



Regelwerk
Fußball

© Special Olympics Österreich
Alle Rechte vorbehalten.



Inhalt

1	REGELWERK.....	3
2	OFFIZIELLE WETTBEWERBE.....	3
2.1	Einzelgeschicklichkeitswettbewerb	4
2.2	Fünf gegen Fünf (im Freien)	4
2.3	Sieben gegen Sieben und Acht gegen Acht (im Freien)	4
2.4	Elf gegen Elf (nach den Regeln der FIFA)	4
2.5	Futsal-Wettbewerb (nach den Regeln der FIFA)	4
2.6	Unified Sports® Fünf gegen Fünf.....	4
2.7	Unified Sports® Sieben gegen Sieben	4
2.8	Unified Sports® Acht gegen Acht.....	4
2.9	Unified Sports®Elf gegen Elf	4
2.10	Unified Sports® Futsal-Wettbewerb.....	4
3	Divisioning	4
4	UNIFIED SPORTS®	4
5	WETTBEWERBSREGELN	5
5.1	Fünf gegen Fünf (5-a-Side)	5
5.2	Sieben gegen Sieben (7-a-Side) und Acht gegen Acht (8-a-Side)	11
5.3	Elf gegen Elf (11-a-Side)	19
5.4	Futsal/ Hallenfußball.....	24
5.5	Unified Sports-Teamwettbewerbe	24
5.6	Individueller Skill-Wettbewerb (ISC).....	26
6	EINSTUFUNGSTEST FÜR FUSSBALLMANNSCHAFTEN	29



1 REGELWERK

Das offizielle Regelwerk der Special Olympics kommt bei allen im Rahmen von Special Olympics ausgetragenen Fußballwettbewerben zur Anwendung. Als internationale Sportorganisation hat ihnen Special Olympics die [Regeln](#) des zuständigen Gremiums, der Federation Internationale de Football Association (FIFA) zugrunde gelegt. Es gelten die Regeln der FIFA bzw. der nationalen Sportverbände, sofern sie nicht im Widerspruch zum offiziellen Regelwerk der Special Olympics oder Artikel 1 stehen. In solchen Fällen kommt das offizielle Special Olympics Regelwerk zur Anwendung.

Sportler:innen mit Trisomie 21, bei denen eine atlanto-axiale Instabilität diagnostiziert wurde, dürfen nicht an Fußballbewerben teilnehmen.

Weitere Informationen bezüglich Verhaltenskodex, Trainingsstandards, Gesundheits- und Sicherheitsbestimmungen, Gruppeneinteilung, Preisvergabe, Kriterien für den Aufstieg in höhere Wettkampflevels und Unified-Sportarten finden Sie im [Artikel 1](#).

Anpassungen im Regelwerk, welche nur bei Special Olympics Bewerben in Österreich angewendet werden, sind im Text entsprechend rot gekennzeichnet und müssen bei Bewerben entsprechend eingehalten werden!

SOÖ-Regelung beim Divisioning: Um die Homogenität und die Größe innerhalb der unterschiedlichen Leistungsgruppen zu erhöhen, werden die Sportler:innen nach ihren Leistungen in den Vorbewerben (Divisioning) und nicht zusätzlich noch nach ihrem Geschlecht und Altersgruppen eingeteilt.

2 OFFIZIELLE WETTBEWERBE

Das Veranstaltungsangebot soll Sportler:innen aller Leistungsstufen Wettkampfmöglichkeiten bieten. Die Programme legen die angebotenen Veranstaltungen und gegebenenfalls Richtlinien für deren Durchführung fest. Die Trainer sind verantwortlich für die Durchführung von Trainings und die Auswahl geeigneter Veranstaltungen entsprechend den Fähigkeiten und Interessen jede:r Sportler:in.

Im Folgenden finden Sie eine Liste der offiziellen Veranstaltungen der Special Olympics:



- 2.1 Einzelgeschicklichkeitswettbewerb
- 2.2 Fünf gegen Fünf (im Freien)
- 2.3 Sieben gegen Sieben und Acht gegen Acht (im Freien)
- 2.4 Elf gegen Elf (nach den Regeln der FIFA)
- 2.5 Futsal-Wettbewerb (nach den Regeln der FIFA)
- 2.6 Unified Sports® Fünf gegen Fünf
- 2.7 Unified Sports® Sieben gegen Sieben
- 2.8 Unified Sports® Acht gegen Acht
- 2.9 Unified Sports® Elf gegen Elf
- 2.10 Unified Sports® Futsal-Wettbewerb

3 Divisioning

- 3.1 Die Teams können auf Grundlage der Team-Fähigkeitsbewertung in Abschnitt D dieser Regeln, eines Formulars zum vorherigen Divisioning auf Grundlage der SOEE-Divisioning-DVD oder eines vom Programm genehmigten Formulars zur vorherigen Einteilung/Team-Bewertung sowie einem Divisioning vor Ort eingeteilt werden.
In Österreich erfolgt die Gruppeneinteilung über Divisioning spiele.
- 3.2 In der Klassifikationsrunde bestreitet jedes Team mindestens zwei Testspiele, die in den Wettbewerben Fünf gegen Fünf und Sieben gegen Sieben mindestens acht Minuten und im Wettbewerb Elf gegen Elf mindestens 15 Minuten dauern.
- 3.3 Das für die Gruppeneinteilung zuständige Gremium des Veranstalters hat sicherzustellen, dass auch alle Torhüter:innen entsprechend eingestuft werden.

4 UNIFIED SPORTS®

- 4.1 Erforderliches Verhältnis bei Unified Events
 - 4.1.1 Fünf gegen Fünf: 3 Sportler:innen & 2 Unified Partner:innen
 - 4.1.2 Sieben gegen Sieben: 4 Sportler:innen & 3 Unified Partner:innen
 - 4.1.3 Acht gegen Acht: 4 Sportler:innen & 4 Unified Partner:innen
 - 4.1.4 11 gegen 11: 6 Sportler:innen & 5 Unified Partner:innen
 - 4.1.5 Futsal: 3 Sportler:innen & 2 Unified Partner:innen
- 4.2 Es ist erforderlich, dass Sportler:innen und Unified-Partner:innen in allen Events ein ähnliches Alter und ähnliche Fähigkeiten haben. Weitere Informationen zu ähnlichem Alter und ähnlichen Fähigkeiten in den Sportregeln, Artikel 1, Abschnitt 14.1.2.

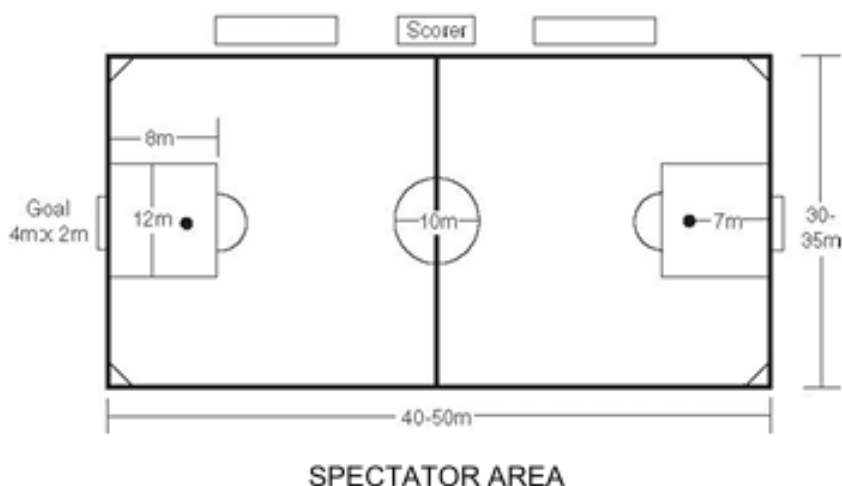


5 WETTBEWERBSREGELN

5.1 Fünf gegen Fünf (5-a-Side)

Special Olympics empfiehlt dieses Spielformat nur für Spieler mit geringen Fähigkeiten, Programme oder auf lokaler Ebene. Bei den World Games wird 5-a-side-Fußball nicht angeboten.

5.1.1 Diagramm



5.1.2 Das Spielfeld

Feldgröße/Tore:

wenn möglich 45x32m

Torraum: 12x8 Meter

Strafstoß 8 Meter

Tor 5x2 Meter

- 5.1.2.1 Das 5-a-side-Spielfeld muss rechteckig sein: maximale Abmessungen 50 Meter mal 35 Meter, minimale Abmessungen 40 Meter mal 30 Meter. Für weniger erfahrene Mannschaften wird das kleinere Spielfeld empfohlen.
- 5.1.2.2 Das Spielfeld ist wie unten dargestellt zu markieren. (Siehe Diagramm für 5-a-Side-Feld)
- 5.1.2.3 Die Torgröße muss zwischen mindestens drei Metern mal zwei Metern und maximal vier Metern mal zwei Metern liegen.
- 5.1.2.4 Der Torraum muss acht Meter mal zwölf Meter groß sein. Der Strafstoßpunkt muss bei einer Torgröße von vier Metern mal zwei Metern sieben Meter entfernt sein. Bei einer Torgröße von drei Metern mal zwei Metern muss der Strafstoßpunkt sechs Meter entfernt sein.
- 5.1.2.5 Die empfohlene Spielfläche ist Rasen.



5.1.3 Der Ball

- 5.1.3.1 Altersklasse 8-12: Größe 4 (Umfang nicht mehr als 66 cm, nicht weniger als 63,5 cm)
- 5.1.3.2 Alle übrigen Spieler:innen: Größe 5 (Umfang nicht mehr als 70 cm, nicht kleiner als 68 cm).

5.1.4 Die Anzahl der Spieler:innen

- 5.1.4.1 Die Größe der Teams wird vom Veranstalter festgelegt. Bei Special Olympics World Games darf der Kader aus maximal zehn Spieler:innen bestehen.
- 5.1.4.2 Das Spiel wird zwischen zwei Teams ausgetragen, die aus jeweils fünf Spieler:innen bestehen, von denen eine:r die/der Torwart:in ist. Es dürfen sich niemals weniger als drei Spieler:innen auf dem Platz befinden.
- 5.1.4.3 Die Anzahl der Spieler:innenwechsel ist nicht begrenzt. Spieler:innen dürfen also wieder eingewechselt werden, nachdem sie bereits ausgetauscht worden sind. Ein Spieler:innenwechsel kann vorgenommen werden, wenn der Ball im Aus ist, in der Halbzeitpause, nach einem Tor oder während einer verletzungsbedingten Spielunterbrechung. Will ein:e Trainer:in einen Wechsel vornehmen, so hat sie/er dies der/dem Schiedsrichter:in oder der/dem Linienrichter:in anzuzeigen. Ein:e einzuwechselnde:r Spieler:in darf das Spielfeld erst dann betreten, nachdem sie/er von/vom der Schiedsrichter:in dazu aufgefordert wurde.

5.1.5 Ausrüstung der Spieler:innen

- 5.1.5.1 Die Trikots müssen mit Spielernummern versehen sein.
- 5.1.5.2 Das Tragen von Schienbeinschützern ist vorgeschrieben.
- 5.1.5.3 Metallstollen sind nicht erlaubt.

5.1.6 Schiedsrichter:in

- 5.1.6.1 Jedes Spiel wird von einer/m Schiedsrichter:in geleitet, die/der allein die Einhaltung der Regeln im Zusammenhang mit dem ihr/ihm zugeteilten Spiel durchzusetzen hat

5.1.7 Schiedsrichterassistent:in

- 5.1.7.1 Für regionale und internationale Wettbewerbe werden für jedes Spiel zwei Schiedsrichterassistenten ernannt. Für lokale, Programm- und nationale Wettbewerbe wird empfohlen, zwei Schiedsrichter einzusetzen, wenn nicht genügend Schiedsrichterassistenten zur Verfügung stehen.

5.1.8 Spieldauer

Die Spieldauer umfasst zwei Hälften von jeweils 15 Minuten. Dazwischen liegt eine Pause von fünf Minuten. Die/Der Schiedsrichter:in ist für die Einhaltung der Spieldauer zuständig.

Mit Rücksicht auf die zeitliche Voraussetzung und die Anzahl der Spielfelder bei nationalen Spielen, und regionalen Wettbewerben erlaubt SOÖ eine flexible Gestaltung der Spielzeiten.



- 5.1.8.1 Wenn zur Ermittlung eines Siegers eine Verlängerung notwendig sein sollte, werden zwei Verlängerungshälften zu jeweils fünf Minuten gespielt. Ist der Spielstand nach dieser Zeit immer noch unentschieden, folgt ein Strafstoßschießen zur Ermittlung des Siegers (siehe entsprechende Regel beim Wettbewerb Elf gegen Elf).
- 5.1.9 Spielbeginn
 - 5.1.9.1 Alle Spieler:innen, mit Ausnahme des Spielers, der den Anstoß ausführt, müssen sich in ihrer eigenen Spielhälfte befinden.
 - 5.1.9.2 Der Ball muss unbeweglich auf dem Mittelkreis liegen.
 - 5.1.9.3 Der Schiedsrichter gibt ein Signal.
 - 5.1.9.4 Der Ball ist im Spiel, wenn er getreten wird und sich deutlich bewegt.
 - 5.1.9.5 Aus dem Anstoß heraus kann direkt ein Tor gegen den Gegner erzielt werden; wenn der Ball direkt ins Tor des Anstoßnehmers geht, wird ein Eckstoß für die gegnerische Mannschaft gegeben.
- 5.1.10 Ball im Aus / Ball im Spiel
 - 5.1.10.1 Geht der Ball über die Seitenlinie, folgt ein Einkick.
 - 5.1.10.2 Geht der Ball über die Torauslinie, folgt ein Torauswurf oder ein Eckball.
 - 5.1.10.3 Der Ball muss zur Gänze die Linie überqueren, um im Aus zu sein.
- 5.1.11 Torauswurf
 - 5.1.11.1 Wenn der Ball die Torlinie überquert (ohne ins Tor zu gehen) und zuletzt von einer/m angreifenden Spieler:in gespielt wurde, muss die/der Torwart:in, die/der sich innerhalb seines Strafraums befindet, den Ball außerhalb seines Strafraums, jedoch nicht weiter als bis zur Mittellinie, wieder ins Spiel bringen (d. h. der Ball muss den Boden oder eine:n andere:n Spieler:in berühren, bevor er die Mittellinie überquert). Der Ball gilt als im Spiel, sobald er den Strafraum verlassen hat.
 - 5.1.11.2 Diese Regeln beim Torauswurf gelten auch dann, wenn ein:e Torhüter:in in Besitz eines im Spiel befindlichen Balles gelangt, indem sie/er den Ball mit seinen Händen fängt.
 - 5.1.11.3 Sanktionen bei Verstößen
 - 5.1.11.3.1 Wenn der von/m Torwart:in geworfene Ball die Hälfte des Spielfelds des Torwarts passiert, ohne zuvor von einer/m Spieler:in berührt worden zu sein oder ohne den Boden berührt zu haben, entscheidet die/der Schiedsrichter:in auf indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft an einer beliebigen Stelle auf der Mittellinie.
 - 5.1.11.3.2 Wenn der Ball nach einem Abwurf des Torwarts von einer/m Spieler:in innerhalb des Strafraums berührt wird, muss der Abwurf wiederholt werden.
- 5.1.12 Tor
 - 5.1.12.1 Der Ball muss vollständig die Torlinie überqueren, damit ein Tor erzielt wird.
- 5.1.13 Fouls und unsportliches Verhalten (außer bei Abseits):



- 5.1.13.1 Alle Fouls führen zu einem indirekten Freistoß (außer Strafstoß = direkter Freistoß).
- 5.1.13.2 Wenn ein:e Spieler:in vom Spiel ausgeschlossen wird (zwei gelbe Karten oder eine rote Karte erhält), darf diese:r Spieler:in nicht wieder ins Spiel zurückkehren. Seine/Ihre Mannschaft muss zwei Minuten lang mit einer/m Spieler:in weniger spielen.
 - 5.1.13.2.1 Die Überwachung der zwei Minuten obliegt der/m Schiedsrichter:in.
 - 5.1.13.2.2 Die/Der Spieler:in, die/der nach zwei Minuten als Ersatzspieler:in ins Spiel kommt, darf dies nur mit Zustimmung des Schiedsrichters und wenn der Ball im Aus ist.
- 5.1.14 Ausnahme bei Spielfortsetzung
 - 5.1.14.1 Jeder Freistoß, der der verteidigenden Mannschaft innerhalb ihres eigenen Strafraums zugesprochen wird, wird mit einem Abwurf des Torwarts wieder aufgenommen.
- 5.1.15 Freistoß
 - 5.1.15.1 Die gegnerischen Spieler müssen sich bei allen Freistößen mindestens fünf Meter vom Ball entfernen.
 - 5.1.15.2 Wenn der angreifenden Mannschaft ein indirekter Freistoß innerhalb des Strafraums, innerhalb von fünf Metern von der Torlinie, zugesprochen wird, muss die/der Schiedsrichter:in den Ball fünf Meter von der Torlinie entfernt platzieren.
- 5.1.16 Strafstoß
 - 5.1.16.1 Ein Strafstoß wird je nach Größe des Tores von der Sieben-Meter-Marke oder der Sechs-Meter-Marke ausgeführt (siehe Regel 5.1.2.4 oben).
- 5.1.17 Einwurf (entspricht dem Einwurf beim 11-a-Side)
 - 5.1.17.1 Wenn der Ball vollständig über die Seitenlinie geht, wird er von einer/m Spieler:in der gegnerischen Mannschaft des Spielers, der ihn zuletzt berührt hat, an der Stelle, an der er die Linie überschritten hat (an der Seitenlinie), zurück ins Spiel gekickt. Der Ball muss vor dem Einwurf still liegen. Er gilt als im Spiel, wenn er getreten wurde und sich deutlich bewegt. Der Ball darf vom Kicker erst wieder gespielt werden, wenn er von einer/m anderen Spieler:in berührt wurde. Die Spieler:innen der gegnerischen Mannschaft müssen sich mindestens fünf Meter von der Stelle entfernen, an der der Einwurf ausgeführt wird
 - 5.1.17.2 Ein Tor kann nicht direkt aus einem Einwurf erzielt werden.
 - 5.1.17.3 Ein:e Torwart:in darf den Ball nicht mit den Händen berühren, wenn er ihn direkt aus einem Einwurf eines Mitspielers erhält.
 - 5.1.17.4 Ein:e Torwart:in darf den Ball nicht mit den Händen berühren, nachdem er ihm von einem Mitspieler absichtlich zugespielt wurde.
- 5.1.18 Strafen bei Regelverstößen



- 5.1.18.1 Wenn die/der Spieler:in, der den Einwurf ausführt, den Ball ein zweites Mal spielt, bevor er von einer/m anderen Spieler:in berührt wurde, wird ein indirekter Freistoß für die gegnerische Mannschaft an der Stelle vergeben, an der der Regelverstoß begangen wurde.
- 5.1.19 Eckstoß
 - 5.1.19.1 Wird der angreifenden Mannschaft zugesprochen, wenn ein:e Spieler:in der verteidigenden Mannschaft den Ball über die eigene Torlinie kickt.
 - 5.1.19.2 Die gegnerischen Spieler:innen müssen sich mindestens fünf Meter vom Ball entfernen.
- 5.1.20 Trinkpause
 - 5.1.20.1 Bei extremer Hitze kann der offizielle Vertreter des Wettbewerbsausschusses (z. B. Spielleiter:in) der/m Schiedsrichter:in signalisieren, eine Trinkpause (maximal drei Minuten) bei einer natürlichen Spielunterbrechung etwa zur Hälfte jeder Halbzeit einzulegen.
- 5.1.21 Verlängerung/Strafstoß
 - 5.1.21.1 In regulären Ligaspielen gelten Unentschieden als endgültig.
 - 5.1.21.2 In Turnierspielen werden zwei Verlängerungen von jeweils fünf Minuten gespielt.
 - 5.1.21.3 Wenn das Spiel nach den Verlängerungen immer noch unentschieden ist, wird das Spiel durch Strafstöße nach folgendem Verfahren entschieden:
 - 5.1.21.3.1 Die/Der Schiedsrichter:in wählt das Tor, auf das geschossen wird.
 - 5.1.21.3.2 Die/Der Schiedsrichter:in wirft eine Münze, und die Mannschaft, deren Kapitän:in den Münzwurf gewinnt, entscheidet, ob sie den ersten oder den zweiten Strafstoß ausführt.
 - 5.1.21.3.3 Jede Mannschaft ist dafür verantwortlich, fünf Spieler:innen aus den am Ende des Spiels auf dem Spielfeld befindlichen Spieler:innen auszuwählen und die Reihenfolge festzulegen, in der sie die Strafstöße ausführen.
 - 5.1.21.3.4 Die Mannschaft mit der höchsten Punktzahl nach fünf Strafstößen wird zum Sieger erklärt. Die/Der Schiedsrichter:in führt Buch über die ausgeführten Strafstöße.
 - 5.1.21.3.5 Vorbehaltlich der unten erläuterten Bedingungen führen beide Mannschaften fünf Strafstöße aus.
 - 5.1.21.3.6 Die Strafstöße werden abwechselnd von den Mannschaften ausgeführt.
 - 5.1.21.3.7 Wenn vor Ablauf der fünf Schüsse beider Mannschaften eine Mannschaft mehr Tore erzielt hat, als die andere erzielen könnte, selbst wenn sie ihre fünf Schüsse absolvieren würde, werden keine weiteren Schüsse mehr ausgeführt.



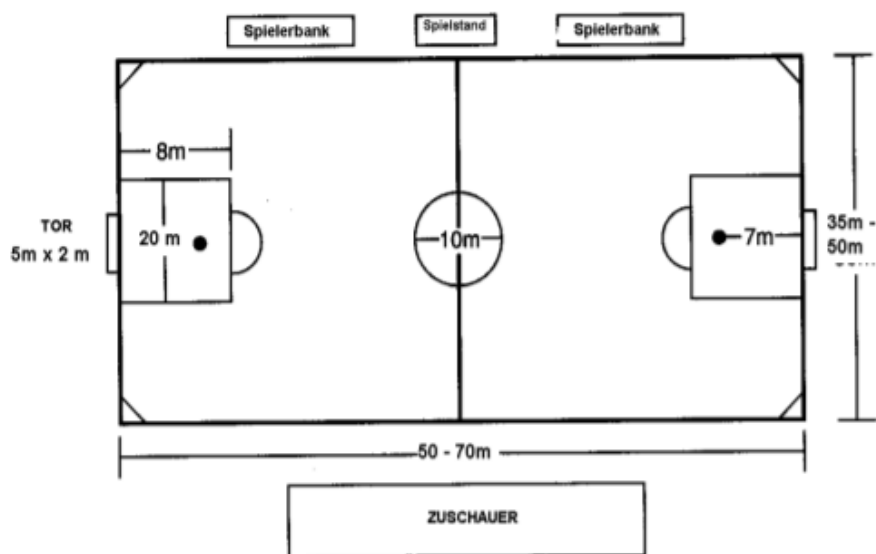
- 5.1.21.3.8 Wenn nach Ablauf der fünf Schüsse beider Mannschaften beide Mannschaften die gleiche Anzahl an Toren erzielt haben oder keine Tore erzielt haben, werden die Schüsse in derselben Reihenfolge fortgesetzt, bis eine Mannschaft bei gleicher Anzahl an Schüssen ein Tor mehr als die andere erzielt hat.
- 5.1.21.3.9 Ein:e Torwart:in, die/der während der Strafstöße verletzt wird und nicht mehr als Torwart:in weitermachen kann, kann durch eine:n benannte:n Ersatzspieler:in ersetzt werden.
- 5.1.21.3.10 Mit Ausnahme des vorgenannten Falls sind nur Spieler:innen, die sich am Ende des Spiels, gegebenenfalls einschließlich Verlängerung, auf dem Spielfeld befinden, berechtigt, Strafstöße auszuführen.
- 5.1.21.3.11 Wenn eine Mannschaft am Ende des Spiels mehr Spieler:innen hat als ihre Gegner, muss sie ihre Anzahl auf die Anzahl ihrer Gegner reduzieren. Die/Der Mannschaftskapitän:in muss der/m Schiedsrichter:in den Namen und die Nummer des ausgeschlossenen Spielers mitteilen. Die/Der Schiedsrichter:in muss sicherstellen, dass sich eine gleiche Anzahl von Spieler:innen jeder Mannschaft im Mittelkreis befindet und dass diese die Schüsse ausführen.
- 5.1.21.3.12 Jeder Schuss wird von einem anderen Spieler ausgeführt, und alle berechtigten Spieler müssen einen Schuss ausführen, bevor ein Spieler einen zweiten Schuss ausführen darf.
- 5.1.21.3.13 Sobald alle berechtigten Spieler einen Strafstoß ausgeführt haben, muss nicht mehr die gleiche Reihenfolge wie in der ersten Runde eingehalten werden
- 5.1.21.3.14 Ein:e berechnigte:r Spieler:in kann während der Ausführung der Strafstöße jederzeit mit dem Torwart den Platz tauschen.
- 5.1.21.3.15 Bei Strafstößen im Unified Sports müssen die Sportler:innen und Unified Partner:innen abwechselnd Strafstöße ausführen, wobei die/der Sportler:in den ersten Strafstoß für jede Mannschaft ausführt.
- 5.1.22 Betreuung vom Bankbereich
- 5.1.22.1 Für jede Mannschaft wird ein Bankbereich zur Verfügung gestellt.
- 5.1.22.2 Jeder Bankbereich wird durch ein markiertes Rechteck mit einer Länge von 15 Metern definiert, das sich an der Seitenlinie mindestens 5 Meter von der Seitenlinie entfernt und innerhalb von 10 Metern von der Mittellinie befindet.
- 5.1.22.3 In jedem Bereich sollte eine Mannschaftsbank bereitgestellt werden.
- 5.1.22.4 Trainer und Auswechselspieler:innen müssen sich jederzeit innerhalb des Bankbereichs aufhalten. Nur ein Trainer darf stehen. Die Nichteinhaltung dieser Regel kann dazu führen, dass der Trainer vom Spielfeld verwiesen wird.
- 5.1.22.5 Von den Trainern wird erwartet, dass sie sich auf einfache verbale Ermutigungen beschränken.



5.1.22.6 Verbale Beleidigungen von Spieler:innen oder Offiziellen oder übermäßiges und explizites Unterreiten von der Seitenlinie gelten als unsportliches Verhalten und können zu einer Verwarnung durch der/n Schiedsrichter:in führen. Wenn ein solches Verhalten fortgesetzt wird, kann die/der Schiedsrichter:in den betreffenden Trainer vom Spielfeld verweisen.

5.2 Sieben gegen Sieben (7-a-Side) und Acht gegen Acht (8-a-Side)

5.2.1 Diagramm



5.2.2 Das Spielfeld

5.2.2.1 Das Spielfeld beim Wettbewerb Sieben gegen Sieben und Acht gegen Acht hat die Form eines Rechtecks, dessen Maße höchstens 70 m x 50 m, mindestens aber 50 m x 35 m betragen. Die Größe des kleineren Spielfelds wird für das Team mit geringerer Spielstärke empfohlen.

5.2.2.2 Die Abmessungen des Tores betragen 5 m x 2 m.

5.2.2.3 Die Abmessungen des Strafraums betragen 8 m x 20 m.

5.2.2.4 Es wird empfohlen, das Spiel auf Rasen auszutragen.

5.2.3 Der Ball

5.2.3.1 Altersklasse 8-12: Größe 4 (Umfang nicht mehr als 66 cm, nicht weniger als 63,5 cm)

5.2.3.2 Alle übrigen Spieler:innen: Größe 5 (Umfang nicht mehr als 70 cm, nicht kleiner als 68 cm).



5.2.4 Die Anzahl der Spieler:innen

5.2.4.1 Die Größe der Teams wird vom Veranstalter festgelegt. Bei Special Olympics World Games darf der Kader aus maximal zwölf Spieler:innen bestehen.

5.2.4.2 Das Spiel wird zwischen zwei Teams ausgetragen, die aus jeweils sieben bzw. 8 Spieler:innen bestehen, von denen eine:r die/der Torwart:in ist. Es dürfen sich niemals weniger als fünf Spieler:innen auf dem Platz befinden.

5.2.4.3 Die Anzahl der Spieler:innenwechsel ist nicht begrenzt (Spieler:innen dürfen also wieder eingewechselt werden, nachdem sie bereits ausgetauscht worden sind). Ein Spieler:innenwechsel kann vorgenommen werden, wenn der Ball im Aus ist, in der Halbzeitpause, nach einem Tor oder während einer verletzungsbedingten Spielunterbrechung. Will ein:e Trainer:in einen Wechsel vornehmen, so hat sie/er dies der/dem Schiedsrichter:in oder der/dem Linienrichter:in anzuzeigen. Ein:e einzuwechselnde:r Spieler:in darf das Spielfeld erst dann betreten, nachdem sie/er von/vom der Schiedsrichter:in dazu aufgefordert wurde.

5.2.5 Ausrüstung der Spieler:innen

5.2.5.1 Die Trikots müssen mit Spielernummern versehen sein.

5.2.5.2 Das Tragen von Schienbeinschützern ist vorgeschrieben.

5.2.5.3 Metallstollen sind nicht erlaubt.

5.2.6 Schiedsrichter:in

5.2.6.1 Jedes Spiel wird von einer/m Schiedsrichter:in geleitet, die/der allein die Einhaltung der Regeln im Zusammenhang mit dem ihr/ihm zugeteilten Spiel durchzusetzen hat

5.2.7 Schiedsrichterassistent:in

5.2.7.1 Für regionale und internationale Wettbewerbe werden für jedes Spiel zwei Schiedsrichterassistenten ernannt.

5.2.7.2 Für lokale, Programm- und nationale Wettbewerbe wird empfohlen, zwei Schiedsrichter einzusetzen, wenn nicht genügend Schiedsrichterassistenten zur Verfügung stehen.

5.2.8 Spieldauer

5.2.8.1 Die Spieldauer umfasst zwei Hälften von jeweils 20 Minuten. Dazwischen liegt eine Pause von fünf Minuten. Die/Der Schiedsrichter:in ist für die Einhaltung der Spieldauer zuständig.

5.2.8.2 Wenn zur Ermittlung eines Siegers eine Verlängerung notwendig sein sollte, werden zwei Verlängerungshälften zu jeweils fünf Minuten gespielt. Ist der Spielstand nach dieser Zeit immer noch unentschieden, folgt ein Strafstoßschießen zur Ermittlung des Siegers (siehe entsprechende Regel beim Wettbewerb Elf gegen Elf).

Mit Rücksicht auf die zeitliche Voraussetzung und die Anzahl der Spielfelder bei nationalen Spielen und regionalen Wettbewerben erlaubt SOÖ eine flexible Gestaltung der Spielzeiten.



5.2.9 Spielbeginn

5.2.9.1 Alle Spieler:innen, mit Ausnahme des Spielers, der den Anstoß ausführt, müssen sich in ihrer eigenen Spielhälfte befinden.

5.2.9.2 Der Ball muss unbeweglich auf dem Mittelkreis liegen.

5.2.9.3 Der Schiedsrichter gibt ein Signal.

5.2.9.4 Der Ball ist im Spiel, wenn er getreten wird und sich deutlich bewegt.

5.2.9.5 Aus dem Anstoß heraus kann direkt ein Tor gegen den Gegner erzielt werden; wenn der Ball direkt ins Tor des Anstoßnehmers geht, wird ein Eckstoß für die gegnerische Mannschaft gegeben.

5.2.10 Ball im Aus / Ball im Spiel

5.2.10.1 Geht der Ball über die Seitenlinie, folgt ein Einkick.

5.2.10.2 Geht der Ball über die Torauslinie, folgt ein Torauswurf oder ein Eckball.

5.2.10.3 Der Ball muss zur Gänze die Linie überqueren, um im Aus zu sein.

Geht ein Ball über die Seitenlinie, folgt ein Einwurf. Bei spielschwächeren Spielern kann auch ein Einkick erlaubt werden.

5.2.11 Torauswurf

5.2.11.1 Ein Abstoß wird gegeben, wenn der Ball vollständig die Torlinie überquert, sei es am Boden oder in der Luft, nachdem er zuletzt einen Spieler der angreifenden Mannschaft berührt hat und kein Tor erzielt wurde.

5.2.11.2 Ein Tor kann direkt aus einem Torabstoß erzielt werden, jedoch nur gegen die gegnerische Mannschaft; wenn der Ball direkt ins Tor des ausführenden Spielers geht, wird ein Eckstoß für die gegnerische Mannschaft gegeben. Der Ball muss still liegen und wird von einer/m Spieler:in der verteidigenden Mannschaft von einer beliebigen Stelle innerhalb des Torraums ausgeführt. Der Ball ist im Spiel, wenn er getreten wird und sich deutlich bewegt. Die gegnerischen Spieler:innen müssen sich außerhalb des Strafraums befinden, bis der Ball im Spiel ist.

5.2.11.2.1 Wenn der Schütze den Ball nach dem Anpfiff erneut berührt, bevor dieser eine:n andere:n Spieler:in berührt hat, wird ein indirekter Freistoß verhängt; wenn der Schütze ein Handspiel begeht:

5.2.11.2.1.1 Ein direkter Freistoß wird gegeben.

5.2.11.2.2 Ein Strafstoß wird vergeben, wenn das Vergehen innerhalb des Strafraums des Schützen begangen wurde, es sei denn, der Schütze war die/der Torwart:in. In diesem Fall wird ein indirekter Freistoß vergeben.



- 5.2.11.2.3 Befinden sich beim Ausführen eines Abstoßes Gegner im Strafraum, weil sie keine Zeit hatten, diesen zu verlassen, lässt die/der Schiedsrichter:in das Spiel weiterlaufen. Wenn ein Gegner, der sich beim Ausführen des Abstoßes im Strafraum befindet oder den Strafraum betritt, bevor der Ball im Spiel ist, den Ball berührt oder um den Ball kämpft, bevor er im Spiel ist, wird der Abstoß wiederholt.
- 5.2.11.2.4 Wenn ein:e Spieler:in den Strafraum betritt, bevor der Ball im Spiel ist, und ein Foul begeht oder von einem Gegner gefoult wird, wird der Abstoß wiederholt und der Übeltäter kann je nach Foul verwarnt oder des Feldes verwiesen werden.
- 5.2.11.2.5 Bei allen anderen Verstößen wird der Freistoß wiederholt.
- 5.2.11.3 Die oben genannten Regeln zur Torabwehr gelten auch, wenn ein:e Torwart:in mit den Händen einen Ball erobert, der sich noch im Spiel befindet.
- 5.2.12 Sanktionen bei Verstößen
- 5.2.12.1 Wenn der vom Torwart geworfene Ball die Hälfte des Feldes des Torwarts passiert, ohne zuvor von einer/m Spieler:in berührt worden zu sein oder den Boden berührt zu haben, entscheidet die/der Schiedsrichter:in auf indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft an einer beliebigen Stelle auf der Mittellinie.
- 5.2.12.2 Wenn der Ball nach einem Abwurf des Torwarts von einer/m Spieler:in innerhalb des Strafraums berührt wird, wird der Abwurf wiederholt.
- 5.2.13 Tor
- 5.2.13.1 Der Ball muss vollständig die Torlinie überqueren, damit ein Tor erzielt wird
- 5.2.14 Fouls und Fehlverhalten (außer es gibt kein Abseits)
- 5.2.14.1 Ein direkter Freistoß wird vergeben, wenn ein:e Spieler:in eines der folgenden Vergehen gegen einen Gegner begeht, das vom Schiedsrichter als unvorsichtig, rücksichtslos oder mit übermäßiger Härte bewertet wird:
- 5.2.14.1.1 Angriffe
- 5.2.14.1.2 Anspringen
- 5.2.14.1.3 Tritte oder Trittversuche
- 5.2.14.1.4 Schubsen
- 5.2.14.1.5 Schläge oder Schlagversuche (einschließlich Kopfstöße);
- 5.2.14.1.6 Tacklings oder Zweikämpfe
- 5.2.14.1.7 Beinstellen oder der Versuch
- 5.2.14.2 Wenn ein Vergehen mit Körperkontakt verbunden ist, wird es mit einem direkten Freistoß geahndet.
- 5.2.14.2.1 Unachtsamkeit liegt vor, wenn ein:e Spieler:in bei einem Zweikampf unaufmerksam oder rücksichtslos handelt oder ohne Vorsicht agiert. Es ist keine Disziplinarstrafe erforderlich.



- 5.2.14.2.2 Rücksichtslos ist ein:e Spieler:in, der ohne Rücksicht auf die Gefahr oder die Folgen für einen Gegner handelt und verwarnen werden muss.
- 5.2.14.2.3 Übermäßige Gewaltanwendung liegt vor, wenn ein:e Spieler:in die erforderliche Gewaltanwendung überschreitet und/oder die Sicherheit eines Gegners gefährdet und vom Platz verwiesen werden muss.
- 5.2.14.3 Ein direkter Freistoß wird vergeben, wenn ein:e Spieler:in eines der folgenden Vergehen begeht:
 - 5.2.14.3.1 Ein Handspielverstoß (außer für die/den Torwart:in innerhalb seines Strafraums)
 - 5.2.14.3.2 Festhalten eines Gegners
 - 5.2.14.3.3 Behinderung eines Gegners durch Kontakt
 - 5.2.14.3.4 Beißen oder Anspucken einer Person auf der Mannschaftsliste oder eines Spieloffiziellen
 - 5.2.14.3.5 Werfen eines Gegenstandes auf den Ball, einen Gegner oder einen Spieloffiziellen oder Berühren des Balls mit einem gehaltenen Gegenstand
- 5.2.14.4 Ein indirekter Freistoß wird verhängt, wenn ein Spieler:
 - 5.2.14.4.1 Auf gefährliche Weise spielt
 - 5.2.14.4.2 Den Gegner behindert, ohne ihn zu berühren
 - 5.2.14.4.3 Unmut zeigt, beleidigende, beschimpfende oder missbräuchliche Sprache verwendet und/oder Handlung(en) oder andere verbale Vergehen begeht
 - 5.2.14.4.4 Verhindert, dass die/der Torwart:in den Ball aus den Händen gibt, tritt oder versucht, den Ball zu treten, wenn die/der Torwart:in dabei ist, ihn aus den Händen zu geben
 - 5.2.14.4.5 Einen absichtlichen Trick initiiert, damit der Ball (auch aus einem Freistoß oder Abstoß) mit dem Kopf, der Brust, dem Knie usw. zur/m Torwart:in gepasst wird, um die Regel zu umgehen, unabhängig davon, ob die/der Torwart:in den Ball mit den Händen berührt oder nicht; Die/Der Torwart:in wird bestraft, wenn er für die absichtliche Aktion verantwortlich ist.
 - 5.2.14.4.6 Ein anderes Vergehen begeht, das nicht in den Regeln aufgeführt ist und für das das Spiel unterbrochen wird, um einen Spieler zu verwarnen oder vom Platz zu stellen.
- 5.2.14.5 Ein indirekter Freistoß wird vergeben, wenn ein:e Torwart:in innerhalb des Strafraums eines der folgenden Vergehen begeht:
 - 5.2.14.5.1 Kontrolliert den Ball länger als sechs Sekunden mit der Hand/dem Arm, bevor sie/er ihn loslässt.
 - 5.2.14.5.2 Berührt den Ball mit der Hand/dem Arm, nachdem sie/er ihn losgelassen hat und bevor er eine:n andere:n Spieler:in berührt hat



- 5.2.14.5.3 Berührt den Ball mit der Hand/dem Arm, es sei denn, die/der Torwart:in hat den Ball eindeutig getreten oder versucht, ihn zu treten, um ihn ins Spiel zu bringen, nachdem:
 - 5.2.14.5.3.1 Er absichtlich von einer/m Mitspieler:in zur/m Torwart:in gekickt wurde
 - 5.2.14.5.3.2 Er direkt aus einem Einwurf (Kick-in) eines Mitspielers erhalten wurde
- 5.2.14.5.4 Ein:e Torwart:in gilt als mit der Hand/den Händen in Ballkontrolle, wenn:
 - 5.2.14.5.4.1 Der Ball sich zwischen den Händen oder zwischen der Hand und einer beliebigen Oberfläche (z. B. Boden, eigener Körper) befindet oder mit einem beliebigen Teil der Hände oder Arme berührt wird, es sei denn, der Ball prallt vom Torwart ab oder die/der Torwart:in hat eine Parade ausgeführt.
 - 5.2.14.5.4.2 Der Ball in der ausgestreckten offenen Hand gehalten wird
 - 5.2.14.5.4.3 Der Ball auf den Boden geprellt oder in die Luft geworfen wird.
- 5.2.14.5.5 Ein:e Torwart:in darf nicht von einem Gegner angegriffen werden, wenn sie/er den Ball mit der Hand/den Händen unter Kontrolle hat.
- 5.2.14.5.6 Gefährliches Spiel
 - 5.2.14.5.6.1 Gefährliches Spiel ist jede Aktion, die beim Versuch, den Ball zu spielen, eine Verletzung einer Person (einschließlich des Spielers selbst) herbeiführen könnte, einschließlich der Verhinderung eines Ballspiels durch einen nahe stehenden Gegner aus Angst vor einer Verletzung.
- 5.2.14.5.7 Den Fortschritt eines Gegners ohne Kontakt behindern
 - 5.2.14.5.7.1 Das Behindern eines Gegners bedeutet, sich in den Weg des Gegners zu stellen, um ihn zu behindern, zu blockieren, zu verlangsamen oder zu einer Richtungsänderung zu zwingen, wenn sich der Ball nicht in Spielreichweite eines der beiden Spieler:innen befindet.
 - 5.2.14.5.7.2 Alle Spieler:innen haben ein Recht auf ihre Position auf dem Spielfeld; einem Gegner im Weg zu stehen ist nicht dasselbe wie sich einem Gegner in den Weg zu stellen.
 - 5.2.14.5.7.3 Ein:e Spieler:in darf den Ball abwehren, indem sie/er sich zwischen einen Gegner und den Ball stellt, wenn sich der Ball in Spielreichweite befindet und der Gegner nicht mit den Armen oder dem Körper abgewehrt wird. Befindet sich der Ball in Spielreichweite, darf die/der Spieler:in von einem Gegner fair angegriffen werden.
- 5.2.14.6 Alle Fouls führen zu einem indirekten Freistoß (außer Strafstoß = direkter Freistoß).
- 5.2.14.7 Wenn ein:e Spieler:in vom Spiel ausgeschlossen wird (zwei gelbe Karten oder eine rote Karte erhält), darf diese:r Spieler:in nicht wieder ins Spiel zurückkehren. Die Mannschaft muss zwei Minuten lang mit einer/m Spieler:in weniger spielen.
 - 5.2.14.7.1 Die Überwachung der zwei Minuten ist Aufgabe des ersten Schiedsrichters (Hauptschiedsrichter:in).



- 5.2.14.7.2 Die/Der Spieler:in, die/der nach zwei Minuten als Ersatzspieler:in ins Spiel kommt, darf dies nur mit Zustimmung des Schiedsrichters und wenn der Ball im Aus ist.
- 5.2.15 Ausnahme beim Neustart
- 5.2.15.1 Jeder Freistoß, der der verteidigenden Mannschaft innerhalb ihres eigenen Strafraums zugesprochen wird, wird mit einem Einwurf des Torwarts fortgesetzt.
- 5.2.16 Freistoß
- 5.2.16.1 Bei allen Freistößen müssen die gegnerischen Spieler:innen einen Mindestabstand von fünf Metern zum Ball einhalten.
- 5.2.16.2 Wenn das angreifende Team innerhalb des Strafraums ein indirekter Freistoß von einem Punkt zugesprochen wird, der weniger als fünf Meter von der Torlinie entfernt ist, muss die/der Schiedsrichter:in den Ball auf einen Punkt fünf Meter vor der Torlinie entfernt legen.
- 5.2.17 Strafstoß
- 5.2.17.1 Ein Strafstoß wird von der 7-Meter-Linie ausgeführt. Alle Spieler:innen mit Ausnahme des Schützen und des Torhüters müssen dabei den Strafraum und den Halbkreis außerhalb verlassen. Die/Der Torhüter:in muss auf der Torlinie stehen, bis der Strafstoß ausgeführt wird.
- 5.2.18 Einkick (entspricht dem Einwurf beim Elf gegen Elf)
- 5.2.18.1 Wenn der Ball die Seitenlinie vollumfänglich überquert, wird der Ball mit einem Einkick wieder ins Spiel gebracht. Dieser erfolgt von jenem Punkt der Seitenlinie, an dem der Ball das Spielfeld verlassen hat, durch eine:n Spieler:in jenes Teams, die den Ball zuletzt nicht berührt hat. Der Ball darf nicht in Bewegung sein, bevor er gespielt wird. Der Ball gilt als im Spiel, wenn sich dieser eindeutig bewegt. Der Ball darf erst wieder vom / von der ausführenden Spieler:in berührt werden, nachdem er von einem/r anderen Spieler:in berührt wurde. Die Spieler:in des gegnerischen Teams müssen einen Abstand von mindestens fünf Metern zu jenem Punkt einhalten, von dem aus der Einkick durchgeführt wird.
- 5.2.18.2 Mit einem Einkick direkt kann kein Tor erzielt werden.
- 5.2.18.3 Ein:e Torhüter:in darf keinen Ball mit der Hand berühren, der ihr/ihm mit einem Einkick von einer/m Mitspieler:in direkt zugespielt wurde.
- 5.2.18.4 Ein:e Torhüter:in darf keinen Ball mit der Hand berühren, der ihr/ihm von einer/m Spieler:in ihres/seines eigenen Teams bewusst mit dem Fuß oder Bein zugespielt wurde.
- 5.2.19 Strafen für Regelverstöße
- 5.2.19.1 Wenn die/der Spieler:in, die/der den Kick-in ausführt, den Ball ein zweites Mal berührt, bevor dieser von einer/m anderen Spieler:in berührt wurde, wird auf indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft von jenem Punkt entschieden, an dem der Regelverstoß begangen wurde.



5.2.20 Eckball

5.2.20.1 Auf Eckball für das angreifende Team wird entschieden, wenn der Ball von einer/m Spieler:in des verteidigenden Teams über die Torauslinie gespielt wurde.

5.2.20.2 Die gegnerischen Spieler:innen müssen einen Mindestabstand von fünf Metern zum Ball einhalten.

5.2.21 Trinkpause

5.2.21.1 Bei großer Hitze kann der offizielle Vertreter des Veranstalters (z. B. der Field Manager) der/m Schiedsrichter:in anzeigen, eine Trinkpause von maximal drei Minuten während einer Spielunterbrechung ca. in der Mitte jeder Spielhälfte zu erlauben.

5.2.22 Verlängerung/Strafstoß

5.2.22.1 In regulären Ligaspielen gelten Unentschieden als endgültig.

5.2.22.2 In Turnierspielen werden zwei Verlängerungen von jeweils fünf Minuten gespielt.

5.2.22.3 Wenn das Spiel nach den Verlängerungen immer noch unentschieden ist, wird das Spiel durch Strafstöße nach folgendem Verfahren entschieden:

5.2.22.3.1 Die/Der Schiedsrichter:in wählt das Tor, auf das geschossen wird.

5.2.22.3.2 Die/Der Schiedsrichter:in wirft eine Münze, und die Mannschaft, deren Kapitän:in den Münzwurf gewinnt, entscheidet, ob sie den ersten oder den zweiten Strafstoß ausführt.

5.2.22.3.3 Jede Mannschaft ist dafür verantwortlich, fünf Spieler:innen aus den am Ende des Spiels auf dem Spielfeld befindlichen Spieler:innen auszuwählen und die Reihenfolge festzulegen, in der sie die Strafstöße ausführen.

5.2.22.3.4 Die Mannschaft mit der höchsten Punktzahl nach fünf Strafstößen wird zum Sieger erklärt. Die/Der Schiedsrichter:in führt Buch über die ausgeführten Strafstöße.

5.2.22.3.5 Vorbehaltlich der unten erläuterten Bedingungen führen beide Mannschaften fünf Strafstöße aus.

5.2.22.3.6 Die Strafstöße werden abwechselnd von den Mannschaften ausgeführt.

5.2.22.3.7 Wenn vor Ablauf der fünf Schüsse beider Mannschaften eine Mannschaft mehr Tore erzielt hat, als die andere erzielen könnte, selbst wenn sie ihre fünf Schüsse absolvieren würde, werden keine weiteren Schüsse mehr ausgeführt.

5.2.22.3.8 Wenn nach Ablauf der fünf Schüsse beider Mannschaften beide Mannschaften die gleiche Anzahl an Toren erzielt haben oder keine Tore erzielt haben, werden die Schüsse in derselben Reihenfolge fortgesetzt, bis eine Mannschaft bei gleicher Anzahl an Schüssen ein Tor mehr als die andere erzielt hat.

5.2.22.3.9 Ein:e Torwart:in, die/der während der Strafstöße verletzt wird und nicht mehr als Torwart:in weitermachen kann, kann durch eine:n benannte:n Ersatzspieler:in ersetzt werden.



- 5.2.22.3.10 Mit Ausnahme des vorgenannten Falls sind nur Spieler:innen, die sich am Ende des Spiels, gegebenenfalls einschließlich Verlängerung, auf dem Spielfeld befinden, berechtigt, Strafstöße auszuführen.
- 5.2.22.3.11 Wenn eine Mannschaft am Ende des Spiels mehr Spieler:innen hat als ihre Gegner, muss sie ihre Anzahl auf die Anzahl ihrer Gegner reduzieren. Die/Der Mannschaftskapitän:in muss der/m Schiedsrichter:in den Namen und die Nummer des ausgeschlossenen Spielers mitteilen. Die/Der Schiedsrichter:in muss sicherstellen, dass sich eine gleiche Anzahl von Spieler:innen jeder Mannschaft im Mittelkreis befindet und dass diese die Schüsse ausführen.
- 5.2.22.3.12 Jeder Schuss wird von einem anderen Spieler ausgeführt, und alle berechtigten Spieler müssen einen Schuss ausführen, bevor ein Spieler einen zweiten Schuss ausführen darf.
- 5.2.22.3.13 Sobald alle berechtigten Spieler einen Strafstoß ausgeführt haben, muss nicht mehr die gleiche Reihenfolge wie in der ersten Runde eingehalten werden.
- 5.2.22.3.14 Ein:e berechnigte:r Spieler:in kann während der Ausführung der Strafstöße jederzeit mit dem Torwart den Platz tauschen.
- 5.2.22.3.15 Bei Strafstößen im Unified Sports müssen die Sportler:innen und Unified Partner:innen abwechselnd Strafstöße ausführen, wobei die/der Sportler:in den ersten Strafstoß für jede Mannschaft ausführt.
- 5.2.23 Betreuung vom Bankbereich
- 5.2.23.1 Für jede Mannschaft wird ein Bankbereich zur Verfügung gestellt.
- 5.2.23.2 Jeder Bankbereich wird durch ein markiertes Rechteck mit einer Länge von 15 Metern definiert, das sich an der Seitenlinie mindestens 5 Meter von der Seitenlinie entfernt und innerhalb von 10 Metern von der Mittellinie befindet.
- 5.2.23.3 In jedem Bereich sollte eine Mannschaftsbank bereitgestellt werden.
- 5.2.23.4 Trainer und Auswechselspieler:innen müssen sich jederzeit innerhalb des Bankbereichs aufhalten. Nur ein Trainer darf stehen. Die Nichteinhaltung dieser Regel kann dazu führen, dass der Trainer vom Spielfeld verwiesen wird. Von den Trainern wird erwartet, dass sie sich auf einfache verbale Ermutigungen beschränken.
- 5.2.23.5 Verbale Beleidigungen von Spieler:innen oder Offiziellen oder übermäßiges und explizites Unterreiten von der Seitenlinie gelten als unsportliches Verhalten und können zu einer Verwarnung durch der/n Schiedsrichter:in führen. Wenn ein solches Verhalten fortgesetzt wird, kann die/der Schiedsrichter:in den betreffenden Trainer vom Spielfeld verweisen.

5.3 Elf gegen Elf (11-a-Side)

5.3.1 Das Spielfeld



- 5.3.1.1 Das Spielfeld beim Wettbewerb Elf gegen Elf hat die Form eines Rechtecks. Die Länge der Seitenlinie muss größer sein als die Länge der Torlinie.
- 5.3.1.2 Maximale Abmessungen von 120 Metern mal 90 Metern, minimale Abmessungen von 90 Metern mal 45 Metern.
- 5.3.1.3 Die Abmessungen des Tores betragen 7,32 m x 2,44 m.
- 5.3.1.4 Es wird empfohlen, das Spiel auf Rasen auszutragen.
- 5.3.2 Der Ball
 - 5.3.2.1 Altersklasse 8-12: Größe 4 (Umfang nicht mehr als 66 cm, nicht weniger als 63,5 cm)
 - 5.3.2.2 Alle übrigen Spieler:innen: Größe 5 (Umfang nicht mehr als 70 cm, nicht kleiner als 68 cm).
- 5.3.3 Die Anzahl der Spieler:innen
 - 5.3.3.1 Die Größe der Teams wird vom Veranstalter festgelegt. Bei Special Olympics World Games darf der Kader aus maximal 16 Spieler:innen bestehen.
 - 5.3.3.2 Das Spiel wird zwischen zwei Teams ausgetragen, die aus jeweils elf Spieler:innen bestehen, von denen eine:r die/der Torwart:in ist. Es dürfen sich niemals weniger als sieben Spieler:innen auf dem Platz befinden.
 - 5.3.3.3 Auswechslungen: Die Mannschaften dürfen alle in der Spielerliste aufgeführten Auswechslungen vornehmen. Ein:e einmal ausgewechselte:r Spieler:in darf nicht mehr auf das Spielfeld zurückkehren. Ausnahmen von dieser Regel können vom Wettkampfkomitee (z. B. bei Divisionen mit geringerer Spielstärke) genehmigt werden, wenn es der Ansicht ist, dass die Qualität des Spiels erheblich beeinträchtigt würde. In diesen Fällen können „unbegrenzte“ Auswechslungen zugelassen werden, bei denen Spieler:innen nach ihrer Auswechslung wieder auf das Spielfeld zurückkehren dürfen. Die Entscheidung, welche Regel angewendet wird, muss den teilnehmenden Mannschaften rechtzeitig vor der Veranstaltung mitgeteilt werden.
- 5.3.4 Ausrüstung der Spieler:innen
 - 5.3.4.1 Die Trikots müssen mit Spielernummern versehen sein.
 - 5.3.4.2 Das Tragen von Schienbeinschützern ist vorgeschrieben.
 - 5.3.4.3 Metallstollen sind nicht erlaubt.
- 5.3.5 Schiedsrichter:in
 - 5.3.5.1 Jedes Spiel wird von einer/m Schiedsrichter:in geleitet, die/der allein die Einhaltung der Regeln im Zusammenhang mit dem ihr/ihm zugeteilten Spiel durchzusetzen hat.
- 5.3.6 Schiedsrichterassistent:in
 - 5.3.6.1 Für jedes Spiel werden zwei Schiedsrichterassistenten ernannt.
- 5.3.7 Spieldauer



- 5.3.7.1 Der Wettbewerbsausschuss kann die Spieldauer (von den üblichen zwei Halbzeiten à 45 Minuten) je nach Leistungsniveau und allgemeiner körperlicher Verfassung der teilnehmenden Mannschaften anpassen.
- 5.3.7.2 Die Mindestspielzeit beträgt zwei Halbzeiten à 20 Minuten.
- 5.3.8 Spielbeginn
 - 5.3.8.1 Alle Spieler:innen, mit Ausnahme des Spielers, der den Anstoß ausführt, müssen sich in ihrer eigenen Spielhälfte befinden.
 - 5.3.8.2 Der Ball muss unbeweglich auf dem Mittelkreis liegen.
 - 5.3.8.3 Die/Der Schiedsrichter:in gibt ein Signal.
 - 5.3.8.4 Der Ball ist im Spiel, wenn er getreten wird und sich deutlich bewegt.
 - 5.3.8.5 Aus dem Anstoß heraus kann direkt ein Tor gegen den Gegner erzielt werden; wenn der Ball direkt ins Tor des Anstoßnehmers geht, wird ein Eckstoß für die gegnerische Mannschaft gegeben.
- 5.3.9 Ball im Aus / Ball im Spiel
 - 5.3.9.1 Geht der Ball über die Seitenlinie, folgt ein Einwurf.
 - 5.3.9.2 Geht der Ball über die Torauslinie, folgt ein Torauswurf oder ein Eckball.
 - 5.3.9.3 Der Ball muss zur Gänze die Linie überqueren, um im Aus zu sein.
- 5.3.10 Tor
 - 5.3.10.1 Der Ball muss vollständig die Torlinie überqueren, damit ein Tor erzielt wird
- 5.3.11 Fouls und Fehlverhalten
 - 5.3.11.1 Beinstellen, Schubsen, Handspiel oder Rempeln führen zu einem direkten Freistoß. Behinderung oder gefährliches Spiel führen zu einem indirekten Freistoß.
 - 5.3.11.2 Wenn ein:e Spieler:in vom Spiel ausgeschlossen wird (zwei gelbe Karten oder eine rote Karte erhält), darf diese:r Spieler:in nicht wieder ins Spiel zurückkehren. Die Mannschaft muss für den Rest des Spiels mit einer/m Spieler:in weniger spielen.
- 5.3.12 Freistoß
 - 5.3.12.1 Die gegnerischen Spieler:innen müssen sich bei allen Freistößen mindestens 9,15 Meter (10 Yards) vom Ball entfernt aufstellen.
- 5.3.13 Strafstoß
 - 5.3.13.1 Ein Strafstoß wird vom Elfmeterpunkt ausgeführt. Alle Spieler:innen außer dem Schützen und dem Torwart müssen sich außerhalb des Strafraums und des Bogens aufhalten. Die/Der Torwart:in muss bis zur Ausführung des Strafstoßes auf seiner Torlinie stehen bleiben.
- 5.3.14 Einwurf



- 5.3.14.1 Wenn der Ball die Seitenlinie vollumfänglich überquert, wird der Ball mit einem Einwurf wieder ins Spiel gebracht. Dieser erfolgt von jenem Punkt der Seitenlinie, an dem der Ball das Spielfeld verlassen hat, durch eine:n Spieler:in jenes Teams, die den Ball zuletzt nicht berührt hat. Der Ball darf erst wieder vom / von der ausführenden Spieler:in berührt werden, nachdem er von einem/r anderen Spieler:in berührt wurde. Die Spieler:in des gegnerischen Teams müssen einen Abstand von mindestens fünf Metern zu jenem Punkt einhalten, von dem aus der Einwurf durchgeführt wird.
- 5.3.14.2 Mit einem Einwurf direkt kann kein Tor erzielt werden.
- 5.3.15 Eckball
- 5.3.15.1 Auf Eckball für das angreifende Team wird entschieden, wenn der Ball von einer/m Spieler:in des verteidigenden Teams über die Torauslinie gespielt wurde.
- 5.3.15.2 Die gegnerischen Spieler:innen müssen einen Mindestabstand von 9,15 Metern (10 Yards) zum Ball einhalten.
- 5.3.16 Trinkpause
- 5.3.16.1 Bei großer Hitze kann der offizielle Vertreter des Veranstalters (z. B. der Field Manager) der/m Schiedsrichter:in anzeigen, eine Trinkpause von maximal drei Minuten während einer Spielunterbrechung ca. in der Mitte jeder Spielhälfte zu erlauben.
- 5.3.17 Verlängerung/Strafstoß
- 5.3.17.1 In regulären Ligaspielen gelten Unentschieden als endgültig.
- 5.3.17.2 In Turnierspielen werden zwei Verlängerungen von jeweils siebeneinhalb Minuten gespielt.
- 5.3.17.3 Bei Turnieren beträgt die Verlängerung jeweils siebeneinhalb Minuten.
- 5.3.17.4 Wenn das Spiel nach den Verlängerungen immer noch unentschieden ist, wird das Spiel durch Strafstöße nach folgendem Verfahren entschieden:
- 5.3.17.4.1 Die/Der Schiedsrichter:in wählt das Tor, auf das geschossen wird.
- 5.3.17.4.2 Die/Der Schiedsrichter:in wirft eine Münze, und die Mannschaft, deren Kapitän:in den Münzwurf gewinnt, entscheidet, ob sie den ersten oder den zweiten Strafstoß ausführt.
- 5.3.17.4.3 Jede Mannschaft ist dafür verantwortlich, fünf Spieler:innen aus den am Ende des Spiels auf dem Spielfeld befindlichen Spieler:innen auszuwählen und die Reihenfolge festzulegen, in der sie die Strafstöße ausführen.
- 5.3.17.4.4 Die Mannschaft mit der höchsten Punktzahl nach fünf Strafstößen wird zum Sieger erklärt. Die/Der Schiedsrichter:in führt Buch über die ausgeführten Strafstöße.
- 5.3.17.4.5 Vorbehaltlich der unten erläuterten Bedingungen führen beide Mannschaften fünf Strafstöße aus.
- 5.3.17.4.6 Die Strafstöße werden abwechselnd von den Mannschaften ausgeführt.



- 5.3.17.4.7 Wenn vor Ablauf der fünf Schüsse beider Mannschaften eine Mannschaft mehr Tore erzielt hat, als die andere erzielen könnte, selbst wenn sie ihre fünf Schüsse absolvieren würde, werden keine weiteren Schüsse mehr ausgeführt.
- 5.3.17.4.8 Wenn nach Ablauf der fünf Schüsse beider Mannschaften beide Mannschaften die gleiche Anzahl an Toren erzielt haben oder keine Tore erzielt haben, werden die Schüsse in derselben Reihenfolge fortgesetzt, bis eine Mannschaft bei gleicher Anzahl an Schüssen ein Tor mehr als die andere erzielt hat.
- 5.3.17.4.9 Ein:e Torwart:in, die/der während der Strafstöße verletzt wird und nicht mehr als Torwart:in weitermachen kann, kann durch eine:n benannte:n Ersatzspieler:in ersetzt werden. Vorausgesetzt, die Mannschaft hat nicht die gemäß den Wettbewerbsregeln zulässige maximale Anzahl an Auswechslungen ausgeschöpft.
- 5.3.17.4.10 Mit Ausnahme des vorgenannten Falls sind nur Spieler:innen, die sich am Ende des Spiels, gegebenenfalls einschließlich Verlängerung, auf dem Spielfeld befinden, berechtigt, Strafstöße auszuführen.
- 5.3.17.4.11 Wenn eine Mannschaft am Ende des Spiels mehr Spieler:innen hat als ihre Gegner, muss sie ihre Anzahl auf die Anzahl ihrer Gegner reduzieren. Die/Der Mannschaftskapitän:in muss der/m Schiedsrichter:in den Namen und die Nummer des ausgeschlossenen Spielers mitteilen. Die/Der Schiedsrichter:in muss sicherstellen, dass sich eine gleiche Anzahl von Spieler:innen jeder Mannschaft im Mittelkreis befindet und dass diese die Schüsse ausführen.
- 5.3.17.4.12 Jeder Schuss wird von einem anderen Spieler ausgeführt, und alle berechtigten Spieler müssen einen Schuss ausführen, bevor ein Spieler einen zweiten Schuss ausführen darf.
- 5.3.17.4.13 Sobald alle berechtigten Spieler einen Strafstoß ausgeführt haben, muss nicht mehr die gleiche Reihenfolge wie in der ersten Runde eingehalten werden.
- 5.3.17.4.14 Ein:e berechtigte:r Spieler:in kann während der Ausführung der Strafstöße jederzeit mit dem Torwart den Platz tauschen.
- 5.3.17.4.15 Bei Strafstößen im Unified Sports müssen die Sportler:innen und Unified Partner:innen abwechselnd Strafstöße ausführen, wobei die/der Sportler:in den ersten Strafstoß für jede Mannschaft ausführt. Es dürfen nur Spieler:innen eingesetzt werden, die sich am Ende der zweiten Verlängerung auf dem Spielfeld befinden.
- 5.3.18 Betreuung vom Bankbereich
- 5.3.18.1 Für jede Mannschaft wird ein Bankbereich zur Verfügung gestellt.
- 5.3.18.2 Jeder Bankbereich wird durch ein markiertes Rechteck mit einer Länge von 15 Metern definiert, das sich an der Seitenlinie mindestens 5 Meter von der Seitenlinie entfernt und innerhalb von 10 Metern von der Mittellinie befindet.
- 5.3.18.3 In jedem Bereich sollte eine Mannschaftsbank bereitgestellt werden.



- 5.3.18.4 Trainer und Auswechselspieler:innen müssen sich jederzeit innerhalb des Bankbereichs aufhalten. Nur ein Trainer darf stehen. Die Nichteinhaltung dieser Regel kann dazu führen, dass der Trainer vom Spielfeld verwiesen wird.
- 5.3.18.5 Von den Trainern wird erwartet, dass sie sich auf einfache verbale Ermutigungen beschränken.
- 5.3.18.6 Verbale Beleidigungen von Spieler:innen oder Offiziellen oder übermäßiges und explizites Unterreichten von der Seitenlinie gelten als unsportliches Verhalten und können zu einer Verwarnung durch der/n Schiedsrichter:in führen. Wenn ein solches Verhalten fortgesetzt wird, kann die/der Schiedsrichter:in den betreffenden Trainer vom Spielfeld verweisen.

5.4 **Futsal/ Hallenfußball**

- 5.4.1 Die Special-Olympics-Regeln für diesen Wettbewerb entsprechen den aktuellen Regeln der FIFA für Futsal.

5.5 **Unified Sports-Teamwettbewerbe**

(Elf gegen Elf, Acht gegen Acht, Sieben gegen Sieben, Fünf gegen Fünf, Futsal)

5.5.1 Anzahl der Spieler:innen

- 5.5.1.1 Die Anzahl von Spieler:innen mit intellektueller oder mehrfacher Beeinträchtigung (Sportler:innen) und Unified-Partner:innen ohne intellektueller Beeinträchtigung des Teams muss im Verhältnis von 1:1 stehen.

- 5.5.1.2 Folgende Zahlenverhältnisse dürfen während eines Spiels nicht überschritten werden:

- 5.5.1.2.1 Elf gegen Elf: Während eines Wettbewerbs dürfen pro Team maximal elf und mindestens sieben Spieler:innen spielen. Es sind ausschließlich die folgenden Aufstellungen zulässig:

6 Sportler:innen und 5 Partner:innen

5 Sportler:innen und 5 Partner:innen

5 Sportler:innen und 4 Partner:innen

4 Sportler:innen und 4 Partner:innen

4 Sportler:innen und 3 Partner:innen



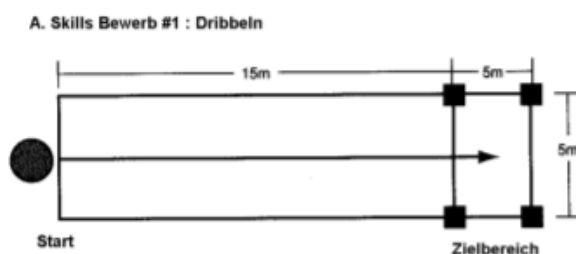
- 5.5.1.2.1.1 Sollten diese Verhältnisse nicht eingehalten werden, verliert das Team die Begegnung durch Nichtantreten.
- 5.5.1.2.1.2 Im Falle einer roten Karte für eine Sportler:in oder Unified-Partner:in kann kein weiteres Teammitglied gezwungen werden das Spielfeld zu verlassen, um das einheitliche Besetzungsverhältnis aufrechtzuerhalten.
- 5.5.1.2.2 Acht gegen Acht: Während eines Wettbewerbs dürfen pro Team maximal acht und mindestens fünf Spieler:innen spielen. Es sind ausschließlich die folgenden Kombinationen zulässig:
 - 4 Sportler:innen und 4 Partner:innen
 - 4 Sportler:innen und 3 Partner:innen
 - 3 Sportler:innen und 3 Partner:innen
 - 3 Sportler:innen und 2 Partner:innen
- 5.5.1.2.2.1 Sollten diese Verhältnisse nicht eingehalten werden, verliert das Team die Begegnung durch Nichtantreten.
- 5.5.1.2.3 Sieben gegen Sieben: Während eines Wettbewerbs dürfen pro Team maximal sieben und mindestens fünf Spieler:innen spielen. Es sind ausschließlich die folgenden Kombinationen zulässig:
 - 4 Sportler:innen und 3 Partner:innen
 - 3 Sportler:innen und 3 Partner:innen
 - 3 Sportler:innen und 2 Partner:innen
- 5.5.1.2.3.1 Sollten diese Verhältnisse nicht eingehalten werden, verliert das Team die Begegnung durch Nichtantreten.
- 5.5.1.2.4 Fünf gegen Fünf und Futsal: Während eines Wettbewerbs dürfen pro Team maximal fünf und mindestens drei Spieler:innen spielen. Es sind ausschließlich die folgenden Kombinationen zulässig:
 - 3 Sportler:innen und 2 Partner:innen
 - 2 Sportler:innen und 2 Partner:innen
 - 2 Sportler:innen und 1 Partner:innen
- 5.5.1.2.4.1 Sollten diese Verhältnisse nicht eingehalten werden, verliert das Team die Begegnung durch Nichtantreten.
- 5.5.1.3 Jedes Team muss von einer/m erwachsenen Trainer:in trainiert werden, die/der nicht spielberechtigt ist. Diese/r ist für die Teamaufstellung und für das Verhalten ihres/seines Teams während des Wettbewerbs verantwortlich.



5.6 Individueller Skill-Wettbewerb (ISC)

5.6.1 Die ISC setzt sich aus folgenden drei Einzeldisziplinen zusammen: Dribbeln; Torschuss; Torschuss mit Anlauf. Die Teilnehmer:innen sollten zuerst ein Divisioning aus diesen drei Disziplinen absolvieren. Das Gesamtergebnis aus den drei Einzeldisziplinen wird dann herangezogen, um die Spieler:innen für den Hauptwettbewerb in Divisions mit Spieler:innen eines ähnlichen Spielniveaus einzuteilen. Im Hauptwettbewerb tritt jede/r Spieler:in in den drei Disziplinen zu jeweils zwei Durchgängen an. Das addierte Gesamtergebnis aus beiden Durchgängen ergibt das Endergebnis.

5.6.1.1 Skill-Wettbewerb 1: Dribbeln



5.6.1.1.1 Ausstattung

5.6.1.1.1.1 Fußball der Größe 4 oder 5, Klebeband oder Kreide, vier große Markierungskegel zur Markierung des Zielbereichs

5.6.1.1.2 Durchführung

5.6.1.1.2.1 Die/Der Spieler:in dribbelt innerhalb der markierten Bahn von der Startlinie bis zum Zielbereich. Der Zielbereich sollte sowohl mit Kegeln als auch mit Bodenmarkierungen gekennzeichnet sein. Die Zeit wird angehalten, wenn die/der Spieler:in und der Ball innerhalb des Zielbereichs angekommen sind. Wenn die/der Spieler:in über den Zielbereich hinausdribbelt, muss sie/er mit dem Ball zurück in diesen Bereich dribbeln.

5.6.1.1.3 Wertung

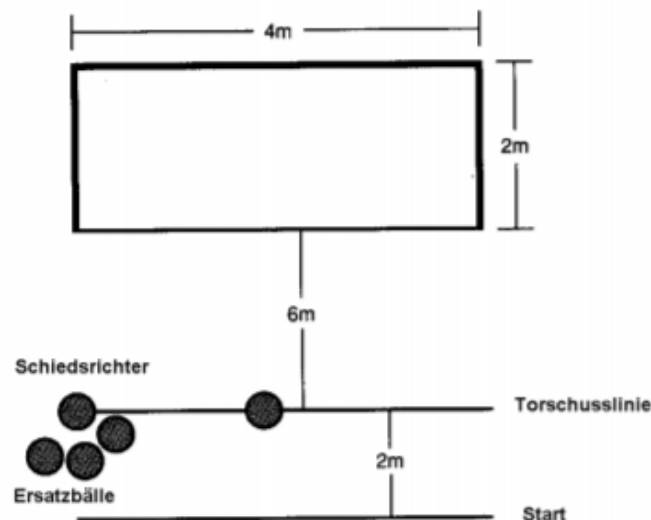
5.6.1.1.3.1 Die vom / von der Spieler:in benötigte Zeit (in Sekunden) wird mittels der folgenden Tabelle in Punkte umgerechnet. Es erfolgt jedes Mal ein Abzug von fünf Punkten, wenn der Ball über die seitlichen Begrenzungslinien der Bahn hinausrollt oder wenn die/der Spieler:in den Ball mit den Händen berührt (Anmerkung: wenn der Ball über die Seitenlinie rollt, legt die/der Schiedsrichter:in sofort einen Ball in die Mitte der Bahn gegenüber jenem Punkt, wo der Ball ins Aus gerollt ist).



5.6.1.1.4 Umrechnungstabelle:

Dribble Time (Seconds)	Point Score
5–10	60 points
11–15	55 points
16–20	50 points
21–25	45 points
26–30	40 points
31–35	35 points
36–40	30 points
41–45	25 points
46–50	20 points
51–55	15 points
55 or more	10 points

5.6.1.2 Skill-Wettbewerb 2: Torschuss

B. Skills Bewerb #2 : Torschuss

5.6.1.2.1 Ausstattung

5.6.1.2.1.1 Bälle der Größe 4 oder 5, Kreide oder Klebeband, Tor (4 m x 2 m) mit Netz

5.6.1.2.2 Durchführung

5.6.1.2.2.1 Die/Der Spieler:in beginnt hinter der Startlinie. Dann läuft oder geht sie/er zum Ball und versucht, diesen aus sechs Metern Entfernung in das Tor zu schießen. Die/Der Spieler:in begibt sich dann wieder hinter die Startlinie, während die/der Schiedsrichter:in den nächsten Ball auf die Torschusslinie legt. Dann nimmt die/der Spieler:in wieder einen Anlauf und versucht, einen weiteren Ball in das Tor zu schießen. Wenn die/der Spieler:in den fünften und letzten Ball gespielt hat, wird die Zeit gestoppt. Die/Der Spieler:in hat maximal zwei Minuten Zeit, um alle Bälle zu spielen.

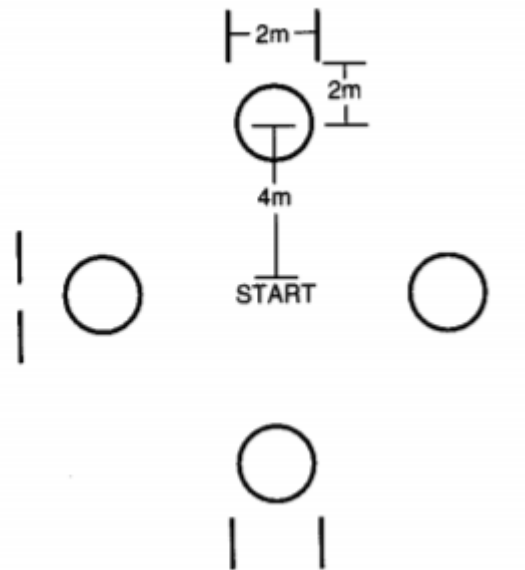


5.6.1.2.3 Wertung

5.6.1.2.3.1 Für jedes erzielte Tor erhält die/der Spieler:in zehn Punkte.

5.6.1.3 Skill-Wettbewerb 3: Torschuss mit Anlauf

C. Skills Bewerb #3 : Torschuss mit Anlauf



5.6.1.4 Ausstattung

5.6.1.4.1 Vier Bälle der Größe 4 oder 5.

5.6.1.4.2 Der zentrale Startpunkt sollte durch eine Markierung gekennzeichnet werden.

5.6.1.4.3 In einem Abstand von zwei Metern zum jeweiligen Ball werden zwei Meter breite Ziele aus Markierungskegeln oder Fähnchen markiert.

5.6.1.5 Durchführung

5.6.1.5.1 Die/Der Spieler:in steht zunächst am Startpunkt. Dann läuft sie/er zu einem beliebigen Ball und versucht, ihn in das jeweilige Tor zu schießen. Die/Der Spieler:in hat jeweils nur einen einzigen Schussversuch. Dann nimmt die/der Spieler:in wieder einen Anlauf und versucht, den nächsten Ball in das jeweilige Tor zu schießen. Wenn die/der Spieler:in den letzten Ball gespielt hat, wird die Zeit gestoppt.

5.6.1.6 Wertung

5.6.1.6.1 Die Gesamtzeit (in Sekunden) vom Beginn bis zum Schuss wird gestoppt und mittels der folgenden Tabelle in Punkte umgerechnet.

5.6.1.6.2 Für jeden erfolgreichen Torschuss werden fünf Bonuspunkte hinzugerechnet.



5.6.1.7 Umrechnungstabelle

Dribble Time (Seconds)	Point Score
11–15	50 Points
16–20	45 points
21–25	40 points
26–30	35 points
31–35	30 points
36–40	25 points
41–45	20 points
46–50	15 points

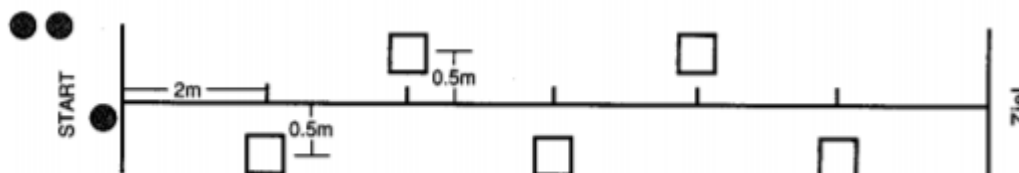
6 EINSTUFUNGSTEST FÜR FUSSBALLMANNSCHAFTEN

Wird in Österreich nicht eingesetzt, da er nur begrenzt aussagekräftig ist.

6.1 Wettbewerbe

Die folgenden Tests dürfen nur für die Ermittlung der Spielstärke von Spieler:innen oder Teams zwecks erstmaligem Divisioning verwendet werden. Sie sind nicht zu verwechseln mit den in Abschnitt C.5. beschriebenen Skill-Wettbewerben.

6.1.1 Fußball-Teameinstufungstest: Dribbeln



6.1.1.1 Vorbereitung

6.1.1.1.1 12-Meter-Slalomkurs: fünf Markierungskegel (Höhe: mindestens 40 cm) in Abständen von zwei Metern, 50 cm von der Mittellinie entfernt. Drei bis fünf Bälle an der Startlinie.

6.1.1.2 Durchführung

6.1.1.2.1 Dauer: eine Minute

6.1.1.2.2 Die/Der Spieler:in dribbelt im Slalom so schnell als möglich um alle Kegel.

6.1.1.2.3 Die/Der Spieler:in lässt den Ball hinter der Ziellinie liegen (der Ball muss zuerst gestoppt werden) und läuft zurück zum Start.

6.1.1.2.4 Wenn noch Zeit bleibt, wiederholt die/der Spieler:in die Übung mit einem zweiten Ball.

6.1.1.2.5 Die/Der Spieler:in dribbelt, bis eine Minute verstrichen ist.

6.1.1.2.6 Nach einer Minute ertönt ein Pfiff zur Beendigung des Tests.

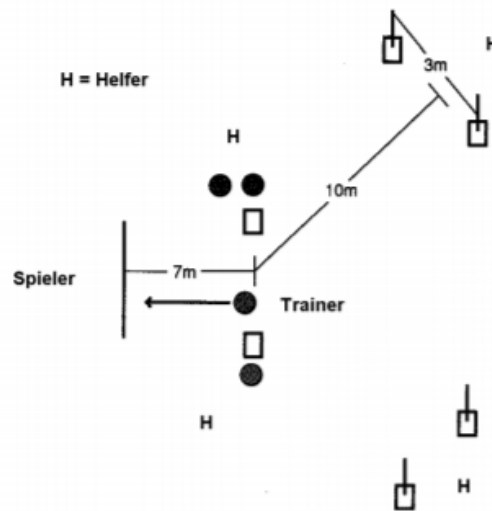


6.1.1.3 Wertung

6.1.1.3.1 Die/Der Spieler:in erhält fünf Punkte für jeden (von außen) passierten Kegel (= 25 Punkte für jeden gültigen Lauf).

6.1.1.3.2 Für umgestoßene Kegel werden keine Punkte vergeben.

6.1.2 Fußball-Mannschaftseinstufungstest: Stoppen und Passen



6.1.2.1 Vorbereitung

6.1.2.1.1 Zwei Kegel zum Durchlaufen: fünf Meter Abstand zueinander, sieben Meter von der Startlinie entfernt.

6.1.2.1.2 Zwei Kegel zum Durchspielen: wenn möglich mit einem Meter hohen Fähnchen gekennzeichnet.

6.1.2.1.3 Vier bis acht Fußbälle (sollten nicht genügend Bälle zur Verfügung stehen, wird mit vier Bällen gespielt –es muss aber dafür gesorgt sein, dass mittels eines effektiven Rückholsystems immer ausreichend Bälle beim / bei der Trainer:in vorhanden sind).

6.1.2.2 Durchführung

6.1.2.2.1 Dauer: eine Minute

6.1.2.2.2 Die/Der Trainer:in rollt den Ball nicht allzu schnell zur/m wartenden Spieler:in.

6.1.2.2.3 Die/Der Spieler:in kann entweder an der Startlinie warten oder dem Ball entgegenlaufen, sobald dieser gespielt wurde.

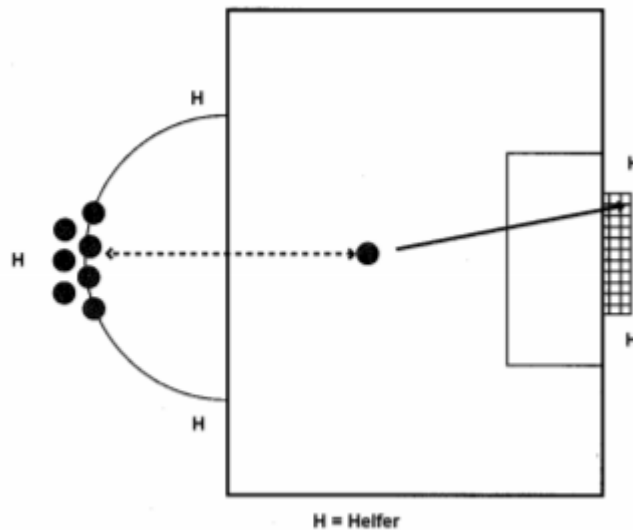
6.1.2.2.4 Die/Der Spieler:in bringt den Ball unter Kontrolle und dribbelt zwischen den ersten beiden Kegeln hindurch.

6.1.2.2.5 Die/Der Trainer:in gibt abwechselnd die Anweisungen „links“ oder „rechts“ und deutet der/m Spieler:in gleichzeitig, wohin sie/er den Ball zu spielen hat.

6.1.2.2.6 Die/Der Spieler:in kann beliebig nahe an das Ziel herandribbeln, bevor sie/er den Ball zwischen dem Kegelpaar hindurchspielt.



- 6.1.2.2.7 Die/Der Trainer:in rollt der/m Spieler:in den nächsten Ball zu, sobald sie/er wieder an die Startlinie zurückgekehrt ist.
- 6.1.2.2.8 Nach einer Minute ertönt ein Pfiff, um das Ende des Tests anzuzeigen.
- 6.1.2.3 Wertung
- 6.1.2.3.1 Die/Der Spieler:in erhält jeweils zehn Punkte, wenn sie/er den Ball korrekt durch das Kegelpaar hindurchspielt.
- 6.1.2.3.2 Berührt ein Ball einen Kegel und geht danach durch das Ziel, so zählt dieser Treffer.
- 6.1.3 Fußball-Teameinstufungstest: Schuss



- 6.1.3.1 Vorbereitung
- 6.1.3.1.1 Strafraum und mit Netz versehenes Tor eines regulären Spielfelds.
- 6.1.3.1.2 Vier bis acht Bälle am obersten Punkt des Strafraumbogens. (Sollten nicht genügend Bälle vorhanden sein, wird mit vier bis fünf Bällen gespielt. Es muss aber dafür gesorgt sein, dass mittels eines effektiven Rückholsystems immer ausreichend Bälle beim bei der Trainer:in vorhanden sind.)
- 6.1.3.2 Durchführung
- 6.1.3.2.1 Die/Der Spieler:in startet vom Penaltypunkt aus. Sie/Er läuft zum ersten Ball, nimmt den Ball auf, dribbelt in den Strafraum und schießt. Sie/Er sollte versuchen, den Ball hoch in das Tor zu spielen.
- 6.1.3.2.2 Sobald die/der Spieler:in im Strafraum ist, kann sie/er aus jeder beliebigen Distanz auf das Tor schießen.
- 6.1.3.2.3 Sofort nach dem Schussversuch läuft sie/er zurück und wiederholt den Test mit einem neuen Ball.
- 6.1.3.2.4 Nach einer Minute ertönt ein Pfiff, um das Ende des Tests anzuzeigen.
- 6.1.3.3 Wertung



- 6.1.3.3.1 Die/Der Spieler:in erhält zehn Punkte für jeden Schuss, mit dem sie/er hoch in das Tor trifft, und fünf Punkte, wenn der Ball vor dem Eintritt ins Tor am Boden aufspringt.