

Regelwerk

Deutsche Amputierten-Fußball- Bundesliga 2023



DAFL

INHALT

SPIELREGELN		Seite
1	Das Spielfeld	3
2	Der Ball	7
3	Anzahl und Voraussetzungen der Spieler*innen	7
4	Spielkleidung und Ausrüstung	9
5	Schiedsrichter*innen	11
6	Dauer des Spiels	11
7	Spielbeginn und -Wiederaufnahme des Spiels, Elfmeter und Eckstöße	11
8	Abseits	12
9	Fouls, Fehlverhalten und Sperren	12
10	Rote Karte für den Torhüter*innen	14
11	Schiedsrichtersicherheit	14
12	Ermittlung des Gesamtsiegers	14

1 DAS SPIELFELD

1.1 Spielfeldoberfläche - Das Spiel muss auf Rasen oder auf Kunstrasen, wie von der EAFF vorgeschrieben, ausgetragen werden. Die Spiele können auch in einer Halle ausgetragen werden.

1.2 Begrenzungen des Spielfelds

1.2.1 Das Spielfeld muss rechteckig und mit Linien markiert sein. Die Länge des Spielfelds muss immer größer sein als die Breite.

1.2.2 Linien, die das Spielfeld markieren, dürfen nicht breiter als 12 cm sein.

1.2.3 Die beiden längeren Begrenzungslinien werden als Berührungslinien bezeichnet. Die Berührungslinien verlaufen parallel und sind gleich lang.

1.2.4 Die beiden kürzeren Linien werden Torlinien genannt. Die beiden Torlinien sind gleich lang, parallel und werden im rechten Winkel zu den Enden der Berührungslinien verbunden.

1.2.5 Das Spielfeld im Freien muss 60 Meter lang und 40 Meter breit sein, plus oder minus 5 Meter, je nach örtlichen Gegebenheiten.

1.2.6 Das Spielfeld wird durch eine quer über das Spielfeld markierte Linie, die die Mittelpunkte der beiden Berührungslinien verbindet, in zwei gleiche Hälften geteilt.

1.2.7 Die Mittelmarkierung wird in der Mitte der Mittellinie angezeigt. Um sie herum wird ein Kreis mit einem Radius von 6 Metern markiert.

1.3 Zielbereich

An jedem Ende des Spielfelds wird ein rechteckiger Torraum markiert. Der Torraum ist 10 m breit und 8 m tief und befindet sich in gleichem Abstand zu den Seitenlinien.

Der Torraum wird durch zwei parallele Linien markiert, die jeweils im rechten Winkel zur Torlinie 2,5 Meter von der Innenkante jedes Torpfostens entfernt beginnen. Diese Linien erstrecken sich über eine Distanz von 8 Metern in das Spielfeld und werden durch eine parallel zur Torlinie gezogene Linie verbunden. Der Bereich, der durch diese Linien und die Torlinie begrenzt wird, ist der Torraum.

1.4 Die Strafstoßmarke - Eine Markierung, die den Punkt kennzeichnet, an dem ein Strafstoß ausgeführt wird, wird in gleichem Abstand zwischen den Seitenlinien und 8 m von der Torlinie entfernt markiert.

1.5 Fahnenstangen - An jeder Ecke des Spielfelds muss eine mindestens 1,5 m hohe Fahnenstange mit einer nicht spitzen Spitze und einer Fahne aufgestellt werden (alternativ Hütchen). Fahnenstangen können auch an jedem Ende der Mittellinie aufgestellt werden, außerhalb des Spielfeldes, nicht weniger als 1 Meter außerhalb der Seitenlinie.

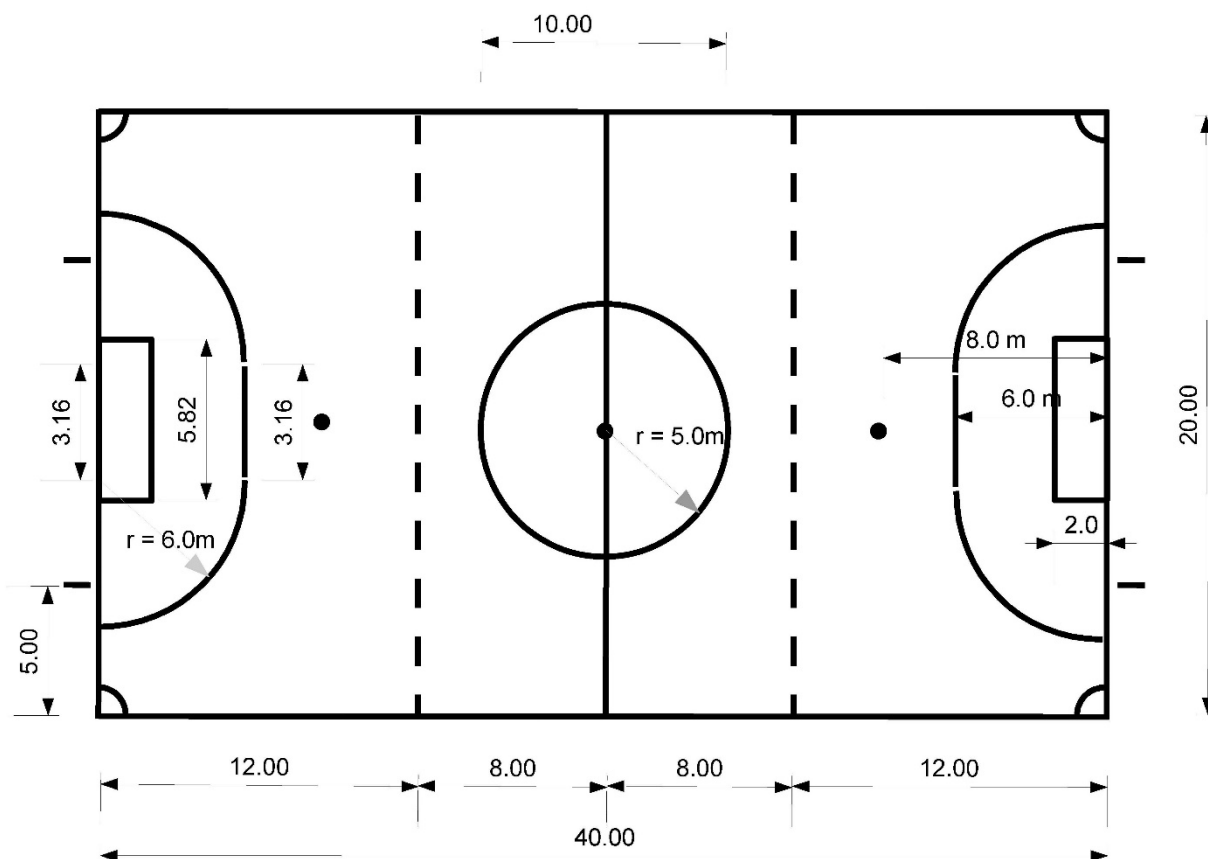
1.6 Eckbogen - In jeder Ecke des Spielfelds wird eine bogenförmige Linie 1,5 Meter vom Eckpfosten entfernt markiert, die die Seitenlinie mit der Torlinie verbindet.

1.7 Eckballmarkierung - Außerhalb des Spielfelds, 6 Meter vom Eckballbogen entfernt und im rechten Winkel zu den angrenzenden Torlinien und den Seitenlinien, dürfen Markierungen angebracht werden, um sicherzustellen, dass die verteidigenden Spieler*innen bei der Ausführung eines Eckballs diese Entfernung zurücklegen.

1.8 Tore – Die Tore müssen von einem geeigneten Hersteller sein und vom Verband genehmigt werden. Die Höhe beträgt 2,00 Meter, die Breite beträgt 5,00 Meter.

DAFL Regel:

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



SPIELFELDGRÖSSE:

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

NATIONALE BEGEGNUNGEN

LÄNGE 42 - 38 Meter

BREITE 22 - 18 Meter

SPIELFELDMARKIERUNG

Die beiden längeren Seiten des Rechtecks werden als Seitenauslinien oder Seitenlinien bezeichnet. 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 ein zu zeichnen.

DER STRAFRAUM

Ein erster Bezugspunkt ist in einer Entfernung von 1,58 m vom Mittelpunkt der Torlinie in Richtung auf die rechte Seitenauslinie 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 Seitenauslinie 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 Seitenauslinie 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 Seitenauslinie 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 Seitenauslinie 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 8 Metern die Strafstoßmarke (Achtmetermarke) einzuzeichnen.

ECKKREIS

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

TECHNISCHER BEREICH

Die Ersatzbänke sollten sich auf derselben Seite wie der Tisch der Spielleitung 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.

AUSWECHSELZONEN

Einwechslungen sind direkt an den jeweiligen Ersatzbänken vorzunehmen.

TORE

Die Tore sollten 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.

Coaching Zone

Am Spielfeldrand wird pro Team eine offizielle Coaching Zone markiert. Die Trainer/Betreuer und Ersatzspieler dürfen sich während des Spiels nur in dieser Zone aufhalten.

SICHERHEIT

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

Im Interesse der Sicherheit aller aktiven Teilnehmer*innen 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*innen ausgehenden Gefahren durch entsprechende Vorkehrungen zu neutralisieren.

SPIELFLÄCHE

Spielfelder dürfen ausschließlich aus Natur- oder Kunstrasen bestehen.

2 DER BALL

EIGENSCHAFTEN UND GRÖSSE

Der Ball:

- ist kugelförmig;
- besteht aus Leder oder einem anderen geeigneten Material;
- hat einen Umfang von mindestens 68 cm und höchstens 70 cm;
- wiegt zu Beginn des Spiels mindestens 410 Gramm und höchstens 450 Gramm;
- weist einen Innendruck von 0,6-1,1 bar auf;

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*die Schiedsrichter*in lässt den Ball an der betreffenden Stelle fallen).

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 der*die Schiedsrichter*innen durch einen anderen Ball zu ersetzen.

DAFL Regel:

Der Ligaträger sorgen dafür, dass ausreichend Spielbälle während des Spieltags vorhanden sind.

3 ANZAHL UND VORAUSSETZUNGEN DER SPIELER*INNEN

3.1 Kadergröße - Mannschaften, die an internationalen Turnieren und Wettbewerben teilnehmen, dürfen maximal dreizehn (13) Spieler*innen aufstellen, einschließlich eines*einer Torhüter*in und eines*einer Ersatztorhüter*in. Sowohl der*die Torhüter*in als auch der*die Ersatztorhüter*in sind erforderlich.

3.2 Mindestalter – Jede*r Spieler*in im Kader einer Mannschaft muss vor dem Ende des jeweiligen Wettbewerbs, an dem er*sie teilnimmt, mindestens sechzehn (16) Jahre alt.

DAFL Regel:

Mannschaftskader können insgesamt aus höchstens 20 aktiven und nicht-aktiven Angehörigen bestehen. Es ist mindestens ein Torhüter erforderlich. Steht einem Team kein Torhüter zur Verfügung, so kann ein Feldspieler mit Beinprothese als Torwart benannt werden. Hierbei hat der entsprechende Spieler einen Arm unter dem Trikot so zu fixieren, dass er damit den Ball nicht spielen kann.

Das Mindestalter der aktiven Spieler*innen beträgt 14 Jahre. Spielgenehmigungen für jüngere Spieler*innen können als Sonderantrag beim Ligaträger gestellt werden.

3.3 Körperliche Voraussetzungen

3.3.1 Jede*r Spieler*in muss ein*e Amputierte*r oder Les Autres sein.

3.3.2 "Amputiert" ist definiert als jemand, der*die ohne untere Gliedmaße am oder oberhalb des Knöchels ist, oder ohne obere Gliedmaße am oder oberhalb des Handgelenks ist.

3.3.3 "Les Autres" ist definiert als jemand, der*die zwar nicht klinisch amputiert ist, aber einen Geburtsfehler hat, der eine Gliedmaße betrifft, oder der eine ganze Gliedmaße besitzt, die aber keine sinnvolle Funktion hat.

3.3.4 Nur beinamputierte Spieler*innen und "Les Autres" dürfen als Feldspieler*in spielen. Torhüter*innen dürfen 2 Beine haben, müssen aber armamputiert sein oder einen "Les Autres" Arm haben.

3.4 Verwendung der Restgliedmaße

3.4.1 Weder Feldspieler*innen noch Torhüter*innen dürfen den inaktiven Arm- oder Beinstumpf benutzen, um den Ball zu kontrollieren oder zu lenken.

3.4.2 Der inaktive Arm (Stumpf) eines*einer Torhüter*in, falls vorhanden, sollte innerhalb des Trikots gehalten und dabei so fixiert werden, dass keine unterstützende Funktion möglich ist.

DAFL Regel:

Kann der inaktive Arm aufgrund einer möglichen Verletzungsgefahr für den*die Torhüter*in nicht innerhalb des Trikots gehalten und fixiert werden, so kann dieser auch außerhalb des Trikots getragen werden. In diesem Fall wird jedoch jeglicher Kontakt des inaktiven Arms mit dem Ball (egal ob absichtlich oder unabsichtlich) mit einem Strafstoß für den Gegner geahndet.

Der aktive Arm ist zur besseren Übersicht mit einer Binde zu kennzeichnen.

3.4.3 Der Trikotärmel des Stumpfes muss in das Trikot gesteckt werden.

3.5 Mannschaftsaufstellung & Auswechslungen

3.5.1 Das Spiel wird von zwei Mannschaften ausgetragen, die jeweils aus nicht mehr als 7 Spielern*innen pro Seite bestehen, von denen eine*r der*die Torwart*in sein muss. Ein Spiel darf nicht beginnen, wenn eine der beiden Mannschaften weniger als 5 Feldspieler*innen, eine*n Torwart*in und eine*n Ersatztorwart*in hat.

3.5.2 Jede Mannschaft darf 6 Auswechselspieler*innen benennen, von denen einer ein*e Torwart*in sein muss. Maximal 2 Auswechselspieler*innen dürfen zu einem Zeitpunkt das Spiel betreten.

3.5.3 Auswechslungen dürfen nur während einer Spielunterbrechung und nur mit Erlaubnis der Schiedsrichter*innen vorgenommen werden.

3.5.4 Alle ausgewechselten Feldspieler*innen dürfen ins Spiel zurückkehren, um eine*n beliebige*n Feldspieler*in auf dem Spielfeld zu ersetzen. Gleiches gilt für die Torhüter*in.

3.5.5 Wenn ein*e Torhüter*in vom Schiedsrichter*in des Feldes verwiesen wird, muss der*die Torhüter*in das Spielfeld verlassen. Der*Die entlassene Torhüter*in wird durch eine*n Ersatztorhüter*in ersetzt, und die Anzahl der Feldspieler*innen seiner Mannschaft wird für den Rest

des Spiels um einen reduziert. Der*Die ausgeschiedene Feldspieler*in darf als Auswechselspieler*in wieder eintreten.

DAFL Regel:

Das Spiel wird von zwei Mannschaften ausgetragen, die jeweils aus nicht mehr als 5 Spielern*innen pro Seite bestehen, von denen einer der Torwart*in sein muss. Ein Spiel darf nicht beginnen, wenn eine der beiden Mannschaften weniger als 3 Feldspieler*innen, eine*n Torwart*in und eine*n Ersatztorwart*in hat.

Jede Mannschaft darf 12 Auswechselspieler*innen benennen, von denen eine*r ein*e Torwart*in sein sollte. Maximal 4 Auswechselspieler*innen dürfen zu einem Zeitpunkt das Spiel betreten.

4 SPIELKLEIDUNG UND AUSRÜSTUNG

SICHERHEIT

Spieler*innen 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*in ggf. getragene Thermo-Unterhosen müssen farblich (in der Hauptfarbe) mit der kurzen Hose übereinstimmen;
- Socken;
- Schienbeinschoner;
- Schuhe – erlaubt sind ausschließlich Multinockenschuhe und Nockenschuhe. Schraubstollenschuhe sind nicht erlaubt;

TRIKOT ODER HEMD

- Trikots bzw. Hemden sind obligatorisch mit fortlaufend von eins bis zwanzig (1 – 20) nummerierten Rückennummern zu versehen. Spielern*innen derselben Mannschaft sind unterschiedliche Nummern zuzuordnen.
- Die Farben der Rückennummern haben in einem deutlichen Kontrast zu den Farben von Hemden oder Trikots zu stehen.

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*Der Torhüter*in ist das Tragen einer langen Hose gestattet.
- Die Farbe seiner*ihrer Spielkleidung muss eine mühelose Unterscheidung zwischen dem*der Torhüter*in und den anderen Spielern*innen sowie den Schiedsrichter*innen erlauben.

REGELVERSTÖSSE UND DEREN BESTRAFUNG

Bei Verstößen gegen eine der o.a. Regeln:

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

4.1 Prothesen

4.1.1 Alle künstlichen Gliedmaßen müssen vor Spielbeginn entfernt werden. Prothesen sind auf dem Spielfeld nicht erlaubt.

4.1.2 Ausnahme vom Vorstehenden: In Fällen, in denen beide Torhüter*innen einer Mannschaft verletzt oder nicht verfügbar sind, darf ein*e Feldspieler*in, der*die eine Prothese trägt, als Torhüter*in eingesetzt werden, muss aber gemäß den Torwartregeln mit einem Arm im Trikot auflaufen.

4.2 Krücken

4.2.1 Die Ausrüstung der Spieler*innen muss in allen Aspekten den FIFA-Regeln entsprechen, mit Ausnahme von Krücken. Diese müssen vom Typ Unterarmkrücken sein und aus Metall, Kunststoffverbundstoff, Kohlefaser oder einem anderen zugelassenen Material bestehen, das nicht splittert oder anderweitig eine Gefahr für eine*n Teilnehmer*in darstellt.

Unterarmgehstützen sind im internationalen Spiel nicht erlaubt. Ausnahmen: Eine Unterarmgehstütze, die alle anderen hier genannten Kriterien erfüllt, ist erlaubt, wenn ein*e Feldspieler*in eine Beinamputation oder Les Autres Defizienz und eine Armamputation oder Les Autres Armdefizienz hat.

4.2.2 Bevor ein*e Spieler*in das Spielfeld betritt, müssen alle Flügelmuttern, Schraubenbeschläge und Handgelenkstützen aus Metall abgedeckt und abgeklebt sein. Die Krücken der Spieler*in müssen gut gewartet sein. Gummispitzen sind bei Abnutzung zu ersetzen.

4.2.3 In allen Wettbewerben müssen die Krücken mit Klebeband in den Farben der Mannschaftsstrümpfe gekennzeichnet werden, und zwar 40 cm oberhalb des Krückenfußes. Ein aufgeklebter Kunststoffschlauch in einer Farbe, die mit der Farbe der Mannschaftssocken übereinstimmt, kann anstelle des Bandes verwendet werden, vorbehaltlich der Zustimmung der Wettkampfleitung und/oder der Schiedsrichter*innen.

* Die Mannschaftsleitung muss alternative Tape-Farben bereithalten, um bei Bedarf die Farbe der Krücken zu ändern. Alternativ können auch sicher befestigte, leichte Kunststoffschläuche in Betracht gezogen werden.

4.3 Stumpfkennzeichnung

Spieler*innen, die unterhalb des Knies amputiert sind und Les Autres der unteren Gliedmaßen sind, müssen die Sockenfarbe des Teams am Stumpf tragen. Es wird außerdem empfohlen, dass alle Beinamputierten zu ihrer eigenen Sicherheit Stumpfschützer tragen.

5 SCHIEDSRICHTER*IN

DIE ENTSCHEIDUNGSGEWALT DER SCHIEDSRICHTER*INNEN

Alle Partien unterstehen der Kontrolle zweier Schiedsrichter*innen, der*die – von seinem*ihren Betreten der betreffenden Wettkampfstätte bis zu dem Moment, in dem er*sie diese wieder verlässt – die uneingeschränkte Vollmacht zur Vollstreckung der Spielregeln in der von ihm*ihr geleiteten bzw. zu leitenden Partie besitzt.

5.1 Die Spiele werden von zwei Schiedsrichtern*innen im Zwei-Mann-System geleitet. Der*Die Oberschiedsrichter*in ist der Verbindungsmann zur Mannschaft und ist für Auswechslungen, die Verwaltung des technischen Bereichs und den Spielbericht verantwortlich.

5.2 Internationale Spiele und Turniere werden von drei Schiedsrichtern*innen im Zwei-Mann-System geleitet, wobei der*die Dritte Offizielle für Auswechslungen, die Verwaltung des technischen Bereichs und den Spielbericht verantwortlich ist.

DAFL Regel:

Die Spiele werden von zwei gleichberechtigten Schiedsrichtern*innen geleitet. Ihnen zur Seite steht ein 3. Schiedsrichter, der sogenannte Schiedsrichterassistent. Er ist verantwortlich für Auswechslungen, Timeouts, Verwaltung des technischen Bereichs und den Spielbericht.

6 DAUER DES SPIELS

6.1 Das Spiel wird in zwei gleichen Abschnitten von je 25 Minuten gespielt. Das Spiel kann für "Auszeiten" von einer pro Mannschaft und Halbzeit unterbrochen werden. Auszeiten dürfen nicht länger als eine (1) Minute dauern. Die Halbzeitpause darf 10 Minuten nicht überschreiten.

6.2 In der Verlängerung, in der 10 Minuten pro Spielrichtung gespielt werden, ist wieder (1) eine Auszeit pro Mannschaft und Spielabschnitt erlaubt.

In der Halbzeitpause eines Verlängerungsspiels wechseln beide Mannschaften sofort und ohne Verzögerung die Seiten.

DAFL Regel:

Das Spiel wird in zwei gleichen Abschnitten von je 20 Minuten gespielt. Pro Halbzeit ist eine Auszeit pro Mannschaft von je 1 Minute möglich. Die Halbzeitpause darf nicht länger als 10 Minuten sein.

7 SPIELBEGINN UND -WIEDERAUFNAHME, ELFMETER UND ECKSTÖSSE

7.1 Die Eröffnung des Spiels, der Beginn nach der Halbzeit und der Verlängerung, der Wiederanpfiff nach einem Tor sowie der Schiedsrichterball nach einer Unterbrechung werden nach dem Standardverfahren der FIFA durchgeführt.

7.2 Der Einwurf wird durch einen Einkick (Indirekter Freistoß, IFK) an der Stelle ersetzt, an der der Ball die Seitenlinie beim Verlassen des Spielfelds vollständig überquert hat. Der Einkick wird von einem*einer Gegenspieler*in der Spieler*innen ausgeführt, der den Ball zuletzt berührt oder gespielt hat, bevor er die Seitenlinie überquerte.

7.3 Der Torabstoß: Der Ball wird bewegungslos auf den Boden gelegt und von innerhalb der Torraumbegrenzung ins Spiel gekickt. Der Ball ist erst dann im Spiel, wenn er die Torraumlinie vollständig überquert hat. Wenn er von einem*einer Spieler*in gespielt wird, bevor er im Spiel ist, muss der Abstoß wiederholt werden. Der*Die Torwart*in oder ein*e Spieler*in seiner Mannschaft kann einen Abstoß ausführen. Der Ball muss sich nur innerhalb der Torraumlinien befinden. Es ist verboten, den Ball beim Torabstoß direkt über die Mittellinie zu schießen, ohne dass der Ball vorher Boden-oder Spielerkontakt in der eigenen Spielfeldhälfte hatte.

7.4 Es ist nicht verboten, dass ein*e Torwart*in den Ball aus dem Spiel heraus direkt über die Mittellinie schießt, ohne dass der Ball vorher Boden-oder Spielerkontakt in der eigenen Spielfeldhälfte hatte.

7.5 Wird der angreifenden Mannschaft innerhalb des gegnerischen Torraums ein indirekter Freistoß (IFK) zugesprochen, wird der Ball an der Torraumgrenzung, auf der Linie parallel zur Torlinie, direkt vor dem Ort des Vergehens abgelegt.

7.6 Innerhalb des Spielfeldes müssen die Spieler*innen, die einen direkten oder indirekten Freistoß verteidigen, jederzeit sechs (6) Meter vom Ball entfernt bleiben.

7.7 Der Eckstoß ist ein direkter Freistoß (DFK). Der Ball muss innerhalb des Eckkreises bewegungslos auf den Boden gelegt werden. Der Ball ist im Spiel, sobald er getreten wurde und sich bewegt.

7.8 Strafstöße - Ein Strafstoß wird von der Strafstoßmarke (8 Meter-Punkt) ausgeführt. Bis der Ball getreten ist und sich nach vorne bewegt, muss der*die Torwart*in mit beiden Füßen auf der Torlinie zwischen den Torpfosten stehen, und alle Spieler*innen außer dem*der Schützen*in müssen den Abstand respektieren, indem sie mindestens 6 Meter von und hinter dem Ball auf dem Spielfeld bleiben.

7.9 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.

8 Abseits

Die Abseitsregel gilt nicht.

9 FOULS UND FEHLVERHALTEN

9.1 BENUTZUNG VON KRÜCKEN

9.1.1 Krücken werden als Verlängerung der Arme betrachtet. Sie unterliegen einem Regelverstoß, wenn nach Meinung der Schiedsrichter*innen eine Krücke absichtlich bei dem Versuch eingesetzt wird, den Ball zu kontrollieren oder zu lenken. Der Neustart ist ein direkter Freistoß (DFK).

9.1.2 Wenn Krücken von einem*einer Verteidiger*in benutzt werden, um den Ball innerhalb des eigenen Strafraums zu kontrollieren oder zu lenken, wird der angreifenden Mannschaft ein Strafstoß (PK) zugesprochen.

9.1.3 Wenn ein*e angreifende*r Spieler*in innerhalb des Strafraums den Ball mit Hilfe von Krücken kontrolliert oder lenkt, wird der verteidigenden Mannschaft ein direkter Freistoß zugesprochen, der an einer beliebigen Stelle innerhalb des Torraums ausgeführt wird.

9.2 VERWENDUNG VON RESTLICHEN GLIEDERN (Stümpfe)

9.2.1 Die Restgliedmaßen dürfen nicht zur Kontrolle oder Lenkung des Balls verwendet werden. Der Wiederanpfeiff ist ein direkter Freistoß (DFK).

9.2.2 Wenn das Vergehen von einem*einer Verteidiger*in oder Torwart*in im eigenen Torraum begangen wird, erhält die angreifende Mannschaft einen Strafstoß (PK).

9.2.3 Nur wenn der*die Schiedsrichter*in entscheidet, dass eine offensichtliche Torchance verhindert wird, wird der*die Torwart*in oder ein*e Feldspieler*in für das Benutzen des Stumpfes im Arm- oder Beinstumpf im Torraum des Feldes verwiesen.

9.3 GRÄTSCHEN

9.3.1 Grätschen ist nicht erlaubt. Ein Vergehen wird mit einem direkten Freistoß für den Gegner geahndet. Der*Die fehlbare Spieler*in wird verwart.

9.3.2 Dem*Der Torwart*in ist es erlaubt, mit ausgestrecktem Arm und Beinen zu Boden zu rutschen, um sein*ihr Tor zu verteidigen. Das Rutschen mit beiden Füßen voran in Richtung des*der Gegner*in ist nicht erlaubt.

9.3 Sollte ein*e Feldspieler*in ausrutschen oder zu Boden fallen und der Ball wird mit einem Körperteil oder Krücken berührt oder gespielt, wird ein indirekter Freistoß (IFK) für den Gegner verhängt.

9.4 BALLSICHERUNG DES*Der TORWART*IN

Wenn der*die Torwart*in seine*ihre Hand am Ball hat und der Ball auf dem Boden liegt, dürfen die Spieler*innen nicht versuchen, den Ball zu spielen oder zu treten. Dies wird als gefährliches Spiel angesehen. Der Neustart ist ein indirekter Freistoß (IFK) für die Verteidigung.

9.5 TORWART*IN VERLÄSST DEN TORRAUM

9.5.1 Die Torhüter*innen müssen innerhalb des Torraums bleiben.

9.5.2 Das erste Vergehen eines*einer Torhüter*in, der aktiv das Tor verteidigt, den Ball spielt, eine*n Gegner*in behindert oder auf andere Weise außerhalb des Torraums aktiv spielt, ist mindestens ein verwarnungswürdiges Vergehen (Gelbe Karte) und möglicherweise ein Vergehen mit Feldverweis (Rote Karte) wegen Vereitels einer offensichtlichen Torchance. Der gegnerischen Mannschaft wird ein direkter Freistoß (DFK) an der Stelle des Vergehens zugesprochen.

9.5.3 Das zweite Vergehen eines*einer Torhüter*in, der das Tor aktiv verteidigt, den Ball spielt, eine*n Gegenspieler*in behindert oder auf andere Weise außerhalb des Torraums aktiv ist, wird

mit einer roten Karte geahndet. Der*Die Torhüter*in wird des Feldes verwiesen und die gegnerische Mannschaft erhält einen direkten Freistoß (DFK) an der Stelle des Vergehens.

9.5.4 Unbeabsichtigtes, zufälliges oder folgenloses Verlassen des Torraums durch den*die Torhüter*in, z. B. durch Schwung, Freigabe des Ballbesitzes mit dem Fuß (Abstoß, Parade, Dropkick) usw., wird nicht bestraft.

DAFL Regel:

Die Torhüter*innen müssen innerhalb des Strafraums (Halbkreis) bleiben. Die vorgenannte Regel 9.5 bezieht sich komplett auf das Verlassen des Strafraums.

9.6 SPERRE NACH ROTER KARTE

Wird ein*e Spieler*in mit einer roten Karte des Feldes verwiesen, so ist er für mindestens das anschließende Spiel seiner*ihrer Mannschaft ebenfalls gesperrt. Die am Spieltag anwesenden Schiedsrichter*innen beraten über die Intensität des Vergehens und können vor Ort eine längere Sperre verhängen.

Wird ein*e Spieler*in mit einer gelb-roten Karte des Feldes verwiesen, so darf er*sie im anschließenden Spiel seiner*ihrer Mannschaft wieder eingesetzt werden.

10 ROTE KARTE FÜR DEN* DIE TORHÜTER* IN

Wenn ein*e Torhüter*in von dem*der Schiedsrichter*in des Feldes verwiesen wird, müssen der*die Torhüter*in und ein*e nominierte*r Feldspieler*in das Spielfeld verlassen. Der*Die Torwart*in wird durch den*die Ersatztorwart*in ersetzt.

Sollte kein*e Ersatztorwart*in zur Verfügung stehen, so darf ein*e nominierte*r Feldspieler*in mit Beinprothese ins Tor gehen. Er*Sie hat dabei die ganze Zeit einen Arm im Trikot so zu fixieren, dass er*sie den Ball damit nicht spielen kann.

11 SCHIEDSRICHTERSICHERHEIT

Zusätzlich zur roten Karte sehen die EAFF-Statuten einen mindestens zweijährigen Ausschluss von EAFF-sanktionierten Wettbewerben für jede*n Spieler*in, Trainer*in oder Mitarbeiter*in vor, der absichtlich eine*n Schiedsrichter*in oder einen anderen Spieloffiziellen schlägt, sowie die Verhängung einer Bewährungsfrist für den Verband, dem der*die fehlbare Spieler*in angehört, bis dieser Verband seine Bemühungen zur Gewährleistung der Schiedsrichtersicherheit nachweist

12 Ermittlung des Gesamtsiegers

Maßgebend für die Ermittlung des Gesamtsiegers ist die Abschlusstabelle.
Hierbei wird nach folgender Rangliste gewertet:

1. Anzahl der Punkte
2. Torverhältnis
3. Anzahl der geschossenen Tore
4. Punkte aus dem direkten Vergleich
5. Torverhältnis aus dem direkten Vergleich
6. Sollten die Punkte 1-5 nicht zu einer Ermittlung des Gesamtsiegers führen, so wird dieser in Form eines Achtmeterschießens ermittelt



Anpiff ins Leben e.V.

Silbergasse 22a

74889 Hoffenheim

Tel: 07261-9746606

Internet: www.anpiffinsleben.de

E-Mail: c.heintz@ail-ev.de

Anpassung der internationalen Regeln (EAFF 2023) durch Anpiff ins Leben e.V.