

IFAB®

THE
INTERNATIONAL
FOOTBALL
ASSOCIATION
BOARD



FIFA®



THEIFAB.COM
SINCE 1886

Spielregeln

2019/20







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 2019

Spielregeln

2019/20

Inhaltsverzeichnis

9 Einführung

- 11 Philosophie und Zweck der Regeln
- 12 Verwaltung von Regeländerungen
- 14 Vorgeschichte der Überarbeitung der Spielregeln 2019/20
- 18 Weiteres Vorgehen

20 Anmerkungen zu den Spielregeln

23 Spielregeln 2019/20

- 24 Regelvarianten
- 34 01 Spielfeld
- 46 02 Ball
- 50 03 Spieler
- 58 04 Ausrüstung der Spieler
- 66 05 Schiedsrichter
- 78 06 Weitere Spieloffizielle
- 88 07 Dauer des Spiels
- 92 08 Beginn und Fortsetzung des Spiels
- 96 09 Ball im und aus dem Spiel
- 98 10 Bestimmung des Spieldausgangs
- 104 11 Abseits
- 110 12 Fouls und unsportliches Betragen
- 126 13 Freistöße
- 130 14 Strafstoß
- 136 15 Einwurf
- 140 16 Abstoß
- 144 17 Eckstoß

148 VAR-Protokoll**158 Regeländerungen 2019/20**

- 159 Zusammenfassung der Regeländerungen
- 162 Redaktionelle Änderungen
- 164 Details zu den Regeländerungen

188 Glossar

- 189 Fussballorgane
- 190 Fussballbegriffe
- 202 Spieloffizielle

204 Praktischer Leitfaden für Spieloffizielle

- 205 Einführung
- 206 Position, Bewegung und Zusammenarbeit
- 220 Körpersprache, Kommunikation und Pfeife
- 228 Sonstige Ratschläge
 - Vorteil
 - Nachspielzeit
 - Halten des Gegners
 - Abseits
 - Behandlung/Untersuchung nach einem verwarnungs-/feldverweismwürdigen Vergehen

IFAB®

The background of the page is a light yellow color with several thick, flowing, abstract lines in a slightly darker shade of yellow. These lines create a sense of movement and depth, resembling stylized waves or organic shapes. The lines are layered, with some appearing in front of others, creating a three-dimensional effect. The overall aesthetic is clean, modern, and professional.



Einführung



Philosophie und Zweck der Regeln

Der Fussball ist der bedeutendste Sport auf Erden, da er weltweit und auf vielen verschiedenen Stufen gespielt wird. Ob im Finale der FIFA Fussball-Weltmeisterschaft™ oder in einem Spiel zwischen Kindern in einem abgelegenen Dorf – überall wird nach denselben Regeln gespielt.

Dass in jeder Konföderation, jedem Land, jeder Stadt und jedem Dorf die gleichen Spielregeln gelten, ist eine grosse Errungenschaft, die es zu verteidigen gilt. Es ist aber auch eine Chance, die im weltweiten Interesse des Fussballs genutzt werden sollte.

Die Spielregeln müssen fairen Sport garantieren, da Fairness zum Wesen des Fussballs gehört und zu einem wesentlichen Teil dessen Faszination ausmacht. Wenn sich die Spieler gegenseitig sowie die Spieloffiziellen und die Spielregeln respektieren und der Schiedsrichter damit praktisch überflüssig ist, zeigt sich der Fussball von seiner schönsten Seite.

Die Integrität der Spielregeln und der Schiedsrichter, die diese anwenden, muss stets geschützt und geachtet werden. Alle Autoritätspersonen, insbesondere Trainer und Spielführer, sind es dem Fussball schuldig, die Spieloffiziellen und deren Entscheidungen zu respektieren.

Verwaltung von Regeländerungen

Die ersten universellen Spielregeln gehen auf das Jahr 1863 zurück. 1886 gründeten die vier britischen Verbände, d. h. der englische, schottische, walisische und nordirische Fussballverband, den International Football Association Board (IFAB) als internationale Dachorganisation, die allein für die Entwicklung und Bewahrung der Spielregeln zuständig ist. 1913 wurde die FIFA Mitglied des IFAB.

Eine Regel wird immer nur dann geändert, wenn der IFAB überzeugt ist, dass der Fussball davon profitiert. Jede potenzielle Änderung wird daher für gewöhnlich getestet, wie das auch bei den gelben und roten Karten für Teamoffizielle sowie den neuen Verfahren für Abstösse und Auswechslungen der Fall war. Bei jeder Änderung folgt der IFAB dem Gebot der Fairness, der Integrität, des Respekts, der Sicherheit, des Vergnügens aller Beteiligten und des sinnvollen Einsatzes der Technik.

Alle müssen ungeachtet ihrer Herkunft und ihres Talents durch die Spielregeln zum Mitmachen animiert werden und sich darauf verlassen können, dass der Sport weitgehend sicher ist, auch wenn Unfälle nie auszuschliessen sind. Die Spieler müssen ihre Gegner deshalb respektieren, während die Schiedsrichter für ein sicheres Umfeld sorgen, indem sie gegen übermässig aggressives und gefährliches Spiel konsequent vorgehen. Die Spielregeln geben dafür eine klare Handhabe, indem sie gefährliche Aktionen wie rücksichtslose Zweikämpfe (Verwarnung = gelbe Karte), die Gefährdung der Gesundheit eines Gegners oder übermässig hartes Spiel (Feldverweis = rote Karte) strikt ahnden.

Der Fussball muss Spielern, Spielloffiziellen, Trainern, Zuschauern, Fans, Funktionären etc. Freude und Spass bereiten. Die Spielregeln müssen unseren Sport noch attraktiver machen, damit Menschen ungeachtet von Alter, Ethnie, Religion, Kultur, Herkunft, Geschlecht, sexueller Orientierung, Behinderung etc. mitspielen und dabei Spass haben können.

Die Spielregeln des Fussballs sind verglichen mit anderen Teamsportarten relativ simpel. Da viele Situationen aber subjektiv und Schiedsrichter Menschen sind (und folglich Fehler machen), führen Entscheidungen immer wieder zu Kontroversen und Diskussionen. Auch wenn für einige gerade diese Diskussionen den Fussball so attraktiv und reizvoll machen, muss jede Schiedsrichterentscheidung – ob richtig oder falsch – stets respektiert werden, wie es der Fussball in seinem Wesen gebietet.

Da die Spielregeln nicht jeden Einzelfall abdecken können, müssen die Schiedsrichter selbst entscheiden, wenn konkrete Regelungen fehlen. Sie müssen dabei dem Wesen des Fussballs folgen und sich stets fragen, was wohl der Fussball verlangen/erwarten würde.

Der IFAB wird den Dialog mit der globalen Fussballfamilie fortsetzen, damit der Fussball weltweit auf allen Ebenen von Regeländerungen profitiert und die Integrität des Fussballs, der Regeln und der Schiedsrichter respektiert, geschätzt und geschützt wird.

Vorgeschichte der Überarbeitung der Spielregeln 2019/20

Mit der Überarbeitung 2016/17 lancierte der IFAB eine in seiner Geschichte einmalige Serie weitreichender Änderungen, um die Spielregeln klarer zu formulieren, zu vereinfachen und den Bedürfnissen des modernen Fußballs auf allen Ebenen anzupassen.

Viele Änderungen gingen auf Vorschläge von Einzelpersonen, Gruppen oder nationalen Fußballverbänden aus aller Welt zurück, die von den Fußball- und Technik-Beratungsgremien des IFAB geprüft wurden. Der IFAB bietet damit Gewähr, dass alle im Fußball mitreden können, da die Spielregeln nicht nur für die Schiedsrichter, sondern für alle da sind.

Mit den jüngsten Änderungen wurden viele der 2016/17 verankerten Grundsätze ausgedehnt, damit der Fußball getreu der „PLAY FAIR!“-Strategie noch attraktiver und fairer wird. Den Anfang machte die IFAB-Jahresversammlung 2017 mit einigen weitreichenden Änderungen zugunsten der unteren Stufen des Fußballs, zum Beispiel:

- mehr Spielraum für die nationalen Fußballverbände, einige organisatorische Regeln zwecks Förderung des Fußballs in ihren Ländern anzupassen
- Möglichkeit, im Junioren-, Senioren-, Behinderten- und Breitenfußball (unterste Stufen) statt Verwarnungen Zeitstrafen (Strafbank) auszusprechen
- Einführung von Rückwechslungen im Junioren-, Senioren- und Behindertenfußball, wie sie im Breitenfußball bereits zugelassen sind

Im März 2018 bewilligte die IFAB-Jahresversammlung weitere Regeländerungen und ermächtigte Wettbewerbsorganisatoren insbesondere, eine zusätzliche Auswechslung in der Verlängerung zuzulassen und Video-Schiedsrichterassistenten (VAR) einzusetzen.

Diese zusätzliche Auswechslung hat sich auf allen Ebenen des Fussballs positiv ausgewirkt. Mit der Einwechslung eines frischen Spielers wird Erschöpfung und Verletzungen vorgebeugt, während gleichzeitig die Chance steigt, dass ein Spiel noch in der Verlängerung entschieden wird.

Die grösste Revolution im Profifussball in den letzten über 100 Jahren ist aber die Einführung der VAR, die zudem erstaunlich schnell vonstattenging, wenn man die jahrelangen Debatten bedenkt, die den ersten, zögerlichen Versuchen mit technischen Hilfsmitteln vorausgingen. Diese sollten zeigen, ob Technik die Entscheidungsfindung erleichtern kann, ohne den Spielfluss und die Stimmung zu beeinträchtigen.

Nicht einmal zwei Jahre nach ihrer Feuertaufe am 12. August 2016 bei einer Partie in New Jersey (USA) standen sie bei der Endrunde der FIFA Fussball-Weltmeisterschaft 2018™ in Russland im Einsatz. Die VAR bringen Kontroversen zwar nicht zum Verschwinden, da viele Entscheidungen subjektiv sind, versprechen aber mehr Fairness und Sportsgeist und wurden daher in den meisten grossen Fussballländern bereits eingeführt.

Für 2019/20 wurden viele Regeländerungen beschlossen, die den Fussball selbst und seine Wahrnehmung direkt und positiv beeinflussen werden, zum Beispiel:

- Bei einem Abstoss muss der Ball den Strafraum nicht mehr verlassen, ehe ihn ein anderer Spieler berührt, was den Spielaufbau fördert.
- Spieler des angreifenden Teams dürfen sich nicht mehr in die Freistossmauer stellen, wodurch Konflikte und Verzögerungen vermieden werden.
- Mit einem gerechteren Verfahren bei Schiedsrichterbällen werden unlautere Praktiken unterbunden. Neu gibt es auch einen Schiedsrichterball, wenn der Ball an den Schiedsrichter springt und danach ins Tor geht, der Ballbesitz wechselt oder ein neuer Angriff lanciert wird.

Getreu dem Willen des IFAB, mit den Spielregeln die Fairness und das Ansehen des Fussballs zu verbessern, erhalten Teamoffizielle bei ungebührlichem Verhalten neu eine gelbe oder rote Karte. Kann der Täter nicht eruiert werden, geht die Karte an den höchstrangigen Trainer.

Erhebliche Änderungen werden auch in Zukunft getestet, zumal die meisten Tests bislang positiv verlaufen sind. Eine der wenigen Ausnahmen ist das AB-BA-System im Elfmeterschiessen, bei dem die Teams nicht mehr nach jedem Schuss abwechseln. Da die Regel als zu kompliziert erachtet und der Fussball seine Einfachheit (und Tradition) bewahren sollte, wurde der Versuch abgebrochen.



Weiteres Vorgehen

Mit der „PLAY FAIR!“-Strategie 2017–2022 will der IFAB gewährleisten, dass bei allen beantragten Änderungen stets deren Nutzen für den Fussball geprüft und beurteilt wird. Die Strategie wurde im Fussball weltweit gut aufgenommen. Auf breite Zustimmung sind insbesondere folgende drei Schwerpunkte der Strategie gestossen:

- **Fairness und Integrität**
 - Verbessert die beantragte Änderung die Fairness und Integrität auf dem Spielfeld?
- **Universalität und Einbindung**
 - Profitiert der Fussball weltweit auf allen Stufen von der beantragten Änderung?
 - Animiert die beantragte Änderung noch mehr Menschen ungeachtet von Herkunft und Talent, sich am Fussball zu beteiligen und dabei Spass zu haben?
- **Einsatz von Technologie**
 - Wird sich die beantragte Änderung positiv auf den Fussball auswirken?

Der IFAB wird zusammen mit seinen Expertengremien weiterhin breite Konsultationen zu einigen wichtigen regelbezogenen Aspekten wie Spielerverhalten und der möglichen Stärkung der Rolle des Spielführers durchführen.

Mit dem Fokus auf Fairness, Integrität, Universalität, Einbindung und Technologie wird der IFAB die Spielregeln weiterentwickeln, um auf jedem Fussballplatz der Welt für einen besseren Sport zu werben.

Die markanten Änderungen in den letzten Jahren haben massgeblich dazu beigetragen, die Spielzeit, die Fairness und die Attraktivität des Fussballs zu steigern. Dank den VAR sollte sich auch das Verhalten der Spieler weiter verbessern, womit der Fussball Spielern, Zuschauern und Schiedsrichtern noch mehr Freude bereiten wird.

Der IFAB steht gerne im Dialog mit Menschen aus aller Welt und ist für Vorschläge und Fragen zu den Spielregeln stets offen und dankbar, wie viele der letzten Änderungen gezeigt haben, die auf Vorschläge aus zahlreichen Regionen der Welt zurückgehen.

Der IFAB möchte den Dialog noch stärker ausweiten und vereinfachen, wie auf seiner Website (www.theifab.com) nachzulesen ist.

Vorschläge, Ideen und Fragen nimmt der IFAB unter folgender E-Mail-Adresse gerne entgegen: lawenquiries@theifab.com.

Anmerkungen zu den Spielregeln

Offizielle Sprachen

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

Andere Sprachen

Zur Übersetzung der Spielregeln können die nationalen Fussballverbände beim IFAB (info@thefab.com) die Layout-Vorlage der Ausgabe 2019/20 beziehen.

Dem IFAB sind sämtliche Übersetzungen (mit klarem Hinweis auf der Titelseite, dass es sich um die offizielle Übersetzung des jeweiligen Verbands handelt) zuzustellen, damit sie vom IFAB auf seiner Website veröffentlicht und von Dritten genutzt werden können.

Anwendung der Spielregeln

In allen Konföderationen, Ländern, Städten und Gemeinden gelten dieselben Spielregeln. Ohne Erlaubnis des IFAB dürfen diese weder abgeändert noch angepasst werden. Davon ausgenommen sind die vom IFAB zugelassenen Regelvarianten (siehe „Regelvarianten“).

Bei der Schulung von Spieloffiziellen und anderen Beteiligten ist darauf hinzuweisen, dass:

- die Schiedsrichter die Spielregeln zwecks Förderung von Fairness und Sicherheit im Sinne des Wesens des Fussballs anwenden sollen,
- alle Beteiligten die Spieloffiziellen und deren Entscheidungen respektieren müssen – im Wissen darum, dass Schiedsrichter Menschen sind und deshalb Fehler machen.

Das Ansehen des Fussballs hängt wesentlich von den Spielern ab. Insbesondere die Spielführer sollten sich dafür einsetzen, dass die Spielregeln und die Entscheidungen der Schiedsrichter respektiert werden.

Zeichenerklärung

Die wichtigsten Regeländerungen sind gelb unterstrichen und am Rand gekennzeichnet. Rein sprachliche Änderungen sind lediglich unterstrichen.

IFAB®





Spielregeln

2019/20

Regelvarianten

Da im Wesentlichen überall auf der Welt und auf allen Stufen nach den gleichen Regeln gespielt wird, sind die Spielregeln im wahrsten Sinne des Wortes universell. Neben fairen und sicheren Spielbedingungen sollen die Spielregeln auch die Beteiligung und die Freude am Fussball fördern.

Die nationalen Fussballverbände haben für bestimmte Fussballkategorien seit jeher einen gewissen Spielraum, um die organisatorischen Spielregeln anzupassen. Der IFAB ist überzeugt, dass die nationalen Fussballverbände aber noch mehr organisatorischen Freiraum haben müssen, um den Fussball vor Ort optimal zu fördern.

Auch wenn für die Austragung und Leitung von Spielen rund um die Welt – ob beim Finale der FIFA Fussball-Weltmeisterschaft™ oder bei einem Spiel in einem kleinen Dorf – dieselben Grundregeln gelten müssen, sollte ein nationaler Fussballverband je nach Bedürfnissen vor Ort selbst bestimmen dürfen, wie lange ein Spiel dauert, wie viele Spieler mitmachen dürfen und wie bestimmte Formen unsportlichen Betragens geahndet werden.

Auf einstimmigen Beschluss der 131. IFAB-Jahresversammlung vom 3. März 2017 in London dürfen die nationalen Fussballverbände (sowie die Konföderationen und die FIFA) bei ihren Fussballwettbewerben deshalb alle oder einige der folgenden organisatorischen Spielregeln abändern:

Für den Junioren-, Senioren-, Behinderten- und Breitenfussball:

- Grösse des Spielfelds
- Grösse, Gewicht und Material des Spielballs
- Breite zwischen den Torpfosten und Höhe der Querlatte zum Boden
- Dauer der beiden (gleich langen) Spielhälften (und der beiden gleich langen Hälften der Verlängerung)
- Zulassung von Rückwechselln
- Zeitstrafen (Strafbank) bei einigen/allen Verwarnungen

Für alle Spielklassen mit Ausnahme von Wettbewerben mit den ersten Teams von Vereinen der höchsten Liga oder mit A-Nationalteams:

- Jedes Team darf bis zu fünf Auswechslungen vornehmen. Im Juniorenfussball wird die maximal zulässige Zahl vom nationalen Fussballverband, von der Konföderation oder der FIFA bestimmt.

Darüber hinaus bewilligte die IFAB-Jahresversammlung folgende Änderungen zu den Fussballkategorien, damit die nationalen Fussballverbände zur Unterstützung und Förderung des nationalen Fussballs mehr Spielraum haben:

- Der Frauenfussball gilt nicht länger als separate Kategorie und genießt folglich denselben Status wie der Männerfussball.
- Für Junioren und Senioren dürfen die nationalen Fussballverbände, die Konföderationen und die FIFA die massgebenden Altersbeschränkungen selbst festlegen.
- Die nationalen Fussballverbände bestimmen selbst, welche Wettbewerbe in den untersten Stufen des Fussballs zum Breitenfussball gehören.

Zulassung weiterer Varianten

Regelvarianten müssen weder flächendeckend sein noch für alle gelten. Nationalen Fussballverbänden steht es deshalb frei, je nach Wettbewerb unterschiedliche Varianten zuzulassen. **Alle weiteren Varianten müssen jedoch vom IFAB bewilligt werden.**

Die nationalen Fussballverbände müssen dem IFAB mitteilen, welche Varianten auf welchen Stufen angewandt werden, damit der IFAB – insbesondere anhand der Gründe für diese Varianten – Möglichkeiten und Strategien zur Fussballförderung in anderen nationalen Fussballverbänden erkennen kann.

Der IFAB ist zudem offen für weitere Varianten, die die Beteiligung am Fussball steigern, die Sportart noch attraktiver machen und weltweit weiter fördern könnten.



Leitlinien zu Zeitstrafen (Strafbank)

Bei der 131. IFAB-Jahresversammlung am 3. März 2017 in London wurden im Junioren-, Senioren-, Behinderten- und Breitenfussball für alle oder einige Verwarnungen Zeitstrafen zugelassen, sofern der nationale Fussballverband, die Konföderation oder gegebenenfalls die FIFA für den fraglichen Wettbewerb seine bzw. ihre Zustimmung erteilt.

Auf Zeitstrafen wird in folgender Regel verwiesen:

Regel 05 – Schiedsrichter (Rechte und Pflichten):

Disziplinar massnahmen

Der Schiedsrichter hat die Befugnis, ab dem Betreten des Spielfelds zwecks Spielbeginn bis zum Verlassen des Spielfelds nach dem Spiel, einschliesslich während der Halbzeitpause, der Verlängerung und des Elfmeterschiessens, gelbe und rote Karten zu zeigen und, wenn es die Wettbewerbsbestimmungen zulassen, einen Spieler mit einer Zeitstrafe vorübergehend vom Spiel auszuschliessen.

Eine Zeitstrafe erfolgt, wenn ein Spieler ein verwarnungswürdiges Vergehen begeht und dafür sofort vorübergehend vom Spiel ausgeschlossen wird. Dank ihrer sofortigen Wirkung können Zeitstrafen das Verhalten des fehlbaren Spielers und möglicherweise seines ganzen Teams unmittelbar positiv beeinflussen.

Der nationale Fussballverband, die Konföderation oder die FIFA sollte in den entsprechenden Wettbewerbsbestimmungen ein Zeitstrafenprotokoll mit folgenden Richtlinien erlassen:

Nur für Spieler

- Zeitstrafen gelten für alle Spieler (einschliesslich Torhüter), die ein verwarnungswürdiges Vergehen begehen, mit Ausnahme von Auswechsellspielern und ausgewechselten Spielern.

Zeichen des Schiedsrichters

- Der Schiedsrichter signalisiert eine Zeitstrafe, indem er dem fehlbaren Spieler die gelbe Karte und dann mit beiden Arm zur Strafbank zeigt, die sich in der Regel in der technischen Zone des betreffenden Spielers befindet.

Dauer der Zeitstrafe

- Für jedes Vergehen dauert die Zeitstrafe gleich lange.
- Die Zeitstrafe sollte 10–15 % der gesamten Spielzeit dauern (z. B. 10 Minuten bei einem 90-minütigen Spiel, 8 Minuten bei einem 80-minütigen Spiel).
- Die Zeitstrafe beginnt, wenn das Spiel fortgesetzt wird, nachdem der fragliche Spieler das Spielfeld verlassen hat.
- Der Schiedsrichter sollte in die Zeitstrafe die Zeit einrechnen, die am Ende einer Halbzeit wegen Unterbrechungen (Auswechslungen, Verletzungen etc.) nachgespielt wird.
- Die Wettbewerbsorganisatoren entscheiden, wer dem Schiedsrichter beim Stoppen der Zeitstrafen hilft, z. B. ein Delegierter, der vierte Offizielle, ein Schiedsrichterassistent oder allenfalls ein Teamoffizieller.
- Nach Ablauf der Zeitstrafe darf der Spieler von der Seitenlinie aufs Spielfeld zurückkehren, sobald der Schiedsrichter die entsprechende Erlaubnis erteilt hat, was auch bei laufendem Spiel möglich ist.
- Wann ein Spieler zurückkehren darf, entscheidet allein der Schiedsrichter.
- Ein Spieler, der eine Zeitstrafe verbüsst, darf erst nach Ablauf seiner Zeitstrafe ausgewechselt werden (sofern sein Team dessen Auswechsellkontingent noch nicht ausgeschöpft hat).
- Wenn eine Zeitstrafe am Ende der ersten Halbzeit (oder am Ende der zweiten Halbzeit im Falle einer Verlängerung) noch nicht abgelaufen ist, muss der Rest zu Beginn der zweiten Halbzeit (bzw. der Verlängerung) verbüsst werden.
- Ein Spieler, dessen Zeitstrafe am Ende des Spiels noch nicht abgelaufen ist, darf am Elfmeterschiessen teilnehmen.

Strafbank

- Ein Spieler muss eine Zeitstrafe innerhalb der technischen Zone (sofern vorhanden) oder beim Trainer/technischen Stab seines Teams verbüßen, es sei denn, er hält sich für den weiteren Einsatz warm (wobei die gleichen Bedingungen gelten wie für das Aufwärmen der Auswechselspieler).

Vergehen während einer Zeitstrafe

- Ein mit einer Zeitstrafe belegter Spieler, der während seiner Zeitstrafe ein verwarnungs- oder feldverweiswürdiges Vergehen begeht, wird endgültig vom Spiel ausgeschlossen und darf weder ersetzt noch ausgewechselt werden.

Weitere Disziplinarmaßnahmen

- Die Wettbewerbsorganisatoren oder nationalen Fussballverbände entscheiden, ob Zeitstrafen den zuständigen Instanzen zu melden sind und weitere Disziplinarmaßnahmen verhängt werden können (z. B. Sperre bei einer bestimmten Anzahl Zeitstrafen wie bei Verwarnungen).

Systeme für Zeitstrafen

Bei einem Wettbewerb darf für Zeitstrafen nur eines der folgenden Systeme eingesetzt werden:

- System A: bei allen Verwarnungen
- System B: bei bestimmten Verwarnungen

System A: Zeitstrafen bei allen Verwarnungen

- Alle verwarnungswürdigen Vergehen werden mit einer Zeitstrafe geahndet.
- Ein Spieler, der im selben Spiel zum zweiten Mal verwarnet wird:
 - erhält eine zweite Zeitstrafe und wird nach ihrem Ablauf vom Spiel ausgeschlossen,
 - darf nach Ablauf der zweiten Zeitstrafe durch einen Auswechselspieler ersetzt werden, sofern sein Team das Auswechselkontingent noch nicht ausgeschöpft hat (weil das Team mit der zweimaligen Unterzahl während der Zeitstrafen bereits bestraft wurde).

System B: Zeitstrafen bei bestimmten Verwarnungen*

- Nur bestimmte verwarnungswürdige Vergehen werden mit einer Zeitstrafe geahndet.
- Alle anderen verwarnungswürdigen Vergehen werden mit einer Verwarnung bestraft.
- Ein Spieler, der nach einer Zeitstrafe verwarnet wird, darf weiterspielen.
- Ein verwarnter Spieler, der eine Zeitstrafe erhält, darf nach Ablauf der Zeitstrafe weiterspielen.
- Ein Spieler, der im selben Spiel zwei Zeitstrafen erhält, wird nach Ablauf der zweiten Zeitstrafe vom Spiel ausgeschlossen und darf durch einen Auswechselspieler ersetzt werden, sofern sein Team das Auswechsellkontingent noch nicht ausgeschöpft hat und der auszuschliessende Spieler nicht auch noch eine Verwarnung ohne Zeitstrafe erhalten hat.
- Ein Spieler, der im selben Spiel zum zweiten Mal verwarnet wird, wird des Feldes verwiesen und vom Spiel ausgeschlossen. Er darf weder ersetzt noch ausgewechselt werden.

**Für einige Wettbewerbe kann es sinnvoll sein, Zeitstrafen auf verwarnungswürdige Vergehen zu beschränken, die allein das Verhalten betreffen wie:*

- *Simulieren,*
- *absichtliches Verzögern der Spielfortsetzung durch das gegnerische Team,*
- *Protestieren, verbale Äusserungen oder Gesten,*
- *Unterbinden eines aussichtsreichen Angriffs durch Halten, Ziehen, Stossen oder Handspiel,*
- *unzulässiges Antäuschen bei der Ausführung eines Strafstosses durch den Schützen.*

Leitlinien für Rückwechsel

Auf Beschluss der 131. IFAB-Jahresversammlung vom 3. März 2017 in London sind im Junioren-, Senioren-, Behinderten- und Breitenfussball Rückwechsel zulässig, sofern der nationale Fussballverband, die Konföderation oder gegebenenfalls die FIFA für den fraglichen Wettbewerb seine bzw. ihre Zustimmung erteilt.

Auf Rückwechsel wird in folgender Regel verwiesen:

Regel 03 – Spieler (Anzahl Auswechslungen):

Rückwechsel

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

Bei einem Rückwechsel darf ein Spieler, der beim fraglichen Spiel bereits eingesetzt und dann ausgewechselt wurde (ausgewechselter Spieler), für einen anderen Spieler wieder aufs Spielfeld zurückkehren.

Abgesehen davon gelten für Rückwechsel alle massgebenden Bestimmungen von Regel 03 und der Spielregeln. Es ist insbesondere der in Regel 03 festgelegte Auswechslvorgang einzuhalten.



Regel

01

Spielfeld

1. Spielunterlage

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

Kunstrasenfelder müssen grün sein.

Werden Pflichtspiele zwischen Auswahlteams von nationalen Fussballverbänden, die der FIFA angehören, oder Spiele internationaler Klubwettbewerbe auf einer Kunstrasenunterlage ausgetragen, muss diese den Anforderungen des FIFA-Qualitätsprogramms für Kunstrasen oder des „International Match Standard“ entsprechen, soweit keine Ausnahmegewilligung seitens des IFAB vorliegt.

2. Spielfeldmarkierungen

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

Auf dem Spielfeld dürfen nur die in Regel 01 genannten Linien angebracht werden. Auf einem Kunstrasenfeld sind auch andere Linien zulässig, sofern diese andersfarbig sind und sich klar von den Fussballmarkierungen unterscheiden lassen.

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

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

In der Mitte der Mittellinie befindet sich der Anstosspunkt. Um ihn herum befindet sich der Anstosskreis mit einem Radius von 9,15 m (10 yds).

Im Abstand von 9,15 m (10 yds) zum Eckviertelkreis kann ausserhalb des Spielfelds rechtwinklig zur Tor- bzw. Seitenlinie eine Abstandsmarke angebracht werden.

Alle Linien sind gleich breit. Ihre Breite beträgt höchstens 12 cm (5 ins). Die Torlinie ist gleich breit wie die Torpfosten und die Querlatte.

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

3. Abmessungen

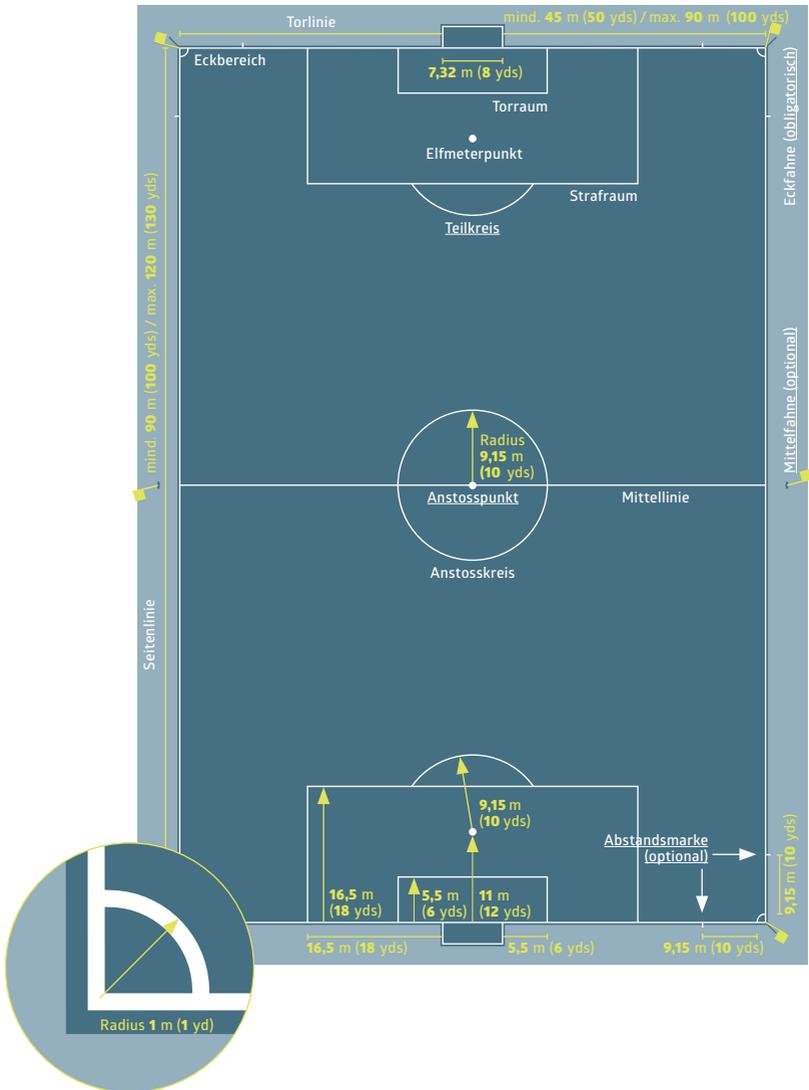
Die Seitenlinie muss länger als die Torlinie sein.

- Länge der Seitenlinie:
mindestens 90 m (100 yds)
höchstens 120 m (130 yds)
- Länge der Torlinie:
mindestens 45 m (50 yds)
höchstens 90 m (100 yds)

4. Abmessungen bei internationalen Spielen

- Länge der Seitenlinie:
mindestens 100 m (110 yds)
höchstens 110 m (120 yds)
- Länge der Torlinie:
mindestens 64 m (70 yds)
höchstens 75 m (80 yds)

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

5. Torraum

Im Abstand von jeweils 5,5 m (6 yds) zu den Innenkanten der Torpfosten verlaufen rechtwinklig zur Torlinie zwei Linien. Diese Linien erstrecken sich 5,5 m (6 yds) in das Spielfeld hinein und sind durch eine zur Torlinie parallel verlaufende Linie miteinander verbunden. Der von diesen Linien und der Torlinie umschlossene Raum wird Torraum genannt.

6. Strafraum

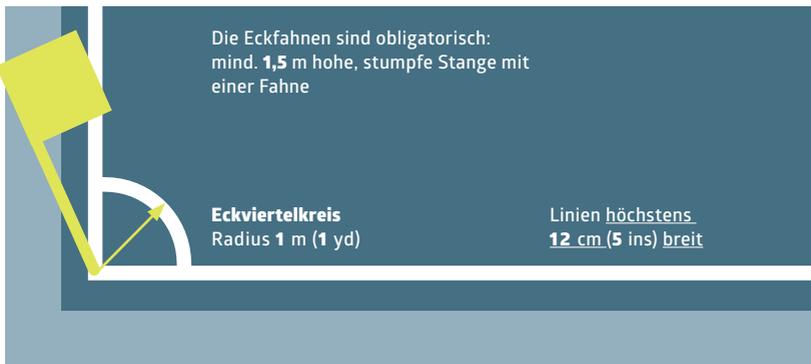
Im Abstand von jeweils 16,5 m (18 yds) zu den Innenkanten der Torpfosten verlaufen rechtwinklig zur Torlinie zwei Linien. Diese Linien erstrecken sich 16,5 m (18 yds) in das Spielfeld hinein und sind durch eine zur Torlinie parallel verlaufende Linie miteinander verbunden. Der von diesen Linien und der Torlinie umschlossene Raum wird Strafraum genannt.

Im Strafraum befindet sich 11 m (12 yds) vom Mittelpunkt der Torlinie zwischen beiden Torpfosten entfernt der Elfmeterpunkt.

Ausserhalb des Strafraums ist ein Teilkreis mit einem Radius von 9,15 m (10 yds) vom Mittelpunkt des Elfmeterpunkts aus eingezeichnet.

7. Eckbereich

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



8. Fahnenstangen

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

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

10. Tore

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

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

Der Abstand zwischen den Innenseiten der Torpfosten beträgt 7,32 m (8 yds). Die Unterkante der Querlatte ist 2,44 m (8 ft) vom Boden entfernt.

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

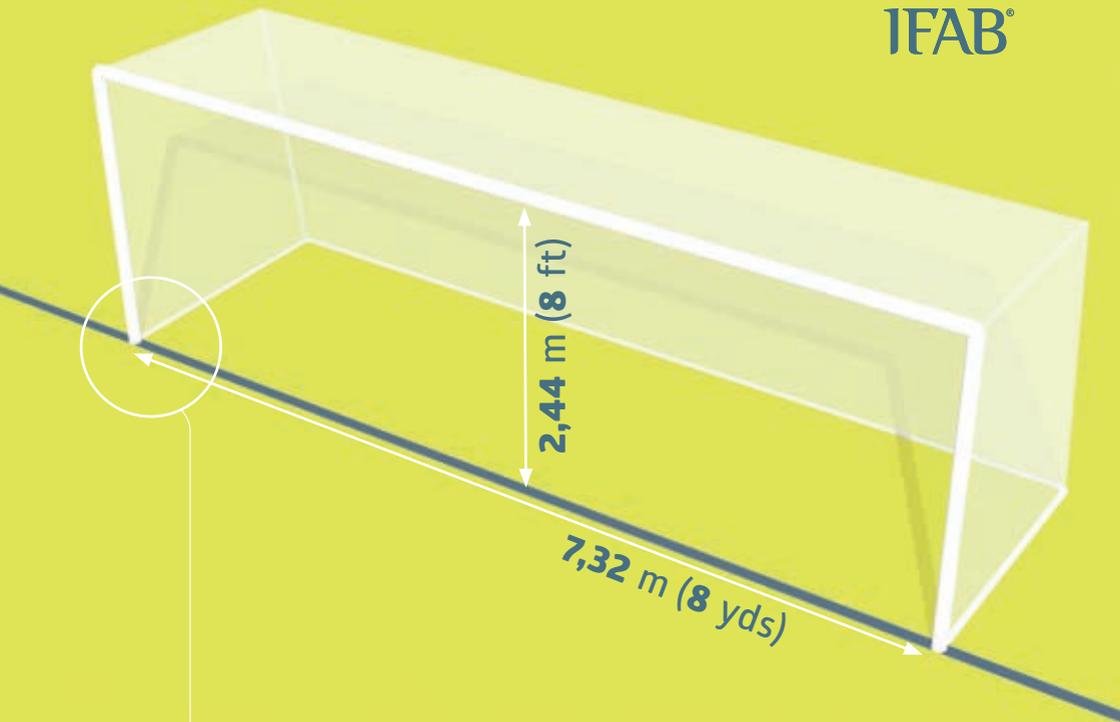
Die Torpfosten und die Querlatte sind weiss und ebenso breit wie tief, höchstens aber 12 cm (5 ins).

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

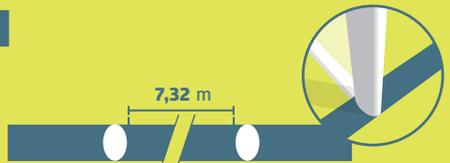
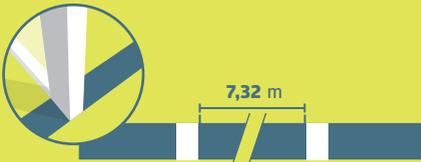
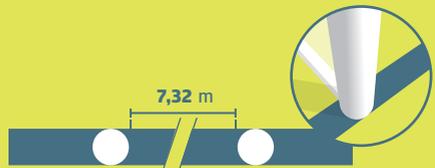
Netze können an den Toren und am Boden hinter den Toren befestigt werden, müssen ausreichend gesichert sein und dürfen den Torhüter nicht behindern.

Sicherheit

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



Die Torpfosten sind gemäss nachfolgenden Grafiken auf der Torlinie anzubringen.



11. Torlinientechnologie (GLT)

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

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

GLT-Prinzipien

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

Das Signal, dass ein Tor erzielt wurde, wird vom GLT-System unmittelbar und ausschliesslich den Spielloffiziellen übermittelt (auf die Uhr des Schiedsrichters, durch Vibration und ein optisches Signal) und binnen einer Sekunde bestätigt.

Anforderungen und Merkmale der GLT

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

- FIFA Quality PRO
- FIFA Quality
- IMS - INTERNATIONAL MATCH STANDARD

Ein unabhängiges Testinstitut muss die Genauigkeit und Funktionalität der einzelnen Systeme der Technologieanbieter gemäss GLT-Testhandbuch des FIFA-Qualitätsprogramms überprüfen. Wenn das System nicht gemäss Testhandbuch funktioniert, darf der Schiedsrichter das GLT-System nicht einsetzen und muss dies den zuständigen Instanzen melden.

Beim Einsatz der GLT muss der Schiedsrichter die Funktion der Technologie vor Spielbeginn gemäss den Bestimmungen im Testhandbuch überprüfen.

12. Kommerzielle Werbung

Auf dem Spielfeld, im 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 Spielfelds durch die Teams zu Beginn des Spiels bis zu deren Verlassen des Spielfelds zur Halbzeitpause sowie ab deren Wiederbetreten des Spielfelds nach der Halbzeitpause bis zum Spielende jede Art von physischer oder virtueller kommerzieller Werbung verboten. Ebenso unzulässig sind Werbung an Toren, Tornetzen, Fahnen und Fahnenstangen sowie das Anbringen fremder Ausrüstung (Kameras, Mikrofone etc.) an diesen Gegenständen.

Darüber hinaus muss vertikale Werbung mindestens:

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

13. Logos und Embleme

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

14. Video-Schiedsrichterassistenten (VAR)

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

Video-Überprüfungsraum (VÜR)

Im VÜR arbeiten der Video-Schiedsrichterassistent (VAR), der Assistent des VAR (AVAR) und der Replay-Operator (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 VAR, AVAR und RO kommunizieren.

Spieler, Auswechselspieler, ausgewechselte Spieler und Teamoffizielle, die den VÜR betreten, werden des Feldes verwiesen.

Schiedsrichter-Videobereich (SVB)

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

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

Spieler, Auswechselspieler, ausgewechselte Spieler und Teamoffizielle, die den SVB betreten, werden verwarnt.



Regel

02

Ball

1. Eigenschaften und Abmessungen

Sämtliche Bälle müssen:

- kugelförmig sein,
- aus einem geeigneten Material bestehen,
- einen Umfang von mindestens 68 cm und höchstens 70 cm haben,
- zu Spielbeginn mindestens 410 g und höchstens 450 g wiegen und
- einen Druck von 0,6 bis 1,1 Atmosphären (600–1100 g/cm²) auf Meereshöhe haben.

Alle Bälle, die bei Spielen eines offiziellen von der FIFA oder einer Konföderation organisierten Wettbewerbs eingesetzt werden, müssen eine der folgenden Qualitätsmarken aufweisen:



- FIFA Quality PRO



- FIFA Quality



- IMS - INTERNATIONAL MATCH STANDARD

Diese Qualitätsmarken bestätigen, dass der Ball offiziell getestet wurde und zusätzlich zu den in Regel 02 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 eingesetzt werden, die eine dieser Qualitätsmarken tragen.

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

2. Austausch eines beschädigten Balls

Wenn der Ball beschädigt wird:

- wird das Spiel unterbrochen und
- mit einem Ersatzball mittels 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, die Querlatte oder einen Torpfosten berührt, wird der Strafstoss/Elfmeter wiederholt.

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

3. Zusätzliche Bälle

Zusätzliche Bälle dürfen um das Spielfeld herum bereitgehalten werden, wenn sie die Anforderungen von Regel 02 erfüllen und ihr Einsatz unter Aufsicht des Schiedsrichters erfolgt.



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 begonnen oder fortgesetzt werden, wenn ein Team weniger als sieben Spieler aufweist.

Wenn ein Team weniger als sieben Spieler hat, weil ein oder mehrere Spieler absichtlich das Spielfeld verlassen haben, muss der Schiedsrichter das Spiel nicht unterbrechen, sondern kann Vorteil geben. Wenn 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 auf der Teamliste aufgeführten Spieler und Auswechselspieler am Spiel teilnehmen, sobald sie eintreffen.

2. Anzahl Auswechslungen

Offizielle Wettbewerbe

Bei Männer- und Frauenwettbewerben, an denen die ersten Teams von Vereinen der höchsten Liga oder A-Nationalteams teilnehmen, dürfen maximal drei Auswechslungen vorgenommen werden. Die maximal zulässige Anzahl Auswechslungen bei allen anderen offiziellen Wettbewerben wird von der FIFA, der Konföderation oder dem nationalen Fussballverband festgelegt und darf fünf nicht übersteigen.

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 Auswechslkontingent bereits ausgeschöpft hat).

Andere Spiele

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

In allen übrigen Spielen sind mehr Auswechslungen gestattet, sofern:

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

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

Rückwechsel

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

3. Auswechslvorgang

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

Bei der Auswechslung eines Spielers sind folgende Bedingungen zu beachten:

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

- Weigert sich ein Spieler, der ausgewechselt werden soll, das Spielfeld zu verlassen, wird das Spiel fortgesetzt.

Ein Auswechselspieler betritt das Spielfeld ausschliesslich:

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

Die Auswechslung ist vollzogen, wenn der 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 Spieler darf seinen Platz mit dem Torhüter tauschen, wenn:

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

5. Vergehen/Sanktionen

Wenn anstelle eines gemeldeten Spielers ein gemeldeter 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 Disziplinar massnahme verhängt,
- kann der gemeldete Spieler ein gemeldeter Auswechselspieler werden,

- bleibt die Zahl der zulässigen Auswechslungen unverändert und
- meldet der Schiedsrichter den Vorfall den zuständigen Instanzen.

Bei einer Auswechslung in der Halbzeitpause oder vor der Verlängerung ist der Auswechslvorgang vor der Spielfortsetzung abzuschliessen. Wird der Schiedsrichter nicht informiert, darf der gemeldete Auswechslspieler weiterspielen, wird keine Disziplinar massnahme verhängt, und wird der Vorfall den zuständigen Instanzen gemeldet.

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

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

Bei jedem anderen Verstoss gegen diese Regel:

- werden 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 Auswechslspieler

Feldverweis für einen Spieler:

- vor Übergabe der Teamliste: Diese Spieler dürfen in keiner Weise auf der Teamliste aufgeführt sein.
- nach Übergabe der Teamliste und vor Ausführung des Anstosses: Diese Spieler dürfen durch einen der gemeldeten Auswechslspieler ersetzt werden. Dieser darf auf der Teamliste nicht ersetzt werden, und das Auswechslkontingent für das Team verringert sich nicht.
- nach Ausführung des Anstosses: Diese Spieler dürfen nicht ersetzt werden.

Gemeldete Auswechslspieler, die vor oder nach Ausführung des Anstosses des Feldes verwiesen werden, dürfen nicht ersetzt werden.

7. Zusätzliche Personen auf dem Spielfeld

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

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

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

Bei einer Spielunterbrechung aufgrund eines Eingriffs durch:

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

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

8. Spieler ausserhalb des Spielfelds

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

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

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

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

Ein Spieler, der in der Spielbewegung eine Begrenzungslinie überschreitet, begeht kein Vergehen.

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

Wenn der Schiedsrichter nach einem Tor, aber vor der Spiel fortsetzung feststellt, dass sich zum Zeitpunkt des Tors eine zusätzliche Person auf dem Spielfeld befand:

- gibt der Schiedsrichter den Treffer nicht, wenn die zusätzliche Person:
 - ein Spieler, ein Auswechselspieler, ein ausgewechselter oder des Feldes verwiesener Spieler oder ein Teamoffizieller des Teams ist, das das Tor erzielt hat. Das Spiel wird mit einem direkten Freistoss an der Stelle fortgesetzt, an der sich die zusätzliche Person befand,
 - eine Drittperson ist, die ins Spiel eingegriffen hat, es sei denn, der Ball ist unabhängig vom Eingriff ins Tor gegangen (vgl. Beschreibung unter „Zusätzliche Personen auf dem Spielfeld“). Das Spiel wird mit einem Schiedsrichterball fortgesetzt,
- gibt der Schiedsrichter den Treffer, wenn die zusätzliche Person:
 - ein Spieler, ein Auswechselspieler, ein ausgewechselter oder Feldes verwiesener Spieler oder ein 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 der Spielfortsetzung nach einem Tor feststellt, dass sich zum Zeitpunkt des Tors eine zusätzliche Person auf dem Spielfeld befand, darf der Treffer nicht aberkannt werden. Wenn sich die zusätzliche Person noch auf dem Spielfeld befindet, muss der Schiedsrichter:

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

Der Schiedsrichter meldet den Vorfall den zuständigen Instanzen.

10. Teamkapitän/Spielführer

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

Regel

04

Ausrüstung der Spieler

1. Sicherheit

Spieler dürfen keine gefährliche Ausrüstung verwenden oder tragen.

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

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

- das Teil zu entfernen,
- das Spielfeld bei der nächsten Unterbrechung zu verlassen, wenn der Spieler der Anweisung nicht Folge leisten 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:

- Trikot 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, das angemessenen Schutz bietet, und von den Stützen abgedeckt werden
- Schuhe

Torhüter dürfen Trainingshosen tragen.

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

3. Farben

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

Unterhemden müssen:

- einfarbig und in der Hauptfarbe der Trikotärmel

oder

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

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

4. Weitere Ausrüstungsteile

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

Kopfbedeckungen

Etwaige Kopfbedeckungen (ausgenommen Torhütermützen):

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

Elektronische Kommunikation

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

Elektronische Leistungs- und Aufzeichnungssysteme (EPTS)

Wenn tragbare Technologien als Teil von elektronischen Leistungs- und Aufzeichnungssystemen (EPTS) bei Spielen eines offiziellen Wettbewerbs der FIFA, einer Konföderation oder eines nationalen Fussballverbands eingesetzt werden, muss der Wettbewerbsorganisator gewährleisten, dass die an der Spielerausrüstung angebrachte Technologie keine Gefahr darstellt und nachfolgende Qualitätsmarke aufweist:



Diese Qualitätsmarke zeigt an, dass die Technologie offiziell getestet wurde und den Mindestsicherheitsanforderungen des „International Match Standard“ entspricht, der von der FIFA entwickelt und vom IFAB genehmigt wurde. Die testenden Institute sind von der FIFA zu genehmigen.

Werden EPTS eingesetzt (vorbehaltlich der Zustimmung des nationalen Fussballverbands/Wettbewerbsorganisations), muss der Wettbewerbsorganisator gewährleisten, dass die Informationen und Daten, die von den EPTS während Spielen eines offiziellen Wettbewerbs in die technische Zone übertragen werden, verlässlich und präzise sind.

Der von der FIFA entwickelte und vom IFAB genehmigte Standard soll den Wettbewerbsorganisator bei der Bewilligung von verlässlichen und präzisen EPTS unterstützen.

Nachfolgende Qualitätsmarke bestätigt, dass das EPTS 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 gegen diese Bestimmung wird der Spieler und/oder das Team durch den Wettbewerbsorganisator, den nationalen Fussballverband oder die FIFA sanktioniert.

Grundsätze

- Regel 04 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 sollten nur auf der Vorderseite des Trikots 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

Disziplinar 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 deren Abteilungen, Ämter oder Stellen,
- jegliche diskriminierende Organisation,
- jegliche Organisation, deren Zwecke/Handlungen eine erhebliche Zahl von Menschen beleidigen könnten,
- jegliche spezifische politische Handlung/Veranstaltung.

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

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

6. Vergehen/Sanktionen

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

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

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

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

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

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 des Fussballs. Er trifft die Entscheidungen basierend auf seiner Einschätzung und darf die in seinem Ermessen angebrachten Massnahmen im Rahmen der Spielregeln durchsetzen.

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

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

Vorbehaltlich von Regel 12.3 und des VAR-Protokolls darf eine Disziplinar-massnahme nach Fortsetzung des Spiels nur ausgesprochen werden, wenn ein anderer Spieloffizieller das betreffende Vergehen ausgemacht und dem Schiedsrichter vor Wiederaufnahme des Spiels zu melden versucht hat. In diesem Fall wird das Spiel nicht gemäss der für dieses Vergehen vorgesehenen Spielaufnahme fortgesetzt.

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

3. Rechte und Pflichten

Der Schiedsrichter hat:

- die Spielregeln durchzusetzen,
- das Spiel zusammen mit den anderen Spieloffiziellen zu leiten,
- als Zeitnehmer zu fungieren, Aufzeichnungen über das Spiel zu machen und den zuständigen Instanzen einen Spielbericht zukommen zu lassen, einschliesslich Angaben zu Disziplinar massnahmen oder sonstigen Zwischenfällen vor, während oder nach dem Spiel,
- die Fortsetzung des Spiels zu überwachen und/oder anzuzeigen,

Vorteil

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

Disziplinar massnahmen

- bei mehreren gleichzeitigen Vergehen das schwerste Vergehen hinsichtlich Sanktion, Spielfortsetzung, physischer Härte und taktischer Auswirkungen zu ahnden,
- Disziplinar massnahmen gegen Spieler zu ergreifen, die ein verwarnungs- oder feldverweiswürdiges Vergehen begangen haben,
- die Befugnis, ab dem Betreten des Spielfelds für die Spielfeldkontrolle bis zum Verlassen des Spielfelds nach dem Spiel (einschliesslich des Elfmeterschiessens) Disziplinar massnahmen zu ergreifen. Wenn ein Spieler vor dem Betreten des Spielfelds zwecks Spielbeginn ein feldverweiswürdiges Vergehen begeht, hat der Schiedsrichter die Befugnis, die Spielteilnahme des Spielers zu verhindern (siehe Regel 03.6). Der Schiedsrichter meldet jegliches sonstige Fehlverhalten,

- die Befugnis, ab dem Betreten des Spielfelds zwecks Spielbeginn bis zum Verlassen des Spielfelds nach dem Spiel, einschliesslich während der Halbzeitpause, der Verlängerung und des Elfmeterschiessens, gelbe und rote Karten zu zeigen und, wenn es die Wettbewerbsbestimmungen zulassen, einen Spieler mit einer Zeitstrafe vorübergehend vom Spiel auszuschliessen,
- Massnahmen gegen Teamoffizielle zu ergreifen, die sich nicht verantwortungsbewusst verhalten, wobei er sie ermahnen, verwarnen (gelbe Karte) oder des Spielfelds und dessen unmittelbarer Umgebung, einschliesslich der technischen Zone, verweisen darf (rote Karte). Kann der Täter nicht eruiert werden, wird die Disziplinar massnahme gegen den höchststrangigen Trainer in der technischen Zone ausgesprochen. Ein medizinischer Teamoffizieller, der ein feldverweiswürdiges Vergehen begeht, darf bleiben, wenn dem Team keine andere medizinische Person zur Verfügung steht, und handeln, wenn ein Spieler eine medizinische Behandlung benötigt,
- auf Hinweis anderer Spielfoffizieller 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 Spielfortsetzung wieder betreten. Wenn der Ball im Spiel ist, muss der Spieler das Spielfeld über die Seitenlinie betreten. Wenn der Ball aus dem Spiel ist, darf der Spieler das Spielfeld über eine beliebige Begrenzungslinie betreten. Ausnahmen von der Verpflichtung zum Verlassen des Spielfelds bestehen nur, wenn:
 - sich ein Torhüter verletzt,
 - ein Torhüter und ein Feldspieler nach einem Zusammenprall behandelt werden müssen,
 - Spieler desselben Teams nach einem Zusammenprall behandelt werden müssen,

- sich ein Spieler schwer verletzt,
- ein Spieler durch ein physisches Vergehen verletzt wurde, für das der Gegenspieler verwarnt oder des Feldes verwiesen wurde (z. B. rücksichtsloses oder grobes Foulspiel), sofern die Untersuchung/ Behandlung schnell abgeschlossen wird,
- ein Strafstoß verhängt wurde und der verletzte Spieler der Schütze ist,
- dafür zu sorgen, dass ein blutender Spieler das Spielfeld verlässt. Der Spieler darf das Spielfeld erst auf ein Zeichen des Schiedsrichters wieder betreten, der sich davon überzeugt haben muss, dass die Blutung gestoppt wurde und sich kein Blut auf der Ausrüstung befindet,
- dafür zu sorgen, dass der Spieler das Spielfeld auf der Trage oder zu Fuss verlässt, wenn der Schiedsrichter den Ärzten und/oder Sanitätern erlaubt hat, das Spielfeld zu betreten. Ein Spieler, der diese Regel nicht befolgt, wird wegen unsportlichen Betragens verwarnt,
- einem Spieler, der das Spielfeld zur Behandlung einer Verletzung verlassen muss, die Karte vor Verlassen des Spielfelds zu zeigen, wenn er diesen Spieler verwarnen oder des Feldes verweisen will,
- das Spiel mit einem Schiedsrichterball fortzusetzen, wenn das Spiel nicht aus einem sonstigen Grund unterbrochen wurde oder eine Verletzung eines Spielers nicht auf ein Vergehen zurückgeht,

Eingriffe von aussen

- das Spiel wegen eines Vergehens oder eines Eingriffs 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. Der Schiedsrichter kann das Spiel je nach Ausmass des Zwischenfalls weiterlaufen lassen, unterbrechen oder abbrechen,
 - ein Zuschauer mit einem Pfiff das Spiel beeinflusst. Das Spiel wird unterbrochen und mit einem Schiedsrichterball fortgesetzt,

- bei laufendem Spiel ein zweiter Ball, ein anderes Objekt oder ein Tier aufs Spielfeld gelangt. In diesem Fall muss der Schiedsrichter:
 - das Spiel nur unterbrechen und mit einem Schiedsrichterball fortsetzen, wenn das Spielgeschehen gestört wurde. Wenn der Ball ins Tor geht und kein Spieler des verteidigenden Teams aufgrund des Eingriffs am Spielen des Balls gehindert wurde, zählt der Treffer, selbst wenn es zu einem Kontakt mit dem Ball gekommen ist, es sei denn, der Eingriff erfolgte durch das angreifende Team,
 - das Spiel weiterlaufen lassen, wenn das Spielgeschehen nicht gestört wurde, und das störende Element so schnell wie möglich entfernen lassen,
- unbefugten Personen das Betreten des Spielfelds zu verbieten.

4. Video-Schiedsrichterassistenten (VAR)

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

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

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

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

Ausser bei schwerwiegenden übersehenen Vorfällen 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 nach erfolgter Spielfortsetzung

Wurde das Spiel unterbrochen und bereits wieder fortgesetzt, darf der Schiedsrichter nur im Fall von Spielerverwechslungen oder möglichen feldverweiswürdigen Vergehen wegen einer Tätlichkeit, Anspuckens oder Beissens des Gegners oder einer äusserst anstössigen, beleidigenden und/oder schmähenden Geste eine Videoüberprüfung vornehmen und entsprechende Disziplinar massnahmen ergreifen.

5. Schiedsrichterausrüstung

Zwingend vorgeschriebene Ausrüstung

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

Weitere Ausrüstungsteile

Ebenfalls erlaubt sind:

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

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

6. Zeichen der Schiedsrichter

Die zulässigen Schiedsrichterzeichen sind den Grafiken zu entnehmen.



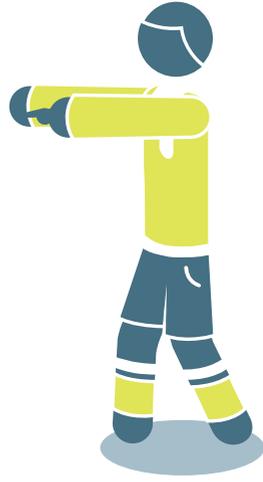
Indirekter Freistoss



Direkter Freistoss



Vorteil (1)



Vorteil (2)



Strafstoss



Gelbe und rote Karte



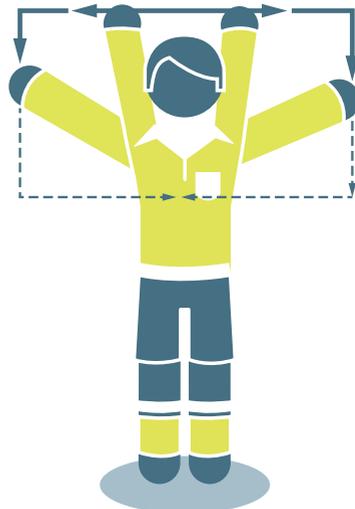
Abstoss



Eckstoss



Videosichtung: Finger zum Ohr,
anderer Arm ausgestreckt



Videoüberprüfung:
TV-Zeichen

7. Haftung von Spielfoffiziellen

Weder der Schiedsrichter noch ein anderer Spielfoffizieller haftet 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 Austragung, Durchführung oder Leitung eines Spiels zurückzuführen sind oder sein könnten.

Solche Entscheidungen können eine Entscheidung beinhalten:

- ob der Zustand des Spielfelds oder dessen Umgebung oder die Wetterbedingungen ein Spiel zulassen oder nicht,
- ein Spiel aus einem beliebigen Grund abubrechen,
- ob die Spielfeldausstattung und der Ball spieltauglich sind,
- das Spiel wegen Störung durch Zuschauer oder irgendeines Problems auf den Zuschauerrängen zu unterbrechen oder nicht,
- das Spiel zu unterbrechen oder nicht, um einen verletzten Spieler zur Behandlung vom Platz bringen zu lassen,
- zu verlangen, dass ein verletzter Spieler zur Behandlung vom Platz gebracht wird,
- einem Spieler das Tragen bestimmter Kleidungs- und Ausrüstungsteile zu gestatten oder nicht,
- soweit es in der Zuständigkeit des Schiedsrichters liegt, Personen (einschliesslich Teamoffiziellen, Stadionverantwortlichen, Sicherheitsbeauftragten, Fotografen und anderer Medienvertreter) den Aufenthalt in der Nähe des Spielfelds zu gestatten oder nicht,
- die 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 -reglementen ergeben, die für das jeweilige Spiel gelten.

IFAB®



Regel

06

Weitere Spieloffizielle

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

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

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

Die weiteren Spieloffiziellen agieren unter der Leitung des Schiedsrichters. Bei ungehöriger Einmischung oder ungebührlichem Verhalten 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, wenn sie eine bessere Sicht haben als der Schiedsrichter, und melden den zuständigen Instanzen schweres Fehlverhalten oder sonstige Zwischenfälle, die sich ausserhalb des Blickfelds des Schiedsrichters oder anderer Spieloffizieller ereignen. Sie müssen den Schiedsrichter und die weiteren Spieloffiziellen über jede Meldung unterrichten.

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

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

1. Schiedsrichterassistenten

Die Schiedsrichterassistenten zeigen an, wenn:

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

Die Schiedsrichterassistenten helfen auch bei der Kontrolle des Auswechslvorgangs.

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

2. Vierter Offizieller

Der vierte Offizielle hilft auch:

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

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

3. Zusätzliche Schiedsrichterassistenten

Die zusätzlichen Schiedsrichterassistenten können anzeigen:

- wenn der Ball die Torlinie vollständig überquert hat, einschliesslich wenn ein Tor erzielt wurde,
- welches Team Anspruch auf einen Eckstoss oder Abstoss hat,
- wenn sich der Torhüter bei einem Strafstoss/Elfmeter von der Torlinie wegbewegt, bevor der Ball mit dem Fuss gespielt wird, und der Ball die Torlinie vollständig überquert hat.

4. Ersatz-Schiedsrichterassistent

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

5. Video-Spieloffizielle

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

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

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

Videoüberprüfung eines Vorfalls beschäftigt ist (z. B. dem Schiedsrichter mitteilen, dass das Spiel zu unterbrechen oder die Spielfortsetzung zu verzögern ist),

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

6. Zeichen der Schiedsrichterassistenten



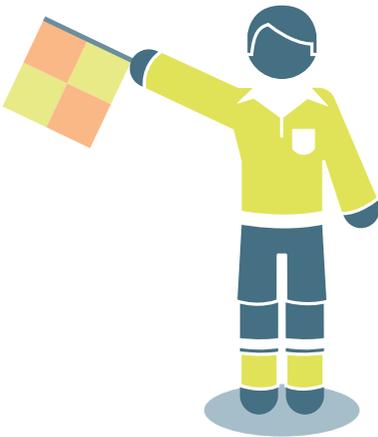
Auswechslung



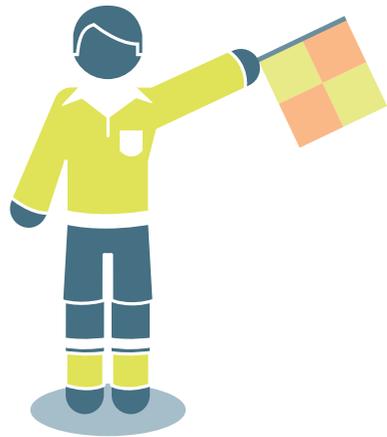
Freistoss für das
angreifende Team



Freistoss für das
verteidigende Team



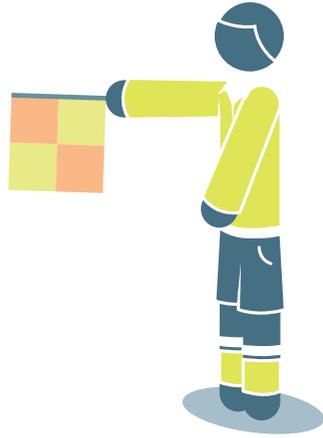
Einwurf für das
angreifende Team



Einwurf für das
verteidigende Team



Eckstoss



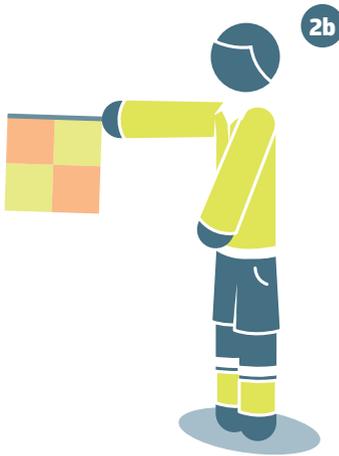
Abstoss



Abseits



Abseits auf der
näheren Seite des Spielfelds



Abseits in der
Mitte des Spielfelds



Abseits auf der **entfernteren**
Seite des Spielfelds

7. Zeichen der zusätzlichen Schiedsrichterassistenten



Tor

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



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 gemäss den Wettbewerbsbestimmungen zulässig ist.

2. Halbzeitpause

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

3. Nachspielzeit

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

- Auswechslungen
- Untersuchung und/oder Abtransport von verletzten Spielern
- Zeitschinden
- Disziplinar massnahmen
- medizinisch begründete Unterbrechungen wie Trinkpausen (maximal eine Minute) und Kühlpausen (90 Sekunden bis maximal drei Minuten), die gemäss Wettbewerbsbestimmungen zulässig sind
- Videosichtungen und Videoüberprüfungen
- sämtliche sonstigen Gründe, einschliesslich etwaiger Verzögerungen 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 Nachspielzeit kann vom Schiedsrichter erhöht, nicht jedoch gesenkt werden.

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

4. Strafstoss

Wenn ein Strafstoss ausgeführt oder wiederholt werden muss, wird die entsprechende Halbzeit verlängert, bis der Strafstoss ausgeführt wurde.

5. Abgebrochenes Spiel

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

IFAB®



Regel

08

Beginn und Fortsetzung des Spiels

Mit einem Anstoss werden die beiden Halbzeiten der regulären Spielzeit und der Verlängerung begonnen sowie das Spiel nach einem Tor fortgesetzt. Freistösse (direkt oder indirekt), Strafstösse, Einwürfe, Abstösse und Eckstösse sind weitere Möglichkeiten zur Fortsetzung des Spiels (siehe Regeln 13–17). Wenn der Schiedsrichter das Spiel unterbricht und gemäss Spielregeln keine der obigen Spielfortsetzungen zur Anwendung kommen, gibt es einen Schiedsrichterball.

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

1. Anstoss

Ausführung

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

Für jeden Anstoss gelten folgende Bestimmungen:

- Alle Spieler mit Ausnahme des Spielers, der den Anstoss ausführt, befinden sich in der eigenen Spielfeldhälfte.
- Die Gegenspieler des Teams, das den Anstoss ausführt, müssen einen Abstand von mindestens 9,15 m zum Ball einhalten, bis der Ball im Spiel ist.

- Der Ball muss ruhig auf dem Anstosspunkt liegen.
- Der Schiedsrichter gibt das Zeichen.
- Der Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fuss gespielt wurde und sich eindeutig bewegt.
- Aus einem Anstoss kann gegen das gegnerische Team direkt ein Tor erzielt werden. Geht der Ball direkt ins Tor des Spielers, der den Anstoss ausführt, wird auf Eckstoss für das gegnerische Team entschieden.

Vergehen/Sanktionen

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

Bei jedem anderen Verstoss gegen diese Anstoss-Ausführungsbestimmungen wird der Anstoss wiederholt.

2. Schiedsrichterball

Ausführung

- Der Schiedsrichterball erfolgt mit dem Torhüter des verteidigenden Teams in dessen Strafraum, wenn zum Zeitpunkt der Unterbrechung:
 - der Ball im Strafraum war oder
 - die letzte Ballberührung im Strafraum erfolgte.
- In allen anderen Fällen erfolgt der Schiedsrichterball mit einem Spieler des Teams, das den Ball zuletzt berührt hat, an der Stelle, an der der Ball zuletzt von einem Spieler, einer Drittperson oder gemäss Regel 09.1 von einem Spieloffiziellen berührt wurde.
- Alle anderen Spieler (beider Teams) müssen einen Abstand von mindestens 4 m zum Ball einhalten, bis der Ball im Spiel ist.

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

Vergehen/Sanktionen

Der Schiedsrichterball wird wiederholt, wenn der Ball:

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

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

- mit einem Abstoss, wenn der Schiedsrichterball ins gegnerische Tor geht
- mit einem Eckstoss, wenn der Schiedsrichterball ins eigene Tor geht

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

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

2. Ball im Spiel

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

Regel

10

Bestimmung des Spielausgangs

1. Erzielen eines Tors

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

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

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

2. Sieger des Spiels

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

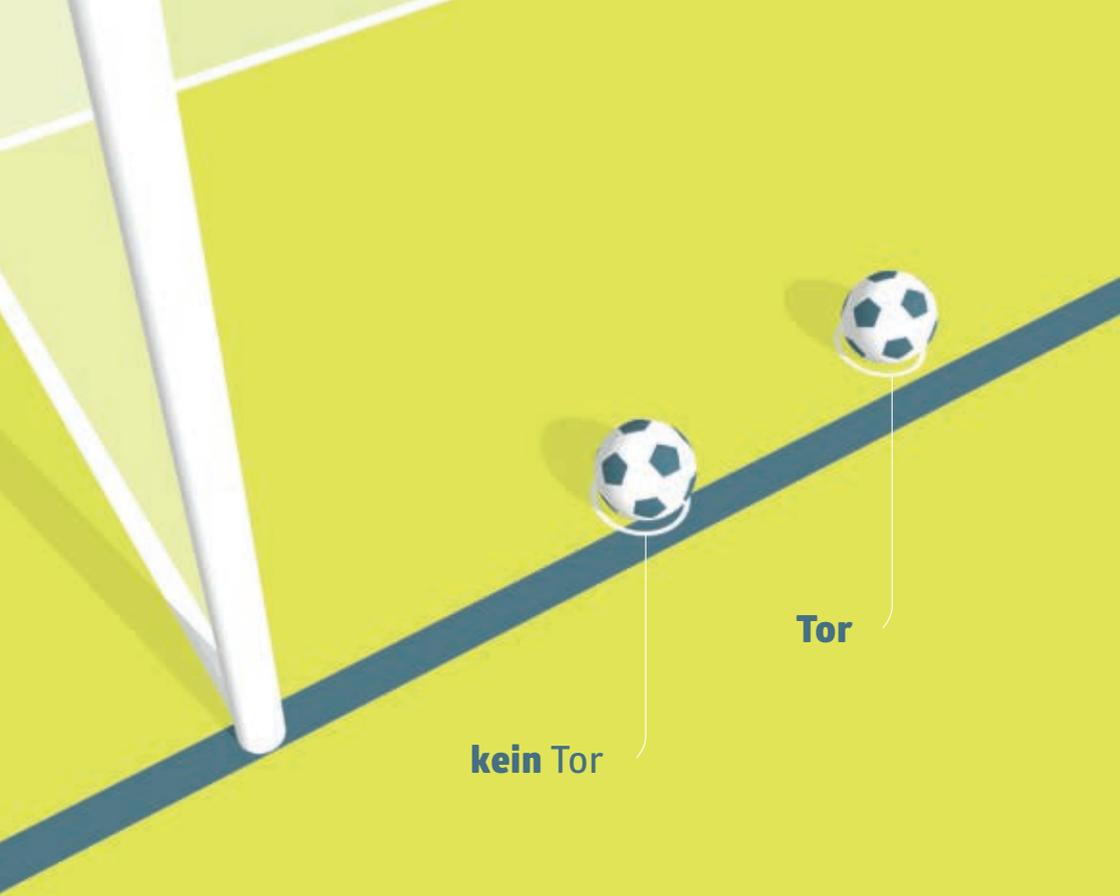
Wenn die Wettbewerbsbestimmungen für unentschieden ausgegangene Spiele oder nach Hin- und Rückspiel einen Sieger verlangen, sind nur folgende Vorgehensweisen zur Ermittlung eines Siegers zulässig:

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

Eine Kombination der oben genannten Vorgehensweisen ist möglich.

3. Elfmeterschiessen

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

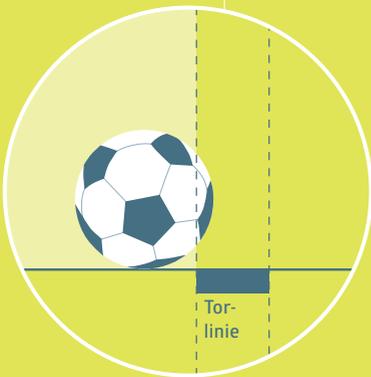


kein Tor

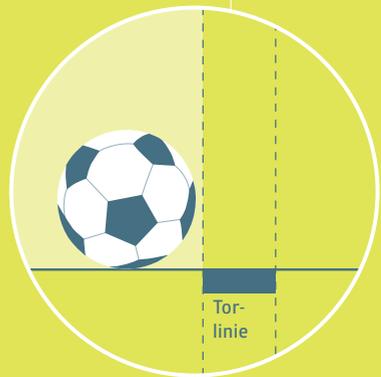
Tor

kein Tor

Tor



Tor-
linie



Tor-
linie

Ausführung

Vor dem Elfmeterschiessen

- 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 sein Team den ersten oder den zweiten Elfmeter schießt.
- Nur die Spieler, die am Ende des Spiels auf dem Spielfeld stehen oder das Spielfeld kurzzeitig verlassen haben (wegen einer Verletzung, zur Berichtigung der Ausrüstung etc.), dürfen am Elfmeterschiessen teilnehmen. Einzige Ausnahme der ist der Spieler, der für einen Torhüter, der das Spiel nicht fortsetzen kann, eingewechselt wird.
- Jedes Team bestimmt selbst, in welcher Reihenfolge die teilnahmeberechtigten Spieler die Elfmeter schießen. Der Schiedsrichter wird nicht über die Reihenfolge informiert.
- Wenn ein Team am Ende des Spiels oder vor oder während des Elfmeterschiessens mehr Spieler hat als das gegnerische Team, muss es die Anzahl der Spieler angleichen und den Schiedsrichter über die Namen und Nummern aller ausgeschlossenen Spieler in Kenntnis setzen. Ausgeschlossene Spieler dürfen nicht am Elfmeterschiessen teilnehmen (abgesehen von der nachfolgenden Ausnahme).
- Ein Torhüter, der das Spiel vor oder während des Elfmeterschiessens nicht fortsetzen kann, darf durch einen Spieler, der zur Herstellung der gleichen Spielerzahl von der Teilnahme am Elfmeterschiessen ausgeschlossen wurde, oder, wenn sein Team noch nicht alle zulässigen Auswechslungen vorgenommen hat, durch einen gemeldeten Auswechslerspieler ersetzt werden. Der ausgewechselte Torhüter darf danach nicht mehr am Elfmeterschiessen teilnehmen.
- Hat der ausgewechselte Torhüter bereits einen Elfmeter geschossen, darf der ihn ersetzende Spieler erst einen Elfmeter schießen, nachdem alle teilnahmeberechtigten Spieler einen Elfmeter ausgeführt haben.

Während des Elfmeterschiessens

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

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

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

- Wenn es nach je fünf Elfmetern unentschieden steht, wird das Elfmeterschiessen fortgesetzt, bis eines der Teams ein Tor mehr erzielt hat als das andere Team nach derselben Anzahl Elfmeter.
- Dieser Grundsatz gilt auch für alle nachfolgenden Elfmeter, wobei ein Team die Reihenfolge der Schützen ändern darf.
- Das Elfmeterschiessen darf von einem Spieler, der das Spielfeld verlässt, nicht verzögert werden. Ein Elfmeter gilt als „verschossen“, wenn der Spieler nicht rechtzeitig auf das Spielfeld zurückkehrt.

Auswechslungen und Feldverweise während des Elfmeterschiessens

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

Regel

11

Abseits

1. Abseitsstellung

Die Abseitsstellung eines Spielers stellt noch kein Vergehen dar.

Ein Spieler befindet sich in einer Abseitsstellung, wenn:

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

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

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

- der vorletzte Gegenspieler oder
- die letzten beiden Gegenspieler.

2. Abseitsvergehen

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

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

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

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

oder

- sich einen Vorteil verschafft, indem er den Ball spielt oder einen Gegner beeinflusst, wenn der Ball:
 - von einem Torpfosten, der Querlatte, einem Spielfeldrand 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 eigenen Strafraum) abwehrt oder abzuwehren versucht.

Wenn:

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

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

3. Kein Vergehen

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

- Abstoß
- Einwurf
- Eckstoß

4. Vergehen/Sanktionen

Bei einem Abseitsvergehen gibt der Schiedsrichter am Ort des Vergehens einen indirekten Freistoß, auch wenn sich der Ort in der eigenen Hälfte des 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 des verteidigenden Teams verlassen hat. Verlässt der Spieler das Spielfeld absichtlich, wird er bei der nächsten Spielunterbrechung verwarnet.

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 des verteidigenden Teams verlassen hat, gilt der Spieler im Sinne der Abseitsregel als auf der Torlinie stehend. Ein Spieler, der das Spielfeld absichtlich verlässt und dieses ohne die Erlaubnis des Schiedsrichters wieder betritt, wird verwarnet, wenn er nicht wegen Abseits bestraft wird und sich einen Vorteil verschafft.

Wenn ein Spieler des angreifenden Teams zwischen den Torpfosten 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 bei laufendem Spiel gegeben.

1. Direkter Freistoss

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

- Rempeln
- Anspringen
- Treten oder versuchtes Treten
- Stossen
- Schlagen oder versuchtes Schlagen (einschliesslich Kopfstössen)
- Tackling mit dem Fuss (Tackling) oder Angriff mit einem anderen Körperteil (Angriff)
- Beinstellen oder versuchtes Beinstellen

Ein Vergehen mit Körperkontakt wird mit einem direkten Freistoss geahndet.

- „Fahrlässig“ bedeutet, dass ein Spieler unachtsam, unbesonnen oder unvorsichtig in einen Zweikampf geht. Es ist keine Disziplinar massnahme erforderlich.
- „Rücksichtslos“ bedeutet, dass ein Spieler die Gefahr oder die Folgen für einen Gegner ausser Acht lässt. Ein solches Vergehen ist mit einer Verwarnung zu ahnden.

- „Übermässig hart“ bedeutet, dass ein Spieler mehr Kraft einsetzt als nötig und/oder die Gesundheit eines Gegners gefährdet. Ein solches Vergehen ist mit einem Feldverweis zu ahnden.

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

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

Siehe auch Vergehen unter Regel 03.

Handspiel

Ein Vergehen liegt vor, wenn ein Spieler:

- den Ball absichtlich mit der Hand/dem Arm berührt (einschliesslich Bewegungen der Hand/des Arms zum Ball),
- in Ballbesitz gelangt, nachdem ihm der Ball an die Hand/den Arm springt, und danach:
 - ins gegnerische Tor trifft,
 - zu einer Torchance kommt,
- direkt mit der Hand/dem Arm (ob absichtlich oder nicht) ins gegnerische Tor trifft (gilt auch für den Torhüter).

Ein Vergehen liegt in der Regel vor, wenn ein Spieler:

- den Ball mit der Hand/dem Arm berührt und:
 - seinen Körper aufgrund der Hand-/Armhaltung unnatürlich vergrössert,
 - sich seine Hand/sein Arm über Schulterhöhe befindet (ausser der Spieler spielt den Ball vorher absichtlich mit dem Kopf oder Körper (einschliesslich des Fusses) und der Ball springt ihm dabei an die Hand/den Arm).

Ein Vergehen liegt auch vor, wenn der Ball in einer der obigen Situationen direkt vom Kopf oder Körper (einschliesslich des Fusses) eines Spielers an die Hand/den Arm eines anderen, nahestehenden Spielers springt.

Abgesehen von den genannten Vergehen liegt in folgenden Situationen, in denen der Ball an die Hand/den Arm eines Spielers springt, in der Regel kein Vergehen vor:

- Der Ball springt direkt vom Kopf oder Körper (einschliesslich des Fusses) des Spielers an dessen Hand/Arm.
- Der Ball springt direkt vom Kopf oder Körper (einschliesslich des Fusses) eines Spielers an die Hand/den Arm eines anderen, nahestehenden Spielers.
- Die Hand/der Arm ist nahe am Körper, und die Hand-/Armhaltung vergrössert den Körper nicht unnatürlich.
- Ein Spieler berührt den Ball im Fallen mit der Hand/dem Arm, wobei sich seine Hand/sein Arm dabei zum Abfangen des Sturzes zwischen Körper und Boden befindet und nicht seitlich oder senkrecht vom Körper weggestreckt wird.

Für den Torhüter gelten beim Handspiel ausserhalb des eigenen Strafraums die gleichen Regeln wie für alle übrigen Spieler. Berührt der Torhüter den Ball unerlaubterweise innerhalb des eigenen Strafraums mit der Hand/dem Arm, wird ein indirekter Freistoss, aber keine Disziplinar-massnahme verhängt.

2. Indirekter Freistoss

Ein indirekter Freistoss wird gegeben, wenn ein Spieler:

- gefährlich spielt,
- einen Gegner behindert, ohne dass es zu einem Kontakt kommt,
- protestiert, 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 verwarnet oder des Feldes verwiesen werden kann.

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

- mehr als sechs Sekunden lang mit der Hand/dem Arm kontrolliert, bevor er ihn freigibt,
- mit der Hand/dem Arm berührt, nachdem er den Ball freigegeben hat und bevor dieser von einem anderen Spieler berührt wurde,
- mit der Hand/dem Arm berührt, es sei denn, er hat den Ball bei einem Klärungsversuch eindeutig mit dem Fuss gespielt oder zu spielen versucht, nach:
 - einem absichtlichen Zuspiel eines Mitspielers mit dem Fuss zum Torhüter,
 - einem direkt zugepielten Einwurf eines Mitspielers.

Der Torhüter kontrolliert den Ball mit der Hand/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 in die Luft wirft.

Ein Torhüter darf von einem Gegner nicht angegriffen werden, wenn er den Ball mit der Hand/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, der die Aktion begeht), 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, ihn auflaufen lässt oder zum Abbremsen oder zu einer Richtungsänderung zwingt, wobei der Ball für beide Spieler nicht in spielbarer Distanz ist.

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

Ein Spieler darf den Ball abschirmen, indem er sich zwischen Gegner und Ball stellt, wenn der Ball in 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 gerempelt werden.

3. Disziplinarmaßnahmen

Der Schiedsrichter hat die Befugnis, ab dem Betreten des Spielfelds für die Spielfeldkontrolle bis zum Verlassen des Spielfelds nach dem Spiel (einschliesslich des Elfmeterschiessens) Disziplinarmaßnahmen zu ergreifen.

Wenn ein Spieler oder Teamoffizieller vor dem Betreten des Spielfelds zwecks Spielbeginn ein feldverweisswürdiges Vergehen begeht, darf ihn der Schiedsrichter vom Spiel ausschliessen (siehe Regel 03.6). Der Schiedsrichter meldet jegliches sonstige Fehlverhalten.

Ein Spieler oder Teamoffizieller, der auf oder ausserhalb des Spielfelds ein verwarnungs- oder feldverweisswürdiges Vergehen begeht, wird entsprechend dem Vergehen bestraft.

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

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

Spieler, Auswechselspieler und ausgewechselte Spieler

Verzögerung der Spielfortsetzung wegen gelber oder roter Karte

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

Vorteil

Wenn der Schiedsrichter bei einem verwarnungs-/feldverweismwürdigen 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 wegen unsportlichen Betragens verwarnt.

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

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

Verwarnungswürdige Vergehen

Ein Spieler wird bei folgenden Vergehen verwarnt:

- Verzögerung der Spielefortsetzung
- 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
- wiederholtes Verstossen gegen die Spielregeln („wiederholt“ ist nicht durch eine bestimmte Zahl oder ein bestimmtes Muster von Verstössen definiert)
- unsportliches Betragen
- Betreten des Schiedsrichter-Videobereichs (SVB)
- übermässiges Anzeigen des Zeichens für eine Videoüberprüfung

Ein Auswechselspieler oder ausgewechselter Spieler wird bei folgenden Vergehen verwarnt:

- Verzögerung der Spielefortsetzung
- Protestieren durch Worte oder Handlungen
- Betreten oder Wiederbetreten des Spielfelds ohne die Erlaubnis des Schiedsrichters
- unsportliches Betragen
- Betreten des Schiedsrichter-Videobereichs (SVB)
- übermässiges Anzeigen des 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),

- bei laufendem Spiel oder ohne die Erlaubnis des Schiedsrichters seinen Platz mit dem Torhüter tauscht (siehe Regel 03),
- ein rücksichtsloses Vergehen begeht, das mit einem direkten Freistoss geahndet wird,
- ein Handspiel begeht, um einen aussichtsreichen Angriff zu verhindern oder 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, den Ball zu spielen, begangen wurde,
- eine offensichtliche Torchance mit einem Vergehen vereitelt, das bei dem Versuch, den Ball zu spielen, begangen wurde und der Schiedsrichter auf Strafstoss entscheidet,
- ein Handspiel begeht, um ein Tor zu erzielen (egal ob erfolgreich oder nicht), oder erfolglos versucht, mit einem Handspiel ein Tor zu verhindern,
- auf dem Spielfeld unerlaubte Markierungen anbringt,
- beim Verlassen des Spielfelds den Ball spielt, nachdem er die Erlaubnis erhalten hat, das Spielfeld zu verlassen,
- sich gegenüber dem Spiel respektlos verhält,
- absichtlich einen Trick nutzt (auch bei einem Freistoss), um den Ball mit dem Kopf, der Brust, dem Knie etc. zum Torhüter zu spielen und so die Zuspielbestimmung zu umgehen, egal ob der Torhüter den Ball mit den Händen berührt oder nicht,
- einen Gegner bei laufendem Spiel 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 an sich ist noch kein verwarnungswürdiges Vergehen. Die Spieler sind aber gehalten, so rasch wie möglich zurückzukehren.

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

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

Verzögerung der Spielfortsetzung

Der Schiedsrichter verwahrt 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 wegschiesst oder wegträgt oder eine Auseinandersetzung provoziert, indem er den Ball absichtlich berührt, nachdem der Schiedsrichter das Spiel unterbrochen hat,
- einen Freistoss von der falschen Position ausführt, um eine Wiederholung zu erzwingen.

Feldverweiswürdige Vergehen

Spieler, 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 ein Handspielvergehen (mit Ausnahme des Torhüters im eigenen Strafraum)
- Verhindern eines Tors oder Vereiteln einer offensichtlichen Torchance des Gegners, dessen Gesamtbewegung auf das Tor des Täters ausgerichtet ist, durch ein Vergehen, das mit einem Freistoss zu ahnden ist (ausgenommen sind die 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 des Gegners durch ein Handspielvergehen 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 auf Strafstoß entscheidet, wird der Spieler verwarnt, wenn das Vergehen bei dem Versuch, den Ball zu spielen, begangen wurde. 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 das Spielfeld ohne die Erlaubnis des Schiedsrichters betritt, das Spiel oder einen Gegner beeinflusst und ein Tor des gegnerischen Teams verhindert oder eine offensichtliche Torchance vereitelt, begeht ein feldverweiswürdiges Vergehen.

Dabei ist Folgendes zu berücksichtigen:

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

Grobes Foulspiel

Tacklings oder Angriffe, die die Gesundheit des Gegners gefährden oder übermässig hart oder brutal ausgeführt werden, sind als grobes Foul zu ahnden.

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

Tätlichkeit

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

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

Teamoffizielle

Bei einem Vergehen, bei dem der Täter nicht eruiert werden kann, wird die Disziplinar massnahme gegen den höchstrangigen Trainer in der technischen Zone ausgesprochen.

Ermahnung

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

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

- gelegentliches Verlassen der eigenen technischen Zone ohne weiteres Vergehen

Verwarnung

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

- eindeutiges/wiederholtes Verlassen der eigenen technischen Zone
- Verzögerung der Spielfortsetzung durch sein Team
- absichtliches, aber nicht konfrontatives Betreten der technischen Zone des gegnerischen Teams
- Protestieren durch Worte oder Handlungen, einschliesslich:
 - Werfen/Treten von Trinkflaschen oder anderen Gegenständen
 - eindeutig respektlose Gesten gegenüber einem oder mehreren Spieloffiziellen (z. B. sarkastisches Klatschen)
- Betreten des Schiedsrichter-Videobereichs (SVB)
- übermässiges/wiederholtes Fordern einer gelben oder roten Karte
- übermässiges Anzeigen des TV-Zeichens für eine Videoüberprüfung
- provozierende oder aufhetzende Gesten oder Handlungen
- wiederholtes ungebührliches Verhalten (einschliesslich wiederholter ermahnungswürdiger Vergehen)
- respektloses Verhalten gegenüber dem Spiel

Feldverweis

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

- Verzögerung der Spielfortsetzung durch das gegnerische Team (z. B. durch Nichtfreigabe des Balls, Wegspielen des Balls, Behinderung der Bewegung eines Spielers)
- absichtliches Verlassen der eigenen technischen Zone, um:
 - gegenüber einem Spieloffiziellen zu protestieren oder sich bei diesem zu beschweren
 - zu provozieren oder aufzuhetzen
- Betreten der technischen Zone des gegnerischen Teams in aggressiver oder konfrontativer Art und Weise
- absichtliches Werfen/Treten von Gegenständen auf das Spielfeld

- Betreten des Spielfelds, um:
 - einen Spieloffiziellen zur Rede zu stellen (einschliesslich während der Halbzeitpause und nach Spielende)
 - das Spiel, einen Gegner oder einen Spieloffiziellen zu beeinflussen
- Betreten des Video-Überprüfungsraums (VÜR)
- physisches oder aggressives Verhalten (einschliesslich Spucken oder Beissen) gegenüber gegnerischen Spielern, Auswechselspielern oder Teamoffiziellen, Spieloffiziellen, Zuschauern oder anderen Personen (z. B. Ballkinder, Sicherheits- oder Wettbewerbspersonal)
- zweite Verwarnung im selben Spiel
- anstössige, beleidigende oder schmähende Äusserungen und/oder Gesten
- Einsatz unzulässiger Elektro- oder Kommunikationsgeräte und/oder ungebührliches Verhalten aufgrund des Einsatzes solcher Geräte
- Tätlichkeit

Vergehen durch Werfen von Gegenständen (einschliesslich Ball)

In allen Fällen trifft der Schiedsrichter die angemessene

Disziplinar massnahme:

- rücksichtsloses Vergehen: Verwarnung für den Täter wegen unsportlichen Betragens
- übermässig hartes Vergehen: Feldverweis für den Täter wegen einer Tätlichkeit

4. Spielfortsetzung nach Fouls und unsportlichem Betrag

Wenn der Ball aus dem Spiel ist, wird das Spiel gemäss der vorangegangenen Entscheidung fortgesetzt.

Bei laufendem Spiel und einem physischen Vergehen eines Spielers innerhalb des Spielfelds gegen:

- einen Gegner; indirekter oder direkter Freistoss oder Strafstoss
- einen Mitspieler, Auswechselspieler, ausgewechselten oder des Feldes verwiesenen Spieler, Teamoffiziellen oder Spieloffiziellen; direkter Freistoss oder Strafstoss
- eine sonstige Person: Schiedsrichterball

Alle verbalen Vergehen werden mit einem indirekten Freistoss geahndet.

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 an der Stelle auf der Begrenzungslinie fortgesetzt, der dem Ort des Vergehens/der Beeinträchtigung am nächsten liegt. Bei einem mit einem direkten Freistoss zu ahndenden Vergehen innerhalb des Strafraums des Täters, wird das Spiel mit einem Strafstoss fortgesetzt.

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

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

Wirft oder tritt ein Spieler auf oder ausserhalb des Spielfelds einen Gegenstand (ausser dem Spielball) auf bzw. gegen einen gegnerischen Spieler oder wirft oder tritt er einen Gegenstand (einschliesslich eines Balls) auf bzw. gegen einen gegnerischen Auswechselspieler, ausgewechselten oder des Feldes verwiesenen Spieler oder Teamoffiziellen, einen Spieloffiziellen oder den Spielball, wird das Spiel mit einem direkten Freistoss an der Stelle fortgesetzt, an der der Gegenstand die Person oder den Spielball getroffen hat oder hätte.

Wenn sich diese Stelle ausserhalb des Spielfelds befindet, erfolgt der Freistoss an der nächstgelegenen Stelle auf der Begrenzungslinie. Befindet sie sich innerhalb des Strafraums des Täters, wird das Spiel mit einem Strafstoß fortgesetzt.

Wirft oder tritt ein Auswechselspieler, ein ausgewechselter oder des Feldes verwiesener Spieler, ein Spieler, der das Spielfeld kurzzeitig verlassen hat, oder ein Teamoffizieller einen Gegenstand auf das Spielfeld und beeinflusst er 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 beeinflusst hat oder den Gegner, den Spieloffiziellen oder den Spielball getroffen hat oder hätte treffen sollen.

Regel

13

Freistösse

1. Freistossarten

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

Zeichen für einen indirekten Freistoss

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

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

Der Ball geht ins Tor

- Geht ein direkter Freistoss direkt ins gegnerische Tor, zählt der Treffer.
- Geht ein indirekter Freistoss direkt ins gegnerische Tor, wird auf Abstoss entschieden.
- Geht ein direkter oder indirekter Freistoss direkt ins eigene Tor, wird auf Eckstoss entschieden.

2. Ausführung

Sämtliche Freistösse werden am Ort des Vergehens ausgeführt, ausser:

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

- Freistösse wegen Vergehen, bei denen ein Spieler das Spielfeld ohne Erlaubnis betritt, wieder betritt oder verlässt. Diese werden an der Stelle ausgeführt, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung befand. Wenn ein Spieler jedoch ausserhalb des Spielfelds ein Vergehen begeht, wird das Spiel mit einem Freistoss an der Stelle auf der Begrenzungslinie fortgesetzt, die dem Ort des Vergehens am nächsten liegt. Bei Vergehen, die mit einem direkten Freistoss geahndet werden, gibt es einen Strafstoß, wenn sich das Vergehen hinter der Torlinie im Bereich des eigenen Strafraums ereignet,
- die Spielregeln sehen eine andere Stelle vor (siehe Regeln 03, 11, 12).

Der Ball:

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

Bis der Ball im Spiel ist, müssen sämtliche Gegner:

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

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

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

Finten bei der Ausführung eines Freistosses zur Verwirrung des Gegners gehören zum Fussball und sind erlaubt.

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

3. Vergehen/Sanktionen

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

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

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

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

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

Regel

14

Strafstoss

Auf Strafstoss wird entschieden, wenn ein Spieler innerhalb des eigenen Strafraums oder ausserhalb des Spielfelds bei laufendem Spiel, 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 ruhig auf dem Elfmeterpunkt liegen, und die Torpfosten, die Querlatte und das Tornetz dürfen sich nicht bewegen.

Der Schütze muss klar bestimmt sein.

Der Torhüter muss mit Blick zum Schützen auf der Torlinie zwischen den Torpfosten bleiben, ohne einen Torpfosten, die Querlatte oder das Tornetz zu berühren, bis der Ball mit dem Fuss gespielt 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 mit dem Fuss nach vorne spielen; ein Schuss mit der Hacke ist erlaubt, sofern sich der Ball nach vorne bewegt.

Bei der Ausführung des Strafstosses muss sich der Torhüter mindestens mit einem Teil eines Fusses auf oder über der Torlinie befinden.

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

2. Vergehen/Sanktionen

Wenn der Schiedsrichter das Zeichen zur Ausführung des Strafstosses gegeben hat, muss dieser ausgeführt werden. Wird der Strafstoss nicht ausgeführt, kann der Schiedsrichter Disziplinar massnahmen verhängen, ehe er das Zeichen zur Ausführung des Strafstosses wiederholt.

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

- 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 Spiel unterbrochen und mit einem indirekten Freistoss fortgesetzt, unabhängig davon, ob ein Tor erzielt wird oder nicht:

- Ein Strafstoß wird nicht nach vorne geschossen.
- Ein Mitspieler des bezeichneten Schützen führt den Strafstoß aus: Der Schiedsrichter verwirft den ausführenden Mitspieler.
- Ein Spieler täuscht nach dem Anlaufen einen Schuss an („Finte“ – eine Finte während des Anlaufens ist zulässig): Der Schiedsrichter verwirft 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; begeht der Torhüter das Vergehen, wird er verwirft.
- Wenn je ein Spieler der 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 der Torhüter und der Schütze gleichzeitig ein Vergehen begehen:
 - und der Ball nicht ins Tor geht, wird der Strafstoß wiederholt und beide Spieler werden verwirft,
 - und der Ball ins Tor geht, wird das Tor aberkannt, der Schütze verwirft und das Spiel mit einem indirekten Freistoß für das verteidigende Team fortgesetzt.

Wenn nach der Ausführung des Strafstoßes:

- der Schütze den Ball berührt, bevor dieser von einem anderen Spieler berührt wurde:
 - wird ein indirekter Freistoß (oder ein direkter Freistoß bei einem Handspielvergehen) verhängt,
- der Ball, während er sich nach vorne bewegt, von einer Drittperson berührt wird:
 - wird der Strafstoß wiederholt, es sei denn, der Ball geht ins Tor und der Eingriff der Drittperson hindert den Torhüter oder einen verteidigenden Spieler nicht daran, den Ball zu spielen. In diesem Fall zählt das Tor, wenn

der Ball ins Tor geht (selbst wenn der Ball berührt wurde), es sei denn, der Eingriff erfolgte durch das angreifende Team,

- 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 der Ball von der 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 Schütze zur gleichen Zeit	Indirekter Freistoß und Verwarnung des Schützen	Wiederholung des Strafstoßes und Verwarnung des Schützen und des Torhüters

IFAB®



Regel

15

Einwurf

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

Aus einem Einwurf kann nicht direkt ein Tor erzielt werden:

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

1. Ausführung

Beim Einwurf muss der einwerfende Spieler:

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

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

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

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

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

2. Vergehen/Sanktionen

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

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

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

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

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 wenn der Ball ins gegnerische Tor geht. Wenn der Ball direkt ins Tor des ausführenden Spielers geht, erhält das gegnerische Team einen Eckstoss.

1. Ausführung

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

2. Vergehen/Sanktionen

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

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

Wenn sich bei der Ausführung eines Abstosses noch Gegner im Strafraum

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

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

Bei jedem anderen Vergehen wird der Abstoss wiederholt.

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 wenn der Ball ins gegnerische Tor geht. Wenn der Ball direkt ins Tor des ausführenden Spielers geht, erhält das gegnerische Team einen Eckstoss.

1. Ausführung

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

2. Vergehen/Sanktionen

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

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

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

Bei jedem anderen Vergehen wird der Eckstoss wiederholt.

IFAB®



VAR- Protokoll

VAR-Protokoll – Grundsätze, technische Voraussetzungen und Vorgehen

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

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

1. Grundsätze

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

1. Ein VAR ist ein Spieloffizieller mit unabhängigem Zugang zu Spielaufnahmen, der den Schiedsrichter ausschliesslich in folgenden Situationen bei **klaren und offensichtlichen Fehlentscheidungen** oder **schwerwiegenden übersehenen Vorfällen** unterstützen darf::
 - a. **Tor/kein Tor**
 - b. **Strafstoss/kein Strafstoss**
 - c. **direkte rote Karte** (nicht bei zweiter Verwarnung)
 - d. **Spielerverwechslung** (bei Verwarnung oder Feldverweis für den falschen Spieler)
2. Der Schiedsrichter muss immer eine Entscheidung fällen, d. h., er darf nicht auf eine Entscheidung verzichten, um dann mithilfe des VAR eine

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

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

Der Schiedsrichter darf nur in vier Kategorien spielentscheidender Entscheidungen/Vorfälle durch den VAR unterstützt werden. In all diesen Kategorien kommt der VAR nur zum Einsatz, wenn der Schiedsrichter eine (erste/ursprüngliche) Entscheidung gefällt hat (einschliesslich der Entscheidung, das Spiel weiterlaufen zu lassen) oder wenn die Spielloffiziellen 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 Spielloffiziellen trifft (z. B. Abseitsentscheidungen).

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

a. Tore

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

b. Strafstösse

- Vergehen durch das angreifende Team vor dem strafstosswürdigen Vergehen (Handspiel, Foul, Abseits etc.)
- Ball aus dem Spiel vor dem strafstosswürdigen Vergehen
- Ort des Vergehens (inner- oder ausserhalb des Strafraums)
- zu Unrecht gegebener Strafstoss
- nicht geahndetes strafstosswürdiges Vergehen

c. direkte rote Karte (nicht bei zweiter Verwarnung)

- Vereiteln einer offensichtlichen Torchance (insbesondere Ort des Vergehens und Positionen anderer Spieler)
- grobes Foulspiel (oder rücksichtsloser Angriff)
- Tötlichkeit, Beissen oder Anspucken einer anderen Person
- anstössige, beleidigende oder schmähende 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, darf der richtige Spieler mittels Videoüberprüfung bestimmt werden. Das eigentliche Vergehen darf dabei nicht überprüft werden, es sei denn, es betrifft ein Tor, einen Strafstoss oder eine direkte rote Karte.

3. Technische Voraussetzungen

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

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

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

4. Vorgehen

Ursprüngliche Entscheidung

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

Videosichtung

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

- Der VAR kann die TV-Bilder bei normaler Geschwindigkeit und/oder in Zeitlupe sichten. Grundsätzlich sollte die Zeitlupe aber nur für objektive Entscheidungen verwendet werden (z. B. Ort des Vergehens, Position des Spielers, Ort des Kontakts bei physischen oder Handspielvergehen, Ball aus dem Spiel (einschliesslich Tor/kein Tor)). Normale Geschwindigkeit sollte verwendet werden, um den Schweregrad eines Vergehens oder ein mögliches Handspielvergehen zu beurteilen.
- Entdeckt der VAR bei der Videosichtung keine klare und offensichtliche Fehlentscheidung bzw. keinen schwerwiegenden übersehenen Vorfall muss er dies dem Schiedsrichter in der Regel nicht mitteilen (stille Videosichtung). Manchmal kann es dem Schiedsrichter/ Schiedsrichterassistenten aber dabei helfen, die Spieler oder das Spiel zu beruhigen, wenn der VAR bestätigt, dass keine klare und offensichtliche Fehlentscheidung vorliegt bzw. kein schwerwiegender Vorfall übersehen wurde.
- Muss der Schiedsrichter die Spielfortsetzung für eine Videosichtung verzögern, zeigt er dies an, indem er einen Finger mit einer klaren Geste an den Ohrhörer oder ans Headset hält und dabei den anderen Arm ausstreckt. Mit diesem Zeichen zeigt der Schiedsrichter an, dass er vom VAR oder einem anderen Spieloffiziellen Informationen erhält. Er muss das Zeichen so lange machen, bis die Videosichtung abgeschlossen ist.
- Entdeckt der VAR bei der Videosichtung eine mögliche klare und offensichtliche Fehlentscheidung bzw. einen möglichen schwerwiegenden übersehenen Vorfall, 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 möglichen schwerwiegenden übersehenen Vorfall eine Videoüberprüfung einleiten, wenn:
 - der VAR (oder ein anderer Spieloffizieller) eine Videoüberprüfung empfiehlt *oder*
 - der Schiedsrichter vermutet, einen schwerwiegenden Vorfall übersehen zu haben.

- Wurde das Spiel bereits unterbrochen, verzögert der Schiedsrichter die Spielfortsetzung.
- Läuft das Spiel noch weiter, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel, sobald sich der Ball das nächste Mal in der neutralen Zone bzw. in einer neutralen Situation befindet (in der Regel, wenn kein Team in der Angriffsbewegung ist).
- In beiden Situationen zeigt der Schiedsrichter mittels TV-Zeichen (in die Luft gezeichnetes Rechteck) an, dass eine Videoüberprüfung folgt.
- Der VAR 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 VAR sowie gegebenenfalls der Hinweise anderer Spieloffiziellen eine endgültige Entscheidung (VAR-Konsultation),
 oder
 - schaut sich der Schiedsrichter im Schiedsrichter-Videobereich (SVB) die TV-Bilder an (Schiedsrichter-Videoüberprüfung), ehe er eine endgültige Entscheidung trifft. 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 VAR-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 Handspielvergehen) 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 physischen oder Handspielvergehen, Ball aus dem Spiel (einschliesslich Tor/kein Tor)). Normale Geschwindigkeit sollte verwendet werden, um den Schweregrad eines Vergehens oder ein mögliches Handspielvergehen zu beurteilen.
- Bei Entscheidungen/Vorfällen im Zusammenhang mit einem Tor, einem Strafstoss oder einer direkten roten Karte wegen Vereiteln einer offensichtlichen Torchance muss bei einer Videoüberprüfung möglicherweise auch die Angriffsphase, die der Entscheidung/dem Vorfall unmittelbar vorausging (z. B. wie das angreifende Team in Ballbesitz kam), betrachtet werden.
- Gemäss Spielregeln dürfen Entscheidungen zur Spielfortsetzung (Eckstoss, Einwurf etc.) nicht geändert werden, nachdem das Spiel fortgesetzt wurde. Folglich können diese bei einer Videoüberprüfung nicht überprüft werden.
- Wurde das Spiel unterbrochen und bereits wieder fortgesetzt, darf der Schiedsrichter nur im Fall von Spielerverwechslungen oder möglichen feldverweiswürdigen Vergehen (z. B. wegen einer Tötlichkeit, Anspuckens oder Beissens des Gegners oder einer äusserst anstössigen, beleidigenden und/oder schmähenden Geste) eine Videoüberprüfung vornehmen und entsprechende Disziplinar massnahmen 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 Disziplinar massnahmen und setzt das Spiel gemäss Spielregeln fort.

Spieler, Auswechselspieler und Teamoffizielle

- Da der VAR automatisch jede Entscheidung bzw. jeden Vorfall sichtet, gibt es für Trainer und Spieler keinen Anlass, eine Videosichtung oder eine Videoüberprüfung zu fordern.
- Spieler, 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, ausgewechselte Spieler und Teamoffizielle, die mit dem TV-Zeichen vehement eine Videoüberprüfung fordern oder den SVB betreten, werden verwarnt.
- Spieler, Auswechselspieler, ausgewechselte Spieler und Teamoffizielle, die den VÜR betreten, werden des Feldes verwiesen.

Wertung eines Spiels

Grundsätzlich wird ein Spiel gewertet, auch wenn:

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

Regeländerungen

2019/20

Zusammenfassung der Regeländerungen

Im Folgenden sind die wichtigsten Änderungen/Klarstellungen zusammengefasst.

Regel 01

- Ein Teamoffizieller wird verwarnet, wenn er den SVB betritt, oder des Feldes verwiesen, wenn er den VÜR betritt.

Regel 03

- Vorbehaltlich anderer Anweisungen des Schiedsrichters muss ein Spieler, der ausgewechselt wird, das Spielfeld über die nächste Begrenzungslinie verlassen.

Regel 04

- Unterhemden dürfen mehrfarbig/gemustert sein, sofern sie in exakt demselben Muster/denselben Farben wie die Trikotärmel gehalten sind.

Regel 05

- Der Schiedsrichter darf eine Entscheidung zur Spielfortsetzung nicht mehr ändern, wenn das Spiel wieder aufgenommen wurde. Unter bestimmten Umständen darf er ein vorangegangenes Vergehen jedoch nachträglich mit einer gelben oder roten Karte ahnden.
- Verlässt der Schiedsrichter nach Ende einer Halbzeit das Spielfeld, um eine Videoüberprüfung vorzunehmen oder die Spieler auf das Spielfeld zurückzubeordern, darf er eine Entscheidung noch ändern.
- Teamoffizielle können bei unsportlichem Betragen die gelbe oder rote Karte erhalten. Kann der Täter nicht eruiert werden, erhält der höchstrangige Trainer in der technischen Zone die gelbe oder rote Karte.
- Bei einem Strafstoß darf der verletzte Strafstoßschütze des Teams auf dem Spielfeld untersucht und/oder behandelt werden, damit er anschliessend den Strafstoß ausführen kann.

Regel 07

- Präzisierung des Unterschieds zwischen „Kühlpause“ und „Trinkpause“

Regel 08

- Das Team, das den Münzwurf gewinnt, darf wählen, ob es den Anstoss ausführt.
- Ein Schiedsrichterball erfolgt mit dem Torhüter (bei Spielunterbrechung im Strafraum) oder mit einem Spieler des Teams, das den Ball zuletzt berührt hat, an der Stelle, an der der Ball zuletzt berührt wurde. Alle anderen Spieler (beider Teams) müssen einen Abstand von mindestens 4 m einhalten.

Regel 09

- Wenn der Ball den Schiedsrichter (oder einen anderen Spielfeldoffiziellen) berührt und danach ins Tor geht, der Ballbesitz wechselt oder ein Angriff lanciert wird, gibt es Schiedsrichterball.

Regel 10

- Der Torhüter kann kein Tor erzielen, indem er den Ball ins gegnerische Tor wirft.

Regel 12

- Die Handspielregel wurde im Sinne der Klarheit/Einheitlichkeit überarbeitet und enthält nun klare Richtlinien, wann ein unabsichtliches Handspiel zu ahnden ist und wann nicht.
- Ein Handspielvergehen eines Torhüters im eigenen Strafraum wird nicht mit einer gelben oder roten Karte geahndet.
- Wenn der Torhüter den Ball nach einem Einwurf oder einem absichtlichen Zuspiel mit dem Fuss eines Mitspielers bei einem Klärungsversuch eindeutig mit dem Fuss gespielt oder zu spielen versucht hat, darf er den Ball danach in die Hand nehmen.
- Der Schiedsrichter kann eine gelbe oder rote Karte auch bei der nächsten Spielunterbrechung zeigen, wenn das Team, das das Vergehen nicht begangen hat, den fälligen Freistoss schnell ausführt und so zu einer Torchance kommt.
- Eine Verwarnung wegen übertriebenen Torjubels bleibt gültig, auch wenn das Tor aberkannt wird.
- Liste der ermahnungs-, verwarnungs- und feldverweismwürdigen Vergehen von Teamoffiziellen.

- Alle verbalen Vergehen werden mit einem indirekten Freistoss geahndet.
- Das Treten eines Gegenstands ist gleich zu ahnden wie das Werfen eines Gegenstands.

Regel 13

- Nach der Ausführung eines indirekten Freistosses muss der Schiedsrichter das entsprechende Zeichen nur so lange anzeigen, bis klar ist, dass der Ball mit Sicherheit nicht direkt ins Tor geht (z. B. bei den meisten indirekten Freistößen für Abseitsvergehen).
- Bei einem Freistoss im eigenen Strafraum für das verteidigende Team ist der Ball im Spiel, sobald er mit dem Fuss gespielt wurde und sich eindeutig bewegt. Er muss den Strafraum nicht verlassen.
- Bei einer Mauer mit mindestens drei Spielern müssen alle Spieler des angreifenden Teams einen Abstand von mindestens 1 m zur Mauer einhalten. Nichteinhalten des Abstands wird mit einem indirekten Freistoss geahndet.

Regel 14

- Bei der Ausführung eines Strafstoßes dürfen sich die Torpfosten, die Querlatte und das Tornetz nicht bewegen, und der Torhüter darf sie nicht berühren.
- Bei der Ausführung eines Strafstoßes muss sich der Torhüter mindestens mit einem Teil eines Fusses auf oder über der Linie befinden, und er darf weder vor noch hinter der Linie stehen.
- Ereignet sich ein Vergehen nach dem Zeichen des Schiedsrichters zur Ausführung eines Strafstoßes und der Strafstoß wurde noch nicht ausgeführt, wird das Vergehen mit einer gelben oder roten Karte geahndet, ehe der Strafstoß ausgeführt wird.

Regel 15

- Die Gegner müssen einen Abstand von mindestens 2 m zur Stelle auf der Seitenlinie einhalten, an der der Einwurf auszuführen ist, selbst wenn der einwerfende Spieler hinter der Linie steht.

Regel 16

- Bei Abstößen ist der Ball im Spiel, sobald er mit dem Fuss gespielt wurde und sich eindeutig bewegt. Er muss den Strafraum nicht verlassen.

Redaktionelle Änderungen

Zur Vereinheitlichung und logischeren Gestaltung der Terminologie, des Wortlauts und der Textstruktur wurde diese deutsche Ausgabe der Spielregeln redaktionell überarbeitet. So wurden einige nicht mehr zutreffende Textstellen entfernt und diverse Formulierungen sprachlich und stilistisch verbessert sowie inhaltlich an die englische Version angepasst. Die wichtigsten (aber nicht alle!) redaktionellen Änderungen sind unterstrichen und werden im Folgenden kurz erläutert.

Einheitliche Terminologie (nicht abschliessende Liste)

- „Eckviertelkreis“ statt „Viertelkreis der Eckfahne“ oder „Viertelkreis“
- „EPTS“ statt „ELAS“
- „fahrlässig“ statt „unvorsichtig“
- „Kunstrasenunterlage“ statt „künstliche Unterlage“
- „Naturrasenunterlage“ statt „Naturunterlage“
- „Qualitätsmarke“ statt „Kennzeichen“, „Kennzeichnung“ oder „Gütesiegel“
- „Querlatte“ statt „Latte“
- „schmähende Geste“ statt „demütigende Geste“
- „Spielfeld“ statt „Feld“
- „Spielfortsetzung“ statt „Fortsetzung“
- „Torpfofen“ statt „Pfofen“
- „Wettbewerbsbestimmungen“ statt „Wettbewerbsregeln“
- „Zeichen“ statt „Signal“
- „zuständige Instanzen“ statt „entsprechende Stelle(n)“

Neue Terminologie

- „Seniorenfußball“ statt „Altherrenfußball“
- „Team“ statt „Mannschaft“

- „VAR“ statt „VSA“ und „AVAR“ statt „AVSA“
- „Trikot“ statt „Hemd“

Folgende Änderungen wurden aus dem Englischen übernommen:

Abgeänderte Terminologie

- „Handspielvergehen“ statt „absichtliches Handspiel“

Gelöschter Text

Regel 04

- Verweis auf die für die inzwischen beendete Übergangsphase geltenden EPTS-Standards

Regel 05

- Begründung für die Einführung des „einhändigen“ Vorteilzeichens

Regel 16

- Verweis auf die Wiederholung eines Abstosses, wenn der Ball berührt wird, bevor dieser den Strafraum verlässt

Umgestellter Text

Einige Sätze und Abschnitte wurden verschoben, damit der Text bzw. die Reihenfolge logischer wird. Beispiele:

- S. 35: Verschiebung des Abschnitts zu den Linien auf Kunstrasenfeldern
- S. 40: Verschiebung des Satzes zur Spielfortsetzung
- S. 102: Verschiebung eines Aufzählungspunkts

Details zu den Regeländerungen

(in der Reihenfolge der Regeln)

Im Folgenden sind alle Änderungen der Spielregeln im Vergleich zur Ausgabe 2018/19 aufgeführt. Für jede Änderung ist der alte Wortlaut (falls zutreffend) sowie der neue/geänderte/ergänzte Wortlaut angegeben, gefolgt von einer Erklärung der Änderung.

Regel 01 – Spielfeld

14. Video-Schiedsrichterassistenten (VAR)

Abgeänderter Text

Video-Überprüfungsraum (VÜR)

(...)

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

Schiedsrichter-Videobereich (SVB)

(...)

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

Erklärung

Unsportliches Betragen von Teamoffiziellen wird neu mit Verwarnungen und Feldverweisen bestraft.

Regel 03 – Spieler

3. Auswechsellvorgang

Abgeänderter Text

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

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

Erklärung

Damit ein Spieler, der ausgewechselt wird, keine Zeit schinden kann, indem er das Spielfeld langsam bei der Mittellinie verlässt (was gemäss Regel nicht nötig ist), muss er das Spielfeld wie bei einer Verletzung über die nächste Begrenzungslinie verlassen, es sei denn, der Schiedsrichter zeigt etwas anderes an (z. B. wenn der Spieler das Spielfeld schnell bei der Mittellinie verlassen kann, das Spielfeld auf einer Trage verlässt oder seine Sicherheit gefährdet ist). Der Spieler muss sich umgehend in die technische Zone oder die Umkleidekabine begeben, um Konfrontationen mit Auswechselspielern, Zuschauern oder Spieloffiziellen zu verhindern. Ein Spieler, der gegen diese Regel verstösst, ist wegen unsportlichen Betragens (Verzögerung der Spielfortsetzung) zu bestrafen.

Regel 04 – Ausrüstung der Spieler

3. Farben

Textergänzung

Unterhemden müssen:

- einfarbig und in der Hauptfarbe der Trikotärmel oder
- in exakt demselben Muster/denselben Farben wie die Trikotärmel gehalten sein.

Erklärung

Sportartikelhersteller produzieren heute gemusterte Unterhemden, deren Ärmel dasselbe Muster oder dieselbe Farbe aufweisen wie jene des Trikots. Solche Unterhemden sind zuzulassen, da sie den Spieloffiziellen bei deren Entscheidungen helfen.

Regel 05 – Schiedsrichter

2. Entscheidungen des Schiedsrichters

Textergänzung und abgeänderter Text

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

Vorbehaltlich von Regel 12.3 und des VAR-Protokolls darf eine Disziplinar-massnahme nach Fortsetzung des Spiels nur ausgesprochen werden, wenn ein anderer Spieloffizieller das betreffende Vergehen ausgemacht und dem Schiedsrichter vor Wiederaufnahme des Spiels zu melden versucht hat. In diesem Fall wird das Spiel nicht gemäss der für diese Disziplinar-massnahme vorgesehenen Regel fortgesetzt.

Erklärung

- Wenn sich der Schiedsrichter nach Ende einer Halbzeit in den SVB begibt oder die Spieler auf das Spielfeld zurückbeordert, darf er eine Videoüberprüfung vornehmen und eine Entscheidung zu einem Vorfall, der sich vor Ende der entsprechenden Halbzeit ereignet hat, ändern.
- Wenn ein Spieloffizieller ein verwarnungs- oder feldverweiswürdiges Vergehen anzeigt oder mitzuteilen versucht (z. B. wenn der Schiedsrichterassistent die Fahne wegen einer Tätlichkeit abseits des Spielgeschehens hebt), der Schiedsrichter dies aber erst nach der Fortsetzung des Spiels mitbekommt, darf er die massgebende Disziplinar-massnahme aussprechen. Das Spiel wird danach aber nicht gemäss der für dieses Vergehen vorgesehenen Regel fortgesetzt.

3. Rechte und Pflichten – Disziplinarmaßnahmen

Textergänzung

(...)

- Massnahmen gegen Teamoffizielle zu ergreifen, die sich nicht verantwortungsbewusst verhalten, wobei er sie ermahnen, verwarren (gelbe Karte) oder des Spielfelds und dessen unmittelbarer Umgebung ~~entfernen lassen darf~~, einschliesslich der technischen Zone, verweisen darf (rote Karte). Kann der Täter nicht eruiert werden, wird die Disziplinarmassnahme gegen den höchstrangigen Trainer in der technischen Zone ausgesprochen.

Erklärung

Die Tests mit Verwarnungen und Feldverweisen für unsportliches Betragen von Teamoffiziellen verliefen erfolgreich und offenbarten auf allen Stufen deutliche Vorteile (z. B. beim Umgang von jungen Schiedsrichtern mit „schwierigen“ erwachsenen Trainern). Lässt sich der Täter nicht eruieren, wird der höchstrangige Trainer in der technischen Zone (meist der Cheftrainer) verwarnt oder des Feldes verwiesen, da er für das Verhalten der übrigen Teamoffiziellen verantwortlich ist.

3. Rechte und Pflichten – Verletzungen

Textergänzung

(...)

- Ein verletzter Spieler darf nicht auf dem Spielfeld behandelt werden (...). Ausnahmen von der Verpflichtung zum Verlassen des Spielfelds bestehen nur, wenn:
 - (...)
 - ein Strafstoss verhängt wurde und der verletzte Spieler der Schütze ist,

Erklärung

Es ist unfair, wenn der Schütze den Strafstoss nicht ausführen kann, weil er das Spielfeld für eine Untersuchung/Behandlung verlassen muss.

Regel 07 – Dauer des Spiels

3. Nachspielzeit

Abgeänderter Text

Der Schiedsrichter bestimmt in jeder Halbzeit (einschliesslich der Verlängerung) 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 oder~~
- medizinisch begründete Unterbrechungen wie Trinkpausen (maximal eine Minute) und Kühlpausen (90 Sekunden bis maximal drei Minuten), die gemäss Wettbewerbsbestimmungen zulässig sind

Erklärung

Zum Schutz der Spieler können die Wettbewerbsbestimmungen bei bestimmter Witterung (z. B. hohe Luftfeuchtigkeit/Temperaturen) Kühlpausen (90 Sekunden bis maximal drei Minuten) zur Senkung der Körpertemperatur vorsehen. Kühlpausen sind von Trinkpausen (maximal eine Minute) zu unterscheiden, die der Aufnahme von Flüssigkeit dienen.

Regel 08 – Beginn und Fortsetzung des Spiels

1. Anstoss – Ausführung

Textergänzung und abgeänderter Text

- Das Team, das ~~beim den~~ Münzwurf gewinnt, ~~entscheidet~~ kann entweder wählen, auf welches Tor es in der ersten Halbzeit spielt, oder den Anstoss ausführen.
- Das gegnerische Team erhält je nach obiger Entscheidung den Anstoss oder darf wählen, auf welches Tor es in der ersten Halbzeit spielt.
- Das Team, das ~~den Münzwurf gewonnen hat~~ entschieden hat, auf welches Tor es in der ersten Halbzeit spielt, führt den Anstoss zu Beginn der zweiten Halbzeit ~~Halfte~~ aus.

Erklärung

Dank den jüngsten Regeländerungen wurde der Anstoss dynamischer (z. B. kann direkt mit dem Anstoss ein Tor erzielt werden). Folglich entscheiden sich Spielführer, die den Münzwurf gewinnen, oft für die Ausführung des Anstosses.

2. Schiedsrichterball – Ausführung

Textergänzung und abgeänderter Text

Alter Text

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

Neuer Text

- Der Schiedsrichterball erfolgt mit dem Torhüter des verteidigenden Teams in dessen Strafraum, wenn zum Zeitpunkt der Unterbrechung:
 - der Ball im Strafraum war oder
 - die letzte Ballberührung im Strafraum erfolgte.
- In allen anderen Fällen erfolgt der Schiedsrichterball mit einem Spieler des Teams, das den Ball zuletzt berührt hat, an der Stelle, an der der Ball zuletzt von einem Spieler, einer Drittperson oder gemäss Regel 09.1 von einem Spieloffiziellen berührt wurde.

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.

- Alle anderen Spieler (beider Teams) müssen einen Abstand von mindestens 4 m zum Ball einhalten, bis der Ball im Spiel ist.

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

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

Erklärung

Das derzeitige Verfahren bei Schiedsrichterbällen führt oft zu „künstlichen“ Spielfortsetzungen, die unlauter ausgenutzt werden (z. B. indem ein Einwurf tief in der gegnerischen Hälfte verursacht wird), oder zu Konfrontationen. Der Schiedsrichterball erfolgt mit einem Spieler des Teams, das den Ball zuletzt berührt hat (bzw. in Ballbesitz war). Damit soll der Vorteil, der vor der Unterbrechung bestand, wiederhergestellt werden. Befand sich der Ball bei der Unterbrechung im Strafraum, ist es einfacher, den Schiedsrichterball mit dem Torhüter durchzuführen. Damit das Team, das den Schiedsrichterball erhält, keinen unfairen Vorteil erlangt, müssen alle Spieler beider Teams mit Ausnahme des Spielers, der den Ball erhält, einen Abstand von mindestens 4 m einhalten.

Regel 09 – Ball im und aus dem Spiel

1. Ball aus dem Spiel

Texterganzung

Der Ball ist aus dem Spiel, wenn:

- (...)
 - er einen Spieloffiziellen berührt, aber auf dem Spielfeld bleibt und:
 - ein Team einen aussichtsreichen Angriff auslöst,
 - der Ball direkt ins Tor geht oder
 - der Ballbesitz wechselt.
- In all diesen Fallen wird das Spiel mit einem Schiedsrichterball fortgesetzt.

Erklrung

Dass ein Team einen Vorteil erlangt oder gar ein Tor erzielt, nachdem der Ball versehentlich von einem Spieloffiziellen – insbesondere vom Schiedsrichter – berührt wurde, kann sehr unfair sein.

2. Ball im Spiel

Abgenderter Text

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

Erklrung

Vorbehaltlich von Regel 09.1 bleibt der Ball im Spiel, wenn er einen Spieloffiziellen berührt.

Regel 10 – Bestimmung des Spieldausgangs

1. Erzielen eines Tors

Texterganzung

- (...)
- Wirft ein Torhuter den Ball direkt ins gegnerische Tor, wird auf Abstoss entschieden.

Erklärung

Ergänzung zur Vereinheitlichung mit dem neuen Wortlaut zum Handspiel in Regel 12.

Regel 12 – Fouls und unsportliches Betragen

1. Direkter Freistoss – Handspiel

Textergänzung und abgeänderter Text

Ein Grossteil der Handspielregel wurde überarbeitet (siehe S. 112/113).

Erklärung

Bei Handspielen war insbesondere klarer zu regeln, wann ein unabsichtliches Handspiel ein Vergehen darstellt und wann nicht. Der Überarbeitung dieser Regel lagen folgende Überlegungen zugrunde:

- Es darf nicht sein, dass ein Tor, das mit der Hand/dem Arm erzielt wird (ob absichtlich oder nicht), zählt.
 - Ein Spieler, der mit der Hand/dem Arm in Ballbesitz gelangt und sich so einen klaren Vorteil verschafft (z. B. ein Tor erzielt oder zu einer Torchance kommt), muss im Fussball bestraft werden.
 - Befindet sich der Arm eines Spielers beim Fallen zwischen Körper und Boden, handelt es sich um eine natürliche Armhaltung.
 - Befindet sich die Hand/der Arm über Schulterhöhe, handelt es sich kaum um eine natürliche Hand-/Armhaltung, und der Spieler geht damit ein Risiko ein, auch bei einer Grätsche.
 - Wenn der Ball einem Spieler vom eigenen Körper oder vom Körper eines beliebigen anderen Spielers, der sich in der Nähe befindet, an die Hand/den Arm springt, ist der Ballkontakt oft unvermeidbar.
-

1. Direkter Freistoss – Handspiel

Abgeänderter Text

Für den Torhüter gelten beim Handspiel ausserhalb des eigenen 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.~~ Berührt der Torhüter den Ball unerlaubterweise innerhalb des eigenen Strafraums mit der Hand/ dem Arm, wird ein indirekter Freistoss, aber keine Disziplinarmassnahme verhängt.

Erklärung

Der Torhüter darf den Ball im eigenen Strafraum weder nach einem absichtlichen Zuspiel oder einem Einwurf eines Mitspielers noch nach der Freigabe aus den eigenen Händen in die Hand nehmen. Ein Verstoss gegen diese Regel wird mit einem indirekten Freistoss geahndet. Dieses oder jedes andere Handspielvergehen zieht aber keine Disziplinarmassnahme nach sich, selbst wenn dadurch ein aussichtsreicher Angriff, eine offensichtliche Torchance oder ein Tor vereitelt wurde.

2. Indirekter Freistoss

Abgeänderter Text

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

- Er den Ball mehr als sechs Sekunden lang in den Händen hält mit der Hand/ dem Arm kontrolliert, bevor er ihn freigibt,.
- Er berührt den Ball mit den Händen mit der Hand/dem Arm berührt, nachdem er den Ball freigegeben hat und bevor dieser von einem anderen Spieler berührt wurde.
- mit der Hand/dem Arm berührt, es sei denn, er hat den Ball bei einem Klärungsversuch eindeutig mit dem Fuss gespielt oder zu spielen versucht hat, nach:
 - einem absichtlichen Zuspiel eines Mitspielers mit dem Fuss zum Torhüter,
 - einem direkt zugespielten Einwurf eines Mitspielers.

Erklärung

- Aufnahme von „Arm“ zur Vereinheitlichung des Wortlauts in der Handspielregel.
- Wenn der Torhüter den Ball eindeutig spielt oder zu spielen versucht, darf er den Ball nach einem missglückten Klärungsversuch in die Hand nehmen, ohne dadurch ein Vergehen zu begehen, da eindeutig keine Absicht bestand, den Ball in die Hand zu nehmen.

3. Disziplinarmaßnahmen

Abgeänderter Text

Wenn ein Spieler oder Teamoffizieller vor dem Betreten des Spielfelds zwecks Spielbeginn ein feldverweismwürdiges Vergehen begeht, darf ihn der Schiedsrichter vom Spiel ausschliessen (siehe Regel 03.6). Der Schiedsrichter meldet jegliches sonstige Fehlverhalten.

Ein Spieler oder Teamoffizieller, der auf oder ausserhalb des Spielfelds ~~gegenüber einem Gegner, Mitspieler, Spieloffiziellen oder einer sonstigen Person~~ ein verwarnungs- oder feldverweismwürdiges Vergehen begeht ~~oder gegen die Spielregeln verstösst~~, wird entsprechend dem Vergehen bestraft. (...)

Gelbe und rote Karten können nur Spielern, Auswechselspielern, ~~oder~~ ausgewechselten Spielern oder Teamoffiziellen gezeigt werden.

Erklärung

Der Schiedsrichter darf fortan auch Spieloffiziellen eine gelbe oder rote Karte zeigen (siehe Regel 05).

3. Disziplinarmaßnahmen – Verzögerung der Spielfortsetzung wegen gelber oder roter Karte

Textergänzung

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

Erklärung

Wird ein Angriff mit einem verwarnungs- oder feldverweismwürdigen Vergehen gestoppt, kann das Team, das das Vergehen nicht begangen hat, den fälligen Freistoss schnell ausführen, um den vereitelten Angriff sofort fortzusetzen. Es wäre unfair, diesen Angriff zu unterbinden, weil der Schiedsrichter eine gelbe oder rote Karte zeigen muss. Hat der Schiedsrichter jedoch bereits mit dem Verfahren für die Disziplinarmaßnahme gegen das fehlbare Team begonnen, darf der Freistoss nicht schnell ausgeführt werden. Ein Spieler, der eine offensichtliche Torchance vereitelt, wird verwarnet und nicht des Feldes verwiesen, wenn der Gegner den Angriff sofort fortgesetzt hat (wie wenn beim Vereiteln einer offensichtlichen Torchance auf Vorteil entschieden wird).

3. Disziplinarmaßnahmen – Torjubel

Textergänzung

Ein Spieler wird verwarnet, selbst wenn das Tor aberkannt wird, wenn er: (...)

Erklärung

Eine Verwarnung wegen übertriebenen Torjubels behält ihre Gültigkeit, auch wenn das Tor aberkannt wird, da die Wirkung (Gefährdung der Sicherheit, Schädigung des Ansehens des Fußballs etc.) dieselbe ist, wie wenn das Tor gezählt hätte.

3. Disziplinarmaßnahmen – Teamoffizielle

Textergänzung

Im neu ergänzten Abschnitt „**Teamoffizielle**“ werden die häufigsten ermahnungs-, verwarnungs- und feldverweismwürdigen Vergehen von Teamoffiziellen aufgeführt (siehe S. 121–123).

Erklärung

Damit Verwarnungen und Feldverweise für unsportliches Betragen von Teamoffiziellen einheitlich ausgesprochen werden, sind in dieser Regel die wichtigsten ermahnungs-, verwarnungs- und feldverweispwürdigen Vergehen aufgeführt.

4. Spielfortsetzung nach Fouls und unsportlichem Betragen

Textergänzung

Bei laufendem Spiel und einem physischen 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 Spielloffiziellen: direkter Freistoss oder Strafstoss
- eine sonstige Person: Schiedsrichterball

Alle verbalen Vergehen werden mit einem indirekten Freistoss geahndet.

Erklärung

Klarstellung, wie das Spiel nach physischen Vergehen fortzusetzen ist sowie dass alle verbalen Vergehen (auch gegen Spielloffizielle) mit einem indirekten Freistoss zu ahnden sind.

4. Spielfortsetzung nach Fouls und unsportlichem Betragen

Textergänzung

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

Erklärung

Klarstellung, dass ein mit einem indirekten Freistoss zu ahndendes Vergehen gegen einen Spieler, Auswechselspieler, Teamoffiziellen etc. durch einen Spieler des eigenen Teams begangen wird.

4. Spielfortsetzung nach Fouls und unsportlichem Betragen**Abgeänderter Text**

Wirft oder tritt ein Spieler, ~~der~~ auf oder ausserhalb des Spielfelds ~~steht~~, einen Gegenstand (ausser dem Spielball) auf bzw. gegen einen gegnerischen Spieler oder wirft oder tritt er einen Gegenstand (einschliesslich ~~des~~ eines Balls) auf bzw. gegen einen gegnerischen Spieler, Auswechselspieler, ausgewechselten oder des Feldes verwiesenen Spieler, oder einen Teamoffiziellen, ~~einen~~ Spieloffiziellen oder den Spielball Ball, wird das Spiel mit einem direkten Freistoss an der Stelle fortgesetzt, an der der Gegenstand die Person oder den Spielball Ball getroffen hat oder hätte ~~treffen sollen~~.

Erklärung

Das Treten eines Gegenstands gegen eine Person oder den Ball wird gleich bestraft wie das Werfen eines Gegenstands.

Regel 13 – Freistösse**1. Freistossarten – Zeichen für einen indirekten Freistoss****Textergänzung**

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

Erklärung

Viele indirekte Freistöße werden so weit vom gegnerischen Tor entfernt ausgeführt, dass der Ball kaum direkt ins Tor gehen kann (z. B. bei indirekten Freistößen für Abseitsvergehen). In diesen Fällen muss der Schiedsrichter das entsprechende Zeichen nur bis zur Ausführung des Freistosses halten, da das Rennen mit einem in die Höhe gestreckten Arm schwierig ist.

2. Ausführung

Abgeänderter Text

- Freistöße wegen Vergehen, bei denen ein Spieler das Spielfeld ohne Erlaubnis betritt, wieder betritt oder verlässt. Diese werden an der Stelle ausgeführt, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung befand. Wenn ein Spieler ~~das Spielfeld~~ jedoch ausserhalb des Spielfelds im Rahmen des Spielzugs verlässt und ein Vergehen ~~gegenüber anderen Spieler~~ begeht, wird das Spiel mit einem Freistoss an der Stelle am Ort auf der Begrenzungslinie fortgesetzt, ~~die~~ der dem Ort des Vergehens am nächsten liegt. (...)

Erklärung

Änderung des Texts zur Vereinheitlichung mit dem Wortlaut anderer Spielregeln.

2. Ausführung

Abgeänderter Text

Der Ball:

- (...)
 - ist im Spiel, wenn er mit dem Fuss gespielt 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.
-

Erklärung

Tests haben gezeigt, dass das Spiel schneller und flüssiger wird, wenn der Ball bei einem Freistoss im eigenen Strafraum nicht erst im Spiel ist, wenn er den Strafraum verlässt, sondern sobald er mit dem Fuss gespielt wurde. Sämtliche Gegner müssen dabei ausserhalb des Strafraums bleiben und einen Abstand von mindestens 9,15 m zum Ball einhalten, bis dieser im Spiel ist. Diese Änderung wurde auch beim Abstoss vorgenommen (siehe Regel 16).

2. Ausführung

Textergänzung

Bis der Ball im Spiel ist ~~gespielt wurde~~, müssen sämtliche Gegner:

- einen Abstand von mindestens 9,15 m zum Ball einhalten, es sei denn, (...),
- bei Freistössen innerhalb des gegnerischen Strafraums ausserhalb des Strafraums stehen.

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

Erklärung

Spieler des angreifenden Teams, die bei einem Freistoss sehr nahe bei oder in der Freistossmauer stehen, sorgen oft für Unruhe und schinden so Zeit. Für einen Spieler des angreifenden Teams gibt es keinen zulässigen taktischen Grund, sich in die Mauer zu stellen. Ausserdem verstösst er mit diesem Verhalten gegen das Wesen des Fussballs und schadet dem Ansehen der Sportart.

3. Vergehen/Sanktionen

Textergänzung

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

Erklärung

Klarstellung der Spielfortsetzung, wenn ein Spieler des angreifenden Teams den Abstand von 1 m zur Mauer nicht einhält.

3. Vergehen/Sanktionen

Abgeänderter Text

Wenn ein Gegner, der sich bei der Ausführung des Freistosses im Strafraum befindet (...), den Ball berührt oder einen Zweikampf um den Ball beginnt, bevor der Ball ~~von einem anderen Spieler berührt wurde~~ im Spiel ist, wird der Freistoss wiederholt.

~~Wenn das verteidigende Team einen Freistoss im eigenen Strafraum nicht direkt aus dem Strafraum hinausspielt, wird der Freistoss wiederholt.~~

Erklärung

Klarstellung der Spielfortsetzung in obiger Situation.

Regel 14 – Strafstoß

1. Ausführung

Textergänzung

Der Ball muss ruhig auf dem Elfmeterpunkt liegen, und die Torpfosten, die Querlatte und das Tornetz dürfen sich nicht bewegen ~~und darf sich nicht bewegen~~.

(...)

Der Torhüter muss mit Blick zum Schützen auf der Torlinie zwischen den Torpfosten bleiben, ohne einen Torpfosten, die Querlatte oder das Tornetz zu berühren, bis der Ball mit dem Fuss gespielt ~~getreten~~ wurde.

(...)

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

Bei der Ausführung des Strafstoßes muss sich der Torhüter mindestens mit einem Teil eines Fusses auf oder über der Torlinie befinden.

Erklärung

- Der Schiedsrichter darf das Zeichen zur Ausführung des Strafstosses nicht geben, solange der Torhüter einen Torpfosten, die Querlatte oder das Tornetz berührt oder sich diese bewegen (z. B. weil der Torhüter dagegengetreten/daran gerüttelt hat).
- Der Torhüter darf weder vor noch hinter der Torlinie stehen. Wenn sich der Torhüter bei der Ausführung eines Strafstosses nur mit einem Fuss auf (oder – wenn er springt – über) der Torlinie befinden muss, ist dies zweckmässiger und einfacher zu erkennen, als wenn beide Füsse auf der Torlinie sein müssten. Da der Spieler den Anlauf verzögern kann, ist es vertretbar, dass der Torhüter in Erwartung des Schusses einen Schritt machen darf.

2. Vergehen/Sanktionen

Abgeänderter Text

Wenn der Schiedsrichter das Zeichen zur Ausführung des Strafstosses gegeben hat, muss dieser ausgeführt werden. Wird der Strafstoss nicht ausgeführt, kann der Schiedsrichter Disziplinar massnahmen verhängen, ehe er das Zeichen zur Ausführung des Strafstosses wiederholt.

Wenn eines der folgenden Ereignisse eintritt, bevor (...):

Erklärung

Eignet sich ein Vergehen nach dem Zeichen des Schiedsrichters zur Ausführung eines Strafstosses und der Strafstoss wurde noch nicht ausgeführt, darf der Schiedsrichter zwar nicht auf Freistoss entscheiden, da der Ball noch nicht im Spiel war, aber die massgebende Disziplinar massnahme aussprechen.

Regel 15 – Einwurf

1. Ausführung

Abgeänderter Text

Alle Gegner ~~sind~~ müssen einen Abstand von mindestens 2 m vom einwerfenden Spieler entfernt zur Stelle auf der Seitenlinie einhalten, an der der Einwurf auszuführen ist.

Erklärung

Damit wird dem Umstand Rechnung getragen, dass ein Spieler den Einwurf in gewisser Entfernung zur Seitenlinie ausführen kann.

Regel 16 – Abstoss

Abgeänderter Text

Wenn der Ball direkt ins Tor des ausführenden Spielers geht, erhält das gegnerische Team einen Eckstoss, ~~sofern der Ball den Strafraum vorher verlassen hat.~~

Erklärung

Neu muss der Ball den Strafraum bei einem Abstoss nicht mehr verlassen, um im Spiel zu sein.

1. Ausführung

Abgeänderter Text

- Der Ball ist im Spiel, wenn er ~~den Strafraum verlässt~~ mit dem Fuss gespielt wurde und sich eindeutig bewegt.

Erklärung

Tests haben gezeigt, dass das Spiel schneller und dynamischer/flüssiger wird, wenn der Ball bei einem Abstoss nicht erst im Spiel ist, wenn er den Strafraum verlässt, sondern sobald er mit dem Fuss gespielt wurde. Die Zeit, die durch Spielverzögerungen oder taktisches Zeitschinden verloren ging (z. B. wenn ein Verteidiger im Wissen, dass der Abstoss wiederholt wird, den Ball absichtlich berührt, bevor dieser den Strafraum verlassen hat), konnte dadurch deutlich reduziert werden. Sämtliche Gegner müssen ausserhalb des Strafraums bleiben, bis der Ball im Spiel ist.

2. Vergehen/Sanktionen

Textergänzung und abgeänderter Text

Wenn sich bei der Ausführung eines Abstosses noch Gegner im Strafraum befinden, weil sie keine Zeit hatten, den Strafraum zu verlassen, lässt der Schiedsrichter das Spiel weiterlaufen. Wenn ein Gegner, der sich bei der Ausführung des Abstosses im Strafraum befindet (...), den Ball berührt oder einen Zweikampf um den Ball beginnt, bevor der Ball ~~von einem anderen Spieler berührt wurde~~ im Spiel ist, wird der Abstoss wiederholt.

Erklärung

Klarstellung, was der Schiedsrichter tun muss, wenn sich ein Gegner bei der Ausführung eines Abstosses noch im Strafraum befindet.

VAR-Protokoll

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

Abgeänderter Text

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

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 Tors (Handspiel, Foul, Abseits etc.)
- ~~Abseitsstellung und -vergehen~~
- Ball aus dem Spiel vor einem Tor
- Tor oder kein Tor
- Vergehen durch den Torhüter und/oder Spieler bei der Ausführung eines Strafstosses oder durch einen Angreifer oder Verteidiger, der direkt ins Spiel eingreift, wenn der Ball nach dem Strafstoss vom Torpfosten, von der Querlatte oder dem Torhüter zurückspringt

b. Strafstöße

- Vergehen durch das angreifende Team vor dem strafstosswürdigen Vergehen (Handspiel, Foul, Abseits etc.)
- Ball aus dem Spiel vor dem strafstosswürdigen Vergehen
- Ort des Vergehens (inner- oder ausserhalb des Strafraums)
- zu Unrecht gegebener Strafstoss
- nicht geahndetes strafstosswürdiges Vergehen
- ~~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~~

Erklärung

Vereinfachung des Texts und Verschiebung von Aufzählungspunkten, da es sich bei Vergehen bei der Ausführung eines Strafstoßes um Vorfälle im Zusammenhang mit Toren handelt.

4. Vorgehen – Ursprüngliche Entscheidung

Abgeänderter Text

- Wartet ein Schiedsrichterassistent mit dem Anzeigen eines Vergehens ab, muss er die Fahne heben, wenn das angreifende Team ein Tor erzielt, einen Strafstoß, Freistoß, Eckstoß oder Einwurf erhält oder nach dem ursprünglichen Angriff in Ballbesitz bleibt. In allen anderen Situationen muss der Schiedsrichterassistent je nach Fall entscheiden, ob er die Fahne hebt.

Erklärung

Klarstellung, wann der Schiedsrichterassistent bei sehr knappen Entscheidungen die Fahne heben muss.

4. Vorgehen – Spieler, Auswechselspieler und Teamoffizielle

Abgeänderter Text

- Spieler, Auswechselspieler, ausgewechselte Spieler und Teamoffizielle, die mit dem TV-Zeichen vehement eine Videoüberprüfung fordern oder den SVB 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, ausgewechselte Spieler und Teamoffizielle, die den VÜR betreten, werden des Feldes verwiesen. ~~Teamoffizielle, die den VÜR betreten, werden aus der technischen Zone verwiesen.~~

Erklärung

Ergänzung der Teamoffiziellen aufgrund der Änderungen in Regeln 05 und 12.

Glossar

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

Fussballorgane

IFAB – International Football Association Board

Aus den vier britischen Fussballverbänden und der FIFA bestehendes Organ, das für die weltweit gültigen Spielregeln zuständig ist, die grundsätzlich ausschliesslich bei der Jahresversammlung (üblicherweise im Februar oder März) geändert werden können.

FIFA – Fédération Internationale de Football Association

Dachverband, der weltweit für den organisierten Fussball zuständig ist.

Konföderation

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

Nationaler Fussballverband

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

Fussballbegriffe

A

Abbrechen (→ Abandon)

Beenden eines Spiels vor dem geplanten Schlusspiff.

Abfangen (→ Intercept)

Verhindern, dass der Ball sein Ziel erreicht.

Ablenken (→ Distract)

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

Absichtlich (→ Deliberate)

Vorsätzlich, bewusst.

Abwehraktion (→ Save)

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

Ahnden/Bestrafen (→ Penalise)

Sanktionieren eines Vergehens, für gewöhnlich mit einer Spielunterbrechung und einem Freistoss oder Strafstoss für das Team, das das Vergehen nicht begangen hat (siehe auch Vorteil).

Anstössige, beleidigende oder schmähende Äusserungen (→ Offensive, insulting or abusive language)

Verbaler und/oder nonverbaler Protest, der derb, verletzend und respektlos ist und mit einem Feldverweis zu ahnden ist.

Antäuschen/Finte (→ Feinting)

Angedeutete Körperbewegung, mit der versucht wird, einen Gegner zu verwirren. In den Spielregeln wird zwischen zulässigem und unzulässigem Antäuschen unterschieden.

Auswärtstorregel (→ Away goals rule)

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

B**Behindern (→ Impede)**

Verzögern, Blockieren oder Verhindern einer Handlung oder Bewegung eines Gegners.

D**Direkter Freistoss (→ Direct free kick)**

Standardsituation, aus der durch einen direkten Schuss auf das gegnerische Tor ein Treffer erzielt werden kann, ohne dass der Ball zuvor von einem weiteren Spieler berührt werden muss.

Disziplinarmassnahme

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

Drittperson (→ Outside agent)

Person, die weder ein Spieloffizieller ist noch auf der Teamliste (Spieler, Auswechselspieler und Teamoffizieller) steht, oder Tier, Gegenstand, Konstruktion etc.

E

Elektronisches Leistungs- und Aufzeichnungssystem (EPTS) (→ Electronic performance and tracking system (EPTS))

System, das Daten zur körperlichen und physiologischen Leistung eines Spielers sammelt und auswertet.

Elfmeterschiessen (→ Kicks from the penalty mark)

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

Ermessen (→ Discretion)

Interpretationsspielraum eines Schiedsrichters oder eines anderen Spieloffiziellen bei einer Entscheidung.

F

Fahrlässig

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

Feldverweis (→ Sending-off)

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

G

Gefährden (die Gesundheit des Gegners) (→ Endanger the safety of an opponent)

Handlung, die den Gegner einem (Verletzungs-)Risiko aussetzt.

Grobes Foulspiel (→ Serious foul play)

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

H

Hybridsystem (→ Hybrid system)

Spielunterlage, die aus Kunst- und Naturrasenmaterialien besteht, Sonnenlicht, Wasser und Luftzirkulation erfordert und gemäht werden muss.

I

Indirekter Freistoss (→ Indirect free kick)

Standardsituation, aus der ein Treffer nur erzielt werden kann, wenn der Ball nach der Ausführung des Freistosses von mindestens einem (beliebigen) weiteren Spieler berührt wurde.

K

Kühlpause (→ 'Cooling' break)

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

N

Nachspielzeit (→ Additional time)

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

P

Protestieren (→ Dissent)

Übermässige verbale und/oder nonverbale Missbilligung einer Entscheidung eines Spieloffiziellen, die mit einer Verwarnung zu bestrafen ist.

R

Rempeln (einen Gegner) (→ Charge (an opponent))

Wegdrängen eines Gegenspielers, indem diesem üblicherweise mit der Schulter oder dem angelegten Oberarm ein Stoss versetzt wird.

Rücksichtslos (→ Reckless)

Einstufung eines Foulspiels, bei dem ein Spieler gemäss Einschätzung des Schiedsrichters die Gefahr oder die Folgen für einen Gegner ausser Acht gelassen hat und das mit einer Verwarnung zu bestrafen ist.

S

Sanktion

Vom Schiedsrichter gegen ein Team wegen eines Verstosses gegen die Spielregeln verhängte Strafe (Freistoss, Strafstoss etc.).

Schiedsrichterball (→ Dropped ball)

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

Schnell ausgeführter Freistoss (→ Quick free kick)

Standardsituation, die nach einer Spielunterbrechung aufgrund eines Vergehens (mit der Erlaubnis des Schiedsrichters) sehr schnell ausgeführt wird.

Simulieren (→ Simulation)

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

Spielbare Distanz (→ Playing distance)

Abstand zum Ball, aus dem ein Spieler den Ball berühren kann, indem er den Fuss/ das Bein ausstreckt oder hochspringt oder ein Torhüter mit ausgestreckten Armen hochspringt.

Spielen (→ Play)

Handlung, bei der ein Spieler Ballkontakt hat.

Spielen (mit dem Fuss) (→ Kick)

Handlung, bei der ein Spieler den Ball mit dem Fuss und/oder dem Knöchel tritt.

Spielfeld (Platz) (→ Field of play (Pitch))

Rechteckige, von den Seitenlinien und Torlinien begrenzte Fläche, auf der Fußball gespielt wird.

Spielfortsetzung (→ Restart)

Jede Methode, das Spiel nach einer Unterbrechung wieder aufzunehmen.

T

Tackling (→ Tackle)

Dem Ball geltender Angriff mit dem Fuss (am Boden oder in der Luft).

Tätlichkeit (→ Violent conduct)

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

Täuschen (→ Deceive)

Absichtliches Irreführen des Schiedsrichters, damit er eine falsche Entscheidung trifft oder eine falsche Disziplinar massnahme verhängt, von der der Täuschende und/oder sein Team begünstigt wird.

Teamliste (→ Team list)

Offizielles Teamdokument, auf dem die spielberechtigten Spieler und Auswechselspieler sowie die Teamoffiziellen aufgeführt sind.

Teamoffizieller (→ Team official)

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

Technische Zone (→ Technical area)

Definierter Bereich (einschliesslich Sitzplätzen) für Teamoffizielle.

Torlinientechnologie (GLT) (→ Goal line technology (GLT))

Elektronisches System, das den Schiedsrichter sofort informiert, wenn ein Tor erzielt wurde, d. h., wenn der Ball die Torlinie zwischen den Torpfosten vollständig überquert hat.

Trinkpause (→ 'Drinks' break)

Je nach Wettbewerbsbestimmungen vorgesehene Spielunterbrechung (maximal eine Minute), in der die Spieler Flüssigkeit aufnehmen dürfen (nicht zu verwechseln mit „Kühlpause“).

U

Übermässig hart (→ Excessive force)

Einstufung eines Foulspiels, bei dem ein Spieler gemäss Einschätzung des Schiedsrichters mehr Kraft einsetzt als nötig und/oder die Gesundheit eines Gegners gefährdet hat und das mit einem Feldverweis zu bestrafen ist.

Unsportliches Betragen (→ Unsporting behaviour)

Unfaire Handlung/Verhaltensweise, die mit einer Verwarnung zu bestrafen ist.

Unterbrechen (→ Suspend)

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

Untersuchung eines verletzten Spielers (→ Assessment of injured player)

Schnelle Prüfung einer Verletzung (für gewöhnlich durch medizinisches Personal), um festzustellen, ob der Spieler behandelt werden muss.

V

Vergehen (→ Offence)

Handlung, die gegen die Spielregeln verstösst.

Verlängerung (→ Extra time)

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

Verwarnung (→ Caution)

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

Videosichtung (→ Check)

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

Videoüberprüfung (→ Review)

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

Vorteil (→ Advantage)

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

Z

Zeichen (→ Signal)

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

Zeitstrafe (→ Temporary dismissal)

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

Zweikampf (→ Challenge)

Versuch eines Spielers, im Duell mit einem Gegner an den Ball zu gelangen oder ihm diesen abzunehmen.



Spieloffizielle

Spieloffizieller

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

Schiedsrichter

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

Sonstige Spieloffizielle

Spieloffizielle auf dem Spielfeld

Wettbewerbsorganisatoren können weitere Spieloffizielle aufbieten, die den Schiedsrichter unterstützen:

- **Schiedsrichterassistent**

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

- **Vierter Offizieller**

Ein Spieloffizieller, der den Schiedsrichter bei Angelegenheiten auf und neben dem Spielfeld unterstützt, einschliesslich der Überwachung der technischen Zone, der Kontrolle von Auswechslungen etc.

- **Zusätzlicher Schiedsrichterassistent**

Ein Spieloffizieller, der hinter der Torlinie platziert ist, um den Schiedsrichter insbesondere bei Situationen im/um den Strafraum herum und bei Entscheidungen, ob der Ball die Torlinie zwischen den Torpfosten vollständig überquert hat oder nicht, zu unterstützen.

- **Ersatz-Schiedsrichterassistent**

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 Video-Schiedsrichterassistent und der Assistent des Video-Schiedsrichterassistenten, die den Schiedsrichter gemäss dem VAR-Protokoll unterstützen:

- **Video-Schiedsrichterassistent (VAR)**

Aktiver oder ehemaliger Schiedsrichter, der den Schiedsrichter unterstützt, indem er ihm ausschliesslich bei klaren und offensichtlichen Fehlentscheidungen oder schwerwiegenden übersehenen Vorfällen in einer der überprüfbaren Kategorien Informationen aus Videoaufzeichnungen übermittelt.

- **Assistent des Video-Schiedsrichterassistenten (AVAR)**

Aktiver oder ehemaliger Schiedsrichter/Schiedsrichterassistent, der den VAR unterstützt.

**Praktischer
Leitfaden**
für Spiel-
offizielle

Einführung

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

Laut Regel 05 müssen die Schiedsrichter gemäss den Spielregeln und im Sinne des Fussballs agieren. Die Schiedsrichter müssen die Spielregeln mit gesundem Menschenverstand und im Sinne des Fussballs anwenden, besonders wenn sie darüber entscheiden, ob ein Spiel ausgetragen und/oder fortgesetzt werden soll.

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

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

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

Zeichenerklärung:

- SRA = Schiedsrichterassistent
- ZSRA = zusätzlicher Schiedsrichterassistent

Position, Bewegung und Zusammenarbeit

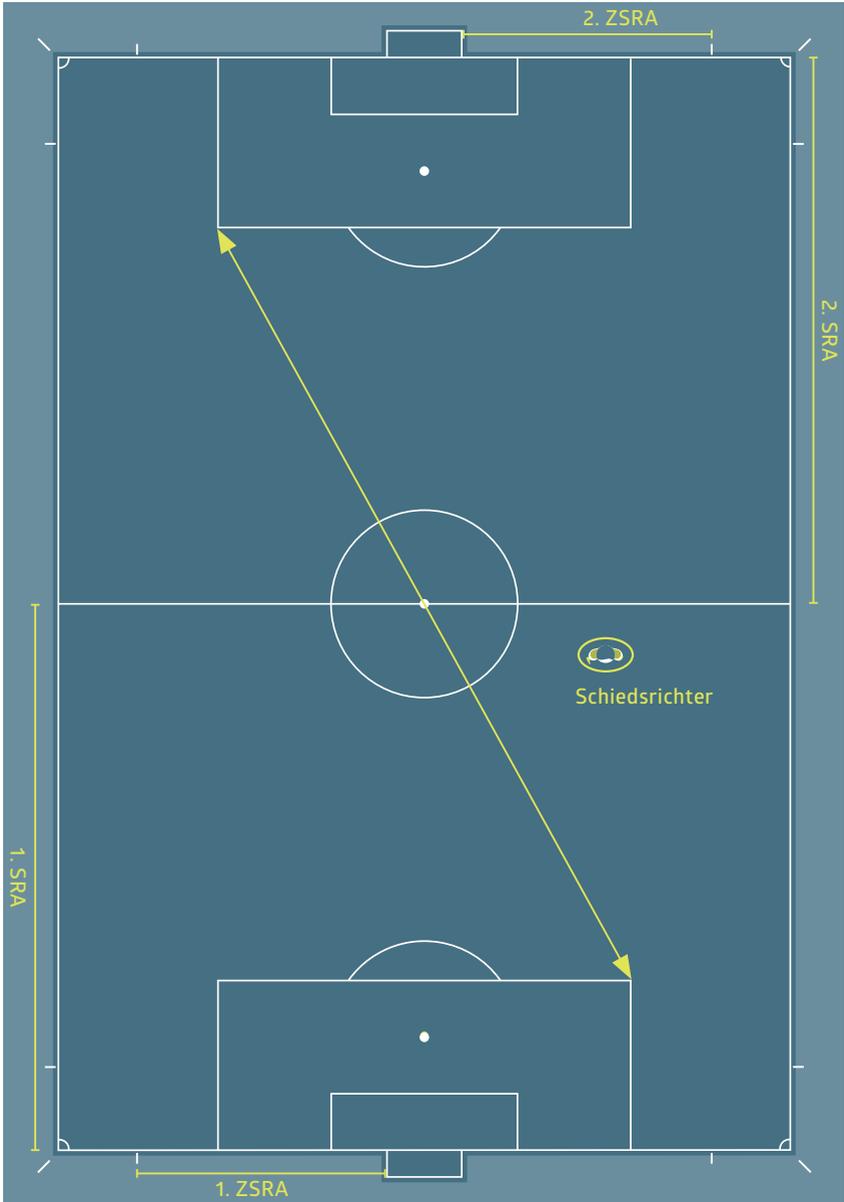
1. Allgemeine Position und Bewegung

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

Die in den Abbildungen empfohlenen Positionen sind grundsätzliche Leitlinien. 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 Spielumständen unterschiedlich gross und verschiedenförmig sein.

Empfehlungen:

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



Position von Schiedsrichterassistenten und zusätzlichen Schiedsrichterassistenten

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

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



2. Position und Zusammenarbeit

Absprache

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

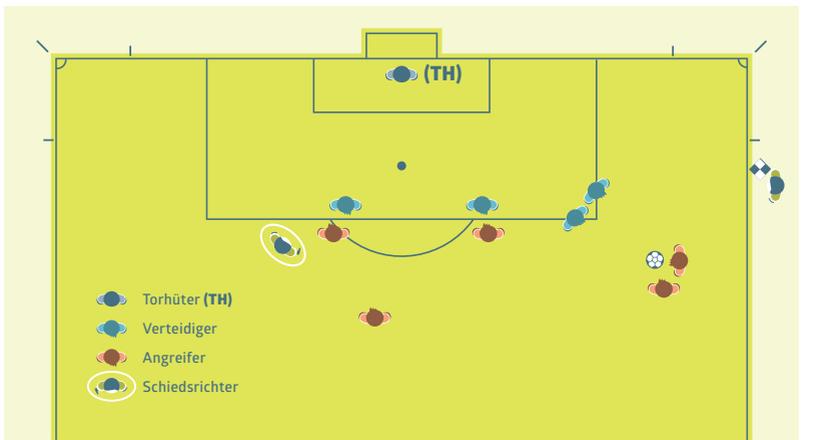
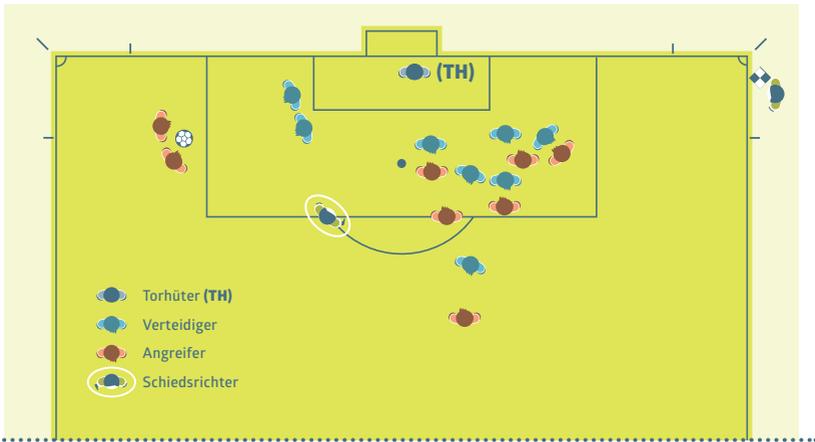
Eckstoss

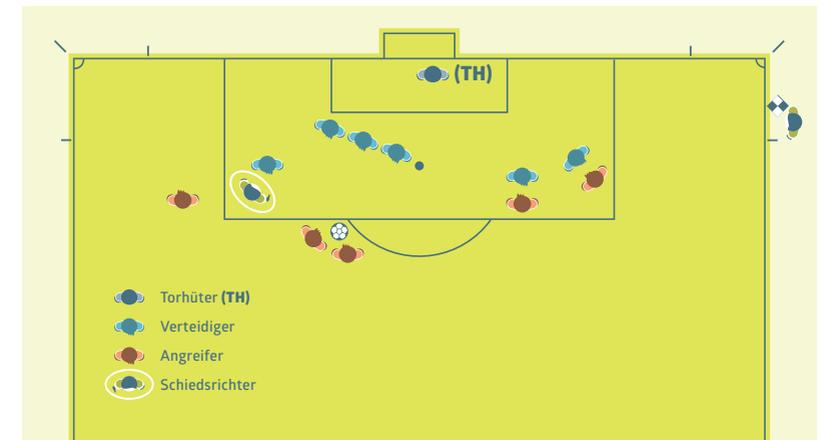
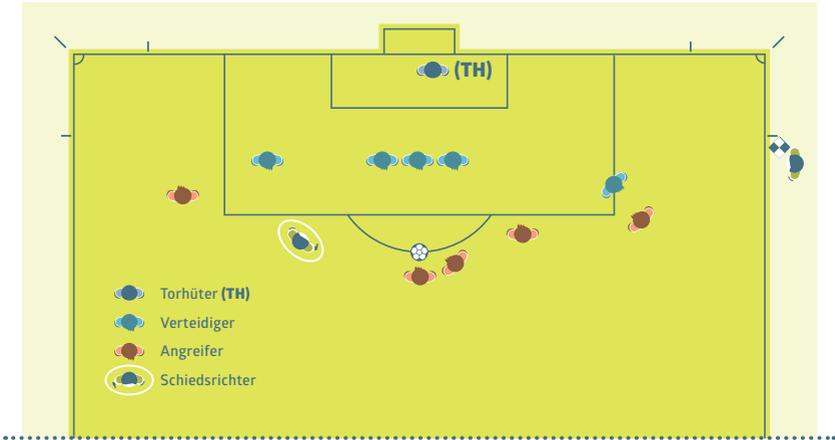
Bei einem Eckstoss steht der Schiedsrichterassistent hinter der Eckfahne auf der Höhe der Torlinie. Er darf den Spieler bei der Ausführung des Eckstoßes nicht stören und muss prüfen, ob der Ball regelkonform im Eckviertelkreis platziert wurde.



Freistoss

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



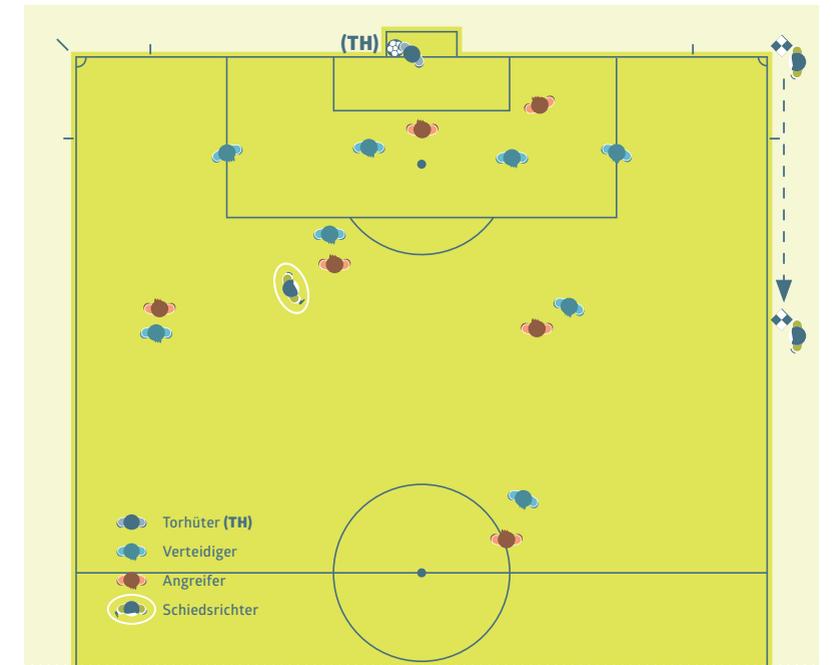


Tor/kein Tor

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

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

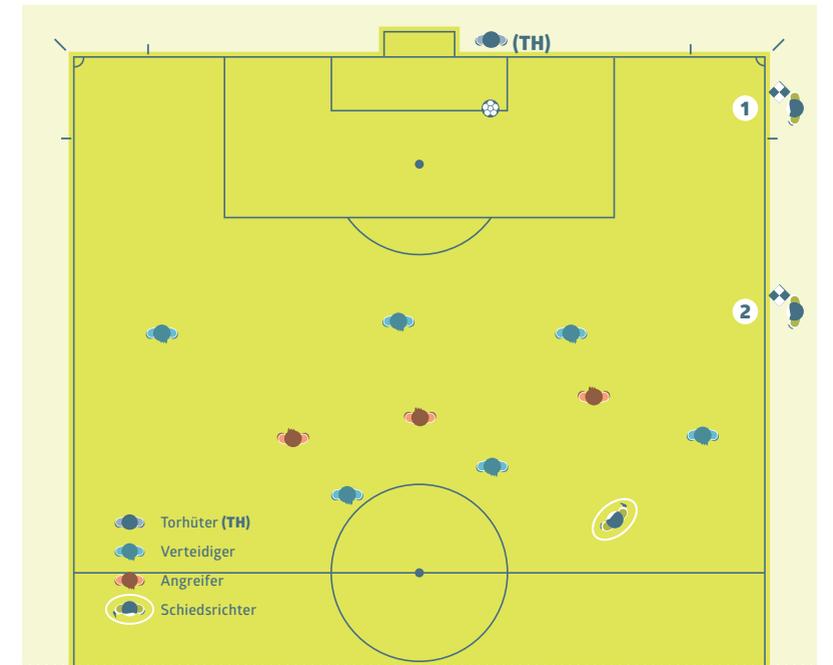
Wenn der Ball die Torlinie nicht vollständig überquert hat und das Spiel normal weiterläuft, weil kein Tor erzielt wurde, nimmt der Schiedsrichter Blickkontakt mit dem Schiedsrichterassistenten auf und gibt bei Bedarf ein diskretes Handzeichen.



Abtoss

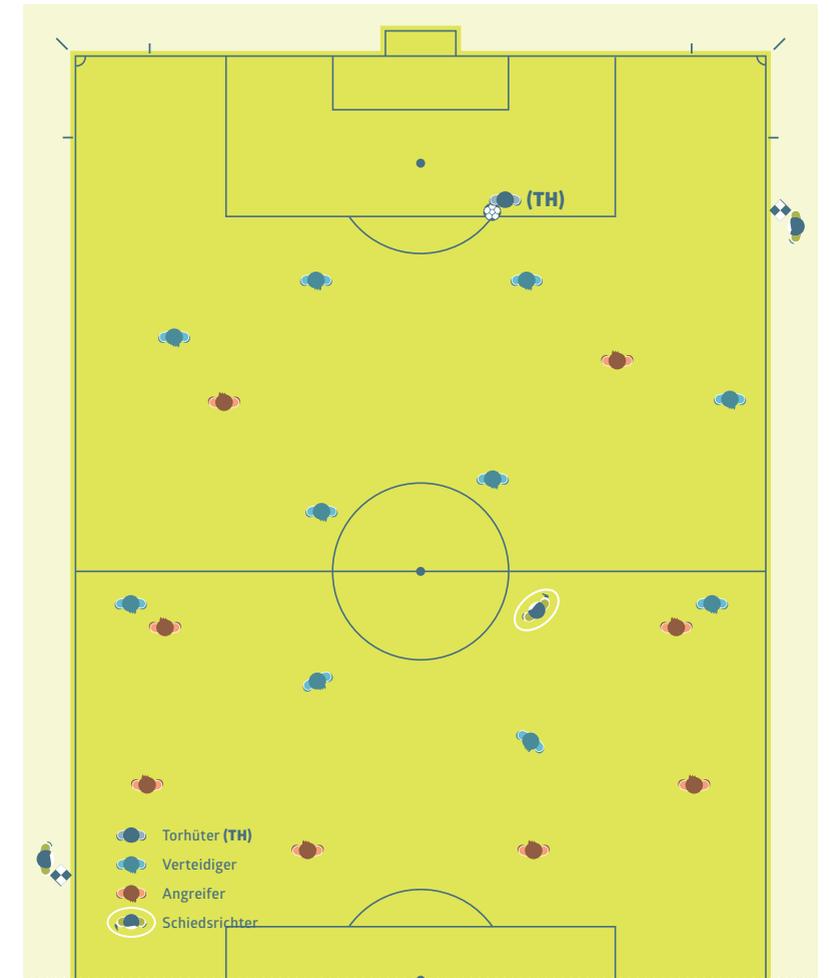
Der Schiedsrichterassistent überprüft zuerst, ob sich der Ball innerhalb des Torraums befindet. Wenn der Ball nicht korrekt platziert ist, bleibt der Schiedsrichterassistent am Ort, nimmt Blickkontakt mit dem Schiedsrichter auf und hebt die Fahne. Befindet sich der Ball korrekt innerhalb des Torraums,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

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



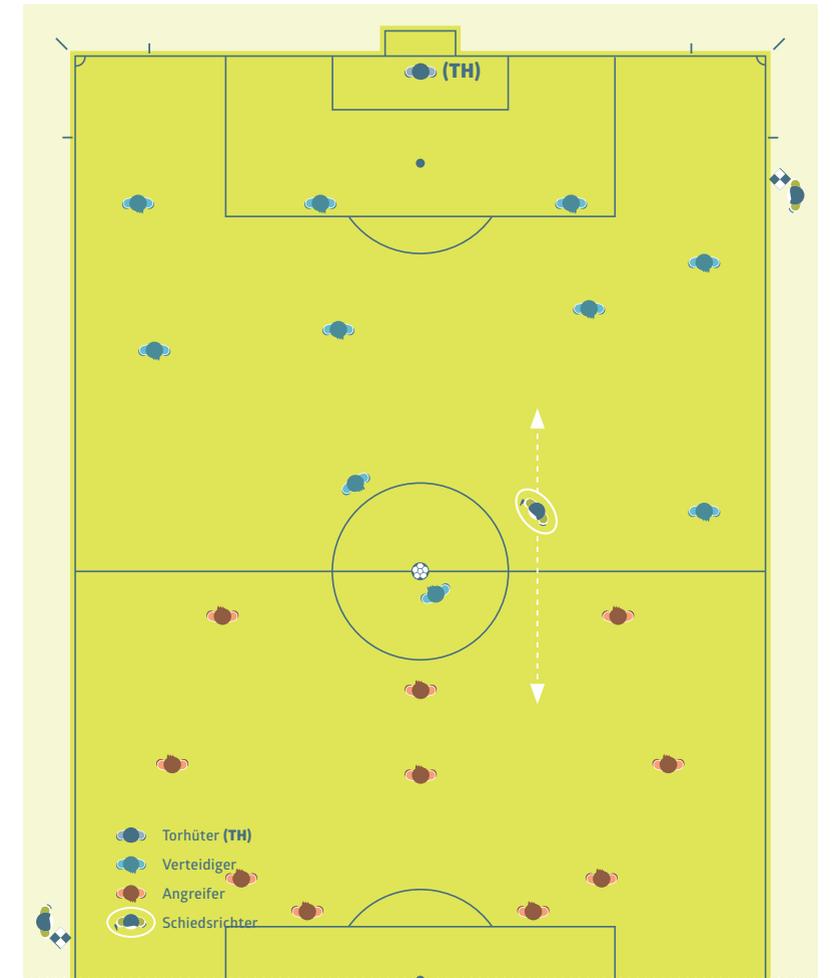
Freigabe des Balls durch den Torhüter

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



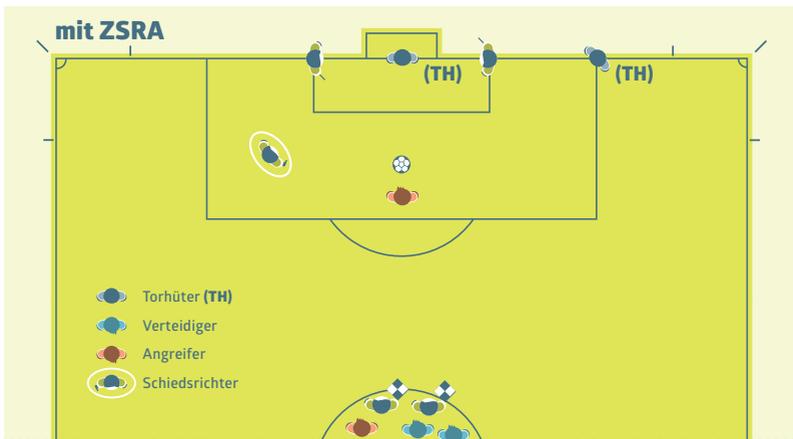
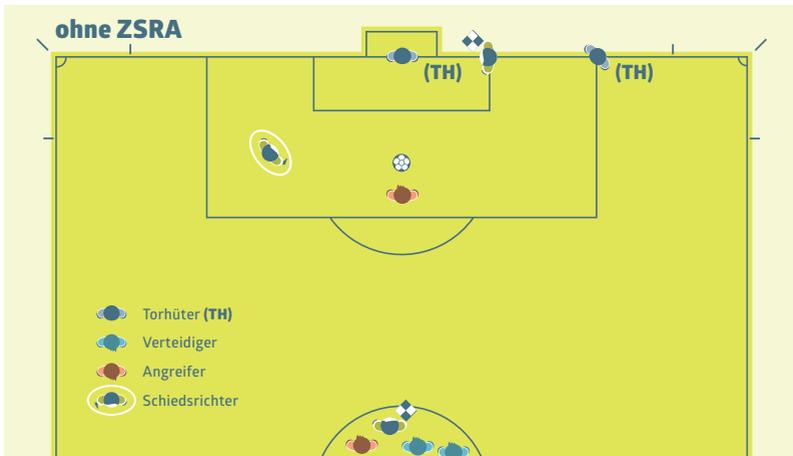
Anstoss

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



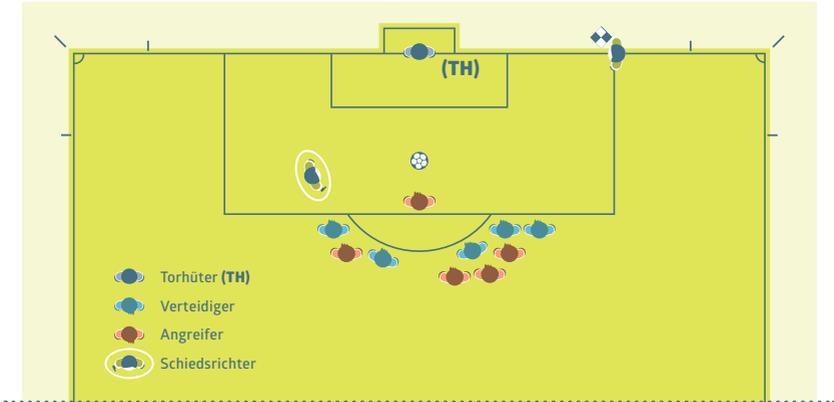
Elfmeterschiessen

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

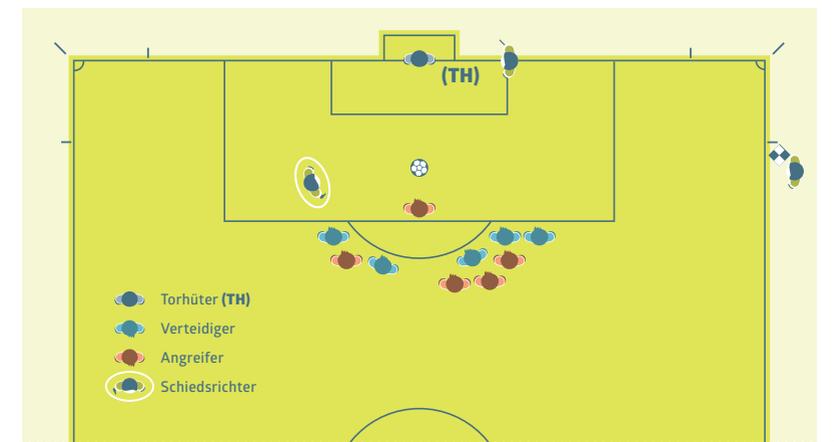


Strafstoss

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



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



Tumult

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

Distanz der Mauer

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

Auswechslungen

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

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

IFAB®



Körpersprache, Kommunikation und Pfeife

1. Schiedsrichter

Körpersprache

Die Körpersprache:

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

Die Körpersprache ist keine Erklärung für eine Entscheidung.

Zeichen

Siehe Regel 05 für Abbildungen der Zeichen.

Pfeife

Der Schiedsrichterpfiff ist zwingend:

- für den Beginn des Spiels (1. und 2. Halbzeit der regulären Spielzeit sowie der Verlängerung) sowie nach einem Tor,
- zur Unterbrechung des Spiels:
 - für einen Freistoss oder Strafstoß,
 - bei Aussetzen oder Abbruch des Spiels,
 - am Ende jeder Halbzeit,
- zur Fortsetzung des Spiels:
 - bei Freistößen, wenn die Mauer die vorgeschriebene Distanz einhalten muss,
 - bei Strafstoßen,
- zur Fortsetzung des Spiels nach einer Spielunterbrechung wegen:
 - einer Verwarnung oder eines Feldverweises,

- einer Verletzung,
- einer Auswechslung.

Der Schiedsrichterpfiff ist NICHT zwingend:

- zur Unterbrechung des Spiels bei einem klaren:
 - Abstoss, Eckstoss, Einwurf oder Tor,
- zur Fortsetzung des Spiels:
 - nach den meisten Freistössen sowie nach Abstössen, Eckstössen, Einwüfen oder Schiedsrichterbällen.

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

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

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

2. Schiedsrichterassistenten

Piepsignal

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

- Abseits
- Vergehen (ausserhalb des Blickfelds des Schiedsrichters)
- Einwurf, Eckstoss, Abstoss oder Tor (strittige Entscheidungen)

Elektronisches Kommunikationssystem

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

Verwendung der Fahne

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

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

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

Handzeichen

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

Zeichen

Siehe Regel 06 für Abbildungen der Zeichen.

Eckstoss/Abstoss

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

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

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

Fouls

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

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

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

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

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

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

Fouls im Strafraum

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

Fouls ausserhalb des Strafraums

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

Tor/kein Tor

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

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

Abseits

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

Kenntnis nimmt oder der Ball wieder klar vom verteidigenden Team kontrolliert wird.

Strafstoss

Bewegt sich der Torhüter klar von der Torlinie weg, bevor der Ball mit dem Fuss gespielt wurde, und wird kein Tor erzielt, hebt der Schiedsrichterassistent die Fahne.

Auswechslung

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

Einwurf

Überquert der Ball die Seitenlinie vollständig:

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

3. Zusätzliche Schiedsrichterassistenten

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

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

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

Der Schiedsrichter entscheidet endgültig.



Sonstige Ratschläge

1. Vorteil

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

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

2. Nachspielzeit

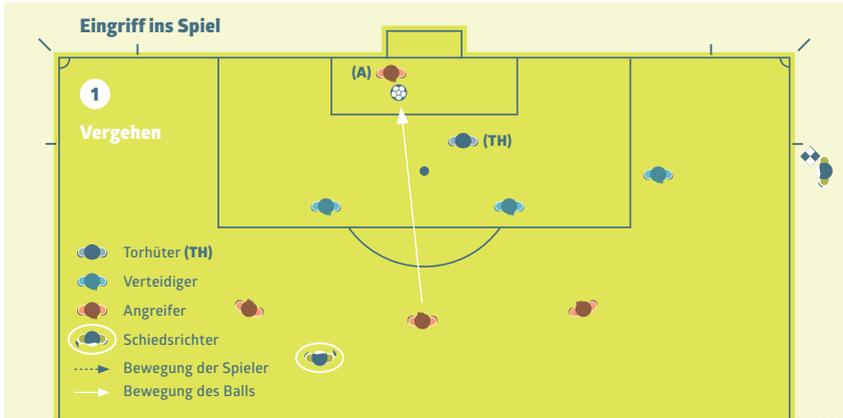
Die meisten Unterbrechungen gehören zum Spiel (z. B. Einwürfe, Abstösse). Nachzuspielen ist nur, wenn es zu übermässigen Verzögerungen kommt.

3. Halten des Gegners

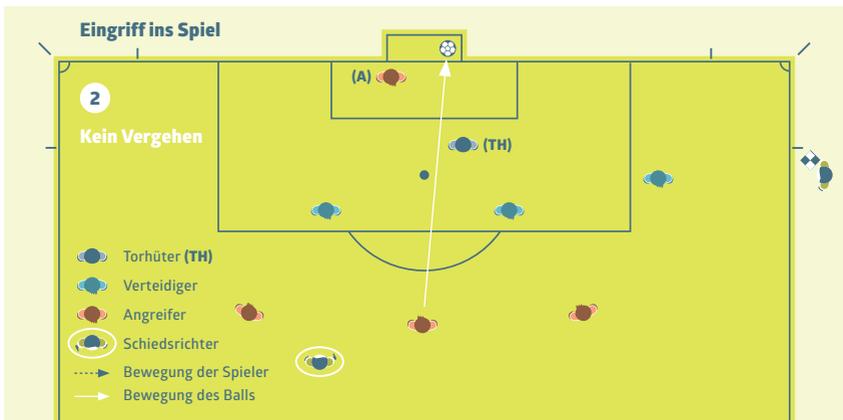
Der Schiedsrichter sollte das Halten eines Gegners frühzeitig unterbinden und entschieden durchgreifen, insbesondere im Strafraum bei Eck- und Freistössen. Er hat dazu folgende Möglichkeiten:

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

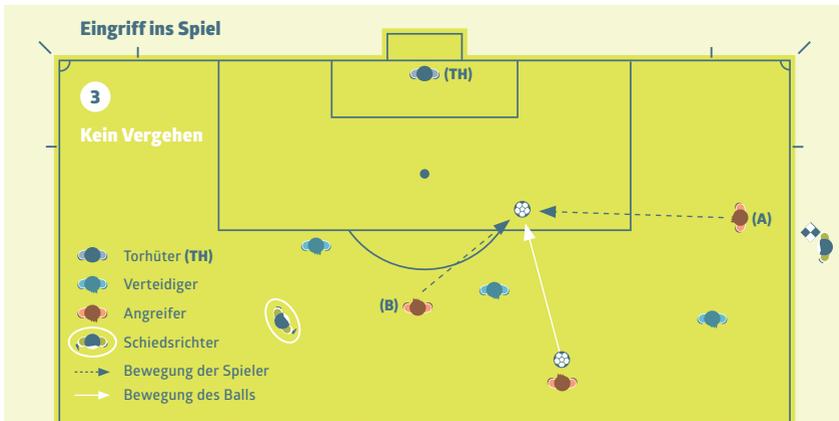
4. Abseits



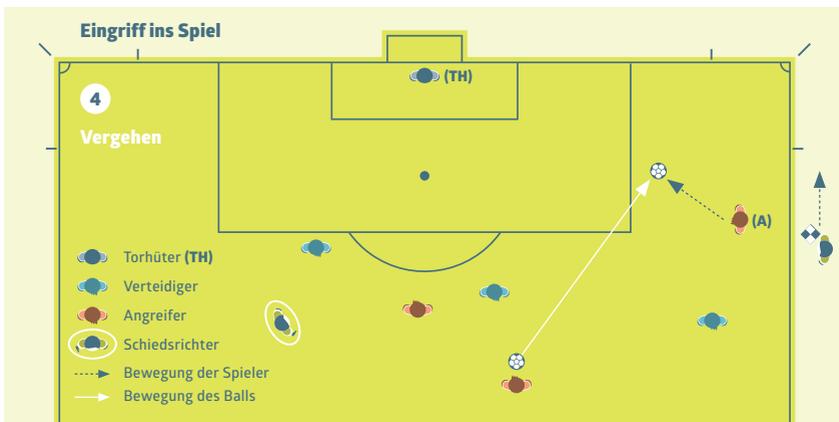
Ein Angreifer (A) befindet sich **in einer Abseitsstellung**, ohne den Gegner zu beeinflussen, und **berührt den Ball**. Der Schiedsrichterassistent hebt die Fahne **bei der Ballberührung** durch den Spieler.



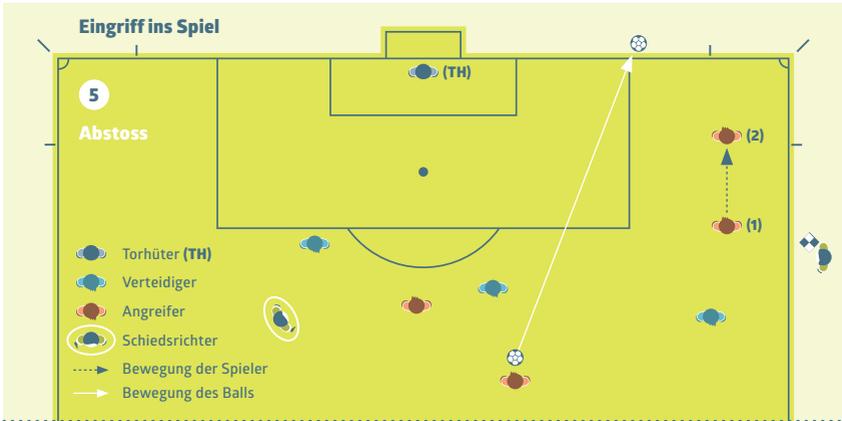
Ein Angreifer (A) befindet sich **in einer Abseitsstellung**, **ohne** den Gegner zu beeinflussen und **den Ball zu berühren**. Der Spieler kann nicht bestraft werden, da er den Ball nicht berührt hat.



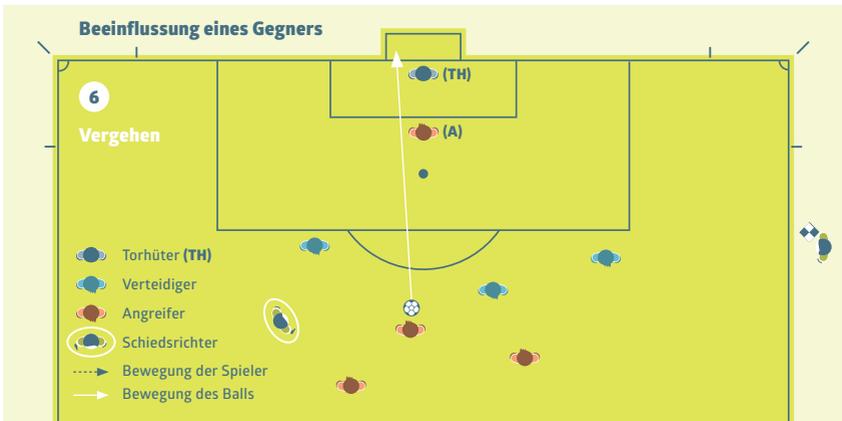
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (A) rennt zum Ball, ebenso ein Mitspieler (B), der **nicht im Abseits steht** und den Ball schliesslich spielt. (A) kann nicht bestraft werden, weil er den Ball nicht berührt hat.



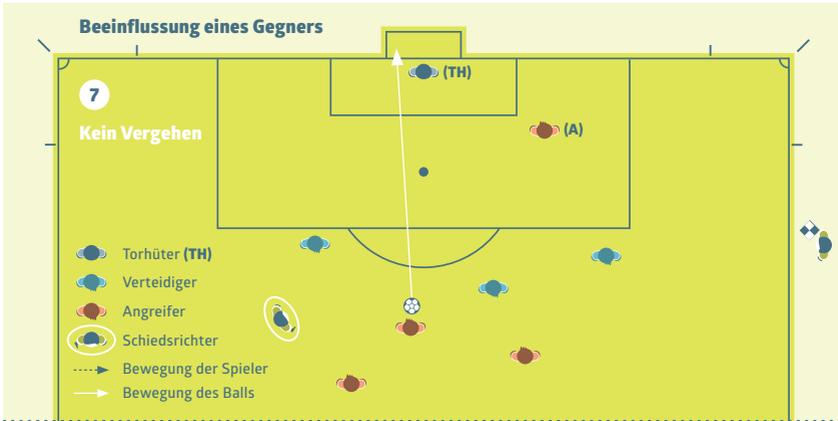
Ein Spieler **in einer Abseitsstellung** (A) kann bestraft werden, bevor er den Ball spielt oder berührt, falls nach Ansicht des Schiedsrichters von den übrigen Mitspielern, die nicht im Abseits stehen, keiner die Möglichkeit hat, den Ball zu spielen.



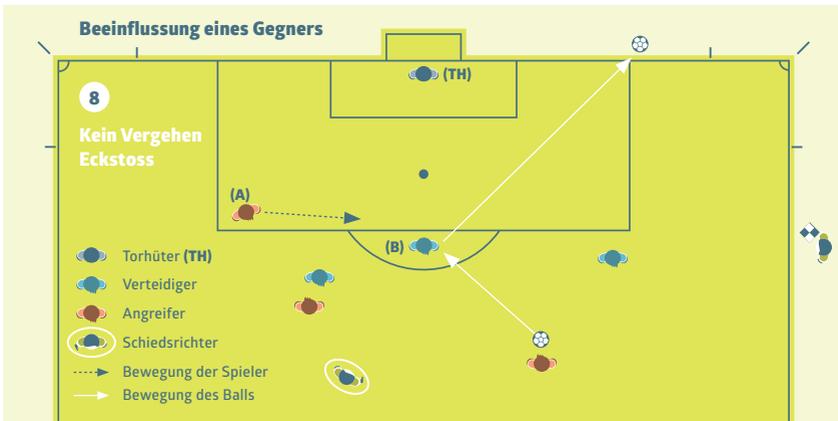
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (1) rennt zum Ball, **ohne diesen zu berühren**. Der Schiedsrichterassistent zeigt „**Abstoss**“ an.



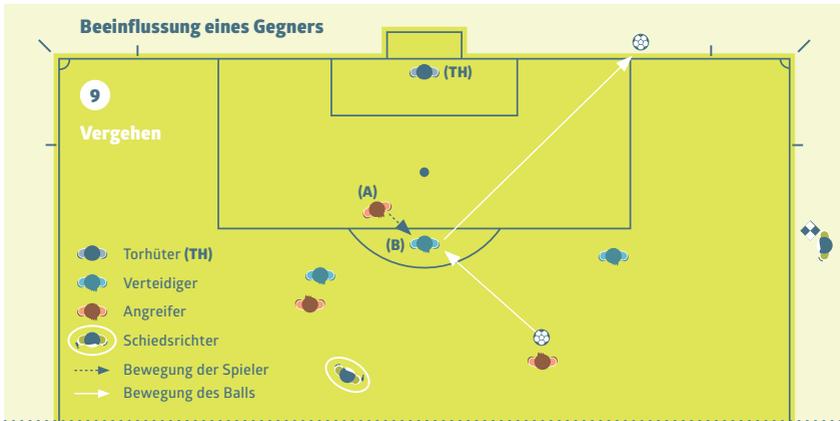
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (A) versperrt dem Torhüter eindeutig die Sicht. Er ist zu bestrafen, da er einen Gegner daran hindert, den Ball zu spielen oder spielen zu können.



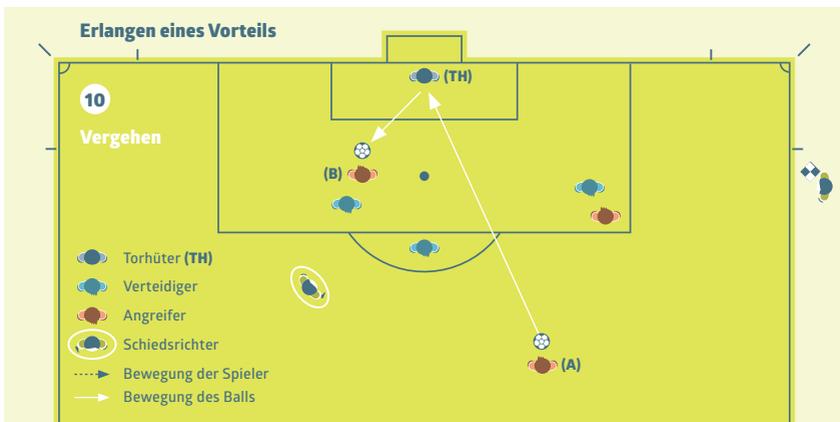
Ein Angreifer (A) befindet sich **in einer Abseitsstellung, ohne** dem Torhüter die Sicht zu versperren oder einen Gegner anzugreifen, um den Ball spielen zu können.



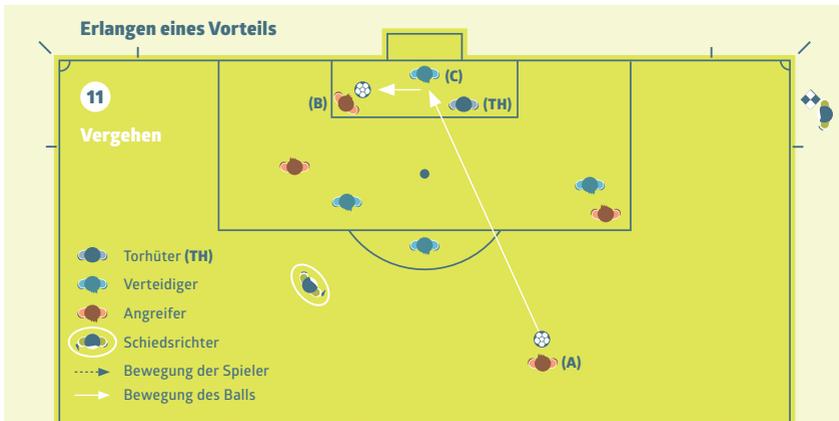
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (A) rennt zum Ball, ohne den Gegner (B) daran zu hindern, den Ball zu spielen. (A) greift (B) **nicht** an, um den Ball spielen zu können.



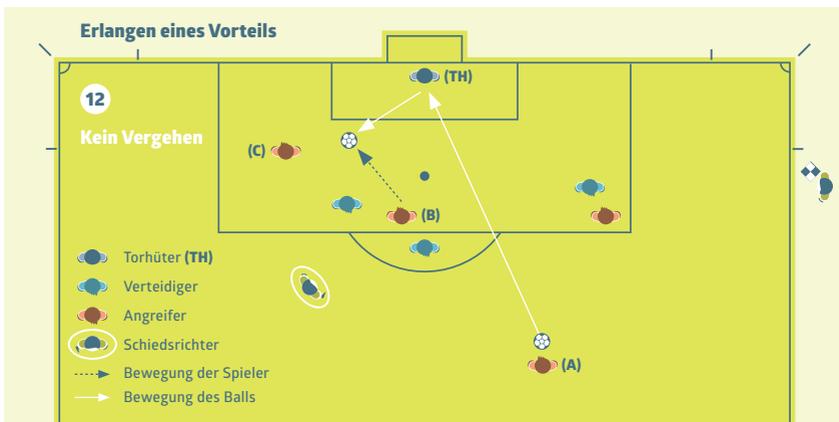
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (A) rennt zum Ball und hindert den Gegner (B) daran, den Ball zu spielen oder spielen zu können, indem er den Gegner angreift, um den Ball spielen zu können. (A) greift (B) an, um den Ball spielen zu können.



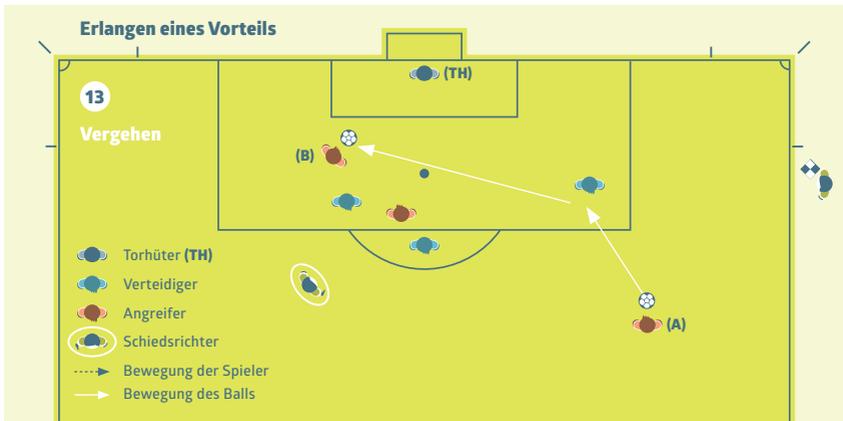
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (B) **spielt oder berührt den Ball**, der vom Torhüter aus einer absichtlichen Abwehraktion zurückprallt, abgelenkt oder zu ihm gespielt wird. Der Angreifer (B) wird bestraft, weil er sich **in einer Abseitsstellung** befand, als der Ball zuletzt von einem Mitspieler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



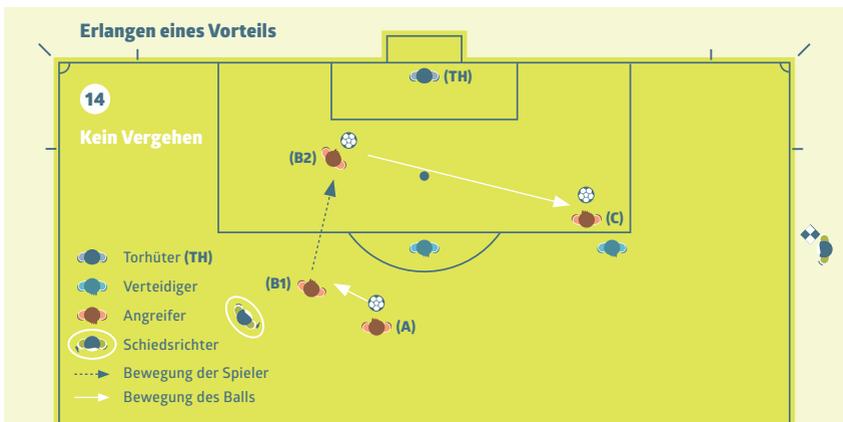
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung (B)** spielt oder berührt den Ball, der von einem Spieler des verteidigenden Teams (C) aus einer absichtlichen Abwehraktion zurückprallt oder abgelenkt wird. Der Angreifer (B) wird bestraft, weil er sich in **einer Abseitsstellung** befand, als der Ball zuletzt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



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



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



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

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

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

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

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

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

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

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

Wenn der Schiedsrichter entscheidet, dass das Spiel fortgesetzt wird:

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

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

Der Schiedsrichter muss die gesamte Unterbrechung nachspielen lassen.



Notizen





Notizen





Notizen





Notizen





Notizen





Notizen





Notizen





Notizen





Notizen





Notizen





Notizen







