



E-ROLLI FUSSBALL ÖSTERREICH

Elektrorollstuhlfussball

**Offizielle Spielregeln
inoffizielle deutsche Übersetzung der FIPFA Regeln
durch Mag.a Karin Ofenbeck**

Englische Fassung (Original):
<http://fipfa.org/wp-content/uploads/sites/2/2011/01/FIPFA-Laws-of-the-Game-Approved-December-2010.pdf>

Inhalt

Ziel des Spiels	6
Anpassungen	6
Männlich und weiblich	6
Sicherheit	6
Regel 1 – Spielfeld	7
Abmessungen	7
Oberfläche	7
Markierungen	7
Torraum	7
Strafraum	7
Tore	8
Offizielle Zone	8
Eck-Dreieck	8
Technische Zone	8
Regel 2 – Ball	11
Eigenschaften und Abmessungen	11
Austausch eines beschädigten Balls	11
Regel 3 – Anzahl der Spieler	12
Spieler	12
Offizielle Wettbewerbe	12
Auswechselfvorgang	12
Torwartwechsel	13
Vergehen/Sanktionen	13
Fortsetzung des Spiels	14
Des Feldes verwiesene Spieler oder Auswechselspieler	14
Regel 4 – Ausrüstung der Spieler	15
Sicherheit	15
Grundausrüstung	15
Elektrorollstuhl	15
Fußschutz/gitter	16
Torwart	16
Vergehen/Sanktionen	17

Fortsetzung des Spiels.....	17
Regel 5 – Schiedsrichter.....	18
Die Entscheidungsgewalt des Schiedsrichters.....	18
Rechte und Pflichten	18
Entscheidungen des Schiedsrichters	20
Erläuterung.....	20
Regel 6 – Schiedsrichter-Assistenten	22
Pflichten	22
Unterstützung	22
Regel 7 – Dauer des Spiels	23
Spielabschnitte	23
Halbzeitpause	23
Nachspielzeit	23
Strafstoß.....	24
Abgebrochenes Spiel.....	24
Regel 8 – Beginn und Weiterführung des Spiels	25
Ausführung.....	25
Anstoß	25
Vorgang	25
Vergehen/Sanktionen	26
Schiedsrichterball	26
Ausführung.....	26
Vergehen/Sanktionen	27
Spezielle Umstände.....	27
Regel Nr. 9 – Ball in und aus dem Spiel	28
Ball aus dem Spiel.....	28
Ball im Spiel	28
Regel 10 - Wie ein Tor erzielt wird	30
Erzielen eines Tores.....	30
Sieger des Spiels	30
Wettbewerbsbestimmungen	30
Regel 11 – Feldposition.....	31
Allgemein	31
2-zu-1 Verstoßposition	31
Verstoß.....	31

Torbereich	32
Vergehen/Sanktionen	32
Regel 12 – Fouls und unsportliches Betragen	35
Direkter Freistoß	35
Strafstoß	35
Indirekter Freistoß	35
Disziplinarmaßnahmen	36
Verwarnungswürdige Vergehen	36
Feldverweismwürdige Vergehen	37
Regel 13 – Freistöße	39
Freistoßarten	39
Direkter Freistoß	39
Indirekter Freistoß	39
Ort der Freistoßausführung	39
Vergehen/Sanktionen	40
Regel 14 – Strafstöße	42
Allgemein	42
Position des Balls und der Spieler	42
Der Schiedsrichter	42
Ausführung	43
Vergehen/Sanktionen	43
Regel 15 – Einwurf	46
Allgemein	46
Ausführung	46
Vergehen/Sanktionen	46
Regel 16 – Abstoß	47
Allgemein	47
Ausführung	47
Vergehen/Sanktionen	47
Regel 17 – Eckstoß	48
Allgemein	48
Ausführung	48
Vergehen/Sanktionen	48
Regel 18 – Klassifizierung	50
18.1 DIE ROLLE DER KLASSIFIZIERUNG	50

18.2 EIGNUNGSKRITERIEN	50
18.3 SPORTKLASSE UND SPORTKLASSENSTATUS.....	50
18.4 ÄNDERUNG DER SPORTKLASSE NACH DER BEOBACHTUNG DER LEISTUNG.....	52
18.5 PROTESTE	52
18.6 BESCHWERDE	52
18.7 AUSBILDUNG FÜR KLASSIFIZIERER UND ZERTIFIZIERUNG	52
18.8 PRESENTATION DER ATHLETEN	52
18.9 EVALUATIONSPROZESS DER ATHLETEN	53
Schüsse von der Strafstoßmarke	54
Allgemein	54
Ausführung.....	54
Vergehen/Sanktionen	56
Administrative Anmerkungen.....	57
Technische Zone.....	57
Der vierte Offizielle	57
Trainer	58
ZEICHEN DER SCHIEDSRICHTER	59
ZEICHEN DER SCHIEDSRICHTER- ASSISTENTEN	60

Ziel des Spiels

Das Spiel wird von zwei Mannschaften mit unterschiedlich talentierten Athleten gespielt. Sie verwenden spezielle Schutzgitter für die Füße, welche an den elektrischen Rollstühlen montiert und als Füße verwendet werden um einen großen Ball zu bewegen. Ziel des Spiels ist es den Ball über die Torlinie der gegnerischen Mannschaft zu befördern und gleichzeitig die gegnerische Mannschaft daran zu hindern das Selbe zu tun.

Anpassungen

Wenn die nationale Vereinigung zustimmt und die Grundsätze dieser Regeln eingehalten werden, können die folgenden Regeln angepasst werden:

- *Größe des Spielfelds*
- *Größe, Gewicht und Material des Balls*
- *Dauer des Spiels*
- *Auswechslungen*

Weitere Abwandlungen können, basierend auf Entscheidungen zwischen Schiedsrichtern, Trainern und Meisterschafts- oder Turnierdirektoren vor Beginn eines Matches oder eines Turniers erlaubt werden.

Männlich und weiblich

Der Gebrauch der männlichen Schreibweise für die Begriffe Schiedsrichter, Schiedsrichter-Assistent, Spieler und Offizieller dient lediglich der Vereinfachung und bezieht sich selbstverständlich auf Frauen und Männer.

Sicherheit

Die Spieler müssen Sitzgurte verwenden. Bein, Fuß und Brustgurte sollten normalerweise getragen werden. Andere zugelassene Ausrüstung können Helme, Kopfstützen und andere unterstützende und schützende Technologien sein.

Regel 1 – Spielfeld

Abmessungen

Die Größe des Felds auf dem gespielt wird beträgt 28m x 15m (Standardgröße eines Basketballfelds)

Länge: höchstens 30m

mindestens 25m

Breite: höchstens 18m

mindestens 14m

Oberfläche

Die Oberfläche des Feldes muss hart und eben sein und eine guten Manövrierbarkeit für die elektrischen Rollstühle bieten. Die Verwendung von Holz oder künstlichem Material wird empfohlen. Asphalt oder Beton sollte vermieden werden.

Markierungen

Das Spielfeld wird mit Linien gekennzeichnet. Die Linien gehören zu den Räumen, die sie begrenzen.

Die beiden längeren Begrenzungslinien heißen Seitenlinien, die beiden kürzeren Torlinien.

Alle Linien sind mindestens 5 cm breit.

Die Mittellinie teilt das Spielfeld in zwei Hälften.

In der Hälfte der Mittellinie befindet sich der Mittelpunkt. Die Markierung besteht aus einem 15 cm großen „X“, das mit einem nicht zerstörbaren, kontrastreichen Klebeband am Boden markiert wird.

Torraum

Der Torbereich wird im Zentrum jedes Endes des Feldes, 8 m breit und 5 m tief, markiert.

Strafraum

Der Strafraum befindet sich 3,5 m von der Torlinie und abstandsgleich von jedem Torpfosten. Innerhalb dieses Raums werden Strafstöße ausgeführt.

Der genaue Platz kann mit einem 15 cm großen „X“ oder einer Linie markiert werden. Die Markierung sollte ein kontrastreiches und nicht zerstörbares Klebeband sein.

Tore

Die Tore befinden sich in der Mitte jeder Torlinie.

Sie bestehen aus zwei senkrechten Torpfosten (Masten oder Kegeln) die abstandsgleich von den Ecken des Felds und sicher am Boden mit nicht zerstörbarem Klebeband befestigt werden.

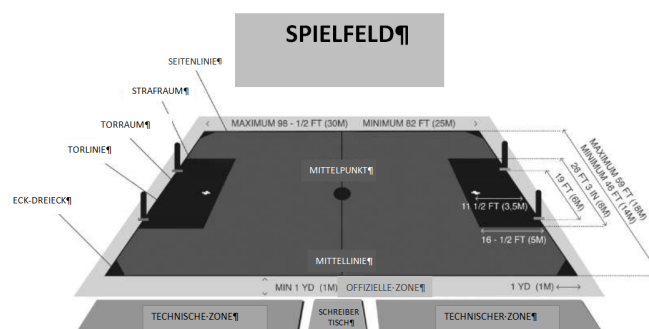
Der Abstand zwischen den Pfosten beträgt 6 m.

Offizielle Zone

Rund um den offiziellen Spielbereich gibt es einen Bereich von 1 m Breite der den Funktionären erlaubt sich frei zu bewegen.

Eck-Dreieck

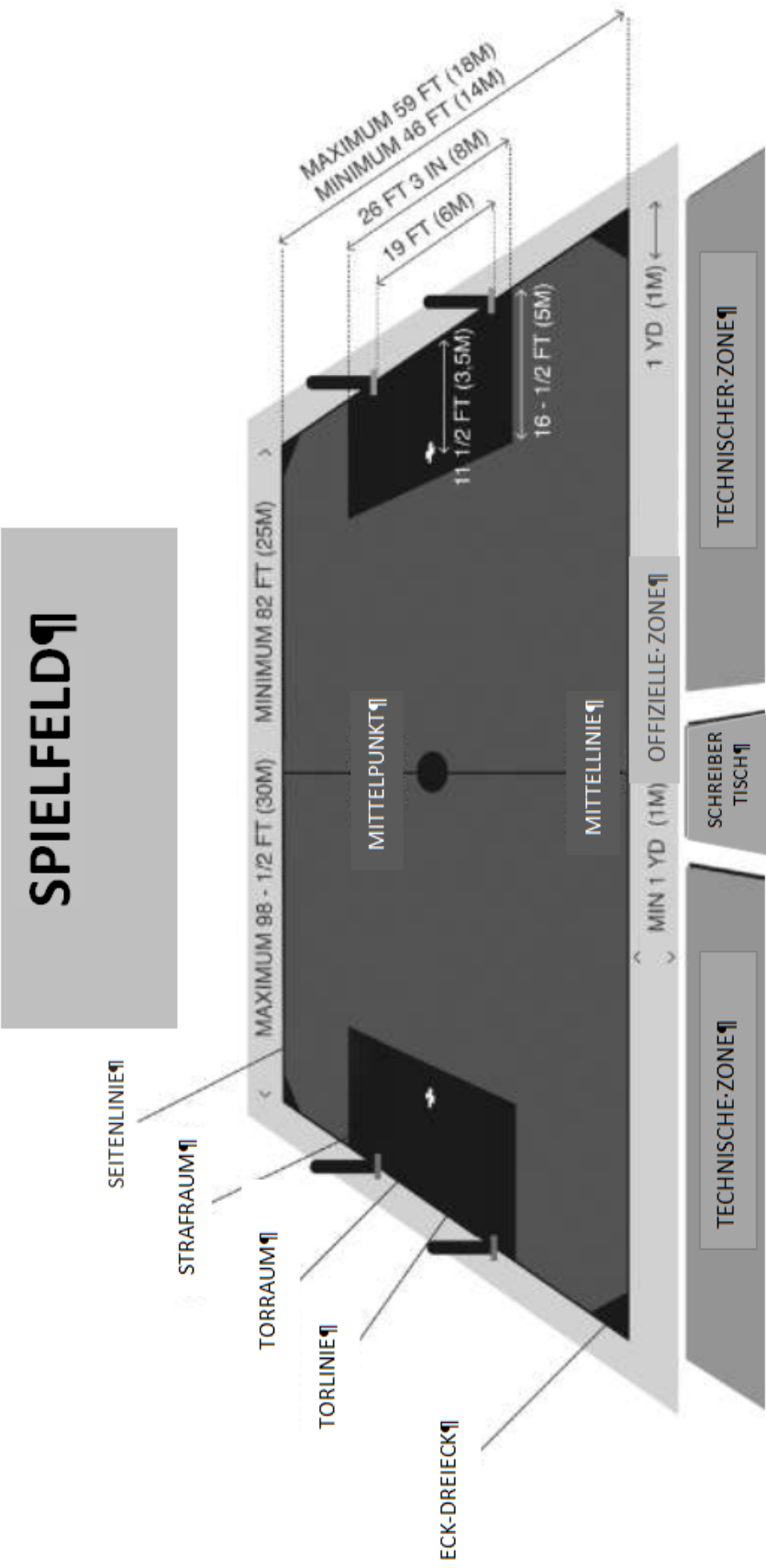
An jeder Ecke wird innerhalb des Spielfelds ein Viertelkreis mit einem Radius von 1 m gezeichnet.



Technische Zone

Die Seitenbegrenzung der technischen Zone reicht von der Torlinie bis zur Mittellinie oder 1 Meter vom Schreibtisch und breitet sich bis zum Rand des offiziellen Spielraums aus.

Zusätzliche Anforderungen und Verbote bezüglich der technischen Zone werden in den administrativen Anmerkungen beschrieben.



Regel 2 – Ball

Eigenschaften und Abmessungen

Der Ball ist

- kugelförmig,
- mit passendem Druck gefüllt, damit das Zurückspringen des Balls minimiert wird und es vermieden wird, dass die Elektrorollstühle über den Ball fahren.
- Genauere Informationen zum Ball finden Sie bei den technischen Spezifikationen FIPFA Balls.



Austausch eines beschädigten Balls

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

- wird die Partie unterbrochen
- wird die Partie mit einem Schiedsrichter-Ball an der Stelle fortgesetzt, an der der ursprüngliche Ball beschädigt wurde (Siehe Regel 8).

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

- wird die Partie dementsprechend fortgesetzt.

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

Regel 3 – Anzahl der Spieler

Spieler

Eine Partie wird von zwei Teams mit jeweils höchstens vier Spielern bestritten, von denen einer der Torwart ist. Eine Partie kann nur beginnen, wenn jedes Team mindestens 2 Spieler umfasst.

Spieler müssen mindestens 5 Jahre alt sein und ihren Elektrorollstuhl unter Kontrolle haben.

Der Schiedsrichter hat die Erlaubnis, einen Spieler auszuschließen, der nicht die volle Kontrolle verfügt, um am Spiel teilzunehmen.

Offizielle Wettbewerbe

Mannschaften sollten aus vier Spielern und bis zu vier Ersatzspielern bestehen. Jedoch können die Regeln des Wettbewerbs mehr Auswechslungen gestatten, sofern:

- die beteiligten Teams eine Einigung über die maximale Zahl erzielen,
- der Schiedsrichter vor Spielbeginn informiert wird.

Wird der Schiedsrichter vor Beginn des Spiels nicht informiert oder wurde keine Einigung erzielt, sind nur 4 Auswechslungen erlaubt.

Die Namen der Auswechselspieler müssen dem Schiedsrichter vor Spielbeginn bekannt gegeben werden. Auswechselspieler, deren Namen dem Schiedsrichter vor Beginn eines Spiels nicht bekannt gegeben wurden, dürfen in diesem Spiel nicht eingesetzt werden.

Auswechslvorgang

Bei Ersatz eines Spielers durch einen Auswechselspieler sind folgende Bedingungen zu beachten:

- Der nahste Assistent-Schiedsrichter muss vom beabsichtigten Spielerwechsel vor der Unterbrechung informiert werden
- Der Schiedsrichter-Assistent zeigt an, dass eine Auswechslung gewünscht wird.

- Ein Ersatzspieler kann nur von der technischen Zone und während der Unterbrechung des Matches den Spielraum betreten
- Die Auswechslung ist vollzogen, wenn der Auswechselspieler das Spielfeld betritt
- Alle Auswechselspieler sind dem Schiedsrichter und dessen Entscheidungsgewalt unterstellt
- Eine Mannschaft sollte den Tormann nicht für einen Strafstoß auswechseln, es sei denn er ist verletzt oder begeht einen Verstoß bei seiner Ausrüstung

Torwartwechsel

Jeder Feldspieler darf seinen Platz mit dem Torwart tauschen, vorausgesetzt,

- der Schiedsrichter wird vor der beabsichtigten Auswechslung informiert,
- der Tausch wird während einer Spielunterbrechung vorgenommen.

Vergehen/Sanktionen

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

- unterbricht der Schiedsrichter das Spiel (greift der Auswechselspieler oder der ausgewechselte Spieler nicht ins Spielgeschehen ein, erfolgt die Unterbrechung nicht umgehend),
- verwarnet der Schiedsrichter den fehlbaren Spieler wegen unsportlichen Betragens und weist ihn an, das Spielfeld zu verlassen,
- wird die Partie nach einer Spielunterbrechung durch den Schiedsrichter mit einem indirekten Freistoß für das gegnerische Team an der Stelle fortgesetzt, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand (siehe Regel 13 – Ort der Freistoßausführung).

Wenn ein Feldspieler seinen Platz ohne Erlaubnis des Schiedsrichters mit dem Torwart tauscht,

- lässt der Schiedsrichter die Partie weiterlaufen,

- verwarnt der Schiedsrichter die betreffenden Spieler, sobald der Ball nicht mehr im Spiel ist.

Bei jeder anderen Übertretung dieser Regel

- werden die betreffenden Spieler verwarnt,
- wird die Partie mit einem indirekten Freistoß durch einen Spieler des gegnerischen Teams an der Stelle fortgesetzt, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand (siehe Regel 13 – Ort der Freistoßausführung).

Fortsetzung des Spiels

Hat der Schiedsrichter das Spiel unterbrochen, um eine Verwarnung auszusprechen,

- wird die Partie mit einem indirekten Freistoß durch einen Spieler des gegnerischen Teams an der Stelle fortgesetzt, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand (siehe Regel 13 – Ort der Freistoßausführung)

Des Feldes verwiesene Spieler oder Auswechselspieler

Ein Spieler, der vor Spielbeginn des Feldes verwiesen wird, kann nur durch einen der gemeldeten Auswechselspieler ersetzt werden.

Ein gemeldeter Auswechselspieler, der vor oder nach Spielbeginn des Feldes verwiesen wird, darf nicht ersetzt werden.

Regel 4 – Ausrüstung der Spieler

Sicherheit

Ein Spieler darf keine Ausrüstungsgegenstände oder ähnliches tragen, das für ihn oder einen anderen Spieler eine Gefahr darstellen.

Grundausrüstung

Die zwingend vorgeschriebene Grundausrüstung eines Spielers besteht aus:

- Hemd oder Trikot
 - Alle Mitglieder einer Mannschaft werden Hemden mit der gleichen Farbe tragen welches sich klar von der gegnerischen Mannschaft unterscheidet
- Shorts oder Trainingshosen welche mit denen der restlichen Mannschaft zusammenpassen
- ein Elektrorollstuhl
- Beckensitzgurt
- Fußschutz/gitter
- eine klare und gut sichtbare Nummer



Elektrorollstuhl

- Der Elektrorollstuhl muss vier oder mehr Räder haben
- Drei oder Vierradscooter oder ähnliche Ausrüstung ist nicht erlaubt
- Die maximal erlaubte Geschwindigkeit für Elektrorollstühle während einer Partie ist 10 km/h
- Rucksäcke, Taschen etc. dürfen während eines Spiels nicht am Rollstuhl bleiben (notwendige Ausrüstung wie zum Beispiel Sauerstoff, Ernährung und Ventilatoren sind davon ausgenommen)

- Rollstühle dürfen keine scharfe Oberfläche haben und Gegenstände wie die notwendige Ausrüstung dürfen sich nicht mit der von anderen Rollstühlen verwickeln
- Brust/Schulter und Kopfstützen stellen notwendige Ausrüstung für die Athleten dar die sie brauchen
- Kein Teil des Rollstuhls darf den Ball einfangen oder festhalten
- Anbauten am Rollstuhl sollen verhindern, dass die Räder über den Ball fahren, ihn einfangen oder festhalten

Fußschutz/gitter

- muss aus bruchsischerem Material bestehen und sicher am Elektrorollstuhl angebracht sein
- Spielern muss es möglich sein den Ball zu sehen
- Der Fußschutz muss stabil und so abgewinkelt sein, dass der Ball nicht emporfliegt
 - Die gesamte Oberfläche muss flach oder nach außen gewölbt sein. Nach innen gewölbte Oberflächen sind nicht erlaubt. Kein Teil des Fußschutzes darf so konstruiert sein, dass sich der Ball verfangen könnte.
- Der Fußschutz darf keine scharfe Oberfläche oder Auswölbungen haben
- Der Fußschutz darf nicht breiter sein als die breiteste Stelle des Rahmens oder des Radstands des Elektrorollstuhls
- Der Fußschutz darf nicht schmaler sein als die vorderen Rollen (oder Befestigungen) des Elektrorollstuhls
- Sehen Sie sich die technischen Spezifikationen an, wenn Sie mehr Information benötigen

Torwart

Jeder Torwart unterscheidet sich in der Farbe der Sportkleidung von den anderen Spielern. Das Laibchen, ein Latz etc. können sich in der Farbe unterscheiden.

Vergehen/Sanktionen

Bei einer Übertretung dieser Regel:

- muss die Partie nicht unterbrochen werden
- wird der fehlbare Spieler vom Schiedsrichter aufgefordert, das Spielfeld zu verlassen, um seine Ausrüstung in Ordnung zu bringen
- muss der Spieler das Spielfeld verlassen, sobald der Ball nicht mehr im Spiel ist, sofern der Spieler bis dann seine Ausrüstung noch nicht in Ordnung gebracht hat
- 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

Wurde ein Spieler aufgrund eines Verstoßes gegen diese Regel angewiesen, das Spielfeld zu verlassen, und kehrt er ohne Erlaubnis des Schiedsrichters auf das Feld zurück, wird er verwahrt und bekommt die gelbe Karte.

Fortsetzung des Spiels

Hat der Schiedsrichter das Spiel unterbrochen, um eine Verwarnung auszusprechen:

- wird die Partie mit einem indirekten Freistoß durch einen Spieler des gegnerischen Teams an der Stelle fortgesetzt, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand (siehe Regel 8)

Regel 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.

Rechte und Pflichten

Der Schiedsrichter hat:

- in Verbindung mit der Sicherheit und dem Sportgeist den Spielregeln Geltung zu verschaffen
- die Partie in Zusammenarbeit mit den Schiedsrichter-Assistenten zu kontrollieren
- sicherzustellen, dass das Spielfeld auf dem gespielt wird den Anforderungen der Regel 1 entspricht
- sicherzustellen, dass die Bälle der Regel 2 entsprechen
- sicherzustellen, dass die Ausrüstung der Spieler der Regel 4 entspricht
- kontrolliert und überprüft die Teamaufstellung vor der Partie
- die Zeit zu stoppen und sich Aufzeichnungen über den Verlauf des Spiels zu machen
- die Partie bei einem Vergehen oder aus einem anderen Grund nach seinem Ermessen zu unterbrechen, vorübergehend auszusetzen oder ganz abbrechen
- die Partie bei jedem Eingriff von außen zu unterbrechen, vorübergehend auszusetzen oder ganz abbrechen
- die Partie zu unterbrechen, wenn er einen Spieler für ernsthaft verletzt hält
- die Partie zu unterbrechen, wenn ihm eine Situation gefährlich erscheint
- die Partie zu unterbrechen, wenn er einen Spieler Gefahr läuft umzukippen oder größere Bestandteile des Elektrorollstuhls auf das Spielfeld fallen
- die Partie weiterlaufen zu lassen, bis der Ball aus dem Spiel ist, wenn er überzeugt ist, dass ein Spieler nur leicht verletzt ist

- dafür zu sorgen, dass ein Spieler mit blutender Wunde das Spielfeld verlässt. Der Spieler darf erst nach einem Zeichen des Schiedsrichters zurückkehren, der sich davon überzeugt haben muss, dass die Blutung gestoppt wurde
- 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
- schwerer wiegende Vergehen zu bestrafen, wenn ein Spieler zur gleichen Zeit mehrere Vergehen beging
- disziplinarische Maßnahmen gegen Spieler zu ergreifen, die ein verwarnungs- oder feldverweiswürdiges Vergehen begangen haben. Dies muss nicht sofort geschehen, spätestens aber dann, wenn der Ball das nächste Mal aus dem Spiel ist
- Maßnahmen gegen Teamverantwortliche zu ergreifen, die sich nicht verantwortungsbewusst verhalten, wobei er sie vom Spielfeld und dessen unmittelbarer Umgebung entfernen lassen darf
- auf Hinweis eines Schiedsrichter-Assistenten über Ereignisse zu entscheiden, die er selbst nicht gesehen hat
- zu verhindern, dass Personen das Spielfeld betreten, die hierzu nicht berechtigt sind
- die Fortsetzung der Partie anzuzeigen, nachdem sie unterbrochen war
- 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.
- erlaubt es das Spiel weiterlaufen zu lassen bis der Ball aus dem Spiel ist, wenn die Ausrüstung eines Spielers kaputt ist und der Spieler nicht in Gefahr ist. Wenn das Spiel abgebrochen wird, wird der Schiedsrichter genügend Zeit zur Verfügung stellen um die Ausrüstung zu reparieren. Wenn die Dauer besonders lang ist, kann der Schiedsrichter einen Ersatzspieler verlangen.

Entscheidungen des Schiedsrichters

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

Der Schiedsrichter darf eine Entscheidung nur ändern, wenn er feststellt, dass sie falsch war, oder falls er es für nötig hält, auch auf einen Hinweis eines Schiedsrichter-Assistenten. Voraussetzung hierfür ist, dass er die Partie weder fortgesetzt noch abgepfiffen hat.

Erläuterung

Ein Schiedsrichter (oder, wo ebenfalls aufgeboten, ein Schiedsrichterassistent) kann nicht für folgendes haftbar gemacht werden:

- eine von einem Spieler, Offiziellen oder Zuschauer erlittene Verletzung
- einen Schaden an Eigentum
- irgendwelcher Art, einem von einer Person, einem Klub, einer Gesellschaft, einem Verband oder einer anderen Organisation erlittenen Verlust, der/die aufgrund eines im Einklang mit den Spielregeln oder dem normalen Vorgehen bei der Leitung und Kontrolle eines Spiels getroffenen Entscheids entstanden ist oder entstanden sein kann
- Dies kann die Entscheidung einschließen,
 - ob der Zustand des Spielfelds oder seiner Umgebung oder die Wetterbedingungen ein Spiel zulassen oder nicht
 - ein Spiel aus welchem Grund auch immer abubrechen
 - ob die auf dem Feld während des Spiels benutzten Ausrüstungsteile oder der Ball spieltauglich sind
 - die Partie wegen Störung durch Zuschauer oder irgendeines Problems auf den Zuschauerrängen zu unterbrechen oder nicht
 - die Partie zu unterbrechen oder nicht, um einen verletzten Spieler zur Behandlung vom Platz bringen zu lassen

- zu verlangen, dass ein verletzter Spieler zur Behandlung vom Platz gebracht wird,
- einem Spieler das Tragen bestimmter Kleidungs- und Ausrüstungsteile zu gestatten oder zu verbieten,
- (soweit es in seiner Zuständigkeit liegt) Personen (einschließlich der Team- und Stadionverantwortlichen, Sicherheitsverantwortlichen, Fotografen und der anderen Medienvertreter) den Aufenthalt in der Nähe des Spielfelds zu gestatten oder nicht,
- die er in Übereinstimmung mit den Fußballregeln oder seinen Pflichten trifft, die sich aus den Bestimmungen der FIPFA ergeben, die für ein Spiel gelten.

Regel 6 – Schiedsrichter-Assistenten

Pflichten

Es können Schiedsrichter-Assistenten bestimmt werden, die vorbehaltlich der Entscheidung des Schiedsrichters anzeigen:

- wenn der Ball vollständig das Spielfeld verlässt,
- welchem Team ein Eckstoß, Abstoß oder Einwurf zugesprochen wird,
- wenn eine Auswechslung gewünscht wird,
- wenn eine Mannschaft bestraft wird, weil die erlaubte Anzahl an Spielern im Strafraum überschritten wurde,
- wenn eine Mannschaft bestraft wird, weil ein anderer Spieler, abgesehen vom Tormann, die Torlinie zwischen den Torpfosten komplett überschreitet
- wenn es außerhalb des Blickfelds des Schiedsrichters zu einem Vergehen oder einem anderen Vorfall kommt,
- wenn bei einem Vergehen der Schiedsrichter-Assistent die Situation besser einsehen kann als der Schiedsrichter (u. U. auch bei Vergehen im Strafraum),
- ob sich der Torwart bei einem Strafstoß von der Torlinie wegbewegt, bevor der Ball getreten wird, und ob der Ball die Linie überquert.
- eventuell, wenn es gewünscht oder notwendig ist, bei einem Freistoß oder Neustart mit dem Ball zu helfen

Unterstützung

Die Schiedsrichter-Assistenten helfen dem Schiedsrichter ferner, die Partie in Übereinstimmung mit den Regeln zu leiten. Bei ungehöriger Einmischung oder nicht einwandfreiem Betragen enthebt der Schiedsrichter den Schiedsrichter-Assistenten seines Amtes und erstattet den zuständigen Instanzen Bericht.

Regel 7 – Dauer des Spiels

Spielabschnitte

Das Spiel besteht aus zwei Hälften von je 20 Minuten, sofern zwischen den beiden Teams und den Schiedsrichtern nichts anderes vereinbart wurde. Jede Vereinbarung, die Länge der Spielabschnitte zu ändern (z. B. die Halbzeiten auf 15 Minuten zu verkürzen), muss vor dem Spiel getroffen werden und mit den Wettbewerbsbestimmungen in Einklang stehen.

Halbzeitpause

Den Spielern steht eine Halbzeitpause zu. Diese dauert höchstens 10 Minuten.

Die Dauer der Halbzeitpause wird in den Wettbewerbsbestimmungen festgelegt. Die Dauer der Halbzeitpause kann nur mit Erlaubnis des Schiedsrichters geändert werden.

Nachspielzeit

In jeder Spielhälfte wird die Zeit nachgespielt, die verloren geht für:

- Unterbrechungen um die Sicherheit der Spieler zu garantieren, wenn ein Spieler Gefahr läuft umzukippen oder wenn größere Teile des Elektrorollstuhls auf das Spielfeld fallen
- das Entfernen eines nicht operierbaren Elektrorollstuhls vom Spielfeld um ihn zu reparieren
 - wenn die Ausrüstung eines Spielers während des Spiels kaputt geht, kann der Schiedsrichter das Spiel weiterlaufen lassen, wenn die Sicherheit des Spielers nicht gefährdet ist
 - bei der nächsten Unterbrechung oder wenn die Ausrüstung eines Spielers während einer Unterbrechung kaputt geht. Wenn die Reparatur übermäßig viel Zeit kostet, wird der Schiedsrichter eine verpflichtete Auswechslung vornehmen
 - Verletzungen von Spielern,
- Transport verletzter Spieler vom Spielfeld,
- Zeitschinden oder

- jeden anderen Grund.

Die nachzuspielende Zeit liegt im Ermessen des Schiedsrichters.

Strafstoß

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

Abgebrochenes Spiel

Ein abgebrochenes Spiel wird wiederholt, sofern die Wettbewerbsbestimmungen nichts anderes festlegen.

Regel 8 – Beginn und Weiterführung des Spiels

Ausführung

Zu Beginn des Spieles wird eine Münze geworfen. 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 den Münzwurf gewonnen hat, 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.

Anstoß

Mit dem Anstoß wird die Partie begonnen oder fortgesetzt:

- am Beginn eines Spiels
- nachdem ein Tor erzielt wurde
- zu Beginn der zweiten Halbzeit,
- zu Beginn jeder Hälfte einer Verlängerung, wenn diese notwendig ist.

Aus einem Anstoß kann direkt ein Tor erzielt werden.

Vorgang

- Alle Spieler befinden sich in ihrer eigenen Spielfeldhälfte
- Die Gegenspieler des anstoßenden Teams müssen mindestens 5 m vom Ball entfernt sein, solange der Ball nicht im Spiel ist
- Der Ball liegt auf dem Anstoßpunkt
- 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 berührt, 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

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

Schiedsrichterball

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

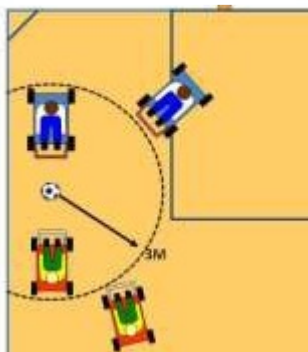
Ausführung

Der Schiedsrichter lässt den Ball an der Stelle fallen, an der sich dieser zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand.

Ein Spieler je Mannschaft nähert sich dem Ball auf einem Meter, beide Spieler stehen sich parallel gegenüber bis der Ball berührt wird.

Alle anderen Spieler müssen mindestens 3m vom Ball entfernt sein, bis der Ball im Spiel ist.

Das Spiel wird wieder begonnen, wenn der Schiedsrichter ein Signal gibt.



Vergehen/Sanktionen

Der Schiedsrichter-Ball wird wiederholt:

- wenn der Ball von einem Spieler berührt wurde bevor der Schiedsrichter das Signal gegeben hat
- wenn der Ball rollt bevor der Schiedsrichter das Signal gegeben hat
- wenn ein Spieler der nicht am Schiedsrichterball beteiligt ist sich auf weniger als 3 m den Ball nähert bevor der Schiedsrichter das Signal gegeben hat

Spezielle Umstände

Ein Freistoß der dem verteidigenden Team innerhalb des eigenen Strafraums gegeben wird kann von jedem Punkt des Strafraums ausgeführt werden.

Ein indirekter Freistoß der dem attackierendem Team im gegnerischem Strafraum gegeben wird, wird von der Strafraumlinie ausgeführt die sich parallel zur Torlinie befindet ausgeführt, von dem Punkt der sich am nächsten zu dem Punkt befindet, wo das Vergehen stattgefunden hat.

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

Regel Nr. 9 – 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 Tor- oder Seitenlinien vollständig überschreitet,
- er im aktiven Spiel von zwei oder mehr Gegnern mehr als 3 Sekunden unbeweglich gehalten wird.
- die Partie vom Schiedsrichter unterbrochen wird
- er sich 50,8 cm über den Boden erhebt.

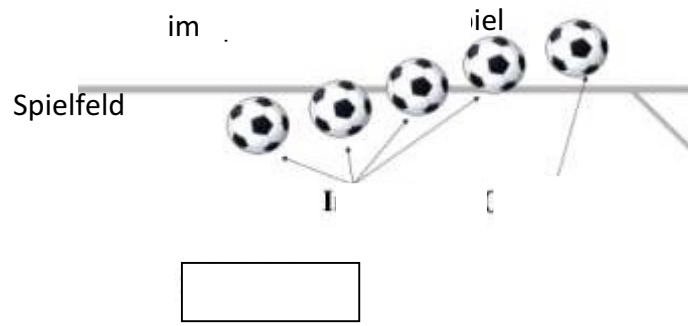


Ball im Spiel

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

- vom Pfosten ins Spielfeld zurückspringt,
- vom Schiedsrichter oder einem Schiedsrichter-Assistenten, der sich auf dem Spielfeld befindet, abprallt.

Der Ball darf nur vom Elektrorollstuhl des Spielers gespielt werden, er darf nicht durch den Kontakt mit dem Körper des Spielers bewegt werden (zum Beispiel Hand, Fuß oder Kopf).



Regel 10 - Wie ein Tor erzielt wird

Erzielen eines Tores

Ein Tor ist gültig erzielt, wenn der Ball die Torlinie zwischen den Torpfosten vollständig überquert, sofern das Team, das den Treffer erzielt hat, zuvor nicht gegen die Spielregeln verstoßen hat.

Wenn kein Torpfosten vorhanden ist, wird ein Tor erzielt wenn sich der Großteil des Balls innerhalb der Tormarkierung befindet und die Torlinie ganz überquert.

Tor

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.

kein Tor

Wettbewerbsbestimmungen

Für unentschieden ausgegangene Spiele können die Wettbewerbsbestimmungen durch eine Verlängerung oder Elfmeterschießen zur Ermittlung eines Siegers festgelegt werden.



Regel 11 – Feldposition

Allgemein

Es gibt zwei mögliche Verstöße abhängig von der relativen Positionierung der Spieler und des Balls. Jedoch müssen einige Kriterien erfüllt werden bevor die Position ein Verstoß wird.

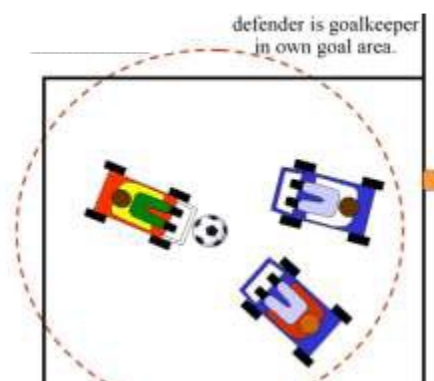
2-zu-1 Verstoßposition

- Zwei Teamspieler und ein Gegenspieler befinden sich im Abstand von 3 m neben dem Ball, während der Ball im Spiel ist
- Beide Teamspieler und der Gegenspieler sind aktiv am Spiel beteiligt

Aktives Spiel wird definiert:

- Eingreifen in das Spiel oder
- Eingreifen eines Gegners oder
- Vorteil erhalten weil man in dieser Position ist

Es ist kein 2-zu-1 Verstoß wenn einer der zwei Teamspieler der Torwart im eigenen Torbereich ist



- Es ist kein 2 zu 1 Verstoß wenn sich kein Gegner innerhalb eines 3 m Durchmessers vom Ball befindet.

Verstoß

- Beide zuvor erwähnten Situationen werden nur dann bestraft, wenn es die Ansicht des Schiedsrichters ist, nicht nur ein Teamkollege aktiv im Spiel beteiligt ist.

Torbereich

Mindestens drei Teamkollegen befinden sich in ihrem Torbereich wenn der Ball im Spiel ist.

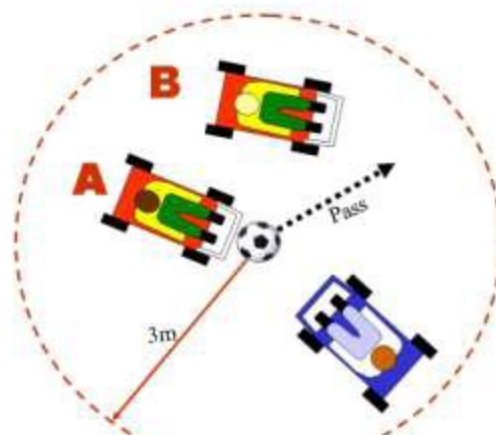
Vergehen/Sanktionen

Wenn gegen diese Regel verstoßen wird, bekommt das gegnerische Team vom Schiedsrichter einen indirekten Freistoß zugesprochen. Der indirekte Freistoß wird an der Stelle ausgeführt, an der sich das Vergehen ereignete (siehe Regel 13 – Ort der Freistoßausführung).

Wenn eine Torchance vereitelt wird muss Regel 12 gefolgt werden.

Aktiv ins Spiel eingreifen wird wie folgt definiert:

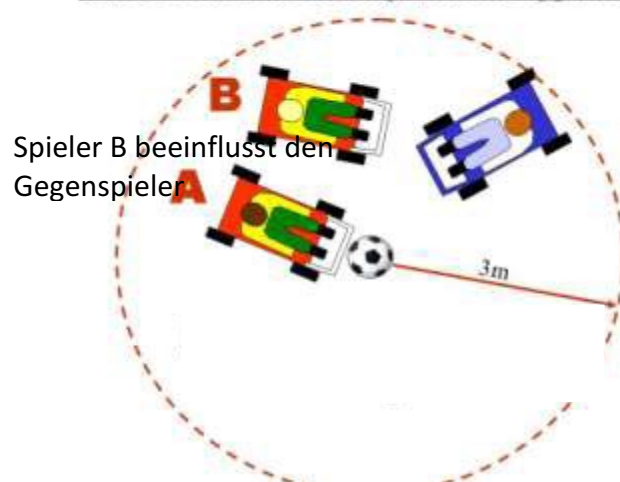
- „Ins Spiel eingreifen“ heißt, dass der Spieler den Ball berührt oder spielt, der zuletzt von einem Mitspieler berührt oder gespielt wurde.



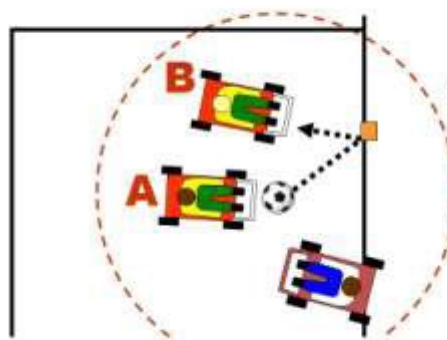
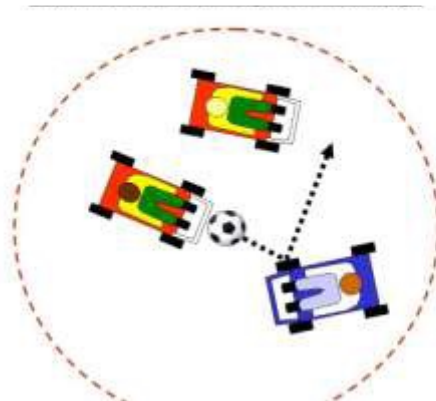
- „Einen Gegner beeinflussen“ heißt, dass der Spieler einen Gegenspieler daran hindert, den Ball zu spielen oder spielen zu können, indem er eindeutig die Bewegung des Gegners behindert oder eine Gestik macht, die nach Ansicht des Schiedsrichters, den Gegner täuscht oder ablenkt.

2-zu-1 Regel: Einen Vorteil ziehen

Spieler A verhindert
dass der Gegner den
Ball spielen kann



- Aus seiner Position einen Vorteil ziehen“ heißt, dass ein Spieler in einer 2 zu 1 Position den Ball spielt, der von einem Pfosten oder von einem gegnerischen Spieler zu ihm zurückprallt oder abgelenkt wird.



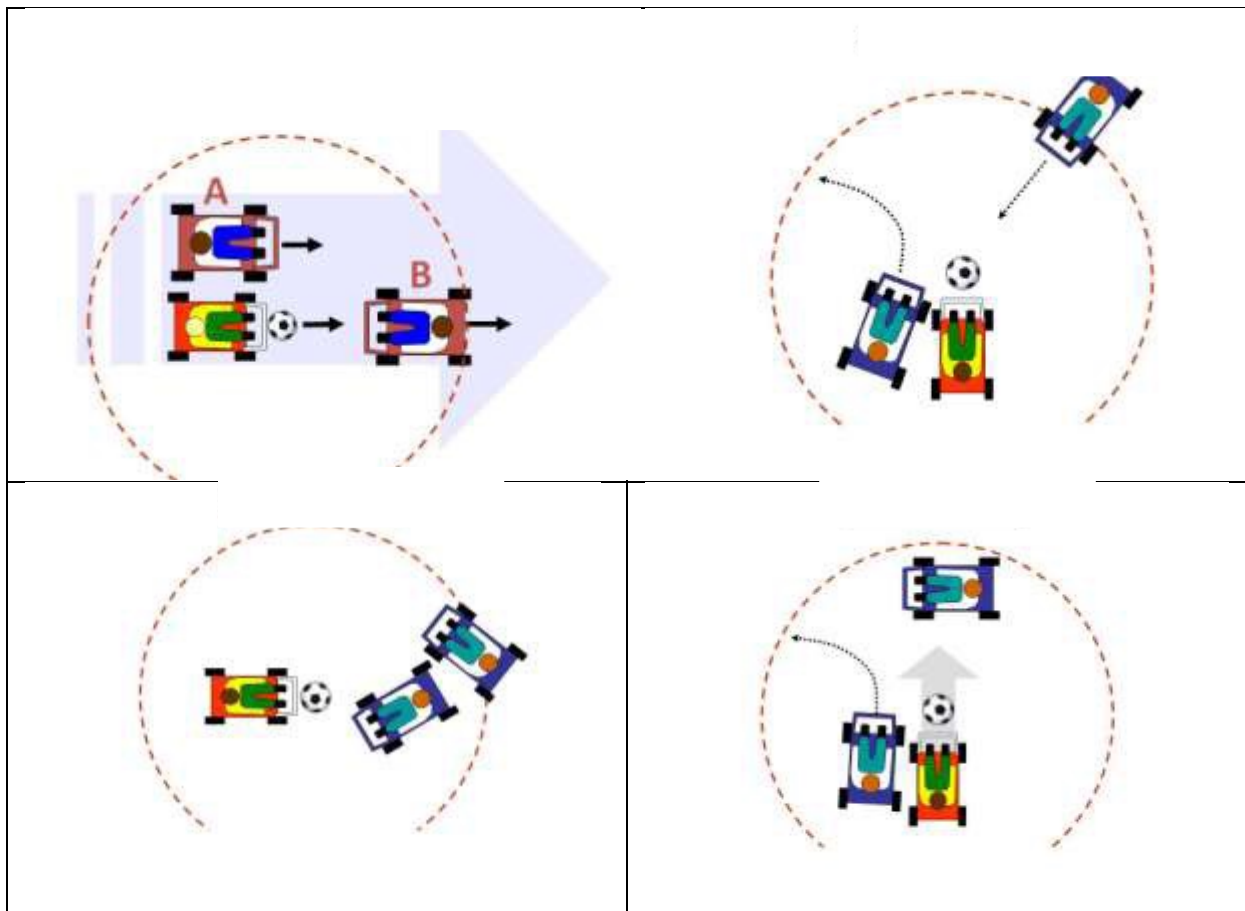
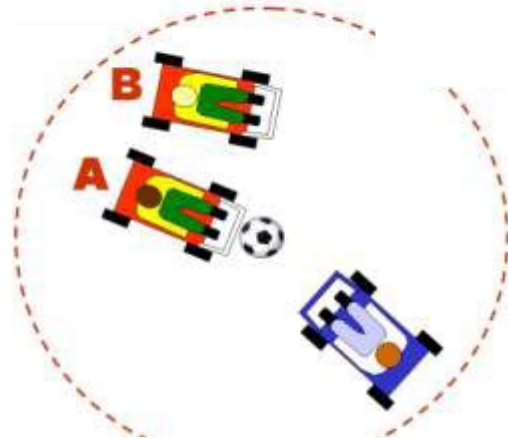
2-zu-1 Regel
2-zu-1 Regel

noch kein Verstoß

Kein Verstoß solange
Spieler B nicht aktiv
im Spiel beteiligt ist.

Es ist kein Verstoß, wenn sich zwei Teamkollegen und ein Gegenspieler innerhalb des 3 m Durchmesser befinden, solange der zweite Teamspieler nicht aktiv im Spiel beteiligt ist.

2-zu-1 Verstoß



Regel 12 – Fouls und unsportliches Betragen

Fouls und unsportliches Betragen werden wie folgt bestraft:

Direkter Freistoß

Ein direkter Freistoß wird dem verteidigenden Team zugesprochen, wenn der Spieler einen Gegner auf eine Weise rammt oder versucht zu rammen, die ein Schiedsrichter als fahrlässig, rücksichtslos und brutal erachtet:

Ein direkter Freistoß wird dem verteidigenden Team zugesprochen, wenn ein Spieler einen der folgenden Verstöße begeht:

- einen Gegner mit seinem Elektrorollstuhl festhält
- den Ball absichtlich mit der Hand spielt
- seine Arme verwendet um einen Gegner zu stoßen, zu halten und zu schlagen oder versucht das zu machen
- einen Gegner anspuckt
- eine Torchance vereitelt

Ein direkter Freistoß wird an der Stelle verhängt, wo sich das Vergehen ereignete.

Strafstoß

Begeht ein Spieler eines der genannten 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.

Indirekter Freistoß

Ein indirekter Freistoß wird dem gegnerischen Team zugesprochen wenn ein anderer Spieler als der Torwart:

- während des Spiels die eigene Torlinie zwischen den Torpfosten vollständig überschreitet

Ein indirekter Freistoß wird dem gegnerischen Team zugesprochen wenn ein dritter Spieler den eigenen Strafbereich betritt, während der Ball im Spiel ist.

Außerdem verursacht ein Spieler einen indirekten Freistoß für das gegnerische Team, wenn er nach Ansicht des Schiedsrichters

- gefährlich spielt,
- den Lauf des Gegners behindert,
- absichtlich einen Torpfosten anstoßt oder bewegt
- ein anderes Vergehen begeht, das nicht bereits in Regel 12 erwähnt wird und für das die Partie unterbrochen wird, damit der fehlbare Spieler verwarnet oder des Feldes verwiesen werden kann.

Der indirekte Freistoß wird an der Stelle ausgeführt, an der sich das Vergehen ereignete (siehe Regel 13 – Ort der Freistoßausführung).

Disziplinarmaßnahmen

Rote oder gelbe Karten können nur einem Spieler oder Auswechselspieler gezeigt werden.

Disziplinarstrafen darf der Schiedsrichter vom Betreten des Spielfelds bis zum Verlassen des Feldes nach dem Schlusspfiff aussprechen.

Verwarnungswürdige Vergehen

Ein Spieler wird verwarnet und bekommt die gelbe Karte, wenn er eines der folgenden sieben Vergehen begeht:

1. unsportliches Betragen,
2. Protestieren/Reklamieren durch Worte oder Handlungen,
3. wiederholtes Verstoßen gegen die Spielregeln,
4. Verzögerung der Wiederaufnahme des Spiels,
5. Ignorieren des vorgeschriebenen Abstands bei Eckstoß, Freistoß, Abstoß, Schiedsrichterball oder Einwurf,
6. (Wieder-)Betreten des Spielfelds ohne Erlaubnis des Schiedsrichters,
7. absichtliches Verlassen des Spielfelds ohne Erlaubnis des Schiedsrichters.

Feldverweismwürdige Vergehen

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

1. grobes Foulspiel
2. Tätlichkeit
3. Anspucken eines Gegners oder einer anderen Person,
4. Verhindern eines Tors oder Vereiteln einer offensichtlichen Torchance des Gegners durch absichtliches Handspiel
5. Vereiteln einer offensichtlichen Torchance für einen auf sein Tor zulaufenden Gegenspieler durch ein Vergehen, das mit Freistoß oder Strafstoß zu ahnden ist,
6. Verhindern eines Tors des Gegners indem der Spieler vollständig die Torlinie überschreitet (gilt nicht für den Torwart im eigenen Strafraum),
7. anstößige, beleidigende oder schmähende Äußerungen und/oder Gebärden,
8. zweite Verwarnung im selben Spiel.

Ein Spieler, Auswechselspieler oder ausgewechselter Spieler, der des Feldes verwiesen wird, muss die Umgebung des Spielfelds und die technische Zone verlassen.

Die Grundbestandteile der Regel 12 werden wie folgt definiert:

Angriffe (Zweikämpfe und fair charges) sind gestattet solange nur Fußgitter gegen Fußgitter betroffen sind. Der Kontakt oder das Rammen eines jeden anderen Teils des Rollstuhls ist nicht erlaubt.

Wenn ein Spieler absichtlich in einen Gegner fährt, mit oder ohne Ball, mit hoher Geschwindigkeit oder übermäßiger Kraft wird es als Rammen bezeichnet.

Der Gegner kann sich bewegen oder still stehen.

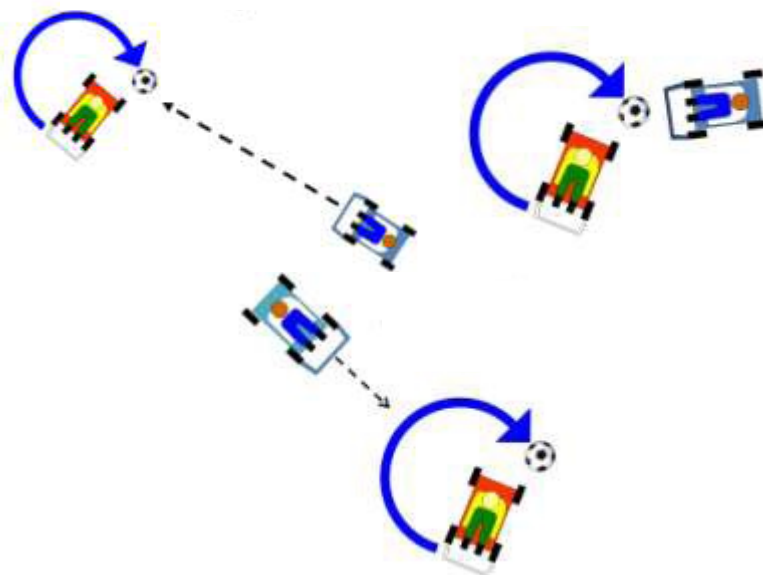
Als Festhalten wird bezeichnet wenn ein Spieler absichtlich das Fortbewegen eines gegnerischen Elektrorollstuhls behindert. Clipping ist eine Variante des Festhaltens.

Drehschuß

Der Gegner erzeugt eine gefährliche

Als Clipping wird bezeichnet wenn ein Spieler absichtlich gegen die Seite oder hinten gegen den gegnerischen Elektrorollstuhl fährt um den Lauf des Gegners zu behindern.

Durch Drehschüsse ist es möglich den Ball weiter und fester zu schießen als wenn man den Ball direkt gerade aus schießt. Drehschüsse sind aufregend und atemberaubend was Erollifußball auch für Zuschauer zu einem interessanten Sport macht. Trotzdem kann der Drehschuss während des Spiels zu einer gefährlichen Situation werden, da der Spieler den Ball nicht sieht und nicht erkennen kann ob sich irgendetwas in der Umgebung des Balls befindet.



Regel 13 – Freistöße

Freistoßarten

Es gibt direkte und indirekte Freistöße.

Bei der Ausführung eines Freistoßes muss der Ball ruhig am Boden liegen. Der Spieler, der den Freistoß ausführt, darf den Ball erst wieder spielen, nachdem ein anderer Spieler diesen berührt hat.

Direkter Freistoß

- 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.

Indirekter Freistoß

Zeichen des Schiedsrichters

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

Der Ball geht ins Tor

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

- Geht ein indirekter Freistoß direkt ins gegnerische Tor, wird auf Abstoß entschieden.
- Geht ein indirekter Freistoß direkt ins eigene Tor, wird dem gegnerischen Team ein Eckstoß zugesprochen.

Ort der Freistoßausführung

Freistoß innerhalb des Strafraums

Direkter oder indirekter Freistoß für das verteidigende Team:

- Alle Gegenspieler halten einen Abstand von mindestens 5 m zum Ball (außer der Torwart ist zwischen der Torpfosten und hinter der eigenen Torlinie).

- Alle Gegenspieler befinden sich außerhalb des Strafraums, bis der Ball im Spiel ist.
- Der Ball ist im Spiel, wenn er direkt aus dem Strafraum hinaus gespielt wird.
- Ein Freistoß innerhalb des Torraums darf von jedem Punkt dieses Raums aus ausgeführt werden.

Indirekter Freistoß für das angreifende Team:

- Alle Gegenspieler halten einen Abstand von mindestens 5 m zum Ball, bis der Ball im Spiel ist (außer die Torwarte stehen auf ihrer eigenen Torlinie zwischen den Pfosten)
- Der Ball ist im Spiel, wenn er berührt wurde und sich bewegt.
- Ein indirekter Freistoß innerhalb des gegnerischen Torraums wird auf der parallel zur Torlinie verlaufenden Torraumlinie von dem Punkt ausgeführt, der dem Ort des Vergehens am nächsten ist.

Freistöße außerhalb des Strafraums

- Alle Gegenspieler halten einen Abstand von mindestens 5 m zum Ball, bis der Ball im Spiel ist.
- Der Ball ist im Spiel, wenn er berührt wurde und sich bewegt.
- Der Freistoß wird am Ort des Vergehens ausgeführt.

Position der Verteidiger

- Die Verteidiger dürfen prioritär ihre Position in eigenen Strafraum vor dem Schuss wählen.

Vergehen/Sanktionen

Wenn bei der Ausführung eines Freistoßes ein Gegenspieler den Mindestabstand zum Ball nicht einhält,

- wird der Freistoß wiederholt.

Wenn der Ball im Spiel ist und vom ausführenden Spieler erneut berührt wird (außer mit der Hand), bevor ihn ein anderer Spieler berührt hat:

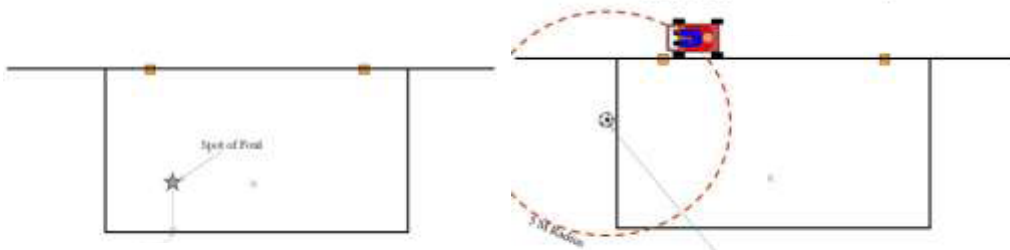
- wird ein indirekter Freistoß für das gegnerische Team an der Stelle verhängt, an der sich das Vergehen ereignete

Ort des Freistoßes

Wird ein Freistoß für das verteidigende Team im eigenen Strafraum nicht direkt aus dem Strafraum hinaus gespielt,

Ort des Freistoßes.

- wird der Freistoß wiederholt.



Regel 14 – Strafstöße

Allgemein

Begeht ein Spieler bei laufendem Spiel ein Vergehen, das mit direktem Freistoß zu bestrafen ist, innerhalb des eigenen Strafraums, 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 oder am Ende der erforderlichen Verlängerung abgelaufen ist.

Position des Balls und der Spieler

Der Ball:

- wird auf die Strafstoßmarke gelegt.

Der ausführende Spieler

- wird klar bezeichnet.

Der verteidigende Torwart

- der zum dem Zeitpunkt Torwart war als der Strafstoß gegeben wurde, muss den Strafstoß auch verteidigen (es ist kein Ersatz erlaubt)
- bleibt mit Blick zum Schützen auf seiner Torlinie zwischen den Pfosten stehen, mit dem Rollstuhl vollständig hinter der Torlinie, bis der Ball getreten wurde.

Alle übrigen Spieler befinden sich

- innerhalb des Spielfelds,
- außerhalb des Strafraums,
- hinter der Strafstoßmarke,
- mindestens 5 m von der Strafstoßmarke entfernt.

Der Schiedsrichter

- gibt der Schiedsrichter das Zeichen zur Ausführung des Strafstoßes nachdem sich die Spieler regelkonform aufgestellt haben

- entscheidet, wann der Strafstoß als ausgeführt gilt.

Ausführung

- Nachdem sich die Spieler regelkonform aufgestellt haben, gibt der Schiedsrichter das Zeichen zur Ausführung des Strafstoßes.
- Der ausführende Spieler muss den Ball anstoßen.
- Er darf den Ball erst wieder spielen, nachdem dieser von einem anderen Spieler berührt wurde.
- Der Ball ist im Spiel, wenn er berührt wurde und sich 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 überschritten hat

- einen oder beide Pfosten und/oder den Torwart berührt.

Vergehen/Sanktionen

Wenn der Schiedsrichter das Zeichen zur Ausführung des Strafstoßes gegeben hat, der Ball aber noch nicht im Spiel ist, gelten folgende Bestimmungen:

Der Schütze des Strafstoßes oder ein Teamkollege des Spielers der den Strafstoß ausführt, verstößt gegen die Spielregeln:

- Der Schiedsrichter lässt den Strafstoß ausführen.
- Geht der Ball ins Tor, wird der Strafstoß wiederholt.
- Geht der Ball nicht ins Tor, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und setzt es mit einem indirekten Freistoß zugunsten des verteidigenden Teams an der Stelle fort, an der sich das Vergehen ereignete.

Der Torwart oder ein Teamkollege des Torwarts verstößt gegen die Spielregeln:

- Der Schiedsrichter lässt den Strafstoß ausführen.
- Geht der Ball ins Tor, zählt der Treffer.
- Geht der Ball nicht ins Tor, wird der Strafstoß wiederholt.

Spieler beider Teams verstoßen gegen Spielregeln:

- Der Strafstoß wird wiederholt.

Wenn nach der Ausführung des Strafstoßes

der Schütze den Ball erneut (außer mit der Hand) 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

der Schütze den Ball absichtlich mit der Hand spielt, bevor dieser von einem anderen Spieler berührt wurde,

- wird ein direkter Freistoß für das gegnerische Team an der Stelle verhängt, an der sich das Vergehen ereignete

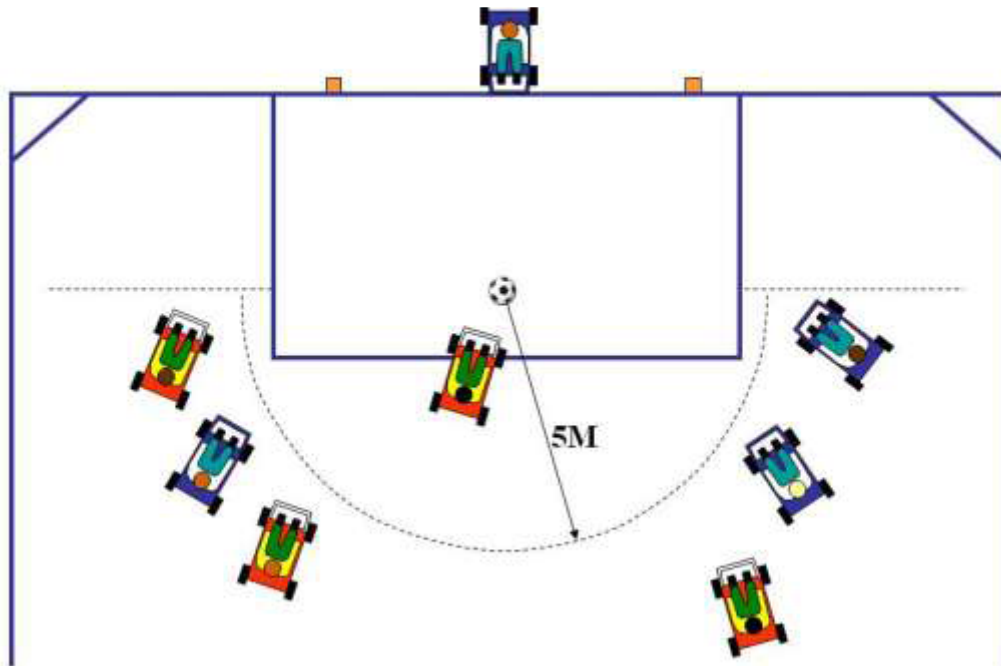
Der Ball von einem Objekt von außen berührt wurde als er sich fortbewegt hat:

- wird der Strafstoß wiederholt

Wenn der Ball, nachdem er von Torwart oder den Torpfosten ins Feld zurückgesprungen ist, durch ein Objekt von außen abgelenkt wird:

- wird die Partie vom Schiedsrichter unterbrochen.
- wird die Partie mit einem Schiedsrichter-Ball an der Stelle fortgesetzt, an der der Ball abgelenkt wurde. Wurde der Ball innerhalb des Torraums abgelenkt, erfolgt der Schiedsrichter-Ball auf der Torraumlinie parallel zur Torlinie so nahe wie möglich bei der Stelle, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand.

POSITIONIERUNG BEI EINEM STRAFSTOSS



Regel 15 – Einwurf

Allgemein

Der Einwurf ist eine Methode der Spielfortsetzung.

Ein Tor kann direkt aus einem Einwurf erzielt werden.

Auf Einwurf wird entschieden:

- wenn der Ball die Seitenlinie am Boden oder in der Luft vollständig überquert
- für die Gegner des Spielers der zuletzt den Ball berührt hat

Ausführung

- der Einwurf wird an der Stelle ausgeführt, an der der Ball die Seitenlinie überschritten hat
- Alle Gegenspieler müssen einen Mindestabstand von 5m zum einwerfenden Spieler einhalten bis der Ball im Spiel ist
- Der Ball ist im Spiel wenn er angestoßen wurde und sich bewegt
- Der einwerfende Spieler darf den Ball nicht ein zweites Mal spielen, bevor ihn ein anderer Spieler berührt hat
- Verteidiger haben ein Vorzugsrecht bei der Wahl ihrer Position in ihrem eigenen Tor vor dem Einwurf

Vergehen/Sanktionen

- Wird bei einem Einwurf gegen die Regeln verstoßen, bekommt die gegnerische Mannschaft einen Einwurf zugesprochen

Regel 16 – Abstoß

Allgemein

Der Abstoß ist eine Methode der Spielfortsetzung.

Ein Tor kann direkt aus einem Abstoß erzielt werden, aber nur gegen das gegnerische Team.

Auf Abstoß wird entschieden wenn:

- der Ball die Torlinie am Boden oder in der Luft vollständig überquert und zuletzt von einem Spieler der angreifenden Mannschaft berührt wurde und kein Tor in Übereinstimmung mit der Regel 10 erzielt wurde.

Ausführung

- Der Ball wird von einem beliebigen Punkt des Torraums von einem Spieler der verteidigenden Mannschaft ausgeführt
- Die Gegner müssen 5m entfernt bleiben bis der Ball im Spiel ist
- Der ausführende Spieler darf den Ball nicht ein zweites Mal spielen, bevor ihn nicht ein anderer Spieler berührt hat
- Der Ball ist erst im Spiel, wenn er auf direktem Wege den Strafraum verlassen hat

Vergehen/Sanktionen

Wenn der Ball beim Abstoß nicht direkt aus dem Strafraum gespielt wird:

- wird der Vorgang wiederholt.

Spielt der ausführende Spieler den Ball ein zweites Mal nachdem dieser den Strafraum verlassen hat, ohne dass dieser von einem anderen Spieler berührt wurde:

- wird dem gegnerischen Team ein indirekter Freistoß an der Stelle zugesprochen, an der die zweite Ballberührung erfolgte (siehe Regel 13 – Ort der Freistoßausführung).

bei jedem anderem Vergehen an den Regeln

- wird der Schuss wiederholt

Regel 17 – Eckstoß

Allgemein

Ein Eckstoß ist eine Methode um ein Spiel fortzusetzen.

Ein Tor kann direkt aus einem Eckstoß erzielt werden

Auf Eckstoß wird entschieden wenn:

- der Ball die Torlinie am Boden oder in der Luft vollständig überquert und zuletzt von einem Spieler der verteidigenden Mannschaft berührt wurde und kein Tor in Übereinstimmung mit der Regel 10 erzielt wurde.

Ausführung

- Der Ball wird innerhalb des Eck-Dreiecks platziert, möglichst nahe an dem Punkt wo der Ball die Torlinie überquert hat
- alle Gegenspieler müssen einen Mindestabstand von 5 m zum Viertelkreis einhalten, bis der Ball gespielt ist, (sofern der Torwart nicht hinter der Torlinie zwischen den Torpfosten ist)
- der Ball wird von einem Spieler der angreifenden Mannschaft gestoßen
- der Ball ist im Spiel, wenn er berührt wurde und sich bewegt
- der Spieler der der Eckstoß ausgeführt hat, darf den Ball nicht mehr berühren bevor er von einem anderen Spieler berührt wurde
- Verteidiger haben Vorrang bei der Wahl ihrer Position im eigenen Torbereich vor Ausführung des Schusses

Vergehen/Sanktionen

Spielt der ausführende Spieler den Ball ein zweites Mal, ohne dass dieser von einem anderen Spieler berührt wurde:

- wird dem gegnerischen Team ein indirekter Freistoß an der Stelle zugesprochen, an der die zweite Ballberührung erfolgte (siehe Regel 13 – Ort der Freistoßausführung).

bei jedem anderem Vergehen an den Regeln

- wird der Schuss wiederholt

Regel 18 – Klassifizierung

18.1 DIE ROLLE DER KLASSIFIZIERUNG

Das FIPFA Klassifizierungssystem beabsichtigt alle teilnehmenden Athleten in Sportklassen entsprechend ihrer Behinderung und deren Auswirkung auf die Leistung im Elektrorollstuhlfußball einzuteilen. Die Klassifizierung stellt den Rahmen für den Wettbewerb dar und sichert dass die Strategien, Fähigkeiten und Talente der Athleten und Teams einen erfolgreichen Wettbewerb bedingen.

Dieses System hat einen zweifachen Zweck:

- Die Eignung für den Wettbewerb zu definieren
- Athleten für den Wettbewerb zu gruppieren

18.2 EIGNUNGSKRITERIEN

Elektrorollstuhlfußball wird nur von Menschen mit einer diagnostizierten, starken, physischen Beeinträchtigung gespielt, die sie nachweislich dauerhaft in ihrer Aktivität einschränkt. Als Folge dieser Beeinträchtigung benötigen die Athleten eine elektrische angetriebene Mobilitätshilfe um einen Sport ausüben zu können.

**Manche veränderliche und unbeständige Beeinträchtigungen setzen eine neuerliche Klassifizierung bei jedem Wettbewerb voraus(zum Beispiel Multiple Sklerose)*

- Die FIPFA Eignungskriterien hinterfragen nicht das Vorhandensein einer echten Beeinträchtigung, sondern beziehen sich auf die Eignung der Athleten für ein wettbewerbsfähiges Spiel im Elektrorollstuhlfußball.
- Das Fitnessniveau, Alter, die Wahrnehmung, das Geschlecht und die Fähigkeiten werden nicht in die Klassifizierung einbezogen. Bei der Einstufung wird vor allem auf die Leistung der Athleten im Elektrorollstuhlfußball und ihrer Fähigkeit den Sport gefahrlos ausüben zu können geachtet.
- Wenn ein Athlet die Kriterien der Eignung für Elektrorollstuhlfußball nicht erfüllt, wird der Athlet für den Wettbewerb als untauglich erklärt.

18.3 SPORTKLASSE UND SPORTKLASSENSTATUS

Jeder für den Wettbewerb geeigneter Athlet muss einer Sportklasse und einem Sport Klassen Status laut den FIPFA Regeln zugeordnet sein, ansonsten wird der Athlet vom

Wettbewerb ausgeschlossen. Um den Einfluss der Behinderung auf die athletische Leistung zu minimieren, werden alle teilnehmenden Athleten in Sportklassen gemäß des Umfangs der Beeinträchtigung der athletischen Leistung durch ihre Behinderung eingeteilt.

Wenn die Athleten als minimal geeignet eingeschätzt wurden, werden sie einer der zwei Sportklassen zugeordnet.

- **PF1:** Bezeichnet einen Spieler, der signifikant hohe körperliche Schwierigkeiten aufweist, welche die Gesamtleistung beeinträchtigen.
- **PF2:** Bezeichnet einen Spieler, der moderate oder leichte körperliche Schwierigkeiten aufweist, welche die Gesamtleistung beeinflussen, der jedoch noch immer die minimalen Anforderungskriterien erfüllt.

Jedes Team darf maximal zwei PF2 Sportklassen Spieler in einem Match spielen lassen, welches im Rahmen der FIPFA ausgetragen wird.

Es gibt keine Einschränkung in der Kombination der Sportklassen in der spielenden Mannschaft eines Teams.

Vergehen/Sanktionen

Wenn ein Team mehr als zwei PF2 klassifizierte Spieler auf dem Spielfeld während eines Matches hat, muss dies bei der nächsten Spielunterbrechung geändert werden und eine Strafe wird verhängt. Sollte das Team nicht Folge leisten, müssen sie mit einem Spieler weniger spielen.

Der Sportklassenstatus bezeichnet das Ausmaß der Evaluation der sich ein Athlet unterziehen muss und seine Möglichkeiten Einspruch gegen die zugewiesene Sportklasse einzulegen.

New (N) *

Die Sportklasse New wird einem Athleten zugewiesen welcher bisher noch nicht von einem FIPFA Klassifizierungsgremium evaluiert wurde und keinen Eintrag der Sportklasse hat.

Review (R)*

Der Sportklassenstatus Review wird einem Athleten zugewiesen der früher bereits von einem internationalen Klassifizierungsgremium evaluiert wurde, aber sich trotzdem weiterer Evaluierungen unterziehen muss. Die aktuelle Sportklasse des Athleten ist gültig, aber der

Athlet muss sich einer neuerlichen Evaluierung unterziehen und die Sportklasse kann sich dann vor oder während des Wettkampfs ändern.

Confirmed (C)*

Der Sportklassenstatus Confirmed wird einem Athleten zugewiesen der früher bereits von einem Klassifizierungsgremium evaluiert wurde und das Gremium festgelegt hat dass ihre Sportklasse nicht verändert wird.

18.4 ÄNDERUNG DER SPORTKLASSE NACH DER BEOBACHTUNG DER LEISTUNG

Wenn eine Veränderung der Sportklasse eines Athleten durch die Klassifizierungstafel als Resultat der Beobachtung während eines Wettbewerbs ermittelt wird, sollten alle betroffenen Parteien so früh wie möglich, soweit es logistisch möglich ist, informiert werden.

18.5 PROTESTE

Der Begriff "Protest" bezieht sich auf das Verfahren, welches ausgelöst wird, wenn ein Einwand über Sportklasse eines Athleten eingereicht und anschließend gelöst wird. In den FIPFA Klassifizierungsregeln gibt es klare Richtlinien im Umgang mit Protesten.

18.6 BESCHWERDE

Der Begriff "Beschwerde" bezieht sich auf das Verfahren, welches ausgelöst wird, wenn ein Einwand über die Art und Weise der Klassifizierung eingereicht wird und wie die Beschwerde anschließend gelöst wird. In den FIPFA Klassifizierungsregeln gibt es klare Richtlinien im Umgang mit Beschwerden.

18.7 AUSBILDUNG FÜR KLASSIFIZIERER UND ZERTIFIZIERUNG

Um als Klassifizierer zertifiziert zu werden, muss man die FIPFA Schulung absolvieren, welche eine theoretische und eine praktische Ausbildung beinhaltet, sowie ein praktisches Training und eine Praxisanleitung.

18.8 PRESENTATION DER ATHLETEN

Alle Athleten müssen darauf vorbereitet werden, dass sie vom Klassifizierungsgremium voll beurteilt können und bei der Evaluierung zur vorgegebenen Zeit, vor Ort sind. Sie müssen in angemessener Kleidung kommen, als ob sie unmittelbar vor Beginn eines Matches stünden, mit allen Unterlagen, Ausrüstung und Geräten wie von den FIPFA Klassifizierungsregeln vorgeschrieben.

Der Athlet kann von einem Dolmetscher und maximal einem Vertreter des nationalen Bunds begleitet werden.

18.9 EVALUATIONSPROZESS DER ATHLETEN

Der Evaluationsprozess der Athleten kann folgendes beinhalten ist aber nicht eingeschränkt auf:

- Physisches Assessment
- Technisches Assessment
- Assessment durch Beobachtung der Leistung

Schüsse von der Strafstoßmarke

Allgemein

Das Schießen von der Strafstoßmarke ist eine der im Regelwerk vorgesehenen Vorgehensweisen zur Ermittlung eines Siegers beim Fußball, wenn ein Fußballspiel zwingend einen Sieger benötigt, es aber zum Ende der beiden Spielzeiten und der beiden Verlängerungen unentschieden steht.

Ausführung

- Der Schiedsrichter bestimmt das Tor, auf das das Schießen von der Strafstoßmarke ausgeführt wird.
- Der Schiedsrichter wirft eine Münze, und das Team, dessen Kapitän die Wahl gewinnt, entscheidet, ob es mit dem Schießen von der Strafstoßmarke beginnt oder nicht.
- Der Schiedsrichter macht sich Aufzeichnungen über die ausgeführten Schüsse
- Beide Teams führen je vier Schüsse aus. Dabei gelten folgende Bestimmungen:
- Es dürfen nur jene Spieler zum Schießen vom Strafstoßpunkt antreten, die sich am Ende des Spiels, einschließlich einer etwaigen Verlängerung, im Spiel befanden.
- Es dürfen nur jene Torhüter die Schüsse vom Strafstoßpunkt verteidigen, die sich am Ende des Spiels, einschließlich einer etwaigen Verlängerung, im Spiel befanden.
- Der Ball ist im Spiel wenn er angestoßen wurde und sich bewegt
- Die beiden Teams treten ihre Elfmeter abwechslungsweise.
- Zählt ein Team am Ende des Spiels 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.

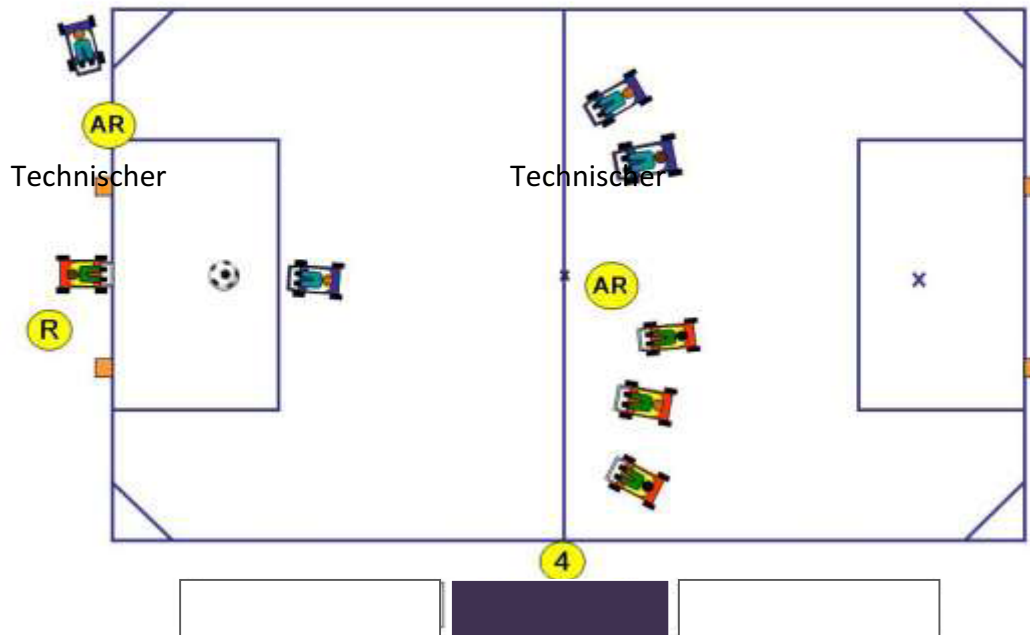
- Jeder Elfmeter muss von einem anderen Spieler ausgeführt werden. Ein Spieler darf erst ein zweites Mal antreten, wenn alle teilnahmeberechtigten Spieler bereits einen Elfmeter ausgeführt haben.
- Ist nach den ersten vier Schüssen je Mannschaft noch keine Entscheidung gefallen, sprich das beide Mannschaften gleich viel Tore erzielt haben oder beide Mannschaften kein Tor erzielt haben, so wird je Mannschaft ein weiterer Schuss ausgeführt, bis eine Entscheidung gefallen ist
- Wenn bevor die ersten vier Schüsse je Mannschaft geschossen worden sind und das eine Team mehr Tore geschossen hat als das andere Team insgesamt erzielen hätte können, werden keine weiteren Schüsse mehr ausgeführt
- Der Torwart der sich am Ende des Spiels, einschließlich einer etwaigen Verlängerung, im Spiel befindet, wird alle Schüsse des gegnerischen Teams von der Strafstoßmarke verteidigen
- Der Torwart aus dem Team des Spielers, der einen Elfmeter ausführt, wartet auf dem Spielfeld außerhalb des Strafraums, in dem das Schießen von der Strafstoßmarke stattfindet, entlang der Seitenlinie
- Wenn sich ein Torwart beim Schießen von der Strafstoßmarke verletzt oder einen technischen Defekt erleidet und nicht mehr weiterspielen kann, darf er durch einen der gemeldeten Auswechselspieler ersetzt werden. Der Auswechselspieler darf als einziger alle folgenden Schüsse des gegnerischen Teams verteidigen
- Auch wenn sich ein Spieler während des Schießens von der Strafstoßmarke verletzt oder er des Feldes verwiesen wird und sein Team danach einen Spieler weniger aufweist, darf das gegnerische Team weiterhin mit der vollen Anzahl Spieler am Schießen von der Strafstoßmarke teilnehmen. Die identische Anzahl an Spielern ist nur zu Beginn des Schießens von der Strafstoßmarke eine Voraussetzung.
- Wenn es nicht anders vermerkt ist, gelten bei der Ausführung der Schüsse von der Strafstoßmarke die entsprechenden Regeln und Entscheidungen der FIFPA

Positionierung bei Schüssen von der Strafstoßmarke

Vergehen/Sanktionen

Bei jedem Vergehen am Vorgang:

- wird der Schuss wiederholt



Administrative Anmerkungen

Technische Zone

Technische Zonen können sich in den verschiedenen Veranstaltungsorten in der Größe oder ihrem Standort voneinander unterscheiden. Die folgenden Punkte sind jedoch als allgemeine Leitlinien zu verstehen:

- Die technische Zone wird seitlich von der Torlinie bis zur Mittellinie oder 1m vom Schreibertisch begrenzt und erstreckt sich bis zur Ecke der offiziellen Zone.
- Die technische Zone ist im Idealfall mit Begrenzungslinien markiert.
- Die Wettbewerbsbestimmungen legen fest, wie viele Personen sich in der technischen Zone aufhalten dürfen.
- In Übereinstimmung mit den Wettbewerbsbestimmungen sind diese Personen vor Spielbeginn zu bezeichnen.
- Jeweils nur eine Person darf von der technischen Zone taktische Anweisungen erteilen.
- Teamoffizielle dürfen das Spielfeld nur mit Erlaubnis des Schiedsrichters betreten (Sicherheit/unmittelbar bevorstehende Gefahrensituationen ausgenommen). Personal das eine Erlaubnis braucht um das Spielfeld zu betreten muss zuerst den nächsten Schiedsrichter-Assistent fragen der die Bitte wiederum dem Schiedsrichter signalisiert.
- Der Schiedsrichter erteilt dem Auswechselspieler die Erlaubnis, das Spielfeld zu betreten.
- Der Trainer und alle übrigen Personen, die sich in der technischen Zone aufhalten, müssen sich jederzeit korrekt verhalten.

Der vierte Offizielle

- Die Wettbewerbsbestimmungen können die Ernennung eines vierten Offiziellen vorsehen. Er kommt dann zum Einsatz, wenn ein Mitglied des amtierenden Schiedsrichtertrios seine Aufgabe nicht mehr erfüllen kann,
- Der vierte Offizielle unterstützt den Schiedsrichter zu jeder Zeit.

- Der Ausrichter legt vor Beginn eines Wettbewerbs fest, ob bei einem Ausfall des Schiedsrichters der vierte Offizielle dessen Funktion übernimmt oder ob der erste Schiedsrichterassistent mit der Spielleitung betraut und selbst vom vierten Offiziellen ersetzt wird.
- Der vierte Offizielle unterstützt den Schiedsrichter nach dessen Anweisung bei allen Verwaltungsaufgaben vor, während und nach dem Spiel.
- Er hilft bei den Auswechslungen während des Spiels mit.
- Bei Bedarf überwacht er den Einsatz der Ersatzbälle. Wenn ein Spielball während des Spiels ersetzt werden muss, stellt er auf Anweisung des Schiedsrichters einen anderen Ball zur Verfügung, damit möglichst wenig Spielzeit verloren geht.
- Er kontrolliert die Ausrüstung der Auswechselspieler vor deren Einwechslung. Er meldet dem Schiedsrichter, wenn die Ausrüstung nicht den Regeln entspricht.
- Er muss dem Schiedsrichter anzeigen, wenn aufgrund einer Verwechslung der falsche Spieler verwarnet wird oder ein Spieler nicht des Feldes verwiesen wird, obwohl er eine zweite Verwarnung erhalten hat, oder wenn außerhalb des Blickfeldes des Schiedsrichters und der Schiedsrichter-Assistenten gewaltsam gespielt wird. Der Schiedsrichter entscheidet jedoch über alle Punkte, die das Spiel betreffen
- Nach dem Spiel verfasst der vierte Offizielle einen Bericht an die zuständige Instanz, in dem er alle Vergehen und Vorfälle beschreibt, die der Schiedsrichter und die Schiedsrichterassistenten nicht sehen konnten. Der vierte Offizielle unterrichtet das Schiedsrichtertrio über den Inhalt seines Berichts.
- Er informiert den Schiedsrichter, wenn sich Personen in der technischen Zone ungebührlich verhalten.

Trainer

Die Trainer sind verantwortlich für alle dem Team zugehörigen Menschen. Sie müssen in Übereinstimmung mit den Spielregeln handeln. Den Trainern ist es auch erlaubt zu spielen allerdings müssen sie in der Teamliste in beiden Rollen verzeichnet sein.

ZEICHEN DER SCHIEDSRICHTER

indirekter Freistoß



f

Eckstoß



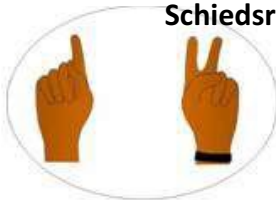
direkter Freistoß



Strafstoß



2 zu 1 Verstoß



Schiedsrichterball



Vorteil



Gelbe Karte
(Verwarnung)



Rote Karte
(Ausschluß)



ZEICHEN DER SCHIEDSRICHTER- ASSISTENTEN

Auswechslung



Abstoß



Einwurf



Tor

Eckstoß



innerhalb des
Raums

