SPIELREGLEMENT

Version 2025

Zur besseren Lesbarkeit wird in diesem Dokument das generische Maskulinum verwendet. Dies geschieht ohne jegliche diskriminierende Absicht.

Version 1.6.2 / 04.02.2026

Die Anmerkungen im Text sind Präzisierungen hinsichtlich der Spielregeln.
Die Kommentare dienen nur der erweiterten Orientierung.

GRUNDLEGENDES:

DIE CHARTA

Rafroball ist ein Sport, der Herausforderung, Einsatz und Wettkampf umfasst.

Seine Werte und seine Philosophie haben vor allen anderen Zielen Vorrang:

1. Spass am Mannschaftssport haben.
2. Teamgeist, Fairplay, Gleichheit, Freundschaft und Toleranz respektieren.
3. Integration aller Personen, mit und ohne Behinderung, in einer Sportmannschaft.

DER FAIR-PLAY-VERTRAG

Unabhängig davon, welche Rolle ich im Rafroball spiele (Spieler, Motor, Trainer, Schiedsrichter, Zuschauer), verpflichte ich mich: :

- die Rafroball-Charta zu respektieren.
- die Rafroball-Regeln zu respektieren.
- die Entscheidungen der Schiedsrichter zu respektieren, im Bewusstsein, dass jeder Mensch das Recht hat, Fehler zu machen.
- meine Gegner zu respektieren, so wie ich selbst respektiert werden möchte.
- im Sieg wie in der Niederlage Würde zu bewahren.
- in meinen Worten und Taten jede Aggression und Täuschung zu vermeiden, um im Spiel einen Vorteil zu haben.
- mich dafür einzusetzen, dass jedes Spiel, unabhängig davon, worum es geht, zu einem besonderen Moment wird.

Mit meiner Unterschrift auf der Rückseite dieses Vertrags verpflichte ich mich gegenüber meinem Team, meinem Trainer und dem Rafroball-Verband, ein vorbildlicher Sportler zu sein und zur Einhaltung der oben genannten Grundsätze beizutragen.

INHALTSVERZEICHNIS

GRUNDLEGENDES: **2**
DIE CHARTA 2
DER FAIR-PLAY-VERTRAG 2
KAPITEL 1 : TECHNISCHE DATEN **5**
1.1 SPIELFELD UND GERÄTE 5
1.1.1. Spielfeldgrösse 5
1.1.2. Spielfeldmarkierungen 5
1.1.3. Die Torhüterzone 5
1.1.4. Der Schiedsrichterbereich 5
1.1.5. Die Trainerzone 6
1.2 SPIELFELDPLAN 6
1.3 TORE 7
1.4 DER BALL 7
1.5 DIE MANNSCHAFT 8
1.5.1. Anzahl der Spieler 8
1.5.2. Einwechselverfahren 8
1.5.3. Torhüterwechsel 9
1.5.4. Spielerausrüstung 9
1.5.5. Sicherheit 9
1.6 DER MOTOR 10
1.6.1. Der Motor eines Rollstuhlfahrers 10
1.6.2. Der Motor eines Fussgängerspielers 11
1.6.3. Der Motor eines Torhüters 11
1.7 VORTEILSANSPRUCH 12
1.7.1. Vorteil Ballannahme 12
1.7.2. Vorteil Ballabgabe 13
1.7.3. Vorteil Fortbewegung 13
1.7.4. Vorteil Anhalten 14
KAPITEL 2 : DAS SPIEL **15**
2.1 SPIELDAUER 15
2.1.1. Spielperioden 15
2.1.2. Halbzeit 15
2.1.3. Auszeit 15
2.1.4. Ende der Spielzeit 15
2.1.5. Siegerteam 15
2.1.6. Verlängerung und Golden Goal 16
2.2 SPIELABLAUF 16
2.2.1. Zuspiel 16
2.2.2. Ballabwehr 16
2.2.3. Spielerbewegung 17
2.2.3.1. Fortbewegung mit Ball 17
2.2.3.2. Fortbewegung mit Ball in der Drehung 18
2.2.4. Fortbewegung des Torhüters mit dem Ball innerhalb seiner Zone 18
2.2.5. Fortbewegung des Torhüters ausserhalb der Torhüterzone 18
2.3 ANSPIELUND SPIELFORTSETZUNG 19

2.3.1. Vor dem Spiel....19
2.3.2. Anspiel....19
2.3.3. Schiedsrichterball....19
2.4 DER BALL IM SPIEL UND IM AUS....20
2.4.1. Der Ball im Spiel....20
2.4.2. Der Ball im Aus....20
2.4.3. Der Ball im Spiel und frei zugänglich „Ball frei (Ball libre)“....20
2.4.4. Der Ball im Spiel und im Besitz eines Spielers....21
2.4.5. Verlust eines Balls im Spiel während eines gewährten Vorteils....21
2.5 DAS ERZIELTE TOR....22
2.6 DER TORHÜTERBALL....23
2.7 DER BALL IM TORRAUM....23
2.8 DER BALL IM SEITENAUS....24
2.9 DER ECKBALL....24
2.10 DER FREIWURF....25
2.11 DER STRAFWURF....26
2.12 DAS COACHING....27
2.13 DER KAPITÄN....27
2.14 REGELVERSTÖSSE....28
2.14.1. Verstösse....28
2.14.2. Sich selbst einen Pass zuspielen....28
2.14.3. Den Gegenspieler stören....29
2.14.4. Unerlaubter Kontakte....30
2.14.5. Verstoss in der Torhüter-Zone....31
2.14.6. Verstoss des Motors....32
2.14.6.1. Pass an den Motor....32
2.14.7. Torhüterfehler....33
2.14.8. Einen körperlichen Vorteil ausnutzen....33
2.15 DISZIPLINARISCH SANKTIONIERTE VERSTÖSSE....34
2.15.1. Verwarnungswürdige Verstösse....34
2.15.2. Verstösse, die zum Ausschluss führen können....35
KAPITEL 3 : DAS SCHIEDSVERFAHREN....36
3.1 DIE SCHIEDSRICHTER....36
3.2 RECHTE UND PFLICHTEN....37
3.3 ENTSCHEIDUNGEN DES HAUPTSCHIEDSRICHTERS....37
3.4 DIE SCHIEDSRICHTERGESTIK:....38
3.4.1. Hauptschiedsrichter....38
3.4.2. Schiedsrichterassistent....38
3.4.3. Gesten für Spielunterbrechungen....39
3.4.4. Gesten zur Anzeige von Fehlern....40
3.4.5. Geste für ein aberkanntes Tor....42
3.4.6. Die Kommunikation....42
KAPITEL 4 : DIE MASSE DES TORES....43
4.1 BERECHNUNG DER GRUNDFLÄCHE DES SCHATTENS....44
4.2 DER DYNAMISCHE FAKTOR DER ZIELGRÖSSEN....47

KAPITEL 1 : TECHNISCHE DATEN

1.1 SPIELFELD UND GERÄTE

1.1.1. Spielfeldgrösse

Das Spielfeld ist in Anlehnung an ein Basketballfeld gestaltet. Die genauen Abmessungen sind im Kapitel 1.2 aufgeführt..

1.1.2. Spielfeldmarkierungen

Das Spielfeld muss durch Linien begrenzt sein, die integraler Bestandteil der von ihnen umrahmten Flächen sind.

Der Mittelpunkt befindet sich in der Mitte der Mittellinie. Um diesen Punkt wird ein Kreis gezogen.

Das Spielfeld ist eine ebene, feste Fläche ohne Hindernisse. Siehe Spielfeldplan in Kapitel (1.2).

Anmerkung::
Fehlende Linien auf dem Spielfeld werden mit einem ablösbaren Klebeband ergänzt, dessen Farbe entweder mit den anderen Markierungen im Saal übereinstimmt oder sich bei Bedarf deutlich davon unterscheidet.

1.1.3. Die Torhüterzone

An jedem Ende des Spielfelds ist eine Zone abgegrenzt, deren Ausmasse sind in Kapitel 1.2 festgelegt.

Zu jedem Zeitpunkt des Spiels, unabhängig davon, ob der Ball im Spiel ist oder nicht, darf sich ausschliesslich der Torhüter in diesem Bereich aufhalten. (Siehe Kapitel 2.14.5).

Kommentar
Im Jahr 2025 wurde die Torhüterzone von einer 3D-Raumdimension auf eine 2D-Bodenflächendimension reduziert. Die Grundfläche der Zone wurde parallel dazu vergrössert.

1.1.4. Der Schiedsrichterbereich

Entlang der Seitenlinie wird ein Gang freigehalten, damit sich die Schiedsrichter frei bewegen können.
Der Schiedsrichtertisch wird von der Seitenlinie zurückgesetzt quer über die Mittellinie plaziert.

Anmerkung

- Es ist keine Bodenmarkierung vorgesehen, um den für die Schiedsrichter reservierten Bereich zu kennzeichnen. Dieser kann jedoch anhand des Abstands zwischen dem Schiedsrichtertisch und der Seitenlinie abgeschätzt werden.

Kommentar

- Der Bereich des Schiedsrichtertischs wird mit einem Seil abgegrenzt und gekennzeichnet.

1.1.5. Die Trainerzone

Entlang der Seitenlinie, auf der Seite des Schiedsrichtertisches, ist eine Trainerzone abgegrenzt. Dort befinden sich nur die auf dem Spielbericht eingetragenen Spieler, der Trainer und der Co-Trainer. In dieser Zone finden die Einwechslungen der Spieler und das Coaching statt.

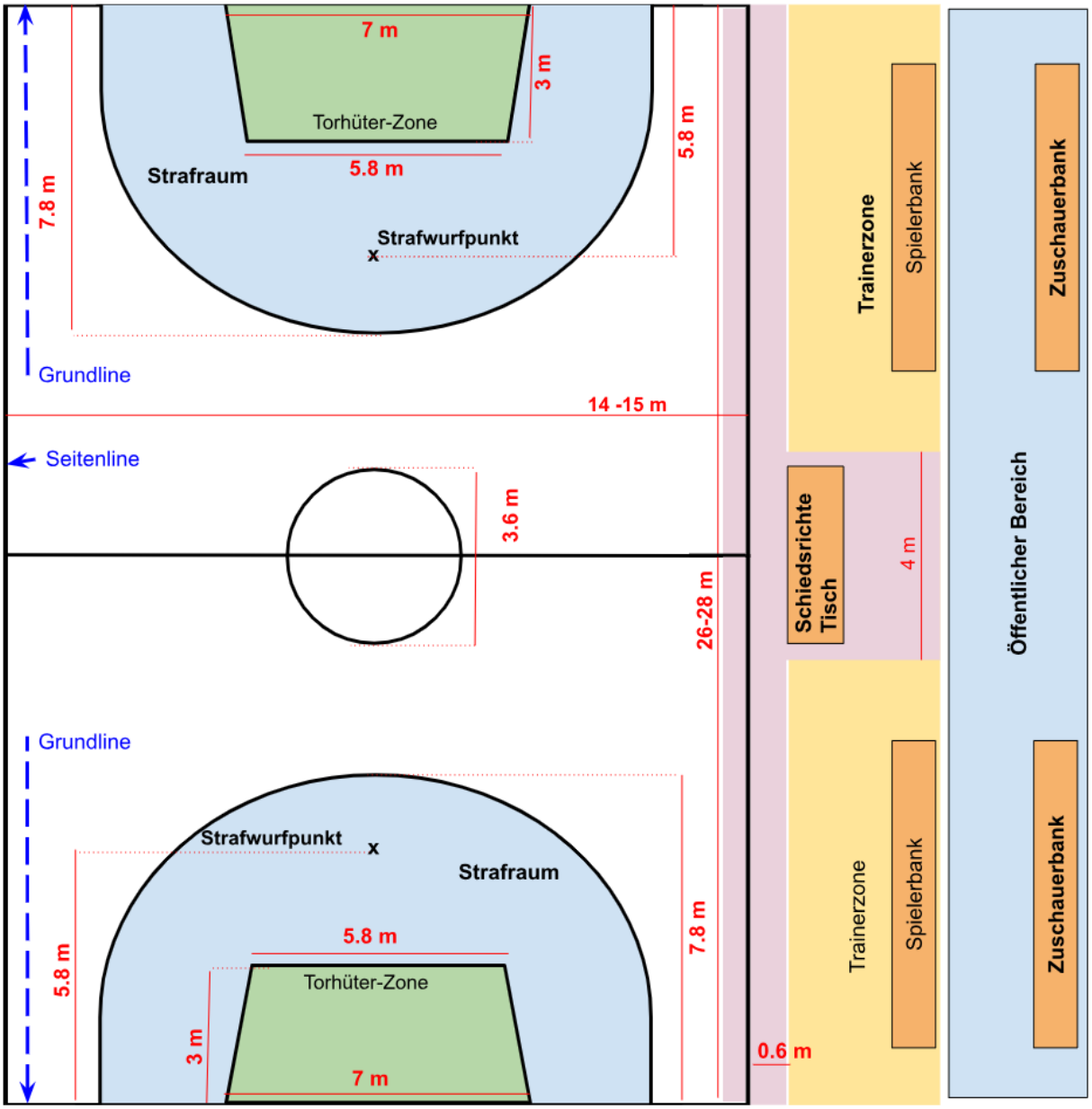
Anmerkung:

- Vom Spiel ausgeschlossene Spieler müssen das Terrain und die Trainer Zone verlassen.
- Es ist keine Bodenmarkierung vorgesehen, um die Trainerzone zu kennzeichnen, sie wird zur der Zuschauerbankseite durch ein Seil abgegrenzt. Der Trainer kann die Bank und seine Spieler innerhalb dieses Bereichs nach den Bedürfnissen seiner Mannschaft frei positionieren. Die Spielerbank muss jedoch in ausreichendem Abstand zum Schiedsrichterbereich aufgestellt werden, damit kein Spieler, einschliesslich der Rollstuhlfahrer vor der Bank, diesen Bereich berührt kann. Diese Anordnung erleichtert auch den Spielerwechsel.

Kommentar:

- Die Zuschauerbank gehört nicht zur Trainerzone und befindet sich dahinter parallel dazu.

1.2 SPIELFELDPLAN



1.3 TORE

Die Tore stehen mittig hinter der Grundlinie. Sie bestehen aus zwei vertikalen, teleskopischen Torpfosten, die am oberenEnde durch eine Querstange verbunden sind.

Beide Pfosten müssen in Höhe, Breite und Dicke identisch sein.

Die Netze müssen an den Toren befestigt und ordnungsgemäss gesichert sein, damit sie den Torhüter nicht behindern. Die Torpfosten müssen mit Gewichten stabilisiert werden. Die Sicherheit und Stabilität der Tore muss vor Beginn jedes Spiels überprüft werden.

Die Masse und Berechnung der Tore sind in Kapitel 4.1 präzisiert.

Anmerkung

- Alle Gegenstände, die in der Nähe des Tores platziert werden – wie Trinkflaschen, Maskottchen oder andere Accessoires – müssen mindestens 1 Meter von der Grundlinie entfernt und ausserhalb des Torraums plaziert werden

Kommentar

- Bei einer Meisterschaft werden die Masse der Tore der einzelnen Torhüter auf der Grundlage des genehmigten Lizenzantrags durch die zuständige Komission des Rafroball Verbandes festgelegt. (Masse der Tore siehe Kapitel 4)
- Das Torteam (team but) ist für die Installation der Tore zuständig und dafür verantwortlich, dass die vorgeschriebenen Abmessungen der Spielfelder während der Spiele eingehalten werden.

1.4 DER BALL

Definition und Grösse

Der Ball ist aus plastifiziertem Schaumstoff gefertigt, um Verletzungen zu vermeiden und geräuschvoll auf dem Boden aufzuprallen.

Anmerkung

Die offizielle Referenz der verwendeten Bälle lautet wie folgt:
Maison Huspo (www.huspo.ch): Schaumstoffball, Farbe rot, Ø 160 mm, 100 g (Art.-Nr. BZ6765)

Kommentar

Es ist zu beachten, dass die Bälle für jede neue Meisterschaft neuwertig sein müssen. Es ist ausserdem möglich, dass es je nach Lieferant von Jahr zu Jahr zu Produktionsunterschieden kommt. Es existierten glatte und raue Oberflächen.

1.5 DIE MANNSCHAFT

1.5.1. Anzahl der Spieler

Zusammensetzung der Mannschaft und Teilnahmebedingungen

- Eine Mannschaft kann so viele Spieler haben, wie sie möchte.
- Auf dem Spielfeld dürfen sich 1 Torwart und 4 Feldspieler gleichzeitig aufhalten.
- Von diesen 5 Spielern dürfen es maximal 2 Sportler ohne Behinderung sein (Torhüter eingeschlossen).
- Die Motoren werden nicht mitgerechnet.

Anmerkung
Bei jeder offiziellen Veranstaltung überprüft eine Kontrollinstanz des Veranstalters die Berechtigung des Status als Spieler mit Behinderung, um die Lizenz zu erteilen.

Spielbeginn

Zu Beginn des Spiels muss die Mannschaft mindestens 5 Spieler aufstellen, darunter:

- 1 Torhüter,
- maximal 1 Fussgänger (Torhüter nicht mitgerechnet),
- maximal 2 Spieler ohne Behinderung, die zwingend im Rollstuhl spielen müssen (einschliesslich Torhüter)

In der Meisterschaft sind nur Spieler und Trainer zur Teilnahme am Spiel berechtigt, die auf dem Matchblatt aufgeführt und bei der Vorstellung der Mannschaften anwesend sind.

Das Team wählt einen Kapitän, der als offizieller Vertreter gegenüber den Schiedsrichtern auftritt. Nur der Kapitän ist berechtigt, sich an die Schiedsrichter zu wenden. Siehe Kapitel (2.13)

Der Trainer sorgt dafür, dass sich keine unberechtigten Personen in der Trainerzone aufhalten.

Der Trainer darf während des Spiels das Spielfeld nicht betreten, es sei denn, er nehme als aktiver Spieler an diesem teil. Siehe Kapitel (2.12)

Anmerkung

- Alle Fussgänger sind zwangsläufig Spieler mit Behinderung
- Um ein Spiel beenden zu können, müssen im Falle eines Ausschlusses oder einer Spielunfähigkeit mindestens 1 Torwart und 3 Feldspieler anwesend sein.
  Eine Mannschaft, die diese Mindestanzahl nicht mehr aufweisen kann, verliert das Spiel.

1.5.2. Einwechselverfahren

Das Einwechslung eines Spielers muss nach folgendem Verfahren erfolgen:

- Die Einwechslung erfolgt in der Trainerzone der betreffenden Mannschaft.
- Der Einwechselspieler darf das Spielfeld erst betreten, nachdem der Spieler, den er ersetzt, das Spielfeld vollständig verlassen hat.
- Die Anzahl der Einwechslungen ist unbegrenzt und kann zu jedem Zeitpunkt des Spiels statt finden.

1.5.3. Torhüterwechsel

Grundsätzlich spielt der Torhüter während der gesamten Länge des Spiels. Bei Verletzungen, Notfällen oder Platzverweisen wird das Spiel sofort unterbrochen, um den Torwart auszuwechseln und das Tor anzupassen.

Verfahren zur Auswechslung eines Torhüters

- Wenn während des Spiels ein Wechsel erforderlich ist, muss die Mannschaft einen Ersatztorhüter benennen.
- Dieser Ersatzspieler muss auf dem Matchblatt aufgeführt sein und:
    - entweder eine Lizenz als Torhüter haben,
    - oder ein Spieler ohne Behinderung sein.
        - Sind die Tormaase nicht definiert, werden die Maase der maximalen Ausdehnung des Spielers mit ausgestreckten Armen folgendermassen ergänzt:
            - Höhe:: +20 cm
            - Breite:: +40 cm

Anmerkung:

- Wenn der Torhüter aufgrund eines Platzverweises ersetzt werden muss, darf die Mannschaft höchstens 3 Minuten mit nur 3 Feldspielern weiterspielen. Nach Ablauf dieser Zeit muss die Mannschaft wieder komplett sein.
- Es ist für den Torwart von Vorteil, die Masse auf seiner Lizenz und damit die Wahl zu haben ob er die Flächenergänzung (+20/+40) in die Höhe oder Breite bevorzugt. Dies ist bei der Ausmessung vor Ort nicht möglich.

1.5.4. Spielerausrüstung

Die Grundausrüstung jedes Spielers besteht aus Sportkleidung.

- Grundausrüstung: Jeder Spieler muss angemessene Sportkleidung tragen.
- Alle Spieler einer Mannschaft müssen einheitliche Trikots tragen.
- Die Kleidung einer Mannschaft muss sich deutlich von der der gegnerischen Mannschaft unterscheiden, insbesondere in Bezug auf ihre Farben.
- Der Kapitän muss als Erkennungszeichen eine Armbinde in einer Farbe tragen, die sich von der seines Trikots abhebt.
- Der Torhüter darf Handschuhe tragen, die bei der Abmessung des Tores einbezogen werden.
- Langes, nicht zusammengebundenes Haar, Mützen, Schmuck oder andere Accessoires gelten nicht als Teil der Sportbekleidung.

Diese Regeln gelten auch für Spielermotoren.

Anmerkung:

- Wenn die Farben der Trikots zu ähnlich sind, muss eine der beiden Mannschaften Überziehleibchen tragen.
- Bestimmte Ausrüstungsgegenstände oder Accessoires, die nicht der Sportbekleidung entsprechen (wie offene Schuhe, Armbänder oder offenes Haar usw.), können mit einer von einer Kontrollstelle gewährten Ausnahmegenehmigung zugelassen werden.

1.5.5. Sicherheit

Die Ausrüstung oder Kleidung eines Spieler darf unter keinen Umständen eine Gefahr darstellen, weder für den Spieler selbst noch für seine Mitspieler.

Rollstühle und andere Hilfsmittel sind integraler Bestandteil der Ausrüstung des Spielers.
Die Verwendung von Stabilisierungsrädern wird dringend empfohlen, um Stürze zu vermeiden.

1.6 DER MOTOR

Der Motor bezeichnet eine Person, die einen Spieler mit Behinderung bei der Durchführung spielbezogener Aktionen unterstützt.
Es obliegt dem Spieler zu entscheiden, ob er diese Unterstützung in Anspruch nehmen möchte.

Im Rahmen seines Handelns muss der Motor darauf achten, die maximale aktive Beteiligung des Spielers zu fördern und dessen aktive Teilnahme am Spielverlauf zu unterstützen.

- Der Motor setzt alles daran, den Spieler in das Spielgeschehen einzubeziehen.
- Der Motor setzt alles daran, dass der Spieler im Spiel aktiv ist.
  Ein Spieler ist aktiv:
  - durch seinen Blick,
  - durch seine Gestik,
  - durch seine Worte,
  - durch seine Aufmerksamkeit,
  - durch sein Handeln,
  - durch seine Rolle.
  - (Liste nicht vollständig)
- Der Motor und der Spieler sind nicht immer vollständig aufeinander abgestimmt, was für einen kurzen Moment akzeptabel ist.
- Es muss klar zu erkennen sein, dass der Motor und sein Spieler ein Tandem bilden. Der Motor handelt indem er die Kompetenzen des Spielers ergänzt.

Der Motor und sein Spieler bilden eine funktionelle Einheit und zählen als ein Spieler. Im Fall eines Verstosses kann er jedoch unabhängig von seinem Spieler bestraft werden.

1.6.1. Der Motor eines Rollstuhlfahrers

- Der Motor muss sich auf dem Spielfeld in unmittelbarer Nähe seines Spielers bewegen.
  Er kann den Rollstuhlfahrer führen, ihn schieben oder seinen Rollstuhl lenken, um ihm die Fortbewegung zu erleichtern, sofern dies erforderlich ist.
- Der Motor unterstützt seinen Spieler bei der Ballannahme, unabhängig von dessen Fähigkeiten oder den ihm gewährten Vorteilen, unter der Bedingung,den physischen Kontakt zum Rollstuhl des Spielers aufrecht zu erhalten.
- Er kann eine umfassende Verteidigerrolle übernehmen, sofern er den Kontakt mit dem Rollstuhl des Spielers aufrechterhält.
- Der Motor darf unabhängig vom Vorteilsanspruch des Spielers (siehe Kapitel 1.7.1) den Ball immer annehmen, sofern er den Kontakt zum Rollstuhl seines Spielers aufrechterhält.
- Er darf einen verlorenen Ball nur nach ausdrücklicher Genehmigung durch den Hauptschiedsrichter holen und dabei den Kontakt zum Spieler unterbrechen.

Anmerkung

- Der Motor darf niemals einen Pass anstelle seines Spielers ausführen.
- Der Motor darf weder auf das Tor schiessen noch einen Ball absichtlich ablenken, um ein Tor zu erzielen.
- Wie jeder andere Spieler darf er seine Füsse oder Beine nicht absichtlich im Spiel einsetzen.
- Es ist dem Motor strengstens untersagt, sich mit dem Fuss auf dem Rollstuhl des Spielers abzustützen, um sich hochzustossen.

1.6.2. Der Motor eines Fussgängerspielers

- Der Motor bewegt sich auf dem Spielfeld in der Nähe seines Spielers, ohne aktiv am Spiel teilzunehmen oder die anderen Spieler in der Fortbewegung zu behindern. Wenn er jedoch einen sehbehinderten oder blinden Spieler mithilfe eines Gerätes begleitet, kann er sich am Spielfeldrand positionieren.
- Der Motor unterstützt seinen Spielers durch Berühren, taktiles Führen, Gesten oder verbale Anweisungen, wobei er stets in unmittelbarer Nähe des Spielers bleibt.
- Der Motor darf einen Ball - der sich innerhalb eines Radius von 1 Meter um ihn herum auf dem Boden befindet - aufheben und diesen seinem Spieler geben, wobei er die Grundbedingungen des Motors einhalten muss (siehe Kapitel 1.6).
- Der Motor kann dem Spieler auch dabei helfen, seine Arme zu bewegen, aber es ist ihm – wie auch jedem anderen Spieler – nicht gestattet, seine Füsse oder Beine im Rahmen des Spiels bewusst einzusetzen.

Anmerkung

- Ein rollender Pass kann vom Motor innerhalb des 1-Meterbereichs aufgelesen und dem Spieler gegeben werden.
- Ein springender Ball gilt nicht als am Boden liegend und darf daher nicht von einem Fussgänger-Motor abgefangen werden.
- Es ist kein Körperkontakt erforderlich, um einen Ball innerhalb des definierten 1 - Meterbereichs aufzuheben.

Kommentar

Eine der Neuerungen des Reglements 2025 ist die Erlaubnis für den Fussgänger-Motor, einen Ball aufzunehmen, sofern der Spieler maximal in die Aktion eingebunden ist.

1.6.3. Der Motor eines Torhüters

Der Motor eines Torhüters muss sich ausserhalb des Spielfelds, in der Nähe oder hinter dem Tor befinden.

Jeder Ball, der vom Motor abprallt, gilt als im Aus.

1.7 VORTEILSANSPRUCH

Ein Spieler mit einer Behinderung kann einen oder mehrere der folgenden Vorteile in Anspruch nehmen:

- **Vorteil Ballannahme** wenn der Spieler Schwierigkeiten hat, den Ball zu fangen
- **Vorteil Ballabgabe** wenn der Spieler Schwierigkeiten hat, den Ball zu werfen
- **Vorteil Fortbewegung** wenn der Spieler Schwierigkeiten bei der Fortbewegung hat
- **Vorteil Anhalten** wenn der Spieler, im Ballbesitz, Schwierigkeiten hat anzuhalten

Vorteilsansprüche müssen vor Spielbeginn erklärt und genehmigt werden. Nach der Bestätigung bleibt diese Regel während des gesamten Spiels unverändert anwendbar.

Anmerkung:
Das Vorliegen einer Behinderung – sei sie körperlicher, sensorischer, geistiger oder psychischer Natur – ist nicht automatisch ein Kriterium für den Zuspruch eines Vorteilsanspruchs. Jede Situation muss individuell beurteilt werden. Dies unter Einbezug der tatsächlichen Bedürfnisse des Spielers und der Relevanz dessen Behinderung bzgl seiner Spielkompetenzen und den beantragten Anpassungen.

Kommentar
Im Rahmen einer Meisterschaft muss der Antrag auf einen Vorteilsanspruch im voraus vom Trainer und/oder dem betroffenen Spieler begründet und der Meisterschaftskommission zur Genehmigung vorgelegt werden.

1.7.1. Vorteil Ballannahme

Definition:
Der Vorteil beim Fangen ermöglicht es einem Sportler, den Ball anzunehmen, auch wenn er ihn nicht vollständig kontrollieren kann. Dieser Vorteil wird nur bei einem **Zuspiel** gewährt, gilt jedoch nicht bei einer **Ballabwehr** oder Ballablenkung.

Definition von **Pass** und **Ballabwehr** siehe Kapitel 2.2.1 und 2.2.2.

Genehmigung des Passes im Rahmen des Vorteils

- Der Pass muss so präzise sein, dass ein Spieler ohne Behinderung ihn ohne Schwierigkeiten fangen oder in seiner unmittelbaren Nähe vom Boden aufheben kann.
- Damit ein Pass anerkannt wird, müssen beide Anforderungen – **Absicht** und **Genauigkeit** – erfüllt sein.

Anmerkung::

- Ein Spieler im Strafraum, der den Ball nach dem Annahmevorteil zurückgewinnt, darf nicht direkt auf das Tor schiessen.
- Wenn eine Annahme in der Verteidigungshälfte des Spielfelds stattfindet, wird der Spieler, der den Vorteil hat, nicht für einen Pass an sich selbst bestraft, siehe Kapitel(2.14.2), wenn er den Ball nach vorne zurückerobert. Diese Ausnahme gilt nicht in der offensiven Hälfte des Spielfeldes.
- Ein Ball unter einem Rollstuhl eines Spielers mit Vorteil Ballannahme, unabhängig davon ob er mit oder ohne Motor spielt, gehört ihm wenn:
    - er aktiv darauf rollt
    - ihm ein gültiger Pass unter den Rollstuhl wirft.

Es wird empfohlen, den Ball dem Spieler zurückzugeben, der den Vorteilsanspruch Ballannahme hat. Um den Spielfluss aufrechtzuerhalten, ist es zulässig, den Ball an den nächststehenden Mitspieler abzugeben. Das Spiel wird ohne Unterbrechung fortgesetzt.

1.7.2. Vorteil Ballabgabe

Definition:
Der Vorteil Ballabgabe garantiert einem Spieler, der Schwierigkeiten hat, einen Pass zu spielen, den Ball an einen Mitspieler weiterzugeben.

Damit der Vorteil gewährt wird, müssen zwei Bedingungen erfüllt sein:

- Die Absicht, einen Pass zu spielen (beim Werfer mit Vorteil Ballabgabe) und ihn anzunehmen (beim Empfänger), muss klar erkennbar sein.
- Die beiden betroffenen Spieler müssen sich in einem Umkreis von einem Meter voneinander befinden. Die Richtung oder die Entfernung des tatsächlichen Ballwurfs ist für die Bewertung des Passes nicht entscheidend, wenn die Grundbedingung der Absicht eines Passes eingehalten werden.

Wenn der Vorteil Ballabgabe anerkannt wird, wird der Ball dem Spieler, der als Passempfänger bestimmt wurde. Das Spiel wird sofort und ohne Unterbrechung fortgesetzt.

Anmerkung

- Wenn die Bedingungen für einen Pass mit Vorteil Ballabgabe nicht erfüllt sind, insbesondere wenn keine Absicht erkennbar oder kein Empfänger in der Nähe ist, bleibt der Ball frei und kann von einem gegnerischen Spieler angenommen werden, selbst wenn dieser weniger als 1 Meter entfernt ist.
- Die Absicht, den Pass mit maximaler Beteiligung des Spielers auszuführen, kann möglicherweise über den Motor des Spielers erfolgen, wenn dieser sie nicht selbst zeigen kann. Die Ausführung des Passes muss jedoch durch den Spieler erfolgen.

1.7.3. Vorteil Fortbewegung

Definition
Der Vorteil Fortbewegung ermöglicht es einem Spieler, das Recht auf den Ball zu erhalten, auch wenn der Gegner diesen zuerst erreicht, sofern der Ballverlust auf eine geringere Effizienz seiner Bewegungen zurückzuführen ist.

Damit der Vorteil anerkannt wird, müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- Zum Zeitpunkt des Anstosses muss der begünstigte Spieler näher am Ort des Ballempfangs stehen als sein Gegner.
- Er muss deutlich die Absicht zeigen, den Ball zurückzugewinnen.
- Er muss seine Bewegung in Richtung des Balls beibehalten.
- Der Vorteil gilt nicht, wenn der Spieler und sein Gegner gleichzeitig und in gleicher Entfernung zum Ball ihre Bewegung beginnen.
- Die Vergabe des Vorteils basiert also auf der Feststellung einer mangelnden Bewegungseffizienz, die direkt zum Ballverlust geführt hat.

Anmerkung:

- Die Fortbewegung umfasst sowohl die initiierende Bewegung als auch die physische Bewegung auf dem Spielfeld.
- Wenn zwei gegnerische Spieler, die beide den Vorteil Fortbewegung geniessen, um denselben Ball konkurrenzieren, wird keinem von ihnen gegenüber dem anderen ein besonderer Vorteil gewährt, unabhängig von ihrer jeweiligen Geschwindigkeit. 12 / 47
- Ein Ball, der das Spielfeld verlässt, wird bei der Anwendung des Vorteil-Prinzips nicht berücksichtigt.

1.7.4. Vorteil Anhalten

Définition:
Der Vorteil Anhalten richtet sich an Spieler mit Gleichgewichts- oder Verständnisproblemen, die sich auf ihre Fähigkeit auswirken können, ihre Bewegung sofort anzuhalten.
Dieser Vorteil gewährt einem Spieler, der zu Fuss ist, das Recht, bei Erhalt des Balls bis zu zwei Schritte zur Stabilisierung zu machen, um mit dem Ball in der Hand vollständig zum Stillstand zu kommen.

Anmerkung

- Der Spieler im Vorteil muss vollständig zum Stillstand kommen, bevor er den Ball abgibt.
- Das Drehen um eine feste Achse mit dem Ball in der Hand ist weiterhin erlaubt, solange es nicht zu einer zusätzlichen Bewegung führt. Siehe Kapitel (2.2.3.2)
- Der Vorteil Anhalten erlaubt es dem Spieler nicht, nach Beendigung seiner Bewegung einen zusätzlichen Schritt zu machen, bevor er den Ball weitergibt oder fallen lässt.

KAPITEL 2 : DAS SPIEL

2.1 SPIELDAUER

2.1.1. Spielperioden

Das Spiel besteht aus zwei Spielhälften von jeweils 20 Minuten. Bei einer Unterbrechung aus Sicherheitsgründen oder wegen technischer Probleme wird die Spielzeit gestoppt und bei Wiederaufnahme des Spiels fortgesetzt.

Anmerkung
Spielunterbrechungen wie Auswechslungen, Verstösse oder Tore sind integraler Bestandteil der Spielzeit.

2.1.2. Halbzeit

Zwischen den beiden Halbzeiten wird eine Pause von maximal 10 Minuten eingelegt.

Anmerkung
Die Wiederaufnahme des Spiels kann vorzeitig erfolgen, wenn beide Mannschaften dies gemeinsam beantragen.

2.1.3. Auszeit

Jedes Team hat pro Spiel Anspruch auf eine Auszeit von zwei Minuten. Der Trainer kann diese jederzeit während des Spiels bei einem der Schiedsrichter beantragen. Die Auszeit wird bei der ersten Spielunterbrechung (Ball im Aus, Regelverstoss, Tor usw.) gewährt.

2.1.4. Ende der Spielzeit

Der Schiedsrichter pfeift dreimal, um das Ende des Spiels nach 20 Minuten Spielzeit zu signalisieren, unabhängig vom laufenden Spielgeschehen. Der erste Pfiff bestimmt das Ende des Spiels.

Anmerkung
Ein Ball, der zum Zeitpunkt des ersten Pfiffs die Torlinie nicht vollständig überquert hat, wird nicht als Tor gewertet.

2.1.5. Siegerteam

Die Mannschaft, die nach Ablauf der regulären Spielzeit die meisten Tore erzielt hat, wird zum Sieger des Spiels erklärt.

Anmerkung
Wenn beide Mannschaften die gleiche Anzahl an Toren erzielt haben, gilt das Spiel als unentschieden, sofern keine besonderen Bestimmungen vorliegen (z. B. Qualifikationsphase, K.-o.-Spiel mit Verlängerung).

2.1.6. Verlängerung und Golden Goal

Bei Spielen, bei denen es einen Sieger geben muss, geht das Spiel, wenn es nach der regulären Spielzeit unentschieden steht, in die Verlängerung.
In der Verlängerung gilt die Golden-Goal-Regel: Die erste Mannschaft, die ein Tor erzielt, gewinnt das Spiel sofort.

Anmerkung
Eine Auslosung zwischen den Mannschaftskapitänen entscheidet darüber, welche Mannschaft die Verlängerung beginnt.

Kommentar
Im Rahmen von Meisterschaften ist es üblich, keine Verlängerung anzusetzen. Spiele, die mit einem Unentschieden enden, werden gemäss den Meisterschaftsregeln in der Punktewertung genauso berücksichtigt.

2.2 SPIELABLAUF

2.2.1. Zuspiel

Definition Zuspiel
Ein Zuspiel ist definiert als die Übergabe des Balls zwischen zwei Spielern, mit der gegenseitigen Absicht: der des Zuspielers, den Ball weiterzugeben, und der des Ballempfängers, diesen anzunehmen.

Das Zuspiel muss so präzise sein, dass es von einem Spieler ohne Behinderung angenommen werden kann.

Der Kontakt des Balls mit anderen Körperteilen ist erlaubt, mit Ausnahme von absichtlichen Kontakten mit den Beinen oder Füssen, die für alle Spieler, einschliesslich der Motoren, verboten sind.

Die einzigen Spieler, die berechtigt sind, mit den Füssen oder Beinen zu spielen, sind Torhüter, die stehen oder knien.

Anmerkung
- Der Schiedsrichter kann dem Spieler „En jeu“ zurufen, um ihn zur Ballabgabe zu ermutigen oder den Spielverlauf zu bestätigen.

2.2.2. Ballabwehr

Definition der Ballabwehr oder Ballablenkung
Unter Ballabwehr versteht man das absichtliche wie auch unabsichtliche Ablenken oder Abfangen eines gegnerischen Passes oder Wurfs mit einem Körperteil oder dem Rollstuhl.

Die Regel, die jeden absichtlichen Kontakt mit den Beinen oder Füssen verbietet, bleibt weiterhin gültig. (Siehe Kapitel 2.2.1).

2.2.3. Spielerbewegung

Die Spieler müssen vollständig innerhalb der Spielfeldbegrenzung bleiben. Während der Fortbewegung wird das Verlassen des Spielfelds, mit einem Fuss oder maximal zwei Rädern eines Rollstuhls, für einen kurzen Moment toleriert.

Die Torhüterzone ist dem Torhüter vorbehalten. Kein Spieler, keine Motoren, keine Stühle, egal welcher Mannschaft, dürfen diesen Bereich passieren. (Siehe Kapitel 2.14.5).

Anmerkung

- Das Verlassen der Trainerzone ist nur für Spielereinwechslungen gestattet.
- Bei einem Einwurf (Eckball oder Aus des Balls) befindet sich der Spieler vorübergehend ausserhalb des Spielfelds und kehrt unmittelbar nach Ausführung des Einwurfs zurück.

Kommentar

Die 2025 eingeführte Regel, dass Spieler das Spielfeld teilweise verlassen dürfen, wird nicht mehr akzeptiert.

2.2.3.1. Fortbewegung mit Ball

Die Fortbewegung mit dem Ball ist nur in folgenden Fällen erlaubt:

- Torhüter: Der Torhüter kann sich mit dem Ball frei bewegen, solange er sich vollständig in seiner Zone befindet. (Siehe Kapitel 2.2.4).
- Spieler im manuellen Rollstuhl (ohne Motor): Wenn eine Fortbewegung bereits vor dem Zeitpunkt der Ballannahme begonnen hat, kann der Spieler seine Bewegung in gerader Linie fortsetzen, ohne zu beschleunigung oder die Richtung zu ändern.

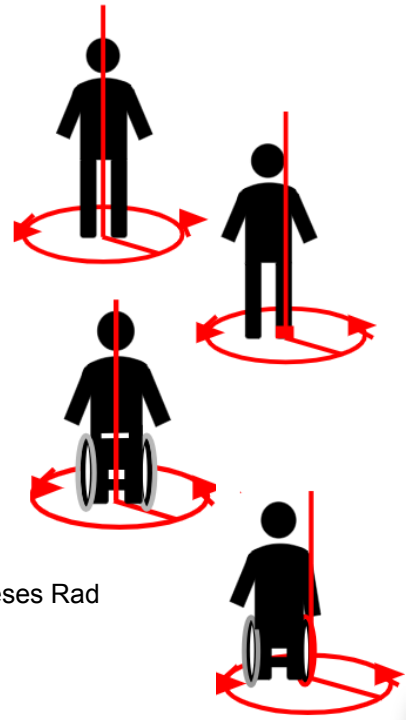
Anmerkung

- Das Springen an Ort und Stelle wird nicht als Fortbewegung verstanden. Ebenso stellt das Fangen des Balls in der Luft und das sofortige Anhalten nach dem Fang weder eine Fortbewegung noch einen Regelverstoss dar. Diese Aktionen gelten als Teil des aktiven Spielablaufs.
- Jede Änderung der Bewegungsrichtung bei Ballbesitz gilt als unzulässige Richtungsänderung.
- Eine durch die schussvorbereitende Körperbewegung, mit unmittelbar darauffogender Schussabgabe, verursachte Gegenbewegung des Rollstuhls, ist jedoch zulässig und stellt keinen Regelverstoss dar.

2.2.3.2. Fortbewegung mit Ball in der Drehung

Definition

Die Drehbewegung ermöglicht es jedem Spieler, sich mit dem Ball auf dem Spielfeld zu orientieren, indem er sich um eine vertikale Achse dreht. Es handelt sich um eine kontrollierte Aktion ohne lineare Fortbewegung, mit dem Ziel die Position des Spielers im Raum anzupassen und gleichzeitig den Ball zu behalten.



Anwendungsbeispiel

- **Fussgängerspieler**
  - Er kann sich in kleinen Schritten um eine zentrale Achse drehen.
  - Er darf einen Fuss nach vorne setzen, vorausgesetzt, der andere Fuss bleibt standortkonstant in Kontakt mit dem Boden und bildet so den Drehpunkt.
- **Spieler im Rollstuhl**
  - Er kann sich um sich selbst drehen und dabei eine zentrale Bewegungsachse beibehalten, ohne sich linear fortzubewegen.
  - Er kann ein feststehendes Rad am Boden halten und sich um dieses Rad drehen, das den Drehpunkt bildet.

2.2.4. Fortbewegung des Torhüters mit dem Ball innerhalb seiner Zone

Der Torhüter darf sich nur dann mit dem Ball fortbewegen, wenn er sich vollständig innerhalb seiner Zone befindet. Die Fortbewegung mit dem Ball ist verboten, wenn sich der Torhüter dabei teilweise ausserhalb seiner Zone befindet.

Anmerkung:

- Befindet sich der Torhüter teilweise innerhalb und teilweise ausserhalb seiner Torhüterzone, kann er sich durch ein Zurückbewegen vollständig in seine Zone zurückbegeben und sich dort frei bewegen.
- Ein Torhüter, der zu Fuss oder kniend einen Ball auf dem Boden fängt und sich dabei teilweise ausserhalb seiner Torhüterzone befindet, darf aufstehen, sofern er seiner Torhüterzone nicht vollständig verlässt, und sich umdrehen, um vollständig in seine Torhüterzone zurückzukehren.
- Der Torhüter kann auch einen Ball ausserhalb seiner Torhüterzone aufnehmen und sich innerhalb seiner Torhüterzone weiterbewegen.

2.2.5. Fortbewegung des Torhüters ausserhalb der Torhüterzone

Der Torhüter darf sich ausserhalb seiner Torhüterzone nach denselben Regeln bewegen wie ein Feldspieler, der keinen Vorteilsanspruch hat.

Es ist ihm jedoch strengstens untersagt, die Strafraumgrenze zu überschreiten oder einen Ball aufzunehmen, der sich hinter dieser Linie befindet. gemäss den Bestimmungen in Kapitel 1.2.

2.3 ANSPIELUND SPIELFORTSETZUNG

2.3.1. Vor dem Spiel

Die Auslosung der anspielenden Mannschaft, wird in Anwesenheit beider Mannschaftskapitäne mittels eines Münzenwurfs ermittelt.

Das Anspiel zur zweiten Halbzeit erfolgt durch die andere Mannschaft. Die Mannschaften wechseln die Spielfeldhälften wie auch die Spielerbank und Trainerzone.

2.3.2. Anspiel

Der Anspiel ist ein Verfahren, um das Spiel zu beginnen oder fortzusetzen:

- zu Beginn jeder Spielperiode,
- nachdem ein Tor erzielt wurde.

Ausführung

- Alle Spieler befinden sich in ihrer eigenen Spielfeldhälfte.
- Die Spieler der Mannschaft, die am Anspiel nicht beteiligt sind , müssen sich ausserhalb des Mittelkreises befinden.
- Der Ball wird einem der beiden Spieler gegeben, die das Anspiel ausführen.
- Diese beiden Spieler müssen im Mittelkreis positioniert sein.
    - Für einen Fussgänger: beide Füsse im Kreis.
    - Für einen Motor: beide Füsse in den Kreis.
    - Für einen Spieler im Rollstuhl: alle Räder innerhalb des Kreises.
- Der Schiedsrichter pfeift das Spiel an.
- Der Pass muss zwischen den Spielern im Mittelkreis erfolgen.
- Sobald der Ball die Hände des ersten Spielers verlassen hat, gilt der Ball als „im Spiel“. Ab diesem Zeitpunkt können sich alle Spieler frei bewegen.

Nach einem Tor

Wenn eine Mannschaft ein Tor erzielt, wird das darauf folgende Anspiel von der Mannschaft ausgeführt, die das Tor kassiert hat.

2.3.3. Schiedsrichterball

Der Schiedsrichterball erfolgt nach

- einer vorübergehenden Unterbrechung des Spiels aufgrund einer Situation, die in den Spielregeln nicht ausdrücklich vorgesehen ist,
- wenn zwei Spieler den Ball festhalten, ohne dass eine klare Balleroberung möglich ist, und jeder Versuch, den Ball zu erobern, mit der Gefahr von Härte oder übermässigem Kontakt verbunden wäre,

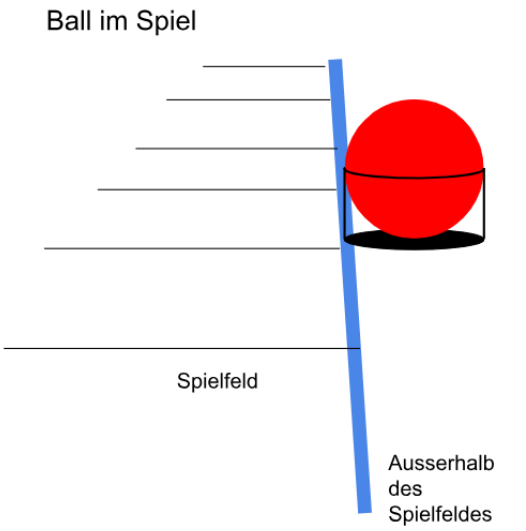
Ausführung

- Der Ball wird an die verteidigende Mannschaft zurückgegeben.
- Der Pass muss in Bezug zur Mittellinie rückwärts oder parallel seitwärts erfolgen,
- Die gegnerischen Spieler müssen beim Einwurf einen Mindestabstand von einem Meter zum Ballbesitzer einhalten.

2.4 DER BALL IM SPIEL UND IM AUS

2.4.1. Der Ball im Spiel

Der Ball ist im Spiel, solange er sich innerhalb des Spielfelds befindet, das durch die Grundlinie, die Seitenlinie und die Torlinie begrenzt wird. Dies gilt sowohl für den Boden als auch für die Luft, wie auf dem Bild dargestellt.

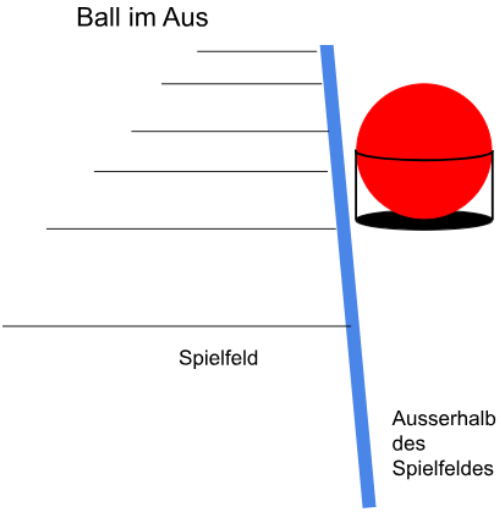


Dies gilt auch, wenn

- der Ball nach dem Abprallen an einem Torpfosten oder der Querlatte wieder ins Spielfeld zurückspringt,.
- der Ball nach einem Kontakt mit dem Schiedsrichter wieder auf das Spielfeld zurückspringt.

2.4.2. Der Ball im Aus

Der Ball ist im Aus, sobald er die Grundlinie, die Seitenlinie oder die Torlinie vollständig überquert hat. Dies gilt sowohl für den Boden als auch für die Luft, wie auf dem Bild dargestellt.



Wenn der Schiedsrichter das Spiel aus einem in den Regeln vorgesehenen Grund unterbricht, gilt der Ball als im Aus.

2.4.3. Der Ball im Spiel und frei zugänglich „Ball frei (Ball libre)“

Der Ball gilt als frei zugänglich und als „**Ball frei (Ball libre)**“, wenn er sich innerhalb der Spielfeldbegrenzung befindet, keinem Spieler zugeordnet ist und vom Schiedsrichter kein Vorteilsanspruch zugeordnet wurde. Unter diesen Umständen kann der Schiedsrichter die Situation durch die verbale Ansage „**Ball libre**“ signalisieren.

Anmerkung

Der Ausdruck „**Ball frei (Ball libre)**“ dient dazu, mehrdeutige Situationen zu klären, insbesondere:

- unkontrollierte Ballabwehr oder -ablenkung,
- Vorteil nicht gewährt / nicht bestätigt,
- schlechter Pass,
- unvorhergesehene Abpraller:
    - von jedem Spieler, sei es vom Spieler, vom Stuhl oder vom Motor,
    - von jedem Schiedsrichter auf dem Spielfeld,
    - am Pfosten und an der Querlatte des Tores

Kommentar

Mit der Reglementsänderung 2025 ersetzt der Begriff **“Ball frei (Ball libre)”** den Begriff **“ça joue”**

2.4.4. Der Ball im Spiel und im Besitz eines Spielers

Ein Spieler gilt in folgenden Situationen als im Ballbesitz:

- Er hält den Ball in der Hand.
- Der Ball befindet sich auf seinen Knien oder auf dem seinem Stuhl.
- Der Ball befindet sich unter dem Stuhl eines Spielers mit Vorteilsanpruch Annahme.

Wenn ein Spieler im Ballbesitz ist, darf ihm kein anderer Spieler den Ball abnehmen, unabhängig von der Spielsituation.

Dauer des Ballbesitzes

Ein Spieler darf den Ball maximal 10 Sekunden lang behalten.

Anmerkung

- Das Werfen des Balls in die Luft oder auf den Boden hat keine Einfluss auf die 10-Sekunden-Regel
- Ein Ball, der sich im Bereich des Torhüters auf dem Boden befindet, gilt als in dessen Besitz. Die 10-Sekunden-Regel für den Ballbesitz gilt ab dem Zeitpunkt, an dem der Torhüter den Ball aktiv greift oder kontrolliert.

2.4.5. Verlust eines Balls im Spiel während eines gewährten Vorteils

Der verlorene Ball eines Spielers mit Vorteil Ballannahme wird ihm zugesprochen. Es wird empfohlen, den Ball am Ort des Ballverlustes dem betreffenden Spieler zurückzugeben, der den Vorteil Ballannahme hat. Um jedoch den Spielfluss aufrechtzuerhalten, ist es auch zulässig, den Ball an den nächststehenden Mitspieler weiterzugeben. Das Spiel wird ohne Unterbrechung fortgesetzt.

Anwendung

- Der Schiedsrichter verkündet mündlich: „Vorteil – [Farbe der Mannschaft]” oder „Ball – [Farbe der Mannschaft]”, um zu kommunizieren, dass der Ball der Mannschaft zugesprochen wird, die den Vorteil erhält.
- Anschliessend sorgt er dafür, dass der Ball tatsächlich an den betreffenden Spieler oder einen entsprechenden Mitspieler zurückgegeben wird.
- Sobald der Ball zurückgegeben wurde, ruft der Schiedsrichter „Spielen“ und signalisiert damit die offizielle Wiederaufnahme des Spiels.

Anmerkung

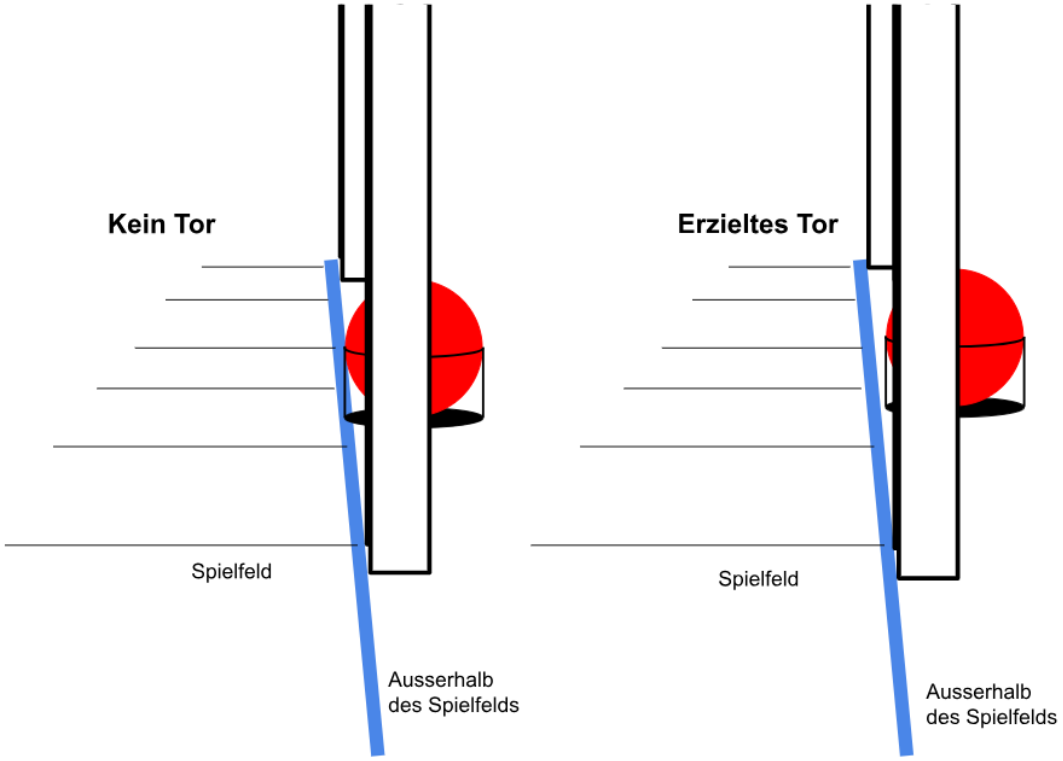
- Die Spieler können ihre Position zum Zeitpunkt der Aushändigung des Balls frei wählen.
- Jeder Spieler, einschliesslich Gegner oder Schiedsrichter, kann sich an der Übergabe des Balls an den Spieler mit Vorteil beteiligen, um einen reibungslosen Spielablauf zu gewährleisten.

2.5 DAS ERZIELTE TOR

Gültigkeit eines Tores

Ein Tor gilt als erzielt, wenn die folgenden Bedingungen gleichzeitig erfüllt sind:

- Der Ball hat die Torlinie vollständig überquert,
- Er wurde zwischen den Pfosten hindurch und unter der Querlatte hindurchgeschossen.
- Es wurde kein Verstoss gegen die Spielregeln von der Mannschaft begangen, der das Tor zugeschrieben wird.



Anmerkung

Ein anerkanntes Tor kann später aberkannt werden, wenn unmittelbar nach dem Spielzug ein Vergehen begangen wurde, insbesondere wenn dieses Vergehen die Fairness oder Sicherheit des Spielablaufs beeinträchtigt haben könnte.

Beispiele für Verstösse, die zur Annullierung des Tores führen:

- Ein angreifender Spieler betritt den verbotenen Bereich, selbst nachdem der Ball die Torlinie überschritten hat.
- Es erfolgt ein Kontakt durch einen angreifenden Spieler unmittelbar nach Abschluss der zum Tor führenden Aktion

2.6 DER TORHÜTERBALL

Der Ball wird dem Torwart der verteidigenden Mannschaft in folgenden Fällen zugesprochen:

- Der Ball wurde zuletzt von einem Spieler der angreifenden Mannschaft berührt und hat die Torlinie vollständig überquert, sei es am Boden oder in der Luft. Ein oder mehrere angreifende Spieler dringen in den Bereich des Torhüters ein, siehe Kapitel (2.14.5).

Ausführung

- Der Ball wird dem Torwart der verteidigenden Mannschaft übergeben.

- Wenn der Ball das Spielfeld verlassen hat oder nach einem Verstoss im Strafraum, pfeift der Schiedsrichter den Einwurf, um dessen Ausführung zu ermöglichen.

- Wenn der Ball innerhalb des Spielfelds im Besitz des Torhüters bleibt, ist kein Pfiff erforderlich; das Spiel wird fortgesetzt.

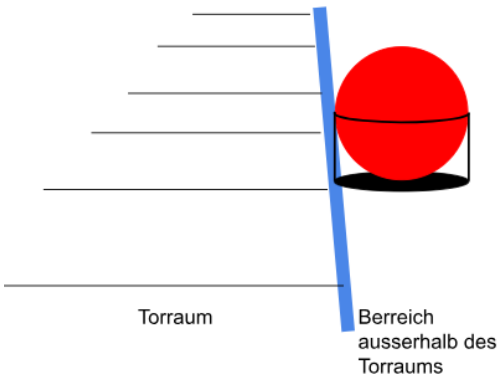
2.7 DER BALL IM TORRAUM

Der Ball gilt als im Torraum, sobald eines der folgenden Kriterien erfüllt ist:

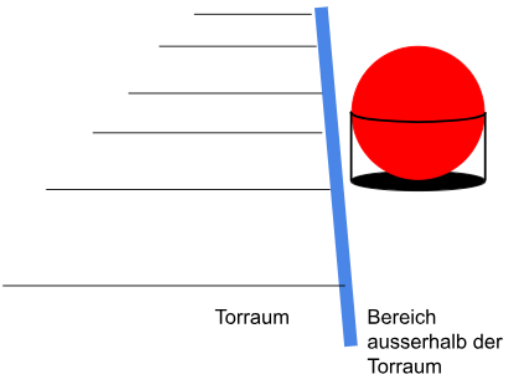
- Der Schatten des Balls auf dem Boden berührt die Torraumgrenze.
- Der Ball rollt in den Torraum, unabhängig davon, an welcher Stelle er den Torraum berührt.

In diesen Situationen bleibt der Ball im Spiel, aber nur der Torwart darf ihn aufnehmen oder eingreifen.

Ball im Strafraum



Ball ausserhalb des Torraums



Anmerkungen
Bälle gelten für alle Spieler als zugänglich, wenn sie im Bereich des Torhüters nicht den Boden berühren, auch nicht nach einem Aufprall.

2.8 DER BALL IM SEITENAUS

Ein Seitenaus liegt vor, wenn der Ball die Seitenlinie vollständig überquert hat, sei es am Boden oder in der Luft.

Ausführung

- Der Ball wird an der Stelle, an der er ins Aus gegangen ist, an die gegnerische Mannschaft abgegeben.
- Der Spieler, der den Wiederanstoss ausführt, muss sich zum Zeitpunkt der Ausführung vollständig ausserhalb des Spielfelds befinden.
- Die Spieler der gegnerischen Mannschaft müssen mindestens 1 Meter Abstand zum Ball halten, bis dieser wieder im Spiel ist.
- Der Schiedsrichter gibt den Ball per Pfiff wieder frei.
- Der Spieler wirft den Ball erneut ein und kehrt unmittelbar nach dem Einwurf selbst wieder auf das Spielfeld zurück.

Anmerkung
Es ist erlaubt, unmittelbar nach einem Einwurf von der Seitenlinie ein Tor zu erzielen, sofern die Bedingungen für den Einwurf eingehalten werden und kein Regelverstoss vorliegt.

2.9 DER ECKBALL

Eine Ecke wird gegeben, wenn der Ball zuletzt von einem Spieler der verteidigenden Mannschaft berührt wurde und die Torlinie vollständig überquert hat, egal ob am Boden oder in der Luft.

Ausführung

- Der Ball wird einem Spieler der angreifenden Mannschaft in der Ecke zugeteilt, die dem Anstosspunkt am nächsten liegt.
- Der Spieler, der den Wiederanstoss ausführt, muss sich vollständig ausserhalb des Spielfelds in dem für die Ausführung der Ecke vorgesehenen Bereich befinden.
- Die Spieler der gegnerischen Mannschaft müssen mindestens 1 Meter Abstand zum Ball halten, bis dieser wieder im Spiel ist.
- Der Schiedsrichter gibt den Ball per Pfiff wieder frei.
- Der Spieler wirft den Ball erneut ein und betritt sofort das Spielfeld.

Anmerkung
Es ist erlaubt, direkt nach einer Ecke ein Tor zu erzielen, und zwar ohne dass der Ball zuvor von einem anderen Spieler berührt wurde.

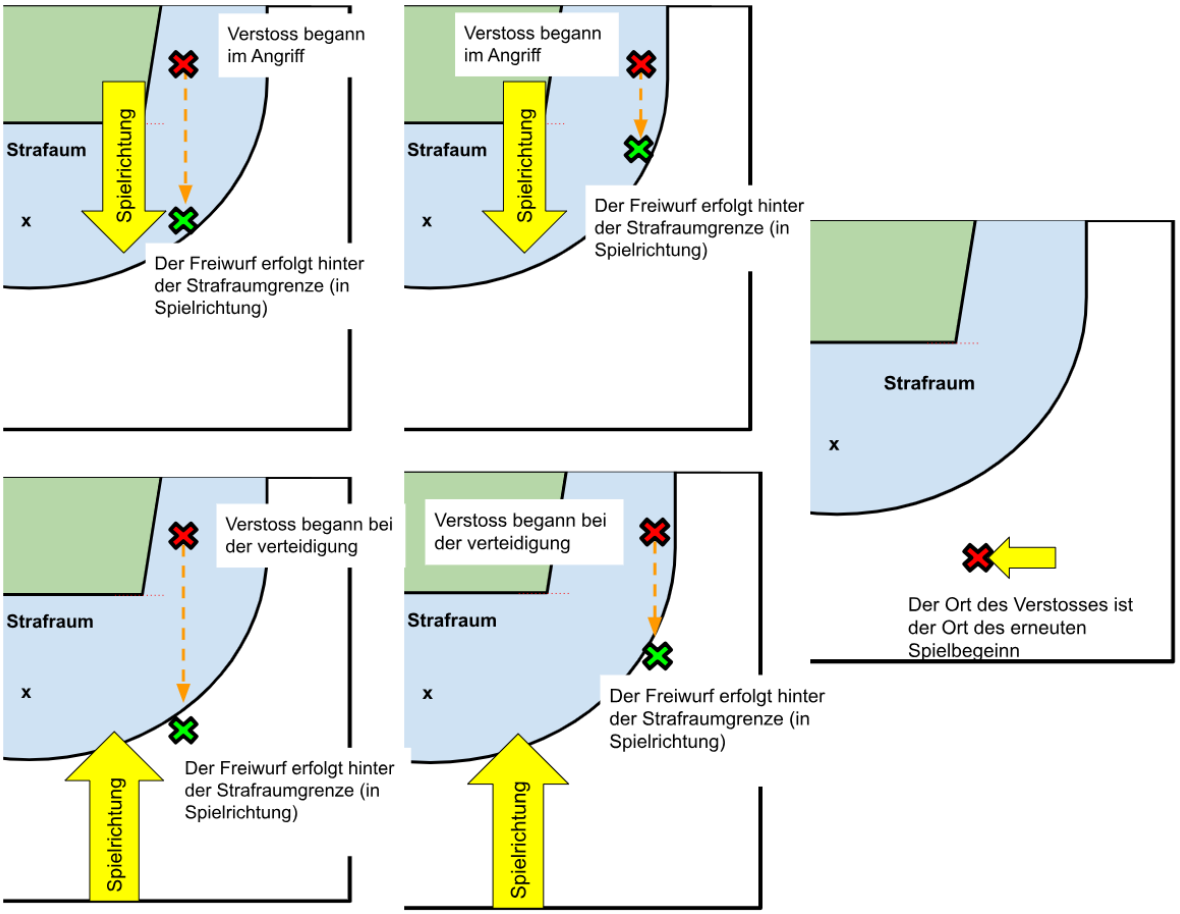
2.10 DER FREIWURF

Ein Regelverstoss wird per Freiwurf geahndet.

Ausführung

- Der ausführender der Freiwurf befindet sich
  - wenn der Faul ausserhalb der Strafraum stattgefunden hat
    - auf der selber Stelle wie der Verstoss-Standort
  - Wenn der Faul innerhalb der Strafraum stattgefunden hat
    - immer hinter der Strafraumlinie, in Richtung der Spielrichtung. Unabhängig wer der Verstoss gemacht hat.
- Der Gegner hält einen Abstand von 1 Meter zum Ort des Freiwurfs ein.
- Der Schiedsrichter gibt den Ball per Pfiff wieder frei.
- Der Spieler wirft den Ball gemäss den geltenden Regeln erneut ein.

Ort, wo der Freiwurf ausgeführt wird.



Anmerkung

Es ist erlaubt, ein Tor direkt aus einem Freistoss zu erzielen, und zwar ohne dass der Ball vorher von einem anderen Spieler berührt wurde.

2.11 DER STRAFWURF

Ein Strafwurf wird gegeben, wenn im Strafraum ein Verstoss eines Verteidigers mit einer gelben oder roten Karte:

Ausführung
Jeder Feldspieler, der sich zu diesem Zeitpunkt im Spiel auf dem Spielfeld befindet, darf den Strafwurf ausführen.

- Der Werfer stellt sich auf den Strafwurfpunkt und führt einen direkten Wurf auf das Tor aus, ohne Anlauf.
- Alle anderen Spieler müssen sich hinter der Strafraumlinie aufstellen.
- Der Schiedsrichter pfeift, um die Ausführung des Wurfes zu ermöglichen.
- Der Schütze hat bis zu 10 Sekunden nach dem Pfiff, um den Schuss auszuführen.
- Der Ball gilt als im Spiel, sobald er die Hände des Werfers verlässt.
  Zu diesem Zeitpunkt können sich alle Spieler frei bewegen.

Anmerkung::
Vorteil im Sinne des Spielflusses
Der Schiedsrichter kann entscheiden, das Spiel weiterlaufen zu lassen, wenn die Mannschaft, gegen die ein Verstoss begangen wurde, daraus einen unmittelbaren Vorteil ziehen kann.

- Wenn der Schiedsrichter nach einem Verstoss, der möglicherweise mit einem Strafstoss geahndet werden könnte, das Spiel weiterlaufen lässt, die begünstigte Mannschaft jedoch kein Tor erzielt, wird der Strafswurf nachträglich gegeben.
- Entscheidet der Schiedsrichter, das Spiel bei einer Regelwidrigkeit im Strafraum, die mit einem Strafwurf geahndet werden könnte, wegen eines Vorteils weiterlaufen zu lassen, wird nachträglich kein Strafwurf gegeben, sofern der Vorteil tatsächlich zu einem Tor führt. (Diese Regelung dient dazu, die Logik des Spiels zu wahren und eine doppelte Bestrafung der benachteiligten Mannschaft zu vermeiden.)
- In jedem Fall bleiben die Disziplinarstrafen (Karten) gültig und werden entweder nach dem erzielten Tor oder vor der Ausführung des Strafwurfes gezeigt.

2.12 DAS COACHING

Coaching am Spielfeldrand

- Coaching ist während des gesamten Spiels erlaubt, sofern es von der dem betreffenden Team zugewiesenen Trainerzone aus erfolgt.
- Dieser Bereich ist für die technische und strategische Koordination des Teams vorgesehen.

Spielertrainer und Co-Trainer

- Ein Trainer oder Co-Trainer, der auch als Spieler aktiv ist, darf seine Rolle als Trainer auf dem gesamten Spielfeld ausüben, ohne auf einen bestimmten Bereich beschränkt zu sein.
- ● Diese Regelung ermöglicht ein aktives Coaching, während der Trainer auf dem Spielfeld steht.

Motor-Coach Torhüter

- Ein ebenfalls als Motor aktiver Trainer oder Co-Trainer darf seine Rolle als Trainer ausserhalb des Spielfelds ohne Bereichsbeschränkung ausüben.
- ● Diese Anordnung ermöglicht ein aktives Coaching während des Spiels, bei dem der Trainer-Funktion als Motor ausserhalb des Spielfelds fungiert.

Zuständigkeiten

Der Trainer und/oder Co-Trainer übernimmt folgende Aufgaben:

- Teammanagement,
- Management des Trainerbereichs,
- Organisation von Spielerauswechslungen,
- Beantragung von Auszeiten bei den Schiedsrichtern.

Kommentar (in die Meisterschaftsordnung aufzunehmen)

Im Rahmen einer Meisterschaft ist der Trainer oder Co-Trainer verantwortlich

- für das Einreichen von Lizenzanträgen,
- dafür, den Schiedsrichtern vor jedem Spiel die Spielberichtsbögen auszuhändigen.

2.13 DER KAPITÄN

Interaktionen mit dem Schiedsrichter

- Nur der Mannschaftskapitän ist berechtigt, während Spielunterbrechungen mit dem Schiedsrichter zu sprechen..

Anerkennung des Spiels

- Der Kapitän bestätigt mit seiner Unterschrift den Spielbericht..

Auslosung

- Die Mannschaftskapitäne beider Teams nehmen an der Auslosung teil, die der Schiedsrichter vor Spielbeginn durchführt.

Einen Übersetzer beauftragen

- Der Mannschaftskapitän kann, falls erforderlich, einen Übersetzer hinzuziehen, um die Kommunikation mit dem Schiedsrichter zu erleichtern.
- ● Als Übersetzer kann jede anwesende Person fungieren, ohne dass sie auf dem Spielbericht aufgeführt sein muss.
-

Anmerkung

Jede Person, egal ob Spieler oder Motor, kann zum Mannschaftskapitän ernannt werden. Es wird jedoch empfohlen, einen Spieler zu ernennen, der mit dem Schiedsrichter interagieren kann, da er das einzige Mitglied der Mannschaft ist, das mit diesem kommunizieren darf.

2.14 REGELVERSTÖSSE

Ein Freiwurf wird der gegnerischen Mannschaft zugesprochen, wenn ein Spieler nach Ansicht des Schiedsrichters unbeabsichtigt, aus Unachtsamkeit oder aufgrund übermässiger Einsatzes einen der folgenden Verstösse begeht:

2.14.1. Verstösse

- den Ball länger als 10 Sekunden halten (nach Einschätzung des Schiedsrichters), bevor er wieder aus den Händen gelassen wird (Kapitel 2.2.1)
- das Spielfeld mit oder ohne Ball verlassen (Kapitel 2.2.3)
- sich mit dem Ball entfernen (Kapitel 2.2.3.1).
- eine Richtungsänderung machen (Kapitel 2.2.3.1).
- den Ball absichtlich mit den Beinen und Füssen spielen (ein Ball, der ohne Vorteil von den Beinen oder Füssen eines Spielers abprallt, bleibt im Spiel) (Kapitel 1.6.1, 1.6.2, 2.2.1, 2.2.2)
- nach Erhalt des Balls aus einer vorteilhaften Position direkt auf das Tor schiessen (Kapitel 1.7.1)
- den Anstoss falsch ausführen (Kapitel 2.3.2)
    - z.B. vor dem ersten Pass die Mittellinie übertreten.
- den Schiedsrichterball falsch ausführen (Kapitel 2.3.3)
    - z.B. einen ersten Vorwärtspass spielen,
- den Strafwurf falsch ausführen (Kapitel 2.11)
    - z.B. vor dem Wurf den Strafraum betreten..
- sich selbst einen Pass zuspielen (Kapitel 2.14.2).
- eine Blockadehaltung einnehmen (Kapitel 2.14.3) :
- Kontakt suchen (Kapitel 2.14.4)
- einen Zonenverstoss begehen (Kapitel 2.14.5)
- einen Motor-Fehler begehen (Kapitel 2.14.6)
- einen Pass zum Motor machen (Kapitel 2.14.6.1)
- Einen torhüterfehler negehen (Kapitel 2.14.7)
- einen körperlichen Vorteil ausüben (Kapitel 2.14.8)

Verstösse werden bestraft und der Wiedereinstieg in das Spiel erfolgt gemäs den Kapiteln 2.7, 2.9, 2.10, 2.11, 2.12.

2.14.2. Sich selbst einen Pass zuspielen

Definition eines Pass zu sich selbst

Ein Spieler darf sich nicht selbst einen Pass zuspielen, was insbesondere bedeutet:

- den Ball zweimal hintereinander berühren, während man sich vorwärts bewegt, ohne dass ein anderer Spieler eingreift.
- Eine Ballkontrolle ist jedoch erlaubt, wenn sie an Ort und Stelle oder in Richtung des hinteren Spielfeldbereichs erfolgt.
- Die Aktionen, die ein Torhüter in seinem Strafraum ausführt, gelten nicht als Selbstpässe.

Anmerkung

- Eine erste Ballannahme ausserhalb des Strafraums durch einen Torhüter gilt nicht als Selbstpass.
- Wenn ein Spieler in der Verteidigungshälfte des Spielfelds einen Ball abfängt und dabei im Vorteil ist (siehe 1.7.1), wird er nicht wegen eines Passes zu sich selbst bestraft, sofern er den Ball nach vorne erobert. Diese Ausnahme gilt nicht in der Angriffshälfte des Spielfelds

2.14.3. Den Gegenspieler stören

Bei einer Behinderung wird ein Spieler blockiert oder vollständig daran gehindert weiterzuspielen, unabhängig davon, ob er den Ball hat oder nicht.
Ein Spieler muss immer die Möglichkeit haben, einen Pass zu spielen, auch wenn dies nur rückwärts möglich ist.

Verschiedene Situationen können als Behinderungen angesehen werden:

- einen Spieler daran hindern, sich zu bewegen oder einen Pass zu spielen, zum Beispiel::
    - indem man ihn von allen Seiten blockiert, sodass keine Bewegung und kein Pass möglich ist,
    - indem man sich schnell vor ihn begibt, um ihn vollständig am Handeln zu hindern.
- einen Spieler entweder allein oder zusammen mit anderen daran hindern, sich seinem Team anzuschliessen, und ihn so absichtlich vom Spiel fernzuhalten.

Platzierung des Körpers

Es ist einem Spieler oder einem Motor gestattet, Arme und Beine ausserhalb seines Zylinders auszustrecken (siehe Definition in Kapitel 2.14.4). Diese Gliedmassen müssen jedoch wieder in den Zylinder eingezogen werden, sobald ein Gegner versucht, in der Nähe vorbeizukommen.

Sonderfall: Defensive Phase im Strafraum

Wenn ein Spieler in seinem eigenen Strafraum verteidigt:

- Es ist erlaubt, den Weg des Gegners durch Ausbreiten der Arme und Beine zu versperren, sofern der Kontakt zum Boden erhalten bleibt, auch wenn die Gliedmassen über den Zylinder hinausragen.
- Die Beine eines Motors müssen gemäss dem allgemeinen Verbot, mit den Beinen zu spielen, immer Boden- und/oder Rollstuhl-kontakt haben. Diese Regel gilt auch in diesem Zusammenhang.
- Es ist auch legal, einen Spieler innerhalb des Strafraums zu blockieren.

Übergang zur Offensivphase im Strafraum

- Sobald die Aktion in die Offensive übergeht, muss jede Blockade eines Spielers sofort und bedingungslos aufgelöst werden..

Anmerkung

Allein die Tatsache, dass man sich im Zylinder eines Gegners befindet, stellt noch keine Behinderung dar. Nur die tatsächliche Verhinderung des Spiels wird als solche angesehen.

2.14.4. Unerlaubter Kontakte

Eines der Grundprinzipien des Rafroballs ist der Verzicht auf Kontakte. Diese Regel gewährleistet die Einbeziehung aller Spielertypen und garantiert ihre Sicherheit, unabhängig davon, ob sie stehen, im Rollstuhl sitzen oder einfach nur wenig Kontakt mit anderen Körpern mögen. Sie ermöglicht auch die Integration von Menschen mit Behinderung in diesen inklusiven Sport.

Allgemeines Kontaktverbot

Jeder Kontakt ist verboten, sei er gewollt oder ungewollt, zwischen

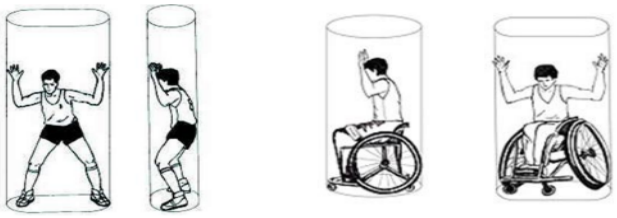
- Fussgänger – Fussgänger,
- Rollstuhl – Rollstuhl,
- Rollstuhl – Fussgänger,
- Motor – Motor,
- Motor – Fussgänger,
- Motor – Rollstuhl.

Dies schliesst jede Art des Kontakts wie Festhalten, Berühren, Stossen oder Klammern eines anderen Spielers ein.

Verantwortlichkeit bei Kontakt (allgemein)

Zur Ahndung von unerlaubten Kontakte können die folgenden Grundsätze für den verursachenden Spieler massgeblich sein:

1. **Prinzip des Zylinders und der Vertikalität:**
   Der Zylinder ist definiert als die geometrische Form, die der Spieler, sein Rollstuhl und alle seine Räder auf den Boden projiziert, so wie man sie von unten sehen würde.



   In der allgemeinen Phase (Mitte des Spielfelds)
   Wenn ein Spieler seine vertikale Position (Zylinder) verlässt und es zu einem Kontakt mit einem Gegner kommt, der bereits seine eigene vertikale Position eingenommen hat, ist der Spieler, der seinen Zylinder verlassen hat, für den Kontakt verantwortlich.

   In der Verteidigungsphase
   In der Verteidigungsphase gelten dieselben Kontaktverbotsregeln. Die Abwehrspieler dürfen sich jedoch innerhalb ihres Strafraums ausserhalb ihres Zylinders aufhalten. Dies bestimmt nicht mehr die Verantwortung für den Kontakt. Ausschlaggebend für die Feststellung der Verantwortung ist allein das Verhalten der Spieler.

2. **Prinzip des Weges:**
   Der Weg eines Spielers entspricht einem Bereich, der durch zwei imaginäre parallele Geraden definiert ist, die seinen Körperzylinder in Richtung seiner Bewegung verlänger
   Ein Spieler wird als schuldig angesehen, wenn er einen Kontakt verursacht, indem er abrupt stehen bleibt oder einem Gegner den Weg abschneidet, ohne ihm den notwendigen Raum oder die Zeit zu lassen, sich darauf einzustellen, abzubremsen oder die Richtung zu ändern

2.14.5. Verstoss in der Torhüter-Zone

Es ist allen Spielern, Motoren oder Rollstühlen untersagt, den Bodenbereich einschliesslich der Begrenzungslinie zu überqueren

Ein Verstoss in der Torhüter-Zone wird unabhängig von der Verteidigung oder dem Angriff begangen, wenn

- ein Teil des Körpers eines Feldspielers oder eines Motors oder ein Teil eines Rollstuhls die Zone auf dem Boden, einschliesslich der diese Zone begrenzenden Linie, überschreitet.
- ein Spieler oder Motor über die Zone hinweg springt oder abschneidet.
- ein Spieler einen Ball aufhebt, der sich noch im Spielfeld befindet. Siehe Kapitel (2.7)

Ausführung nach dem Verstoss

- offensiver Regelverstoss (angreifender Spieler)
    - Der Ball wird dem Torhüter zugeteilt, wenn möglich ohne Spielunterbrechung, gemäss den üblichen Bedingungen für die Wiederaufnahme des Spiels.

- defensiver Verstoss (verteidigender Spieler)
    - Der offensive Spielzug wird nicht sofort unterbrochen.
    - Wird kein Tor erzielt, wird der Ball der angreifenden Mannschaft an der Strafraumgrenze für einen Einwurf zurückgegeben.

2.14.6. Verstoss des Motors

Ein Freiwurf wird der gegnerischen Mannschaft zugesprochen, wenn ein Motor nach Ansicht des Schiedsrichters versehentlich, aus Unachtsamkeit oder aufgrund übermässigen Einsatzes einen der folgenden Verstösse begeht.
Beispiel:

- seinen Spieler ignoriert,
- seinen Spieler nicht systematisch ins Spiel einbezieht,
- einen Pass ausführt,
- einen Ball absichtlich ins Tor wirft oder abfälscht,
- unzulässige Kontakte herstellt (Kapitel 2.14.4)
- beim Spielen des Balls keinen Kontakt zum Rollstuhl hat,
- auf einen Stuhl klettert,
- die Zone berührt (Kapitel 2.14.5)
- einen Pass annimmt (Kapitel 2.14.6.1)

2.14.6.1. Pass an den Motor

Ein Pass zum Motor ist ein Pass, der nicht an einen Spieler, sondern an den Motor gerichtet ist. Alle Pässe müssen von Spieler zu Spieler ausgeführt werden.

Zwei Situationen werden als Pass zum Motor definiert :

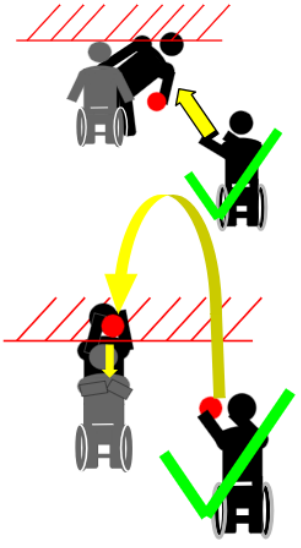
- Ein Pass, der bewusst auf den Motor gespielt wird, unabhängig davon, wo dieser den Ball annimmt.

- Ein Fehlpass, der über den Kopf des von einem Motor unterstützten Spielers geschossen wird, für den er eigentlich bestimmt war. Dieser Pass gilt als Pass zum Motor, wenn dieser den Ball auffängt.

Sonderfälle:

- Wenn dieser Fehlpass vom Motor abprallt, ohne dass dieser ihn fängt, gilt der Ball als neutral („Neutraler Ball“). In diesem Fall kann, sobald der Ball den Boden berührt hat, jeder Spieler, einschliesslich des Spielers, an den der Pass gerichtet war, oder der Motor selbst, den Ball aufnehmen, sofern dies nicht gegen andere Spielregeln verstösst..

- Wenn ein Fehlpass unbeabsichtigt neben den Spieler gespielt wird, für den er bestimmt war, kann der Ball vom Motor zurückgeholt werden. Der Motor muss jedoch in Kontakt mit dem Rollstuhl bleiben und der Ball muss vor dem Fangen unterhalb der Kopfhöhe des Spielers bleiben.



Anmerkung
Ein guter Glocken-Pass kann vom Motor vor dem Spieler abgefangen werden, wenn dieser kein anderer Regelverstoss verursacht.

2.14.7. Torhüterfehler

Ein Freiwurf wird der gegnerischen Mannschaft zugesprochen, wenn ein Torhüter nach Ansicht des Schiedsrichters unbeabsichtigt, aus Unachtsamkeit oder durch übertriebenen Einsatz einen der folgenden Verstösse begeht. Wenn er

- sich mit dem Ball ausserhalb seiner Zone bewegt (Kapitel 2.2.4)
- den Strafraum verlässt (Kapitel 2.2.5)
- den Ball ausserhalb des Strafraums aufnimmt (Kapitel 2.2.5)
- einen körperlichen Vorteil nutzt (Kapitel 2.14.8)
- Zubehör verwendet, das nicht in seiner Lizenz aufgeführt ist (z. B. Handschuhe).

Anmerkung:
Wenn ein Torhüterfehler eine klare Torchance zunichte macht, dieser jedoch weder brutal noch vorsätzlich oder absichtlich ist, kann der Schiedsrichter davon absehen, den Torhüter des Feldes zu verweisen.

2.14.8. Einen körperlichen Vorteil ausnutzen

Definition
Ein körperlicher Vorteil bezeichnet die Ausführung einer Bewegung, die für eine Person mit Behinderung nicht möglich wäre, ebenso wenig wie die Verwendung ihrer Beine..

Zum Beispiel:

- Eine Person im Rollstuhl darf grundsätzlich nicht aufstehen. Das Anheben des Gesässes aus dem Rollstuhl stellt bereits einen körperlichen Vorteil dar.

- Eine Person im Rollstuhl kann ihre Füsse nicht dazu verwenden, sich anzutreiben, auszuweichen oder zu bremsen. Die Person kann auch den Boden nicht mit den Füssen berühren. (Ausser für Sonderfälle von einer Kontrollorgan genehmigt)

- Ein Torhüter darf keine nicht gemeldete Bewegung ausführen, wie beispielsweise eine dynamische Bewegung, die im Spiel verwendet wird (Kapitel 4.2)

2.15 DISZIPLINARISCH SANKTIONIERTE VERSTÖSSE

Zu jedem Zeitpunkt des Spiels kann einem Spieler, einem Betreuer, einem Ersatzspieler oder einem Trainer eine gelbe oder rote Karte gezeigt werden.

2.15.1. Verwarnungswürdige Verstösse

Ein Spieler erhält eine Verwarnung (gelbe Karte), wenn er einen der folgenden Verstösse begeht::

- Ein Spieler macht sich eines unsportlichen Verhaltens schuldig, wenn er absichtlich den Spielrhythmus unterbricht.
- Er macht sich eines unlauteren Verhaltens schuldig, das gegen den Fairplay-Vertrag verstösst. Insbesondere:
    - einen Gegner angreifen,
    - einen Gegner schlagen, versuchen zu schlagen oder umzustossen,
    - auf einen Gegner spucken,
    - den Ball absichtlich mit den Beinen oder Füssen berühren,
    - absichtlich mit einem Spieler zusammenstossen,
    - den Ball von den Knien eines Spielers nehmen,
    - einem anderen Spieler den Ball aus den Händen stehlen oder ihn mit Gewalt passen
    - auf gefährliche oder brutale Weise spielen
    - als Motor seinen Spieler systematisch ignorieren
- Er überschreitet absichtlich die Torhüter-Zone.
- Er äussert seine Missbilligung durch Worte oder Gesten.
- Er stellt die Entscheidungen des Schiedsrichters in Frage.
- Er verstösst wiederholt gegen die Spielregeln.
- Er haltet der letzter Stürmer vor dem Torhüter.
- Er hält bei einem Seitenaus, einer Ecke, einem Freiwurf, einem Schiedsrichterball oder einem Strafwurf nicht den erforderlichen Abstand ein.
- Er überschreitet die Strafzone, bevor der Schuss bei einem Strafwurf erfolgt worden ist.

Eine Mannschaft erhält eine Verwarnung (gelbe Karte), wenn ein oder mehrere Mitglieder der Mannschaft (einschliesslich der Mitglieder in der Trainerzone und im Publikum) die Fairplay-Regeln nicht einhalten.

Kommentar::
Die im Jahr 2025 eingeführte Regel sieht vor, dass der Trainer auch für das Fairplay seiner Zuschauer verantwortlich ist.

2.15.2. Verstösse, die zum Ausschluss führen können

Ein Spieler wird vom Spielfeld ausgeschlossen (rote Karte), wenn er einen der folgenden Verstösse begeht:

- Er begeht einen groben Verstoss.
- Er macht sich einer brutalen Tat schuldig.
- Er spuckt einen Gegner oder eine andere Person an.
- Er macht eine offensichtliche Torchance eines Gegners zunichte, indem er einen Verstoss begeht, der mit einem Freiwurf oder einem Strafwurf geahndet wird.
- Er macht verletzende, beleidigende und/oder unflätige Äusserungen oder Gesten.
- Er erhält im selben Spiel zwei Verwarnungen.

Ein ausgeschlossener Spieler muss das Spielfeld sofort und endgültig für die Dauer des Spiels verlassen. Nach einer Strafzeit von 3 Minuten kann er ersetzt werden.

Eine Mannschaft wird vom Spielfeld ausgeschlossen (rote Karte), wenn ein oder mehrere Mitglieder der Mannschaft (einschliesslich der Mitglieder in der Trainerzone) trotz einer vorherigen Verwarnung (gelbe Karte) die Fairplay-Regeln nicht einhalten.
Die Strafe gilt für die gesamte Dauer des Spiels.

Anmerkung:
Wenn ein Torhüterfehler eine klare Torchance zunichte macht, dieser jedoch weder brutal noch vorsätzlich oder absichtlich ist, kann der Schiedsrichter davon absehen, den Torhüter des Feldes zu verweisen.

KAPITEL 3 : DAS SCHIEDSVERFAHREN

3.1 DIE SCHIEDSRICHTER

Die Autorität des Schiedsrichters
Jedes Spiel wird unter der Aufsicht von drei Schiedsrichtern ausgetragen, die über die erforderliche Autorität verfügen, um die Anwendung der Spielregeln sicherzustellen.

Die verwendeten Fachbegriffe müssen zwingend auf Französisch angegeben werden. Eventuelle Erläuterungen können in einer anderen Sprache erfolgen.

Die drei Schiedsrichter werden wie folgt bestimmt:

ein Hauptschiedsrichter	● kann sich überall auf dem Spielfeld aufhalten, ● trifft alle Entscheidungen, die er mit seiner Pfeife signalisiert .
ein Schiedsrichterassister	● bleibt entlang der Seitenlinie und der Torlinie, ● unterstützt den Hauptschiedsrichter mit einer Flagge bzw. Gesten ● und meldet vom Hauptschiedsrichter nicht gemeldete Verstösse sowie Tore, ● und meldet vom Hauptschiedsrichter nicht gemeldete Verstösse sowie Tore.
ein Schiedsrichter	● kümmert sich um den Schiedsrichtertisch mit den Lizenzen aller Spieler, ● füllt den Spielbericht aus, ● und kümmert sich um die Zeitnahme bei Auszeiten, Halbzeit, Strafzeiten und Ausschlüssen, ● überprüft die Spielerwechsel und die Anzahl der Spieler auf dem Spielfeld, ● unterstützt das Schiedsrichterteam, ● ist für die gesamte Spielleitung verantwortlich, ● ist Ansprechpartner bei Streitigkeiten.
das Schiedsrichter-Trio	● bestraft die Nichteinhaltung des Fairplay.

3.2 RECHTE UND PFLICHTEN

Die Schiedsrichter müssen

- für die Einhaltung der Spielregeln sorgen.
- die Kontrolle über das Spiel gemeinsam sicherstellen.
- sicherstellen, dass jeder verwendete Ball den Anforderungen entspricht (Kapitel 1.4).
- sicherstellen, dass die Ausrüstung der Spieler den Anforderungen entspricht (Kapitel 1.5.4).
- die Funktion des Zeitnehmers übernehmen.
- das Spiel nach eigenem Ermessen bei jedem Verstoss gegen die Spielregeln vorübergehend unterbrechen, verlegen oder vollständig abbrechen.
- das Spiel vorübergehend unterbrechen, aussetzen oder endgültig abbrechen, wenn äussere Einflüsse jeglicher Art das Spiel beeinträchtigen.
- das Spiel unterbrechen, wenn ihrer Meinung nach ein Spieler schwer verletzt ist, und ihn vom Spielfeld bringen lassen. Ein verletzter Spieler darf erst dann wieder auf das Spielfeld zurückkehren, wenn das Spiel wieder aufgenommen wurde.
- das Spiel unterbrechen, wenn ein Spieler gestürzt ist und
    - Zeichen einer Verletzung aufweist, die sofortige Hilfe erfordert;
    - oder nicht in der Lage ist, ohne fremde Hilfe wieder auf seinem Stuhl Platz zu nehmen.
- das Spiel weiterlaufen lassen, wenn die Mannschaft, gegen die ein Vergehen begangen wurde, daraus einen Vorteil ziehen kann. Das ursprünglich begangene Vergehen ahnden, wenn der erwartete Vorteil nicht eintritt.
- das schwerwiegendste Vergehen ahnden (gelbe oder rote Karte), wenn ein Spieler mehrere Vergehen gleichzeitig begeht.
- Disziplinarmassnahmen gegen jeden Spieler zu ergreifen, der einen Verstoss begangen hat, welcher mit einer Verwarnung oder einem Ausschluss geahndet werden kann. Der ist nicht verpflichtet, sofort zu reagieren, muss dies jedoch bei der nächsten Spielunterbrechung tun.
- auf Hinweis ihrer Kollegen bei Vorfällen eingreifen, die sie nicht selbst beobachtet haben
- sicherstellen, dass keine unbefugten Personen das Spielfeld betreten.
- das Signal zum Beginn und Ende der Spielzeit, zu Spielunterbrechungen und zur Wiederaufnahme des Spiels nach einer Unterbrechung geben.
- jegliches individuelle oder mannschaftliche Verhalten sanktionieren, das dem Fairplay widerspricht.

3.3 ENTSCHEIDUNGEN DES HAUPTSCHIEDSRICHTERS

Die Entscheidungen des Schiedsrichters müssen mündlich mitgeteilt werden. Der reibungslose Spielablauf wird durch seine mündlichen Anweisungen während des gesamten Spiels gewährleistet.

Beispiel: Nennen Sie das Team, das den Ball bekommt.
Die Entscheidungen des Schiedsrichters zu spielbezogenen Sachverhalten sind endgültig. Der Schiedsrichter kann eine Entscheidung nur dann revidieren, wenn er feststellt, dass diese falsch ist oder nach eigenem Ermessen aufgrund einer Empfehlung seiner Schiedsrichterkollegen, vorausgesetzt, dass das Spiel noch nicht wieder aufgenommen wurde oder sich noch in derselben Spielphase befindet.

3.4 DIE SCHIEDSRICHTERGESTIK:

3.4.1. Hauptschiedsrichter

Der Pfiff

- 1 Pfiff
  - Spielbeginn
  - alle Spielunterbrechungen
  - alle Einwürfe
  - alle Verstösse: Freiwurf oder Strafwurf

- 2 Pfiffe
  - erzieltes Tor

- 3 Pfiffe
  - 3 kurze Pfiffe: Ende der 1. Halbzeit
  - 2 kurze Pfiffe, 1 langer Pfiff: Spielende

Die Karten

- Verwarnung = gelbe Karte

- Grober Verstoss – Ausschluss = rote Karte

3.4.2. Schiedsrichterassistent

Spielrichtung im Spiel

Während des Spiels zeigt der Schiedsrichterassistent die Spielrichtung an, indem er die Fahne horizontal in Spielrichtung hält.

Wenn der Ball neutral ist, wird die Fahne in Richtung Boden gehalten.

Tor- oder Verstoss-Signalisierung

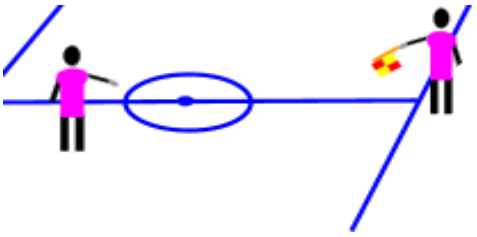
1. Die Fahne wird in Richtung Himmel gehalten, bis der Hauptschiedsrichter das Signal gesehen hat.
2. Es folgen die Gesten (siehe Kapitel 3.4.3), sowie
3. die Richtung, in der das Spiel weitergehen soll.

3.4.3. Gesten für Spielunterbrechungen

3.4.3.1. Erzieltes Tor

Akustische Anzeige:
(2 Piffe)

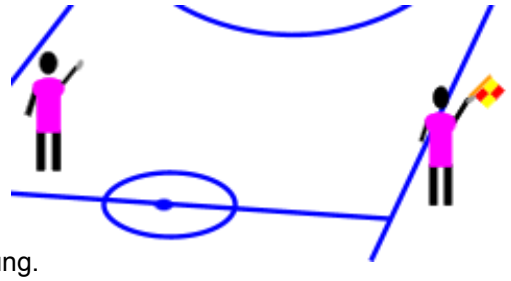
Gestik::
Mit der Hand oder einer Fahne in Richtung Spielfeldmitte zeigen.



siehe Kapitel (2.5)

3.4.3.2. Seitlicher Austritt

Mündliche Angabe:
“Ball <Farbe der Mannschaft, die den Ball wieder ins Spiel bringt>”



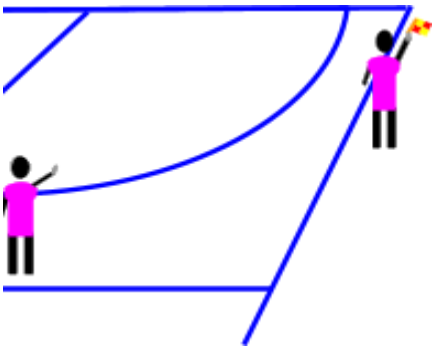
Gestik:
Signalisiert mit der Hand oder der Fahne die Spielrichtung.

siehe Kapitel (2.8)

3.4.3.3. Ecke

Mündliche Angabe:
“Corner” (“Ecke”)

Gestik:
Mit der Hand oder einer Fahne die Ecke anzeigen, an der der Eckwurf ausgeführt werden soll.



siehe Kapitel (2.9)

3.4.3.4. Ball zum Torhüter

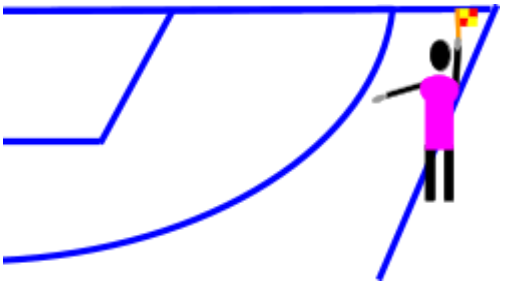
Mündliche Angabe:
“Balle au gardien” (“Ball zum Torhüter“)

Gestik:
Geschlossene Faust auf Schulterhöhe in Richtung Torhüter.

siehe Kapitel (2.6)

3.4.4. Gesten zur Anzeige von Fehlern

3.4.4.1. Verstösse im Torraum

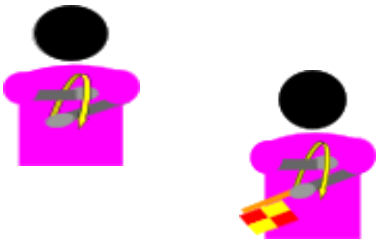


Mündliche Angabe:
“Zone”

Gestik:
Arm nach unten in Richtung der Zone,
Hand ausgestreckt, Handfläche zum Boden

siehe Kapitel (2.14.5)

3.4.4.2. Gehen / Fortbewegung .

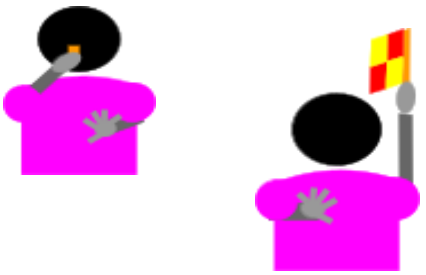


Mündliche Angabe:
“marché” (“Laufen”)

Gestik:
Kreiselbewegung mit den Unterarmen

siehe Kapitel 2.2.3.1

3.4.4.3. 10 Sekunden

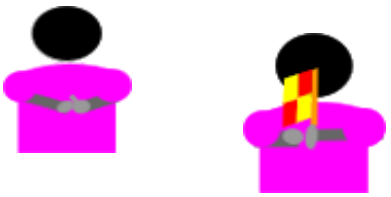


Mündliche Angabe:
“10 secondes” (“10 Sekunden”)

Gestik:
Arm nach vorne strecken und Finger spreizen

siehe Kapitel 2.2.1

3.4.4.4. Kontakt



Mündliche Angabe:
“Contact” (“Kontakt”)

Gestik:
Eine geschlossene Faust in einer offenen Hand
(eine geschlossene Faust mit der Flagge in einer offenen Hand).

siehe Kapitel 2.14.4

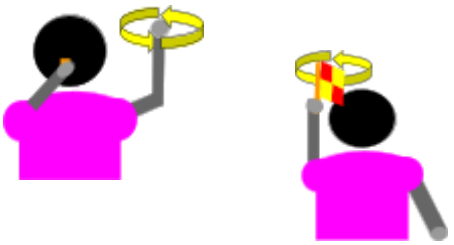
3.4.4.5. Pass an sich selbst

Mündliche Angabe:
“Passe à soi-même”
(“Pass an sich selbst”)

Gestik:
Hin- und Herbewegung, wie bei einem Scheibenwischer.

siehe Kapitel 2.14.2

3.4.4.6. Verstösse des Motors

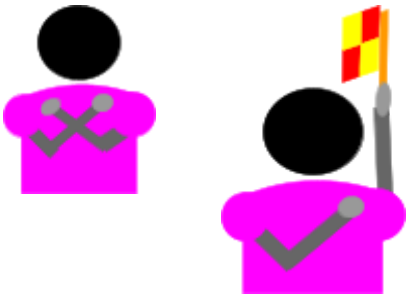


Mündliche Angabe:
“Faute Motor”(Faul Motor)”

Gestik:
Arme senkrecht - Hand über dem Kopf drehen

siehe Kapiteln 2.14.6, 2.14.**6.1**

3.4.4.7. Behinderung

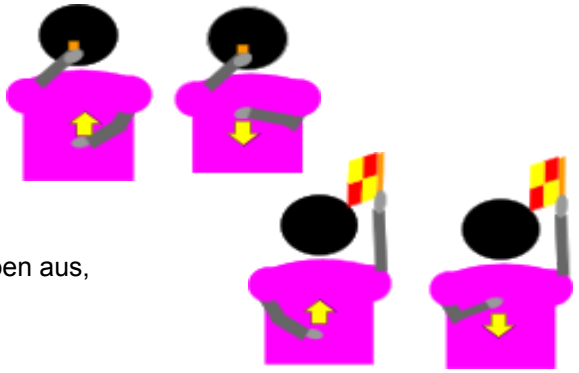


Mündliche Angabe:
“Obstruction”
(“Behinderung”)

Gestik:
Die Unterarme vor der Brust gekreuzt
(ein Arm oben mit der Flagge, der andere auf der Brust).

siehe Kapitel 2.14.3

3.4.4.8. Körperlicher Vorteil



Mündliche Angabe:
“Avantage physique”
(“Körperlicher Vorteil”)

Gestik:
Der Unterarm führt eine Bewegung von unten nach oben aus, die Handfläche zeigt nach oben.

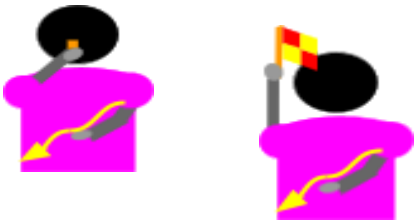
siehe Kapitel 2.14.8

3.4.4.9. Abweichung

Mündliche Angabe:
“Déviation” (Abweichung”)

Gestik:
Die Hand macht eine “Schlangen”-Geste.

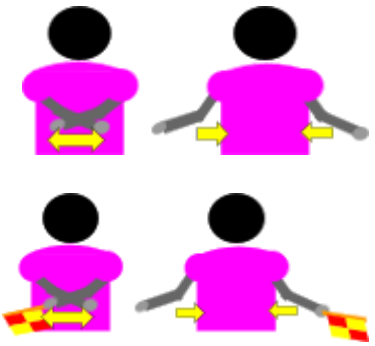
siehe Kapitel 2.2.3.1



3.4.5. Geste für ein aberkanntes Tor

Wird angezeigt, wenn der Ball ins Tor geht, das Tor jedoch nicht anerkannt wird.
Mündliche Angabe:
“But annulé” (“Aberkanntes Tor”)

Gestik:
Die Unterarme führen eine horizontale scherenförmige Bewegung von links nach rechts aus..



3.4.6. Die Kommunikation

Hauptschiedsrichter

“Avantage” (“Vorteil”) <couleur>”: wird gesagt, um den Vorteil zu bestätigen, dass der Ball ihm zurückkommt.

“Ball <couleur>”: wird gesagt, um zu melden, wenn der Ball von einem Spieler aufgenommen wurde, ohne dass ein Vorteil Anspruch dazu nötig dafür war. (Ball wechselt Mannschaft, Auflesen einer freien ball, …) Kapitel 1.7

“En jeu” (“Im Spiel)”: wird gesagt, um den Spieler zum Pass zu ermutigen
siehe Kapiteln 2.2.1, 2.4.5

“Balle libre”(“Freier Ball”): bedeutet, dass der Ball neutral ist und demjenigen gehört, der ihn zuerst fängt
siehe Kapitel 2.4.3

Schiedsrichterassistent
kommuniziert hauptsächlich mit Gesten und seiner Flagge.

Tischschiedsrichter
kann ein Spiel mit der Klingel unterbrechen, wenn es zu einem schwerwiegenden Verstoss auf dem Spielfeld kommt.
Zum Beispiel:

- Ein Kind betritt das Spielfeld.
- Zu viele Spieler sind auf dem Spielfeld.
- Ein zweiter Ball ist auf dem Spielfeld

Schiedsrichter-Trio
Das Schiedsrichter-Trio steht ständig in direkter oder indirekter visueller oder verbaler Kommunikation miteinander.

KAPITEL 4 : DIE MASSE DES TORES

Im Sinne einer vollständigen Inklusion, unabhängig davon, ob es sich um eine Person mit oder ohne Behinderung handelt, im Rollstuhl, stehend oder kniend. Jeder kann die Position des Torwarts einnehmen. Die Grösse der Tore passt sich den Fähigkeiten des Sportlers an und nicht umgekehrt, um Fairness für alle zu gewährleisten:

Unter Einhaltung der Mindesthöhe des Tores – 20 cm über dem Kopf des Torwarts – bestimmt dieser selbst entweder die Höhe oder die Breite seines Tores. Die andere Abmessung wird dann anhand einer mathematischen Formel berechnet, die 2 m² zur Bewegungsfläche des Torwarts hinzufügt. Diese Fläche wird in statischer Position bewertet, in der Verteidigungshaltung, die im Spiel normalerweise eingenommen wird. Der Spieler gibt auch seine dynamische Spielposition an, auf deren Grundlage ein Anpassungsfaktor – nach oben oder unten – auf die Grundfläche des Torwarts angewendet wird. Siehe Kapitel (4.2)

Die maximalen Abmessungen des Tores, die sich nach den Massen des Torwarts richten, sind wie folgt::

Breite: von 110 cm bis 250 cm
Höhe: von 110 cm bis 250 cm

Jede Änderung während der Saison muss vom Trainer gemeldet werden.

Anmerkung::

- Vor dem Vermessen seiner Masse muss der Torhüter die mögliche Verwendung von Hilfsmitteln wie Handschuhen melden, damit diese bei der Berechnung der Tormasse berücksichtigt werden können.
- Das Torhüterteam ist für die Aufstellung der Tore zuständig und dafür verantwortlich, dass die vorgeschriebenen Abmessungen der Felder während der Spiele eingehalten werden. (Kapitel 1.2)

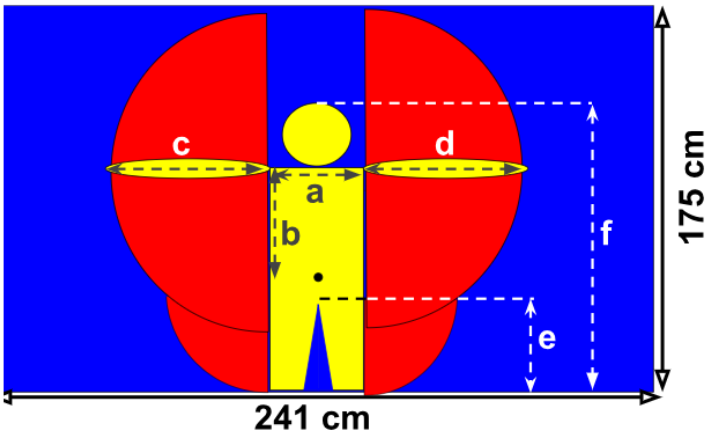
Kommentar
Die Trainer haben die Möglichkeit, die Abmessungen des Tores mithilfe eines online verfügbaren Tools selbst zu berechnen. Allerdings werden nur die vom Torteam zu Beginn der Meisterschaft durchgeführten Berechnungen als offizielle Masse anerkannt.

4.1 BERECHNUNG DER GRUNDFLÄCHE DES SCHATTENS

4.1.1. Berechnung für kniende Torhüter

a) Schulterbreite
b) Abstand zwischen Kopf und Bauchnabel
c) Länge des linken Arms
d) Länge des rechten Arms
e) Länge der Beine (Knie am boden)
f) Grösse (vom Boden bis zum Kopf)
Δ = Bewegungsfähigkeit

Freie Fläche der Tore (blau) 2m2



Berechnung der Schattenfläche des Knienden Torhüters

Körperoberfläche: $\frac{a * b}{2}$

\+ Schattenfläche des linken Arms: $+ \frac{\pi * c^2}{2} * \Delta\%$

+Schattenfläche des rechten Arms: $+ \frac{\pi * d^2}{2} * \Delta\%$

+ Schattenfläche des liken Beins (bis zum Knie): $+ \frac{\pi * e^2}{4} * \Delta\%$

+ Schattenfläche ses rechten Beins (bis zum Knie): $+ \frac{\pi * e^2}{4} * \Delta\%$

= Schattenfläche des Tordüters

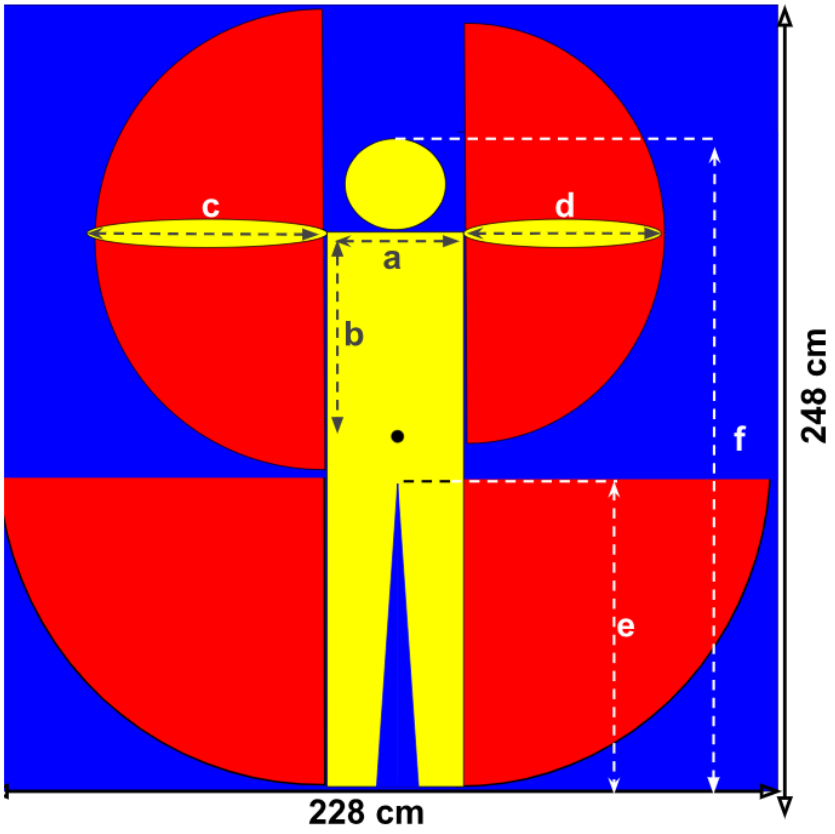
Tor-Höhe = $\frac{\text{(Schattenfläche des Tordüters) + 2m}^2}{\text{Tor-Breite}}$

Tor-Breite = $\frac{\text{(Schattenfläche des Tordüters) + 2m}^2}{\text{Tor-Höhe}}$

4.1.2. Berechnung für stehende Torhüter:

a) Breite der Schultern
b) Abstand zwischen Kopf und Bauchnabel
c) Länge des linken Arms
d) Länge des rechten Arms
e) Beinlänge
f) Grösse (vom Boden bis zum Kopf)
Δ =Bewegungsfähigkeit

Freie Fläche der Dämme (blau) 2m2



Berechnung der Schattenfläche des stehenden Torhüters

Körperfläche: $\frac{a * b}{2}$

+ Schattenfläche des linken arms: $+ \frac{\pi * c^2}{2} * \Delta\%$

+ Schattenfläche des rechten arms: $+ \frac{\pi * d^2}{2} * \Delta\%$

+ Schattenfläche des linken Beins: $+ \frac{\pi * e^2}{4} * \Delta\%$

+ Schattenfläche des Rechten Beins: $+ \frac{\pi * e^2}{4} * \Delta\%$

= Schattenfläche des Torhüters

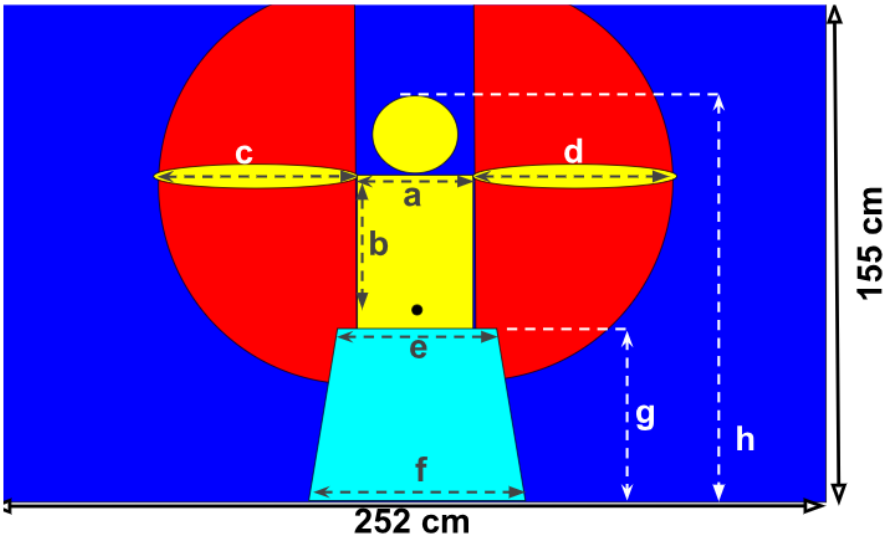
Tor-Höhe = $\frac{\text{(Schattenfläche des Tordüters) + 2m}^2}{\text{Tor-Breite}}$

Tor-Breite = $\frac{\text{(Schattenfläche des Tordüters) + 2m}^2}{\text{Tor-Höhe}}$

4.1.3. Berechnung für Torhüter im Rollstuhl:

a) Schulterbreite
b) Abstand zwischen Kopf und Bauchnabel
c) Länge des linken Arms
d) Länge des rechten Arms
e) Breite des Stuhls oben
f) Breite des Stuhls unten
g) Abstand vom Boden zur Sitzfläche
h) Grösse (vom Boden bis zum Kopf)
Δ = Bewegungsfreiheit

Freie Fläche der Tore (blau) 2m2



Berechnung der Schattenfläche des Torwarts auf dem Stuhl

Körperfläche: $\frac{a * b}{2}$

\+ Schattenfläche des linken Arms: $+ \frac{\pi * c^2}{2} * \Delta\%$

\+ Schattenfläche des rechten Arms: $+ \frac{\pi * d^2}{2} * \Delta\%$

\+ Schattenfläche des Stuhls : $+ \frac{e + f}{2} * g$

= Schattenfläche des Torhüters

Tor-Höhe = $\frac{\text{(Schattenfläche des Tordüters) + 2m}^2}{\text{Tor-Breite}}$	**Tor-Breite =** $\frac{\text{(Schattenfläche des Tordüters) + 2m}^2}{\text{Tor-Höhe}}$

4.2 DER DYNAMISCHE FAKTOR DER ZIELGRÖSSEN

Durch Hinzufügen oder Reduzieren eines dynamischen Faktors wird die Leistung der Torhüter entsprechend ihrer Fähigkeit, mehr Bewegungen als andere auszuführen, harmonisiert, wobei eine statische und reproduzierbare Messung beibehalten wird. Tatsächlich haben einige Torhüter einen statischeren Spielstil als andere.
(Ausserdem ist es nicht möglich, die Höhe eines Sprungs oder die Geschwindigkeit eines Hechtsprungs eines Torhüters wiederholt genau zu messen.)

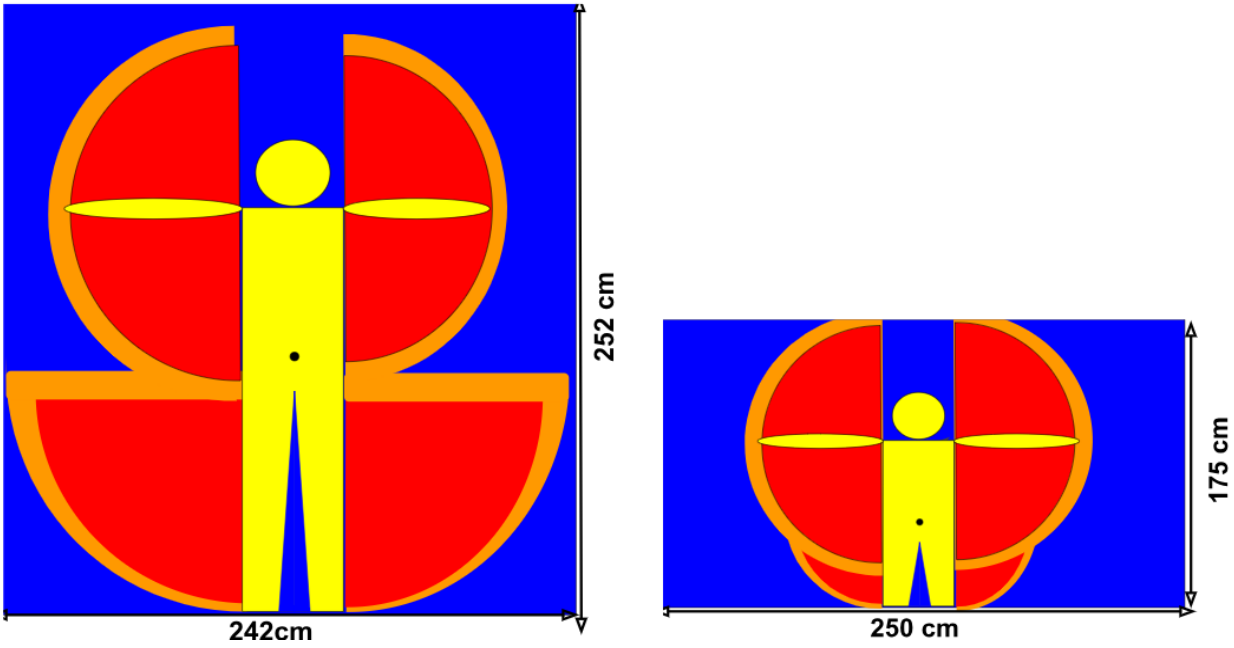
Der Torhüter gibt seine dynamische Spielposition an, von der aus ein Anpassungsfaktor auf die Schattenfläche des Torhüters angewendet wird – entweder erhöhend oder verringernd. Siehe Kapitel (4.1)

Ein dynamischer Faktor des Torhüters kann beispielsweise einer Aktion entsprechen wie:

- ein Sprung, um einen Ball abzufangen,
- oder ein Hechtsprung auf den Boden, um anzuhalten.
- Bewegungsgeschwindigkeit bei möglichen Erweiterungen.

Der Begriff der Spiel-Dynamik des Torhüters ist in seiner Lizenz vermerkt. Bei Nichteinhaltung der angegebenen Bewegung kann ein unzulässiger körperlicher Vorteil bestraft werden.

Darstellung des hinzugefügten dynamischen Raums:



Anmerkung::

- Ein kniender Torhüter darf den Ball mit allen Körperteilen, einschliesslich der Füsse, stoppen, sofern er die von ihm angekündigten dynamischen Bewegungen einhält.
- Auch ein Torhüter im Rollstuhl kann dynamische Faktoren berücksichtigen.

www.rafroball.org

Kontakt: info@rafroball.org