

Regeländerung zur DBFL-Saison 2025

Nach den Paralympics ist vor den Paralympics – daher wurden seitens der IBSA für die nun beginnende Periode 2025-2029 kürzlich die neuen, angepassten Spielregeln veröffentlicht. In Kürze wird dazu auch die gänzlich überarbeitete deutsche Version der Spielregeln veröffentlicht und Euch zum Download bereitgestellt.

Im Nachfolgenden werden die wesentlichen Regeländerungen für die kommende DBFL-Saison 2025 aufgeführt und kurz erläutert, was dies für unseren Spielbetrieb bedeutet.

Änderung der Spieldauer– (Regel 8)

Die Spieldauer beträgt ab sofort **2 x 20 Minuten netto**.

Dabei wird die Teamfoulgrenze nicht verändert – es bleibt dabei, dass es ab dem fünften (5.) Teamfoul einen Doppelpenalty gibt.

Die Anstoßzeiten bei den Spieltagen wurden dahingehend gegenüber dem Vorjahr leicht angepasst.

Das Spielfeld – (Regel 1)

Es darf **nicht** mehr auf Gras/Rasen, sondern nur noch aus Kunstrasen oder Holz (Hallenboden) gespielt werden. Gras/Rasen wurde ersatzlos aus den Spielregeln gestrichen.

In der DBFL haben alle Teams einen Kunstrasenplatz, sodass diese Änderung unseren Spielbetrieb nicht merklich berühren wird.

Anzahl der Spieler und Teamoffiziellen – (Regel 3)

Die Anzahl der weiteren Teammitglieder wurde erhöht und die Definition der einzelnen Teamoffiziellen vereinfacht.

Ein Teamkader darf ab sofort aus insgesamt **16 Personen** bestehen, die folgende Funktionen haben:

- Acht (8) Feldspieler.
- Zwei (2) Torhüter.
- Ein (1) Trainer.
- Ein (1) Guide.
- Vier (4) weitere Teamoffizielle, der sogenannte „Staff“.

Anzahl und Ausführung von Auswechslungen (Regel 3)

Auswechslungen dürfen generell nur noch über die Auswechselzone in den jeweiligen Eckbereichen durchgeführt werden. Es darf **nicht** mehr über eine Wechseltür in der Seitenbande ausgewechselt werden.

Die Anzahl an Auswechslungen ist grundsätzlich **unbegrenzt**. Jedes Team hat pro Halbzeit insgesamt fünf (5) Auswechslmöglichkeiten, die wie folgt aufgeteilt sind:

- Maximal drei (3) Auswechselgelegenheiten.
- Timeout des eigenen Teams.
- Timeout des gegnerischen Teams.

Die drei (3) Auswechselgelegenheiten werden nach dem bekannten Prozedere durchgeführt, das in Regel 3 detailliert beschrieben ist.

Die Timeouts der Teams sind als vierte (4.) und ggf. fünfte (5.) Möglichkeit zur Auswechslung zu verstehen.

Beide Teams dürfen während der Timeouts und während einer Auswechselgelegenheit gleichzeitig unbegrenzt Spieler wechseln, unabhängig davon, welches Team das Timeout oder die Auswechselgelegenheit beantragt hat.

Wenn beide Teams gleichzeitig wechseln, zählt dies für beide Teams als eine genutzte Auswechselgelegenheit.

Nehmen beide Teams gleichzeitig im Rahmen einer Auswechselgelegenheit eine oder mehrere Auswechslungen vor, gilt dies jeweils als eine genutzte Auswechselgelegenheit pro Team.

Wichtig: Bei Auswechslungen während eines Timeouts, muss der gesamte Auswechselvorgang abgeschlossen sein, bevor die Sirena vom Schiedsrichter-Tisch ertönt, d.h. der auszuwechselnde Spieler muss das Spielfeld verlassen und der einzuwechselnde Spieler, mit Zustimmung eines Schiedsrichters, das Spielfeld betreten haben – ansonsten gilt die Auswechslung nicht als vollzogen und es wird wie folgt verfahren:

Situation A – Das Team hat **keine** seiner drei (3) Auswechselgelegenheiten mehr:

- Der/Die Spieler, der/die das Spielfeld verlassen hat/haben, bleibt/bleiben zunächst draußen.
- Kein Ersatzspieler darf das Spielfeld betreten. Das Team spielt mit einem oder mehreren Spieler(n) weniger bis zur nächsten Spielunterbrechung weiter.
- Bei der nächsten Spielunterbrechung darf sich das Team mit dem- oder denselben Spieler(n) wieder vervollständigen, die während des Timeouts das Spielfeld verlassen haben. Ein anderer Auswechselspieler darf das Team nicht vervollständigen.

Situation B – Das Team hat noch Auswechselgelegenheiten:

- Ein Ersatzspieler darf das Spielfeld betreten und den Spieler, der ausgewechselt wird, ersetzen. Dies wird als eine Auswechselgelegenheit gezählt.
- Wenn kein Ersatzspieler das Spielfeld betritt, spielt das Team mit einem oder mehreren Spieler(n) weniger bis zur nächsten Spielunterbrechung weiter.
- Bei der nächsten Spielunterbrechung darf sich das Team mit dem- oder denselben Spieler(n) wieder vervollständigen, die während des Timeouts das Spielfeld verlassen haben, und dies wird nicht als Auswechselgelegenheit gezählt.

Auswechslungen während eines Schiedsrichter-Timeouts zählen als eine Auswechselgelegenheiten.

Während der Halbzeitpause können unbegrenzte Auswechslungen vorgenommen werden. Diese zählen nicht als Auswechselgelegenheit.

Spielerwechsel vor einem Strafstoß oder Doppelpenalty (Regel 3)

Vor einem Strafstoß oder Doppelpenalty durfte zwar immer schon ein Spielerwechsel beantragt und vollzogen werden, ein eingewechselter Feldspieler durfte allerdings nicht zum Schuss antreten. Das hat sich mit dieser Regel geändert.

Es dürfen nun sowohl ein Torhüter als auch ein Feldspieler extra für den Strafstoß oder Doppelpenalty eingewechselt werden.

Behandlung eines Spielers auf dem Spielfeld (Regel 3)

Wenn ein Spieler auf dem Spielfeld eine medizinische Behandlung erhalten hat, muss er anschließend das Spielfeld grundsätzlich verlassen und kann durch einen Auswechselspieler ersetzt werden. Die Ausnahme stellt generell nur der Torhüter dar.

Für Feldspieler gilt nun auch die Ausnahme, wenn der Spieler aufgrund eines physischen Vergehens verletzt wird, für das der Gegenspieler eine Gelbe oder Rote Karte erhält.

Dabei gilt zu beachten, dass die Behandlung auf dem Spielfeld schnell abgeschlossen sein muss – was wiederum im Ermessen der Schiedsrichter liegt.

Verzögerung einer Spielfortsetzung durch die Schiedsrichter (Regel 9 – Die „Schnürsenkel-Regel“)

Die Schiedsrichter sorgen grundsätzlich dafür, dass eine Spielfortsetzung schnell ausgeführt wird. Sie können diese allerdings durch ein sogenanntes Schiedsrichter-Timeout verzögern, insbesondere wenn es der Sicherheit der Spieler dient.

Wichtig ist, dass das Spiel bereits unterbrochen war und nur die Wiederaufnahme verzögert wird – das Spiel sollte auf Grund offener Schnürsenkel nicht unterbrochen werden.

In folgenden Situationen können die Schiedsrichter das Spiel zum Binden von Schnürsenkeln verzögern:

Anstoß, Eckstoß, Freistoß, Schiedsrichter-Ball, Einkick.

Abstoß für das Team in Ballbesitz, dessen Spieler sich die Schnürsenkel binden muss.

Das Spiel darf durch die Schiedsrichter allerdings nicht verzögert werden, damit sich ein Spieler des gegnerischen Teams, das nicht in Ballbesitz ist, die Schnürsenkel binden kann.

Dadurch soll verhindert werden, dass eine potenzielle schnelle Kontersituation durch taktisch unsportliches Eingreifen verhindert wird.

Vergehen von Trainern, Guides und Teamoffiziellen (Regel 12)

Diese Regel wurde neu eingeführt.

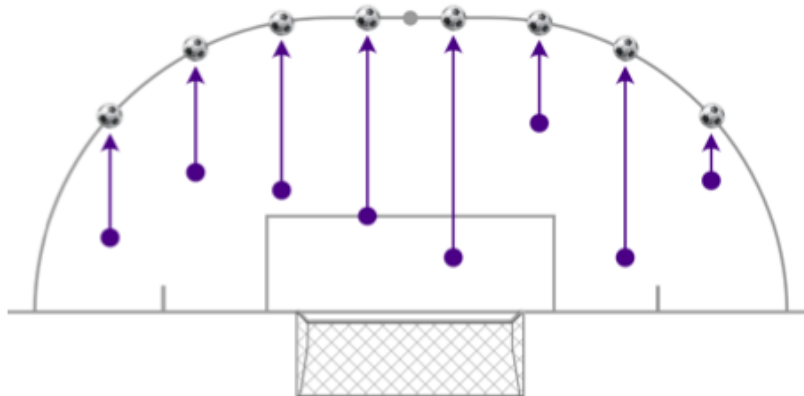
Wenn ein Trainer, Guide oder Teamoffizieller während des laufenden Spiels absichtlich einen seiner eigenen Spieler berührt oder anfasst und so aktiv ins Spielgeschehen eingreift, wird auf indirekten Freistoß für das gegnerische Team entschieden und die betreffende Person erhält eine Gelbe Karte.

Wenn ein Trainer, Guide oder Teamoffizieller während des laufenden Spiels absichtlich einen gegnerischen Spieler berührt oder anfasst und so aktiv ins Spielgeschehen eingreift, wird auf indirekten Freistoß für das gegnerische Team entschieden und die betreffende Person erhält eine Rote Karte.

Ort der Ausführung indirekter Freistöße im gegnerischen Strafraum (Regel 13)

Diese Regeländerung vereinfacht das ehemalige Vorgehen bei indirekten Freistößen im gegnerischen Strafraum. Eine Unterscheidung, ob das Vergehen innerhalb des Torwartraums begangen wurde oder nicht, wird nicht mehr gemacht.

Unabhängig davon, ob das Vergehen nun innerhalb des Torwartraums oder irgendwo im gesamten Strafraum begangen wurde, wird der indirekte Freistoß auf den nächstliegenden Punkt auf der Strafraumlinie, **parallel zur Seitenbande** ausgeführt. Die nachstehende Abbildung verdeutlicht dies.



Keine Angreifer im gegnerischen Torwartraum bevor der Ball im Spiel ist (Regeln 13, 16, 17 und 18)

Diese Regel wurde neu eingeführt, allerdings bereits seit geraumer Zeit so praktiziert.

Spieler des angreifenden Teams dürfen sich bei Spielfortsetzungen nicht im gegnerischen Torwartraum aufhalten, bis der Ball im Spiel ist.

Diese Regel gilt für Freistöße, Einkicks, Abstöße und Eckstöße.

Zeitweilige Auswechslung bei Gehirnerschütterung (TCS)

Die sogenannte *Temporary Concussion Substitution* – kurz **TCS**-Regel – ist eine Richtlinie zum Schutz der Gesundheit und Sicherheit der Spieler, die einem Team eine angemessene medizinische Bewertung bei Verdacht auf eine Gehirnerschütterung ermöglicht, ohne das Team dauerhaft zu schwächen. Gemäß dem entsprechenden Auswechselprotokoll kann das Team für bis zu 10 Minuten den sogenannten *Temporary Concussion Substitute (TCS)* für den am Kopf verletzten Spieler einwechseln, ohne dass sich dies auf die drei (3) Auswechselgelegenheiten auswirkt.

Im Falle einer zeitweiligen Auswechslung bei Gehirnerschütterung (TCS) gibt es folgende mögliche Szenarien:

Szenario A: Das Team hat noch Auswechselgelegenheiten

Es wird nur die TCS-Auswechslung vorgenommen:

- Dies wird nicht als eine der drei (3) Auswechselgelegenheiten gewertet, wenn die TCS rechtzeitig, abgeschlossen wird. D.h. wenn der zuvor wegen einer vermuteten Gehirnerschütterung ausgewechselte Spieler innerhalb der 10-minütigen TCS-Periode für den eingewechselten Spieler (TCS) wieder auf das Spielfeld zurückkehrt.
- Wenn die 10-minütigen TCS-Periode endet und der ausgewechselte Spieler aufgrund seiner Verletzung nicht mehr eingewechselt werden kann, wird dies als eine der drei (3) Auswechselgelegenheiten gewertet. Sollten zu diesem Zeitpunkt allerdings keine Auswechselgelegenheiten mehr zur Verfügung stehen, muss der eingewechselte Spieler das Spielfeld verlassen und das Team muss bis zur nächsten Möglichkeit (z.B. Timeout des Gegners oder Halbzeitpause) mit einem Spieler weniger weiterspielen.

Neben der TCS-Auswechslung werden gleichzeitig weitere Auswechslungen vorgenommen:

- Dies wird als eine der drei (3) Auswechselgelegenheiten gewertet.
- Es können so vielen Spieler wie gewünscht gleichzeitig ausgewechselt werden.
- Wenn die 10-minütige TCS-Periode endet, darf der zuvor wegen einer vermuteten Gehirnerschütterung ausgewechselte Spieler für den eingewechselten Spieler (TCS) wieder auf das Spielfeld zurückkehren, ohne dass dies als eine weitere Auswechselgelegenheit gewertet wird.

Szenario B: Das Team hat keine seiner drei (3) Auswechselgelegenheiten mehr:

Nur die TCS-Auswechslung kann vorgenommen werden. Sobald die 10-minütige TCS-Periode endet, muss der TCS-Ersatzspieler das Spielfeld verlassen und der ausgewechselte Spieler kann gemäß den TCS-Regeln wieder auf das Spielfeld zurückkehren oder nicht.

Mögliche Situationen während einer TCS

Als Spielunterbrechung ist die Zeit zwischen der Unterbrechung des laufenden Spiels (entweder durch die Schiedsrichter oder wenn der Ball aus dem Spiel geht) und der Wiederaufnahme des Spiels definiert. Während einer solchen Spielunterbrechung können Auswechselanträge gestellt bzw. Auswechslungen vorgenommen werden. Timeouts sind ebenfalls Spielunterbrechungen, bei denen Auswechslungen vorgenommen werden können.

Wenn der eingewechselte TCS-Spieler am Ende der 10-minütigen TCS-Periode das Spielfeld wieder verlässt, kann dieser erst in der nächsten Spielunterbrechung wieder auf Antrag eingewechselt werden.

Eine Auswechselgelegenheit kann, während der TCS-Periode, zu den folgenden drei Zeitpunkten beantragt werden:

- Zu Beginn der 10-minütigen TCS-Periode (wenn der verletzte Spieler das Spielfeld für eine medizinische Untersuchung verlässt).
- Während der 10-minütigen TCS-Periode.
- Bei der ersten Spielunterbrechung nach der 10-minütigen TCS-Periode.

Die nachfolgende Tabelle fasst die möglichen Situationen und die entsprechend gewerteten Auswechselgelegenheit zusammen. Zur Vereinfachung werden dabei folgende Abkürzungen verwendet:

INJ: Injured Player (Verletzter Spieler); **TCS:** TCS-Einwechselspieler; **PLY:** Weitere Spieler

Situation	TCS-period begins		During TCS-period		TCS-period finishes		Request counted
	↓ Out	↑ In	↓ Out	↑ In	↓ Out	↑ In	
a	INJ	TCS	-	-	TCS	INJ	0
b	INJ	TCS	-	-	-	-	1
c	INJ + PLY	TCS + PLY	-	-	TCS	INJ	1
d	INJ + PLY	TCS + PLY	-	-	-	-	1
e	INJ	TCS	-	-	TCS + PLY	INJ + PLY	1
f	INJ	TCS	-	-	PLY	PLY	2
g	INJ	TCS	PLY	PLY	TCS	INJ	1
h	INJ	TCS	PLY	PLY	-	-	2

Die TCS-Regel wurde bislang nur in *Regel 3* unter *Entscheidung 11* genannt und in einem separaten Dokument im Detail erläutert, welches sowohl für den IBSA *Blind Football (B1)* als auch den *Partially Sighted Football (B2, B3)* bestimmt ist. Aufgrund der genannten Regeländerung hinsichtlich der verfügbaren Auswechslungen während der jeweiligen Halbzeiten wurde diese Regel nun auch in das offizielle Regelwerk übernommen. Es wird nach wie vor auf die *IBSA Blind Football Temporary Concussion Substitution Policy* verwiesen, und im Regelwerk der Umgang für das neue Auswechselprozedere erläutert.

Sechsmeterschießen

Diese Regel wurde neu eingeführt.

Sollte es bei einem Spiel ein Sechsmeterschießen zur Ermittlung eines Siegers kommen, werden Ermahnungen und Verwarnungen, die während des laufenden Spiels und vor dem Münzwurf zur Entscheidung, welches Team den ersten Penalty schießt, ausgesprochen wurden, **nicht** auf das Sechsmeterschießen übertragen.

Qualifikationssysteme – Regelungen bei Punktegleichstand

Die international geltenden Wettbewerbsregelungen wurden geändert und das System, welches bei Punktegleichstand darüber entscheidet, welches Team in die nächste Runde einzieht, wurde überarbeitet und insbesondere durch die Aufnahme von Fairness-Aspekten erweitert.

Es wird gemäß der nachstehenden Reihenfolge entschieden und bei Gleichstand zum nächsten Punkt übergegangen:

- Höchste Anzahl an Punkten, die in allen Spielen der aktuellen Serie erzielt wurden.
- Überlegende Tordifferenz aus allen Spielen der aktuellen Serie.
- Höchste Anzahl erzielter Tore in allen Spielen der aktuellen Serie.
- Höchste Anzahl an Punkten, die in den direkten Begegnungen der betreffenden Teams erzielt wurden.
- Überlegende Tordifferenz aus den direkten Begegnungen der betreffenden Teams.
- Höchste Anzahl erzielter Tore in den direkten Begegnungen der betreffenden Teams.
- Geringste Anzahl an Feldverweisen für Spieler und Torhüter aus allen Spielen der aktuellen Serie.
- Geringste Anzahl an Verwarnungen für Spieler und Torhüter aus allen Spielen der aktuellen Serie.
- Geringste Anzahl an Feldverweisen für Trainer, Guides und Teamoffizielle aus allen Spielen der aktuellen Serie.
- Geringste Anzahl an Verwarnungen für Trainer, Guides und Teamoffizielle aus allen Spielen der aktuellen Serie.
- Ein Losentscheid durch das Organisationskomitee zwischen den betreffenden Teams