Regelwerk Fussball

Special Olympics
Österreich

© Special Olympics, Inc., 2012

VERSION: September 2012

All rights reserved.

Deutsche Übersetzung von Special Olympics Österreich

Übersetzung: Horst Rohrstorfer

Alle Rechte vorbehalten.

FUSSBALL

Die Offiziellen Special Olympics Regeln kommen bei allen im Rahmen von Special Olympics ausgetragenen Fußballbewerben zur Anwendung. Als internationale Sportorganisation hat ihnen Special Olympics die Regeln der *Federation Internationale de Football Association* (FIFA; http://www.fifa.com/aboutfifa/footballdevelopment/technicalsupport/refereeing/laws-of-the-game/index.html) zugrunde gelegt. Es gelten die Regeln der FIFA bzw. der nationalen Sportverbände, sofern sie nicht im Widerspruch zu den Offiziellen Special Olympics Regeln oder dem Artikel 1 stehen. In diesem Fall kommen die Offiziellen Special Olympics Regeln zur Anwendung.

Sportler mit Down-Syndrom, 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 Aufstieg in höhere Wettkampflevels und Unified-Sportarten sind auf der englischsprachigen Website (http://resources.specialolympics.org) von Special Olympics International zu finden.

Abschnitt A - Offizielle Bewerbe

Die in der Folgen angeführten Bewerbe sollen Spielern aller Leistungsstufen die Möglichkeit geben, an Turnieren teilzunehmen. Die Landesorganisationen können aus diesen unterschiedlichen Bewerben auswählen und gegebenenfalls Richtlinien für die Durchführung dieser Bewerbe erstellen. Die Verantwortung für die Organisation des Trainings und die Auswahl der Bewerbe obliegt den Trainern. Die Interessen und Fähigkeiten jedes einzelnen Spielers müssen dabei berücksichtigt werden.

1. *Skills* - Einzelgeschicklichkeitsbewerb
2. Fünf gegen Fünf (im Freien)
3. Sieben gegen Sieben (im Freien)
4. Elf gegen Elf (nach den Regeln der FIFA)
5. FUTSAL - Bewerb (nach den Regeln der FIFA)
6. Fünf gegen Fünf / Unified
7. Sieben gegen Sieben / Unified
8. Elf gegen Elf / Unified

Abschnitt B - Gruppeneinteilung

1. Die Mannschaften können aufgrund der Ergebnisse eines Mannschaftseinstufungstests (→ Abschnitt D), einer Mannschaftsbeurteilung

(→ SOEE DVD zum Thema Einstufung), einer Mannschaftsbeurteilung nach den Kriterien der jeweiligen Landesorganisation oder einer Klassifikationsvorrunde vor Ort in Gruppen eingeteilt werden.

2. In der Klassifikationsvorrunde bestreitet jede Mannschaft mindestens zwei Spiele, die in den Bewerben Fünf gegen Fünf und Sieben gegen Sieben mindestens 8 Minuten und im Bewerb Elf gegen Elf mindestens 15 Minuten dauern.

3. Das für die Gruppeneinteilung zuständige Gremium des Veranstalters hat sicherzustellen, dass auch alle Torhüter entsprechend eingestuft werden.

Abschnitt C - Wettbewerbsregeln

1. FÜNF GEGEN FÜNF (IM FREIEN)

a. Spielfeld

1. Das Spielfeld beim Bewerb Fünf gegen Fünf hat die Form eines Rechtecks, dessen Maße höchstens 50 m x 35 m, mindestens aber 40 m x 30 m betragen. Die Größe des kleineren Spielfelds wird für Mannschaften mit geringerer Spielstärke empfohlen.
2. Das Spielfeld wird wie in der folgenden Abbildung markiert.
3. Die Abmessungen des Tores betragen mindestens 3 m x 2 m und maximal 4 m x 2 m.
4. Die Abmessungen des Strafraums betragen 8 m x 12 m. Die Strafstoßmarke befindet sich bei einer Torgröße von 4m x 2m in einem Abstand von 7m vom Tor entfernt und bei einer Torgröße von 3m x 2m in einem Abstand von 6m vom Tor entfernt.
5. Es wird empfohlen, das Spiel auf Rasen auszutragen.

b. Ball

1. Altersklasse 8 – 12 : Größe 4 (nicht mehr als 66 cm, nicht weniger als 63,5 cm)
2. Alle übrigen Spieler : Größe 5 (nicht mehr als 70 cm, nicht weniger als 68 cm)

c. Anzahl der Spieler

1. Die Größe der Mannschaftskader wird vom Veranstalter festgelegt. Bei Special Olympics World Games darf der Kader aus maximal 10 Spielern bestehen.

2. Das Spiel wird zwischen zwei Mannschaften ausgetragen, die aus jeweils fünf Spielern bestehen, von denen einer der Torwart ist. Es dürfen sich niemals weniger als drei Spieler auf dem Platz befinden.

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

d. Spielerdressen

1. Die Dressen müssen mit Spielernummern versehen sein.

2. Das Tragen von Schienbeinschützern ist vorgeschrieben.

3. Metallstoppeln sind nicht erlaubt.

e. Schiedsrichter: Jedes Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet, der allein die Einhaltung der Regeln im Zusammenhang mit dem ihm zugeteilten Spiel durchzusetzen hat.

f. Schiedsrichterassistent: Jedem Spiel bei regionalen oder internationalen Spielen sind zwei Schiedsrichterassistenten zugeteilt. Für lokale oder nationale Spiele wird der Einsatz von 2 Schiedsrichtern empfohlen, falls nicht genügend Schiedsrichterassistenten zur Verfügung stehen.

g. Spieldauer

1. Die Spieldauer umfasst zwei Hälften von jeweils 15 Minuten. Dazwischen liegt eine Pause von 5 Minuten. Der Schiedsrichter ist für die Einhaltung der Spieldauer zuständig.

2. Wenn zur Ermittlung eines Siegers eine Verlängerung notwendig sein sollte, werden zwei Verlängerungshälften zu jeweils 5 Minuten gespielt. Ist der Spielstand nach dieser Zeit immer noch unentschieden, folgt ein Penaltyschießen zur Ermittlung des Siegers (siehe entsprechende Regel beim Bewerb Elf gegen Elf).

h. Anstoß

1. Der Ball muss beim Ankick vom Anstoßpunkt in die gegnerische Hälfte gespielt werden, bevor ihn ein anderer Spieler berühren darf. Aus einem Anstoß kann direkt ein Tor erzielt werden.

i. Ball im Aus / Ball im Spiel

1. Geht der Ball über die Seitenlinie, folgt ein Kick-In.
2. Geht der Ball über die Torauslinie, folgt ein Torabstoß oder ein Eckball.
3. Der Ball muss zur Gänze die Linie überqueren, um im Aus zu sein.

j. Torauswurf

1. Wenn der Ball über die Torauslinie (außerhalb des Tores) geht und zuletzt von einem angreifenden Spieler berührt wurde, wirft der Torhüter aus seinem Strafraum heraus den Ball wieder ins Spiel. Der Ball muss aus dem Strafraum heraus gespielt werden, darf aber nicht weiter als bis zur Mittellinie gespielt werden. Der Ball muss also den Boden oder einen Spieler berühren, bevor er über die Mittellinie geht. Der Ball gilt als im Spiel, sobald er aus dem Strafraum heraus gespielt wurde.
2. Diese Regeln beim Torauswurf gelten auch dann, wenn ein Torhüter in Besitz eines im Spiel befindlichen Balles gelangt, indem er ihn mit seinen Händen fängt.
3. Regelverstöße
   a. Geht der Ball beim Auswurf durch den Torhüter über die Mittellinie, ohne vorher zuerst von einem Spieler berührt zu werden oder den Boden zu berühren, muss der Schiedsrichter auf indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft von einem beliebigen Punkt der Mittellinie aus entscheiden.
   b. Wenn beim Torauswurf ein gegnerischer Spieler den Ball innerhalb des Strafraums berührt, wird der Auswurf wiederholt.

k. Tor: Der Ball muss in seinem gesamten Umfang die Torlinie zwischen den Torpfosten überqueren, um als Tor gewertet zu werden.

l. Fouls und regelwidriges Verhalten (mit der einzigen Ausnahme, dass es kein Abseits gibt): Beinstellen, Stoßen, Handspiel oder Attackieren werden mit einem direkten Freistoß geahndet. Behinderung oder gefährliches Spiel führen zu einem indirekten Freistoß.

1. Wird ein Spieler ausgeschlossen (nach zwei gelben oder einer roten Karte), darf er nicht wieder ins Spiel genommen werden. Seine Mannschaft muss zwei Minuten lang mit einem Spieler weniger spielen, sofern nicht vor Ablauf der zwei Minuten ein Tor erzielt wird. In diesem Fall gelten folgende Regeln:
   a. Wenn vier gegen fünf Spieler spielen und die zahlenmäßig stärkere Mannschaft ein Tor erzielt, wird die Vierermannschaft wieder auf fünf Spieler ergänzt.

b. Wenn beide Mannschaften mit vier Spielern spielen und ein Tor erzielt wird, so werden beide Mannschaften ergänzt.

c. Wenn fünf Spieler gegen drei Spieler oder vier gegen drei spielen und die zahlenmäßig stärkere Mannschaft ein Tor erzielt, so darf die Dreiermannschaft nur um einen Spieler ergänzt werden.

d. Wenn beide Mannschaften mit jeweils drei Spielern spielen und ein Tor erzielt wird, dürfen beide Mannschaften jeweils einen Spieler ergänzen.

e. Wenn jene Mannschaft ein Tor erzielt, die in numerischer Unterlegenheit ist, so geht das Spiel weiter ohne Veränderung der Spielerzahl.

i. Ein Zeitnehmer oder vierter Schiedsrichterassistent hat die Einhaltung dieser zwei Minuten zu überwachen. Der Spieler, der nach Ablauf der zwei Minuten eingewechselt wird, darf das Spielfeld erst betreten, wenn er vom Schiedsrichter während einer Spielunterbrechung dazu aufgefordert wird.

m. Auswurf statt Freistoß

1. Jeder Freistoß für die verteidigende Mannschaft in ihrem eigenen Strafraum wird in einen Auswurf durch den Torhüter umgewandelt.

n. Freistoß

1. Bei allen Freistößen müssen die gegnerischen Spieler einen Mindestabstand von 5 m zum Ball einhalten.

2. Wenn der angreifenden Mannschaft innerhalb des Strafraums ein indirekter Freistoß von einem Punkt zugesprochen wird, der näher als 5 m von der Torlinie entfernt ist, muss der Schiedsrichter den Ball auf einen Punkt 5 m von der Torlinie legen.

o. Penalty

1. Ein Penalty wird je nach Torgröße entweder von der 7 m - Markierung oder von der 6 m - Markierung ausgeführt.

p. Kick-In (entspricht dem Einwurf beim Bewerb Elf gegen Elf): Wenn der Ball in seinem gesamten Umfang die Seitenlinie überquert, wird er mit einem Kick-In wieder ins Spiel gebracht. Dieser erfolgt von jenem Punkt der Seitenlinie, wo der Ball das Spielfeld verlassen hat, durch einen Spieler jener Mannschaft, die den Ball zuletzt nicht berührt hat. Der Ball darf nicht in Bewegung sein, bevor er gespielt wird. Der Ball gilt als im Spiel, sobald er die Länge seines Umfangs gespielt wurde. Der Ball darf erst wieder vom ausführenden Spieler berührt werden, nachdem er von einem anderen Spieler berührt wurde. Die Spieler der

gegnerischen Mannschaft müssen einen Abstand von mindestens 5 m zu jenem Punkt einhalten, von dem aus der Kick-In durchgeführt wird

1. Mit einem Kick-In kann direkt kein Tor erzielt werden.
2. Ein Torhüter darf keinen Ball aufnehmen, der ihm mit einem Kick-In zurückgespielt wird.
3. Ein Torhüter darf keinen Ball aufnehmen, der ihm von einem Spieler der eigenen Mannschaft zurückgespielt wird

q. Strafen für Regelverstöße

1. Wenn der Spieler, der den Kick-In ausführt, den Ball ein zweites Mal berührt, bevor dieser von einem anderen Spieler berührt wurde, wird auf indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft von jenem Punkt entschieden, wo der Regelverstoß begangen wurde.

r. Eckball: Auf Eckball für die angreifende Mannschaft wird entschieden, wenn der Ball von einem Spieler der verteidigenden Mannschaft über die Torauslinie gespielt wurde.

1. Die gegnerischen Spieler müssen einen Mindestabstand von 5 m zum Ball einhalten.

s. Bei großer Hitze kann der offizielle Vertreter des Veranstalters dem Schiedsrichter anzeigen, eine Trinkpause von maximal 3 Minuten während einer Spielunterbrechung ungefähr zur Mitte der beiden Spielhälften zu erlauben.

t. Verlängerung / Penaltyschießen

1. Bei Meisterschaftsspielen sind Unentschieden als Spielergebnis möglich.
2. Die beiden Verlängerungshälften dauern jeweils 5 Minuten.
3. Wenn auch nach den beiden Verlängerungshälften der Spielstand unentschieden ist, wird der Sieger durch ein Penaltyschießen ermittelt.
    a. Der Schiedsrichter bestimmt das Tor, wo das Penaltyschießen ausgetragen wird.
    b. Nach einem Münzwurf durch den Schiedsrichter entscheidet die Mannschaft, dessen Kapitän den Münzwurf gewonnen hat, ob sie mit dem ersten oder zweiten Strafstoß beginnen will.
    c. Jede Mannschaft wählt aus allen Spielern, die am Ende der Spielzeit auf dem Feld waren, 5 Spieler aus und legt fest, in welcher Abfolge diese Spieler zum Strafstoß antreten.

d. Die Mannschaft, die nach 5 Strafstößen die meisten Tore erzielt hat, gewinnt das Spiel. Der Schiedsrichter hält die Strafstöße in einem Bericht fest.

e. Gemäß den folgenden Bestimmungen tritt jede Mannschaft zu 5 Strafstößen an.

f. Die Mannschaften wechseln sich bei der Ausführung der Strafstöße ab.

g. Wenn eine der Mannschaften, noch bevor beide Teams ihre 5 Strafstöße ausgeführt haben, einen Torvorsprung erreicht hat, der auch bei Ausführung aller übrigen Strafstöße nicht mehr eingeholt werden kann, werden keine weiteren Strafstöße mehr ausgeführt.

h. Wenn beide Teams nach 5 Penaltys gleich viele Tore erzielt haben bzw. kein einziges Tor erzielt haben, treten in gleichbleibender Reihenfolge die Spieler beider Mannschaften so lange an, bis eine Mannschaft bei gleicher Anzahl der Penaltys einen Vorsprung von einem Tor erreicht hat.

i. Wenn sich ein Torhüter während des Penaltyschießens verletzen sollte und nicht mehr weiterspielen kann, darf er gegen einen genannten Ersatzspieler ausgetauscht werden.

j. Mit Ausnahme der vorhergehenden Bestimmung dürfen am Penaltyschießen nur Spieler teilnehmen, die am Ende der Spielzeit bzw. gegebenenfalls der Nachspielzeit am Feld waren.

k. Wenn am Ende der regulären Spielzeit eine Mannschaft mehr Spieler als die gegnerische Mannschaft auf dem Feld hat, so muss sie diese Zahl der gegnerischen Mannschaft anpassen. Der Kapitän muss dem Schiedsrichter Namen und Spielernummer des Spielers bekanntgeben, der nicht am Penaltyschießen teilnimmt. Der Schiedsrichter hat darauf zu achten, dass sich im Anstoßkreis für das Penaltyschießen bestimmte Spieler beider Mannschaften in gleicher Zahl aufhalten.

l. Jeder Strafstoß wird von einem unterschiedlichen Spieler ausgeführt. Jeder ausgewählte Spieler muss seinen Strafstoß ausführen, bevor er zu einem zweiten Penalty antreten darf.

m. Sobald alle Spieler ihre Strafstöße ausgeführt haben, darf die Reihenfolge der Spieler in der zweiten Serie verändert werden.

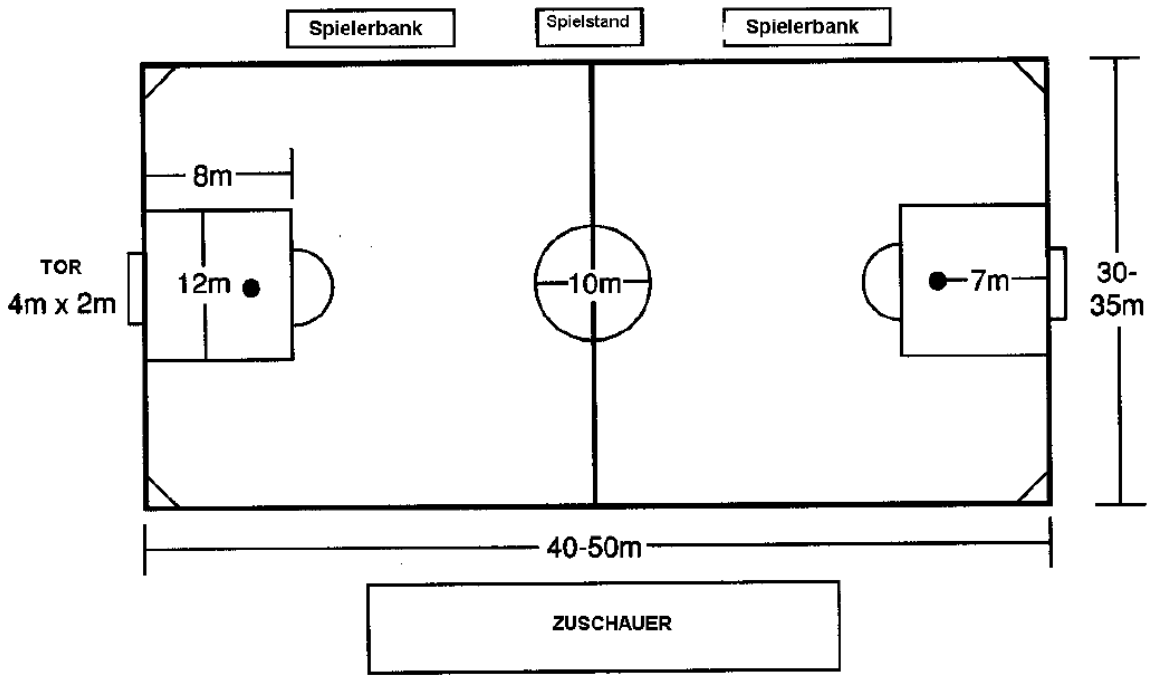
n. Ein für das Penaltyschießen ausgewählter Spieler darf während des Penaltyschießens jederzeit gegen den Torhüter ausgetauscht werden.

o. Beim Penaltyschießen im Unified-Bewerb müssen Partner und Spieler abwechselnd antreten. Den ersten Penalty jeder Mannschaft muss ein Spieler ausführen.

u. Trainerbank

1. Jeder Mannschaft steht ein Bereich mit Trainerbank zur Verfügung.
2. Jeder dieser Bereiche wird durch ein markiertes Rechteck gekennzeichnet, das 15 m lang ist, mindestens 5 m von der Seitenlinie und nicht weiter als 10 m von der Mittellinie entfernt ist.
3. In jeder dieser beiden Zonen sollte eine Mannschaftsbank zur Verfügung stehen.
4. Die Ersatzspieler und Trainer sollten außer bei Spielerwechseln immer innerhalb ihrer jeweiligen Zonen auf ihrer Bank sitzen bleiben.
5. Die Trainer sollten ihre Aktivitäten auf einfache verbale Anweisungen beschränken.

v. Verbale Ausfälle gegen Spieler oder Schiedsrichter bzw. übermäßige und explizite Spielanweisungen von der Seitenlinie aus werden als unsportliches Verhalten gewertet und können mit einer Verwarnung durch den Schiedsrichter geahndet werden. Wenn dieses Verhalten andauert, kann der Schiedsrichter den betreffenden Trainer vom Platz verweisen.



2. SIEBEN GEGEN SIEBEN

a. Spielfeld

1. Das Spielfeld beim Bewerb Sieben gegen Sieben 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 Mannschaften mit geringerer Spielstärke empfohlen.
2. Die Abmessungen des Tores betragen 5 m x 2 m.
3. Die Abmessungen des Strafraums betragen 8 m x 20 m.
4. Es wird empfohlen, das Spiel auf Rasen auszutragen.

b. Ball

1. Altersklasse 8 – 12 : Größe 4 (Umfang nicht mehr als 66 cm, nicht weniger als 63,5 cm)
2. Alle übrigen Spieler : Größe 5 (Umfang nicht mehr als 70 cm, nicht weniger als 68 cm)

c. Anzahl der Spieler

1. Die Größe der Mannschaftskader wird vom Veranstalter festgelegt. Bei Special Olympics World Games darf der Kader aus maximal 12 Spielern bestehen.
2. Das Spiel wird zwischen zwei Mannschaften ausgetragen, die aus jeweils sieben Spielern bestehen, von denen einer der Torwart ist. Es dürfen sich niemals weniger als fünf Spieler auf dem Platz befinden.
3. Die Anzahl der Spielerwechsel ist nicht begrenzt. Spieler dürfen also wieder eingewechselt werden, nachdem sie bereits ausgetauscht worden sind. Ein Spielerwechsel kann vorgenommen werden, wenn der Ball im Aus ist, in der Halbzeitpause, nach einem Tor oder während einer verletzungsbedingten Spielunterbrechung. Will ein Trainer einen Wechsel vornehmen, so hat er dies dem Schiedsrichter oder dem Linienrichter anzuzeigen. Ein einzuwechselnder Spieler darf das Spielfeld erst dann betreten, nachdem er vom Schiedsrichter dazu aufgefordert wurde.

d. Spielerdressen

1. Die Dressen müssen mit Spielernummern versehen sein.
2. Das Tragen von Schienbeinschützern ist vorgeschrieben.
3. Metallstoppeln sind nicht erlaubt.

e. Schiedsrichter: Jedes Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet, der allein die Einhaltung der Regeln im Zusammenhang mit dem ihm zugeteilten Spiel durchzusetzen hat.

f. Schiedsrichterassistent: Bei regionalen und internationalen Bewerben sind jedem Spiel zwei Schiedsrichterassistenten zugeteilt. Bei lokalen oder nationalen Bewerben wird der Einsatz von zwei Schiedsrichtern empfohlen, falls nicht genügend Schiedsrichterassistenten zur Verfügung stehen.

g. Spieldauer

1. Die Spieldauer umfasst zwei Hälften von jeweils 20 Minuten. Dazwischen liegt eine Pause von 5 Minuten. Der Schiedsrichter ist für die Einhaltung der Spieldauer zuständig.

2. Wenn zur Ermittlung eines Siegers eine Verlängerung notwendig sein sollte, werden zwei Verlängerungshälften zu jeweils 5 Minuten gespielt. Ist der Spielstand nach dieser Zeit immer noch unentschieden, folgt ein Penaltyschießen zur Ermittlung des Siegers (siehe entsprechende Regel beim Bewerb Elf gegen Elf).

h. Anstoß

1. Der Ball muss beim Ankick vom Anstoßpunkt in die gegnerische Hälfte gespielt werden, bevor ihn ein anderer Spieler berühren darf. Aus einem Anstoß kann direkt ein Tor erzielt werden.

i. Ball im Aus / Ball im Spiel

1. Geht der Ball über die Seitenlinie, folgt ein Kick-In.

2. Geht der Ball über die Torauslinie, folgt ein Torabstoß oder ein Eckball.

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

j. Torauswurf

1. Wenn der Ball über die Torauslinie (außerhalb des Tores) geht und zuletzt von einem angreifenden Spieler berührt wurde, wirft der Torhüter aus seinem Strafraum heraus den Ball wieder ins Spiel. Der Ball muss aus dem Strafraum heraus gespielt werden, nicht jedoch weiter als bis zur Mittellinie. Der Ball muss also den Boden oder einen Spieler berühren, bevor er über die Mittellinie geht. Der Ball gilt als im Spiel, sobald er aus dem Strafraum heraus gespielt wurde.

2. Diese Regeln beim Torauswurf gelten auch dann, wenn ein Torhüter in Besitz eines im Spiel befindlichen Balles gelangt, indem er ihn mit seinen Händen fängt.

3. Regelverstöße:

   a. Geht der Ball beim Auswurf durch den Torhüter über die Mittellinie, ohne vorher von einem Spieler berührt zu werden oder den Boden zu berühren, muss der Schiedsrichter auf indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft von einem beliebigen Punkt der Mittellinie aus entscheiden.

   b. Wenn beim Torauswurf ein gegnerischer Spieler den Ball innerhalb des Strafraums berührt, wird der Auswurf wiederholt.

k. Tor: Der Ball muss zur Gänze die Torlinie zwischen den Torpfosten überqueren, um als Tor gewertet zu werden.

l. Fouls und regelwidriges Verhalten (mit der einzigen Ausnahme, dass es kein Abseits gibt): Beinstellen, Stoßen, Handspiel oder Attackieren werden mit einem direkten Freistoß geahndet. Behinderung oder gefährliches Spiel führen zu einem indirekten Freistoß.

1. Wird ein Spieler ausgeschlossen (nach zwei gelben oder einer roten Karte), darf er nicht wieder ins Spiel genommen werden. Seine Mannschaft muss zwei Minuten lang mit einem Spieler weniger spielen, sofern nicht vor Ablauf der zwei Minuten ein Tor erzielt wird. In diesem Fall gelten folgende Regeln:

   a. Wenn sieben gegen sechs Spieler spielen und die zahlenmäßig stärkere Mannschaft ein Tor erzielt, wird die Sechsermannschaft wieder auf sieben Spieler ergänzt.

   b. Wenn beide Mannschaften mit sechs Spielern spielen und ein Tor erzielt wird, so werden beide Mannschaften ergänzt.

   c. Wenn sieben Spieler gegen fünf Spieler oder sechs gegen fünf spielen und die zahlenmäßig stärkere Mannschaft ein Tor erzielt, so darf die Fünfermannschaft nur um einen Spieler ergänzt werden.

   d. Wenn beide Mannschaften mit jeweils fünf Spielern spielen und ein Tor erzielt wird, dürfen beide Mannschaften jeweils einen Spieler ergänzen.

   e. Wenn jene Mannschaft ein Tor erzielt, die in numerischer Unterlegenheit ist, so geht das Spiel weiter ohne Veränderung der Spielerzahl.

      i. Ein Zeitnehmer oder vierter Schiedsrichterassistent hat die Einhaltung dieser zwei Minuten zu überwachen.

      ii. Der Spieler, der nach Ablauf der zwei Minuten eingewechselt wird, darf das Spielfeld erst betreten, wenn er vom Schiedsrichter während einer Spielunterbrechung dazu aufgefordert wird.

m. Auswurf statt Freistoß

1. Jeder Freistoß für die verteidigende Mannschaft in ihrem eigenen Strafraum wird in einen Auswurf durch den Torhüter umgewandelt.

n. Freistoß

1. Bei allen Freistößen müssen die gegnerischen Spieler einen Mindestabstand von 5 m zum Ball einhalten.
2. Wenn der angreifenden Mannschaft innerhalb des Strafraums ein indirekter Freistoß von einem Punkt zugesprochen wird, der näher als 5 m von der Torlinie entfernt ist, muss der Schiedsrichter den Ball auf einen Punkt 5 m von der Torlinie legen.

o. Penalty

1. Ein Penalty wird von der 7 m - Linie ausgeführt. Alle Spieler mit Ausnahme des Schützen und des Torhüters müssen dabei den Strafraum und den Halbkreis außerhalb verlassen. Der Torhüter muss auf der Torlinie stehen, bis der Strafstoß ausgeführt wurde.

p. Kick-In (entspricht dem Einwurf beim Bewerb Elf gegen Elf)

1. Wenn der Ball zur Gänze die Seitenlinie überquert, wird er mit einem Kick-In wieder ins Spiel gebracht. Dieser erfolgt von jenem Punkt der Seitenlinie, wo der Ball das Spielfeld verlassen hat, durch einen Spieler jener Mannschaft, die den Ball zuletzt nicht berührt hat. Der Ball darf nicht in Bewegung sein, bevor er gespielt wird. Der Ball gilt als im Spiel, sobald er die Länge seines Umfangs gespielt wurde. Der Ball darf erst wieder vom ausführenden Spieler berührt werden, nachdem er von einem anderen Spieler berührt wurde. Die Spieler der gegnerischen Mannschaft müssen einen Abstand von mindestens 5 m zu jenem Punkt einhalten, von dem aus der Kick-In durchgeführt wird.
2. Mit einem Kick-In kann direkt kein Tor erzielt werden.
3. Ein Torhüter darf keinen Ball aufnehmen, der ihm mit einem Kick-In zurückgespielt wird.
4. Ein Torhüter darf keinen Ball aufnehmen, der ihm von einem Spieler seiner eigenen Mannschaft zurückgespielt wird.

q. Strafen für Regelverstöße

1. Wenn der Spieler, der den Kick-In ausführt, den Ball ein zweites Mal berührt, bevor dieser von einem anderen Spieler berührt wurde, wird auf indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft von jenem Punkt entschieden, wo der Regelverstoß begangen wurde.

r. Eckball: Auf Eckball für die angreifende Mannschaft wird entschieden, wenn der Ball von einem Spieler der verteidigenden Mannschaft über die Torauslinie gespielt wurde.

1. Die gegnerischen Spieler müssen einen Mindestabstand von 5 m zum Ball einhalten.

s. Bei großer Hitze kann der offizielle Vertreter des Veranstalters dem Schiedsrichter anzeigen, eine Trinkpause von maximal 3 Minuten während einer Spielunterbrechung ca. zur Mitte der beiden Spielhälften zu erlauben.

t. Verlängerung / Penaltyschießen

1. Bei Meisterschaftsspielen sind Unentschieden als Spielergebnis möglich.
2. Die beiden Verlängerungshälften dauern jeweils 5 Minuten.
3. Wenn auch nach den beiden Verlängerungshälften der Spielstand unentschieden ist, wird der Sieger durch ein Penaltyschießen ermittelt.
   a. Der Schiedsrichter bestimmt das Tor, wo das Penaltyschießen ausgetragen wird.
   b. Nach einem Münzwurf durch den Schiedsrichter entscheidet die Mannschaft, dessen Kapitän den Münzwurf gewonnen hat, ob sie mit dem ersten oder zweiten Strafstoß beginnen will.
   c. Jede Mannschaft wählt aus allen Spielern, die am Ende der Spielzeit auf dem Feld waren, 5 Spieler aus und legt fest, in welcher Abfolge diese Spieler zum Strafstoß antreten.
   d. Die Mannschaft, die nach 5 Strafstößen die meisten Tore erzielt hat, gewinnt das Spiel. Der Schiedsrichter hält die Strafstöße in einem Bericht fest.
   e. Gemäß den folgenden Bestimmungen tritt jede Mannschaft zu 5 Strafstößen an.
   f. Die Mannschaften wechseln sich bei der Ausführung der Strafstöße ab.
   g. Wenn eine der Mannschaften, noch bevor beide Teams ihre 5 Strafstöße ausgeführt haben, einen Torvorsprung erreicht hat, der auch bei Ausführung aller übrigen Strafstöße nicht mehr eingeholt werden kann, werden keine weiteren Strafstöße mehr ausgeführt.
   h. Wenn beide Teams nach 5 Penaltys gleich viele Tore erzielt haben bzw. kein einziges Tor erzielt haben, treten in gleichbleibender Reihenfolge die Spieler beider Mannschaften so lange an, bis eine Mannschaft bei gleicher Anzahl der Penaltys einen Vorsprung von einem Tor erreicht hat.

i. Wenn sich ein Torhüter während des Penaltyschießens verletzen sollte und nicht mehr weiterspielen kann, darf er gegen einen genannten Ersatzspieler ausgetauscht werden.

j. Mit Ausnahme der vorhergehenden Bestimmung dürfen am Penaltyschießen nur Spieler teilnehmen, die am Ende der Spielzeit bzw. gegebenenfalls der Nachspielzeit am Feld waren.

k. Wenn am Ende der regulären Spielzeit eine Mannschaft mehr Spieler als die gegnerische Mannschaft auf dem Feld hat, so muss sie diese Zahl der gegnerischen Mannschaft anpassen. Der Kapitän muss dem Schiedsrichter Namen und Spielernummer des Spielers bekanntgeben, der nicht am Penaltyschießen teilnimmt. Der Schiedsrichter hat darauf zu achten, dass sich im Anstoßkreis für das Penaltyschießen bestimmte Spieler beider Mannschaften in gleicher Zahl aufhalten.

l. Jeder Strafstoß wird von einem unterschiedlichen Spieler ausgeführt. Jeder ausgewählte Spieler muss seinen Strafstoß ausführen, bevor er zu einem zweiten Penalty antreten darf.

m. Sobald alle Spieler ihre Strafstöße ausgeführt haben, darf die Reihenfolge der Spieler in der zweiten Serie verändert werden.

n. Ein für das Penaltyschießen ausgewählter Spieler darf während des Penaltyschießens jederzeit gegen den Torhüter ausgetauscht werden.

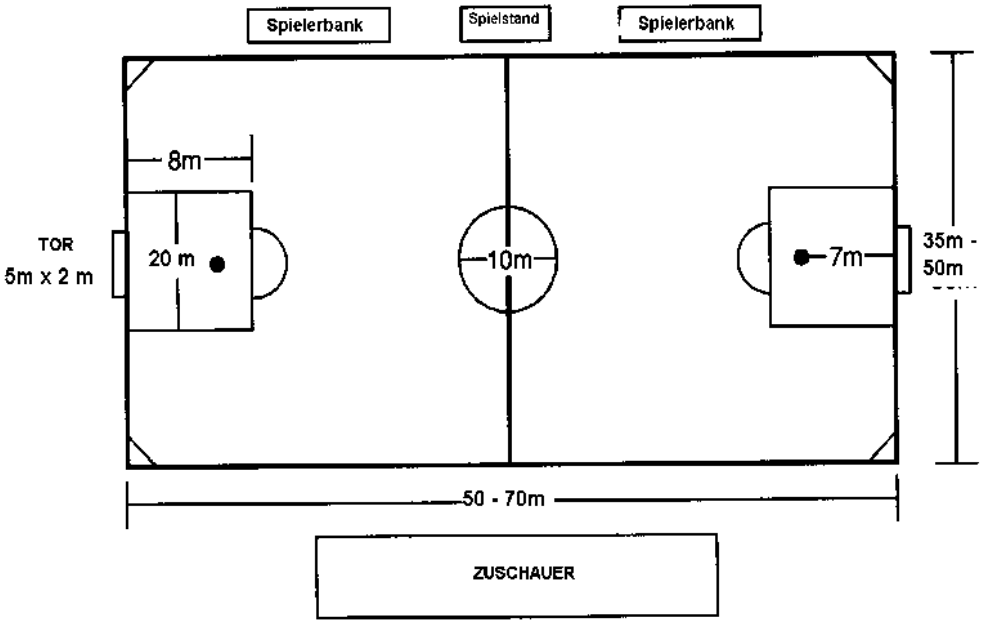
o. Beim Penaltyschießen im Unified-Bewerb müssen Partner und Spieler abwechselnd antreten. Den ersten Penalty jeder Mannschaft muss ein Spieler ausführen.

u. Trainerbank

1. Jeder Mannschaft steht ein Bereich mit Trainerbank zur Verfügung.
2. Jeder dieser Bereiche wird durch ein markiertes Rechteck gekennzeichnet, das 15 m lang ist, mindestens 5 m von der Seitenlinie und nicht weiter als 10 m von der Mittellinie entfernt ist.
3. In jeder dieser beiden Zonen sollte eine Mannschaftsbank vorhanden sein.
4. Die Ersatzspieler und Trainer sollten außer bei Spielerwechseln immer innerhalb ihrer jeweiligen Zonen auf der Bank sitzen bleiben. Es darf nur jeweils ein Trainer aufstehen. Bei einem Verstoß gegen diese Bestimmung kann der Trainer des Spielfelds verwiesen werden. Die Trainer sollten ihre Aktivitäten auf einfache verbale Anweisungen beschränken.

v. Verbale Ausfälle gegen Spieler oder Schiedsrichter bzw. übermäßige und explizite Spielanweisungen von der Seitenlinie aus werden als unsportliches

Verhalten gewertet und können mit einer Verwarnung durch den Schiedsrichter geahndet werden. Wenn dieses Verhalten andauert, kann der Schiedsrichter den betreffenden Trainer vom Platz verweisen.



3. MANNSCHAFTSBEWERB ELF GEGEN ELF

a. Spielfeld

1. Das Spielfeld beim Bewerb Elf gegen Elf hat die Form eines Rechtecks. Die Seitenauslinie muss länger sein als die Torauslinie.
2. Maximalgröße : 120 m x 90 m, Mindestgröße : 90 m x 45m
3. Die Abmessungen des Tores betragen 7,32 m x 2,44 m.
4. Es wird empfohlen, die Spiele auf Rasen auszutragen.

b. Ball

1. Altersklasse 8 – 12 : Größe 4 (Umfang nicht mehr als 66 cm, nicht weniger als 63,5 cm)
2. Alle übrigen Spieler : Größe 5 (Umfang nicht mehr als 70 cm, nicht weniger als 68 cm)

c. Anzahl der Spieler

1. Die Größe der Mannschaftskader wird vom Veranstalter festgelegt. Bei Special Olympics World Games darf der Kader aus maximal 16 Spielern bestehen.

2. Das Spiel wird zwischen zwei Mannschaften ausgetragen, die aus jeweils elf Spielern bestehen, von denen einer der Torwart ist. Es dürfen sich niemals weniger als sieben Spieler auf dem Platz befinden.

3. Spielerwechsel: Die Mannschaften dürfen so viele Spielerwechsel vornehmen, wie Austauschspieler im Spielerkader gemeldet sind. Spieler dürfen nicht wieder eingewechselt werden, nachdem sie bereits ausgetauscht worden sind. Der Veranstalter kann Ausnahmen von dieser Regel gestatten (z.B. in nicht so spielstarken Gruppen), wenn es anderenfalls zu einer deutlichen Verschlechterung des Spielniveaus führen würde. In diesem Fall kann eine unbegrenzte Zahl von Spielerwechseln vorgenommen werden, wobei bereits ausgewechselte Spieler wieder in das Spiel genommen werden können. Eine diesbezügliche Entscheidung, welche Regel angewandt wird, muss den teilnehmenden Mannschaften rechtzeitig vor Turnierbeginn mitgeteilt werden.

d. Spielerdressen

1. Die Dressen müssen mit Spielernummern versehen sein.

2. Das Tragen von Schienbeinschützern ist vorgeschrieben.

3. Metallstoppeln sind nicht erlaubt.

e. Schiedsrichter: Jedes Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet, der allein die Einhaltung der Regeln im Zusammenhang mit dem ihm zugeteilten Spiel durchzusetzen hat.

f. Schiedsrichterassistenten: Jedem Spiel sind zwei Schiedsrichterassistenten zugeteilt.

g. Spieldauer

1. Der Veranstalter kann die übliche Spieldauer von 2 x 45 Minuten je nach Spielniveau und Kondition der Mannschaften verkürzen.

2. Die Mindestspieldauer beträgt 2 x 20 Minuten.

h. Anstoß

1. Der Ball muss beim Ankick vom Anstoßpunkt in die gegnerische Hälfte gespielt werden, bevor ihn ein anderer Spieler berühren darf. Aus einem Anstoß kann direkt ein Tor erzielt werden.

i. Ball im Aus / Ball im Spiel

1. Geht der Ball über die Seitenlinie, folgt ein Einwurf.

2. Geht der Ball über die Torauslinie, folgt ein Torabstoß oder ein Eckball.

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

j. Tor: Der Ball muss in seinem gesamten Umfang die Torlinie zwischen den Torpfosten überqueren, um als Tor gewertet zu werden.

k. Fouls und regelwidriges Verhalten: Beinstellen, Stoßen, Handspiel oder Attackieren werden mit einem direkten Freistoß geahndet. Behinderung oder gefährliches Spiel führen zu einem indirekten Freistoß.

1. Wird ein Spieler ausgeschlossen (nach zwei gelben oder einer roten Karte), darf er nicht wieder ins Spiel genommen werden. Seine Mannschaft muss den Rest der Spielzeit mit einem Spieler weniger spielen.

l. Freistoß

a. Bei allen Freistößen müssen die gegnerischen Spieler einen Mindestabstand von 9,15 m zum Ball einhalten.

m. Penalty

1. Ein Penalty wird vom Penaltypunkt ausgeführt. Alle Spieler mit Ausnahme des Schützen und des Torhüters müssen dabei den Strafraum und den Halbkreis außerhalb verlassen. Der Torhüter muss auf der Torlinie stehen, bis der Strafstoß ausgeführt wurde.

n. Einwurf

1. Wenn der Ball in seinem gesamten Umfang die Seitenlinie überquert, wird er mit einem Einwurf wieder ins Spiel gebracht. Der Einwurf erfolgt von jenem Punkt der Seitenlinie, wo der Ball das Spielfeld verlassen hat, durch einen Spieler jener Mannschaft, die den Ball zuletzt nicht berührt hat. Der Ball darf erst wieder vom ausführenden Spieler berührt werden, nachdem er von einem anderen Spieler berührt wurde. Die Spieler der gegnerischen Mannschaft müssen einen Abstand von mindestens 5 m zu jenem Punkt einhalten, von dem aus der Einwurf durchgeführt wird.

2. Mit einem Einwurf kann direkt kein Tor erzielt werden.

o. Eckball: Auf Eckball für die angreifende Mannschaft wird entschieden, wenn der Ball von einem Spieler der verteidigenden Mannschaft über die Torauslinie gespielt wurde.

1. Die gegnerischen Spieler müssen einen Mindestabstand von 9,15 m zum Ball einhalten.

p. Bei großer Hitze kann der offizielle Vertreter des Veranstalters dem Schiedsrichter anzeigen, eine Trinkpause von maximal 3 Minuten während einer Spielunterbrechung ca. zur Mitte der beiden Spielhälften zu erlauben.

q. Verlängerung / Penaltyschießen

1. Bei Meisterschaftsspielen sind Unentschieden als Spielergebnis möglich.
2. Die beiden Verlängerungshälften dauern jeweils 7 Minuten und 30 Sekunden.
3. Wenn auch nach den beiden Verlängerungshälften der Spielstand unentschieden ist, wird der Sieger durch ein Penaltyschießen ermittelt.
   a. Der Schiedsrichter bestimmt das Tor, wo das Penaltyschießen ausgetragen wird.
   b. Nach einem Münzwurf durch den Schiedsrichter entscheidet die Mannschaft, dessen Kapitän den Münzwurf gewonnen hat, ob sie mit dem ersten oder zweiten Strafstoß beginnen will.
   c. Jede Mannschaft wählt aus allen Spielern, die am Ende der Spielzeit auf dem Feld waren, 5 Spieler aus und legt fest, in welcher Abfolge diese Spieler zum Strafstoß antreten.
   d. Die Mannschaft, die nach 5 Strafstößen die meisten Tore erzielt hat, gewinnt das Spiel. Der Schiedsrichter hält die Strafstöße in einem Bericht fest.
   e. Gemäß den folgenden Bestimmungen tritt jede Mannschaft zu 5 Strafstößen an.
   f. Die Mannschaften wechseln sich bei der Ausführung der Strafstöße ab.
   g. Wenn eine der Mannschaften, noch bevor beide Teams ihre 5 Strafstöße ausgeführt haben, einen Torvorsprung erreicht hat, der auch bei Ausführung aller übrigen Strafstöße nicht mehr eingeholt werden kann, werden keine weiteren Strafstöße mehr ausgeführt.
   h. Wenn beide Teams nach 5 Penaltys gleich viele Tore erzielt haben bzw. kein einziges Tor erzielt haben, treten in gleichbleibender Reihenfolge die Spieler beider Mannschaften so lange an, bis eine Mannschaft bei gleicher Anzahl der Penaltys einen Vorsprung von einem Tor erreicht hat.
   i. Wenn sich ein Torhüter während des Penaltyschießens verletzen sollte und nicht mehr weiterspielen kann, darf er gegen einen genannten Ersatzspieler ausgetauscht werden.
   j. Mit Ausnahme der vorhergehenden Bestimmung dürfen am Penaltyschießen nur Spieler teilnehmen, die am Ende der Spielzeit bzw. gegebenenfalls der Nachspielzeit am Feld waren.
   k. Wenn am Ende der regulären Spielzeit eine Mannschaft mehr Spieler als die gegnerische Mannschaft auf dem Feld hat, so muss sie diese Zahl der

gegnerischen Mannschaft anpassen. Der Kapitän muss dem Schiedsrichter Namen und Spielernummer des Spielers bekanntgeben, der nicht am Penaltyschießen teilnimmt. Der Schiedsrichter hat darauf zu achten, dass sich im Anstoßkreis für das Penaltyschießen bestimmte Spieler beider Mannschaften in gleicher Zahl aufhalten.

l. Jeder Strafstoß wird von einem unterschiedlichen Spieler ausgeführt. Jeder ausgewählte Spieler muss seinen Strafstoß ausführen, bevor er zu einem zweiten Penalty antreten darf.

m. Sobald alle Spieler ihre Strafstöße ausgeführt haben, darf die Reihenfolge der Spieler in der zweiten Serie verändert werden.

n. Ein für das Penaltyschießen ausgewählter Spieler darf während des Penaltyschießens jederzeit gegen den Torhüter ausgetauscht werden.

o. Beim Penaltyschießen im Unified-Bewerb müssen Partner und Spieler abwechselnd antreten. Den ersten Penalty jeder Mannschaft muss ein Spieler ausführen. Es dürfen nur Mannschaftsangehörige teilnehmen, die am Ende der zweiten Hälfte der Verlängerung auf dem Platz waren.

r. Trainerbank

1. Jeder Mannschaft steht ein Bereich mit Trainerbank zur Verfügung.
2. Jeder dieser Bereiche wird durch ein markiertes Rechteck gekennzeichnet, das 15 m lang ist, mindestens 5 m von der Seitenlinie und nicht weiter als 10 m von der Mittellinie entfernt ist.
3. In jeder dieser beiden Zonen sollte eine Mannschaftsbank vorhanden sein.
4. Die Ersatzspieler und Trainer sollten außer bei Spielerwechseln immer innerhalb ihrer jeweiligen Zonen auf der Bank sitzen bleiben. Es darf jeweils nur ein Trainer aufstehen. Bei Verstößen gegen diese Bestimmung kann der Trainer des Feldes verwiesen werden.
5. Die Trainer sollten ihre Aktivitäten auf einfache verbale Anweisungen beschränken.

s. Verbale Ausfälle gegen Spieler oder Schiedsrichter bzw. übermäßige und explizite Spielanweisungen von der Seitenlinie aus werden als unsportliches Verhalten gewertet und können mit einer Verwarnung durch den Schiedsrichter geahndet werden. Wenn dieses Verhalten andauert, kann der Schiedsrichter den betreffenden Trainer vom Platz verweisen.

4. HALLENFUßBALL (*FUTSAL*)

Zum gegenwärtigen Zeitpunkt bietet Special Olympics bei World Games keine Hallenfußballbewerbe (*Futsal*) an. Special Olympics International fördert aber die Durchführung solcher Bewerbe in Ländern, wo diese Form des Fußballsports weit verbreitet ist. Die Special Olympics Regeln für diesen Bewerb entsprechen den aktuellen Regeln der FIFA für *Futsal*.

5. UNIFIED – MANNSCHAFTSBEWERB

(Elf gegen Elf, Sieben gegen Sieben, Fünf gegen Fünf

a. Der zahlenmäßige Verhältnis von Spielern und Partnern des Mannschaftskader muss ein Verhältnis von 1 : 1 sein.

b. Folgende Zahlenverhältnisse dürfen während eines Spiels nicht überschritten werden:

1. Elf gegen Elf: 6 Spieler – 5 Unified-Partner
2. Sieben gegen Sieben : 4 Spieler – 3 Unified-Partner
3. Fünf gegen Fünf : 3 Spieler – 2 Unified-Partner

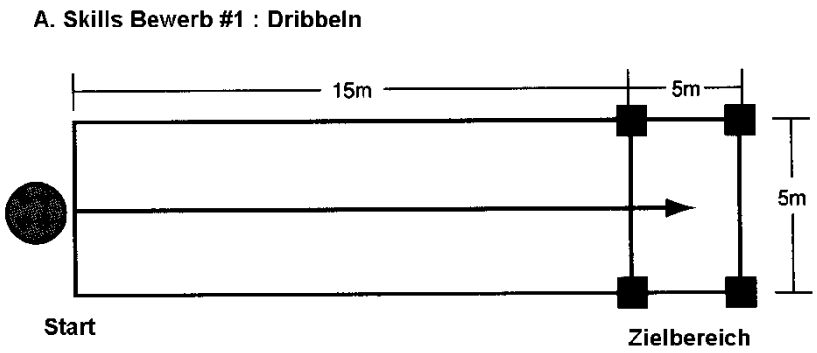
Sollten diese Verhältnisse nicht eingehalten werden, wird das Spiel als verloren gewertet.

c. Jede Mannschaft muss von einem erwachsenen Trainer geführt werden, der nicht spielberechtigt ist. Dieser ist für die Mannschaftsaufstellung und für das Verhalten seiner Mannschaft während des Bewerbs verantwortlich.

6. SKILLS (INDIVIDUAL SKILLS COMPETITION / ISC)

Der ISC–Bewerb setzt sich aus folgenden drei Einzeldisziplinen zusammen: Dribbeln, Torschuss und Torschuss mit Anlauf. Die Teilnehmer sollten zuerst eine Einstufungsrunde aus diesen drei Disziplinen absolvieren. Das Gesamtergebnis aus den drei Einzeldisziplinen wird dann herangezogen, um die Spieler für den Hauptbewerb in Gruppen mit Spielern eines ähnlichen Spielniveaus einzuteilen. Im Hauptbewerb tritt jeder Spieler in den drei Disziplinen zu jeweils zwei Durchgängen an. Das addierte Gesamtergebnis aus beiden Durchgängen ergibt das Endergebnis.

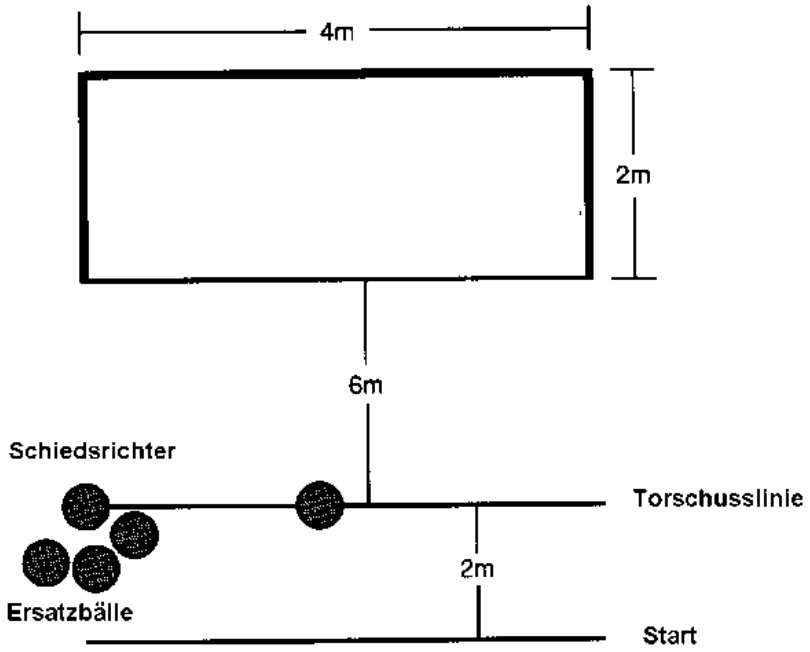
a. *Skills* - Bewerb 1: Dribbeln



1. Ausstattung: Fußball der Größe 5 oder 4, Klebeband oder Kreide, 4 große Markierungskegel zur Markierung des Zielbereichs
2. Ausführung: Der Spieler dribbelt innerhalb der markierten Bahn von der Startlinie bis zum Zielbereich. Der Zielbereich sollte sowohl mit Kegeln als auch mit Bodenmarkierungen gekennzeichnet sein. Die Zeitnehmung wird angehalten, wenn der Spieler und der Ball innerhalb des Zielbereichs angekommen sind. Wenn der Spieler über den Zielbereich hinausdribbelt, muss er mit dem Ball zurück in diesen Bereich dribbeln.
3. Wertung: Die vom Spieler benötigte Zeit (in Sekunden) wird mittels der folgenden Tabelle in Punkte umgerechnet. Es erfolgt jedes Mal ein Abzug von jeweils 5 Punkten, wenn der Ball über die seitlichen Begrenzungslinien der Bahn hinausrollt oder wenn der Spieler den Ball mit den Händen berührt (Anmerkung : wenn der Ball über die Seitenlinie rollt, legt der Schiedsrichter sofort einen Ball in die Mitte der Bahn gegenüber jenem Punkt, wo der Ball ins Aus gerollt ist)

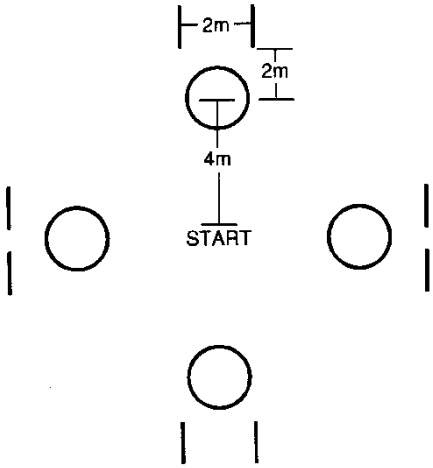
Umrechnungstabelle	
Zeit (in Sekunden)	Punkte
05-10	60
11-15	55
16-20	50
21-25	45
26-30	40
31-35	35
36-40	30
41-45	25
46-50	20
51-55	15
55 und mehr	10

b. *Skills* – Bewerb 2: Torschuss



1. Ausstattung: Bälle der Größe 5 oder 4, Kreide oder Klebeband, Tor (4 m x 2 m) mit Netz
2. Ausführung: Der Spieler beginnt hinter der Startlinie. Dann läuft oder geht er zum Ball und versucht, diesen aus 6 m Entfernung in das Tor zu schießen. Der Spieler hat jeweils nur einen einzigen Schussversuch. Der Spieler begibt sich dann wieder hinter die Startlinie, während der Schiedsrichter den nächsten Ball auf die Torschusslinie legt. Dann nimmt der Spieler wieder einen Anlauf und versucht, einen weiteren Ball in das Tor zu schießen. Wenn der Spieler den fünften und letzten Ball gespielt hat, wird die Zeitnehmung gestoppt. Der Spieler hat maximal 2 Minuten Zeit, um alle Bälle zu spielen.
3. Wertung: Für jedes erzielte Tor erhält der Spieler 10 Punkte.

c. *Skills* - Bewerb 3: Torschuss mit Anlauf



1. Ausstattung: 4 Bälle der Größe 5 oder 4. Der zentrale Startpunkt sollte durch eine Markierung gekennzeichnet werden. In einem Abstand von 2 m zum jeweiligen Ball werden 2 m breite Ziele aus Markierungskegeln oder Fähnchen markiert.
2. Ausführung: Der Spieler steht zunächst am Startpunkt. Dann läuft er zu einem beliebigen Ball und versucht, ihn in das jeweilige Tor zu schießen. Der Spieler hat jeweils nur einen einzigen Schussversuch. Dann nimmt der Spieler wieder einen Anlauf und versucht, den nächsten Ball in das jeweilige Tor zu schießen. Wenn der Spieler den letzten Ball gespielt hat, wird die Zeitnehmung gestoppt.
3. Wertung: Die Gesamtzeit (in Sekunden) vom Beginn bis zum Schuss wird gestoppt und mittels der folgenden Tabelle in Punkte umgerechnet. Für jeden erfolgreichen Torschuss werden 5 Bonuspunkte hinzugerechnet.

Umrechnungstabelle	
Zeit (in Sekunden)	**Punkte**
11-15	50
16-20	45
21-25	40
26-30	35
31-35	30
36-40	25
41-45	20
46-50	15
51-55	10
55 und mehr	5

Abschnitt D - Einstufungstest für Fußballmannschaften

Die folgenden Prüfungen dürfen nur für die Ermittlung des Spielniveaus von Spielern oder Mannschaften zwecks vorläufiger Gruppeneinteilung verwendet werden. Sie sind nicht zu verwechseln mit den in Abschnitt C.5. beschriebenen *Skills*-Bewerben.

1. Fußball - Mannschaftseinstufungstest: **Dribbeln**

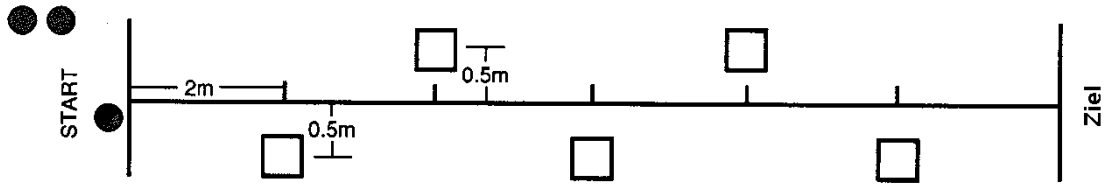
VORBEREITUNG

12 m Slalomkurs: fünf Markierungskegel (Höhe: mindestens 40 cm) in Abständen von 2 m; 0,5 m von der Mittellinie entfernt. 3 -5 Bälle an der Startlinie

TEST

Dauer: 1 Minute

Der Spieler dribbelt im Slalom so schnell als möglich um alle Kegel.



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

Wenn noch Zeit bleibt, wiederholt der Spieler die Übung mit einem zweiten Ball.

Der Spieler dribbelt, bis 1 Minute verstrichen ist.

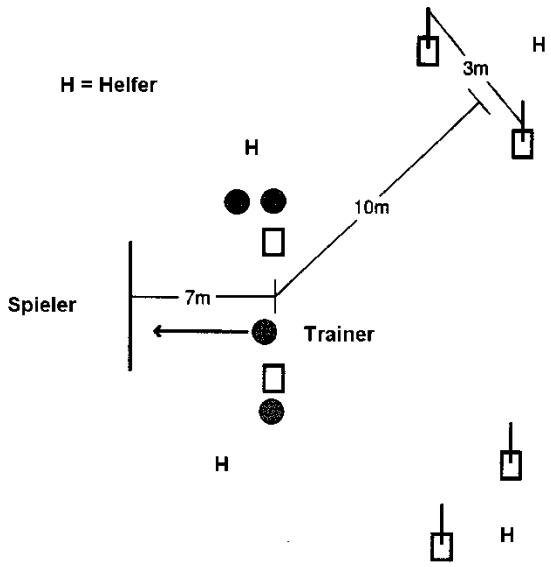
Nach 1 Minute ertönt ein Pfiff zur Beendigung des Tests.

WERTUNG

Der Spieler erhält 5 Punkte für jeden (außen) passierten Kegel (= 25 Punkte für jeden gültigen Lauf)

Für umgestoßene Kegel werden keine Punkte vergeben.

2. Fußball - Mannschaftseinstufungstest: **Stoppen und Passen**



VORBEREITUNG

2 Kegel zum Durchlaufen: 5 m Abstand zueinander, 7 m von der Startlinie entfernt

2 Kegel zum Durchspielen: wenn möglich mit 1m hohen Fähnchen gekennzeichnet

4 bis 8 Fußbälle (sollten nicht genügend Bälle zur Verfügung stehen, wird mit 4 Bällen gespielt. Es muss aber dafür gesorgt sein, dass mittels eines effektiven Rückholsystems immer ausreichend Bälle beim Trainer vorhanden sind)

TEST

Dauer : 1 Minute

Der Trainer rollt den Ball nicht allzu schnell zum wartenden Spieler.

Der Spieler kann entweder an der Startlinie warten oder dem Ball entgegen laufen, sobald dieser gespielt wurde.

Der Spieler bringt den Ball unter Kontrolle und dribbelt zwischen den ersten beiden Kegeln hindurch.

Der Trainer gibt abwechselnd die Anweisungen „links“ oder „rechts“ und deutet dem Spieler gleichzeitig, wohin er den Ball zu spielen hat. (Ball 1: rechts, Ball 2: links, Ball 3: rechts usw.)

Der Spieler kann beliebig nahe an das Ziel herandribbeln, bevor er den Ball zwischen dem Kegelpaar hindurchspielt.

Der Trainer rollt dem Spieler den nächsten Ball zu, sobald er wieder an die Startlinie zurückgekehrt ist.

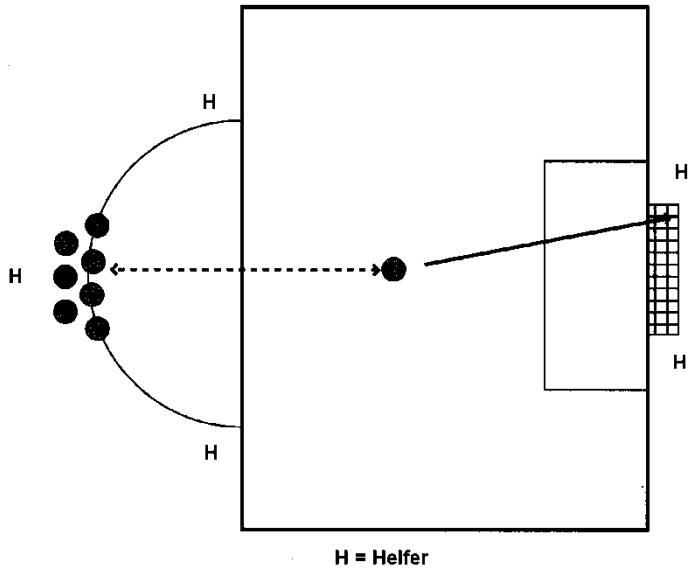
Nach 1 Minute ertönt ein Pfiff, um das Ende des Tests anzuzeigen

WERTUNG:

Der Spieler erhält jeweils 10 Punkte, wenn er den Ball korrekt durch das Kegelpaar hindurchspielt.

Berührt ein Ball einen Kegel und geht danach durch das Ziel, so zählt dieser Treffer.

3. Fußball – Mannschaftseinstufungstest: Schuss



VORBEREITUNG

Strafraum und mit Netz versehenes Tor eines regulären Spielfelds

4 bis 8 Bälle am obersten Punkt des Strafraumbogens (sollten nicht genügend Bälle vorhanden sein, wird mit 4 bis 5 Bällen gespielt. Es muss aber dafür gesorgt sein, dass mittels eines effektiven Rückholsystems immer ausreichend Bälle beim Trainer vorhanden sind)

TEST

Der Spieler startet vom Penaltypunkt aus. Er läuft zum ersten Ball, nimmt den Ball, dribbelt in den Strafraum und schießt. Er sollte versuchen, den Ball hoch in das Tor zu spielen.

Sobald der Spieler im Strafraum ist, kann er aus jeder beliebigen Distanz auf das Tor schießen.

Sofort nach dem Schussversuch läuft er zurück und wiederholt den Test mit einem neuen Ball.

Nach 1 Minute ertönt ein Pfiff, um das Ende des Tests anzuzeigen.

WERTUNG:

Der Spieler erhält 10 Punkte für jeden Schuss, mit dem er hoch in das Tor trifft und 5 Punkte, wenn er vor dem Tor am Boden aufspringt.