sich nichts!

Der Ball gilt als angespielt, wenn:

Der Ball mit dem Fuß gestoßen wurde und sich mindestens eine Umdrehung bewegt und durch einen anderen Spieler oder dessen Motorrad berührt wurde.

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



Elfmeter (Spielstrafe)

Begeht ein Spieler der verteidigenden Mannschaft ein grobes Foulspiel im eigenen Strafraum, ist die Spielfortsetzung für die gegnerische Mannschaft mit einem Elfmeter durchzuführen, vorausgesetzt der Ball war im Spiel. Dabei ist unerheblich, wo sich der Ball zum Zeitpunkt des Vergehens befand. Der grob foulende Spieler erhält mindestens die Grüne Karte.

Beispiele:

- wird der angreifende Gegner grob regelwidrig attackiert oder am Torschuss gehindert
- wenn 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 11m in Richtung Strafraumgrenze befindet.

Ausführung Elfmeter

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.

Wenn ein Spieler der verteidigenden Mannschaft ein Vergehen begeht und der Strafstoß verschossen / gehalten wird, wird der Strafstoß wiederholt. Wenn ein Spieler der angreifenden Mannschaft ein Vergehen begeht und der Strafstoß getroffen wird, wird das Tor aberkannt und es gibt eine

Spielfortsetzung für die verteidigende Mannschaft in der Mitte der Strafraumlinie (16,45m) der verteidigenden Mannschaft.

Bei einem Strafstoß erhält der foulende Spieler mindestens die grüne Karte als Sanktion.

Sollte der geschossene Elfmeter direkt verwandelt werden, beginnt die Zeitstrafe der sanktionierten Mannschaft erst nach dem Anstoß zum Fortführen des Spiels.

Führt der geschossene Elfmeter erst beim Nachschuss zum Tor, entsteht eine neue Spielsituation und der sanktionierte Spieler bzw. der Spieler mit der geringsten Zeitstrafe darf dann wieder in das Spielfeld (Regel 3 Einwechseln / Einfahren von Feldspieler) einfahren.

Fehlverhalten von Personen im Fahrerlager während des Spielbetriebs

Lautstarkes und ständiges, übertriebenes kritisieren von Schiedsrichterentscheidung.

Beleidigungen von Offiziellen, Spielern und Schiedsrichtern.

Verlassen des Fahrlags während der Spielzeit und damit Einflussnahme auf das Spielgeschehen.

Unsportliches Verhalten (Tätlichkeit/ Körperliche Gewalt/ Spucken)

Rassistische oder defamierende Äußerungen, aufgrund Herkunft, Aussehen o.ä. fallen.

Regelverstöße die eine hohe Sicherheitsgefährdung darstellen.

Zunächst sollte der Schiedsrichter schon frühzeitig die Personen im Fahrerlager zur Ordnung rufen, um einer eventuellen Eskalation vorzubeugen.

Grundsätzlich muss man jedem Spieler/Offiziellen die Möglichkeit geben, dass er sich nach einem Fehlverhalten, zukünftig an den regelkonformen Spielbetrieb hält.

Sollte sich der bereits ermahnte Personenkreis weiter nicht an die oben beschriebenen Verhaltensregeln halten, ist der Personenkreis offiziell mit Handzeichen zu ermahnen.

Fruchtet dies nicht, so ist beim nächsten Fehlverhalten die Rote Karte gegen die betroffene Person oder Personen auszusprechen. Dieser darf sich nach dem Ausspruch der roten Karte nur auf Höhe der Mittellinie aufhalten.

Vermerk auf Spielberichtsbogen mit dementsprechendem Zusatzbericht.

Eine Sanktion durch eine Rote Karte hat automatisch ein Spiel Sperre für den oder die Betroffenen zur Folge. Das Genaue Strafmaß spricht der MD e.V. aus.

Beispiel: Der Personenkreis im Fahrerlager kritisiert ständig die Entscheidungen der Schiedsrichter.
Sie verlassen das Fahrerlager, betreten aber nicht das Spielfeld. Sie stören also augenscheinlich den Spielbetrieb.
Hier sollte der Schiedsrichter bei der nächsten Spielunterbrechung den Mannschaftsleiter darauf hinweisen, dass der Personenkreis das Fahrerlager nicht zu verlassen hat.
Im Wiederholungsfall sollte eine offizielle letzte Ermahnung auch mit Handzeichen erfolgen.
Danach muss ein Fehlverhalten mit einer ROTE KARTE gegen die betreffende Person geahndet werden.
Falls das Fehlverhalten aber eine Tätlichkeit gegen Offizielle, Spieler und Schiedsrichter ist,
kann dies nur sofort mit einer ROTEN KARTE sanktioniert werden.

Rote Karte Mannschaftsleiter

Falls der Mannschaftsleiter auf Grund eines Fehlverhaltens die Rote Karte erhält, ist er vom Spiel ausgeschlossen und damit nicht mehr Vertreter des Vereins.

Vor Wiederanpfiff des Schiedsrichters muss durch den Spielführer eine Person, welche auf dem Spielberichtsbogen steht und nicht Spieler ist, benannt werden, die an seine Stelle tritt. Kann kein neuer Mannschaftsleiter mehr benannt werden (auf Grund von verhängten roten Karten) so ist das Spiel laut Reglement abzubrechen.

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.

4. Salvatorische Klausel

Siehe DMSB-Prädikatsbestimmungen – Roter Teil Nr.18)