DEUTSCHER
FUSSBALL-BUND

FUSSBALL-REGELN
2024/2025



Anna Victoria Brandt
Schiedsrichterin im
Landesfußballverband
Mecklenburg-Vorpommern

Helmut Zickwolf
Schiedsrichter im
Badischen Fußballverband

Jüngste und ältester Preisträger*in der Bundesehrung **Danke Schiri. 23/24**

VORTEIL SCHIRI

Jetzt Schiri werden und aktiver Teil der Fußballfamilie sein!



PERSÖNLICHKEIT
- → Entscheidungsfreude
- → Durchsetzungsvermögen
- → Teamfähigkeit

EMOTION
- → Selbstvertrauen
- → Spaß & Teilhabe
- → Umgang mit Menschen

GESUNDHEIT
- → Sportliche Aktivität
- → Stressresistenz

VERGÜTUNG
- → Freikarten für die Bundesliga
- → Aufwandsentschädigung pro Spiel

DFB.DE/SCHIRIS

DEUTSCHER FUSSBALL-BUND



Fußball-Regeln 2024/2025

Anmerkungen zu den Spielregeln

Änderungen

Wenn der betroffene nationale Fußballverband zustimmt und die Grundsätze dieser Regeln eingehalten werden, können die Regeln für den Jugendbereich, Altherren-, Behinderten- und Breitenfußball in einzelnen oder sämtlichen der folgenden Punkte angepasst werden:

- Größe des Spielfelds
- Größe, Gewicht und Material des Balls
- Breite zwischen den Torpfosten und Höhe der Latte zum Boden
- Dauer der beiden (gleich langen) Spielhälften (und der beiden gleich langen Hälften der Verlängerung)
- Einsatz von Rückwechseln
- Einsatz von Zeitstrafen (Strafbänken) bei einigen/allen Verwarnungen (Gelben Karten)

Jede andere Anpassung muss vom IFAB bewilligt werden.

Offizielle Sprachen

Der IFAB veröffentlicht die Spielregeln in Englisch, Französisch, Deutsch und Spanisch. Unterscheiden sie sich im Wortlaut, ist der englische Text maßgebend.

Zeichenerklärung

Die wichtigsten Regeländerungen sind gelb unterstrichen. Rein sprachliche Änderungen sind lediglich unterstrichen.

Gender-Hinweis

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Verwendung der Sprachformen männlich, weiblich und divers (m/w/d) verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.

Inhaltsverzeichnis

Spielregeln 2024/25	**Seite**
Regel 01 - Spielfeld	5
Regel 02 - Ball	15
Regel 03 - Spieler	17
Regel 04 - Ausrüstung der Spieler	26
Regel 05 - Schiedsrichter	32
Regel 06 - Weitere Spieloffizielle	44
Regel 07 - Dauer des Spiels	53
Regel 08 - Beginn und Fortsetzung des Spiels	56
Regel 09 - Ball im und aus dem Spiel	59
Regel 10 - Bestimmung des Spielausgangs	60
Regel 11 - Abseits	65
Regel 12 - Fouls und sonstiges Fehlverhalten	70
Regel 13 - Freistöße	87
Regel 14 - Strafstoß	91
Regel 15 - Einwurf	97
Regel 16 - Abstoß	99
Regel 17 - Eckstoß	101
VAR-Protokoll	**104**
Glossar	**115**
Praktischer Leitfaden für Spieloffizielle	**129**

FUSSBALL-
ABZEICHEN

ZEIG, WAS DU KANNST!

DRIBBELKÜNSTLER KURZPASS-ASS
KOPFBALLKÖNIG FLANKENGEBER
ELFERKÖNIG



Beweise, dass Du's drauf hast und mach das DFB-Fußball-Abzeichen.

MEHR INFOS UNTER:
www.fussballabzeichen.de

Regel 1
Spielfeld

1. Spielunterlage

Das Spielfeld muss vollständig aus einer Naturrasenunterlage bestehen, es sei denn, die Wettbewerbsbestimmungen lassen eine Kunstrasenunterlage oder eine Kombination aus Kunst- und Naturrasenmaterialien (Hybridsystem) zu.

Kunstrasenfelder müssen grün sein.

Werden Pflichtspiele zwischen Auswahlteams von nationalen Fußballverbänden, die der FIFA angehören, oder Spiele internationaler Klubwettbewerbe auf einer Kunstrasenunterlage ausgetragen, muss diese den Anforderungen des FIFA-Qualitätsprogramms für Kunstrasen entsprechen, soweit keine Ausnahmebewilligung seitens des IFAB vorliegt.

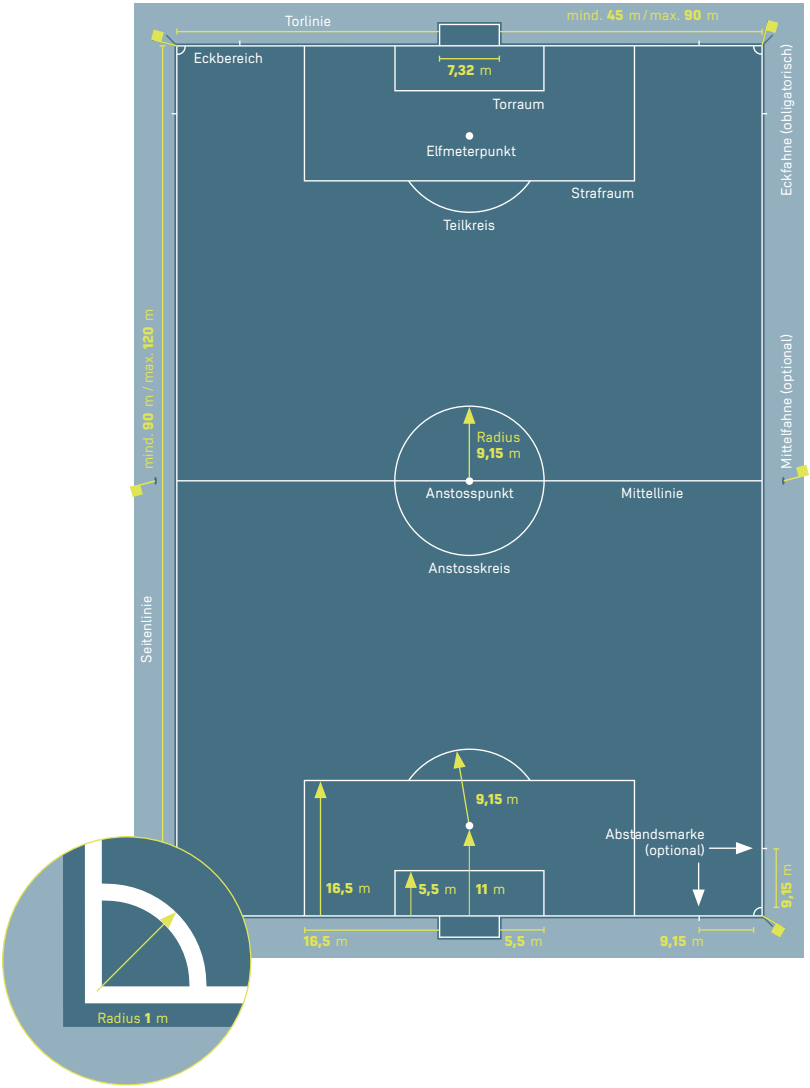
2. Spielfeldmarkierungen

Das Spielfeld ist rechteckig und wird mit durchgezogenen Linien gekennzeichnet, von denen keinerlei Gefahr ausgehen darf. Kunstrasenmaterialien können für die Spielfeldmarkierungen auf Naturrasenfeldern genutzt werden, wenn hiervon keinerlei Gefahr ausgeht. Die Linien gehören zu dem Raum, den sie begrenzen.

Auf dem Spielfeld dürfen nur die in Regel 1 genannten Linien angebracht werden. Auf einem Kunstrasenfeld sind auch andere Linien zulässig, sofern diese andersfarbig sind und sich klar von den Fußballmarkierungen unterscheiden lassen.

Die beiden längeren Begrenzungslinien sind Seitenlinien, die beiden kürzeren Torlinien.

Das Spielfeld ist durch eine Mittellinie in zwei Hälften geteilt, die die beiden Seitenlinien jeweils in deren Mitte verbindet.



- Die Maße gelten von der Außenkante der Linien, da die Linien zum Raum gehören, den sie begrenzen.
- Die elf Meter zwischen Elfmeterpunkt und Torlinie werden von der Mitte des Elfmeterpunkts zur hinteren Kante der Torlinie gemessen.

In der Mitte der Mittellinie befindet sich der Anstoßpunkt. Um ihn herum befindet sich der Anstoßkreis mit einem Radius von 9,15 m.

Im Abstand von 9,15 m zum Eckviertelkreis kann außerhalb des Spielfelds rechtwinklig zur Tor- bzw. Seitenlinie eine Abstandsmarke angebracht werden.

Alle Linien sind gleich breit. Ihre Breite beträgt höchstens 12 cm. Die Torlinie ist gleich breit wie die Torpfosten und die Querlatte.

Ein Spieler, der unerlaubte Markierungen auf dem Spielfeld anbringt, wird wegen unsportlichen Verhaltens verwarnt. Bemerkt der Schiedsrichter, dass die unerlaubten Markierungen bei laufendem Spiel angebracht wurden, verwarnt er den Spieler, sobald der Ball aus dem Spiel ist.

3. Spielfeldabmessungen

Die Seitenlinie muss länger als die Torlinie sein.

- Länge der Seitenlinie:
  mindestens 90 m
  höchstens 120 m
- Länge der Torlinie:
  mindestens 45 m
  höchstens 90 m

Die Wettbewerbsbestimmungen können die Länge der Tor- und der Seitenlinie innerhalb der obigen Bandbreite beliebig festlegen.

4. Spielfeldabmessungen bei internationalen Spielen

- Länge der Seitenlinie:
  mindestens 100 m
  höchstens 110 m
- Länge der Torlinie:
  mindestens 64 m
  höchstens 75 m

Die Wettbewerbsbestimmungen können die Länge der Tor- und der Seitenlinie innerhalb der obigen Bandbreite beliebig festlegen.

5. Torraum

Im Abstand von jeweils 5,5 m zur Innenseite der Torpfosten verlaufen rechtwinklig zur Torlinie zwei Linien. Diese Linien erstrecken sich 5,5 m in das Spielfeld hinein und sind durch eine zur Torlinie parallel verlaufende Linie miteinander verbunden. Der von diesen Linien und der Torlinie umschlossene Raum wird Torraum genannt.

6. Strafraum

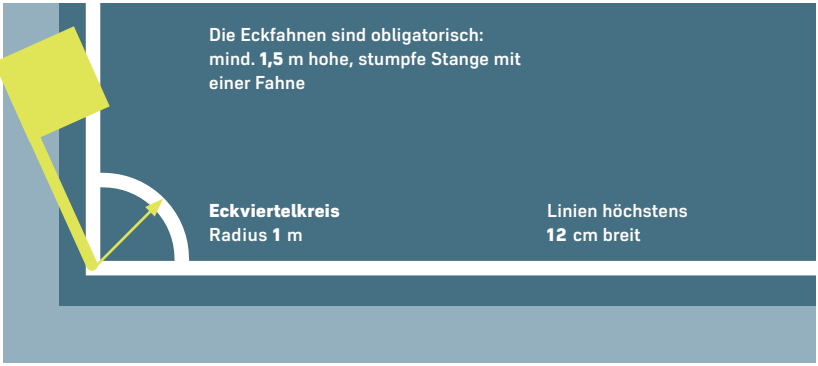
Im Abstand von jeweils 16,5 m zur Innenseite der Torpfosten verlaufen rechtwinklig zur Torlinie zwei Linien. Diese Linien erstrecken sich 16,5 m in das Spielfeld hinein und sind durch eine zur Torlinie parallel verlaufende Linie miteinander verbunden. Der von diesen Linien und der Torlinie umschlossene Raum wird Strafraum genannt.

Im Strafraum befindet sich 11 m vom Mittelpunkt der Torlinie zwischen beiden Torpfosten entfernt der Elfmeterpunkt.

Außerhalb des Strafraums ist ein Teilkreis mit einem Radius von 9,15 m vom Mittelpunkt des Elfmeterpunkts aus eingezeichnet.

7. Eckbereich

Der Eckbereich wird durch einen Viertelkreis mit einem Radius von 1 m um jede Eckfahne herum innerhalb des Spielfelds gekennzeichnet.



8. Fahnenstangen

An jeder Ecke des Spielfelds befindet sich eine mindestens 1,5 m hohe, stumpfe Stange mit einer Fahne.

Fahnenstangen können an jedem Ende der Mittellinie außerhalb des Spielfelds aufgestellt werden, wobei sie sich mindestens 1 m von der Seitenlinie entfernt befinden müssen.

9. Technische Zone

Die technische Zone bezieht sich auf Spiele in Stadien mit einem eigenen Bereich mit Sitzplätzen für Teamoffizielle, Einwechselspieler und ausgewechselte Spieler. Für diesen Bereich gelten die folgenden Bestimmungen:

- Die technische Zone sollte sich auf jeder Seite höchstens 1 m über den Sitzbereich hinaus und höchstens 1 m an die Seitenlinie heran erstrecken.
- Die technische Zone sollte markiert sein.
- Die Wettbewerbsbestimmungen legen fest, wie viele Personen sich in der technischen Zone aufhalten dürfen.
- Die Personen, die sich in der technischen Zone aufhalten:
  - sind in Übereinstimmung mit den Wettbewerbsbestimmungen vor Spielbeginn zu melden,
  - müssen sich verantwortungsvoll verhalten,
  - dürfen die technische Zone nur in Ausnahmefällen verlassen, z. B. wenn der Schiedsrichter dem Physiotherapeuten/Arzt gestattet, das Spielfeld zu betreten, um auf dem Feld einen verletzten Spieler zu untersuchen.
- Nur jeweils eine Person darf von der technischen Zone aus taktische Anweisungen erteilen.

10. Tore

In der Mitte der beiden Torlinien befindet sich jeweils ein Tor.

Ein Tor besteht aus zwei senkrechten Torpfosten, die gleich weit von den jeweiligen Eckfahnen entfernt und an ihrem oberen Ende durch eine Querlatte verbunden sind. Die Torpfosten und die Querlatte müssen aus einem zugelassenen Material und ungefährlich sein. Die Torpfosten und die Querlatte beider Tore müssen die gleiche Form aufweisen: quadratisch, rechteckig, rund, elliptisch oder eine entsprechende Mischform.

Es wird empfohlen, dass alle Tore, die bei Spielen eines offiziellen von der FIFA oder einer Konföderation organisierten Wettbewerbs eingesetzt werden, die Anforderungen des FIFA-Qualitätsprogramms für Fußballtore erfüllen.

Der Abstand zwischen den Innenseiten der Torpfosten beträgt 7,32 m. Die Unterkante der Querlatte ist 2,44 m vom Boden entfernt.

Die Torpfosten sind gemäß der nebenstehenden Illustration auf der Torlinie anzubringen.

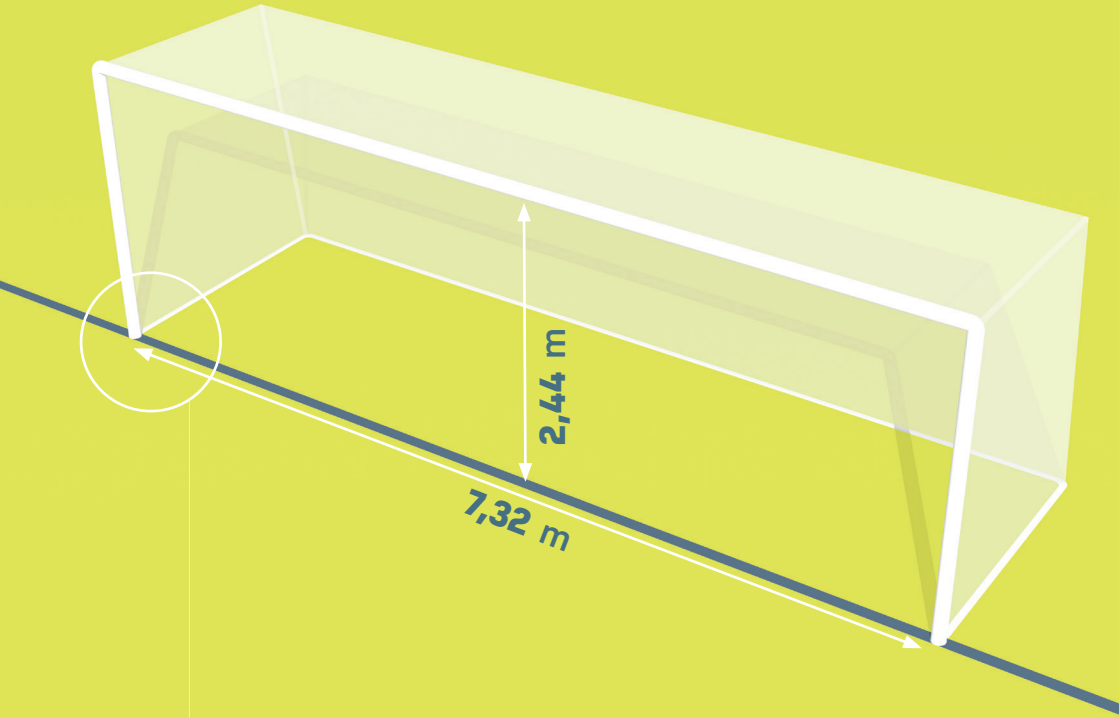
Die Torpfosten und die Querlatte sind weiß und müssen die gleiche Breite und Tiefe aufweisen, die 12 cm nicht überschreiten dürfen.

Falls die Querlatte verschoben wird oder bricht, wird das Spiel unterbrochen, bis sie repariert oder wieder in die richtige Lage gebracht wurde. Das Spiel wird mit einem Schiedsrichterball fortgesetzt. Wenn die Querlatte nicht repariert werden kann, muss das Spiel abgebrochen werden. Die Querlatte darf nicht durch ein Seil oder ein flexibles oder gefährliches Material ersetzt werden.

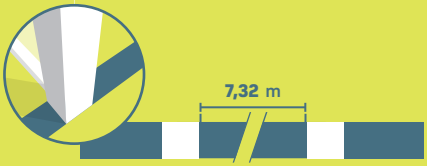
Netze können an den Toren und am Boden hinter den Toren befestigt werden, müssen ausreichend gesichert sein und dürfen den Torhüter nicht behindern.

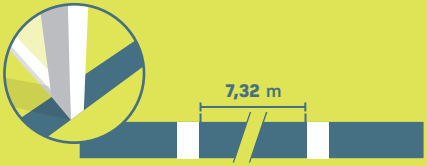
Sicherheit

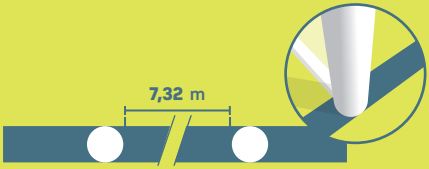
Tore (einschließlich tragbarer Tore) müssen fest im Boden verankert sein.

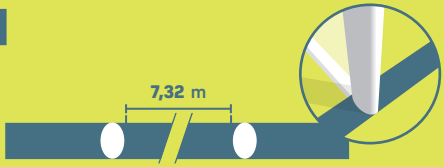


Die Torpfosten sind gemäß nachfolgenden Grafiken auf der Torlinie anzubringen.









11. Torlinientechnologie (GLT)

GLT-Systeme dürfen eingesetzt werden, um den Schiedsrichter bei seiner Entscheidung, ob ein Tor erzielt wurde, zu unterstützen.

Der Einsatz der GLT muss in den maßgebenden Wettbewerbsbestimmungen festgelegt werden.

GLT-Prinzipien

Die GLT gilt ausschließlich für die Torlinie und allein, um zu bestimmen, ob ein Tor erzielt wurde.

Das Signal, dass ein Tor erzielt wurde, wird vom GLT-System unmittelbar und ausschließlich den Spieloffiziellen übermittelt (auf die Uhr des Schiedsrichters, durch Vibration und ein optisches Signal, und/oder auf den Ohrhörer/das Headset des Schiedsrichters) und binnen einer Sekunde bestätigt. Das Signal darf auch in den Video Operation Room (VOR) übermittelt werden.

Anforderungen und Merkmale der GLT

Beim Einsatz der GLT bei Pflichtspielen müssen die Wettbewerbsorganisatoren dafür sorgen, dass das System (einschließlich jeder potenziell zulässigen Anpassung am Torrahmen oder an der Technologie im Ball) die Anforderungen des FIFA-Qualitätsprogramms für die GLT erfüllt.

Beim Einsatz der GLT muss der Schiedsrichter die Funktion der Technologie vor Spielbeginn gemäß den Bestimmungen im Testhandbuch überprüfen. Wenn das System nicht gemäß Testhandbuch funktioniert, darf der Schiedsrichter das GLT-System nicht einsetzen und muss dies den zuständigen Instanzen melden.

12. Kommerzielle Werbung

Auf dem Spielfeld, im von den Tornetzen umschlossenen Raum, in der technischen Zone, in der Review Area und innerhalb von 1 m zu den Begrenzungslinien ist ab dem Betreten des Spielfelds durch die Teams zu Beginn des Spiels bis zu deren Verlassen des Spielfelds zur Halbzeitpause sowie ab deren Wiederbetreten des Spielfelds nach der Halbzeitpause bis zum Spielende jede Art von physischer oder virtueller kommerzieller Werbung

verboten. Ebenso unzulässig sind Werbung an Toren, Tornetzen, Fahnen und Fahnenstangen sowie das Anbringen fremder Ausrüstung (Kameras, Mikrofone etc.) an diesen Gegenständen.

Darüber hinaus muss vertikale Werbung mindestens:

- 1 m von den Seitenlinien entfernt sein,
- denselben Abstand zur Torlinie haben, wie das Tornetz tief ist, und
- 1 m vom Tornetz entfernt sein.

13. Logos und Embleme

Das physische oder virtuelle Abbilden von Logos oder Emblemen der FIFA, von Konföderationen, nationalen Fußballverbänden, Wettbewerben, Vereinen oder anderen Körperschaften auf dem Spielfeld, den Tornetzen, im von ihnen umschlossenen Raum, auf den Toren und Fahnenstangen während des Spiels ist verboten. Auf den Fahnen an den Fahnenstangen sind solche Logos und Embleme hingegen erlaubt.

14. Video-Schiedsrichterassistenten (VAR)

Bei Spielen, bei denen VAR zum Einsatz kommen, müssen ein Video Operation Room (VOR) und mindestens eine Review Area vorhanden sein.

Video Operation Room (VOR)

Im VOR arbeiten der Video-Schiedsrichterassistent (VAR), der Assistent des VAR (AVAR) und der Replay-Operateur (RO). Der VOR kann sich im/beim Stadion oder an einem anderen Ort befinden. Nur befugte Personen erhalten Zutritt zum VOR und dürfen während des Spiels mit dem VAR, AVAR und RO kommunizieren.

Spieler, Einwechselspieler, ausgewechselte Spieler und Teamoffizielle, die den VOR betreten, werden des Feldes verwiesen.

Review Area

Bei Spielen, bei denen VAR zum Einsatz kommen, muss mindestens eine Review Area vorhanden sein, in dem der Schiedsrichter eine persönliche Videoüberprüfung am Spielfeldrand vornehmen kann. Die Review Area muss:

- ein sichtbarer Bereich außerhalb des Spielfelds und
- klar markiert sein.

Spieler, Einwechselspieler, ausgewechselte Spieler und Teamoffizielle, die Review Area betreten, werden verwarnt.

Zusätzliche Erläuterungen des DFB

1. Die übliche Größe des Spielfeldes ist: Länge 105 m, Breite 68–70 m.

2. Der Platzverein ist für die richtige Zeichnung des Spielfeldes sowie den ordnungsgemäßen Aufbau der Tore, ihre zuverlässige Befestigung und ihren unbeschädigten Zustand verantwortlich.

3. Die Linien müssen vor dem Spiel gut sichtbar aufgezeichnet sein.

4. Der Schiedsrichter prüft einige Zeit vor Spielbeginn das Spielfeld und den Platzaufbau, um sich davon zu überzeugen, dass alles in Ordnung ist. Sollte die Beschaffenheit des Platzes infolge schlechten Wetters oder Nachlässigkeit so sein, dass den Spielern Gefahr droht oder eine ordnungsgemäße Durchführung des Spieles nicht gewährleistet ist, so hat der Schiedsrichter den Platzverein aufzufordern, die Mängel zu beseitigen. Ist dies innerhalb einer angemessenen Frist nicht möglich, so fällt das Spiel aus.

5. Ist die Zeichnung des Spielfeldes wegen Schneefalls nicht mehr erkennbar, sind zusätzlich zu den fakultativen Mittelfahnen acht weitere Hilfsflaggen zur Kennzeichnung der Strafräume einen Meter außerhalb der Begrenzungslinien aufzustellen. Stehen keine Hilfsflaggen zur Verfügung, sind auch sogenannte „Hütchen“ zugelassen.

6. Während der Halbzeitpause dürfen Veränderungen am Spielfeld (z. B. Einbringen von Sand vor dem Tor) nur mit Zustimmung des Schiedsrichters vorgenommen werden.

Regel 2
Ball

1. Eigenschaften und Abmessungen

Sämtliche Bälle müssen:

- kugelförmig sein,
- aus einem geeigneten Material bestehen,
- einen Umfang von mindestens 68 cm und höchstens 70 cm haben,
- zu Spielbeginn mindestens 410 g und höchstens 450 g wiegen und
- einen Druck von 0,6 bis 1,1 Atmosphären (600–1100 g/cm^2) auf Meereshöhe haben.

Alle Bälle, die bei Spielen eines offiziellen von der FIFA oder einer Konföderation organisierten Wettbewerbs eingesetzt werden, müssen die Anforderungen des FIFA-Qualitätsprogramms für Fußbälle erfüllen und eines seiner Gütesiegel aufweisen.

Diese Gütesiegel bestätigen, dass der Ball offiziell getestet wurde und zusätzlich zu den in Regel 2 aufgeführten Mindestanforderungen die spezifischen technischen Anforderungen des jeweiligen Gütesiegels erfüllt, die vom IFAB bewilligt werden müssen.

Die nationalen Fußballverbände können bei ihren Wettbewerben verlangen, dass ausschließlich Bälle eingesetzt werden, die eines dieser Gütesiegel tragen.

Bei Spielen eines offiziellen Wettbewerbs, der von der FIFA, einer Konföderation oder einem nationalen Fußballverband organisiert wird, ist jede Art von kommerzieller Werbung auf dem Ball verboten. Hiervon ausgenommen sind das Logo oder Emblem des Wettbewerbs und des Wettbewerbsorganisators sowie das eingetragene Warenzeichen des Ballherstellers. Die Größe und die Anzahl solcher Kennzeichen dürfen in den Wettbewerbsbestimmungen begrenzt werden.

2. Austausch eines beschädigten Balls

Wenn der Ball beschädigt wird:

- wird das Spiel unterbrochen und
- mit einem Schiedsrichterball fortgesetzt.

Wenn der Ball bei einem Anstoß, Abstoß, Eckstoß, Freistoß, Strafstoß oder Einwurf beschädigt wird, wird die Spielfortsetzung wiederholt.

Wenn der Ball bei einem Strafstoß oder beim Elfmeterschießen beschädigt wird, während er sich nach vorne bewegt und bevor er einen Spieler, die Querlatte oder einen Torpfosten berührt, wird der Strafstoß/Elfmeter wiederholt.

Der Ball darf während des Spiels nur mit der Erlaubnis des Schiedsrichters ausgetauscht werden.

3. Zusätzliche Bälle

Zusätzliche Bälle dürfen um das Spielfeld herum bereitgehalten werden, wenn sie die Anforderungen von Regel 2 erfüllen und ihr Einsatz unter Aufsicht des Schiedsrichters erfolgt.

Zusätzliche Erläuterungen des DFB

1. Der Schiedsrichter prüft vor Spielbeginn auch die Ersatzbälle!

2. Der Schiedsrichter muss den Spielball während der Halbzeitpause an sich nehmen. Nach Spielschluss gibt er ihn dem Platzverein zurück. Der Spielball und die notwendigen Ersatzbälle werden vom Platzverein bzw. Veranstalter bereitgestellt.

Regel 3
Spieler

1. Anzahl Spieler

Das Spiel wird von zwei Teams mit jeweils höchstens elf Spielern bestritten, von denen einer der Torhüter sein muss. Das Spiel darf nicht begonnen oder fortgesetzt werden, wenn ein Team weniger als sieben Spieler aufweist.

Wenn ein Team weniger als sieben Spieler hat, weil ein oder mehrere Spieler absichtlich das Spielfeld verlassen haben, muss der Schiedsrichter das Spiel nicht unterbrechen, sondern kann Vorteil geben. Wenn aber der Ball aus dem Spiel ist und ein Team nicht über die Mindestanzahl von sieben Spielern verfügt, darf das Spiel nicht fortgesetzt werden.

Wenn die Wettbewerbsbestimmungen vorsehen, dass alle Spieler und Einwechselspieler vor dem Anstoß mit Namen gemeldet werden müssen, und ein Team mit weniger als elf Spielern beginnt, dürfen nur die auf der Teamliste aufgeführten Spieler und Einwechselspieler am Spiel teilnehmen, sobald sie eintreffen.

2. Anzahl Auswechslungen

Offizielle Wettbewerbe

Die maximal zulässige Anzahl Auswechslungen bei offiziellen Wettbewerben wird von der FIFA, der Konföderation oder dem nationalen Fußballverband festgelegt und darf fünf nicht übersteigen. Bei Männer- und Frauenwettbewerben, an denen die ersten Teams von Vereinen der höchsten Liga oder A-Nationalteams teilnehmen und bei denen gemäß Wettbewerbsbestimmungen bis zu fünf Auswechslungen zulässig sind, hat jedes Team:

- maximal drei Auswechselgelegenheiten*,
- in der Halbzeitpause eine zusätzliche Gelegenheit für Auswechslungen.

**Nehmen beide Teams gleichzeitig eine Auswechslung vor, gilt dies als jeweils eine genutzte Auswechselgelegenheit pro Team. Bei mehreren Auswechslungen (oder Anfragen) eines Teams während derselben Spielunterbrechung zählt dies als eine genutzte Auswechselgelegenheit.*

Verlängerung

- Schöpft ein Team sein Kontingent an Auswechslungen und/oder Auswechselgelegenheiten während der regulären Spielzeit nicht aus, können die ungenutzten Auswechslungen und/oder Auswechselgelegenheiten in der Verlängerung genutzt werden.
- Wenn die Wettbewerbsbestimmungen den Teams in der Verlängerung eine zusätzliche Auswechslung gewähren, erhält jedes Team eine zusätzliche Auswechselgelegenheit.
- Auswechslungen dürfen auch vor Beginn der Verlängerung und in der Halbzeitpause der Verlängerung vorgenommen werden. Die Zahl der Auswechselgelegenheiten reduziert sich dadurch nicht.

In den Wettbewerbsbestimmungen wird festgelegt:

- wie viele Einwechselspieler gemeldet werden dürfen (drei bis maximal fünfzehn) sowie
- ob eine zusätzliche Auswechslung vorgenommen werden darf, wenn ein Spiel in die Verlängerung geht (unabhängig davon, ob ein Team sein Auswechselkontingent bereits ausgeschöpft hat).

Andere Spiele

In Spielen von A-Nationalteams dürfen maximal fünfzehn Einwechselspieler gemeldet und maximal sechs von ihnen eingewechselt werden.

In allen übrigen Spielen sind mehr Auswechslungen gestattet, sofern:

- die Teams eine Einigung über die maximale Zahl erzielen und
- der Schiedsrichter vor Spielbeginn informiert wird.

Wird der Schiedsrichter vor Spielbeginn nicht informiert oder wird keine Einigung erzielt, sind maximal sechs Auswechslungen pro Team erlaubt.

Rückwechsel

Rückwechsel sind nur im Junioren-, Senioren-, Behinderten- sowie Breitenfußball und nur mit der Erlaubnis des jeweiligen nationalen Fußballverbands, der Konföderation oder der FIFA zulässig.

Zusätzliche dauerhafte Auswechslungen wegen Gehirnerschütterung
Wettbewerbsorganisatoren dürfen unter Einhaltung des Protokolls in „Anmerkungen und Regelvarianten“ zusätzliche dauerhafte Auswechslungen wegen Gehirnerschütterung zulassen.

3. Auswechselvorgang

Die Namen der Einwechselspieler müssen dem Schiedsrichter vor Spielbeginn mitgeteilt werden. Einwechselspieler, deren Namen bis zum Spielbeginn nicht gemeldet werden, dürfen in diesem Spiel nicht eingesetzt werden.

Bei der Auswechslung eines Spielers sind folgende Bedingungen zu beachten:

- Der Schiedsrichter ist vor der Auswechslung zu informieren.
- Der Spieler, der ausgewechselt wird, muss:
  - vom Schiedsrichter die Erlaubnis zum Verlassen des Spielfelds erhalten, sofern er dieses nicht bereits verlassen hat, und das Spielfeld über die nächste Begrenzungslinie verlassen, es sei denn, der Schiedsrichter zeigt an, dass der Spieler das Spielfeld direkt und sofort an der Mittellinie oder an einer anderen Stelle verlassen darf (z. B. aus Sicherheitsgründen oder wegen einer Verletzung),
  - sich sofort in die technische Zone oder die Umkleidekabine begeben und darf nicht mehr am Spiel teilnehmen, es sei denn, Rückwechsel sind zulässig.
- Weigert sich ein Spieler, der ausgewechselt werden soll, das Spielfeld zu verlassen, wird das Spiel fortgesetzt.

Ein Einwechselspieler betritt das Spielfeld ausschließlich:

- während einer Spielunterbrechung,
- an der Mittellinie,
- nachdem der ausgewechselte Spieler das Spielfeld verlassen hat und
- nach einem Zeichen des Schiedsrichters.

Die Auswechslung ist vollzogen, wenn der Einwechselspieler das Spielfeld betritt. Damit wird der Spieler, der ausgewechselt wurde, zum ausgewechselten Spieler, und der Einwechselspieler zu einem Spieler, der jede Spielfortsetzung vornehmen darf.

Alle ausgewechselten Spieler und Einwechselspieler unterstehen der Entscheidungsgewalt des Schiedsrichters, unabhängig davon, ob sie eingesetzt werden oder nicht.

4. Torhüterwechsel

Jeder Spieler darf seinen Platz mit dem Torhüter tauschen, wenn:

- der Schiedsrichter vor dem Wechsel informiert wird und
- der Wechsel während einer Spielunterbrechung vorgenommen wird.

5. Vergehen/Sanktionen

Wenn anstelle eines gemeldeten Spielers ein gemeldeter Einwechselspieler das Spiel beginnt und der Schiedsrichter über diesen Wechsel nicht informiert wird:

- gestattet der Schiedsrichter dem gemeldeten Einwechselspieler weiterzuspielen,
- wird gegen den gemeldeten Einwechselspieler keine Disziplinarmaßnahme verhängt,
- kann der gemeldete Spieler ein gemeldeter Einwechselspieler werden,
- bleibt die Zahl der zulässigen Auswechslungen unverändert und
- meldet der Schiedsrichter den Vorfall den zuständigen Instanzen.

Bei einer Auswechslung in der Halbzeitpause oder vor der Verlängerung ist der Auswechselvorgang vor der Spielfortsetzung abzuschließen. Wird der Schiedsrichter über die Auswechslung nicht informiert, darf der gemeldete Einwechselspieler weiterspielen, wird keine Disziplinarmaßnahme verhängt, und wird der Vorfall den zuständigen Instanzen gemeldet.

Wenn ein Spieler seinen Platz ohne die Erlaubnis des Schiedsrichters mit dem Torhüter tauscht:

- lässt der Schiedsrichter das Spiel weiterlaufen und
- verwarnt beide Spieler, sobald der Ball aus dem Spiel ist, jedoch nicht, wenn der Wechsel in der Halbzeitpause (einschließlich der Halbzeitpause der Verlängerung) oder zwischen dem Ende der regulären Spielzeit und dem Beginn der Verlängerung und/oder des Elfmeterschießens erfolgte.

Bei jedem anderen Verstoß gegen diese Regel:

- werden beide Spieler verwarnt und
- wird das Spiel mit einem indirekten Freistoß an der Stelle fortgesetzt, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand.

6. Des Feldes verwiesene Spieler oder Einwechselspieler

Feldverweis für einen Spieler:

- vor Übergabe der Teamliste: Dieser Spieler darf in keiner Funktion auf der Teamliste aufgeführt sein.
- nach Übergabe der Teamliste und vor Ausführung des Anstoßes: Dieser Spieler darf durch einen der gemeldeten Einwechselspieler ersetzt werden. Letzterer darf auf der Teamliste nicht ersetzt werden, und das Auswechselkontingent für das Team verringert sich nicht.
- nach Ausführung des Anstoßes: Dieser Spieler darf nicht ersetzt werden.

Ein gemeldeter Einwechselspieler, der vor oder nach Ausführung des Anstoßes des Feldes verwiesen wird, darf nicht ersetzt werden.

7. Zusätzliche Personen auf dem Spielfeld

Der Trainer und sonstige Offizielle, die auf der Teamliste aufgeführt sind (mit Ausnahme von Spielern und Einwechselspielern), sind Teamoffizielle. Alle Personen, die nicht als Spieler, Einwechselspieler oder Teamoffizielle auf der Teamliste aufgeführt sind, gelten als Drittpersonen.

Wenn ein Teamoffizieller, ein Einwechselspieler, ein ausgewechselter oder des Feldes verwiesener Spieler oder eine Drittperson das Spielfeld betritt, muss der Schiedsrichter:

- das Spiel nur unterbrechen, wenn eine solche Person ins Spiel eingreift,
- die Person vom Spielfeld weisen, nachdem das Spiel unterbrochen wurde, und
- angemessene Disziplinarmaßnahmen ergreifen.

Bei einer Spielunterbrechung aufgrund eines Eingriffs durch:

- einen Teamoffiziellen, einen Einwechselspieler oder einen ausgewechselten oder des Feldes verwiesenen Spieler wird das Spiel mit einem direkten Freistoß oder Strafstoß fortgesetzt,
- eine Drittperson wird das Spiel mit einem Schiedsrichterball fortgesetzt.

Wenn der Ball ins Tor geht und kein Spieler des verteidigenden Teams aufgrund des Eingriffs am Spielen des Balls gehindert wurde, zählt der Treffer (selbst wenn es bei einem Eingriff zu einem Kontakt mit dem Ball gekommen ist), es sei denn, der Eingriff erfolgte durch das angreifende Team.

8. Spieler außerhalb des Spielfelds

Wenn ein Spieler, der die Erlaubnis des Schiedsrichters benötigt, um das Spielfeld wieder zu betreten, das Spielfeld ohne die Erlaubnis des Schiedsrichters wieder betritt, muss der Schiedsrichter:

- das Spiel unterbrechen (nicht unmittelbar, wenn der Spieler nicht ins Spiel eingreift oder keinen Spieloffiziellen behindert oder wenn Vorteil gegeben werden kann) und
- den Spieler wegen unerlaubten Betretens des Spielfelds verwarnen.

Wenn der Schiedsrichter das Spiel unterbricht, wird das Spiel wie folgt fortgesetzt:

- mit einem direkten Freistoß an der Stelle, an der der Spieler ins Spiel eingegriffen hat
- mit einem indirekten Freistoß an der Stelle, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand, wenn der Spieler nicht ins Spiel eingegriffen hat

Ein Spieler, der in der normalen Bewegung im Spiel eine Begrenzungslinie überschreitet, begeht kein Vergehen.

9. Erzielen eines Tors mit einer zusätzlichen Person auf dem Spielfeld

Wenn der Schiedsrichter nach einem Tor, aber vor der Spielfortsetzung feststellt, dass sich zum Zeitpunkt des Tors eine zusätzliche Person auf dem Spielfeld befand und diese Person ins Spiel eingegriffen hat:

- gibt der Schiedsrichter den Treffer nicht, wenn die zusätzliche Person:

- ein Spieler, ein Einwechselspieler, ein ausgewechselter oder des Feldes verwiesener Spieler oder ein Teamoffizieller des Teams ist, das das Tor erzielt hat. Das Spiel wird mit einem direkten Freistoß an der Stelle fortgesetzt, an der sich die zusätzliche Person befand,
- eine Drittperson ist, die ins Spiel eingegriffen hat, es sei denn, der Ball ist unabhängig vom Eingriff ins Tor gegangen (vgl. Beschreibung unter „Zusätzliche Personen auf dem Spielfeld"). Das Spiel wird mit einem Schiedsrichterball fortgesetzt,

- gibt der Schiedsrichter den Treffer, wenn die zusätzliche Person:
  - ein Spieler, ein Einwechselspieler, ein ausgewechselter oder des Feldes verwiesener Spieler oder ein Teamoffizieller des Teams ist, das das Tor kassiert hat,
  - eine Drittperson ist, die nicht ins Spiel eingegriffen hat.

Der Schiedsrichter muss die zusätzliche Person in jedem Fall vom Spielfeld weisen.

Wenn der Schiedsrichter erst nach der Spielfortsetzung nach einer Torerzielung feststellt, dass sich zum Zeitpunkt des Tors eine zusätzliche Person auf dem Spielfeld befand, darf der Treffer nicht aberkannt werden. Wenn sich die zusätzliche Person noch auf dem Spielfeld befindet, muss der Schiedsrichter:

- das Spiel unterbrechen,
- die zusätzliche Person vom Spielfeld weisen und
- das Spiel je nach Situation mit einem Schiedsrichterball oder einem Freistoß fortsetzen.

Der Schiedsrichter meldet den Vorfall den zuständigen Instanzen.

10. Teamkapitän

Jedes Team muss einen Kapitän auf dem Spielfeld haben, der eine identifizierende Armbinde trägt. Der Teamkapitän genießt weder einen Sonderstatus noch Privilegien, er trägt vielmehr eine gewisse Verantwortung für das Verhalten seines Teams.

Zusätzliche Erläuterungen des DFB

1. Jeder Spieler, der nach Spielbeginn kommt, hat sich vor dem Betreten des Spielfeldes in Nähe der Mittellinie beim Schiedsrichter anzumelden und dessen zustimmendes Zeichen zum Spieleintritt abzuwarten. Es ist dem Schiedsrichter überlassen, wann er das Zeichen seines Einverständnisses gibt.

2. Ein Spieler (auch Einwechselspieler oder ausgewechselter Spieler), der ins Spielfeld eintritt oder wieder eintritt, ohne sich beim Schiedsrichter vorher anzumelden und dessen zustimmendes Zeichen abzuwarten, und außerdem eine weitere verwarnungswürdige Regelübertretung begeht (Handspiel, Festhalten eines Gegners usw.), erhält für das erste Vergehen „Gelb“ und ist anschließend mit „Gelb/Rot“ des Feldes zu verweisen. Verhindert er dabei durch einen in Regel 12 aufgeführten Verstoß ein Tor oder eine offensichtliche Torchance der gegnerischen Mannschaft, so wird er von einer Teilnahme am Spiel ausgeschlossen bzw. als Spieler, der sich vorübergehend außerhalb des Spielfeldes befand, des Feldes verwiesen (jeweils mit der Roten Karte).

3. Wer als Einwechselspieler während des Spiels ohne Zeichen des Schiedsrichters oder unbemerkt vom Schiedsrichter (Ausnahme Halbzeitpause) auf das Spielfeld gekommen ist, kann dadurch nicht zum Spieler werden.

4. Wenn der Schiedsrichter einen Spieler aus irgendeinem Grunde vom Spielfeld gewiesen hat, ist das Spiel erst fortzusetzen, wenn der Spieler das Spielfeld verlassen hat.

5. Ein des Feldes verwiesener Spieler darf nicht auf der Ersatzbank Platz nehmen. Er hat den Innenraum zu verlassen.

6. Ein Spieler jeder Mannschaft ist der Spielführer (Teamkapitän). Er ist der Ansprechpartner des Schiedsrichters und hat dessen Anweisungen Folge zu leisten.

7. Da die Platzverhältnisse um das Spielfeld herum in jedem Stadion unterschiedlich sind, soll sich der Schiedsrichter mit den Organisatoren in Verbindung setzen, um den am besten geeigneten Ort für das Aufwärmen der Einwechselspieler zu bestimmen. Dies sollte wenn möglich nicht gegenüber den Schiedsrichter-Assistenten oder hinter dem gegnerischen Tor erfolgen.

8. Kommt die Zeitstrafe zur Anwendung, ist der Wiedereintritt auf Zeichen des Schiedsrichters nur in einer Spielunterbrechung möglich.

Regel 4
Ausrüstung der Spieler

1. Sicherheit

Spieler dürfen keine gefährliche Ausrüstung verwenden oder tragen.

Das Tragen von Schmuck (Halsketten, Ringe, Armbänder, Ohrringe, Leder- und Gummibänder etc.) ist verboten. Sämtliche Schmuckstücke sind zu entfernen. Das Abdecken von Schmuck mit Klebeband ist untersagt.

Spieler sind vor Spielbeginn, Einwechselspieler vor dem Betreten des Spielfelds zu kontrollieren. Wenn ein Spieler unerlaubte/gefährliche Ausrüstung oder Schmuck verwendet oder trägt, muss der Schiedsrichter ihn anweisen:

- das Teil zu entfernen,
- das Spielfeld bei der nächsten Unterbrechung zu verlassen, wenn der Spieler der Anweisung nicht Folge leisten kann oder will.

Spieler, die der Anweisung nicht Folge leisten oder das Teil erneut tragen, werden verwarnt.

2. Zwingend vorgeschriebene Ausrüstung

Die zwingend vorgeschriebene Ausrüstung eines Spielers besteht aus den folgenden einzelnen Gegenständen:

- Trikot mit Ärmeln
- kurze Hose
- Stutzen – wird außen Klebeband oder anderes Material angebracht/ getragen, muss es die gleiche Farbe haben wie der Teil der Stutzen, auf dem es angebracht ist oder den es bedeckt
- Schienbeinschoner – Diese müssen aus einem geeigneten Material bestehen und genügend groß sein, um angemessenen Schutz zu bieten, und von den Stutzen abgedeckt werden. Die Spieler sind für die Größe und Zweckdienlichkeit ihrer Schienbeinschoner selbst verantwortlich.
- Schuhe

Der Teamkapitän muss die vom zuständigen Wettbewerbsorganisator ausgegebene oder genehmigte Armbinde oder eine einfarbige Armbinde tragen, auf der das Wort „Captain“ oder der Buchstabe „C“ oder eine entsprechende Übersetzung steht, wobei die Schrift ebenfalls einfarbig sein muss.

Ein Spieler, der versehentlich einen Schuh oder Schienbeinschoner verliert, muss ihn so schnell wie möglich, spätestens jedoch während der nächsten Spielunterbrechung, wieder anziehen. Wenn der Spieler davor den Ball spielt und/oder ein Tor erzielt, zählt der Treffer.

3. Farben

- Die beiden Teams tragen Farben, durch die sie sich klar voneinander sowie von den Spieloffiziellen unterscheiden.
- Die beiden Torhüter tragen Farben, durch die sie sich klar von den anderen Spielern sowie von den Spieloffiziellen unterscheiden.
- Wenn die Trikots der beiden Torhüter dieselbe Farbe haben und keiner ein Ersatztrikot hat, darf der Schiedsrichter das Spiel dennoch beginnen.

Unterziehhemden müssen:

- einfarbig und in der Hauptfarbe der Trikotärmel

oder

- in exakt demselben Muster/denselben Farben wie die Trikotärmel gehalten sein.

Unterziehhosen/Leggings müssen in der Hauptfarbe der Hose oder des untersten Teils der Hose gehalten sein. Spieler desselben Teams müssen dieselbe Farbe tragen.

4. Weitere Ausrüstungsteile

Ungefährliche Schutzausrüstung, z. B. Handschuhe, Kopfschutz, Gesichtsmasken oder Knie- und Armschoner aus weichen, leichten, gepolsterten Materialien, sowie Torhütermützen und Sportbrillen sind erlaubt. Torhüter dürfen Trainingshosen tragen.

Kopfbedeckungen
Etwaige Kopfbedeckungen (ausgenommen Torhütermützen):

- müssen schwarz oder in der Hauptfarbe des Trikots gehalten sein (vorausgesetzt, die Spieler desselben Teams tragen dieselbe Farbe),
- müssen der professionellen Erscheinung der Spielerausrüstung entsprechen,
- dürfen nicht am Trikot befestigt sein,
- dürfen weder für den Träger noch für einen anderen Spieler eine Gefahr darstellen (z. B. Öffnungs-/Verschlussmechanismus um den Hals),
- dürfen keine Teile aufweisen, die von der Oberfläche abstehen (vorstehende Elemente).

Elektronische Kommunikation
Spielern (einschließlich Einwechselspielern, ausgewechselten und des Feldes verwiesenen Spielern) ist es nicht erlaubt, irgendeine Form von elektronischen oder Kommunikationsgeräten zu tragen oder einzusetzen (es sei denn, elektronische Leistungs- und Aufzeichnungssysteme sind erlaubt). Der Einsatz von elektronischen oder Kommunikationsgeräten durch Teamoffizielle ist zulässig, sofern dies in direktem Bezug zum Wohlbefinden oder zur Sicherheit der Spieler oder zu taktischen oder Coachingzwecken geschieht. Eingesetzt werden dürfen aber nur kleine, tragbare Geräte (z. B. Mikrofon, Kopfhörer, Ohrhörer, Mobiltelefon, Smartphone, Smartwatch, Tablet, Laptop). Teamoffizielle, die unzulässige Geräte verwenden oder sich aufgrund des Einsatzes von elektronischen oder Kommunikationsgeräten unangemessen verhalten, werden des Feldes verwiesen.

Elektronische Leistungs- und Aufzeichnungssysteme (EPTS)
Wenn tragbare Technologien als Teil von elektronischen Leistungs- und Aufzeichnungssystemen (EPTS) bei Spielen eines offiziellen Wettbewerbs der FIFA, einer Konföderation oder eines nationalen Fußballverbands eingesetzt werden, muss der Wettbewerbsorganisator gewährleisten, dass die an der Spielerausrüstung angebrachte Technologie keine Gefahr darstellt und die Anforderungen des FIFA-Qualitätsprogramms für EPTS erfüllt.

Wenn der Spiel- oder Wettbewerbsorganisator EPTS zur Verfügung stellt, muss er gewährleisten, dass die Informationen und Daten, die von den EPTS

während Spielen eines offiziellen Wettbewerbs in die technische Zone übertragen werden, verlässlich und präzis sind.

Das FIFA-Qualitätsprogramm für EPTS unterstützt den Wettbewerbsorganisator bei der Bewilligung von verlässlichen und präzisen EPTS.

5. Slogans, Botschaften, Bilder und Werbung

Die Ausrüstung darf keine politischen, religiösen oder persönlichen Slogans, Botschaften oder Bilder aufweisen. Spieler dürfen keine Unterwäsche mit politischen, religiösen oder persönlichen Slogans, Botschaften oder Bildern oder Werbeaufschriften mit Ausnahme des Herstellerlogos zur Schau stellen. Bei einem Verstoß gegen diese Bestimmung wird der Spieler und/oder das Team durch den Wettbewerbsorganisator, den nationalen Fußballverband oder die FIFA sanktioniert.

Grundsätze

- Regel 4 gilt für die gesamte Ausrüstung (einschließlich Kleidung), die von Spielern, Einwechselspielern und ausgewechselten Spielern getragen wird. Ihre Bestimmungen gelten auch für alle Teamoffiziellen in der technischen Zone.
- Folgendes ist (grundsätzlich) zulässig:
  - Nummer und Name des Spielers, Teamwappen/-logo, Slogans/Embleme von Initiativen zur Förderung von Fußball, Respekt und Integrität sowie Werbung, die gemäß Wettbewerbsbestimmungen oder Regelungen der nationalen Fußballverbände, der Konföderationen oder der FIFA zulässig ist
  - Angaben zum Spiel: Teams, Datum, Wettbewerb/Veranstaltung, Spielort
- Zulässige Slogans, Botschaften oder Bilder sollten nur auf der Vorderseite des Trikots und/oder auf der Kapitänsbinde angebracht werden.
- In einigen Fällen dürfen Slogans, Botschaften oder Bilder nur auf der Kapitänsbinde angebracht werden.

Regelauslegung

Ob ein Slogan, eine Botschaft oder ein Bild zulässig ist, steht in Regel 12 (Fouls und sonstiges Fehlverhalten), wonach der Schiedsrichter Disziplinarmaßnahmen gegen einen Spieler ergreifen muss, der eines der folgenden Vergehen begeht:

- anstößige, beleidigende oder schmähende Äußerungen und/oder Handlungen
- provozierende, höhnische oder aufhetzende Handlungen

Slogans, Botschaften oder Bilder, die in eine dieser Kategorien fallen, sind unzulässig.

Während „religiös" und „persönlich" relativ eindeutig zu definieren sind, ist „politisch" weniger klar. In jedem Fall unzulässig sind Slogans, Botschaften oder Bilder mit Bezug auf:

- jegliche lebende oder verstorbene Person (außer ihr Name ist Teil des offiziellen Wettbewerbsnamens),
- jegliche lokale, regionale, nationale oder internationale politische Partei/Organisation/Vereinigung etc.,
- jegliche lokale, regionale oder nationale Regierung oder deren Abteilungen, Ämter oder Stellen,
- jegliche diskriminierende Organisation,
- jegliche Organisation, deren Zwecke/Handlungen eine erhebliche Zahl von Menschen beleidigen könnten,
- jegliche spezifische politische Handlung/Veranstaltung.

Beim Gedenken an ein bestimmtes nationales oder internationales Ereignis sind die Empfindlichkeiten des gegnerischen Teams (einschließlich dessen Fans) und der Öffentlichkeit zu bedenken.

Die Wettbewerbsbestimmungen können weitere Be- oder Einschränkungen enthalten, insbesondere bezüglich der Größe, Anzahl und Position zulässiger Slogans, Botschaften oder Bilder. Streitigkeiten in Bezug auf Slogans, Botschaften oder Bilder sollten vor einem Spiel/Wettbewerb beigelegt werden.

6. Vergehen/Sanktionen

Bei einem Verstoß gegen diese Regel muss das Spiel nicht unterbrochen werden, und der Spieler:

- wird vom Schiedsrichter aufgefordert, das Spielfeld zu verlassen, um die Ausrüstung in Ordnung zu bringen,
- verlässt bei der nächsten Spielunterbrechung das Spielfeld, sofern er die Ausrüstung noch nicht in Ordnung gebracht hat.

Ein Spieler, der das Spielfeld verlässt, um die Ausrüstung in Ordnung zu bringen oder auszutauschen:

- muss von einem Spieloffiziellen kontrolliert werden, bevor er das Spielfeld wieder betreten darf,
- darf das Spielfeld nur mit der Erlaubnis des Schiedsrichters wieder betreten (eine solche Erlaubnis darf bei laufendem Spiel erteilt werden).

Ein Spieler, der das Spielfeld ohne Erlaubnis wieder betritt, wird verwarnt. Wenn das Spiel für eine Verwarnung unterbrochen wird, wird das Spiel mit einem indirekten Freistoß an der Stelle fortgesetzt, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand. Hat der Spieler jedoch ins Spielgeschehen eingegriffen, wird das Spiel mit einem direkten Freistoß (oder Strafstoß) an der Stelle des Eingriffs fortgesetzt.

Zusätzliche Erläuterungen des DFB

1. Vor allem bei mehrfarbiger Spielkleidung prüft der Schiedsrichter vor Spielbeginn, ob eine klare Unterscheidung während des Spiels gewährleistet ist.

2. Das Spielen in normalen Schuhen ist gestattet, wenn diese keine Gefährdung für andere Spieler darstellen.

3. Der Spielführer muss zu seiner Kennzeichnung an einem Oberarm eine vom zuständigen Wettbewerbsorganisator ausgegebene oder genehmigte Armbinde tragen.

4. Zeigt ein Spieler ein Unterziehhemd, auf dem Aufdrucke angebracht sind (Slogans, Bilder, Werbeaufschriften), so hat der Schiedsrichter dies im Spielbericht zu melden.

Regel 5
Schiedsrichter

1. Entscheidungsgewalt des Schiedsrichters

Jedes Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet, der die uneingeschränkte Befugnis hat, die Spielregeln im Zusammenhang mit dem Spiel durchzusetzen.

2. Entscheidungen des Schiedsrichters

Der Schiedsrichter entscheidet nach bestem Wissen und Gewissen im Sinne der Spielregeln und des Fußballs. Er trifft die Entscheidungen basierend auf seiner Einschätzung und darf angemessene Maßnahmen im Rahmen der Spielregeln durchsetzen.

Die Entscheidungen des Schiedsrichters zu Tatsachen im Zusammenhang mit dem Spiel sind endgültig. Dazu gehören auch die Entscheidung auf „Tor" oder „kein Tor" und das Ergebnis des Spiels. Die Entscheidungen des Schiedsrichters und aller anderen Spieloffiziellen sind stets zu respektieren.

Wenn das Spiel fortgesetzt wurde oder der Schiedsrichter die erste oder zweite Halbzeit (einschließlich der Verlängerung) beendet und das Spielfeld verlassen oder das Spiel abgebrochen hat, darf der Schiedsrichter eine Entscheidung zur Spielfortsetzung nicht ändern, wenn er feststellt oder von einem anderen Spieloffiziellen einen Hinweis erhält, dass diese Entscheidung nicht korrekt ist. Verlässt der Schiedsrichter das Spielfeld nach Ende einer Halbzeit jedoch, um sich in die Review Area zu begeben oder um die Spieler auf das Spielfeld zurückzubeordern, darf er eine Entscheidung zu einem Vorfall, der sich vor Ende der Halbzeit zugetragen hat, ändern.

Neben den in Regel 12.3 und im VAR-Protokoll beschriebenen Fällen darf eine Disziplinarmaßnahme nach Fortsetzung des Spiels nur ausgesprochen werden, wenn ein anderer Spieloffizieller das betreffende Vergehen erkannt und dem Schiedsrichter vor der Fortsetzung des Spiels zu melden versucht hat. In diesem Fall wird das Spiel nicht gemäß der für dieses Vergehen vorgesehenen Spielaufnahme fortgesetzt.

Bei Unpässlichkeit des Schiedsrichters darf das Spiel unter der Leitung der weiteren Spieloffiziellen weiterlaufen, bis der Ball das nächste Mal aus dem Spiel geht.

3. Rechte und Pflichten

Der Schiedsrichter:

- setzt die Spielregeln durch,
- leitet das Spiel zusammen mit den weiteren Spieloffiziellen,
- fungiert als Zeitnehmer, macht Aufzeichnungen über das Spiel und lässt den zuständigen Instanzen einen Spielbericht zukommen, einschließlich Angaben zu Disziplinarmaßnahmen oder sonstigen Zwischenfällen vor, während oder nach dem Spiel,
- überwacht die Fortsetzung des Spiels und/oder zeigt diese an,

Vorteil

- lässt das Spiel bei einem Vergehen weiterlaufen, sofern das Team, das das Vergehen nicht begangen hat, dadurch einen Vorteil erhält, und das Vergehen zu ahnden, wenn der mutmaßliche Vorteil nicht sofort oder innerhalb weniger Sekunden eintritt,

Disziplinarmaßnahmen

- ahndet bei mehreren gleichzeitigen Vergehen das schwerste Vergehen hinsichtlich Sanktion, Spielfortsetzung, physischer Härte und taktischer Auswirkungen,
- ergreift Disziplinarmaßnahmen gegen Spieler, die ein verwarnungs- oder feldverweiswürdiges Vergehen begangen haben,
- hat die Befugnis, ab dem Betreten des Spielfelds zur Spielfeldkontrolle bis zum Verlassen des Spielfelds nach dem Spiel (einschließlich des Elfmeterschießens) Disziplinarmaßnahmen zu ergreifen. Wenn ein Spieler vor dem Betreten des Spielfelds zum Spielbeginn ein feldverweiswürdiges Vergehen begeht, hat der Schiedsrichter die Befugnis, die Spielteilnahme des Spielers zu verhindern (siehe Regel 3.6). Der Schiedsrichter meldet jegliches sonstige Fehlverhalten,

- hat die Befugnis, ab dem Betreten des Spielfelds vor Spielbeginn bis zum Verlassen des Spielfelds nach dem Spiel, einschließlich während der Halbzeitpause, der Verlängerung und des Elfmeterschießens, gelbe und rote Karten zu zeigen und, wenn es die Wettbewerbsbestimmungen zulassen, einen Spieler mit einer Zeitstrafe vorübergehend vom Spiel auszuschließen,
- ergreift Maßnahmen gegen Teamoffizielle, die sich nicht verantwortungsbewusst verhalten, wobei er sie ermahnen, verwarnen (gelbe Karte) oder des Spielfelds und von dessen unmittelbarer Umgebung, einschließlich der technischen Zone, verweisen darf (rote Karte). Kann der Täter nicht eruiert werden, wird die Disziplinarmaßnahme gegen den höchstrangigen Trainer in der technischen Zone ausgesprochen. Ein medizinischer Teamoffizieller, der ein feldverweiswürdiges Vergehen begeht, darf bleiben, wenn dem Team keine andere medizinische Person zur Verfügung steht, und handeln, wenn ein Spieler eine medizinische Behandlung benötigt,
- entscheidet auf Hinweis anderer Spieloffizieller über Ereignisse, die er selbst nicht wahrgenommen hat,

Verletzungen

- lässt das Spiel weiterlaufen, bis der Ball aus dem Spiel ist, wenn ein Spieler nur leicht verletzt ist,
- unterbricht das Spiel, wenn ein Spieler ernsthaft verletzt ist, und veranlasst, dass dieser vom Spielfeld gebracht wird. Ein verletzter Spieler darf nicht auf dem Spielfeld behandelt werden und darf dieses erst nach der Spielfortsetzung wieder betreten. Wenn der Ball im Spiel ist, muss der Spieler das Spielfeld von der Seitenlinie betreten. Wenn der Ball aus dem Spiel ist, darf der Spieler das Spielfeld von einer beliebigen Begrenzungslinie betreten. Ausnahmen von der Verpflichtung zum Verlassen des Spielfelds bestehen nur, wenn:
  - sich ein Torhüter verletzt,
  - ein Torhüter und ein Feldspieler nach einem Zusammenprall behandelt werden müssen,
  - Spieler desselben Teams nach einem Zusammenprall behandelt werden müssen,

- sich ein Spieler schwer verletzt,
- ein Spieler durch ein physisches Vergehen verletzt wurde, für das der Gegenspieler verwarnt oder des Feldes verwiesen wurde (z. B. rücksichtsloses oder grobes Foulspiel), sofern die Untersuchung/ Behandlung schnell abgeschlossen wird,
- ein Strafstoß verhängt wurde und der verletzte Spieler der Schütze ist,

- sorgt dafür, dass ein blutender Spieler das Spielfeld verlässt. Der Spieler darf das Spielfeld erst auf ein Zeichen des Schiedsrichters wieder betreten, der sich davon überzeugt haben muss, dass die Blutung gestoppt wurde und sich kein Blut auf der Ausrüstung befindet,
- sorgt dafür, dass der Spieler das Spielfeld auf der Trage oder zu Fuß verlässt, wenn der Schiedsrichter den Ärzten und/oder Sanitätern erlaubt hat, das Spielfeld zu betreten. Ein Spieler, der diese Regel nicht befolgt, wird wegen unsportlichen Verhaltens verwarnt,
- zeigt einem Spieler, der das Spielfeld zur Behandlung einer Verletzung verlassen muss, die Karte vor Verlassen des Spielfelds, wenn er diesen Spieler verwarnen oder des Feldes verweisen will,
- setzt das Spiel mit einem Schiedsrichterball fort, wenn das Spiel nicht aus einem anderen Grund unterbrochen wurde oder eine Verletzung eines Spielers nicht auf ein Vergehen zurückgeht,

Eingriffe von außen

- unterbricht das Spiel wegen eines Vergehens oder eines Eingriffs von außen, setzt es aus oder bricht es ab, wenn z. B.:
  - das Flutlicht unzureichend ist,
  - ein von einem Zuschauer geworfener Gegenstand einen Spieloffiziellen, einen Spieler oder einen Teamoffiziellen trifft. Der Schiedsrichter kann das Spiel je nach Schwere des Zwischenfalls weiterlaufen lassen, unterbrechen, aussetzen oder abbrechen,
  - ein Zuschauer mit einem Pfiff das Spiel beeinflusst. Das Spiel wird unterbrochen und mit einem Schiedsrichterball fortgesetzt,
  - bei laufendem Spiel ein zweiter Ball, ein anderes Objekt oder ein Tier aufs Spielfeld gelangt. In diesem Fall muss der Schiedsrichter:

- das Spiel nur unterbrechen und mit einem Schiedsrichterball fortsetzen, wenn das Spielgeschehen gestört wurde. Wenn der Ball ins Tor geht und kein Spieler des verteidigenden Teams aufgrund des Eingriffs am Spielen des Balls gehindert wurde, zählt der Treffer, selbst wenn es zu einem Kontakt mit dem Ball gekommen ist, es sei denn, der Eingriff erfolgte durch das angreifende Team,
- das Spiel weiterlaufen lassen, wenn das Spielgeschehen nicht gestört wurde, und das störende Element so schnell wie möglich entfernen lassen,

- verbietet unbefugten Personen das Betreten des Spielfelds.

4. Video-Schiedsrichterassistenten (VAR)

Video-Schiedsrichterassistenten (VAR) dürfen nur eingesetzt werden, wenn der Organisator eines Spiels/Wettbewerbs sämtliche Anforderungen des Unterstützungs- und Bewilligungsprogramms zur VAR-Einführung (IAAP) (gemäß IAAP-Dokumenten der FIFA) erfüllt und die schriftliche Erlaubnis der FIFA erhalten hat.

Der Schiedsrichter darf ausschließlich bei klaren und offensichtlichen Fehlentscheidungen oder schwerwiegenden übersehenen Vorfällen im Zusammenhang mit folgenden Situationen von einem VAR unterstützt werden:

- Tor/kein Tor
- Strafstoß/kein Strafstoß
- direkte rote Karte (nicht bei zweiter Verwarnung)
- Spielerverwechslung (bei Verwarnung oder Feldverweis für den falschen Spieler)

Der VAR unterstützt den Schiedsrichter anhand von Wiederholungen des Vorfalls. Der Schiedsrichter trifft die endgültige Entscheidung ausschließlich aufgrund von Informationen des VAR und/oder seiner eigenen Videoüberprüfung am Spielfeldrand (On-field Review, OFR).

Außer bei schwerwiegenden übersehenen Vorfällen muss der Schiedsrichter (oder gegebenenfalls ein anderer Spieloffizieller auf dem Spielfeld) immer eine

Entscheidung treffen (einschließlich der Entscheidung, ein mögliches Vergehen nicht zu ahnden). Eine solche Entscheidung kann nicht geändert werden, es sei denn, es handelt sich um eine klare und offensichtliche Fehlentscheidung.

Videoüberprüfung nach erfolgter Spielfortsetzung
Wurde das Spiel unterbrochen und wieder fortgesetzt, darf der Schiedsrichter nur im Fall von Spielerverwechslungen oder möglichen feldverweiswürdigen Vergehen wegen einer Tätlichkeit, Anspuckens oder Beißens des Gegners oder einer äußerst anstößigen, beleidigenden und/oder schmähenden Handlung eine Videoüberprüfung vornehmen und entsprechende Disziplinarmaßnahmen ergreifen.

5. Schiedsrichterausrüstung

Zwingend vorgeschriebene Ausrüstung
Der Schiedsrichter muss über folgende Ausrüstungsgegenstände verfügen:

- Pfeife(n)
- Uhr(en)
- gelbe und rote Karten
- Notizblock (oder ein sonstiges Mittel für Aufzeichnungen über das Spiel)

Weitere Ausrüstungsteile
Ebenfalls erlaubt sind:

- Ausrüstung zur Kommunikation mit anderen Spieloffiziellen (Fahne mit Vibrations-/Piepsignal, Headset etc.),
- elektronische Leistungs- und Aufzeichnungssysteme (EPTS) oder sonstige Geräte zur Kontrolle der Fitness.

Der Schiedsrichter und die weiteren Spieloffiziellen auf dem Spielfeld dürfen weder sonstige elektronische Geräte, auch keine Kameras, noch Schmuck tragen.

6. Zeichen der Schiedsrichter

Die zulässigen Schiedsrichterzeichen sind den Grafiken zu entnehmen.



Strafstoß



Indirekter Freistoß



Direkter Freistoß



Vorteil (1)



Vorteil (2)



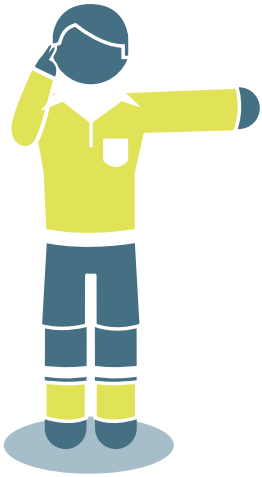
Eckstoß



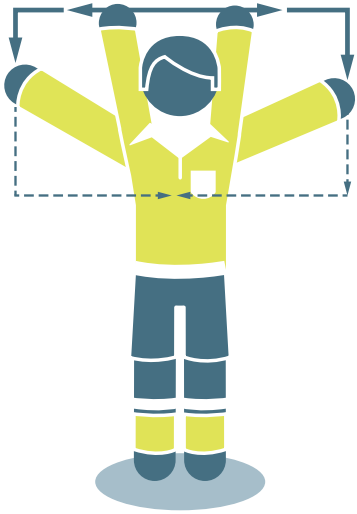
Abstoß



Gelbe und **rote** Karte



Videosichtung: Finger zum Ohr, anderer Arm ausgestreckt



Videoüberprüfung: TV-Zeichen

7. Haftung von Spieloffiziellen

Weder der Schiedsrichter noch ein anderer Spieloffizieller haftet für:

- Verletzungen von Spielern, Offiziellen oder Zuschauern,
- Sachschäden jeglicher Art,
- sonstige Schäden von Personen, Klubs, Unternehmen, Verbänden oder sonstigen Stellen, die auf eine Entscheidung gemäß den Spielregeln oder im Rahmen des gewöhnlichen Verfahrens zur Austragung, Durchführung oder Leitung eines Spiels zurückzuführen sind oder sein könnten.

Dazu gehören unter anderem die Entscheidungen:

- ob der Zustand des Spielfelds oder von dessen Umgebung oder die Wetterbedingungen ein Spiel zulassen oder nicht,
- ein Spiel aus einem beliebigen Grund abzubrechen,
- ob die Spielfeldausstattung und der Ball spieltauglich sind,
- das Spiel wegen Störung durch Zuschauer oder irgendeines Problems auf den Zuschauerrängen zu unterbrechen oder nicht,
- das Spiel zu unterbrechen oder nicht, um einen verletzten Spieler zur Behandlung vom Platz bringen zu lassen,
- zu verlangen, dass ein verletzter Spieler zur Behandlung vom Platz gebracht wird,
- einem Spieler das Tragen bestimmter Kleidungs- und Ausrüstungsteile zu gestatten oder nicht,
- soweit es in der Zuständigkeit des Schiedsrichters liegt, Personen (einschließlich Teamoffiziellen, Stadionverantwortlichen, Sicherheitsbeauftragten, Fotografen und anderer Medienvertreter) den Aufenthalt in der Nähe des Spielfelds zu gestatten oder nicht,
- die der Schiedsrichter in Übereinstimmung mit den Spielregeln oder seinen Pflichten trifft, die sich aus den Bestimmungen der FIFA, einer Konföderation, eines nationalen Fußballverbands oder den Wettbewerbsbestimmungen oder -reglementen ergeben, die für das jeweilige Spiel gelten.

Zusätzliche Erläuterungen des DFB

1. Den Schiedsrichtern und Schiedsrichter-Assistenten ist für ihre Kleidung die Farbe Schwarz vorbehalten. Andere Farben dürfen ebenfalls getragen werden.

2. Ist der Schiedsrichter über eine Entscheidung im Zweifel, so kann er den Schiedsrichter-Assistenten befragen, ehe er die Entscheidung trifft!

3. Der Schiedsrichter darf ein Spiel nicht anpfeifen bzw. muss es abbrechen, wenn die Witterungsverhältnisse die Sicht von einem Tor zum anderen nicht mehr zulassen.

4. Bei starker Kälte soll der Schiedsrichter auf die angemessene Bekleidung der Beteiligten achten.

5. Der Schiedsrichter kann ein Spiel wegen der Witterungsverhältnisse oder aus einem anderen Grund unterbrechen. Die Dauer der Unterbrechung soll 30 Minuten nicht überschreiten. Ist jedoch abzusehen, dass das Spiel fortgesetzt werden kann, soll der Schiedsrichter großzügig verfahren.

6. Den Spielern ist es gestattet, während Spielunterbrechungen Erfrischungsgetränke zu sich zu nehmen. Sie müssen sich hierzu jedoch an die Seitenlinie begeben. Hingegen ist es untersagt, mit Wasser gefüllte Plastiksäcke oder andere Behälter auf das Spielfeld zu werfen.

7. Der Platzverein ist für den Schutz des Schiedsrichters und der Schiedsrichter-Assistenten sowohl vor dem Spiel, während des Spieles und nach dem Spiel, als auch beim Verlassen der Platzanlage/des Stadions verantwortlich.

8. Der Schiedsrichter kann Persönliche Strafen (Verwarnungen mit Gelber Karte, Feldverweise mit Gelb/Roter oder Roter Karte) gegen Spieler, Einwechselspieler, ausgewechselte Spieler und Teamoffiziellen aussprechen, nachdem er und die Spieler das Spielfeld zur Aufnahme des Spieles (Anstoß) betreten haben. Diese Strafbefugnis erstreckt sich auch auf die Halbzeitpause

und endet mit dem Verlassen des Spielfeldes. Ausschlüsse der o.g. Personen können bereits mit Betreten des Spielfeldes zur Platzkontrolle ausgesprochen werden. Vor dem Spiel ausgeschlossene oder des Feldes verwiesene Personen können ersetzt werden.

9. Erscheint eine Mannschaft nicht oder tritt sie nicht an, so haben der andere Verein und der Schiedsrichter die Pflicht zu warten, wobei sich der Anstoß höchstens um 45 Minuten verzögern darf.

10. Ein Schiedsrichter kann ein Spiel abbrechen. Ein Spielabbruch sollte nur erfolgen, nachdem alle zumutbaren Mittel, das Spiel fortzusetzen, erschöpft sind. Gründe für einen Spielabbruch können beispielsweise Witterungsverhältnisse, Flutlichtausfall, Einflüsse von außen wie Zuschauerausschreitungen, massive Bedrohungen oder ein tätlicher Angriff gegen den Schiedsrichter oder sein Team sein.

Regel 6
Weitere Spieloffizielle

Für Spiele können weitere Spieloffizielle (zwei Schiedsrichterassistenten, ein vierter Offizieller, zwei zusätzliche Schiedsrichterassistenten, ein Ersatz-Schiedsrichterassistent, ein Video-Schiedsrichterassistent (VAR) und mindestens ein Assistent des VAR (AVAR)) aufgeboten werden. Diese helfen dem Schiedsrichter dabei, das Spiel in Übereinstimmung mit den Spielregeln zu leiten. Die endgültige Entscheidung trifft aber stets der Schiedsrichter.

Der Schiedsrichter, die Schiedsrichterassistenten, der vierte Offizielle, die zusätzlichen Schiedsrichterassistenten und der Ersatz-Schiedsrichterassistent sind die Spieloffiziellen auf dem Spielfeld.

Der VAR und der AVAR sind die Video-Spieloffiziellen (VMO) und unterstützen den Schiedsrichter gemäß den Spielregeln und dem VAR-Protokoll.

Die weiteren Spieloffiziellen agieren unter der Leitung des Schiedsrichters. Bei ungehöriger Einmischung oder ungebührlichem Verhalten enthebt sie der Schiedsrichter ihres Amtes und erstattet den zuständigen Instanzen Bericht.

Die weiteren Spieloffiziellen auf dem Spielfeld unterstützen den Schiedsrichter bei Vergehen, wenn sie eine bessere Sicht haben als der Schiedsrichter, und melden den zuständigen Instanzen schweres Fehlverhalten oder sonstige Zwischenfälle, die sich außerhalb des Blickfelds des Schiedsrichters oder der weiteren Spieloffiziellen ereignen. Sie müssen den Schiedsrichter und die weiteren Spieloffiziellen über jede Meldung unterrichten.

Die Spieloffiziellen auf dem Spielfeld unterstützen den Schiedsrichter bei der Kontrolle des Spielfelds, der Bälle und der Spielerausrüstung (einschließlich der Feststellung, ob etwaige Mängel behoben wurden) und notieren die Zeit, Tore, Fehlverhalten etc.

Die Wettbewerbsbestimmungen müssen eindeutig festhalten, wer einen Spieloffiziellen ersetzt, wenn dieser das Spiel nicht beginnen oder fortsetzen kann, einschließlich der damit verbundenen Wechsel. Es ist insbesondere klar zu regeln, ob der vierte Offizielle, der erste Schiedsrichterassistent oder der erste zusätzliche Schiedsrichterassistent den Schiedsrichter in diesem Fall ersetzt.

1. Schiedsrichterassistenten

Die Schiedsrichterassistenten zeigen an, wenn:

- der Ball das Spielfeld vollständig verlassen hat und welches Team Anspruch auf einen Eckstoß, Abstoß oder Einwurf hat,
- ein Spieler in einer Abseitsposition zu bestrafen ist,
- eine Auswechslung gewünscht wird,
- sich der Torhüter bei einem Strafstoß/Elfmeter von der Torlinie wegbewegt, bevor der Ball mit dem Fuß gespielt wird, und der Ball die Torlinie vollständig überquert hat; wenn zusätzliche Schiedsrichterassistenten aufgeboten wurden, nimmt der Schiedsrichterassistent eine Position auf der Höhe des Elfmeterpunkts ein.

Die Schiedsrichterassistenten helfen auch bei der Kontrolle des Auswechselvorgangs.

Die Schiedsrichterassistenten dürfen das Spielfeld betreten, um den Abstand von 9,15 m zu kontrollieren.

2. Vierter Offizieller

Der vierte Offizielle hilft auch:

- den Auswechselvorgang zu beaufsichtigen,
- die Ausrüstung eines Spielers oder Einwechselspielers zu kontrollieren,
- das Wiederbetreten des Spielfelds durch einen Spieler nach dem Zeichen bzw. mit der Erlaubnis des Schiedsrichters zu beaufsichtigen,
- die Ersatzbälle zu beaufsichtigen,
- die Mindestnachspielzeit anzuzeigen, die der Schiedsrichter am Ende einer Halbzeit (einschließlich der Verlängerung) nachspielen lassen möchte,

- den Schiedsrichter über unverantwortliches Verhalten einer Person in der technischen Zone zu informieren.

3. Zusätzliche Schiedsrichterassistenten

Die zusätzlichen Schiedsrichterassistenten können anzeigen:

- wenn der Ball die Torlinie vollständig überquert hat, einschließlich wenn ein Tor erzielt wurde,
- welches Team Anspruch auf einen Eckstoß oder Abstoß hat,
- wenn sich der Torhüter bei einem Strafstoß/Elfmeter von der Torlinie wegbewegt, bevor der Ball mit dem Fuß gespielt wird, und der Ball die Torlinie vollständig überquert hat.

4. Ersatz-Schiedsrichterassistent

Der Ersatz-Schiedsrichterassistent darf einen Schiedsrichterassistenten, den vierten Offiziellen oder einen zusätzlichen Schiedsrichterassistenten bei Unpässlichkeit ersetzen und den Schiedsrichter genauso unterstützen wie die übrigen Spieloffiziellen auf dem Spielfeld.

5. Video-Spieloffizielle

Ein Video-Schiedsrichterassistent (VAR) ist ein Spieloffizieller, der den Schiedsrichter ausschließlich bei klaren und offensichtlichen Fehlentscheidungen oder schwerwiegenden übersehenen Vorfällen im Zusammenhang mit Toren, Strafstößen, direkten roten Karten (nicht bei zweiten Verwarnungen) oder Spielerverwechslungen (Verwarnung oder Feldverweis für den falschen Spieler) anhand von TV-Bildern bei der Entscheidungsfindung unterstützen kann.

Der Assistent eines Video-Schiedsrichterassistenten (AVAR) ist ein Spieloffizieller, der dem VAR in erster Linie hilft, indem er:

- die TV-Bilder verfolgt, wenn der VAR gerade mit der Videosichtung oder der Videoüberprüfung eines Vorfalls beschäftigt ist,
- VAR-bezogene Vorfälle sowie alle Kommunikations- und technischen Probleme dokumentiert,
- den VAR bei der Kommunikation mit dem Schiedsrichter unterstützt,

insbesondere, wenn der VAR gerade mit der Videosichtung oder der Videoüberprüfung eines Vorfalls beschäftigt ist (z. B. dem Schiedsrichter mitteilen, dass das Spiel zu unterbrechen oder die Spielfortsetzung zu verzögern ist),
- die Zeit erfasst, die aufgrund von Videosichtungen und Videoüberprüfungen verloren geht,
- Informationen zu einer VAR-Entscheidung an die maßgebenden Parteien weiterleitet.

6. Zeichen der Schiedsrichterassistenten

Die zulässigen Zeichen der Schiedsrichterassistenten sind den Grafiken zu entnehmen.



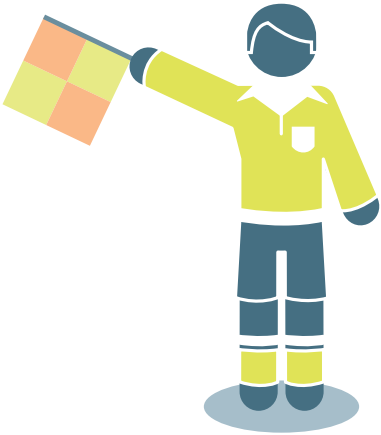
Auswechslung



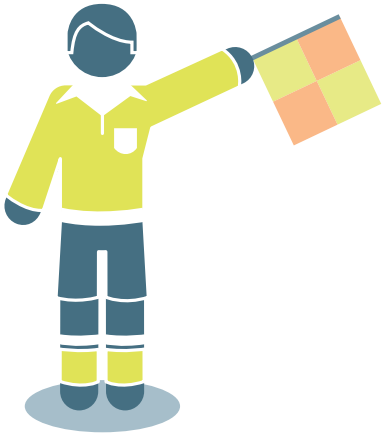
Freistoß für das **angreifende Team**



Freistoß für das **verteidigende Team**



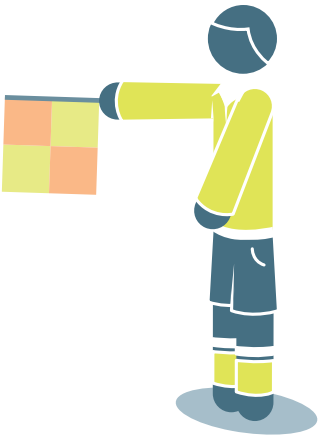
Einwurf für das **angreifende Team**



Einwurf für das **verteidigende Team**



Eckstoß



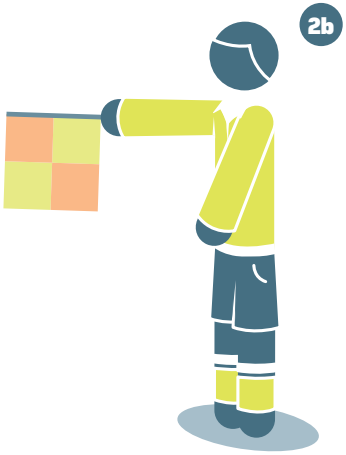
Abstoß



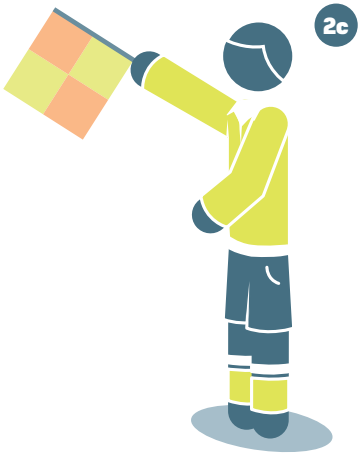
Abseits



Abseits auf der
näheren Seite des Spielfelds



Abseits in der **Mitte** des Spielfelds



Abseits auf der **entfernteren Seite** des Spielfelds

7. Zeichen der zusätzlichen Schiedsrichterassistenten



Tor
(es sei denn, der Ball hat die Torlinie eindeutig überquert)

Zusätzliche Erläuterungen des DFB

1. Die Schiedsrichter-Assistenten-Fahnen hat der Platzverein zu stellen.

2. Die Schiedsrichter-Assistenten sind Helfer des Schiedsrichters. Auf keinen Fall darf der Schiedsrichter dem Eingreifen eines Schiedsrichter-Assistenten stattgeben, wenn er selbst den Vorfall gesehen hat und auf Grund seiner Stellung im Spielfeld diesen besser beurteilen kann. Mit diesem Vorbehalt und vorausgesetzt, dass der Schiedsrichter-Assistent neutral ist, kann der Schiedsrichter die Meldung des Schiedsrichter-Assistenten berücksichtigen.

3. Vor dem Spiel findet zwischen Schiedsrichter und Schiedsrichter-Assistenten eine Absprache statt, bei der die Aufgaben und die Zeichengebung der Schiedsrichter-Assistenten durchgesprochen werden, um einen reibungslosen Spielablauf zu sichern!

4. Die Schiedsrichter-Assistenten sollen bei längeren Spielunterbrechungen darauf achten, dass der Ball an der richtigen Stelle ins Spiel gebracht wird.

5. Der Schiedsrichter-Assistent soll das Spielfeld nur betreten,
   a) um einen Regelverstoß des Schiedsrichters zu verhindern,
   b) wenn der Schiedsrichter bedroht wird,
   c) wenn sich der Schiedsrichter verletzt hat,
   d) bei größeren Tumulten auf dem Spielfeld und
   e) um den Mauerabstand in seiner Nähe herzustellen.

6. Eine der wichtigsten Aufgaben der Schiedsrichter-Assistenten ist es, auch jenen Raum zu beobachten, in dem gerade nicht gespielt wird.

7. Werden bei einem Spiel keine neutralen Schiedsrichter-Assistenten nominiert, so stellt jeder der beteiligten Vereine einen Schiedsrichter-Assistenten. Die Aufgaben dieser Assistenten sind stark eingeschränkt. Normalerweise zeigen sie dem Schiedsrichter nur an, ob der Ball die Seitenlinie überschritten hat. Die Aufgaben sind vor dem Spiel abzusprechen.

Regel 7
Dauer des Spiels

1. **Spielabschnitte**
   Ein Spiel besteht aus zwei Halbzeiten von je 45 Minuten, die nur verkürzt werden dürfen, wenn dies zwischen dem Schiedsrichter und den beiden Teams vor Spielbeginn vereinbart wurde und gemäß den Wettbewerbsbestimmungen zulässig ist.

2. **Halbzeitpause**
   Den Spielern steht eine Halbzeitpause von maximal 15 Minuten zu. In der Halbzeitpause der Verlängerung ist eine kurze Trinkpause (maximal eine Minute) erlaubt. Die Wettbewerbsbestimmungen müssen die Dauer der Halbzeitpause genau regeln. Diese darf ausschließlich mit der Erlaubnis des Schiedsrichters geändert werden.

3. **Nachspielzeit**
   Der Schiedsrichter bestimmt in jeder Halbzeit (einschließlich der Verlängerung) die Nachspielzeit, um die Spielzeit zu kompensieren, die durch folgende Ereignisse verloren ging:

   - Auswechslungen
   - Untersuchung und/oder Abtransport von verletzten Spielern
   - Zeitschinden
   - Disziplinarmaßnahmen
   - medizinisch begründete Unterbrechungen wie Trinkpausen (maximal eine Minute) und Kühlpausen (90 Sekunden bis maximal drei Minuten), die gemäß Wettbewerbsbestimmungen zulässig sind
   - Videosichtungen und Videoüberprüfungen
   - Torjubel
   - sämtliche sonstigen Gründe, einschließlich etwaiger Verzögerungen der Spielfortsetzung (z. B. aufgrund eines Eingriffs einer Drittperson)

Der vierte Offizielle zeigt am Ende der letzten Minute jeder Halbzeit an, wie viele Minuten gemäß Entscheidung des Schiedsrichters mindestens nachgespielt werden. Die Nachspielzeit kann vom Schiedsrichter verlängert, nicht jedoch gekürzt werden.

Der Schiedsrichter darf einen Fehler in der Zeitmessung während der ersten Halbzeit nicht durch eine Veränderung der Länge der zweiten Halbzeit kompensieren.

4. Strafstoß

Wenn ein Strafstoß ausgeführt oder wiederholt werden muss, wird die entsprechende Halbzeit verlängert, bis der Strafstoß abgeschlossen ist.

5. Abgebrochenes Spiel

Ein abgebrochenes Spiel wird wiederholt, sofern die Wettbewerbsbestimmungen oder -organisatoren keine andere Regelung vorsehen.

Zusätzliche Erläuterungen des DFB

1. Die Halbzeitpause rechnet vom Abpfiff der ersten bis zum Anpfiff der zweiten Halbzeit. Eine Verkürzung der Pause ist mit Zustimmung des Schiedsrichters möglich.

2. Verloren gegangene Zeit (z. B. Unterbrechung wegen eines Gewitters oder sonstige Spielverzögerung) muss am Ende jeder Halbzeit nachgespielt werden.

3. Will der Schiedsrichter Zeit nachspielen lassen, so hat er diese in der letzten Minute der jeweiligen Spielzeithälfte für alle Beteiligten deutlich sichtbar anzuzeigen (sofern kein Vierter Offizieller nominiert ist).

4. Ist bei Entscheidungs- oder Pokalspielen in der normalen Spielzeit keine Entscheidung gefallen, so wird das Spiel um zweimal 15 Minuten verlängert, wenn die Durchführungsbestimmungen der betreffenden Wettbewerbe dies vorsehen. Zwischen dem Ende eines Spieles und einer notwendig werdenden Spielverlängerung dürfen die Mannschaften das Spielfeld nicht verlassen. Die Verlängerung beginnt nach einer Pause von fünf Minuten und erneuter Seitenwahl.

5. Ist der Spielstand nach Beendigung der Verlängerung unentschieden, so wird das Spiel beendet, sofern nicht ausdrücklich eine Spielentscheidung durch Schüsse von der Elfmetermarke vorgeschrieben ist.

6. Die Verlängerung muss voll ausgespielt werden, wobei in der Halbzeit die Seiten zu wechseln sind.

7. Für A-Junioren-Mannschaften darf die Spielverlängerung höchstens 2x15, für B-Junioren-Mannschaften 2x10 Minuten und für alle anderen Junioren-Mannschaften 2x5 Minuten betragen.

8. Die Spieldauer bei Spielen von unter 16-Jährigen, Frauen, über 35-Jährigen oder Behinderten kann von der in Regel 7 festgesetzten Spieldauer abweichen! Sie beträgt bei den

A-Junioren (U 19/U 18)	2 x 45 Minuten
B-Junioren/Juniorinnen (U 17/U 16)	2 x 40 Minuten
C-Junioren/Juniorinnen (U 15/U 14)	2 x 35 Minuten
D-Junioren/Juniorinnen (U 13/U 12)	2 x 30 Minuten
E-Junioren/Juniorinnen (U 11/U 10)	2 x 25 Minuten
F-Junioren/Juniorinnen (U 9/U 8)	2 x 20 Minuten
G-Junioren/Juniorinnen (Bambinis) (U 7)	max. 2 x 20 Minuten

9. Mit der Festlegung der Spielzeit trifft der Schiedsrichter eine Tatsachen-Entscheidung.

Regel 8
Beginn und Fortsetzung des Spiels

Mit einem Anstoß werden die beiden Halbzeiten der regulären Spielzeit und der Verlängerung begonnen sowie das Spiel nach einem Tor fortgesetzt. Freistöße (direkt oder indirekt), Strafstöße, Einwürfe, Abstöße und Eckstöße sind weitere Möglichkeiten zur Fortsetzung des Spiels (siehe Regeln 13–17). Wenn der Schiedsrichter das Spiel unterbricht und gemäß Spielregeln keine der obigen Spielfortsetzungen zur Anwendung kommt, wird das Spiel mit einem Schiedsrichterball fortgesetzt.

Wenn sich ein Vergehen ereignet, während der Ball aus dem Spiel ist, wird das Spiel wie ursprünglich vorgesehen fortgesetzt.

1. Anstoß

Ausführung

- Der Schiedsrichter wirft eine Münze. Das Team, das den Münzwurf gewinnt, kann entweder wählen, auf welches Tor es in der ersten Halbzeit spielt, oder den Anstoß ausführen.
- Das gegnerische Team erhält je nach obiger Entscheidung den Anstoß oder darf wählen, auf welches Tor es in der ersten Halbzeit spielt.
- Das Team, das entschieden hat, auf welches Tor es in der ersten Halbzeit spielt, führt den Anstoß zu Beginn der zweiten Halbzeit aus.
- Für die zweite Halbzeit wechseln die Teams die Seiten und spielen auf das jeweils andere Tor.
- Nach einem Tor wird der Anstoß vom gegnerischen Team ausgeführt.

Für jeden Anstoß gelten folgende Bestimmungen:

- Alle Spieler mit Ausnahme des Spielers, der den Anstoß ausführt, befinden sich in der eigenen Spielfeldhälfte.

- Die Gegenspieler des Teams, das den Anstoß ausführt, müssen einen Abstand von mindestens 9,15 m zum Ball einhalten, bis der Ball im Spiel ist.
- Der Ball muss ruhig auf dem Anstoßpunkt liegen.
- Der Schiedsrichter gibt das Zeichen.
- Der Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fuß gespielt wurde und sich eindeutig bewegt hat.
- Aus einem Anstoß kann gegen das gegnerische Team direkt ein Tor erzielt werden. Geht der Ball direkt ins Tor des Spielers, der den Anstoß ausführt, wird auf Eckstoß für das gegnerische Team entschieden.

Vergehen/Sanktionen

Wenn der Spieler, der den Anstoß ausführt, den Ball erneut spielt, bevor dieser von einem anderen Spieler berührt wurde, wird ein indirekter Freistoß oder bei einem Handspielvergehen ein direkter Freistoß verhängt.

Bei jedem anderen Verstoß gegen diese Anstoß-Ausführungsbestimmungen wird der Anstoß wiederholt.

2. Schiedsrichterball

Ausführung

- Der Schiedsrichterball erfolgt mit dem Torhüter des verteidigenden Teams in dessen Strafraum, wenn zum Zeitpunkt der Unterbrechung:
  - der Ball im Strafraum war oder
  - die letzte Ballberührung im Strafraum erfolgte.
- In allen anderen Fällen erfolgt der Schiedsrichterball mit einem Spieler des Teams, das den Ball zuletzt berührt hat, an der Stelle, an der der Ball zuletzt von einem Spieler, einer Drittperson oder gemäß Regel 9.1 von einem Spieloffiziellen berührt wurde.
- Alle anderen Spieler (beider Teams) müssen einen Abstand von mindestens 4 m zum Ball einhalten, bis der Ball im Spiel ist.

Der Ball ist im Spiel, wenn er den Boden berührt.

Vergehen/Sanktionen

Der Schiedsrichterball wird wiederholt, wenn der Ball:

- vor dem Berühren des Bodens einen Spieler berührt,
- das Spielfeld verlässt, nachdem er den Boden berührt hat, ohne einen Spieler zu berühren.

Wenn ein Schiedsrichterball ins Tor geht, ohne mindestens zwei Spieler zu berühren, wird das Spiel wie folgt fortgesetzt:

- mit einem Abstoß, wenn der Schiedsrichterball ins gegnerische Tor geht
- mit einem Eckstoß, wenn der Schiedsrichterball ins eigene Tor geht

Zusätzliche Erläuterungen des DFB

1. Der Schiedsrichter überprüft bei Spielbeginn und nach der Pause vor dem Anstoß die Zahl der Spieler beider Mannschaften! Ebenso die Anwesenheit der beiden Torhüter.

2. Die Ausführung des regulären Anstoßes durch andere Personen als die im Spiel mitwirkenden Spieler ist verboten.

Regel 9
Ball im und aus dem Spiel

1. Ball aus dem Spiel

Der Ball ist aus dem Spiel, wenn:

- er auf dem Boden oder in der Luft die Tor- oder Seitenlinie vollständig überquert hat,
- das Spiel vom Schiedsrichter unterbrochen wurde,
- er einen Spieloffiziellen berührt, aber auf dem Spielfeld bleibt und:
  - ein Team einen aussichtsreichen Angriff auslöst,
  - der Ball direkt ins Tor geht oder
  - der Ballbesitz wechselt.

In all diesen Fällen wird das Spiel mit einem Schiedsrichterball fortgesetzt.

2. Ball im Spiel

Der Ball ist zu jedem anderen Zeitpunkt im Spiel, auch wenn er einen Spieloffiziellen berührt oder von einem Torpfosten, der Querlatte oder einer Eckfahnenstange zurückspringt und auf dem Spielfeld bleibt.

Zusätzliche Erläuterungen des DFB

1. Jeder Pfiff unterbricht das Spiel. Auch bei irrtümlichem Pfiff ist das Spiel mit Schiedsrichterball an der Stelle fortzusetzen, an der der Ball vor der Unterbrechung zuletzt von einem Spieler, einer Drittperson oder einem Spieloffiziellen berührt wurde (bitte Ausnahmeregelung im Strafraum beachten).

Regel 10
Bestimmung des Spielausgangs

1. Erzielen eines Tors

Ein Tor wird erzielt, wenn der Ball die Torlinie zwischen den Torpfosten und unterhalb der Querlatte vollständig überquert, sofern das Team, das den Treffer erzielt, kein Vergehen begangen hat.

Wirft ein Torhüter den Ball direkt ins gegnerische Tor, wird auf Abstoß entschieden.

Wenn der Schiedsrichter ein Tor anzeigt, bevor der Ball die Torlinie vollständig überquert hat, wird das Spiel mit einem Schiedsrichterball fortgesetzt.

2. Sieger des Spiels

Das Team, das mehr Tore erzielt, hat gewonnen. Wenn beide Teams keine oder die gleiche Anzahl an Toren erzielen, endet das Spiel unentschieden.

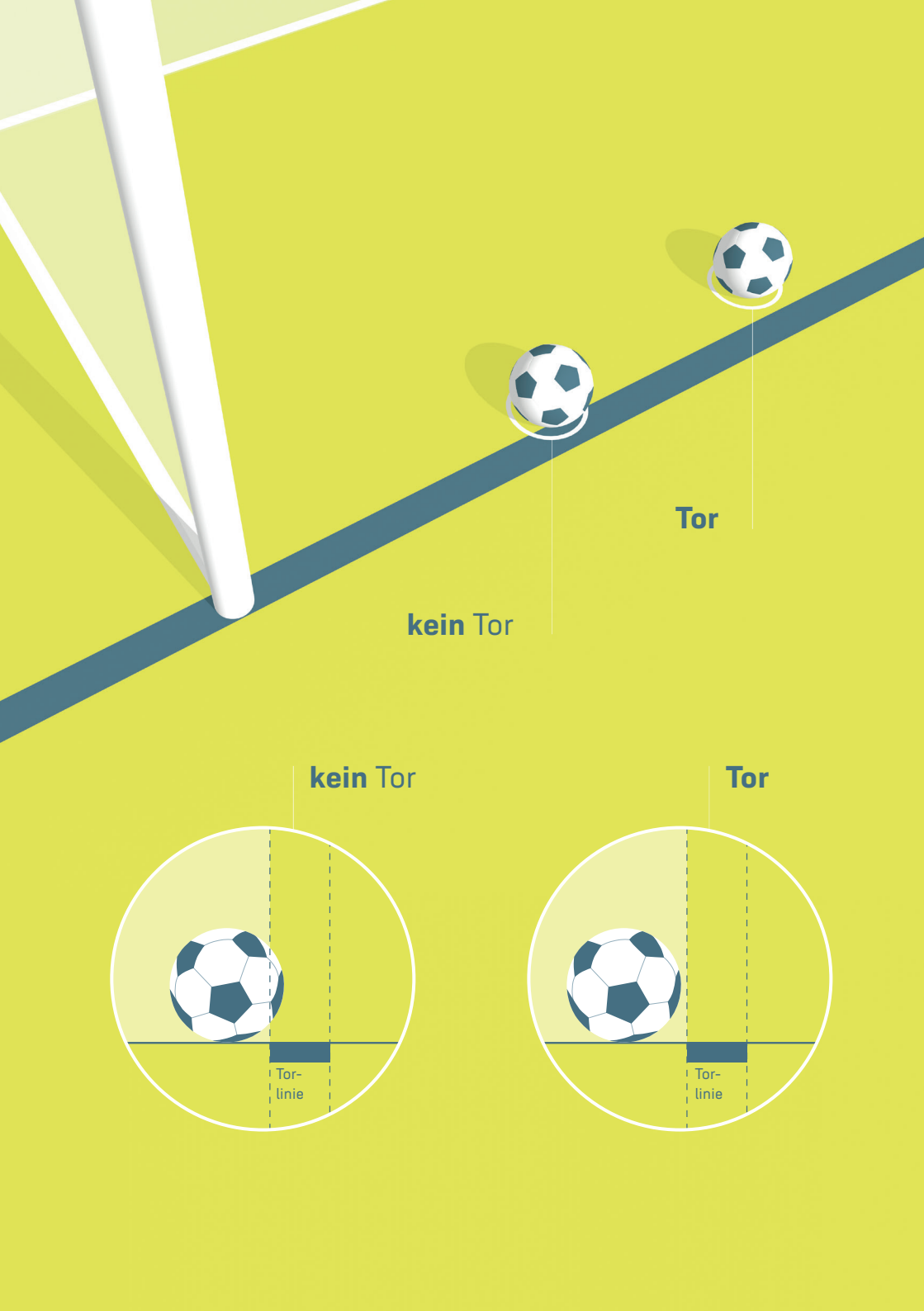
Wenn die Wettbewerbsbestimmungen für unentschieden ausgegangene Spiele oder nach Hin- und Rückspiel einen Sieger verlangen, sind nur folgende Vorgehensweisen zur Ermittlung eines Siegers zulässig:

- Auswärtstorregel
- Verlängerung mit zwei gleich langen Halbzeiten von maximal je 15 Minuten
- Elfmeterschießen

Eine Kombination der oben genannten Vorgehensweisen ist möglich.

3. Elfmeterschießen

Das Elfmeterschießen folgt nach dem Spiel gemäß den entsprechenden Spielregeln, sofern keine anderslautenden Regelungen gelten. Ein Spieler, der während des Spiels des Feldes verwiesen wurde, darf nicht am Elfmeterschießen teilnehmen. Während des Spiels gegen Spieler und Teamoffizielle ausgesprochene Ermahnungen oder Verwarnungen werden nicht auf das Elfmeterschießen übertragen.


Tor
kein Tor
kein Tor
Tor
Tor-
linie
Tor-
linie

Ausführung

Vor dem Elfmeterschießen

- Vorbehaltlich anderer Überlegungen (Zustand des Spielfelds, Sicherheit etc.) wirft der Schiedsrichter eine Münze, um das Tor zu bestimmen, auf das geschossen wird. Diese Entscheidung darf nur aus Sicherheitsgründen oder wegen der Unbespielbarkeit des Spielfelds geändert werden.
- Der Schiedsrichter wirft erneut eine Münze, und der Sieger des Münzwurfs entscheidet, ob sein Team den ersten oder den zweiten Elfmeter schießt.
- Nur die Spieler, die am Ende des Spiels auf dem Spielfeld stehen oder das Spielfeld kurzzeitig verlassen haben (wegen einer Verletzung, zur Berichtigung der Ausrüstung etc.), dürfen am Elfmeterschießen teilnehmen. Einzige Ausnahme ist der Spieler, der für einen Torhüter, der das Spiel nicht fortsetzen kann, eingewechselt wird.
- Jedes Team bestimmt selbst, in welcher Reihenfolge die teilnahmeberechtigten Spieler die Elfmeter schießen. Der Schiedsrichter wird nicht über die Reihenfolge informiert.
- Wenn ein Team am Ende des Spiels oder vor oder während des Elfmeterschießens mehr Spieler aufweist als das gegnerische Team, muss es die Anzahl der Spieler angleichen und den Schiedsrichter über die Namen und Nummern aller ausgeschlossenen Spieler in Kenntnis setzen. Ausgeschlossene Spieler dürfen nicht am Elfmeterschießen teilnehmen (abgesehen von der nachfolgenden Ausnahme).
- Ein Torhüter, der das Spiel vor oder während des Elfmeterschießens nicht fortsetzen kann, darf durch einen Spieler, der zur Herstellung der gleichen Spielerzahl von der Teilnahme am Elfmeterschießen ausgeschlossen wurde, oder, wenn sein Team noch nicht alle zulässigen Auswechslungen vorgenommen hat, durch einen gemeldeten Einwechselspieler ersetzt werden. Der ausgewechselte Torhüter darf danach nicht mehr am Elfmeterschießen teilnehmen.
- Hat der ausgewechselte Torhüter bereits einen Elfmeter geschossen, darf der ihn ersetzende Spieler erst einen Elfmeter schießen, nachdem alle anderen teilnahmeberechtigten Spieler einen Elfmeter ausgeführt haben.

Während des Elfmeterschießens

- Lediglich teilnahmeberechtigte Spieler und Spieloffizielle dürfen sich auf dem Spielfeld aufhalten.
- Alle teilnahmeberechtigten Spieler mit Ausnahme des Elfmeterschützen und der beiden Torhüter halten sich im Anstoßkreis auf.
- Der Torhüter aus dem Team des Elfmeterschützen wartet auf dem Spielfeld außerhalb des Strafraums auf dem Schnittpunkt von Tor- und Strafraumlinie.
- Ein teilnahmeberechtigter Spieler darf den Platz mit dem Torhüter tauschen.
- Der Elfmeter ist abgeschlossen, wenn sich der Ball nicht mehr bewegt, er aus dem Spiel ist oder der Schiedsrichter das Spiel wegen eines Vergehens unterbricht. Der Elfmeterschütze darf den Ball kein zweites Mal spielen.
- Der Schiedsrichter macht Aufzeichnungen über die ausgeführten Elfmeter.
- Begeht der Torhüter ein Vergehen und wird der Elfmeter infolgedessen wiederholt, wird der Torhüter für das erste Vergehen ermahnt und für jedes weitere Vergehen verwarnt.
- Begeht der Elfmeterschütze ein Vergehen, nachdem der Schiedsrichter den Ball zum Elfmeter freigegeben hat, wird dieser Elfmeter als verschossen gewertet und der Elfmeterschütze verwarnt.
- Begehen der Torhüter und der Elfmeterschütze gleichzeitig ein Vergehen, wird der Elfmeter als verschossen gewertet und der Elfmeterschütze verwarnt.

Beide Teams führen je fünf Elfmeter aus. Dabei gelten folgende Bestimmungen:

- Die beiden Teams führen ihre Elfmeter abwechselnd aus.
- Jeder Elfmeter muss von einem anderen Spieler ausgeführt werden. Ein Spieler darf erst ein zweites Mal antreten, wenn alle teilnahmeberechtigten Spieler einen Elfmeter ausgeführt haben.
- Sobald ein Team mehr Tore erzielt hat, als das andere mit den ihm verbleibenden Elfmetern noch erzielen kann, ist das Elfmeterschießen beendet.
- Wenn es nach je fünf Elfmetern unentschieden steht, wird das

Elfmeterschießen fortgesetzt, bis eines der Teams ein Tor mehr erzielt hat als das andere Team nach derselben Anzahl Elfmetern.

- Dieser Grundsatz gilt auch für alle nachfolgenden Elfmeter, wobei ein Team die Reihenfolge der Elfmeterschützen ändern darf.
- Das Elfmeterschießen darf von einem Spieler, der das Spielfeld verlässt, nicht verzögert werden. Ein Elfmeter wird als verschossen gewertet, wenn der Spieler nicht rechtzeitig auf das Spielfeld zurückkehrt.

Disziplinarmaßnahmen und Auswechslungen während des Elfmeterschießens

- Ein Spieler, Einwechselspieler, ausgewechselter Spieler oder Teamoffizieller darf verwarnt oder des Feldes verwiesen werden.
- Ein des Feldes verwiesener Torhüter muss durch einen teilnahmeberechtigten Spieler ersetzt werden.
- Ein Feldspieler, der das Elfmeterschießen nicht fortsetzen kann, darf nicht ersetzt werden.
- Das Spiel wird nicht abgebrochen, wenn ein Team weniger als sieben Spieler aufweist.

Zusätzliche Erläuterungen des DFB

1. Persönliche Strafen (Ermahnungen, Verwarnungen, Zeitstrafen) aus dem Spiel (inklusive Verlängerung) werden nicht ins Elfmeterschießen übernommen.

2. Der offizielle Beginn des Elfmeterschießens erfolgt mit dem Münzwurf.

Regel 11
Abseits

1. Abseitsstellung

Die Abseitsstellung eines Spielers stellt noch kein Vergehen dar.

Ein Spieler befindet sich in einer Abseitsstellung, wenn:

- er sich mit irgendeinem Teil des Kopfs, des Rumpfs oder der Beine in der gegnerischen Hälfte (ohne die Mittellinie) befindet und
- er mit irgendeinem Teil des Kopfs, des Rumpfs oder der Beine der gegnerischen Torlinie näher ist als der Ball und der vorletzte Gegenspieler.

Die Hände und Arme aller Spieler, einschließlich der Torhüter, werden dabei nicht berücksichtigt. Bei der Ermittlung einer Abseitsstellung gilt es zu beachten, dass die obere Grenze des Arms unten an der Achselhöhle verläuft (wenn der Arm angelegt wäre).

Ein Spieler befindet sich nicht in einer Abseitsstellung, wenn er sich auf derselben Höhe befindet wie:

- der vorletzte Gegenspieler oder
- die letzten beiden Gegenspieler.

2. Abseitsvergehen

Ein Spieler, der sich zum Zeitpunkt, in dem ein Mitspieler den Ball spielt oder berührt*, in einer Abseitsstellung befindet, wird nur bestraft, wenn er aktiv am Spiel teilnimmt, indem er:

- durch Spielen oder Berühren des Balls, den zuletzt ein Mitspieler gespielt oder berührt hat, ins Spiel eingreift oder
- einen Gegner beeinflusst, indem er:
  - diesen daran hindert, den Ball zu spielen oder spielen zu können, indem er ihm eindeutig die Sicht versperrt,
  - mit diesem Gegner einen Zweikampf um den Ball führt,

**Maßgebend ist der erste Kontakt beim Spielen oder Berühren des Balls.*

- eindeutig versucht, den Ball in seiner Nähe zu spielen, wenn diese Aktion einen Gegner beeinflusst,
- eindeutig aktiv wird und so die Möglichkeit des Gegners, den Ball zu spielen, eindeutig beeinflusst,

oder

- sich einen Vorteil verschafft, indem er den Ball spielt oder einen Gegner beeinflusst, nachdem der Ball:
  - von einem Torpfosten, der Querlatte, einem Spieloffiziellen oder einem Gegner zurückgeprallt oder abgelenkt worden ist,
  - bei einer absichtlichen Torverhinderungsaktion des Gegners abgewehrt wurde.

Ein Spieler verschafft sich keinen Vorteil aus seiner Abseitsstellung, wenn er den Ball von einem gegnerischen Spieler erhält, der den Ball absichtlich gespielt* hat (auch per absichtlichem Handspiel), es sei denn, es handelt sich dabei um eine absichtliche Torverhinderungsaktion (Deliberate Save) eines gegnerischen Spielers.

* Ein absichtliches Spielen (Deliberate Play) (mit Ausnahme von absichtlichen Handspielen) liegt vor, wenn ein Spieler den Ball unter Kontrolle bringen könnte und die Möglichkeit hat:

- den Ball einem Mitspieler zuzuspielen oder
- in Ballbesitz zu gelangen oder
- den Ball zu klären (z. B. mit dem Fuß oder dem Kopf).

Wenn der Pass, der Versuch, in Ballbesitz zu gelangen, oder die Klärung durch den Spieler, der den Ball unter Kontrolle bringen könnte, ungenau ist oder misslingt, ändert dies nichts daran, dass der Spieler den Ball absichtlich gespielt hat.

Ob ein Spieler den Ball unter Kontrolle bringen könnte und folglich absichtlich spielt, ist anhand folgender Kriterien zu beurteilen:

- Der Ball legte eine gewisse Distanz zurück, und der Spieler hatte klare Sicht auf den Ball.
- Der Ball bewegte sich nicht schnell.

- Der Ball ging in eine zu erwartende Richtung.
- Der Spieler hatte Zeit, seine Körperbewegungen zu koordinieren (d. h., es handelte sich nicht um instinktive Streck-, Sprung- oder sonstige Bewegungen mit begrenzter Ballberührung/-kontrolle).
- Ein Ball am Boden ist einfacher zu spielen als ein Ball in der Luft.

Eine Torverhinderungsaktion liegt dann vor, wenn ein Spieler einen Ball, der ins Tor gegangen wäre oder sehr nah ans Tor geht, mit irgendeinem Körperteil außer mit den Händen/Armen (ausgenommen der Torhüter im eigenen Strafraum) abwehrt oder abzuwehren versucht.

Wenn:

- sich ein Spieler, der sich aus einer Abseitsstellung bewegt oder in einer Abseitsstellung befindet, im Laufweg eines Gegners befindet und die Bewegung des Gegners zum Ball beeinträchtigt, ist dies ein Abseitsvergehen, wenn es die Möglichkeit des Gegners, den Ball zu spielen oder einen Zweikampf um den Ball zu führen, beeinflusst. Wenn sich der Spieler in den Laufweg eines Gegners bewegt und den Lauf des Gegners behindert (z. B. den Gegner auflaufen lässt), ist das Vergehen gemäß Regel 12 zu ahnden,
- sich ein Spieler in einer Abseitsstellung mit der Absicht zum Ball bewegt, diesen zu spielen, und er gefoult wird, bevor er den Ball spielt oder zu spielen versucht oder bevor er mit einem Gegner einen Zweikampf um den Ball führt, wird das Foul geahndet, da es vor dem Abseitsvergehen geschehen ist,
- ein Vergehen gegen einen Spieler in einer Abseitsstellung begangen wird, der bereits den Ball spielt oder zu spielen versucht oder der mit einem Gegner einen Zweikampf um den Ball führt, wird das Abseitsvergehen geahndet, da es vor dem Foul geschehen ist.

3. Kein Vergehen

Kein Abseitsvergehen liegt vor, wenn ein Spieler den Ball direkt nach folgenden Spielsituationen erhält:

- Abstoß
- Einwurf
- Eckstoß

4. Vergehen/Sanktionen

Bei einem Abseitsvergehen gibt der Schiedsrichter am Ort des Vergehens einen indirekten Freistoß, auch wenn sich der Ort in der eigenen Hälfte des fehlbaren Spielers befindet.

Ein Spieler des verteidigenden Teams, der das Spielfeld ohne die Erlaubnis des Schiedsrichters verlässt, gilt im Sinne der Abseitsregel als auf der Tor- oder Seitenlinie stehend, bis das Spiel zum nächsten Mal unterbrochen wird oder das verteidigende Team den Ball in Richtung Mittellinie gespielt und der Ball den Strafraum des verteidigenden Teams verlassen hat. Verlässt der Spieler das Spielfeld absichtlich, wird er bei der nächsten Spielunterbrechung verwarnt.

Ein Spieler des angreifenden Teams darf das Spielfeld verlassen oder außerhalb des Spielfelds bleiben, um nicht aktiv ins Spiel einzugreifen. Wenn der Spieler das Spielfeld von der Torlinie aus wieder betritt und sich am Spiel beteiligt, bevor das Spiel unterbrochen wird oder bevor das verteidigende Team den Ball in Richtung Mittellinie gespielt hat und der Ball den Strafraum des verteidigenden Teams verlassen hat, gilt der Spieler im Sinne der Abseitsregel als auf der Torlinie stehend. Ein Spieler, der das Spielfeld absichtlich verlässt und dieses ohne die Erlaubnis des Schiedsrichters wieder betritt, wird verwarnt, wenn er nicht wegen Abseits bestraft wird und sich einen Vorteil verschafft.

Wenn ein Spieler des angreifenden Teams zwischen den Torpfosten hinter der Torlinie stehen bleibt und der Ball ins Tor geht, zählt der Treffer, es sei denn, der Spieler begeht ein Abseitsvergehen oder einen Verstoß gegen Regel 12. In diesem Fall wird das Spiel mit einem indirekten oder direkten Freistoß fortgesetzt.

Zusätzliche Erläuterungen des DFB

1. Wenn ein Ball offensichtlich zu einem Spieler gespielt wird, der sich in einer Abseitsposition befindet, und auch nur dieser Spieler den Ball bekommen kann, so hebt der Assistent in dem Augenblick die Fahne, wo er dies erkennt, bzw. der Schiedsrichter pfeift auch dann schon Abseits. Besteht jedoch ein Zweifel, ob der Ball wirklich zu dem abseits stehenden Spieler gelangt, oder wenn zwei Spieler nach dem Ball laufen, von denen einer abseits stand und der andere nicht, so muss mit der Abseitsentscheidung so lange gewartet werden, bis klar erkennbar ist, welcher Spieler ins Spiel eingreift.

2. Die Berührung des Balles durch einen Spieler der verteidigenden Mannschaft hebt eine Abseitsstellung nur dann auf, wenn es sich dabei um ein Spielen des Balles unter kontrollierten Voraussetzungen handelt, das nicht einer Torverhinderungsaktion entspringt. Näherer Erläuterung bedarf der Begriff einer „absichtlichen Torverhinderungsaktion". Die Abseitsstellung ist dann strafbar, wenn ein Spieler den Ball aus einer Torverhinderungsaktion eines Abwehrspielers erhält. Die Aktion des Abwehrspielers ist in diesem Fall vergleichbar mit der Abwehr eines Torwartes.

3. Das Spielen des Balles unter kontrollierten Voraussetzungen durch einen Verteidiger kann durch eine zulässige Spielweise (Fuß/Kopf/Körper) aber auch durch eine unzulässige Spielweise (Hand/Arm) erfolgen.

Regel 12
Fouls und sonstiges Fehlverhalten

Direkte und indirekte Freistöße sowie Strafstöße werden ausschließlich für Vergehen bei laufendem Spiel gegeben.

1. Direkter Freistoß

Ein direkter Freistoß wird gegeben, wenn ein Spieler eines der folgenden Vergehen gegenüber einem Gegner nach Einschätzung des Schiedsrichters fahrlässig, rücksichtslos oder übermäßig hart begeht:

- Rempeln
- Anspringen
- Treten oder versuchtes Treten
- Stoßen
- Schlagen oder versuchtes Schlagen (einschließlich Kopfstößen)
- Tackling oder Angriff mit einem anderen Körperteil
- Beinstellen oder versuchtes Beinstellen

Ein Vergehen mit Körperkontakt wird mit einem direkten Freistoß geahndet.

- „Fahrlässig“ bedeutet, dass ein Spieler unachtsam, unbesonnen oder unvorsichtig in einen Zweikampf geht. Es ist keine Disziplinarmaßnahme erforderlich.
- „Rücksichtslos“ bedeutet, dass ein Spieler die Gefahr oder die Folgen für einen Gegner außer Acht lässt. Ein solches Vergehen ist mit einer Verwarnung zu ahnden.
- „Übermäßig hart“ bedeutet, dass ein Spieler im Zweikampf mehr Kraft einsetzt als nötig und/oder die Gesundheit eines Gegners gefährdet. Ein solches Vergehen ist mit einem Feldverweis zu ahnden.

Ein direkter Freistoß wird auch gegeben, wenn ein Spieler eines der folgenden Vergehen begeht:

- Handspielvergehen (gilt nicht für den Torhüter im eigenen Strafraum)
- Halten des Gegners
- Sperren des Gegners mit Körperkontakt
- Beißen oder Anspucken einer Person auf der Teamliste oder eines Spieloffiziellen
- Werfen eines Gegenstandes in Richtung des Balls, eines Gegners oder eines Spieloffiziellen oder Berühren des Balls mit einem in der Hand gehaltenen Gegenstand

Siehe auch Vergehen unter Regel 3.

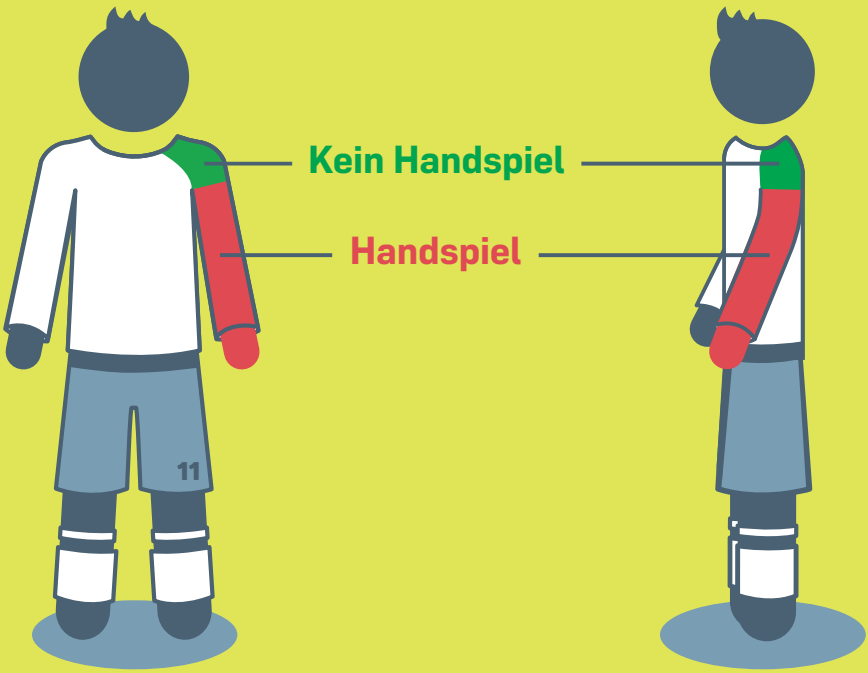
Handspiel

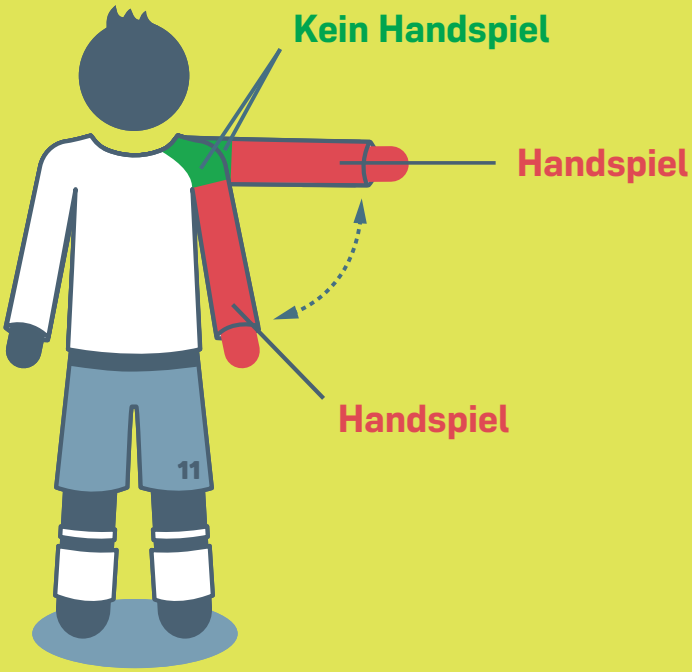
Für die Beurteilung von Handspielvergehen gilt, dass die Grenze zwischen Schulter und Arm (bei angelegtem Arm) unten an der Achselhöhle verläuft.

Nicht jede Ballberührung eines Spielers mit der Hand/dem Arm ist ein Vergehen.

Ein Vergehen liegt vor, wenn ein Spieler:

- den Ball absichtlich mit der Hand/dem Arm berührt (z. B. durch eine Bewegung der Hand/des Arms zum Ball),
- den Ball mit der Hand/dem Arm berührt und seinen Körper dabei aufgrund der Hand-/Armhaltung unnatürlich vergrößert. Eine unnatürliche Vergrößerung des Körpers liegt vor, wenn die Hand-/Armhaltung weder die Folge einer natürlichen Körperbewegung des Spielers in der jeweiligen Situation ist noch mit dieser Körperbewegung gerechtfertigt werden kann. Mit einer solchen Hand-/Armhaltung geht der Spieler das Risiko ein, dass der Ball an seine Hand/seinen Arm springt und er dafür bestraft wird,
- ins gegnerische Tor trifft:
  - direkt mit der Hand/dem Arm (auch wenn dies versehentlich geschieht) (gilt auch für den Torhüter),
  - unmittelbar nachdem er den Ball mit der Hand/dem Arm berührt hat (auch wenn dies versehentlich geschieht).


Kein Handspiel
Handspiel
11


Kein Handspiel
Handspiel
Handspiel
11

Für den Torhüter gelten beim Handspiel außerhalb des eigenen Strafraums die gleichen Regeln wie für alle übrigen Spieler. Berührt der Torhüter den Ball unerlaubterweise innerhalb des eigenen Strafraums mit der Hand/dem Arm, wird ein indirekter Freistoß, aber keine Disziplinarmaßnahme verhängt. Berührt der Torhüter den Ball jedoch nach einer von ihm ausgeführten Spielfortsetzung ein zweites Mal (mit oder ohne Hand/Arm), ehe ein anderer Spieler den Ball berührt hat, ist der Torhüter entsprechend zu sanktionieren, sofern er damit einen aussichtsreichen Angriff unterbindet, ein Tor des gegnerischen Teams verhindert oder eine offensichtliche Torchance vereitelt.

2. Indirekter Freistoß

Ein indirekter Freistoß wird gegeben, wenn ein Spieler:

- gefährlich spielt,
- den Lauf eines Gegners behindert, ohne dass es zu einem Kontakt kommt,
- protestiert, anstößige, beleidigende oder schmähende Äußerungen und/ oder Handlungen vornimmt oder sonstige verbale Vergehen begeht,
- den Torhüter daran hindert, den Ball aus den Händen freizugeben, oder gegen den Ball tritt oder zu treten versucht, während der Torhüter den Ball aus den Händen freigibt,
- absichtlich einen Trick initiiert (auch bei einem Freistoß oder Abstoß), bei dem der Ball mit dem Kopf, der Brust, dem Knie etc. zum Torhüter gespielt wird, um so die Zuspielbestimmung zu umgehen, egal ob der Torhüter den Ball mit den Händen berührt oder nicht; initiiert der Torhüter den Trick, wird er bestraft,
- ein anderes Vergehen begeht, das nicht in den Spielregeln erwähnt wird und für das das Spiel unterbrochen wird, damit der fehlbare Spieler verwarnt oder des Feldes verwiesen werden kann.

Ein indirekter Freistoß wird gegeben, wenn ein Torhüter innerhalb des eigenen Strafraums den Ball:

- mehr als sechs Sekunden lang mit der Hand/dem Arm kontrolliert, bevor er ihn freigibt,
- mit der Hand/dem Arm berührt, nachdem er den Ball freigegeben hat und bevor dieser von einem anderen Spieler berührt wurde,

- mit der Hand/dem Arm berührt nach:
  - einem absichtlichen Zuspiel eines Mitspielers mit dem Fuß zum Torhüter oder
  - einem direkt zugespielten Einwurf eines Mitspielers,

  es sei denn, er hat den Ball bei einem Klärungsversuch eindeutig mit dem Fuß gespielt oder zu spielen versucht.

Der Torhüter kontrolliert den Ball mit einer oder beiden Händen, wenn er ihn:

- mit beiden Händen festhält oder mit einer Hand gegen eine Oberfläche hält (z. B. den Boden oder den eigenen Körper) oder mit einem Teil der Hand oder des Arms berührt, es sei denn, der Ball prallt vom Torhüter ab oder der Torhüter hat den Ball abgewehrt,
- in der ausgestreckten, offenen Hand hält,
- auf den Boden prellt oder in die Luft wirft.

Ein Torhüter darf von einem Gegner nicht angegriffen werden, wenn er den Ball mit einer oder beiden Händen kontrolliert.

Gefährliches Spiel

Als gefährliches Spiel gilt beim Versuch, den Ball zu spielen, jede Aktion, durch die jemand verletzt werden könnte (einschließlich des Spielers, der die Aktion begeht) und die einen in der Nähe befindlichen Gegner am Spielen des Balls hindert, weil er eine Verletzung befürchtet.

Ein Fallrückzieher oder Scherenschlag ist erlaubt, sofern dadurch kein Gegner gefährdet wird.

Behindern des Laufs eines Gegners ohne Kontakt

Behindern des Laufs eines Gegners liegt vor, wenn sich ein Spieler in den Weg eines Gegners stellt, um ihn zu sperren oder zum Abbremsen oder zu einer Richtungsänderung zu zwingen, wobei der Ball für beide Spieler nicht in Spielnähe ist.

Jeder Spieler darf seine Position auf dem Feld selbst bestimmen. Er darf dem Gegner zwar im Weg stehen, sich ihm jedoch nicht in den Weg stellen.

Ein Spieler darf den Ball abschirmen, indem er sich zwischen Gegner und Ball stellt, wenn der Ball in Spielnähe ist und der Gegner nicht mit den Armen oder dem Körper abgedrängt wird. Befindet sich der Ball in Spielnähe, darf der Spieler vom Gegner regelkonform gerempelt werden.

3. Disziplinarmaßnahmen

Der Schiedsrichter hat die Befugnis, ab dem Betreten des Spielfelds zur Spielfeldkontrolle bis zum Verlassen des Spielfelds nach dem Spiel (einschließlich des Elfmeterschießens) Disziplinarmaßnahmen zu ergreifen.

Wenn ein Spieler oder Teamoffizieller vor dem Betreten des Spielfelds zum Spielbeginn ein feldverweiswürdiges Vergehen begeht, hat der Schiedsrichter die Befugnis, ihn vom Spiel auszuschließen (siehe Regel 3.6). Der Schiedsrichter meldet jegliches sonstige Fehlverhalten.

Ein Spieler oder Teamoffizieller, der inner- oder außerhalb des Spielfelds ein verwarnungs- oder feldverweiswürdiges Vergehen begeht, wird entsprechend dem Vergehen bestraft.

Die gelbe Karte zeigt eine Verwarnung, die rote Karte einen Feldverweis an.

Gelbe und rote Karten können nur Spielern, Einwechselspielern, ausgewechselten Spielern und Teamoffiziellen gezeigt werden.

Spieler, Einwechselspieler und ausgewechselte Spieler

Verzögerung der Spielfortsetzung wegen gelber oder roter Karte

Entscheidet sich der Schiedsrichter, einen Spieler zu verwarnen oder des Feldes zu verweisen, wird das Spiel erst nach Vollzug dieser Disziplinarmaßnahme fortgesetzt, es sei denn, das Team, das das Vergehen nicht begangen hat, führt den fälligen Freistoß schnell aus und kommt so zu einer klaren Torchance, ehe der Schiedsrichter mit dem Verfahren für die Disziplinarmaßnahme begonnen hat. In diesem Fall wird die fällige Verwarnung/der fällige Feldverweis bei der nächsten Spielunterbrechung ausgesprochen. Handelte es sich beim Vergehen um das Vereiteln einer offensichtlichen Torchance, wird der fehlbare Spieler verwarnt. Wurde mit dem Vergehen ein aussichtsreicher Angriff verhindert oder unterbunden, wird der fehlbare Spieler nicht verwarnt.

Vorteil

Wenn der Schiedsrichter bei einem verwarnungs-/feldverweiswürdigen Vergehen auf Vorteil entscheidet, muss die fällige Verwarnung/der fällige Feldverweis bei der nächsten Spielunterbrechung ausgesprochen werden. Handelte es sich beim Vergehen jedoch um das Vereiteln einer offensichtlichen Torchance, wird der fehlbare Spieler wegen unsportlichen Verhaltens verwarnt. Handelte es sich beim Vergehen um das Verhindern oder Unterbinden eines aussichtsreichen Angriffs, wird der fehlbare Spieler nicht verwarnt.

Bei grobem Foulspiel, einer Tätlichkeit oder einem zweiten verwarnungswürdigen Vergehen sollte nicht auf Vorteil entschieden werden, es sei denn, es ergibt sich eine offensichtliche Torchance. Der Schiedsrichter muss den Spieler bei der nächsten Spielunterbrechung des Feldes verweisen. Wenn der Spieler jedoch den Ball vor dieser Spielunterbrechung spielt oder einen Gegner angreift/beeinflusst, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel, verweist den Spieler des Feldes und setzt das Spiel mit einem indirekten Freistoß fort, es sei denn, der Spieler hat ein schwerwiegenderes Vergehen begangen.

Wenn ein Verteidiger einen Angreifer außerhalb des Strafraums zu halten beginnt und ihn bis in den Strafraum weiter festhält, entscheidet der Schiedsrichter auf Strafstoß.

Verwarnungswürdige Vergehen

Ein Spieler wird bei folgenden Vergehen verwarnt:

- Verzögerung der Spielfortsetzung
- Protestieren durch Worte oder Handlungen
- Betreten, Wiederbetreten oder absichtliches Verlassen des Spielfelds ohne die Erlaubnis des Schiedsrichters
- Missachten des vorgeschriebenen Abstands bei einem Schiedsrichterball, Eckstoß, Freistoß oder Einwurf
- wiederholtes Verstoßen gegen die Spielregeln („wiederholt“ ist nicht durch eine bestimmte Zahl oder ein bestimmtes Muster von Verstößen definiert)
- unsportliches Verhalten
- Betreten der Review Area
- übermäßiges Anzeigen des TV-Zeichens für eine Videoüberprüfung

Ein Einwechselspieler oder ausgewechselter Spieler wird bei folgenden Vergehen verwarnt:

- Verzögerung der Spielfortsetzung
- Protestieren durch Worte oder Handlungen
- Betreten oder Wiederbetreten des Spielfelds ohne die Erlaubnis des Schiedsrichters
- unsportliches Verhalten
- Betreten der Review Area
- übermäßiges Anzeigen des TV-Zeichens für eine Videoüberprüfung

Zwei separate verwarnungswürdige Vergehen (auch wenn unmittelbar aufeinanderfolgend) sind mit je einer Verwarnung zu ahnden, z. B., wenn ein Spieler das Spielfeld ohne Erlaubnis betritt und ein rücksichtsloses Tackling begeht oder einen aussichtsreichen Angriff mit einem Foul-/Handspiel unterbindet.

Verwarnung für unsportliches Verhalten

Ein Spieler ist wegen unsportlichen Verhaltens zu verwarnen, wenn er:

- den Schiedsrichter zu täuschen versucht, z. B. durch das Simulieren einer Verletzung oder eines Fouls (Schwalbe),
- bei laufendem Spiel oder ohne die Erlaubnis des Schiedsrichters seinen Platz mit dem Torhüter tauscht (siehe Regel 3),
- ein rücksichtsloses Vergehen begeht, das mit einem direkten Freistoß geahndet wird,
- ein Handspiel begeht, um einen aussichtsreichen Angriff zu verhindern oder zu unterbinden, es sei denn, der Schiedsrichter entscheidet auf Strafstoß für ein Vergehen wegen unabsichtlichen Handspiels,
- ein Tor oder eine offensichtliche Torchance des Gegners vereitelt und der Schiedsrichter auf Strafstoß für ein Vergehen wegen unabsichtlichen Handspiels entscheidet,
- ein anderes Vergehen begeht, um einen aussichtsreichen Angriff zu verhindern oder zu unterbinden, es sei denn, der Schiedsrichter entscheidet auf Strafstoß für ein Vergehen, das bei dem Versuch, den Ball zu spielen, oder bei einem Zweikampf um den Ball begangen wurde,

- eine offensichtliche Torchance mit einem Vergehen vereitelt, das bei dem Versuch, den Ball zu spielen, oder bei einem Zweikampf um den Ball begangen wurde und der Schiedsrichter auf Strafstoß entscheidet,
- ein Handspiel begeht, um ein Tor zu erzielen (egal ob erfolgreich oder nicht), oder erfolglos versucht, mit einem Handspiel ein Tor zu verhindern,
- auf dem Spielfeld unerlaubte Markierungen anbringt,
- beim Verlassen des Spielfelds den Ball spielt, nachdem er die Erlaubnis erhalten hat, das Spielfeld zu verlassen,
- sich gegenüber dem Spiel respektlos verhält,
- absichtlich einen Trick initiiert (auch bei einem Freistoß oder Abstoß), bei dem der Ball mit dem Kopf, der Brust, dem Knie etc. zum Torhüter gespielt wird, um so die Zuspielbestimmung zu umgehen, egal ob der Torhüter den Ball mit den Händen berührt oder nicht; initiiert der Torhüter den Trick, wird er verwarnt,
- einen Gegner bei laufendem Spiel oder einer Spielfortsetzung absichtlich verbal ablenkt.

Torjubel

Spieler dürfen nach einem Tor jubeln, solange sie es nicht übertreiben. Choreografierte Jubelszenen werden aber nicht gefördert und dürfen zu keiner übermäßigen Zeitverzögerung führen.

Das Verlassen des Spielfelds beim Torjubel ist noch kein verwarnungswürdiges Vergehen. Die Spieler sind aber gehalten, so rasch wie möglich zurückzukehren.

Ein Spieler wird verwarnt, selbst wenn das Tor aberkannt wird, wenn er:

- an einem Zaun hochklettert und/oder sich den Zuschauern auf eine Weise nähert, die zu einem Sicherheitsproblem führt,
- auf provozierende, höhnische oder aufhetzende Weise jubelt,
- den Kopf oder das Gesicht mit einer Maske oder Ähnlichem bedeckt,
- das Trikot auszieht oder über den Kopf zieht.

Verzögerung der Spielfortsetzung

Der Schiedsrichter verwarnt jeden Spieler, der die Spielfortsetzung verzögert, indem er:

- sich anschickt, einen Einwurf auszuführen, diesen dann aber plötzlich einem Mitspieler überlässt,
- bei seiner Auswechslung das Spielfeld absichtlich langsam verlässt,
- die Spielfortsetzung übermäßig verzögert,
- den Ball wegschießt oder wegträgt oder eine Auseinandersetzung provoziert, indem er den Ball absichtlich berührt, nachdem der Schiedsrichter das Spiel unterbrochen hat,
- einen Freistoß von der falschen Position ausführt, um eine Wiederholung zu erzwingen.

Feldverweiswürdige Vergehen

Spieler, Einwechselspieler oder ausgewechselte Spieler, die eines der folgenden Vergehen begehen, werden des Feldes verwiesen:

- Verhindern eines Tors oder Vereiteln einer offensichtlichen Torchance des Gegners durch ein Vergehen wegen absichtlichen Handspiels (mit Ausnahme des Torhüters im eigenen Strafraum)
- Verhindern eines Tors oder Vereiteln einer offensichtlichen Torchance des Gegners durch ein unabsichtliches Handspielvergehen außerhalb des eigenen Strafraums
- Verhindern eines Tors oder Vereiteln einer offensichtlichen Torchance des Gegners, dessen Gesamtbewegung auf das Tor des Täters ausgerichtet ist, durch ein Vergehen, das mit einem Freistoß zu ahnden ist (ausgenommen sind die Regelungen im dazugehörigen nächsten Abschnitt)
- grobes Foulspiel
- Beißen oder Anspucken einer anderen Person
- Tätlichkeit
- anstößige, beleidigende oder schmähende Äußerungen und/oder Handlungen
- zweite Verwarnung im selben Spiel
- Betreten des Video Operation Room (VOR)

Ein Spieler, Einwechselspieler oder ausgewechselter Spieler, der des Feldes verwiesen wird, muss die Umgebung des Spielfelds und die technische Zone verlassen.

Verhindern eines Tors oder Vereiteln einer offensichtlichen Torchance
Wenn ein Spieler mit einem Vergehen gegen einen Gegner im eigenen Strafraum eine offensichtliche Torchance vereitelt und der Schiedsrichter auf Strafstoß entscheidet, wird der Spieler verwarnt, wenn das Vergehen bei dem Versuch, den Ball zu spielen, oder bei einem Zweikampf um den Ball begangen wurde. In allen anderen Situationen (z. B. Halten, Ziehen, Stoßen oder keine Möglichkeit, den Ball zu spielen) ist der Spieler, der das Vergehen begeht, des Feldes zu verweisen.

Wenn ein Spieler ein Tor oder eine offensichtliche Torchance des Gegners durch ein Vergehen wegen absichtlichen Handspiels vereitelt, wird er unabhängig vom Ort des Vergehens des Feldes verwiesen (mit Ausnahme des Torhüters im eigenen Strafraum).

Wenn ein Spieler ein Tor oder eine offensichtliche Torchance des Gegners durch ein Vergehen wegen unabsichtlichen Handspiels vereitelt und der Schiedsrichter auf Strafstoß entscheidet, wird der fehlbare Spieler verwarnt.

Ein Spieler, des Feldes verwiesener Spieler, Einwechselspieler oder ausgewechselter Spieler, der das Spielfeld ohne die Erlaubnis des Schiedsrichters betritt, das Spiel oder einen Gegner beeinflusst und ein Tor des gegnerischen Teams verhindert oder eine offensichtliche Torchance vereitelt, begeht ein feldverweiswürdiges Vergehen.

Dabei ist Folgendes zu berücksichtigen:

- Distanz zwischen Ort des Vergehens und Tor
- allgemeine Richtung des Spiels
- Wahrscheinlichkeit, in Ballbesitz zu bleiben oder zu kommen
- Position und Anzahl der Verteidiger

Grobes Foulspiel
Tacklings oder Zweikämpfe, die die Gesundheit des Gegners gefährden oder übermäßig hart oder brutal ausgeführt werden, sind als grobes Foul zu ahnden.

Ein Spieler, der im Kampf um den Ball übermäßig hart von vorne, von der Seite oder von hinten mit einem oder beiden Beinen in einen Gegner hineinspringt oder die Gesundheit des Gegners gefährdet, begeht ein grobes Foul.

Tätlichkeit
Eine Tätlichkeit liegt vor, wenn ein Spieler ohne Kampf um den Ball übermäßig hart oder brutal gegen einen Gegner, Mitspieler, Teamoffiziellen, Spieloffiziellen, Zuschauer oder eine sonstige Person vorgeht oder vorzugehen versucht. Dies gilt unabhängig davon, ob ein Kontakt erfolgt ist.

Ein Spieler, der ohne Kampf um den Ball einem Gegner oder einer anderen Person absichtlich mit der Hand oder dem Arm an den Kopf oder ins Gesicht schlägt, begeht eine Tätlichkeit, es sei denn, die eingesetzte Kraft war vernachlässigbar.

Teamoffizielle

Bei einem Vergehen einer Person in der technischen Zone (Einwechselspieler, ausgewechselter Spieler, des Feldes verwiesener Spieler oder Teamoffizieller), bei dem der Täter nicht eruiert werden kann, wird die Disziplinarmaßnahme gegen den höchstrangigen Trainer in der technischen Zone ausgesprochen.

Ermahnung
Ermahnt wird ein Teamoffizieller in der Regel bei folgenden Vergehen (wiederholte oder eklatante Vergehen sind mit einer Verwarnung oder einem Feldverweis zu ahnden):

- Betreten des Spielfelds in respektvoller/nicht konfrontativer Art und Weise
- unterlassene Kooperation mit einem Spieloffiziellen (z. B. Missachtung einer Anweisung/Aufforderung eines Schiedsrichterassistenten oder des vierten Offiziellen)
- kleinere Auseinandersetzung (mit Worten oder Handlungen) bezüglich einer Entscheidung
- gelegentliches Verlassen der eigenen technischen Zone ohne weiteres Vergehen

Verwarnung
Verwarnt wird ein Teamoffizieller u. a. bei folgenden Vergehen:

- eindeutiges/wiederholtes Verlassen der eigenen technischen Zone
- Verzögerung der Spielfortsetzung durch das eigene Team

- absichtliches, aber nicht konfrontatives Betreten der technischen Zone des gegnerischen Teams
- Protestieren durch Worte oder Handlungen, einschließlich:
  - Werfen/Treten von Trinkflaschen oder anderen Gegenständen
  - eindeutig respektlose Handlungen gegenüber einem oder mehreren Spieloffiziellen (z. B. sarkastisches Applaudieren)
- Betreten der Review Area
- übermäßiges/wiederholtes Fordern einer gelben oder roten Karte
- übermäßiges Anzeigen des TV-Zeichens für eine Videoüberprüfung
- provozierende oder aufhetzende Handlungen
- anhaltendes inakzeptables Verhalten (einschließlich wiederholter ermahnungswürdiger Vergehen)
- respektloses Verhalten gegenüber dem Spiel

Feldverweis

Des Feldes verwiesen wird ein Teamoffizieller u. a. bei folgenden Vergehen:

- Verzögerung der Spielfortsetzung durch das gegnerische Team (z. B. durch Nichtfreigabe des Balls, Wegspielen des Balls, Behinderung der Bewegung eines Spielers)
- absichtliches Verlassen der eigenen technischen Zone, um:
  - gegenüber einem Spieloffiziellen zu protestieren oder sich bei diesem zu beschweren
  - zu provozieren oder aufzuhetzen
- Betreten der technischen Zone des gegnerischen Teams in aggressiver oder konfrontativer Art und Weise
- absichtliches Werfen/Treten von Gegenständen auf das Spielfeld
- Betreten des Spielfelds, um:
  - einen Spieloffiziellen zur Rede zu stellen (einschließlich während der Halbzeitpause und nach Spielende)
  - das Spiel, einen Gegner oder einen Spieloffiziellen zu beeinflussen
- Betreten des Video Operation Room (VOR)

- physisches oder aggressives Verhalten (einschließlich Spucken oder Beißen) gegenüber gegnerischen Spielern, Einwechselspielern oder Teamoffiziellen, Spieloffiziellen, Zuschauern oder anderen Personen (z. B. Ballkinder, Sicherheits- oder Wettbewerbspersonal)
- zweite Verwarnung im selben Spiel
- anstößige, beleidigende oder schmähende Äußerungen und/oder Handlungen
- Einsatz unzulässiger elektronischer oder Kommunikationsgeräte und/oder ungebührliches Verhalten aufgrund des Einsatzes solcher Geräte
- Tätlichkeit

Vergehen durch Werfen von Gegenständen (einschließlich Ball)
In allen Fällen trifft der Schiedsrichter die angemessene Disziplinarmaßnahme:

- rücksichtsloses Vergehen: Verwarnung für den Täter wegen unsportlichen Verhaltens
- übermäßig hartes Vergehen: Feldverweis für den Täter wegen einer Tätlichkeit

4. Spielfortsetzung nach Fouls und unsportlichem Verhalten

Wenn der Ball aus dem Spiel ist, wird das Spiel gemäß der vorangegangenen Entscheidung fortgesetzt. Bei laufendem Spiel und einem physischen Vergehen eines Spielers innerhalb des Spielfelds gegen:

- einen Gegner: indirekter oder direkter Freistoß oder Strafstoß
- einen Mitspieler, Einwechselspieler, ausgewechselten oder des Feldes verwiesenen Spieler, Teamoffiziellen oder Spieloffiziellen: direkter Freistoß oder Strafstoß

Alle verbalen Vergehen werden mit einem indirekten Freistoß geahndet.

Wenn der Schiedsrichter das Spiel aufgrund eines Vergehens eines Spielers inner- oder außerhalb des Spielfelds gegen eine Drittperson unterbricht, wird das Spiel mit einem Schiedsrichterball fortgesetzt, es sei denn, das Vergehen wird mit einem indirekten Freistoß geahndet, weil der Spieler das Spielfeld ohne die Erlaubnis des Schiedsrichters verlassen hat. Dieser indirekte Freistoß wird an der Stelle auf der Begrenzungslinie ausgeführt, an der der Spieler das

Spielfeld verlassen hat.

Wenn bei laufendem Spiel:

- ein Spieler ein Vergehen gegen einen Spieloffiziellen oder einen gegnerischen Spieler, Einwechselspieler, ausgewechselten oder des Feldes verwiesenen Spieler oder einen Teamoffiziellen außerhalb des Spielfelds begeht oder
- ein Einwechselspieler, ein ausgewechselter oder ein des Feldes verwiesener Spieler oder ein Teamoffizieller ein Vergehen gegen einen gegnerischen Spieler oder Spieloffiziellen außerhalb des Spielfelds begeht oder diesen beeinträchtigt,

wird das Spiel mit einem Freistoß an der Stelle auf der Begrenzungslinie fortgesetzt, der dem Ort des Vergehens/der Beeinträchtigung am nächsten liegt. Bei einem mit einem direkten Freistoß zu ahndenden Vergehen außerhalb des Spielfelds und zwischen der gedachten Verlängerung der senkrechten Linien des Strafraums des Täters wird das Spiel mit einem Strafstoß fortgesetzt.

Wenn ein Spieler außerhalb des Spielfelds ein Vergehen gegen einen Spieler, Einwechselspieler, ausgewechselten Spieler oder Teamoffiziellen des eigenen Teams begeht, wird das Spiel mit einem indirekten Freistoß an der Stelle auf der Begrenzungslinie fortgesetzt, die dem Ort des Vergehens am nächsten liegt.

Wenn ein Spieler den Ball mit einem in der Hand gehaltenen Gegenstand berührt (Schuh, Schienbeinschoner etc.), wird das Spiel mit einem direkten Freistoß (oder Strafstoß) fortgesetzt.

Wirft oder tritt ein Spieler inner- oder außerhalb des Spielfelds einen Gegenstand (außer dem Spielball) auf bzw. gegen einen gegnerischen Spieler oder wirft oder tritt er einen Gegenstand (einschließlich eines Balls) auf bzw. gegen einen gegnerischen Einwechselspieler, ausgewechselten oder des Feldes verwiesenen Spieler oder Teamoffiziellen, einen Spieloffiziellen oder den Spielball, wird das Spiel mit einem direkten Freistoß an der Stelle fortgesetzt, an der der Gegenstand die Person oder den Spielball getroffen hat oder hätte. Wenn sich diese Stelle außerhalb des Spielfelds befindet, erfolgt der Freistoß an der

nächstgelegenen Stelle auf der Begrenzungslinie. Befindet sie sich innerhalb des Strafraums des Täters, wird das Spiel mit einem Strafstoß fortgesetzt.

Wirft oder tritt ein Einwechselspieler, ein ausgewechselter oder des Feldes verwiesener Spieler, ein Spieler, der das Spielfeld kurzzeitig verlassen hat, oder ein Teamoffizieller einen Gegenstand auf das Spielfeld und beeinflusst er so das Spiel, einen Gegner oder einen Spieloffiziellen, wird das Spiel mit einem direkten Freistoß (oder Strafstoß) an der Stelle fortgesetzt, an der der Gegenstand das Spiel beeinflusst hat oder den Gegner, den Spieloffiziellen oder den Spielball getroffen hat oder hätte.

Zusätzliche Erläuterungen des DFB

1. Jeder Spieler, der den Schiedsrichter angreift oder beleidigt, wird des Feldes verwiesen.

2. Jeder Spieler, der gegen eine Schiedsrichter Entscheidung protestiert, wird verwarnt.

3. Das Anspucken eines Spielers und der Versuch sind gleich (direkter Freistoß, Feldverweis) zu bestrafen.

4. Wird ein bereits verwarnter Spieler während eines Spieles in Folge einer zweiten Verwarnung des Feldes verwiesen, muss der Schiedsrichter ihm zuerst die Gelbe Karte und unmittelbar danach die Rote Karte zeigen. (Damit soll deutlich signalisiert werden, dass der Feldverweis aufgrund des zweiten verwarnungswürdigen Verstoßes und nicht etwa aufgrund eines Verstoßes, der einen sofortigen Ausschluss zur Folge gehabt hätte, ausgesprochen wurde.)

5. Wenn ein Schiedsrichter im Begriff ist, einen Spieler zu verwarnen, und dieser Spieler, ehe die Verwarnung ausgesprochen ist, einen weiteren Verstoß begeht, der eine Verwarnung nach sich zieht, so muss der Spieler mit „Gelb/Rot“ des Feldes verwiesen werden (zunächst „Gelb“, dann „Gelb/Rot“).

6. Situationen, in welchen der Ball von einem Mannschaftskollegen mit dem Fuß zwar nicht direkt in Richtung des Torhüters, jedoch absichtlich so gespielt wird (beispielsweise neben das Tor), dass der Torhüter den Ball annehmen kann, sind im Sinne dieser Regel als absichtliche Zuspiele an den Torhüter zu werten. Berührt der Torwart in solchen Fällen den Ball mit den Händen, ist ein indirekter Freistoß zu verhängen. Ein indirekter Freistoß ist auch dann zu verhängen, wenn ein Mitspieler des Torhüters den Ball mit dem Fuß absichtlich stoppt und der Torhüter diesen Ball mit der Hand berührt.

Regel 13
Freistöße

1. Freistoßarten

Bei einem Vergehen eines Spielers, Einwechselspielers, ausgewechselten oder des Feldes verwiesenen Spielers oder Teamoffiziellen wird dem gegnerischen Team ein direkter oder indirekter Freistoß zugesprochen.

Zeichen für einen indirekten Freistoß

Einen indirekten Freistoß zeigt der Schiedsrichter durch Heben eines Arms über den Kopf an. Dieses Zeichen wird beibehalten, bis der Freistoß ausgeführt wurde und der Ball einen anderen Spieler berührt, aus dem Spiel oder mit Sicherheit nicht direkt ins Tor geht.

Zeigt der Schiedsrichter nicht an, dass es sich um einen indirekten Freistoß handelt, und geht der Ball direkt ins Tor, so muss der indirekte Freistoß wiederholt werden.

Der Ball geht ins Tor

- Geht ein direkter Freistoß direkt ins gegnerische Tor, zählt der Treffer.
- Geht ein indirekter Freistoß direkt ins gegnerische Tor, wird auf Abstoß entschieden.
- Geht ein direkter oder indirekter Freistoß direkt ins eigene Tor, wird auf Eckstoß entschieden.

2. Ausführung

Sämtliche Freistöße werden am Ort des Vergehens ausgeführt, außer:

- indirekte Freistöße für das angreifende Team für ein Vergehen im gegnerischen Torraum. Diese werden vom nächsten Punkt auf der Torraumlinie ausgeführt, die parallel zur Torlinie verläuft,
- Freistöße für das verteidigende Team im eigenen Torraum. Diese dürfen von einem beliebigen Punkt in diesem Torraum ausgeführt werden,

- Freistöße wegen Vergehen, bei denen ein Spieler das Spielfeld ohne Erlaubnis betritt, wieder betritt oder verlässt. Diese werden an der Stelle ausgeführt, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung befand. Wenn ein Spieler jedoch bei laufendem Spiel außerhalb des Spielfelds ein Vergehen begeht, wird das Spiel mit einem Freistoß an der Stelle auf der Begrenzungslinie fortgesetzt, die dem Ort des Vergehens am nächsten liegt. Bei Vergehen, die mit einem direkten Freistoß geahndet werden, gibt es einen Strafstoß, wenn sich das Vergehen hinter der Torlinie im Bereich des eigenen Strafraums ereignet,
- die Spielregeln sehen eine andere Stelle vor (siehe Regeln 3, 11, 12).

Der Ball:

- muss ruhig am Boden liegen, und der ausführende Spieler darf den Ball erst wieder berühren, wenn dieser von einem anderen Spieler berührt wurde,
- ist im Spiel, wenn er mit dem Fuß gespielt wurde und sich eindeutig bewegt hat.

Bis der Ball im Spiel ist, müssen sämtliche Gegner:

- einen Abstand von mindestens 9,15 m zum Ball einhalten, es sei denn, sie stehen auf der eigenen Torlinie zwischen den Torpfosten,
- bei Freistößen innerhalb des gegnerischen Strafraums außerhalb des Strafraums stehen.

Bilden drei oder mehr Spieler des verteidigenden Teams eine Mauer, müssen alle Spieler des angreifenden Teams einen Abstand von mindestens 1 m zur Mauer einhalten, bis der Ball im Spiel ist.

Bei einem Freistoß darf der Ball mit einem oder beiden Füßen angehoben werden.

Finten bei der Ausführung eines Freistoßes zur Verwirrung des Gegners gehören zum Fußball und sind deshalb erlaubt.

Schießt ein Spieler den Ball bei der korrekten Ausführung eines Freistoßes absichtlich auf einen Gegner, um erneut in Ballbesitz zu gelangen, und hat er den Ball weder fahrlässig noch rücksichtslos noch übermäßig hart getreten, lässt der Schiedsrichter das Spiel weiterlaufen.

3. Vergehen/Sanktionen

Wenn ein Gegner bei einem Freistoß den erforderlichen Abstand zum Ball nicht einhält, wird der Freistoß wiederholt, es sei denn, es kann auf Vorteil entschieden werden. Wenn ein Gegner bei einem schnell ausgeführten Freistoß näher als 9,15 m zum Ball steht und den Ball abfängt, lässt der Schiedsrichter das Spiel weiterlaufen. Wenn allerdings ein Gegner absichtlich die Ausführung eines Freistoßes verhindert, muss er wegen Spielverzögerung verwarnt werden.

Wenn ein Spieler des angreifenden Teams bei der Ausführung eines Freistoßes den Abstand von mindestens 1 m zur Mauer, die aus drei oder mehr Spielern des verteidigenden Teams besteht, nicht einhält, wird ein indirekter Freistoß verhängt.

Wenn sich bei der Ausführung eines Freistoßes durch das verteidigende Team im eigenen Strafraum noch Gegner im Strafraum befinden, weil sie keine Zeit hatten, den Strafraum zu verlassen, lässt der Schiedsrichter das Spiel weiterlaufen. Wenn ein Gegner, der sich bei der Ausführung des Freistoßes im Strafraum befindet oder den Strafraum betritt, bevor der Ball im Spiel ist, den Ball berührt oder einen Zweikampf um den Ball beginnt, bevor der Ball im Spiel ist, wird der Freistoß wiederholt.

Wenn der ausführende Spieler, nachdem der Ball wieder im Spiel ist, den Ball erneut berührt, bevor ein anderer Spieler ihn berührt hat, wird ein indirekter Freistoß verhängt. Wenn der ausführende Spieler bei einer erneuten Berührung jedoch ein Handspielvergehen begeht:

- wird ein direkter Freistoß verhängt,
- wird ein Strafstoß verhängt, wenn das Vergehen innerhalb des Strafraums des ausführenden Spielers erfolgte, es sei denn, der ausführende Spieler war der Torhüter. In diesem Fall wird ein indirekter Freistoß verhängt.

Zusätzliche Erläuterungen des DFB

1. Fordert die zum Freistoß berechtigte Mannschaft die Einhaltung der 9,15-m-Entfernung vom Ball, soll der Schiedsrichter die Entfernung herstellen aber durch ein unmissverständliches Zeichen verhindern, dass der Freistoß vor der Freigabe des Balles ausgeführt wird. Wird der Freistoß trotzdem ausgeführt, so ist er zu wiederholen und der schuldige Spieler ist zu verwarnen.

2. Spieler, die sich bei der Ausführung eines Freistoßes nicht auf die vorgeschriebene Entfernung zurückziehen, müssen verwarnt werden. Insbesondere sind auch Versuche, durch Entgegenlaufen die vorgeschriebene Entfernung zu verkürzen, um so die Ausführung des Freistoßes zu behindern, Unsportlichkeiten.

Regel 14
Strafstoß

Auf Strafstoß wird entschieden, wenn ein Spieler bei laufendem Spiel innerhalb des eigenen Strafraums oder außerhalb des Spielfelds, wie in den Regeln 12 und 13 umschrieben, ein Vergehen begeht, das mit einem direkten Freistoß geahndet wird.

Aus einem Strafstoß kann ein Tor direkt erzielt werden.

1. Ausführung

Der Ball muss ruhig am Boden liegen, wobei ein Teil des Balls die Mitte des Elfmeterpunkts berühren oder überragen muss, und die Torpfosten, die Querlatte und das Tornetz dürfen sich nicht bewegen.

Der Schütze muss klar bestimmt sein.

Der Torhüter muss mit Blick zum Schützen auf der Torlinie zwischen den Torpfosten bleiben, bis der Ball mit dem Fuß gespielt wird. Der Torhüter darf mit seinem Verhalten den Schützen nicht unfair ablenken, etwa indem er die Ausführung des Strafstoßes verzögert oder einen Torpfosten, die Querlatte oder das Tornetz berührt.

Alle übrigen Spieler befinden sich:

- mindestens 9,15 m vom Elfmeterpunkt entfernt,
- hinter dem Elfmeterpunkt,
- innerhalb des Spielfelds und
- außerhalb des Strafraums.

Nachdem sich die Spieler regelkonform aufgestellt haben, gibt der Schiedsrichter das Zeichen zur Ausführung des Strafstoßes.

Der Schütze muss den Ball mit dem Fuß nach vorne spielen; ein Schuss mit der Hacke ist erlaubt, sofern sich der Ball nach vorne bewegt.

Wenn der Ball gespielt wird, muss sich der Torhüter mindestens mit einem Teil eines Fußes auf, über oder hinter der Torlinie befinden.

Der Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fuß gespielt wurde und sich eindeutig bewegt hat.

Der Schütze darf den Ball erst wieder spielen, nachdem dieser von einem anderen Spieler berührt wurde.

Der Strafstoß ist abgeschlossen, wenn sich der Ball nicht mehr bewegt, aus dem Spiel ist oder der Schiedsrichter das Spiel wegen eines Vergehens unterbricht.

Der Strafstoß muss ausgeführt werden, auch wenn die Spielzeit am Ende jeder Halbzeit (einschließlich der Verlängerung) abgelaufen ist. Bei einer Verlängerung der Spielzeit ist der Strafstoß abgeschlossen, wenn sich der Ball, nachdem der Schuss ausgeführt wurde, nicht mehr bewegt, aus dem Spiel ist, von irgendeinem Spieler (einschließlich des Schützen) außer dem verteidigenden Torhüter gespielt wird oder der Schiedsrichter das Spiel wegen eines Vergehens des Schützen oder von dessen Team unterbricht. Wenn ein Spieler des verteidigenden Teams (einschließlich des Torhüters) ein Vergehen begeht und der Strafstoß verschossen/gehalten wird, wird der Strafstoß wiederholt.

2. Vergehen/Sanktionen

Wenn der Schiedsrichter das Zeichen zur Ausführung des Strafstoßes gegeben hat, muss dieser ausgeführt werden. Wird der Strafstoß nicht ausgeführt, kann der Schiedsrichter Disziplinarmaßnahmen verhängen, ehe er das Zeichen zur Ausführung des Strafstoßes wiederholt.

Wenn eines der folgenden Ereignisse eintritt, bevor der Ball im Spiel ist, gelten folgende Bestimmungen:

- Das Vergehen eines Mitspielers des Schützen wird nur geahndet, wenn:
  - es den Torhüter eindeutig beeinträchtigt oder
  - der fehlbare Spieler den Ball spielt oder einen Zweikampf um den Ball führt und dann ein Tor erzielt oder zu erzielen versucht oder eine Torchance kreiert.

- Das Vergehen eines Mitspielers des Torhüters wird nur geahndet, wenn:
  - es den Schützen eindeutig beeinträchtigt oder
  - der fehlbare Spieler den Ball spielt oder einen Zweikampf um den Ball führt und dies den Gegner daran hindert, ein Tor zu erzielen oder zu erzielen zu versuchen oder eine Torchance zu kreieren.
- Der Schütze oder ein Mitspieler begehen ein Vergehen:
  - Geht der Ball ins Tor, wird der Strafstoß wiederholt.
  - Geht der Ball nicht ins Tor, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und setzt es mit einem indirekten Freistoß fort.

  In folgenden Fällen wird das Spiel unterbrochen und mit einem indirekten Freistoß fortgesetzt, unabhängig davon, ob ein Tor erzielt wird oder nicht:
  - Ein Strafstoß wird nicht nach vorne geschossen.
  - Ein Mitspieler des bezeichneten Schützen führt den Strafstoß aus: Der Schiedsrichter verwarnt den ausführenden Mitspieler.
  - Der Schütze täuscht nach dem Anlaufen einen Schuss an (Finte – eine Finte während des Anlaufens ist zulässig): Der Schiedsrichter verwarnt den Schützen.
- Der Torhüter begeht ein Vergehen:
  - Geht der Ball ins Tor, zählt der Treffer.
  - Verfehlt der Ball das Tor oder springt er von der Querlatte oder von einem oder beiden Torpfosten zurück, wird der Strafstoß nur wiederholt, wenn das Vergehen des Torhüters den Schützen eindeutig beeinträchtigt hat.
  - Wird der Ball vom Torhüter abgewehrt, wird der Strafstoß wiederholt.

  Führt das Vergehen des Torhüters zu einer Wiederholung des Strafstoßes, wird der Torhüter für das erste Vergehen während des Spiels ermahnt und für jedes weitere Vergehen während des Spiels verwarnt.
- Ein Mitspieler des Torhüters begeht ein Vergehen:
  - Geht der Ball ins Tor, zählt der Treffer.
  - Geht der Ball nicht ins Tor, wird der Strafstoß wiederholt.

- Wenn je ein Spieler der beiden Teams ein Vergehen begeht, wird der Strafstoß wiederholt, es sei denn, einer der Spieler begeht ein schwereres Vergehen (z. B. unzulässiges Antäuschen).
- Wenn der Torhüter und der Schütze gleichzeitig ein Vergehen begehen, wird der Schütze verwarnt, und das Spiel wird mit einem indirekten Freistoß für das verteidigende Team fortgesetzt.

Wenn nach der Ausführung des Strafstoßes:

- der Schütze den Ball berührt, bevor dieser von einem anderen Spieler berührt wurde:
  - wird ein indirekter Freistoß (oder ein direkter Freistoß bei einem Handspielvergehen) verhängt,
- der Ball von einer Drittperson berührt wird, während er sich nach vorne bewegt:
  - wird der Strafstoß wiederholt, es sei denn, der Ball geht ins Tor und der Eingriff der Drittperson hindert den Torhüter oder einen Spieler des verteidigenden Teams nicht daran, den Ball zu spielen. In diesem Fall zählt der Treffer, wenn der Ball ins Tor geht (selbst wenn der Ball berührt wurde), es sei denn, der Eingriff erfolgte durch das angreifende Team,
- der Ball von einer Drittperson berührt wird, nachdem er vom Torhüter, von einem Torpfosten oder der Querlatte ins Feld zurückgesprungen ist:
  - unterbricht der Schiedsrichter das Spiel,
  - wird das Spiel mit einem Schiedsrichterball an der Stelle fortgesetzt, an der der Ball von der Drittperson berührt wurde.

3. Zusammenfassung

	Ausgang des Strafstoßes	
	Ball im Tor	**Ball nicht im Tor**
Vergehen eines Mitspielers des Schützen	Beeinträchtigung: Wiederholung des Strafstoßes Keine Beeinträchtigung: Tor	Beeinträchtigung: indirekter Freistoß Keine Beeinträchtigung: keine Wiederholung
Vergehen eines Mitspielers des Torhüters	Beeinträchtigung: Tor Keine Beeinträchtigung: Tor	Beeinträchtigung: Wiederholung des Strafstoßes Keine Beeinträchtigung: keine Wiederholung
Vergehen je eines Mitspielers des Torhüters und des Schützen	Beeinträchtigung: Wiederholung des Strafstoßes Keine Beeinträchtigung: Tor	Beeinträchtigung: Wiederholung des Strafstoßes Keine Beeinträchtigung: keine Wiederholung
Vergehen des Torhüters	Tor	Nicht abgewehrt: keine Wiederholung des Strafstoßes (außer der Schütze wurde eindeutig beeinträchtigt) Abgewehrt: Wiederholung des Strafstoßes und Ermahnung des Torhüters (Verwarnung bei jedem weiteren Vergehen)
Gleichzeitiges Vergehen des Torhüters und Schützen	Indirekter Freistoß und Verwarnung des Schützen	Indirekter Freistoß und Verwarnung des Schützen

Ball wird nicht nach vorne geschossen	Indirekter Freistoß	Indirekter Freistoß
Unzulässiges Antäuschen	Indirekter Freistoß und Verwarnung des Schützen	Indirekter Freistoß und Verwarnung des Schützen
Falscher Schütze	Indirekter Freistoß und Verwarnung des falschen Schützen	Indirekter Freistoß und Verwarnung des falschen Schützen

Zusätzliche Erläuterungen des DFB

1. Stört ein Spieler absichtlich die Vorbereitungen zum Strafstoß, so ist er zu verwarnen!

2. Weigert sich bei der Ausführung eines Strafstoßes der Torwart, seinen Platz einzunehmen, so ist er zu verwarnen, und wenn er bei der Weigerung bleibt, ist der Spielführer einzuschalten. Ein Spieler der Mannschaft hat auf jeden Fall die Torwartposition einzunehmen. Erfolgt dies nicht in angemessener Zeit, ist das Spiel abzubrechen.

3. Wenn ein Spiel zur Halbzeit oder am Ende der Spielzeit verlängert wird, um die Ausführung oder Wiederholung eines Strafstoßes zu ermöglichen, dann muss diese Verlängerung der Spielzeit bis zu dem Augenblick reichen, indem der Strafstoß abgeschlossen ist, d. h. bis der Schiedsrichter entschieden hat, ob ein Tor erzielt wurde oder nicht.

Regel 15
Einwurf

Überquert der Ball in der Luft oder am Boden vollständig die Seitenlinie, wird ein Einwurf gegen das Team des Spielers ausgesprochen, der den Ball zuletzt berührt hat.

Aus einem Einwurf kann nicht direkt ein Tor erzielt werden:

- Wenn der Ball ins gegnerische Tor geht, wird auf Abstoß entschieden.
- Wenn der Ball ins Tor des einwerfenden Teams geht, wird auf Eckstoß entschieden.

1. Ausführung

Beim Einwurf muss der einwerfende Spieler:

- stehen und das Gesicht dem Spielfeld zuwenden,
- mit einem Teil jedes Fußes die Seitenlinie oder den Boden außerhalb der Seitenlinie berühren,
- den Ball mit beiden Händen von hinten über den Kopf an der Stelle einwerfen, an der der Ball das Spielfeld verlassen hat.

Alle Gegner müssen einen Abstand von mindestens 2 m zur Stelle auf der Seitenlinie einhalten, an der der Einwurf auszuführen ist.

Der Ball ist im Spiel, wenn er sich innerhalb des Spielfelds befindet. Wenn der Ball den Boden berührt, bevor er im Spiel ist, wird der Einwurf vom selben Team an derselben Stelle wiederholt. Wird der Einwurf nicht korrekt ausgeführt, darf das gegnerische Team den Einwurf ausführen.

Wirft ein Spieler den Ball bei der korrekten Ausführung eines Einwurfs absichtlich auf einen Gegner, um erneut in Ballbesitz zu gelangen, und hat er den Ball weder fahrlässig noch rücksichtslos noch übermäßig hart geworfen, lässt der Schiedsrichter das Spiel weiterlaufen.

Der einwerfende Spieler darf den Ball erst wieder berühren, nachdem dieser von einem anderen Spieler berührt wurde.

2. Vergehen/Sanktionen

Wenn ein einwerfender Spieler den Ball, nachdem dieser wieder im Spiel ist, erneut berührt, bevor ein anderer Spieler ihn berührt hat, wird ein indirekter Freistoß verhängt. Wenn der einwerfende Spieler bei der erneuten Berührung jedoch ein Handspielvergehen begeht:

- wird ein direkter Freistoß verhängt,
- wird ein Strafstoß verhängt, wenn das Vergehen innerhalb des Strafraums des einwerfenden Spielers erfolgte, es sei denn, der einwerfende Spieler war der Torhüter. In diesem Fall wird ein indirekter Freistoß verhängt.

Ein Gegner, der einen einwerfenden Spieler unfair ablenkt oder behindert (auch durch die Missachtung des Abstands von mindestens 2 m zur Stelle des Einwurfs), wird wegen unsportlichen Verhaltens verwarnt. Wenn der Einwurf bereits ausgeführt worden ist, wird ein indirekter Freistoß verhängt.

Bei jedem sonstigen Vergehen wird der Einwurf von einem Spieler des gegnerischen Teams ausgeführt.

Zusätzliche Erläuterungen des DFB

1. Kann der Schiedsrichter die korrekte Ausführung nicht erkennen (z. Bsp. durch eine Werbebande), wird der Einwurf durch die selbe Mannschaft wiederholt.

Regel 16
Abstoß

Auf Abstoß wird entschieden, wenn der Ball in der Luft oder am Boden vollständig die Torlinie überquert, aber kein Tor erzielt wurde, und der Ball zuletzt von einem Spieler des angreifenden Teams berührt wurde.

Aus einem Abstoß kann direkt ein Tor erzielt werden, aber nur wenn der Ball ins gegnerische Tor geht. Wenn der Ball direkt ins Tor des ausführenden Spielers geht, erhält das gegnerische Team einen Eckstoß.

1. Ausführung

- Der Ball muss ruhig am Boden liegen und wird von einem beliebigen Punkt im Torraum von einem Spieler des verteidigenden Teams mit dem Fuß gespielt.
- Der Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fuß gespielt wurde und sich eindeutig bewegt hat.
- Alle Gegner müssen außerhalb des Strafraums bleiben, bis der Ball im Spiel ist.

2. Vergehen/Sanktionen

Wenn der ausführende Spieler den Ball, nachdem dieser wieder im Spiel ist, erneut berührt, bevor ein anderer Spieler ihn berührt hat, wird ein indirekter Freistoß verhängt. Wenn der ausführende Spieler bei der erneuten Berührung jedoch ein Handspielvergehen begeht:

- wird ein direkter Freistoß verhängt,
- wird ein Strafstoß verhängt, wenn das Vergehen innerhalb des Strafraums des ausführenden Spielers erfolgte, es sei denn, der ausführende Spieler war der Torhüter. In diesem Fall wird ein indirekter Freistoß verhängt.

Wenn sich bei der Ausführung eines Abstoßes noch Gegner im Strafraum befinden, weil sie keine Zeit hatten, den Strafraum zu verlassen, lässt der Schiedsrichter das Spiel weiterlaufen. Wenn ein Gegner, der sich bei der Ausführung eines Abstoßes im Strafraum befindet oder den Strafraum betritt, bevor der Ball im Spiel ist, den Ball berührt oder einen Zweikampf um den Ball beginnt, bevor der Ball im Spiel ist, wird der Abstoß wiederholt.

Läuft ein Spieler in den Strafraum, bevor der Ball im Spiel ist, und foult er einen Gegner oder wird er selbst gefoult, wird der Abstoß wiederholt und der Täter je nach Art des Vergehens verwarnt oder des Feldes verwiesen.

Bei jedem anderen Vergehen wird der Abstoß wiederholt.

Zusätzliche Erläuterungen des DFB

1. Bei einem Abstoß ist analog zum Freistoß zu beachten, dass bei einer Doppelberührung nach einer Spielfortsetzung auch eine eventuelle persönliche Strafe in Betracht kommt.

Regel 17
Eckstoß

Auf Eckstoß wird entschieden, wenn der Ball in der Luft oder am Boden vollständig die Torlinie überquert, aber kein Tor erzielt wurde, und der Ball zuletzt von einem Spieler des verteidigenden Teams berührt wurde.

Aus einem Eckstoß kann direkt ein Tor erzielt werden, aber nur wenn der Ball ins gegnerische Tor geht. Wenn der Ball direkt ins Tor des ausführenden Spielers geht, erhält das gegnerische Team einen Eckstoß.

1. Ausführung

- Der Ball muss innerhalb des Eckbereichs platziert werden, der näher an der Stelle liegt, an der der Ball die Torlinie überquert hat.
- Der Ball muss ruhig am Boden liegen und wird von einem Spieler des angreifenden Teams mit dem Fuß gespielt.
- Der Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fuß gespielt wurde und sich eindeutig bewegt hat; er muss den Eckbereich nicht verlassen.
- Die Eckfahne darf nicht verschoben werden.
- Alle Gegner müssen einen Abstand von mindestens 9,15 m zum Eckviertelkreis einhalten, bis der Ball im Spiel ist.

2. Vergehen/Sanktionen

Wenn der ausführende Spieler, den Ball, nachdem dieser wieder im Spiel ist, erneut berührt, bevor ein anderer Spieler ihn berührt hat, wird ein indirekter Freistoß verhängt. Wenn der ausführende Spieler bei der erneuten Berührung jedoch ein Handspielvergehen begeht:

- wird ein direkter Freistoß verhängt,
- wird ein Strafstoß verhängt, wenn das Vergehen innerhalb des Strafraums des ausführenden Spielers erfolgte, es sei denn, der ausführende Spieler war der Torhüter. In diesem Fall wird ein indirekter Freistoß verhängt.

Schießt ein Spieler den Ball bei der korrekten Ausführung eines Eckstoßes absichtlich auf einen Gegner, um erneut in Ballbesitz zu gelangen, und hat er den Ball weder fahrlässig noch rücksichtslos noch übermäßig hart getreten, lässt der Schiedsrichter das Spiel weiterlaufen.

Bei jedem anderen Vergehen wird der Eckstoß wiederholt.

Zusätzliche Erläuterungen des DFB

1. Zur Ausführung eines Eckstoßes wird die Spielzeit nicht verlängert.

2. Beim Eckstoß darf der ausführende Spieler den Ball nicht erneut spielen, wenn er zum Beispiel vom Torpfosten direkt zu ihm zurückspringt, ohne dass zuvor ein anderer Spieler den Ball berührt hat.


DEUTSCHER
FUSSBALL-BUND
BEI UNS
GIBT'S JETZT
KLEINERE TORE
UND GRÖSSERE
CHANCEN.
Fußballzeit ist die beste Zeit. Erlebe den neuen Kinderfußball.
Mehr auf: dfb.de/kinder

VAR-Protokoll – Grundsätze, technische Voraussetzungen und Vorgehen

Das VAR-Protokoll entspricht soweit möglich den Grundsätzen und der Philosophie der Spielregeln.

Video-Schiedsrichterassistenten (VAR) dürfen nur eingesetzt werden, wenn der Organisator eines Spiels/Wettbewerbs sämtliche Anforderungen des Unterstützungs- und Bewilligungsprogramms zur VAR-Einführung (IAAP) (gemäß IAAP-Dokumenten der FIFA) erfüllt und die schriftliche Erlaubnis der FIFA erhalten hat.

1. Grundsätze

Für den Einsatz von VAR in Fußballspielen gelten mehrere Grundsätze, die bei jedem Spiel, in dem VAR zum Einsatz kommen, einzuhalten sind.

1. Ein VAR ist ein Spieloffizieller mit unabhängigem Zugang zu Spielaufnahmen, der den Schiedsrichter ausschließlich in folgenden Situationen bei **klaren und offensichtlichen Fehlentscheidungen** oder **schwerwiegenden übersehenen Vorfällen** unterstützen darf:

   a. **Tor/kein Tor**
   b. **Strafstoß/kein Strafstoß**
   c. **direkte rote Karte** (nicht bei zweiter Verwarnung)
   d. **Spielerverwechslung** (bei Verwarnung oder Feldverweis für den falschen Spieler)

2. Der Schiedsrichter muss immer eine Entscheidung fällen, d. h., er darf nicht auf eine Entscheidung verzichten, um dann mithilfe des VAR eine Entscheidung zu fällen. Eine Entscheidung, das Spiel nach einem mutmaßlichen Vergehen weiterlaufen zu lassen, darf überprüft werden.
3. Der ursprüngliche Schiedsrichterentscheid darf nur geändert werden, wenn die Videoaufnahmen eindeutig belegen, dass eine klare und offensichtliche Fehlentscheidung vorliegt.
4. Nur der Schiedsrichter darf eine Videoüberprüfung einleiten. Der VAR (und andere Spieloffizielle) darf dem Schiedsrichter eine Videoüberprüfung lediglich empfehlen.
5. Die endgültige Entscheidung fällt immer der Schiedsrichter, entweder aufgrund der Informationen des VAR oder nach eigener Videoüberprüfung am Spielfeldrand.
6. Für die Videoüberprüfung gibt es keine zeitliche Einschränkung, denn Genauigkeit ist wichtiger als Geschwindigkeit.
7. Die Spieler und Teamoffiziellen dürfen den Schiedsrichter weder bedrängen noch zur Videoüberprüfung auffordern noch versuchen, die Videoüberprüfung oder die endgültige Entscheidung zu beeinflussen.
8. Aus Gründen der Transparenz muss der Schiedsrichter bei einer Videoüberprüfung immer sichtbar sein.
9. Läuft das Spiel nach einem Vorfall, der anschließend überprüft wird, weiter, bleiben sämtliche Disziplinarmaßnahmen, die seit diesem Vorfall ergriffen oder erforderlich wurden, gültig, selbst wenn die ursprüngliche Entscheidung geändert wird (Ausnahme: Verwarnung/Feldverweis nach dem Verhindern eines aussichtsreichen Angriffs oder dem Vereiteln einer offensichtlichen Torchance).
10. Wurde das Spiel unterbrochen und bereits fortgesetzt, darf der Schiedsrichter nur im Fall von Spielerverwechslungen oder möglichen feldverweiswürdigen Vergehen (wegen einer Tätlichkeit, Anspuckens oder Beißens des Gegners oder einer äußerst anstößigen, beleidigenden und/oder schmähende Handlung) eine Videoüberprüfung vornehmen.
11. Der Zeitraum vor und nach einem Vorfall, der überprüft werden darf, wird in den Spielregeln sowie im VAR-Protokoll geregelt.
12. Da der VAR automatisch jede Spielsituation/Entscheidung sichtet, gibt es für Trainer und Spieler keinen Anlass, eine Videoüberprüfung zu fordern.

2. Spielentscheidende Entscheidungen/Vorfälle, für die eine Videoüberprüfung möglich ist

Der Schiedsrichter darf nur in vier Kategorien spielentscheidender Entscheidungen/Vorfälle durch den VAR unterstützt werden. In all diesen Kategorien kommt der VAR nur zum Einsatz, wenn der Schiedsrichter eine (erste/ursprüngliche) Entscheidung gefällt hat (einschließlich der Entscheidung, das Spiel weiterlaufen zu lassen) oder wenn die Spieloffiziellen einen schwerwiegenden Vorfall verpasst/übersehen haben.

Der Schiedsrichter darf seine ursprüngliche Entscheidung nur ändern, wenn eine klare und offensichtliche Fehlentscheidung vorliegt. Dies gilt auch für Entscheidungen, die der Schiedsrichter aufgrund von Informationen eines anderen Spieloffiziellen trifft (z. B. Abseitsentscheidungen).

Kategorien von Entscheidungen/Vorfällen, die aufgrund möglicher klarer und offensichtlicher Fehlentscheidungen überprüft werden dürfen, oder schwerwiegenden übersehenen Vorfällen:

a. Tore

- Vergehen durch das angreifende Team beim Herausspielen oder Erzielen eines Tors (Handspiel, Foul, Abseits etc.)
- Ball aus dem Spiel vor einem Tor
- Tor oder kein Tor
- Vergehen durch den Torhüter und/oder Schützen bei der Ausführung eines Strafstoßes oder durch einen Angreifer oder Verteidiger, der direkt ins Spiel eingreift, wenn der Ball nach dem Strafstoß vom Torpfosten, von der Querlatte oder dem Torhüter zurückspringt

b. Strafstöße

- Vergehen durch das angreifende Team vor dem strafstoßwürdigen Vergehen (Handspiel, Foul, Abseits etc.)
- Ball aus dem Spiel vor dem strafstoßwürdigen Vergehen
- Ort des Vergehens (inner- oder außerhalb des Strafraums)
- zu Unrecht gegebener Strafstoß
- nicht geahndetes strafstoßwürdiges Vergehen

c. **direkte rote Karte (nicht bei zweiter Verwarnung)**

- Vereiteln einer offensichtlichen Torchance (insbesondere Ort des Vergehens und Positionen anderer Spieler)
- grobes Foulspiel (oder rücksichtsloser Angriff)
- Tätlichkeit, Beißen oder Anspucken einer anderen Person
- anstößige, beleidigende oder schmähende Handlungen

d. **Spielerverwechslung (gelbe oder rote Karte)**
Ahndet der Schiedsrichter ein Vergehen, zeigt beim fehlbaren (bestraften) Team aber dem falschen Spieler eine gelbe oder rote Karte, darf der richtige Spieler mittels Videoüberprüfung bestimmt werden. Das eigentliche Vergehen darf dabei nicht überprüft werden, es sei denn, es betrifft ein Tor, einen Strafstoß oder eine direkte rote Karte.

3. Technische Voraussetzungen

Für den Einsatz eines VAR bei einem Spiel gelten folgende technische Voraussetzungen:

- Der VAR verfolgt das Spiel im Video Operation Room (VOR) und wird dabei von einem oder mehreren Assistenten des Video-Schiedsrichterassistenten (AVAR) unterstützt.
- Je nach Anzahl Kamerapositionen oder aufgrund anderer Überlegungen stehen mehrere AVAR und ein oder mehrere Replay-Operateure (RO) im Einsatz.
- Nur befugte Personen erhalten Zutritt zum VOR und dürfen während des Spiels mit dem VAR, AVAR und RO kommunizieren.
- Der VAR hat unabhängigen Zugriff auf TV-Bilder und kann ihre Wiedergabe steuern.
- Der VAR ist über ein Kommunikationssystem mit den Spieloffiziellen verbunden und hört alles, was sie sagen. Der VAR kann nur mit dem Schiedsrichter reden, indem er einen Knopf drückt. So wird verhindert, dass der Schiedsrichter von Diskussionen im VOR abgelenkt wird.
- Ist der VAR gerade mit der Videosichtung oder der Videoüberprüfung eines Vorfalls beschäftigt, darf der AVAR mit dem Schiedsrichter reden, insbesondere, wenn das Spiel unterbrochen werden muss bzw. noch nicht fortgesetzt werden darf.

- Entscheidet der Schiedsrichter, die TV-Bilder zu konsultieren, wählt der VAR den besten Kamerawinkel und die beste Wiedergabegeschwindigkeit, wobei der Schiedsrichter auch andere/weitere Winkel/Geschwindigkeiten verlangen kann.

4. Vorgehen

Ursprüngliche Entscheidung

- Der Schiedsrichter und die übrigen Spieloffiziellen müssen immer eine erste Entscheidung treffen (einschließlich etwaiger Disziplinarmaßnahmen), wie wenn es keinen VAR gäbe (Ausnahme: übersehene Vorfälle).
- Der Schiedsrichter und die übrigen Spieloffiziellen dürfen nicht auf eine Entscheidung verzichten, da dies zu einer „schwachen", unentschlossenen Spielleitung, zu vielen Videoüberprüfungen und erheblichen Problemen bei einem etwaigen Ausfall der Technologie führt.
- Nur der Schiedsrichter darf die endgültige Entscheidung treffen. Der VAR hat denselben Status wie die übrigen Spieloffiziellen und steht dem Schiedsrichter ausschließlich beratend zur Seite.
- Das verzögerte Anzeigen/Abpfeifen eines Vergehens ist nur in *einer sehr klaren Angriffssituation* zulässig, d. h., wenn ein Spieler gerade ein Tor erzielt oder ungehindert zum oder in den gegnerischen Strafraum läuft.
- Wartet ein Schiedsrichterassistent mit dem Anzeigen eines Vergehens ab, muss er die Fahne heben, wenn das angreifende Team ein Tor erzielt, einen Strafstoß, Freistoß, Eckstoß oder Einwurf erhält oder nach dem ursprünglichen Angriff in Ballbesitz bleibt. In allen anderen Situationen muss der Schiedsrichterassistent je nach Fall entscheiden, ob er die Fahne hebt.

Videosichtung

- Der VAR sichtet automatisch die TV-Bilder zu jeder Entscheidung bzw. zu jedem Vorfall im Zusammenhang mit einem Tor, einem Strafstoß, einer direkten roten Karte oder einer Spielerverwechslung mittels verschiedener Kamerawinkel und Wiedergabegeschwindigkeiten.
- Der VAR kann die TV-Bilder bei normaler Geschwindigkeit und/oder in Zeitlupe sichten. Grundsätzlich sollte die Zeitlupe aber nur für objektive Entscheidungen verwendet werden (z. B. Ort des Vergehens, Position des

Spielers, Ort des Kontakts bei physischen oder Handspielvergehen, Ball aus dem Spiel (einschließlich Tor/kein Tor)). Normale Geschwindigkeit sollte verwendet werden, um den Schweregrad eines Vergehens oder ein mögliches Handspielvergehen zu beurteilen.

- Entdeckt der VAR bei der Videosichtung keine klare und offensichtliche Fehlentscheidung bzw. keinen schwerwiegenden übersehenen Vorfall muss er dies dem Schiedsrichter in der Regel nicht mitteilen (stille Videosichtung). Manchmal kann es dem Schiedsrichter/ Schiedsrichterassistenten aber dabei helfen, die Spieler oder das Spiel zu beruhigen, wenn der VAR bestätigt, dass keine klare und offensichtliche Fehlentscheidung vorliegt bzw. kein schwerwiegender Vorfall übersehen wurde.
- Muss der Schiedsrichter die Spielfortsetzung für eine Videosichtung verzögern, zeigt er dies an, indem er einen Finger mit einer klaren Geste an den Ohrhörer oder ans Headset hält und dabei den anderen Arm ausstreckt. Mit diesem Zeichen zeigt der Schiedsrichter an, dass er vom VAR oder einem anderen Spieloffiziellen Informationen erhält. Er muss das Zeichen so lange machen, bis die Videosichtung abgeschlossen ist.
- Entdeckt der VAR bei der Videosichtung eine mögliche klare und offensichtliche Fehlentscheidung bzw. einen schwerwiegenden Vorfall, der übersehen wurde, teilt er dies dem Schiedsrichter mit, der dann entscheidet, ob er eine Videoüberprüfung vornimmt.

Videoüberprüfung

- Der Schiedsrichter kann bei einer möglichen klaren und offensichtlichen Fehlentscheidung oder einem möglichen schwerwiegenden übersehenen Vorfall eine Videoüberprüfung einleiten, wenn:
  - der VAR (oder ein anderer Spieloffizieller) eine Videoüberprüfung empfiehlt *oder*
  - der Schiedsrichter vermutet, einen schwerwiegenden Vorfall übersehen zu haben.
- Wurde das Spiel bereits unterbrochen, verzögert der Schiedsrichter die Spielfortsetzung.
- Läuft das Spiel noch weiter, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel, sobald sich der Ball das nächste Mal in der neutralen Zone bzw. in einer neutralen

Situation befindet (in der Regel, wenn kein Team in der Angriffsbewegung ist), und macht das TV-Zeichen.

- Der VAR erklärt dem Schiedsrichter, was auf den TV-Bildern zu sehen ist. Anschließend:

  - macht der Schiedsrichter das TV-Zeichen (sofern er dieses nicht bereits gemacht hat) und schaut sich in der Review Area die TV-Bilder an (On-field Review, OFR), ehe er eine endgültige Entscheidung trifft. Die übrigen Spieloffiziellen dürfen sich die TV-Bilder nur ansehen, wenn sie der Schiedsrichter – in Ausnahmefällen – darum bittet.

  oder

  - trifft der Schiedsrichter aufgrund seiner Einschätzung der Situation, der Informationen des VAR sowie gegebenenfalls der Hinweise anderer Spieloffiziellen eine endgültige Entscheidung (VAR-Konsultation oder „VAR-only review").

- Nach Abschluss der Videoüberprüfung muss der Schiedsrichter in beiden Fällen das TV-Zeichen machen und seine endgültige Entscheidung mitteilen.
- Bei subjektiven Entscheidungen (z. B. Schweregrad eines Foulspiels, Eingriff ins Spiel bei Abseitsstellung, mögliches Handspielvergehen) ist ein OFR sinnvoll.
- Bei objektiven Entscheidungen – z. B. Ort des Vergehens, Position des Spielers (Abseits), Ort des Kontakts (Hand-/Foulspiel), knappe Entscheidungen an der Strafraumgrenze (inner- oder außerhalb des Strafraums), Ball aus dem Spiel – erfolgt üblicherweise eine VAR-Konsultation. Ein OFR hilft bei objektiven Entscheidungen, wenn die Spieler oder das Spiel beruhigt oder eine Entscheidung gestützt werden soll (z. B. bei spielentscheidenden Entscheidungen in den letzten Spielminuten).
- Der Schiedsrichter kann andere/weitere Winkel/Geschwindigkeiten verlangen, grundsätzlich sollte die Zeitlupe aber nur für objektive Entscheidungen verwendet werden (z. B. Ort des Vergehens, Position des Spielers, Ort des Kontakts bei physischen oder Handspielvergehen, Ball aus dem Spiel (einschließlich Tor/kein Tor)). Normale Geschwindigkeit sollte verwendet werden, um den Schweregrad eines Vergehens oder ein mögliches Handspielvergehen zu beurteilen.

- Bei Entscheidungen/Vorfällen im Zusammenhang mit einem Tor, einem Strafstoß oder einer direkten roten Karte wegen Vereitelns einer offensichtlichen Torchance muss bei einer Videoüberprüfung möglicherweise auch die Angriffsphase, die der Entscheidung/dem Vorfall unmittelbar vorausging (z. B. wie das angreifende Team in Ballbesitz kam), betrachtet werden.
- Gemäß Spielregeln dürfen Entscheidungen zur Spielfortsetzung (Eckstoß, Einwurf etc.) nicht geändert werden, nachdem das Spiel fortgesetzt wurde. Folglich können diese bei einer Videoüberprüfung nicht überprüft werden.
- Wurde das Spiel unterbrochen und bereits wieder fortgesetzt, darf der Schiedsrichter nur im Fall von Spielerverwechslungen oder möglichen feldverweiswürdigen Vergehen (z. B. wegen einer Tätlichkeit, Anspuckens oder Beißens des Gegners oder einer äußerst anstößigen, beleidigenden und/oder schmähenden Handlung) eine Videoüberprüfung vornehmen und entsprechende Disziplinarmaßnahmen ergreifen.
- Die Videoüberprüfung sollte möglichst effizient ablaufen, die Genauigkeit der endgültigen Entscheidung ist aber wichtiger als die Geschwindigkeit. Angesichts dessen sowie aufgrund der Komplexität einiger Situationen mit mehreren Entscheidungen/Vorfällen, die überprüft werden können, gibt es für die Videoüberprüfung keine zeitliche Einschränkung.

Endgültige Entscheidung

- Nach Abschluss der Videoüberprüfung muss der Schiedsrichter das TV-Zeichen machen und die endgültige Entscheidung mitteilen.
- Der Schiedsrichter ergreift/ändert/annulliert alle nötigen Disziplinarmaßnahmen und setzt das Spiel gemäß Spielregeln fort.

Spieler, Einwechselspieler und Teamoffizielle

- Da der VAR automatisch jede Entscheidung bzw. jeden Vorfall sichtet, gibt es für Trainer und Spieler keinen Anlass, eine Videosichtung oder eine Videoüberprüfung zu fordern.
- Spieler, Einwechselspieler und Teamoffizielle dürfen die Videoüberprüfung und das Mitteilen der endgültigen Entscheidung weder beeinflussen noch behindern.

- Während der Videoüberprüfung müssen die Spieler auf dem Spielfeld bleiben, während Einwechselspieler und Teamoffizielle dieses nicht betreten dürfen.
- Spieler, Einwechselspieler, ausgewechselte Spieler und Teamoffizielle, die mit dem TV-Zeichen vehement eine Videoüberprüfung fordern oder die Review Area betreten, werden verwarnt.
- Spieler, Einwechselspieler, ausgewechselte Spieler und Teamoffizielle, die den VOR betreten, werden des Feldes verwiesen.

Wertung eines Spiels

Grundsätzlich wird ein Spiel gewertet, auch wenn:

- die VAR-Technologie nicht funktioniert (wie bei der Torlinientechnologie),
- eine falsche Entscheidung getroffen wird, an der der VAR beteiligt war (da der VAR ein Spieloffizieller ist),
- sich der Schiedsrichter gegen die Videoüberprüfung eines Vorfalls entscheidet oder
- unzulässige Situationen/Entscheidungen bei einer Videoüberprüfung untersucht werden.

Unpässlichkeit des VAR, eines AVAR oder des Replay-Operateurs

Regel 6 – Weitere Spieloffizielle lautet wie folgt: „Die Wettbewerbsbestimmungen müssen eindeutig festhalten, wer einen Spieloffiziellen ersetzt, wenn dieser das Spiel nicht beginnen oder fortsetzen kann, einschließlich der damit verbundenen Wechsel." Bei Spielen, bei denen VAR zum Einsatz kommen, gilt diese Regel auch für Replay-Operateure.

Da Video-Spieloffizielle/Replay-Operateure über eine spezielle Ausbildung und entsprechende Qualifikationen verfügen müssen, sind folgende Grundsätze in den Wettbewerbsbestimmungen festzuhalten:

- Ein VAR, AVAR oder Replay-Operateur, der ein Spiel nicht beginnen oder fortsetzen kann, darf nur durch eine Person mit den entsprechenden Qualifikationen ersetzt werden.
- Kann für den VAR oder den Replay-Operateur kein qualifizierter Ersatz gefunden werden*, wird das Spiel ohne VAR begonnen/fortgesetzt.

- Kann für den AVAR kein qualifizierter Ersatz gefunden werden*, wird das Spiel ohne VAR begonnen/fortgesetzt, es sei denn, beide Teams bestätigen schriftlich, dass das Spiel ausnahmsweise nur mit dem VAR und dem Replay-Operateur begonnen/fortgesetzt wird.

**Dies gilt nicht, wenn mehr als ein AVAR/Replay-Operateur zum Einsatz kommt.*


FUSSBALLZEIT
IST ZEIT FÜR
FAIR PLAY.
FUSSBALLZEIT IST
DIE BESTE ZEIT.
DEUTSCHER
FUSSBALL-BUND

Glossar

Das Glossar enthält Begriffe/Ausdrücke, die über die in den Spielregeln aufgeführten Einzelheiten hinaus präzisiert oder erklärt werden müssen und/oder nicht immer leicht in andere Sprachen zu übersetzen sind.

Fußballorgane

IFAB – International Football Association Board
Aus den vier britischen Fußballverbänden und der FIFA bestehendes Organ, das für die weltweit gültigen Spielregeln zuständig ist, die grundsätzlich ausschließlich bei der Jahresversammlung (üblicherweise im Februar oder März) geändert werden können.

FIFA – Fédération Internationale de Football Association
Dachverband, der weltweit für den organisierten Fußball zuständig ist.

Konföderation
Organ, das auf einem Kontinent für den organisierten Fußball zuständig ist. Die sechs Konföderationen sind die AFC (Asien), die CAF (Afrika), die Concacaf (Nord-, Mittelamerika und die Karibik), die CONMEBOL (Südamerika), die OFC (Ozeanien) und die UEFA (Europa).

Nationaler Fußballverband
Organ, das in einem Land für den organisierten Fußball zuständig ist.

Fußballbegriffe

A

Abbrechen (→ Abandon)
Beenden eines Spiels vor dem geplanten Schlusspfiff.

Abfangen (→ Intercept)
Verhindern, dass der Ball sein Ziel erreicht.

Ablenken (→ Distract)
Stören oder Verwirren einer Person oder Aufsichziehen ihrer Aufmerksamkeit (für gewöhnlich auf unfaire Weise).

Absichtlich (→ Deliberate)
Vorsätzlich, bewusst.

Ahnden/Bestrafen (→ Penalise)
Sanktionieren eines Vergehens, für gewöhnlich mit einer Spielunterbrechung und einem Freistoß oder Strafstoß für das Team, das das Vergehen nicht begangen hat (siehe auch Vorteil).

Anstößige, beleidigende oder schmähende Äußerungen/Handlungen (→ Offensive, insulting or abusive language/action(s))
Verbaler und/oder nonverbaler Protest, der derb, verletzend und respektlos ist und mit einem Feldverweis zu ahnden ist.

Antäuschen/Finte (→ Feinting)
Angedeutete Körperbewegung, mit der versucht wird, einen Gegner zu verwirren. In den Spielregeln wird zwischen zulässigem und unzulässigem Antäuschen unterschieden.

Auswärtstorregel (→ Away goals rule)
Methode zur Ermittlung eines Siegers bei unentschiedenem Spielstand nach Hin- und Rückspiel, bei der sich das Team durchsetzt, das mehr Auswärtstore (zählen doppelt) erzielt hat.

Auswechslung wegen Gehirnerschütterung (→ Concussion substitution)
Option für Wettbewerbe, wonach jedes Team eine zusätzliche Auswechslung vornehmen darf (und gegebenenfalls eine zusätzliche Auswechselgelegenheit erhält), wenn einer seiner Spieler tatsächlich oder mutmaßlich eine Gehirnerschütterung erleidet.
Siehe „Protokoll für zusätzliche dauerhafte Auswechslungen wegen Gehirnerschütterung“

B

Behindern (→ Impede)
Verzögern, Blockieren oder Verhindern einer Handlung oder Bewegung eines Gegners.

D

Direkter Freistoß (→ Direct free kick)
Standardsituation, aus der durch einen direkten Schuss auf das gegnerische Tor ein Treffer erzielt werden kann, ohne dass der Ball zuvor von einem weiteren Spieler berührt werden muss.

Disziplinarmaßnahme
Vom Schiedsrichter gegen einen Spieler wegen eines disziplinarischen Verstoßes gegen die Spielregeln verhängte Sanktion (Verwarnung, Feldverweis oder Zeitstrafe).

Drittperson (→ Outside agent)
Person, die weder ein Spieloffizieller ist, noch auf der Teamliste (Spieler, Einwechselspieler und Teamoffizieller) steht, oder Tier, Gegenstand, Konstruktion etc.

E

Elektronisches Leistungs- und Aufzeichnungssystem (EPTS) (→ Electronic performance and tracking system (EPTS))
System, das Daten zur körperlichen und physiologischen Leistung eines Spielers sammelt und auswertet.

Elfmeterschießen (→ Penalties (penalty shoot-out))
Methode zur Ermittlung eines Siegers bei unentschiedenem Spielstand am Ende eines Spiels, das einen Sieger erfordert, wobei die Teams abwechselnd einen Elfmeter ausführen, bis ein Team bei gleicher Anzahl ausgeführter Elfmeter ein Tor mehr erzielt hat (oder schon früher, sollte ein Team während der ersten fünf Elfmeter jedes Teams mit den ihm verbleibenden Elfmetern keinen Gleichstand mehr erzielen können).

Ermessen (→ Discretion)
Interpretationsspielraum eines Schiedsrichters oder eines anderen Spieloffiziellen bei einer Entscheidung.

F

Fahrlässig
Einstufung eines Foulspiels, bei dem ein Spieler gemäß Einschätzung des Schiedsrichters unachtsam, unbesonnen oder unvorsichtig in einen Zweikampf gegangen ist.

Feldverweis (→ Sending-off)
Durch rote Karte angezeigte Disziplinarmaßnahme, bei der ein Spieler das Spielfeld aufgrund eines feldverweiswürdigen Vergehens für den Rest des Spiels verlassen muss und nur durch einen anderen Spieler ersetzt werden darf, wenn er das Vergehen vor Spielbeginn begeht. Ein Teamoffizieller kann ebenfalls des Feldes verwiesen werden.

G

Gefährden (die Gesundheit des Gegners) (→ Endanger the safety of an opponent)
Handlung, die den Gegner einem (Verletzungs-) Risiko aussetzt.

Grobes Foulspiel (→ Serious foul play)
Tackling oder Zweikampf um den Ball, bei dem ein Spieler die Gesundheit des Gegners gefährdet oder übermäßig hart oder brutal gegen diesen vorgeht und das/der mit einem Feldverweis zu bestrafen ist.

H

Halten (→ Holding offence)
Vergehen, bei dem ein Spieler einen Gegenspieler an einem Körperteil oder einem Ausrüstungsgegenstand zurückhält und ihn so an der Fortbewegung hindert.

Hybridsystem (→ Hybrid system)
Spielunterlage, die aus Kunst- und Naturrasenmaterialien besteht, Sonnenlicht, Wasser und Luftzirkulation erfordert und gemäht werden muss.

I

Indirekter Freistoß (→ Indirect free kick)
Standardsituation, aus der ein Treffer nur erzielt werden kann, wenn der Ball nach der Ausführung des Freistoßes von mindestens einem (beliebigen) weiteren Spieler berührt wurde.

K

Kühlpause (→ 'Cooling' break)
Spielunterbrechung (90 Sekunden bis maximal drei Minuten), die je nach Wettbewerbsbestimmungen im Sinne des Wohlbefindens oder der Sicherheit der Spieler bei bestimmter Witterung (z. B. hohe Luftfeuchtigkeit/ Temperaturen) zur Senkung der Körpertemperatur vorgesehen wird (nicht zu verwechseln mit „Trinkpause").

N

Nachspielzeit (→ Additional time)
Zeit, die aufgrund von Auswechslungen, Verletzungen, Disziplinarmaßnahmen, Torjubel etc. verloren geht und am Ende jeder Halbzeit (einschließlich der Verlängerung) nachgeholt wird.

P

Position bei Spielfortsetzung (→ Restart position)
Stellung eines Fußes oder eines anderen Körperteils eines Spielers, der/das den Boden zum Zeitpunkt der Wiederaufnahme des Spiels berührt (vorbehaltlich von Regel 11).

Protestieren (→ Dissent)
Übermäßige verbale und/oder nonverbale Missbilligung einer Entscheidung eines Spieloffiziellen, die mit einer Verwarnung zu bestrafen ist.

R

Rempeln (einen Gegner) (→ Charge (an opponent))
Wegdrängen eines Gegenspielers, indem diesem üblicherweise mit der Schulter oder dem angelegten Oberarm ein Stoß versetzt wird.

Rücksichtslos (→ Reckless)
Einstufung eines Foulspiels, bei dem ein Spieler gemäß Einschätzung des Schiedsrichters die Gefahr oder die Folgen für einen Gegner außer Acht gelassen hat und das mit einer Verwarnung zu bestrafen ist.

S

Sanktion (→ Sanction)
Vom Schiedsrichter gegen einen Spieler wegen eines disziplinarischen Verstoßes gegen die Spielregeln verhängte Disziplinarmaßnahme (Verwarnung, Feldverweis oder Zeitstrafe).

Schiedsrichterball (→ Dropped ball)
Methode der Spielfortsetzung, bei der der Schiedsrichter den Ball nach einer Unterbrechung, für die die Spielregeln keine andere Spielfortsetzung vorsehen, vor einem Spieler des Teams, das den Ball zuletzt berührt hat, oder – falls der Schiedsrichterball im Strafraum erfolgt – vor dem Torhüter fallen lässt. Der Ball ist im Spiel, sobald er den Boden berührt.

Schienbeinschoner (→ Shinguard)
Ausrüstungsgegenstand, den ein Spieler zum Schutz vor Verletzungen auf der Vorderseite des Unterschenkels trägt. Die Schienbeinschoner müssen aus einem geeigneten Material bestehen, genügend groß sein, um angemessenen Schutz zu bieten, und unter den Stutzen getragen werden.

Schnell ausgeführter Freistoß (→ Quick free kick)
Standardsituation, die nach einer Spielunterbrechung aufgrund eines Vergehens (mit der Erlaubnis des Schiedsrichters) sehr schnell ausgeführt wird.

Simulieren (→ Simulation)
Vortäuschen der Folgen einer Handlung, die gar nicht erfolgt ist, für gewöhnlich um einen unfairen Vorteil zu erlangen (z. B. Schwalbe).

Spielbare Distanz (→ Playing distance)
Abstand zum Ball, aus dem ein Spieler den Ball berühren kann, indem er den Fuß/das Bein ausstreckt oder hochspringt, bzw. aus dem ein Torhüter den Ball berühren kann, indem er mit ausgestreckten Armen hochspringt.

Spielen (→ Play)
Handlung, bei der ein Spieler Ballkontakt hat.

Spielen (mit dem Fuß) (→ Kick)
Handlung, bei der ein Spieler den Ball mit dem Fuß und/oder dem Knöchel tritt.

Spielfeld (Platz) (→ Field of play (pitch))
Rechteckige, von den Seitenlinien und Torlinien begrenzte Fläche, auf der Fußball gespielt wird.

Spielfortsetzung (→ Restart)
Jede Methode, das Spiel nach einer Unterbrechung wieder aufzunehmen.

T

Tackling (→ Tackle)
Dem Ball geltender Angriff mit dem Fuß (am Boden oder in der Luft).

Tätlichkeit (→ Violent conduct)
Handlung, bei der nicht um den Ball gekämpft wird und ein Spieler übermäßig hart oder brutal gegen einen Gegner vorgeht oder vorzugehen versucht oder jemanden absichtlich mit erheblicher Kraft gegen den Kopf oder ins Gesicht schlägt.

Täuschen (→ Deceive)
Absichtliches Irreführen des Schiedsrichters, damit er eine falsche Entscheidung trifft oder eine falsche Disziplinarmaßnahme verhängt, von der der Täuschende und/oder sein Team begünstigt wird.

Teamliste (→ Team list)
Offizielles Teamdokument, auf dem die spielberechtigten Spieler und Einwechselspieler sowie die Teamoffiziellen aufgeführt sind.

Teamoffizieller (→ Team official)
Auf der Teamliste aufgeführte Person, die kein Spieler ist (z. B. Trainer, Physiotherapeut oder Arzt).

Technische Zone (→ Technical area)
Definierter Bereich (einschließlich Sitzplätzen) für Teamoffizielle.

Torlinientechnologie (GLT) (→ Goal line technology (GLT))
Elektronisches System, das den Schiedsrichter sofort informiert, wenn ein Tor erzielt wurde, d. h., wenn der Ball die Torlinie zwischen den Torpfosten vollständig überquert hat.

Torverhinderungsaktion (→ Save)
Handlung, bei der ein Spieler den Ball, der aufs oder sehr nah zum Tor geht, mit irgendeinem Körperteil außer mit den Händen/Armen (ausgenommen der Torhüter im eigenen Strafraum) abwehrt oder abzuwehren versucht.

Trikot (→ Shirt)
Kleidungsstück, das ein Spieler als Teil der Teamuniform am Oberkörper trägt. Abgesehen von der Ärmellänge müssen die Trikots aller Spieler eines Teams identisch sein, mit Ausnahme des Trikots des Torhüters, das sich klar vom Trikot aller anderen Spieler und der Spieloffiziellen unterscheiden muss.

Trinkpause (→ 'Drinks' break)
Je nach Wettbewerbsbestimmungen vorgesehene Spielunterbrechung (maximal eine Minute), in der die Spieler Flüssigkeit aufnehmen dürfen (nicht zu verwechseln mit „Kühlpause").

U

Übermäßig hart (→ Excessive force)
Einstufung eines Foulspiels, bei dem ein Spieler gemäß Einschätzung des Schiedsrichters mehr Kraft einsetzt als nötig und/oder die Gesundheit eines Gegners gefährdet hat und das mit einem Feldverweis zu bestrafen ist.

Unsportliches Verhalten (→ Unsporting behaviour)
Unfaire Handlung/Verhaltensweise, die mit einer Verwarnung zu bestrafen ist.

Unterbrechen (→ Suspend)
Aussetzen eines Spiels für einen gewissen Zeitraum (z. B. wegen Nebels, starken Regens, Gewitter, schwerer Verletzung), mit der Absicht, das Spiel später fortzusetzen.

Untersuchung eines verletzten Spielers (→ Assessment of injured player)
Schnelle Prüfung einer Verletzung (für gewöhnlich durch medizinisches Personal), um festzustellen, ob der Spieler behandelt werden muss.

V

Vergehen (→ Offence)
Handlung, die gegen die Spielregeln verstößt.

Verlängerung (→ Extra time)
Methode zur Ermittlung eines Siegers bei unentschiedenem Spielstand am Ende der regulären Spielzeit eines Spiels, das einen Sieger erfordert, wobei der regulären Spielzeit nach einer kurzen Pause zwei Spielabschnitte von je maximal 15 Minuten angehängt werden.

Verwarnung (→ Caution)
Durch gelbe Karte angezeigte Disziplinarmaßnahme aufgrund eines verwarnungswürdigen Vergehens eines Spielers oder eines Teamoffiziellen, die zu einer Meldung an eine Disziplinarinstanz führt. Wird ein Spieler oder Teamoffizieller in einem Spiel zweimal verwarnt, wird er des Feldes verwiesen.

Videosichtung (→ Check)
Beim Einsatz von Video-Schiedsrichterassistenten automatische Begutachtung durch den Video-Schiedsrichterassistenten der aufgezeichneten TV-Bilder zu jeder Entscheidung bzw. zu jedem Vorfall im Zusammenhang mit einem Tor, einem Strafstoß, einer direkten roten Karte oder Spielerverwechslungen mittels verschiedener Kamerawinkel und Wiedergabegeschwindigkeiten.

Videoüberprüfung (→ Review)
Beim Einsatz von Video-Schiedsrichterassistenten Einsehen der aufgezeichneten TV-Bilder durch den Schiedsrichter bei umstrittenen spielentscheidenden Szenen am Spielfeldrand.

Vorteil (→ Advantage)
Entscheidung des Schiedsrichters, das Spiel bei einem Vergehen weiterlaufen zu lassen, wenn das Team, das das Vergehen nicht begangen hat, dadurch begünstigt wird.

Z

Zeichen (→ Signal)
Visuelles oder akustisches Signal des Schiedsrichters oder eines anderen Spieloffiziellen, das für gewöhnlich eine Bewegung mit der Hand, dem Arm oder der Fahne oder den Einsatz der Pfeife (ausschließlich Schiedsrichter) umfasst.

Zeitstrafe (→ Temporary dismissal)
Vorübergehender Ausschluss eines Spielers, der ein (bestimmtes) verwarnungswürdiges Vergehen (je nach Wettbewerbsbestimmungen) begangen hat.

Zweikampf (→ Challenge)
Versuch eines Spielers, im Duell mit einem Gegner an den Ball zu gelangen oder ihm diesen abzunehmen.

Spieloffizielle

Spieloffizieller
Allgemeine Bezeichnung für eine Person, die im Auftrag des zuständigen Fußballverbands und/oder Wettbewerbs für die Kontrolle eines Fußballspiels (mit) verantwortlich ist.

Schiedsrichter
Der wichtigste, auf dem Spielfeld agierende Spieloffizielle bei einem Spiel. Die übrigen Spieloffiziellen agieren unter der Kontrolle und Leitung des Schiedsrichters. Der Schiedsrichter trifft die letzte/endgültige Entscheidung.

Sonstige Spieloffizielle
Spieloffizielle auf dem Spielfeld
Wettbewerbsorganisatoren können weitere Spieloffizielle aufbieten, die den Schiedsrichter unterstützen:

- **Schiedsrichterassistent**
  Ein Spieloffizieller mit einer Fahne, der sich an der Seitenlinie einer Spielfeldhälfte aufhält (immer auf der linken Abwehr- bzw. rechten Angriffsseite), um den Schiedsrichter insbesondere bei Abseitssituationen und Tor-/Eckstoß-/Einwurfentscheidungen zu unterstützen.

- **Vierter Offizieller**
  Ein Spieloffizieller, der den Schiedsrichter bei Angelegenheiten auf und neben dem Spielfeld unterstützt, einschließlich der Überwachung der technischen Zone, der Kontrolle von Auswechslungen etc.

- **Zusätzlicher Schiedsrichterassistent**
  Ein Spieloffizieller, der hinter der Torlinie platziert ist, um den Schiedsrichter insbesondere bei Situationen im/um den Strafraum herum und bei

Entscheidungen, ob der Ball die Torlinie zwischen den Torpfosten vollständig überquert hat oder nicht, zu unterstützen.

- **Ersatz-Schiedsrichterassistent**
  Ein Spieloffizieller, der einen Schiedsrichterassistenten (und, sofern es die Wettbewerbsbestimmungen gestatten, den vierten Offiziellen und/oder einen zusätzlichen Schiedsrichterassistenten) ersetzt, der seine Aufgabe nicht mehr wahrnehmen kann, und der den Schiedsrichter bei Angelegenheiten auf und neben dem Spielfeld unterstützt, einschließlich der Überwachung der technischen Zone, der Kontrolle von Auswechslungen etc.

Video-Spieloffizielle (VMO)
Dazu gehören der Video-Schiedsrichterassistent und der Assistent des Video-Schiedsrichterassistenten, die den Schiedsrichter gemäß den Spielregeln und dem VAR-Protokoll unterstützen:

- **Video-Schiedsrichterassistent (VAR)**
  Aktiver oder ehemaliger Schiedsrichter, der den Schiedsrichter unterstützt, indem er ihm ausschließlich bei klaren und offensichtlichen Fehlentscheidungen oder schwerwiegenden übersehenen Vorfällen in einer der überprüfbaren Kategorien Informationen aus Videoaufzeichnungen übermittelt.
- **Assistent des Video-Schiedsrichterassistenten (AVAR)**
  Aktiver oder ehemaliger Schiedsrichter/Schiedsrichterassistent, der den VAR unterstützt.

Praktischer Leitfaden für Spieloffizielle Einführung

Dieser Leitfaden enthält praktische Anweisungen für Spieloffizielle als zusätzliche Informationen zu den Spielregeln.

Laut Regel 5 müssen die Schiedsrichter gemäß den Spielregeln und im Sinne des Fußballs agieren. Die Schiedsrichter müssen die Spielregeln mit gesundem Menschenverstand und im Sinne des Fußballs anwenden, besonders wenn sie darüber entscheiden, ob ein Spiel ausgetragen und/oder fortgesetzt werden soll.

Dies gilt vor allem in den unteren Spielklassen, wo eine konsequente Durchsetzung der Regeln unter Umständen nicht immer möglich ist. Sofern zum Beispiel keine Sicherheitsbedenken bestehen, sollte der Schiedsrichter ein Spiel immer anpfeifen oder fortsetzen, auch wenn:

- eine oder mehrere Eckfahnen fehlen,
- bei den Markierungen auf dem Spielfeld kleinere Ungenauigkeiten vorliegen (z. B. beim Eckviertelkreis, Anstoßkreis etc.),
- die Torpfosten oder die Querlatte nicht weiß sind.

In all diesen Fällen sollte der Schiedsrichter das Spiel mit der Zustimmung der Teams anpfeifen oder fortsetzen und den zuständigen Instanzen Meldung erstatten.

Zeichenerklärung:

- SRA = Schiedsrichterassistent
- ZSRA = zusätzlicher Schiedsrichterassistent

Position, Bewegung und Zusammenarbeit

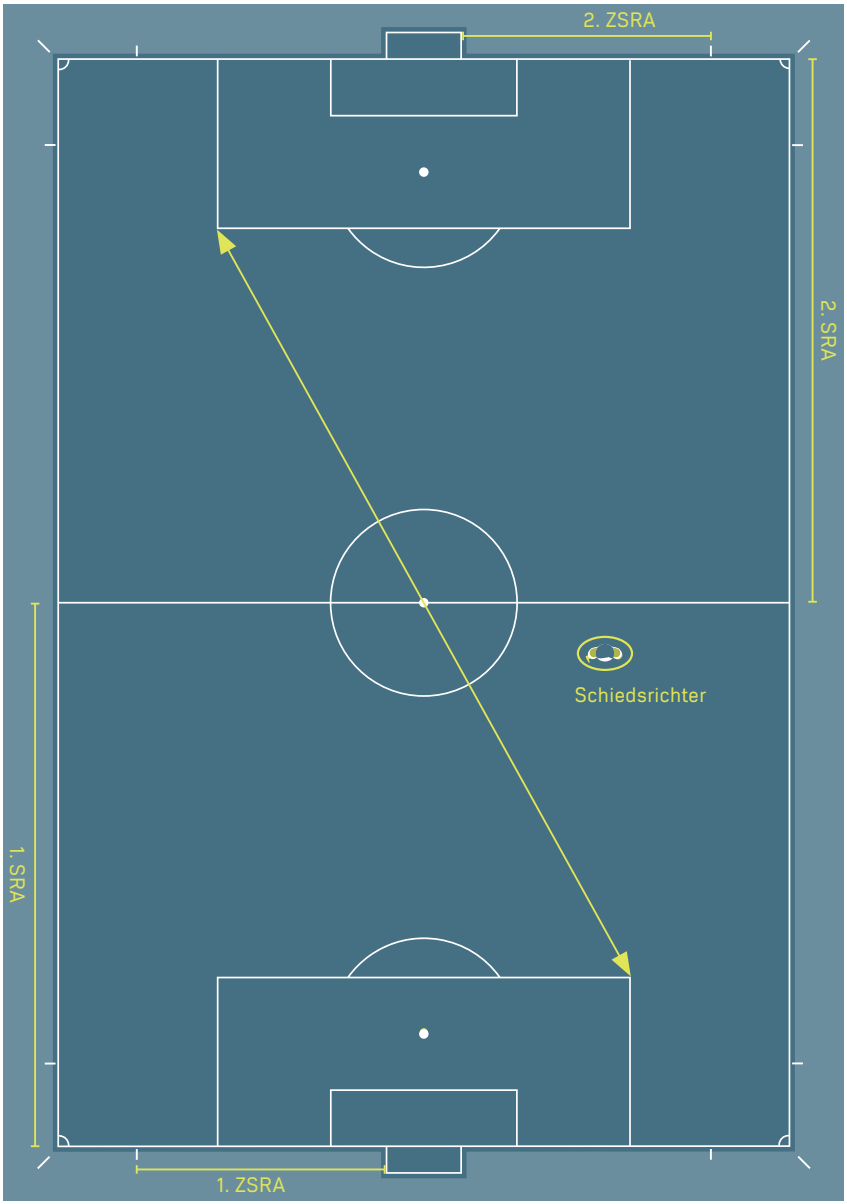
1. Allgemeine Position und Bewegung

Von einer optimalen Position aus kann der Schiedsrichter korrekt entscheiden. Sämtliche Empfehlungen zur Position müssen aufgrund spezifischer Informationen zu den Teams, Spielern und Vorkommnissen während des Spiels angepasst werden.

Die in den Abbildungen empfohlenen Positionen sind grundsätzliche Leitlinien. Die empfohlenen Positionen sind Bereiche, in denen der Schiedsrichter seine Funktion wahrscheinlich optimal wahrnehmen kann. Diese Bereiche können je nach Spielumständen unterschiedlich groß und verschiedenförmig sein.

Empfehlungen:

- Das Spiel spielt sich zwischen dem Schiedsrichter und dem ersten Schiedsrichterassistenten ab.
- Der erste Schiedsrichterassistent sollte im Blickfeld des Schiedsrichters sein. Der Schiedsrichter sollte sich daher in der Regel großräumig und diagonal über den Platz bewegen.
- Durch die Position am Rand des Spielgeschehens kann der Schiedsrichter das Spielgeschehen und den ersten Schiedsrichterassistenten leichter im Blick behalten.
- Der Schiedsrichter steht möglichst nahe beim Spielgeschehen, um dieses optimal zu verfolgen, ohne das Spiel zu beeinflussen.
- Wichtige Szenen spielen sich nicht unbedingt in der Nähe des Balls ab. Der Schiedsrichter sollte auch auf folgende Vorkommnisse achten:
  - Konfrontationen zwischen Spielern abseits des Spielgeschehens
  - mögliche Vergehen im Bereich, in den sich das Spiel verlagert
  - Vergehen, nachdem der Ball weggespielt wurde


2. ZSRA
2. SRA
Schiedsrichter
1. SRA
1. ZSRA

Position von Schiedsrichterassistenten und zusätzlichen Schiedsrichterassistenten

Der Schiedsrichterassistent steht jeweils auf gleicher Höhe wie der vorletzte Spieler des verteidigenden Teams oder des Balls, wenn sich dieser näher bei der Torlinie befindet als der vorletzte Spieler des verteidigenden Teams. Er muss das Gesicht stets dem Spielfeld zuwenden, auch beim Rennen. Für kurze Distanzen bewegt sich der Schiedsrichterassistent seitwärts, weil er so vor allem bei der Beurteilung von Abseitsstellungen einen besseren Blickwinkel hat.

Die Position des zusätzlichen Schiedsrichterassistenten befindet sich hinter der Torlinie, es sei denn, er muss sich auf die Torlinie begeben, um zu entscheiden, ob der Ball die Torlinie vollständig überquert hat oder nicht. Der zusätzliche Schiedsrichterassistent darf das Spielfeld nur in Ausnahmefällen betreten.



Torhüter



Spieler des verteidigenden Teams (Verteidiger)



Spieler des angreifenden Teams (Angreifer)



Schiedsrichter



Schiedsrichter-assistent



zusätzlicher Schiedsrichterassistent

2. Position und Zusammenarbeit

Absprache

Bei Disziplinarmaßnahmen reichen Blickkontakt und ein einfaches, diskretes Handzeichen des Schiedsrichterassistenten an den Schiedsrichter. Müssen sich Schiedsrichterassistent und Schiedsrichter besprechen, darf sich der Schiedsrichterassistent 2–3 m auf das Spielfeld bewegen. Beim Sprechen sollten der Schiedsrichter und der Schiedsrichterassistent das Gesicht dem Spielfeld zuwenden, um von niemandem gehört zu werden sowie die Spieler und das Spielfeld im Auge zu behalten.

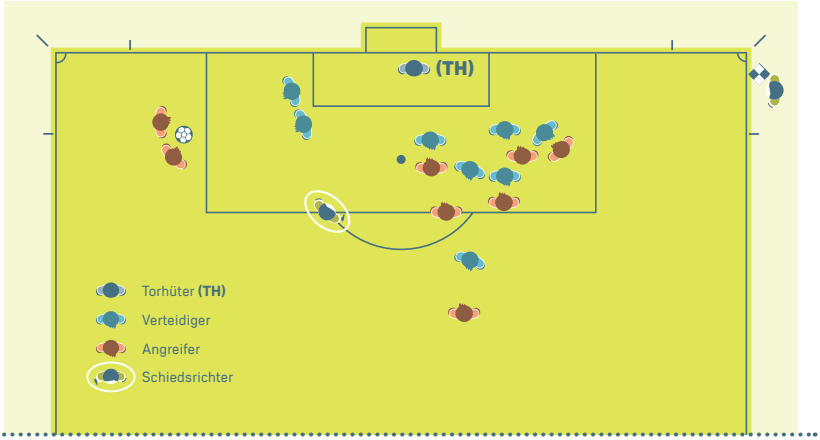
Eckstoß

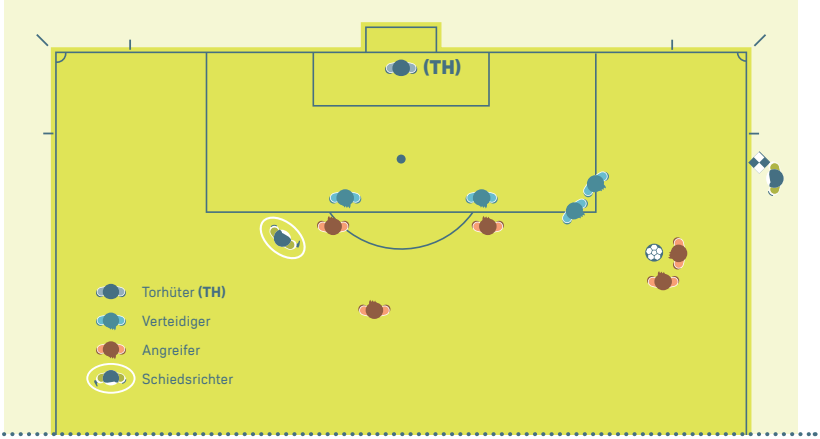
Bei einem Eckstoß steht der Schiedsrichterassistent hinter der Eckfahne auf der Höhe der Torlinie. Er darf den Spieler bei der Ausführung des Eckstoßes nicht stören und muss prüfen, ob der Ball regelkonform im Eckviertelkreis platziert wurde.

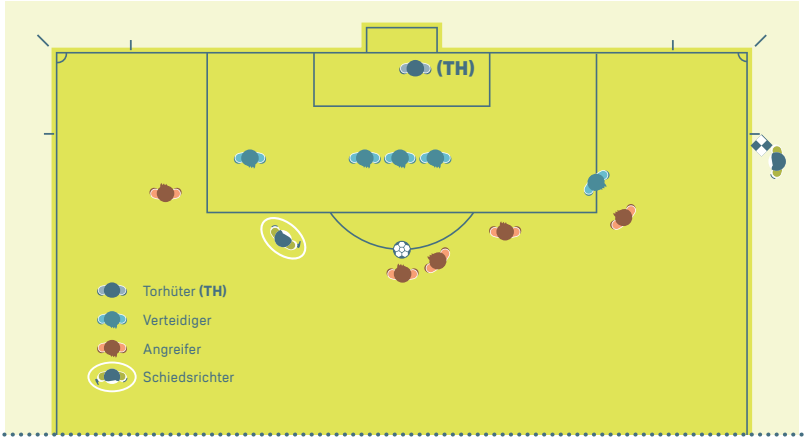


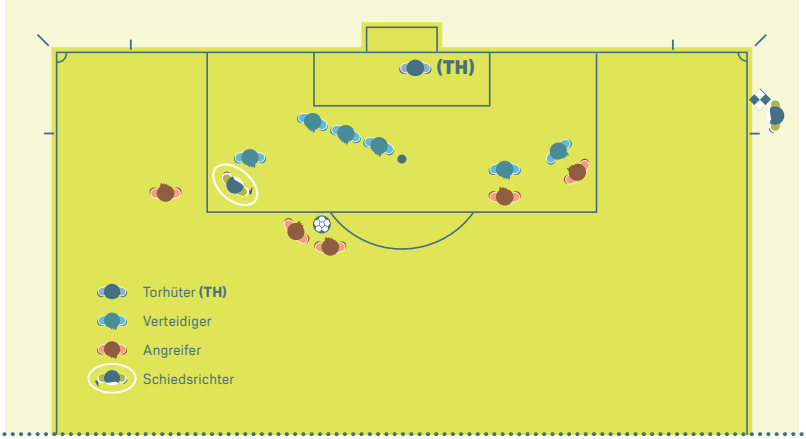
Freistoß

Bei einem Freistoß steht der Schiedsrichterassistent auf der Höhe des vorletzten Spielers des verteidigenden Teams und behält die Abseitslinie im Blick. Gleichzeitig muss er darauf gefasst sein, bei einem direkten Torschuss dem Ball der Seitenlinie entlang Richtung Eckfahne zu folgen.






(TH)
Torhüter (TH)
Verteidiger
Angreifer
Schiedsrichter

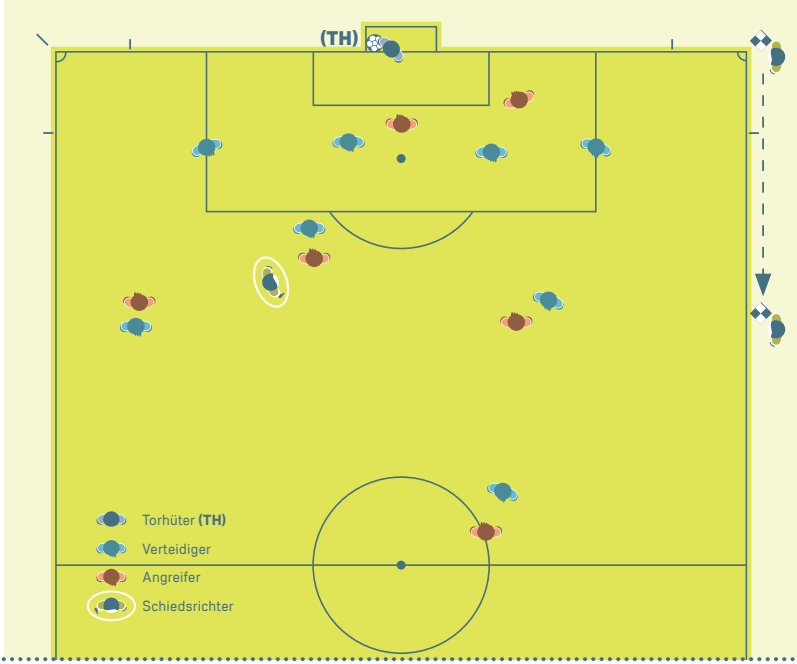

(TH)
Torhüter (TH)
Verteidiger
Angreifer
Schiedsrichter

Tor/kein Tor

Wenn zweifelsfrei ein Tor erzielt wurde, nehmen Schiedsrichter und Schiedsrichterassistent Blickkontakt auf. Der Schiedsrichterassistent bewegt sich daraufhin umgehend 25–30 m der Seitenlinie entlang Richtung Mittellinie, ohne die Fahne zu heben.

Wenn ein Tor erzielt wurde, der Ball offenbar aber noch im Spiel ist, hebt der Schiedsrichterassistent seine Fahne, um den Schiedsrichter zu verständigen. Danach rennt er wie bei einem unumstrittenen Treffer 25–30 m der Seitenlinie entlang Richtung Mittellinie.

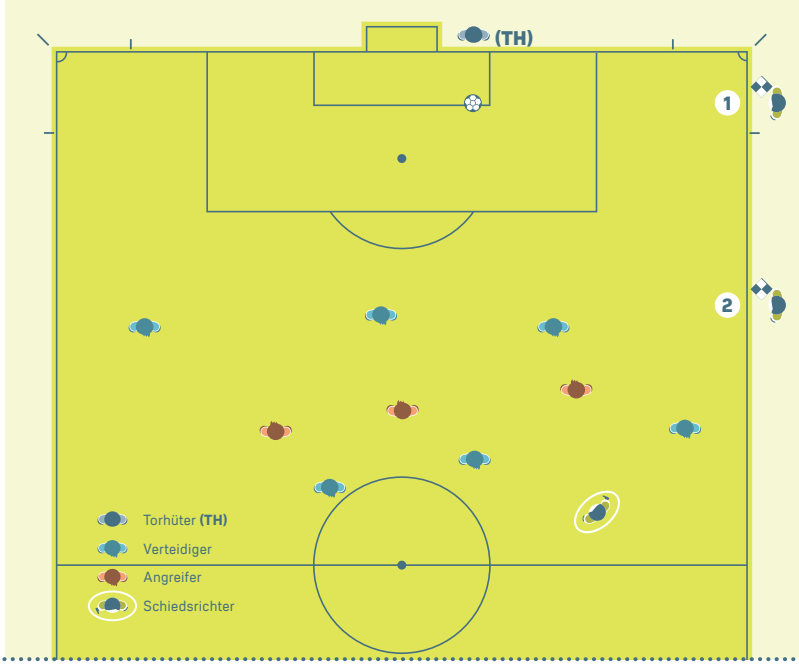
Wenn der Ball die Torlinie nicht vollständig überquert hat und das Spiel normal weiterläuft, weil kein Tor erzielt wurde, nimmt der Schiedsrichter Blickkontakt mit dem Schiedsrichterassistenten auf und gibt bei Bedarf ein diskretes Handzeichen.



Abstoß

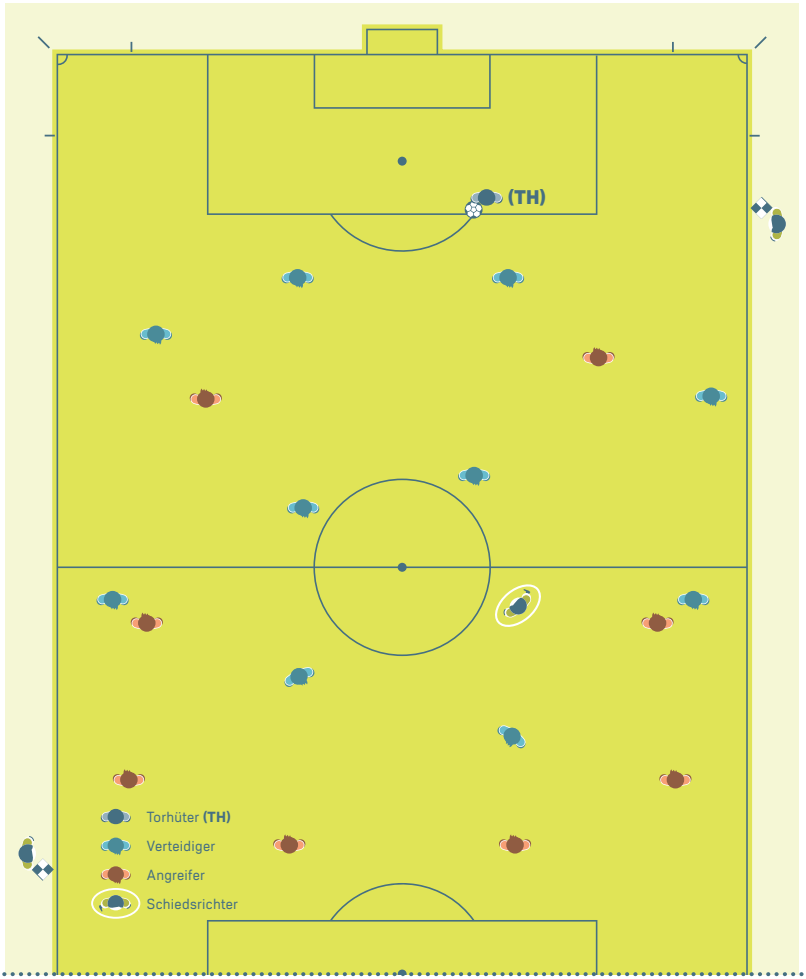
Der Schiedsrichterassistent überprüft zuerst, ob sich der Ball innerhalb des Torraums befindet. Wenn der Ball nicht korrekt platziert ist, bleibt der Schiedsrichterassistent am Ort, nimmt Blickkontakt mit dem Schiedsrichter auf und hebt die Fahne. Befindet sich der Ball korrekt innerhalb des Torraums, nimmt der Schiedsrichterassistent eine Position ein, um die Abseitslinie zu prüfen.

Wenn ein zusätzlicher Schiedsrichterassistent aufgeboten wurde, sollte der Schiedsrichterassistent auf der Höhe der Abseitslinie stehen, während der zusätzliche Schiedsrichterassistent auf dem Schnittpunkt von Tor- und Torraumlinie steht und prüft, ob der Ball innerhalb des Torraums platziert wird. Wenn der Ball nicht korrekt platziert ist, teilt der zusätzliche Schiedsrichterassistent dies dem Schiedsrichter mit.



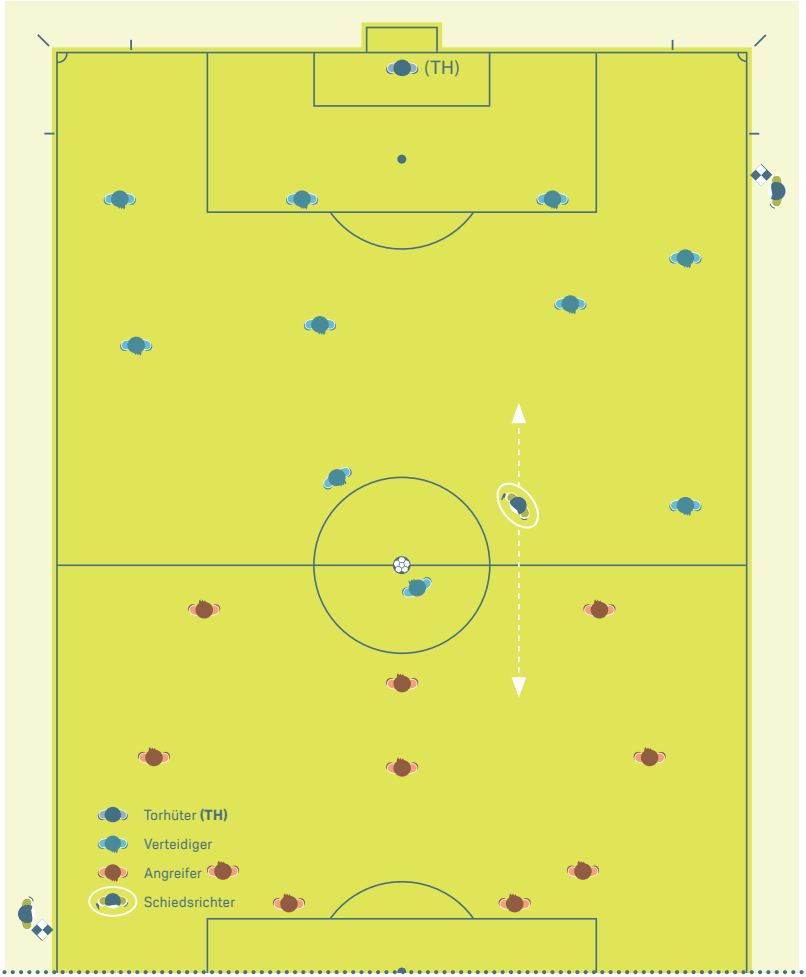
Freigabe des Balls durch den Torhüter

Der Schiedsrichterassistent begibt sich auf die Höhe der Strafraumgrenze und achtet darauf, dass der Torhüter den Ball außerhalb des Strafraums nicht mit der Hand/dem Arm berührt. Nachdem der Torhüter den Ball freigegeben hat, begibt sich der Schiedsrichterassistent auf die Höhe der Abseitslinie.



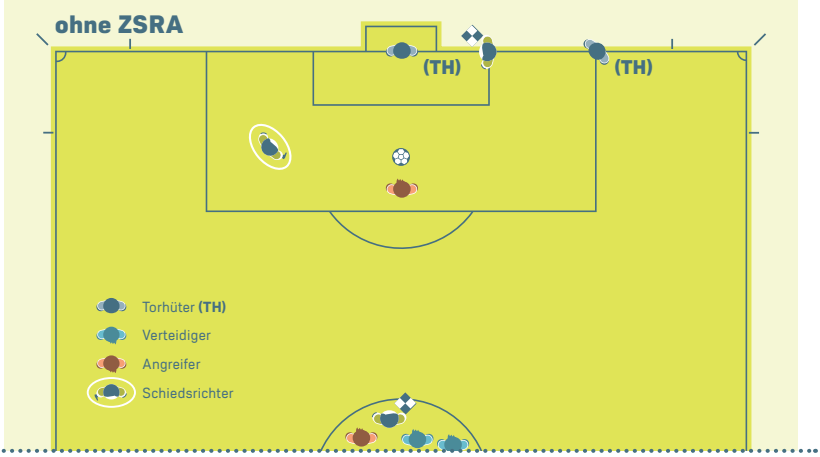
Anstoß

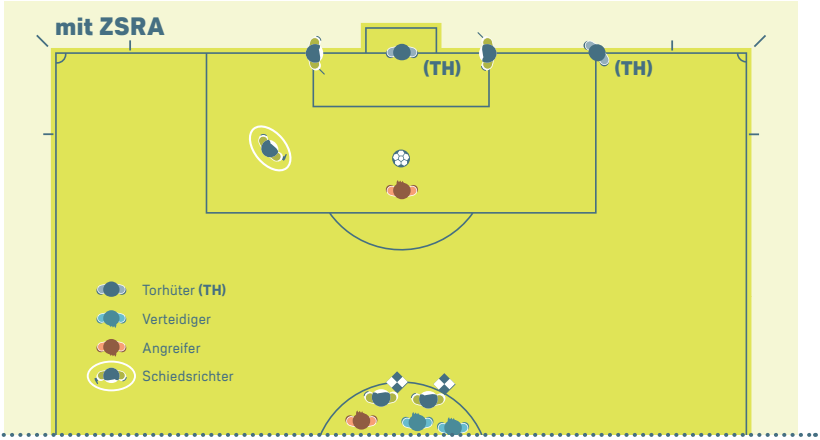
Die Schiedsrichterassistenten stehen jeweils auf gleicher Höhe wie der vorletzte Spieler des verteidigenden Teams.



Elfmeterschießen

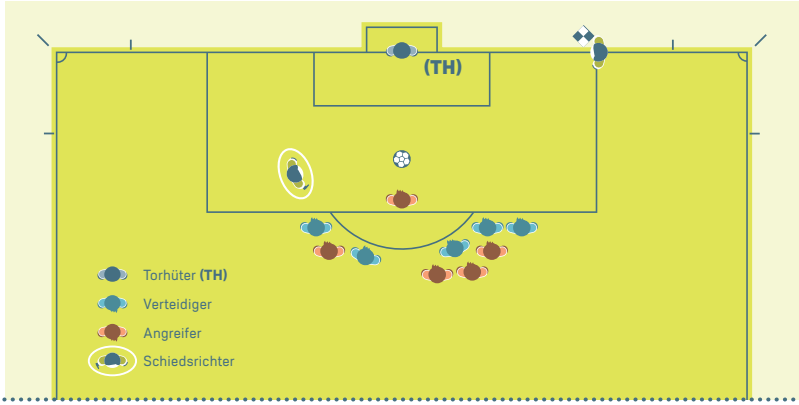
Ein Schiedsrichterassistent steht auf der Torlinie an der Torraumgrenze. Der zweite Schiedsrichterassistent steht im Anstoßkreis bei den Spielern. Stehen zusätzliche Schiedsrichterassistenten im Einsatz, stehen diese rechts und links vom Tor auf dem Schnittpunkt von Tor- und Torraumlinie. Beim Einsatz der GLT ist nur ein zusätzlicher Schiedsrichterassistent erforderlich. Der zweite zusätzliche Schiedsrichterassistent und der erste Schiedsrichterassistent kontrollieren die Spieler im Anstoßkreis, während der zweite Schiedsrichterassistent und der vierte Offizielle die technischen Zonen überwachen.



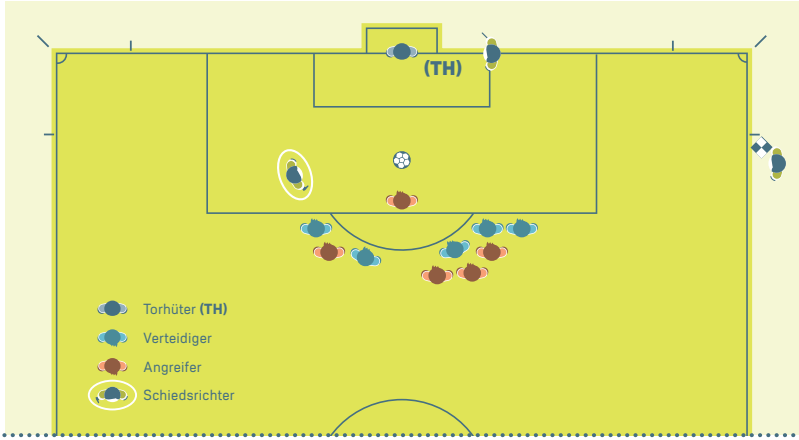


Strafstoß

Der Schiedsrichterassistent steht auf dem Schnittpunkt von Tor- und Strafraumlinie.



Stehen zusätzliche Schiedsrichterassistenten im Einsatz, steht einer von ihnen auf dem Schnittpunkt von Tor- und Torraumlinie, während sich der Schiedsrichterassistent auf die Höhe des Elfmeterpunkts (gleichbedeutend mit der Abseitslinie) begibt.



Tumult

Bei Tumulten betritt der Schiedsrichterassistent, der dem Geschehen näher ist, das Spielfeld und unterstützt den Schiedsrichter. Der zweite Schiedsrichterassistent beobachtet das Geschehen und hält Einzelheiten des Zwischenfalls fest. Der vierte Offizielle sollte in der Nähe der technischen Zonen bleiben.

Distanz der Mauer

Bei einem Freistoß in unmittelbarer Nähe des Schiedsrichterassistenten darf dieser das Spielfeld betreten (für gewöhnlich nach Aufforderung durch den Schiedsrichter), um dabei zu helfen, dass sich die Mauer 9,15 m vom Ball entfernt befindet. In diesem Fall wartet der Schiedsrichter, bis sich der Schiedsrichterassistent wieder auf seiner Position befindet, ehe er das Spiel fortsetzt.

Auswechslungen

Wenn es keinen vierten Offiziellen gibt, begibt sich der Schiedsrichterassistent zur Mittellinie, um beim Auswechselvorgang zu helfen. Der Schiedsrichter muss warten, bis sich der Schiedsrichterassistent wieder auf seiner Position befindet, ehe er das Spiel fortsetzt.

Wenn es einen vierten Offiziellen gibt, muss sich der Schiedsrichterassistent nicht zur Mittellinie begeben, da der vierte Offizielle den Auswechselvorgang durchführt, es sei denn, es finden zur selben Zeit mehrere Auswechslungen statt. In diesem Fall begibt sich der Schiedsrichterassistent zur Mittellinie, um den vierten Offiziellen zu unterstützen.

Körpersprache, Kommunikation und Pfiffe

1. **Schiedsrichter**

   Körpersprache

   Die Körpersprache:

   - hilft bei der Leitung des Spiels und
   - unterstreicht Autorität und Selbstkontrolle.

   Die Körpersprache ist keine Erklärung für eine Entscheidung.

   Zeichen

   Siehe Regel 5 für Abbildungen der Zeichen.

   Pfeife

   Der Schiedsrichterpfiff ist zwingend:

   - zu Beginn einer Halbzeit (1. und 2. Halbzeit der regulären Spielzeit sowie der Verlängerung) sowie nach einem Tor,
   - zur Unterbrechung des Spiels:
     - für einen Freistoß oder Strafstoß,
     - bei Aussetzen oder Abbruch des Spiels,
     - am Ende jeder Halbzeit,
   - zur Fortsetzung des Spiels:
     - bei Freistößen, wenn die Mauer die vorgeschriebene Distanz einhalten muss,
     - bei Strafstößen,

- zur Fortsetzung des Spiels nach einer Spielunterbrechung wegen:
  - einer Verwarnung oder eines Feldverweises,
  - einer Verletzung,
  - einer Auswechslung.

Der Schiedsrichterpfiff ist NICHT zwingend:

- zur Unterbrechung des Spiels bei einem klaren:
  - Abstoß, Eckstoß, Einwurf oder Tor,
- zur Fortsetzung des Spiels:
  - nach den meisten Freistößen sowie nach Abstößen, Eckstößen, Einwürfen oder Schiedsrichterbällen.

Wird der Schiedsrichterpfiff unverhältnismäßig oft/unnötig eingesetzt, verliert er seine Wirkung, wenn er zwingend ist.

Wenn der Schiedsrichter will, dass die Spieler vor der Fortsetzung des Spiels auf den Pfiff warten (z. B. damit die Spieler des verteidigenden Teams 9,15 m von der Stelle des Freistoßes entfernt sind), muss er die Spieler des angreifenden Teams eindeutig anweisen, auf den Pfiff zu warten.

Wenn der Schiedsrichter aus Versehen pfeift und das Spiel deshalb wieder unterbricht, setzt er das Spiel mit einem Schiedsrichterball fort.

2. Schiedsrichterassistenten

Piepsignal

Das Piepsignal wird als zusätzliches Signal nur eingesetzt, wenn der Schiedsrichter auf etwas hingewiesen werden soll. Dieses Signal kann in folgenden Fällen hilfreich sein:

- Abseits
- Vergehen (außerhalb des Blickfelds des Schiedsrichters)
- Einwurf, Eckstoß, Abstoß oder Tor (strittige Entscheidungen)

Elektronisches Kommunikationssystem

Wenn ein elektronisches Kommunikationssystem eingesetzt wird, teilt der Schiedsrichter den Schiedsrichterassistenten vor dem Spiel mit, wann das Kommunikationssystem zusammen mit oder anstelle eines physischen Zeichens benutzt werden darf.

Verwendung der Fahne

Die Fahne des Schiedsrichterassistenten muss für den Schiedsrichter stets ausgerollt und sichtbar sein. Die Fahne muss deshalb normalerweise in der Hand getragen werden, die dem Schiedsrichter am nächsten ist. Zur Zeichengebung hält der Schiedsrichterassistent an, blickt auf das Spielfeld, nimmt Blickkontakt mit dem Schiedsrichter auf und hebt bewusst die Fahne (nicht hastig oder wild fuchtelnd). Die Fahne sollte eine Verlängerung des Arms sein. Der Schiedsrichterassistent hebt die Fahne mit der Hand, die er für das folgende Zeichen verwendet. Muss er in einer bestimmten Situation die andere Hand verwenden, wechselt er die Hand unterhalb der Taille. Wenn der Schiedsrichterassistent anzeigt, dass der Ball nicht mehr im Spiel ist, muss er das Zeichen so lange halten, bis es der Schiedsrichter gesehen hat.

Wenn der Schiedsrichterassistent ein feldverweiswürdiges Vergehen anzeigt, der Schiedsrichter das Zeichen aber nicht sofort sieht, gelten folgende Bestimmungen:

- War das Spiel unterbrochen, muss die Fortsetzung gemäß den Spielregeln geändert werden (Freistoß, Strafstoß etc.).
- Wurde das Spiel fortgesetzt, kann der Schiedsrichter das Vergehen immer noch ahnden, jedoch keinen Freistoß oder Strafstoß mehr aussprechen.

Handzeichen

Grundsätzlich sollte der Schiedsrichterassistent keine offensichtlichen Handzeichen verwenden. In einigen Fällen kann ein diskretes Handzeichen dem Schiedsrichter jedoch helfen. Das Handzeichen sollte eine eindeutige Bedeutung haben, die bei der Besprechung vor dem Spiel festzulegen ist.

Zeichen

Siehe Regel 6 für Abbildungen der Zeichen.

Eckstoß/Abstoß

Wenn der Ball die Torlinie vollständig überquert hat, hebt der Schiedsrichterassistent die Fahne mit der rechten Hand (damit er eine bessere Sicht hat), um dem Schiedsrichter zu signalisieren, dass der Ball aus dem Spiel ist, und danach, wenn dieser:

- in der Nähe des Schiedsrichterassistenten ist, zeigt er an, ob es sich um einen Abstoß oder einen Eckstoß handelt,
- weit vom Schiedsrichterassistenten entfernt ist, nimmt er Blickkontakt mit dem Schiedsrichter auf und befolgt dessen Entscheidung.

Wenn der Ball die Torlinie eindeutig überquert hat, muss der Schiedsrichterassistent die Fahne nicht heben, um zu signalisieren, dass der Ball das Spielfeld verlassen hat. Wenn die Entscheidung auf Ab- oder Eckstoß offensichtlich ist, ist kein Zeichen nötig, vor allem, wenn der Schiedsrichter ein Zeichen gibt.

Fouls

Bei einem Foulspiel oder unsportlichem Verhalten in unmittelbarer Nähe des Schiedsrichterassistenten oder außerhalb des Blickfelds des Schiedsrichters hebt der Schiedsrichterassistent die Fahne. In allen anderen Situationen muss der Schiedsrichterassistent abwarten, eine Stellungnahme abgeben, wenn dies verlangt wird, und dem Schiedsrichter mitteilen, was er gesehen und gehört hat und welche Spieler beteiligt waren.

Vor dem Anzeigen eines Vergehens stellt der Schiedsrichterassistent fest, ob:

- das Vergehen außerhalb des Blickfelds des Schiedsrichters erfolgte oder diesem die Sicht versperrt war,
- der Schiedsrichter nicht Vorteil gegeben hat.

Bei einem Vergehen, das ein Zeichen des Schiedsrichterassistenten erfordert, muss dieser:

- die Fahne mit der gleichen Hand heben, die er für das folgende Zeichen verwendet. Damit zeigt er dem Schiedsrichter eindeutig an, wer den Freistoß erhält,
- Blickkontakt mit dem Schiedsrichter aufnehmen,
- die Fahne leicht hin- und herbewegen (nicht hastig oder wild fuchtelnd).

Grundsätzlich wartet der Schiedsrichterassistent jeweils ab und hebt die Fahne nicht, wenn das Team, gegen das sich ein Vergehen richtete, einen etwaigen Vorteil nutzen kann. Daher ist der Blickkontakt der Schiedsrichterassistenten mit dem Schiedsrichter besonders wichtig.

Fouls im Strafraum

Wird ein Spieler außerhalb des Blickfelds des Schiedsrichters, aber in der Nähe des Schiedsrichterassistenten von einem Gegner im Strafraum gefoult, nimmt der Schiedsrichterassistent zuerst Blickkontakt mit dem Schiedsrichter auf, um zu schauen, wo dieser steht und welche Entscheidung dieser getroffen hat. Lässt der Schiedsrichter das Spiel weiterlaufen, hebt der Schiedsrichterassistent die Fahne und benutzt das Piepsignal. Danach bewegt er sich deutlich sichtbar der Seitenlinie entlang Richtung Eckfahne.

Fouls außerhalb des Strafraums

Bei einem Foul außerhalb des Strafraums (nahe der Strafraumgrenze) nimmt der Schiedsrichterassistent Blickkontakt mit dem Schiedsrichter auf, um zu schauen, wo dieser steht und welche Entscheidung dieser getroffen hat, und hebt falls nötig die Fahne. Bei Gegenstößen liefert der Schiedsrichterassistent so viele Informationen wie möglich, z. B. ob ein Spieler gefoult wurde, ob sich das Foul inner- oder außerhalb des Strafraums ereignete und welche Disziplinarmaßnahme ausgesprochen werden sollte. Der Schiedsrichterassistent sollte sich eindeutig der Seitenlinie entlang Richtung Mittellinie bewegen, um anzuzeigen, dass sich das Vergehen außerhalb des Strafraums ereignet hat.

Tor/kein Tor

Hat der Ball die Torlinie zwischen den Torpfosten eindeutig vollständig überquert, nimmt der Schiedsrichterassistent ohne weitere Zeichen Blickkontakt mit dem Schiedsrichter auf.

Wurde ein Tor erzielt, ohne dass eindeutig ersichtlich war, ob der Ball die Linie vollständig überquert hatte, hebt der Schiedsrichterassistent zuerst die Fahne, um den Schiedsrichter zu verständigen, und bestätigt dann den Treffer.

Abseits

Die erste Handlung des Schiedsrichterassistenten für eine Abseitsentscheidung besteht darin, die Fahne zu heben (mit der rechten Hand, damit er eine bessere Sicht hat) und dann, falls der Schiedsrichter das Spiel unterbricht, mit der Fahne den Bereich des Spielfelds anzuzeigen, in dem das Vergehen begangen wurde. Sieht der Schiedsrichter die Fahne nicht sofort, hält der Schiedsrichterassistent das Zeichen so lange, bis der Schiedsrichter dieses zur Kenntnis nimmt oder der Ball wieder klar vom verteidigenden Team kontrolliert wird.

Strafstoß

Bewegt sich der Torhüter klar von der Torlinie weg, bevor der Ball mit dem Fuß gespielt wurde, und verhindert er so ein Tor, muss der Schiedsrichterassistent das Vergehen gemäß den vor dem Spiel erteilten Anweisungen des Schiedsrichters anzeigen.

Auswechslung

Sobald der Schiedsrichterassistent (vom vierten Offiziellen oder von einem Teamoffiziellen) darüber informiert wurde, dass eine Auswechslung verlangt wird, zeigt er dies dem Schiedsrichter bei der nächsten Unterbrechung an.

Einwurf

Überquert der Ball die Seitenlinie vollständig:

- in der Nähe des Schiedsrichterassistenten, sollte dieser mit der Fahne sofort die Richtung des Einwurfs anzeigen,
- weitab vom Schiedsrichterassistenten und ist unumstritten, welches Team einwerfen darf, muss der Schiedsrichterassistent mit der Fahne sofort die Richtung des Einwurfs anzeigen,
- weitab vom Schiedsrichterassistenten und ist sich dieser bei der Richtung des Einwurfs unschlüssig, muss der Schiedsrichterassistent die Fahne heben, um dem Schiedsrichter anzuzeigen, dass der Ball aus dem Spiel ist, Blickkontakt mit dem Schiedsrichter aufnehmen und das Zeichen des Schiedsrichters befolgen.

3. Zusätzliche Schiedsrichterassistenten

Die zusätzlichen Schiedsrichterassistenten nutzen ein Funksystem (keine Fahnen), um mit dem Schiedsrichter zu kommunizieren. Bei einem Ausfall des Funksystems machen die zusätzlichen Schiedsrichterassistenten mit einem elektronischen Signalstab mit Piepsignal auf sich aufmerksam. Zusätzliche Schiedsrichterassistenten nutzen für gewöhnlich keine offensichtlichen Handzeichen. In einigen Fällen jedoch kann ein diskretes Handzeichen eine wertvolle Unterstützung für den Schiedsrichter darstellen. Das Handzeichen sollte eine eindeutige Bedeutung haben, die bei der Besprechung vor dem Spiel festzulegen ist.

Wenn der zusätzliche Schiedsrichterassistent feststellt, dass der Ball die Torlinie zwischen den Torpfosten vollständig überquert hat, muss er:

- den Schiedsrichter unverzüglich mit dem Funksystem davon in Kenntnis setzen, dass ein Tor zu geben ist,
- mit dem Signalstab in der linken Hand und mit rechtwinklig zur Torlinie ausgestrecktem Arm zur Mitte des Spielfelds zeigen. Dieses Zeichen ist nicht erforderlich, wenn der Ball die Torlinie zwischen den Torpfosten eindeutig überquert hat.

Der Schiedsrichter entscheidet endgültig.

Sonstige Ratschläge

1. **Vorteil**
   Der Schiedsrichter kann bei jedem Vergehen Vorteil gewähren, sollte bei der Entscheidung auf Vorteil oder Spielunterbrechung jedoch die folgenden Aspekte berücksichtigen:

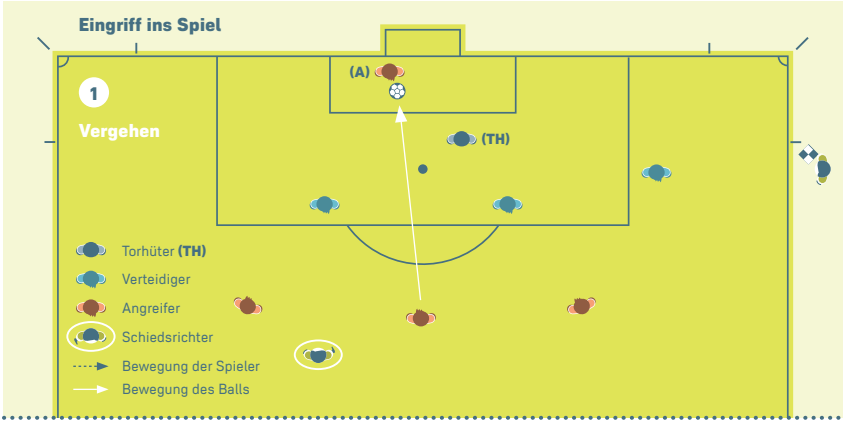
   - Schwere des Vergehens: Zieht das Vergehen einen Feldverweis nach sich, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und verweist den Spieler des Feldes sofern dadurch keine offensichtliche Torchance vereitelt wird.
   - Ort des Vergehens: je näher beim gegnerischen Tor, desto größer der Vorteil
   - Erfolgsaussicht eines schnellen, gefährlichen Angriffs
   - Spielatmosphäre

2. **Nachspielzeit**
   Die meisten Unterbrechungen gehören zum Spiel (z. B. Einwürfe, Abstöße). Nachzuspielen ist nur, wenn es zu übermäßigen Verzögerungen kommt.

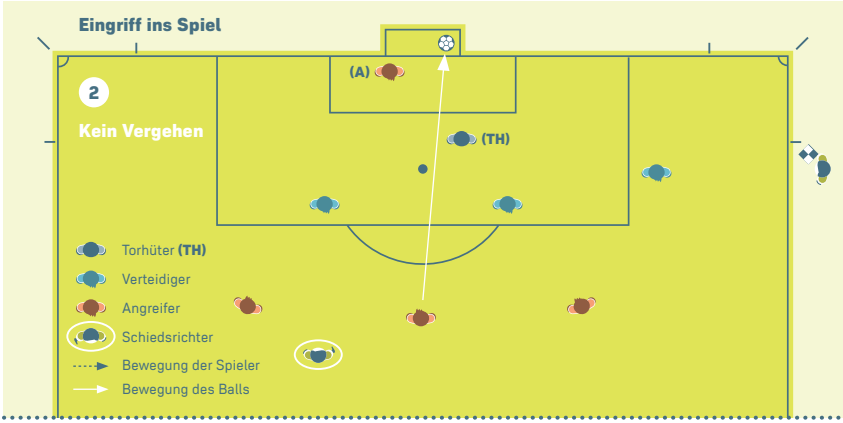
3. **Halten des Gegners**
   Der Schiedsrichter sollte das Halten eines Gegners frühzeitig unterbinden und entschieden durchgreifen, insbesondere im Strafraum bei Eck- und Freistößen. Er hat dazu folgende Möglichkeiten:

   - Er ermahnt Spieler, die einen Gegner halten, bevor der Ball im Spiel ist.
   - Er verwarnt Spieler, die ihren Gegner nach einer Ermahnung weiter halten, bevor der Ball im Spiel ist.
   - Er entscheidet auf direkten Freistoß oder Strafstoß und verwarnt den Spieler, falls sich das Vergehen ereignet, wenn der Ball im Spiel ist.

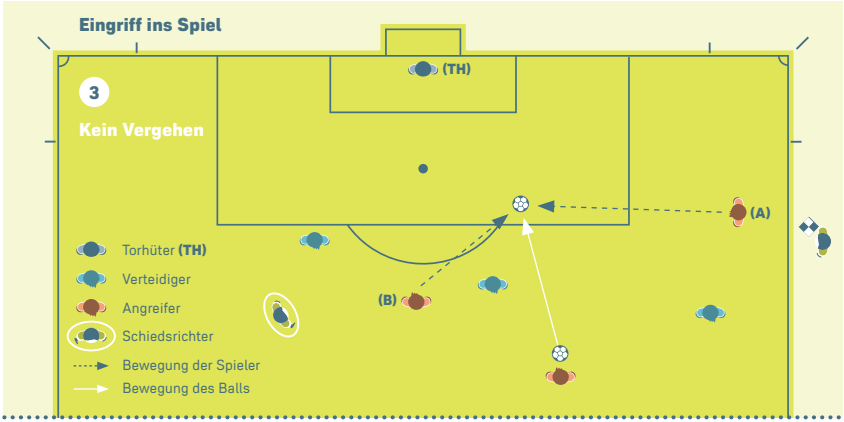
4. Abseits



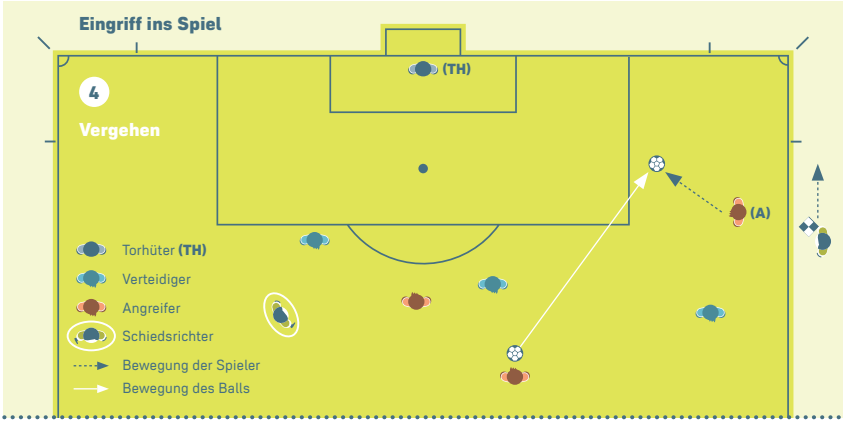
Ein Angreifer (A) befindet sich **in einer Abseitsstellung,** ohne den Gegner zu beeinflussen, und **berührt den Ball.** Der Schiedsrichterassistent hebt die Fahne **bei der Ballberührung** durch den Spieler.



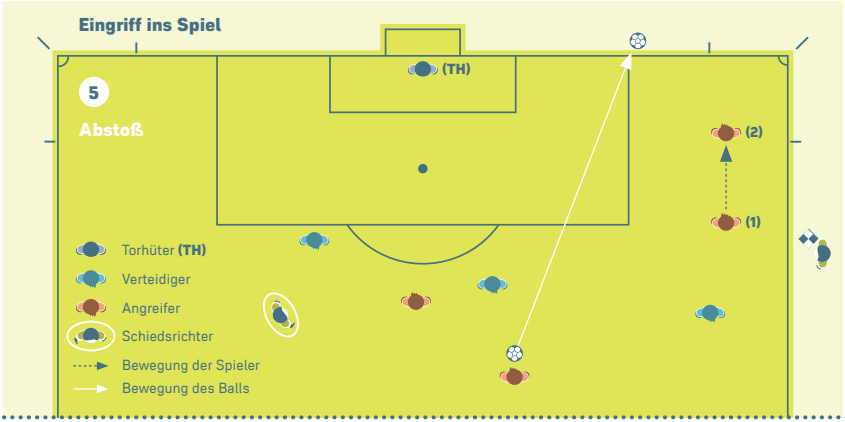
Ein Angreifer (A) befindet sich **in einer Abseitsstellung, ohne** den Gegner zu beeinflussen und **den Ball zu berühren**. Der Spieler kann nicht bestraft werden, da er den Ball nicht berührt hat.



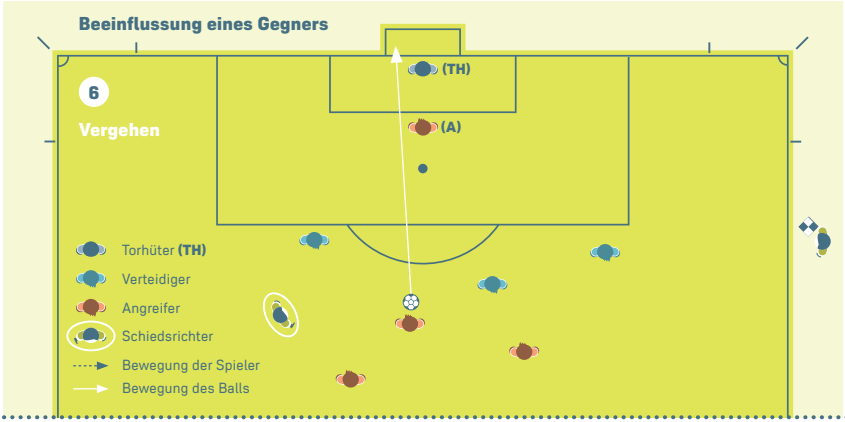
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (A) rennt zum Ball, ebenso ein Mitspieler (B), der **nicht im Abseits steht** und den Ball schließlich spielt.
(A) kann nicht bestraft werden, weil er den Ball nicht berührt hat.



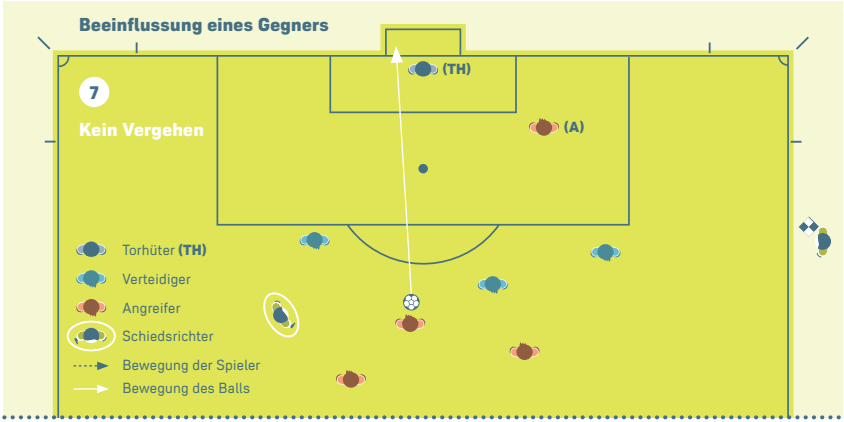
Ein Spieler **in einer Abseitsstellung** (A) kann bestraft werden, bevor er den Ball spielt oder berührt, falls nach Ansicht des Schiedsrichters von den übrigen Mitspielern, die nicht im Abseits stehen, keiner die Möglichkeit hat, den Ball zu spielen.



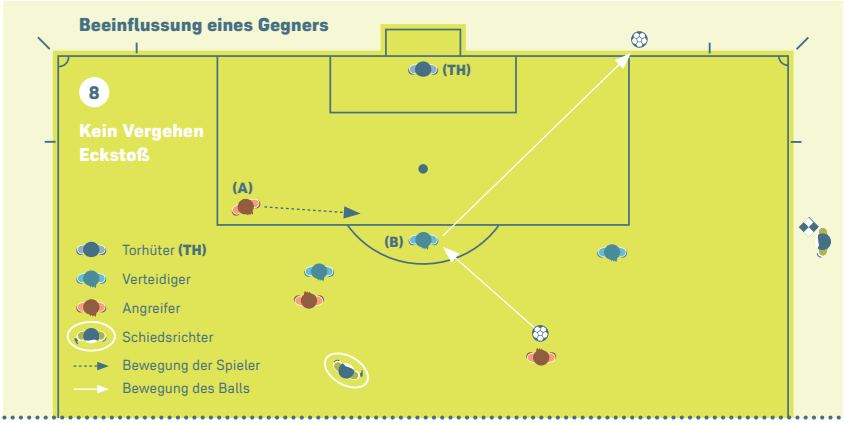
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (1) rennt zum Ball, **ohne diesen zu berühren**. Der Schiedsrichterassistent zeigt „**Abstoß**“ an.



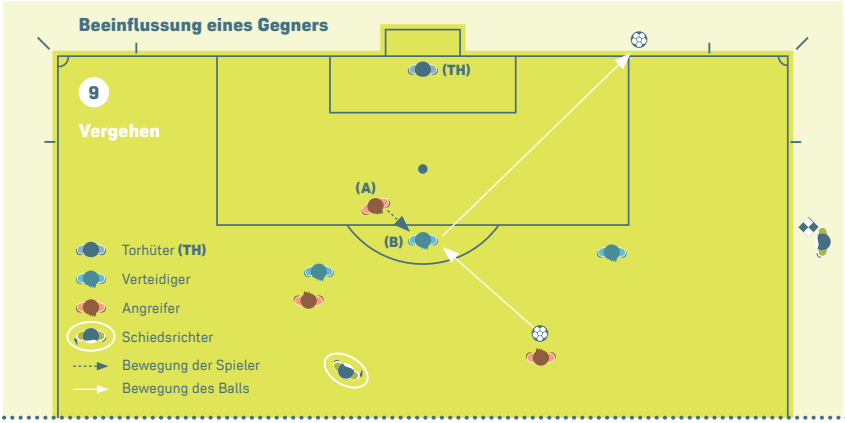
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (A) versperrt dem Torhüter eindeutig die Sicht. Er ist zu bestrafen, da er einen Gegner daran hindert, den Ball zu spielen oder spielen zu können.



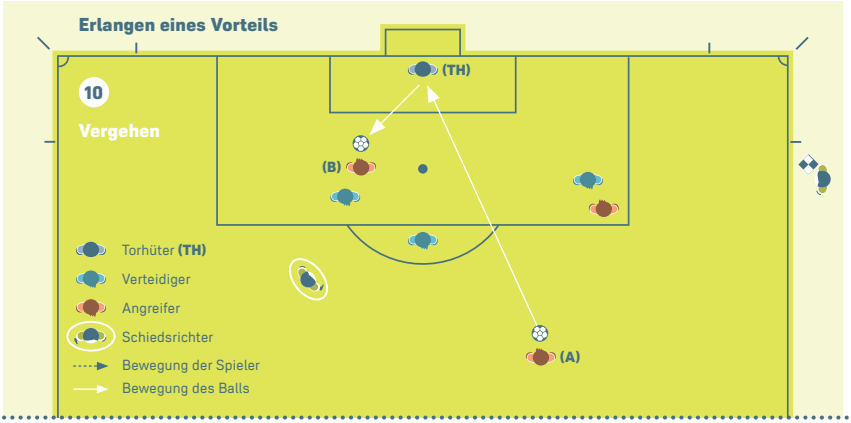
Ein Angreifer (A) befindet sich **in einer Abseitsstellung, ohne** dem Torhüter die Sicht zu versperren oder einen Gegner anzugreifen, um den Ball spielen zu können.



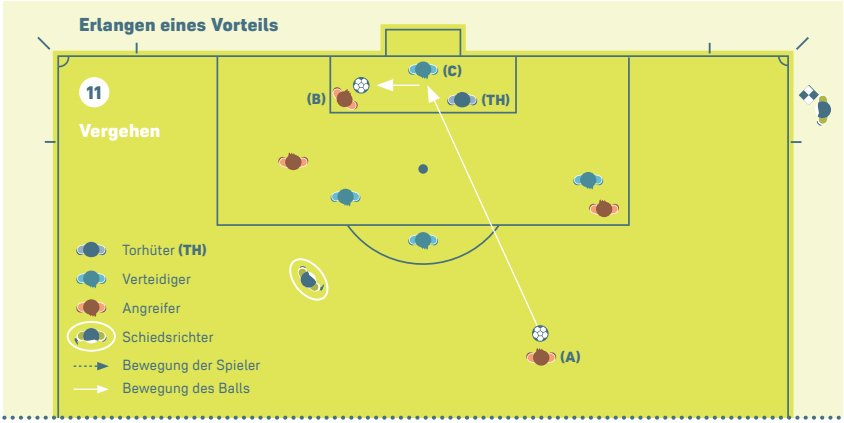
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (A) rennt zum Ball, ohne den Gegner (B) daran zu hindern, den Ball zu spielen. (A) greift (B) **nicht** an, um den Ball spielen zu können.



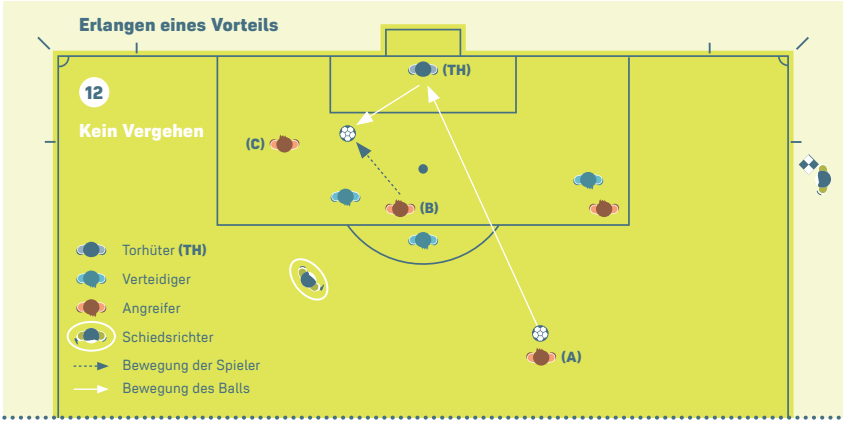
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (A) rennt zum Ball und hindert den Gegner (B) daran, den Ball zu spielen oder spielen zu können, indem er den Gegner angreift, um den Ball spielen zu können. (A) greift (B) an, um den Ball spielen zu können.



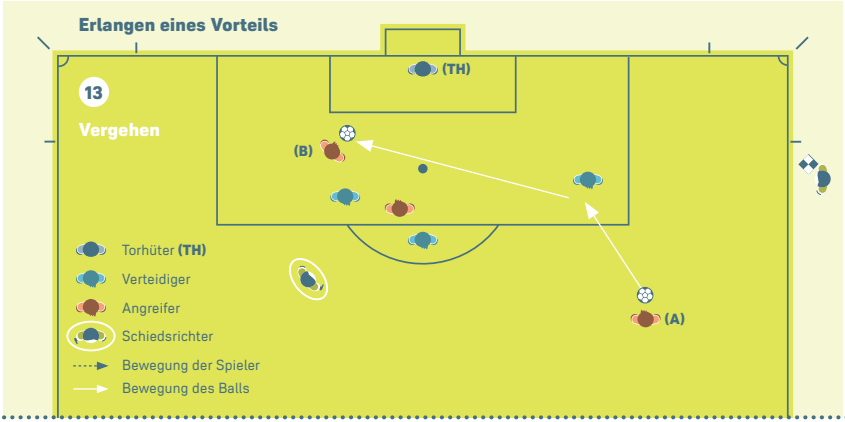
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (B) **spielt oder berührt den Ball**, der vom Torhüter aus einer absichtlichen Torverhinderungsaktion zurückprallt, abgelenkt oder zu ihm gespielt wird. Der Angreifer (B) wird bestraft, weil er sich **in einer Abseitsstellung** befand, als der Ball zuletzt von einem Mitspieler berührt oder gespielt wurde.



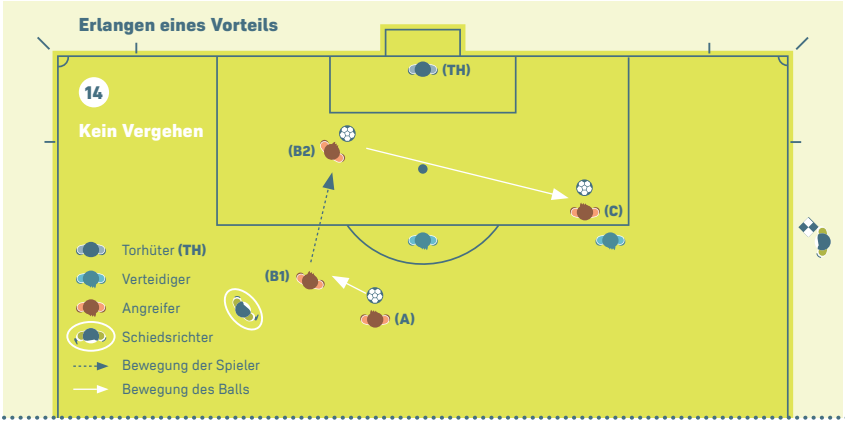
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (B) **spielt oder berührt den Ball**, der von einem Spieler des verteidigenden Teams (C) aus einer absichtlichen Torverhinderungsaktion zurückprallt oder abgelenkt wird. Der Angreifer (B) wird bestraft, weil er sich in **einer Abseitsstellung** befand, als der Ball zuletzt von einem Mitspieler berührt oder gespielt wurde.



Der Schuss eines Mitspielers (A) prallt vom Torhüter zurück. (B) befindet sich nicht in einer Abseitsstellung und spielt den Ball. (C) befindet sich **in einer Abseitsstellung,** wird aber nicht bestraft, da er den Ball nicht berührt und so aus seiner Stellung keinen Vorteil gezogen hat.



Der Schuss eines Spielers (A) prallt von einem Gegner zu einem Mitspieler (B) zurück oder wird zu diesem abgelenkt. Dieser wird bestraft, wenn er **den Ball spielt oder berührt**, weil er sich zuvor **in einer Abseitsstellung** befand.



Ein Angreifer (C) befindet sich **in einer Abseitsstellung**, ohne einen Gegner zu beeinflussen. Der Mitspieler (A) passt zum Spieler (B1), der nicht im Abseits steht, dann aufs gegnerische Tor läuft und den Ball aus Position (B2) zum Angreifer (C) spielt. Der Angreifer (C) wird nicht bestraft, da er sich zum Zeitpunkt der letzten Ballabgabe **nicht in einer Abseitsstellung** befand.

5. Verletzungen

Die Gesundheit der Spieler hat oberste Priorität, weshalb der Schiedsrichter den medizinischen Betreuern insbesondere bei ernsthaften Verletzungen und/oder der Untersuchung von Kopfverletzungen die Arbeit erleichtern sollte, indem er das vereinbarte Untersuchungs-/Behandlungsprotokoll einhält und die Betreuer entsprechend unterstützt.

6. Behandlung/Untersuchung nach einem verwarnungs-/feldverweiswürdigen Vergehen

Früher musste ein verletzter Spieler, der auf dem Spielfeld ärztlich versorgt wurde, das Spielfeld verlassen, bevor das Spiel fortgesetzt werden konnte. Dies konnte unfair sein, wenn ein Gegner die Verletzung verursacht hatte, da das fehlbare Team bei der Fortsetzung des Spiels in Überzahl spielen konnte.

Diese Vorschrift war jedoch eingeführt worden, da Spieler eine Verletzung oftmals auf unsportliche Weise dafür nutzten, die Spielfortsetzung aus taktischen Gründen zu verzögern.

Im Sinne eines Kompromisses hat der IFAB entschieden, dass ein verletzter Spieler bei physischen Vergehen, bei denen der Gegner verwarnt oder des Feldes verwiesen wird, schnell untersucht/behandelt werden und dann auf dem Spielfeld bleiben darf.

Grundsätzlich sollte eine solche Verzögerung nicht länger dauern, als dies gegenwärtig der Fall ist, wenn medizinisches Personal das Spielfeld betritt, um eine Verletzung zu beurteilen. Der Unterschied besteht darin, dass der Schiedsrichter anschließend nicht mehr das medizinische Personal und den Spieler auffordert, das Spielfeld zu verlassen, sondern nur noch das medizinische Personal, während der Spieler auf dem Spielfeld bleiben darf.

Damit der verletzte Spieler die Verzögerung nicht auf unfaire Art nutzt/in die Länge zieht, sind die Schiedsrichter angewiesen:

- sich der Spielsituation und eventueller taktischer Gründe für die Verzögerung der Spielfortsetzung bewusst zu sein,
- den verletzten Spieler darüber zu informieren, dass eine etwaige medizinische Behandlung schnell erfolgen muss,
- nach dem medizinischen Personal (nicht nach den Sanitätern mit der Trage) zu verlangen und dieses, falls möglich, zur Eile anzuhalten.

Wenn der Schiedsrichter entscheidet, dass das Spiel fortgesetzt wird:

- verlässt das medizinische Personal das Spielfeld und der Spieler bleibt oder
- der Spieler verlässt das Spielfeld zur weiteren Untersuchung/Behandlung (die Sanitäter mit der Trage sind gegebenenfalls anzufordern).

Grundsätzlich sollte das Spiel spätestens 20–25 Sekunden, nachdem alle zur Spielfortsetzung bereit waren, fortgesetzt werden (außer bei ernsthaften Verletzungen und/oder der Untersuchung von Kopfverletzungen).

Der Schiedsrichter muss die gesamte Unterbrechung nachspielen lassen.

Notizen

Das Örtliche
PARTNER DFB-SCHIEDSRICHTER*INNEN

Alles wieder auf Anpfiff!



Neue Saison, neue Spannung. Doch eine Sache bleibt gleich: Auch 2024/25 sind wir stolzer Partner der DFB-Schiedsrichter*innen. Wir wünschen Euch einen erfolgreichen Start in die neue Saison. Denn ohne Schiris fehlt uns was.

Das Örtliche

Ohne Ö fehlt Dir was

Ihre Verlage Das Örtliche

DEUTSCHER
FUSSBALL-BUND

Deutscher Fußball-Bund

DFB-Campus

Kennedyallee 274 · 60528 Frankfurt am Main

Telefon (069) 6 78 80 · Telefax (069) 6 78 82 66

Internet: www.dfb.de · E-Mail: info@dfb.de