

# Regelwerk

## Deutsche Blindenfußball-Bundesliga 2018

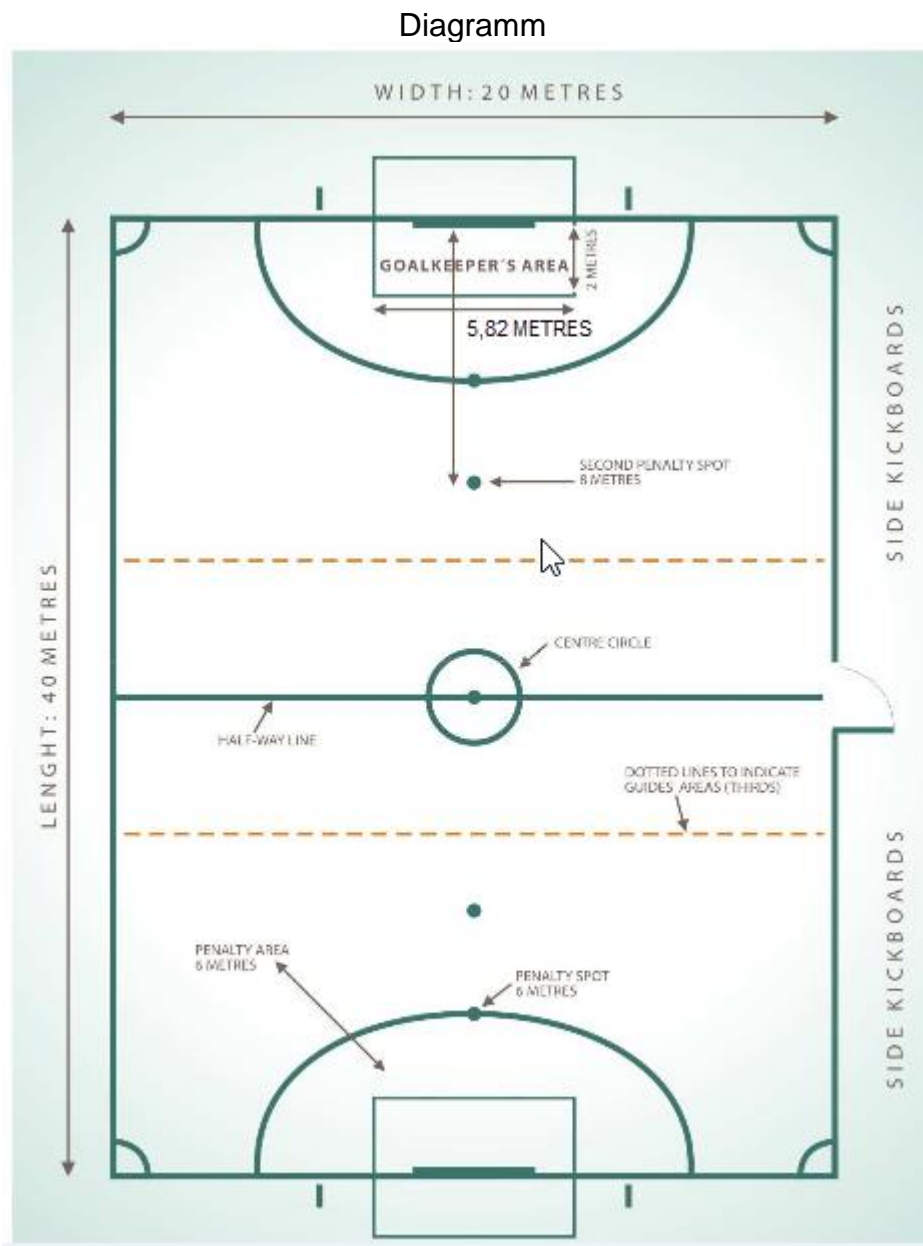


**INHALT**

<b>SPIELREGELN</b>		<b>Seite</b>
1	Das Spielfeld	3
2	Der Ball	7
3	Anzahl der Spieler	8
4	Spielkleidung	11
5	Schiedsrichter	13
6	Schiedsrichterassistenten	15
7	Zeitnehmer, Spielleiter und Sprecher	17
8	Dauer des Spiels	18
9	Aufnahme und Wiederaufnahme des Spiels	19
10	Ball im Spiel und nicht im Spiel	21
11	Wie Treffer erzielt werden	22
12	Fouls und Regelverstöße	23
13	Freistöße	27
14	Fouls und deren Kumulierung	29
15	Strafstöße	31
16	Einschüsse	33
17	Abstöße	34
18	Eckstöße	36
	Vorgehensweise zur Ermittlung eines Siegers	37
	Augenbinden und Augenpflaster – Überblick	39

## 1 DAS SPIELFELD

Die Maßen des Spielfelds und seiner einzelnen Bereiche sind entsprechend dem folgenden Diagramm zu gestalten:



Das Spielfeld ist – im Interesse der Schaffung optimaler akustischer Bedingungen – nicht mit einer Abdeckung zu versehen.

Zur Gewährleistung eines reibungslosen Spiel- bzw. Turnierablaufs sind für den Fall widriger, nicht der Kontrolle des Organisationskomitees unterliegender Witterungsbedingungen – z.B. anhaltenden Regens und stürmischen Winds – alternative Wettkampfstätten mit einem Spielfeld vergleichbarer Eigenschaften bereit zu halten. Das betreffende Spielfeld kann ebenfalls mit einer Spielfläche aus Holz, synthetischem Gummi oder einem ähnlichen Material versehen worden sein.

Die alternativen Wettkampfstätten müssen vor Beginn der Wettkämpfe von einem Technischen Delegierten der IBSA und dem Organisationskomitee geprüft und für wettkampftauglich befunden werden.

Der Technische Delegierte der IBSA und das Organisationskomitee haben zu gewährleisten, dass die Flutlichtanlage des Spielfeldes betriebsbereit ist und ggf. für die ordnungsgemäße Ausrichtung von Spielen bei Dunkelheit oder innerhalb einer Halle zur Verfügung steht.

**DBFL Regel:**

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

**SPIELFELDGRÖSSE:**

Das Spielfeld hat rechteckig zu sein, wobei die Länge der Seitenauslinie die Länge der verlängerten Torlinie (Torauslinie) überschreiten muss.

**INTERNATIONALE BEGEGNUNGEN**

LÄNGE 40 Meter  
BREITE 20 Meter

**NATIONALE BEGEGNUNGEN**

LÄNGE 42 - 38 Meter  
BREITE 22 - 18 Meter

**SPIELFELDMARKIERUNG**

Die Grenzen der Spielfeldmarkierung gehören jeweils in ihrer gesamten Breite zu dem durch sie begrenzten Spielfeldbereich.

Die beiden längeren Seiten des Rechtecks werden als Seitenauslinien oder Seitenlinien bezeichnet. Diese Seitenlinien werden über ihre gesamte Länge durch Banden gebildet, die sich ferner auf beiden Seiten des Spielfelds um jeweils einen Meter über die Länge der Torlinie hinaus erstrecken. Die Banden müssen eine Höhe von mindestens 100 Zentimetern und höchstens 120 Zentimetern besitzen und dürfen um nicht mehr als 10 Grad vom Spielfeld abgewinkelt sein.

Die beiden kürzeren Seiten des Rechtecks werden als Torauslinien bezeichnet.

Alle Linien haben eine Breite von 8 Zentimetern. Das Spielfeld wird durch die Mittellinie in zwei Spielfeldhälften identischer Größe unterteilt.

Auf der Hälfte der Mittellinie befindet sich der Anstoßpunkt. Um diesen Mittelpunkt herum ist ein Kreis mit einem Radius von 5 Metern einzuzeichnen.\*

**KENNZEICHNUNG DER RUFERZONEN**

Die drei Ruferzonen sind wie folgt zu markieren:

In einer Entfernung von jeweils 12 Metern zu den Torlinien ist eine gestrichelte Linie zu ziehen, die parallel zur Torlinie von einer Seitenauslinie zur anderen verläuft. Das Spielfeld wird so in drei Zonen unterteilt, die wie folgt bezeichnet werden:

- 1 die Verteidigungszone,
- 2 das Mittelfeld,
- 3 die Angriffszone.

**DER STRAFRAUM \***

Ein erster Bezugspunkt ist in einer Entfernung von 1,58 m vom Mittelpunkt der Torlinie in Richtung auf die rechte Bande zu markieren. Von diesem ersten Bezugspunkt ist dann eine imaginäre, von der Torlinie in einem rechten Winkel (senkrecht) hinweg führenden Linie mit einer Länge von 6 Metern zu ziehen. Am Schlusspunkt dieser Linie ist in

Richtung auf die nächstliegende Seitenbande ein Viertelkreis mit einem Radius von 6 Metern (im Abstand vom ersten Bezugspunkt) einzuzeichnen.

Ein zweiter Bezugspunkt ist in einer Entfernung von 1,58 m vom Mittelpunkt der Torlinie in Richtung auf die linke Bande zu markieren. Von diesem zweiten Bezugspunkt ist dann eine imaginäre, von der Torlinie in einem rechten Winkel (senkrecht) hinweg führenden Linie mit einer Länge von 6 Metern zu ziehen. Am Schlusspunkt dieser Linie ist in Richtung auf die nächstliegende Seitenbande ein Viertelkreis mit einem Radius von 6 Metern (im Abstand vom zweiten Bezugspunkt) einzuzeichnen.

Am oberen Teil der Viertelkreise verbindet jeweils eine 3,16 m lange, parallel zur Torlinie verlaufende Linie die entsprechenden Bezugspunkte miteinander. Der von diesen Linien umfasste Bereich bildet gemeinsam mit dem Torraum den Strafraum.

### **TORRAUM \***

Vom äußersten Punkt der Torpfosten ist jeweils eine Linie von 1 m Länge in Richtung auf die nächstliegende Bande zu ziehen. Vom Endpunkt dieser Linien ist jeweils eine von der Torlinie in einem rechten Winkel (senkrecht) in Richtung zur Mittellinie führenden Linie mit einer Länge von 2 Metern zu markieren. Die hierdurch entstehenden Linien sind durch eine 5,82 m lange, parallel zur Torlinie verlaufende Linie zu verbinden.

Der durch die betreffenden Linien eingefasste Bereich wird als Torraum bezeichnet.

### **STRAFSTOSSMARKE**

Senkrecht von einem Punkt hinweg führend, der auf genau halber Strecke zwischen den Torpfosten liegt, ist in einer Entfernung von 6 Metern die Strafstoßmarke (Sechsmetermarke) einzuzeichnen.

### **ZWEITE STRAFSTOSSMARKE**

Senkrecht von einem Punkt hinweg führend, der auf genau halber Strecke zwischen den Torpfosten liegt, ist in einer Entfernung von 8 Metern die Zweite Strafstoßmarke (Achtmetermarke) einzuzeichnen.

### **RUFERZONE HINTER DEM TOR \***

Von dem Punkt, der auf genau halber Strecke zwischen den Torpfosten liegt, ist in Richtung auf die jeweils nächstliegende Seitenbande eine Strecke von jeweils 2,91 m abzumessen. Von den Endpunkten dieser Linien aus sind hinter das Tor zwei senkrecht (in einem Winkel von 90 Grad) zur Torlinie verlaufende Linien mit einer Länge von jeweils 2 Metern zu markieren. Diese Linien sind durch eine 5,82 m lange, parallel zur Torlinie verlaufende Linie zu verbinden.

Der durch die betreffenden Linien eingefasste Bereich wird als „Ruferzone hinter dem Tor“ bezeichnet.

Diese Zone ist hinderungsfrei zu gestalten, um den Rufern eine Erfüllung ihrer Aufgaben zu gestatten.

### **ECKKREIS**

Der Punkt, an dem sich Torlinie und Bande begegnen, wird als Eckkreis bezeichnet.

### **TECHNISCHER BEREICH**

Die Ersatzbänke sollten sich auf derselben Seite wie der Tisch der Spielleitung und die Haupteinwechselltür befinden. Um besser einsehbar zu sein, sollten sie ein Niveau leicht oberhalb des Spielfelds einnehmen. Beiden Mannschaften ist eine Bank zuzuordnen, die an die von ihnen verteidigte Spielfeldhälfte angrenzt. Die Übermittlung von taktischen

Anweisungen an die Spieler im mittleren Spieldrittel (Mittelfeld) ist, so lange der Ball im Spiel ist, von nur einer Person pro Mannschaft vorzunehmen.

### **AUSWECHSELZONEN**

Einwechslungen sind durch eine Tür in der Bande vorzunehmen, die sich vor dem Tisch des Zeitnehmers oder – sollte es technisch nicht möglich sein, einen entsprechenden Zugang zu schaffen – an demjenigen Eckkreis befindet, welcher der Ersatzbank am nächsten liegt.

### **TORE \***

Die Tore müssen weiß sein und exakt in der Mitte der betreffenden Torlinie stehen.

Tore bestehen aus zwei senkrechten, jeweils in derselben Entfernung zu den Ecken des Spielfelds zu errichtenden Pfosten, die oben durch einen waagerechten Querbalken miteinander verbunden sind.

Die Entfernung zwischen den Innenkanten der Torpfosten beträgt drei Meter und sechsundsechzig Zentimeter (3,66 m), die Entfernung zwischen der Unterkante des Querbalkens und dem Boden zwei Meter und vierzehn Zentimeter (2,14 m).

Torpfosten und Querbalken sind mit identischen Abmessungen von jeweils 8 cm Breite und Tiefe auszufertigen. Aus Hanf, Jute oder Nylon bestehende Netze sind hinter den Toren an Pfosten und Querbalken zu befestigen und im unteren Bereich durch gebogene Rohre oder andere angemessene Netzträger zu stabilisieren.

Die Tore haben über eine Tiefe – definiert als der Netzraum hinter der Innenkante des Torpfostens – von mindestens 80 Zentimetern oben und 100 Zentimetern auf Bodenhöhe zu verfügen.

#### DBFL Regel:

In der DBFL ist es nicht zwingend Voraussetzung, dass die Tore weiß sind.

### **SICHERHEIT**

Tragbare Tore sind zulässig, müssen aber während des Spiels sicher im Boden verankert sein.

Im Interesse der Sicherheit aller aktiven Teilnehmer ist ein Mindestabstand von 2 (zwei) Metern zwischen Torlinie und jedem spielfremden Gegenstand außerhalb des Spielfeldes zu gewährleisten. Ist dies aus technischen Gründen unmöglich, sind die von den spielfremden Gegenständen in dem betreffenden Bereich für die Spieler ausgehenden Gefahren durch entsprechende Vorkehrungen zu neutralisieren.

### **SPIELFLÄCHE**

Das Spielfeld muss mit Zement, Rasen oder Kunstrasen bedeckt und eben, glatt sowie abriebfest sein. Beton und Asphalt sind zu vermeiden.

#### DBFL Regel:

Spielfelder dürfen ausschließlich aus Natur- oder Kunstrasen bestehen. Ein notwendiger Unterboden kann im Bedarfsfall verwendet werden.

## **2 DER BALL**

### **EIGENSCHAFTEN UND GRÖSSE**

Der Ball:

- ist kugelförmig;
- besteht aus Leder oder einem anderen geeigneten Material;
- hat einen Umfang von mindestens 60 cm und höchstens 62 cm;
- wiegt zu Beginn des Spiels mindestens 510 Gramm und höchstens 540 Gramm;
- weist einen Innendruck von 0,4-0,6 Atmosphären (400–600 g / cm<sup>2</sup>) auf Meereshöhe auf;
- Das zur Verwendung vorgesehene Klangsystem hat sich innerhalb des Balls zu befinden, damit der Ball normal laufen, rollen und springen kann. Im Interesse der Sicherheit aller Spieler hat das System zu gewährleisten, dass der Ball bei der Rotation um seine eigene Achse und bei der Rotation während des Flugs entsprechende Geräusche erzeugt.

### **ERSETZUNG DEFEKTER BÄLLE**

Platzt der Ball während des Spiels oder kommt er anderweitig zu Schaden, ist wie folgt zu verfahren:

- Das Spiel wird unterbrochen.
- Das Spiel wird an der Stelle durch einen Schiedsrichterball fortgesetzt, an welcher der ursprüngliche Spielball zu Schaden kam (der Schiedsrichter lässt den Ball an der betreffenden Stelle fallen).

### **Setzt das Klangsystem des Balls während eines Spiels aus:**

- Ist es nicht erforderlich, das Spiel zu unterbrechen.
- Der Schiedsrichter bewegt den Ball leicht, um das Klangsystem dadurch wieder in Gang zu setzen.

**Wenn der Ball bei nicht laufendem Spiel platzt oder Schaden nimmt (bei einem Anstoß, einem Torabstoß-/abwurf, einem Eckball, einem Frei- oder Strafstoß, einem Strafstoß):**

- wird das Spiel entsprechend dem Regelwerk mit einem Ersatzball wieder aufgenommen.

**Der Ball ist während einer Partie nicht ohne die Erlaubnis des Schiedsrichters durch einen anderen Ball zu ersetzen.**

### **ENTSCHEIDUNGEN**

#### **Entscheidung 1:**

- Bei Spielen innerhalb von Turnieren der IBSA oder Spielen, die unter der Aufsicht von IBSA-Mitgliedsorganisationen durchgeführt werden, müssen die offiziellen IBSA-Bälle benutzt werden.

#### **DBFL Regel:**

In der DBFL werden ebenfalls die zu Beginn der Saison offiziell erhältlichen IBSA-Bälle verwendet. Die Ligaträger sorgen dafür, dass ausreichend Spielbälle während des Spieltags vorhanden sind.

### **3 ANZAHL DER SPIELER**

#### **SPIELER**

Das Spiel wird von zwei Mannschaften bestritten, von denen jede aus maximal 4 vollblinden (B1) Spielern und einem sehenden oder sehbehinderten (B2 oder B3) Torwart besteht. Darüber hinaus ist der Einsatz eines Rufers vorgesehen.

Mannschaftskader können insgesamt aus höchstens 15 aktiven und nicht-aktiven Angehörigen bestehen: acht Feldspielern, 2 Torhütern und jeweils einem Rufer, einem Trainer, einem Assistenztrainer, einem Arzt und einem Physiotherapeuten.

Darüber hinaus kann – bei entsprechendem Bedarf – ein Übersetzer für den Trainer offiziell registriert werden, der nicht als Angehöriger des Kaders gilt.\*

#### **DBFL Regel:**

In der DBFL sind Spieler der Klassen B1, B2, B3 und B4 spielberechtigt. Die Zahl des Mannschaftskaders ist nicht begrenzt.

Die Klassifizierung muss von einem, durch den Deutschen Behindertensportverband anerkannten Klassifizierer vorgenommen werden.

#### **SPIELERWECHSEL\***

Ein – und Auswechslungen von Spielern können in jedem Spiel vorgenommen werden, das gemäß den Regeln eines offiziellen IBSA-Wettbewerbs sowie unter der Aufsicht der IBSA bzw. eines ihr angeschlossenen Landesverbandes durchgeführt wird.

Höchstens können im Verlauf einer Partie fünf B1-Spieler eingewechselt werden, vier Feldspieler und ein Torhüter. Sind beide Torhüter einer Mannschaft verletzt und hat der für die Partie zuständige Mediziner der Partie dies bestätigt, kann ein anderer Angehöriger des Kaders – nicht jedoch ein B1-Spieler – die Position des Torhüters im Spiel einnehmen. Bei Länderspielen muss der betreffende Angehörige des Kaders dieselbe Staatsangehörigkeit wie der zu ersetzende Torhüter besitzen.\*

Die Zahl der Einwechslungen ist für jedes der beiden Teams auf 6 pro Spielhälfte begrenzt. Die während der Halbzeitpause vorgenommenen Einwechslungen belasten keines der beiden Kontingente. Jeder ausgewechselte Spieler kann zu einem späteren Zeitpunkt der Partie für einen anderen Spieler wieder eingewechselt werden.\*

Einwechslungen können nur vorgenommen werden, wenn der Ball nicht im Spiel ist. Außerdem gelten die folgenden Bedingungen:

- Das Spiel muss unterbrochen sein.
- Die Einwechslung ist über die Lautsprecheranlage unter Nennung des auszuwechselnden Spielers (mit Rückennummer) sowie des einzuwechselnden Spielers (mit Rückennummer) bekannt zu geben.
- Der auszuwechselnde Spieler hat das Spielfeld durch die Haupteinwechselltür oder die Spielerwechselzone der eigenen Mannschaft zu verlassen.
- Der einzuwechselnde Spieler hat das Spielfeld durch die Haupteinwechselltür oder die Spielerwechselzone der eigenen Mannschaft zu betreten und solange zu warten, bis der auszuwechselnde Spieler die Seitenauslinie vollständig überquert und der Schiedsrichter ihm die Erlaubnis zum Betreten des Spielfeldes erteilt hat.



- Unabhängig davon, ob sie eingesetzt werden oder nicht, unterstehen Einwechselspieler der Entscheidungsgewalt der Schiedsrichter und müssen ihren Anweisungen Folge leisten.
- Der Spielerwechsel ist vollzogen, sobald der Einwechselspieler das Spielfeld betreten hat. Von diesem Moment an ist er als aktiver Spieler seiner Mannschaft zu behandeln, während der betreffende Status für den ausgewechselten Spieler hierdurch erlischt.

#### DBFL-Regel:

Torhüter müssen im Vorfeld der Blindenfußball-Bundesliga gemeldet und unter Berücksichtigung der ordnungsgemäßen Meldestatuten spielfähig sein.

### **REGELVERSTÖSSE UND DEREN BESTRAFUNG**

Wenn ein Einwechselspieler das Spielfeld betritt, während der Ball im Spiel ist:

- Wird das Spiel unterbrochen.
- Wird der Einwechselspieler anhand der gelben Karte verwarnt und zum Verlassen des Spielfeldes aufgefordert.
- Das Spiel wird mit einem indirekten Freistoß fortgesetzt, der von der gegnerischen Mannschaft an der Stelle auszuführen ist, an welcher sich der Ball zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung befunden hat.

### **ENTSCHEIDUNGEN**

- Entscheidung 1:

Torhüter dürfen zwischen der Schiedsrichterentscheidung auf einen Strafstoß (Sechsmeter oder Achtmeter) und dem Ausführen des betreffenden Strafstoßes nur im Falle einer Verletzung ausgewechselt werden, die vom Schiedsrichter sowie vom Mediziner bzw. (in Abwesenheit eines Turnierarztes) von dem Mannschaftsarzt oder dem Physiotherapeuten des betreffenden Torhüters zu prüfen und zu bestätigen ist. Der ausführende Spieler muss bei dem Vorkommnis auf dem Spielfeld gewesen sein, das den Strafstoß verursacht hat. Das betreffende Team kann nach der Schiedsrichterentscheidung auf einen Strafstoß eine Einwechslung vornehmen, aber der eingewechselte Spieler ist nicht zur Ausführung des Strafstoßes berechtigt.

- Entscheidung 2:

Ein Spieler, der im Verlauf einer Partie fünf (5) persönliche Fouls begangen hat, kann unverzüglich ausgewechselt werden. Der betreffende Spieler kann für die betreffende Partie nicht noch einmal eingewechselt werden, darf aber den Rest der Partie von der Ersatzbank seiner Mannschaft aus verfolgen.

- Entscheidung 3:

Ein während des Spiels mit einer roten Karte des Feldes verwiesener Spieler kann entsprechend den Spielregeln durch einen anderen Spieler ersetzt werden, darf aber den Rest der Partie nicht von der Ersatzbank seiner Mannschaft aus verfolgen.

- Entscheidung 4:

Um das Spiel beginnen zu können, müssen beide Mannschaften über jeweils fünf Spieler verfügen (einen Torhüter und vier Feldspieler).

- Entscheidung 5:

Wenn – im Gefolge von Platzverweisen und/oder Verletzungen – eine der beiden Mannschaften über weniger als drei Spieler (einschließlich des Torhüters) verfügt, ist die betreffende Partie abzubrechen.

- Entscheidung 6:

Der Mannschaftskapitän hat die Aufgabe:

seine Mannschaft während der Partie zu repräsentieren und als Ansprech- und Gesprächspartner für Schiedsrichter und andere Offizielle aufzutreten; für gutes und sportliches Verhalten in den Reihen seiner Mannschaft zu sorgen. Der Kapitän hat sich durch das Tragen eines entsprechenden Armbands auszuweisen.

Muss der Kapitän das Spielfeld verlassen, ist die Ernennung eines Stellvertreters nur dann erforderlich, wenn der Kapitän den Wettkampfbereich verlässt oder des Feldes verwiesen worden ist.

- Entscheidung 7:

Spieler, die während des Spiels um medizinische Betreuung bitten, haben anschließend das Spielfeld zu verlassen und können dann ausgewechselt werden.

- Entscheidung 8:

Spieler können das Spielfeld nur von außen betreten (oder wieder betreten), wenn das Spiel unterbrochen ist und sie zuvor die Genehmigung des Schiedsrichters eingeholt haben. Ferner haben sie stets den korrekten Eingang zu benutzen.

DBFL-Regel:

Tritt eine Mannschaft zu Beginn des Spiels mit weniger als drei Feldspielern und einem Torwart an, so ist diese nicht spielfähig.

Reist eine Mannschaft verspätet zu einem Spiel an, müssen die zuständigen Schiedsrichter eine Wartezeit von 30 Minuten gewähren. Ist die verspätete Mannschaft nach 30 Minuten nicht spielfähig, so wird das Spiel für den Gegner gewertet.

## **4 SPIELKLEIDUNG**

### **SICHERHEIT**

Spieler dürfen keine Kleidungsstücke oder sonstigen Gegenstände am Körper tragen (z.B. jede Art von Schmuck), von denen eine Gefahr für sie selbst oder andere ausgehen könnte.

### **GRUNDELEMENTE DER SPIELKLEIDUNG**

Die vorgeschriebene Grundspielkleidung umfasst die folgenden Elemente:

- ein Trikot oder ein Hemd;
- eine kurze Hose – vom Spieler ggf. getragene Thermo-Unterhosen müssen farblich (in der Hauptfarbe) mit der kurzen Hose übereinstimmen;
- Socken;
- Schienbeinschoner;
- Schuhe – nur Segeltuch- oder leichte Sportschuhe aus weichem Leder bzw. Turnschuhe mit Sohlen aus Gummi oder einem ähnlichen Material sind gestattet. Das Tragen von Schuhen im Spiel ist obligatorisch.

### **SPIELKLEIDUNG FÜR B1-SPIELER**

Die Spielkleidung von B1-Spielern muss zusätzlich zu den obligatorischen Elementen gemäß der obigen Aufstellung die folgenden Elemente umfassen:

- Pflaster auf beiden Augen.\*
- Vorn und seitlich abgepolsterte Augenbinden aus saugfähigem Material. Die Augenbinden werden den B1-Spielern vom Organisationskomitee übergeben und durch den technischen Beauftragten der IBSA überprüft. Bei allen vom IPC organisierten Turnieren sowie bei Spielen der IBSA-Weltmeisterschaften, IBSA-Kontinentaltournieren und sonstigen IBSA-Spielen muss es sich bei den obligatorischen Augenbinden um Produkte der Marken Targe oder Goalfix oder um eine Augenmaske handeln, die vom IF-Unterausschuss einschlägig zuzulassen ist. \*
- Schutzstirnband (nicht obligatorisch, aber dringend empfohlen)

### **DBFL-Regel:**

Alle Feldspieler müssen einen angemessenen Kopfschutz tragen, um sich und andere nicht zu gefährden. Der Kopfschutz muss aus Schaumstoff oder ähnlich gepolsterten Material bestehen und muss 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 Auszeiten und bei Zweifel des Schiedsrichters kontrolliert.

Die Mannschaften sind für das Vorhandensein von angemessenen Augenbinden und einem Kopfschutz verantwortlich.

### **TRIKOT ODER HEMD**

- Trikots bzw. Hemden sind obligatorisch mit fortlaufend von eins bis fünfzehn (1 – 15) nummerierten Rückennummern zu versehen. Spielern derselben Mannschaft sind unterschiedliche Nummern zuzuordnen.
- Die Farben der Rückennummern haben in einem deutlichen Kontrast zu den Farben von Hemden oder Trikots zu stehen.

Bei internationalen Begegnungen ist auch vorn – auf Hemd / Trikot oder Hose – eine Nummer zu tragen, die kleiner sein darf als die Rückennummer.

DBFL-Regel:

Rückennummern müssen sichtlich erkennbar sein. Spieler einer Mannschaft müssen unterschiedliche Nummern von ein bis neunundneunzig (1 – 99) aufweisen.

### **SCHIENBEINSCHONER**

- müssen vollständig von den Socken bedeckt sein;
- müssen aus einem geeigneten Material bestehen (Gummi, Plastik oder einem ähnlichen Material);
- müssen einen angemessenen Schutz bieten.

### **TORHÜTER**

- Dem Torhüter ist das Tragen einer langen Hose gestattet.
- Die Farbe seiner Spielkleidung muss eine mühelose Unterscheidung zwischen dem Torhüter und den anderen Spielern sowie den Schiedsrichtern erlauben.

### **REGELVERSTÖSSE UND DEREN BESTRAFUNG**

Bei Verstößen gegen eine der o.a. Regeln:

- Ist es nicht erforderlich, das Spiel zu unterbrechen.
- Der Spieler, dessen Spielkleidung gegen die Regeln verstößt, wird von den Schiedsrichtern aufgefordert, seine Spielkleidung in Ordnung zu bringen. Gegebenenfalls muss der betreffende Spieler für die entsprechenden Verrichtungen das Spielfeld verlassen.
- Spieler, die auf Aufforderung des Schiedsrichters hin das Spielfeld verlassen und die Mängel an ihrer Spielkleidung beseitigt haben, dürfen nur mit Genehmigung des Schiedsrichters auf das Spielfeld zurückkehren.
- Die Schiedsrichter haben die Spielkleidung des betreffenden Spielers auf Übereinstimmung mit den Regeln zu prüfen, ehe sie ihm die Rückkehr auf das Spielfeld gestatten.
- Spieler dürfen nur auf das Spielfeld zurückkehren, wenn sich der Ball nicht im Spiel befindet.

### **ENTSCHEIDUNGEN**

#### **Entscheidung 1:**

Schutzaugenbinden, von denen nach dem Dafürhalten des Schiedsrichters eine Gefahr für die Sicherheit der anderen Spieler ausgeht, sind nicht gestattet.

#### **Entscheidung 2:**

Schutzstirnbinden sind nicht obligatorisch, werden aber dringend zur Vermeidung von Kopfverletzungen empfohlen. Wenn ein Spieler sein Stirnband bei laufendem Spiel verliert, ist das Spiel deswegen nicht zu unterbrechen. Sobald der Ball nicht im Spiel ist, sollte der Schiedsrichter dem betreffenden Spieler sein Stirnband aushändigen, damit er es wieder anlegen kann.

## **5 SCHIEDSRICHTER**

### **DIE ENTSCHEIDUNGSGEWALT DES SCHIEDSRICHTERS**

Alle Partien unterstehen der Kontrolle eines Schiedsrichters, der – von seinem Betreten der betreffenden Wettkampfstätte bis zu dem Moment, in dem er diese wieder verlässt – die uneingeschränkte Vollmacht zur Vollstreckung der Spielregeln in der von ihm geleiteten bzw. zu leitenden Partie besitzt.

### **RECHTE UND PFLICHTEN**

Der Schiedsrichter:

- hat den Spielregeln Geltung zu verschaffen;
- hat bei Regelverstößen von einer Unterbrechung des Spiels abzusehen, wenn eine entsprechende Unterbrechung der von dem Regelverstoß betroffenen Mannschaft einen Vorteil nehmen würde und hat den entsprechenden Regelverstoß dann zu ahnden, wenn der erwartete Vorteil nicht eintritt;
- Aufzeichnungen über wichtige Ereignisse des Spiels anzufertigen und diese anschließend zu einem, den zuständigen Institutionen zu unterbreitenden Spielbericht zu verarbeiten. Der Spielbericht hat Informationen über ggf. getroffene disziplinarische Maßnahmen gegen Spieler, Rufer und/oder Teamvertreter ebenso zu enthalten wie Hinweise auf andere einschlägig relevante Ereignisse während, vor und nach der vom Schiedsrichter geleiteten Partie;
- hat, wenn kein Zeitnehmer zur Verfügung steht, die betreffenden Funktionen zu übernehmen;
- hat bei Regelverstößen oder im Gefolge einer Einflussnahme von außen das Spiel zu unterbrechen oder vorübergehend bzw. endgültig abzubrechen;
- hat verwarnungs- und feldverweiswürdige Regelverstöße von Spielern, Rufern und/oder Teamvertretern durch entsprechende disziplinarische Sanktionen zu bestrafen;
- hat zu gewährleisten, dass Unbefugte das Spielfeld nicht betreten;
- hat das Spiel zu unterbrechen, wenn ein Spieler sich eine – nach dem Dafürhalten des Schiedsrichters – ernsthafte Verletzung zugezogen hat. Der Schiedsrichter hat in entsprechenden Fällen zu gewährleisten, dass der betreffende Spieler das Spielfeld verlässt;
- hat von einer sofortigen Unterbrechung des Spiels abzusehen, wenn ein Spieler sich eine – nach dem Dafürhalten des Schiedsrichters – geringfügige Verletzung zugezogen hat, insofern keine Gefahr besteht, dass andere Spieler über den verletzten Spieler stolpern. Der Schiedsrichter hat in entsprechenden Fällen eine Behandlung des entsprechenden Spielers erst zu veranlassen, wenn der Ball nicht im Spiel ist;
- hat sich davon zu überzeugen, dass der Spielball den Anforderungen von Regel 2 entspricht;
- hat nach jeder Unterbrechung des Spiels die Zeichen zu dessen Wiederaufnahme zu geben;
- hat unter Verwendung der Lautsprecheranlage zu gewährleisten, dass im unmittelbaren Umfeld des Spielfelds die für einen ordentlichen Spielverlauf erforderliche Stille herrscht;
- hat durch verbale Hinweise oder entsprechende Signale an den Zeitnehmer eine korrekte Erfassung des Spielverlaufs zu gewährleisten;

- hat vor Beginn der Partie, bei der Vornahme von Einwechslungen, nach jeder Auszeit, bei Beginn der zweiten Spielhälfte und – nach eigenem Ermessen – bei entsprechendem Bedarf zu prüfen, ob alle Spieler korrekte Spielkleidung tragen;
- hat zu jedem Zeitpunkt der Partie den korrekten Sitz von Augenbinden, Augenpflastern und Stirnbändern zu gewährleisten. Bei entsprechendem Bedarf kann er die für die ordnungsgemäße Abwicklung des Spielbetriebs verantwortliche Person um das Auswechseln bestimmter Augenbinden und Stirnbänder bitten.
- hat die Einhaltung der Regeln über die Ruferzonen zu gewährleisten:
  1. Zone: Verteidigungszone (Torhüter)
  2. Zone: Mittelfeld (Trainer)
  3. Zone: Angriffszone (Rufer)

## **ENTSCHEIDUNGEN DES SCHIEDSRICHTERS**

Die Entscheidungen des Schiedsrichters zu spielrelevanten Tatsachen sind endgültig.

## **ENTSCHEIDUNGEN**

### **Entscheidung 1:**

Wenn der Schiedsrichter und der zweite Schiedsrichter gleichzeitig ein Foul pfeifen, sich aber nicht darüber einig sind, welche der zwei Mannschaften zu bestrafen ist, hat die Entscheidung des Schiedsrichters (des Hauptschiedsrichters) Vorrang.

### **Entscheidung 2: \***

Der erste Schiedsrichter hat einem zu verwarnenden / des Feldes zu verweisenden Spieler die gelbe bzw. rote Karte zu zeigen. Beide Schiedsrichter haben über Verwarnungen und Platzverweise Buch zu führen.

## **6 SCHIEDSRICHTERASSISTENTEN**

### **DER ZWEITE SCHIEDSRICHTER**

#### **PFLICHTEN**

Ein zweiter Schiedsrichter hat seine Aufgabe auf der gegenüberliegenden Spielfeldseite des ersten Schiedsrichters auszuüben. Der zweite Schiedsrichter kann ebenfalls eine Pfeife benutzen.

Der zweite Schiedsrichter assistiert dem Schiedsrichter bei der Leitung des Spiels und der Vollstreckung der Spielregeln.

Wenn kein Zeitnehmer zur Verfügung steht, hat er die Einhaltung der zweiminütigen Zeitstrafe nach einem Platzverweis zu überwachen.

Wenn kein Zeitnehmer zur Verfügung steht, hat er ebenfalls die korrekte Zeitnahme bei Auszeiten zu gewährleisten.

Bei ungebührlicher Einmischung oder unangemessenem Verhalten des Schiedsrichterassistenten kann der Schiedsrichter ihn seiner Pflichten entbinden und seine Auswechslung veranlassen. Anschließend ist – fristgerecht und im Einklang mit allen übrigen formalen Anforderungen der IBSA-Satzungen und Turnierbestimmungen – den einschlägigen zuständigen Verbandsorgane ein Bericht über die Vorfälle vorzulegen.

#### **ENTSCHEIDUNGEN**

##### **Entscheidung:**

Internationale Begegnungen sind von zwei Schiedsrichtern zu leiten.

### **DRITTER SCHIEDSRICHTER**

#### **Der dritte Schiedsrichter:**

- hat den Schiedsrichter oder zweiten Schiedsrichter zu ersetzen, sollten diese die Leitung der betreffenden Partie nicht fortsetzen können;
- hat bei Spielerwechseln im Laufe der Partie Hilfestellung zu leisten;
- hat die Spielkleidung einzuwechselnder Spieler zu prüfen, bevor diese das Spielfeld betreten. Entspricht die Spielkleidung nicht den geltenden Regeln, kann der dritte Schiedsrichter der Einwechslung seine Erlaubnis verweigern;
- kann den Schiedsrichter oder zweiten Schiedsrichter über unangemessenes Verhalten von Spielern oder Teamvertretern auf der Ersatzbank in Kenntnis setzen;
- hat alle Verwarnungen der betreffenden Partie zu notieren. \*

## **7. ZEITNEHMER, SPIELLEITER, SPRECHER**

### **PFLICHTEN**

Einschlägig zu ernennende Zeitnehmer, Spielleiter (führt den Spielbericht) und Sprecher nehmen ihre Plätze außerhalb des Spielfelds auf Höhe der Mittellinie und auf derselben Seite des Spielfelds wie die Ersatzbänke ein.

### **DER ZEITNEHMER: \***

Dem Zeitnehmer sind vom Veranstalter (dem Verband oder Verein, auf dessen Spielgelände die betreffende Partie stattfindet) ein geeigneter Zeitmesser (Stoppuhr) sowie geeignetes Gerät zur Erfassung kumulierter Fouls zur Verfügung zu stellen.

Der Zeitnehmer:

- hat durch die folgenden Maßnahmen zu gewährleisten, dass die tatsächliche Dauer der Partie den entsprechenden Vorschriften von Regel 8 entspricht:
- die Ingangsetzung des Zeitmessers (der Stoppuhr) bei den jeweiligen Anstößen,
- das Anhalten des Zeitmessers (der Stoppuhr) bei Schiedsrichterentscheidungen auf:
  - Freistoß;
  - Einschuss;
  - Abstoß/Abwurf;
  - Eckball; sowie bei
  - Schiedsrichterauszeiten;
  - Mannschaftsauszeiten;
  - der Behandlung verletzter Spieler;
  - Spielerwechseln;
  - Strafstoßen (Sechsmeter oder Achtmeter);
  - Toren.

Der Zeitnehmer hat den Zeitmesser (die Stoppuhr) wieder in Gang zu setzen, wenn der Schiedsrichter durch Betätigen seiner Pfeife das Signal zur Wiederaufnahme des Spiels gibt.

Spiele können nur beendet werden, wenn der Ball im Spiel ist. \*

Der Zeitnehmer hat ferner:

- zu gewährleisten, dass Mannschaftsauszeiten nicht die Dauer von einer Minute überschreiten;
- die Einhaltung der zweiminütigen Strafzeit nach Aussprechen eines Feldverweises zu überwachen;
- das Ende der ersten Spielhälfte, das Ende der Partie und das Ende jeder Auszeit durch einen Pfeifton oder ein anderes akustisches Signal anzuzeigen. Letzteres muss sich klanglich von den Tönen der Schiedsrichterpfeifen unterscheiden.

### **DER SPIELLEITER: \***

- hat alle von den Mannschaften genommenen Auszeiten zu vermerken, die Schiedsrichter und die Mannschaften ggf. über bestehende Auszeit-Kontingente zu unterrichten und die Erlaubnis von Traineranträgen auf eine Auszeit entsprechend anzuzeigen (siehe Regel 8);
- hat die Zahl der – von den Schiedsrichtern angezeigten – Teamfouls beider Mannschaften zu erfassen und durch die Ausstellung eines deutlich sichtbaren Zeichens auf der Zeitnehmerbank anzuzeigen, wenn eine von beiden Mannschaften die Zahl von fünf (5) Teamfouls pro Halbzeit erreicht hat;



- hat die Zahl der von den einzelnen Spieler begangenen Fouls zu erfassen und anzuzeigen, wenn ein Spieler im Verlauf der Partie die Zahl von 5 (fünf) Fouls erreicht hat;
- die Rückennummern der Torschützen zu vermerken;
- die Namen und ggf. die Rückennummern der Spieler, Rufer und Teamvertreter zu erfassen, die verwart und / oder des Feldes verwiesen wurden.

## **DER SPRECHER**

- Das Lautsprechersystem ist auf dem Zeitnehmertisch zu installieren.
- Es ist kontinuierlich zur Anzeige von Spielunterbrechungen und zur Übermittlung von Informationen über den Spielverlauf zu verwenden (Fouls, Ein- und Auswechslungen, Auszeiten und andere Vorfälle während des Spielverlaufs einschließlich von Spielerwechseln, die während der Halbzeitpause oder anlässlich von Auszeiten vorgenommen werden). Der Sprecher hat das Lautsprechersystem zur Ansage der betreffenden Ereignisse zu verwenden.
- Durch entsprechende Nutzung des Systems sind ferner die Zuschauer – entsprechend den einschlägigen Anweisungen der Spielleitung – ggf. dazu aufzufordern, das Spielgeschehen ohne Lärm zu verfolgen.

Bei ungebührlicher Einmischung oder unangemessenem Verhalten von Zeitnehmer, Spielleiter oder Sprecher kann der Schiedsrichter diese ihrer Pflichten entbinden und ihre Auswechslung veranlassen. Anschließend ist – fristgerecht und im Einklang mit allen übrigen formalen Anforderungen der IBSA-Satzungen und Turnierbestimmungen – den einschlägig zuständigen Verbandsgremien ein Bericht über die Vorfälle vorzulegen.

## **ENTSCHEIDUNGEN**

### **Entscheidung 1:**

Für internationale Begegnungen ist der Einsatz von Zeitnehmer, Spielleiter und Lautsprecheranlage zwingend vorgeschrieben.

## **8 DAUER DES SPIELS**

### **HALBZEITEN**

Partien sind in zwei gleich lange Spielhälften von jeweils 20 Minuten unterteilt. \*

Für die Zeitnahme ist ein Zeitnehmer verantwortlich, dessen Aufgaben in Regel 7 beschrieben werden.

Die Dauer der betreffenden Spielhälfte ist ggf. zu verlängern, konnte ein vom Schiedsrichter gepfiffener Strafstoß (Sechsmeter oder Achtmeter) nicht mehr in der Regelspielzeit ausgeführt werden.

### **AUSZEIT**

Beide Teams haben Anspruch auf jeweils eine Auszeit von einer (1) Minute Länge pro Spielhälfte. Auszeiten unterliegen den folgenden Regeln:

- Die Trainer der Mannschaften beantragen die einminütige Auszeit beim Zeitnehmer.
- Dieser Antrag kann zu jedem Zeitpunkt des Spiels unterbreitet, aber erst bewilligt werden, wenn die beantragende Mannschaft im Ballbesitz ist.
- Ist der Ball nicht im Spiel, zeigt der Zeitnehmer die Bewilligung der Auszeit durch Auslösung eines Pfeiftons oder eines akustischen Signals an, das sich klanglich von den Tönen der Schiedsrichterpfeifen unterscheidet.
- Nach der Bewilligung einer Auszeit dürfen die Spieler das Spielfeld nicht verlassen. Anweisungen von Vertretern des Teams dürfen nur an der Bande auf Höhe der Ersatzbank entgegengenommen werden. Der anweisende Teamvertreter darf das Spielfeld nicht betreten. Rufen hingegen ist das Betreten des Spielfelds während einer Auszeit gestattet.
- Mannschaften, die in der ersten Spielhälfte auf die ihnen zustehende Auszeit verzichten, haben dadurch in der zweiten Spielhälfte keinen Anspruch auf eine zusätzliche Auszeit.

#### **DBFL-Regel:**

**Der Tor-Guide darf das Spielfeld betreten, sofern vom Schiedsrichter zugelassen.**

### **HALBZEITPAUSE**

Die Halbzeitpause darf die Dauer von 10 Minuten nicht überschreiten.

### **ENTSCHEIDUNGEN**

#### **Entscheidung 1:**

Steht kein Zeitnehmer zur Verfügung, können die Trainer ihre Anträge auf eine Auszeit direkt an den Schiedsrichter richten.

#### **Entscheidung 2:**

Kann eine der beiden Spielhälften aufgrund unverantwortlichen Handelns seitens einer oder beider Mannschaften nur mit einer Verspätung angepiffen werden, ist bzw. sind der oder die verantwortlichen Trainer mit der gelben Karte zu warnen. \*

#### **DBFL-Regel:**

**In der DBFL wird die Spielzeit nur gestoppt, sofern der Schiedsrichter dies signalisiert. In den letzten zwei Minuten einer jeden Halbzeit wird analog der IBSA-Regeln verfahren.**

## **9 AUFNAHME UND WIEDERAUFNAHME DES SPIELS**

### **VORBEREITUNGEN**

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 ersten Spielabschnitts aus. Das Team, das den Münzwurf gewonnen hat, führt den Anstoß zu Beginn des zweiten Spielabschnitts aus.

Vor Beginn der zweiten Spielhälfte wechseln die Mannschaften die Seiten.

Ersatzspieler und Teamvertreter nehmen jeweils auf der Bank Platz, die dem von ihrem Team verteidigten Tor am nächsten steht.

### **ANSTOSS**

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

- zu Beginn einer Partie;
- nach dem Erzielen eines Treffers;
- zu Beginn der zweiten Spielhälfte;
- zu Beginn jeder Hälfte einer Verlängerung, wenn diese notwendig ist.
- Aus einem Anstoß kann direkt ein Tor erzielt werden.

### **AUSFÜHRUNG**

- Alle Spieler einer Mannschaft haben sich beim Anstoß in ihrer eigenen Spielfeldhälfte aufzuhalten.
- Die Gegenspieler des anstoßenden Teams müssen einen Abstand von mindestens 5 (fünf) Metern zum Ball einhalten, solange der Ball nicht im Spiel ist.\*
- Der Ball ruht auf dem Anstoßpunkt.
- Der Schiedsrichter gibt das Signal zum Anstoß.
- Der Ball ist im Spiel, wenn er sich nach erfolgtem Anstoß bewegt.\*
- Der ausführende Spieler darf den Ball erst wieder berühren, wenn der Ball von einem anderen Spieler berührt worden ist.

Nach Erzielen eines Treffers wird das Spiel durch einen Anstoß fortgesetzt. Dieser Anstoß ist von der Mannschaft auszuführen, gegen die der betreffende Treffer erzielt wurde.

### **REGELVERSTÖSSE UND DEREN BESTRAFUNG**

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

- Ist gegen seine Mannschaft ein indirekter Freistoß zu verhängen. Dieser indirekte Freistoß ist von der Stelle aus auszuführen, an welcher der Regelverstoß erfolgt ist (siehe Regel 13 – Ort der Freistoßausführung).

Nach allen anderen Verstößen gegen die Regeln zur Ausführung von Anstößen wird der Anstoß wiederholt.

#### **DBFL-Regel:**

**Es wird kein Team- oder persönliches Foul gegeben.**

## **SCHIEDSRICHTERBALL**

Das Spiel ist nach einer vorübergehenden Unterbrechung durch einen Schiedsrichterball fortzusetzen, wenn die betreffende Unterbrechung bei laufendem Spiel sowie aus Gründen angeordnet wurde, die in den Spielregeln keine spezielle Erwähnung finden und wenn der Ball unmittelbar vor der betreffenden Unterbrechung weder die Tor- noch die Seitenauslinie überquert hatte.

## **AUSFÜHRUNG**

Der Schiedsrichter lässt den Ball an der Stelle fallen, an der sich dieser zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand. Wurde das Spiel innerhalb des Torraums unterbrochen, erfolgt der Schiedsrichterball auf der Torraumlinie parallel zur Torlinie und in größtmöglicher Nähe zu dem Ort, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand.

Der Ball ist im Spiel, sobald er den Boden berührt hat. Der Schiedsrichter hat den Ball nicht senkrecht fallen zu lassen, sondern ihn Richtung Bande zu lenken.

## **REGELVERSTÖSSE UND DEREN BESTRAFUNG**

Der Schiedsrichterball ist zu wiederholen:

- wenn der Ball von einem Spieler berührt wird, ehe er den Boden berührt hat;
- wenn der Ball nach dem Aufprall auf den Boden direkt – ohne Berührung eines Spielers – ins Aus springt.

### **DBFL-Regel:**

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 IM SPIEL ODER NICHT IM SPIEL**

### **BALL NICHT IM SPIEL**

Der Ball ist nicht im Spiel, wenn:

- er in vollem Umfang eine der Torlinien überquert hat, ob auf Bodenhöhe oder in der Luft; auch, wenn er in vollem Umfang (in der Luft) die Bande überquert hat;
- das Spiel von den Schiedsrichtern unterbrochen worden ist;
- er (beim Spiel in der Halle) die Decke trifft.

### **BALL IM SPIEL**

Der Ball ist zu jedem anderen Zeitpunkt im Spiel, u.a. wenn:

- er von einem Torpfosten bzw. dem Querbalken auf das Spielfeld zurückprallt;
- er einen der Schiedsrichter trifft (solange sich der betreffende Schiedsrichter auf dem Spielfeld aufhält) und auf das Spielfeld zurückprallt;
- er von einer der Banden auf das Spielfeld zurückprallt.

## **ENTSCHEIDUNGEN**

### **Entscheidung:**

Wenn in der Halle gespielt wird und der Ball gegen die Decke prallt, wird die betreffende Partie mit einem Einschuss fortgesetzt. Dieser Einschuss ist von der gegnerischen Mannschaft des Spielers auszuführen, der den Ball als letzter berührt hat.

Einschüsse sind an der Seitenauslinie in größtmöglicher Nähe zu der Stelle auszuführen, an welcher der Ball die Hallendecke berührt hat.

## **11 WIE TREFFER ERZIELT WERDEN**

### **ANERKENNUNG VON TREFFERN**

Auf einen Treffer ist zu entscheiden, wenn der Ball in gesamtem Umfang zwischen Torpfosten und Querbalken die Torlinie überquert hat, es sei denn, der Ball ist von einem Spieler der angreifenden Mannschaft einschließlich des Torhüters vorsätzlich mit Hand oder Arm geführt oder in Richtung auf das Tor gelenkt worden oder das Team, das den Treffer erzielt hat, hat in dem zu dem betreffenden Treffer führenden Spielzug eine andere Spielregel verletzt.

### **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.

### **TURNIERBESTIMMUNGEN**

Turnierbestimmungen können individuelle Regeln für die Ermittlung siegreicher Mannschaften vorsehen, sollte keine der beiden Mannschaften im Verlauf der regulären Spielzeit mehr Treffer erzielt haben als ihre Gegnerin.

## **12 FOULS UND REGELVERSTÖSSE**

Spieler, die während einer Partie fünf persönliche Fouls begangen haben, sind vom weiteren Spielgeschehen auszuschließen und müssen das Spielfeld verlassen. Sie können unverzüglich durch einen anderen Spieler ersetzt werden, aber dürfen für den weiteren Verlauf der Partie nicht auf das Spielfeld zurückkehren.

Fouls und Regelverstöße sind wie folgt zu ahnden:

### **PERSÖNLICHE FOULS UND DEREN KUMULIERUNG**

Jeder der folgenden acht Regelverstöße ist, insofern der gegen die betreffende Regel verstoßende Spieler – nach dem Dafürhalten des Schiedsrichters – hierbei leichtsinnig, rücksichtslos oder mit übertriebener Härte vorgegangen ist, durch einen direkten Freistoß für die gegnerische Mannschaft zu ahnden. Untersagt ist:

- einen Gegner zu treten oder einen entsprechenden Versuch zu unternehmen;
- einen Gegner durch das Stellen eines Beins ins Stolpern zu bringen;
- einen Gegner anzuspringen;
- einen Gegner aus vollem Lauf anzurempeln;
- einen Gegner zu schlagen oder einen entsprechenden Versuch zu unternehmen;
- einen Gegner wegzustoßen oder wegzuschieben;
- einen Gegner unsauber anzugreifen;
- beim Spielen das Balls, bei der Suche nach dem Ball oder im Kampf um den Ballbesitz den Kopf zu senken.

Dem gegnerischen Team wird ebenfalls ein direkter Freistoß zugesprochen, wenn ein Spieler eines der nachfolgenden fünf Vergehen begeht. Es ist untersagt:

- es zu versäumen, im Kampf um den Ballbesitz, bei der Suche nach dem Ball und beim Angriff auf den Gegner klar und deutlich hörbar „go“, „voy“ oder ein ähnliches Wort zu rufen und damit dem ballführenden Spieler die Gelegenheit zu nehmen, durch Veränderung seiner Laufrichtung einen Zusammenstoß zu vermeiden;
- den Ball absichtlich mit der Hand zu spielen (gilt nicht für den Torwart im eigenen Strafraum);
- einen Gegner zu halten;
- einen Gegner anzuspucken;
- durch eine eingesprungene Grätsche zu versuchen, den Gegner an der Kontrolle des von ihm geführten oder zu führenden Balls zu hindern. Eine Ausnahme von dieser Regel ist zu machen, wenn der Angriff auf den Ball vom Torhüter in seinem eigenen Strafraum und weder leichtsinnig noch rücksichtslos oder mit übertriebener Härte vorgenommen wird.

### **DBFL-Regel:**

**Lautes „voy“ rufen wird ebenfalls analog den vorher beschriebenen Verstößen geahndet. Darüber hinaus wird befürwortet, dass Spieler nicht ohne Warnruf bei Spielunterbrechungen über den Platz rennen dürfen. Dieses Verhalten gilt als unsportlich und wird mit einer gelben Karte bestraft.**

Direkte Freistöße sind an dem Ort auszuführen, an dem sich das betreffende Vergehen ereignete (siehe Regel 13 – Ort der Freistoßausführung).

## **Strafstöße**

Begeht ein Spieler eines der oben aufgeführten Vergehen im eigenen Strafraum, ist dies durch einen Strafstoß zu ahnden, vorausgesetzt, der Ball ist im Spiel. Dabei ist unerheblich, wo sich der Ball zum Zeitpunkt des Vergehens befindet.

Es ist ebenfalls auf Strafstoß zu erkennen, wenn der Torhüter außerhalb des eigenen Strafraums ins Spielgeschehen eingreift.

## **PERSÖNLICHE FOULS**

### **Torhüter**

Ein Torwart verursacht einen indirekten Freistoß für das gegnerische Team, wenn er innerhalb seines Strafraums eines der folgenden drei Vergehen begeht:\*

- Nachdem er den Ball abgespielt hat, nimmt er ihn erneut von einem Mitspieler entgegen, bevor der Ball die Mittellinie überquert oder ein gegnerischer Spieler den Ball berührt hat;
- Er berührt den Ball, den ihm ein Mitspieler mit dem Fuß gezielt zugespielt hat, mit der Hand;
- Er berührt den Ball, den er direkt von einem gezielt zu ihm gespielten Einschuss eines Mitspielers erhalten hat, mit der Hand;

### **Feldspieler**

Feldspieler verursachen einen indirekten, von der Stelle des betreffenden Regelverstößes aus durch das gegnerische Team auszuführenden Freistoß, indem sie nach dem Dafürhalten des Schiedsrichters:

- ein Manöver ausführen, von dem Gefahr für den Gegenspieler ausgeht;
- den Torwart daran hindern, den Ball aus seinen Händen freizugeben;
- versuchen, sich durch beidhändiges Festhalten an der Bande beim Spiel des Balles oder beim Kampf um den Ball einen Vorteil gegenüber dem Gegner zu verschaffen;
- den Lauf des Gegners hemmen oder sperren;
- einen Gegner an der Bande gemeinsam mit einem Mitspieler in die Zange nehmen und einklemmen;
- im Liegen auf dem Boden den Ball spielen, um sich dadurch einen Vorteil gegenüber dem Gegner zu verschaffen, auch wenn hierbei kein gegnerischer Spieler berührt wird;
- durch verbale Äußerungen oder Geräusche den Versuch unternehmen, gegnerische Spieler zu irritieren oder zu überlisten;
- während des Spiels gezielt gegen die Schweigepflicht verstoßen;
- bei laufendem Spiel gezielt und ohne Erlaubnis des Schiedsrichters die Augenbinde oder das Augenpflaster manipulieren, um sich durch verbesserte Lichtwahrnehmung einen Vorteil zu verschaffen;
- nach 40-sekundigem Ballbesitz keine augenscheinlichen Bemühungen unternehmen, einen Angriffszug einzuleiten; \*
- einen anderen Regelverstoß begehen, der nicht anderenorts in Regel 12 spezifiziert wird und der eine Verwarnung oder einen Platzverweis sowie eine einschlägige Unterbrechung des Spiels erfordert.

Indirekte Freistöße sind an dem Ort auszuführen, an dem sich das betreffende Vergehen ereignete (siehe Regel 13 – Ort der Freistoßausführung).



Wenn ein vom Torhüter ausgeführter Abstoß oder Abwurf die Mittellinie überquert, ohne zuvor in der von der Mannschaft des Torhüters verteidigten Spielfeldhälfte aufzusetzen:

- ist der gegnerischen Mannschaft ein von einer beliebigen Position auf der Mittellinie aus auszuführender indirekter Freistoß zu gewähren. Der entsprechende Regelverstoß wird von der Spielleitung nicht als persönliches Foul verbucht.

Wenn der Torhüter bei laufendem Spiel den spielbereiten Ball mit Händen oder Füßen für eine Dauer von mehr als vier Sekunden spielt, ist der gegnerischen Mannschaft ein indirekter Freistoß zu gewähren. Der entsprechende Regelverstoß wird von der Spielleitung nicht als persönliches Foul verbucht. (Siehe Regel 13 – Ort der Freistoßausführung). \*

Wenn ein Feldspieler bei laufendem Spiel den spielbereiten Ball stoppt und ihn mit einem oder beiden Füßen für eine Dauer von mehr als vier Sekunden kontrolliert und dieser sich nicht mehr bewegt, ist der gegnerischen Mannschaft ein indirekter Freistoß zu gewähren. Der entsprechende Regelverstoß wird von der Spielleitung nicht als persönliches Foul verbucht. \*

## **DISZIPLINARMASSNAHMEN**

### **VERWARNUNGSWÜRDIGE VERGEHEN**

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

- unsportliches Verhalten;
- Protestieren/Reklamieren durch Worte oder Handlungen;
- wiederholtes Verstoßen gegen die Spielregeln;
- Verzögerung der Wiederaufnahme des Spiels;
- Ignorieren des vorgeschriebenen Abstands bei Eckstoß, Freistoß, Einschuss oder Abwurf vom Tor;
- (Wieder-)Betreten des Spielfelds ohne Erlaubnis des Schiedsrichters oder Verstoß gegen das regelgerechte Verfahren von Ein- und Auswechslung;
- vorsätzliches Verlassen des Spielfelds ohne Erlaubnis des Schiedsrichters;
- vorsätzliches Manipulieren der obligatorischen Augenbinden, um sich dadurch einen Vorteil zu verschaffen.

### **FELDVERWEISWÜRDIGE VERGEHEN**

Ein Spieler wird durch Zeigen der roten Karte des Feldes verwiesen, wenn er eines der folgenden Vergehen begeht:

- grobes Foulspiel;
- Tätlichkeit;
- Anspucken eines Gegners oder einer anderen Person;
- Verhindern eines Treffers oder Vereiteln einer offensichtlichen Torchance des Gegners durch vorsätzliches 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 und/oder Gebärden;
- zweite Verwarnung im selben Spiel.

## **REGELVERSTÖSSE VON TEAMVERTRETERN, RUFERN ODER ERSATZSPIELERN**

Die folgenden Vergehen von Teamvertretern, Rufern oder Ersatzspielern sind durch einen indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft zu ahnden. Solange der Ball im Spiel ist, ist es nicht gestattet:

- die besonderen, für die Trainern oder Rufern vorbehaltenen Ruferzonen geltenden Regeln zu missachten;
- durch Worte oder Handlungen zu protestieren oder zu reklamieren;
- gegen das allgemein geltende Gebot der Stille zu verstoßen;
- unverantwortliches Handeln zu demonstrieren.

Wird das Spiel im Gefolge einer der oben dargestellten Regelverstöße unterbrochen, hat der Schiedsrichter der gegnerischen Mannschaft einen indirekten Freistoß zuzusprechen und kann darüber hinaus den betreffenden Teamvertreter, Rufer oder Ersatzspieler individuell disziplinieren. Der indirekte Freistoß ist von dem Ort aus auszuführen, an welchem sich der Ball befand, als das Vergehen erfolgte (siehe Regel 13 – Ort der Freistoßausführung).

## **ENTSCHEIDUNGEN**

### **Entscheidung 1: \***

Des Feldes verwiesene Spieler dürfen während der laufenden Partie weder auf das Spielfeld zurückkehren noch auf der Ersatzbank Platz nehmen. Nach Ablauf der zweiminütigen, auf den Feldverweis folgenden Zeitstrafe kann – wenn der Ball nicht im Spiel ist – ein Ersatzspieler den Platz des vom Feld verwiesenen Spielers in der Mannschaft einnehmen. Fällt jedoch innerhalb der zweiminütigen Zeitstrafe ein Tor, ist abweichend davon wie folgt zu verfahren:

- Erzielt die in Überzahl (fünf gegen vier) spielende Mannschaft einen Treffer, darf die in Unterzahl spielende Mannschaft unverzüglich ihre Sollstärke (fünf Spieler) wiederherstellen.
- Spielen beide Mannschaften in Unterzahl (vier gegen vier), setzen beide Mannschaften auch nach einem Tor die Partie zunächst in dieser Formation fort.
- Fällt ein Treffer in einer anderen Überzahlkonstellation (fünf gegen drei oder vier gegen drei), kann die in Unterzahl spielende Mannschaft ihre Reihen nur durch einen weiteren Spieler verstärken.
- Spielen beide Mannschaften in doppelter Unterzahl (drei gegen drei), setzen beide Mannschaften auch nach einem Tor die Partie zunächst in dieser Formation fort.
- Erzielt die in Unterzahl spielende Mannschaft einen Treffer, setzen beide Mannschaften auch nach diesem Treffer die Partie zunächst in derselben Formation fort.

### **Entscheidung 2:**

Wenn ein Torhüter reklamiert oder die Zonen missachtet, kann der Schiedsrichter entweder die Partie unterbrechen (sie anschließend mit einem indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft fortsetzen) und den Torhüter warnen oder die Partie fortsetzen und den Torhüter entweder mahnen oder mit der gelben Karte warnen. Der entsprechende Regelverstoß wird von der Spielleitung nicht als persönliches Foul verbucht. \*

## **13 FREISTÖSSE**

### **FREISTOSSARTEN**

Es gibt direkte und indirekte Freistöße.

Vor der Ausführung direkter wie indirekter Freistöße hat der Ball zu ruhen. Der ausführende Spieler darf den Ball erst wieder berühren, wenn der Ball von einem anderen Spieler berührt worden ist.

#### **Direkte Freistöße**

Geht ein direkter Freistoß direkt ins gegnerische Tor, zählt der Treffer.

Geht ein direkter Freistoß direkt ins eigene Tor, wird dem gegnerischen Team ein Eckstoß zugesprochen.

#### **Indirekte Freistöße**

Treffer, die aus indirekten Freistößen heraus erzielt wurden, zählen nur dann, wenn der Ball vor dem Überqueren der Torlinie von einem zweiten Spieler berührt wurde.

### **ORT DER FREISTOSSAUSFÜHRUNG:**

#### **Freistöße außerhalb des Strafraums:**

- Alle Gegenspieler haben einen Abstand von mindestens 5 (fünf) Metern zum Ball einzuhalten, bis der Ball ins Spiel gebracht worden ist.
- Der Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fuß berührt wurde und sich bewegt.
- Der Freistoß wird je nach Vergehen am Ort des Vergehens oder von der Position des Balls zum Zeitpunkt des Vergehens bzw. – im Rahmen des Verfahrens zur Ausführung von Achtmeter – von der Achtmetermarke aus ausgeführt.

#### **Von der verteidigenden Mannschaft innerhalb des eigenen Strafraums direkt oder indirekt auszuführende Freistöße:**

- Alle Gegenspieler haben einen Abstand von mindestens 5 (fünf) Metern zum Ball einzuhalten, bis der Ball ins Spiel gebracht worden ist.
- Der Ball ist im Spiel, wenn er direkt aus dem Strafraum hinaus gespielt wird.
- Freistöße innerhalb des Strafraums dürfen von jedem Punkt dieses Raums aus ausgeführt werden, solange sich der betreffende Punkt nicht innerhalb des Torraums befindet.

#### **Indirekte Freistöße für das angreifende Team**

- Alle Gegenspieler haben einen Abstand von mindestens 5 (fünf) Metern zum Ball einzuhalten, bis der Ball ins Spiel gebracht worden ist.
- Der Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fuß berührt wurde und sich bewegt.
- Ein indirekter Freistoß innerhalb des Straf- aber außerhalb des Torraums wird von der Strafraumgrenze an dem Punkt ausgeführt, der dem Ort des Vergehens am nächsten ist. Die Verteidigungsmauer hat einen Abstand von mindestens 5 (fünf) Metern zu diesem Punkt einzuhalten.
- Ein indirekter Freistoß innerhalb des Torraums wird auf dem Punkt ausgeführt, auf dem – so nah am Ort des Vergehens wie möglich – die imaginär verlängerte Linie der Torraumgrenze die Strafraumgrenze trifft. \*

## **REGELVERSTÖSSE UND DEREN BESTRAFUNG**

Wenn bei der Ausführung eines Freistoßes ein gegnerischer Spieler den Mindestabstand zum Ball nicht einhält:

- wird der Freistoß wiederholt.

Wenn der ausführende Spieler den Ball ein zweites Mal berührt, bevor der Ball von einem anderen Spieler berührt worden ist:

- ist der gegnerischen Mannschaft ein indirekter Freistoß zuzusprechen. Der Freistoß ist an der Stelle auszuführen, an der sich das betreffende Vergehen ereignete.

Hat die ausführende Mannschaft vier Sekunden nach Freigabe des Balls den Freistoß nicht ausgeführt:

- hat der Schiedsrichter der gegnerischen Mannschaft einen indirekten Freistoß zuzusprechen.

## **Zeichen des Schiedsrichters**

Indirekter Freistoß:

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

## **14 FOULS UND DEREN KUMULIERUNG**

### **KUMULIERFÄHIGE FOULS**

- Kumulierfähige Fouls sind alle Fouls, die gemäß Regel 12 durch einen direkten Freistoß zu ahnden sind.
- Die ersten 5 (fünf) kumulierfähigen Fouls beider Mannschaften in jeder der beiden Spielhälften sind im Spielbericht zu erfassen.\*

### **ORT DER FREISTOSSAUSFÜHRUNG**

Die ersten 5 (fünf) kumulierfähigen Fouls beider Mannschaften in jeder der beiden Spielhälften sind durch einen Freistoß zu ahnden, der wie folgt auszuführen ist:\*

- die Spieler der gegnerischen Mannschaft können eine Mauer zur Verteidigung des eigenen Tores bilden;
- alle Gegenspieler müssen einen Abstand von mindestens 5 (fünf) Metern zum Ball einhalten;
- der Freistoß kann direkt auf das Tor geschossen werden und einen Treffer erzielen.

### **AUSFÜHRUNG DER FREISTÖSSE FÜR DAS 6. UND JEDES DARAUF FOLGENDE FOUL DES TEAMS (Achtmeter)\***

Für das sechste und jedes darauf folgende kumulierfähige Foul einer der beiden Mannschaften in einer Spielhälfte wird der gegnerischen Mannschaft ein Achtmeter zugesprochen, der wie folgt auszuführen ist:\*

- die Spieler der gegnerischen Mannschaft dürfen keine Mauer zur Verteidigung des eigenen Tores bilden;
- der ausführende Spieler ist im Voraus ordnungsgemäß zu identifizieren;
- der ausführende Spieler muss den Ball direkt aufs Tor schießen und darf ihn nicht einem anderen Spieler zuspielen.
- Die übrigen Spieler beider Mannschaften haben sich hinter einer imaginären Linie aufzuhalten, die auf Höhe des Balls parallel zur Torlinie verläuft. Spieler dürfen diese imaginäre Linie erst überqueren, wenn der Ball berührt oder ins Spiel gebracht worden ist. Ferner müssen sie einen Abstand von mindestens 5 (fünf) Metern zum Ball einhalten und dürfen den ausführenden Spieler nicht bei der Ausführung des Freistoßes behindern.
- Nach Ausführung des Freistoßes dürfen Feldspieler den Ball erst berühren, wenn er vom verteidigenden Torhüter berührt wurde, von den Torpfosten oder vom Querbalken auf das Spielfeld zurückgeprallt ist oder ins Seiten- oder Toraus befördert wurde.
- Wird der Freistoß von der Achtmetermarke oder aus einer Entfernung von 7 (sieben) bis 8 (acht) Metern zur Torlinie ausgeführt, hat sich der Torhüter innerhalb des Torraums aufzuhalten und einen Abstand von mindestens 5 (fünf) Metern zum Ball einzuhalten. Wird der Freistoß von der Sechsmetermarke oder aus einer Entfernung von 6 (sechs) bis 7 (sieben) Metern zur Torlinie ausgeführt, darf der Torhüter die Höhe der Torlinie nicht verlassen.
- Wird das zum Freistoß führende Foul (das sechste und jedes darauf folgende kumulierfähige Foul der betreffenden Mannschaft in einer Spielhälfte) in der gegnerischen Spielfeldhälfte oder in der eigenen Spielfeldhälfte im Bereich zwischen Mittellinie und einer imaginären, in einem Abstand von 8 (acht) Metern parallel zur Torlinie durch die Achtmeterlinie führenden Linie begangen, ist der einschlägig fällige Freistoß (Achtmeter) von der Achtmetermarke aus auszuführen.\*

- Wird das zum Freistoß führende Foul (das sechste und jedes darauf folgende kumulierfähige Foul der betreffenden Mannschaft in einer Spielhälfte) in der eigenen Spielfeldhälfte zwischen einer imaginären, in einem Abstand von 8 (acht) Metern parallel zur Torlinie durch die Achtmeterlinie führenden Linie und der 6-Meter-Strafraumgrenze begangen, kann die ausführende Mannschaft wählen, ob sie den fälligen Freistoß als Achtmeter von der Achtmetermarke oder von dem Ort aus ausführen will, an welchem das betreffende Foul erfolgt ist. \*
- Der ausführende Spieler darf den Ball erst dann ein zweites Mal berühren, wenn der Ball von einem anderen Spieler berührt worden ist.\*

Die Dauer der betreffenden Spielhälfte ist ggf. zu verlängern, konnte ein solcher Freistoß, der vom Schiedsrichter zur Ahndung eines sechsten oder darauf folgenden kumulierfähigen Fouls in einer Spielhälfte zuerkannt wurde, nicht mehr in der Regelspielzeit ausgeführt werden.\*

### **REGELVERSTÖSSE UND DEREN BESTRAFUNG**

Bei Verstößen von Spielern, Ersatzspielern, Rufern oder Teamvertretern der verteidigenden Mannschaft gegen die vorliegende Regel:

- ist der Freistoß zu wiederholen, wenn er nicht zu einem Treffer geführt hat;
- ist der Freistoß nicht zu wiederholen, wenn er zu einem Treffer geführt hat.

Bei Verstößen von Spielern, Ersatzspielern, Rufern oder Teamvertretern der ausführenden Mannschaft gegen die vorliegende Regel:

- ist der Freistoß zu wiederholen, wenn er zu einem Treffer geführt hat;
- ist der Freistoß nicht zu wiederholen, wenn er nicht zu einem Treffer geführt hat.

Bei Verstößen des ausführenden Spielers gegen die vorliegende Regel, nachdem der Ball ins Spiel gebracht worden ist:

- ist der gegnerischen Mannschaft ein indirekter Freistoß zuzusprechen, der von dem Ort aus auszuführen ist, an welchem sich der betreffende Verstoß ereignete (siehe Regel 13 – Ort der Freistoßausführung).

Bei Verstößen von einem oder mehreren Spielern der verteidigenden Mannschaft und einem oder mehreren Spielern der angreifenden Mannschaft gegen die vorliegende Regel, bevor der Ball im Spiel ist:

- ist der Freistoß zu wiederholen. \*

## **15 STRAFSTÖSSE**

Begeht ein Spieler bei laufendem Spiel eines der Vergehen, die mit direktem Freistoß zu bestrafen sind, innerhalb des eigenen Strafraums, wird gegen das Team des fehlbaren Spielers ein Strafstoß ausgesprochen.

Aus einem Strafstoß kann direkt ein Tor erzielt werden.

Der Strafstoß muss ausgeführt werden, auch wenn die Spielzeit am Ende jeder Halbzeit (auch in einer erforderlichen Verlängerung) abgelaufen ist.

### **POSITION DES BALLS UND DER SPIELER**

#### **Der Ball:**

- wird auf die Strafstoßmarke gelegt.

#### **Der ausführende Spieler:**

- ist eindeutig im Voraus zu identifizieren.

#### **Der Torwart des verteidigenden Teams:**

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

#### **Der Rufer der ausführenden Mannschaft:**

- darf dem ausführenden Spieler Orientierungshinweise geben;
- darf das Spielfeld nicht betreten.

Alle übrigen Spieler befinden sich:

- innerhalb des Spielfelds;
- außerhalb des betreffenden Strafraums;
- hinter oder neben der Strafstoßmarke;
- in einer Entfernung von mindestens fünf (5) Metern zur Strafstoßmarke.

### **Ausführung**

- Der ausführende Spieler muss den Ball mit dem Fuß nach vorne treten.
- Er darf den Ball erst wieder spielen, nachdem dieser von einem anderen Spieler berührt wurde.
- Der Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fuß berührt wurde und sich vorwärts 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 den Querbalken überschritten hat:

- einen oder beide Pfosten und/oder den Querbalken und/oder den Torhüter berührt.

## **REGELVERSTÖSSE UND DEREN BESTRAFUNG**

Bei Verstößen von Spielern, Ersatzspielern, Ruffern oder Teamvertretern der verteidigenden Mannschaft gegen die vorliegende Regel:

- ist der Strafstoß zu wiederholen, wenn er nicht zu einem Treffer geführt hat;
- ist der Strafstoß nicht zu wiederholen, wenn er zu einem Treffer geführt hat.

Bei Verstößen von Spielern, Ersatzspielern, Ruffern oder Teamvertretern der ausführenden Mannschaft gegen die vorliegende Regel:

- ist der Strafstoß zu wiederholen, wenn er zu einem Treffer geführt hat;
- ist der Strafstoß nicht zu wiederholen, wenn er nicht zu einem Treffer geführt hat.

Bei Verstößen des aufführenden Spielers gegen die vorliegende Regel, nachdem der Ball ins Spiel gebracht worden ist:

- ist der gegnerischen Mannschaft ein indirekter Strafstoß zuzusprechen, der von dem Ort aus auszuführen ist, an welchem sich der betreffende Verstoß ereignete (siehe Regel 13 – Ort der Strafstoßausführung).

Bei Verstößen von einem oder mehreren Spielern der verteidigenden Mannschaft und einem oder mehreren Spielern der angreifenden Mannschaft gegen die vorliegende Regel, bevor der Ball im Spiel ist:

- ist der Strafstoß zu wiederholen. \*



## **16 EINSCHÜSSE**

Der Einschuss ist eine Spielfortsetzung.

Aus einem Einschuss kann direkt kein Tor erzielt werden.

### **EINSCHÜSSE:**

- werden fällig, wenn der Ball in vollem Umfang die Bande überquert oder, bei Spielen in der Halle, die Decke berührt hat;
- sind von dem Ort aus auszuführen, an welchem der Ball die Bande überquert hat;
- werden gegen das Team des Spielers ausgesprochen, der den Ball zuletzt berührt hat.

### **POSITION VON BALL UND SPIELERN**

#### **Der Ball:**

- muss in einem Abstand von mindestens 1 (einem) Meter zur Bande auf dem Boden ruhen;
- kann von der ausführenden Mannschaft in beliebiger Richtung ins Spiel gebracht werden.

#### **Die Spieler der verteidigenden Mannschaft:**

- müssen einen Abstand von mindestens 5 (fünf) Metern zu der Stelle einhalten, an welcher der Einschuss ausgeführt wird.

### **AUSFÜHRUNG**

- Der ausführende Spieler hat den Einschuss innerhalb von vier Sekunden nach Freigabe des Balls durch den Schiedsrichter auszuführen.
- Der ausführende Spieler darf den Ball erst wieder spielen, nachdem dieser von einem anderen Spieler berührt wurde.
- Der Ball ist im Spiel, sobald er sich innerhalb des Spielfelds befindet.

### **REGELVERSTÖSSE UND DEREN BESTRAFUNG**

Auf einen indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft ist zu erkennen:

- wenn der ausführende Spieler den Ball ein zweites Mal spielt, bevor ein anderer Spieler den Ball berührt hat. Dieser indirekte Freistoß ist von dem Ort aus auszuführen, an welchem der betreffende Regelverstoß erfolgt ist (siehe Regel 13 – Ort der Freistoßausführung).

Der Einschuss ist von einem Spieler der gegnerischen Mannschaft zu wiederholen, wenn:

- der Einschuss nicht regelgerecht ausgeführt wurde;
- der Einschuss nicht von dem Ort aus ausgeführt wurde, an welchem der Ball die Bande überquert hatte;
- der Einschuss nicht innerhalb von vier Sekunden nach Freigabe des Balls durch den Schiedsrichter ausgeführt wurde;
- ein anderer Verstoß gegen die Regeln erfolgt ist

## **17 ABSTÖSSE**

Der Abstoß/Anwurf ist eine Spielfortsetzung. Abstöße sind stets vom Torhüter aus dem eigenen Torraum heraus vorzunehmen.

Aus einem Abstoß/Abwurf heraus kann direkt kein Tor erzielt werden.

Auf Torabstoß-/abwurf wird entschieden, wenn:

- der Ball in der Luft oder am Boden in vollem Umfang die Torlinie überquert hat, aber kein Tor gemäß Regel 11 erzielt wurde, und der Ball zuletzt von einem Spieler des angreifenden Teams berührt wurde.

### **AUSFÜHRUNG**

- Der Torhüter der verteidigenden Mannschaft wirft den Ball mit der Hand von einem beliebigen Ort innerhalb seines Torraums.
- Die Spieler der gegnerischen Mannschaft dürfen den Strafraum erst wieder betreten, wenn der Ball im Spiel ist.
- Der Ball ist im Spiel, wenn er nach dem Wurf in der Luft oder am Boden die Strafraumgrenze überquert.

### **REGELVERSTÖSSE UND DEREN BESTRAFUNG**

Wenn der Ball nicht direkt über die Strafraumgrenze ins Spielfeld geworfen wird:

- ist der Abstoß/Abwurf zu wiederholen.

Wenn der Abstoß/Abwurf nicht innerhalb von vier Sekunden nach Entgegennahme des Balls durch den Torhüter erfolgt:

- Ist der gegnerischen Mannschaft ein indirekter Freistoß zuzuerkennen. Der entsprechende Regelverstoß wird von der Spielleitung nicht als persönliches Foul verbucht. (Siehe auch Regel 13 – Ort der Freistoßausführung).\*

Wenn der Torhüter den Ball direkt in die gegnerische Spielfeldhälfte befördert, ohne dass der Ball in der eigenen Spielfeldhälfte den Boden berührt hat oder von einem anderen Spieler berührt wurde:

- Ist der gegnerischen Mannschaft ein indirekter Freistoß zuzuerkennen, der an einem beliebigen Punkt auf der Mittellinie auszuführen ist. Der entsprechende Regelverstoß wird von der Spielleitung nicht als persönliches Foul verbucht.

Wenn der Ball nach einem Abstoß/Abwurf im Spiel ist und der Torhüter den Ball ein zweites Mal spielt, ehe der Ball von einem anderen Spieler berührt worden ist:

- Ist der gegnerischen Mannschaft ein indirekter Freistoß zuzuerkennen, der von dem Ort aus auszuführen ist, an welchem sich der betreffende Regelverstoß ereignet hat (siehe Regel 13 – Ort der Freistoßausführung).

Wenn der Ball nach einem Abstoß/Abwurf im Spiel ist und der Torhüter den Ball ein zweites Mal berührt, nachdem ihm der Ball – ohne zwischenzeitliche Berührung durch einen Gegenspieler – von einem Mitspieler gezielt zugespielt wurde:

- Ist der gegnerischen Mannschaft ein indirekter Freistoß zuzuerkennen, der von dem Ort aus auszuführen ist, an welchem sich der betreffende Regelverstoß ereignet hat (siehe Regel 13 – Ort der Freistoßausführung).

## **18 ECKSTÖSSE**

Der Eckstoß ist eine Spielfortsetzung.

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

### **AUF ECKSTOSS WIRD ENTSCHIEDEN:**

- wenn der Ball in der Luft oder am Boden in vollem Umfang die Torlinie überquert, dabei aber gemäß Regel 11 kein Tor erzielt und der Ball zuletzt von einem Spieler des verteidigenden Teams berührt wurde.

### **AUSFÜHRUNG**

- Der Ball wird in den Viertelkreis gesetzt, der derjenigen Stelle am nächsten liegt, an welcher der Ball die Torlinie überschritten hat.
- Die Gegenspieler haben einen Abstand von mindestens 5 m zu dem betreffenden Viertelkreis einzuhalten, 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 der Ball von einem anderen Spieler berührt wurde.

### **REGELVERSTÖSSE UND DEREN BESTRAFUNG**

Auf einen indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft ist zu erkennen

- wenn der ausführende Spieler den Ball ein zweites Mal spielt, bevor ein anderer Spieler den Ball berührt hat. Dieser indirekte Freistoß ist von dem Ort aus auszuführen, an welchem der betreffende Regelverstoß erfolgt ist (siehe Regel 13 – Ort der Freistoßausführung).
- wenn der ausführende Spieler den Eckstoß nicht innerhalb von vier Sekunden nach Freigabe des Balls durch den Schiedsrichter ausgeführt hat. Dieser indirekte Freistoß ist aus dem Eckkreis heraus auszuführen.

Im Falle jedes anderen Regelverstoßes:

- ist der Eckstoß zu wiederholen.

## VORGEHENSWEISEN ZUR ERMITTLUNG EINES SIEGERS

### SECHSMETER-SCHIESSEN

Durch ein Sechsmeter-Schießen (das abwechselnde Ausführen von Torschüssen vom Strafstoßpunkt) kann der Sieger eines Spiels ermittelt werden, wenn die Wettbewerbsregeln bei einem unentschieden ausgegangenen Spiel eine Entscheidung erfordern.

### AUSFÜHRUNG

- Der Schiedsrichter bestimmt das Tor, auf welches das Sechsmeterschießen ausgeführt wird.
- Der Schiedsrichter wirft eine Münze, und das Team, dessen Kapitän die Wahl gewinnt, entscheidet, ob es mit dem Sechsmeterschießen beginnt oder nicht.
- Die Schiedsrichter machen sich Aufzeichnungen über die ausgeführten Sechsmeter.
- Vorbehaltlich der unten stehenden Bestimmungen führen beide Teams je 3 (drei) Sechsmeter aus.
- Die beiden Teams führen ihre Sechsmeter abwechslungsweise aus.
- Alle Spieler und Ersatzspieler mit Ausnahme der Torhüter sind zum Ausführen von Sechsmetern berechtigt.
- Wenn eine der beiden Mannschaften am Ende der durch Sechsmeterschießen zu entscheidenden Partie weniger Spieler auf dem Spielfeld hatte als der Gegner, hat die zahlenmäßig stärkere Mannschaft die Zahl ihrer Spieler auf das Niveau der zahlenmäßig schwächeren Mannschaft zu reduzieren und den Schiedsrichter über die Namen und Rückennummern der einschlägig auszuschließenden Spieler in Kenntnis zu setzen.
- Sobald ein Team mehr Tore erzielt hat, als das andere mit den ihm zustehenden Sechsmetern insgesamt noch erzielen könnte, ist das Sechsmeterschießen beendet.
- Wenn beide Teams nach je drei Sechsmetern keine oder gleich viele Tore erzielt haben, wird das Sechsmeterschießen in der gleichen Abfolge so lange fortgesetzt, bis ein Team nach gleich vielen Sechsmetern beider Teams ein Tor mehr erzielt hat.
- Jeder Sechsmeter muss von einem anderen Spieler ausgeführt werden. Ein Spieler darf erst ein zweites Mal antreten, wenn alle teilnahmeberechtigten Spieler bereits einen Sechsmeter ausgeführt haben. Wenn keine Entscheidung gefallen ist, nachdem alle teilnahmeberechtigten Spieler einen Sechsmeter geschossen haben, haben die Spieler in derselben Reihenfolge anzutreten wie in der ersten Runde.
- Spieler, die des Feldes verwiesen oder nach Erreichen der Schwelle von fünf persönlichen Fouls vom weiteren Spielverlauf ausgeschlossen wurden, sind nicht zur Teilnahme am Sechsmeterschießen berechtigt.
- Der Torhüter kann vor oder während des Sechsmeterschießens bei Verletzung ausgewechselt werden. Die betreffende Verletzung ist medizinisch zu bestätigen.
- Alle Spieler haben sich bei der Ausführung der Sechsmeter in der anderen, nicht für das Sechsmeterschießen genutzten Spielfeldhälfte aufzuhalten. Der dritte Schiedsrichter hat die Einhaltung dieser Regel zu überwachen.

- Beim Ausführen eines jeden Sechsmeters hat der Torhüter der Mannschaft, die den betreffenden Schuss ausführt, sich an einem Eckkreis in derselben Spielfeldhälfte aufzuhalten.

## ANHANG 1

### MUSTER VON AUGENBINDEN FÜR DEN BLINDENFUSSBALL ÜBERBLICK

SICHT VON AUSSEN

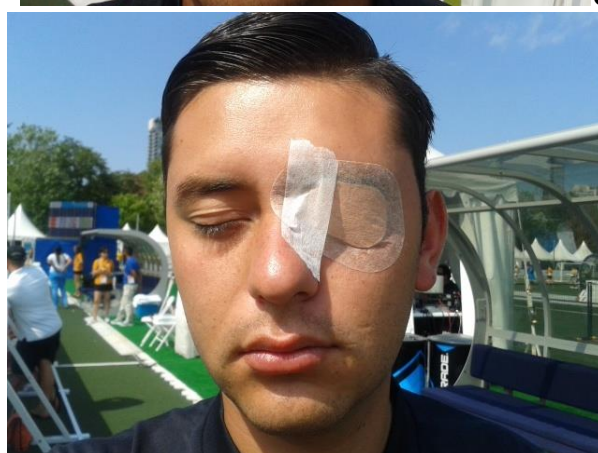


## ANHANG II

## DAS ANLEGEN VON AUGENPFLASTERN \*



Schritt 1



Schritt 2



Schritt 3

Die Schiedsrichter sind angewiesen, in den Umkleidekabinen beider Mannschaften vor dem Aufwärmen, vor Beginn beider Spielhälften, nach Auszeiten und bei Spielereinwechslungen den korrekten Sitz der Augenpflaster aller B1-Spieler zu überprüfen. Schiedsrichter haben ferner das Recht, bei entsprechendem Bedarf – den sie nach eigenem Ermessen bestimmen können – einschlägige Kontrollen zu jedem Zeitpunkt des Spiels vorzunehmen.





Deutscher Behindertensportverband e.V.  
National Paralympic Committee Germany

Deutscher Behindertensportverband e.V.

Tulpenweg 2 - 4  
50226 Frechen  
Tel: 02234-6000-203  
Fax: 02234-6000-4203  
Internet: [www.dbs-npc.de](http://www.dbs-npc.de)  
E-Mail: [graedtke@dbs-npc.de](mailto:graedtke@dbs-npc.de)

Anpassung der internationalen Regeln (IBSA 2017 - 2021) durch den Deutschen Behindertensportverband e.V.