IFAB®

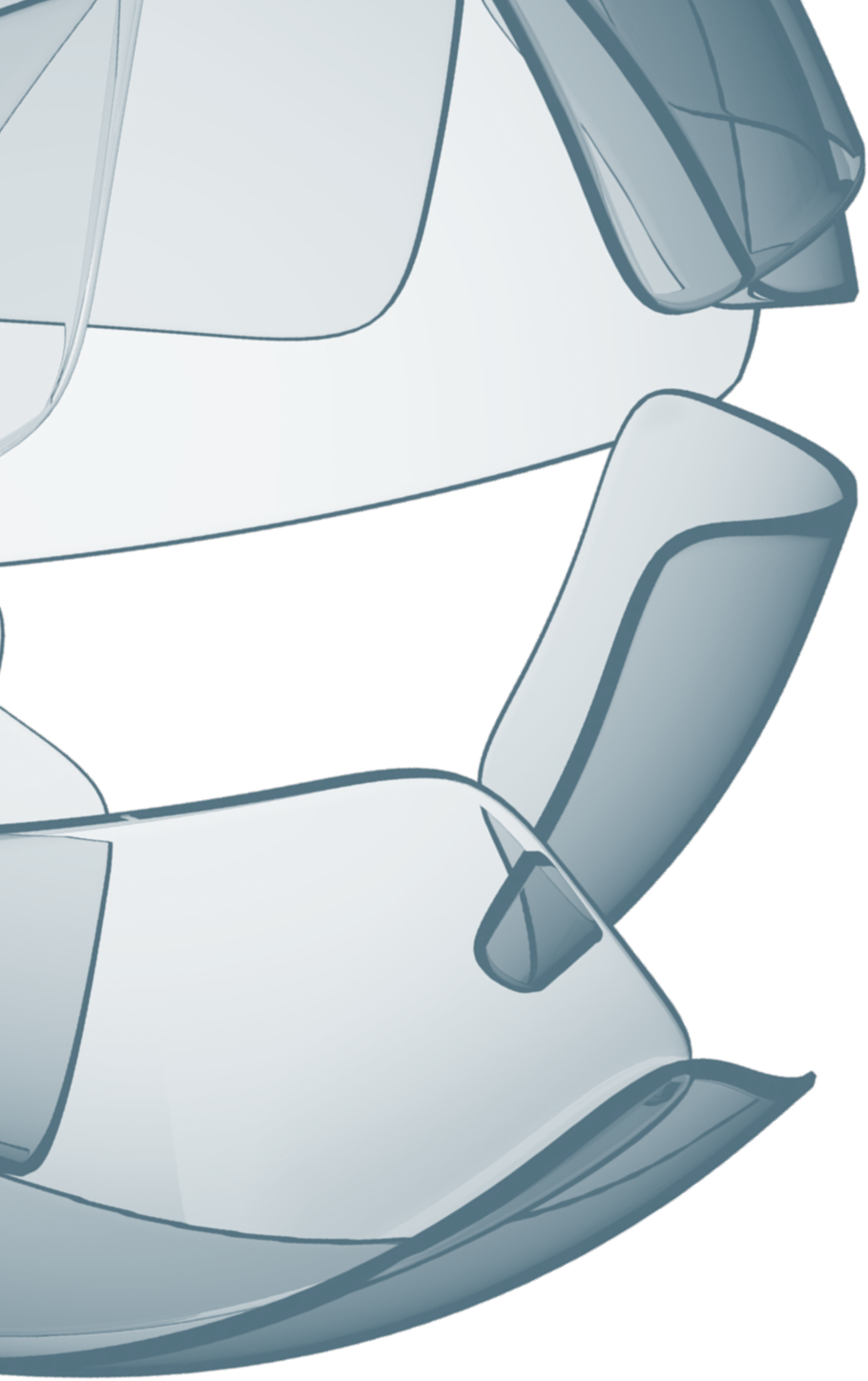
THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

THEIFAB.COM
SINCE 1886

Spielregeln

2018/19

IFAB®
THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



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 Football Association Board.

Gültig ab 1. Juni 2018

Spielregeln

2018/19

Inhaltsverzeichnis

8 Einführung
11 Die Philosophie und der Geist der Regeln
12 Verwaltung von Regeländerungen
14 Hintergrund der Überarbeitung der Spielregeln für 2018/19
16 Die Zukunft

18 Anmerkungen zu den Spielregeln

20 Spielregeln 2018/19
22 Regeländerungen
32 01 Spielfeld
44 02 Ball
48 03 Spieler
56 04 Ausrüstung der Spieler
64 05 Schiedsrichter
74 06 Weitere Spieloffizielle
82 07 Dauer des Spiels
86 08 Beginn und Fortsetzung des Spiels
90 09 Ball im und aus dem Spiel
92 10 Bestimmung des Spielausgangs
98 11 Abseits
102 12 Fouls und unsportliches Betragen
114 13 Freistösse
118 14 Strafstoss
124 15 Einwurf
128 16 Abstoss
132 17 Eckstoss

IFAB®

136 VSA-Protokoll

146 Änderungen der Spielregeln 2018/19
147 Zusammenfassung der Regeländerungen
152 Details zu den Regeländerungen

172 Glossar
173 Fussballorgane
174 Fussballbegriffe
183 Schiedsrichterbegriffe

186 Praktischer Leitfaden für Spieloffizielle

187 Einführung
188 Position, Bewegung und Zusammenarbeit
202 Körpersprache, Kommunikation und Pfeife
210 Sonstige Ratschläge
- Vorteil
- Nachspielzeit
- Halten des Gegners
- Abseits
- Behandlung/Untersuchung nach einem verwarnungs-/feldverweiswürdigen Vergehen

IFAB®

Einführung

IFAB®

Die Philosophie und der Geist der Regeln

Fussball ist die grösste Sportart der Welt. Es wird in jedem Land und in vielen verschiedenen Spielklassen gespielt. Die Spielregeln gelten für den gesamten Fussball weltweit, vom Finale der FIFA Fussball-Weltmeisterschaft™ bis hin zu einem Spiel zwischen kleinen Kindern in einem abgeschiedenen Dorf.

Dass die gleichen Spielregeln für jedes Spiel in jeder Konföderation, in jedem Land, in jeder Stadt und in jedem Dorf weltweit gelten, ist eine bedeutende Stärke, die es zu bewahren gilt. Es ist auch eine Gelegenheit, die zum Gesamtwohl des Fussballs genutzt werden muss.

Fussball muss Spielregeln haben, mit denen das Spiel „fair" bleibt, da seine Fairness eine entscheidende Grundlage für die Schönheit dieses „wunderschönen Spiels" ist. Dies ist eine unerlässliche Eigenschaft des „Spielgeists". Die besten Spiele sind jene, in denen der Schiedsrichter selten eingreifen muss, weil die Spieler mit Respekt gegenüber dem Gegner, den Spieloffiziellen und den Spielregeln spielen.

Die Integrität der Spielregeln und der Schiedsrichter, die diese anwenden, ist stets zu schützen und zu respektieren. Alle Verantwortlichen, insbesondere Trainer und Spielführer, haben eine klare Verantwortung gegenüber dem Spiel, die Spieloffiziellen und ihre Entscheidungen zu respektieren.

Verwaltung von Regeländerungen

Die ersten „universellen“ Fussballregeln wurden 1863 erlassen und 1886 wurde der International Football Association Board (der IFAB) von den vier britischen Fussballverbänden (der FA, der schottische Fussballverband, der Fussballverband von Wales und der irische Fussballverband) als weltweites Gremium gegründet, mit der alleinigen Verantwortung für die Entwicklung und Bewahrung der Spielregeln. Die FIFA schloss sich dem IFAB 1913 an.

Wenn eine Regel geändert werden soll, muss der IFAB davon überzeugt werden, dass die Änderung zugunsten des Spiels geschieht. Dies bedeutet, dass mögliche Änderungen in der Regel getestet werden, wie beispielsweise der Einsatz von Video-Schiedsrichterassistenten (VSA) und die zusätzliche Auswechslung in der Verlängerung. Bei jeder vorgeschlagenen Änderung, wie bei der in beachtlichem Ausmass modernisierenden Überarbeitung der Spielregeln für die Jahre 2016/17 und 2017/18, muss der Schwerpunkt auf folgenden Punkten liegen: Fairness, Integrität, Respekt, Sicherheit, die Freude der Teilnehmer und wie Technologien das Spiel begünstigen können. Die Spielregeln müssen zudem die Beteiligung aller Menschen fördern, ungeachtet des Hintergrunds oder der Fähigkeiten.

Obwohl Unfälle geschehen können, sollen die Spielregeln das Spiel so sicher wie möglich machen. Hierfür müssen Spieler ihre Gegner respektieren und die Schiedsrichter ein sicheres Umfeld schaffen, indem sie streng mit jenen umgehen, deren Spiel zu aggressiv oder gefährlich ist. Die Spielregeln verkörpern in ihren Disziplinarsätzen die Unannehmbarkeit eines unsicheren Spiels, z. B.: „rücksichtsloser Angriff“ (Verwarnung – Gelbe Karte) und „Gefährdung der Sicherheit des Gegners“ oder „übermässig hart“ (Platzverweis – Rote Karte).

Fussball muss sowohl für Spieler, Spieloffizielle, Trainer als auch für Zuschauer, Fans, Funktionären etc. attraktiv und angenehm sein. Die Spielregeln müssen dabei helfen, das Spiel attraktiv und angenehm zu machen, damit sich die Menschen, ungeachtet des Alters, der Rasse, der Religion, Kultur, ethnischen Zugehörigkeit, des Geschlechts, der sexuellen Ausrichtung, einer Behinderung etc. am Fussball beteiligen und ihre Beteiligung geniessen.

Die Fussballregeln sind relativ einfach im Vergleich zu anderen Teamsportarten. Da viele Situationen jedoch „subjektiv" und die Schiedsrichter menschlich sind (und somit Fehler machen), werden einige Entscheidungen unweigerlich zu Debatten und Diskussionen führen. Für einige Menschen ist diese Diskussion Teil der Freude und der Attraktivität des Spiels. Doch ungeachtet dessen, ob eine Entscheidung richtig oder falsch ist, erfordert der „Spielgeist", dass die Entscheidungen des Schiedsrichters stets respektiert werden.

Die Spielregeln können nicht jede mögliche Situation abdecken. Wenn daher keine direkte Bestimmung in den Regeln vorhanden ist, erwartet der IFAB, dass der Schiedsrichter eine Entscheidung im Sinne des „Spielgeists" trifft – hierbei stellt sich häufig die Frage: „Was würde der Fussball wollen/erwarten?"

Der IFAB wird sich weiterhin auf die globale Fussballfamilie einlassen, wodurch Änderungen der Spielregeln in allen Spielklassen und in jedem Winkel der Welt zugunsten des Fussballs erfolgen und die Integrität des Spiels, die Spielregeln und die Schiedsrichter respektiert, geschätzt und geschützt werden.

Hintergrund der Überarbeitung der Spielregeln für 2018/19

Die Überarbeitung der Spielregeln von 2016/17 war vermutlich die weitreichendste und umfassendste in der Geschichte des IFAB. Das Ziel bestand darin, die Spielregeln deutlicher und zugänglicher zu machen und sicherzustellen, dass sie die Anforderungen des modernen Spiels widerspiegeln.

Wie bei jeder grossen Überarbeitung gibt es immer eine zweite „Nachbearbeitung". Viele der Änderungen in den Spielregeln 2017/18 waren Klarstellungen, mit denen der Text eindeutiger und/oder einfacher wurde. Die meisten dieser Änderungen wurden auf Anfrage von Einzelpersonen, Gruppen und nationalen Fussballverbänden weltweit vorgenommen.

Neben den Klarstellungen gab es einige Änderungen, die als Erweiterung der Grundsätze, die in der Überarbeitung von 2016/17 begründet wurden, dienten.

Die Jahresversammlung des IFAB 2017 genehmigte zudem einige wichtige Änderungen, um den Fussball zu entwickeln und zu fördern, darunter:

- eine Erweiterung der Flexibilität von nationalen Fussballverbänden (und Konföderationen und der FIFA) zur Änderung einiger der „organisatorischen" Spielregeln (z. B. die Erhöhung der maximalen Anzahl der Auswechslungen auf fünf), um den Fussball zu fördern und zu entwickeln, für den sie verantwortlich sind. Der IFAB ist hierbei der Ansicht, dass nationale Fussballverbände am besten wissen, wovon der Fussball in ihrem Land profitieren wird.

- die Einführung von Zeitstrafen (Strafbänken) als mögliche, alternative Sanktion zu einer Verwarnung (Gelbe Karte) im Jugendbereich, im Senioren-, Behinderten- und Breitenfussball (unterste Spielklassen).
- die Erweiterung des Einsatzes von Rückwechseln auf den Jugendbereich, den Altherren- und Behindertenfussball (diese sind bereits im Breitenfussball erlaubt)

Bei den Änderungen an den Spielregeln 2018/19 handelt es sich hauptsächlich um kleinere Anpassungen aufgrund der grösseren Überarbeitung im letzten Jahr. Ausserdem wurden nach einer intensiven Testphase die beiden folgenden bedeutenden Neuerungen bei Wettbewerben in die Spielregeln aufgenommen:

- zusätzliche Auswechslung in der Verlängerung
- Einsatz von Video-Schiedsrichterassistenten (VAR) vorbehaltlich der Erlaubnis des IFAB und der FIFA

Die Zukunft

Mit seiner Fairplay-Strategie für 2017–22 will der IFAB Änderungsvorschläge prüfen und abwägen, ob sie sich positiv auf den Fussball auswirken. Diese Strategie sowie der Fokus auf die folgenden drei wichtigen Bereiche stiessen in der Fussballwelt auf grosse Zustimmung:

- **Fairness und Integrität**
  - Wird die vorgeschlagene Änderung die Fairness und Integrität des Spiels auf dem Spielfeld verstärken?
- **Allgemeingültigkeit und Einbeziehung**
  - Wird sich die vorgeschlagene Änderung positiv auf den Fussball in allen Spielklassen weltweit auswirken?
  - Wird die vorgeschlagene Änderung mehr Menschen, ungeachtet des Hintergrunds und der Fähigkeiten, dazu ermutigen, sich am Fussball zu beteiligen und diesen zu geniessen?
- **Weiterentwicklung von Technologien**
  - Wird sich die vorgeschlagene Änderung positiv auf das Spiel auswirken?

In der Saison 2018/19 wird sich der IFAB in Zusammenarbeit mit seinen Expertengruppen weiterhin intensiv mit einer Reihe von wichtigen regelbezogenen Themen befassen, unter anderem mit:

- dem Verhalten der Spieler, mit besonderem Fokus auf:
  - die Rolle des Kapitäns
  - Massnahmen gegen Zeitspiel

- einem potenziell faireren System zur Ausführung von Elfmetern
- dem potenziellen Einsatz von gelben und roten Karten für nicht spielende Teammitglieder in der technischen Zone
- Handspiel
- Abseits

Mit dem Schwerpunkt auf Fairness, Universalität und Inklusion sowie Technologie wird der IFAB die Spielregeln weiterentwickeln, um ein besseres Spiel auf jedem Spielfeld in jedem Teil der Welt zu fördern.

Der IFAB geniesst die Zusammenarbeit mit Menschen weltweit und ist stets erfreut und daran interessiert, Vorschläge oder Fragen in Bezug auf die Spielregeln zu erhalten. Viele der jüngsten Regeländerungen und Themen der Fairplay-Strategie gehen auf Vorschläge von Menschen aus vielen verschiedenen Teilen der Welt zurück. Bitte senden Sie Ihre Vorschläge oder Fragen an: **lawenquiries@theifab.com**

IFAB®

Anmerkungen zu den Spielregeln

Offizielle Sprachen

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

Andere Sprachen

Nationale Fussballverbände, die die Spielregeln übersetzen lassen, erhalten vom IFAB die Layout-Vorlage für die Ausgabe 2018/19 der Spielregeln über **info@theifab.com**.

Nationale Fussballverbände, die mithilfe dieses Formats eine übersetzte Version der Spielregeln erstellen, sind eingeladen, eine Kopie (mit klarem Hinweis auf der Titelseite, dass es sich hierbei um die offizielle Übersetzung des Verbands handelt) an den IFAB zu senden, damit diese für die Nutzung durch Dritte auf der IFAB-Website veröffentlicht werden kann.

Anwendung der Spielregeln

Dieselben Regeln gelten in jedem Spiel in jeder Konföderation, jedem Land, jeder Stadt und jedem Dorf, und mit Ausnahme der Änderungen, die durch den IFAB genehmigt wurden (siehe „Regeländerungen"), dürfen die Spielregeln nur mit der Erlaubnis des IFAB abgeändert oder bearbeitet werden.

Für die Ausbildung von Spieloffiziellen und sonstigen Teilnehmern Verantwortliche sollten hervorheben, dass:

- Schiedsrichter die Spielregeln im Sinne des „Spielgeists" anwenden sollen, um faire und sichere Spielbedingungen zu schaffen;
- jeder die Spieloffiziellen und ihre Entscheidungen respektieren muss und sich daran erinnert und respektiert, dass Schiedsrichter Menschen sind und Fehler machen;

Spieler eine grosse Verantwortung für das Ansehen des Spiels tragen und dass der Spielführer eine wichtige Rolle dabei zu spielen hat, den Respekt gegenüber den Spielregeln und den Entscheidungen der Schiedsrichter zu gewährleisten.

Legende

Die wichtigsten Regeländerungen sind nebenstehend unterstrichen und hervorgehoben.

IFAB®

Spielregeln

2018/19

IFAB®

Regeländerungen

Die Universalität der Spielregeln bedeutet, dass das Spiel im Wesentlichen in allen Teilen der Welt und in jeder Spielklasse gleich ist. Die Regeln sollen nicht nur „faire“ und sichere Spielbedingungen schaffen, sondern auch die Teilnahme und die Freude am Spiel fördern.

In der Vergangenheit gewährte der IFAB nationalen Fussballverbänden einige Flexibilität, um die „organisatorischen“ Regeln für spezifische Kategorien des Fussballs zu modifizieren. Der IFAB ist jedoch fest davon überzeugt, dass nationale Fussballverbände nun weitere Möglichkeiten erhalten sollten, um Aspekte der Organisation des Fussballs abändern zu können, wenn sich dies positiv auf den Fussball in ihrem eigenen Land auswirkt.

Die Art und Weise, wie das Spiel gespielt und geleitet wird, sollte auf jedem Spielfeld der Welt, vom Finale der FIFA Fussball-Weltmeisterschaft™ bis hin zum kleinsten Dorf, identisch sein. Es ist jedoch basierend auf den Anforderungen des nationalen Fussballs eines Landes zu bestimmen, wie lange das Spiel dauert, wie viele Personen an einem Spiel teilnehmen dürfen und wie unsportliches Betragen zu bestrafen ist.

Dementsprechend beschloss die 131. Jahresversammlung des IFAB, welche am 3. März 2017 in London stattfand, einstimmig, dass nationale Fussballverbände (und Konföderationen und die FIFA) nun die Option haben alle oder einige der folgenden organisatorischen Teile der Spielregeln für den Fussball in ihrem Verantwortungsbereich abzuändern:

Für den Jugendbereich, Altherren-, Behinderten- und Breitenfussball:

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

Für alle Spielklassen, mit Ausnahme von Wettbewerben, an denen die erste Mannschaft eines Vereins in der obersten Liga teilnimmt, oder der „A“-Nationalteams:

- Es sind bis zu maximal fünf Auswechslungen je Team zulässig, ausser im Jugendfussball, bei dem die maximal zulässige Anzahl vom nationalen Verband, von der Konföderation oder der FIFA bestimmt wird.

Um den nationalen Fussballverbänden mehr Flexibilität zu gewähren, um den nationalen Fussball zu begünstigen und zu entwickeln, genehmigte die Jahresversammlung des IFAB darüber hinaus folgende Änderungen in Bezug auf Fussball-„Kategorien“:

- Frauenfussball gilt nicht länger als separate Kategorie und geniesst nun den gleichen Status wie Männerfussball
- Die Altersgrenzen für Junioren und Altherren wurden aufgehoben – nationale Fussballverbände, Konföderationen und die FIFA haben nun die Flexibilität, die Altersbeschränkungen für diese Kategorien festzulegen
- Jeder nationale Fussballverband bestimmt, welche Wettbewerbe in den untersten Spielklassen unter die Bezeichnung Amateurfussball fallen

Nationale Fussballverbände haben die Möglichkeit, verschiedene Abänderungen für verschiedene Wettbewerbe zu genehmigen – es gibt keine Anforderung, diese universell oder alle anzuwenden. **Ohne Erlaubnis des IFAB sind jedoch keine weiteren Abänderungen zulässig.**

Nationale Fussballverbände werden gebeten, den IFAB über die Anwendung dieser Abänderungen und die betroffenen Spielklassen zu informieren, da diese Informationen, und insbesondere der Grund/die Gründe für die Anwendung der Abänderungen, dabei helfen können, Entwicklungsideen /-strategien zu ermitteln, die der IFAB teilen kann, um die Entwicklung des Fussballs in anderen nationalen Fussballverbänden zu unterstützen.

Der IFAB ist zudem stark daran interessiert, von anderen möglichen Abänderungen der Spielregeln zu erfahren, die die Beteiligung erhöhen, den Fussball attraktiver machen und seine weltweite Entwicklung fördern könnten.

IFAB®

Leitlinien zu Zeitstrafen (Strafbänken)

Die 131. Jahresversammlung des IFAB, welche am 3. März 2017 in London stattfand, beschloss den Einsatz von Zeitstrafen (Strafbänken) für alle oder einige Verwarnungen/gelbe Karten im Jugendbereich, im Altherren-, Behinderten- sowie im Breitenfussball. Dies ist vom nationalen Fussballverband des Wettbewerbs, der Konföderation oder der FIFA zu genehmigen, welche Instanz auch immer dafür zuständig ist.

Einen Verweis auf Zeitstrafen finden Sie in:

Regel 5 – Schiedsrichter (Rechte und Pflichten):
Disziplinarmassnahmen
Der Schiedsrichter

- hat die Befugnis, ab dem Betreten des Spielfelds zwecks Spielbeginn bis zum Verlassen des Spielfelds nach dem Ende des Spiels, einschliesslich während der Halbzeit, der Verlängerung und des Elfmeterschiessens, gelbe oder rote Karten zu zeigen und, wenn es die Wettbewerbsregeln zulassen, einen Spieler mit einer Zeitstrafe vorübergehend des Feldes zu verweisen

Eine Zeitstrafe erfolgt, wenn ein Spieler ein verwarnungswürdiges Vergehen (Gelbe Karte) begeht und durch einen sofortigen „Ausschluss" von der Teilnahme am darauffolgenden Spielabschnitt bestraft wird. Der Gedanke dahinter ist, dass sich eine „sofortige Bestrafung" wesentlich und umgehend positiv auf das Verhalten des Spielers, der das Vergehen begangen hat, und möglicherweise auf das Team des Spielers auswirken kann.

Der nationale Fussballverband, die Konföderation oder die FIFA müssen ein Zeitstrafenprotokoll im Rahmen der folgenden Leitlinien genehmigen (zur Veröffentlichung in den Wettbewerbsregeln):

Nur für Spieler

- Zeitstrafen gelten für alle Spieler (einschließlich Torhüter), jedoch nicht für verwarnungswürdige Vergehen (Gelbe Karten), die von einem Auswechselspieler oder ausgewechselten Spieler begangen wurden

Zeichen des Schiedsrichters

- Der Schiedsrichter zeigt eine Zeitstrafe an, indem er zuerst eine Gelbe Karte zeigt und anschließend beide Arme deutlich auf die Strafzone (gewöhnlich die technische Zone des Spielers) richtet

Die Zeitstrafdauer

- Die Länge der Zeitstrafe ist für alle Vergehen gleich
- Die Länge der Zeitstrafe sollte zwischen 10-15 % der Gesamtspielzeit (z. B. 10 Minuten bei einem Spiel über 90 Minuten; 8 Minuten bei einem Spiel über 80 Minuten) betragen
- Die Zeitstrafdauer beginnt, wenn das Spiel fortgesetzt wird, nachdem der Spieler das Spielfeld verlassen hat
- Der Schiedsrichter verlängert die Zeitstrafdauer um jegliche Zeit, die durch eine Spielunterbrechung „verloren geht“ und für die eine „Nachspielzeit“ am Ende der Spielhälfte gewährt wird (z. B. bei einer Auswechslung, Verletzung etc.)
- Die jeweiligen Wettbewerbe müssen entscheiden, wer den Schiedsrichter bei der Zeitnahme einer Zeitstrafe unterstützt – dies kann in den Verantwortungsbereich eines Delegierten, eines vierten Offiziellen oder eines neutralen Schiedsrichterassistenten fallen; andernfalls kann ein Teamoffizieller damit betraut werden
- Sobald eine Zeitstrafdauer abgelaufen ist, kann der Spieler mit der Erlaubnis des Schiedsrichters von der Seitenauslinie aus wieder auf das Spielfeld zurückkehren. Diese Erlaubnis kann auch bei laufendem Spiel erteilt werden
- Der Schiedsrichter hat die endgültige Entscheidung darüber, wann der Spieler auf das Spielfeld zurückkehren darf
- Ein auf Zeit des Feldes verwiesener Spieler kann erst nach Ablauf der Zeitstrafdauer ausgewechselt werden (jedoch nicht, wenn dies die zweite Zeitstrafe des Spielers ist oder das Team alle zulässigen Auswechslungen genutzt hat)
- Wenn eine Zeitstrafdauer zum Ende der ersten Halbzeit (oder zum Ende der zweiten Halbzeit, wenn eine Verlängerung gespielt wird) nicht abgelaufen

ist, wird die verbleibende Zeit der Zeitstrafe ab Beginn der zweiten Halbzeit (Beginn der Verlängerung) abgeleistet
- Ein Spieler, der am Ende des Spiels noch immer eine Zeitstrafe ableistet, darf an einem Elfmeterschiessen teilnehmen

Strafzone

- Ein auf Zeit des Feldes verwiesener Spieler muss sich innerhalb der technischen Zone (falls vorhanden) oder beim Trainer/technischen Betreuer des Teams aufhalten, sofern er sich nicht „aufwärmt" (unter den gleichen Bedingungen wie ein Auswechselspieler)

Vergehen vor/während/nach einer Zeitstrafe

- Ein auf Zeit des Feldes verwiesener Spieler, der während seiner Zeitstrafdauer ein verwarnungswürdiges Vergehen (Gelbe Karte) oder ein feldverweiswürdiges Vergehen (Rote Karte) begeht, wird nicht mehr an dem Spiel teilnehmen und darf nicht ersetzt oder ausgewechselt werden

Weitere Disziplinarmassnahme

- Wettbewerbe/nationale Fussballverbände entscheiden, ob Zeitstrafen den zuständigen Stellen zu melden sind und ob eine weitere Disziplinarmassnahme zu treffen ist, z. B. eine Sperre für mehrere Zeitstrafen, wie bei Verwarnungen (Gelben Karten)

Zeitstrafensysteme

Ein Wettbewerb kann eines der folgenden Zeitstrafensysteme nutzen:

- System A – für alle Verwarnungen (Gelbe Karten)
- System B – für einige, jedoch nicht alle Verwarnungen (Gelbe Karten)

System A – Zeitstrafe für alle Verwarnungen (Gelbe Karten)

- Alle Verwarnungen (Gelbe Karten) werden mit einer Zeitstrafe geahndet
- Ein Spieler, der ein zweites verwarnungswürdiges Vergehen (Gelbe Karte) im gleichen Spiel begeht:
    - erhält eine zweite Zeitstrafe und nimmt anschließend nicht mehr am Spiel teil
    - kann nach Ablauf der zweiten Zeitstrafdauer durch einen Auswechselspieler ersetzt werden, wenn das Team des Spielers die maximale Anzahl

von Auswechslungen noch nicht genutzt hat (da das Team bereits damit „bestraft“ wurde, über zwei Zeitstrafdauern ohne diesen Spieler spielen zu müssen)

System B – Zeitstrafe für einige, jedoch nicht alle Verwarnungen (Gelbe Karten)*

- Eine vorgegebene Liste von verwarnungswürdigen Vergehen (Gelbe Karte) wird mit einer Zeitstrafe geahndet
- Alle anderen verwarnungswürdigen Vergehen werden mit einer Verwarnung (Gelbe Karte) geahndet
- Ein Spieler, der auf Zeit des Feldes verwiesen wurde und anschließend eine Verwarnung (Gelbe Karte) erhält, setzt das Spiel fort
- Ein Spieler, der eine Verwarnung (Gelbe Karte) erhalten hat und anschließend eine Zeitstrafe erhält, kann das Spiel nach Ende der Zeitstrafdauer fortsetzen
- Ein Spieler, der im gleichen Spiel eine zweite Zeitstrafe erhält, leistet die Zeitstrafe ab und nimmt anschließend nicht weiter am Spiel teil. Der Spieler kann nach Ablauf der zweiten Zeitstrafdauer durch einen Auswechselspieler ersetzt werden, wenn das Team des Spielers die maximale Anzahl von Auswechslungen noch nicht genutzt hat. Ein Spieler, der zudem eine gelbe Karte ohne Zeitstrafe erhält, darf hingegen nicht ersetzt oder ausgewechselt werden.
- Ein Spieler, der eine zweite Verwarnung (Gelbe Karte) im gleichen Spiel erhält, wird des Feldes verwiesen und nimmt nicht weiter am Spiel teil und darf nicht ersetzt/ausgewechselt werden

- **In einigen Wettbewerben ist möglicherweise der Einsatz von Zeitstrafen nur für Verwarnungen (Gelbe Karten) für Vergehen in Bezug auf „unangemessenes“ Betragen sinnvoll, z. B. bei*
- *Simulieren*
- *Absichtlichem Verzögern der Spielfortsetzung durch das gegnerische Team*
- *Reklamieren oder verbalen Gesten*
- *Verhindern eines aussichtsreichen Angriffs durch Halten, Ziehen, Stossen oder Handspiel*
- *Verbotenem Antäuschen eines Strafstosses durch den Schützen*

Leitlinien für Rückwechsel

Nach der Genehmigung im Rahmen der 131. Jahresversammlung des IFAB, welche am 3. März 2017 in London stattfand, erlauben die Spielregeln nun den Einsatz von Rückwechseln im Jugendbereich, im Altherren-, Behinderten- sowie im Breitenfussball. Dies ist vom nationalen Fussballverband des Wettbewerbs, der Konföderation oder der FIFA zu genehmigen, welche Instanz auch immer dafür zuständig ist.

Einen Verweis auf Zeitstrafen finden Sie in:

Regel 3 – Spieler (Anzahl Auswechslungen):
Rückwechsel

- Rückwechsel sind nur im Jugendbereich, im Altherren-, Behinderten- sowie im Breitenfussball und nur mit der Erlaubnis des jeweiligen nationalen Fussballverbands, der Konföderation oder der FIFA zulässig.

Ein „Rückwechsel" ist ein Spieler, der bereits im Spiel war und ausgewechselt wurde (ein ausgewechselter Spieler) und der im späteren Spielverlauf wieder in das Spiel kommt, indem er einen anderen Spieler ersetzt

Mit Ausnahme der Erlaubnis, dass ein ausgewechselter Spieler zurückkehren darf, um am Spiel teilzunehmen, gelten alle anderen Bestimmungen von Regel 3 und der Spielregeln für Rückwechsel. Insbesondere ist der in Regel 3 umrissene Auswechselvorgang zu befolgen.

IFAB

IFAB®

Regel 01

Spielfeld

1. Spielunterlage

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

Kunstrasenfelder sind grün.

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

2. Abgrenzung

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

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

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

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

In der Hälfte der Mittellinie befindet sich der Anstosspunkt. Um ihn herum befindet sich der Anstosskreis mit einem Radius von 9,15 m.

Im Abstand von 9,15 m zum Viertelkreis der Eckfahne kann ausserhalb des Spielfelds rechtwinklig zur Tor- und Seitenlinie eine Markierung angebracht werden.

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

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

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

3. Abmessungen

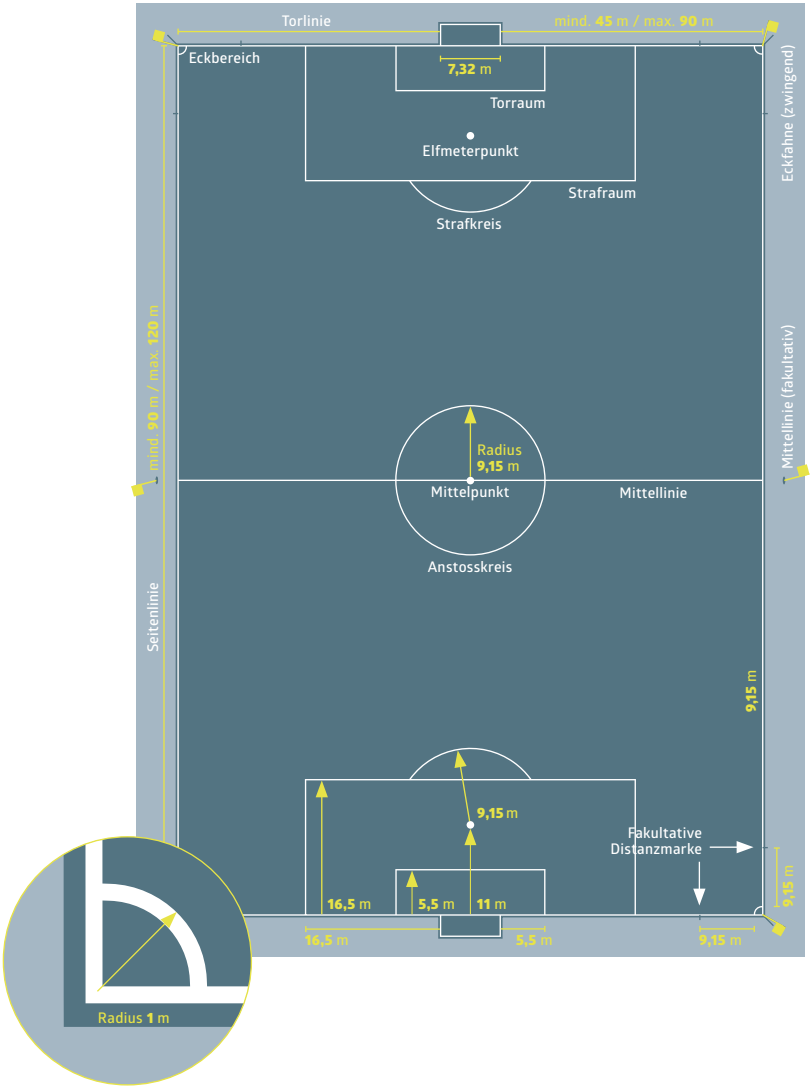
Die Seitenlinie muss länger als die Torlinie sein.

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

4. Abmessungen bei internationalen Spielen

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

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



- Die Masse gelten von der Aussenkante der Linien, da die Linien selbst zum Spielfeld gehören.
- Die elf Meter zwischen Elfmeterpunkt und Torlinie werden von der Mitte des Elfmeterpunkts zur hinteren Kante der Torlinie gemessen.

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

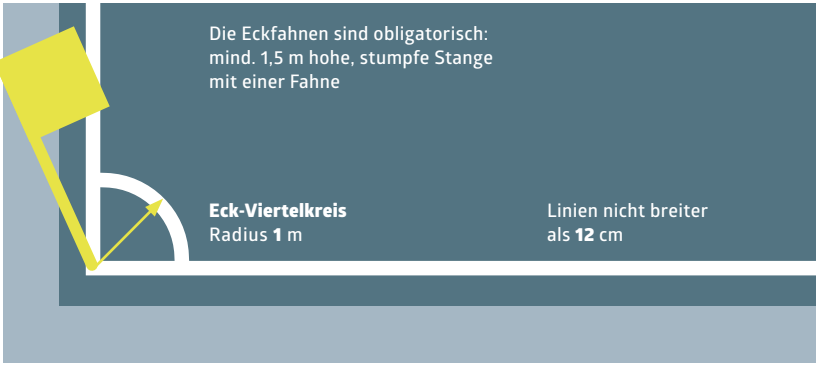
Im Abstand von 16,50 m zu den Innenkanten der Torpfosten verlaufen rechtwinklig zur Torlinie zwei Linien. Diese Linien erstrecken sich 16,50 m in das Spielfeld hinein und sind durch eine zur Torlinie parallel verlaufende Linie miteinander verbunden. Der von diesen Linien und der Torlinie umschlossene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

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

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

7. Eckbereich

Der Eckbereich wird durch einen Viertelkreis mit einem Radius von 1m 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, Auswechselspieler und ausgewechselte Spieler. Für diesen Bereich gelten die folgenden Bestimmungen:

- Die technische Zone sollte sich auf jeder Seite höchstens 1 m über den Sitzbereich hinaus und 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.

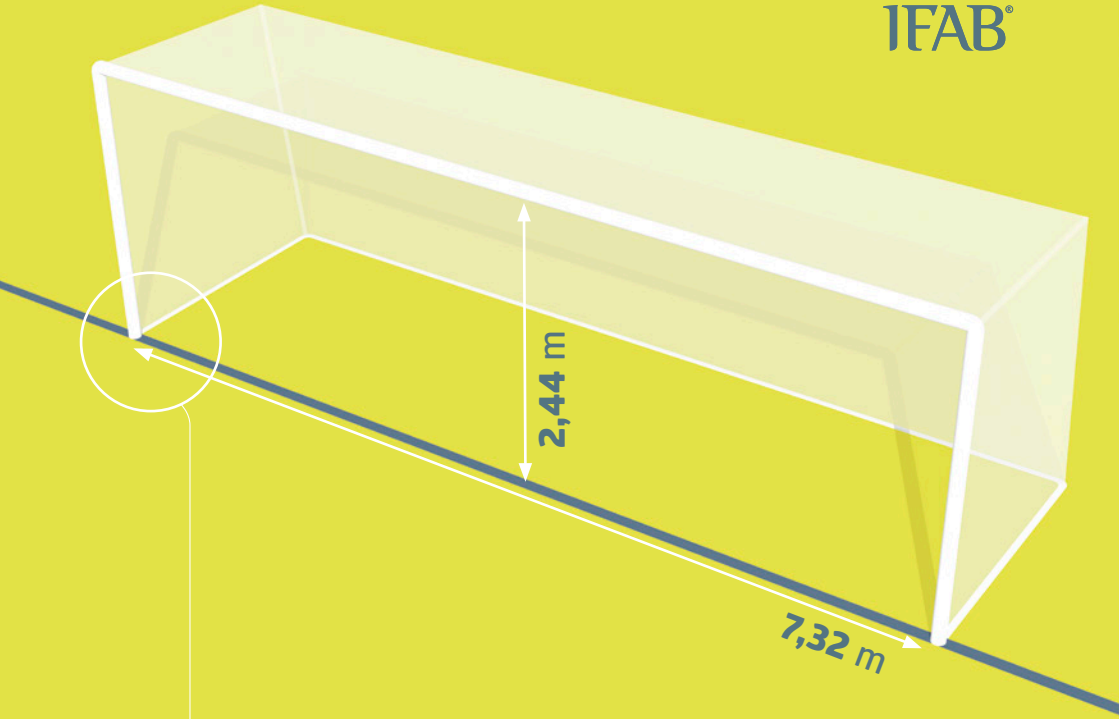
Der Torpfosten und die Querlatte sind weiss und gleich breit und tief, höchstens aber 12cm.

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.

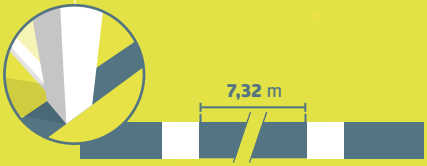
Netze können an den Toren und am Boden hinter den Toren befestigt werden, sie müssen ausreichend gesichert sein und dürfen den Torhüter nicht behindern.

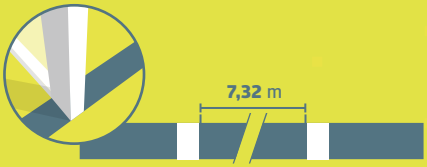
Sicherheit

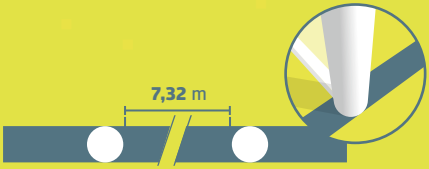
Tore (einschliesslich tragbarer Tore) müssen fest im Boden verankert sein.

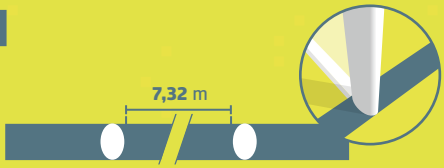


Die Torpfosten sind gemäss der Grafik auf der Torlinie anzubringen.









11. Torlinientechnologie (GLT)

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

Beim Einsatz von Torlinientechnologie dürfen Anpassungen am Torrahmen im Einklang mit den Spezifikationen des FIFA-Qualitätsprogramms für die GLT und den Spielregeln vorgenommen werden. Der Einsatz von GLT muss in den massgebenden Wettbewerbsbestimmungen festgelegt werden.

GLT-Prinzipien

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

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

Anforderungen und Merkmale der GLT

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

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

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

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

12. Kommerzielle Werbung

Auf dem Spielfeld, in dem von den Tornetzen umschlossenen Raum, in der technischen Zone, im Schiedsrichter-Videobereich (SVB) 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.

14. Video-Schiedsrichterassistent (VSA)

Bei Spielen, bei denen VSA zum Einsatz kommen, müssen ein Video-Überprüfungsraum (VÜR) und mindestens ein Schiedsrichter-Videobereich (SVB) vorhanden sein.

Video-Überprüfungsraum (VÜR)

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

Spieler, Auswechselspieler oder ausgewechselte Spieler, die den VÜR betreten, werden des Feldes verwiesen. Teamoffizielle, die den VÜR betreten, werden aus der technischen Zone verwiesen.

Schiedsrichter-Videobereich (SVB)

Bei Spielen, bei denen VSA zum Einsatz kommen, muss mindestens ein SVB vorhanden sein, in dem der Schiedsrichter eine persönliche Videoüberprüfung am Spielfeldrand vornehmen kann. Der SVB muss folgende Bedingungen erfüllen:

- sichtbarer Bereich ausserhalb des Spielfelds
- klar markierter Bereich

Spieler, Auswechselspieler oder ausgewechselte Spieler, die den SVB betreten, werden verwarnt. Teamoffizielle, die den SVB betreten, werden offiziell ermahnt (oder verwarnt, falls das massgebende Reglement gelbe Karten für Teamoffizielle vorsieht).

IFAB®

IFAB®

Regel 02

Ball

1. Eigenschaften und Abmessungen

Sämtliche Bälle müssen:

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

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

• FIFA Quality PRO

• FIFA Quality

• IMS - INTERNATIONAL MATCH STANDARD

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

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

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

Bei Spielen eines offiziellen Wettbewerbs, der von der FIFA, einer Konföderation oder einem nationalen Fussballverband organisiert wird, ist keinerlei Form von kommerzieller Werbung erlaubt. Hiervon ausgenommen sind das Emblem/Logo des Wettbewerbs und des Wettbewerbsorganisators sowie das eingetragene Warenzeichen des Herstellers. Das Format und die Zahl solcher Kennzeichen dürfen in den Wettbewerbsbestimmungen begrenzt werden.

2. Austausch eines beschädigten Balls

Wenn der Ball beschädigt wird,

- wird das Spiel unterbrochen und
- mit einem Ersatz- und Schiedsrichterball an der Stelle fortgesetzt, an der der ursprüngliche Ball beschädigt wurde.

Wenn der Ball bei einem Anstoss, Abstoss, Eckstoss, Freistoss, Strafstoss oder Einwurf beschädigt wird, wird die Spielaufnahme wiederholt.

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

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

3. Zusätzliche Bälle

Zusätzliche Bälle dürfen um das Spielfeld herum bereitgehalten und bei Bedarf ins Spiel gebracht werden, vorausgesetzt, sie erfüllen die Anforderungen der Regel 2 und ihr Einsatz erfolgt unter Aufsicht des Schiedsrichters.

IFAB®

IFAB®

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

Die Anzahl der Spieler, bis zum Maximum von fünf Spielern, die bei Spielen eines offiziellen Wettbewerbs ausgewechselt werden dürfen, wird von der FIFA, der Konföderation oder dem nationalen Fussballverband festgelegt, mit Ausnahme von Herren- und Frauenwettbewerben, an denen die erste Mannschaft eines Vereins in der obersten Liga beteiligt ist, oder von „A"-Nationalteams, bei denen maximal drei Spieler ausgewechselt werden.

In den Wettbewerbsbestimmungen wird festgelegt:

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

Andere Spiele

In Spielen von A-Nationalteams dürfen maximal zwölf Auswechselspieler gemeldet und maximal sechs von ihnen eingewechselt werden.

In allen übrigen Spielen sind mehr Auswechslungen gestattet, sofern

- die Teams eine Einigung über die maximale Zahl erzielen,
- 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 im Jugendbereich, im Altherren-, Behinderten- sowie im Breitenfussball und nur mit der Erlaubnis des jeweiligen nationalen Fussballverbands, der Konföderation oder der FIFA zulässig.

3. Auswechselvorgang

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

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

- Der Schiedsrichter ist vor der Auswechslung zu informieren.
- Der auszuwechselnde Spieler muss vom Schiedsrichter die Erlaubnis zum Verlassen des Spielfeldes erhalten, sofern er dieses nicht bereits verlassen hat.

- Spieler, die ausgewechselt werden, müssen das Spielfeld nicht an der Mittellinie verlassen und dürfen nicht mehr am Spiel teilnehmen, es sei denn, Rückwechsel sind zulässig.
- Weigert sich ein Spieler, der ausgewechselt werden soll, das Spielfeld zu verlassen, läuft das Spiel weiter.

Ein Auswechselspieler betritt das Spielfeld ausschliesslich

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

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

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.

Bei einer Auswechslung in der Halbzeitpause oder vor der Verlängerung ist der Auswechselvorgang vor der Fortsetzung des Spiels abzuschliessen. Wird der Schiedsrichter nicht darüber in Kenntnis gesetzt, so darf der gemeldete Auswechselspieler weiterspielen, wird keine Disziplinarmassnahme getroffen und wird der Sachverhalt entsprechend gemeldet.

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

- lässt der Schiedsrichter das Spiel weiterlaufen und
- verwarnt beide Spieler, sobald der Ball nicht mehr im Spiel ist, jedoch nicht, wenn der Wechsel in der Halbzeitpause (einschliesslich Verlängerung) oder zwischen dem Ende der regulären Spielzeit und dem Beginn der Verlängerung und/oder eines Elfmeterschiessens erfolgte.

Bei jedem anderen Verstoss gegen diese Regel

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

6. Des Feldes verwiesene Spieler oder Auswechselspieler

Spieler, die des Feldes verwiesen wurden:

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

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

7. Zusätzliche Personen auf dem Spielfeld

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

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

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

Bei einer Spielunterbrechung aufgrund eines Eingriffs durch

- einen Teamoffiziellen, Auswechselspieler, ausgewechselten oder des Feldes verwiesenen Spieler wird das Spiel mit einem direkten Freistoss oder Strafstoss fortgesetzt,
- eine Drittperson wird das Spiel mit einem Schiedsrichterball fortgesetzt.

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

8. Spieler ausserhalb des Spielfelds

Wenn ein Spieler, der die Erlaubnis des Schiedsrichters benötigt, um das Spielfeld erneut betreten zu dürfen, 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 einen Spieloffiziellen beeinträchtigt, oder wenn Vorteil gespielt werden kann),
- den Spieler wegen unerlaubten Betretens des Spielfelds verwarnen,

Wenn der Schiedsrichter das Spiel unterbricht, wird das Spiel:

- mit einem direkten Freistoss an der Stelle fortgesetzt, an der der Spieler in das Spiel eingegriffen hat;
- mit einem indirekten Freistoss an der Stelle fortgesetzt, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand, wenn der Spieler nicht in das Spiel eingegriffen hat.

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. Das Spiel wird mit einem direkten Freistoss an der Stelle fortgesetzt, an der sich die zusätzliche Person befand,
  - eine Drittperson ist, die ins Spiel eingegriffen hat, es sei denn, der Ball 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.

IFAB®

Regel 04

Ausrüstung der Spieler

1. Sicherheit

Spieler dürfen keine gefährliche Ausrüstung verwenden oder tragen.

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

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

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

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

2. Zwingend vorgeschriebene Ausrüstung

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

- Hemd mit Ärmeln
- kurze Hose
- Stutzen – wird aussen Klebeband oder anderes Material angebracht/getragen, muss dieses die gleiche Farbe haben wie der Teil der Stutzen, auf dem es angebracht ist oder den es bedeckt.
- Schienbeinschoner – diese müssen aus einem geeigneten Material bestehen, der angemessenen Schutz bietet, und von den Stutzen abgedeckt werden
- Schuhe

Torhüter dürfen Trainingshosen tragen.

Spieler, die versehentlich ihre Schuhe oder Schienbeinschoner verlieren, müssen diese so schnell wie möglich, spätestens jedoch in der folgenden Spielunterbrechung wieder anziehen. Wenn der Spieler davor den Ball spielt und/oder ein Tor erzielt, zählt der Treffer.

3. Farben

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

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

4. Weitere Ausrüstungsteile

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

Kopfbedeckungen

Etwaige Kopfbedeckungen (ausgenommen Torhütermützen)

- 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).

Elektronische Kommunikation

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

Elektronische Leistungs- und Aufzeichnungssysteme (EPTS)

Wenn tragbare Technologien als Teil von elektronischen Leistungs- und Aufzeichnungssystemen (EPTS) bei Spielen in einem offiziellen Wettbewerb der FIFA, einer Konföderation oder eines nationalen Fussballverbands eingesetzt werden, muss der Wettbewerbsorganisator gewährleisten, dass die an der Ausrüstung der Spieler angebrachte Technologie keine Gefahr darstellt und wie folgt gekennzeichnet ist:

Diese Kennzeichnung zeigt an, dass die Technologie offiziell getestet wurde und den Mindestsicherheitsanforderungen des Internationalen Spielstandards entspricht, der von der FIFA entwickelt und vom IFAB genehmigt wurde, entspricht. Die testenden Institute sind von der FIFA zu genehmigen.

Für etwaige ELAS (vorbehaltlich der Zustimmung des nationalen Fussballverbandes/Wettbewerbsorganisators) muss der Wettbewerbsorganisator gewährleiten, dass die Informationen und Daten, die von den ELAS während Spielen eines offiziellen Wettbewerbs in die technische Zone übertragen werden, verlässlich und wahrheitsgetreu sind.

Von der FIFA erlassene und vom IFAB zugelassene Standards sollen den Wettbewerbsorganisator bei der Bewilligung von verlässlichen und wahrheitsgetreuen ELAS unterstützen. Diese Standards gelten für die bis am 1. Juni 2019 dauernde Übergangsphase. Nachfolgendes Gütesiegel bestätigt, dass das ELAS offiziell getestet wurde und die Anforderungen bezüglich Zuverlässigkeit und Genauigkeit von Positionsdaten im Fussball erfüllt:

5. Slogans, Botschaften, Bilder und Werbung

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

Grundsätze

- Regel 4 gilt für die gesamte Ausrüstung (einschliesslich Kleidung), die von Spielern, Auswechselspielern und ausgewechselten Spielern getragen wird. Ihre Bestimmungen gelten auch für alle Teamoffiziellen in der technischen Zone.
- Folgendes ist (grundsätzlich) zulässig:
  - Nummer und Name des Spielers, Teamwappen/-logo, Slogans/Embleme von Initiativen zur Förderung von Fussball, Respekt und Integrität sowie Werbung, die gemäss Wettbewerbsbestimmungen oder Regelungen der nationalen Fussballverbände, der Konföderationen oder der FIFA zulässig sind
  - Angaben zum Spiel: Teams, Datum, Wettbewerb/Veranstaltung, Spielort

- Zulässige Slogans, Botschaften oder Bilder dürfen nur auf der Vorderseite des Hemdes und/oder auf der Spielführerbinde angebracht werden.
- In einigen Fällen dürfen Slogans, Botschaften oder Bilder nur auf der Spielführerbinde angebracht werden.

Regelauslegung

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

- anstössige, beleidigende oder schmähende Äusserungen und/oder Gesten
- provozierende, höhnische oder aufhetzende Gesten

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

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

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

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

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

6. Vergehen/Sanktionen

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

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

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

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

Spieler, die das Spielfeld ohne Erlaubnis betreten, werden verwarnt. Wenn das Spiel für eine Verwarnung unterbrochen wird, wird das Spiel mit einem indirekten Freistoss an der Stelle fortgesetzt, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand.

Hat der Spieler jedoch ins Geschehen eingegriffen, wird das Spiel mit einem direkten Freistoss (oder Strafstoss) an der Stelle des Eingriffs fortgesetzt.

IFAB®

IFAB®

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. Die Entscheidungen des Schiedsrichters und aller anderen Spieloffiziellen sind stets zu respektieren.

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

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

3. Rechte und Pflichten

Der Schiedsrichter hat

- die Spielregeln durchzusetzen,
- das Spiel zusammen mit den anderen Spieloffiziellen zu kontrollieren,

- als Zeitnehmer zu fungieren, Aufzeichnungen über das Spiel zu machen und den entsprechenden Stellen einen Spielbericht zukommen zu lassen, einschliesslich Angaben zu Disziplinarmassnahmen oder sonstigen Zwischenfällen vor, während oder nach dem Spiel, und
- die Fortsetzung des Spiels zu überwachen und/oder anzuzeigen.

Vorteil

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

Disziplinarmassnahmen

- bei mehreren gleichzeitigen Vergehen das schwerste Vergehen hinsichtlich Sanktion, Spielfortsetzung, physischer Härte und taktischer Auswirkungen zu ahnden,
- Disziplinarmassnahmen gegen Spieler zu ergreifen, die ein verwarnungs- oder feldverweiswürdiges Vergehen begangen haben,
- die Befugnis, Disziplinarmassnahmen vom Betreten des Spielfelds für die Spielfeldkontrolle bis zum Verlassen des Spielfelds nach dem Spiel (einschliesslich des Elfmeterschiessens) zu ergreifen. Wenn ein Spieler vor Betreten des Spielfelds zwecks Spielbeginn ein feldverweiswürdiges Vergehen begeht, hat der Schiedsrichter die Kompetenz, die Spielteilnahme des Spielers zu verhindern (siehe Regel 3.6). Der Schiedsrichter meldet jegliches sonstige Fehlverhalten,
- die Befugnis, ab dem Betreten des Spielfelds zwecks Spielbeginn bis zum Verlassen des Spielfeldes nach dem Ende des Spiels, einschliesslich während der Halbzeit, der Verlängerung und des Elfmeterschiessens, gelbe oder rote Karten zu zeigen, und, wenn es die Wettbewerbsregeln zulassen, einen Spieler mit einer Zeitstrafe vorübergehend des Feldes zu verweisen,
- Massnahmen gegen Teamoffizielle zu ergreifen, die sich nicht verantwortungsbewusst verhalten, wobei er sie vom Spielfeld und dessen unmittelbarer Umgebung entfernen lassen darf. Ein medizinischer Teamoffizieller, der ein verweiswürdiges Vergehen begeht, kann bleiben, wenn dem Team keine andere medizinische Person zur Verfügung steht, und handeln, wenn ein Spieler eine medizinische Behandlung benötigt.

- auf Hinweis anderer Spieloffizieller über Ereignisse zu entscheiden, die er selbst nicht gesehen hat,

Verletzungen

- das Spiel weiterlaufen zu lassen, bis der Ball aus dem Spiel ist, wenn ein Spieler nur leicht verletzt ist,
- das Spiel zu unterbrechen, wenn ein Spieler ernsthaft verletzt ist, und zu veranlassen, dass dieser vom Spielfeld gebracht wird. Ein verletzter Spieler darf nicht auf dem Spielfeld behandelt werden und dieses erst nach der Fortsetzung des Spiels wieder betreten; wenn der Ball im Spiel ist, muss er das Spielfeld über die Seitenlinie betreten; wenn der Ball aus dem Spiel ist, darf er das Spielfeld über eine beliebige Begrenzungslinie betreten. Ausnahmen von der Verpflichtung zum Verlassen des Spielfelds bestehen nur
  - bei Verletzung eines Torhüters,
  - wenn ein Torhüter und ein Feldspieler nach einem Zusammenprall behandelt werden müssen,
  - wenn Spieler desselben Teams nach einem Zusammenprall behandelt werden müssen,
  - bei einer schweren Verletzung
  - wenn ein Spieler durch ein physisches Vergehen verletzt wurde, für das der Gegenspieler verwarnt oder des Feldes verwiesen wurde (z. B. rücksichtsloses oder grobes Foulspiel), sofern die Untersuchung/ Behandlung schnell beendet wird,
- dafür zu sorgen, dass ein blutender Spieler das Spielfeld verlässt. Der Spieler darf das Spielfeld erst nach einem Zeichen des Schiedsrichters wieder betreten, der sich davon überzeugt haben muss, dass die Blutung gestoppt wurde und dass sich kein Blut auf der Ausrüstung befindet,
- dafür zu sorgen, dass der Spieler das Spielfeld auf der Trage oder zu Fuss verlässt, wenn der Schiedsrichter den Ärzten oder Sanitätern erlaubt hat, das Spielfeld zu betreten; ein Spieler, der diese Regel nicht befolgt, wird wegen unsportlichen Betragens verwarnt,
- dem Spieler die Karte vor Verlassen des Spielfelds zu zeigen, wenn er einen Spieler verwarnen oder des Feldes verweisen will, der zur Behandlung einer Verletzung das Spielfeld verlassen muss,

- das Spiel mit einem Schiedsrichterball fortzusetzen, wenn das Spiel nicht aus einem sonstigen Grund unterbrochen wurde oder wenn ein Spieler ohne einen Verstoss gegen die Spielregeln eine Verletzung erleidet,

Eingriffe von aussen

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

4. Video-Schiedsrichterassistent (VSA)

Video-Schiedsrichterassistenten (VSA) dürfen nur eingesetzt werden, wenn der Organisator eines Spiels/Wettbewerbs sämtliche Anforderungen des VSA-Protokolls und der Einführungsanforderungen (gemäss VSA-Handbuch) erfüllt und die schriftliche Erlaubnis des IFAB und der FIFA erhalten hat.

Der Schiedsrichter darf ausschliesslich in folgenden Situationen bei klaren und offensichtlichen Fehlentscheidungen oder schwerwiegenden Vorfällen, die übersehen wurden, von einem VSA unterstützt werden:

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

Der VSA unterstützt den Schiedsrichter anhand von Wiederholungen des Vergehens oder Vorfalls. Der Schiedsrichter trifft die endgültige Entscheidung ausschliesslich aufgrund von Informationen des VSA und/oder einer eigenen Videoüberprüfung am Spielfeldrand (Schiedsrichter-Videoüberprüfung).

Ausser bei schwerwiegenden Vorfällen, die übersehen wurden, muss der Schiedsrichter (oder gegebenenfalls ein anderer Spieloffizieller auf dem Spielfeld) immer eine Entscheidung treffen (einschliesslich des Verzichts, ein mögliches Vergehen zu ahnden). Eine solche Entscheidung kann nicht geändert werden, es sei denn, es handelt sich um eine klare und offensichtliche Fehlentscheidung.

Videoüberprüfung, nachdem das Spiel bereits fortgesetzt wurde
Wurde das Spiel unterbrochen und bereits wieder fortgesetzt, darf der Schiedsrichter nur im Fall von Spielerverwechslungen oder möglichen feldverweiswürdigen Vergehen (z. B. wegen einer Tätlichkeit, Anspuckens oder Beissens des Gegners oder einer anstössigen, beleidigenden und/oder demütigenden Geste) eine Videoüberprüfung vornehmen und entsprechende Disziplinarmassnahmen ergreifen.

5. 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, auf dem Spielfeld, dürfen weder Schmuck noch sonstige elektronische Geräte, auch keine Kameras, tragen.

6. Zeichen von Schiedsrichtern

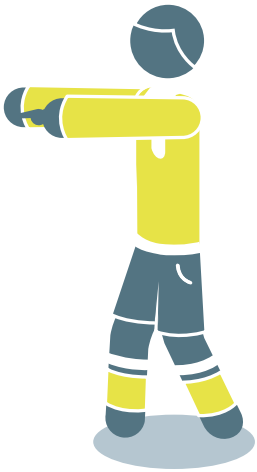
Die zulässigen Schiedsrichterzeichen sind der Grafik zu entnehmen.

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.

Indirekter Freistoss

Direkter Freistoss

Vorteil (1)



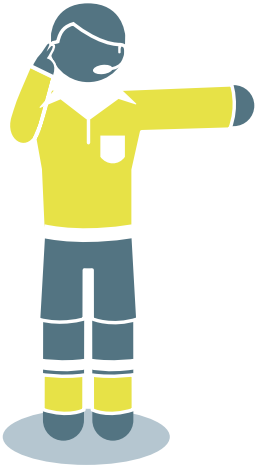
Vorteil (2)

Strafstoss

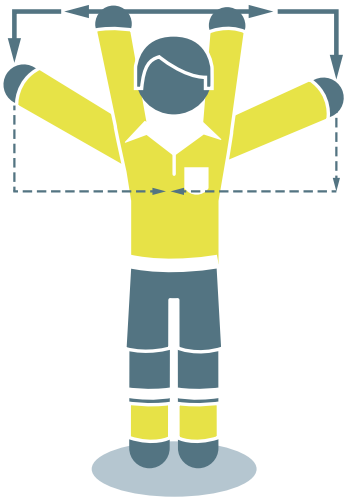
Rote und **gelbe** Karte

Eckstoss

Abstoss



Videosichtung: Finger zum Ohr, anderer Arm ausgestreckt



Videoüberprüfung: TV-Zeichen

7. 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.

IFAB®

Regel 06

Weitere Spieloffizielle

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

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

Der VSA und der AVSA sind die Video-Spieloffiziellen und unterstützen den Schiedsrichter gemäss VSA-Protokoll des IFAB.

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 die Spieloffiziellen auf dem Spielfeld 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 auf dem Spielfeld 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 Schiedsrichter-assistent eine Position auf Höhe des Elfmeterpunkts ein.

Die Schiedsrichterassistenten helfen auch bei der Kontrolle des Auswechselvorgangs.

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

2. Vierter Offizieller

Der vierte Offizielle hilft auch,

- den Auswechselvorgang zu beaufsichtigen,
- die Ausrüstung eines Spieler oder Auswechselspielers zu kontrollieren,
- beim Wiederbetreten des Spielfelds durch einen Spieler nach dem Zeichen/einer Erlaubnis des Schiedsrichters,
- die Ersatzbälle zu beaufsichtigen,
- die Mindestnachspielzeit anzuzeigen, die der Schiedsrichter am Ende einer Halbzeit (einschliesslich der Verlängerung) spielen lassen möchte, und
- den Schiedsrichter über unverantwortliches Verhalten einer Person in der technischen Zone zu informieren.

3. Zusätzliche Schiedsrichterassistenten

Die zusätzlichen Schiedsrichterassistenten können anzeigen,

- wenn der Ball die Torlinie vollständig überquert hat, auch wenn ein Tor erzielt wurde,
- welchem Team ein Eckstoss oder Abstoss zugesprochen werden muss,
- ob sich der Torhüter bei einem Strafstoss von der Torlinie wegbewegt, bevor der Ball getreten wird, und ob der Ball die Linie überquert.

4. Ersatz-Schiedsrichterassistent

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

5. Video-Spieloffizielle

Ein Video-Schiedsrichterassistent (VSA) ist ein Spieloffizieller, der den Schiedsrichter ausschliesslich bei klaren und offensichtlichen Fehlentscheidungen oder schwerwiegenden Vorfällen, die übersehen wurden, im Zusammenhang mit Toren, Strafstössen, direkten roten Karten (nicht bei zweiten Verwarnungen) oder Spielerverwechslungen (Verwarnung oder Feldverweis für den falschen Spieler des gegen die Regel verstossenden Teams) anhand von TV-Bildern bei der Entscheidungsfindung unterstützen kann.

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

- die TV-Bilder verfolgt, wenn der VSA gerade mit der Videosichtung oder der Videoüberprüfung eines Vorfalls beschäftigt ist,
- VSA-bezogene Vorfälle sowie alle Kommunikations- und technischen Probleme dokumentiert,
- den VSA bei der Kommunikation mit dem Schiedsrichter unterstützt, insbesondere, wenn der VSA gerade mit der Videosichtung oder der Videoüberprüfung eines Vorfalls beschäftigt ist (z. B. dem Schiedsrichter mitteilen, dass das Spiel zu unterbrechen oder die Spielfortsetzung zu verzögern ist),

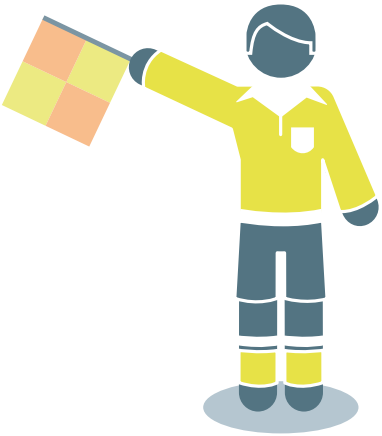
- Zeit, die aufgrund von Videosichtungen und Videoüberprüfungen verloren ging, erfasst,
- Informationen zu einer VSA-Entscheidung an die massgebenden Parteien weiterleitet.

6. Zeichen von Schiedsrichterassistenten

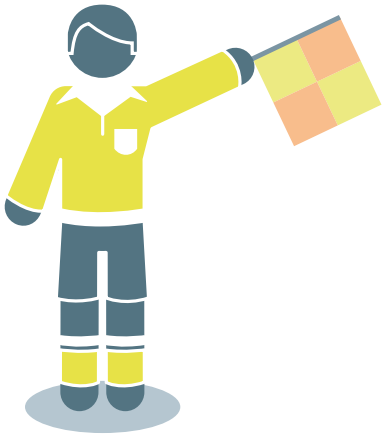
Auswechslung

Freistoss für das
angreifende Team

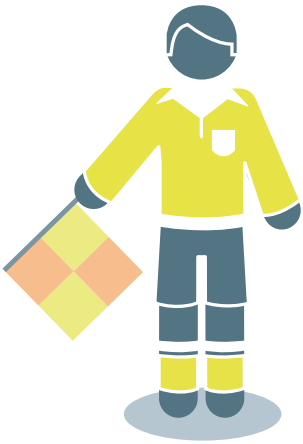
Freistoss für das
verteidigende Team



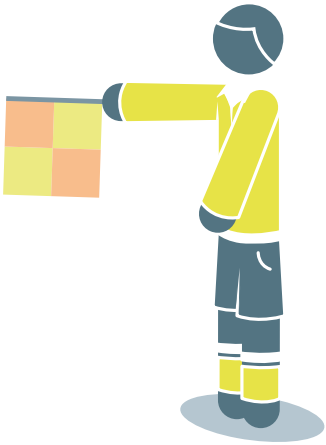
Einwurf für das
angreifende Team



Einwurf für das
verteidigende Team



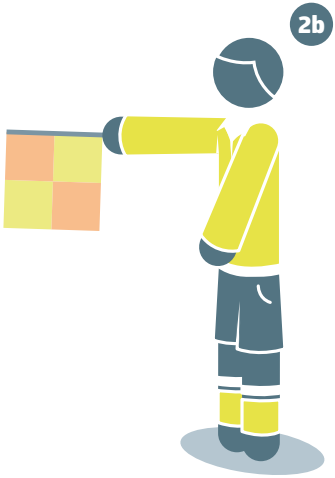
Eckstoss



Abstoss

Abseits

Abseits auf der
näheren Seite des Spielfelds



Abseits in der
Mitte des Spielfelds

Abseits auf der **entfernteren**
Seite des Spielfelds

IFAB®

7. Zeichen von zusätzlichen Schiedsrichterassistenten

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

IFAB®

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. Eine kurze Trinkpause (maximal eine Minute) ist in der Halbzeitpause der Verlängerung erlaubt. Die Wettbewerbsbestimmungen müssen die Dauer der Halbzeitpause genau regeln. Diese darf ausschliesslich mit der Erlaubnis des Schiedsrichters geändert werden.

3. Nachspielzeit

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

- Auswechslungen
- Untersuchung und/oder Abtransport von verletzten Spielern
- Zeitschinden
- Disziplinarmassnahmen
- Trinkpausen (maximal eine Minute) oder Pausen aus sonstigen medizinischen Gründen, die gemäss Wettbewerbsbestimmungen zulässig sind oder
- Verzögerungen aufgrund von Videosichtungen und Videoüberprüfungen
- 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.

IFAB®

IFAB®

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, mit Ausnahme des Spielers, der den Anstoss ausführt, 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. Geht der Ball direkt in das Tor des ausführenden Spielers, wird auf Eckstoss für das gegnerische Team entschieden

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.

IFAB

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.

IFAB®

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.

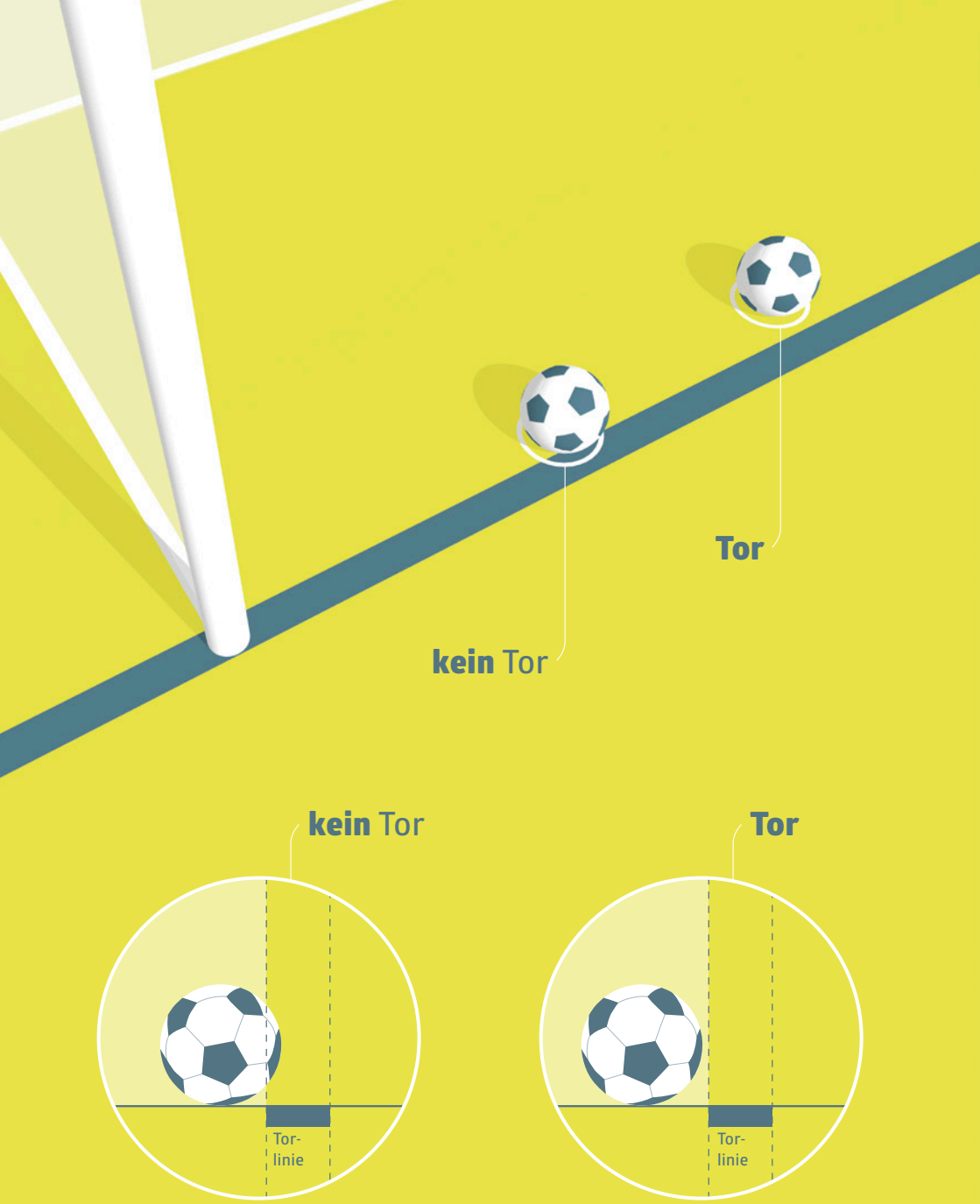
Wenn die Wettbewerbsbestimmungen für unentschieden ausgegangene Spiele oder nach Hin- und Rückspiel einen Sieger verlangen, sind nur folgende Vorgehensweisen zur Ermittlung eines Siegers zulässig:

- Auswärtstorregel
- zwei gleich lange Hälften einer Verlängerung von maximal je 15 Minuten
- Elfmeterschiessen

Eine Kombination der oben genannten Vorgehensweisen ist möglich.

3. Elfmeterschiessen

Ein Elfmeterschiessen gibt es nach dem Spiel, und sofern nicht anderweitig vereinbart gelten die entsprechenden Spielregeln.


Tor
kein Tor

kein Tor
Tor
Tor-
linie
Tor-
linie

Ausführung

Vor dem Beginn des Elfmeterschiessens

- Sofern nicht andere Überlegungen den Ausschlag geben (z. B. Zustand des Spielfelds, Sicherheit etc.), wirft der Schiedsrichter eine Münze, um das Tor zu bestimmen, auf das geschossen wird. Diese Entscheidung darf nur aus Sicherheitsgründen oder wegen der Unbespielbarkeit des Spielfelds geändert werden.
- Der Schiedsrichter wirft erneut eine Münze, und der Sieger des Münzwurfs entscheidet, ob er den ersten oder den zweiten Elfmeter schiesst.
- 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 Torhüter eingewechselt wurde, der das Spiel nicht fortsetzen kann.
- Jedes Team bestimmt selbst, in welcher Reihenfolge die teilnahmeberechtigten Spieler die Elfmeter schiessen. Der Schiedsrichter wird nicht über die Reihenfolge informiert.
- Wenn ein Team am Ende des Spiels oder vor oder während des Elfmeterschiessens mehr Spieler hat als die gegnerische Mannschaft, muss diese die Anzahl Spieler angleichen und den Schiedsrichter über die Namen und Nummern aller ausgeschlossenen Spieler in Kenntnis setzen. Ausgeschlossene Spieler dürfen nicht am Elfmeterschiessen teilnehmen (abgesehen von der nachfolgenden Ausnahme).
- Ein Torhüter, der das Spiel vor oder während des Elfmeterschiessens nicht fortsetzen kann, darf durch einen Spieler, der zur Herstellung der gleichen Spielerzahl von der Teilnahme am Elfmeterschiessen ausgeschlossen wurde, oder, wenn dessen Team die zulässige Höchstzahl an Auswechslungen noch nicht genutzt hat, durch einen gemeldeten Auswechselspieler ersetzt werden. Der ausgewechselte Torhüter darf danach nicht mehr am Elfmeterschiessen teilnehmen.

Hat der ausgewechselte Torhüter bereits einen Elfmeter geschossen, ist der eingewechselte Torhüter erst an der Reihe, nachdem alle teilnahmeberechtigten Spieler einen Elfmeter ausgeführt haben.

Während des Elfmeterschiessens

- Lediglich teilnahmeberechtigte Spieler und Spieloffizielle dürfen sich auf dem Spielfeld aufhalten.
- Alle teilnahmeberechtigten Spieler mit Ausnahme des 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 Elfmeter ist abgeschlossen, wenn sich der Ball nicht mehr bewegt, aus dem Spiel ist oder der Schiedsrichter das Spiel wegen eines Vergehens unterbricht. Der Elfmeterschütze darf den Ball kein zweites Mal spielen.
- Der Schiedsrichter macht sich Aufzeichnungen über die ausgeführten Elfmeter.
- Begeht der Torhüter ein Vergehen und wird der Elfmeter infolgedessen wiederholt, wird der Torhüter verwarnt.
- Wird der Elfmeterschütze für ein Vergehen bestraft, nachdem der Schiedsrichter den Ball zum Elfmeter freigegeben hat, wird dieser Elfmeter als „verfehlt“ erfasst und der Elfmeterschütze verwarnt.
- Wenn sowohl der Torhüter als auch der Elfmeterschütze gleichzeitig ein Vergehen begehen:
  - und der Elfmeter verschossen oder gehalten wird, wird der Elfmeter wiederholt und werden beide Spieler verwarnt;
  - und der Elfmeter verwandelt wird, wird das Tor aberkannt, der Elfmeter als „verfehlt“ erfasst und der Elfmeterschütze verwarnt.

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

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

Auswechslungen und Feldverweise während des Elfmeterschiessens

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

IFAB®

Regel 11

Abseits

1. Abseitsstellung

Die Abseitsstellung eines Spielers stellt noch kein Vergehen dar.

Ein Spieler befindet sich in einer Abseitsstellung, wenn

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

Die Hände und Arme aller Spieler, einschliesslich der Torhüter, werden dabei nicht berücksichtigt.

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

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

2. Abseitsvergehen

Ein Spieler, der sich zum Zeitpunkt, zu dem der Ball von einem Mitspieler gespielt oder berührt* wird, in einer Abseitsstellung befindet, wird nur bestraft, wenn er 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,

**Massgebend ist der erste Kontakt beim Spielen oder Berühren des Balles.*

- 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, einem Spieloffiziellen 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 / Armen (ausgenommen der Torhüter im Strafraum) abwehrt oder versucht, diesen abzuwehren.

Wenn:

- Sich ein Spieler, der sich aus einer Abseitsstellung bewegt oder in einer Abseitsstellung befindet, im Laufweg eines Gegners befindet und die Bewegung des Gegners zum Ball beeinträchtigt, ist dies ein Abseitsvergehen, wenn es die Fähigkeit des Gegners beeinträchtigt, den Ball zu spielen oder einen Zweikampf um den Ball zu führen. Wenn sich der Spieler in den Laufweg eines Gegners bewegt und den Lauf des Gegners behindert (z. B. den Gegner blockiert), ist das Vergehen gemäss Regel 12 zu ahnden;
- Sich ein Spieler in einer Abseitsstellung mit der Absicht zum Ball bewegt, diesen zu spielen, und dieser gefoult wird, bevor er den Ball spielt oder versucht, den Ball zu spielen oder bevor er mit einem Gegner einen Zweikampf um den Ball führt, wird das Foul bestraft, als ob es vor dem Abseitsvergehen geschehen wäre;

- ein Vergehen gegen einen Spieler in einer Abseitsstellung begangen wird, der bereits den Ball spielt oder versucht, den Ball zu spielen oder der mit einem Gegner einen Zweikampf um den Ball führt, wird das Abseitsvergehen bestraft, da es vor dem Foul geschehen ist.

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 am Spiel beteiligt, bevor das Spiel unterbrochen wird oder bevor 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.

IFAB®

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

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

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

- Absichtliches Handspiel (gilt nicht für den Torhüter im eigenen Strafraum)
- Halten des Gegners
- Sperren des Gegners mit Körperkontakt
- Beissen oder Anspucken einer anderen Person
- Werfen eines Gegenstandes in Richtung des Balles, eines Gegners oder eines Spieloffiziellen oder Berühren des Balles mit einem Gegenstand in der Hand

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),

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,
- sich unsportlich beträgt, anstössige, beleidigende oder schmähende Äusserungen und/oder Gesten macht oder sonstige verbale Vergehen begeht,
- den Torhüter daran hindert, den Ball aus den Händen freizugeben, oder gegen den Ball tritt oder zu treten versucht, während der Torhüter den Ball aus den Händen freigibt,
- ein anderes Vergehen begeht, das nicht in den Spielregeln erwähnt wird und für das das Spiel unterbrochen wird, damit der fehlbare Spieler verwarnt oder des Feldes verwiesen werden kann.

Ein indirekter Freistoss wird gegeben, wenn ein Torhüter innerhalb des Strafraums eines der folgenden Vergehen begeht:

- Er den Ball mehr als sechs Sekunden lang in den Händen kontrolliert, bevor er ihn freigibt.
- Er berührt den Ball mit den Händen nach:
  - der Freigabe und vor der Berührung durch einen anderen Spieler,
  - einem absichtlichen Zuspiel 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 vom Torhüter ab oder der Torhüter hat den Ball abgewehrt,
- den Ball in der ausgestreckten, offenen Hand hält,
- den Ball auf den Boden prellt oder diesen in die Luft wirft.

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

Gefährliches Spiel

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

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

Behindern des Gegners ohne Kontakt

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

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

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

3. Disziplinarmassnahmen

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

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

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

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

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

Verzögerung der Spielfortsetzung wegen gelber oder roter Karte

Beschliesst der Schiedsrichter, einen Spieler zu verwarnen oder des Feldes zu verweisen, wird das Spiel erst nach Zeigen der Karte fortgesetzt.

Vorteil

Wenn der Schiedsrichter bei einem verwarnungs-/feldverweiswürdigen Vergehen auf Vorteil entscheidet, muss die fällige Verwarnung/der fällige Feldverweis bei der nächsten Spielunterbrechung ausgesprochen werden. Versuchte ein Spieler, eine offensichtliche Torchance zu verhindern, so wird der Spieler nur wegen unsportlichen Betragens verwarnt.

Bei grobem Foulspiel, einer Tätlichkeit oder einem zweiten verwarnungswürdigen Vergehen sollte nicht auf Vorteil entschieden werden, es sei denn, es ergibt sich eine klare Torchance. (...) Wenn der Spieler den Ball vor einem Spielunterbruch aus einem anderen Grund 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, es sei denn, der Spieler hat ein schwerwiegenderes Vergehen begangen.

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

Verwarnungswürdige Vergehen

Ein Spieler wird 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.
- Betreten des Schiedsrichter-Videobereichs (SVB)
- übermässigem Anzeigen des TV-Zeichens für eine Videoüberprüfung

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.
- Betreten des Schiedsrichter-Videobereichs (SVB)
- übermässigem Anzeigen des TV-Zeichens für eine Videoüberprüfung

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

Verwarnung für unsportliches 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 Handspiel begeht, um einen aussichtsreichen Angriff zu verhindern oder diesen zu unterbinden,
- ein Foulspiel begeht, um einen aussichtsreichen Angriff zu verhindern oder zu unterbinden, es sei denn der Schiedsrichter entscheidet auf Strafstoss für ein Vergehen, das bei dem Versuch begangen wurde, den Ball zu spielen,
- eine offensichtliche Torchance mit einem Vergehen vereitelt, das bei dem Versuch begangen wurden, den Ball zu spielen und der Schiedsrichter auf Strafstoss entscheidet.
- 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 Zuspielbestimmung 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 und/oder sich den Zuschauern auf eine Weise nähert, die zu einem Sicherheitsproblem führt,
- mit provozierenden, höhnischen oder aufhetzenden Gesten oder Handlungen jubelt,
- den Kopf oder das Gesicht mit einer Maske oder Ähnlichem bedeckt,
- das Hemd auszieht oder den Kopf mit dem Hemd bedeckt.

Verzögerung der Spielfortsetzung

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

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

Feldverweiswürdige Vergehen

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

- Verhindern eines Tors oder Vereiteln einer offensichtlichen Torchance des Gegners durch absichtliches Handspiel (mit Ausnahme des Torhüters im eigenen Strafraum)
- Verhindern eines Tors oder Vereiteln einer offensichtlichen Torchance für einen Gegner, dessen Gesamtbewegung auf das Tor des Täters ausgerichtet ist, durch ein Vergehen, das mit einem Freistoss zu ahnden ist (ausgenommen sind die nachfolgenden Regelungen)
- grobes Foulspiel
- Beissen oder Anspucken einer anderen Person
- Tätlichkeit
- anstössige, beleidigende oder schmähende Äusserungen und/oder Gesten
- zweite Verwarnung im selben Spiel
- Betreten des Video-Überprüfungsraums (VÜR)

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

Verhindern eines Tors oder Vereiteln einer offensichtlichen Torchance

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

Wenn ein Spieler mit einem Vergehen gegen einen Gegner im eigenen Strafraum eine offensichtliche Torchance vereitelt und der Schiedsrichter einen Strafstoss gibt, wird der Spieler verwarnt, wenn das Vergehen bei dem Versuch begangen wurde, den Ball zu spielen. In allen anderen Situationen (z. B. Halten, Ziehen, Stossen, keine Möglichkeit, den Ball zu spielen etc.) ist der Spieler, der das Vergehen begeht, des Feldes zu verweisen.

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

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)
In allen Fällen trifft der Schiedsrichter die angemessene Disziplinarmassnahme:

- 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 oder des Feldes verwiesenen Spieler, Teamoffiziellen oder Spieloffiziellen – direkter Freistoss oder Strafstoss
  - eine sonstige Person – Schiedsrichterball
- Wenn bei laufendem Spiel:
  - ein Spieler ein Vergehen gegen einen Spieloffiziellen oder einen gegnerischen Spieler, Auswechselspieler, ausgewechselten oder des Feldes verwiesenen Spieler, oder einen Teamoffiziellen ausserhalb des Spielfelds begeht, oder

- ein Auswechselspieler, ausgewechselter oder des Feldes verwiesener Spieler, oder ein Teamoffizieller ein Vergehen gegen einen gegnerischen Spieler oder Spieloffiziellen ausserhalb des Spielfelds begeht oder diesen beeinträchtigt,

wird das Spiel mit einem Freistoss am Ort auf der Begrenzungslinie fortgesetzt, der dem Ort des Vergehens/der Beeinträchtigung am nächsten liegt. Bei Vergehen, die mit einem direkten Freistoss innerhalb des Strafraums geahndet werden, gibt es einen Strafstoss.

Wenn ausserhalb des Spielfelds ein Vergehen gegen einen Spieler, Auswechselspieler, ausgewechselten Spieler oder Teamoffiziellen des eigenen Teams begangen wird, wird das Spiel mit einem indirekten Freistoss auf der Begrenzungslinie fortgesetzt, die dem Ort des Vergehens am nächsten liegt.

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

Wirft ein Spieler, der auf oder ausserhalb des Spielfelds steht, einen Gegenstand (einschliesslich des Balls) auf einen gegnerischen Spieler, Auswechselspieler, ausgewechselten oder des Feldes verwiesenen Spieler, oder einen Teamoffiziellen, Spieloffiziellen oder den Ball, wird das Spiel mit einem direkten Freistoss an der Stelle fortgesetzt, an der der Gegenstand die Person oder den Ball getroffen hat oder hätte treffen sollen. Wenn sich diese Stelle abseits des Spielfelds befindet, erfolgt der Freistoss am nächstgelegenen Ort auf der Begrenzungslinie. Befindet sie sich innerhalb des Strafraums des Täters, gibt es einen Strafstoss.

Wirft oder tritt ein Auswechselspieler, ausgewechselter oder des Feldes verwiesener Spieler, mit einer Zeitstrafe bestrafter Spieler oder ein Teamoffizieller einen Gegenstand auf das Spielfeld und beeinträchtigt er somit das Spiel, einen Gegner oder einen Spieloffiziellen, wird das Spiel mit einem direkten Freistoss (oder Strafstoss) an der Stelle fortgesetzt, an der der Gegenstand das Spiel beeinträchtigt hat oder den Gegner, den Spieloffiziellen oder den Ball getroffen hat oder hätte treffen sollen.

IFAB®

Regel 13

Freistösse

1. Freistossarten

Bei einem Vergehen oder Verstoss eines Spielers, Auswechselspielers, ausgewechselten oder des Feldes verwiesenen Spielers oder Teamoffiziellen 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, wenn dieser von einem anderen Spieler berührt wurde,
- ist im Spiel, nachdem er mit dem Fuss berührt wurde und sich eindeutig bewegt; Ausnahme: bei einem Freistoss für die verteidigende Mannschaft in deren Strafraum: ist der Ball erst im Spiel, wenn er direkt aus dem Strafraum gespielt 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 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 ein Gegner, der sich bei Ausführung des Freistosses im Strafraum befindet, oder den Strafraum betritt, bevor der Ball im Spiel ist, den Ball berührt oder einen Zweikampf um den Ball beginnt, bevor der Ball von einem anderen Spieler berührt wurde, wird der Freistoss wiederholt.

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.

IFAB®

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 Elfmeterpunkt entfernt,
- hinter dem Elfmeterpunkt,
- innerhalb des Spielfelds und
- ausserhalb des Strafraums.

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

Der Schütze muss den Ball 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. Bei einer Verlängerung der Spielzeit ist der Strafstoss abgeschlossen, wenn sich der Ball, nachdem der Schuss ausgeführt wurde, nicht mehr bewegt, aus dem Spiel ist, von irgendeinem Spieler (einschliesslich des Strafstossschützen) ausser dem verteidigenden Torhüter gespielt wird, oder der Schiedsrichter das Spiel wegen eines Vergehens des Strafstossschützen oder des Teams des Strafstossschützen unterbricht.
Wenn ein Spieler des verteidigenden Teams (einschliesslich des Torhüters) ein Vergehen begeht und der Strafstoss verschossen/gehalten wird, wird der Strafstoss wiederholt.

2. Vergehen/Sanktionen

Wenn der Schiedsrichter 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 nicht nach vorne 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 sowohl der Torhüter als auch der Strafstossschütze gleichzeitig ein Vergehen begehen:
  - und der Elfmeter verschossen oder gehalten wird, wird der Strafstoss wiederholt und beide Spieler werden verwarnt;
  - und ein Tor erzielt wird, wird das Tor aberkannt, der Strafstossschütze verwarnt und das Spiel wird mit einem indirekten Freistoss für das verteidigende Team fortgesetzt

Wenn nach der Ausführung des Strafstosses:

- der Schütze den Ball berührt, bevor dieser von einem anderen Spieler berührt wurde:
  - wird ein indirekter Freistoss (oder ein direkter Freistoss bei absichtlichem Handspiel) verhängt,
- der Ball, während er sich bewegt, von einer Drittperson berührt wird,
  - wird der Strafstoss wiederholt, es sei denn, der Ball geht ins Tor und die Beeinträchtigung verhindert nicht, dass der Torhüter oder ein verteidigender Spieler den Ball spielt. In diesem Fall wird das Tor anerkannt, wenn der Ball ins Tor geht (selbst wenn der Ball berührt wurde), es sei denn, der Ball geht ins gegnerische Tor.
- Der Ball, nachdem er vom Torhüter, von einem Torpfosten oder der Querlatte ins Feld zurückgesprungen ist, von einer Drittperson berührt wird:
  - wird das Spiel unterbrochen,
  - wird das Spiel mit einem Schiedsrichterball an der Stelle fortgesetzt, an der dieser durch die Drittperson berührt wurde.

3. Zusammenfassung

	Ergebnis des Strafstosses	
	Tor	**Kein Tor**
Vergehen des Angreifers	Wiederholung des Strafstosses	Indirekter Freistoss
Vergehen des Verteidigers	Tor	Wiederholung des Strafstosses
Vergehen des Torhüters	Tor	Wiederholung des Strafstosses und Verwarnung des Torhüters
Ball wird nicht nach vorne geschossen	Indirekter Freistoss	Indirekter Freistoss
Unzulässiges Antäuschen	Indirekter Freistoss und Verwarnung des Schützen	Indirekter Freistoss und Verwarnung des Schützen
Falscher Schütze	Indirekter Freistoss und Verwarnung des falschen Schützen	Indirekter Freistoss und Verwarnung des falschen Schützen
Torhüter und Schützer zur gleichen Zeit	Indirekter Freistoss und Verwarnung des Schützen	Wiederholung des Strafstosses und Verwarnung des Schützen und Torhüters

IFAB

IFAB®

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:

- stehen und das Gesicht dem Spielfeld zuwenden,
- mit einem Teil jedes Fusses die Seitenlinie oder den Boden ausserhalb der Seitenlinie berühren,
- den Ball mit beiden Händen von hinten über den Kopf 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.

IFAB®

IFAB®

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, oder den Strafraum betritt, bevor der Ball im Spiel ist, 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®

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.

IFAB®

IFAB®

VSA
Protokoll

VSA-Protokoll – Grundsätze, Praxis und Vorgehen

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

Video-Schiedsrichterassistenten (VSA) dürfen nur eingesetzt werden, wenn der Organisator eines Spiels/Wettbewerbs sämtliche Anforderungen des VSA-Protokolls und der Einführungsanforderungen (gemäss VSA-Handbuch) erfüllt und die schriftliche Erlaubnis des IFAB und der FIFA erhalten hat.

Grundsätze

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

1. Ein VSA ist ein Spieloffizieller mit unabhängigem Zugang zu Spielaufnahmen, der den Schiedsrichter ausschliesslich in folgenden Situationen bei **klaren und offensichtlichen Fehlentscheidungen** oder **schwerwiegenden Vorfällen, die übersehen wurden**, unterstützen darf:

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

2. Der Schiedsrichter muss immer eine Entscheidung fällen, d. h., er darf nicht auf eine Entscheidung verzichten, um dann mithilfe des VSA eine Entscheidung zu fällen. Eine Entscheidung, das Spiel nach einem mutmasslichen Vergehen weiterlaufen zu lassen, kann überprüft werden.

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

Spielentscheidende Entscheidungen/Vorfälle, für die eine Videoüberprüfung möglich ist

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

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

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

a. **Tore**
   Vergehen durch das Team, das ein Tor erzielt, beim Angriff, der zum Tor geführt hat, darunter:
   - Vergehen durch das angreifende Team beim Herausspielen oder Erzielen eines Tores (Handspiel, Foul etc.)
   - Abseitsstellung und -vergehen
   - Ball aus dem Spiel vor einem Tor
   - Tor oder kein Tor

b. **Strafstossentscheidungen**
   - zu Unrecht gegebener Strafstoss
   - nicht geahndetes strafstosswürdiges Vergehen
   - Ort des Vergehens (inner- oder ausserhalb des Strafraums)
   - Vergehen durch das angreifende Team vor dem strafstosswürdigen Vergehen
   - Ball aus dem Spiel vor dem strafstosswürdigen Vergehen

- Vergehen durch den Torhüter und/oder Spieler bei der Ausführung des Strafstosses
- Vergehen eines Angreifers oder Verteidigers, der direkt ins Spiel eingreift, wenn der Ball nach dem Strafstoss vom Torpfosten, von der Querlatte oder dem Torhüter zurückspringt

c. **direkte rote Karte (nicht bei zweiter gelber Karte/Verwarnung)**
   - Vereiteln einer offensichtlichen Torchance (insbesondere Ort des Vergehens und Positionen anderer Spieler)
   - grobes Foulspiel (oder rücksichtsloser Angriff)
   - Tätlichkeit, Beissen oder Anspucken einer anderen Person
   - anstössige, beleidigende oder demütigende Gesten

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

Praxis

Für den Einsatz eines VSA bei einem Spiel gilt folgende Praxis:

- Der VSA verfolgt das Spiel im Video-Überprüfungsraum (VÜR) und wird dabei von einem Assistenten des Video-Schiedsrichterassistenten (AVSA) und einem Replay-Operateur (RO) unterstützt.
- Je nach Anzahl Kamerapositionen (oder aufgrund anderer Überlegungen) stehen mehrere AVSA oder RO im Einsatz.
- Nur befugte Personen erhalten Zutritt zum VÜR und dürfen während des Spiels mit dem VSA, AVSA und RO kommunizieren.
- Der VSA hat unabhängigen Zugriff auf TV-Bilder und kann ihre Wiedergabe steuern.
- Der VSA ist über ein Kommunikationssystem mit den Spieloffiziellen verbunden und hört alles, was sie sagen. Der VSA kann nur mit dem Schiedsrichter reden, indem er einen Knopf drückt. So wird verhindert, dass der Schiedsrichter von Diskussionen im VÜR abgelenkt wird.

- Ist der VSA gerade mit der Sichtung oder der Videoüberprüfung eines Vorfalls beschäftigt, darf der AVSA mit dem Schiedsrichter reden, insbesondere, wenn das Spiel unterbrochen werden muss bzw. noch nicht fortgesetzt werden darf.
- Entscheidet der Schiedsrichter, die TV-Bilder zu konsultieren, wählt der VSA den besten Kamerawinkel und die beste Wiedergabegeschwindigkeit, wobei der Schiedsrichter auch andere/weitere Winkel/Geschwindigkeiten verlangen kann.

Vorgehen

Ursprüngliche Entscheidung

- Der Schiedsrichter und die übrigen Spieloffiziellen müssen immer eine erste Entscheidung treffen (einschliesslich etwaiger Disziplinarmassnahmen), wie wenn es keinen VSA gäbe (Ausnahme: Vorfälle, die übersehen wurden).
- Der Schiedsrichter und die übrigen Spieloffiziellen dürfen nicht auf eine Entscheidung verzichten, da dies zu einer „schwachen", unentschlossenen Spielleitung, zu vielen Videoüberprüfungen und erheblichen Problemen bei einem etwaigen Ausfall der Technologie führt.
- Nur der Schiedsrichter darf die endgültige Entscheidung treffen. Der VSA hat denselben Status wie die übrigen Spieloffiziellen und steht dem Schiedsrichter nur beratend zur Seite.
- Das verzögerte Anzeigen/Abpfeifen eines Vergehens ist nur in *einer sehr klaren Angriffssituation* zulässig, d. h., wenn ein Spieler gerade ein Tor erzielt oder ungehindert auf den gegnerischen Strafraum zuläuft.
- Wartet ein Schiedsrichterassistent mit dem Anzeigen eines Vergehens ab, muss er die Fahne heben, wenn ein Tor fällt bzw. auf Strafstoss entschieden wird, da seine Entscheidung die Grundlage für eine etwaige Videosichtung bzw. eine -überprüfung liefert.

Videosichtung

- Der VSA überprüft automatisch die TV-Bilder zu jeder Entscheidung bzw. zu jedem Vorfall im Zusammenhang mit einem Tor, einem Strafstoss, einer direkten roten Karte oder Spielerverwechslungen mittels verschiedener Kamerawinkel und Wiedergabegeschwindigkeiten.

- Der VSA kann die TV-Bilder bei normaler Geschwindigkeit und/oder in Zeitlupe überprüfen. Grundsätzlich sollte die Zeitlupe aber nur für objektive Entscheidungen verwendet werden (z. B. Ort des Vergehens, Position des Spielers, Ort des Kontakts bei Foul- und Handspielen, Ball aus dem Spiel (einschliesslich Tor/kein Tor)). Normale Geschwindigkeit sollte verwendet werden, um den Schweregrad eines Vergehens oder eine mögliche Absicht bei einem Handspiel zu beurteilen.
- Entdeckt der VSA bei der Videosichtung keine klare und offensichtliche Fehlentscheidung bzw. keinen schwerwiegenden Vorfall, der übersehen wurde, muss er dies dem Schiedsrichter in der Regel nicht kommunizieren (stille Videosichtung). Manchmal kann es dem Schiedsrichter/Schiedsrichterassistenten aber dabei helfen, die Spieler oder das Spiel zu beruhigen, wenn der VSA bestätigt, dass keine klare und offensichtliche Fehlentscheidung vorliegt bzw. kein schwerwiegender Vorfall übersehen wurde.
- Muss der Schiedsrichter die Spielfortsetzung für eine Videosichtung verzögern, zeigt er dies an, indem er einen Finger mit einer klaren Geste an den Ohrhörer oder ans Headset hält und dabei den anderen Arm ausstreckt. Mit diesem Zeichen zeigt der Schiedsrichter an, dass er vom VSA oder einem anderen Spieloffiziellen Informationen erhält. Er muss das Zeichen so lange machen, bis die Sichtung abgeschlossen ist.
- Entdeckt der VSA bei der Videosichtung eine mögliche klare und offensichtliche Fehlentscheidung bzw. einen schwerwiegenden Vorfall, der übersehen wurde, teilt er dies (ohne die zu treffende Entscheidung) dem Schiedsrichter mit, der dann entscheidet, ob er eine Videoüberprüfung vornimmt.

Videoüberprüfung

- Der Schiedsrichter kann bei einer möglichen klaren und offensichtlichen Fehlentscheidung oder einem schwerwiegenden Vorfall, der übersehen wurde, eine Videoüberprüfung einleiten, wenn:
  - der VSA (oder ein anderer Spieloffizieller) eine Videoüberprüfung empfiehlt *oder*
  - der Schiedsrichter vermutet, einen schwerwiegenden Vorfall übersehen zu haben.

- Wurde das Spiel bereits unterbrochen, verzögert der Schiedsrichter die Spielfortsetzung.
- Läuft das Spiel noch weiter, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel, sobald sich der Ball das nächste Mal in der neutralen Zone bzw. in einer neutralen Situation befindet (in der Regel, wenn kein Team in der Angriffsbewegung ist).
- In beiden Situationen zeigt der Schiedsrichter mittels TV-Zeichen (in die Luft gezeichnetes Rechteck) an, dass eine Videoüberprüfung folgt.
- Der VSA erklärt dem Schiedsrichter, was auf den TV-Bildern zu sehen ist, aber nicht, welche Entscheidung dieser zu fällen hat. Anschliessend:
  - trifft der Schiedsrichter aufgrund seiner Einschätzung der Situation, der Informationen des VSA sowie gegebenenfalls der Hinweise anderer Spieloffiziellen eine endgültige Entscheidung (VSA-Konsultation), oder
  - schaut sich der Schiedsrichter im Schiedsrichter-Videobereich (SBV) die TV-Bilder an (Schiedsrichter-Videoüberprüfung), ehe er eine endgültige Entscheidung triff. Die übrigen Spieloffiziellen dürfen sich die TV-Bilder nur ansehen, wenn sie der Schiedsrichter – in Ausnahmefällen – darum bittet.
- Nach Abschluss der Videoüberprüfung muss der Schiedsrichter in beiden Fällen nochmals das TV-Zeichen machen und seine endgültige Entscheidung mitteilen.
- Bei objektiven Entscheidungen – z. B. Ort des Vergehens, Position des Spielers (Abseits), Ort des Kontakts (Hand-/Foulspiel), knappe Entscheidungen an der Strafraumgrenze (inner- oder ausserhalb des Strafraums), Ball aus dem Spiel – erfolgt üblicherweise eine VSA-Konsultation. Eine Schiedsrichter-Videoüberprüfung hilft bei objektiven Entscheidungen, wenn die Spieler oder das Spiel beruhigt oder eine Entscheidung gestützt werden soll (z. B. bei spielentscheidenden Entscheidungen in den letzten Spielminuten).
- Bei subjektiven Entscheidungen (z. B. Schweregrad eines Foulspiels, Eingriff ins Spiel bei Abseitsstellung, mögliches Handspiel (Armstellung, Absicht usw.)) ist eine Schiedsrichter-Videoüberprüfung oft sinnvoll.

- Der Schiedsrichter kann andere/weitere Winkel/Geschwindigkeiten verlangen, grundsätzlich sollte die Zeitlupe aber nur für objektive Entscheidungen verwendet werden (z. B. Ort des Vergehens, Position des Spielers, Ort des Kontakts bei Foul- und Handspielen, Ball aus dem Spiel (einschliesslich Tor/kein Tor)). Normale Geschwindigkeit sollte verwendet werden, um den Schweregrad eines Vergehens oder eine mögliche Absicht bei einem Handspiel zu beurteilen.
- Bei Entscheidungen/Vorfällen im Zusammenhang mit einem Tor, einem Strafstoss oder einer direkten roten Karte wegen Vereitelns einer offensichtlichen Torchance muss bei einer Videoüberprüfung möglicherweise auch die Angriffsphase, die der Entscheidung/dem Vorfall unmittelbar vorausging
  (z. B. wie das angreifende Team in Ballbesitz kam), betrachtet werden.
- Gemäss Spielregeln dürfen Entscheidungen zur Spielfortsetzung (Eckstoss, Einwurf etc.) nicht geändert werden, nachdem das Spiel fortgesetzt wurde. Folglich können diese auch nicht bei einer Videoüberprüfung überprüft werden.
- Wurde das Spiel unterbrochen und bereits wieder fortgesetzt, darf der Schiedsrichter nur im Fall von Spielerverwechslungen oder möglichen feldverweiswürdigen Vergehen (z. B. wegen einer Tätlichkeit, Anspuckens oder Beissens des Gegners oder einer anstössigen, beleidigenden und/oder demütigenden Geste) eine Videoüberprüfung vornehmen und entsprechende Disziplinarmassnahmen ergreifen.
- Die Videoüberprüfung sollte möglichst effizient ablaufen, die Genauigkeit der endgültigen Entscheidung ist aber wichtiger als die Geschwindigkeit. Angesichts dessen sowie aufgrund der Komplexität einiger Situationen mit mehreren Entscheidungen/Vorfällen, die überprüft werden können, gibt es für die Videoüberprüfung keine zeitliche Einschränkung.

Endgültige Entscheidung

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

Spieler, Auswechselspieler und Teamoffizelle

- Da der VSA automatisch jede Entscheidung bzw. jeden Vorfall überprüft, gibt es für Trainer und Spieler keinen Anlass, eine Videosichtung oder eine Videoüberprüfung zu fordern.
- Spieler, Auswechselspieler und Teamoffizielle dürfen die Videoüberprüfung und das Mitteilen der endgültigen Entscheidung weder beeinflussen noch behindern.
- Während der Videoüberprüfung müssen die Spieler auf dem Spielfeld bleiben, während Auswechselspieler und Teamoffizielle dieses nicht betreten dürfen
- Spieler, Auswechselspieler oder ausgewechselte Spieler, die mit dem TV-Zeichen vehement eine Videoüberprüfung fordern oder den SBV betreten, werden verwarnt.
- Teamoffizielle, die mit dem TV-Zeichen vehement eine Videoüberprüfung fordern oder den SBV betreten, werden offiziell ermahnt (oder verwarnt, falls es eine entsprechende Regelung gibt, die gelbe und rote Karten für Teamoffizielle vorsieht).
- Spieler, Auswechselspieler oder ausgewechselte Spieler, die den VÜR betreten, werden des Feldes verwiesen. Teamoffizielle, die den VÜR betreten, werden aus der technischen Zone gewiesen.

Wertung eines Spiels

Grundsätzlich wird ein Spiel gewertet, auch wenn:

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

IFAB®

Änderungen der Spielregeln

2018/19

Zusammenfassung der Regeländerungen

Hier finden Sie eine einfache Zusammenfassung der wichtigen Änderungen/Klarstellungen.

Änderungen

- Im Jugendfussball ist die Anzahl der Auswechslungen nicht beschränkt.
- Für Änderungen, die nicht bereits bewilligt wurden, ist beim IFAB eine Erlaubnis einzuholen.
- Zeitstrafen – System B: ein Spieler, der zwei Zeitstrafen und eine gelbe Karte ohne Zeitstrafe erhält, darf nicht ersetzt/ausgewechselt werden.

Regel 01

- Präzisierung der Abmessungen auf dem Spielfeld
- Verweis, dass sich ausgewechselte Spieler in der technischen Zone aufhalten dürfen
- Kommerzielle Werbung im Schiedsrichter-Videobereich (SVB) ist verboten.
- Verweis auf den Video-Überprüfungsraum (VÜR) und den Schiedsrichter-Videobereich (SVB)

Regel 03

- Die Wettbewerbsbestimmungen können eine zusätzliche Auswechslung in der Verlängerung zulassen (auch wenn ein Team sein Auswechselkontingent noch nicht ausgeschöpft hat).
- Für internationale Freundschaftsspiele dürfen maximal zwölf Auswechselspieler gemeldet werden.

Regel 04

- Kleine, tragbare Elektro- oder Kommunikationsgeräte dürfen in der technischen Zone eingesetzt werden, sofern dies zu Taktik- oder Coachingzwecken oder zum Wohl der Spieler geschieht.
- Für ELAS wurde ein FIFA-Gütesiegel eingeführt, und Daten von ELAS dürfen während des Spiels in die technische Zone übermittelt werden.
- Detaillierte Richtlinien dazu, was auf der Spielerausrüstung stehen darf oder nicht
- Ein Spieler, der das Spielfeld wegen seiner Ausrüstung verlässt und ohne Erlaubnis wieder betritt, wird mit einem direkten Freistoss (oder Strafstoss) bestraft.

Regel 05

- Korrektur der Übersetzung des Wortes von "beendet" zu "abgebrochen" (engl. "terminated") - s. Seite 65. Diese Änderung ist im Folgenden nicht weiter aufgeführt.
- Verweis auf den Video-Schiedsrichterassistenten (VSA) und den Assistenten des VSA (AVSA) sowie auf die Möglichkeit des Schiedsrichters, zur Entscheidungsfindung auf TV-Bilder des VSA-Systems zurückzugreifen
- Bestimmte feldverweiswürdige Vergehen dürfen überprüft werden, selbst wenn das Spiel fortgesetzt wurde.
- Unterscheidung zwischen Spieloffiziellen auf dem Spielfeld und Video-Spieloffiziellen
- Spieloffizielle dürfen keine Kameras tragen.
- Aufnahme der Schiedsrichterzeichen für Videosichtungen und Videoüberprüfungen

Regel 06

- Aufgaben des Video-Schiedsrichterassistenten (VSA) und des Assistenten des VSA (AVSA)

Regel 07

- Trinkpausen dürfen nicht länger als eine Minute dauern.
- Die Zeit, die aufgrund von Trinkpausen sowie von Videoüberprüfungen und Videosichtungen verloren geht, muss nachgespielt werden.

Regel 10

- Ein während des Elfmeterschiessens eingewechselter Torhüter darf erst zu einem Elfmeter antreten, nachdem alle teilnahmeberechtigten Spieler einen Elfmeter ausgeführt haben, sofern der ausgewechselte Torhüter einen Elfmeter geschossen hat.

Regel 11

- Für die Beurteilung einer Abseitsstellung gilt der Moment des ersten Kontakts mit dem Ball.

Regel 12

- Beissen wurde in die Liste der Vergehen aufgenommen, die mit einem direkten Freistoss und einem Feldverweis geahndet werden.
- Das Werfen eines Gegenstandes in Richtung des Balles wie auch das Treffen des Balls mit einem Gegenstand in der Hand werden mit einem direkten Freistoss geahndet (gelten nicht mehr als Handspiel).
- Auch wenn der Ball von den Händen/Armen des Torhüters abprallt, darf dieser den Ball ein zweites Mal aufnehmen, selbst wenn bereits der erste Versuch, den Ball zu fangen/festzuhalten, absichtlich erfolgte.
- Entscheidet der Schiedsrichter beim Vereiteln einer offensichtlichen Torchance auf Vorteil, wird der fehlbare Spieler verwarnt, unabhängig davon, ob danach ein Tor erzielt wurde oder nicht.
- Das Betreten des Schiedsrichter-Videobereichs (SVB) und übermässiges Anzeigen des TV-Zeichens sind verwarnungswürdige Vergehen.
- Zwei unmittelbar aufeinanderfolgende, separate verwarnungswürdige Vergehen sind mit je einer Verwarnung zu ahnden. Dasselbe gilt, wenn eines der Vergehen ein feldverweiswürdiges Vergehen war.
- Das Betreten des Video-Überprüfungsraums (VÜR) ist ein feldverweiswürdiges Vergehen.
- Wenn ein Spieler ausserhalb des Spielfelds ein Vergehen gegen eine Person aus dem eigenen Team (einschliesslich eines Teamoffiziellen) begeht, während der Ball im Spiel ist, wird das Spiel mit einem indirekten Freistoss auf der Begrenzungslinie fortgesetzt.

Regel 13

- Präzisierung, dass Freistösse auch für Vergehen durch einen Auswechselspieler, ausgewechselten Spieler, des Feldes verwiesenen Spieler oder Teamoffiziellen möglich sind.

Regel 15

- Ein Spieler muss einen Einwurf stehend ausführen (knien, sitzen etc. sind nicht zulässig)

Im Weiteren wurde folgender nicht mehr massgebende Text gelöscht:

Regel 02

- Die veralteten Gütesiegel für Bälle wurden aus den Spielregeln entfernt. 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.

IFAB®

Details zu den Regeländerungen

(in der Reihenfolge der Regeln)

Im Folgenden sind alle Änderungen der Spielregeln im Vergleich zur Ausgabe 2017/18 aufgeführt. Für jede Änderung ist der alte Wortlaut (falls zutreffend) sowie der neue/geänderte/ergänzte Wortlaut angegeben, gefolgt von einer Erklärung der Änderung

Regeländerungen

Textergänzung

... nationale Fussballverbände (und Konföderationen und die FIFA) nun die Option haben, alle oder einige der folgenden organisatorischen Teile der Spielregeln für den Fussball in ihrem Verantwortungsbereich abzuändern:
(...)

Für alle Spielklassen, mit Ausnahme von Wettbewerben, an denen die erste Mannschaft eines Vereins in der obersten Liga teilnimmt, oder der „A"-Nationalteams:

- Es sind bis zu maximal fünf Auswechslungen je Team zulässig, ausser im Jugendfussball, bei dem die maximal zulässige Anzahl vom nationalen Verband, von der Konföderation oder der FIFA bestimmt wird.

Erklärung

2017 genehmigte die IFAB-Jahresversammlung eine umfassende Überarbeitung der Spielregeln, um die Beteiligung am Fussball zu steigern; dies bewirkte jedoch in Ländern, die im Jugendfussball bereits sieben Auswechslungen zuliessen, aber das Gegenteil. Mit dieser Klarstellung sind im Jugendfussball nun mehr als fünf Auswechslungen zulässig.

Erlaubnis für weitere Abänderungen

Textergänzung

Nationale Fussballverbände haben die Möglichkeit, verschiedene Abänderungen für verschiedene Wettbewerbe zu genehmigen – es gibt keine Anforderung, diese universell oder alle anzuwenden. Ohne Erlaubnis des IFAB sind jedoch keine weiteren Abänderungen zulässig.

Erklärung

Stellt klar, dass der IFAB in Ausnahmefällen weitere Änderungen genehmigen kann.

Leitlinien zu Zeitstrafen (Strafbänken) – Zeitstrafensysteme (System B)

Textergänzung

- Ein Spieler, der im gleichen Spiel eine zweite Zeitstrafe erhält, leistet die Zeitstrafe ab und nimmt anschliessend nicht weiter am Spiel teil. Der Spieler kann nach Ablauf der zweiten Zeitstrafdauer durch einen Auswechselspieler ersetzt werden, wenn das Team des Spielers die maximale Anzahl von Auswechslungen noch nicht genutzt hat. Ein Spieler, der zudem eine gelbe Karte ohne Zeitstrafe erhält, darf hingegen nicht ersetzt oder ausgewechselt werden.

Erklärung

Ein Spieler, der zwei Zeitstrafen erhält, kann nach Ablauf der zweiten Zeitstrafendauer ersetzt/ausgewechselt werden. Ein Spieler, der zusätzlich eine gelbe Karte ohne Zeitstrafe erhält (insgesamt also drei Verwarnungen), darf hingegen nicht ersetzt oder ausgewechselt werden.

Regel 01 – Spielfeld

Diagramm der Spielfeldabmessungen

Textergänzung

- Die Masse gelten von der Aussenkante der Linien, da die Linien selbst zum Spielfeld gehören.
- Die elf Meter zwischen Elfmeterpunkt und Torlinie werden von der Mitte des Elfmeterpunkts zur hinteren Kante der Torlinie gemessen.

Erklärung

Zusatz zum Diagramm zur Bemessung der Abstände für die Markierungen

9. Technische Zone

Textergänzung

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

Erklärung

Verweis, dass sich ausgewechselte Spieler in der technischen Zone aufhalten dürfen

12. Kommerzielle Werbung

Textergänzung

Auf dem Spielfeld, in dem von den Tornetzen umschlossenen Raum, in der technischen Zone, im Schiedsrichter-Videobereich (SVB) und innerhalb von …

Erklärung

Aufnahme des Schiedsrichter-Videobereichs (SVB) in die Einschränkungen von kommerzieller Werbung auf und neben dem Spielfeld

14. Video-Schiedsrichterassistent (VSA)

Textergänzung

Bei Spielen, bei denen VSA zum Einsatz kommen, muss ein Video-Überprüfungsraum (VÜR) und mindestens ein Schiedsrichter-Videobereich (SVB) vorhanden sein.

Video-Überprüfungsraum (VÜR)

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

Spieler, Auswechselspieler oder ausgewechselte Spieler, die den VÜR betreten, werden des Feldes verwiesen. Teamoffizielle, die den VÜR betreten, werden aus der technischen Zone verwiesen.

Schiedsrichter-Videobereich (SVB)

Bei Spielen, bei denen VSA zum Einsatz kommen, muss mindestens ein SVB vorhanden sein, in dem der Schiedsrichter eine Videoüberprüfung am Spielfeldrand durchführen kann. Der SVB muss folgende Bedingungen erfüllen:

- Ein sichtbarer Bereich ausserhalb des Spielfeldes
- klar markierter Bereich

Spieler, Auswechselspieler oder ausgewechselte Spieler, die den SVB betreten, werden verwarnt. Teamoffizielle, die den SVB betreten, werden offiziell ermahnt (oder verwarnt, falls das massgebende Reglement gelbe Karten für Teamoffizielle vorsieht).

Erklärung

Verweis auf die „Arbeitsbereiche", die beim VSA-System genutzt werden

Regel 03 – Spieler

2. Anzahl Auswechslungen – Offizielle Wettbewerbe

Textergänzung

In den Wettbewerbsbestimmungen wird festgelegt:

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

Erklärung

Die zweijährige Testphase mit einer vierten Auswechslung in Spielen, die in die Verlängerung gehen, war erfolgreich. Dank dieser Regeländerung können die Wettbewerbsorganisatoren eine zusätzliche Auswechslung für jedes Team zulassen, wenn ein Spiel in die Verlängerung geht, ungeachtet, ob ein Team die in der regulären Spielzeit maximal zulässige Anzahl Auswechslungen bereits ausgeschöpft hat.

2. Anzahl Auswechslungen – Andere Spiele

Alter Text	Neuer Text
In Spielen von A-Nationalteams sind maximal sechs Auswechslungen zulässig.	In Spielen von A-Nationalteams dürfen maximal zwölf Auswechselspieler gemeldet und maximal sechs von ihnen eingewechselt werden.

Erklärung

Stellt klar, dass in Freundschaftsspielen von A-Nationalteams maximal zwölf Auswechselspieler gemeldet werden dürfen. Dies entspricht den Bestimmungen für Pflichtspiele und gewährleistet, dass in der technischen Zone genügend Sitzplätze vorhanden sind.

Regel 04 – Ausrüstung der Spieler

4. Weitere Ausrüstungsteile – Elektronische Kommunikation

Alter Text	Neuer Text
Spielern (...). Der Einsatz irgendeiner Form von elektronischer Kommunikation durch Teamoffizielle ist unzulässig, sofern dies nicht in direktem Bezug zum Wohlbefinden oder zur Sicherheit der Spieler geschieht.	Spielern (...). Der Einsatz von elektronischen oder Kommunikationsgeräten durch Teamoffizielle ist ~~unzulässig~~ zulässig, sofern dies in direktem Bezug zum Wohlbefinden oder zur Sicherheit der Spieler oder zu Taktik- oder Coachingzwecken geschieht. Eingesetzt werden dürfen aber nur kleine, tragbare Mobilgeräte (z. B. Mikrofon, Kopfhörer, Ohrhörer, Mobiltelefon, Smartphone, Smartwatch, Tablet, Laptop). Spieloffizielle, die unzulässige Geräte verwenden oder sich aufgrund des Einsatzes von Elektro- oder Kommunikationsgeräten ungebührlich verhalten, werden aus der technischen Zone gewiesen.

Erklärung

Da eine Kommunikation in die/aus der technischen Zone fast nicht auszuschliessen ist und ein Austausch von Informationen zu Taktik- oder Coachingzwecken oder zum Wohl der Spieler (nicht aber von Entscheidungen der Spieloffiziellen) sinnvoll ist, liegt der Fokus neu auf dem Verhalten im Zusammenhang mit dem Nutzen dieser Kommunikation.

4. Weitere Ausrüstungsteile – Elektronische Leistungs- und Aufzeichnungssysteme (ELAS)

Textergänzung (und abgeänderter Text)

Wenn tragbare Technologien als Teil von elektronischen Leistungs- und Aufzeichnungssystemen (ELAS) während Spielen eines offiziellen Wettbewerbs der FIFA, einer Konföderation oder eines nationalen Fussballverbands eingesetzt werden, muss der Wettbewerbsorganisator gewährleisten, dass die an der Spielerausrüstung angebrachte Technologie keine Gefahr darstellt und wie folgt gekennzeichnet ist:

IMS
INTERNATIONAL MATCH STANDARD™

Diese Kennzeichnung zeigt an, dass die Technologie offiziell getestet wurde und den Mindestsicherheitsanforderungen des Internationalen Spielstandards entspricht, der von der FIFA entwickelt und vom IFAB genehmigt wurde, entspricht. Die testenden Institute sind von der FIFA zu genehmigen. ~~Die Übergangsphase endet am 31. Mai 2018.~~

Für etwaige ELAS (vorbehaltlich der Zustimmung des nationalen Fussballverbandes/Wettbewerbsorganisators) muss der Wettbewerbsorganisator gewährleisten, dass die Informationen und Daten, die von den ELAS während Spielen eines offiziellen Wettbewerbs in die technische Zone übertragen werden, verlässlich und wahrheitsgetreu sind.

Von der FIFA entwickelte und vom IFAB zugelassene Standards sollen den Wettbewerbsorganisator bei der Bewilligung von verlässlichen und wahrheitsgetreuen ELAS unterstützen. Diese Standards gelten für die bis am 1. Juni 2019 dauernde Übergangsphase. Nachfolgendes Gütesiegel bestätigt, dass das ELAS offiziell getestet wurde und die Anforderungen bezüglich Zuverlässigkeit und Genauigkeit von Positionsdaten im Fussball erfüllt:

FIFA QUALITY

Erklärung

Legt die Änderungen bezüglich der Nutzung von ELAS-Daten und die Entwicklung eines FIFA-Gütesiegels dar.

5. Slogans, Botschaften, Bilder und Werbung

Textergänzung

Grundsätze

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

Regelauslegung

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

- anstössige, beleidigende oder schmähende Äusserungen und/oder Gesten
- provozierende, höhnische oder aufhetzende Gesten

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

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

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

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

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

Erklärung

Hilfestellung für Wettbewerbsorganisatoren, nationale Verbände, Konföderationen und die FIFA, was auf der Ausrüstung der Spieler zu sehen sein darf.

6. Vergehen/Sanktionen

Textergänzung

(...)
Spieler, die das Spielfeld ohne Erlaubnis betreten, werden verwarnt. Wenn das Spiel für eine Verwarnung unterbrochen wird, wird das Spiel mit einem indirekten Freistoss an der Stelle fortgesetzt, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand. Hat der Spieler jedoch ins Geschehen eingegriffen, wird das Spiel mit einem direkten Freistoss (oder Strafstoss) an der Stelle des Eingriffs fortgesetzt.

Erklärung

Stellt klar, wie das Spiel fortgesetzt wird, wenn ein Spieler ohne Erlaubnis aufs Spielfeld zurückkehrt und ins Geschehen eingreift (analog zu Regel 3).

Regel 05 – Der Schiedsrichter

4. Video – Schiedsrichterassistenten (VSA)

Textergänzung

Video-Schiedsrichterassistenten (VSA) dürfen nur eingesetzt werden, wenn der Organisator eines Spiels/Wettbewerbs sämtliche Anforderungen des VSA-Protokolls und der Einführungsanforderungen (gemäss VSA-Handbuch) erfüllt und die schriftliche Erlaubnis des IFAB und der FIFA erhalten hat.

Der Schiedsrichter darf ausschliesslich in folgenden Situationen bei klaren und offensichtlichen Fehlentscheidungen oder bei schwerwiegenden Vorfällen, die übersehen wurden, von einem VSA unterstützt werden:

- Tor/kein Tor
- Strafstoss/kein Strafstoss
- direkte rote Karte (nicht bei zweiter Verwarnung/gelber Karte)
- Spielerverwechslung (bei Verwarnung oder Feldverweis für den falschen Spieler des gegen die Regel verstossenden Teams)

Der VSA unterstützt den Schiedsrichter anhand von Wiederholungen des Vergehens oder Vorfalls. Der Schiedsrichter trifft die endgültige Entscheidung ausschliesslich aufgrund von Informationen des VSA und/oder nach einer eigenen Videoüberprüfung am Spielfeldrand. (Schiedsrichter-Videoüberprüfung).

Ausser bei schwerwiegenden Vorfällen die übersehen wurden, muss der Schiedsrichter (oder gegebenenfalls ein anderer Spieloffizieller auf dem Spielfeld) immer eine Entscheidung treffen (einschliesslich des Verzichts, ein mögliches Vergehen zu ahnden). Eine solche Entscheidung kann nicht geändert werden, es sei denn, es handelt sich um eine klare und offensichtliche Fehlentscheidung.

Videoüberprüfung, nachdem das Spiel bereits fortgesetzt wurde
Wurde das Spiel unterbrochen und wieder fortgesetzt, darf der Schiedsrichter nur im Fall von Spielerverwechslungen oder möglichen feldverweiswürdigen Vergehen (z. B. wegen einer Tätlichkeit, Anspuckens oder Beissens des Gegners oder einer anstössigen, beleidigenden und/oder demütigenden Geste) ein Videoüberprüfung vornehmen und entsprechende Disziplinarmassnahmen ergreifen.

Erklärung

- Aufnahme der Bestimmungen für den Schiedsrichter, (via VSA) auf Videounterstützung zurückzugreifen
- Verweis, dass der Schiedsrichter bei bestimmten feldverweiswürdigen Vergehen und Spielerverwechslungen auf TV-Bilder zurückgreifen darf, selbst wenn das Spiel wieder fortgesetzt wurde

5. Schiedsrichterausrüstung – Weitere Ausrüstungsteile

Textergänzung

(…)
Schiedsrichter und andere Spieloffizielle auf dem Spielfeld dürfen weder Schmuck noch elektronische Geräte, auch keine Kameras, tragen.

Erklärung

Stellt klar, dass der Schiedsrichter und die übrigen Spieloffiziellen auf dem Spielfeld keine Kameras einsetzen oder tragen dürfen.

Regel 06 – Weitere Spieloffizielle

Textergänzung (und abgeänderter Text)

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

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

Der VSA und der AVSA sind die Video-Spieloffiziellen und unterstützen den Schiedsrichter gemäss VSA-Protokoll des IFAB.

(…)
Mit Ausnahme des Ersatz-Schiedsrichterassistenten unterstützen die Spieloffiziellen auf dem Spielfeld den Schiedsrichter … (…)

Die Spieloffiziellen auf dem Spielfeld unterstützen den Schiedsrichter bei der Kontrolle des Spielfelds … (…)

Erklärung

- Verweis auf die Spieloffiziellen, die im Rahmen des VSA-Systems zum Einsatz kommen
- Unterscheidung zwischen Spieloffiziellen auf dem Spielfeld und Video-Spieloffiziellen

5. Video – Spieloffizielle

Textergänzung

- Ein Video-Schiedsrichterassistent (VSA) ist ein Spieloffizieller, der den Schiedsrichter ausschliesslich bei klaren und offensichtlichen Fehlentscheidungen oder schwerwiegenden Vorfällen, die übersehen wurden, im Zusammenhang mit Toren, Strafstössen, direkten roten Karten (nicht bei zweiten Verwarnungen) oder Spielerverwechslungen (Verwarnung oder Feldverweis für den falschen Spieler des gegen die Regel verstossenden Teams) anhand von TV-Bildern bei der Entscheidungsfindung unterstützen kann.

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

- die TV-Bilder verfolgt, wenn der VSA gerade mit der Videosichtung oder der Videoüberprüfung eines Vorfalles beschäftigt ist,
- VSA-bezogene Vorfälle sowie alle Kommunikations- und technische Probleme dokumentiert,
- den VSA bei der Kommunikation mit dem Schiedsrichter unterstützt, insbesondere, wenn der VSA gerade mit der Videoüberprüfung oder der Videosichtung eines Vorfalles beschäftigt ist (z. B. dem Schiedsrichter mitteilen, dass das Spiel zu unterbrechen oder die Spielfortsetzung zu verzögern ist),
- Zeit, die aufgrund von Videoüberprüfungen und -sichtungen verloren ging, erfasst,
- Informationen zu einer VSA-Entscheidung an die massgebenden Parteien weiterleitet.

Erklärung

Legt die wichtigsten Aufgaben der Video-Spieloffiziellen dar.

Regel 07 – Dauer des Spiels

2. Halbzeitpause

Textergänzung

(…). Eine kurze Trinkpause (maximal eine Minute) ist in der Halbzeitpause der Verlängerung erlaubt. (…)

Erklärung

Damit Trinkpausen nicht zu langen Coaching- oder Werbepausen werden, sind sie zeitlich beschränkt. Ausgenommen sind medizinisch bedingte Kühlpausen

3. Nachspielzeit

Textergänzung

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

- Trinkpausen (maximal eine Minute) oder Pausen aus sonstigen medizinischen Gründen, die gemäss Wettbewerbsbestimmungen zulässig sind
- Verzögerungen aufgrund von Videoüberprüfungen und Videosichtungen

Erklärung

Verweis auf die Nachspielzeit aufgvrund von Spielunterbrechungen wegen Trinkpausen sowie Videoüberprüfungen und Videosichtungen

Regel 10 – Bestimmung des Spielausgangs

3. Elfmeterschiessen – Ausführung

Textergänzung

- Ein Torhüter, der das Spiel vor oder während des Elfmeterschiessens nicht fortsetzen kann, (…). Der ausgewechselte Torhüter darf danach nicht mehr am Elfmeterschiessen teilnehmen. Hat der ausgewechselte Torhüter bereits einen Elfmeter geschossen, ist der eingewechselte Torhüter erst an der Reihe, nachdem alle teilnahmeberechtigten Spieler einen Elfmeter ausgeführt haben.

Erklärung

Stellt klar, dass nach der Auswechslung eines Torhüters, der bereits einen Elfmeter ausgeführt hat, der eingewechselte Torhüter erst an der Reihe ist, nachdem alle teilnahmeberechtigten Spieler einen Elfmeter ausgeführt haben.

Regel 11 – Abseits

2. Abseitsvergehen

Textergänzung

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

**Massgebend ist der erste Kontakt beim Spielen oder Berühren des Balles.*

Erklärung

In Zeitlupenaufnahmen ist zwischen dem ersten und dem letzten Kontakt mit dem Ball ein deutlicher Unterschied feststellbar. Für die Beurteilung einer Abseitsstellung muss der Moment der Ballabgabe deshalb klar definiert sein.

Regel 12 – Verbotenes Spiel und unsportliches Betragen

1. Direkter Freistoss

Textergänzung

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

- Beissen oder Anspucken ~~des Gegners~~ einer anderen Person
- Werfen eines Gegenstandes in Richtung des Balles, eines Gegners oder eines Spieloffiziellen oder Berühren des Balles mit einem Gegenstand in der Hand

Handspiel

- ~~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~~

Erklärung

- Verweis, dass Beissen (ein seltenes Vergehen) mit einem direkten Freistoss geahndet (und in die Liste der feldverweiswürdigen Vergehen aufgenommen) wird
- Das Werfen eines Gegenstandes in Richtung des Balles und das Berühren des Balles mit einem Gegenstand in der Hand bilden neu eine eigene Kategorie von Vergehen und gelten nicht mehr als Handspiel. Dadurch kann auch ein Torhüter für ein solches Vergehen in seinem Strafraum bestraft werden.

2. Indirekter Freistoss

Abgeänderter Text

Der Torhüter kontrolliert den Ball in den Händen, wenn er:

- den Ball mit beiden (…) oder mit einem Teil der Hand oder des Arms berührt, es sei denn, der Ball springt ~~versehentlich~~ vom Torhüter ab oder … (…)

Erklärung

Manchmal versucht ein Torhüter erfolglos, einen Ball zu fangen/halten/stoppen oder zu parieren. Da er den Ball mit Absicht mit den Händen/Armen berührt, gilt dies aus technischer Sicht als Kontrolle des Balles, weshalb er ihn danach nicht mehr in die Hände nehmen darf. Dies ist nicht der Sinn dieser Regel und wird folglich nicht durchgesetzt. Die Löschung von „versehentlich" behebt dieses Problem.

3. Disziplinarmassnahmen – Vorteil

Abgeänderter Text

Wenn der Schiedsrichter bei einem verwarnungs-/feldverweiswürdigen Vergehen auf Vorteil entscheidet, muss die fällige Verwarnung/der fällige Feldverweis bei der nächsten Spielunterbrechung ausgesprochen werden. Versuchte ein Spieler, eine offensichtliche Torchance zu verhindern, so ~~und wurde dennoch ein Tor erzielt~~ wird der Spieler nur wegen unsportlichen Betragens verwarnt.

Erklärung

Wenn der Schiedsrichter bei einem Vergehen zum Vereiteln einer offensichtlichen Torchance Vorteil gibt und danach ein Tor fällt, wird der fehlbare Spieler verwarnt. Wird jedoch kein Tor erzielt, ist der Spieler gemäss den alten Spielregeln des Feldes zu verweisen. Diese Regel wurde jedoch nie angewandt, da sie insofern als unfair gilt, als durch den Vorteil die Torchance weiterhin gegeben ist. Folglich ist eine Verwarnung die fairste Strafe, unabhängig davon, ob ein Tor erzielt wird oder nicht.

3. Disziplinarmassnahmen – Verwarnungswürdige Vergehen

Textergänzung

Ein Spieler wird verwarnt bei:
(…)
- Betreten des Schiedsrichter-Videobereichs (SVB)
- übermässigem Anzeigen des TV-Zeichens für eine Videoüberprüfung

Ein Auswechselspieler oder ausgewechselter Spieler wird verwarnt bei:
(…)
- Betreten des Schiedsrichter-Videobereichs (SVB)
- Anzeigen des TV-Zeichens für eine Videoüberprüfung

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

Erklärung

- Aufnahme von Betreten des Schiedsrichter-Videobereichs (SVB) oder übermässigem Anzeigen des TV-Zeichens für eine Videoüberprüfung in die Liste der verwarnungswürdigen Vergehen
- Stellt klar, wie der Schiedsrichter zwei unmittelbar aufeinanderfolgende, separate verwarnungswürdige Vergehen ahnden muss, insbesondere, wenn jemand das Spielfeld ohne Erlaubnis (sofern erforderlich) betritt und dann ein verwarnungswürdiges Vergehen begeht. Dasselbe Vorgehen gilt bei feldverweiswürdigen Vergehen.

3. Disziplinarmassnahmen – Feldverweiswürdige Vergehen

Textergänzung

Spieler, Auswechselspieler oder ausgewechselte Spieler, die eines der folgenden Vergehen begehen, werden des Feldes verwiesen: (…)

- Anspucken oder Beissen ~~des Gegners~~ einer anderen Person
- Betreten des Video-Überprüfungsraums (VÜR)

Erklärung

Aufnahme von Beissen und Betreten des Video-Überprüfungsraums (VÜR) in die Liste der feldverweiswürdigen Vergehen

4. Spielfortsetzung nach Fouls und Vergehen

Textergänzung

Wenn bei laufendem Spiel:
(…)
Wenn ausserhalb des Spielfelds ein Vergehen gegen einen Spieler, Auswechselspieler, ausgewechselten Spieler oder Teamoffiziellen des eigenen Teams begangen wird, wird das Spiel mit einem indirekten Freistoss auf der Begrenzungslinie fortgesetzt, die dem Ort des Vergehens am nächsten liegt.

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

Erklärung

Stellt klar:

- wie das Spiel fortgesetzt wird, wenn ein Spieler ausserhalb des Spielfelds ein Vergehen gegen eine Person seines eigenen Teams (einschliesslich eines Teamoffiziellen) begeht,
- dass das Berühren des Balles mit einem Gegenstand in der Hand neu ein eigenes Vergehen ist und nicht mehr als Handspiel gilt. Folglich kann auch ein Torhüter für ein solches Vergehen in seinem Strafraum bestraft werden.

Regel 13 – Freistösse

1. Freistossarten

Textergänzung

Bei einem Vergehen oder Verstoss eines Spielers, Auswechselspielers, ausgewechselten oder des Feldes verwiesenen Spielers oder Teamoffiziellen wird der gegnerischen Mannschaft ein direkter oder indirekter Freistoss zugesprochen.

Erklärung

Stellt klar, dass auch bestimmte Vergehen von Auswechselspielern, ausgewechselten und des Feldes verwiesenen Spielern sowie von Teamoffiziellen mit einem Freistoss geahndet werden können.

Regel 15 – Einwurf

1. Verfahren

Abgeänderter Text

Beim Einwurf muss der einwerfende Spieler:

- stehen und das Gesicht dem Spielfeld zuwenden,

Erklärung

Stellt klar, dass ein Spieler einen Einwurf stehend ausführen muss (knien, sitzen etc. sind somit nicht zulässig).

IFAB®

IFAB®

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

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

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

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

Ausschluss
Spielausschluss (rote Karte)

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

B

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

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

Brutalität
eine gefährliche, rücksichtslose oder absichtlich gewaltsame Handlung.

D

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

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

Disziplinarstrafe
Vom Schiedsrichter ergriffene Disziplinarmassnahme.

Drittperson
Eine Person, die kein Spieloffizieller 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 (EPTS)
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.

M

Mit dem Fuss spielen
Eine Handlung, bei der ein Spieler den Ball mit dem Fuss und/oder dem Knöchel berührt.

N

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

P

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

R

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

S

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

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

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

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

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

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

T

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

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

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

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

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

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

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

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

U

Übermässige Härte
Einsatz von mehr Gewalt/Kraft als nötig.

Ungehörige Einmischung
Unnötige Handlung/Beeinflussung.

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

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

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

V

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

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

Vernachlässigbar
Unbedeutend, minimal.

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).

Zeitstrafe
Der vorübergehende Ausschluss eines Spielers vom darauffolgenden Spielabschnitt, der bestimmte verwarnungswürdige Vergehen (abhängig von den Wettbewerbsregeln, vgl. Systeme A und B, Seite 28/29) begangen hat.

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
Spieloffizielle auf dem Spielfeld
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.

Video-Spieloffizielle

Dazu gehören der VSA und der AVSA, die den Schiedsrichter gemäss VSA-Protokollen unterstützen.

- **Video-Schiedsrichterassistent (VSA):**
  Aktiver oder ehemaliger Schiedsrichter, der den Schiedsrichter unterstützt, indem er ihm ausschliesslich bei klaren und offensichtlichen Fehlentscheidungen oder schwerwiegenden Vorfällen, die übersehen wurden, in einer der überprüfbaren Kategorien Informationen aus Videoaufzeichnungen übermittelt.
- **Assistent des Video-Schiedsrichterassistenten (AVSA):**
  Aktiver oder ehemaliger Schiedsrichter/Schiedsrichterassistent, der den Video-Schiedsrichterassistenten (VSA) unterstützt.

IFAB®

IFAB®

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

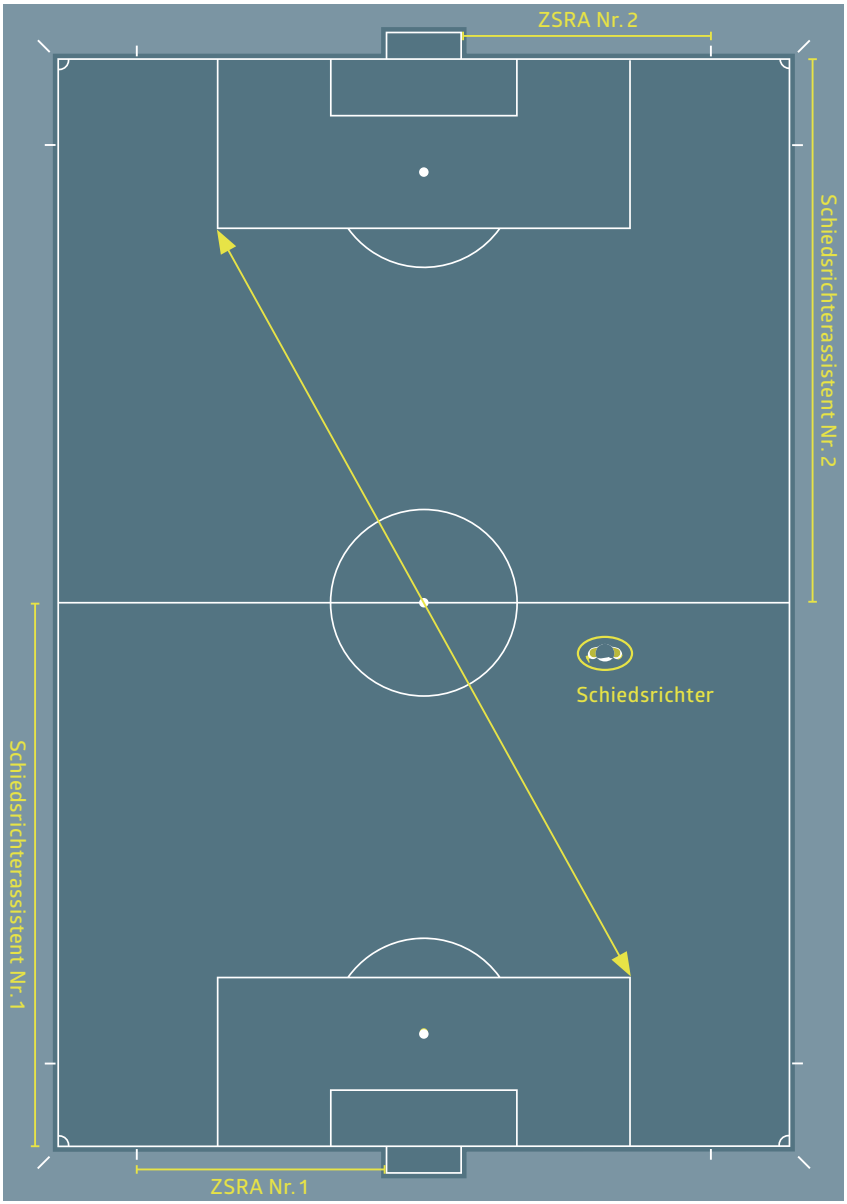
1. Allgemeine Position und Bewegung

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.


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

Die Position von Schiedsrichterassistenten und zusätzlichen Schiedsrichterassistenten

Die Schiedsrichterassistenten stehen jeweils auf gleicher Höhe wie der vorletzte Verteidiger oder auf Höhe des Balls, wenn sich dieser näher bei der Torlinie befindet als der vorletzte Verteidiger. Er muss das Gesicht stets dem Spielfeld zuwenden, auch beim Rennen. Für kurze Distanzen bewegt sich der Schiedsrichterassistent seitwärts, insbesondere bei der Beurteilung von Abseitspositionen, weil er so einen besseren Blickwinkel hat.

Die Position des zusätzlichen Schiedsrichterassistenten befindet sich hinter der Torlinie, es sei denn, er muss sich auf die Torlinie begeben, um zu entscheiden, ob ein Tor/kein Tor gegeben wird. Die zusätzlichen Schiedsrichterassistenten dürfen das Spielfeld nur in Ausnahmefällen betreten.

Torhüter

Verteidiger

Angreifer

Schiedsrichter

Schiedsrichter-assistent

zusätzlicher Schiedsrichterassistent

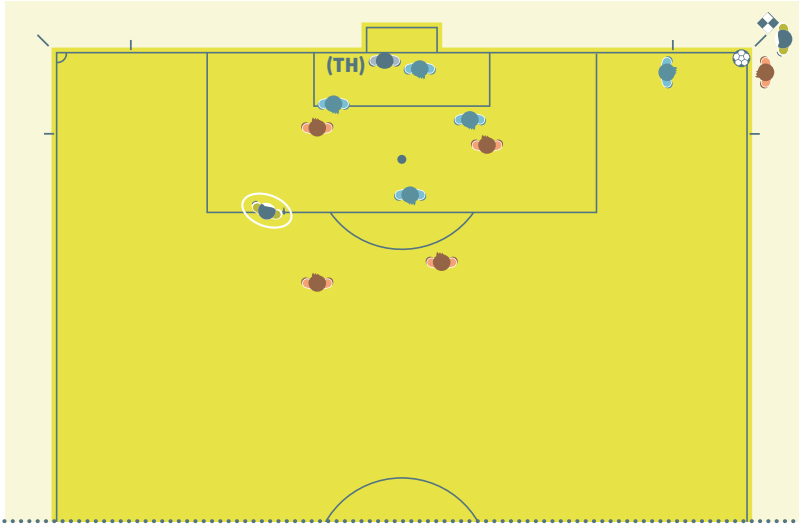
2. Position und Zusammenarbeit

Absprache

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

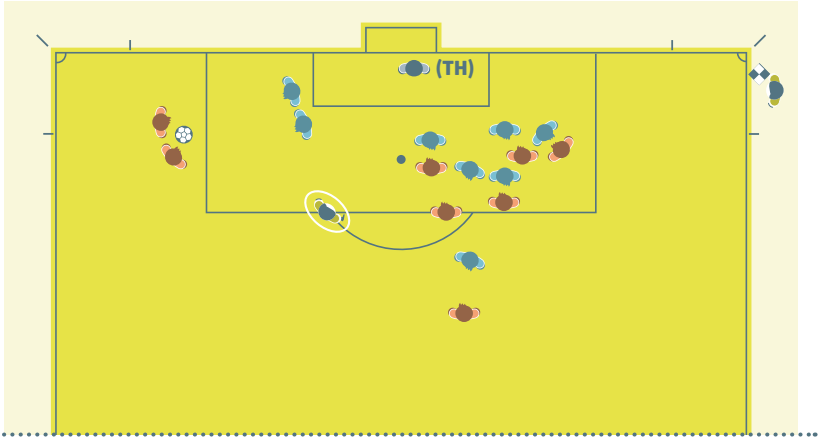
Eckstoss

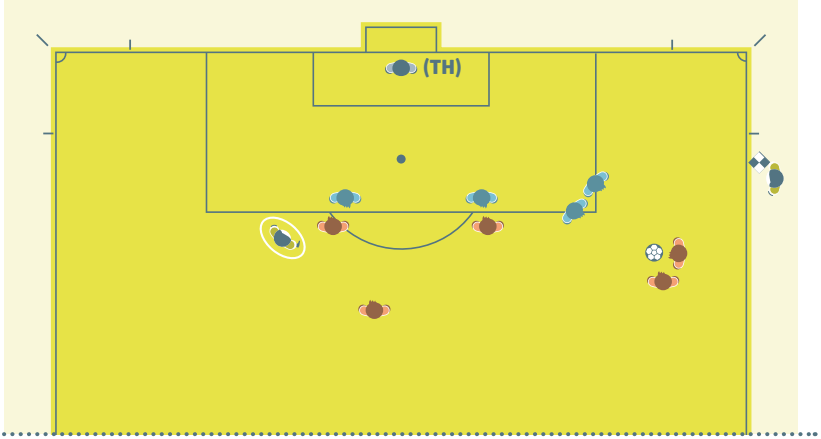
Bei einem Eckstoss steht der Schiedsrichterassistent hinter der Eckfahne entlang der Torlinie. Er darf den Spieler beim Ausführen des Eckstosses nicht stören und muss prüfen, ob der Ball ordnungsgemäss im Viertelkreis platziert wurde.

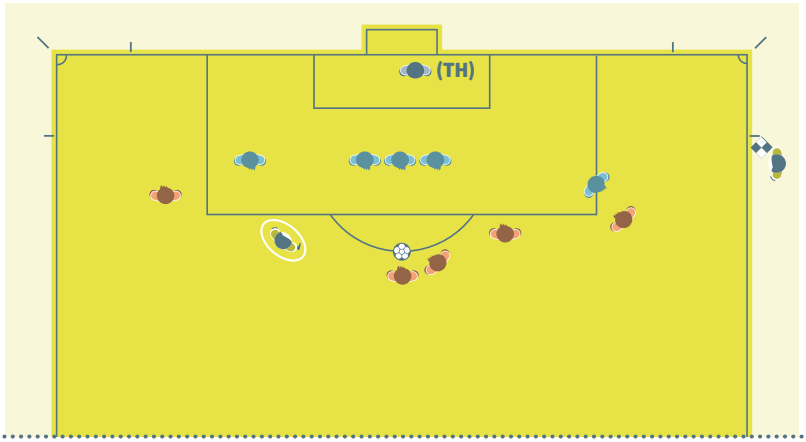


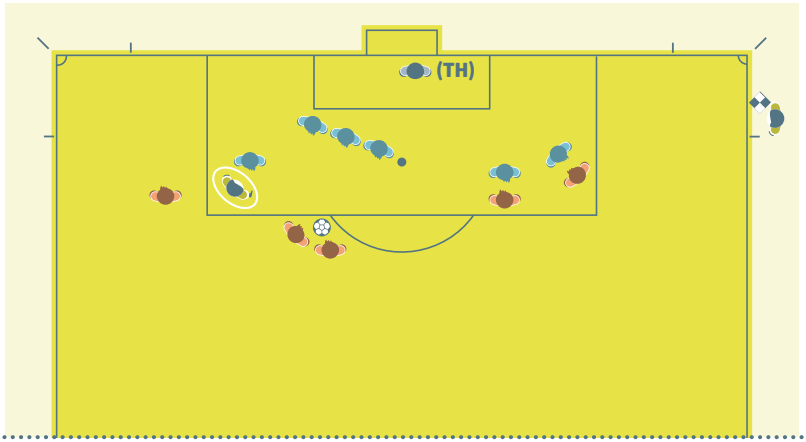
Freistoss

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






(TH)

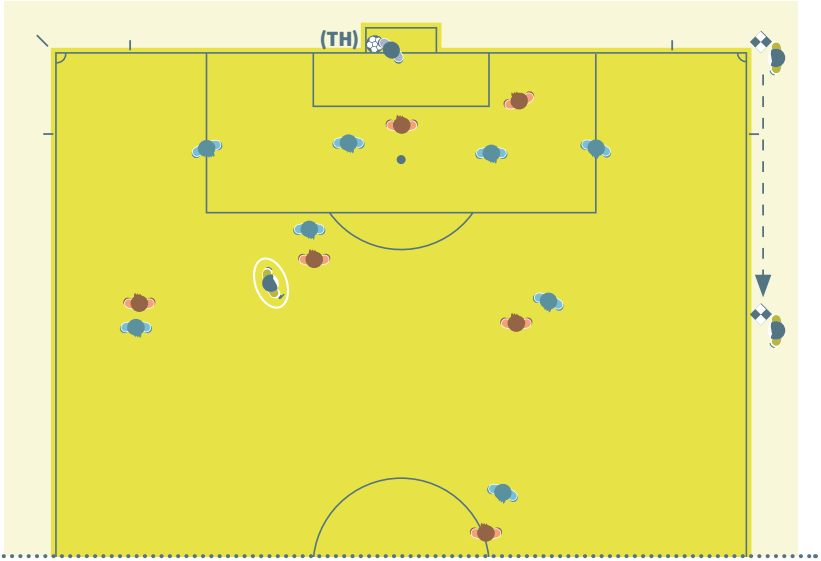

(TH)

Tor/kein Tor

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

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

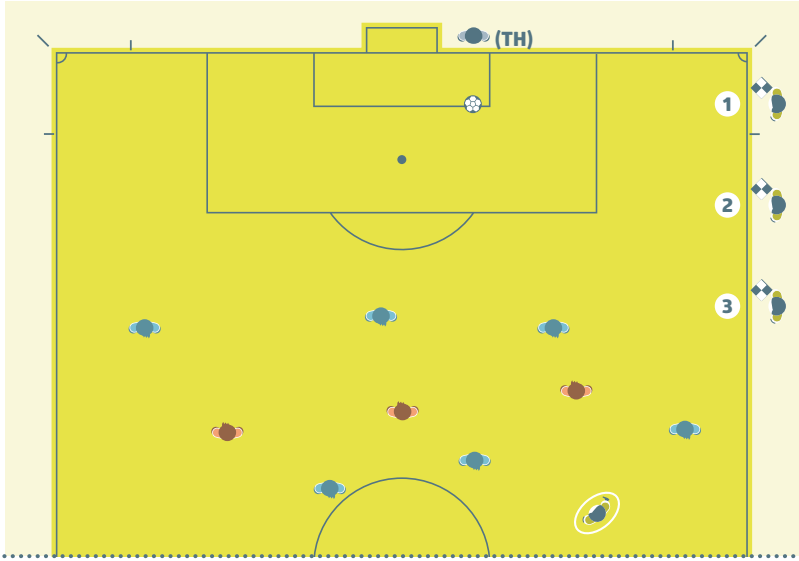
Wenn der Ball die Torlinie nicht vollständig überquert hat und das Spiel normal weiterläuft, weil kein Tor erzielt wurde, stellt der Schiedsrichter Blickkontakt mit dem Schiedsrichterassistenten her und gibt bei Bedarf ein diskretes Handzeichen.



Abstoss

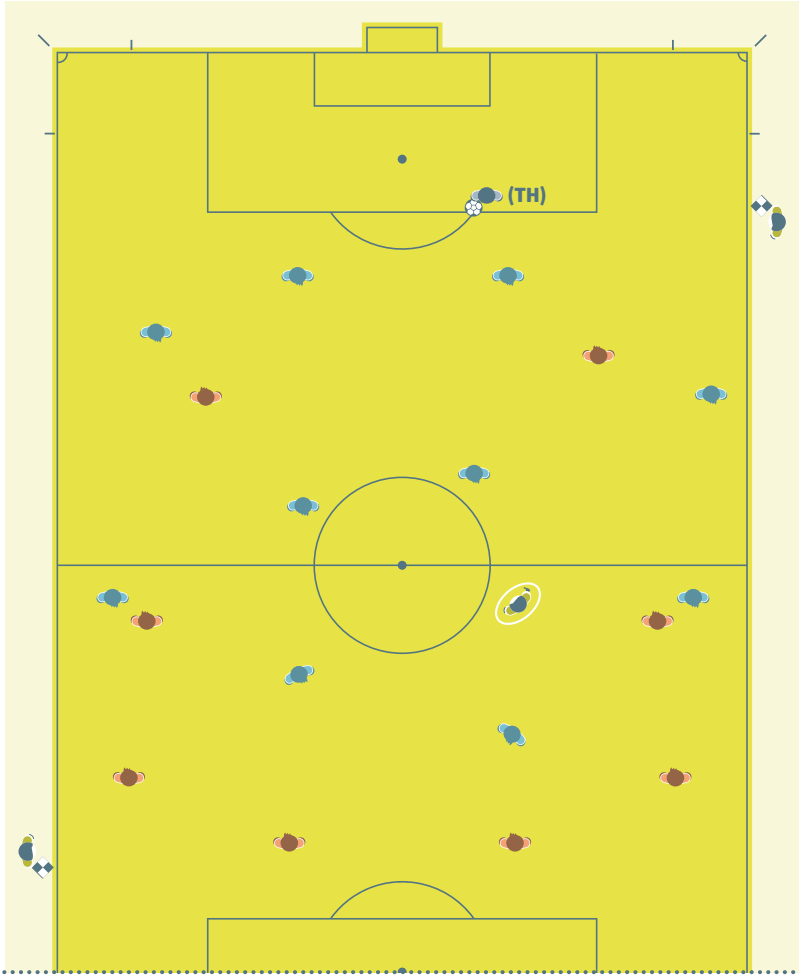
Der Schiedsrichterassistent überprüft zuerst, ob sich der Ball innerhalb des Torraums befindet. Wenn der Ball nicht korrekt platziert ist, bleibt der Schiedsrichterassistent am Ort, stellt Blickkontakt mit dem Schiedsrichter her und hebt die Fahne. Befindet sich der Ball korrekt innerhalb des Torraums,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

Wenn ein zusätzlicher Schiedsrichterassistent aufgeboten wurde, sollte der Schiedsrichterassistent auf der Höhe der Strafraumgrenze und dann der Abseitslinie stehen, während der zusätzliche Schiedsrichterassistent auf der Torlinie an der Torraumgrenze steht und prüft, ob der Ball innerhalb des Torraums platziert wird. Wenn der Ball nicht korrekt platziert ist, teilt der zusätzliche Schiedsrichterassistent dies dem Schiedsrichter mit.



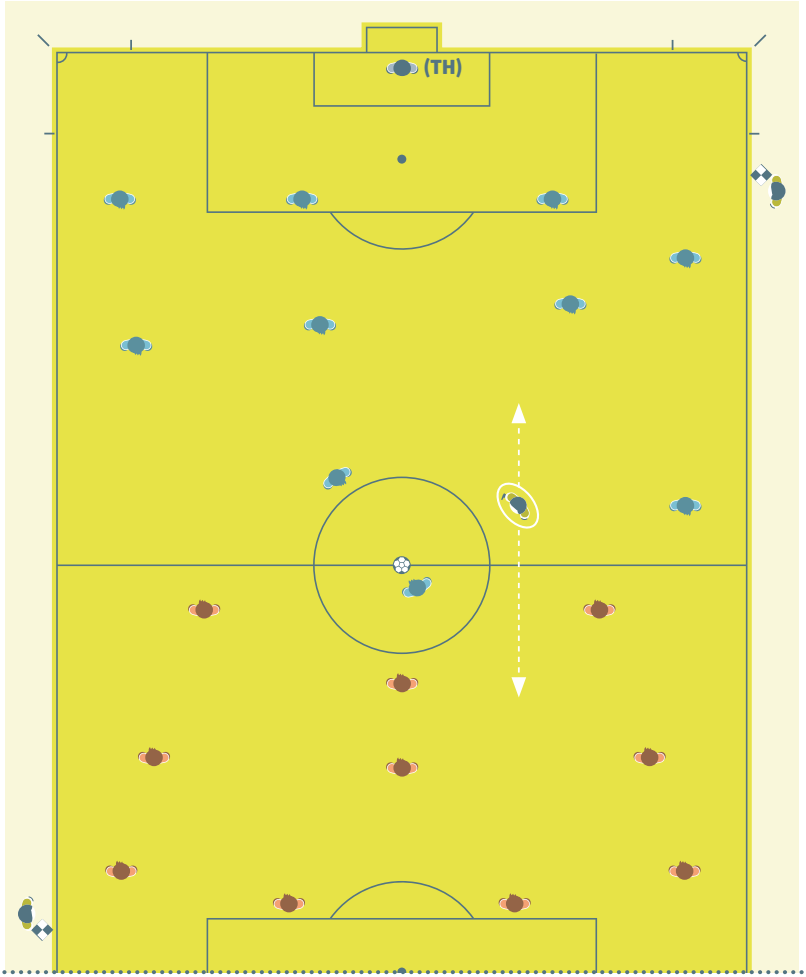
Freigabe des Balls durch den Torhüter

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



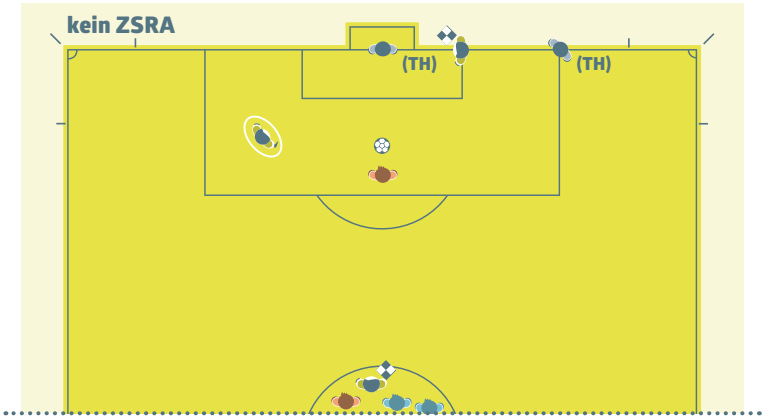
Anstoss

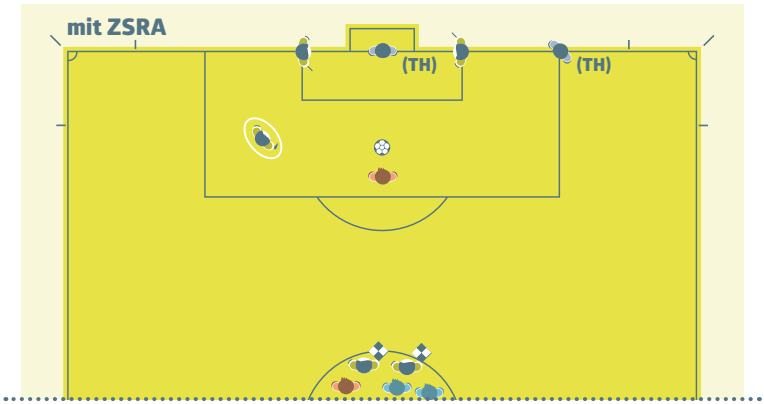
Die Schiedsrichterassistenten stehen jeweils auf gleicher Höhe wie der vorletzte Verteidiger.



Elfmeterschiessen

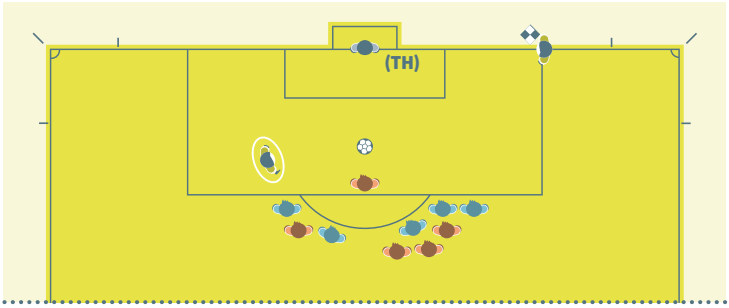
Ein Schiedsrichterassistent steht auf der Torlinie an der Torraumgrenze. Der zweite Schiedsrichterassistent steht im Anstosskreis bei den Spielern. Etwaige zusätzliche Schiedsrichterassistenten stehen rechts und links vom Tor auf der Torlinie an der Torraumgrenze, es sei denn, die Torlinientechnologie wird eingesetzt, wenn nur ein zusätzlicher Schiedsrichterassistent notwendig ist. Der zweite zusätzliche Schiedsrichterassistent und der erste Schiedsrichterassistent stehen bei den Spielern im Anstosskreis, während der zweite Schiedsrichterassistent und der vierte Offizielle die technischen Zonen überwachen.



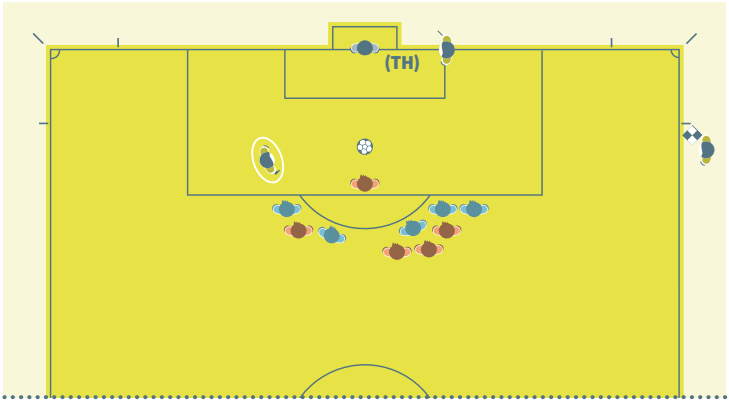


Strafstoss

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 Elfmeterpunkt (gleichbedeutend mit der Abseitslinie) begeben.



Tumult

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

Distanz der Mauer

Bei einem Freistoss unmittelbar in der Nähe des Schiedsrichterassistenten darf dieser das Feld betreten (für gewöhnlich nach Aufforderung durch den Schiedsrichter), um dabei zu helfen, dass sich die Mauer 9,15 m vom Ball entfernt befindet. In diesem Fall wartet der Schiedsrichter vor der Fortsetzung des Spiels, bis sich der Schiedsrichterassistent wieder auf seiner Position befindet.

Auswechslungen

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

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

IFAB®

Körpersprache, Kommunikation und Pfeife

1. Schiedsrichter

Körpersprache

Die Körpersprache

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

Die Körpersprache stellt keine Erklärung für eine Entscheidung dar.

Zeichen von Schiedsrichtern

Siehe Regel 5 für Abbildungen von Schiedsrichterzeichen

Pfeife

Der Schiedsrichterpfiff ist zwingend:

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

Der Schiedsrichterpfiff ist NICHT notwendig

- um das Spiel bei einem klaren Abstoss, Eckstoss, Einwurf oder Tor zu unterbrechen
- zur Wiederaufnahme des Spiels
  - nach den meisten Freistössen, Abstössen, Eckstössen, Einwürfen oder Schiedsrichterbällen

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

Wenn der Schiedsrichter will, dass die Spieler vor der Fortsetzung des Spiels auf den Pfiff warten (z. B. damit die Verteidiger 9,15 m von der Stelle des Freistosses entfernt sind), muss der Schiedsrichter die Angreifer eindeutig anweisen, auf das Signal zu warten.

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

2. Schiedsrichterassistenten

Piepsignal

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

- Abseits
- Vergehen (im Rücken des Schiedsrichters)
- Einwurf, Eckstoss, Abstoss oder Tor (strittige Entscheidungen)

Elektronisches Kommunikationssystem

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

Verwendung der Fahne

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

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

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

Handzeichen

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

Zeichen

Siehe Regel 6 für Abbildungen von Zeichen.

Eckstoss/Abstoss

Wenn der Ball die Torlinie vollständig überschreitet, muss der Schiedsrichterassistent die Fahne mit der rechten Hand heben (besseres Blickfeld), um den Schiedsrichter darüber zu informieren, dass der Ball aus dem Spiel ist und danach, wenn er das Spielfeld:

- in der Nähe des Schiedsrichterassistenten verlassen hat, anzeigen, ob es sich um einen Abstoss oder einen Eckstoss handelt;
- vom Schiedsrichterassistenten weiter entfernt hat, Blickkontakt aufnehmen und die Entscheidung des Schiedsrichters befolgen.

Wenn der Ball die Torlinie deutlich überschreitet, muss der Schiedsrichterassistent die Fahne nicht heben, um anzuzeigen, dass der Ball das Spielfeld verlassen hat. Bei einem offensichtlichen Abstoss oder Eckstoss muss kein Zeichen gegeben werden, vor allem, wenn der Schiedsrichter ein Zeichen gibt.

Fouls

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

Vor dem Anzeigen eines Vergehens stellt der Schiedsrichterassistent fest, ob

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

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

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

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

Fouls im Strafraum

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

Fouls ausserhalb des Strafraums

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

Tor/kein Tor

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

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

Abseits

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

Strafstoss

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

Auswechslung

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

Einwurf

Überquert der Ball die Seitenlinie vollständig:

- in der Nähe des Schiedsrichterassistenten, sollte ein direktes Signal gegeben werden, um die Richtung des Einwurfs anzuzeigen,
- weitab vom Schiedsrichterassistenten und ist unumstritten, welches Team einwerfen darf, muss der Schiedsrichterassistent die Richtung des Einwurfs anzeigen,
- weitab vom Schiedsrichterassistenten und ist sich der Schiedsrichterassistent bei der Richtung des Einwurfs unschlüssig, muss der Schiedsrichterassistent die Fahne heben, um den Schiedsrichter darüber zu informieren, dass der Ball aus dem Spiel ist, Blickkontakt zum Schiedsrichter aufnehmen und das Signal des Schiedsrichters befolgen.

3. Zusätzliche Schiedsrichterassistenten

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

„Tor“ oder „kein Tor“

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

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

Der Schiedsrichter trifft die endgültige Entscheidung.

IFAB®

Sonstige Ratschläge

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

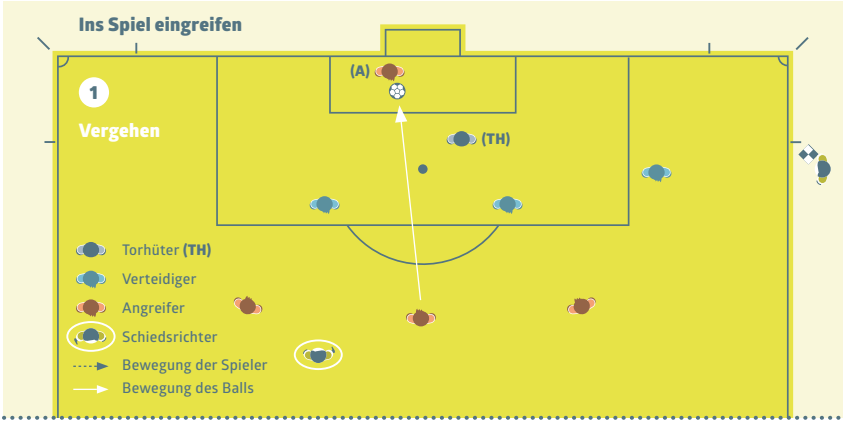
   - Schwere des Vergehens: Zieht das Vergehen einen Feldverweis nach sich, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und verweist den Spieler des Feldes, sofern dadurch keine offensichtliche Torchance vereitelt wird
   - Ort des Vergehens: je näher beim gegnerischen Tor, desto grösser der Vorteil
   - Erfolgsaussicht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

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

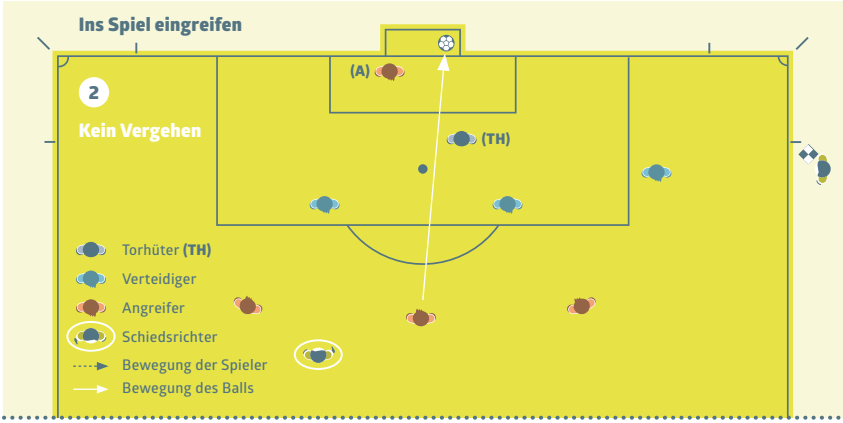
3. **Halten des Gegners**
   Die Schiedsrichter sind angewiesen, das Halten von Gegnern frühzeitig zu unterbinden und entschieden durchzugreifen, insbesondere im Strafraum bei Eck- und Freistössen. Der Schiedsrichter hat folgende Möglichkeiten:

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

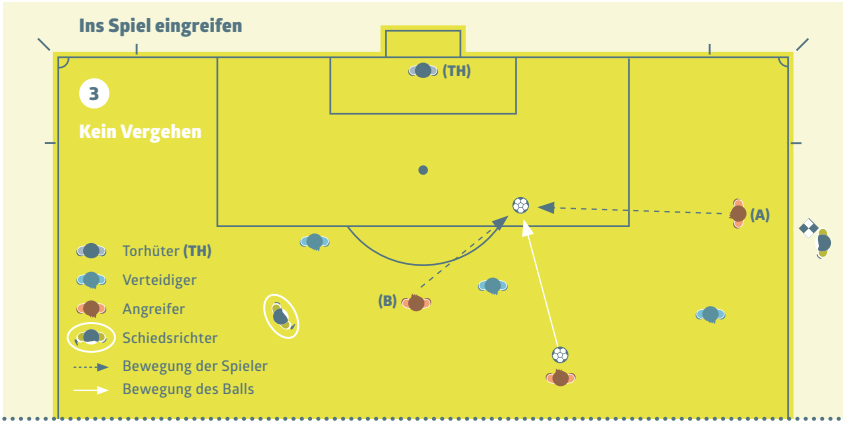
4. Abseits



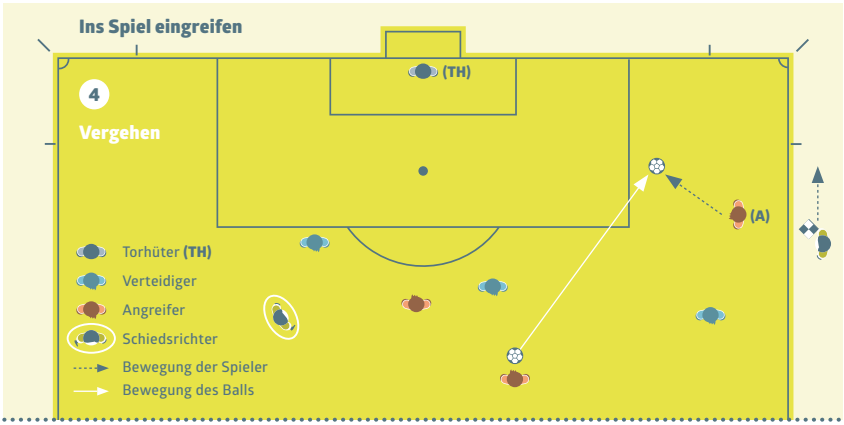
Ein Angreifer befindet sich **in einer Abseitsstellung** (A), ohne den Gegner zu beeinflussen, und **berührt den Ball**. Der Schiedsrichterassistent hebt **bei der Ballberührung** die Fahne.



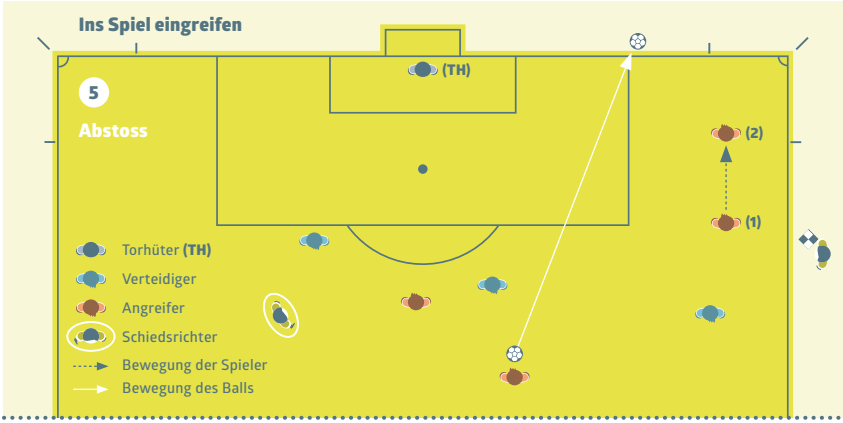
Ein Angreifer befindet sich **in einer Abseitsstellung** (A), ohne den Gegner zu beeinflussen und **ohne den Ball zu berühren**. Der Spieler kann nicht bestraft werden, da er den Ball nicht berührt hat.



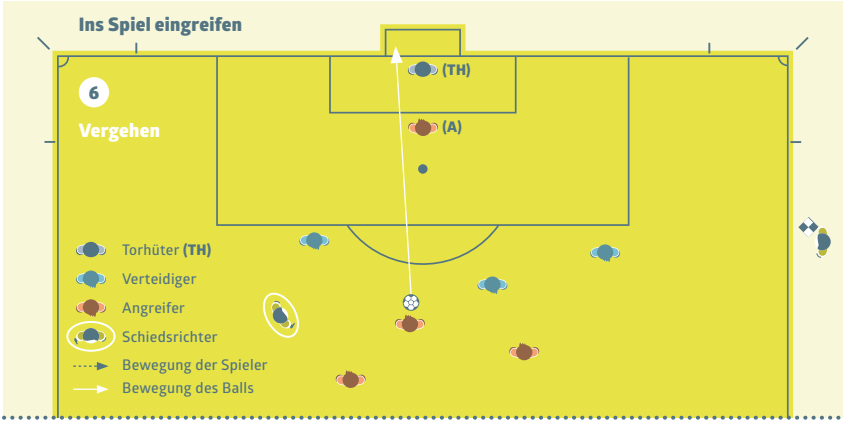
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (A) rennt zum Ball, ebenso ein Mitspieler (B), der **nicht im Abseits steht** und den Ball schliesslich spielt. (A) kann nicht bestraft werden, weil er den Ball nicht berührt hat.



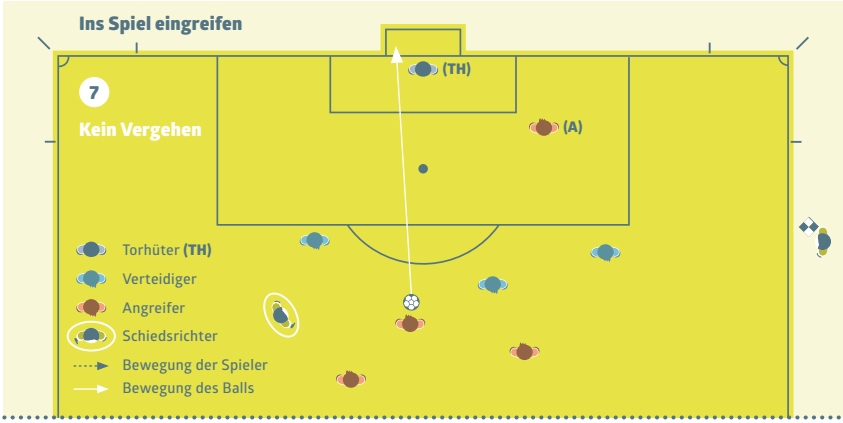
Ein Spieler **in einer Abseitsstellung** (A) kann bestraft werden, bevor er den Ball spielt oder berührt, falls nach Ansicht des Schiedsrichters von den übrigen Mitspielern, die nicht im Abseits stehen, keiner die Möglichkeit hat, den Ball zu spielen



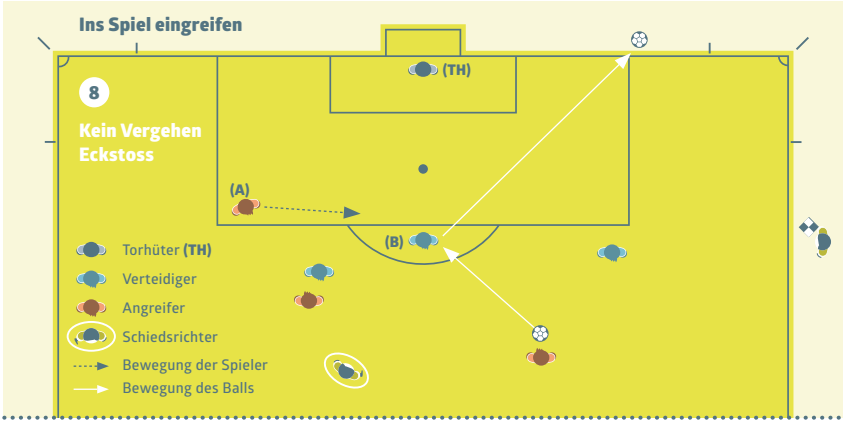
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (1) rennt zum Ball, ohne diesen zu berühren. Der Schiedsrichterassistent zeigt „**Abstoss**“ an.



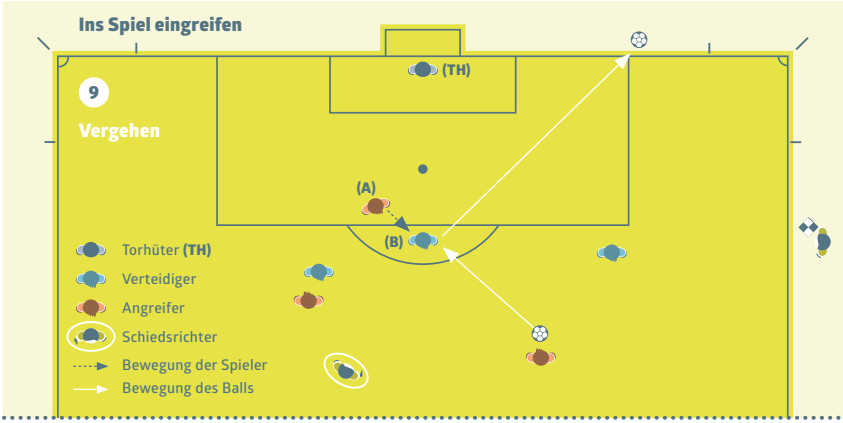
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (A) versperrt dem Torhüter die Sicht. Er ist zu bestrafen, da er einen Gegner daran hindert, den Ball zu spielen oder spielen zu können.



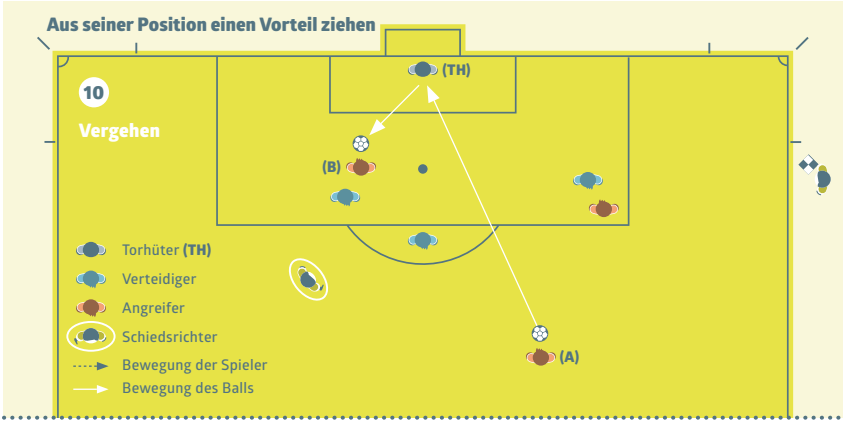
Ein Angreifer befindet sich **in einer Abseitsstellung** (A), **ohne** dem Torhüter die Sicht zu versperren oder ihn anzugreifen, um den Ball spielen zu können.



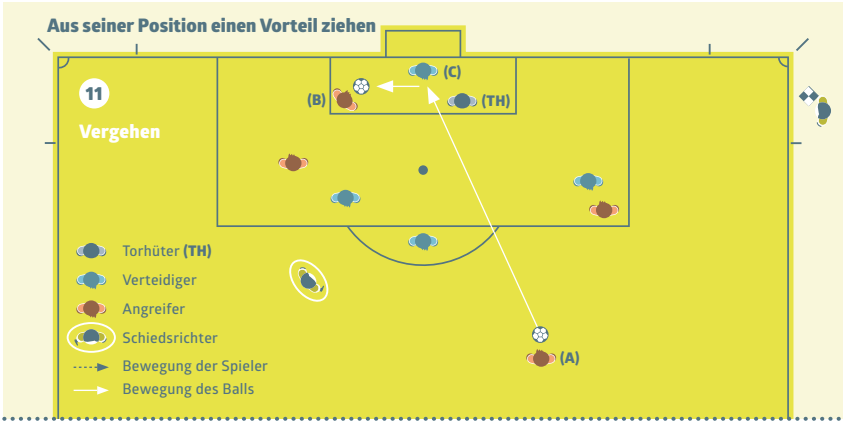
Ein Angreifer befindet sich **in einer Abseitsstellung** (A) und rennt zum Ball, ohne den Gegner daran zu hindern, den Ball zu spielen. (A) greift (B) **nicht** an und beeinflusst ihn nicht, um den Ball spielen zu können.



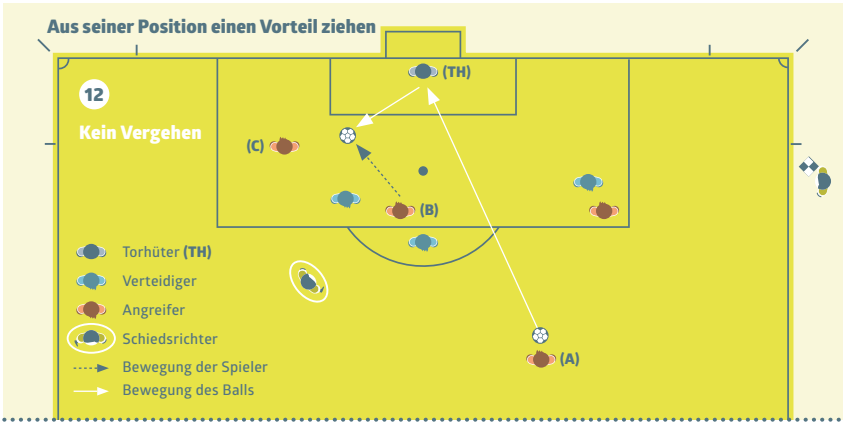
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (A) rennt zum Ball und hindert den Gegner (B) daran, den Ball zu spielen oder spielen zu können, indem er den Gegner angreift, um den Ball spielen zu können. (A) greift (B) an und beeinflusst ihn, um den Ball spielen zu können.



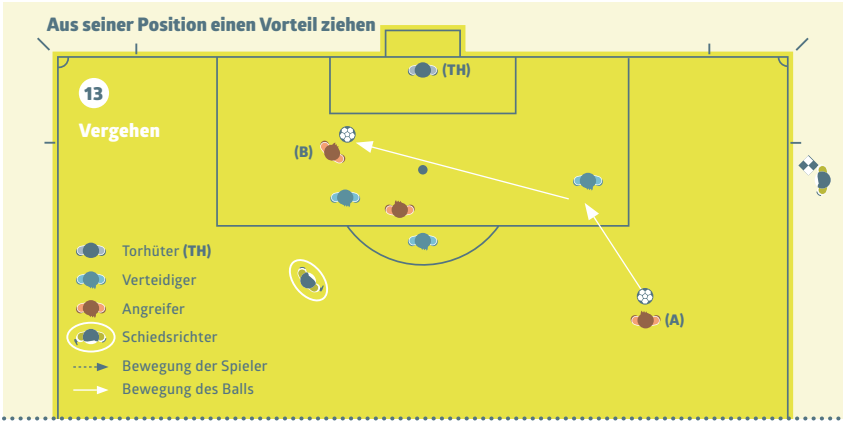
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (B) berührt den Ball, der vom Torhüter aus einer absichtlichen Abwehraktion zurückprallt, abgelenkt oder zu ihm gespielt wird. Der Angreifer (B) wird **bei Ballberührung** bestraft, weil er sich zuvor **in einer Abseitsstellung** befand.



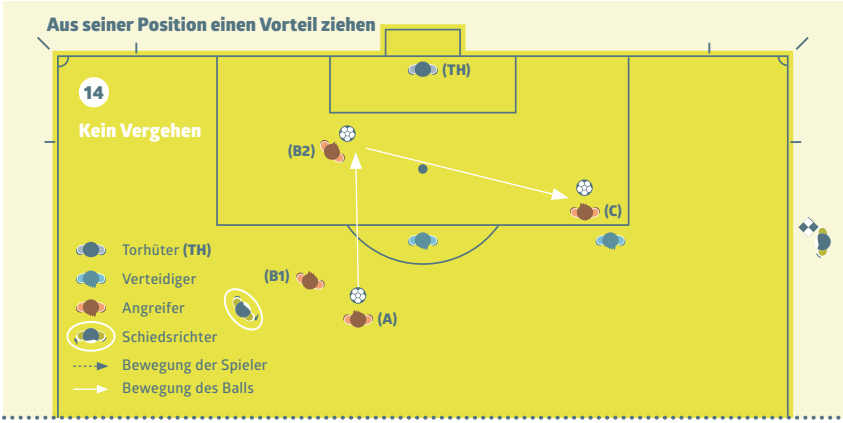
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (B) berührt den Ball, der vom verteidigenden Gegenspieler (C) aus einer absichtlichen Abwehraktion zurückprallt, abgelenkt oder zu ihm gespielt wird. Der Angreifer (B) wird **bei Ballberührung** bestraft, weil er sich zuvor in **einer Abseitsstellung** befand.



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



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



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

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

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

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

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

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

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

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

Wenn der Schiedsrichter entscheidet, dass das Spiel fortgesetzt wird:

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

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

Der Schiedsrichter muss die gesamte Unterbrechung nachspielen lassen.

Notizen

Notizen

Notizen

IFAB®
THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

IFAB®
THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD