

IFAB[®]

THE
INTERNATIONAL
FOOTBALL
ASSOCIATION
BOARD



FIFA

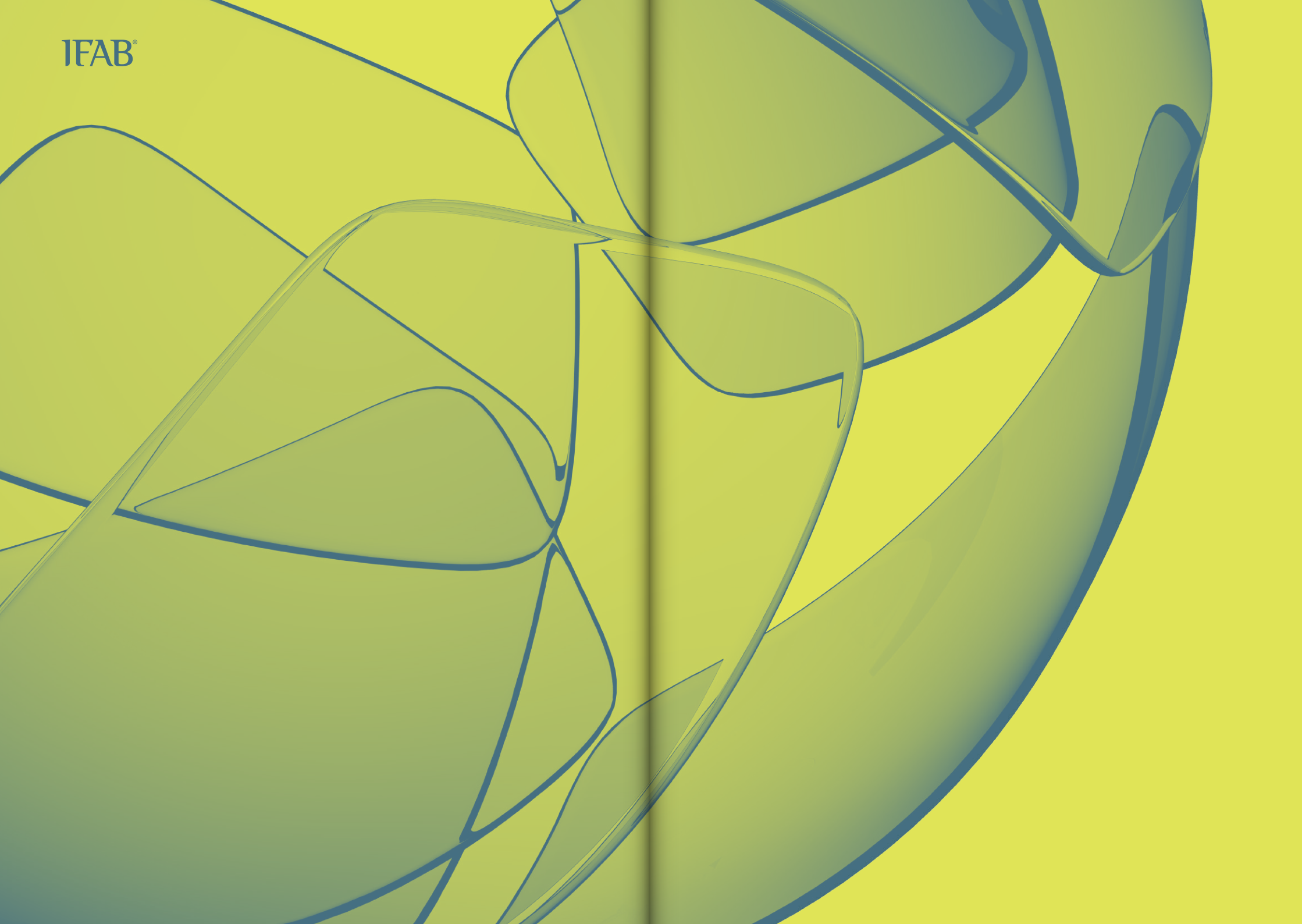


THEIFAB.COM
SINCE 1886

Spielregeln

2016/17

IFAB®



Spielregeln

2016/17

The International Football Association Board
Münstergasse 9, 8001 Zürich, Schweiz
T: +41 (0)44 245 1886, F: +41 (0)44 245 1887
www.theifab.com

Nachdruck oder Übersetzung, ganz oder auszugsweise, nur mit ausdrücklicher Erlaubnis des International de Football Association Board.

Gültig ab 1. Juni 2016

Inhaltsverzeichnis

8 Einführung

- 8 Geschichte des IFAB
- 10 Struktur und Arbeitsweise des IFAB
- 12 Hintergrund dieser Regeländerungen

14 Anmerkungen zu den Spielregeln

16 Spielregeln 2016/17

- 18 01 Spielfeld
- 28 02 Ball
- 32 03 Spieler
- 40 04 Ausrüstung der Spieler
- 44 05 Schiedsrichter
- 54 06 Weitere Spieloffizielle
- 62 07 Dauer des Spiels
- 66 08 Beginn und Fortsetzung des Spiels
- 70 09 Ball im und aus dem Spiel
- 72 10 Bestimmung des Spielausgangs
- 78 11 Abseits
- 82 12 Fouls und unsportliches Betragen
- 94 13 Freistöße
- 98 14 Strafstoß
- 102 15 Einwurf
- 106 16 Abstoß
- 110 17 Eckstoß

114 Änderungen der Spielregeln 2016/17

- 115 Zusammenfassung der Regeländerungen
- 120 Details zu den Regeländerungen

168 Glossar

- 169 Fussballorgane
- 170 Fussballbegriffe
- 179 Schiedsrichterbegriffe

180 Praktischer Leitfaden für Spieloffizielle

- 181 Einführung
- 182 Position, Bewegung und Zusammenarbeit
- 196 Körpersprache, Kommunikation und Pfeife
- 204 Sonstige Ratschläge
 - Vorteil
 - Nachspielzeit
 - Halten des Gegners
 - Abseits
 - Behandlung/Untersuchung nach einem verwarnungs-/feldverweiswürdigen Vergehen

Geschichte des IFAB

Der IFAB ist das universelle Entscheidungsgremium für die Spielregeln des Association Football. Seine Ziele sind der Schutz, die Zusammenstellung und die Änderung der Spielregeln in der Form, in der diese im von der FIFA organisierten Weltfußball Anwendung finden. Dabei soll auch gewährleistet werden, dass die Spielregeln auf der ganzen Welt einheitlich angewendet und entsprechend überwacht werden und der organisierte Fußball einheitlich gespielt wird.

Der IFAB wurde bei der Zusammenkunft von jeweils zwei Vertretern aus den Fußballverbänden von England, Schottland, Wales und Nordirland am 2. Juni 1886 gegründet. Das neue Gremium, das auf eine Initiative des englischen Fußballverbands zurückging, sollte in einer Zeit, in der jedes Land seine eigenen Regeln hatte, einheitliche Spielregeln erlassen. Als Hüter der Spielregeln hat der IFAB bis heute die Aufgabe, die Spielregeln zu bewahren, zu überwachen, zu untersuchen und bei Bedarf zu verbessern.

Angesichts der schnellen Verbreitung des Fußballs trafen sich 1904 in Paris sieben Nationen, um die Fédération Internationale de Football Association (FIFA) zu gründen, die 1913 dem IFAB beitrug.

Seit dem Erlass der ersten Spielregeln im Jahr 1863 hat der IFAB zahlreiche Regeländerungen beschlossen. Die Abseitsregel wurde wohl am häufigsten geändert, ursprünglich stand jeder Spieler vor dem Ball im Abseits. Der Torraum erschien zum ersten Mal 1869, gefolgt vom Eckstoß 1872. Der erste Strafstoß wurde 1891 gegeben – bis 1902 konnte dieser von jedem Punkt auf einer Linie in 11 m Abstand zum Tor ausgeführt werden. 1912 wurde dem Torhüter verboten, den Ball ausserhalb des Torraums mit den Händen zu berühren, was zu mehr Toren führte, und ab 1920 konnten Spieler bei einem Einwurf nicht mehr im Abseits stehen.

Der IFAB hat das Spiel und die Einstellung von Spielern und Zuschauern laufend geprägt. Die nach der FIFA Fußball-Weltmeisterschaft™ 1990 in Italien eingeführte Regel, wonach Torhüter einen Rückpass nicht mehr in die Hand nehmen dürfen, und die Ahndung eines groben Foulspiels von hinten mit einem Feldverweis seit 1998 sind Beispiele dafür.

Im Oktober 2010 prüfte der IFAB erneut die Einführung der Torlinientechnologie (GLT) und stimmte einer zweijährigen umfassenden Testphase zu. Im Juli 2012 fällte der IFAB eine historische Entscheidung und bewilligte sowohl die GLT als auch den Einsatz zusätzlicher Schiedsrichterassistenten.

Bei der Jahresversammlung im März 2016 folgten zwei weitere historische Beschlüsse: Zulassung einer Testphase für Videoschiedsrichter und die umfassendste Überarbeitung der Spielregeln in der Geschichte des IFAB.

Struktur und Arbeitsweise des IFAB

2012 setzte der IFAB einen Reformprozess in Gang, der am 13. Januar 2014 mit der Gründung des IFAB als eigenständigen Verein nach schweizerischem Recht und der Genehmigung von Statuten endete, die den Zweck, die Struktur und die Zuständigkeiten des Vorstands und der Organe des IFAB regeln. Das Sekretariat, das vom Sekretär des IFAB geleitet wird, sorgt für eine transparente, demokratische und moderne Führung des IFAB.

Die Zusammensetzung des IFAB wurde nicht verändert. Neu wurden aber im Rahmen der Reform ein Fussball- und ein Technik-Beratungsgremium gegründet. Die beiden Gremien, die sich aus Experten aus der Welt des Fussballs zusammensetzen, sollen die Beratungsprozesse verbessern und einen proaktiveren Ansatz bei der Entwicklung der Spielregeln fördern.

Jahresversammlung

Im Februar oder März jedes Jahres findet im Wechsel in England, Schottland, Wales und Nordirland sowie in den Jahren einer FIFA Fussball-Weltmeisterschaft™ an einem von der FIFA bestimmten Ort eine Jahresversammlung statt. Die Entscheidungen der Jahresversammlung zu den Spielregeln sind für die Konföderationen und die nationalen Fussballverbände ab dem 1. Juni verbindlich. Die Konföderationen und nationalen Fussballverbände, deren Saison oder Wettbewerb nicht bis zum 1. Juni abgeschlossen ist, können die Änderung(en) bis zum Beginn der nächsten Saison oder zum Ende des Wettbewerbs verschieben. Für Wettbewerbe, die vor dem 1. Juni beginnen, können die Änderungen eingeführt werden, sobald der IFAB das offizielle Rundschreiben mit der Bekanntgabe der Änderungen verschickt hat.

Konföderationen und nationale Fussballverbände (inkl. Wettbewerbe) dürfen nur vom IFAB bewilligte Änderungen an den Spielregeln vornehmen.

Jahresgeschäftssitzung

Bei der Jahresgeschäftssitzung im November wird jeweils die Jahresversammlung vorbereitet. Bei der Sitzung werden Anträge von Konföderationen und nationalen Fussballverbänden behandelt und etwaige Experimente oder Versuche zugelassen. Änderungen an den Spielregeln kann aber allein die Jahresversammlung beschliessen.

Technischer Ausschuss

Der technische Ausschuss des IFAB setzt sich aus Experten der vier britischen Fussballverbände, der FIFA und des IFAB zusammen und berät über mögliche Regeländerungen und die Überwachung von Versuchen, die bei der Jahresversammlung und der Jahresgeschäftssitzung bewilligt wurden.

Beratungsgremien

Das Fussball- und das Technik-Beratungsgremium setzen sich aus Experten aus der Welt des Fussballs zusammen, die die Arbeit des IFAB an den Spielregeln begleiten. Dazu zählen ehemalige Spieler, Trainer und Schiedsrichter aus verschiedenen Konföderationen und Fussballgremien. Das Fussball-Beratungsgremium vertritt die Sichtweise von Spielern und Trainern, während das Technik-Beratungsgremium die technischen Details und möglichen Auswirkungen der Regeländerungen auf die Schiedsrichter prüft.

Hintergrund dieser Regeländerungen

Die vorliegende Überarbeitung der Spielregeln gründet auf den Protokollen zur 127., 128. und 129. Jahresversammlung. Der technische Ausschuss hat seine Arbeit im Herbst 2014 aufgenommen. Im Protokoll der 129. Jahresversammlung vom 28. Februar 2015 ist Folgendes festgehalten:

„Das Ziel der Überarbeitung besteht darin, die Spielregeln für jeden im Fussballbereich zugänglicher und verständlicher zu machen und das Verständnis, die Auslegung und die Anwendung zu vereinheitlichen.“

Mit der Überarbeitung sollen die Regeln dem modernen Fussball angepasst werden. Schwerpunkte sind:

- **Einfachere Struktur** – Die Regeln und die Regelauslegung wurden zusammengefasst, so dass alle Informationen zu einer Regel gebündelt sind.
- **Aktualisierte Überschriften** – Einige Regeln wurden umbenannt, um deren Inhalt wiederzugeben und Text einzuschliessen, der vorher keiner Regel zugewiesen war, z. B. Regel 6: „Schiedsrichterassistenten“ wurde zu „Weitere Spieloffizielle“, damit auch der vierte Offizielle, zusätzliche Schiedsrichterassistenten etc. eingeschlossen sind.
- **Deutsch und Phraseologie** – Unnötige Wörter wurden gestrichen, und die Begriffe werden einheitlicher verwendet, damit die Regeln lesbarer und leichter zu übersetzen sind und Verwirrung und Missverständnisse vermieden werden. Widersprüche und unnötige Wiederholungen wurden gestrichen.
- **Aktualisierter Inhalt** – Die Regeln wurden auf den neuesten Stand des Fussballs gebracht, z. B. mit der Erhöhung der Anzahl Auswechselspieler.

- **Erklärung der Regeländerungen** – In diesem Kapitel wird der „alte“ dem „neuen“ Text gegenübergestellt, und es gibt eine Erklärung zu jeder Regeländerung.
- **Glossar** – Dies ist eine Liste mit Definitionen von wichtigen Begriffen/Sätzen, die manchmal missverstanden werden und/oder schwierig zu übersetzen sind.

Der IFAB ist der Ansicht, dass die Spielregeln durch die Änderungen für jeden Fussballfan zugänglicher und leichter verständlich sind. Dadurch sollten das Verständnis, die Auslegung und die Anwendung vereinheitlicht und Unstimmigkeiten und Kontroversen aufgrund der unterschiedlichen Auslegung der Regeln vermieden werden.

Der IFAB möchte sich für die tolle Arbeit bei dieser Überarbeitung durch den technischen Ausschuss bedanken:

- David Elleray (IFAB) (Projektleiter)
- Neale Barry (englischer Fussballverband)
- Jean-Paul Brigger (FIFA)
- Massimo Busacca (FIFA)
- William Campbell (irischer Fussballverband)
- Ray Ellingham (walisischer Fussballverband)
- John Fleming (schottischer Fussballverband)
- Fernando Tresaco Gracia (FIFA)

Zusätzliche Unterstützung bei der deutschen Version:

- Christoph Balmer (Schweizerischer Fussballverband)

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 unterstrichen und jeweils am linken Seitenrand gekennzeichnet.

Spielregeln

2016/17

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 Ausnahmegewilligung 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

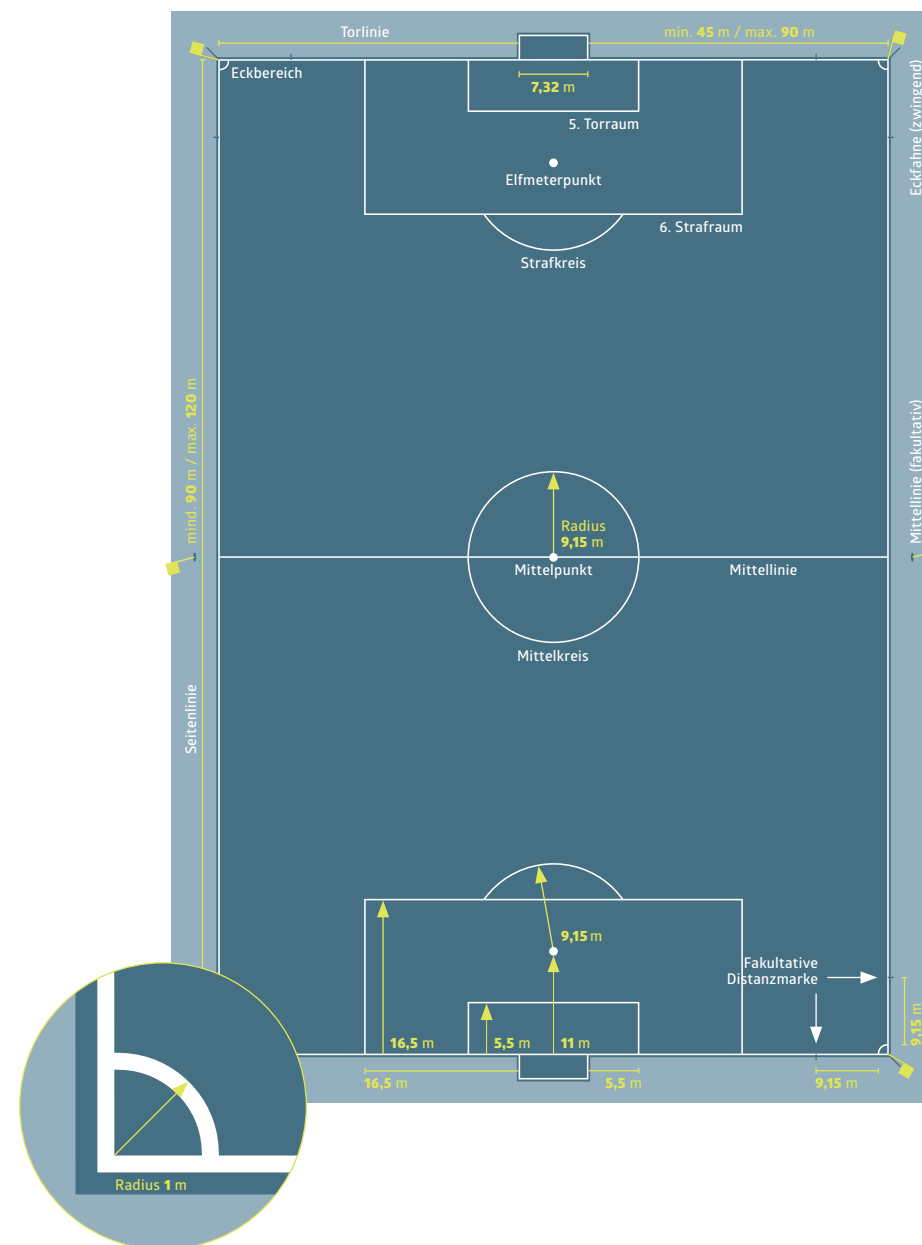
Die Seitenlinie muss länger als die Torlinie sein.

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

4. Abmessungen bei internationalen Spielen

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

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



5. Torraum

Im Abstand von jeweils 5,50 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

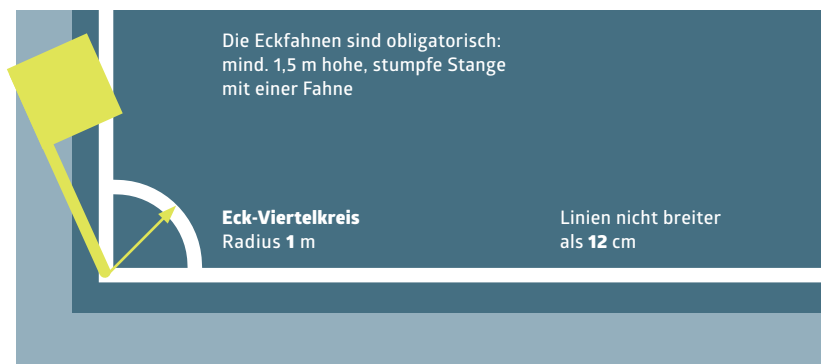
Im Abstand von 16,50 m zu den Innenkanten der Torpfosten verlaufen rechtwinklig zur Torlinie zwei Linien. Diese Linien erstrecken sich 16,50 m in das Spielfeld hinein und sind durch eine zur Torlinie parallel verlaufende Linie miteinander verbunden. Der von diesen Linien und der Torlinie umschlossene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

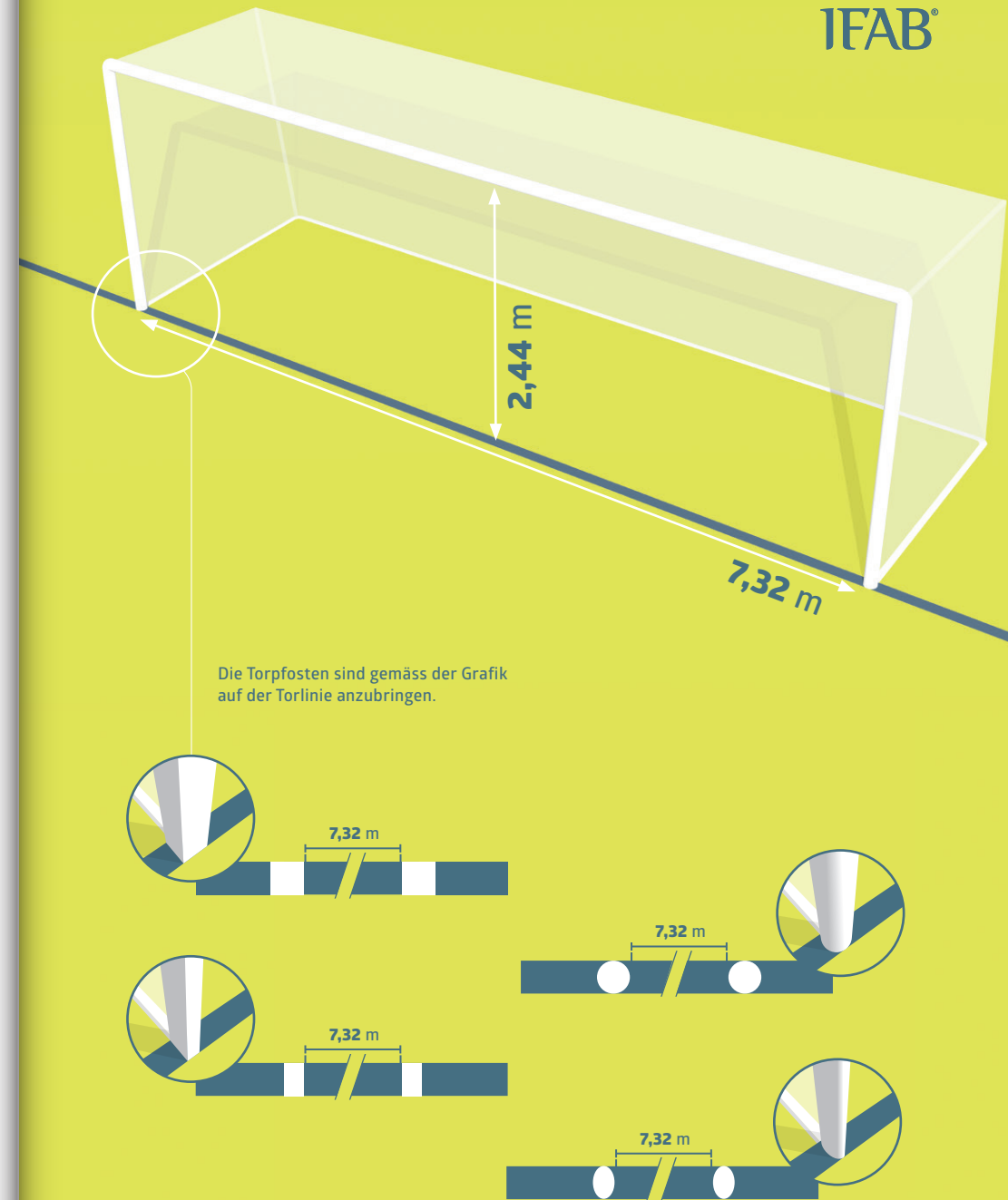
Der Torpfosten und die Querlatte sind weiss und höchstens 12 cm breit und tief.

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.

Sicherheit

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



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 sind 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.

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/cm²) 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 Wettbewerbsorganisations 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.



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. Auswechslvorgang

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 Auswechslvorgang 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
- verwarnet beide Spieler, sobald der Ball nicht mehr im Spiel ist.

Bei jedem anderen Verstoß gegen diese Regel

- werden die Spieler verwahrt 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 Auswechsellkontingent 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.



Regel

04

Ausrüstung der Spieler

1. Sicherheit

Spieler dürfen keine gefährliche Ausrüstung verwenden oder tragen.

Das Tragen von Schmuck (Halsketten, Ringe, Armbänder, Ohringe, 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 kurzen 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 wird 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 verwarnet. 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.

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 Entscheidung 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 Disziplarmassnahmen 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 oder das Vergehen zu bestrafen, wenn der mutmassliche Vorteil nicht sofort oder innerhalb weniger Sekunden eintritt,

Disziplarmassnahmen

- bei mehreren gleichzeitigen Vergehen das schwerste Vergehen hinsichtlich Sanktion, Spielfortsetzung, physischer Härte und taktischer Auswirkungen zu ahnden,
- Disziplarmassnahmen gegen Spieler zu ergreifen, die ein verwarnungs- oder feldverweismwürdiges Vergehen begangen haben,
- die Befugnis, Disziplarmassnahmen 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 feldverweismwürdiges Vergehen begeht, hat der Schiedsrichter die Kompetenz, die Spielteilnahme des Spielers zu verhindern (siehe Regel 3.6). Der Schiedsrichter meldet jegliches 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 verwarnet 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 verwarnet,
- 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 abbrechen, 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



Rote und gelbe Karte



Eckstoss



Abstoss



Indirekter Freistoss



Direkter Freistoss

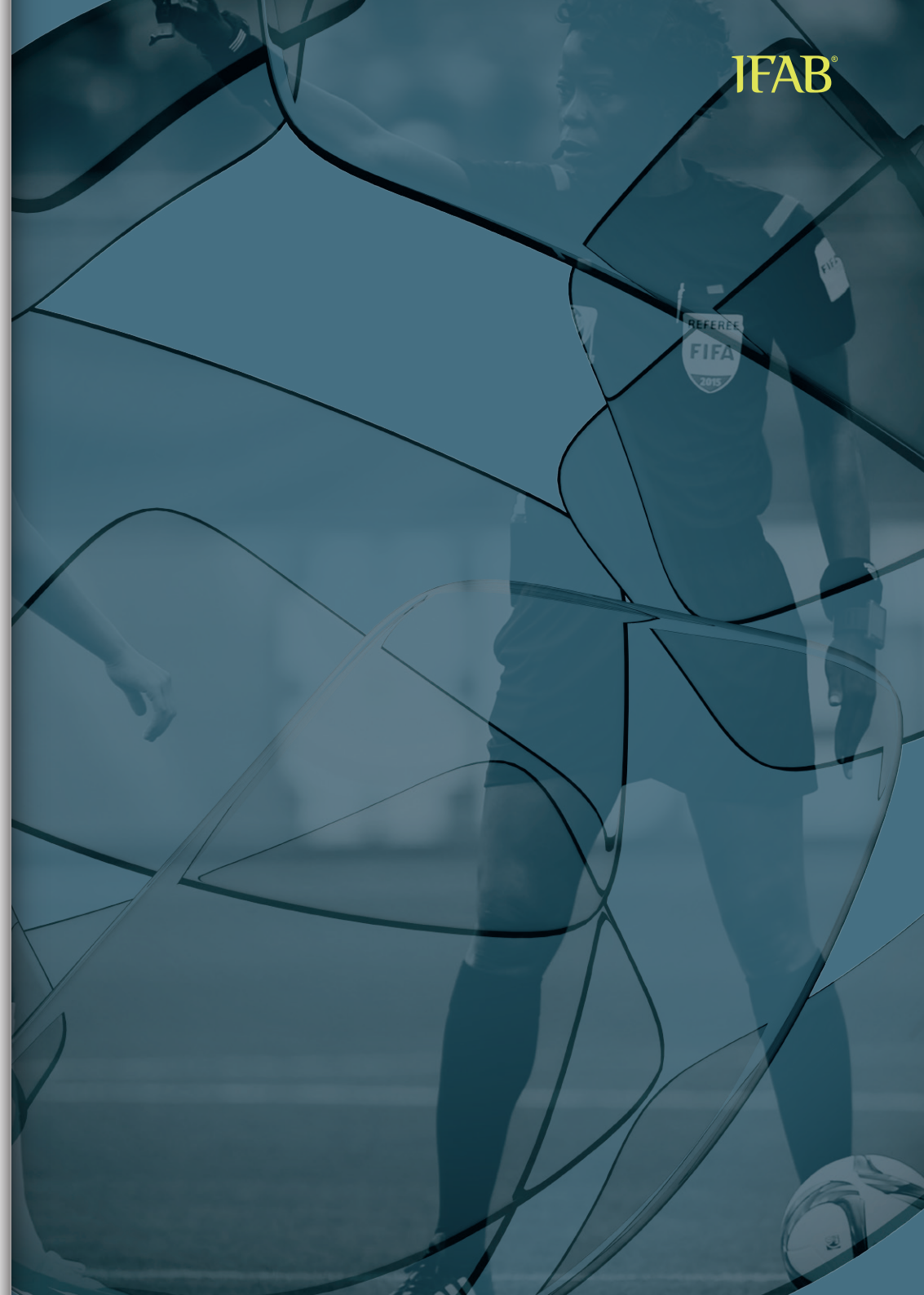
6. Haftung von Spieloffiziellen

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 eine Entscheidung 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.



Regel

06

Weitere Spieloffizielle

Für Spiele können weitere Spieloffizielle (zwei Schiedsrichterassistenten, vierter Offizieller, zwei zusätzliche Schiedsrichterassistenten und ein Ersatz-Schiedsrichterassistent) aufgeboden 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 Auswechslvorgangs.

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

2. Vierter Offizieller

Der vierte Offizielle hilft auch,

- den Auswechslvorgang zu beaufsichtigen,
- die Ausrüstung eines Spieler oder Auswechslerspieler 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 in vollem Umfang 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 Schiedsrichterassistenten oder den vierten Offiziellen bei Unpässlichkeit zu ersetzen.

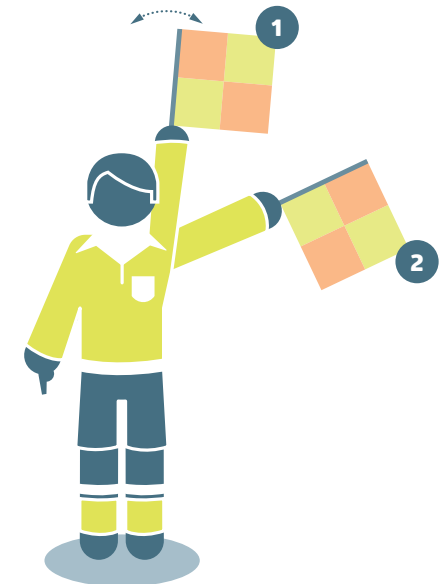
5. Zeichen von Schiedsrichterassistenten



Auswechslung



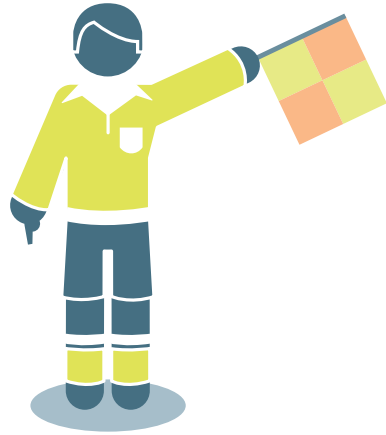
Freistoss für das
angreifende Team



Freistoss für das
verteidigende Team



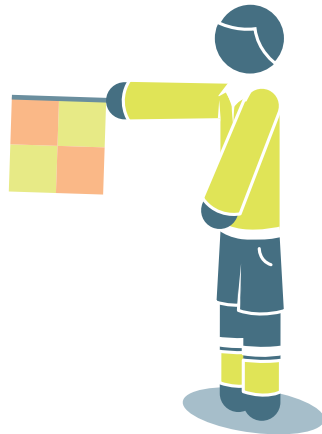
Einwurf für das
angreifende Team



Einwurf für das
verteidigende Team



Eckstoss



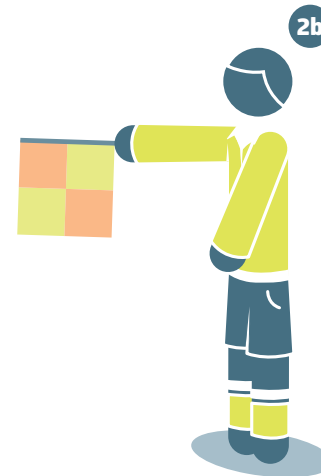
Abstoss



Abseits



Abseits auf der
näheren Seite des Spielfelds



Abseits in der
Mitte des Spielfelds



Abseits auf der **entferneren**
Seite des Spielfelds

6. Zeichen von zusätzlichen Schiedsrichterassistenten



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



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
- Disziplinar massnahmen
- 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.



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.

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.

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.

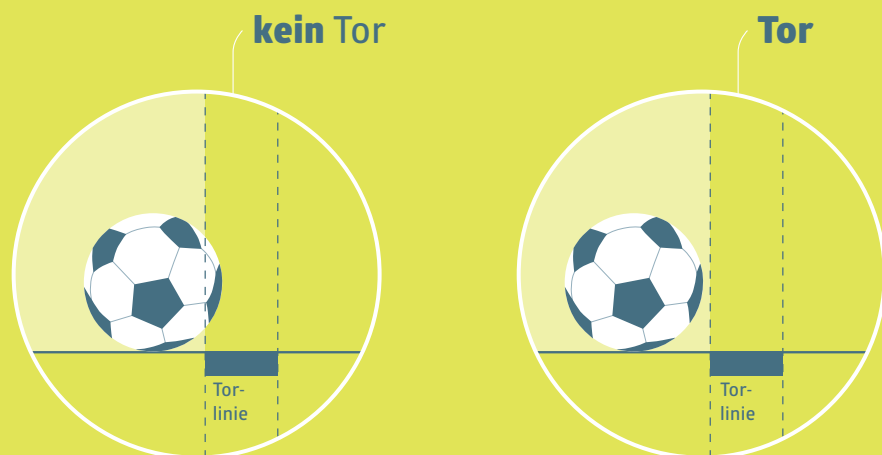
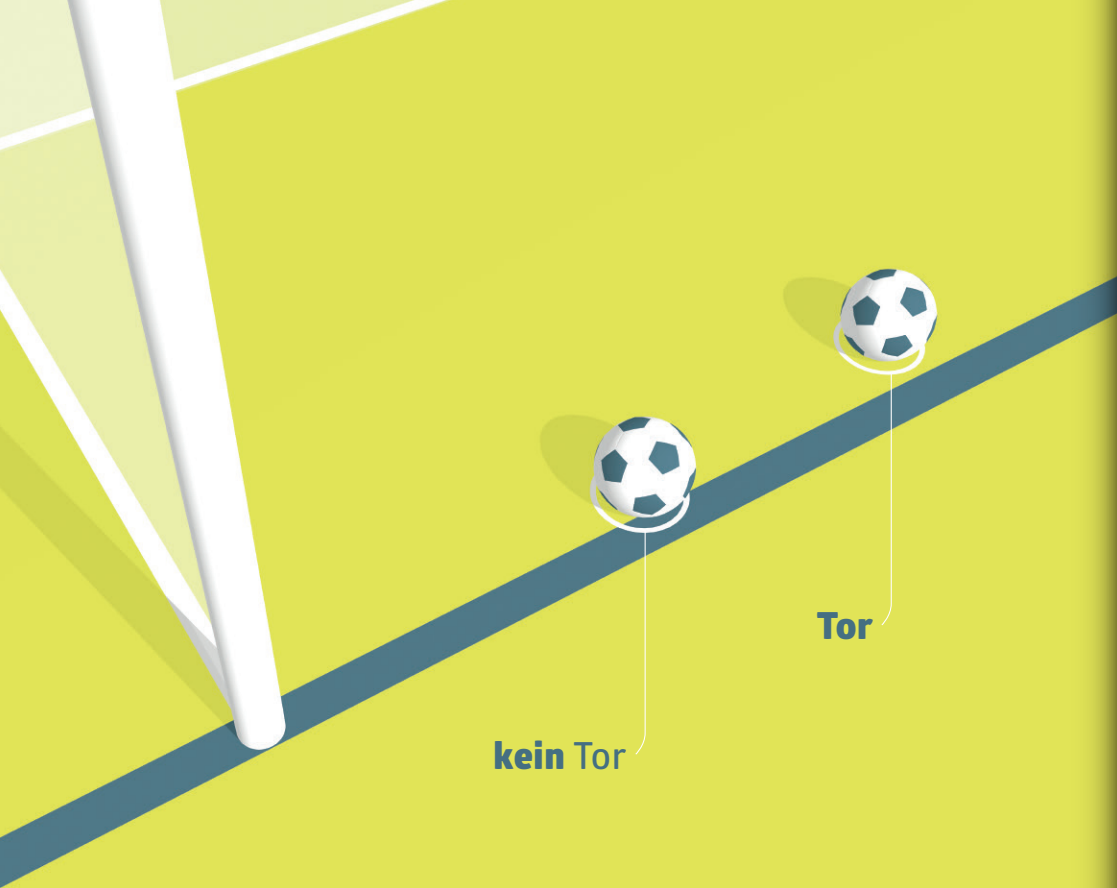
Wenn die Wettbewerbsbestimmungen für unentschieden ausgegangene Spiele oder nach Hin- und Rückspiel einen Sieger verlangen, sind nur folgende Vorgehensweisen zur Ermittlung eines Siegers zulässig:

- 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 Unspielbarkeit 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.



- 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. Ausschlossene 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 Elfmeter noch erzielen kann, ist das Elfmeterschiessen beendet.
- Wenn es nach den fünf Elfmeter 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, Auswechslspieler 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



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 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.

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 (Angriff)
- 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 Disziplinar-massnahme erforderlich.
- „Rücksichtslosigkeit“ liegt vor, wenn ein Spieler ohne Rücksicht auf die Gefahr oder die Folgen für einen Gegner handelt. Ein solcher Spieler muss verwarnet 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 verwarnet 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. Disziplinar massnahmen

Der Schiedsrichter darf vom Betreten des Spielfelds für die Spielfeldkontrolle bis zum Verlassen des Spielfelds nach dem Spiel (einschliesslich des Elfmeterschiessens) Disziplinar massnahmen ergreifen.

Wenn ein Spieler vor Betreten des Spielfelds zwecks Spielbeginn ein feldverweismwürdiges 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 feldverweismwürdiges 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-/feldverweismwürdigem 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 verwarnet.

Bei grobem Foulspiel, einer Tötlichkeit 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.

Feldverweismwürdige 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 verwarnet, 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 Spielloffiziellen – 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.



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 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 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 aus dem 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.

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 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 <u>Verwarnung des Torhüters</u>
Ball wird rückwärts geschossen	Indirekter Freistoss	Indirekter Freistoss
Unzulässiges Antäuschen	<u>Indirekter Freistoss und Verwarnung des Schützen</u>	<u>Indirekter Freistoss und Verwarnung des Schützen</u>
Falscher Schütze	<u>Indirekter Freistoss und Verwarnung des falschen Schützen</u>	<u>Indirekter Freistoss und Verwarnung des falschen Schützen</u>

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.

IFAB®



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.



Änderungen der Spielregeln

2016/17

Zusammenfassung der Regeländerungen

Im Folgenden finden Sie eine einfache Zusammenfassung der wichtigsten Änderungen/Erklärungen.

Regel 01 – Spielfeld

- Künstliche und natürliche Unterlagen dürfen auf dem Spielfeld nicht kombiniert werden.
- Die Wettbewerbsbestimmungen dürfen die Spielfeldgrösse für ihre Wettbewerbe festlegen (innerhalb der Vorgaben).
- Kommerzielle Werbung auf dem Boden muss mindestens 1 m von den Begrenzungslinien entfernt sein.
- Logos/Embleme von Fussballverbänden, Wettbewerben etc. sind auf Eckfahnen erlaubt (keine Werbung).

Regel 02 – Ball

Keine Änderungen

Regel 03 – Spieler

- Das Spiel darf nicht begonnen oder fortgesetzt werden, wenn ein Team weniger als sieben Spieler auf dem Feld hat.
- Auswechselspieler dürfen eine Spielfortsetzung ausführen, müssen jedoch vorher das Spielfeld betreten.
- Es wird genau definiert, wann ein Spieler vor/nach Spielbeginn des Feldes verwiesen wird.
- Ein direkter Freistoss (oder Strafstoss) wird gegeben, wenn ein Auswechselspieler/Teamoffizieller in das Spiel eingreift.
- Wenn eine Drittperson/Objekt (kein Spieler) den ins Tor gehenden Ball berührt, kann der Schiedsrichter auf „Tor“ entscheiden, wenn die Berührung den Verteidiger nicht daran hindert, den Ball zu spielen.

- Wenn der Schiedsrichter nach der Spielfortsetzung (Anstoss) realisiert, dass ein Tor mit einer zusätzlichen Person auf dem Spielfeld erzielt wurde, gilt das Tor, und das Spiel geht weiter.

Regel 04 – Ausrüstung der Spieler

- Klebeband oder sonstiges Material auf/an den Stutzen muss die gleiche Farbe wie die Stutzen haben.
- Spieler, die versehentlich ihre Schuhe/Schienbeinschoner verlieren, dürfen bis zur nächsten Unterbrechung weiterspielen.
- Unterziehhosen müssen die gleiche Farbe wie die Hose oder der unterste Teil der Hose haben. Alle Spieler eines Teams müssen dieselbe Farbe tragen.
- Elektronische Kommunikation mit Auswechselspielern ist untersagt.
- Nach dem Tausch/der Korrektur der Ausrüstung dürfen Spieler bei laufendem Spiel zurückkehren, sofern die Ausrüstung geprüft wurde (durch den Schiedsrichter, den vierten Offiziellen oder einen Schiedsrichterassistenten) und der Schiedsrichter das Zeichen erteilt hat.

Regel 05 – Schiedsrichter

- Entscheidungen können nicht geändert werden, nachdem das Spiel fortgesetzt wurde oder der Schiedsrichter das Spielfeld verlassen hat.
- Bei mehreren Vergehen gleichzeitig wird das schwerste Vergehen bestraft.
- Ein Schiedsrichter kann einen Spieler ab der Kontrolle des Spielfelds vor Spielbeginn des Feldes verweisen.
- Rote und gelbe Karten kann der Schiedsrichter erst nach dem Betreten des Spielfelds zwecks Spielbeginn signalisieren.
- Ein Spieler, der bei einem verwarnungs-/feldverweiswürdigen Foul verletzt wird, darf auf dem Feld gepflegt werden, falls die Pflege nur wenig Zeit beansprucht.
- Die zulässige Ausrüstung des Schiedsrichters wird definiert.
- Die Schiedsrichtersignale sind abgebildet (aus dem Abschnitt „Richtlinien“).

Regel 06 – Weitere Spieloffizielle

- Die Pflichten von Assistenten, zusätzlichen Schiedsrichterassistenten und vierten Offiziellen sind genauer definiert.
- Die Schiedsrichterzeichen sind abgebildet (aus dem Abschnitt „Richtlinien“).

Regel 07 – Dauer des Spiels

- Mehr Gründe für Nachspielzeit sind aufgeführt (z. B. medizinische Trinkpause).

Regel 08 – Beginn und Fortsetzung des Spiels

- Sämtliche Spielfortsetzungen sind aufgeführt (früher nur Anstoss und Schiedsrichterball).
- Der Ball muss sich bei sämtlichen mit dem Fuss auszuführenden Spielfortsetzungen eindeutig bewegen, damit er im Spiel ist.
- Beim Anstoss darf der Ball in jede Richtung gespielt werden (bislang musste er nach vorne gespielt werden).
- Der Schiedsrichter darf den Ausgang eines Schiedsrichterballs nicht „manipulieren“.

Regel 09 – Ball im und aus dem Spiel

- Wenn ein Ball von einem Spieloffiziellen abprallt, ist er weiter im Spiel, es sei denn, er hat eine Begrenzungslinie zur Gänze überschritten.

Regel 10 – Bestimmung des Spielausgangs

Elfmeterschiessen:

- Der Schiedsrichter wirft eine Münze, um das Tor zu bestimmen (abgesehen von Wetterproblemen, Sicherheitsgründen etc.).
- Ein Spieler, der beim Abpfiff vorübergehend ausserhalb des Spielfelds war (z.B. wegen einer Verletzung), darf teilnehmen.
- Beide Teams müssen vor und während des Elfmeterschiessens dieselbe Anzahl Spieler haben.
- Es ist klar geregelt, wann ein Schuss abgeschlossen ist.
- Es wird nicht abgewartet, wenn der Spieler das Spielfeld verlässt. Wenn er nicht rechtzeitig zurückkehrt, gilt ein Elfmeter als verschossen.

Regel 11 – Abseits

- Die Mittellinie ist beim Abseits „neutral“. Ein Spieler muss sich in der gegnerischen Hälfte aufhalten.
- Bei der Entscheidung auf „Abseits“ oder „Kein Abseits“ werden die Arme eines Spielers (einschliesslich des Torhüters) nicht berücksichtigt.

- Freistösse nach einem Abseitsvergehen werden immer an der Stelle ausgeführt, an der das Abseitsvergehen erfolgte (selbst in der eigenen Hälfte).
- Verteidiger ausserhalb des Spielfelds sind nur „aktiv“, bis die verteidigende Mannschaft den Ball Richtung Mittelfeld spielen kann oder das Spiel unterbrochen wird.
- Dasselbe gilt für Angreifer, die auf das Spielfeld zurückkehren. Am Ort, an dem sie das Spielfeld betreten, stehen sie im Abseits.

Regel 12 – Fouls und unsportliches Betragen

- Bei einem Foul mit Körperkontakt gibt es einen direkten Freistoss.
- Wird bei einem feldverweiswürdigen Vergehen ein Vorteil gewährt und kann der Spieler trotzdem ins Spiel eingreifen, so wird das Spiel unterbrochen und mit einem indirekten Freistoss fortgesetzt.
- Änderung des Wortlauts beim Handspiel, damit nicht jedes Handspiel mit einer Verwarnung geahndet wird.
- Einige Vergehen bei der Vereitelung einer offensichtlichen Torchance im Strafraum werden mit einer gelben Karte geahndet.
- Für eine versuchte Tötlichkeit muss eine rote Karte gegeben werden, selbst wenn es zu keinem Kontakt gekommen ist.
- Ein Schlag ins Gesicht/auf den Kopf eines Gegners ohne Zweikampf gibt eine rote Karte, es sei denn, die eingesetzte Kraft war vernachlässigbar.
- Vergehen gegen Auswechselspieler, Teamoffizielle, Spieloffizielle etc. ziehen einen direkten Freistoss nach sich.
- Ein Foul ausserhalb des Spielfelds wird mit einem direkten Freistoss auf der Begrenzungslinie (einem Strafstoss wenn im eigenen Strafraum) bestraft, falls der Spieler im Rahmen der Spielaktion das Feld verlassen hat.

Regel 13 – Freistösse

- Es wird zwischen „Unterbinden“ eines Freistosses und „Abfangen“ des Balls nach einem Freistoss unterschieden.

Regel 14 – Strafstoss

- Wenn absichtlich ein anderer Spieler als der bezeichnete Spieler einen Strafstoss ausführt, werden ein indirekter Freistoss und eine Verwarnung gegen diesen Spieler verhängt.

- Indirekter Freistoss, wenn der Ball rückwärts geschossen wird.
- Bei „unzulässigem“ Antäuschen gibt es stets einen indirekten Freistoss (und eine gelbe Karte).
- Der Torhüter wird bei einem Vergehen verwarnt und der Strafstoss wiederholt.

Regel 15 – Einwurf

- Der neue Wortlaut verdeutlicht, dass der Ball mit beiden Händen geworfen werden muss.

Regel 16 – Abstoss

- Wenn ein Abstoss ins eigene Tor geschossen wird, gibt es einen Eckstoss für die gegnerische Mannschaft.
- Ein Gegner im Strafraum darf den Ball erst nach der Ausführung des Abstosses berühren.

Regel 17 – Eckstoss

- Wenn ein Eckstoss ins eigene Tor geschossen wird, gibt es einen Eckstoss für die gegnerische Mannschaft.

Details zu den Regeländerungen

(in der Reihenfolge der Regeln)

Nachfolgend sind die wichtigsten Änderungen der Spielregeln aufgeführt, die nicht sprachlicher Natur sind. Bei jeder Änderung werden der alte Wortlaut (sofern gegeben) und der neue/geänderte/zusätzliche Wortlaut angegeben, gefolgt von einer Erklärung der Änderung.

Bei dem in den Feldern „alter Text“ aufgeführten Text kann es sich um exakt denselben früheren Text oder um eine allgemeinere Darstellung der Bedeutung des früheren Textes handeln.

Regel 01 – Spielfeld

01.1 Künstliche und natürliche Unterlagen dürfen nicht kombiniert werden

Alter Text	Neuer Text
Spiele können auf einer natürlichen oder künstlichen Unterlage ausgetragen werden. Massgebend ist das jeweilige Wettbewerbsreglement.	<u>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.</u>

Erklärung

Es wird präzisiert, dass eine Kombination aus Kunst- und Naturrasen als Spielunterlage aus Sicherheitsgründen verboten ist. Um das Spielfeld herum ist eine andere Unterlage zulässig, zum Beispiel Kunstrasen für die Bereiche, in denen sich die Schiedsrichterassistenten bewegen. Ein Hybridsystem aus Kunst- und Naturrasenmaterialien ist zulässig.

01.2 Wettbewerbsbestimmungen können die Länge der Begrenzungslinien selbst festlegen (innerhalb der Vorgaben in Regel 1)

Zusätzlicher Text

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

Erklärung

Es wird klar festgehalten, dass die Wettbewerbe die Länge der Seiten- und Torlinien für ihre Spiele innerhalb der Vorgaben von Regel 1 festlegen dürfen.

01.3 Technische Zone

Erklärung

Die Informationen zur technischen Zone wurden in die Regel integriert.

01.4 Torlinientechnologie (GLT)

Erklärung

Die GLT-Informationen wurden von Regel 10 in die Regel 1 verschoben.

01.5 Kommerzielle Werbung auf dem Boden

Alter Text	Neuer Text
Keinerlei Form von kommerzieller Werbung physischer oder virtueller Art ist auf dem Spielfeld, auf dem Boden in dem von den Tornetzen umschlossenen Raum, der technischen Zone und innerhalb von 1 m zu den Seitenlinien erlaubt. Dies gilt vom Betreten des Feldes durch das Team ...	<u>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.</u>

Erklärung

Es wird präzisiert, dass sich die Einschränkung für die kommerzielle Werbung auf dem Boden auf den Bereich hinter den Torlinien und neben den Seitenlinien beziehen.

01.6 Logos und Embleme an Eckfahnen

Alter Text	Neuer Text
Das physische oder virtuelle Abbilden von Logos oder Emblemen der FIFA, einer Konföderation, eines Mitgliedsverbands, einer Liga, eines Vereins oder einer anderen Körperschaft auf dem Spielfeld, an den Tornetzen, in dem von ihnen umschlossenen Raum, an den Toren, Fahnen und Fahnenstangen während der Spielzeit ist verboten.	Das physische oder virtuelle Abbilden von Logos oder Emblemen der FIFA, von Konföderationen, <u>nationalen Fussballverbänden, Wettbewerben, Vereinen oder anderen Körperschaften</u> auf dem Spielfeld, an den Tornetzen, in dem von ihnen umschlossenen Raum, an den Toren und Fahnenstangen während der Spielzeit ist verboten. <u>Auf den Fahnen an den Fahnenstangen sind solche Logos und Embleme hingegen erlaubt.</u>

Erklärung

- **Mitgliedsverbände** wird durch **nationale Fussballverbände** ersetzt.
- **Ligen** wird durch **Wettbewerbe** ersetzt, da sich der aktuelle Wortlaut nicht auf Pokalwettbewerbe bezieht.
- Diese Logos sind bereits verbreitet. Deren Zulassung auf den Fahnen entspricht auch Regel 2, die diese auf dem Ball erlaubt.

Regel 02 – Ball**Keine Änderungen****Regel 03 – Spieler****03.1** Änderung des Titels

Alter Text	Neuer Text
Zahl der Spieler	<u>Spieler</u>

Erklärung

Mit dem neuen Titel wird deutlich, dass sich die Regel auch auf Auswechselspieler etc. bezieht.

03.2 Mindestanzahl von Spielern

Alter Text	Neuer Text
Das Spiel kann nur beginnen, wenn jedes Team mindestens sieben Spieler umfasst. ... obwohl ein Spiel nur BEGINNEN kann, wenn beide Teams mindestens sieben Spieler umfassen, liegt die Mindestanzahl von Spielern, die erforderlich ist, damit ein Spiel FORTGESETZT wird, im Ermessen der Mitgliedsverbände. Jedoch wird vom International F.A. Board die Meinung vertreten, dass ein Spiel nur dann fortgesetzt werden sollte, wenn jedes Team mindestens sieben Spieler umfasst.	Das Spiel darf nicht beginnen <u>oder fortgesetzt</u> werden, wenn eines der Teams weniger als sieben Spieler hat.

Erklärung

Die vom IFAB empfohlene Mindestanzahl von Spielern für die Fortsetzung eines Spiels wird zur Regel. Es gilt somit die gleiche Regel wie zu Beginn eines Spiels.

03.3 Fortsetzung des Spiels durch Auswechselspieler

Alter Text	Neuer Text
Ein Auswechselspieler, der das Spielfeld noch nicht betreten hat und deshalb noch nicht als eingewechselt gilt, darf keinen Einwurf oder Eckstoss ausführen	<u>Auswechselspieler dürfen jede Spielfortsetzung vornehmen, falls sie vorher das Spielfeld betreten haben.</u>

Erklärung

Es wird präzisiert, dass ein Auswechselspieler nach Betreten des Spielfelds jede Spielfortsetzung vornehmen darf, einschliesslich Eckstössen oder Einwüfen. Einige interpretierten den „alten“ Wortlaut fälschlicherweise so, dass ein Auswechselspieler eine Spielfortsetzung erst vornehmen durfte, nachdem das Spiel wieder begonnen hat.

03.4 Gemeldeter Auswechselspieler beginnt anstelle eines gemeldeten Spielers

Alter Text	Neuer Text
<p>Wenn anstelle eines vor dem Spiel gemeldeten Spielers ein gemeldeter Auswechselspieler das Spielfeld betritt und dies dem Schiedsrichter nicht mitgeteilt wird:</p> <ul style="list-style-type: none"> gestattet der Schiedsrichter dem gemeldeten Auswechselspieler weiterzuspielen ... 	<p>Wenn anstelle eines gemeldeten Spielers ein gemeldeter Auswechselspieler <u>das Spiel beginnt und der Schiedsrichter über diesen Wechsel nicht informiert wird:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> gestattet der Schiedsrichter dem gemeldeten Auswechselspieler weiterzuspielen ...

Erklärung

Hiermit wird deutlich, dass ein Spieler, der einen gemeldeten Spieler vor dem Spiel ersetzt, ein Auswechselspieler sein darf. Der Wechsel wird neu zu Spielbeginn und nicht bei Betreten des Spielfeldes wirksam.

03.5 Zusätzliche Personen auf dem Spielfeld – Status von des Feldes verwiesenen Spielern

Alter Text	Neuer Text
<p>Personen, die nicht als Spieler, Auswechselspieler oder Teamoffizielle auf der Teamliste aufgeführt sind, gelten als Drittpersonen, genauso wie Spieler, die des Feldes verwiesen wurden.</p>	<p><u>Personen, die nicht als Spieler, Auswechselspieler oder Teamoffizielle auf der Teamliste aufgeführt sind, gelten als Drittpersonen.</u></p>

Erklärung

Es ist logischer, des Feldes verwiesene Spieler Auswechselspielern gleichzusetzen. Wenn ein Spieler auf das Spielfeld zurückkehrt (nachdem er des Feldes verwiesen wurde), wird folglich ein Freistoss verhängt.

03.6 Vergehen von Auswechselspielern und Teamoffiziellen

Alter Text	Neuer Text
<p>Wenn ein Auswechselspieler oder ein ausgewechselter Spieler das Spielfeld ohne Erlaubnis des Schiedsrichters betritt:</p> <ul style="list-style-type: none"> wird das Spiel nach einer Unterbrechung durch den Schiedsrichter mit einem indirekten Freistoss für das gegnerische Team fortgesetzt ... <p>Wenn ein Teamoffizieller das Spielfeld betritt:</p> <ul style="list-style-type: none"> muss der Schiedsrichter das Spiel nach einer Unterbrechung mit einem Schiedsrichterball fortsetzen ... 	<p><u>Bei einer Spielunterbrechung aufgrund eines Eingriffs durch einen Teamoffiziellen, Auswechselspieler oder des Feldes verwiesenen Spieler wird das Spiel mit einem direkten Freistoss oder Strafstoss fortgesetzt ...</u></p>

Erklärung

Immer mehr Auswechselspieler/Teamoffizielle betreten das Spielfeld, um in das Spiel einzugreifen oder einen Gegner zu behindern, indem sie zum Beispiel ein Tor vereiteln. Das ist eindeutig „unfair“. Ein direkter Freistoss (oder Strafstoss, wenn sich der Vorfall im eigenen Strafraum ereignet) ist in diesem Fall geboten.

03.7 Spieler, die vor oder nach dem Anstoss des Feldes verwiesen werden**Zusätzlicher Text**

Spieler, die des Feldes verwiesen wurden:

- vor Übergabe der Teamliste, dürfen in keiner Weise auf der Teamliste aufgeführt werden,
- nachdem 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 Auswechsellkontingent für das Team nicht verringert,
- nachdem der Anstoss erfolgt ist, dürfen nicht ersetzt werden.

Erklärung

Neu ist klar geregelt, ob ein des Feldes verwiesener Spieler ersetzt werden darf.

03.8 Auswirkung der Berührung eines Balls durch Auswechselspieler/ Teamoffizielle/Drittpersonen, der ins Tor geht

Alter Text	Neuer Text
<p>In den unter 3.6 oben aufgeführten Situationen muss der Schiedsrichter das Spiel unterbrechen, wenn der „Eindringling“ in das Spiel eingreift oder den Ball berührt. Betritt eine Drittperson das Spielfeld:</p> <ul style="list-style-type: none"> • muss der Schiedsrichter das Spiel unterbrechen (greift die Drittperson nicht in das Spielgeschehen ein, erfolgt die Unterbrechung nicht umgehend). 	<p><u>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.</u></p>

Erklärung

Im Sinne der **Fairness** kann der Schiedsrichter ein Tor geben, wenn der Versuch, ein Tor zu vereiteln, scheitert (Siehe 3.9).

03.9 Erzielen eines Tors mit einem zusätzlichen Spieler auf dem Spielfeld

Alter Text	Neuer Text
<p>Wenn der Schiedsrichter nach dem Erzielen eines Tors und vor der Fortsetzung des Spiels feststellt, dass sich eine zusätzliche Person auf dem Spielfeld befand, als ein Tor erzielt wurde:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gibt der Schiedsrichter den Treffer nicht, wenn: <ul style="list-style-type: none"> ➤ diese zusätzliche Person eine Drittperson war und in das Spielgeschehen eingegriffen hat, 	<p>Wenn der Schiedsrichter nach dem Erzielen eines Tors und vor der Fortsetzung des Spiels feststellt, dass sich eine zusätzliche Person auf dem Spielfeld befand, als das Tor erzielt wurde:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gibt der Schiedsrichter den Treffer nicht, wenn die zusätzliche Person <ul style="list-style-type: none"> ➤ ein Spieler, Auswechselspieler, ausgewechselter Spieler, des Feldes verwiesener Spieler oder Teamoffizieller des Teams ist, das das Tor erzielt hat,

➤ diese zusätzliche Person ein Spieler, Auswechselspieler, ausgewechselter Spieler oder Teamoffizieller des Teams war, 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.

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

Erklärung

- Es gilt die gleiche Regel wie unter 3.8 (oben).
- Es ist klar geregelt, wie das Spiel fortzusetzen ist, wenn ein Tor erzielt wird, während sich eine zusätzliche Person auf dem Spielfeld befindet und das Spiel noch nicht fortgesetzt wurde.

- Wenn ein Tor erzielt wurde, während sich eine zusätzliche Person auf dem Spielfeld befand und das Spiel bereits fortgesetzt wurde, muss der Schiedsrichter weiterspielen lassen und darf weder den Treffer aberkennen noch den Zeitraum zwischen dem Tor und der Entdeckung der zusätzlichen Person „für ungültig erklären“.

03.10 Verweis auf den Kapitän/Spielführer (aus Regel 12)

Zusätzlicher Text

Der Kapitän/Spielführer genießt weder einen Sonderstatus noch Privilegien, trägt aber eine gewisse Verantwortung für das Verhalten seines Teams.

Erklärung

Es ist logischer, diese Aussage in Regel 3 anstatt in Regel 12 aufzuführen.

Regel 04 – Ausrüstung der Spieler

04.1 Klebeband/Material auf/zur Abdeckung von Stutzen

Alter Text

Die zwingend vorgeschriebene Ausrüstung eines Spielers besteht aus dem Folgenden ...

- Stutzen – wird aussen Klebeband oder ähnliches Material angebracht, muss dieses die gleiche Farbe haben wie der Teil der Stutzen, den es bedeckt

Neuer Text

- 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.

Erklärung

Da einige Spieler Knöchelsocken (oder Ähnliches) tragen, die sich farblich von den Stutzen unterscheiden, wird klar festgehalten, dass nicht nur das Klebeband, sondern auch anderes Material die gleiche Farbe wie die bedeckten Stutzen haben muss.

04.2 Verlust von Schuhen und Schienbeinschonern

Alter Text

Verliert ein Spieler aus Versehen und unmittelbar vor dem Spielen des Balls und/oder dem Erzielen eines Treffers einen Schuh, ... zählt der Treffer.

Neuer Text

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.

Erklärung

Es wird präzisiert, dass Schuhe schnell, spätestens in der folgenden Spielunterbrechung wieder angezogen werden müssen. Dies gilt auch für Schienbeinschoner.

04.3 Farbe von Unterwäsche

Alter Text

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

- Hemd oder Trikot mit Ärmeln – wird ein Unterleibchen getragen, muss die Farbe der Ärmel mit der Hauptfarbe der Ärmel des Hemds oder Trikots übereinstimmen
- Hose – werden Unterziehhosen oder Tights getragen, muss ihre Farbe mit der Hauptfarbe der Hosen übereinstimmen

Neuer Text

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

- Hemd mit kurzen Ärmeln
- kurze Hose

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

Erklärung

- Der Begriff „Unterwäsche“ wird durch „Unterhemden“ ersetzt.
- Hersteller produzieren mittlerweile auch Hosen mit einem andersfarbigem unterem Saum. Neu dürfen die Unterhosen/Leggings dieselbe Farbe haben wie die Hosen oder der unterste Teil der Hose, jedoch muss das gesamte Team dieselbe Farbe tragen.

04.4 Mützen

Alter Text	Neuer Text
Ungefährliche Sportausrüstung ... ist neben Sportbrillen ebenfalls erlaubt.	Ungefährliche Schutzausrüstung ... sind erlaubt, ebenso <u>Torhütermützen</u> und Sportbrillen.

Erklärung

Mit diesem Verweis wird präzisiert, dass Torhüter Mützen verwenden dürfen.

04.5 Elektronische Kommunikation mit Spielern (einschliesslich Auswechselspielern)

Alter Text	Neuer Text
Die Verwendung irgendeiner Form von elektronischen Kommunikationssystemen zwischen Spielern und/oder technischen Betreuern ist nicht zulässig.	Der Einsatz irgendeiner Form von elektronischer Kommunikation zwischen den Spielern (<u>einschliesslich Auswechselspielern, ausgewechselten und des Feldes verwiesenen Spielern</u>) und/oder den technischen Betreuern ist unzulässig.

Erklärung

Es wird klar geregelt, dass die elektronische Kommunikation mit Auswechselspielern nicht zulässig ist.

04.6 Rückkehr von Spielern, nachdem sie ihre Ausrüstung ausgetauscht/in Ordnung gebracht haben

Alter Text	Neuer Text
Bei einer Übertretung dieser Regel: <ul style="list-style-type: none"> darf ein Spieler, der vom Feld geschickt wurde, um seine Ausrüstung in Ordnung zu bringen, nur mit Erlaubnis des Schiedsrichters zurückkehren, 	Ein Spieler, <u>der das Spielfeld verlässt, um die Ausrüstung in Ordnung zu bringen oder auszutauschen,</u> <ul style="list-style-type: none"> <u>muss von einem Spieloffiziellen kontrolliert werden, bevor er das Spielfeld wieder betreten darf,</u>

- hat der Schiedsrichter zu prüfen, ob die Ausrüstung nun in Ordnung ist, bevor er die Rückkehr auf das Spielfeld erlaubt,
- darf der Spieler das Spielfeld erst wieder betreten, wenn der Ball nicht mehr im Spiel ist.
- darf das Spielfeld nur mit der Erlaubnis des Schiedsrichters betreten (eine solche Erlaubnis darf während des laufenden Spiels erteilt werden).

Erklärung

Bislang war nicht klar, ob ein Spieler, der das Spielfeld verlässt (z. B. um seine Schuhe zu wechseln), bei laufendem Spiel zurückkehren darf. Neu darf der vierte Offizielle/Schiedsrichterassistent die Ausrüstung prüfen, womit gleich verfahren wird wie bei der Rückkehr nach einer Verletzung. Dies ist besser für das Spiel und sorgt für weniger Konflikte/Ärger.

Regel 05 – Schiedsrichter**05.1 Entscheidungsgewalt des Schiedsrichters – Meinung und Ermessen****Zusätzlicher Text**

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.

Erklärung

Indem gleich zu Beginn der Regel festgehalten wird, dass der Schiedsrichter „basierend auf seiner Einschätzung“ entscheidet und „Ermessenskompetenz“ hat, müssen diese Aspekte nicht mehr in den einzelnen Regeln wiederholt werden. Der Grundsatz „Geist des Fussballs“ ist neu in den Regeln verankert.

05.2 Entscheidungsgewalt des Schiedsrichters – ab wann Entscheidungen nicht mehr geändert werden dürfen

Alter Text	Neuer Text
Der Schiedsrichter darf eine Entscheidung nur ändern, wenn er feststellt, dass sie falsch war, oder, falls er es für nötig hält, auch auf einen Hinweis eines Schiedsrichterassistenten oder des vierten Offiziellen. Voraussetzung hierfür ist, dass er das Spiel weder fortgesetzt noch abgepfiffen hat.	<u>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.</u>

Erklärung

Sobald der Schiedsrichter das Ende einer Halbzeit anzeigt und das Spielfeld verlässt, darf eine Entscheidung nicht mehr widerrufen werden, auch dann nicht, wenn neue Informationen bekannt werden, z. B. während der Halbzeitpause.

05.3 Gleichzeitiges Begehen mehrerer Vergehen

Alter Text	Neuer Text
<ul style="list-style-type: none"> das schwerer wiegende Vergehen zu bestrafen, wenn ein Spieler (oder mehrere Spieler desselben Teams) zur gleichen Zeit mehrere Vergehen beging Von Spielern verschiedener Teams begangene Vergehen: Der Schiedsrichter muss das Spiel unterbrechen und mit einem Schiedsrichterball fortsetzen. 	<ul style="list-style-type: none"> <u>bei mehreren gleichzeitigen Vergehen gleichzeitig das schwerste Vergehen hinsichtlich Sanktion, Spielfortsetzung, physischer Härte und taktischer Auswirkungen zu ahnden,</u>

Erklärung

Es sollte nicht relevant sein, ob es sich um einen oder mehrere Spieler handelt und von welchem/n Team/s die Verstösse begangen wurden, da das schwerste Vergehen bestraft werden sollte. Dieselbe Änderung ist in Regel 14 enthalten.

05.4 Befugnis, Disziplarmassnahmen ab der Kontrolle des Spielfelds vor dem Spiel zu ergreifen (siehe 12.8)

Alter Text	Neuer Text
Disziplinarstrafen darf der Schiedsrichter vom Betreten des Spielfelds bis zum Verlassen des Feldes nach dem Schlusspfiff aussprechen.	Der Schiedsrichter hat die Befugnis, <u>Disziplarmassnahmen vom Betreten des Spielfelds für die Spielfeldkontrolle bis zum Verlassen des Spielfelds nach dem Spiel (einschliesslich des Elfmeterschiessens) zu ergreifen.</u> <u>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.</u>

Erklärung

Der neue Wortlaut definiert exakt, ab wann der Schiedsrichter Massnahmen ergreifen darf. Der neue Wortlaut von Regel 12 umfasst auch Zwischenfälle, wenn sich die Teams nicht auf dem Spielfeld aufwärmen oder das Spielfeld nicht gemeinsam betreten. Wenn sich beispielsweise zwei Spieler im Tunnel oder beim Aufwärmen vor der Partie prügeln, ist ihnen die Teilnahme am Spiel zu verweigern, da ansonsten die Spielkontrolle und das Ansehen des Spiels gefährdet wären.

Während der Kontrolle des Spielfelds darf der Schiedsrichter die Markierungen ändern lassen etc. Deshalb sollte er ab diesem Zeitpunkt die Befugnis haben, Spieler des Feldes zu verweisen. Nicht feldverweiswürdige Vergehen sind zu melden. Das heisst, dass gelbe Karten weder vor dem Spiel ausgesprochen noch auf das Spiel übertragen werden dürfen (siehe auch 12.8).

05.5 Befugnis, rote und gelbe Karten zu zeigen

Alter Text	Neuer Text
Der Schiedsrichter kann Verwarnungen und Feldverweise auch während der Pause, nach dem Schlusspfiff, während der Verlängerung und während des Elfmeterschiessens aussprechen, da er auch dann die Entscheidungsgewalt über das Spiel besitzt.	Der Schiedsrichter hat die Befugnis, <u>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.</u>

Erklärung

Analog zu 5.4 darf der Schiedsrichter rote und gelbe Karten erst ab dem Betreten des Spielfelds zu Spielbeginn einsetzen.

05.6 Spieler können nach einem verwarnungs-/feldverweiswürdigen Vergehen kurze Zeit auf dem Spielfeld untersucht/behandelt werden**Alter Text**

Der Schiedsrichter... unterbricht das Spiel, wenn er einen Spieler für ernsthaft verletzt hält, und veranlasst, dass der Spieler vom Spielfeld gebracht wird. Ein verletzter Spieler darf nicht auf dem Spielfeld behandelt werden und darf dieses erst nach der Fortsetzung des Spiels wieder betreten ...

Ausnahmen von der Verpflichtung zum Verlassen des Felds bestehen nur

- bei Verletzung eines Torhüters,
- wenn ein Torhüter und ein Feldspieler nach einem Zusammenprall sofortige Betreuung benötigen,
- wenn Spieler desselben Teams nach einem Zusammenprall sofortige Betreuung benötigen,
- bei einer schweren Verletzung

Zusätzlicher Text

- 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,

Erklärung

Es ist unfair, dass ein Spieler, der durch ein grobes Foulspiel verletzt und vom Trainer/Arzt betreut wird, das Spielfeld verlassen muss und dem fehlbaren Team dadurch ein zahlenmässiger Vorteil verschafft wird (siehe Praktischer Leitfaden).

05.7 Auswirkung der Berührung eines Balls durch eine Drittperson, der ins Tor geht

Alter Text	Neuer Text
bei laufendem Spiel ein zweiter Ball, ein anderes Objekt oder ein Tier aufs Spielfeld gelangt, unterbricht der Schiedsrichter <ul style="list-style-type: none"> • das Spiel nur, wenn dadurch in das Spielgeschehen eingegriffen wird. Das Spiel wird mit einem Schiedsrichterball fortgesetzt 	bei laufendem Spiel ein zweiter Ball, ein anderes Objekt oder ein Tier aufs Spielfeld gelangt, so muss der Schiedsrichter <ul style="list-style-type: none"> • das Spiel nur dann unterbrechen und mit einem Schiedsrichterball fortsetzen, wenn das Spielgeschehen gestört wurde. <u>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.</u>

Erklärung

Regel 5 wird Regel 3 angepasst (siehe 3.8).

05.8 Schiedsrichterausrüstung**Zusätzlicher Text****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.

Erklärung

Statt in Regel 4 ist die Schiedsrichterausrüstung neu in Regel 5 geregelt. Zudem wurde präzisiert, welche Ausrüstung ein Spieloffizieller benutzen darf.

Regel 06 – Weitere Spieloffizielle**06.1** Änderung des Titels

Alter Titel	Neuer Titel
Die Schiedsrichterassistenten	<u>Weitere Spieloffizielle</u>

Erklärung

Die Aufgaben aller übrigen Spieloffiziellen (Schiedsrichterassistenten, vierter Offizieller, zusätzliche Schiedsrichterassistenten und Ersatz-Schiedsrichterassistenten) sind nun in dieser Regel enthalten.

06.2 Befugnis des Schiedsrichters über sonstige Spieloffizielle**Zusätzlicher Text**

Die Spieloffiziellen agieren unter der Leitung des Schiedsrichters.

Erklärung

Die Führungsrolle des Schiedsrichters wird hervorgehoben.

06.3 Unterstützung des Schiedsrichters durch sonstige Spieloffizielle**Zusätzlicher Text**

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.

Erklärung

Die übliche Unterstützung für den Schiedsrichter wird gleich zu Beginn definiert, so dass entsprechende Regelungen zu den einzelnen Spieloffiziellen hinfällig werden.

06.4 Vorgehen, wenn ein Offizieller seine Aufgaben nicht mehr erfüllen kann

Alter Text	Neuer Text
Der Ausrichter legt vor Beginn eines Wettbewerbs fest, ob bei einem Ausfall des Schiedsrichters der vierte Offizielle dessen Funktion übernimmt oder ob der erste Schiedsrichterassistent oder der erste zusätzliche Schiedsrichterassistent mit der Spielleitung betraut und selbst vom vierten Offiziellen ersetzt wird.	<u>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.</u>

Erklärung

Der Wortlaut wurde so vereinfacht, dass nicht mehr jedes Szenario aufgeführt werden muss.

06.5 Pflichten des vierten Offiziellen**Zusätzlicher Text**

Der vierte Offizielle hilft auch:

- die Ausrüstung eines Spielers oder Auswechsellspielers zu kontrollieren,
- die Mindestnachspielzeit anzuzeigen, die der Schiedsrichter am Ende einer Halbzeit (einschliesslich der Verlängerung) spielen lassen möchte, und

Erklärung

Die herkömmlichen Aufgaben des vierten Offiziellen wurden hinzugefügt.

Regel 07 – Dauer des Spiels**07.1** Nachspielzeit**Zusätzlicher Text**

Der Schiedsrichter bestimmt in jeder Halbzeit die Nachspielzeit, um die Zeit zu kompensieren, die durch folgende Ereignisse verloren ging:

- Untersuchung und/oder Abtransport von verletzten Spielern
- Trinkpausen oder Pausen aus sonstigen medizinischen Gründen, die gemäss Wettbewerbsbestimmungen zulässig sind oder

Erklärung

Weitere häufige Ursachen für eine Nachspielzeit wurden hinzugefügt, insbesondere zulässige „Trinkpausen“.

Regel 08 – Beginn und Fortsetzung des Spiels**08.1** Aufnahme von Verweisen auf alle Spielfortsetzungen**Zusätzlicher Text**

Freistösse (direkt oder indirekt), Strafstösse, Einwürfe, Abstösse und Eckstösse sind weitere Möglichkeiten zur Fortsetzung des Spiels (siehe Regeln 13–17).

Erklärung

Es ist vor allem für Nicht-Schiedsrichter unlogisch, dass in der Regel zu Spielfortsetzungen nur der Anstoss und der Schiedsrichterball erwähnt sind. Daher werden neu auch andere Spielfortsetzungen genannt.

08.2 Vergehen, wenn der Ball aus dem Spiel ist**Zusätzlicher Text**

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

Erklärung

Es wird präzisiert, dass eine Spielfortsetzung nicht aufgrund eines Vorfalls geändert werden darf, wenn der Ball aus dem Spiel ist, z. B. durch Halten vor einem Eckstoss oder gewaltsames Spiel nach einer Entscheidung auf Freistoss.

08.3 Anstoss: Der Ball muss sich eindeutig bewegen, um im Spiel zu sein, und darf in jede Richtung getreten werden**Alter Text**

- Der Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fuss berührt wurde und sich vorwärts bewegt.

Neuer Text

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

Erklärung

Der Ball muss sich beim Anstoss nicht mehr vorwärts bewegen. Das bedeutet, dass ein Angreifer als Anspielstation nicht in der Hälfte des Gegners stehen muss, was sowieso nicht erlaubt ist. Wie bei anderen Regeln muss sich der Ball eindeutig bewegen. So wird verhindert, dass ein Spieler den Ball nur berührt und dann so tut, als ob der Anstoss nicht ausgeführt wurde.

08.4 Stelle für die Ausführung des Schiedsrichterballs**Zusätzlicher Text**

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.

Erklärung

Dank dieser klaren Regelung werden alle weiteren Verweise hinfällig.

08.5 Schiedsrichter darf Schiedsrichterball nicht beeinflussen

Alter Text	Neuer Text
Beim Schiedsrichterball kann jeder Spieler, einschliesslich Torwart, um den Ball kämpfen. ... Der Schiedsrichter darf nicht entscheiden, welche Spieler an einem Schiedsrichterball teilnehmen dürfen.	<u>Eine beliebige Anzahl Spieler darf um einen Schiedsrichterball kämpfen (einschliesslich der Torhüter); der Schiedsrichter darf weder die beteiligten Spieler noch den Ausgang bestimmen.</u>

Erklärung

Es wird präzisiert, dass Schiedsrichter den Ausgang eines Schiedsrichterballs nicht manipulieren dürfen.

08.6 Ausführung des Schiedsrichterballs direkt ins gegnerische Tor

Alter Text	Neuer Text
Wenn der Ball ... direkt ins Tor geht ...	Wenn ein <u>Schiedsrichterball</u> ins Tor geht, <u>ohne mindestens zwei Spieler zu berühren</u> , ...

Erklärung

Der Ersatz von „direkt“ durch „ohne mindestens zwei Spieler zu berühren“ ist klarer und entspricht dem Wortlaut anderer Regeln.

Regel 09 – Ball im und aus dem Spiel**09.1** Von Spieloffiziellen abprallende Bälle

Alter Text	Neuer Text
Der Ball ist zu jedem anderen Zeitpunkt im Spiel, auch wenn er <ul style="list-style-type: none"> vom Pfosten, von der Querlatte oder einer Eckfahnenstange ins Spielfeld zurückspringt, vom Schiedsrichter oder einem Schiedsrichterassistenten, der sich auf dem Feld befindet, abprallt 	Der Ball ist zu jedem anderen Zeitpunkt im Spiel, auch wenn er von einem <u>Spieloffiziellen</u> , einem Torpfosten, der Querlatte oder einer Eckfahnenstange zurückspringt und auf dem Spielfeld bleibt.

Erklärung

Mit der Änderung wird deutlich, dass der Ball noch immer im Spiel ist, wenn er von einem Offiziellen abprallt, der direkt neben dem Spielfeld ist (Schiedsrichterassistent, zusätzlicher Schiedsrichterassistent), und der Ball die Linie nicht vollständig überschreitet.

Regel 10 – Bestimmung des Spielausgangs**10.1** Änderung des Titels

Alter Titel	Neuer Titel
Wie ein Tor erzielt wird	<u>Bestimmung des Spielausgangs</u>

Erklärung

Elfmeterschiessen, Auswärtstore etc. sind nun in dieser Regel enthalten.

10.2.1 Auswahl des Tors für Elfmeterschiessen

Alter Text	Neuer Text
Der Schiedsrichter bestimmt das Tor, auf das das Elfmeterschiessen ausgeführt wird. Der Strafraum, in dem das Elfmeterschiessen stattfindet, darf nur gewechselt werden, wenn das Tor oder die Spielunterlage unbrauchbar geworden ist.	<u>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.</u>

Erklärung

Die Wahl des Tores ist für den Schiedsrichter nicht einfach, da auf der einen Seite das Heimpublikum und auf der anderen die Fans des Gastteams sind. Vorbehaltlich übergeordneter Kriterien (Sicherheit, Zustand des Spielfelds etc.) ist der Münzwurf die fairste Methode.

10.2.2 Teilnahmeberechtigte Spieler (einschliesslich jener, die sich vorübergehend nicht auf dem Spielfeld befinden)

Alter Text	Neuer Text
Mit Ausnahme des geschilderten Falls dürfen nur Spieler zum Elfmeterschiessen antreten, die sich am Ende des Spiels, einschliesslich einer etwaigen Verlängerung, im Spiel befanden.	<u>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.</u>

Erklärung

Ein Spieler, der sich aus berechtigten Gründen vorübergehend nicht auf dem Spielfeld befindet (Verletzung, Austausch von Ausrüstung etc.) darf am Elfmeterschiessen teilnehmen, genauso wie ein Auswechselspieler, der einen Torwart ersetzt.

10.2.3 Meldung und Reihenfolge der Elfmeterschützen

Alter Text	Neuer Text
Jedes Team wählt selbständig aus den Spielern, die am Ende des Spiels auf dem Feld waren, die Elfmeterschützen aus und bestimmt, in welcher Reihenfolge sie antreten.	Jedes Team bestimmt selbst, in welcher Reihenfolge die teilnahmeberechtigten Spieler die Elfmeter schiessen. <u>Der Schiedsrichter wird nicht über die Reihenfolge informiert.</u>

Erklärung

Es wird klar festgehalten, dass dem Schiedsrichter weder die Namen noch die Reihenfolge der Schützen mitgeteilt werden müssen (einige Schiedsrichter erkundigen sich zu Unrecht nach den Namen und verbieten die Änderung der Reihenfolge).

10.2.4 Gleiche Zahl der Spieler

Alter Text	Neuer Text
Zählt ein Team am Ende des Spiels und vor dem Elfmeterschiessen mehr Spieler als der Gegner, ist das grössere Team entsprechend der Anzahl Gegenspieler zu reduzieren. Der Kapitän des grösseren Teams teilt dem Schiedsrichter die Namen und Nummern der ausgemusterten Spieler mit	Wenn ein Team am Ende des Spiels oder vor <u>oder während</u> 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.
Auch wenn sich ein Spieler während des Elfmeterschiessens verletzt oder er des Feldes verwiesen wird und sein Team danach einen Spieler weniger aufweist, darf das gegnerische Team weiterhin mit der vollen Anzahl Spieler am Elfmeterschiessen teilnehmen. Die identische Anzahl Spieler ist nur zu Beginn des Elfmeterschiessens eine Voraussetzung.	

Erklärung

Im Sinne der Fairness darf ein Team zu Beginn des Elfmeterschiessens nicht davon profitieren, weniger Schützen als das gegnerische Team zu haben, da dies bedeuten könnte, dass sein „bester“ Schütze gegen den letzten/schlechtesten Schützen des gegnerischen Teams zum zweiten Mal antreten darf.

10.2.5 Torhüter, der das Spiel nicht fortsetzen kann**Alter Text**

Wenn sich ein Torwart beim Elfmeterschiessen verletzt und nicht mehr weiterspielen kann, darf er durch einen der gemeldeten Auswechselspieler ersetzt werden, sofern sein Team das ihm gemäss Wettbewerbsreglement zustehende Auswechsellkontingent noch nicht ausgeschöpft hat.

Neuer Text

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.

Erklärung

Ein Torhüter darf jederzeit von einem Auswechselspieler ersetzt werden (oder durch einen ausgeschlossenen Spieler, um die Zahl auszugleichen), selbst aber nicht schießen.

10.2.6 Wann der Strafstoss abgeschlossen ist (siehe 14.3)**Zusätzlicher Text**

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

Erklärung

Der Schiedsrichter hat klare Anhaltspunkte, um zu entscheiden, wann ein Strafstoss abgeschlossen ist (siehe auch 14.3).

10.2.7 Reihenfolge der Schützen**Zusätzlicher Text**

- 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.

Erklärung

Alle Teammitglieder müssen dieselbe Anzahl an Schüssen ausführen, bevor ein Spieler einen weiteren Schuss ausführen darf. Die Reihenfolge darf bei der zweiten Runde geändert werden.

10.2.8 Spieler, die das Spielfeld verlassen**Zusätzlicher Text**

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.

Erklärung

Der Schiedsrichter darf das Elfmeterschiessen nicht verzögern, wenn ein Spieler das Spielfeld verlässt. Wenn der Spieler nicht rechtzeitig zurückkehrt, gilt der Schuss als verfehlt (verwirkt). Solch unfaire Manöver sind zu verhindern (Anweisungen des Trainers, das Spiel bewusst zu verzögern, zu manipulieren etc.).

Regel 11 – Abseits**11.1** Status Mittellinie**Alter Text**

Ein Spieler befindet sich nicht in einer Abseitsstellung

- in seiner eigenen Spielfeldhälfte oder...

Neuer Text

Ein Spieler befindet sich in einer Abseitsstellung, wenn

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

Erklärung

Neu ist klar geregelt, dass die Mittellinie für eine Abseitsstellung „neutral“ ist, d. h., dass ein Körperteil des Spielers in der gegnerischen Hälfte sein muss, damit er sich in einer Abseitsstellung befindet.

11.2 Status der Arme eines Spielers**Neuer Text**

Ein Spieler befindet sich in einer Abseitsstellung, wenn

- er mit irgendeinem Teil des Kopfs, des Rumpfs oder den Füßen 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.

Erklärung

Es wird klar festgehalten, dass die Hände und Arme von Verteidigern, Angreifern und Torhütern bei der Beurteilung von Abseitsstellungen nicht berücksichtigt werden.

11.3 Beurteilung der Abseitsposition im Moment der Ballabgabe**Alter Text**

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

Neuer Text

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 ...

Erklärung

Es wird verdeutlicht, dass die (Abseits-)Position des Spielers zum Zeitpunkt der Ballabgabe beurteilt wird, über ein etwaiges Abseitsvergehen aber erst später entschieden wird. Beispiel: Ein Spieler im Abseits erzielt nach einer Abwehr durch den Torwart einen Treffer und begeht damit ein Vergehen, nachdem der Ball gespielt wurde.

11.4 Vergehen nach einem Abpraller oder einer Parade**Alter Text**

„Aus seiner Position einen Vorteil ziehen“ heisst, dass der Spieler aus einer Abseitsstellung einen Vorteil erlangt, indem er den Ball spielt,

- der vom Pfosten, der Querlatte oder einem Gegner zurückprallt oder zu ihm abgelenkt wird
- ... aus einer absichtlichen Abwehraktion von einem gegnerischen Spieler zurückprallt ...

Neuer Text

sich einen Vorteil verschafft, indem er den Ball spielt oder einen Gegner beeinflusst, wenn der Ball

- vom Torpfosten, der Querlatte oder einem Gegner zurückprallt oder abgelenkt wird,
- absichtlich von einem Gegner abgewehrt wurde.

Erklärung

Die „Beeinflussung von Gegnern“ nach einem Abpraller, einem abgefälschten Ball oder einer Parade ist ein Abseitsvergehen.

11.5 Ort der Freistossausführung**Alter Text**

S. 36 Entscheidet der Schiedsrichter auf Abseits, spricht er dem gegnerischen Team einen indirekten Freistoss an der Stelle zu, an der sich das Vergehen ereignete.

S. 111 Entscheidet der Schiedsrichter auf Abseits, wird das Spiel mit einem indirekten Freistoss für das gegnerische Team an der Stelle fortgesetzt, an der sich der Spieler zum Zeitpunkt des letzten Zuspiels von einem Mitspieler befand.

Neuer Text

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.

Erklärung

Die Regel und die Interpretation waren widersprüchlich. Wie bei allen Vergehen wird nun auch bei einem Abseitsvergehen ein Freistoss am Ort des Vergehens gegeben. In der eigenen Hälfte kann auf Freistoss entschieden werden, wenn sich der Spieler von einer Abseitsposition in der Hälfte des Gegners in die eigene Hälfte begibt, um dort ein Abseitsvergehen zu begehen.

11.6 Verteidigender Spieler ausserhalb des Spielfelds

Alter Text	Neuer Text
Jeder verteidigende Spieler, der aus irgendeinem Grund ohne die Erlaubnis des Schiedsrichters das Spielfeld verlässt, befindet sich bis zur nächsten Spielunterbrechung mit Blick auf ein Abseits auf der eigenen Tor- oder der Seitenlinie. Hat der Spieler absichtlich das Spielfeld verlassen, wird er bei der nächsten Spielunterbrechung verwarnet.	Ein Spieler des verteidigenden Teams, <u>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 hat.</u> Verlässt der Spieler absichtlich das Spielfeld, wird er bei der nächsten Spielunterbrechung verwarnet.

Erklärung

Es ist unfair, dass ein verletzter Verteidiger ausserhalb des Spielfelds das Abseits aufhebt, bis das Spiel unterbrochen wird. Neu ist definiert, ab wann sich ein Verteidiger zur Beurteilung des Abseits nicht mehr auf dem Spielfeld befindet.

11.7 Angreifer ausserhalb des Spielfelds

Alter Text	Neuer Text
Verlässt ein Spieler, der sich im Abseits befindet, bewusst das Spielfeld, um dem Schiedsrichter zu signalisieren, dass er nicht aktiv ins Spiel eingreift, gilt dies nicht als Vergehen. Ist der Schiedsrichter jedoch der Ansicht,	<u>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</u>

dass der Spieler das Feld aus taktischen Gründen verlassen und durch die Rückkehr auf das Spielfeld unfair einen Vorteil erlangt hat, verwarnet er den Spieler wegen unsportlichen Betragens. Der Spieler muss beim Schiedsrichter die Erlaubnis zum Wiederbetreten des Spielfelds einholen.

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 verwarnet, wenn er nicht wegen Abseits bestraft wird und sich einen Vorteil verschafft.

Erklärung

Es wird geregelt, wie mit einem Angreifer zu verfahren ist, der das Spielfeld verlässt oder sich ausserhalb des Spielfelds befindet und dann auf dieses zurückkehrt.

11.8 Angreifer im Tor

Alter Text	Neuer Text
Steht ein angreifender Spieler bei einem Treffer unbeteiligt zwischen den Torpfosten im Tor, zählt der Treffer. Wenn der angreifende Spieler jedoch ... einen Gegner stört, gilt der Treffer nicht, der Spieler wird aufgrund unsportlichen Verhaltens verwarnet und das Spiel wird mit einem Schiedsrichterball fortgesetzt.	<u>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.</u>

Erklärung

Diese Änderung entspricht dem neuen Wortlaut der Abseitsregel (d. h. Entfernung von „stören“) und der Möglichkeit, ein Vergehen ausserhalb des Feldes bei laufendem Spiel mit einem Freistoss zu bestrafen.

Regel 12 – Fouls und unsportliches Betragen**12.1** Verstösse, wenn der Ball aus dem Spiel ist**Zusätzlicher Text**

Direkte und indirekte Freistösse sowie Strafstösse werden ausschliesslich für Vergehen und Verstösse bei laufendem Spiel gegeben.

Erklärung

Statt unter „Auslegung der Spielregeln“ ist neu in der Regel selbst festgehalten, dass der Ball im Spiel sein muss, damit ein Vergehen mit einem Freistoss oder einem Strafstoss geahndet werden kann.

12.2 Direkter Freistoss – Zusatz von „Kampf um den Ball“**Alter Text**

Ein Spieler verursacht einen direkten Freistoss für das gegnerische Team, wenn er eines der nachfolgend aufgeführten sieben Vergehen nach Einschätzung des Schiedsrichters fahrlässig, rücksichtslos oder brutal begeht

- einen Gegner angreift

Neuer Text

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

- Tackling oder Angriff

Erklärung

„Tackling“ impliziert eine Attacke mit dem Fuss. Denkbar sind aber auch Angriffe mit anderen Körperteilen (z. B. Knie), die mit dem bisherigen Wortlaut nicht abgedeckt waren.

12.3 Kontakt bedeutet direkter Freistoss**Zusätzlicher Text**

Ein Vergehen mit Körperkontakt wird mit einem direkten Freistoss oder Strafstoss geahndet.

Erklärung

Bei jedem Vergehen mit Körperkontakt ist ein direkter Freistoss zu geben.

12.4 Rücksichtslos – Entfernen von „jede“ aus der Definition**Alter Text**

Rücksichtslosigkeit liegt vor, wenn ein Spieler ohne jede Rücksicht auf die Gefahr oder die Folgen seines Einsteigens für seinen Gegner vorgeht. „Rücksichtslose“ Fouls ziehen eine Verwarnung nach sich.

Neuer Text

„Rücksichtslosigkeit“ liegt vor, wenn ein Spieler ohne Rücksicht auf die Gefahr oder die Folgen für einen Gegner handelt. Ein solcher Spieler muss verwarnt werden.

Erklärung

Aufgrund rechtlicher Bedenken über die Bedeutung/Relevanz von „jede“ wurde der Wortlaut geändert.

12.5 Grobes Foulspiel – Änderung des Wortlauts**Alter Text**

„Brutales Spiel“ liegt vor, wenn ein Spieler übertrieben hart in einen Zweikampf geht und die Verletzung des Gegners in Kauf nimmt. „Brutales Spiel“ zieht einen Feldverweis nach sich.

Neuer Text

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

Erklärung

Der englische Wortlaut wurde berichtigt, der deutsche Wortlaut leicht umformuliert.

12.6 Direkter Freistoss – „Sperren eines Gegners durch Körperkontakt“ hinzufügen**Zusätzlicher Text**

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

- Sperren des Gegners mit Körperkontakt

Erklärung

Sperren eines Gegners durch Körperkontakt gibt immer einen direkten Freistoss.

12.7 Sperren ohne Kontakt bedeutet indirekten Freistoss

Alter Text	Neuer Text
Ausserdem verursacht ein Spieler einen indirekten Freistoss für das gegnerische Team, wenn ... er einen Gegenspieler beim Laufen behindert.	Ein indirekter Freistoss wird gegeben, wenn ein Spieler ... den Lauf eines Gegners behindert, <u>ohne dass es zu einem Kontakt kommt.</u>

Erklärung

Sperren eines Gegners ohne Körperkontakt gibt einen indirekten Freistoss.

12.8 Befugnis, Disziplarmassnahmen ab der Begutachtung des Spielfelds vor dem Spiel zu ergreifen (siehe 5.4)

Alter Text	Neuer Text
Disziplinarstrafen darf der Schiedsrichter vom Betreten des Spielfelds bis zum Verlassen des Feldes nach dem Schlusspfeiff aussprechen.	Der Schiedsrichter darf vom Betreten des Spielfelds <u>für die Spielfeldkontrolle bis zum Verlassen des Spielfelds nach dem Spiel (einschliesslich des Elfmeterschiessens)</u> Disziplarmassnahmen ergreifen. <u>Wenn ein Spieler vor Betreten des Spielfelds zwecks Spielbeginn ein feldverweisswürdiges Vergehen begeht, darf ihn der Schiedsrichter vom Spiel ausschliessen (siehe Regel 3.6). Der Schiedsrichter meldet jegliches sonstige Fehlverhalten.</u>

Erklärung

Dieselbe Änderung wurde in Regel 5 vorgenommen und dort erklärt (siehe 5.4).

12.9 Vorteil bei einem feldverweisswürdigem Vergehen und der Spieler greift dann ins Spiel ein**Zusätzlicher Text**

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.

Erklärung

Im seltenen Fall, dass der Schiedsrichter bei einem feldverweisswürdigem Vergehen auf Vorteil entscheidet (nur wenn eine unmittelbare Torchance besteht) und der fehlbare Spieler in das Spiel eingreift, muss das Spiel unterbrochen werden, da es unfair wäre, wenn dieser Spieler ein Tor schiessen, zu einem Tor beitragen oder den Gegner an einem Tor hindern würde.

12.10 Verwarnungen für Handspiel

Alter Text	Neuer Text
Ein Spieler ist wegen unsportlichen Betragens zu verwarnen, wenn er <ul style="list-style-type: none"> zur Unterbindung oder Verhinderung eines aussichtsreichen Gegenangriffs ein taktisches Foul begeht, einen Gegner hält, um ihn dadurch vom Ball zu trennen oder um zu verhindern, dass der Gegner in Ballbesitz gelangt, durch ein Handspiel verhindert, dass der Gegner in Ballbesitz gelangt oder einen Gegenstoss ausführen kann, versucht, durch ein Handspiel ein Tor zu erzielen (dabei ist unerheblich, ob der Versuch erfolgreich war.), 	Ein Spieler ist wegen unsportlichen Betragens zu verwarnen, wenn er <ul style="list-style-type: none"> ein Foulspiel <u>oder ein Handspiel begeht</u>, um einen aussichtsreichen Angriff zu verhindern oder diesen zu unterbinden, ein Handspiel begeht, um ein Tor zu erzielen (egal ob erfolgreich oder nicht), <u>oder erfolglos versucht, ein Tor zu verhindern,</u>

Erklärung

- „Verhindern, dass der Gegner in Ballbesitz gelangt“ ist nicht mehr als verwarnungswürdiges Vergehen aufgeführt, da einige Schiedsrichter bei jedem Handspiel eine gelbe Karte gaben.
- Ein Handspiel ist neu ein verwarnungswürdiges Vergehen, wenn damit ein aussichtsreicher Angriff unterbunden/behindert wird (wie bei anderen Vergehen mit derselben Wirkung).
- Ein Spieler, der erfolglos versucht, mit einem Handspiel ein Tor zu verhindern, sollte verwarnet werden.

12.11 Verhindern einer offensichtlichen Torchance im Strafraum**Zusätzlicher Text**

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 verwarnet, 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.

Erklärung

Wenn ein Verteidiger im Strafraum regelwidrig eine offensichtliche Torchance verhindert, wird mit einem Strafstoß die Torchance wiederhergestellt. Der Spieler sollte deshalb weniger streng bestraft (verwarnet) werden, als wenn das Vergehen ausserhalb des Strafraums erfolgt. Wenn das Vergehen aber ein Handspiel oder eindeutig kein Versuch ist, den Ball zu spielen oder zu erobern (wie im Wortlaut definiert), wird der Spieler des Feldes verwiesen.

12.12 Grobes Foulspiel – Aufnahme von „Angriff“**Alter Text**

Gefährdet ein Spieler mit einem Tackling die Gesundheit seines Gegners, ist dies als grobes Foul zu ahnden.

Neuer Text

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

Erklärung

Die Änderung erfolgt analog zu 12.2, damit auch Vergehen mit den Armen, Ellenbogen etc. eingeschlossen sind.

12.13 Tätlichkeit – kein Kontakt**Alter Text**

Brutales Verhalten liegt vor, wenn ein Spieler übermässige Härte oder Brutalität gegenüber einem Gegenspieler nutzt, wenn er nicht um den Ball kämpft, oder gegenüber einem Mitspieler, einem Teamoffiziellen, einem Zuschauer oder einer sonstigen Person.

Neuer Text

Eine Tötlichkeit 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.

Erklärung

Eine Tötlichkeit ist mit oder ohne Kontakt mit einer roten Karte zu ahnden.

12.14 Tötlichkeit – Kontakt mit dem Kopf/Gesicht**Zusätzlicher Text**

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 Tötlichkeit, es sei denn, die eingesetzte Kraft war vernachlässigbar.

Erklärung

Ein Spieler, der abseits des Balls einen Gegner absichtlich an den Kopf/ins Gesicht schlägt, wird des Feldes verwiesen (es sei denn, die eingesetzte Kraft war vernachlässigbar).

12.15 Vergehen gegen Auswechselspieler, Teamoffizielle, Spieloffizielle etc.

Alter Text	Neuer Text
<p>Bei laufendem Spiel und einer Tötlichkeit auf dem Spielfeld gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bei einer Tötlichkeit an einem Gegenspieler wird das Spiel mit einem direkten Freistoss an der Stelle, an der sich das Vergehen ereignete (siehe Regel 13 – Ort der Freistossausführung), oder mit einem Strafstoss fortgesetzt (falls sich die Tötlichkeit im Strafraum des betreffenden Spielers ereignete). • Bei einer Tötlichkeit an einem Mitspieler wird das Spiel mit einem indirekten Freistoss am Ort des Vergehens fortgesetzt (siehe Regel 13 – Ort der Freistossausführung). • Bei einer Tötlichkeit an einem Auswechselspieler oder einem ausgewechselten Spieler wird das Spiel mit einem indirekten Freistoss an der Stelle fortgesetzt, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung befand (siehe Regel 13 – Ort der Freistossausführung). • Bei einer Tötlichkeit am Schiedsrichter oder einem Schiedsrichterassistenten wird das Spiel mit einem indirekten Freistoss an der Stelle des Vergehens fortgesetzt (siehe Regel 13 – Ort der Freistossausführung). 	<p>Bei laufendem Spiel und einem Vergehen eines Spielers innerhalb des Spielfelds gegen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>einen Gegner – indirekter oder direkter Freistoss oder Strafstoss</u> • <u>einen Mitspieler, Auswechselspieler, ausgewechselten Spieler, Teamoffiziellen oder Spieloffiziellen – direkter Freistoss oder Strafstoss,</u> • <u>eine sonstige Person – Schiedsrichterball</u>

- Bei einer Tötlichkeit an einer sonstigen Person wird das Spiel mit einem Schiedsrichterball an der Stelle fortgesetzt, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung 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.

Erklärung

Ein Vergehen an einem anderen Teilnehmer ist entsprechend der Schwere einer solchen Tat zu ahnden. Der Fussball würde ein schwaches/schlechtes Signal aussenden, wenn ein Vergehen an einem Spieloffiziellen lediglich mit einem indirekten Freistoss bestraft würde.

12.16 Foulspiel ausserhalb des Spielfelds (siehe 13.3 und 14.1)

Alter Text	Neuer Text
<p>Bei laufendem Spiel und einer Tötlichkeit ausserhalb des Spielfelds gilt ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verlässt der betreffende Spieler für eine Tötlichkeit das Spielfeld, ist das Spiel mit einem indirekten Freistoss an der Stelle fortzusetzen, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung befand (siehe Regel 13 – Ort der Freistossausführung). 	<p><u>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.</u></p>

Erklärung

Wenn zwei Spieler das Spielfeld bei einer gewöhnlichen Aktion verlassen und einer den anderen ausserhalb des Spielfeldes foult, sollte auf Freistoss entschieden werden. Niemand würde verstehen, wenn der Schiedsrichter eine rote/gelbe Karte geben und das Spiel mit einem Schiedsrichterball (oder indirekten Freistoss) fortsetzen würde. Neu wird das Spiel in diesem Fall deshalb mit einem Freistoss an der Stelle auf der Seitenlinie/Torlinie fortgesetzt, die der Stelle am nächsten liegt, an der sich das Foulspiel ereignet hat. Liegt diese im Strafraum des fehlbaren Spielers, gibt es Strafstoss.

Regel 13 – Freistösse**13.1** Freistösse für das gegnerische Team

Alter Text	Neuer Text
Es gibt direkte und indirekte Freistösse	Bei einem Vergehen oder Verstoss eines Spielers wird der gegnerischen Mannschaft ein direkter oder indirekter Freistoss zugesprochen.

Erklärung

Gleich zu Beginn wird festgehalten, dass ein Freistoss jeweils dem gegnerischen Team zugesprochen wird. Eine entsprechende Präzisierung ist danach nicht mehr nötig.

13.2 Ort der Freistossausführung**Neuer Text**

Sämtliche Freistösse werden an der Stelle des Vergehens ausgeführt, ausgenommen sind: ...

Erklärung

Mit dieser klaren Regelung werden alle Verweise auf den Ort der Freistossausführung in den anderen Regeln hinfällig.

13.3 Foulspiel ausserhalb des Spielfelds**Alter Text**

Freistösse, die für Verstösse vergeben werden, bei denen ein Spieler unerlaubt das Spielfeld betritt, erneut betritt oder verlässt, werden an dem Ort ausgeführt, an der sich der Ball bei der Spielunterbrechung befand

Neuer Text

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 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 Freistoss direkt geahndet werden, gibt es einen Strafstoss, wenn sich das Vergehen hinter der Torlinie im Bereich des eigenen Strafraums ereignet.

Erklärung

Die Änderung erfolgt analog zu 12.16 und 14.1.

13.4 Ball muss sich deutlich bewegen, um im Spiel zu sein**Alter Text**

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

Neuer Text

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

Erklärung

Der Wortlaut wurde analog zu 8.3 (Anstoss), 14.3 (Strafstoss) und 17.2 (Eckstoss) geändert.

13.5 Unterbinden/Abfangen von Freistößen

Alter Text	Neuer Text
Wenn ein Spieler einen Freistoss schnell ausführen will und von einem Gegner in der Nähe des Balls daran gehindert wird, verwarnt der Schiedsrichter den Gegner wegen Spielverzögerung. Wenn ein Spieler einen Freistoss schnell ausführen will und ein Gegner, der sich näher als 9,15 m beim Ball befindet, den Ball abfängt, lässt der Schiedsrichter das Spiel weiterlaufen.	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. <u>Wenn allerdings ein Gegner absichtlich die Ausführung eines Freistosses verhindert, muss er wegen Spielverzögerung verwarnt werden.</u>

Erklärung

Die Absätze wurden umgestellt. Zudem wird klar zwischen „Verhindern“ eines Freistosses und „Abfangen“ eines schnell ausgeführten Freistosses unterschieden.

Regel 14 – Strafstoss**14.1** Strafe für Foulspiel ausserhalb des Spielfeldes (siehe 12.16 und 13.3)

Alter Text	Neuer Text
Begeht ein Spieler eines der zehn Vergehen, die mit direktem Freistoss zu bestrafen sind, innerhalb seines eigenen Strafraums, wird gegen das Team des fehlbaren Spielers ein Strafstoss ausgesprochen.	Ein Strafstoss wird gegeben, wenn ein Spieler innerhalb des eigenen Strafraums <u>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.</u>

Erklärung

Die Änderungen von Regel 12 und 13 wurden übernommen. Vergehen von Verteidigern ausserhalb des Spielfeldes bei laufendem Spiel werden mit einem Strafstoss geahndet, wenn sich die Stelle, die dem Vergehen am nächsten liegt, im eigenen Strafraum befindet.

14.2 Ruhende Position und Bewegung des Balls

Alter Text	Neuer Text
Der Ball <ul style="list-style-type: none"> • wird auf die Strafstossmarke gelegt, • ist im Spiel, wenn er mit dem Fuss berührt wurde und sich bewegt. 	Der Ball muss auf dem Strafstosspunkt liegen und <u>darf sich nicht bewegen.</u> Der Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fuss berührt wurde und <u>sich eindeutig bewegt.</u>

Erklärung

Diese Änderung entspricht anderen Änderungen.

14.3 Wann der Strafstoss abgeschlossen ist (siehe 10.2.6)**Zusätzlicher Text**

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

Erklärung

Es wird präzisiert, wann ein Strafstoss abgeschlossen ist.

14.4 Einige Vergehen werden stets mit einem indirekten Freistoss bestraft

Alter Text	Neuer Text
Wenn der Schiedsrichter das Zeichen zur Ausführung gegeben hat, der Ball aber noch nicht im Spiel ist, gelten folgende Bestimmungen: Der Schütze verstösst gegen die Spielregeln: <ul style="list-style-type: none"> • Der Schiedsrichter lässt den Strafstoss ausführen. • Geht der Ball ins Tor, wird der Strafstoss wiederholt. 	Wenn der Schiedsrichter auf Strafstoss entscheidet, muss er ausgeführt werden. Wenn eines der folgenden Ereignisse eintritt, bevor der Ball im Spiel ist, gelten die folgenden Bestimmungen: Der Schütze oder ein Mitspieler verstösst gegen die Spielregeln: <ul style="list-style-type: none"> • 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,

- Geht der Ball nicht ins Tor, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und setzt es mit einem indirekten Freistoss zugunsten des verteidigenden Teams an der Stelle fort, an der sich das Vergehen ereignete.

Der Torwart verstösst gegen die Spielregeln:

- Der Schiedsrichter lässt den Strafstoss ausführen.
- Geht der Ball ins Tor, zählt der Treffer.
- Geht der Ball nicht ins Tor, wird der Strafstoss wiederholt.

Ein Mitspieler des Schützen verstösst gegen die Spielregeln:

- Der Schiedsrichter lässt den Strafstoss ausführen.
- 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 zugunsten des verteidigenden Teams an der Stelle fort, an der sich das Vergehen ereignete.

Ein Mitspieler des Torwarts verstösst gegen die Spielregeln:

- Der Schiedsrichter lässt den Strafstoss ausführen.
- Geht der Ball ins Tor, zählt der Treffer.
- Geht der Ball nicht ins Tor, wird der Strafstoss wiederholt.

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.

Erklärung

Es wird präzisiert, dass die Standardentscheidung für Wiederholung/Tor/indirekten Freistoss nicht für diese Situationen gilt, insbesondere nicht für den Fall, wenn der falsche Spieler den Schuss ausführt oder „unrechtmässig“ antäuscht, was ein „absichtliches“ unsportliches Betragen darstellt.

14.5 Vergehen durch den Torhüter

Zusätzlicher Text

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

Erklärung

Wie die Spieler, die einen Strafstoss „unrechtmässig antäuschen“, wird auch der Torhüter, der gegen diese Regel verstösst und eine Wiederholung provoziert, neu verwarnt. Die Verschärfung soll auch eine abschreckende Wirkung haben.

14.6 Gleichzeitiges Begehen mehrerer Vergehen

Alter Text

Spieler beider Teams verstossen gegen die Spielregeln:

- Der Strafstoss wird wiederholt.

Neuer Text

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).

Erklärung

Wie in Regel 5 wird auch hier das schwerere Vergehen bestraft (siehe 5.3).

Regel 15 – Einwurf**15.1** Werfen des Balls mit beiden Händen

Alter Text	Neuer Text
<p>Im Augenblick des Einwurfs muss der einwerfende Spieler</p> <ul style="list-style-type: none"> • das Gesicht dem Spielfeld zuwenden, • mit einem Teil jedes Fusses entweder die Seitenlinie oder den Boden ausserhalb des Spielfelds berühren, • den Ball mit beiden Händen halten, • den Ball von hinten über seinen Kopf werfen, • den Ball dort einwerfen, wo dieser das Spielfeld verlassen hat. 	<p>Beim Einwurf muss der einwerfende Spieler</p> <ul style="list-style-type: none"> • das Gesicht dem Spielfeld zuwenden, • mit einem Teil jedes Fusses die Seitenlinie oder den Boden ausserhalb der Seitenlinie berühren, • <u>den Ball mit beiden Händen von hinten über den Kopf am Ort einwerfen, an dem der Ball das Spielfeld verlassen hat.</u>

Erklärung

Die Punkte 3 und 4 wurden so zusammengefasst, dass klar wird, dass ein „einhändiger“ Einwurf (Ball mit einer Hand geworfen und mit der anderen geleitet) nicht mehr gestattet ist.

15.2 Missachtung des Abstands von 2 m

Alter Text	Neuer Text
<p>Wenn ein Gegner den einwerfenden Spieler bei der Ausführung eines Einwurfs behindert oder stört,</p> <ul style="list-style-type: none"> • wird er für unsportliches Betragen verwarnt. 	<p>Ein Gegner, der einen einwerfenden Spieler unfair Weise ablenkt oder behindert (<u>auch durch die Missachtung des Abstands von 2 m zur Stelle des Einwurfs</u>), wird wegen unsportlichen Betragens verwarnt. <u>Wenn der Einwurf bereits ausgeführt worden ist, wird ein indirekter Freistoss verhängt.</u></p>

Erklärung

Die Missachtung des Abstands von 2 m gilt als unfaire Behinderung oder Störung und wird mit einem indirekten Freistoss geahndet, sofern der Einwurf bereits ausgeführt wurde.

Regel 16 – Abstoss**16.1** Eckstoss nach einem Abstoss ins eigene Tor**Zusätzlicher Text**

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.

Erklärung

Wenn ein Spieler aus einem Abstoss direkt ein „Eigentor“ erzielt (z. B. aufgrund starken Windes), gibt es einen Eckstoss.

16.2 Ball darf sich nicht bewegen**Neuer Text**

- 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.

Erklärung

Es wird neu klar festgehalten, dass sich der Ball nicht bewegen darf.

16.3 Gegner im Strafraum, während Abstoss ausgeführt wird**Zusätzlicher Text**

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.

Erklärung

Gegner im Strafraum dürfen den Ball bei der Ausführung des Abstosses erst berühren/angreifen, nachdem ihn ein anderer Spieler berührt hat. Niemand soll dadurch bevorteilt werden, dass er den Strafraum entgegen der Regeln nicht verlassen hat.

Regel 17 – Eckstoss

17.1 Eckstoss nach einem Eckstoss ins eigene Tor

Zusätzlicher Text

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.

Erklärung

Wenn ein Spieler aus einem Eckstoss direkt ein „Eigentor“ erzielt, gibt es einen Eckstoss.

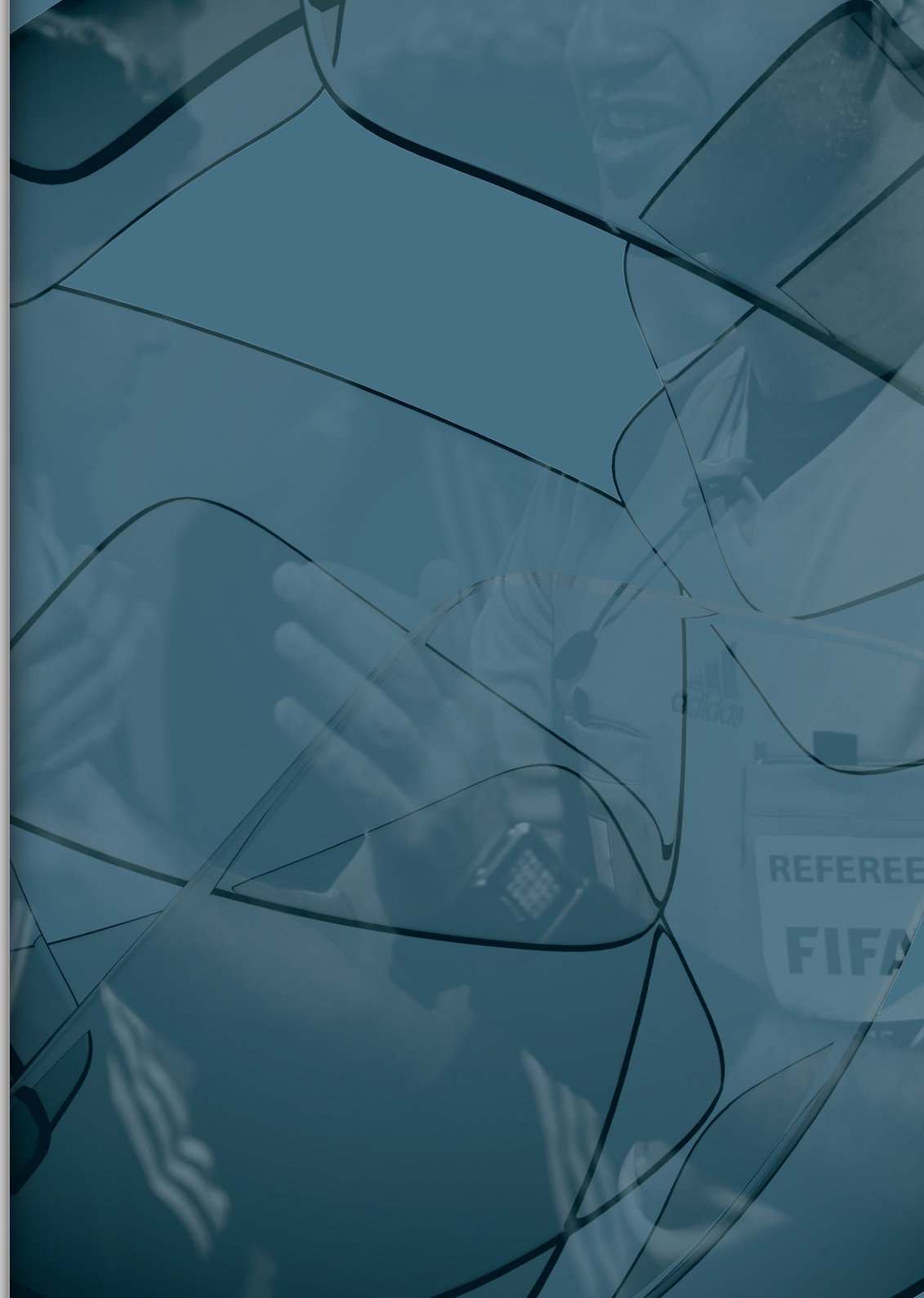
17.2 Ball muss ruhig liegen und sich dann deutlich bewegen, um im Spiel zu sein

Neuer Text

- Der Ball muss innerhalb des Eckbereichs liegen, ...
- 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; ...

Erklärung

- Bereich ersetzt „Viertelkreis“.
- Es wird präzisiert, dass der Ball am Boden ruhig liegen muss.
- Diese Änderung, die analog zu anderen Regeln erfolgt, ist bei Eckstößen besonders wichtig. So soll verhindert werden, dass ein Spieler den Ball nur berührt und dann so tut, als ob der Eckstoss nicht ausgeführt wurde.



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.

Fussballorgane

IFAB – International Football Association Board

Aus den vier britischen Fussballverbänden und der FIFA bestehendes Organ, das für weltweite Spielregeln zuständig ist. Grundsätzlich können Änderungen der Regeln ausschliesslich bei der Jahresversammlung bewilligt werden, die üblicherweise im Februar/März stattfindet.

FIFA – Fédération Internationale de Football Association

Der Dachverband, der weltweit für den Fussball zuständig ist.

Konföderation

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

Nationaler Fussballverband

Das Organ, das in einem Land für den Fussball zuständig ist.

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 feldverweismwürdiges 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/Disziplinar massnahme 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 Spiel- offizielle

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

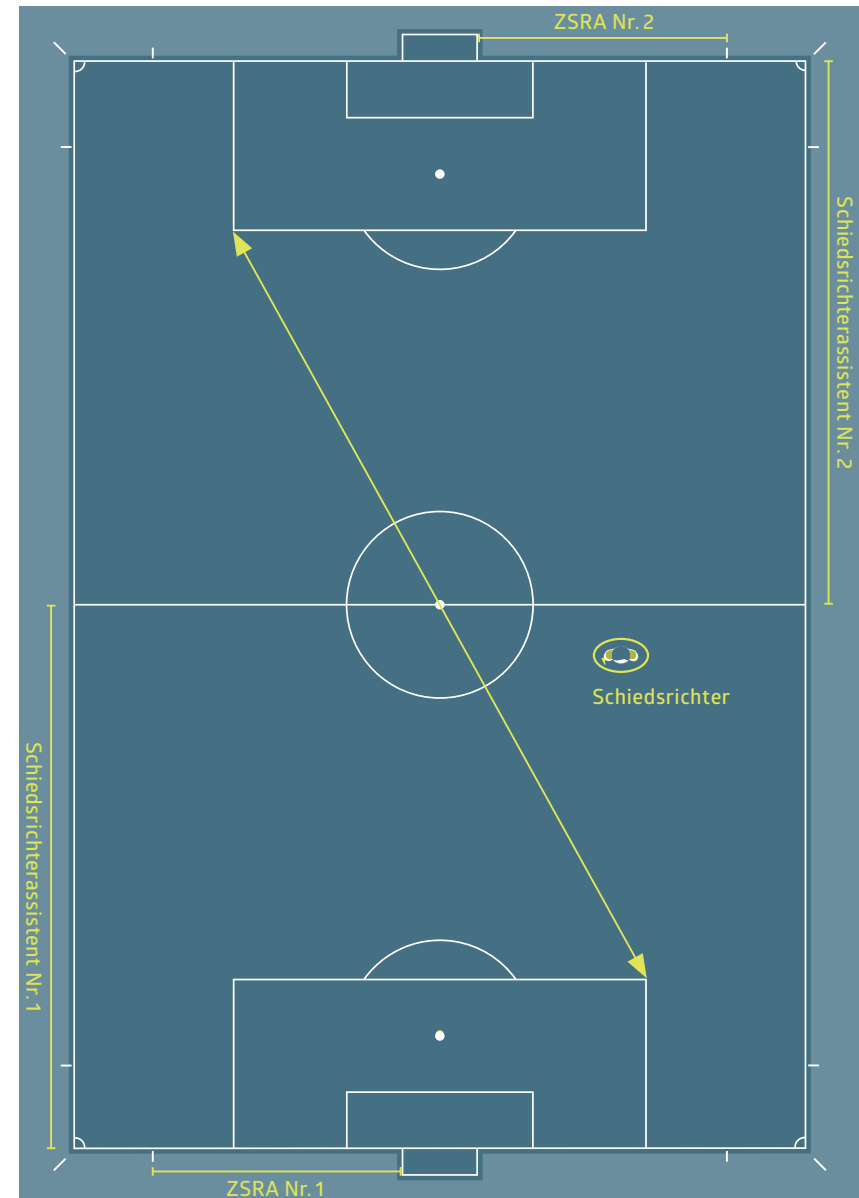
1. Allgemeine Position und Bewegung

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.



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.



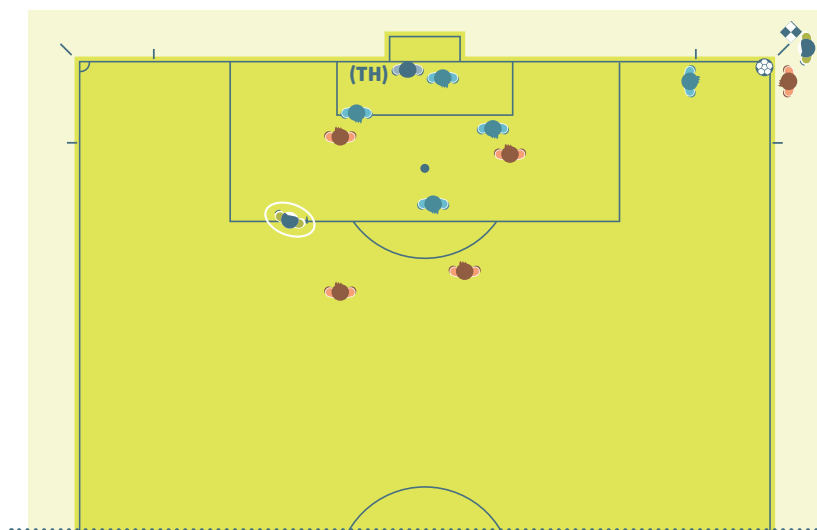
2. Position und Zusammenarbeit

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.

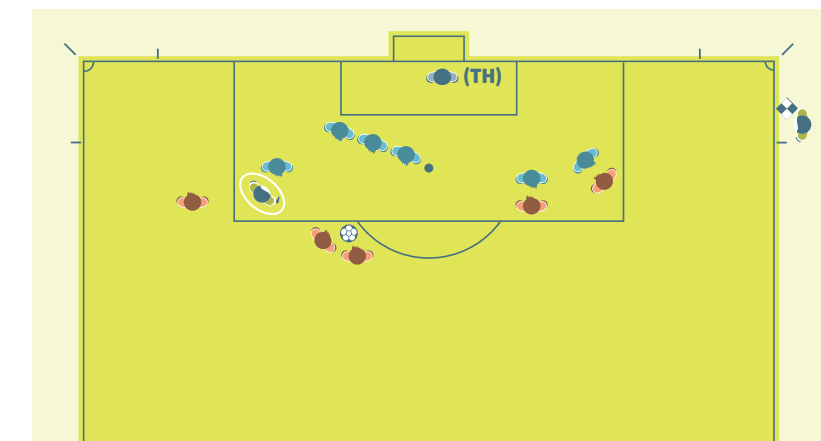
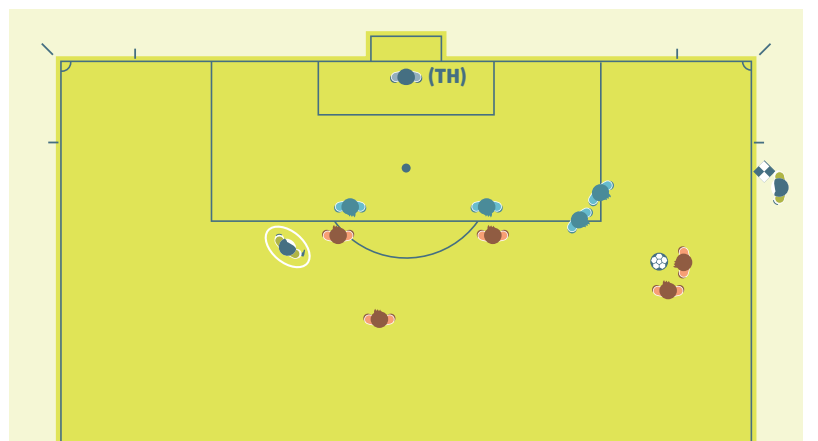
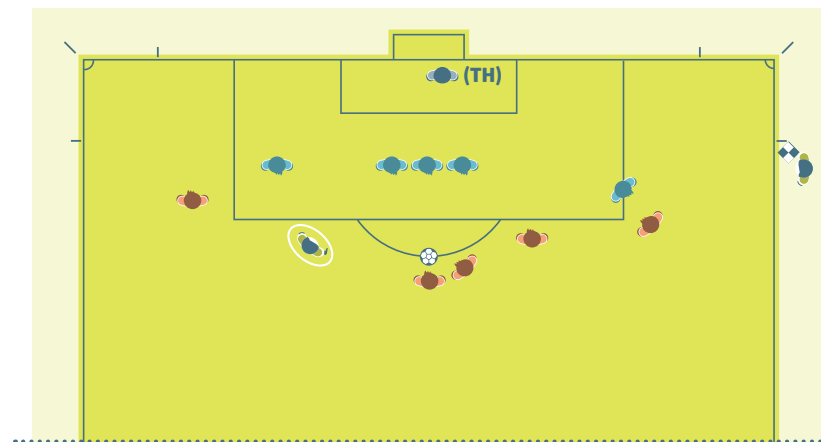
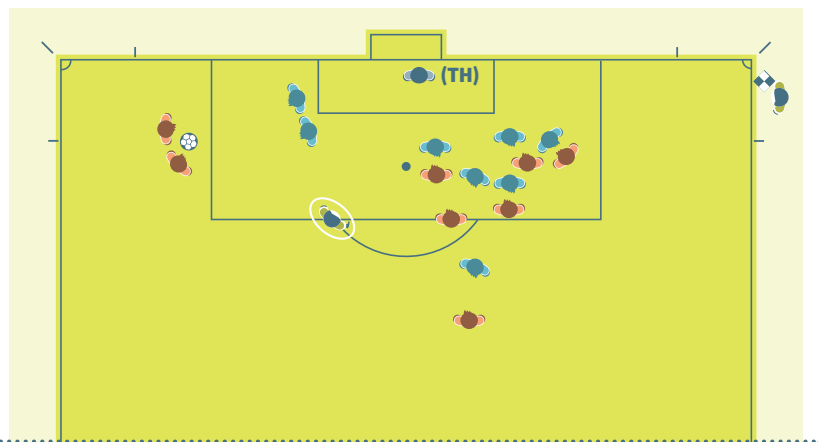
Eckstoss

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.

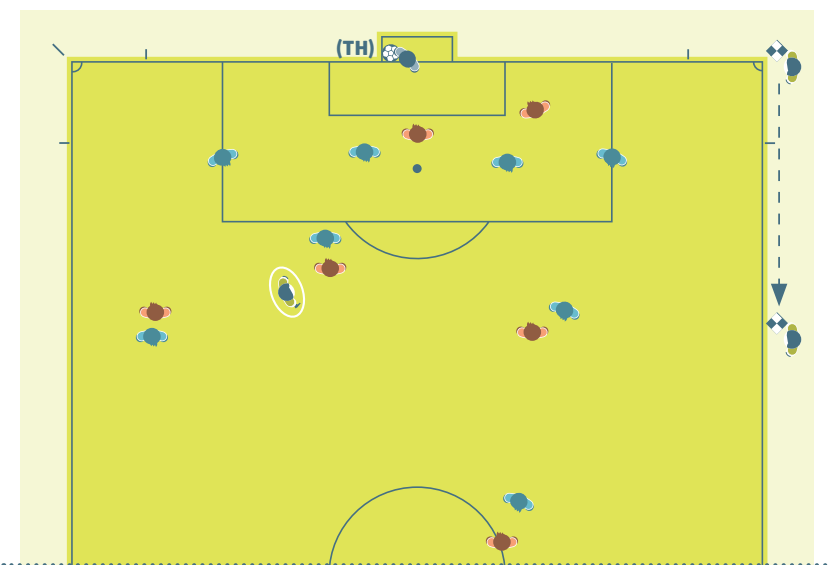


Tor/kein Tor

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.

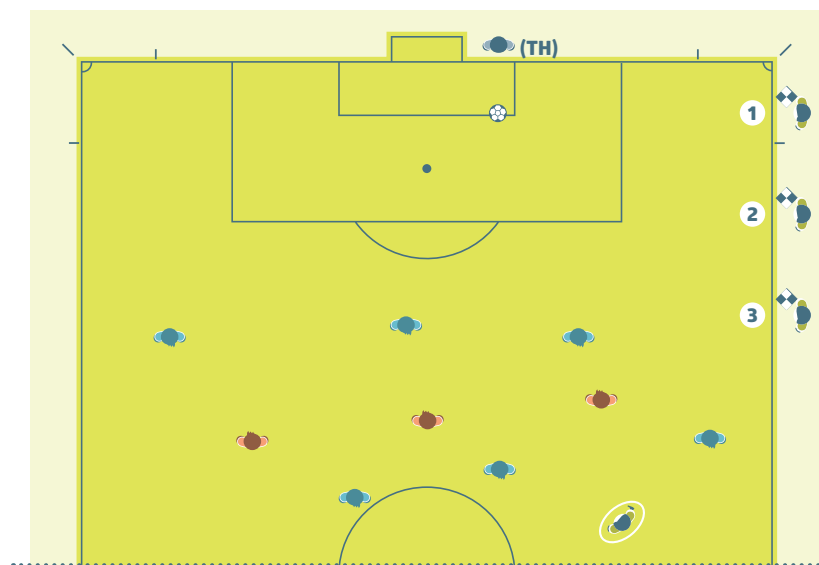
Wenn der Ball die Torlinie nicht vollständig überquert hat und das Spiel normal weiterläuft, weil kein Tor erzielt wurde, stellt der Schiedsrichter Blickkontakt mit dem Schiedsrichterassistenten her und gibt bei Bedarf ein diskretes Handzeichen.



Abstoss

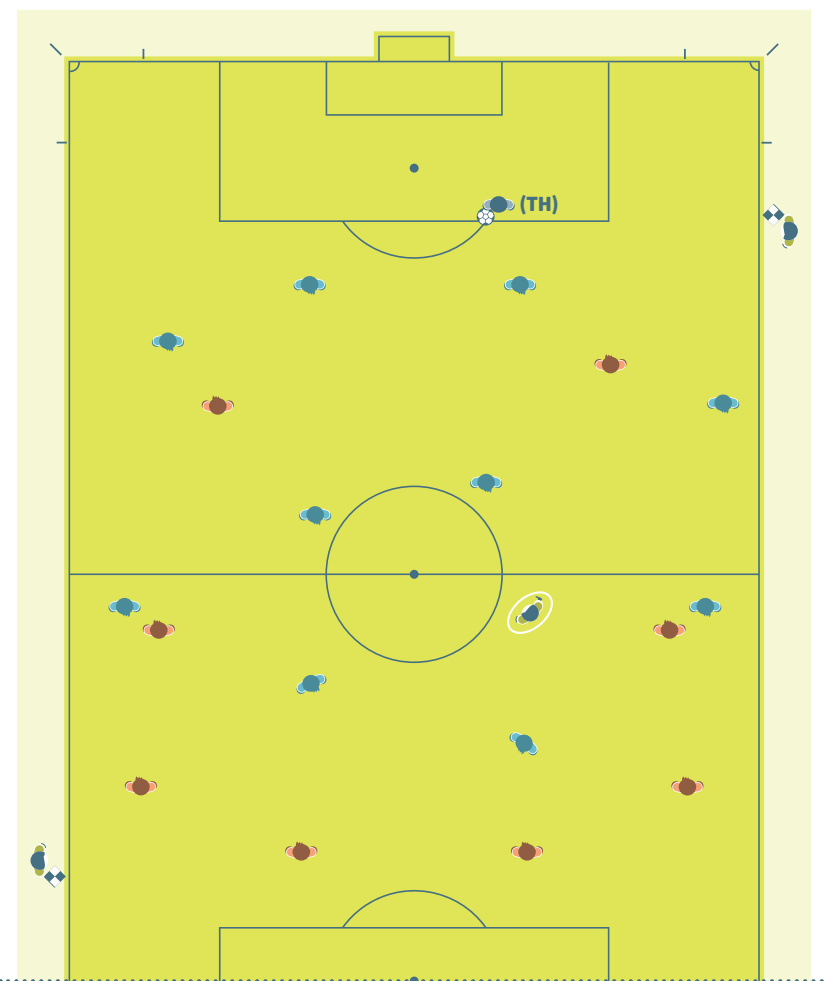
Der Schiedsrichterassistent überprüft zuerst, ob sich der Ball innerhalb des Torraums befindet. Wenn der Ball nicht korrekt platziert ist, bleibt der Schiedsrichterassistent am Ort, stellt Blickkontakt mit dem Schiedsrichter her und hebt die Fahne. Befindet sich der Ball korrekt innerhalb des Torraums, 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 angeboten 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.



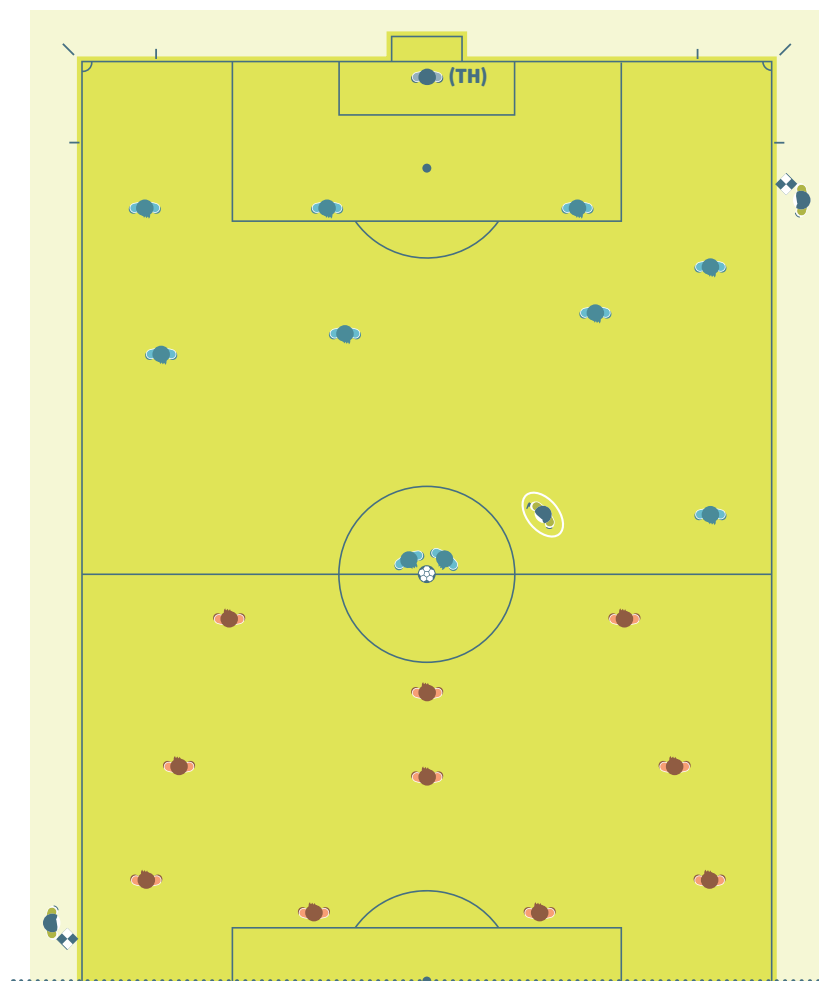
Freigabe des Balls durch den Torhüter

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.



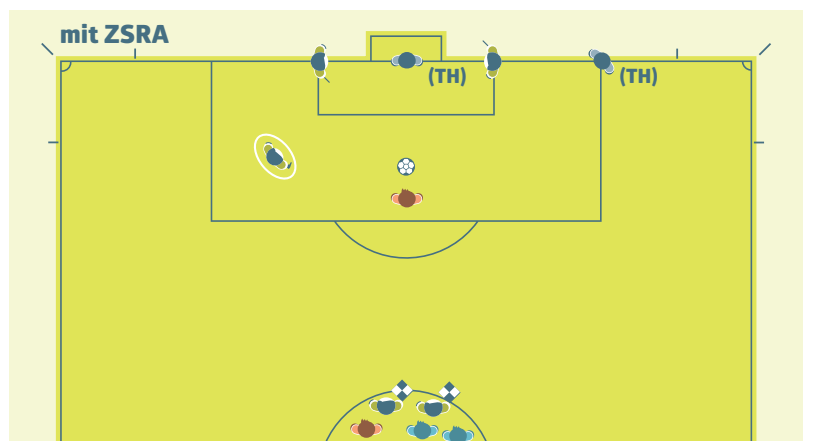
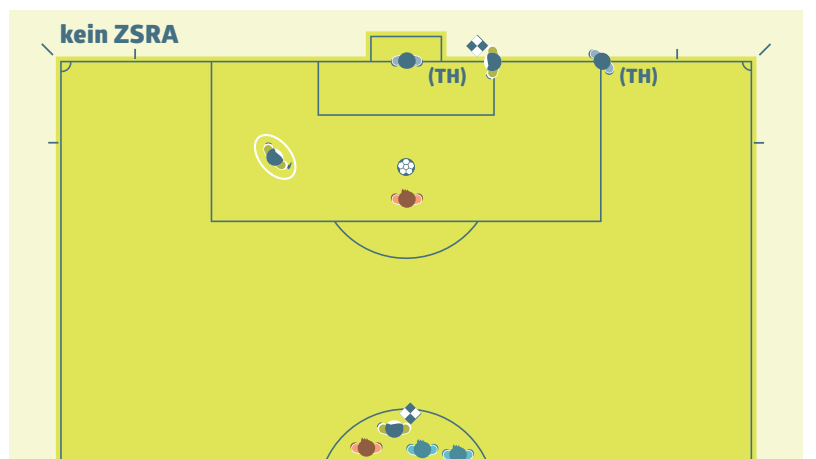
Anstoss

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



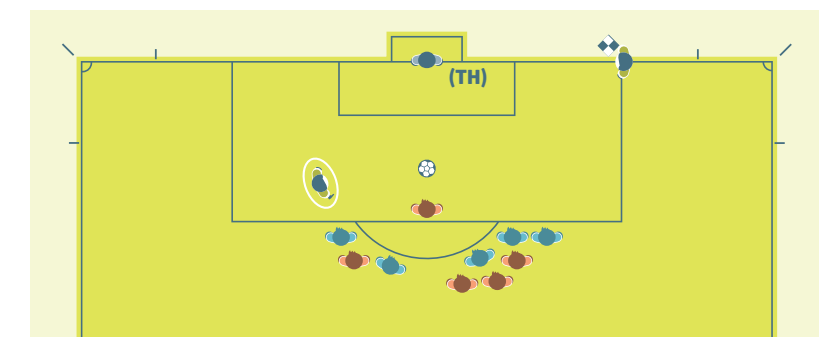
Elfmeterschiessen

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.

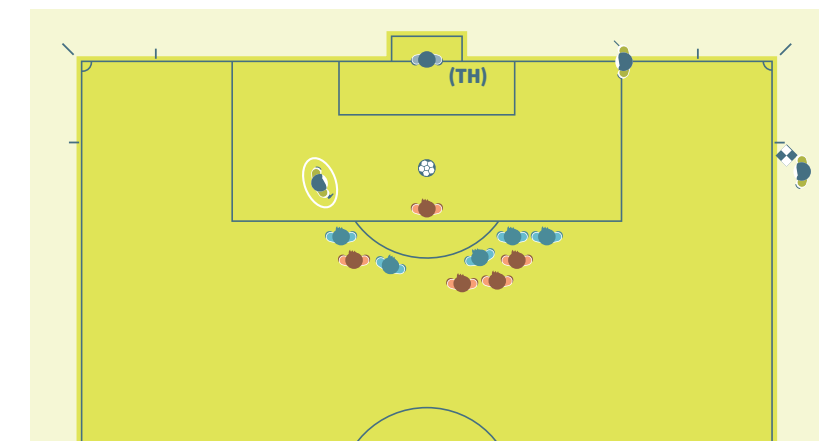


Strafstoss

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 Strafraumgrenze (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 Auswechslvorgang 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 Auswechslvorgang 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 feldverweisswürdiges 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 Disziplinar massnahme 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 Entscheidung 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

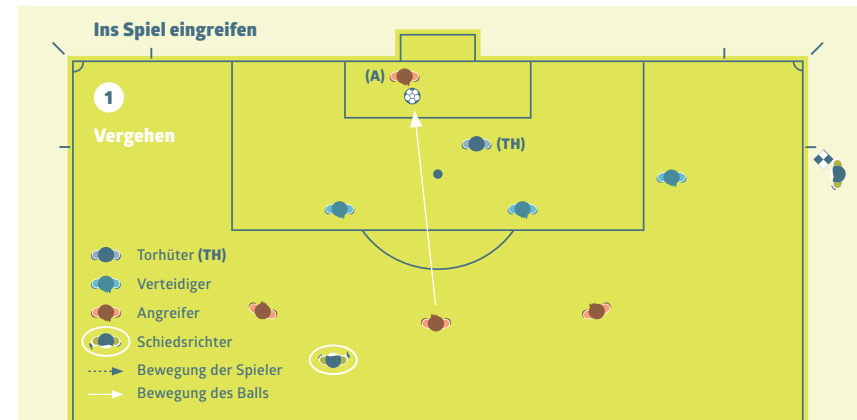
Es ist völlig normal, dass es in einem Spiel zu zahlreichen Unterbrechungen kommt (z. B. Einwürfe, Abstösse). Nachgespielt werden darf nur, wenn es zu übermässigen Verzögerungen kommt.

3. Halten des Gegners

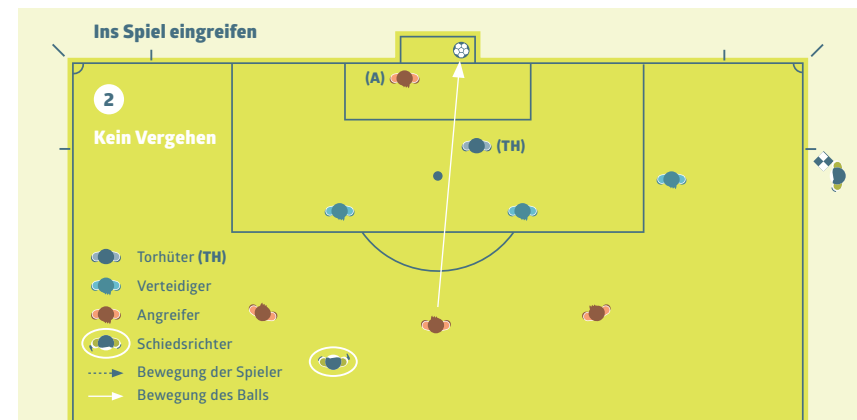
Die Schiedsrichter sind angewiesen, das Halten von Gegnern frühzeitig zu unterbinden und entschieden durchzugreifen, insbesondere im Strafraum bei Eck- und Freistössen. Der Schiedsrichter hat folgende Möglichkeiten:

- Er ermahnt Spieler, die einen Gegner halten, bevor der Ball gespielt wird.
- Er verwarnet 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.

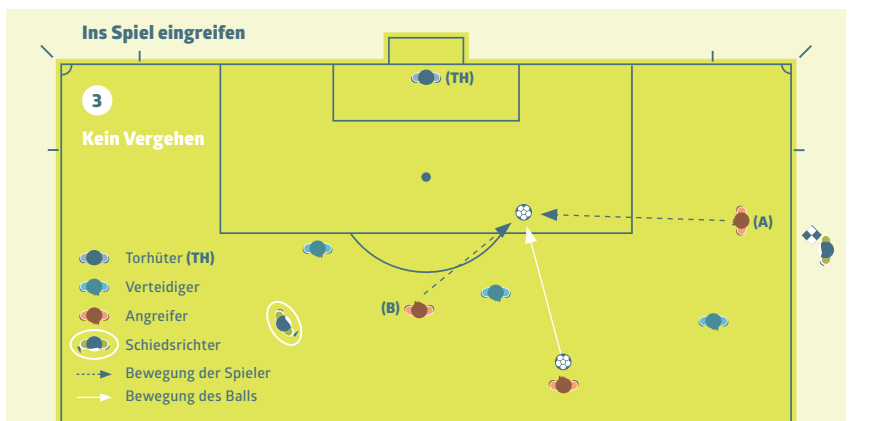
4. Abseits



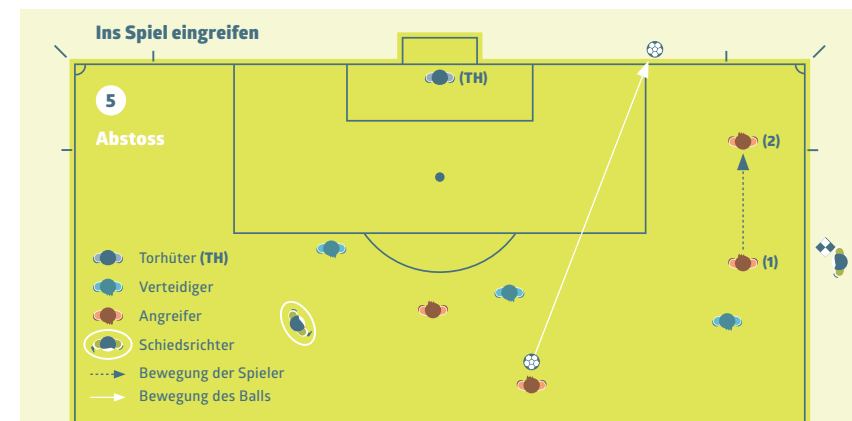
Ein Angreifer befindet sich **in einer Abseitsstellung (A)**, ohne den Gegner zu beeinflussen, und **berührt den Ball**. Der Schiedsrichterassistent hebt **bei der Ballberührung** die Fahne.



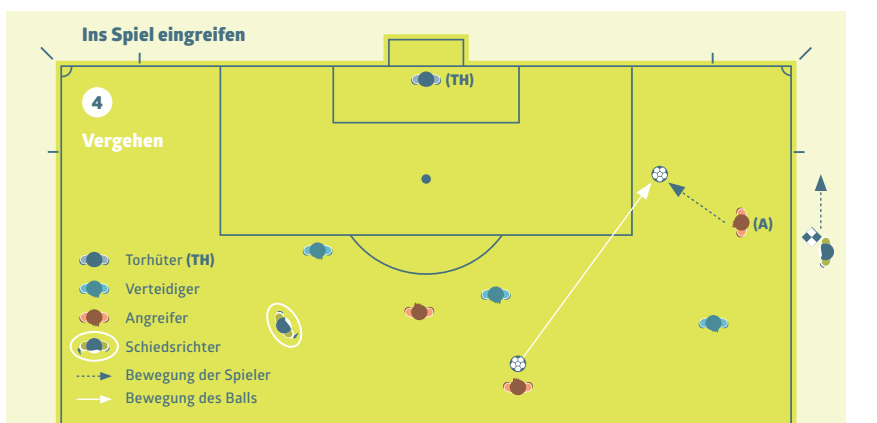
Ein Angreifer befindet sich **in einer Abseitsstellung (A)**, ohne den Gegner zu beeinflussen und **ohne den Ball zu berühren**. Der Spieler kann nicht bestraft werden, da er den Ball nicht berührt hat.



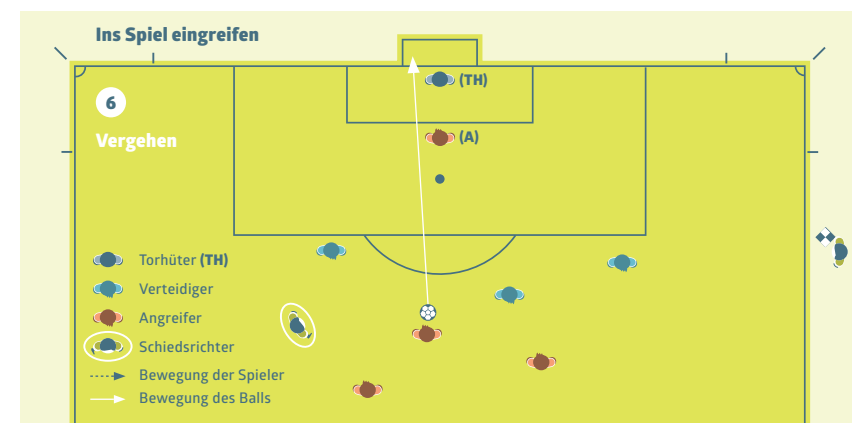
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (A) rennt zum Ball, ebenso ein Mitspieler (B), der **nicht im Abseits steht** und den Ball schliesslich spielt. (A) kann nicht bestraft werden, weil er den Ball nicht berührt hat.



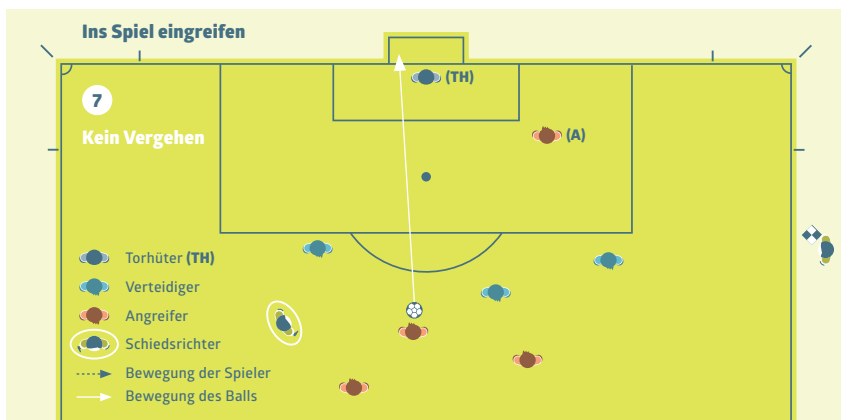
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (1) rennt zum Ball, ohne diesen zu berühren. Der Schiedsrichterassistent zeigt „Abtoss“ an.



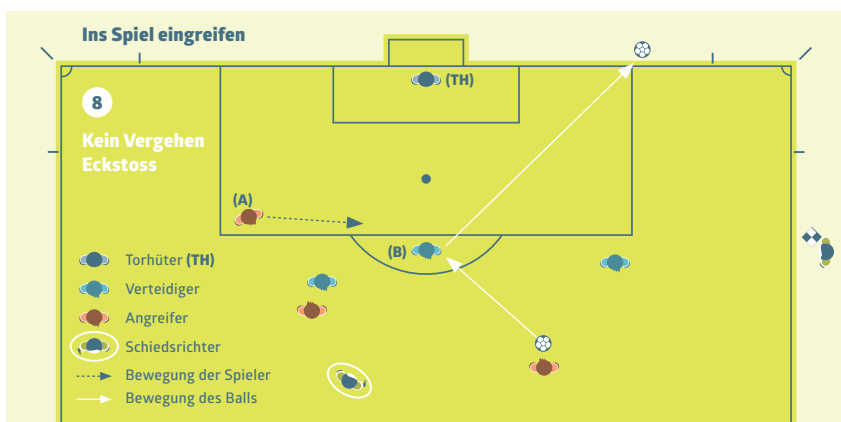
Ein Spieler **in einer Abseitsstellung** (A) kann bestraft werden, bevor er den Ball spielt oder berührt, falls nach Ansicht des Schiedsrichters von den übrigen Mitspielern, die nicht im Abseits stehen, keiner die Möglichkeit hat, den Ball zu spielen



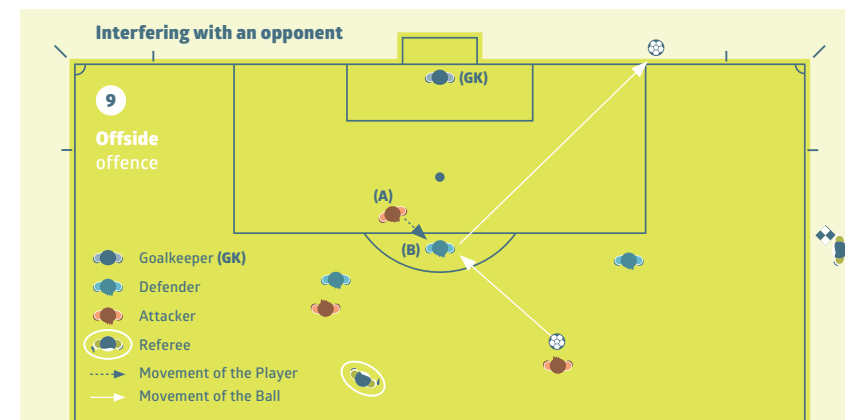
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (A) versperert dem Torhüter die Sicht. Er ist zu bestrafen, da er einen Gegner daran hindert, den Ball zu spielen oder spielen zu können.



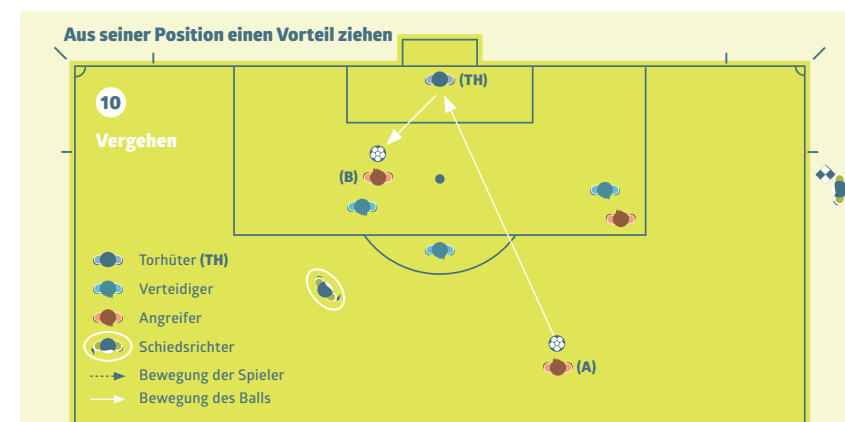
Ein Angreifer befindet sich **in einer Abseitsstellung** (A), **ohne** dem Torhüter die Sicht zu versperren oder ihn anzugreifen, um den Ball spielen zu können.



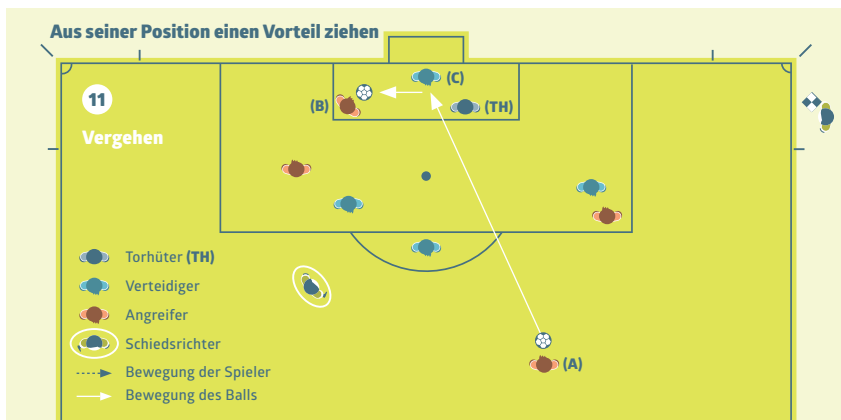
Ein Angreifer befindet sich **in einer Abseitsstellung** (A) und rennt zum Ball, ohne den Gegner daran zu hindern, den Ball zu spielen. (A) greift (B) nicht an und beeinflusst ihn nicht, um den Ball spielen zu können



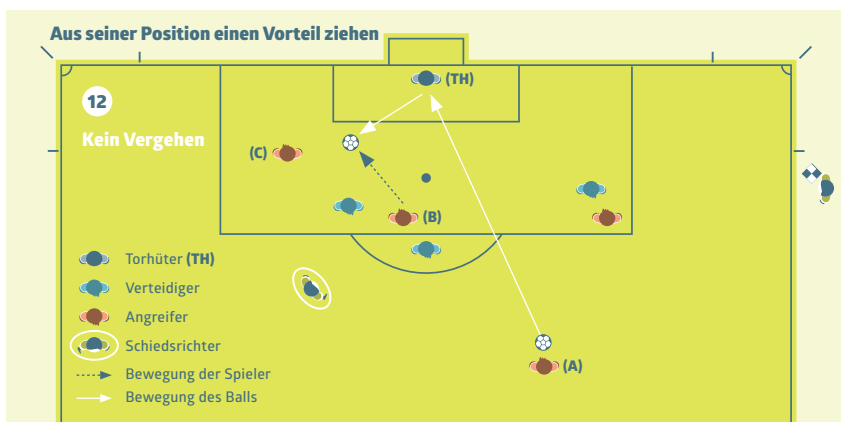
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (A) rennt zum Ball und hindert den Gegner (B) daran, den Ball zu spielen oder spielen zu können, indem er den Gegner angreift, um den Ball spielen zu können. (A) greift (B) an und beeinflusst ihn, um den Ball spielen zu können.



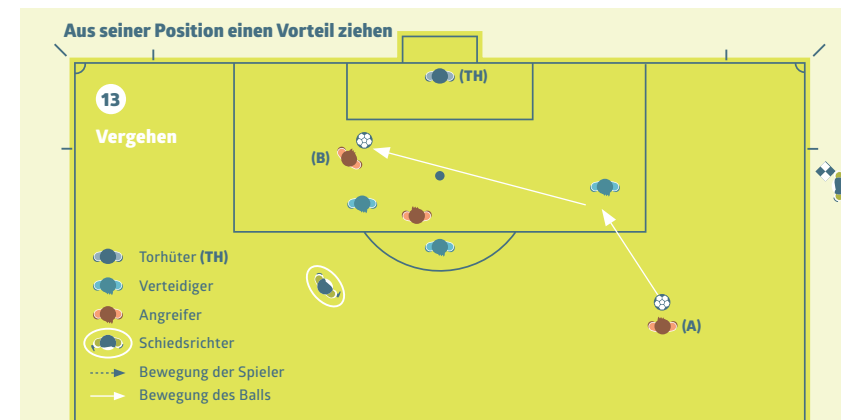
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (B) berührt den Ball, der vom Torhüter aus einer absichtlichen Abwehraktion zurückprallt, abgelenkt oder zu ihm gespielt wird. Der Angreifer (B) wird **bei Ballberührung** bestraft, weil er sich zuvor **in einer Abseitsstellung** befand.



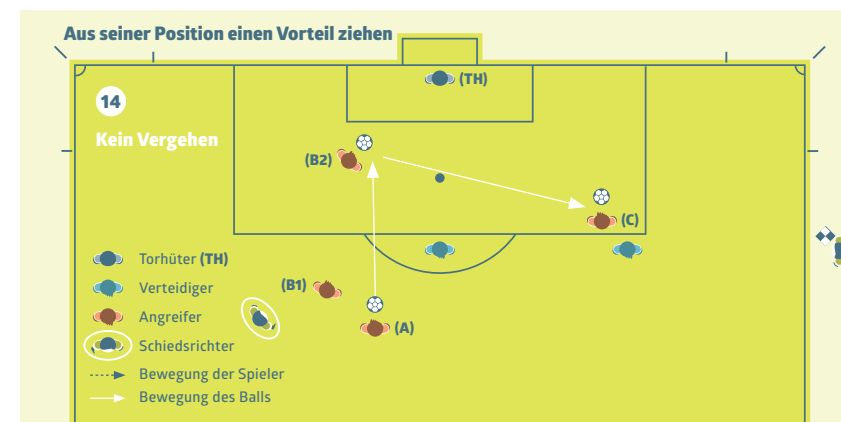
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (B) berührt den Ball, der vom verteidigenden Gegenspieler (C) aus einer absichtlichen Abwehraktion zurückprallt, abgelenkt oder zu ihm gespielt wird. Der Angreifer (B) wird **bei Ballberührung** bestraft, weil er sich zuvor **in einer Abseitsstellung** befand.



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 nutzen, 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 verwarnet 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

IFAB®

