

Pflege auf der Spielfläche

- Muss ein Spieler auf der Spielfläche gepflegt werden, muss er in der Folge drei Angriffe aussetzen.
- Hauptziel: Das Reduzieren von taktischen Unterbrüchen.
- Ausnahmen:
 - Pflege als Folge von progressivem Foul (Gelbe Karte, Zeitstrafe, Rote Karte).
 - Kopftreffer Torwart.
- Entscheidet der Schiedsrichter, dass der Spieler auf der Spielfläche gepflegt werden muss, kann die Pflege nicht verweigert werden.
- Verbleibende auszusetzende Angriffe werden Ende Halbzeit gelöscht.
- Wird der verletzte Spieler gleichzeitig mit einer Zeitstrafe sanktioniert, kommt die Regel nicht zur Anwendung. Es zählt dann "nur" die Zeitstrafe.

Erläuterungen:

Ist sich der Schiedsrichter sicher, dass ein Spieler Pflege auf dem Spielfeld benötigt, unterbricht er das Spiel sofort und bittet die Betreuer mit dem entsprechenden Handzeichen auf das Spielfeld. Ist der Schiedsrichter unsicher, ob ein Spieler gepflegt werden muss, wird er sich zum Spieler begeben und diesen fragen, ob Pflege auf dem Spielfeld notwendig ist, oder ob er die Spielfläche selbst verlassen kann. Der Schiedsrichter entscheidet in so einem Fall selbst, ob er bis zu seiner Entscheidung die Zeit unterbrechen will (Time-out).

Definition eines Angriffs: Ein Angriff beginnt, wenn eine Mannschaft Ballbesitz hat, und endet, wenn ein Tor erzielt oder der Ball verloren wird. Verletzt sich ein Spieler während eines Angriffs, so zählt der betreffende Angriff als erster der drei auszusetzenden Angriffe.

Passives Spiel

- Nach Vorwarnzeichen bleiben maximal sechs Pässe bis zum Wurf.
- Hauptziel: Klarere Regelungen und einheitlichere Umsetzung nach dem Vorwarnzeichen.
- Die Regeln bezüglich Vorwarnzeichen (Anzeigen und Aufhebung) bleiben unverändert.
- Bei einem Freiwurf nach dem sechsten Pass erhält die Mannschaft einen zusätzlichen Pass.

Erläuterungen:

Definition eines Passes: Ein Ball, der von Angreifer zu Angreifer gespielt wird, ist ein Pass. Kommt der Ball nicht an – bspw. weil ihn der Gegner ins Out lenkt – zählt er nicht als Pass.

Nach dem sechsten Pass darf der Angreifer drei Schritte machen, den Ball prellen, und wieder drei Schritte machen – also seine Aktion abschließen. Kommt es in dieser Situation zu einem Foul, erhält die angreifende Mannschaft einen zusätzlichen Pass, damit der Freiwurf nicht direkt ausgeführt werden muss. Ein Angreifer muss in dieser Situation jedoch den Torerfolg suchen, bzw. ein wirkliches Eins-gegen-Eins annehmen – sich nur "festmachen" lassen wird zu einem Ballverlust führen.

Letzte 30 Sekunden (Ball nicht im Spiel, formelle Würfe)

- Nur noch letzte 30 Sekunden statt letzte Minute; die Zusatzstrafe "Rapport" (Sperre) wird durch einen Siebenmeter ersetzt.
- Hauptziel: Die Verhinderung eines formellen Wurfs (Anwurf, Freiwurf, Einwurf, Abwurf) in der Schlussphase soll wirkungsvoller sanktioniert werden. Bisher: Disqualifikation und Rapport. Neu: Disqualifikation und Siebenmeter.
- Die Disqualifikation bei der Verhinderung eines formellen Wurfs bleibt.
- Wenn der Ball nicht im Spiel ist, führt auch ein Wechselfehler oder ein Vergehen im Auswechselraum (mit Unterbrechung) zu einem Siebenmeter.
- Bei einem Vergehen (wenn der Ball im Spiel ist), das mit einer Roten Karte geahndet wird, wird automatisch auch ein Siebenmeter ausgesprochen. Zu beachten: Es gibt keine Änderung der Beurteilung, lediglich der Konsequenzen. Kein "Upgrade" von Zeitstrafe zu Rot!

Erläuterungen:

Die Regel kommt zur Anwendung, wenn der Ball nicht im Spiel ist und die verteidigende Mannschaft in den letzten 30 Sekunden einen angeordneten Wurf (Anwurf, Freiwurf, Einwurf, Abwurf) verhindert; bspw. den Ball nicht sofort freigibt.

Ist der Ball im Spiel, kommt das Regelwerk ganz normal wie in den vorhergehenden 59:30 Minuten zur Anwendung – mit der Ausnahme, dass ein "Rot-Vergehen" in den letzten 30 Sekunden zusätzlich mit einem Siebenmeter sanktioniert wird.

7. Feldspieler

- Neu muss kein Torhüter mehr auf dem Feld stehen. Es kann stattdessen ein siebter Feldspieler eingesetzt werden; entsprechend kann jeder der sieben Feldspieler für den Torhüter ausgewechselt werden.
- Hauptziele: Situation "Überzieher" vereinfachen; zusätzliche taktische Optionen ermöglichen.
- Alte Regel (mit Überzieher) weiterhin möglich.
- Notwendige Anpassungen:
 - Leeres Tor = Torchance
 - Betreten des Torraums mit der Absicht, sich einen Vorteil zu verschaffen, wird immer progressiv bestraft; wird eine Torchance verhindert, wird zusätzlich auf Siebenmeter entschieden.
 - Der Abwurf kann weiterhin nur vom Torhüter ausgeführt werden.
 - Freiwurf nach Schlusssignal: Die verteidigende Mannschaft darf einen Feldspieler durch den Torhüter ersetzen. Ansonsten sind für die verteidigende Mannschaft in dieser Situation weiterhin keine Wechsel erlaubt.

Erläuterungen:

Ist das Tor leer, setzt ein Spieler der gegnerischen Mannschaft zum Wurf auf das leere Tor an – egal, an welcher Position auf dem Spielfeld – und wird dabei gefoult, wird auf Siebenmeter entschieden. Es spielt dabei keine Rolle, ob es sich um ein "fairer" oder progressiv zu bestrafendes Foul handelt. Es ist die Verhinderung einer Torchance.

Blaue Karte

- Hauptziel: Verbesserte Kommunikation (bisher verbal: "mit Rapport") für alle Beteiligten (Mannschaften, Zeitnehmertisch): Neu Blaue Karte als Information.
- Anwendungskriterien der Regeln bleiben unverändert.
- Schiedsrichter zeigt zuerst die Rote Karte (Disqualifikation), dann die Blaue Karte (Rapport).

Erläuterungen:

Ändert an den Regeln und deren Anwendung überhaupt nichts. Bisher informierte der Schiedsrichter im Anschluss an eine Rote Karte den Zeitnehmertisch und die beiden Mannschaften mündlich, dass ein Rapport erstellt wird. Neu zeigt der Schiedsrichter dafür eine Blaue Karte. Damit ist auch für nicht direkt Beteiligte (Zuschauer, Medien) die Entscheidung des Schiedsrichters ersichtlich.