

Regeländerungen 2026/27

FLB



Hinweise zu Countdown-Regeln und verletzungsbedingte Unterbrechung

Regel 3 – Spieler

Auswechslung | 10 Sekunden

Neuer Regeltext / Änderung

Der Spieler, der ausgewechselt wird, muss[...] das Spielfeld innerhalb von 10 Sekunden nach der Anzeige bzw. nach dem Zeichen des SR verlassen. Bei einer Ausrüstungskontrolle eines Einwechselspielers beginnen die 10 Sekunden nach Abschluss der Kontrolle durch den SR/SRA und dem Zeichen des SR für den Spielerwechsel.

Hinweise / Auslegung

Der Zeitraum beginnt erst, wenn der Spieler die Auswechslung zweifelsfrei wahrgenommen hat. Besondere Situationen sind zu berücksichtigen, z. B. Übergabe der Spielführerbinde, Sicherheitsgründe oder Verletzung. Eine Verwarnung gibt es nur im Ausnahmefall bei extrem unsportlicher Verzögerung. Bei mehreren Auswechselungen in einer Unterbrechung müssen alle Spieler nach Anzeige des letzten Wechsels das Spielfeld innerhalb von 10 Sekunden verlassen (bzw. sobald der letzte auszuwechselnde Spieler Kenntnis davon hat. Ein Countdown der letzten 5 Sekunden soll angezeigt werden. Sollten die 10 Sekunden nicht eingehalten werden, so darf der einzuwechselnde Spieler das Spielfeld erst nach Ablauf einer Minute **und** erst in der nächsten Spielunterbrechung betreten.

Praxisbeispiele

Spieler geht bewusst in die falsche Richtung oder kniet sich hin: Wechsel wird verzögert, Einwechselspieler wartet eine Minute; persönliche Strafe nur bei deutlicher Unsportlichkeit.

Regel 15 – Einwurf

5-Sekunden-Countdown

Neuer Regeltext / Änderung

Verzögert ein Spieler die Ausführung eines Einwurfs unfair, pfeift der Schiedsrichter, signalisiert den Beginn des Fünf-Sekunden-Countdowns und zählt mit erhobener Hand herunter. Wird der Einwurf nach Ablauf der fünf Sekunden nicht ausgeführt, erhält das gegnerische Team den Einwurf.

Hinweise / Auslegung

Der Countdown startet erst, wenn die normale Zeit zur Spielwiederaufnahme überschritten ist und eine unsportliche Verzögerung vorliegt. Der Countdown ist deutlich sichtbar durchzuführen; der Pfiff dient als klares Startsignal.

Praxisbeispiele

Ball liegt bereit / Spieler hält den Ball, legt ihn dann ab oder wirft ihn einem anderen Spieler zu: Countdown starten. Nach Ablauf: Einwurf Gegner an ursprünglicher Stelle.

Regel 16 – Abstoß

5-Sekunden-Countdown

Neuer Regeltext / Änderung

Verzögert ein Spieler die Ausführung eines Abstoßes unfair, pfeift der Schiedsrichter, signalisiert den Beginn des Fünf-Sekunden-Countdowns und zählt mit erhobener Hand herunter. Wird der Abstoß nach Ablauf der fünf Sekunden nicht ausgeführt, erhält das gegnerische Team einen Eckstoß.

Hinweise / Auslegung

Auch hier gilt: erst zählen, wenn eine unsportliche Verzögerung erkennbar ist. Der Ball muss für die Ausführung korrekt bereitliegen (ausgenommen unsportlich langes Ball in der Hand Halten vor Ausführung). Der Countdown ersetzt grundsätzlich die persönliche Strafe für die Verzögerung.

Praxisbeispiele

Torwart/Verteidiger verzögert unbegründet, nimmt wiederholt Anlauf oder legt den Ball auf die andere Seite: Pfiff + Countdown. Nach Ablauf: Eckstoß von der Seite, auf der der Abstoß ausgeführt worden wäre.

Regel 5 – Schiedsrichter Verletzungsbedingte Unterbrechung | 1 Minute

Neuer Regeltext / Änderung

Führt eine Verletzung zu einer Spielunterbrechung durch den Schiedsrichter oder zu einer Verzögerung der Spielfortsetzung, muss der Spieler das Spielfeld verlassen und darf erst eine Minute nach Wiederaufnahme des Spiels und nach Zeichen des Schiedsrichters zurückkehren.

Hinweise / Auslegung

Nur der Schiedsrichter entscheidet, ob es eine verletzungsbedingte Unterbrechung ist. Kopfverletzungen sorgfältig behandeln: Auch hier muss der Spieler anschließend eine Minute draußen bleiben, damit eine verantwortungsvolle Untersuchung möglich ist. Grundsätzlich gelten folgende Fallunterscheidungen:

- **Spieler wird auf dem Spielfeld behandelt** → **Spieler muss Spielfeld verlassen** (Ausnahmen gem. Regel 5 beachten)
- **SR unterbricht aufgrund des verletzten Spielers das Spiel** → **Spieler muss Spielfeld verlassen**
- **das eigene Team des verletzten Spielers spielt Ball ins Aus** → **Spieler muss Spielfeld verlassen**
- **das gegnerische Team des verletzten Spielers spielt Ball ins Aus** → **Spieler darf auf Spielfeld bleiben** (außer er wird tatsächlich behandelt)
- **SR unterbindet Spielfortsetzung**
 - es kommt zu keiner relevanten Verzögerung → **Spieler darf auf Spielfeld bleiben**
 - es kommt zu einer relevanten Verzögerung → **Spieler muss Spielfeld verlassen**

Praxisbeispiele

keine relevante Verzögerung: Spieler steht sofort auf / Spieler signalisiert (gestisch oder verbal) SR sofort, dass er keine Behandlung benötigt

relevante Verzögerung: SR muss längere Strecke (Orientierung: >25m) zum Spieler laufen, bevor dieser Behandlung ablehnt / Spieler gibt auf Frage nach Behandlung längere Zeit keine Antwort / Spieler provoziert Unterbinden der Spielfortsetzung indem er sich erst hinlegt, als Ball bereits aus dem Spiel ist