Fußball-Regeln 2016/2017

Anmerkungen zu den Spielregeln

Änderungen

Wenn der betroffene nationale Fußballverband zustimmt und die Grundsätze dieser Regeln eingehalten werden, können die Regeln für Spiele von Teams mit unter 16-Jährigen, Frauen, über 35-Jährigen oder Behinderten in einzelnen oder sämtlichen der folgenden Punkte angepasst werden:

- Größe des Spielfelds
- Größe, Gewicht und Material des Balls
- Abstand zwischen den Torpfosten sowie vom Boden zur Querlatte
- Dauer der Spielabschnitte
- Auswechslungen

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

Regeländerungen für 2016/17 sind rot unterstrichen.

FSC
www.fsc.org
MIX
Papier aus verantwortungsvollen Quellen
FSC® C006655

Inhaltsverzeichnis

	Seite
Regel 01 – Spielfeld	4
Regel 02 – Ball	14
Regel 03 – Spieler	17
Regel 04 – Ausrüstung der Spieler	25
Regel 05 – Schiedsrichter	29
Regel 06 – Weitere Spieloffizielle	39
Regel 07 – Dauer des Spiels	46
Regel 08 – Beginn und Fortsetzung des Spiels	49
Regel 09 – Ball im und aus dem Spiel	52
Regel 10 – Bestimmung des Spielausgangs	53
Regel 11 – Abseits	57
Regel 12 – Fouls und unsportliches Betragen	60
Regel 13 – Freistöße	71
Regel 14 – Strafstoß	74
Regel 15 – Einwurf	78
Regel 16 – Abstoß	80
Regel 17 – Eckstoß	82
Glossar	84
Praktischer Leitfaden für Spieloffizielle	94
Notizen	125

Regel 01
Spielfeld

1. Spielunterlage

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

Kunstrasenfelder sind grün.

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

2. Abgrenzung

Das Spielfeld ist rechteckig und wird mit durchgezogenen Linien gekennzeichnet, von denen keinerlei Gefahr ausgehen darf. Die Linien gehören zu den Räumen, die sie begrenzen.

Auf dem Spielfeld dürfen nur die in Regel 1 genannten Linien angebracht werden.

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

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

In der Hälfte 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 Viertelkreis der Eckfahne kann außerhalb des Spielfelds rechtwinklig zur Tor- und Seitenlinie eine Markierung angebracht werden.

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

Auf einem Kunstrasenfeld sind auch andere Linien zulässig, sofern diese andersfarbig sind und sich klar von den Fußballmarkierungen unterscheiden lassen.

Ein Spieler, der unerlaubte Markierungen auf dem Spielfeld anbringt, wird wegen unsportlichen Betragens verwarnt. Bemerkt der Schiedsrichter, dass die unerlaubten Markierungen während des Spiels angebracht wurden, verwarnt er den Spieler, sobald der Ball nicht mehr im Spiel ist.

3. Abmessungen

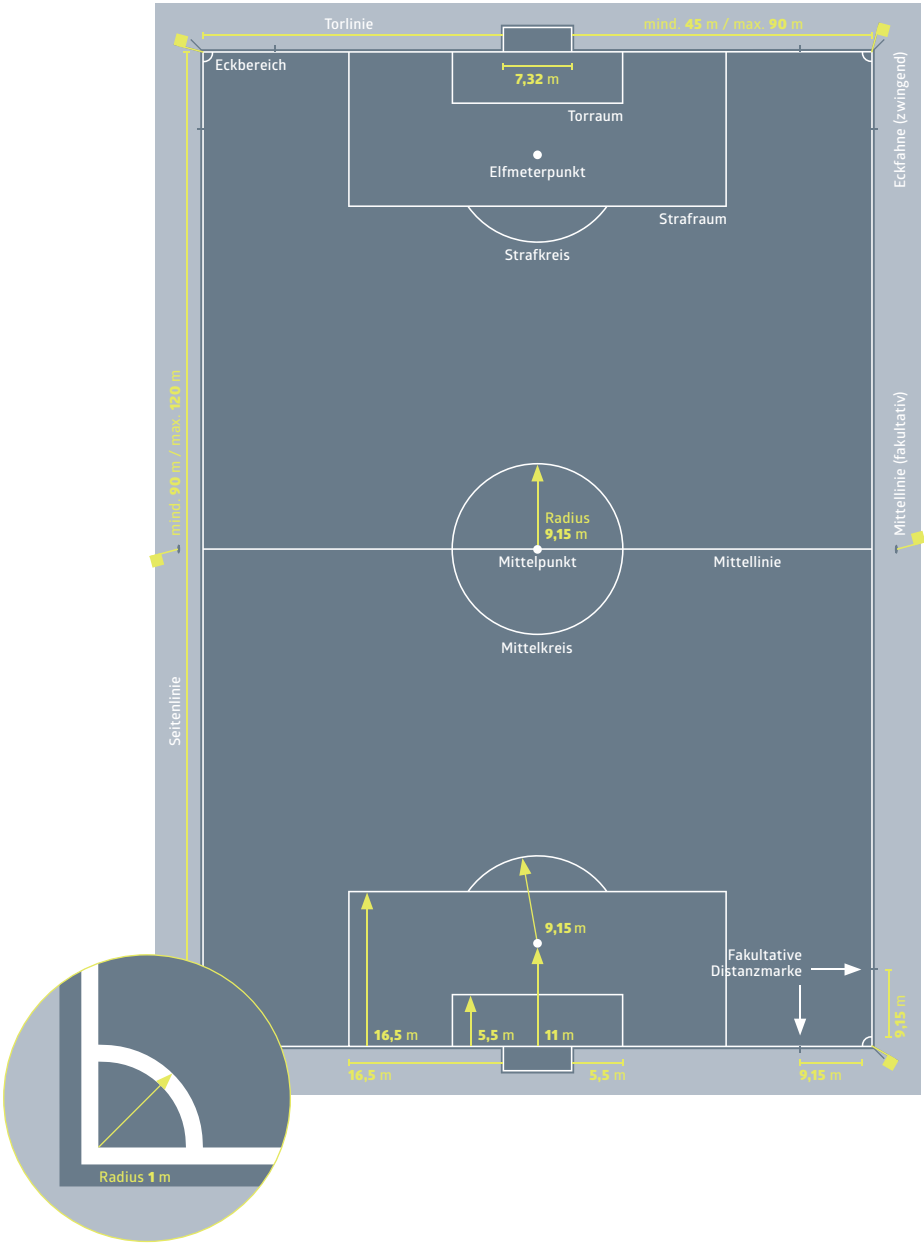
Die Seitenlinie muss länger als die Torlinie sein.

- Länge (Seitenlinie):
  mindestens 90 m
  höchstens 120 m
- Länge (Torlinie):
  mindestens 45 m
  höchstens 90 m

4. Abmessungen bei internationalen Spielen

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

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


Torlinie
mind. 45 m / max. 90 m
Eckbereich
7,32 m
Torraum
Elfmeterpunkt
Strafraum
Strafkreis
Eckfahne (zwingend)
mind. 90 m / max. 120 m
Mittellinie (fakultativ)
Radius
9,15 m
Mittelpunkt
Mittellinie
Mittelkreis
Seitenlinie
9,15 m
Fakultative
Distanzmarke
16,5 m
5,5 m
11 m
9,15 m
16,5 m
5,5 m
9,15 m
Radius 1 m

5. Torraum

Im Abstand von jeweils 5,50 m zu den Innenkanten der Torpfosten verlaufen rechtwinklig zur Torlinie zwei Linien. Diese Linien erstrecken sich 5,50 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

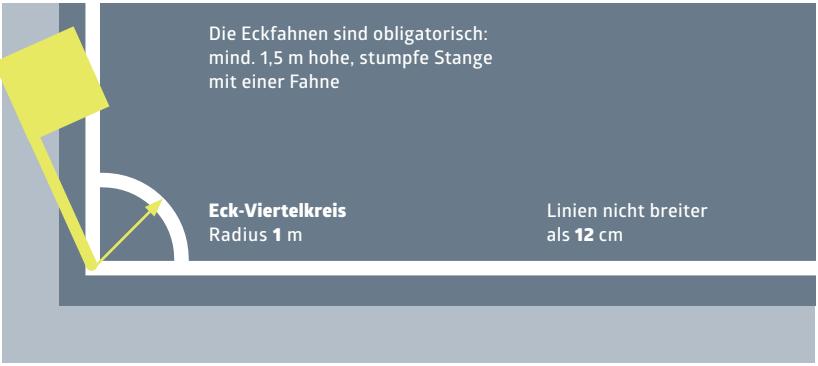
Im Abstand von 16,50 m zu den Innenkanten der Torpfosten verlaufen rechtwinklig zur Torlinie zwei Linien. Diese Linien erstrecken sich 16,50 m in das Spielfeld hinein und sind durch eine zur Torlinie parallel verlaufende Linie miteinander verbunden. Der von diesen Linien und der Torlinie umschlossene Raum wird Strafraum genannt.

Im Strafraum befindet sich 11 m vom Mittelpunkt der Torlinie entfernt zwischen beiden Pfosten der Strafstoßpunkt.

Außerhalb des Strafraums ist ein Teilkreis mit einem Radius von 9,15 m vom Mittelpunkt des Strafstoßpunkts 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 1,50 m hohe, stumpfe Stange mit einer Fahne.

Fahnenstangen können an der Mittellinie auf jeder Seite außerhalb des Spielfelds mindestens 1 m von der Seitenlinie entfernt aufgestellt werden.

9. Technische Zone

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

- Die technische Zone sollte sich auf jeder Seite höchstens 1 m über den Sitzbereich hinaus und bis 1 m an die Seitenlinie heran erstrecken.
- Die betreffende 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 dürfen:
  - 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 eine Person darf von der technischen Zone aus jeweils taktische Anweisungen erteilen.

10. Tore

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

Ein Tor besteht aus zwei senkrechten Pfosten, die gleich weit von den jeweiligen Eckfahnen entfernt und durch eine Querlatte verbunden sind. Die Torpfosten und die Querlatte sind aus einem zugelassenen Material. Torpfosten und Querlatten müssen quadratisch, rechteckig, rund oder elliptisch und ungefährlich sein.

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

Die Torpfosten sind gemäß der Grafik auf der Torlinie anzubringen.

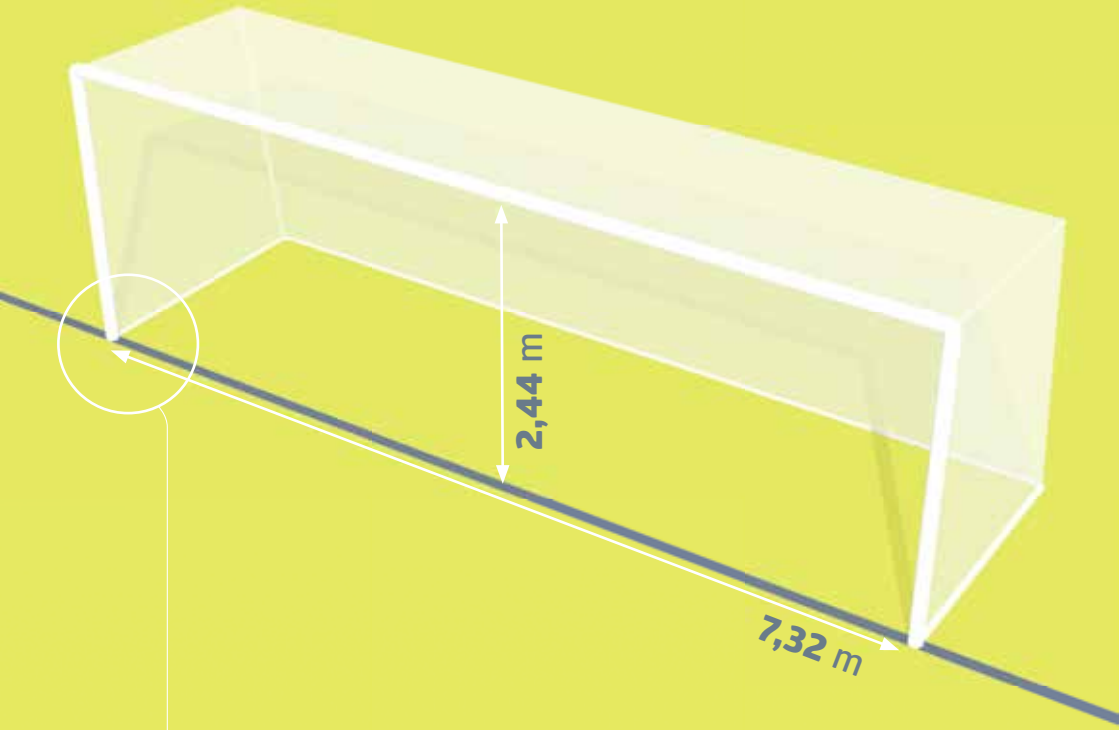
Der Torpfosten und die Querlatte sind weiß und höchstens 12 cm breit und tief.

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

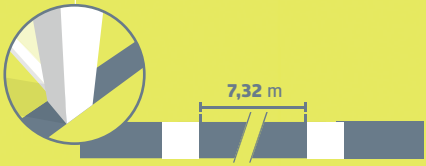
Netze können an den Toren und am Boden hinter den Toren befestigt werden, sie müssen ausreichend gesichert sein und dürfen den Torhüter nicht behindern.

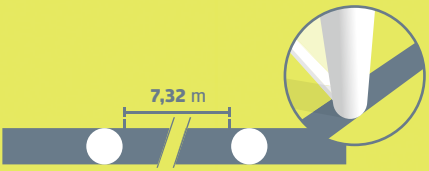
Zusätzliche Erläuterungen des DFB

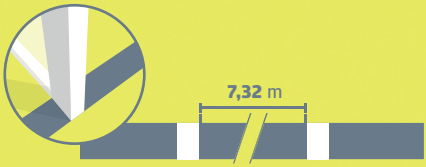
Zur Vermeidung von Unfällen sind mobile Tore (Klein- und Großfeldtore) so zu sichern, dass ein Umstürzen der Tore in jedem Fall ausgeschlossen werden kann.

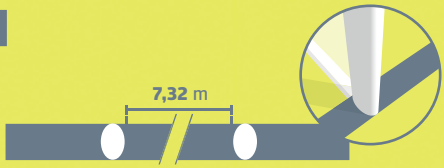


Die Torpfosten sind gemäß der Grafik auf der Torlinie anzubringen.









11. Torlinientechnologie (GLT)

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

Beim Einsatz von Torlinientechnologie dürfen Anpassungen am Torrahmen im Einklang mit den Spezifikationen des FIFA-Qualitätsprogramms für die GLT und den Spielregeln vorgenommen werden. Der Einsatz von 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 oder nicht.

Das Signal, ob ein Tor erzielt wurde oder nicht, wird vom GLT-System allein den Spieloffiziellen übermittelt (auf die Uhr des Schiedsrichters, durch Vibration und ein optisches Signal).

Anforderungen und Merkmale der GLT

Beim Einsatz von GLT bei Wettbewerbsspielen müssen die Wettbewerbsorganisatoren dafür sorgen, dass das System gemäß einem der folgenden Standards zertifiziert wurde:

- FIFA Quality PRO
- FIFA Quality
- IMS - INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD

Ein unabhängiges Testinstitut muss die Genauigkeit und Funktionalität der einzelnen Systeme der Technologieanbieter gemäß Testhandbuch überprüfen. Wenn das System nicht gemäß Testhandbuch funktioniert, darf der Schiedsrichter das GLT-System nicht einsetzen und muss dies der entsprechenden Stelle melden.

Beim Einsatz von GLT muss der Schiedsrichter die Funktion der Technologie vor Spielbeginn gemäß den Bestimmungen im GLT-Testhandbuch des FIFA-Qualitätsprogramms überprüfen.

12. Kommerzielle Werbung

Auf dem Spielfeld, in dem von den Tornetzen umschlossenen Raum, in der technischen Zone und innerhalb von 1 m zu den Begrenzungslinien ist ab dem Betreten des Feldes durch die Teams zu Beginn des Spiels bis zu deren Verlassen des Spielfelds bei Halbzeitpause sowie von deren Wiederbetreten des Feldes nach der Pause bis zum Spielende jede Art von Werbung physischer oder virtueller Art verboten. Ebenso unzulässig ist Werbung an Toren, Tornetzen, Fahnen und Fahnenstangen sowie das Anbringen fremder Ausrüstung (Kameras, Mikrofone usw.) an diesen Gegenständen.

Darüber hinaus muss vertikale Werbung mindestens:

- 1 m von den Seitenlinien des Spielfelds 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, an den Tornetzen, in dem von ihnen umschlossenen Raum, an den Toren und Fahnenstangen während der Spielzeit ist verboten. Auf den Fahnen an den Fahnenstangen sind solche Logos und Embleme hingegen erlaubt.

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 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.
7. Es sind möglichst Fahnen in lebhafter Farbe zu verwenden.
8. Die natürliche Silberfarbe bei Toren aus Metall ist zulässig.
9. Die Spielfelder sollen über eine Sicherheitszone von mindestens 1 m an der Längsseite und von mindestens 2 m an der Querseite verfügen. Für den Spielbetrieb auf DFB-Ebene gelten Sonderregelungen, die in den Durchführungsbestimmungen für die Bundesspiele festgehalten sind (Fotografenlinie hinter den Toren 5,50 m und seitlich von den Torpfosten bis zu den Eckfahnen 2 m Abstand zur Torlinie). Für den Spielbetrieb der Lizenzligen gelten zusätzlich Abstände für Mannschaftsbänke und Platzordner 5 m von der Seitenlinie sowie eine Absperrung des Innenraums von mindestens 2 m Höhe.
10. Ein Spiel unter Flutlicht darf frühestens 30 Minuten nach Ausfall der Beleuchtung abgebrochen werden. Kann der Schaden innerhalb dieser Zeit behoben werden, so wird das Spiel nach Instandsetzung der Beleuchtungsanlage fortgesetzt. Kann ein Schaden an der Flutlichtanlage nur teilweise behoben werden, entscheidet der Schiedsrichter über die Fortsetzung oder den Abbruch des Spiels.

Regel 02
Ball

1. Eigenschaften und Abmessungen

Sämtliche Bälle müssen:

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

Alle Bälle, die im Spiel bei einem offiziellen von der FIFA oder den Konföderationen organisierten Wettbewerb eingesetzt werden, müssen eines der folgenden Kennzeichen aufweisen:

• FIFA Quality PRO

• FIFA Quality

• IMS - INTERNATIONAL MATCH STANDARD

Bälle, die die bisherigen Qualitätsmarken wie „FIFA Approved“, „FIFA Inspected“ oder „International Matchball Standard“ tragen, dürfen bei den genannten Wettbewerben bis Juli 2017 verwendet werden.

Diese Qualitätsmarken auf einem Fußball bestätigen, dass er offiziell getestet wurde und zusätzlich zu den in Regel 2 aufgeführten Mindestanforderungen die spezifischen technischen Anforderungen der jeweiligen Qualitätsmarke erfüllt, die vom IFAB bewilligt werden müssen. Die Institute, die die Tests durchführen, müssen von der FIFA zugelassen werden.

Beim Einsatz der Torlinientechnologie (GLT) müssen die Bälle mit integrierter Technologie eine der obigen Qualitätsmarken tragen.

Die nationalen Fußballverbände können bei ihren Wettbewerben verlangen, dass ausschließlich Bälle genutzt werden, die eine dieser Qualitätsmarken tragen.

Bei Spielen eines offiziellen Wettbewerbs, der von der FIFA, einer Konföderation oder einem nationalen Fußballverband organisiert wird, ist keinerlei Form von kommerzieller Werbung erlaubt. Hiervon ausgenommen sind das Emblem/Logo des Wettbewerbs und des Wettbewerbsorganisators sowie das eingetragene Warenzeichen des Herstellers. Das Format und die Zahl 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 Ersatz- und Schiedsrichterball an der Stelle fortgesetzt, an der der ursprüngliche Ball beschädigt wurde.

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

Wenn der Ball bei einem Strafstoß oder beim Elfmeterschießen beschädigt wird, während er sich nach vorne bewegt und bevor er einen Spieler, oder 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 und bei Bedarf ins Spiel gebracht werden, vorausgesetzt, sie erfüllen die Anforderungen der Regel 2 und ihr Einsatz erfolgt unter Aufsicht des Schiedsrichters.

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 03
Spieler

1. Anzahl Spieler

Das Spiel wird von zwei Teams mit jeweils höchstens elf Spielern bestritten, von denen einer der Torhüter ist. Das Spiel darf nicht beginnen oder fortgesetzt werden, wenn eines der Teams weniger als sieben Spieler hat.

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 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 Auswechselspieler vor dem Anstoß mit Namen gemeldet werden müssen, und ein Team mit weniger als elf Spielern beginnt, dürfen nur die für die Startformation gemeldeten Spieler und Auswechselspieler am Spiel teilnehmen, sobald sie eintreffen.

2. Anzahl Auswechslungen

Offizielle Wettbewerbe

Bei Spielen eines offiziellen Wettbewerbs der FIFA, einer Konföderation oder eines nationalen Fußballverbands dürfen maximal drei Spieler ausgewechselt werden.

In den Wettbewerbsbestimmungen wird festgelegt, wie viele Auswechselspieler gemeldet werden können: drei bis höchstens zwölf.

Andere Spiele

In Spielen von A-Nationalteams sind maximal sechs Auswechslungen zulässig.

In allen übrigen Spielen sind mehr Auswechslungen gestattet, sofern

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

Wird der Schiedsrichter vor Beginn des Spiels nicht informiert oder wird keine Einigung erzielt, sind nur sechs Auswechslungen pro Team erlaubt.

Rückwechsel

Rückwechsel sind nur in den untersten Spielklassen (Breiten- und Freizeitfußball) und nur mit der Erlaubnis des jeweiligen nationalen Fußballverbands zulässig.

3. Auswechselvorgang

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

Bei Ersatz eines Spielers durch einen Auswechselspieler sind folgende Bedingungen zu beachten:

- Der Schiedsrichter ist vor der Auswechslung zu informieren.
- Der auszuwechselnde Spieler muss vom Schiedsrichter die Erlaubnis zum Verlassen des Spielfeldes erhalten, sofern er dieses nicht bereits verlassen hat.
- Spieler, die ausgewechselt werden, müssen das Spielfeld nicht an der Mittellinie verlassen und dürfen nicht mehr am Spiel teilnehmen, es sei denn, Rückwechsel sind zulässig.
- Weigert sich ein Spieler, der ausgewechselt werden soll, das Spielfeld zu verlassen, läuft das Spiel weiter.

Ein Auswechselspieler betritt das Spielfeld ausschließlich

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

Die Auswechslung ist vollzogen, wenn der Auswechselspieler das Spielfeld betritt. Damit wird der Auswechselspieler zum Spieler, und der Spieler, der ausgewechselt wurde, wird zum ausgewechselten Spieler.

Auswechselspieler dürfen jede Spielfortsetzung vornehmen, falls sie vorher das Spielfeld betreten haben.

Bei einer Auswechslung in der Halbzeitpause oder vor der Verlängerung ist der Auswechselvorgang vor der Fortsetzung des Spiels abzuschließen.

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

4. Torhüterwechsel

Jeder Feldspieler 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 Auswechselspieler das Spiel beginnt und der Schiedsrichter über diesen Wechsel nicht informiert wird,

- gestattet der Schiedsrichter dem gemeldeten Auswechselspieler weiterzuspielen,
- wird gegen den gemeldeten Auswechselspieler keine Disziplinarstrafe verhängt,
- kann der gemeldete Spieler ein gemeldeter Auswechselspieler werden,
- bleibt die Zahl der zulässigen Auswechslungen für das fehlbare Team unverändert und
- meldet der Schiedsrichter den Vorfall der zuständigen Instanz.

Wenn ein Feldspieler seinen Platz ohne Erlaubnis des Schiedsrichters mit dem Torhüter tauscht,

- lässt der Schiedsrichter das Spiel weiterlaufen und
- verwarnt beide Spieler, sobald der Ball nicht mehr im Spiel ist.

Bei jedem anderen Verstoß gegen diese Regel

- werden die 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 Auswechselspieler

Spieler, die des Feldes verwiesen wurden:

- vor Übergabe der Teamliste, dürfen in keiner Weise auf der Teamliste aufgeführt werden,
- nach Übergabe der Teamliste und vor Ausführung des Anstoßes, dürfen nur durch einen der gemeldeten Auswechselspieler ersetzt werden, der nicht ersetzt werden darf, wobei sich das Auswechselkontingent für das Team nicht verringert,
- nachdem der Anstoß erfolgt ist, dürfen nicht ersetzt werden.

Gemeldete Auswechselspieler, die vor oder nach dem Anstoß des Feldes verwiesen werden, dürfen nicht ersetzt werden.

7. Zusätzliche Personen auf dem Spielfeld

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

Wenn ein Teamoffizieller, Auswechselspieler, 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,
- entsprechende Disziplinarmaßnahmen ergreifen.

Bei einer Spielunterbrechung aufgrund eines Eingriffs durch

- einen Teamoffiziellen, Auswechselspieler, 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 unabhängig vom Eingriff ins Tor geht und kein Spieler des verteidigenden Teams am Spielen des Balls gehindert wurde, zählt der Treffer (selbst wenn es zu einem Kontakt mit dem Ball gekommen ist), es sei denn, der Ball geht in das gegnerische Tor.

8. Spieler außerhalb des Spielfelds

Wenn ein Spieler das Spielfeld mit der Erlaubnis des Schiedsrichters verlässt und das Spielfeld ohne die Erlaubnis des Schiedsrichters erneut betritt, muss der Schiedsrichter

- das Spiel unterbrechen (nicht unmittelbar, wenn der Spieler nicht ins Spiel eingreift oder wenn Vorteil gespielt werden kann),
- den Spieler wegen unerlaubten Betretens des Spielfelds verwarnen,
- den Spieler anweisen, das Spielfeld zu verlassen.

Wenn der Schiedsrichter das Spiel unterbricht, wird das Spiel:

- mit einem indirekten Freistoß an der Stelle fortgesetzt, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand, oder
- gemäß Regel 12 fortgesetzt, wenn ein Spieler gegen diese Regel verstößt.

Ein Spieler, der eine Begrenzungslinie als Teil der Spielbewegung überschreitet, begeht keinen Verstoß.

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

Wenn der Schiedsrichter nach dem Erzielen eines Tors und vor der Fortsetzung feststellt, dass sich eine zusätzliche Person auf dem Spielfeld befand, als das Tor erzielt wurde,

- gibt der Schiedsrichter den Treffer nicht, wenn die zusätzliche Person
  - ein Spieler, Auswechselspieler, ausgewechselter Spieler, des Feldes verwiesener Spieler oder Teamoffizieller des Teams ist, das das Tor erzielt hat,
  - eine Drittperson ist, die ins Spiel eingegriffen hat, es sei denn, der Ball geht unabhängig vom Eingriff in das Tor (vgl. Beschreibung unter „Zusätzliche Personen auf dem Spielfeld“).

  Das Spiel wird mit einem Abstoß, Eckstoß oder Schiedsrichterball fortgesetzt.

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

In jedem Fall muss der Schiedsrichter die zusätzliche Person vom Spielfeld weisen.

Wenn der Schiedsrichter erst nach einem Tor und der Spielfortsetzung feststellt, dass sich zum Zeitpunkt des Tores 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 der zuständigen Instanz.

10. Teamkapitän/Spielführer

Der Kapitän/Spielführer genießt weder einen Sonderstatus noch Privilegien, trägt aber 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 Auswechselspieler 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 Toroder 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 Auswechselspieler 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). Obwohl er für das Benehmen seiner Mannschaft verantwortlich ist, genießt er keine Sonderrechte.

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 Auswechselspieler zu bestimmen. Dies sollte auf keinen Fall gegenüber den Schiedsrichter-Assistenten oder hinter dem gegnerischen Tor erfolgen.

8. Tauscht ein Torwart ohne Zustimmung des Schiedsrichters während der Halbzeit mit einem Feldspieler seinen Platz, so sind beide Spieler in/während der nächsten Spielunterbrechung zu verwarnen.

Regel 04
Ausrüstung der Spieler

1. Sicherheit

Spieler dürfen keine gefährliche Ausrüstung verwenden oder tragen.

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

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

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

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:

- Hemd mit Ärmeln
- kurze Hose
- Stutzen – wird außen Klebeband oder anderes Material angebracht/getragen, muss dieses 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, der angemessenen Schutz bietet, und von den Stutzen abgedeckt werden
- Schuhe

Torhüter dürfen Trainingshosen tragen.

Spieler, die versehentlich ihre Schuhe oder Schienbeinschoner verlieren, müssen diese so schnell wie möglich, spätestens jedoch in der folgenden 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.
- Jeder Torhüter unterscheidet sich in der Farbe seiner Kleidung von den anderen Spielern und von den Spieloffiziellen.
- Wenn die Hemden der beiden Torhüter dieselbe Farbe haben und keiner ein Ersatzhemd hat, darf der Schiedsrichter das Spiel dennoch beginnen.

Unterhemden müssen in der Hauptfarbe der Ärmel des Trikots gehalten sein. Unterhosen/Leggings müssen in der Hauptfarbe der Hosen oder des untersten Teils der Hose gehalten sein. Spieler einer Mannschaft müssen dieselbe Farbe tragen.

4. Weitere Ausrüstungsteile

Ungefährliche Schutzausrüstung, z. B. Kopfschutz, Gesichtsmasken oder Knie- und Armschoner aus weichen, leichten, gepolsterten Materialien sind erlaubt, ebenso Torhütermützen und Sportbrillen.

Etwaige Kopfbedeckungen

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

Der Einsatz irgendeiner Form von elektronischer Kommunikation zwischen den Spielern (einschließlich Auswechselspielern, ausgewechselten und des Feldes verwiesenen Spielern) und/oder den technischen Betreuern ist unzulässig.

Für etwaige elektronische Leistungs- und Aufzeichnungssysteme (vorbehaltlich der Zustimmung des nationalen Fußballverbandes/Wettbewerbsorganisators) gilt:

- Diese dürfen keine Gefahr darstellen.
- Die von den Geräten/Systemen übertragenen Informationen und Daten dürfen während des Spiels in der technischen Zone weder empfangen noch genutzt werden.

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 werden der Spieler und/oder das Team durch den Wettbewerbsorganisator, den nationalen Fußballverband oder die FIFA sanktioniert.

5. 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 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 betreten (eine solche Erlaubnis darf während des laufenden Spiels erteilt werden).

Spieler, die das Spielfeld ohne Erlaubnis betreten, werden 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.

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 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 05
Schiedsrichter

1. Entscheidungsgewalt des Schiedsrichters

Jedes Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet, der die uneingeschränkte Befugnis hat, die Spielregeln beim Spiel durchzusetzen.

2. Entscheidungen des Schiedsrichters

Der Schiedsrichter entscheidet nach bestem Wissen und Gewissen im Sinne der Spielregeln und im „Geist des Fußballs". Er trifft die Entscheidungen basierend auf seiner Einschätzung und hat die Ermessenskompetenz, die angemessenen Maßnahmen im Rahmen der Spielregeln durchzusetzen.

Die Entscheidungen des Schiedsrichters zu Tatsachen im Zusammenhang mit dem Spiel sind endgültig. Dazu gehören auch die Entscheidungen auf „Tor" oder „Kein Tor" und das Ergebnis des Spiels.

Wenn das Spiel fortgesetzt wurde oder der Schiedsrichter die erste oder zweite Halbzeit (einschließlich Nachspielzeit) beendet und das Spielfeld verlassen oder das Spiel beendet hat, darf der Schiedsrichter eine Entscheidung nicht ändern, wenn er feststellt, dass diese nicht korrekt ist oder von einem anderen Spieloffiziellen einen Hinweis erhalten hat.

Bei Unpässlichkeit des Schiedsrichters darf das Spiel unter der Leitung eines anderen Spieloffiziellen fortgesetzt werden, bis der Ball aus dem Spiel geht.

3. Rechte und Pflichten

Der Schiedsrichter hat

- die Spielregeln durchzusetzen,
- das Spiel zusammen mit den anderen Spieloffiziellen zu kontrollieren,
- als Zeitnehmer zu fungieren, Aufzeichnungen über das Spiel zu machen und den entsprechenden Stellen einen Spielbericht zukommen zu lassen,

einschließlich Angaben zu Disziplinarmaßnahmen oder sonstigen Zwischenfällen vor, während oder nach dem Spiel, und
- die Fortsetzung des Spiels zu überwachen und/oder anzuzeigen.

Vorteil

- das Spiel bei einem Verstoß oder Vergehen weiterlaufen zu lassen, sofern das regelkonforme Team dadurch einen Vorteil erhält, und eine Strafe für den Verstoß auszusprechen oder das Vergehen zu bestrafen, wenn der mutmaßliche Vorteil nicht sofort oder innerhalb weniger Sekunden eintritt,

Disziplinarmaßnahmen

- bei mehreren gleichzeitigen Vergehen das schwerste Vergehen hinsichtlich Sanktion, Spielfortsetzung, physischer Härte und taktischer Auswirkungen zu ahnden,
- Disziplinarmaßnahmen gegen Spieler zu ergreifen, die ein verwarnungs- oder feldverweiswürdiges Vergehen begangen haben,
- die Befugnis, Disziplinarmaßnahmen vom Betreten des Spielfelds für die Spielfeldkontrolle bis zum Verlassen des Spielfelds nach dem Spiel (einschließlich des Elfmeterschießens) zu ergreifen. Wenn ein Spieler vor Betreten des Spielfelds zwecks Spielbeginn ein feldverweiswürdiges Vergehen begeht, hat der Schiedsrichter die Kompetenz, die Spielteilnahme des Spielers zu verhindern (siehe Regel 3.6). Der Schiedsrichter meldet jegliches sonstige Fehlverhalten,
- die Befugnis, ab dem Betreten des Spielfelds zwecks Spielbeginn bis zum Verlassen des Spielfeldes nach dem Ende des Spiels, einschließlich während der Halbzeit, der Verlängerung und des Elfmeterschießens, gelbe oder rote Karten zu zeigen,
- Maßnahmen gegen Teamoffizielle zu ergreifen, die sich nicht verantwortungsbewusst verhalten, wobei er sie vom Spielfeld und dessen unmittelbarer Umgebung entfernen lassen darf,
- auf Hinweis anderer Spieloffizieller über Ereignisse zu entscheiden, die er selbst nicht gesehen hat,

Verletzungen

- das Spiel weiterlaufen zu lassen, bis der Ball aus dem Spiel ist, wenn ein Spieler nur leicht verletzt ist,

- das Spiel zu unterbrechen, wenn ein Spieler ernsthaft verletzt ist, und zu veranlassen, dass dieser vom Spielfeld gebracht wird. Ein verletzter Spieler darf nicht auf dem Spielfeld behandelt werden und dieses erst nach der Fortsetzung des Spiels wieder betreten; wenn der Ball im Spiel ist, muss er das Spielfeld über die Seitenlinie betreten; wenn der Ball aus dem Spiel ist, darf er das Spielfeld über eine beliebige Begrenzungslinie betreten. Ausnahmen von der Verpflichtung zum Verlassen des Spielfelds bestehen nur
  - bei Verletzung eines Torhüters,
  - wenn ein Torhüter und ein Feldspieler nach einem Zusammenprall behandelt werden müssen,
  - wenn Spieler desselben Teams nach einem Zusammenprall behandelt werden müssen,
  - bei einer schweren Verletzung
  - wenn 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 beendet wird,
- dafür zu sorgen, dass ein blutender Spieler das Spielfeld verlässt. Der Spieler darf das Spielfeld erst nach einem Zeichen des Schiedsrichters wieder betreten, der sich davon überzeugt haben muss, dass die Blutung gestoppt wurde und dass sich kein Blut auf der Ausrüstung befindet,
- dafür zu sorgen, dass der Spieler das Spielfeld auf der Trage oder zu Fuß verlässt, wenn der Schiedsrichter den Ärzten oder Sanitätern erlaubt hat, das Spielfeld zu betreten; ein Spieler, der diese Regel nicht befolgt, wird wegen unsportlichen Betragens verwarnt,
- dem Spieler die Karte vor Verlassen des Spielfelds zu zeigen, wenn er einen Spieler verwarnen oder des Feldes verweisen will, der zur Behandlung einer Verletzung das Spielfeld verlassen muss,
- das Spiel mit einem Schiedsrichterball fortzusetzen, wenn das Spiel nicht aus einem sonstigen Grund unterbrochen wurde oder wenn ein Spieler ohne einen Verstoß gegen die Spielregeln eine Verletzung erleidet.

Eingriffe von außen

- das Spiel wegen eines Regelverstoßes oder eines Eingriffes von außen zu unterbrechen oder abzubrechen, z. B. wenn
  - das Flutlicht unzureichend ist,
  - ein von einem Zuschauer geworfener Gegenstand einen Spieloffiziellen, einen Spieler oder einen Teamoffiziellen trifft, kann der Schiedsrichter das Spiel je nach Ausmaß des Zwischenfalls weiterlaufen lassen, unterbrechen oder abbrechen,
  - ein Zuschauer mit einem Pfiff das Spiel beeinflusst, wird das Spiel unterbrochen und mit einem Schiedsrichterball fortgesetzt,
  - bei laufendem Spiel ein zweiter Ball, ein anderes Objekt oder ein Tier aufs Spielfeld gelangt, so muss der Schiedsrichter
    - das Spiel nur dann unterbrechen und mit einem Schiedsrichterball fortsetzen, wenn das Spielgeschehen gestört wurde. Wenn der Ball unabhängig vom Eingriff ins Tor geht und der Eingriff keinen verteidigenden Spieler am Spielen des Balls gehindert hat, zählt der Treffer (selbst bei einem Kontakt mit dem Ball), es sei denn, der Ball geht ins gegnerische Tor,
    - das Spiel laufen zu lassen, wenn das Spielgeschehen nicht gestört wurde, und den Eingriff so schnell wie möglich zu beseitigen,
- unbefugten Personen das Betreten des Spielfelds zu verbieten.

4. Schiedsrichterausrüstung

Zwingend vorgeschriebene Ausrüstung

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

Weitere Ausrüstungsteile

Ebenfalls erlaubt sind:

- Ausrüstung zur Kommunikation mit anderen Spieloffiziellen – Flagge mit Vibrations-/Piepsignal, Kopfhörer etc.

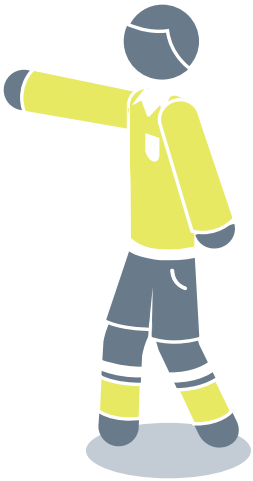
- elektronische Leistungs- und Aufzeichnungssysteme oder sonstige Geräte zur Kontrolle der Fitness

Schiedsrichter und andere Spieloffizielle dürfen weder Schmuck noch sonstige elektronische Geräte tragen.

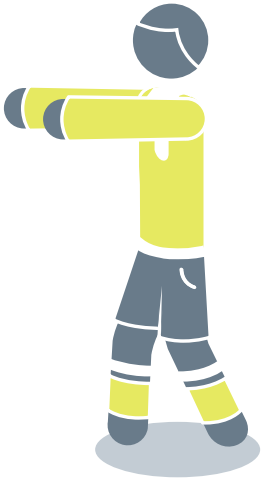
5. Zeichen von Schiedsrichtern

Die zulässigen Schiedsrichterzeichen sind der Grafik zu entnehmen.

Zusätzlich zum aktuellen Zeichen „mit beiden Armen" beim Vorteil ist nun ein ähnliches Zeichen „mit einem Arm" zulässig, weil das Rennen mit ausgestreckten Armen vielfach schwierig ist.



Vorteil (1)



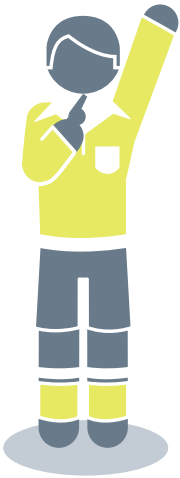
Vorteil (2)

Strafstoß

Eckstoß

Abstoß

Rote und **gelbe** Karte



Indirekter Freistoß

Direkter Freistoß

6. Haftung von Spieloffiziellen

Ein Schiedsrichter haftet nicht für

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

Solche Entscheidungen können beinhalten,

- ob der Zustand des Spielfelds oder seiner Umgebung oder die Wetterbedingungen ein Spiel zulassen oder nicht,
- ein Spiel aus welchem Grund auch immer abzubrechen,
- ob die auf dem Feld während des Spiels benutzten Ausrüstungsteile oder 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 von Team- und Stadionverantwortlichen, Sicherheitsbeauftragten, Fotografen und anderen Medienvertretern) den Aufenthalt in der Nähe des Spielfelds zu gestatten oder nicht,
- die er 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 Vorschriften 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 befragt er den Schiedsrichter-Assistenten, 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. Fußball soll bei Temperaturen ab minus 15 Grad, bei starkem Wind ab Temperaturen von minus 10 Grad nicht mehr gespielt werden. Bei starker Kälte muss 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 wenige Minuten nach dieser Zeit 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 des Platzes verantwortlich.
8. Der Schiedsrichter kann Persönliche Strafen (Verwarnungen mit Gelber Karte, Feldverweise mit Gelb/Roter oder Roter Karte) gegen Spieler, Auswechselspieler und ausgewechselte Spieler 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. Vor dem Spiel des Feldes verwiesene Spieler können ersetzt werden. Danach ist dies nicht mehr möglich.

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 06
Weitere Spieloffizielle

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

Die Spieloffiziellen agieren unter der Leitung des Schiedsrichters. Bei ungehöriger Einmischung oder nicht einwandfreiem Betragen enthebt der Schiedsrichter diese ihres Amtes und erstattet den zuständigen Instanzen Bericht.

Mit Ausnahme des Ersatz-Schiedsrichterassistenten unterstützen sie den Schiedsrichter bei Vergehen und Verstößen, wenn sie eine bessere Sicht als der Schiedsrichter haben, und melden den zuständigen Instanzen schweres Fehlbetragen oder sonstige Zwischenfälle, die sich außerhalb der Sicht des Schiedsrichters oder anderer Spieloffizieller ereignen. Sie müssen den Schiedsrichter und die anderen Spieloffiziellen über jede Meldung unterrichten.

Die Spieloffiziellen unterstützen den Schiedsrichter bei der Kontrolle des Spielfelds, der Bälle und der Spielerausrüstung (auch bei der Lösung von Problemen) 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 entsprechenden 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 zur Gänze verlassen hat und welches Team Anspruch auf einen Eckstoß, Abstoß oder Einwurf hat,
   - sich ein Spieler in einer Abseitsposition befindet und bestraft werden muss,
   - wenn eine Auswechslung gewünscht wird,
   - sich der Torhüter bei einem Strafstoß von der Torlinie wegbewegt, bevor der Ball getreten wird, und ob der Ball die Linie überquert; wenn zusätzliche Schiedsrichterassistenten aufgeboten wurden, nimmt der Schiedsrichterassistent eine Position auf Höhe des Strafstoßpunktes 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 Spieler oder Auswechselspielers zu kontrollieren,
   - beim Wiederbetreten des Spielfelds durch einen Spieler nach dem Zeichen/einer Erlaubnis des Schiedsrichters,
   - die Ersatzbälle zu beaufsichtigen,
   - die Mindestnachspielzeit anzuzeigen, die der Schiedsrichter am Ende einer Halbzeit (einschließlich der Verlängerung) spielen lassen möchte, und
   - 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, auch wenn ein Tor erzielt wurde,
   - welchem Team ein Eckstoß oder Abstoß zugesprochen werden muss,

- ob sich der Torhüter bei einem Strafstoß von der Torlinie wegbewegt, bevor der Ball getreten wird, und ob der Ball die Linie überquert.

4. Ersatz-Schiedsrichterassistent

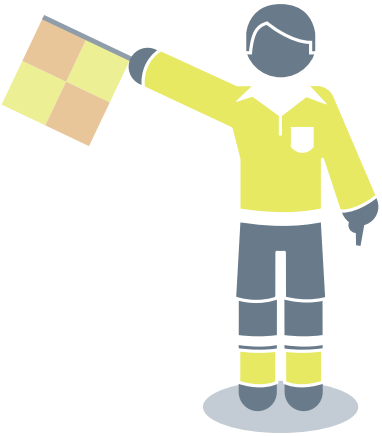
Die Aufgabe der Ersatz-Schiedsrichterassistenten beschränkt sich darauf, einen Schiedsrichter-assistenten oder den vierten Offiziellen bei Unpässlichkeit zu ersetzen.

5. Zeichen von Schiedsrichterassistenten

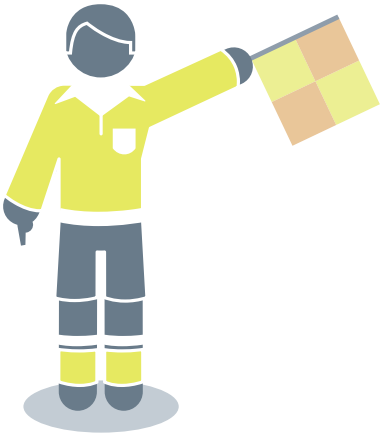
Auswechslung

Freistoß für das **angreifende Team**

Freistoß für das **verteidigende Team**

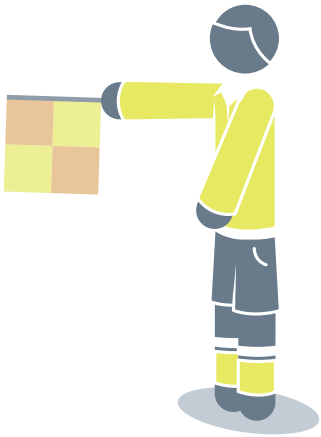


Einwurf für das
angreifende Team



Einwurf für das
verteidigende Team

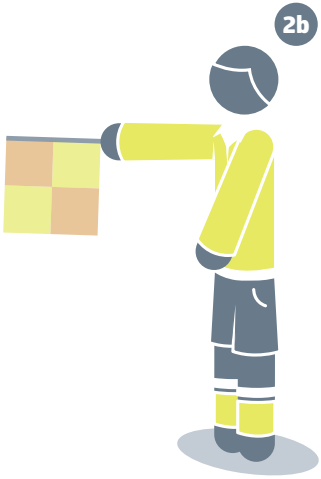
Eckstoß



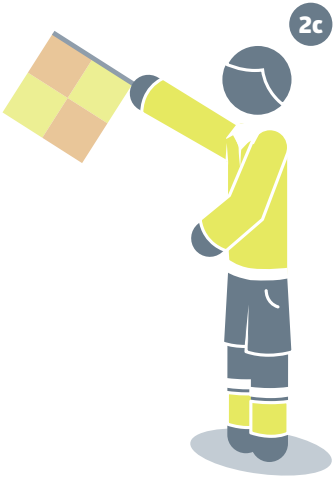
Abstoß

Abseits

Abseits auf der
näheren Seite des Spielfelds



Abseits in der
Mitte des Spielfelds



Abseits auf der **entfernteren**
Seite des Spielfelds

6. Zeichen von 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 und, wenn sich diese auf die Spielphase unmittelbar vor Erzielung eines Tores bezieht, danach handeln und das Tor als ungültig erklären.
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 07
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 den Wettbewerbsbestimmungen entspricht.

2. Halbzeitpause

Den Spielern steht eine Halbzeitpause von maximal 15 Minuten zu. 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 die Nachspielzeit, um die Zeit zu kompensieren, die durch folgende Ereignisse verloren ging:

- Auswechslungen
- Untersuchung und/oder Abtransport von verletzten Spielern
- Zeitschinden
- Disziplinarmaßnahmen
- Trinkpausen oder Pausen aus sonstigen medizinischen Gründen, die gemäß Wettbewerbsbestimmungen zulässig sind oder
- sämtliche sonstigen Gründe, einschließlich etwaiger Verzögerungen bei der Spielfortsetzung (z. B. beim Torjubel)

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

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 Hälfte verlängert, bis der Strafstoß ausgeführt wurde.

5. Abgebrochenes Spiel

Ein abgebrochenes Spiel wird wiederholt, sofern die Wettbewerbsbestimmungen oder die 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 und der Spielführer möglich.
2. Verloren gegangene Zeit (z. B. Unterbrechung wegen eines Gewitters) muss nachgespielt werden. Vergeudete Zeit (z. B. Spielverzögerungen) wird unter Beachtung der Vorteilbestimmung nachgespielt.
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 und wird dann ohne weitere Halbzeitpause fortgesetzt.

5. Ist der Spielstand nach Beendigung der Verlängerung unentschieden, so wird das Spiel beendet, sofern nicht ausdrücklich eine Spielentscheidung durch Schüsse von der Strafstoßmarke 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 08
Beginn und Fortsetzung des Spiels

Mit einem Anstoß werden die beiden Halbzeiten sowie die beiden Halbzeiten der Verlängerung begonnen und 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 kommen, gibt es einen Schiedsrichterball.

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

1. Anstoß

Ausführung

- Das Team, das beim Münzwurf gewinnt, entscheidet, auf welches Tor es in der ersten Halbzeit spielt.
- Das gegnerische Team erhält den Anstoß.
- Das Team, das den Münzwurf gewonnen hat, führt den Anstoß zu Beginn der zweiten Hälfte 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 gilt:

- Alle Spieler befinden sich in der eigenen Spielfeldhälfte.
- Die Gegenspieler des anstoßenden Teams müssen einen Abstand von mindestens 9,15 m zum Ball einhalten, bis der Ball im Spiel ist.
- Der Ball liegt auf dem Anstoßpunkt.
- Der Schiedsrichter gibt das Zeichen.
- Der Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fuß berührt wurde und sich eindeutig bewegt.
- Aus einem Anstoß kann gegen das gegnerische Team direkt ein Tor erzielt werden.

Vergehen/Sanktionen

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

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

2. Schiedsrichterball

Ausführung

Der Schiedsrichter lässt den Ball an der Stelle fallen, an der sich dieser zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung befand. Wurde das Spiel innerhalb des Torraums unterbrochen, erfolgt der Schiedsrichterball auf der Torraumlinie parallel zur Torlinie so nahe wie möglich bei der Stelle, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand.

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

Eine beliebige Anzahl Spieler darf um einen Schiedsrichterball kämpfen (einschließlich der Torhüter); der Schiedsrichter darf weder die beteiligten Spieler noch den Ausgang bestimmen.

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 in das gegnerische Tor geht,
- mit einem Eckstoß, wenn der Schiedsrichterball in das 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 Anstoßes durch andere Personen als die im Spiel mitwirkenden Spieler ist verboten.

Regel 09
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 eine der Tor- oder Seitenlinien vollständig überschreitet,
   - das Spiel vom Schiedsrichter unterbrochen wurde.

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

Zusätzliche Erläuterungen des DFB

1. Jeder Pfiff unterbricht das Spiel! Bei irrtümlichem Pfiff ist das Spiel mit Schiedsrichterball an der Stelle fortzusetzen, an der sich der Ball zur Zeit des Pfiffes befand. Wurde das Spiel innerhalb des Torraums unterbrochen, erfolgt der Schiedsrichterball auf der Torraumlinie parallel zur Torlinie so nahe wie möglich bei der Stelle, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand.

Regel 10
Bestimmung des Spielausgangs

1. Erzielen eines Tores

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, weder ein Vergehen begangen noch gegen die Spielregeln verstoßen hat.

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.

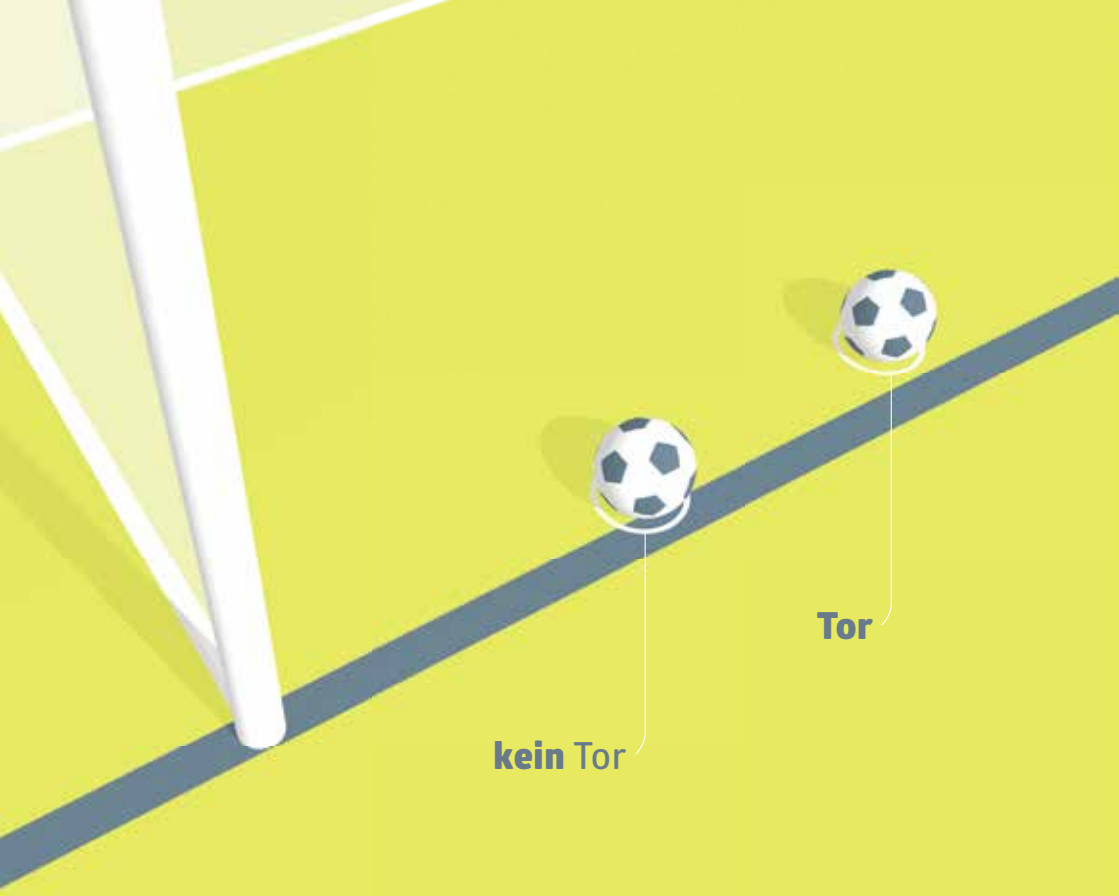
Wenn die Wettbewerbsbestimmungen für unentschieden ausgegangene Spiele oder nach Hin- und Rückspiel einen Sieger verlangen, sind nur folgende Vorgehensweisen zur Ermittlung eines Siegers zulässig:

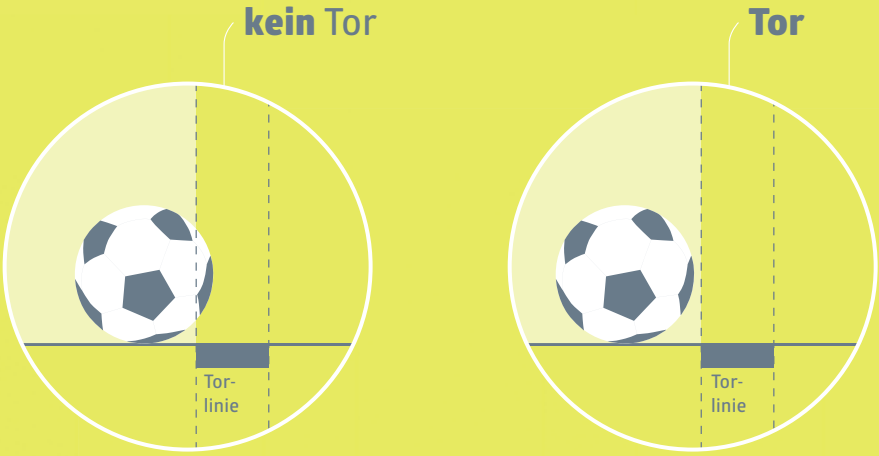
- Auswärtstorregel
- Verlängerung
- Elfmeterschießen

Ausführung

Vor dem Beginn des Elfmeterschießens

- Sofern nicht andere Überlegungen den Ausschlag geben (z. B. 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 er den ersten oder den zweiten Elfmeter schießt.


Tor
kein Tor


kein Tor
Tor
Tor-
linie
Tor-
linie

- Nur die Spieler, die am Ende des Spiels auf dem Spielfeld stehen oder das Spielfeld kurzzeitig verlassen haben (Verletzung, Berichtigung der Ausrüstung etc.), dürfen am Elfmeterschießen teilnehmen. Einzige Ausnahme ist der Spieler, der für einen verletzten Torhüter eingewechselt wurde.
- 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 hat als die gegnerische Mannschaft, muss diese die Anzahl 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 und dessen Team die zulässige Höchstzahl an Auswechslungen noch nicht genutzt hat, darf durch einen gemeldeten Auswechselspieler oder einen Spieler ersetzt werden, der zur Herstellung der gleichen Spielerzahl von der Teilnahme am Elfmeterschießen ausgeschlossen wurde. Der Torhüter darf danach nicht mehr am Elfmeterschießen teilnehmen.

Während des Elfmeterschießens

- Lediglich teilnahmeberechtigte Spieler und Spieloffizielle dürfen sich auf dem Spielfeld aufhalten.
- Alle teilnahmeberechtigten Spieler mit Ausnahme des Schützen und der beiden Torhüter halten sich im Anstoßkreis auf.
- Der Torhüter aus dem Team des Elfmeterschützen wartet auf dem Spielfeld außerhalb des Strafraums auf der Torlinie, wo diese auf die Strafraumlinie trifft.
- Ein teilnahmeberechtigter Spieler darf den Platz mit dem Torhüter tauschen.
- Der Strafstoß ist abgeschlossen, wenn sich der Ball nicht mehr bewegt, aus dem Spiel ist oder der Schiedsrichter das Spiel wegen eines Regelverstoßes unterbricht.
- Der Schiedsrichter macht sich Aufzeichnungen über die ausgeführten Elfmeter.

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

- Die beiden Teams führen ihre Elfmeter abwechselnd aus.
- 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 den fünf Elfmetern der Teams unentschieden steht, wird das Elfmeterschießen fortgesetzt, bis eines der Teams ein Tor mehr als das andere Team nach derselben Anzahl an Schüssen erzielt hat.
- Jeder Elfmeter muss von einem anderen Spieler ausgeführt werden. Ein Spieler darf erst ein zweites Mal antreten, wenn alle teilnahmeberechtigten Spieler bereits einen Elfmeter ausgeführt haben.
- Dieser Grundsatz gilt auch für alle nachfolgenden Elfmeter, wobei ein Team die Reihenfolge der Schützen ändern darf.
- Das Elfmeterschießen darf von einem Spieler beim Verlassen des Spielfelds nicht verzögert werden. Ein Elfmeter gilt als verschossen (kein Tor), wenn der Spieler nicht rechtzeitig auf das Spielfeld zurückkehrt.

Auswechslungen und Feldverweise während des Elfmeterschießens

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

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, Rumpfs oder der Füße in der gegnerischen Hälfte (ohne die Mittellinie) befindet und
- er mit irgendeinem Teil des Kopfs, des Rumpfs oder der Füße 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.

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

- der vorletzte Gegenspieler oder
- die letzten beiden Gegenspieler befindet.

2. Abseitsvergehen

Ein Spieler wird nur dann für seine Abseitsstellung bestraft, wenn er zum Zeitpunkt, zu dem der Ball von einem Mitspieler gespielt oder berührt wird, aktiv am Spiel teilnimmt, indem er

- durch Spielen oder Berühren des Balls, der zuletzt von einem Mitspieler berührt oder gespielt wurde, 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,
  - den Gegner angreift, um den Ball spielen zu können,

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

oder

- sich einen Vorteil verschafft, indem er den Ball spielt oder einen Gegner beeinflusst, wenn der Ball
  - von einem Torpfosten, der Querlatte oder einem Gegner zurückprallt oder abgelenkt wird,
  - absichtlich von einem Gegner abgewehrt wurde.

Ein Spieler verschafft sich keinen Vorteil aus einer Abseitsstellung, wenn er den Ball von einem gegnerischen Spieler erhält, der den Ball absichtlich spielt (mit Ausnahme einer absichtlichen Abwehraktion eines Gegners).

Eine „Abwehraktion" liegt dann vor, wenn ein Spieler einen Ball, der ins oder sehr nah ans Tor geht, mit irgendeinem Körperteil außer mit den Händen (ausgenommen der Torhüter im eigenen Strafraum) abwehrt.

3. Kein Vergehen

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

- 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 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 dieser den

Strafraum verlassen hat. Verlässt der Spieler absichtlich das Spielfeld, 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 vor der nächsten Spielunterbrechung am Spiel beteiligt oder das verteidigende Team den Ball in Richtung Mittellinie gespielt hat und dieser den Strafraum verlassen hat, gilt der Spieler im Sinne der Abseitsregel als auf der Torlinie stehend. Ein Spieler, der absichtlich das Spielfeld 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 Pfosten im Tor 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 absichtliches Spielen des Balles handelt, das nicht einer Abwehraktion entspringt. Näherer Erläuterung bedarf der Begriff einer „absichtlichen Abwehraktion“. Die Abseitsstellung ist dann strafbar, wenn ein Spieler den Ball aus einer Torabwehraktion eines Abwehrspielers erhält. Die Aktion des Abwehrspielers ist in diesem Fall vergleichbar mit der Abwehr eines Torwartes.

Regel 12
Fouls und unsportliches Betragen

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

1. Direkter Freistoß

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

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

Ein Vergehen mit Körperkontakt wird mit einem direkten Freistoß oder Strafstoß geahndet.

- „Fahrlässigkeit“ liegt vor, wenn ein Spieler unachtsam, unbesonnen oder unvorsichtig in einen Zweikampf geht. Es ist keine Disziplinarmaßnahme erforderlich.
- „Rücksichtslosigkeit“ liegt vor, wenn ein Spieler ohne Rücksicht auf die Gefahr oder die Folgen für einen Gegner handelt. Ein solcher Spieler muss verwarnt werden.

- „Brutales Spiel“ liegt vor, wenn ein Spieler übertrieben hart vorgeht und die Sicherheit eines Gegners gefährdet. Ein solcher Spieler muss des Feldes verwiesen werden.

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

- Absichtliches Handspiel (gilt nicht für den Torhüter im eigenen Strafraum)
- Halten des Gegners
- Sperren des Gegners mit Körperkontakt
- Anspucken des Gegners

Siehe auch Vergehen unter Regel 3

Handspiel

Ein Handspiel liegt vor, wenn ein Spieler den Ball absichtlich mit der Hand oder dem Arm berührt.

Folgendes ist zu berücksichtigen:

- die Bewegung der Hand zum Ball (nicht des Balls zur Hand),
- die Entfernung zwischen Gegner und Ball (unerwarteter Ball),
- die Position der Hand (das Berühren des Balls an sich ist noch kein Vergehen),
- das Berühren des Balls mit einem Gegenstand in der Hand des Spielers (Kleidung, Schienbeinschoner usw.) ist ein Vergehen,
- das Treffen des Balls durch einen geworfenen Gegenstand (Schuh, Schienbeinschoner usw.) ist ein Vergehen.

Für den Torhüter gelten beim Handspiel außerhalb des Strafraums die gleichen Regeln wie für alle übrigen Spieler. Innerhalb des Strafraums kann der Torhüter für kein Handspiel, das mit einem direkten Freistoß oder einer entsprechenden Strafe geahndet wird, bestraft werden, sondern nur für ein Handspiel, das einen indirekten Freistoß zur Folge hat.

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,
- 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,
- 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 Strafraums eines der folgenden Vergehen begeht:

- Er den Ball mehr als sechs Sekunden lang in den Händen kontrolliert, bevor er ihn freigibt.
- Er berührt den Ball mit den Händen nach:
  - der Freigabe und vor der Berührung durch einen anderen Spieler,
  - einem absichtlichen Rückpass eines Mitspielers zum Torhüter,
  - einem direkt zugespielten Einwurf eines Mitspielers.

Der Torhüter kontrolliert den Ball in den Händen, wenn er

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

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

Gefährliches Spiel

Als gefährliches Spiel gilt jede Aktion beim Versuch, den Ball zu spielen, durch die jemand verletzt werden könnte (einschließlich des Spielers selbst), und schließt eine Aktion ein, durch die ein nahestehender Gegner aus Angst vor einer Verletzung am Spielen des Balls gehindert wird.

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

Behindern des Gegners ohne Kontakt

Behindern des Gegners liegt vor, wenn sich ein Spieler in den Weg eines Gegners stellt und ihn dadurch auflaufen lässt oder zum Abbremsen oder zu einer Richtungsänderung zwingt, wobei sich der Ball für beide Spieler außer Reichweite befindet.

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

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

3. Disziplinarmaßnahmen

Der Schiedsrichter darf vom Betreten des Spielfelds für die Spielfeldkontrolle bis zum Verlassen des Spielfelds nach dem Spiel (einschließlich des Elfmeterschießens) Disziplinarmaßnahmen ergreifen.

Wenn ein Spieler vor Betreten des Spielfelds zwecks Spielbeginn ein feldverweiswürdiges Vergehen begeht, darf ihn der Schiedsrichter vom Spiel ausschließen (siehe Regel 3.6). Der Schiedsrichter meldet jegliches sonstige Fehlverhalten.

Ein Spieler, der auf oder abseits des Spielfelds gegenüber einem Gegner, Mitspieler, Spieloffiziellen oder einer sonstigen Person ein verwarnungs- oder feldverweiswürdiges Vergehen begeht oder gegen die Spielregeln verstößt, wird entsprechend dem Vergehen bestraft.

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

Rote und gelbe Karten können nur Spielern, Auswechselspielern oder ausgewechselten Spielern gezeigt werden.

Verzögerung der Spielfortsetzung wegen gelber oder roter Karte
Beschließt der Schiedsrichter, einen Spieler zu verwarnen oder des Feldes zu verweisen, wird das Spiel erst nach Zeigen der Karte fortgesetzt.

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. Versuchte ein Spieler, eine offensichtliche Torchance zu verhindern, und wurde dennoch ein Tor erzielt, so wird der Spieler nur wegen unsportlichen Betragens verwarnt.

Bei grobem Foulspiel, einer Tätlichkeit oder einem zweiten verwarnungswürdigen Vergehen sollte nicht auf Vorteil entschieden werden, es sei denn, es ergibt sich eine klare Torchance. Der Schiedsrichter muss den Spieler des Feldes verweisen, wenn der Ball das nächste Mal aus dem Spiel ist. Wenn der Spieler den Ball während des Vorteils jedoch 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.

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 verwarnt bei:

- Verzögerung der Wiederaufnahme des Spiels,
- Protestieren durch Worte oder Handlungen,
- Betreten, Wiederbetreten oder absichtliches Verlassen des Spielfelds ohne die Erlaubnis des Schiedsrichters,
- Missachten des vorgeschriebenen Abstands bei Eckstoß, Freistoß oder Einwurf,
- wiederholtem Verstoßen gegen die Spielregeln („wiederholt" ist nicht durch eine bestimmte Zahl oder ein bestimmtes Muster von Verstößen definiert),
- unsportlichem Betragen.

Ein Auswechselspieler oder ausgewechselter Spieler wird verwarnt bei:

- Verzögerung der Wiederaufnahme des Spiels,
- Protestieren durch Worte oder Handlungen,
- Betreten oder Wiederbetreten des Spielfelds ohne die Erlaubnis des Schiedsrichters,
- unsportlichem Betragen.

Verwarnung für unsportliches Betragen

Ein Spieler ist wegen unsportlichen Betragens zu verwarnen, wenn er

- versucht, den Schiedsrichter z. B. durch das Vortäuschen einer Verletzung oder eines Fouls (Schwalbe) zu täuschen (Simulieren),
- während des Spiels oder ohne die Erlaubnis des Schiedsrichters seinen Platz mit dem Torhüter tauscht,
- ein rücksichtsloses Vergehen begeht, das mit einem direkten Freistoß geahndet wird,
- ein Foulspiel oder ein Handspiel begeht, um einen aussichtsreichen Angriff zu verhindern oder diesen zu unterbinden,
- ein Handspiel begeht, um ein Tor zu erzielen (egal ob erfolgreich oder nicht), oder erfolglos versucht, 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 nutzt (auch bei einem Freistoß), um den Ball mit dem Kopf, der Brust, dem Knie etc. zum Torhüter zu passen und so die Rückpassregel zu umgehen, egal ob der Torhüter den Ball mit den Händen berührt oder nicht,
- einen Gegner während des Spiels oder einer Spielfortsetzung 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 an sich noch kein verwarnungswürdiges Vergehen. Die Spieler sind gehalten, so rasch wie möglich zurückzukehren.

Ein Spieler wird verwarnt, wenn er:

- an einem Zaun hochklettert,
- mit provozierenden, höhnischen oder aufhetzenden Gesten jubelt,
- den Kopf oder das Gesicht mit einer Maske oder Ähnlichem bedeckt,
- das Hemd auszieht oder den Kopf mit dem Hemd bedeckt.

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,
- eine Spielfortsetzung übermäßig verzögert,
- den Ball wegträgt oder wegschießt 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, Auswechselspieler oder ausgewechselte Spieler, die eines der folgenden Vergehen begehen, werden des Feldes verwiesen:

- Verhindern eines Tors oder Vereiteln einer offensichtlichen Torchance des Gegners durch absichtliches Handspiel (mit Ausnahme des Torhüters im eigenen Strafraum)
- Vereiteln einer offensichtlichen Torchance für einen auf das gegnerische Tor zulaufenden Gegner durch ein Vergehen, das mit einem Freistoß zu ahnden ist (ausgenommen sind die nachfolgenden Regelungen)
- grobes Foulspiel
- Anspucken eines Gegners oder einer anderen Person
- Tätlichkeit
- anstößige, beleidigende oder schmähende Äußerungen und/oder Gesten
- zweite Verwarnung im selben Spiel

Ein Spieler, Auswechselspieler 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 ein Tor oder eine offensichtliche Torchance der gegnerischen Mannschaft durch ein absichtliches Handspiel vereitelt, wird er unabhängig vom Ort des Vergehens des Feldes verwiesen.

Wenn ein Spieler mit einem Vergehen gegen einen Gegner im eigenen Strafraum eine offensichtliche Torchance vereitelt und der Schiedsrichter einen Strafstoß gibt, wird der Spieler verwarnt, es sei denn,

- das Vergehen ist Halten, Ziehen oder Stoßen oder
- der fehlbare Spieler versuchte nicht, den Ball zu spielen, oder hatte keine Möglichkeit, den Ball zu spielen, oder
- das Vergehen muss mit einem Feldverweis geahndet werden, ungeachtet des Orts des Vergehens (z. B. grobes Foulspiel, Tätlichkeit etc.).

In all diesen Fällen wird der Spieler des Feldes verwiesen.

Folgendes muss berücksichtigt werden:

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

Grobes Foulspiel

Tacklings oder Angriffe, die eine Gefahr für den Gegner darstellen oder übermäßig hart oder brutal ausgeführt werden, sind als grobes Foul zu ahnden.

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

Tätlichkeit

Eine Tätlichkeit liegt vor, wenn ein Spieler ohne Kampf um den Ball übermäßige Härte oder Brutalität gegen einen Gegner, Mitspieler, Teamoffiziellen, Spieloffiziellen, Zuschauer oder eine sonstige Person einsetzt oder einzusetzen 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.

Vergehen durch Werfen von Gegenständen (inkl. Ball)

Wirft ein Spieler, Auswechselspieler oder ausgewechselter Spieler bei laufendem Spiel einen Gegenstand (einschließlich des Balls) auf einen Gegner oder eine andere Person, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel, wenn das Vergehen:

- rücksichtslos war – Verwarnung für den Täter wegen unsportlichen Betragens
- übermäßig hart war – Feldverweis für den Täter wegen einer Tätlichkeit

4. Spielfortsetzung nach Fouls und Vergehen

- Wenn der Ball aus dem Spiel ist, wird das Spiel gemäß der vorangegangenen Entscheidung fortgesetzt.
- Bei laufendem Spiel und einem Vergehen eines Spielers innerhalb des Spielfelds gegen:
  - einen Gegner – indirekter oder direkter Freistoß oder Strafstoß
  - einen Mitspieler, Auswechselspieler, ausgewechselten Spieler, Teamoffiziellen oder Spieloffiziellen – direkter Freistoß oder Strafstoß
  - eine sonstige Person – Schiedsrichterball
- Bei laufendem Spiel und einem Vergehen eines Spielers außerhalb des Spielfelds:
  - Falls der Spieler das Spielfeld bereits verlassen hat, wird das Spiel mit einem Schiedsrichterball fortgesetzt.
  - Falls der Spieler das Spielfeld für das Vergehen verlässt, wird das Spiel mit einem indirekten Freistoß an der Stelle fortgesetzt, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung befand. Wenn ein Spieler das Spielfeld jedoch im Rahmen des Spielzugs verlässt und ein Vergehen gegen einen anderen Spieler begeht, wird das Spiel mit einem Freistoß am Ort auf der Begrenzungslinie fortgesetzt, der dem Ort des Vergehens am nächsten liegt. Bei Vergehen, die mit einem direkten Freistoß geahndet werden, gibt es einen Strafstoß, wenn der Spieler das Vergehen hinter der Torlinie im Bereich des eigenen Strafraums begeht.
- Wirft ein Spieler auf oder abseits des Spielfelds einen Gegenstand auf einen Gegner auf dem Spielfeld, wird das Spiel mit einem direkten Freistoß oder einem Strafstoß an der Stelle fortgesetzt, an der der Gegenstand den Gegner getroffen hat oder hätte treffen sollen.
- Das Spiel wird mit einem indirekten Freistoß fortgesetzt, wenn
  - ein Spieler auf dem Spielfeld einen Gegenstand auf eine Person außerhalb des Spielfelds wirft,
  - ein Auswechselspieler oder ein ausgewechselter Spieler einen Gegenstand auf einen Gegner auf dem Spielfeld wirft.

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. Wenn ein Spieler der verteidigenden Mannschaft wegen Tretens oder Schlagens eines Gegners innerhalb des Strafraumes vom Spielfeld gewiesen wird, muss der Schiedsrichter außerdem noch einen Strafstoß verhängen, wenn sich der Ball im Spiel befand.
4. Das Anspucken eines Spielers und der Versuch sind gleich (direkter Freistoß, Feldverweis) zu bestrafen.
5. 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.)
6. 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“).

10. 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 Rückpässe 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 oder Verstoß eines Spielers wird der gegnerischen Mannschaft ein direkter oder indirekter Freistoß zugesprochen.

Zeichen für einen indirekten Freistoß

Einen indirekten Freistoß zeigt der Schiedsrichter durch das Heben des Arms über den Kopf an; dieses Signal wird gehalten, bis der Freistoß ausgeführt wurde und der Ball einen anderen Spieler berührt oder aus dem Spiel 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 an der Stelle des Vergehens ausgeführt, ausgenommen sind:

- Indirekte Freistöße für das angreifende Team für ein Vergehen im gegnerischen Torraum werden von nächsten Punkt auf der Torraumlinie ausgeführt, die parallel zur Torlinie verläuft.
- Freistöße für die verteidigende Mannschaft im eigenen Torraum dürfen von jedem Punkt in diesem Torraum ausgeführt werden.

- Freistöße wegen Vergehen, bei denen ein Spieler das Spielfeld ohne Erlaubnis betritt, wiederbetritt oder verlässt, werden an der Stelle ausgeführt, an der sich der Ball bei Spielunterbrechung befand. Wenn ein Spieler das Spielfeld jedoch im Rahmen des Spielzugs verlässt und ein Vergehen gegenüber anderen Spielern begeht, wird das Spiel mit einem Freistoß am Ort auf der Begrenzungslinie fortgesetzt, der dem Ort des Vergehens am nächsten liegt. Bei Vergehen, die mit einem Freistoß direkt 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, nachdem dieser von einem anderen Spieler berührt wurde,
- ist im Spiel, nachdem er mit dem Fuß berührt wurde und sich eindeutig bewegt, mit Ausnahme eines Freistoßes für die verteidigende Mannschaft in deren Strafraum: In diesem Fall ist der Ball im Spiel, wenn er direkt aus dem Strafraum getreten wurde.

Bis der Ball gespielt wurde, müssen sämtliche Gegner:

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

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 erlaubt.

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

3. Vergehen/Sanktionen

Wenn ein Gegenspieler bei einem Freistoß nicht den erforderlichen Abstand zum Ball einhält, wird der Freistoß wiederholt, es sei denn, es kann auf Vorteil entschieden werden. Wenn ein Gegner bei einer schnellen Ausführung 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 sich bei einem schnell ausgeführten Freistoß im eigenen Strafraum noch Gegner im Strafraum befinden, weil sie keine Zeit hatten, den Strafraum zu verlassen, lässt der Schiedsrichter das Spiel weiterlaufen.

Wenn das verteidigende Team einen Freistoß im eigenen Strafraum nicht direkt aus dem Strafraum hinausspielt, 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 den Ball jedoch absichtlich mit der Hand berührt,

- wird ein direkter Freistoß verhängt,
- wird ein Strafstoß verhängt, wenn das Vergehen innerhalb des Strafraums des Schützen 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 feststellen, 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

Ein Strafstoß wird gegeben, wenn ein Spieler innerhalb des eigenen Strafraums oder außerhalb des Spielfelds im Rahmen des Spielzugs, wie in den Regeln 12 und 13 umschrieben, ein Vergehen begeht, das mit einem direkten Freistoß geahndet wird.

Aus einem Strafstoß kann direkt ein Tor erzielt werden.

1. Ausführung

Der Ball muss auf dem Elfmeterpunkt liegen und darf sich nicht bewegen.

Der Schütze muss klar bestimmt sein.

Der Torhüter muss mit Blick zum Schützen auf der Torlinie zwischen den Pfosten bleiben, bis der Ball getreten wurde.

Alle übrigen Spieler befinden sich

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

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

Der Schütze muss den Ball nach vorne schießen; ein Schuss mit der Hacke ist erlaubt, sofern der Ball nach vorne rollt.

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

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 Regelverstoßes unterbricht.

Der Strafstoß muss vollständig ausgeführt werden, auch wenn die Spielzeit (einschließlich Verlängerung) abgelaufen ist.

2. Vergehen/Sanktionen

Wenn der Schiedsrichter auf Strafstoß entscheidet, muss er ausgeführt werden. Wenn eines der folgenden Ereignisse eintritt, bevor der Ball im Spiel ist, gelten folgende Bestimmungen:

Der Schütze oder ein Mitspieler verstößt gegen die Spielregeln:

- 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 unterbrochene Spiel immer mit einem indirekten Freistoß fortgesetzt, unabhängig davon, ob ein Tor erzielt wird oder nicht:

- Ein Strafstoß wird rückwärts geschossen.
- Ein Mitspieler des bezeichneten Schützen führt den Strafstoß aus: Der Schiedsrichter verwarnt den ausführenden Mitspieler.
- Ein Spieler täuscht nach dem Anlaufen einen Schuss an („Finte“ – eine Finte während des Anlaufens ist zulässig): Der Schiedsrichter verwarnt den Schützen.

Der Torhüter oder ein Mitspieler verstößt gegen die Spielregeln:

- Geht der Ball ins Tor, zählt der Treffer.
- Geht der Ball nicht ins Tor, wird der Strafstoß wiederholt; der Torhüter wird verwarnt, wenn er für das Vergehen verantwortlich ist.

Wenn ein Spieler von beiden Teams gegen die Spielregeln verstößt, wird der Strafstoß wiederholt, es sei denn, einer der Spieler begeht ein schwereres Vergehen (z. B. unzulässiges Antäuschen).

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 absichtlichem Handspiel) verhängt,

der Ball, während er sich bewegt, von einer Drittperson berührt wird,

- wird der Strafstoß wiederholt.

Der Ball, nachdem er vom Torhüter, von einem Torpfosten oder der Querlatte ins Feld zurückgesprungen ist, von einer Drittperson berührt wird:

- wird das Spiel unterbrochen,
- wird das Spiel mit einem Schiedsrichterball an der Stelle fortgesetzt, an der dieser durch die Drittperson berührt wurde.

3. Zusammenfassung

	Ergebnis des Strafstoßes	
	Tor	**Kein Tor**
Vergehen des Angreifers	Wiederholung des Strafstoßes	Indirekter Freistoß
Vergehen des Verteidigers	Tor	Wiederholung des Strafstoßes
Vergehen des Torhüters	Tor	Wiederholung des Strafstoßes und Verwarnung des Torhüters
Ball wird rückwärts 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 durch Zeigen der Gelben Karte 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 den Torwartposten einzunehmen.
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

Überschreitet 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 der einwerfenden Mannschaft geht, wird auf Eckstoß entschieden.

1. Ausführung

Beim Einwurf muss der einwerfende Spieler

- 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 am Ort einwerfen, an dem der Ball das Spielfeld verlassen hat.

Alle Gegner sind mindestens 2 m vom einwerfenden Spieler entfernt.

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

Wirft ein Spieler bei der korrekten Ausführung eines Einwurfs absichtlich auf einen Gegner, um erneut in Ballbesitz zu gelangen, und hat er den Ball weder unvorsichtig 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, nachdem der Ball wieder im Spiel ist, den Ball erneut berührt, bevor ein anderer Spieler ihn berührt hat, wird ein Freistoß verhängt. Wenn der einwerfende Spieler den Ball jedoch absichtlich in die Hand nimmt,

- wird ein direkter Freistoß verhängt,
- wird ein Strafstoß verhängt, wenn das Vergehen innerhalb des Strafraums des einwerfenden Spielers erfolgte, es sei denn, der Ball wurde vom Torhüter der verteidigenden Mannschaft mit der Hand berührt. 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 2 m zur Stelle des Einwurfs), wird wegen unsportlichen Betragens verwarnt. Wenn der Einwurf bereits ausgeführt worden ist, wird ein indirekter Freistoß verhängt.

Bei jedem sonstigen Verstoß gegen diese Regeln wird der Einwurf von einem Spieler der gegnerischen Mannschaft ausgeführt.

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 gegen das gegnerische Team. Wenn der Ball direkt in das Tor des ausführenden Spielers geht, erhält die gegnerische Mannschaft einen Eckstoß, sofern der Ball den Strafraum vorher verlassen hat.

1. Ausführung

- Der Ball muss am Boden ruhig liegen und wird von einem beliebigen Punkt im Torraum von einem Spieler der verteidigenden Mannschaft mit dem Fuß gespielt.
- Der Ball ist im Spiel, wenn er den Strafraum verlässt.
- Sämtliche Gegner müssen außerhalb des Strafraums bleiben, bis der Ball im Spiel ist.

2. Vergehen/Sanktionen

Wenn der Ball den Strafraum nicht verlässt oder davor von einem Spieler berührt wird, muss der Abstoß wiederholt werden.

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 den Ball jedoch absichtlich mit der Hand berührt,

- 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 ein Gegner, der sich beim Abstoß im Strafraum aufhält, den Ball berührt oder einen Zweikampf um den Ball beginnt, bevor der Ball von einem anderen Spieler berührt wurde, wird der Abstoß wiederholt.

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

Bei jedem anderen Verstoß gegen diese Regel wird der Abstoß wiederholt.

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 gegen das gegnerische Team. Wenn der Ball direkt in das Tor des ausführenden Spielers geht, erhält die gegnerische Mannschaft einen Eckstoß.

1. Ausführung

- Der Ball muss innerhalb des Eckbereichs möglichst nahe beim Punkt liegen, an dem der Ball die Torlinie überquert hat.
- Der Ball muss am Boden ruhig liegen und wird von einem Spieler des angreifenden Teams mit dem Fuß gespielt.
- Der Ball ist im Spiel, nachdem er mit dem Fuß berührt wurde und sich eindeutig bewegt; er muss den Eckbereich nicht verlassen.
- Die Eckfahne darf nicht verschoben werden.
- Die Gegner sind mindestens 9,15 m vom Viertelkreis entfernt, bis der Ball im Spiel ist.

2. Vergehen/Sanktionen

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 den Ball jedoch absichtlich mit der Hand berührt,

- 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.

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

Bei jedem anderen Verstoß gegen diese Regel 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.

Glossar

Das Glossar enthält Begriffe/Ausdrücke, die über die in den Regeln aufgeführten Einzelheiten hinaus geklärt oder erklärt werden müssen und/oder nicht immer leicht in andere Sprachen übersetzt werden können.

Fußballbegriffe

A

Abbrechen
Ein Spiel vor dem geplanten Schlusspfiff beenden.

Abfangen
Einen Ball daran hindern, sein Ziel zu erreichen.

Ablenken
Stören, verwirren oder Aufmerksamkeit auf sich ziehen (für gewöhnlich auf unfaire Weise).

Absichtlich
Eine gewollte Handlung (kein Versehen).

Abwehraktion/Abwehr/Parade
Eine Handlung durch einen Spieler, um den Ball aufzuhalten, wenn er ins oder in die unmittelbare Nähe des Tors geht, unter Einsatz aller Körperteile außer den Händen (mit Ausnahme eines Torhüters innerhalb seines eigenen Strafraums).

Angreifen (einen Gegner)
Rempeln eines Gegners, üblicherweise mit der Schulter und dem Oberarm (der nah am Körper bleibt).

Anstößige, beleidigende oder schmähende Äußerungen
Verbales oder physisches Verhalten, das unhöflich, verletzend, respektlos ist; mit einem Feldverweis (rote Karte) zu bestrafen.

Antäuschen/Vortäuschen
Eine Handlung, mit der versucht wird, einen Gegner zu verwirren. Die Regeln definieren erlaubtes und „unzulässiges" Täuschen (Finte).

Ausschluss
Spielausschluss (rote Karte)

Auswärtstorregel
Methode, eine Spielpartie zu entscheiden, wenn beide Teams dieselbe Anzahl an Toren erzielt haben; Auswärtstore zählen doppelt.

B

Behindern
Die Handlung oder Bewegung eines Gegners verzögern, blockieren oder verhindern.

Bestrafen/Ahnden
Bestrafen, für gewöhnlich mit einer Spielunterbrechung und einem Freistoß oder Strafstoß für die gegnerische Mannschaft (siehe auch Vorteil).

Brutalität
eine gefährliche, rücksichtslose oder absichtlich gewaltsame Handlung.

D

Des Feldes verweisen (Feldverweis)
Eine Disziplinarmaßnahme, bei der ein Spieler das Feld für den Rest der Partie verlassen muss, wenn er ein feldverweiswürdiges Vergehen begangen hat (durch eine rote Karte angezeigt); wenn das Spiel begonnen hat, darf er nicht ersetzt werden.

Direkter Freistoß
Ein Freistoß, bei dem durch einen direkten Schuss in das gegnerische Tor ein Tor erzielt werden kann.

Disziplinarstrafe
Vom Schiedsrichter ergriffene Disziplinarmaßnahme.

Drittperson
Eine Person, die kein Teamoffizieller oder nicht auf der Teamliste (Spieler, Auswechselspieler und Teamoffizielle) aufgeführt ist.

E

Einen Gegner gefährden
Einen Gegner in Gefahr bringen oder einem (Verletzungs-)Risiko aussetzen.

Elektronisches Leistungs- und Aufzeichnungsgerät
System, das Daten über die körperliche und physiologische Leistung eines Spielers speichert und analysiert.

Elfmeterschießen
Methode, den Sieger eines Spiels zu bestimmen, indem jedes Team abwechselnd Schüsse ausführt, bis ein Team ein Tor mehr erzielt hat, wenn beide Teams dieselbe Anzahl Schüsse ausgeführt haben (es sei denn, während der ersten fünf Schüsse jedes Teams konnte ein Team keinen Gleichstand mit dem anderen Team erzielen, auch wenn alle ihm verbleibenden Schüsse ins Tor gehen).

Ermessen
Von einem Schiedsrichter oder Spieloffiziellen eingesetzte Ermessenskompetenz bei einer Entscheidung.

G

Geist des Fußballs
Die wichtigsten/grundlegenden Grundsätze/Ethos des Fußballs.

Gespielt
Eine Handlung, bei der ein Spieler Ballkontakt hat.

Grobes Foulspiel
Ein Tackling oder ein Zweikampf um den Ball, bei dem die Gesundheit des Gegners gefährdet wird oder bei dem übermäßige Härte oder Brutalität eingesetzt wird; mit einem Feldverweis zu bestrafen (rote Karte).

H

Hybridsystem
Eine Spielunterlage, kombiniert aus Kunst- und Naturrasenmaterialien, um eine Spielunterlage zu schaffen, die Sonnenlicht, Wasser und Luftzirkulation erfordert und gemäht werden muss.

I

Indirekter Freistoß
Ein Freistoß, bei dem ein Tor nur dann erzielt werden kann, wenn ein anderer Spieler (irgendeines Teams) den Ball berührt, nachdem der Freistoß ausgeführt wurde.

N

Nachspielzeit
Zeit, die am Ende jeder Halbzeit aufgrund von durch Auswechslungen, Verletzungen, Disziplinarmaßnahmen, Torjubel etc. „verlorener“ Zeit zusätzlich gespielt wird.

P

Protestieren
Öffentliche Kritik (verbal und/oder körperlich) an der Entscheidung eines Spieloffiziellen; mit einer Verwarnung zu bestrafen (gelbe Karte).

R

Rücksichtslos
Alle Handlungen eines Spielers (für gewöhnlich ein Tackling oder ein Angriff), bei denen er die Gefahr oder die Konsequenzen für den Gegner außer Acht lässt (ignoriert).

S

Schiedsrichterball
Eine „neutrale“ Methode, das Spiel fortzusetzen – der Schiedsrichter lässt den Ball zwischen Spielern beider Teams fallen; der Ball ist im Spiel, sobald er den Boden berührt.

Schneller Freistoß
Ein Freistoß, der (mit der Erlaubnis des Schiedsrichters) sehr schnell ausgeführt wird, nachdem das Spiel unterbrochen wurde.

Simulieren/Schwalbe
Eine Handlung, die etwas vorgibt, das nicht erfolgt ist (siehe auch Täuschen); von einem Spieler begangen, um einen unfairen Vorteil zu erlangen.

Spielbare Distanz
Abstand, aus dem ein Spieler den Ball berühren kann, indem er den Fuß/das Bein ausstreckt oder springt oder ein Torhüter mit ausgestreckten Armen springt. Die Reichweite hängt von der Körpergröße des Spielers ab.

Spielfeld (Platz)
Der zwischen den Seitenlinien, Torlinien und Tornetzen (wo diese verwendet werden) befindliche Spielraum.

Spielfortsetzung/Fortsetzung
Jede Methode, das Spiel fortzusetzen, nachdem es unterbrochen wurde.

T

Tackling
Kampf um den Ball mit dem Fuß (auf dem Boden oder in der Luft).

Tätlichkeit
Eine Handlung, mit der nicht um den Ball gekämpft und bei der übermäßige Gewalt oder Brutalität gegen einen Gegner etc. eingesetzt wird oder wenn ein Spieler jemanden absichtlich auf den Kopf/ins Gesicht schlägt und die eingesetzte Kraft nicht vernachlässigbar ist.

Täuschen
Eine Handlung, um den Schiedsrichter in die Irre zu führen/auszutricksen, damit er eine falsche Entscheidung/Disziplinarmaßnahme ergreift, von der der Täuschende und/oder sein Team profitiert.

Teamliste
Offizielle Teamliste/Spielerliste, die für gewöhnlich die Spieler, Auswechselspieler und Teamoffiziellen auflistet.

Teamoffizieller
Alle auf der Teamliste aufgeführten Personen, die keine Spieler sind, z. B. Trainer, Physiotherapeut, Arzt (siehe technische Betreuer).

Technische Betreuer
Auf der offiziellen Teamliste aufgelistete offizielle Teammitglieder, die keine Spieler sind, z. B. Trainer, Physiotherapeut, Arzt (siehe Teamoffizieller).

Technische Zone
Definierter Bereich (in Stadien), in der sich Teamoffizielle befinden, einschließlich Sitzplätzen (siehe Regel 1 für Details).

Torlinientechnologie (GLT)
Elektronisches System, das den Schiedsrichter sofort informiert, wenn ein Tor erzielt wurde, d. h., wenn der Ball im Tor die Torlinie vollständig überquert hat. Siehe Regel 1 für Einzelheiten.

U

Übermäßige Härte
Einsatz von mehr Gewalt/Kraft als nötig.

Ungehörige Einmischung
Unnötige Handlung/Beeinflussung.

Unsportliches Betragen
Unfaire Handlung/Verhaltensweise; mit Verwarnung zu bestrafen.

Unterbrechen /Aussetzen
Ein Spiel für einen gewissen Zeitraum unterbrechen, mit der Absicht, das Spiel später fortzusetzen, z. B. wegen Nebels, starken Regens, Gewitter, schwerer Verletzung.

Untersuchung verletzter Spieler
Schnelle Prüfung einer Verletzung, üblicherweise durch medizinisches Personal, um zu sehen, ob der Spieler behandelt werden muss.

V

Vergehen
Eine Handlung, die gegen die Spielregeln verstößt/diese verletzt; manchmal insbesondere in Bezug auf unrechtmäßige Handlungen gegen eine Person, vor allem einen Gegner.

Verlängerung
Methode, das Ergebnis eines Spiels mit zwei zusätzlichen Spielabschnitten zu entscheiden.

Vernachlässigbar
Unbedeutend, minimal.

Verstoß
Eine Handlung, die gegen die Regeln verstößt/diese verletzt.

Verwarnung
Offizielle Strafe, die zu einer Meldung an eine Disziplinarinstanz führt; durch Zeigen der gelben Karte ausgesprochen; zwei Verwarnungen in einem Spiel führen zum Ausschluss (Feldverweis) des betreffenden Spielers.

Vorteil
Der Schiedsrichter lässt das Spiel bei einem Vergehen weiterlaufen, wenn das Team, das das Vergehen nicht begangen hat, dadurch begünstigt wird.

Z

Zeichen/Signal
Physisches Signal vom Schiedsrichter oder einem Spieloffiziellen; umfasst für gewöhnlich eine Bewegung mit der Hand oder dem Arm oder der Fahne oder den Einsatz der Pfeife (ausschließlich Schiedsrichter).

Schiedsrichterbegriffe

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

Spieloffizieller
Allgemeine Bezeichnung für eine Person, die für die Kontrolle eines Fußballspiels für einen Fußballverband und/oder einen Wettbewerb, in dessen Zuständigkeitsbereich das Spiel stattfindet, verantwortlich ist.

Sonstige Spieloffizielle
Wettbewerbe können weitere Spieloffizielle aufbieten, die den Schiedsrichter unterstützen:

- **Schiedsrichterassistent**
  Ein Spieloffizieller mit einer Fahne, der auf einer Hälfte jeder Seitenlinie platziert ist, 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 auf der Torlinie platziert ist, um den Schiedsrichter insbesondere bei Situationen im/um den Strafraum herum sowie bei Entscheidungen, ob ein Tor gegeben wird oder nicht, zu unterstützen.
- **Ersatz-Schiedsrichterassistent**
  Schiedsrichterassistent, 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.

Praktischer Leitfaden für Spieloffizielle Einführung

Dieser Leitfaden enthält praktische Anweisungen für Spieloffizielle, die die Informationen in den Spielregeln ergänzen.

Laut Regel 5 müssen die Schiedsrichter gemäß den Spielregeln und dem „Geist des Fußballs" agieren. Von Schiedsrichtern wird erwartet, die Spielregeln mit gesundem Menschenverstand und gemäß dem „Geist des Fußballs" anzuwenden, besonders bei Entscheidungen, ob ein Spiel ausgetragen und/oder fortgesetzt werden soll.

Dies gilt vor allem in unteren Spielklassen, bei denen eine konsequente Durchsetzung der Regeln unter Umständen nicht immer möglich ist. Der Schiedsrichter sollte ein Spiel, sofern keine Sicherheitsbedenken vorliegen, immer beginnen/fortsetzen, wenn:

- eine oder mehrere Eckfahnen fehlen,
- bei den Markierungen auf dem Spielfeld kleinere Ungenauigkeiten vorliegen, zum Beispiel beim Viertelkreis, Anstoßkreis etc.,
- die Torpfosten/Querlatte nicht weiß sind.

In solchen Fällen sollte der Schiedsrichter mit der Zustimmung der Teams das Spiel beginnen/fortsetzen. Zudem muss er den zuständigen Instanzen Meldung erstatten.

Zeichenerklärung:

- SRA = Schiedsrichterassistent
- ZSRA = zusätzlicher Schiedsrichterassistent

Position, Bewegung und Zusammenarbeit

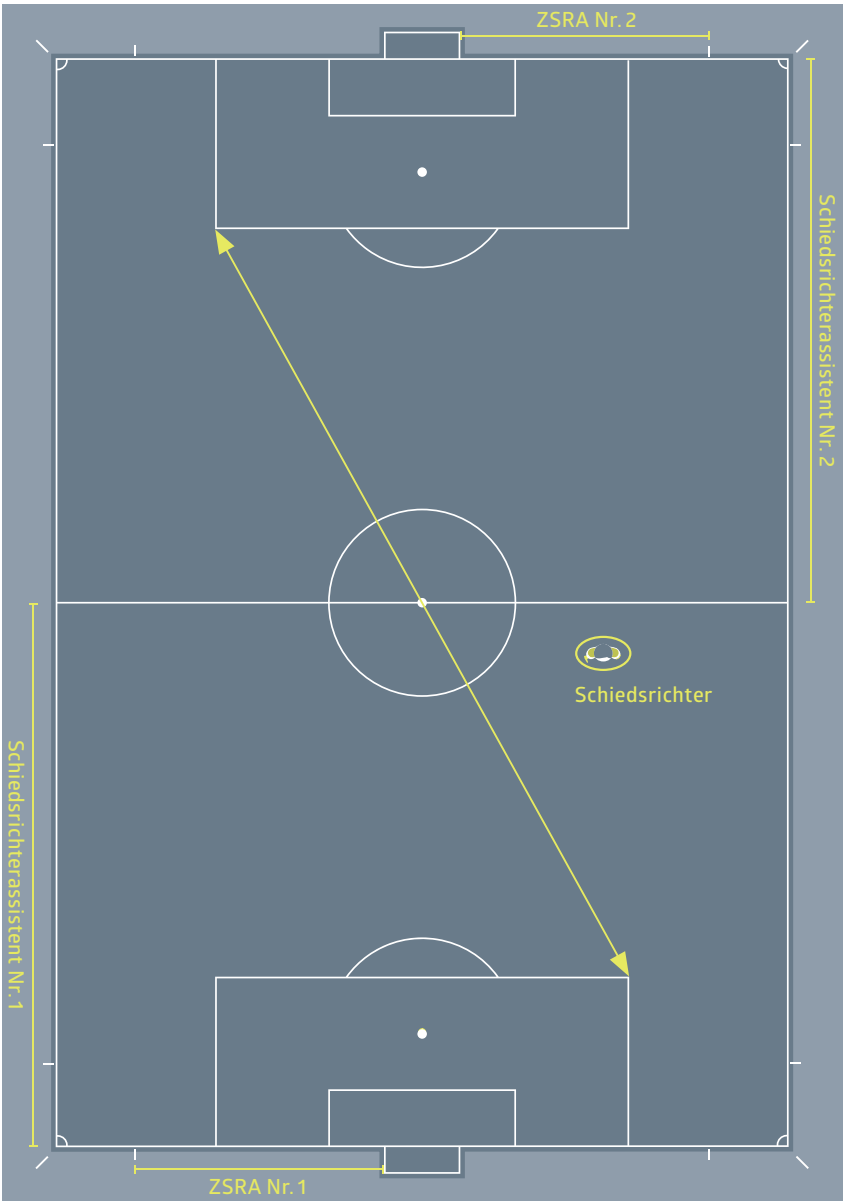
1. Allgemeine Position und Bewegung

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

Die in den Abbildungen empfohlenen Positionen sind grundsätzliche Leitlinien. Der Verweis auf „Zone" betont, dass eine empfohlene Position ein Bereich ist, in dem der Schiedsrichter seine Funktion wahrscheinlich optimal wahrnehmen kann. Die Zonen können je nach den exakten Umständen der Partie kleiner oder grösser sein und unterschiedliche Formen aufweisen.

Empfehlungen:

- Das Spiel spielt sich zwischen dem Schiedsrichter und dem ersten Schiedsrichterassistenten ab.
- Der erste Schiedsrichterassistent sollte im Blickfeld des Schiedsrichters sein; daher sollte sich der Schiedsrichter üblicherweise 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 jedoch darauf Einfluss zu nehmen.
- Wichtige Szenen spielen sich nicht unbedingt in der Nähe des Balls ab. Der Schiedsrichter achtet auf
  - aggressives Verhalten von Spielern abseits des Spielgeschehens,
  - mögliche Vergehen im Spielfeldbereich, in den sich das Spiel bewegt,
  - Vergehen, nachdem der Ball weggespielt wurde.


ZSRA Nr. 2
Schiedsrichterassistent Nr. 2
Schiedsrichter
Schiedsrichterassistent Nr. 1
ZSRA Nr. 1

Die Position von Schiedsrichterassistenten und zusätzlichen Schiedsrichterassistenten

Die Schiedsrichterassistenten stehen jeweils auf gleicher Höhe wie der vorletzte Verteidiger oder auf Höhe des Balls, wenn sich dieser näher bei der Torlinie befindet als der vorletzte Verteidiger. Er muss das Gesicht stets dem Spielfeld zuwenden, auch beim Rennen. Für kurze Distanzen bewegt sich der Schiedsrichterassistent seitwärts, insbesondere bei der Beurteilung von Abseitspositionen, weil er so 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 ein Tor/kein Tor gegeben wird. Die zusätzlichen Schiedsrichterassistenten dürfen das Spielfeld nur in Ausnahmefällen betreten.

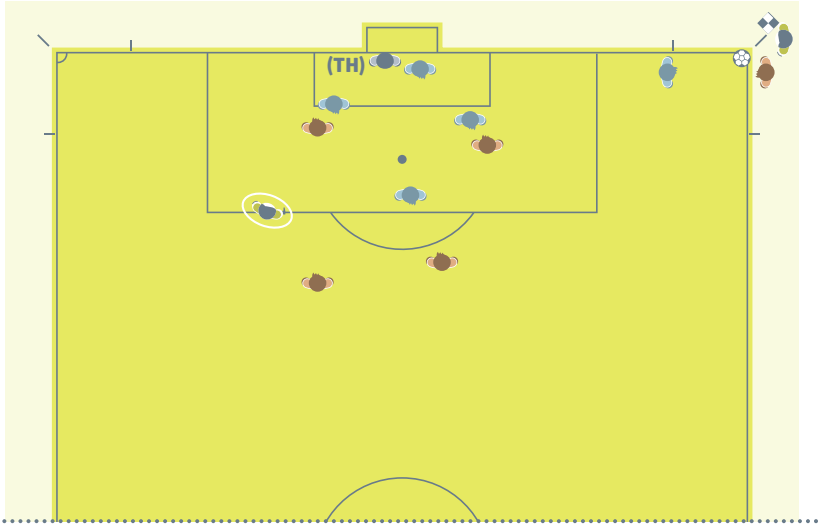
2. Position und Zusammenarbeit

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 anderen nicht gehört zu werden und die Spieler und das Spielfeld im Auge zu behalten.

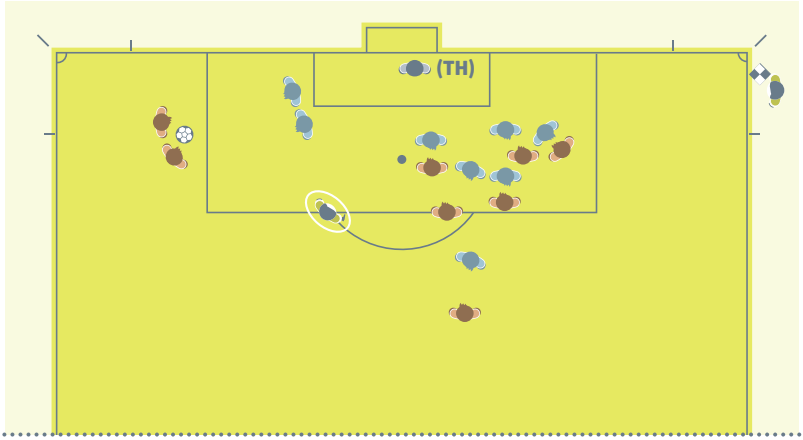
Eckstoß

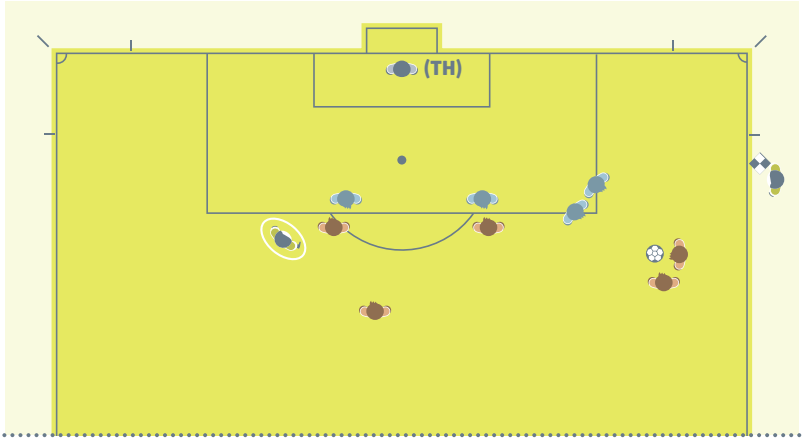
Bei einem Eckstoß steht der Schiedsrichterassistent hinter der Eckfahne entlang der Torlinie. Er darf den Spieler beim Ausführen des Eckstoßes nicht stören und muss prüfen, ob der Ball ordnungsgemäß im Viertelkreis platziert wurde.

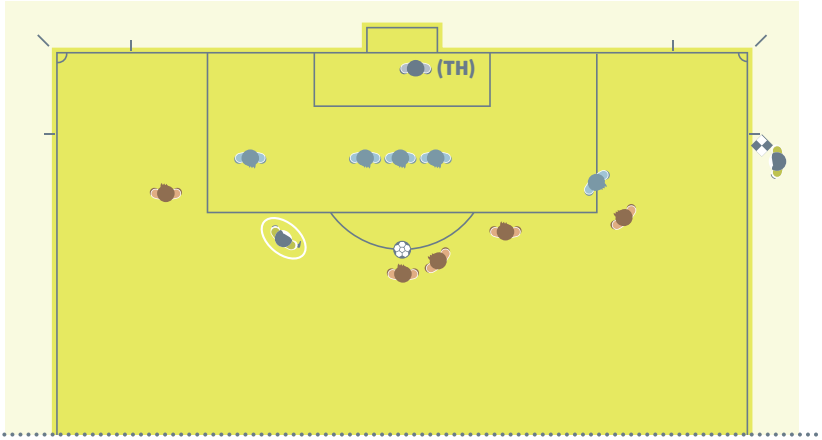


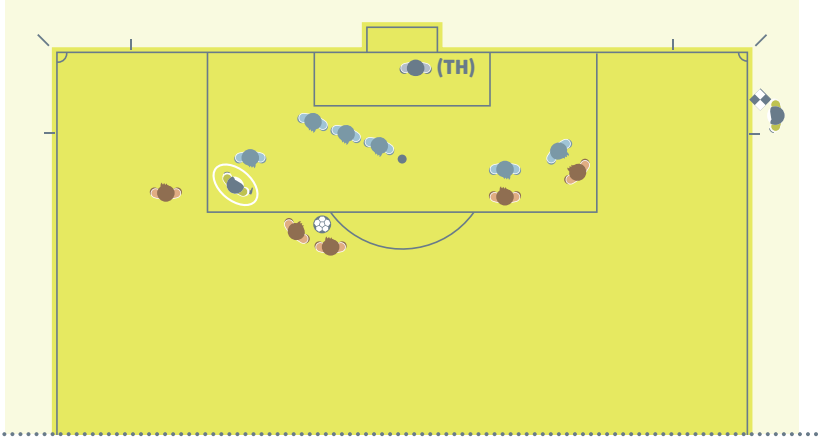
Freistoß

Bei einem Freistoß steht der Schiedsrichterassistent auf der Höhe des vorletzten Verteidigers und behält die Abseitslinie im Blick. Bei einem direkten Torschuss folgt der Schiedsrichterassistent jedoch dem Ball der Seitenlinie entlang Richtung Eckfahne.






(TH)

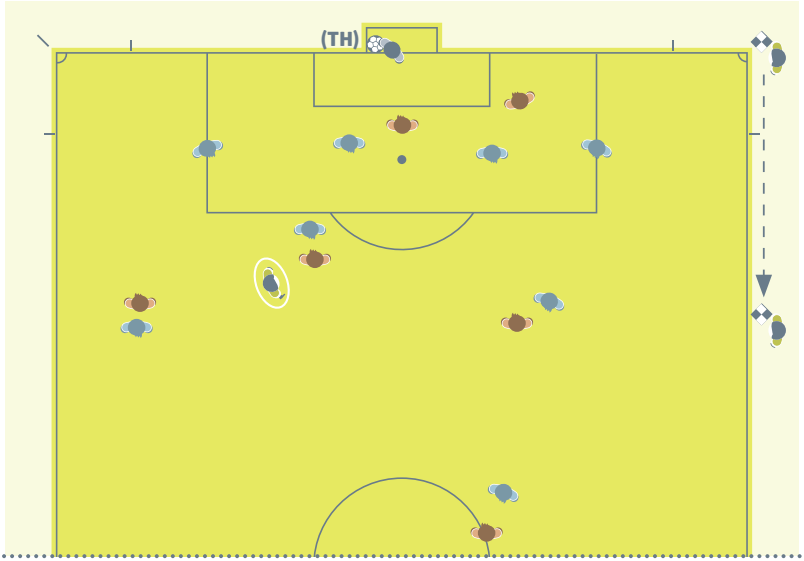

(TH)

Tor/kein Tor

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

Wenn ein Tor erzielt wurde, der Ball aber noch im Spiel zu sein scheint, hebt der Schiedsrichterassistent seine Fahne, um die Aufmerksamkeit des Schiedsrichters zu erlangen. Danach rennt er wie bei einem unumstrittenen Treffer 25–30 m der Seitenlinie entlang Richtung Mittellinie.

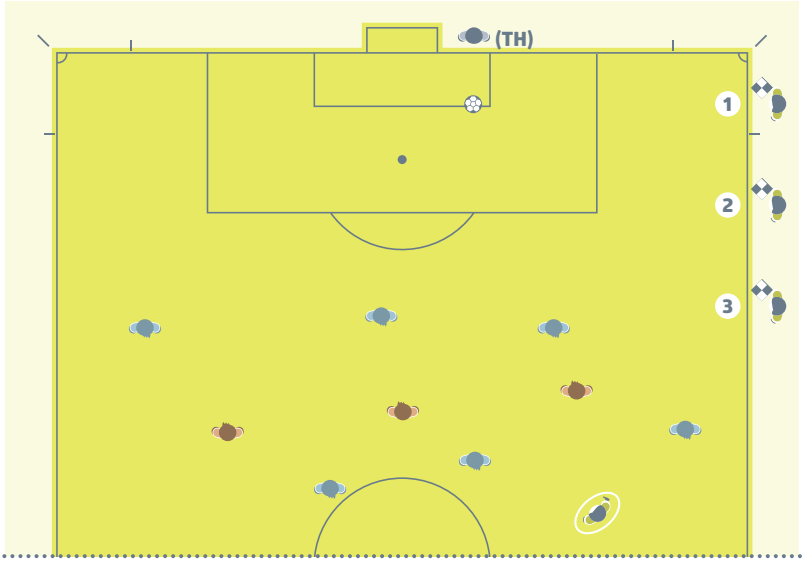
Wenn der Ball die Torlinie nicht vollständig überquert hat und das Spiel normal weiterläuft, weil kein Tor erzielt wurde, stellt der Schiedsrichter Blickkontakt mit dem Schiedsrichterassistenten her und gibt bei Bedarf ein diskretes Handzeichen.



Abstoß

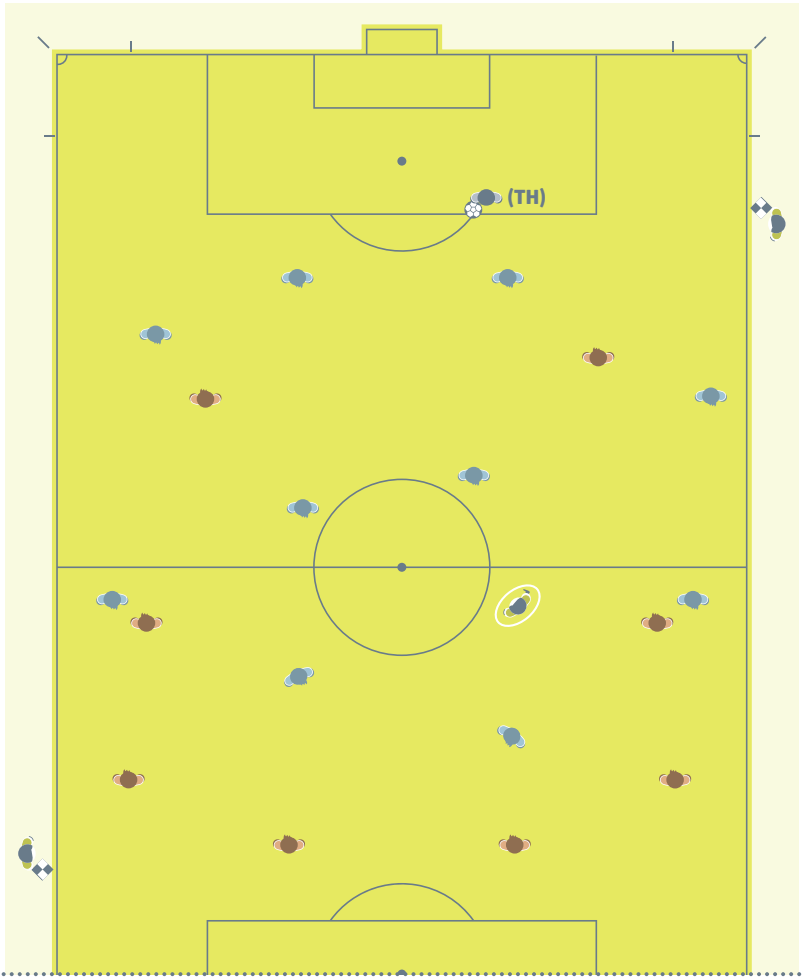
Der Schiedsrichterassistent überprüft zuerst, ob sich der Ball innerhalb des Torraums befindet. Wenn der Ball nicht korrekt platziert ist, bleibt der Schiedsrichterassistent am Ort, stellt Blickkontakt mit dem Schiedsrichter her und hebt die Fahne. Befindet sich der Ball korrekt innerhalb des Torraums, begibt sich der Schiedsrichterassistent auf die Höhe der Strafraumgrenze und prüft, ob der gespielte Ball den Strafraum verlassen hat und sich die Angreifer außerhalb des Strafraums befinden. Dann muss der Schiedsrichterassistent eine Position einnehmen, um die Abseitslinie zu prüfen.

Wenn ein zusätzlicher Schiedsrichterassistent aufgeboten wurde, sollte der Schiedsrichterassistent auf der Höhe der Strafraumgrenze und dann der Abseitslinie stehen, während der zusätzliche Schiedsrichterassistent auf der Torlinie an der Torraumgrenze 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.



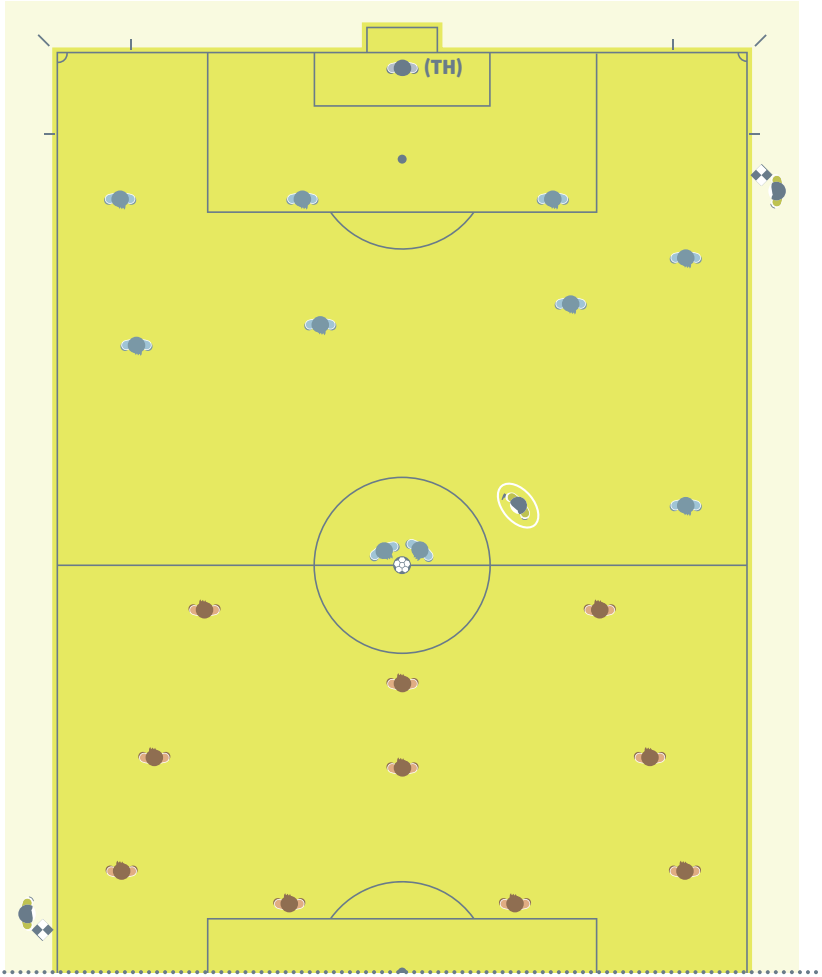
Freigabe des Balls durch den Torhüter

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



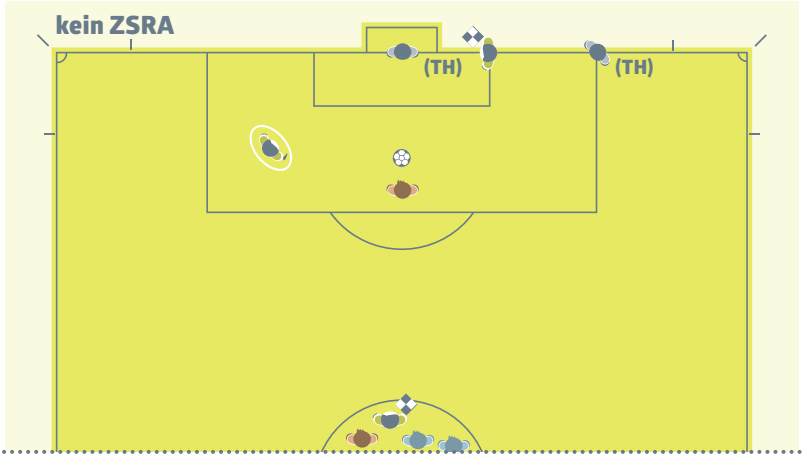
Anstoß

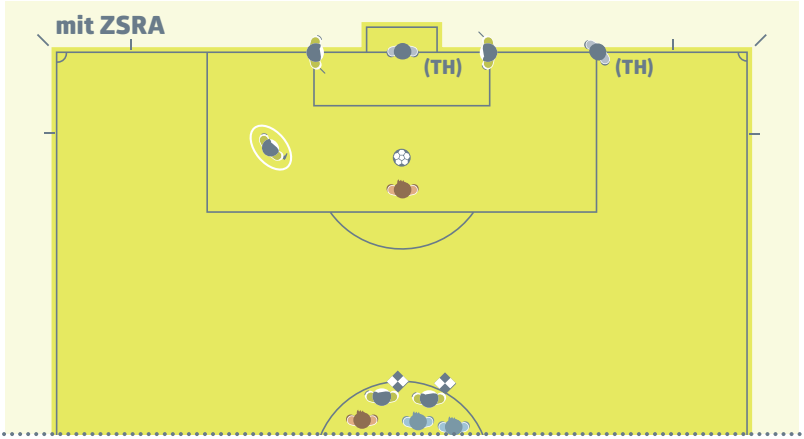
Die Schiedsrichterassistenten stehen jeweils auf gleicher Höhe wie der vorletzte Verteidiger.



Elfmeterschießen

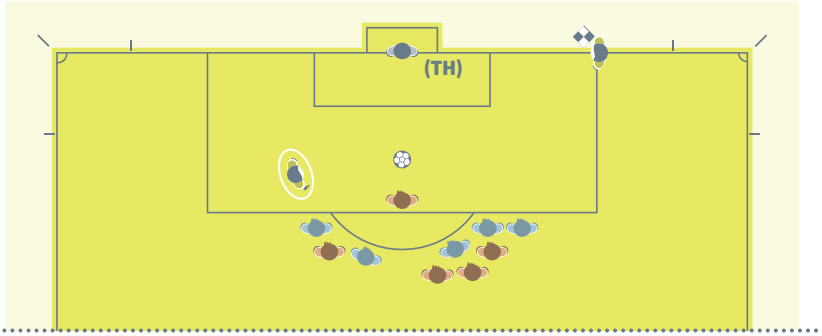
Ein Schiedsrichterassistent steht auf der Torlinie an der Torraumgrenze. Der zweite Schiedsrichterassistent steht im Anstoßkreis bei den Spielern. Etwaige zusätzliche Schiedsrichterassistenten stehen rechts und links vom Tor auf der Torlinie an der Torraumgrenze; beide Schiedsrichterassistenten befinden sich im Anstoßkreis.



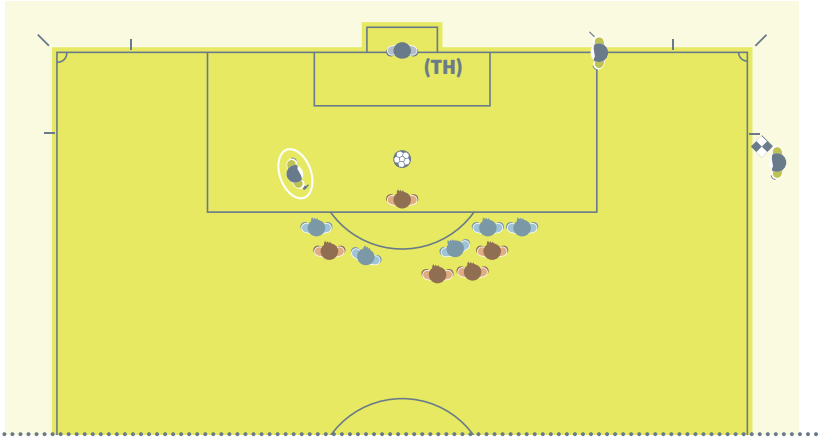


Strafstoß

Der Schiedsrichterassistent steht auf der Höhe der Torlinie und der Strafraumgrenze.



Stehen zusätzliche Schiedsrichterassistenten im Einsatz, übernehmen sie die Position der Schiedsrichterassistenten, während sich diese auf die Höhe der Strafstoßpunkt (gleichbedeutend mit der Abseitslinie) begeben.



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 unmittelbar in der Nähe des Schiedsrichterassistenten darf dieser das Feld 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 vor der Fortsetzung des Spiels, bis sich der Schiedsrichterassistent wieder auf seiner Position befindet.

Auswechslungen

Wenn es keinen vierten Offiziellen gibt, begibt sich der Schiedsrichterassistent zur Mittellinie, um beim Auswechselvorgang zu helfen; der Schiedsrichter muss warten, bis der Schiedsrichterassistent wieder auf seiner Position ist, bevor 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 Pfeife

1. Schiedsrichter

Körpersprache

Die Körpersprache

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

Die Körpersprache stellt keine Erklärung für eine Entscheidung dar.

Zeichen von Schiedsrichtern

Siehe Regel 5 für Abbildungen von Schiedsrichterzeichen

Pfeife

Der Schiedsrichterpfiff ist zwingend:

- um das Spiel zu beginnen (1. und 2. Spielhälfte und Verlängerung): nach einem Tor
- um das Spiel zu unterbrechen:
  - für einen Freistoß oder Strafstoß
  - bei Aussetzen oder Abbruch des Spiels
  - am Ende jeder Halbzeit
- zur Wiederaufnahme des Spiels
  - bei Freistößen, wenn die Mauer die vorgeschriebene Distanz einhalten muss
  - bei Strafstößen
- zur Wiederaufnahme des Spiels nach einer Spielunterbrechung wegen
  - einer Verwarnung oder eines Feldverweises
  - einer Verletzung
  - einer Auswechslung

Der Schiedsrichterpfiff ist NICHT notwendig

- um das Spiel bei einem klaren Abstoß, Eckstoß, Einwurf oder Tor zu unterbrechen
- zur Wiederaufnahme des Spiels
    - nach den meisten Freistößen, 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 Verteidiger 9,15 m von der Stelle des Freistoßes entfernt sind), muss der Schiedsrichter die Angreifer eindeutig anweisen, auf das Signal zu warten.

Wenn der Schiedsrichter aus Versehen pfeift und das Spiel unterbrochen wird, wird das Spiel mit einem Schiedsrichterball fortgesetzt.

2. Schiedsrichterassistenten

Piepsignal

Das Piepsignal ist ein zusätzliches Signal, das nur eingesetzt wird, um die Aufmerksamkeit des Schiedsrichters zu erregen. Dieses Signal kann in folgenden Fällen hilfreich sein:

- Abseits
- Vergehen (im Rücken des Schiedsrichters)
- Einwurf, Eckstoß, Abstoß oder Tor (strittige Entscheidungen)

Elektronisches Kommunikationssystem

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

Verwendung der Fahne

Die Fahne des Schiedsrichterassistenten muss für den Schiedsrichter stets sichtbar und ausgerollt sein. Das bedeutet normalerweise, dass die Fahne in der Hand getragen wird, die dem Schiedsrichter am nächsten ist. Will der Schiedsrichterassistent ein Zeichen geben, hält er an, blickt auf das Spielfeld und zum Schiedsrichter und hebt bewusst die Fahne (nicht hastig oder wild fuchtelnd). Die Fahne sollte eine natürliche Verlängerung des Arms sein. Der Schiedsrichterassistent hebt die Fahne mit der Hand, die er für das folgende Zeichen verwendet. Ändert sich die Situation, so dass die andere Hand verwendet werden muss, wechselt er die Hand unterhalb der Taille. Wenn der Schiedsrichterassistent anzeigt, dass der Ball nicht mehr im Spiel ist, muss dies so lange signalisiert werden, bis der Schiedsrichter davon Kenntnis genommen hat.

Wenn der Schiedsrichterassistent ein feldverweiswürdiges Vergehen anzeigt und das Signal nicht sofort gesehen wird, gelten folgende Bestimmungen:

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

Handzeichen

Grundsätzlich sollte der zusätzliche 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 von Zeichen.

Eckstoß/Abstoß

Wenn der Ball die Torlinie in der Nähe des Schiedsrichterassistenten vollständig überschreitet, sollte er mit der rechten Hand ein Signal geben (besseres Blickfeld), um anzuzeigen, ob es sich um einen Abstoß oder einen Eckstoß handelt.

Wenn der Ball die Torlinie vollständig überschreitet, muss der Schiedsrichterassistent die Fahne heben, um den Schiedsrichter darüber zu informieren, dass der Ball aus dem Spiel ist und danach, wenn er:

- in der Nähe des Schiedsrichterassistenten ist, anzeigen, ob es sich um einen Abstoß oder einen Eckstoß handelt,
- vom Schiedsrichterassistenten weit entfernt ist, Blickkontakt aufnehmen und die Entscheidung des Schiedsrichters befolgen. Der Schiedsrichterassistent kann bei einer offensichtlichen Situation auch ein direktes Zeichen geben.

Fouls

Bei Foulspiel oder unsportlichem Betragen in unmittelbarer Nähe des Schiedsrichterassistenten oder im Rücken des Schiedsrichters hebt der Schiedsrichterassistent die Fahne. In allen anderen Situationen muss der Schiedsrichterassistent abwarten und eine Stellungnahme abgeben, wenn dies verlangt wird, und dem Schiedsrichter danach 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 ihm die Sicht versperrt war,
- der Schiedsrichter nicht Vorteil gegeben hat.

Wenn ein Vergehen/Verstoß erfolgt, das/der ein Signal vom Schiedsrichterassistenten erfordert, muss der Schiedsrichterassistent:

- die Fahne mit der gleichen Hand heben, die er für das folgende Signal verwendet. Damit zeigt er dem Schiedsrichter eindeutig an, wer den Freistoß erhält,
- zum Schiedsrichter blicken,
- die Fahne leicht hin und her bewegen (nicht hastig oder wild fuchtelnd).

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

Fouls im Strafraum

Wird ein Spieler von einem Verteidiger im Strafraum gefoult, ohne dass dies vom Schiedsrichter bemerkt wurde, insbesondere in der Nähe des Schiedsrichterassistenten, blickt der Schiedsrichterassistent zuerst zum Schiedsrichter, um zu schauen, wo dieser steht und welche Entscheidung getroffen wurde. Lässt der Schiedsrichter das Spiel weiterlaufen, hebt der Schiedsrichterassistent die Fahne und benutzt das elektronische Signal. Danach bewegt er sich deutlich sichtbar der Seitenlinie entlang Richtung Eckfahne.

Fouls außerhalb des Strafraums

Bei einem Foul durch einen Verteidiger außerhalb des Strafraums (in Strafraumnähe) blickt der Schiedsrichterassistent zum Schiedsrichter, um zu schauen, wo dieser steht und welche Entscheidung getroffen wurde und gibt falls nötig mit der Fahne ein Signal. Bei Gegenstößen liefert der Schiedsrichterassistent so viele Informationen wie möglich, z. B. ob ein Spieler gefoult wurde, ob das Foul innerhalb oder außerhalb des Strafraums geschah und welche Disziplinarmaßnahme ausgesprochen werden sollte. Der Schiedsrichterassistent sollte eine eindeutige Bewegung entlang der Seitenlinie in Richtung der Mittellinie ausführen, um anzuzeigen, dass sich das Vergehen außerhalb des Strafraums ereignet hat.

Tor/kein Tor

Hat der Ball die Torlinie innerhalb des Tors eindeutig vollständig überquert, blickt der Schiedsrichterassistent ohne weitere Zeichen zum Schiedsrichter.

Wurde ein Tor erzielt, ohne dass eindeutig ersichtlich war, ob der Ball die Linie überquert hatte, hebt der Schiedsrichterassistent zuerst die Fahne, um die Aufmerksamkeit des Schiedsrichters zu erlangen, 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, zeigt der Schiedsrichterassistent so lange die Abseitsstellung an, bis der Schiedsrichter das Signal zur Kenntnis nimmt oder der Ball wieder klar vom verteidigenden Team kontrolliert wird.

Strafstoß

Bewegt sich der Torhüter vor Ausführung des Strafstoßes klar von der Torlinie weg und wird kein Tor erzielt, hebt der Schiedsrichterassistent die Fahne.

Auswechslung

Sobald der Schiedsrichterassistent (vom vierten Offiziellen oder vom 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 ein direktes Signal gegeben werden, um die Richtung des Einwurfs anzuzeigen,
- weitab vom Schiedsrichterassistenten und ist unumstritten, welches Team einwerfen darf, muss der Schiedsrichterassistent die Richtung des Einwurfs anzeigen,
- weitab vom Schiedsrichterassistenten und ist sich der Schiedsrichterassistent bei der Richtung des Einwurfs unschlüssig, muss der Schiedsrichterassistent die Fahne heben, um den Schiedsrichter darüber zu informieren, dass der Ball aus dem Spiel ist, Blickkontakt zum Schiedsrichter aufnehmen und das Signal 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 zeigen die zusätzlichen Schiedsrichterassistenten ihre Entscheide mit einem elektronischen Signalstab an. 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. Solche Zeichen sind bei der Besprechung vor dem Spiel festzulegen.

„Tor" oder „kein Tor"

Wenn der zusätzliche Schiedsrichterassistent feststellt, dass der Ball die Torlinie innerhalb des Tors vollständig überquert hat, muss er:

- den Schiedsrichter unverzüglich mit dem Kommunikationssystem davon in Kenntnis setzen, dass ein Tor zu geben ist,
- mit dem linken Arm senkrecht zur Torlinie ein Zeichen geben und zur Mitte des Spielfelds zeigen (Signalstab in der linken Hand ist ebenfalls erforderlich). Dieses Zeichen ist nicht erforderlich, wenn der Ball die Torlinie eindeutig überschritten hat.

Der Schiedsrichter trifft die endgültige Entscheidung.

Sonstige Ratschläge

1. **Vorteil**
   Der Schiedsrichter kann bei jedem Verstoß oder Vergehen Vorteil gewähren, sollte jedoch die folgenden Aspekte berücksichtigen, wenn er entscheidet, ob der Vorteil gewährt oder das Spiel unterbrochen wird:

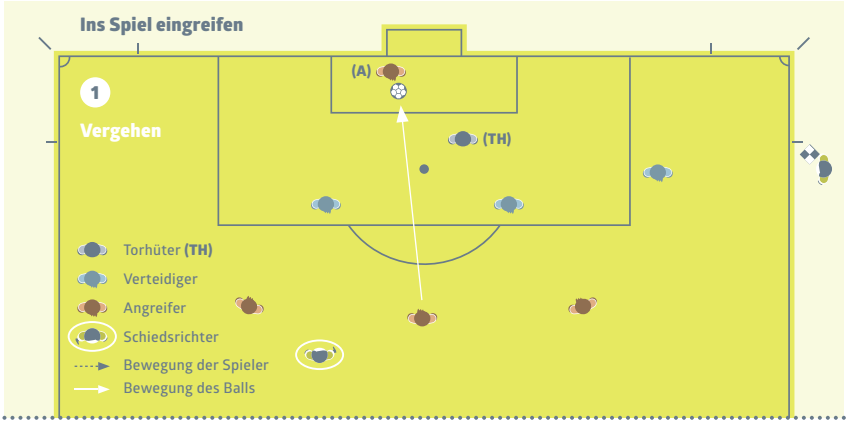
   - Schwere des Vergehens: Zieht das Vergehen einen Feldverweis nach sich, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und verweist den Spieler des Feldes, sofern dadurch keine offensichtliche Torchance vereitelt wird
   - Ort des Vergehens: je näher beim gegnerischen Tor, desto größer der Vorteil
   - Erfolgsaussicht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

2. **Nachspielzeit**
   Es ist völlig normal, dass es in einem Spiel zu zahlreichen Unterbrechungen kommt (z. B. Einwürfe, Abstöße). Nachgespielt werden darf nur, wenn es zu übermäßigen Verzögerungen kommt.

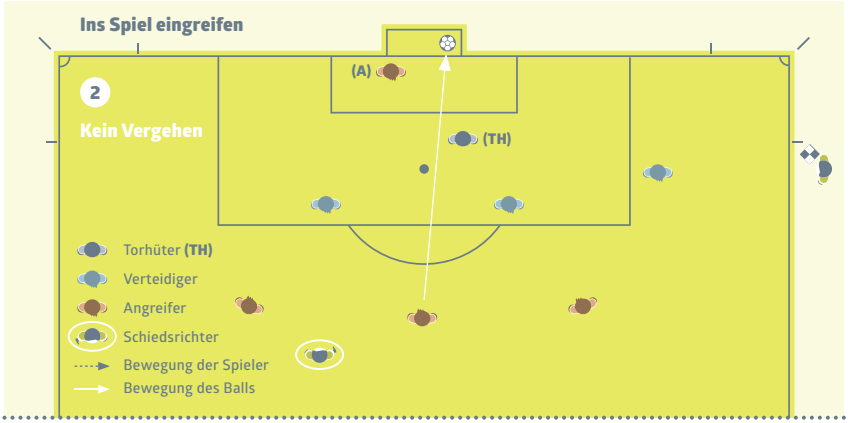
3. **Halten des Gegners**
   Die Schiedsrichter sind angewiesen, das Halten von Gegnern frühzeitig zu unterbinden und entschieden durchzugreifen, insbesondere im Strafraum bei Eck- und Freistößen. Der Schiedsrichter hat folgende Möglichkeiten:

   - Er ermahnt Spieler, die einen Gegner halten, bevor der Ball gespielt wird.
   - Er verwarnt Spieler, die ihren Gegner nach einer Ermahnung weiter halten, bevor der Ball gespielt wird.
   - Er entscheidet auf direkten Freistoß oder Strafstoß, falls das Vergehen erfolgt, nachdem der Ball gespielt wurde.

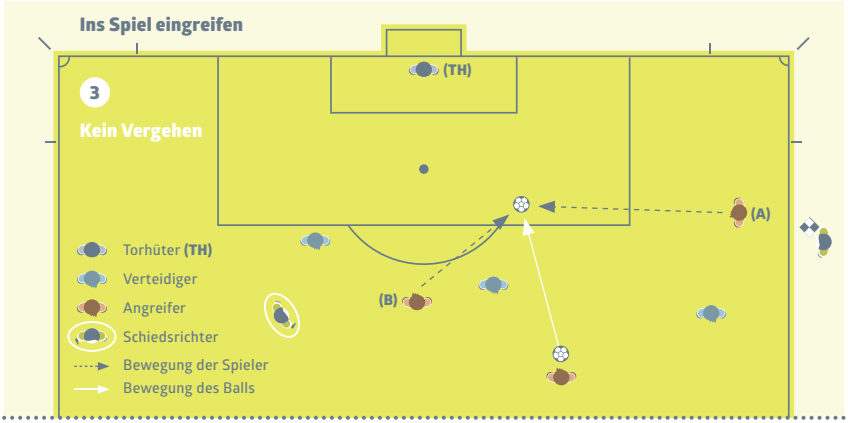
4. Abseits



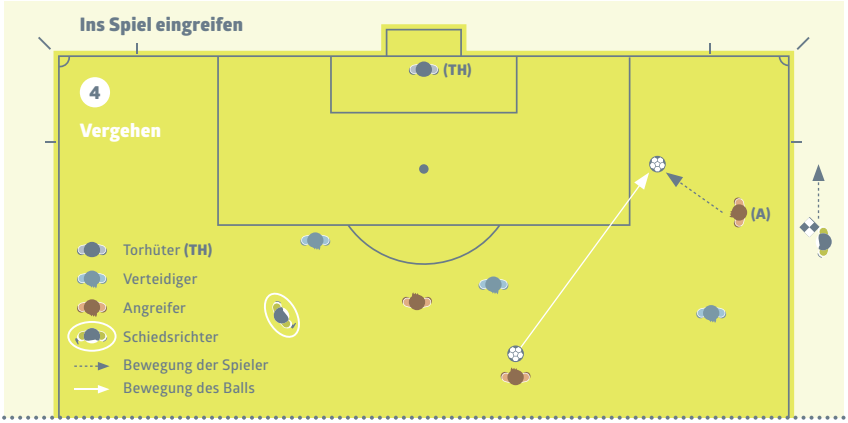
Ein Angreifer befindet sich **in einer Abseitsstellung** (A), ohne den Gegner zu beeinflussen, und **berührt den Ball**. Der Schiedsrichterassistent hebt **bei der Ballberührung** die Fahne.



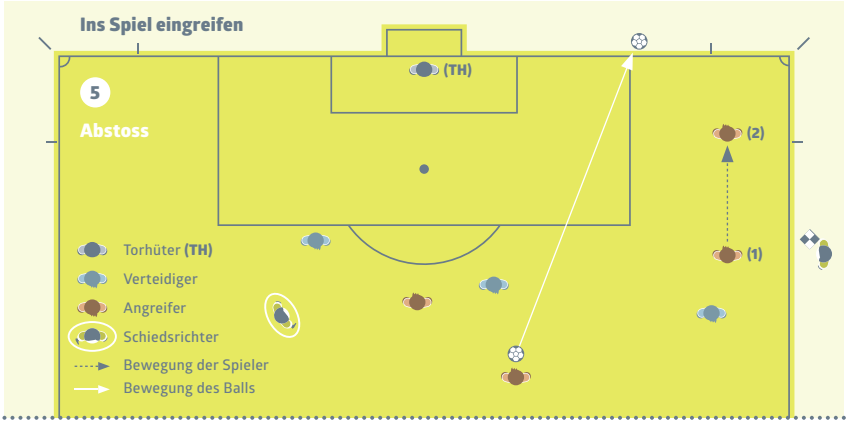
Ein Angreifer befindet sich **in einer Abseitsstellung** (A), ohne den Gegner zu beeinflussen und **ohne den Ball zu berühren**. Der Spieler kann nicht bestraft werden, da er den Ball nicht berührt hat.



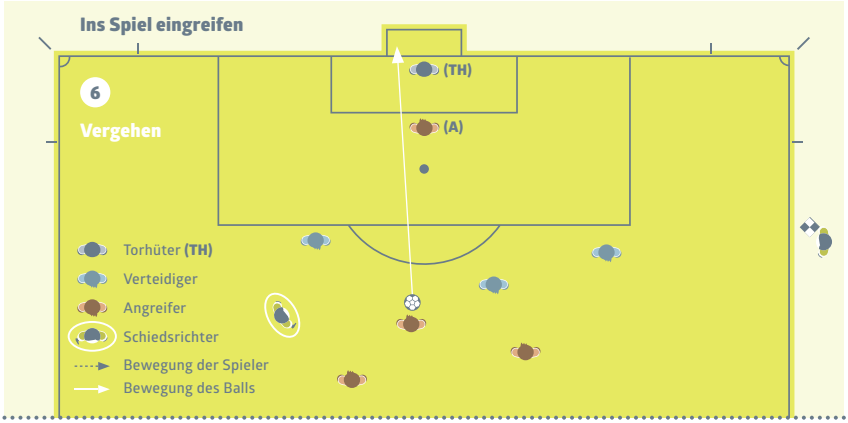
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (A) rennt zum Ball, ebenso ein Mitspieler (B), der **nicht im Abseits steht** und den Ball schließlich spielt. (A) kann nicht bestraft werden, weil er den Ball nicht berührt hat.



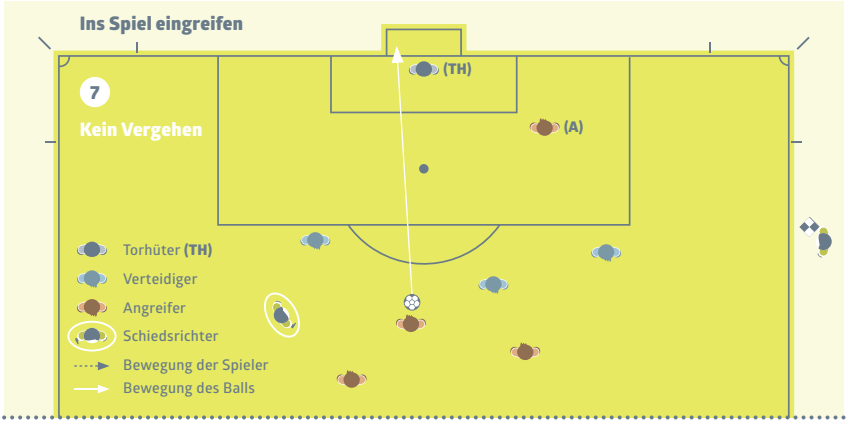
Ein Spieler **in einer Abseitsstellung** (A) kann bestraft werden, bevor er den Ball spielt oder berührt, falls nach Ansicht des Schiedsrichters von den übrigen Mitspielern, die nicht im Abseits stehen, keiner die Möglichkeit hat, den Ball zu spielen



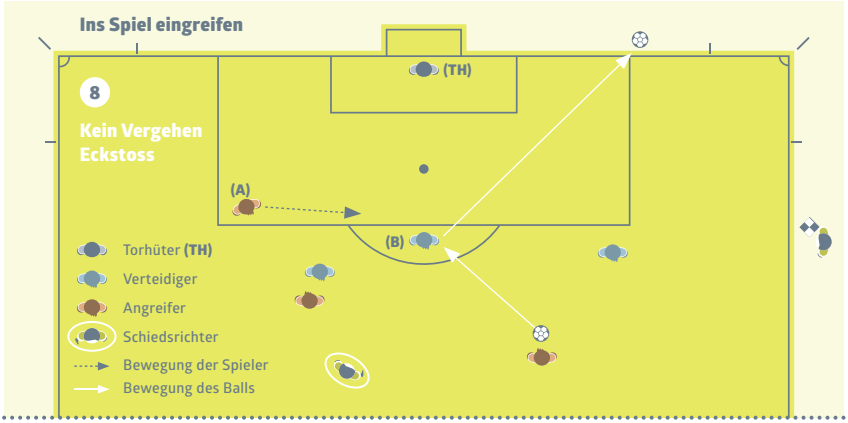
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (1) rennt zum Ball, ohne diesen zu berühren. Der Schiedsrichterassistent zeigt „**Abstoß**“ an.



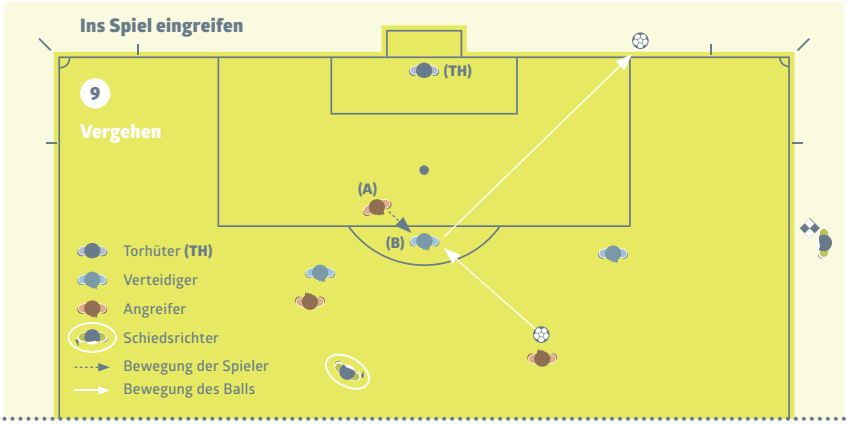
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (A) versperrt dem Torhüter die Sicht. Er ist zu bestrafen, da er einen Gegner daran hindert, den Ball zu spielen oder spielen zu können.



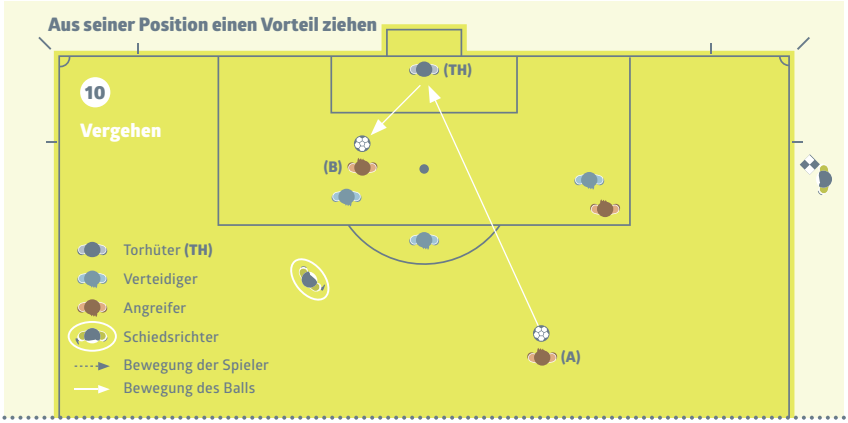
Ein Angreifer befindet sich **in einer Abseitsstellung** (A), **ohne** dem Torhüter die Sicht zu versperren oder ihn anzugreifen, um den Ball spielen zu können.



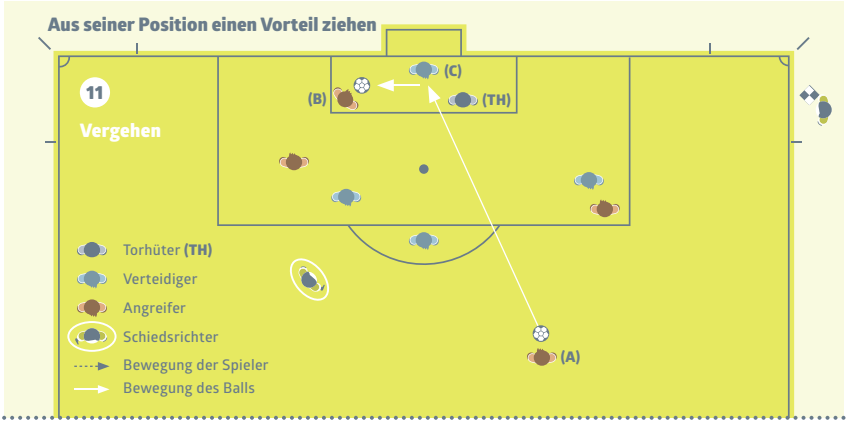
Ein Angreifer befindet sich **in einer Abseitsstellung** (A) und rennt zum Ball, ohne den Gegner daran zu hindern, den Ball zu spielen. (A) greift (B) **nicht** an und beeinflusst ihn nicht, um den Ball spielen zu können.



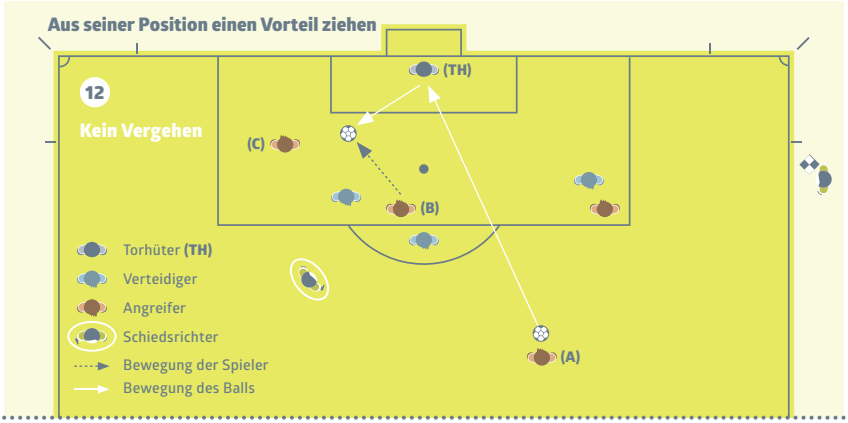
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (A) rennt zum Ball und hindert den Gegner (B) daran, den Ball zu spielen oder spielen zu können, indem er den Gegner angreift, um den Ball spielen zu können. (A) greift (B) an und beeinflusst ihn, um den Ball spielen zu können.



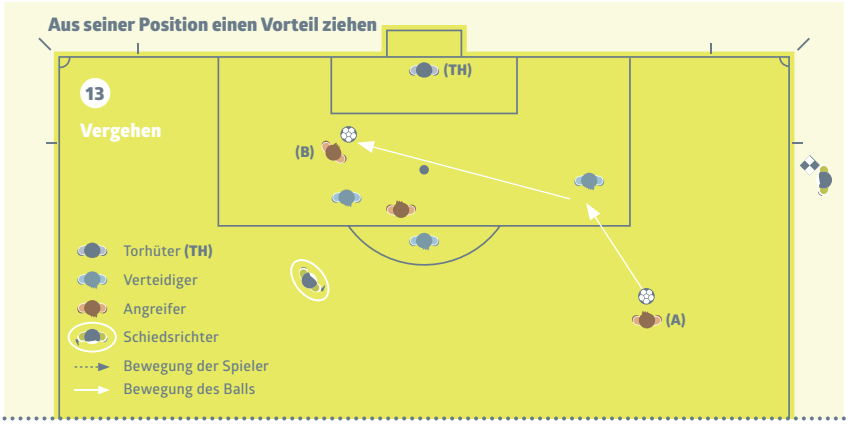
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (B) berührt den Ball, der vom Torhüter aus einer absichtlichen Abwehraktion zurückprallt, abgelenkt oder zu ihm gespielt wird. Der Angreifer (B) wird **bei Ballberührung** bestraft, weil er sich zuvor **in einer Abseitsstellung** befand.



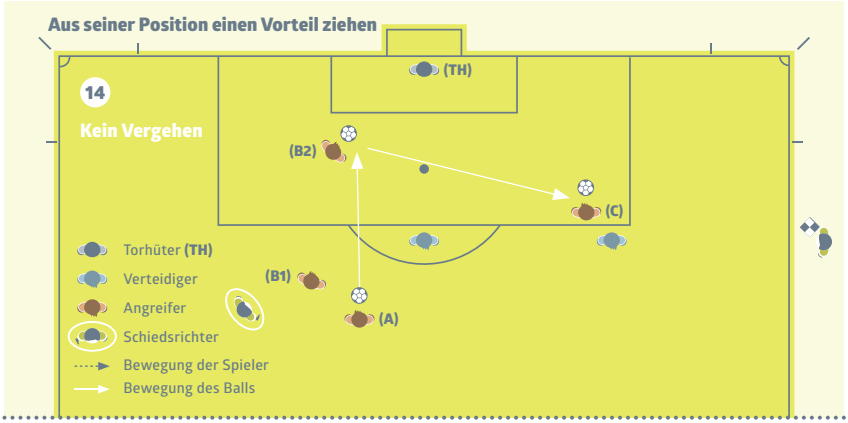
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (B) berührt den Ball, der vom verteidigenden Gegenspieler (C) aus einer absichtlichen Abwehraktion zurückprallt, abgelenkt oder zu ihm gespielt wird. Der Angreifer (B) wird **bei Ballberührung** bestraft, weil er sich zuvor in **einer Abseitsstellung** befand.



Der Schuss eines Mitspielers (A) prallt vom Torhüter zurück, wird von ihm abgelenkt oder unkontrolliert abgewehrt. (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 Mitspielers (A) prallt von einem Gegner zu Angreifer (B) zurück oder wird abgelenkt. Dieser wird **bei Ballberührung** bestraft, weil er sich zuvor **in einer Abseitsstellung** befand.



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

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

Gegenwärtig muss ein verletzter Spieler, der auf dem Spielfeld ärztlich versorgt wird, das Spielfeld verlassen, bevor das Spiel fortgesetzt wird. Das kann unfair sein, wenn ein Gegner die Verletzung verursacht hat, da das fehlbare Team bei der Fortsetzung des Spiels einen zahlenmäßigen Vorteil hat.

Diese Vorschrift wurde jedoch eingeführt, 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/hinauszögert, sind die Schiedsrichter angewiesen:

- sich der Spielsituation und eventuellen taktischen Gründen 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, zu 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).

Spätestens 20–25 Sekunden, nachdem alle zur Spielfortsetzung bereit waren, sollte das Spiel grundsätzlich fortgesetzt werden.

Der Schiedsrichter muss die gesamte Unterbrechung nachspielen lassen.

Notizen

Notizen

Notizen

Notizen