



Regelwerk

Deutsche Blindenfußball-Bundesliga

Inhaltverzeichnis

KATEGORIE B1 - SPIELREGELN

	Seite	
1	Das Spielfeld	4
2	Der Ball	8
3	Die Anzahl der Spieler	9
4	Die Ausrüstung der Spieler	12
5	Der Schiedsrichter	15
6	Der 2. Schiedsrichter	17
7	Der Zeitnehmer, 3. Schiedsrichter und Stadionsprecher	18
8	Die Dauer eines Spiels	20
9	Der Start und die Fortsetzung des Spiels	22
10	Ball in und aus dem Spiel	24
11	Wie ein Tor erzielt wird	25
12	Verbotenes Spiel und unsportliches Betragen	26
13	Freistöße	31
14	Das kumulierte Foulspiel	33
15	Strafstoß	35
16	Einschuss	37
17	Abstoß	39
18	Eckstoß	40

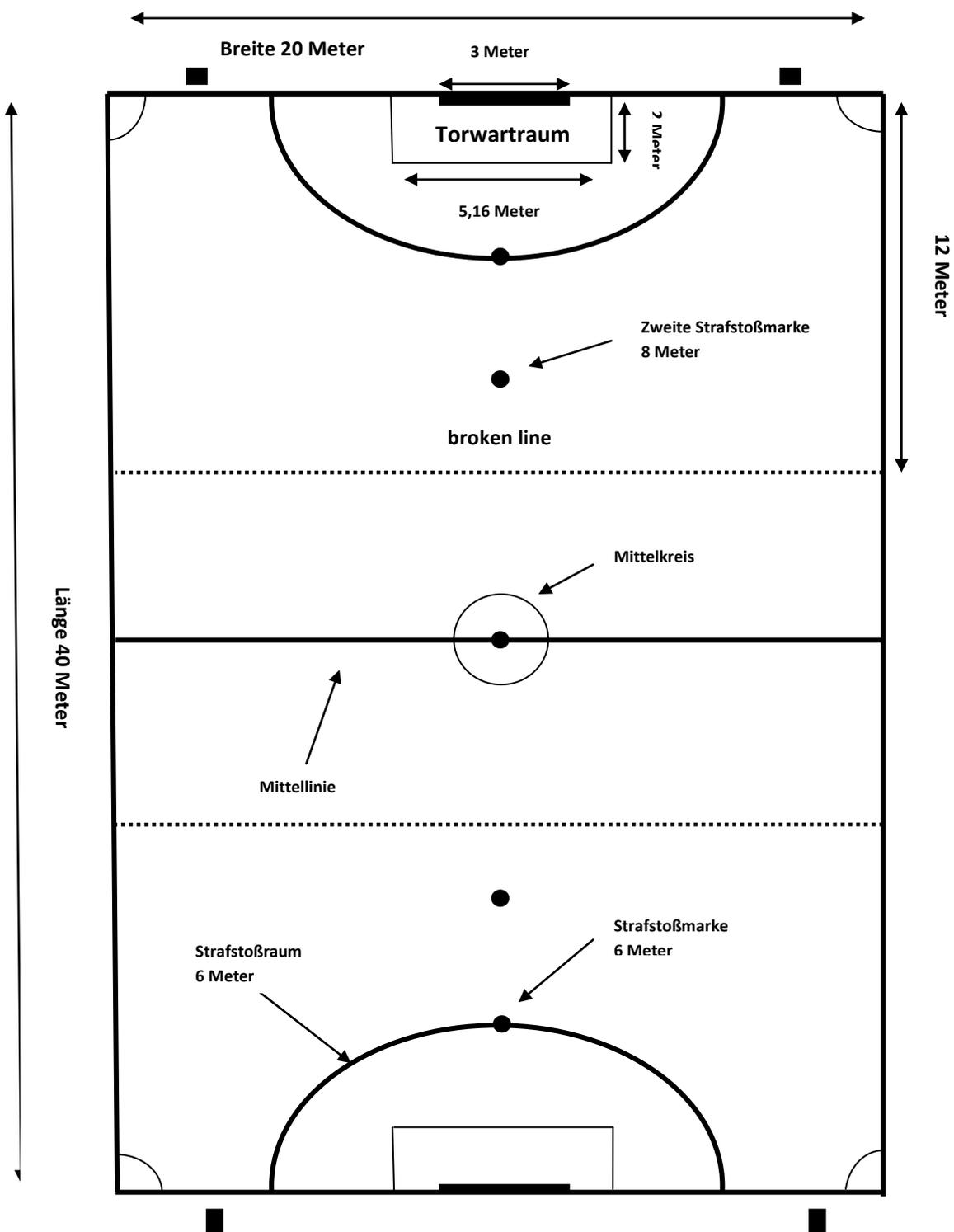
Vorgehensweise zur Ermittlung eines Siegers

Dunkelbrillen – Übersicht

Befestigung der Eye-Pads

1 DAS SPIELFELD

Das Spielfeld sollte folgende Maße und Linienführungen haben. Dies soll anhand des nachfolgenden Diagramms verdeutlicht werden:



Das Spielfeld sollte stets nicht überdacht sein, um eine optimale Akustik zu gewährleisten.

Um den Ablauf des Wettbewerbs nicht zu gefährden, müssen alternative Anlagen zur Verfügung stehen. Diese sollten überdacht sein und ähnliche Eigenschaften aufweisen, damit im Falle von schlechten Wetterbedingungen, die Außerhalb der Kontrolle des Organisationskomitees liegen – Platzregen, Starkwind, etc., der Spielbetrieb fortgeführt werden kann. Der Spielbelag sollte entweder aus Holz, PVC, Kunstrasen oder einem ähnlichen Material bestehen.

Die alternative Anlage muss vom technischen Delegierten und dem Organisationskomitee der IBSA inspiziert und genehmigt werden, bevor der Wettbewerb beginnt.

Der technische Delegierte und das Organisationskomitee sollten sicherstellen, dass das Flutlicht des Spielfeldes für Spiele in der Nacht geeignet ist.

Anweisung DBFL: Es ist nicht zwingend notwendig eine alternative Spielstätte für die Durchführung eines DBFL- Spieltages aufweisen zu müssen.

DIE ABMESSUNGEN

Das Spielfeld muss rechteckig sein. Die Seitenlinien sind zwingend länger als die Torlinien.

INTERNATIONALE SPIELE

Länge: 40 Meter (Maximum)

Breite: 20 Meter (Maximum)

National

42 - 38 Meter (Minimum)

22- 18 Meter (Minimum)

SPIELFELDMARKIERUNGEN

Das Spielfeld ist mit Linien zu versehen, welche das Spielfeld begrenzen. Die längeren Begrenzungslinien heißen Seitenlinien. Die gesamte Länge der Seitenlinien wird durch Banden gebildet und führt einen Meter über beide Torlinien auf beiden Seiten des Spielfeldes hinaus.

Die Banden sollten zwischen einem Meter und einem Meter zwanzig Zentimeter hoch sein. Die Banden sollten eine maximale Abweichung von zehn Grad in Bezug zum rechten Winkel zur Torauslinie aufweisen.

Die zwei kürzeren Linien heißen Torauslinien.

Alle Linien sind acht Zentimeter breit. Das Spielfeld wird in zwei Hälften durch die Mittellinie geteilt.

Der Anstoßpunkt zeigt den genauen Mittelpunkt der Mittellinie an. Der Mittelkreis weist einen Radius von drei Metern um den Anstoßpunkt auf.

DIE RUFERZONENMARKIERUNGEN

Zwölf Meter ausgehend von beiden Torlinien entfernt sind im oberen Bereich der Banden acht Zentimeter breite Linien anzubringen. Diese Markierungen der ggü. liegenden Seiten werden jeweils durch eine gestrichelte Linie auf dem Spielfeld verbunden und unterteilen somit das Spielfeld in drei Ruferzonen.

STRAFRAUM

Der Strafraum ist an beiden Enden des Spielfeldes einzuzeichnen und ist wie folgt definiert:

Zwei Viertelkreise in einem Radius von jeweils sechs Metern, ausgehend von dem auf der jeweiligen Seite sich befindenden Torpfosten, werden von außen nach innen auf dem Spielfeld markiert. Die Scheitelpunkte dieser Viertelkreise werden mit einer geraden Linie von 3,16 m Länge verbunden.

TORWARTRAUM

Im Abstand von einem Meter zu den Außenkanten der Torpfosten laufen zwei Linien rechtwinklig zur Torlinie. Diese Linien erstrecken sich zwei Meter ins Spielfeld hinein Richtung Mittellinie und werden durch eine zur Torlinie parallele 5,16 Meter lange Linie miteinander verbunden.

Dieser Raum wird Torwartraum genannt.

DIE STRAFSTOSSMARKE

Sechs Meter vom Mittelpunkt der Torlinie zwischen beiden Torpfosten entfernt und senkrecht zur Torlinie befindet sich die Strafstoßmarke.

DIE ZWEITE STRAFSTOSSMARKE (AUCH DOPPELPENALTY-PUNKT)

Acht Meter vom Mittelpunkt der Torlinie zwischen beiden Torpfosten entfernt und senkrecht zur Torlinie befindet sich die zweite Strafstoßmarke.

DIE RUFERBEREICH HINTER DEM TOR

Der Torwartraum wird auf der Torlinie in den, hinter dem Tor liegenden Bereich „gespiegelt“, und als „Ruferbereich hinter dem Tor“ bezeichnet. Diese Ruferzone hinter dem Tor sollte frei von Hindernissen sein, um dem Rufer/Torguide die Möglichkeit einer korrekten Ausführung seiner Aufgabe zu gewähren.

DER ECKRAUM

Der Eckraum soll durch eine acht Zentimeter breite Linie, die die Torlinie und die Seitenlinie verbindet, in einem Radius von 20 Zentimetern, ausgehend vom Eckpunkt markiert werden.

DIE TECHNISCHE ZONE

Die Auswechselbänke sollen sich auf derselben Seite, wie der zur besseren Übersicht erhöhte Sprechertisch sowie der Auswechselltür (sofern vorhanden) befinden. Jede Auswechselbank soll sich in der Hälfte des Spielfeldes befinden, welches die betreffende Mannschaft verteidigt. Lediglich eine Person je Mannschaft darf den Spielern im Mitteldritte Anweisungen geben, sofern der Ball im Spiel ist.

DIE AUSWECHSELZONEN

Auswechslungen müssen durch eine Tür in der Bande vor dem Zeitnehmertisch durchgeführt werden. Wenn diese Möglichkeit der Öffnung nicht besteht, so wird die Auswechslung an der Torlinie der auswechselnden Mannschaft vorgenommen.

DIE TORE

Die Tore müssen weiß sein und Sie müssen in der Mitte der Torlinie platziert werden.

Ein Tor besteht aus zwei senkrechten Pfosten, die gleichweit von jeder Ecke entfernt und mit einer Querlatte verbunden sind.

Der Abstand zwischen den Innenkanten der Torpfosten beträgt 3 Meter. Die Unterkante der Querlatte ist 2 Meter vom Boden entfernt.

Die beiden Torpfosten sowie die Querlatte weisen die gleiche Breite und Tiefe von 8 Zentimetern auf. Netze, gemacht aus Hanf, Jute oder Nylon sind an den Torpfosten der Querlatte und dem Boden hinter dem Tor angemessen zu befestigen.

SICHERHEIT

Tore sind fest im Boden verankert. Tragbare Tore sind zulässig, wenn sie den Sicherheitsanforderungen entsprechen.

SPIELOBERFLÄCHE

Die Spielfläche sollte entweder aus Zement, Rasen oder Kunstrasen bestehen. Sie sollte zudem eben, flach und abriebfest sein. Beton oder Asphalt sollten vermieden werden.

2 DER BALL

Qualität und Maß

Der Ball ist regelkonform, wenn er:

- kugelförmig ist,
- aus Leder oder einem anderen geeigneten Material gefertigt ist,
- einen Umfang von mindestens 60 und höchstens 62 cm hat,
- zu Spielbeginn mindestens 510 und höchstens 540 g wiegt und
- sein Druck 0,4 -0,6 Atmosphären beträgt, was 600-1100 g/cm² auf Meereshöhe entspricht.
- Das Klangsystem im Inneren des Balls darf den Ball nicht am Laufen, Rollen und springen in adäquater Weise hindern. Um die Sicherheit der Spieler jederzeit zu gewährleisten, sollte das Klangsystem auch funktionieren, wenn der Ball sich um die eigene Achse dreht oder durch die Luft fliegt.

Austausch eines beschädigten Balls

Wenn der Ball im Verlauf des Spiels platzt oder beschädigt wird:

- wird das Spiel unterbrochen.
- Die Partie wird durch den Fall des Ersatzballs an der Stelle des Spielfeldes wiederaufgenommen, an der der ursprüngliche Ball beschädigt wurde.

Anweisung DBFL: Die Spielfortsetzung erfolgt durch einen Schiedsrichterball.

Wenn das Klangsystem im Verlauf des Spiels nicht mehr funktioniert:

- Ist es nicht notwendig die Partie zu unterbrechen.
- In diesem Fall sollte der Schiedsrichter der Ball aufheben und hörbar wieder fallen lassen, sodass das Klangsystem wieder Geräusche erzeugt.

Wenn der Ball bei einem Anstoß, Abstoß, Eckstoß, Freistoß, Strafstoß, Doppelstrafstoß oder Einschuss platzt oder beschädigt wird, bevor er im Spiel ist,

- wird die Partie entsprechend der Regel fortgesetzt.

Der Ball darf während des Spiels nur mit Erlaubnis des Schiedsrichters ausgetauscht werden.

Bei offiziellen Spielen der IBSA oder der IBSA Mitgliedsorganisationen, sollten die durch die IBSA offiziell anerkannten Bälle gebraucht werden.

3 ZAHL DER SPIELER

SPIELER

Die Partie wird von zwei Teams bestritten, von denen jedes höchstens 5 Spieler aufweist, einer von Ihnen ist der Torwart. Alle vier Spieler, außer dem Torwart, müssen vollblind (B1) sein. Der Torwart darf sehend oder sehbehindert (B2/B3) sein. Außerdem übernimmt der Torwart die Funktion eines Rufers (Funktionen: s. Anhang).

Eine Mannschaft darf aus maximal fünfzehn Personen bestehen, welche folgende Funktionen haben: acht Feldspieler; zwei Torwarte; ein Torguide; ein Trainer; ein Co-Trainer; ein Arzt und ein Physiotherapeut.

Anweisung DBFL: Bei der Deutschen Blindenfußball-Bundesliga müssen die Spieler als B1, B2 oder B3 klassifiziert sein. Die Klassifikation muss von einem, durch den Deutschen Behindertensport anerkannte Klassifizierer, vorgenommen werden.

Anweisung DBFL: Zur gesamten DBFL-Saison dürfen insgesamt 24 Personen gemeldet werden.

AUSWECHSELVORGANG

Spielerauswechslungen dürfen in jedem Spiel erfolgen, das nach dem Regelwerk in einem offiziellen Wettkampf, unter der Obhut der IBSA oder ihrer Mitgliedsorganisationen gespielt wird.

Die maximale Anzahl der Auswechselspieler beträgt vier Feldspieler und einen Torwart.

Die Anzahl der Auswechselforgänge während eines Spiels ist unbegrenzt. Ein bereits ausgewechselter Spieler darf für einen anderen Spieler auf das Spielfeld zurückkehren.

Ein Auswechselforgang darf nur vorgenommen werden, wenn der Ball nicht im Spiel ist und die nachfolgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Das Spiel ist gestoppt.
- Die Auswechselfung sollte über die Stadionsprecheranlage bekannt gegeben werden, inklusive der Rückennummer des auszuwechselnden Spielers und der Rückennummer des einzuwechselnden Spielers.
- Die Auswechselfung muss über die Auswechselfzone der eigenen Mannschaft erfolgen.
- Die Einwechselfung muss über die Auswechselfzone der eigenen Mannschaft erfolgen allerdings erst dann, wenn der auszuwechselnde Spieler das Spielfeld komplett verlassen hat und der Schiedsrichter die Erlaubnis für das Betreten des Spielfeldes erteilt hat.
- Der Auswechselforgang liegt in der Autorität und der Rechtssprechung der Schiedsrichter
- Die Auswechselfung ist vollzogen, wenn der Auswechselspieler das Spielfeld betritt und der ausgewechselte Spieler den Platz verlassen hat.

- Damit wird der Auswechselspieler zum Spieler, und der Spieler, der ersetzt wird, zum ausgewechselten Spieler.

Anweisung DBFL: Der auszuwechselnde Spieler soll sich durch heben eines Armes zu erkennen geben.

VERGEHEN/SANKTIONEN

Wenn ein Auswechselspieler oder ein ausgewechselter Spieler das Spielfeld ohne Erlaubnis des Schiedsrichters im laufenden Spiel betritt,

- unterbricht der Schiedsrichter das Spiel.
- verwarnet der Schiedsrichter den fehlbaren Spieler wegen unsportlichen Betragens mit der gelben Karte und weist ihn an, das Spielfeld zu verlassen.
- wird die Partie nach einer Spielunterbrechung durch den Schiedsrichter mit einem Freistoß für das gegnerische Team an der Stelle fortgesetzt, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand. Befand sich der Ball im Strafstoßraum, so wird der Freistoß von dem Punkt der Strafstoßraumbegrenzung ausgeführt, der der Stelle, an dem die Partie unterbrochen wurde, am nächsten ist.

ENTSCHEIDUNGEN

ENTSCHEIDUNG 1:

Der Torwart darf im Falle eines gegebenen Strafstoßes oder Doppelstrafstoßes nicht ausgewechselt werden. Eine Ausnahmeregelung besteht im Falle einer Verletzung des Torwarts, wenn dies durch den Schiedsrichter und den Turnier-Arzt bestätigt wird, oder wenn der Mannschaftsarzt oder der Physiotherapeut des Torwarts dies bestätigen, sollte der Vorgenannte nicht anwesend sein. Der Schütze eines Strafstoßes oder Doppelpenaltys muss sich bereits zum Zeitpunkt des zu bestrafenden Vergehens auf dem Spielfeld befinden haben. Ein Wechsel ist zwar möglich jedoch darf der eingewechselte Spieler den Strafstoß oder Doppelpenalty nicht ausführen.

ENTSCHEIDUNG 2:

Ein Spieler der fünf (5) persönliche Fouls während eines Spiels begangen hat, muss direkt ausgewechselt werden. Der Spieler darf nicht mehr am Spielgeschehen teilnehmen, darf jedoch auf der Auswechselbank Platz nehmen.

ENTSCHEIDUNG 3:

Ein Spieler der auf Grund des Erhalts einer roten Karte das Spielfeld verlassen muss, darf nach Befolgung des Regelwerkes durch einen Auswechselspieler ersetzt werden. Er darf jedoch nicht auf der Auswechselbank Platz nehmen.

ENTSCHEIDUNG 4:

Die Partie kann nur beginnen, wenn fünf Spieler (vier Feldspieler; ein Torwart) einer jeden Mannschaft auf dem Spielfeld sind.

ENTSCHEIDUNG 5:

Wenn weniger als drei Spieler einer Mannschaft (inklusive des Torhüters) sich auf dem Spielfeld während einer Partie befinden, aufgrund von Verletzung oder Platzverweis, wird das Spiel abgebrochen.

ENTSCHEIDUNG 6:

Aufgaben und Pflichten des Spielführers:

- Der Spielführer vertritt die Mannschaft während des Spiels und ist direkter verantwortlicher Ansprechpartner gegenüber den Schiedsrichtern und anderen Offiziellen; Sorgt für sportlich fairen Umgang und Benehmen innerhalb der Mannschaft.
- Als Spielführer hat er die Pflicht eine Armbinde am Oberarm zu tragen, um sich so von seinen Mannschaftskameraden abzuheben.
- Sollte der Spielführer aus irgendeinem Grund das Spielfeld verlassen, muss er einen Stellvertreter benennen und ihm seine Aufgaben und Pflichten übertragen.

ENTSCHEIDUNG 7:

- Wenn ein Spieler behandelt werden möchte, nachdem er den Platz verlassen hat, darf er durch einen Auswechselspieler ersetzt werden.

ENTSCHEIDUNG 8:

- Ein Spieler, der das Spielfeld betritt oder wieder betritt darf dieses nur in einer Spielunterbrechung aus der Auswechselzone mit Zustimmung des Schiedsrichters tun.

Anweisungen DBFL:

Tritt eine Mannschaft zu Beginn des Spiels mit weniger als vier Spielern (drei Feldspieler und ein Torwart) an, so ist sie nicht spielfähig.

Reist eine Mannschaft verspätet zu einem Spiel an, müssen die zuständigen Schiedsrichter eine Wartezeit von 30 Minuten gewähren.

4 DIE AUSRÜSTUNG DER SPIELER

SICHERHEIT

Ein Spieler darf keine Kleidungsstücke oder Ausrüstungsgegenstände tragen, die für ihn oder einen anderen Spieler eine Gefahr darstellen (einschließlich jeder Art von Schmuck).

GRUNDAUSRÜSTUNG

Die zwingend vorgeschriebene Grundausrüstung eines Spielers besteht aus den folgenden einzelnen Gegenständen:

- ein Trikot oder T-Shirt
- Shorts - werden Unterziehhosen getragen, muss ihre Farbe mit der Hauptfarbe der Hosen übereinstimmen
- Strümpfen
- Schienbeinschoner
- Fußbekleidung – die einzige Fußbekleidung, die erlaubt ist, sind Schuhe aus Segeltuch oder weiche Ledersport- oder Gymnastikschuhe. Die Schuhsohlen müssen aus Gummi oder ähnlichem Material bestehen. Das Tragen von Schuhen ist zwingend notwendig.

AUSRÜSTUNG FÜR B1-SPIELER

Zu der oben genannten zwingend vorgeschriebenen Grundausrüstung, sollten B1 Spieler weitere Ausrüstungsgegenstände tragen:

- Augenpflaster an beiden Augen (für Spieler mit Glasaugen sind Augenpflaster nicht obligatorisch)
- Vorn und seitlich abdeckende Augenbinden, die aus einem schweißaufsaugenden und gepolsterten Material bestehen, sollen vor Beginn des Spiels den B1 Spielern, durch das Organisationskomitee, in Aufsicht eines technischen Delegierten der IBSA, ausgehändigt werden.
- Kopfschutz (optional, aber dringend empfohlen)*

Anweisung DBFL: *Alle Feldspieler müssen einen angemessenen Kopfschutz tragen, um sich und andere nicht zu gefährden. Der Kopfschutz sollte aus Schaumstoff oder ähnlich gepolsterten Material bestehen und sollte mindestens 4 cm breit sein und den vorderen und seitlichen Kopfbereich abdecken. Bei Verlust des Kopfschutzes während des laufenden Spiels, darf der Spieler nicht weiter in das Spielgeschehen eingreifen und muss sich passiv verhalten bis der Kopfschutz wieder aufgesetzt wurde.

Die Augenpflaster werden vor jeder Halbzeit, bei Einwechslungen, nach Timeouts und bei Zweifel des Schiedsrichters kontrolliert.

Die Mannschaften sind für das Vorhandensein von angemessenen Augenbinden verantwortlich.

TRIKOT

- Rückennummern müssen sichtlich erkennbar sein, und Spieler einer Mannschaft müssen unterschiedliche Nummer von eins bis fünfzehn (1-15) aufweisen.
- Die Farbe der Rückennummer muss sich deutlich von der Farbe des Trikots unterscheiden.
- Bei internationalen Veranstaltungen muss zudem auf der Vorderseite des Trikots die Spielernummer getragen werden. Die Nummer darf auf der Vorderseite des Trikots oder der Hose kleiner sein.

SCHIENBEINSCHONER

- müssen komplett durch die Strümpfe bedeckt sein,
- müssen aus Gummi, Plastik oder einem ähnlichen geeigneten Material bestehen,
- müssen einen angemessenen Schutz vor Verletzungen bieten.

TORWARTE

- Der Torwart darf längere Hosen tragen.
- Jeder Torwart muss sich in der Farbe der Sportkleidung von den anderen Spielern und vom Schiedsrichter unterscheiden

VERGEHEN/SANKTIONEN

Bei einer Übertretung dieser Regeln:

- wird der fehlbare Spieler vom Schiedsrichter aufgefordert, das Spielfeld zu verlassen, um seine Ausrüstung in Ordnung zu bringen.
- darf ein Spieler, der vom Feld geschickt wurde, um seine Ausrüstung in Ordnung zu bringen, nur mit Erlaubnis des Schiedsrichters zurückkehren,
- hat der Schiedsrichter zu prüfen, ob die Ausrüstung nun in Ordnung ist, bevor er die Rückkehr auf das Spielfeld erlaubt,
- darf der Spieler das Spielfeld erst wieder betreten, wenn der Ball nicht mehr im Spiel ist.

ENTSCHEIDUNGEN

ENTSCHEIDUNG 1:

Schützende Augenbinden, die nach Meinung des Schiedsrichters die Sicherheit, sowohl des Spielers als auch der anderen Spieler, gefährden, sind nicht zugelassen.

ENTSCHEIDUNG 2:

International ist das Tragen des Kopfschutzes optional, aber dringend empfohlen um Kopfverletzungen vorzubeugen. Wenn der Ball im Spiel ist und ein Spieler seinen Kopfschutz verliert, wird das Spiel nicht unterbrochen. Sobald der Ball aus dem Spiel ist, soll der Schiedsrichter dem Spieler den Kopfschutz zurückgeben um ihn wieder aufzusetzen.

Anweisung DBFL: Rückennummern müssen sichtlich erkennbar sein, und Spieler einer Mannschaft müssen unterschiedliche Nummer von eins bis neunundneunzig (1-99) aufweisen.

5 SCHIEDSRICHTER

DIE ENTSCHEIDUNGSGEWALT DES SCHIEDSRICHTERS

Jedes Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet, der die unbeschränkte Befugnis hat, den Fußballregeln in dem Spiel, für das er aufgeboden wurde, Geltung zu verschaffen.

Dies gilt von dem Zeitpunkt, wo dieser das Spielfeld betritt, bis zu dem Zeitpunkt, an dem dieser das Spielfeld verlässt.

RECHTE UND PFLICHTEN

Der erste Schiedsrichter hat

- die Spielregeln anzuwenden (inkl. Platzabnahme),
- von einer Spielunterbrechung abzusehen, wenn dies von Vorteil für dasjenige Team ist, gegen das sich das Vergehen richtete, und das ursprüngliche Vergehen zu bestrafen, wenn der erwartete Vorteil zu diesem Zeitpunkt nicht eintritt,
- der zuständigen Instanz einen Bericht über die Partie zukommen zu lassen, der Informationen über die gegen Spieler und/oder Offizielle ausgesprochenen disziplinarischen Maßnahmen sowie über alle besonderen Vorfälle vor, während oder nach dem Spiel enthält,
- die Funktion des Zeitnehmers auszuüben, wenn ein solcher Offizieller nicht anwesend ist,
- die Partie bei einem Vergehen oder gegebenenfalls aus einem anderen Grund zu unterbrechen, vorübergehend auszusetzen oder ganz abubrechen, die Partie bei jedem Eingriff von außen zu unterbrechen, vorübergehend auszusetzen oder ganz abubrechen,
- Maßnahmen gegen Spieler, Rufer und Teamverantwortliche zu ergreifen, die sich nicht verantwortungsbewusst verhalten, wobei er sie gegebenenfalls vom Spielfeld und dessen unmittelbarer Umgebung entfernen lassen darf,
- zu verhindern, dass Personen das Spielfeld betreten, die hierzu nicht berechtigt sind,
- die Partie zu unterbrechen, wenn er einen Spieler für ernsthaft verletzt hält, und zu veranlassen, dass dieser vom Spielfeld gebracht wird,
- die Partie weiterlaufen zu lassen, bis der Ball aus dem Spiel ist, wenn er überzeugt ist, dass ein Spieler nur leicht verletzt ist,
- sicherzustellen, dass die Bälle der Regel 2 entsprechen,

- die Fortsetzung der Partie anzuzeigen, nachdem sie unterbrochen war,
- die Stadionsprecheranlage zu nutzen, um sicherzustellen, dass Ruhe im Bereich um das Spielfeld gewährleistet ist,
- dem Zeitnehmer-Tisch, verbal oder non-verbal (Zeichen), jedes Ereignis während der Partie zu signalisieren (s. Anhang),
- die Ausrüstung der Spieler vor, während der Auswechslung, vor Beginn der zweiten Hälfte, vor der Verlängerung und jederzeit, wenn er es für angebracht hält.
- sicherzustellen, dass die Augenbinden und die Augenpflaster während jeder Phase des Spiels korrekt getragen werden. Sollte der Schiedsrichter es für notwendig erachten, die Augenbinden und die Augenpflaster des Spielers korrekt zu positionieren, darf er die Partie unterbrechen, wenn der Ball sich außerhalb des Spielfeldes befindet. Außerdem hat er das uneingeschränkte Recht den Turnier-Arzt bei dem Wechsel der Augenbinden und der Augenpflaster hinzuzuziehen.
- die Regeln, die die Ruferzonen betreffen, durchzusetzen:
 - erste Ruferzone: Defensives Drittel (Torwart)
 - zweite Ruferzone: mittleres Drittel (Trainer)
 - dritte Ruferzone: offensives Drittel (Rufer/Guide)

ENTSCHEIDUNGEN DES SCHIEDSRICHTERS

Die Entscheidungen des Schiedsrichters zu spielrelevanten Tatsachen sind endgültig.

ENTSCHEIDUNGEN

ENTSCHEIDUNG 1:

Wenn der erste Schiedsrichter und der zweite Schiedsrichter gleichzeitig ein Foulspiel anzeigen, es jedoch eine Unstimmigkeit gibt, welche Mannschaft bestraft werden soll, soll die Entscheidung des ersten Schiedsrichters maßgebend sein.

ENTSCHEIDUNG 2:

Sowohl der erste Schiedsrichter als auch der zweite Schiedsrichter haben das uneingeschränkte Recht einen Spieler zu verwarnen oder vom Platz zu stellen. Im Falle einer Unstimmigkeit zwischen den beiden Schiedsrichterparteien, soll die Meinung des ersten Schiedsrichters maßgebend sein.

6 DER ZWEITE SCHIEDSRICHTER

PFLICHTEN

Der zweite Schiedsrichter hat seine Aufgabe auf der gegenüberliegenden Spielfeldseite des Schiedsrichters auszuüben.

Der zweite Schiedsrichter hat die Aufgabe dem Schiedsrichter bei der Kontrolle des Spiels behilflich zu sein. Dies geschieht nach dem zugrundeliegenden Regelwerk.

Der zweite Schiedsrichter hat

- die Aufgabe der Kontrolle der fünf Minuten Zeitstrafe eines oder mehrerer Spieler, sollte der Zeitnehmer nicht anwesend sein.
- die Aufgabe der Kontrolle der Auszeiten, sollte der Zeitnehmer nicht anwesend sein.

Bei unangemessener Einmischung oder inakzeptablem Verhalten kann der erste Schiedsrichter den zweiten Schiedsrichter seines Amtes entheben. In diesem Falle muss sich der Schiedsrichter um Ersatz kümmern und einen Report den zuständigen Verantwortlichen vorlegen, in dem der Vorgang und die Zeitschiene des Vorgangs deutlich werden. Dies hat nach den Richtlinien der IBSA Turnier Statuten zu erfolgen.

ENTSCHEIDUNGEN

ENTSCHEIDUNG 1:

Ein zweiter Schiedsrichter muss während eines offiziellen internationalen Spieles immer auf dem Spielfeld anwesend sein.

DER DRITTE SCHIEDSRICHTER

Der dritte Schiedsrichter soll:

- den Schiedsrichter oder den zweiten Schiedsrichter ersetzen, sollten diese nicht mehr in der Lage sein das Spiel ordnungsgemäß zu leiten.
- die Schiedsrichter im Falle einer Auswechslung verantwortungsbewusst unterstützen.
- die Möglichkeit haben, die Ausrüstung der Spieler vor Einwechslung zu kontrollieren. Sollte die Ausrüstung nicht regelkonform sein, so hat der dritte Schiedsrichter das Recht, die Auswechslung zu verbieten.
- von dem Recht Gebrauch machen, die Schiedsrichter über jegliches inakzeptables Verhalten auf den Ersatzbänken der Mannschaften zu informieren.

7 ZEITNEHMER, SCORER UND STADIONPRECHERANLAGE

PFLICHTEN

Ein Zeitnehmer, ein Stadionsprecher und ein dritter Schiedsrichter sind zu bestimmen. Sie sitzen außerhalb des Spielfeldes auf Höhe der Mittellinie und auf der Seite der Auswechsellampen der Mannschaften.

Der Zeitnehmer sollte mit einer geeigneten Stoppuhr (Chronometer) und den notwendigen Unterlagen zur Darlegung der kumulierten Foulspiele ausgestattet sein. Dies ist durch den veranstalteten Verband, Verein zu gewährleisten.

DER ZEITNEHMER

stellt sicher, dass die Spiellänge den Vorschriften aus Regel 8 entspricht:

- Die Stoppuhr (Chronometer) wird bei Anstoß des Spiels gestartet.
- Die Zeit wird nur bei Auszeiten, Schiedsrichter-Auszeiten, verletzungsbedingten Behandlungen eines Spielers auf dem Spielfeld, Auswechslungen, oder wenn ein Strafstoß oder ein Doppelstrafstoß erfolgt, oder wenn ein Tor erzielt wird, gestoppt.

Die Uhr soll, sobald der Ball wieder im Spielfeld ist, gestartet werden.

- Kontrolliert die eine Minuten Auszeit.
- Kontrolliert die fünf Minuten Zeitstrafe, wenn ein oder mehrere Spieler des Platzes verwiesen wurden.
- Zeigt das Ende der offiziellen Zeit, der ersten Halbzeit, des Spiels, der Nachspielzeit und das Ende der Auszeit durch einen Pfiff an, welcher sich von dem akustischen Signal der Schiedsrichterpfeife deutlich unterscheidet.

LETZTEN ZWEI MINUTEN:

Während der letzten zwei Minuten einer jeden Halbzeit, soll der Zeitnehmer die Stoppuhr unter folgenden Bedingungen anhalten:

- Freistoß,
- Einschuss,
- Abstoß,
- Eckball.

DER SCORER (FÜHRT DEN SPIELBERICHT)

- Führt Buch über alle verbleibenden Auszeiten einer Mannschaft und informiert die Schiedsrichter und die Mannschaft darüber, zeigt die Bewilligung einer Auszeit an, wenn ein Trainer einer der Mannschaften eine Auszeit beantragt. (Regel 8).
- Führt Buch über die ersten 3 (drei) von den Schiedsrichtern verhängten kumulierten Foulspiele beider Mannschaften und zeigt das dritte Foulspiel einer jeden Mannschaft durch ein sichtbares Zeichen vom Zeitnehmertisch aus an.
- Führt Buch über alle persönlichen Foulspiele eines jeden Spielers während der Partie.
- Führt Buch über die Nummern der Spieler, die Tore erzielt haben.
- Führt Buch über Verwarnungen und Platzverweise der Spieler, Rufer und Offiziellen der Mannschaften.
- Hat dafür Sorge zu tragen, dass die Zuschauer während des Spielgeschehens ruhig sind. Dies geschieht über die Stadionsprecheranlage.

Der Schiedsrichter hat die Aufgabe den Zeitnehmer, bei unangemessener Einmischung oder inakzeptablem Verhalten seines Amtes zu entheben. In diesem Falle muss sich der Schiedsrichter um Ersatz kümmern und einen Report den zuständigen Verantwortlichen vorlegen, in dem der Vorgang und die Zeitschiene des Vorgangs deutlich werden. Dies hat nach den Richtlinien der IBSA Turnier Statuten zu erfolgen.

Anweisung DBFL: Erst wenn der erste Schiedsrichter das Spiel abgepfiffen hat, gilt es als beendet.

DIE STADIONSPRECHERANLAGE

- sollte am Zeitnehmertisch aufgebaut sein.
- Sollte jederzeit gebraucht werden, um eine Spielunterbrechung durchzugeben und um über alle weiteren Ereignisse des Spielgeschehens zu informieren (Foulspiel, Auswechslungen, Auszeiten und jede weitere Situation, die während des Spiels auftreten kann, inbegriffen sind Auswechslungen während der der Auszeiten und während der Halbzeit). Der Stadionsprecher muss die Stadionsprecheranlage nutzen, um über die Ereignisse des Spielgeschehens zu informieren.
- Sollte benutzt werden, in Zustimmung des Schiedsrichters, um die Zuschauer zur Ruhe aufzufordern.

ENTSCHEIDUNGEN

ENTSCHEIDUNG 1:

Für internationale Spiele ist es zwingend erforderlich, dass ein Zeitnehmer, ein dritter Schiedsrichter sowie eine Stadionsprecheranlage vor Ort sind.

8 DAUER DES SPIELS

Das Spiel dauert zwei Halbzeiten mit je einer Spieldauer von 25 Minuten.

Die Zeitmessung erfolgt durch den Zeitmesser, wie in Regel 7 beschrieben.

Die Spiellänge sollte im Falle eines Strafstoßes oder eines Doppel-Penaltys verlängert werden, um diese ausführen zu können.

AUSZEIT

Die gegnerischen Mannschaften sind berechtigt, jeweils eine Auszeit von einer Minute pro Halbzeit zu nehmen. Dabei müssen folgende Bestimmungen beachtet werden:

- Die Trainer der jeweiligen Mannschaften sind dazu berechtigt eine einminütige Auszeit pro Halbzeit beim Zeitnehmer zu beantragen.
- Eine Ein-Minuten-Auszeit kann jederzeit beantragt werden. Allerdings wird die Auszeit nur genehmigt, wenn die Mannschaft, die die Auszeit beantragt hat, in Ballbesitz ist.
- Der Zeitnehmer zeigt die Genehmigung für eine Auszeit durch ein Pfeifen oder ein anderes akustisches Signal, welches sich von dem des Schiedsrichters unterscheidet, an, wenn der Ball sich außerhalb des Spielfeldes befindet.
- Wenn die Auszeit bewilligt ist, so müssen die Spieler auf dem Spielfeld verweilen. Sollten die Spieler Anweisungen vom Trainer/Offiziellen erwarten, darf dies nur an den Banden, in Höhe der jeweiligen Auswechselbänke geschehen. Der hinweisgebende Offizielle darf das Spielfeld nicht betreten.

Anweisung DBFL: Der Tor-Guide darf das Spielfeld betreten, um die Spieler während es Timeouts zum Trainer zu führen.

- Eine Mannschaft, die während der ersten Halbzeit keine Auszeit genommen hat, ist nicht dazu berechtigt zwei Auszeiten in der zweiten Halbzeit zu beantragen.

HALBZEITPAUSE

Die Halbzeitpause darf zehn Minuten nicht überschreiten.

ENTSCHEIDUNGEN

ENTSCHEIDUNG 1

Sollte kein Zeitnehmer anwesend sein, so kann der Trainer den Antrag auf Auszeit beim Schiedsrichter stellen.

ENTSCHEIDUNG 2

Wenn die Vorschriften eines Wettbewerbs eine Nachspielzeit im Falle eines Unentschieden vorsehen, so gibt es in dieser Zeit keine Auszeit. Sollte jedoch eine Mannschaft keine Auszeit in der zweiten Halbzeit genommen haben, so besteht eine Berechtigung für eine Auszeit in der Nachspielzeit.

9 BEGINN UND FORTSETZUNG DES SPIELS

VOR BEGINN DES SPIELS

Der Schiedsrichter wirft eine Münze. Der Gewinner des Münzwurfs entscheidet, auf welches Tor sein Team im ersten Spielabschnitt spielen wird.

Das andere Team führt den Anstoß zu Beginn des Spiels aus.

Das Team, das beim Münzwurf siegreich war, führt den Anstoß zu Beginn des zweiten Spielabschnitts aus.

Für die zweite Halbzeit des Spiels wechseln die Teams die Seiten und spielen auf das andere Tor.

Die Auswechselspieler und die Mannschaftsoffiziellen sollen die Auswechselbank benutzen, die auf der Seite steht, wo die eigene Mannschaft verteidigt.

ANSTOSS

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

- zu Beginn des Spiels,
- nach einem Tor,
- zu Beginn der zweiten Halbzeit,
- zu Beginn jeder Hälfte einer Verlängerung, wenn diese notwendig ist.

Aus einem Anstoß kann direkt ein Tor erzielt werden.

AUSFÜHRUNG

Alle Spieler befinden sich in ihrer eigenen Spielfeldhälfte.

- Die Gegenspieler des anstoßenden Teams müssen mindestens drei Meter vom Ball entfernt sein, solange der Ball nicht im Spiel ist.
- 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 vorwärts bewegt.
- Der ausführende Spieler darf den Ball erst wieder berühren, nachdem dieser von einem anderen Spieler berührt worden ist.

Nach einem Tor wird der Anstoß vom gegnerischen Team ausgeführt.

VERGEHEN/SANKTIONEN

Wenn der ausführende Spieler den Ball erneut spielt, bevor dieser von einem anderen Spieler berührt wurde,

- wird ein indirekter Freistoß für das gegnerische Team an der Stelle verhängt, an der sich das Vergehen ereignete. Befand sich der Ball zum Zeitpunkt des Vergehens im Strafstoßraum, so wird der Freistoß von dem Punkt der Strafstoßraumbegrenzung ausgeführt, der der Stelle, an dem das Vergehen stattgefunden hat, am nächsten ist.

Bei jedem anderen Verstoß gegen diese Ausführungsbestimmungen wird der Anstoß wiederholt.

Anweisung DBFL: Es wird kein Team- oder persönliches Foul gegeben.

SCHIEDSRICHTER-BALL

Wenn der Ball im Spiel ist und der Schiedsrichter dieses aus einem Grund, der in den Spielregeln nicht vorkommt, vorübergehend unterbricht, wird die Partie mit einem Schiedsrichter-Ball fortgesetzt.

AUSFÜHRUNG

Der Schiedsrichter lässt den Ball an der Stelle fallen, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand. Wurde das Spiel innerhalb des Strafstoßraums unterbrochen, erfolgt der Schiedsrichter-Ball auf der Torraumlinie 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 und soll nicht vertikal fallen gelassen werden, sondern in Richtung der Seitenbänder.

VERGEHEN/SANKTIONEN

Der Schiedsrichter-Ball wird wiederholt, wenn der Ball

- von einem Spieler berührt wurde, bevor er auf dem Boden aufgetroffen ist,
- nachdem er den Boden berührt hat, die Seiten- oder Torlinie überquert, ohne vorher von einem Spieler berührt worden zu sein.

Anweisung DBFL: Der Schiedsrichterball wird ca. 3 Meter entfernt von der Seitenbande ausgeführt, die dem Ort der Spielunterbrechung am Nächsten ist. Der Schiedsrichter steht zwischen den beiden Spielern. Alle Beteiligten mit dem Gesicht in Richtung der Seitenbande. Der Ball wird in Richtung der Bande fallen gelassen. Der nicht mit dem Schiedsrichterball beteiligte Schiedsrichter pfeift den Schiedsrichterball an.

10 BALL IN UND AUS DEM SPIEL

BALL AUS DEM SPIEL

Der Ball ist aus dem Spiel, wenn

- er auf dem Boden oder in der Luft eine der Torlinien in vollem Umfang, oder eine der Banden in der Luft, überschreitet,
- die Partie vom Schiedsrichter unterbrochen wird,
- er die Decke berührt.

BALL IM SPIEL

Der Ball ist zu jedem anderen Zeitpunkt im Spiel, auch wenn er

- vom Pfosten oder der Querlatte ins Spielfeld zurückspringt,
- vom einem der Schiedsrichter, der sich auf dem Feld befindet, abprallt
- von der Bande ins Spielfeld zurückspringt.

ENTSCHEIDUNGEN

ENTSCHEIDUNG 1

Wenn der Ball die Decke einer Sporthalle berühren sollte, wird das Spiel durch einen Einschuss durch die gegnerische Mannschaft desjenigen, der den Ball an die Decke geschossen hat, wieder aufgenommen.

Der Einschuss ist an dem Punkt der Seitenlinie vorzunehmen, der dem Kontaktpunkt Decke/Ball am nächsten ist.

11 WIE EIN TOR ERZIELT WIRD

Ein Tor ist gültig erzielt, wenn der Ball die Torlinie zwischen den Torpfosten und unterhalb der Querlatte in vollem Umfang überquert. Als Ausnahme gilt das Werfen des Balls, das Tragen des Balles oder auch das Vorantreiben des Balles mit der Hand und/oder dem Arm durch den Spieler der angreifenden Mannschaft, der Torhüter inbegriffen. Jedes Tor, das entgegen der Spielregeln fällt, führt nicht zu einem Treffer.

SIEGER DES SPIELS

Das Team, das während des Spiels mehr Tore erzielt, hat gewonnen. Wenn beide Teams keine oder gleich viele Tore erzielt haben, ist die Partie unentschieden.

WETTBEWERBSBESTIMMUNGEN

Wettbewerbsbestimmungen können für unentschieden ausgegangene Spiele nur folgende genehmigte Vorgehensweisen zur Ermittlung eines Siegers festlegen:

- Verlängerung
- andere alternative Methoden

12 FOULSPIEL UND UNSPORTLICHES BETRAGEN

Jeder Spieler, der fünf Foulspiele während einer Spielzeit begeht, muss das Spielfeld verlassen. Dieser darf direkt durch einen Auswechselspieler ersetzt werden, dennoch ist es dem Spieler nicht erlaubt wieder auf das Spielfeld während des Spiels zurückzukehren.

Fouls und unsportliches Betragen sind in der nachstehend beschriebenen Form zu ahnden.

KUMULIERTES UND PERSÖNLICHES FOULSPIEL

DIREKTER FREISTOSS

Ein Spieler verursacht einen direkten Freistoß für das gegnerische Team, wenn er eines der nachfolgend aufgeführten acht Vergehen nach Einschätzung des Schiedsrichters fahrlässig, rücksichtslos oder mit unverhältnismäßigem Körpereinsatz begeht:

- Einen Gegner tritt oder versucht, ihn zu treten,
- den Gegner ein Bein stellt,,
- den Gegner anspringt
- den Gegner rempelt,,
- den Gegner schlägt bzw. versucht zu schlagen,
- den Gegner stößt,
- den Gegner bedrängen,
- mit gesenktem Kopf den Ball spielen, suchen oder um ihn kämpfen.

Anweisung DBFL: Unverhältnismäßig häufiges und lautes „voy“ rufen wird ebenfalls analog den vorher beschriebenen Verstößen geahndet.

Ein direkter Freistoß wird zudem für das gegnerische Team gegeben, wenn ein Spieler eines der nachfolgend aufgeführten fünf Vergehen begeht:

- der Gegenspieler unterlässt es, das Wort „go“, „voy“ oder ein ähnliches Wort laut und deutlich auszusprechen, während sich der ballführende Spieler in seine Richtung bewegt oder beim Ballsuchen oder Ballerkämpfen, wenn er sich mehr als drei Meter dem Ball nähert und nicht der ballführende Spieler ist,
- den Ball absichtlich mit der Hand spielt (gilt nicht für den Torwart in seinem eigenen Torwartraum),
- einen Gegner festhält,
- einen Gegner anspuckt,
- zu grätschen mit der Absicht an den Ball zu kommen, wenn Gegenspieler in der Nähe sind und versuchen den Ball zu erreichen (Sliding Tackling). Ausnahme: Der Torwart in seinem eigenen Torwartraum, sofern nicht fahrlässiges und rücksichtsloses oder gewalttätiges Verhalten vorliegt.

Direkte Freistöße werden von dem Punkt ausgeführt, an dem das Foulspiel begangen wurde (siehe Regel 13 Ort der Freistoßausführung) und können nur von Feldspielern ausgeführt werden.

STRAFSTOSS

Begeht ein Spieler eines Teams eines der obengenannten Vergehen innerhalb des eigenen Strafraums, während der Ball im Spiel ist wird gegen das Team des fehlbaren Spielers ein Strafstoß ausgesprochen.

Außerdem gibt es Strafstoß, wenn der Torwart außerhalb seines Torraumes in das Spielgeschehen eingreift.

PERSÖNLICHES FOULSPIEL (INDIREKTER FREISTOß)

Torwart

Ein indirekter Freistoß wird dem gegnerischen Team zugesprochen, wenn der Torwart eines der nachfolgenden Vergehen begeht:

- Nachdem er den Ball abgeworfen hat und ihn von seinem Mitspieler zurückgepasst bekommt, ohne das der Ball die Mittellinie überquert, oder ein gegnerischer Spieler den Ball vorher berührt hat.
- Wenn der Torwart den Ball mit der Hand aufnimmt, nachdem dieser absichtlich durch einen Mitspieler dem Torwart zugepasst wurde.
- Wenn der Torwart den Ball mit der Hand aufnimmt, nachdem dieser absichtlich mit einem Einstoß von einem Mitspieler direkt zu dem Torwart gepasst wurde.
- Wenn der Torwart den Ball für mehr als vier Sekunden mit Fuß oder Hand hält.
- Wenn er den Ball während er im Spiel ist direkt über die Mittellinie wirft

Feldspieler

Ein indirekter Freistoß wird dem gegnerischen Team zugesprochen und wird von dem Punkt ausgeführt, an dem das Vergehen begangen wurde, wenn nach Meinung des Schiedsrichters ein Feldspieler:

- gefährlich spielt,
- den Torwart bei Abwurf des Balles behindert,
- sich an der Bande mit **beiden** Händen festhält, während er den Ball spielen möchte oder einem gegnerischen Spieler dadurch einen Vorteil nimmt
- Behinderung
- aktives Blockieren eines Gegenspielers als zweiter Spieler an den Seitenbanden (Sandwich)
- den Ball mit einem oder beiden Füßen für mehr als vier Sekunden einklemmt, sodass der Ball nicht gespielt werden kann
- den Ball spielen, während sich der Spieler auf dem Boden befindet und somit einen Vorteil daraus zieht ohne einen Gegenspieler zu treffen

- Worte oder Geräusche äußern, mit der Absicht die Orientierung des Gegenspielers zu stören oder zu verwirren
- absichtlich die Ruhe während des Spiels stören
- absichtliches Berühren der Dunkelbrille oder Eye-Pads ohne Erlaubnis des Schiedsrichters, wenn der Ball im Spiel ist, um daraus einen Vorteil durch die Lichtwahrnehmung zu ziehen
- irgendein anderes Vergehen begeht, welches nicht in Regel 12 aufgeführt wurde, und wofür das Spiel unterbrochen werden muss, um einen Spieler zu verwarnen oder des Feldes zu verwiesen.

Der indirekte Freistoß wird von dem Punkt ausgeführt, an dem das Vergehen begangen wurde (siehe Regel 13: Ort der Spielfortsetzung) und können nur von Feldspielern ausgeführt werden.

Wenn der Torwart den Ball so abgibt, dass er in der eigenen Hälfte nicht den Boden berührt, ist der gegnerischen Mannschaft der Ballbesitz durch einen indirekten Freistoß auf einem beliebigen Punkt auf der Mittellinie zu gewähren.

Anweisung DBFL: In diesem Fall wird gegen den Torwart ein persönliches Foulspiel verhängt.

DISZIPLINARMASSNAHMEN

VERWARNUNGSWÜRDIGES VERGEHEN

Ein Spieler wird durch Zeigen der gelben Karte verwarnet, wenn er eines der folgenden acht Vergehen begeht:

- unsportliches Betragen,
- Protestieren/Reklamieren durch Worte oder Handlungen,
- wiederholtes Verstoßen gegen die Spielregeln,
- Verzögerung der Wiederaufnahme des Spiels,
- Ignorieren des vorgeschriebenen Abstands bei Eckstoß, Freistoß oder Einwurf,
- (Wieder-)Betreten des Spielfelds ohne Erlaubnis des Schiedsrichters,
- absichtliches Verlassen des Spielfelds ohne Erlaubnis des Schiedsrichters
- absichtliches Berühren der obligatorischen Ausrüstung um daraus einen Vorteil zu ziehen

Wenn eines dieser verwarnungswürdigen Vergehen begangen wird, so entscheidet der Schiedsrichter auf indirekten Freistoß für das gegnerische Team. Der indirekte Freistoß wird von dem Punkt ausgeführt, an dem das Vergehen geschah. Sollte das Vergehen im Strafstoßraum begangen werden, so wird der Ball an dem Punkt auf der Strafstoßraummarkierung platziert, die der Position des Balles beim Vergehen am nächsten ist. Der Schiedsrichter verwarnet den Spieler, es sei denn ein gröberes Vergehen wurde begangen.

Feldverweiswürdiges Vergehen

Ein Spieler erhält die rote Karte und wird des Feldes verwiesen, wenn er eines der folgenden Vergehen begeht:

- grobes Foulspiel,
- Tätlichkeit,
- Anspucken eines Gegners oder einer anderen Person,
- Verhindern eines Tors oder Vereiteln einer offensichtlichen Torchance des Gegners durch absichtliches Handspiel (gilt nicht für den Torwart im eigenen Strafraum),
- Vereiteln einer offensichtlichen Torchance für einen auf sein Tor zulaufenden Gegenspieler durch ein Vergehen, das mit Freistoß oder Strafstoß zu ahnden ist,
- anstößige, beleidigende oder schmähende Äußerungen oder Gebärden,
- zweite Verwarnung im selben Spiel.

VERGEHEN VON OFFIZIELLEN, RUFERN ODER AUSWECHSELSPIELERN

Ein indirekter Freistoß und eine Sanktion (Verwarnung oder Feldverweis) wird verhängt, wenn einer der Offiziellen, Rufer oder Auswechselspieler einer Mannschaft eines der nachfolgenden Vergehen begeht, wenn der Ball im Spiel ist:

- nicht einhalten der vorgesehenen Areale, in denen sich die Trainer und Rufer aufhalten dürfen
- Ständiges Widersprechen durch Worte und Handlungen
- Lärm machen (über ein tolerables Maß hinaus)
- unverantwortliches Verhalten

Ist wie folgt zu verfahren:

Wenn das Spiel unterbrochen ist, wird der indirekte Freistoß von dem Punkt ausgeführt, wo sich der Ball zum Zeitpunkt des Vergehens befand und die fehlbare Person je nach Art des Vergehens bestraft.

ENTSCHEIDUNGEN

Ein Spieler der des Feldes verwiesen wurde, darf während des Spielbetriebes das Spielfeld nicht mehr betreten. Des Weiteren darf er nicht auf der Auswechselbank Platz nehmen. Ein Spieler, der mit rot oder gelb/rot des Platzes verwiesen wurde, darf nicht direkt durch einen Mannschaftskollegen ersetzt werden. Der Auswechselspieler darf das Spielfeld, fünf Minuten nachdem der Mannschaftskollege des Feldes verwiesen wurde, betreten. Eine Ausnahmeregelung besteht, wenn während dieser fünf Minuten ein Tor fällt. In diesem Fall greift folgende Regelung:

- Wenn vier gegen fünf Spieler spielen, und das Team mit einer höheren Anzahl an Spielern schießt ein Tor, so darf das andere Team auf fünf Spieler aufstocken.
- Wenn beide Mannschaften aus vier Spielern bestehen während ein Tor fällt, so spielen beide Mannschaften mit vier Spielern weiter.

- Wenn fünf Spieler gegen drei Spieler spielen, oder vier Spieler gegen drei Spieler spielen, und das Team mit der höheren Anzahl an Spielern schießt ein Tor, darf die Mannschaft mit drei Spielern nur um einen Spieler ergänzt werden.
- Wenn beide Mannschaften mit drei Spielern spielen während ein Tor fällt, so spielen beide Mannschaften mit drei Spielern weiter.
- Wenn die Mannschaft mit weniger Spielern ein Tor schießt, wird das Spiel ohne Aufstockung an Spielern fortgesetzt.

13 FREISTÖSSE

FREISTOSSARTEN

Es gibt direkte und indirekte Freistöße.

Sowohl bei direkten als auch bei indirekten Freistößen muss der Ball ruhen. Der Freistoßschütze darf den Ball kein zweites Mal berühren, bevor der Ball nicht durch einen anderen Spieler berührt wurde.

Direkter Freistoß

- Geht ein direkter Freistoß direkt ins gegnerische Tor, zählt der Treffer.
- Geht ein direkter Freistoß direkt ins Tor der ausführenden Mannschaft, wird ein Eckstoß verhängt.

Indirekter Freistoß

- Ein Tor aus einem indirekten Freistoß zählt nur dann, wenn der Ball vor dem Überschreiten der Torlinie von einem zweiten Spieler berührt wurde.

Ort der Freistoßausführung

Freistoß außerhalb des Strafraumes

- Alle Gegenspieler sind mindestens fünf Meter vom Ball entfernt, bis der Ball im Spiel ist.
- Der Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fuß berührt wurde und sich bewegt.
- der Freistoß wird an der Stelle ausgeführt, an der sich das Vergehen ereignete oder wo sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand (entsprechend des Vergehens oder vom Doppelpenaltypunkt (im Rahmen eines Doppelpenaltys)

direkter oder indirekter Freistoß innerhalb des Strafraumes für die verteidigende Mannschaft

- Alle Gegenspieler sind mindestens fünf Meter vom Ball entfernt, bis der Ball im Spiel ist.
- Der Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fuß berührt wurde und den Strafraum verlassen hat

- der Freistoß kann von irgendeinem Punkt innerhalb des Strafraum, muss jedoch außerhalb des Torwartraumes ausgeführt werden.

indirekter Freistoß innerhalb des Strafraumes für die angreifende Mannschaft

- Alle Gegenspieler sind mindestens fünf Meter vom Ball entfernt, bis der Ball im Spiel ist.
- Der Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fuß berührt wurde und sich bewegt
- Wird ein indirekter Freistoß im Strafraum verhängt, ist er von dem Punkt der Strafraumlinie auszuführen der dem Punkt am nächsten liegt, die verteidigende Mannschaft darf eine Mauer im Abstand von 5 Metern bilden.

VERGEHEN/SANKTIONEN

Wenn sich bei der Ausführung eines Freistoßes ein Gegenspieler näher als vorgeschrieben beim Ball befindet,

- wird der Freistoß wiederholt

Wenn der Ball im Spiel ist und vom ausführenden Spieler erneut gespielt wird, bevor ihn ein anderer Spieler berührt hat,

- wird ein indirekter Freistoß für das gegnerische Team an der Stelle verhängt, an der sich das Vergehen ereignete. Sollte das Vergehen im Strafstoßraum begangen werden, so wird der Ball an dem Punkt auf der Strafstoßraummarkierung platziert, die der Position des Balles beim Vergehen am nächsten ist.

Hinweis: Der Ball ist bei einem Freistoß für die verteidigende Mannschaft erst wieder im Spiel, wenn er den Strafraum verlassen hat.

Wenn während des Freistoßes der ausführende Spieler nach Pfiff länger als vier Sekunden benötigt, wird der gegnerischen Mannschaft ein indirekter Freistoß zugesprochen.

Zeichen des Schiedsrichters

Der Schiedsrichter zeigt einen indirekten Freistoß an, indem er seinen Arm über den Kopf hebt. Er belässt den Arm in dieser Position, bis der Freistoß ausgeführt ist und der Ball von einem anderen Spieler berührt wurde oder aus dem Spiel geht.

14 KUMULIERTE FOULSPIELE

Kumulierte Foulspiele

- sind Vergehen die nach Regel 12 mit einem direkten Freistoß bestraft werden
- die ersten drei (3) kumulierten Foulspiele jedes Teams während einer Halbzeit werden im Spielbericht dokumentiert

Für die ersten 3 (drei) kumulierten Foulspiele jedes Teams während einer Halbzeit:

- darf die gegnerische Mannschaft einer Mauer bilden,
- alle Gegner müssen mindestens fünf Meter vom Ball entfernt stehen,
- der Ball darf direkt ins Tor des Gegners geschossen werden.

Ausnahme: Bei Ausführung eines Strafstoßes.

ABLAUF FÜR DAS VIERTE UND JEDES NACHFOLGEND KUMULIERTE FOULSPIEL

Mit dem 4. (vierten) Foulspiel während Halbzeit, wird folgende Vorgehensweise angewendet:

- die gegnerische Mannschaft darf keine Mauer bilden,
- der Schütze muss ersichtlich sein,
- der Torwart muss in seinem Torwartraum sein, mindestens fünf Meter vom Ball entfernt,
- alle anderen Spieler auf dem Spielfeld müssen sich hinter einer imaginären Linie, die sich auf Höhe des Balles, parallel zur Torlinie und außerhalb des Strafraumes befindet, aufhalten. Sie müssen fünf Meter vom Ball entfernt stehen und dürfen den Freistoßschützen bei der Ausführung des Freistoßes nicht stören. Kein Spieler darf die imaginäre Linie solange überschreiten, bis der Ball berührt oder gespielt wurde.
- Wenn der Freistoß ausgeführt wurde, darf kein Spieler den Ball berühren, solange der verteidigende Torwart den Ball nicht berührt hat. Es sei denn, der Ball hat einen der Torpfosten oder die Querlatte berührt oder das Spielfeld verlassen.
- Der Torwart muss in seinem Torwartraum bleiben und mindestens 5 Meter vom Ball entfernt sein, wenn der Freistoß vom Doppelpenalty-Punkt oder in 7- 8 Meter Entfernung von der Torlinie verhängt wird. Der Torwart muss auf der Torlinie bleiben, bis ein Freistoß vom Strafstoßpunkt oder in 6 - 7 Meter Entfernung von der Torlinie ausgeführt wird.
- Wenn ein Spieler, in der Hälfte des gegnerischen Teams oder in der eigenen Hälfte zwischen der Mittellinie und einer imaginären Linie, die den zweiten 8-Meter Punkt kreuzt und parallel zur Torlinie verläuft, das vierte Teamfoul begeht, so wird der Freistoß von dieser zweiten Strafstoßmarkierung ausgeführt. Die zweite Strafstoßmarkierung wird in Regel 1 beschrieben. Der Freistoß muss gemäß den Ausführungen „Position des Freistoßes“ ausgeführt werden.
- Wenn ein Spieler, der das vierte Mannschaftsfoul, in seiner eigenen Hälfte des Spielfeldes, zwischen der 8-Meter Strafstoßmarke und der Torauslinie, begeht, so darf die gegnerische Mannschaft, die den Freistoß zugesprochen bekommt, wählen, ob es

den Freistoß von der 8-Meter Strafstoßmarke oder von dem Punkt, wo das Foulspiel begangen wurde, ausführt.

- Kommt es zu einer Nachspielzeit, so werden alle kumulierten Foulspiele, die in der zweiten Hälfte begangen wurden, in die Nachspielzeit übertragen.

Für die Ausführung direkter Freistöße nach dem vierten kumulierten Foul muss am Ende der Halbzeiten oder der Verlängerungszeiten noch Nachspielzeit eingeräumt werden.

VERGEHEN/SANKTIONEN

Wenn bei der Ausführung eines Freistoßes ein Gegenspieler diese Regel missachtet:

- sollte kein Tor erzielt worden sein, so wird der Freistoß wiederholt,
- sollte ein Tor erzielt worden sein, so wird der Freistoß nicht wiederholt.

Wenn bei der Ausführung eines Freistoßes ein Mitspieler diese Regel missachtet:

- sollte kein Tor erzielt worden sein, so wird der Freistoß nicht wiederholt
- sollte ein Tor erzielt worden sein, so wird der Freistoß wiederholt.

Für jeden Verstoß gegen diese Regel, der durch den ausführenden Spieler begangen wurde, nachdem der Ball im Spiel ist, wird der gegnerischen Mannschaft ein indirekter Freistoß gewährt, der von der Stelle ausgeführt wird, an der sich der Verstoß ereignet hat (siehe Regel 13: Ort der Freistoßausführung)

15 DER STRAFSTOSS

Begeht ein Spieler bei laufendem Spiel ein Vergehen, das mit direktem Freistoß zu bestrafen ist, innerhalb des eigenen Strafraums, ungeachtet der Tatsache ob kumuliertes oder persönliches Foulspiel, wird gegen das Team des fehlbaren Spielers ein Strafstoß ausgesprochen. Aus einem Strafstoß kann ein Tor direkt erzielt werden. Der Strafstoß muss ausgeführt werden, auch wenn die Spielzeit am Ende jeder Halbzeit (auch in einer erforderlichen Verlängerung) abgelaufen ist.

POSITION DES BALLES UND DER SPIELER

Der Ball

- wird auf die Strafstoßmarke gelegt.

Der ausführende Spieler

- wird klar bezeichnet.

Der Torwart des verteidigenden Teams

- bleibt mit Blick zum Schützen auf seiner Torlinie zwischen den Pfosten stehen, bis der Ball mit dem Fuß getreten wurde.

Alle übrigen Spieler befinden sich

- innerhalb des Spielfelds,
- außerhalb des Strafraums,
- hinter der Strafstoßmarke,
- mindestens fünf Meter von der Strafstoßmarke entfernt.

AUSFÜHRUNG

- Der Strafstoßschütze spielt den Ball nach vorne
- Der Strafstoßschütze darf den Ball kein zweites Mal berühren, bevor den Ball nicht ein anderer Spieler berührt hat.
- Der Ball gilt als gespielt, wenn der Ball gespielt wurde und sich nach vorne bewegt.

Ein Strafstoß während des laufenden Spiels oder in der für seine Ausführung oder Wiederholung verlängerten Spielzeit gilt auch dann als verwandelt, wenn der Ball, bevor er die Torlinie zwischen den Pfosten und unterhalb der Querlatte im vollem Umfang überschritten hat, einen oder beide Pfosten und/oder die Querlatte und/oder den Torwart berührt.

VERGEHEN/SANKTIONEN

Wenn ein Spieler der verteidigenden Mannschaft diese Regel verletzt:

- wenn kein Tor erzielt wurde, wird der Strafstoß wiederholt,
- wenn ein Tor erzielt wurde, wird der Strafstoß nicht wiederholt.

Wenn ein Mitspieler des Strafstoßschützen diese Regel verletzt:

- wenn ein Tor erzielt wurde, wird der Strafstoß wiederholt,
- wenn kein Tor erzielt wurde, wird der Strafstoß nicht wiederholt.

Wenn der Strafstoßschütze selber diese Regel verletzt, nachdem der Ball im Spiel ist:

- Für jeden Verstoß gegen diese Regel, der durch den ausführenden Spieler begangen wurde, nachdem der Ball im Spiel ist, wird der gegnerischen Mannschaft ein indirekter Freistoß gewährt, der von der Stelle ausgeführt wird, an der sich der Verstoß ereignet hat. Hat er sich im Strafraum ereignet, wird der indirekte Freistoß von dem Punkt auf dem Strafraumrand aus ausgeführt der dieser Stelle am nächsten ist.

16 DER EINSCHUSS

Der Einschuss ist eine Spielfortsetzung.

Aus einem Einschuss kann nicht direkt ein Tor erzielt werden.

Ein Einschuss wird zuerkannt:

- wenn der Ball mit seinem kompletten Umfang die Banden überquert oder der Ball die Decke berührt,
- von der Stelle, wo der Ball die Bande überquert hat,
- den Gegnern der Spieler, die den Ball zuletzt berührt haben.

POSITION DES BALLE UND DER SPIELER

Der Ball

- muss ruhig liegen und maximal einen Meter von der Bande entfernt;
- darf in jede beliebige Richtung eingeschossen werden.

Die Spieler der gegnerischen Mannschaft

- müssen mindestens fünf Meter von dem Punkt Abstand halten, wo sich der Ball beim Einschuss befindet

AUSFÜHRUNG

- Der ausführende Spieler muss den Ball innerhalb von vier Sekunden nach Pfiff des Schiedsrichters spielen.
- Der ausführende Spieler darf den Ball kein zweites Mal berühren, bevor den Ball nicht ein anderer Spieler berührt hat.
- Der Ball ist ab dem Zeitpunkt im Spiel, sobald der Ball berührt oder geschossen wurde.

VERGEHEN/SANKTIONEN

Ein indirekter Freistoß wird dem gegnerischen Team zugesprochen, wenn:

- der ausführende Spieler den Ball, bevor diesen ein zweiter Spieler berührt hat berührt. Der indirekte Freistoß wird von der Stelle ausgeführt, an der die Regelübertretung stattgefunden hat (siehe Regel 13: Ort der Spielfortsetzung).

Der Einschuss wird von einem Spieler der gegnerischen Mannschaft wiederholt, wenn:

- der Einschuss nicht regelkonform ausgeführt wurde,
- der Einschuss von einer Stelle ausgeführt wird, die nicht dem Überschreitungspunkt der Bande gleich ist,
- der Einschuss nicht innerhalb von vier Sekunden nach Zeichen des Schiedsrichters ausgeführt wurde,
- eine andere Verletzung dieser Regel vorliegt.

17 DER TORABWURF

Der Torabwurf ist eine Methode um das Spiel wiederaufzunehmen. Dies muss immer durch den Torwart und im Torraum geschehen.

Durch einen Torabwurf darf nicht direkt ein Tor erzielt werden.

Ein Torabwurf wird in folgendem Fall gegeben:

- Überschreitet der Ball in der Luft oder am Boden in vollem Umfang die Torlinie, ohne dass dabei ein Tor gemäß Regel 11 erzielt wurde, und wurde der Ball zuletzt von einem Spieler des angreifenden Teams berührt, wird auf Torabwurf entschieden.

AUSFÜHRUNG

- Der Torabwurf wird von dem Torwart des verteidigenden Teams von irgendeinem Punkt innerhalb des Torwartraums mit der Hand ausgeführt.
- Sämtliche Gegenspieler bleiben außerhalb des Strafraums, bis der Ball im Spiel ist.
- Der Ball ist im Spiel, wenn er direkt aus dem Strafraum hinaus gespielt wird.

VERGEHEN/SANKTIONEN

Wenn der Ball beim Torabwurf nicht direkt aus dem Strafraum hinausgeworfen wird,

- wird der Torabwurf wiederholt.

Wenn der Ball beim Torabwurf nicht innerhalb von vier Sekunden direkt aus dem Strafstoßraum durch den Torwart hinausgeworfen wird,

- wird der gegnerischen Mannschaft ein indirekter Freistoß zugesprochen, von der Stelle der Strafraumlinie, welche dem Punkt des Vergehens am nächsten ist.

Wenn der Torwart beim Torabwurf den Ball über die Mittellinie wirft, ohne dass der Ball den Boden berührt oder er vorher gespielt wird,

- wird ein indirekter Freistoß dem gegnerischen Team zugesprochen. Dieser indirekte Freistoß darf von jeder beliebigen Stelle der Mittellinie ausgeführt werden.

Wenn der Ball nach einem Torabwurf im Spiel ist und der Torwart ihn, nachdem dieser von keinem anderen Spieler berührt wurde erneut vom Torwart gespielt wird,

- wird der gegnerischen Mannschaft ein indirekter Freistoß zugesprochen, von der Stelle der Strafraumlinie, welche dem Punkt des Vergehens am nächsten ist.

Wenn der Ball nach einem Torabwurf im Spiel ist und der Torwart ihn, nachdem dieser von einem Mitspieler berührt zugespielt wurde, ohne dass er die eigene Spielhälfte verlassen hat und nicht von einem Gegenspieler berührt wurde.

- wird der gegnerischen Mannschaft ein indirekter Freistoß zugesprochen, von der Stelle der Strafraumlinie, welche dem Punkt des Vergehens am nächsten ist.

18 DER ECKSTOSS

Der Eckstoß ist eine Spielfortsetzung.

Aus einem Eckstoß kann direkt ein Tor erzielt werden, allerdings nur zugunsten des ausführenden Teams.

Ein Eckstoß wird in folgendem Fall gegeben:

- Überschreitet der Ball in der Luft oder am Boden in vollem Umfang die Torlinie, ohne dass dabei ein Tor gemäß Regel 11 erzielt wurde, und wurde der Ball zuletzt von einem Spieler des abwehrenden Teams berührt, wird auf Eckstoß entschieden.

AUSFÜHRUNG

- Der Ball wird in den Viertelkreis gesetzt, der am nächsten bei der Stelle liegt, an der der Ball die Torlinie überschritten hat.
- Die Gegenspieler sind mindestens 5 m vom Viertelkreis entfernt, bis der Ball im Spiel ist.
- Der Eckstoß wird von einem Spieler des angreifenden Teams ausgeführt.
- Der Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fuß berührt wurde und sich bewegt.
- Der ausführende Spieler darf den Ball erst wieder spielen, nachdem dieser von einem anderen Spieler berührt wurde.

VERGEHEN/SANKTIONEN

Ein indirekter Freistoß wird der gegnerischen Mannschaft zugesprochen wenn:

- Der Spieler, der den Eckstoß ausführt, den Ball ein zweites Mal berührt, bevor er durch einen anderen Spieler berührt wurde. Der indirekte Freistoß wird von der Stelle ausgeführt, an der das Vergehen begangen wurde.
- Der Eckstoß wird nicht innerhalb von vier Sekunden ausgeführt, nachdem der Schiedsrichter den Eckstoß angepiffen hat. Der indirekte Freistoß wird von dem Viertelkreis ausgeführt.

Für jedes andere Vergehen:

- wird der Eckstoß wiederholt.

VORGEHENSWEISE ZUR ERMITTLUNG EINES SIEGERS

SCHÜSSE VON DER STRAFSTOßMARKE (6-METER)

Die Ausführung von Schüssen von der Strafstoßmarke wird bei Gleichstand zur Ermittlung des Gewinners genutzt, wenn die jeweiligen Turnierregeln dies vorsehen.

AUSFÜHRUNG

- Der Schiedsrichter bestimmt das Tor, auf das das Sechsmeterschießen ausgeführt wird.
- Der Schiedsrichter wirft eine Münze, und das Team, dessen Kapitän die Wahl gewinnt, hat die Wahl zu beginnen oder nicht.
- Der Schiedsrichter macht sich Aufzeichnungen über die ausgeführten Sechsmeter.
- Beide Teams führen je 3 (drei) Sechsmeter aus. Dabei gelten folgende Bestimmungen:
- Die beiden Teams treten ihre Sechsmeter abwechslungsweise.
- Der Kapitän oder der Trainer soll den Schiedsrichter über die Namen und deren Rückennummern der 3 (drei) ausführenden Spielern informieren. Diese müssen aus den acht bei Spielbeginn gemeldeten Feldspielern sein.

- Zählt ein Team am Ende des Spiels und vor dem Sechsmeterschießen mehr Spieler als der Gegner, ist das größere Team entsprechend der Anzahl Gegenspieler zu reduzieren. Der Kapitän des größeren Teams teilt dem Schiedsrichter die Namen und Nummern der ausgemusterten Spieler mit.
- Sobald ein Team mehr Tore erzielt hat, als das andere mit den ihm zustehenden Sechsmetern noch erzielen könnte, ist das Sechsmeterschießen beendet.
- Wenn beide Teams nach je fünf Elfmetern keine oder gleich viele Tore erzielt haben, wird das Sechsmeterschießen in der gleichen Abfolge so lange fortgesetzt, bis ein Team nach gleich vielen Sechsmetern ein Tor mehr erzielt hat.
- Zusätzliche Sechsmeter dürfen nur von Spielern ausgeführt werden, die nicht einen der ersten 3 (drei) Sechsmeter ausgeführt haben. Wenn alle Spieler bereits einen Sechsmeter ausgeführt haben, wird mit dem ersten Sechsmeterschützen begonnen und in gleicher Reihenfolge fortgesetzt.
- Ein Spieler, der des Platzes verwiesen oder aufgrund der Anzahl der kumulierten oder persönlichen Fouls disqualifiziert wurde, darf nicht am Sechsmeterschießen als Schütze teilnehmen.
- Der Torwart darf während des Sechsmeterschießens nicht ausgewechselt werden. Nur im Falle einer Verletzung, die durch den Schiedsrichter kontrolliert und durch den Turnierarzt, den Mannschaftsarzt oder den Physiotherapeut bestätigt wird, ist eine Auswechslung während des Sechsmeterschießens möglich.
- Alle Spieler und Guides halten sich während des Sechsmeterschießens, in der anderen Spielfeldhälfte auf, ausgehend von dem Sechsmeterpunkt, von dem die Strafstöße ausgeführt werden. Der zweite Schiedsrichter soll sicherstellen, dass die Spieler, Guides in dieser Spielfeldhälfte verweilen. (Trainer verbleiben in Ihrem Bereich)
- Der Torwart aus dem Team des Spielers, der einen Sechsmeter ausführt, wartet auf dem Spielfeld hinter am Eckpunkt und in der Nähe der Bande.

ANHANG

**BLINDENFUSSBALL DUNKELBRILLEN
ÜBERSICHT**

AUSSENANSICHT

INNENANSICHT



Befestigung der Eye-Pads:



Die EYE-PADS werden von den Schiedsrichtern vor dem Spiel in der Umkleidekabine vor dem Warm-up, vor jedem Halbzeitbeginn, nach TIMEOUTS, vor jedem Spielerwechsel (beim Einwechselspieler) überprüft. Die Schiedsrichter können diese jederzeit während des Spiels erneut überprüfen, sofern sie es für notwendig erachten.



Deutscher Behindertensportverband e.V.
National Paralympic Committee Germany

Deutscher Behindertensportverband e.V./ NPC Germany

Tulpenweg 2 - 4

• 50226 Frechen

Tel: 02234-6000-203

• Fax: 02234-6000-4203

Internet: www.dbs-npc.de

• E-Mail: graedtke@dbs-npc.de

Anpassung der internationalen Regeländerungen (IBSA 2014-2017) durch den DBFL-Schiedsrichterobmann Niels Haupt (niels.haupt@htp-tel.de) in 03/2014