

IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



Spielregeln

26/27



Spielregel-App
herunterladen

IFAB[®]

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD





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

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

Ausgewählte Bilder wurden freundlicherweise von der FIFA und den jeweiligen Konföderationen zu Verfügung gestellt und werden mit deren Erlaubnis genutzt.

Gültig ab 1. Juli 2026

Spielregeln 2026/27

Inhaltsverzeichnis

Über die Spielregeln	9
Anmerkungen und Regelvarianten	16
Anmerkungen zu den Spielregeln	17
Allgemeine Regelvarianten	20
<u>Protokoll für Zeitlimit bei Auswechslungen</u>	24
<u>Protokoll für Behandlungen und Untersuchungen ausserhalb des Spielfelds</u>	26
<u>Protokoll für Einwurf- und Abstoss-Countdown</u>	30
Leitlinien zur Kapitänsregelung	32
Leitlinien für Zeitstrafen	36
Leitlinien für Rückwechsel	40
Protokoll für zusätzliche dauerhafte Auswechslungen wegen Gehirnerschütterung	42
Spielregeln 2026/27	47
1 Spielfeld	49
2 Ball	61
3 Spieler	65
4 Ausrüstung der Spieler	75
5 Schiedsrichter	83
6 Weitere Spieloffizielle	95
7 Dauer des Spiels	105
8 Beginn und Fortsetzung des Spiels	109
9 Ball im und aus dem Spiel	113
10 Bestimmung des Spielausgangs	115
11 Abseits	121
12 Fouls und sonstiges Fehlverhalten	127
13 Freistösse	145

14 Strafstoss	149
15 Einwurf	157
16 Abstoss	161
17 Eckstoss	165

VAR-Protokoll 168

FIFA-Qualitätsprogramm 180

Regeländerungen 2026/27 184

Zusammenfassung der Regeländerungen	185
Details zu den Regeländerungen	188
Redaktionelle Änderungen	206

Glossar 212

Fussballorgane	213
Fussballbegriffe	214
Spieloffizielle	224

Praktischer Leitfaden für Spieloffizielle 226

Einführung	227
Position, Bewegung und Zusammenarbeit	228
Körpersprache, Kommunikation und Pfiffe	242
Sonstige Ratschläge	250



Über die
Spielregeln



Philosophie und Geist der Regeln

Der Fussball ist der bedeutendste Sport auf Erden, da er auf allen Kontinenten, in jedem Land und auf vielen verschiedenen Stufen gespielt wird. Ob bei der FIFA Fussball-Weltmeisterschaft™ oder bei einem Spiel zwischen Kindern in einem abgelegenen Dorf – überall wird nach denselben Regeln gespielt. Diese grosse Errungenschaft gilt es im Interesse des Fussballs zu wahren.

Die Spielregeln müssen fairen Sport garantieren, da Fairness zum Geist 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 Fussballspielregeln sind verglichen mit den meisten anderen Teamsportarten relativ simpel. Da viele Situationen aber subjektiv und Schiedsrichter auch nur Menschen sind, werden Entscheidungen unweigerlich auch einmal falsch sein und zu Kontroversen und Diskussionen führen. 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 Geist des Fussballs gebietet. Alle Autoritätspersonen, insbesondere Trainer und Teamkapitäne, stehen in der Verantwortung, die Spieloffiziellen und deren Entscheidungen zu respektieren.

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

Schlechtes Teilnehmerverhalten und absichtliche Verzögerungen, die den Spielfluss stören, sind nach wie vor ein Ärgernis. Nach der erfolgreichen Einführung der Leitlinien zur Kapitänsregelung sowie der Massnahme,

Torhüter, die den Ball länger als acht Sekunden halten, mit einem Eckstoss für den Gegner zu bestrafen, wurden weitere Schritte zur Bekämpfung von absichtlichen Spielverzögerungen und Zeitspiel unternommen. Die Schiedsrichter erhalten nun mehr Befugnisse, um gegen Zeitschinden bei Einwüfen, Abstößen, Verletzungen und Auswechslungen vorzugehen.

Die Spielregeln müssen auch zur Sicherheit und zum Wohl der Spieler beitragen. Angesichts dessen muss der IFAB bei Bedarf rasch und angemessen reagieren, indem er die Spielregeln zum Schutz der Fussballakteure anpasst.

Zu diesem Zweck haben Wettbewerbe die Möglichkeit, zusätzliche dauerhafte Auswechslungen wegen Gehirnerschütterung zu erlauben. Dadurch können Teams die Gesundheit von Spielern schützen, die tatsächlich oder mutmasslich eine Gehirnerschütterung erlitten haben, ohne dadurch einen numerischen Nachteil zu erleiden.

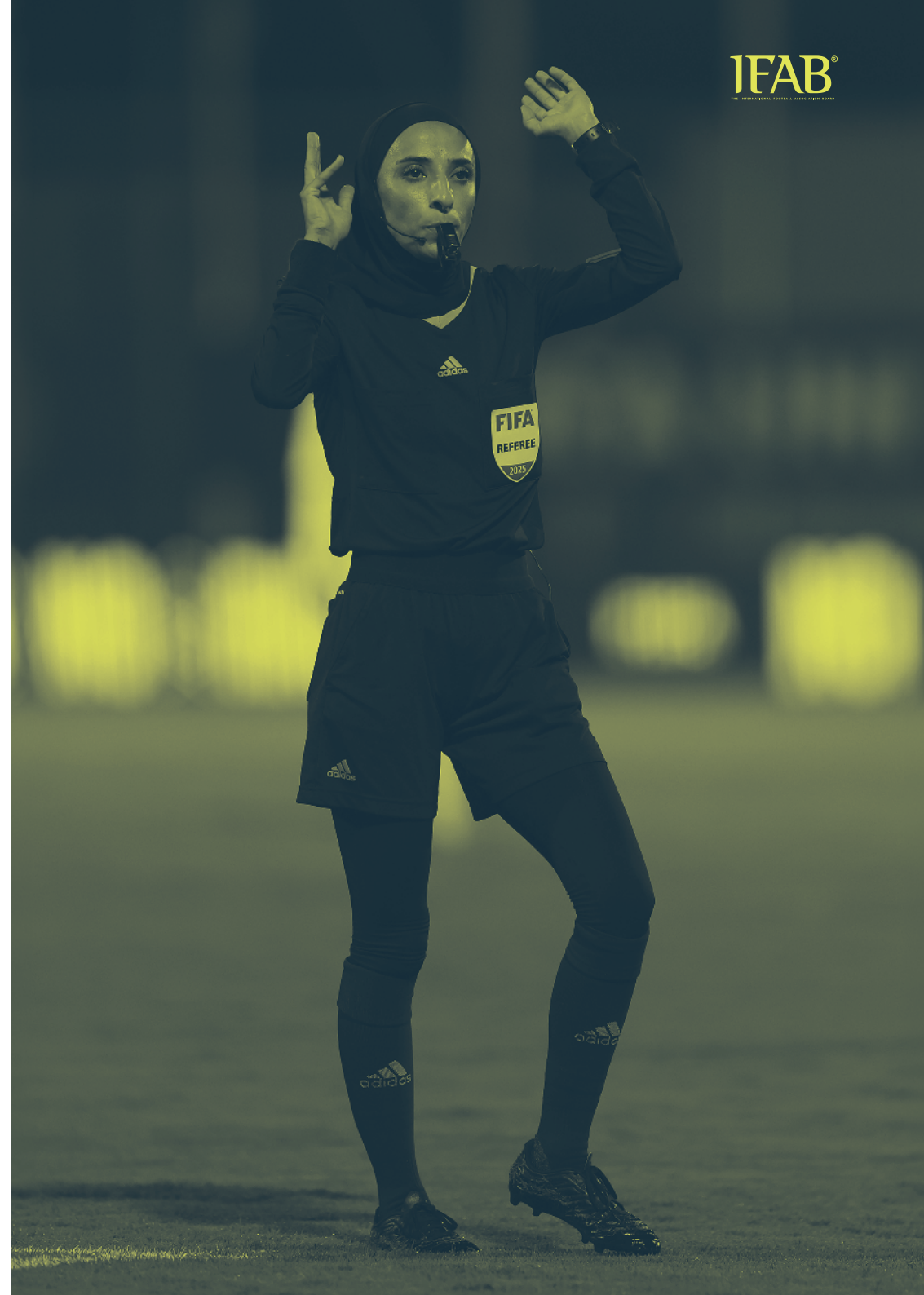
Auch wenn Unfälle nie auszuschliessen sind, sorgen die Spielregeln dafür, dass der Sport weitgehend sicher ist und sich die Gesundheit der Spieler und sportliche Fairness die Waage halten. Folglich verwenden Schiedsrichter die Spielregeln, um allzu aggressives oder gesundheitsgefährdendes Verhalten von Spielern streng zu ahnden. Die Spielregeln geben dafür eine klare Handhabe, indem sie gefährliche Aktionen wie rücksichtslose Zweikämpfe, die Gefährdung der Gesundheit eines Gegners oder übermässig hartes Spiel strikt ahnden.

Zur Förderung eines besseren Verständnisses der Spielregeln betreibt der IFAB mit „Football Rules – simplified Laws of the Game“ eine Website, die die Spielregeln verständlicher machen soll, insbesondere für junge Menschen, potenzielle oder neu ausgebildete Schiedsrichter, Erwachsene, die bisweilen Spiele leiten, Spieler, Trainer, Zuschauer und Medienvertreter.

Auf www.footballrules.com können die alphabetisch oder nach Kategorie geordneten Fussballregeln aufgerufen oder heruntergeladen werden.

Eine Audioversion der Spielregeln kann unter www.theifab.com abgerufen werden.

Die Audioversion der Spielregeln sind derzeit nur auf Englisch verfügbar.



Verwaltung von Regeländerungen

Fussball muss Spielern, Spieloffiziellen, Trainern, Zuschauern, Fans, Funktionären etc. Freude und Spass bereiten, unabhängig von Alter, Geschlecht, Ethnie, Religion, Kultur, sexueller Orientierung oder Behinderung.

Zudem muss die Universalität der Spielregeln unbedingt gewahrt werden, damit junge Fussballer, die Spiele am Fernsehen verfolgen, wissen, wie die Regeln ausgelegt und angewendet werden. Folglich muss jede Regeländerung dem Fussball als Ganzes zugutekommen, weshalb eine potenzielle Änderung oftmals zunächst geprüft und/oder getestet werden muss.

Bei jeder Änderung folgt der IFAB dem Gebot der Fairness, der Integrität, des Respekts, der Sicherheit, des Vergnügens aller Akteure und Zuschauer und gegebenenfalls des Einsatzes der Technik zur Verbesserung des Fussballs.

Der IFAB wird mit seinen Expertengremien weiterhin ausgedehnte Konsultationen mit Interessengruppen durchführen, damit der Fussball weltweit auf allen Ebenen von Regeländerungen profitiert und die Integrität des Fussballs, der Regeln selbst und der Spieloffiziellen respektiert, geschätzt und geschützt wird.

Der IFAB schätzt den Dialog mit Menschen aus aller Welt und ist für Vorschläge und Fragen zu den Spielregeln stets dankbar. Ideen, Vorschläge und Fragen nimmt der IFAB unter folgender E-Mail-Adresse gerne entgegen:

lawenquiries@thefab.com.

Weitere Informationen zur Geschichte der Spielregeln und zu aktuellen Entwicklungen, einschliesslich Tests, sind auf unserer Website unter **www.thefab.com/de/** zu finden.



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@theifab.com) die Layoutvorlage der Ausgabe 2026/27 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.

Masseinheiten

Bei Abweichungen zwischen Angaben in metrischen und solchen in angloamerikanischen Einheiten sind die Angaben in metrischen Einheiten massgebend.

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 „Allgemeine Regelvarianten“).

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

- die Spieloffiziellen die Spielregeln zwecks Förderung von Fairness und Sicherheit im Geist des Fussballs anwenden sollen,

Anmerkungen und Regelvarianten

- alle Beteiligten die Spielloffiziellen und deren Entscheidungen respektieren müssen – im Wissen darum, dass Spielloffizielle Menschen sind und deshalb Fehler machen.

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

Zeichenerklärung

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



Allgemeine Regelvarianten

Da im Wesentlichen überall auf der Welt und auf allen Stufen nach den gleichen Regeln gespielt wird, sind die Spielregeln 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, die organisatorischen Spielregeln anzupassen. Der IFAB ist jedoch überzeugt, dass die nationalen Fussballverbände zur weiteren Förderung des Fussballs in ihrem Land noch mehr organisatorischen Spielraum haben müssen.

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 Verhaltens geahndet werden.

Alle nationalen Fussballverbände (sowie die Konföderationen und die FIFA) dürfen bei ihren Fussballwettbewerben einige oder alle der folgenden organisatorischen Spielregeln abändern:

Auf allen Stufen des Fussballs:

- 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.

**Siehe Regel 3 für die Bestimmungen bei einer etwaigen Verlängerung sowie für Einzelheiten zur Begrenzung der Auswechslungsgelegenheiten.*

- Es dürfen zusätzliche dauerhafte Auswechslungen wegen Gehirnerschütterung vorgenommen werden (unter Einhaltung des entsprechenden IFAB-Protokolls).
- Die Leitlinien zur Kapitänsregelung dürfen angewandt werden (für alle Wettbewerbe, die am oder nach dem 1. Juli 2027 beginnen, sind sie verbindlich).

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

- Grösse des Spielfelds
- Grösse, Gewicht und Material des Spielballs
- Abstand zwischen den Torpfosten und Höhe der Querlatte zum Boden
- Dauer der beiden (gleich langen) Spielhälften (und der beiden gleich langen Hälften der Verlängerung)
- Anzahl der Spieler
- Zulassung von Rückwechslern
- Zeitstrafen bei bestimmten/allen Verwarnungen
- spezifische Vorgaben für die obligatorische Kapitänsbinde

Damit die nationalen Fussballverbände zur Unterstützung und Förderung des nationalen Fussballs mehr Spielraum haben, sind zudem je nach Fussballkategorie folgende Änderungen zulässig:

- Die nationalen Fussballverbände, die Konföderationen und die FIFA dürfen die massgebenden Altersbeschränkungen im Junioren- und Seniorenfussball selbst festlegen.
- Die nationalen Fussballverbände bestimmen selbst, welche Wettbewerbe auf den untersten Stufen des Fussballs zum Breitenfussball gehören.

IFAB-Tests

In manchen Fällen müssen potenzielle Regeländerungen geprüft und/oder getestet werden, um sowohl erwartete als auch unerwartete Auswirkungen auf den Fussball beurteilen zu können.

Konföderationen, nationale Fussballverbände und Wettbewerbsorganisatoren dürfen nur mit der Erlaubnis des IFAB an solchen Tests teilnehmen.

In der Saison 2026/27 wird sich der IFAB vor allem auf Tests betreffend Verzögerungen aufgrund von Torwartverletzungen konzentrieren und weiterhin alternative Abseitskonzepte prüfen.

Weitere Informationen und die Protokolle zu allen Tests sind unter www.theifab.com/de/ (in der Rubrik „Tests“) zu finden.

Anträge zur Teilnahme an einem beliebigen Test sind an trials@theifab.com zu richten.



Protokoll für Zeitlimit bei Auswechslungen

Einleitung

Dieses Protokoll bezieht sich auf Regel 3, wonach ein ausgewechselter Spieler das Spielfeld innerhalb von **zehn Sekunden** verlassen haben muss, um Zeitschinden und Störungen des Spielflusses zu verhindern.

Verfahren

- Sobald die Auswechslung auf der Auswechsltafel angezeigt wird oder, falls keine Tafel vorhanden ist, sobald der Schiedsrichter das Zeichen zur Auswechslung gibt*, muss der ausgewechselte Spieler das Spielfeld:
 - innerhalb von **zehn Sekunden**
 - über die nächste Begrenzungslinie verlassen haben, es sei denn, der Schiedsrichter zeigt etwas anderes an.

Wenn der Schiedsrichter die Ausrüstung des Einwechslspielers an der Mittellinie kontrollieren muss, beginnen die **zehn Sekunden zu laufen, nachdem der Schiedsrichter die Kontrolle abgeschlossen und das Zeichen zur Auswechslung gegeben hat.*

- Der Schiedsrichter kann einen **Countdown der letzten fünf Sekunden** mit den Fingern seiner erhobenen Hand und zusätzlich gegebenenfalls mündlich herunterzählen.
- Wenn der ausgewechselte Spieler das Spielfeld nicht innerhalb der **zehn Sekunden** verlassen hat:
 - muss er das Spielfeld **trotzdem** so schnell wie möglich **verlassen**,
 - darf der Einwechslspieler das Spielfeld **noch nicht betreten**,
 - **wird das Spiel fortgesetzt**,
 - kann weder die Auswechslung zurückgezogen noch der Einwechslspieler geändert werden,

- darf der Einwechslspieler das Spielfeld erst während der **ersten Spielunterbrechung** nach Ablauf **einer Minute** nach der Spielfortsetzung und nach dem entsprechenden Zeichen des Schiedsrichters betreten.
- Der Schiedsrichter bestimmt das Ende **dieser Minute**, die mit einer laufenden Uhr gemessen wird, und kann dabei von den weiteren Spieloffiziellen unterstützt werden.
- Wenn während einer Spielunterbrechung mehrere Auswechslungen vorgenommen werden, müssen alle ausgewechselten Spieler das Spielfeld innerhalb von **zehn Sekunden** nach der Anzeige auf der Auswechsltafel bzw. nach dem Zeichen des Schiedsrichters für die letzte Auswechslung verlassen haben. Die Anzeige auf der Tafel bzw. das Zeichen des Schiedsrichters darf zwischen Auswechslungen, die während derselben Spielunterbrechung vorgenommen werden, nicht verzögert werden.
- Wenn das Zeitlimit von **zehn Sekunden** überschritten und der Einwechslspieler am Betreten des Spielfelds gehindert wird, wird der ausgewechselte Spieler nur verwarnet, wenn er das Spiel übermässig verzögert.
- Der Schiedsrichter kann entscheiden, das Zeitlimit von **zehn Sekunden** nicht durchzusetzen, u. a., wenn ein Spieler das Spielfeld:
 - aufgrund einer Verletzung eindeutig nicht innerhalb des Zeitlimits verlassen kann,
 - aus Sicherheitsgründen nicht über die nächste Begrenzungslinie verlassen kann.

Da der Countdown dazu dient, den Spielfluss aufrechtzuerhalten und Zeitschinden zu verhindern, sollte der Einwechslspieler das Spielfeld betreten dürfen, wenn sich der ausgewechselte Spieler nach Ablauf des Countdowns kurz vor der Begrenzungslinie befindet oder diese überschreitet.

Protokoll für Behandlungen und Untersuchungen ausserhalb des Spielfelds

Einleitung

Dieses Protokoll bezieht sich auf Regel 5, wonach ein Feldspieler, der auf dem Spielfeld untersucht und/oder behandelt wird* oder dessen Verletzung eine Spielunterbrechung verursacht, das Spielfeld verlassen und **eine Minute** lang ausserhalb des Spielfelds bleiben muss.

**Gemäss Regel 5 ist eine Behandlung auf dem Spielfeld nur unter bestimmten Umständen zulässig (siehe unten).*

Dadurch sollen Störungen des Spielflusses reduziert und dem medizinischen Personal die nötige Zeit gewährt werden, die Verletzung des Spielers ausserhalb des Spielfelds zu beurteilen und zu entscheiden, ob er weiterspielen kann.

Verfahren

Zwingendes Verlassen des Spielfelds für eine Minute

- Ein Feldspieler muss das Spielfeld für **eine Minute** verlassen, die ab der Spielfortsetzung zu laufen beginnt, wenn eines oder mehrere der folgenden Ereignisse eintreten:
 - **Das Spiel wurde vom Schiedsrichter unterbrochen**, weil sich der Spieler tatsächlich oder vermutlich verletzt hat.
 - Der **Schiedsrichter hat das medizinische Personal** auf das Spielfeld **beordert**.

- Der **Spieler hat** auf entsprechende Nachfrage des Schiedsrichters **bestätigt**, dass er auf dem Spielfeld ärztliche Hilfe benötigt.
- Dem medizinischen Personal sollte ausreichend Zeit für eine **Erstuntersuchung** auf dem Spielfeld gewährt werden. **Der Spieler sollte aber nicht auf dem Spielfeld behandelt werden**, es sei denn, es handelt sich um eine schwere Verletzung.
- Nach einer Erstuntersuchung muss der Spieler das Spielfeld **verlassen** (abgesehen von den unten genannten Ausnahmen) und darf es **erst wieder betreten**, wenn das Spiel wieder aufgenommen wurde und **eine Minute** vergangen ist (laufende Uhr).

Eine Minute ausserhalb des Spielfelds

- **Die Minute**, in der der Spieler ausserhalb des Spielfeldes bleiben muss, beginnt mit der Wiederaufnahme des Spiels zu laufen.
- Der Schiedsrichter bestimmt das Ende **dieser Minute**, die mit einer laufenden Uhr gemessen wird, und kann dabei von den weiteren Spieloffiziellen unterstützt werden.
- Der Spieler darf nur mit **Erlaubnis des Schiedsrichters** zurückkehren. Wenn der Ball im Spiel ist, muss der Spieler das Spielfeld von der Seitenlinie betreten. Wenn der Ball aus dem Spiel ist, darf der Spieler das Spielfeld von einer beliebigen Begrenzungslinie betreten.
- Wenn der verletzte Spieler ausgewechselt wird, wird die **Auswechslung nicht verzögert**.
- Wenn die erste Halbzeit vor Ablauf **dieser Minute** endet, darf der Spieler mit Beginn der zweiten Halbzeit zurückkehren. Dieser Grundsatz gilt auch für:
 - den Zeitraum zwischen dem Ende der regulären Spielzeit und dem Beginn der Verlängerung,
 - die Halbzeitpause der Verlängerung,
 - den Zeitraum zwischen dem Ende der Verlängerung und dem Elfmeterschiessen.

Ein Spieler muss das Spielfeld nicht für eine Minute verlassen, wenn:

- der Spieler:
 - anzeigt, dass er keine ärztliche Hilfe benötigt, es sei denn, das Spiel wurde vom Schiedsrichter wegen der Verletzung unterbrochen, oder
 - das Spielfeld bei laufendem Spiel oder während einer Spielunterbrechung freiwillig verlässt, sofern dadurch die Spielfortsetzung nicht verzögert wird,
- eine Verletzung vorliegt, die gemäss Regel 5 auf dem Spielfeld behandelt werden darf, etwa 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, gemeint sind etwa Kopfverletzungen (z. B. Gehirnerschütterungen), Herzprobleme oder lebensbedrohliche Vorfälle (z. B. Krampfanfälle oder Erstickungsgefahr),
 - ein Spieler durch ein physisches Vergehen verletzt wurde, für das der Gegenspieler verwarnt oder des Feldes verwiesen wurde (z. B. rücksichtsloses oder grobes Foulspiel),
 - ein Strafstoss verhängt wurde und der verletzte Spieler der Schütze ist.



Protokoll für Einwurf- und Abstoss-Countdown

Einleitung

Dieses Protokoll bezieht sich auf den **Fünf-Sekunden-Countdown** in den Regeln 15 und 16, mit dem Zeitschinden und Störungen des Spielflusses bei Einwürfen und Abstossen verhindert werden sollen. Wird das Zeitlimit überschritten, wird die Spielfortsetzung vom gegnerischen Team ausgeführt.

Verfahren

Wenn der Schiedsrichter feststellt, dass ein Einwurf oder Abstoss vom ausführenden Team absichtlich verzögert wird:

- kann der Schiedsrichter den Spieler mit einem Pfiff und/oder mündlich auffordern, sich zu beeilen bzw. die Spielfortsetzung nicht zu verzögern,
- startet der Schiedsrichter den **Fünf-Sekunden-Countdown** (der auch ohne die erwähnte Aufforderung beginnen kann), indem er:
 - **pfeift,**
 - mit einem deutlichen Hand-/Armzeichen die Ausführung der Spielfortsetzung **signalisiert,**
 - einen **Countdown der fünf Sekunden** mit den Fingern seiner erhobenen Hand und zusätzlich gegebenenfalls mündlich herunterzählt,
- und der Ball nach Ablauf des **Fünf-Sekunden-Countdowns** noch nicht im Spiel ist, entscheidet der Schiedsrichter auf:
 - Einwurf für das gegnerische Team, der an derselben Stelle ausgeführt werden muss wie der ursprüngliche Einwurf,
 - Eckstoss für das gegnerische Team von der Seite des Spielfelds, die dem Ort am nächsten liegt, an dem der Abstoss hätte ausgeführt werden sollen,

- und die Spielfortsetzung dem gegnerischen Team zuspricht, wird der Spieler oder ein Mitspieler nur verwahrt, wenn er die Spielfortsetzung durch das gegnerische Team übermässig verzögert.

Der Schiedsrichter muss nicht warten, bis ein Spieler in Ballbesitz ist, um den **Fünf-Sekunden-Countdown** zu starten. Er kann den Countdown auch starten, wenn der Spieler die Ausführung absichtlich verzögert, indem er:

- den Ball langsam holt,
- den Einwurf an einer falschen Stelle ausführen will,
- den Ball beim Abstoss falsch platziert.

Da der Countdown dazu dient, den Spielfluss aufrechtzuerhalten und Zeitschinden bei Einwürfen und Abstossen zu verhindern, sollte der Spieler nicht bestraft werden, wenn er nach Ablauf des Countdowns gerade dabei ist, den Einwurf bzw. Abstoss auszuführen.

Leitlinien zur Kapitänsregelung

Diese Leitlinien sind für alle Wettbewerbe, die am oder nach dem 1. Juli 2027 beginnen, verbindlich.

Einleitung

Respekt und Fairness sind Grundwerte des Fussballs. Dennoch stossen die Entscheidungen von Schiedsrichtern und anderen Spieloffiziellen regelmässig auf verbale und physische Proteste. In extremen Fällen rennen Spieler auf die Schiedsrichter zu und umzingeln oder bedrängen sie. Dieses Verhalten zeugt von mangelndem Respekt gegenüber den Schiedsrichtern, schadet dem Ansehen des Fussballs und kann einschüchternd oder verstörend sein.

Eine engere Zusammenarbeit zwischen dem Schiedsrichter und den Teamkapitänen kann Fairness und den gegenseitigen Respekt fördern. Damit der Schiedsrichter wichtige Entscheidungen erläutern kann, dürfen sich ihm nur die Kapitäne nähern, sofern sie sich dabei respektvoll und angemessen verhalten. Jeder Kapitän muss dafür sorgen, dass seine Mitspieler eine ausreichende Distanz zum Schiedsrichter wahren und sich nicht in den Austausch zwischen dem Schiedsrichter und den Teamkapitänen einmischen.

Die folgenden einfachen Leitlinien sollen Wettbewerbsorganisatoren bei der Anwendung der Kapitänsregelung unterstützen.

Leitlinien

- Normale Interaktionen zwischen Spielern und dem Schiedsrichter sind erlaubt und bleiben wichtig (für mehr Transparenz und zur Vermeidung von Frustration und Konflikten).
- Jeder Spieler (einschliesslich Kapitän), der mit Worten oder Gesten protestiert, wird verwarnt (gelbe Karte).

- Gegebenenfalls erklärt der Schiedsrichter den Kapitänen und/oder den an einem Vorfall beteiligten Spielern wichtige Entscheidungen.
- Um zu verhindern, dass Spieler den Schiedsrichter in wichtigen Situationen oder nach Vorfällen oder Entscheidungen mit grosser Tragweite bedrängen oder umzingeln, gilt Folgendes:
 - Nur ein Spieler jedes Teams (in der Regel der Kapitän) darf sich dem Schiedsrichter nähern und muss sich gegenüber diesem stets respektvoll verhalten.
 - Der Schiedsrichter darf die Spieler mit Worten oder Gesten anweisen/auffordern, sich nicht zu nähern.
 - Die Teamkapitäne müssen ebenfalls dafür sorgen, dass sich ihre Mitspieler dem Schiedsrichter nicht nähern.
 - Spieler, die sich dem Schiedsrichter unerlaubt nähern/ihn umzingeln, können verwarnt werden (gelbe Karte).
 - Sofern nötig darf der Schiedsrichter die Spielfortsetzung verzögern, damit der Kapitän seinen Mitspielern u. a. die Entscheidung erklären und sie auffordern kann, sich angemessen zu verhalten.
- Dem Schiedsrichter steht es frei, mit einem anderen Spieler als dem Kapitän zu interagieren oder einen solchen Spieler zu sich zu lassen, z. B. nach einem Vergehen, einem Foul und/oder einer Verletzung dieses Spielers.

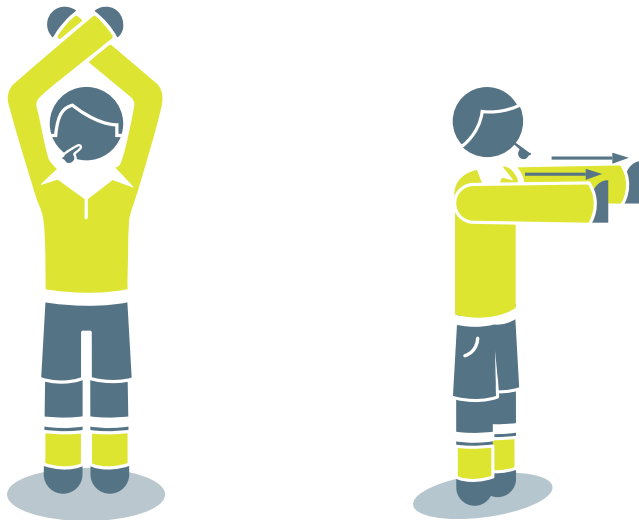
Wenn der Kapitän der Torhüter ist

- Wenn der Torhüter der Kapitän ist, muss dem Schiedsrichter spätestens beim Münzwurf vor dem Anstoss der Spieler gemeldet werden, der sich anstelle des Torhüters dem Schiedsrichter nähern darf.
- Nur der Torhüter oder der ernannte Spieler, aber nicht beide, darf sich dem Schiedsrichter nähern.
- Bei einer Auswechslung oder einem Feldverweis des ernannten Spielers muss ein anderer Spieler ernannt werden.

Optionen für den Junioren-, Senioren-, Behinderten- und Breitenfußball

Die nachfolgenden Bestimmungen gelten nur für den Junioren-, Senioren-, Behinderten- und Breitenfußball.

- Der Schiedsrichter kann die Kapitänsregelung einleiten, indem er pfeift und folgendes Zeichen macht:
 - Er hebt beide Arme über den Kopf und überkreuzt die Handgelenke.
 - Anschliessend streckt er die Arme mit offenen Handflächen nach vorne und deutet mit einer nach vorne gerichteten Stossbewegung an, dass sich die Spieler ihm nicht nähern dürfen.



- Ein dem Kapitän vorbehaltener Bereich (Kapitänsbereich) erstreckt sich 4 m (4,5 yds) rings um den Schiedsrichter.
- Gegebenenfalls entfernt sich der Schiedsrichter etwas von den Spielern, um den Kapitänsbereich zu schaffen.
- Mit Ausnahme der beiden Kapitäne, die zur Kennzeichnung eine Armbinde tragen sollten, darf kein Spieler den Kapitänsbereich betreten.
- Der Kapitän ist dafür mitverantwortlich, dass seine Mitspieler den Kapitänsbereich respektieren und einen Mindestabstand von 4 m (4,5 yds) zum Schiedsrichter einhalten.

- Wenn ein anderer Spieler als der Kapitän den Kapitänsbereich betritt, ist der fehlbare Spieler wegen Protestierens durch Handlung zu verwarren.
- Wenn mehrere Spieler eines Teams den Kapitänsbereich betreten, muss mindestens einer von ihnen verwarnt werden. In der Regel ist dies der Spieler, der den Kapitänsbereich als Erster betreten oder sich besonders aggressiv verhalten hat.
- Alle Vorfälle, bei denen mehrere unbefugte Spieler eines Teams den Kapitänsbereich betreten, sind nach dem Spiel den zuständigen Instanzen zu melden.*

**Die Wettbewerbsorganisatoren sollten für Situationen, bei denen mehrere Spieler eines Teams den Kapitänsbereich betreten, unbedingt Sanktionen vorsehen.*

Leitlinien für Zeitstrafen

Einleitung

Zeitstrafen für alle oder bestimmte verwarnungswürdige Vergehen sind im Junioren-, Senioren-, Behinderten- und Breitenfussball zulässig, sofern der nationale Fussballverband, die Konföderation oder gegebenenfalls die FIFA für den fraglichen Wettbewerb seine bzw. ihre Zustimmung erteilt.

Bei seiner 138. Jahresversammlung verabschiedete der IFAB eine überarbeitete Version der Leitlinien für Zeitstrafen.

Auf Zeitstrafen wird in folgender Regel verwiesen:

Regel 5 – Schiedsrichter

5.3 Rechte und Pflichten – Disziplinarmassnahmen

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

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 gegen Spieler

- Zeitstrafen können nur gegen Spieler (einschliesslich Torhütern) ausgesprochen werden, die ein verwarnungswürdiges Vergehen begehen, nicht aber gegen Einwechselspieler oder ausgewechselte Spieler.

Zeichen des Schiedsrichters

- Der Schiedsrichter signalisiert eine Zeitstrafe, indem er dem fehlbaren Spieler die gelbe Karte und dann mit beiden Armen 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 fehlbare Spieler das Spielfeld verlassen hat.
- Der Schiedsrichter sollte in die Zeitstrafe die Zeit einrechnen, die am Ende einer Halbzeit wegen Unterbrechungen (Auswechslungen, Verletzungen, Torjubel 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 bei der nächsten Spielunterbrechung die entsprechende Erlaubnis erteilt hat.
- 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 das Kontingent an Auswechslungen und/oder Auswechslgelegenheiten (sofern zutreffend) noch nicht ausgeschöpft hat).
- Wenn eine Zeitstrafe am Ende der ersten Halbzeit noch nicht abgelaufen ist, muss der Rest zu Beginn der zweiten Halbzeit verbüsst werden (dies gilt auch für eine etwaige Verlängerung).

- Wenn eine Zeitstrafe im Falle einer Verlängerung am Ende der zweiten Halbzeit noch nicht abgelaufen ist, muss der Rest zu Beginn der Verlängerung verbüsst werden.
- Ein Spieler, dessen Zeitstrafe am Ende des Spiels noch nicht abgelaufen ist, darf am Elfmeterschiessen teilnehmen, da es dort keine Zeitstrafen gibt.

Aufenthalt während einer Zeitstrafe

- 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 Einwechselspieler).

Vergehen während einer Zeitstrafe

- Ein mit einer Zeitstrafe belegter Spieler, der während seiner Zeitstrafe ein verwarnungs- oder feldverweismwürdiges 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 (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 verwarnungswürdigen Vergehen
- System B: bei bestimmten verwarnungswürdigen Vergehen

System A: Zeitstrafen bei allen verwarnungswürdigen Vergehen

- 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 Einwechselspieler ersetzt werden, sofern sein Team das Kontingent an Auswechslungen und/oder Auswechselgelegenheiten (sofern zutreffend) noch nicht ausgeschöpft hat (weil das Team mit der zweimaligen Unterzahl während der Zeitstrafen bereits bestraft wurde).

System B: Zeitstrafen bei bestimmten verwarnungswürdigen Vergehen*

- Nur bestimmte verwarnungswürdige Vergehen werden mit einer Zeitstrafe geahndet.
- Alle anderen verwarnungswürdigen Vergehen werden mit einer gelben Karte ohne Zeitstrafe bestraft.
- Ein Spieler, der im selben Spiel zweimal verwarnet wird, wird des Feldes verwiesen, selbst wenn eine oder beide Verwarnungen für ein Vergehen ausgesprochen wurden, das mit einer Zeitstrafe geahndet wurde.

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

- *Simulieren,*
- *absichtliches Verzögern der Spielfortsetzung durch das gegnerische Team,*
- *Protestieren, verbale Äusserungen oder Gesten,*
- *Verhindern oder Unterbinden eines aussichtsreichen Angriffs durch Halten, Ziehen, Stossen oder absichtliches 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 3 – Spieler

3.2 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 3 und der Spielregeln. Es ist insbesondere der in Regel 3 festgelegte Auswechslvorgang einzuhalten.



Protokoll für zusätzliche dauerhafte Auswechslungen wegen Gehirnerschütterung

Einleitung

Auf Beschluss der 138. IFAB-Jahresversammlung vom 2. März 2024 in Schottland dürfen Wettbewerbsorganisatoren zusätzliche dauerhafte Auswechslungen wegen Gehirnerschütterung erlauben.

Eine zusätzliche dauerhafte Auswechslung wegen Gehirnerschütterung liegt vor, wenn ein Spieler, der tatsächlich oder vermutlich eine Gehirnerschütterung erlitten hat, ausgewechselt wird und nicht mehr länger am Spiel teilnimmt. Diese Auswechslung zählt nicht als „normale“ Auswechslung (oder Auswechselgelegenheit, sofern zutreffend).

Auf zusätzliche dauerhafte Auswechslungen wegen Gehirnerschütterung wird in folgender Regel verwiesen:

Regel 3 – Spieler

3.2 Anzahl Auswechslungen – Zusätzliche dauerhafte Auswechslungen wegen Gehirnerschütterung

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

Hinweis: Während der Tests wurden zwei unterschiedliche Protokolle verwendet. Bei der IFAB-Jahresversammlung wurde jedoch nur ein Protokoll bewilligt, das in allen Punkten einzuhalten ist.

Grundsätze

- Jedes Team darf in einem Spiel höchstens eine Auswechslung wegen Gehirnerschütterung vornehmen.
- Eine solche Auswechslung darf ungeachtet der bereits erfolgten Auswechslungen vorgenommen werden.
- Bei Wettbewerben, in denen die Zahl der gemeldeten Einwechselspieler der maximal zulässigen Anzahl „normaler“ Auswechslungen entspricht, darf für die Auswechslung wegen Gehirnerschütterung ein ausgewechselter Spieler wieder eingewechselt werden. Eine solche Auswechslung darf jederzeit und ungeachtet der bereits genutzten Auswechslungen vorgenommen werden.
- Bei einer Auswechslung wegen Gehirnerschütterung erhält das gegnerische Team die Möglichkeit, aus beliebigen Gründen eine zusätzliche Auswechslung vorzunehmen.

Verfahren

- Der Auswechslvorgang erfolgt gemäss Regel 3 – Spieler (mit den nachfolgend genannten Ausnahmen).
- Eine Auswechslung wegen Gehirnerschütterung darf wie folgt vorgenommen werden:
 - sofort nach einer tatsächlichen oder vermuteten Gehirnerschütterung
 - nach einer Behandlung auf dem Spielfeld und/oder nach einer Behandlung neben dem Spielfeld oder
 - jederzeit bei einer tatsächlichen oder vermuteten Gehirnerschütterung (auch nachdem ein Spieler untersucht wurde und wieder auf das Spielfeld zurückgekehrt ist)
- Wenn sich ein Team für eine Auswechslung wegen Gehirnerschütterung entscheidet, wird der Schiedsrichter/vierte Offizielle informiert, indem für die Auswechslung idealerweise eine Karte oder ein Formular in einer anderen Farbe verwendet wird.

- Der Spieler mit einer tatsächlichen oder vermuteten Gehirnerschütterung darf nicht mehr länger am Spiel teilnehmen (auch nicht an einem etwaigen Elfmeterschiessen) und sollte nach Möglichkeit in die Umkleidekabine und/oder eine medizinische Einrichtung begleitet werden.
- Der Schiedsrichter/vierte Offizielle teilt dem gegnerischen Team mit, dass es ebenfalls eine zusätzliche Auswechslung und eine zusätzliche Auswechselgelegenheit erhält, die zeitgleich mit der Auswechslung wegen Gehirnerschütterung des anderen Teams oder zu einem beliebigen Zeitpunkt danach (vorbehaltlich anderslautender Bestimmungen in den Spielregeln) genutzt werden darf.

Auswechselgelegenheiten

- Eine Auswechslung wegen Gehirnerschütterung zählt nicht als „normale“ Auswechselgelegenheit.
- Falls ein Team neben einer Auswechslung wegen Gehirnerschütterung gleichzeitig auch eine „normale“ Auswechslung vornimmt, gilt dies jedoch als „normale“ Auswechselgelegenheit.
- Falls ein Team alle „normalen“ Auswechselgelegenheiten ausgeschöpft hat, darf es keine Auswechslung wegen Gehirnerschütterung anstelle einer „normalen“ Auswechslung vornehmen.
- Wenn ein Team eine Auswechslung wegen Gehirnerschütterung vornimmt, darf das gegnerische Team eine zusätzliche Auswechslung vornehmen und erhält eine zusätzliche Auswechselgelegenheit. Diese zusätzliche Gelegenheit darf nur für die zusätzliche Auswechslung und nicht für eine „normale“ Auswechslung genutzt werden.

Spieloffizielle

Der Schiedsrichter und die anderen Spieloffiziellen, insbesondere der vierte Offizielle:

- dürfen nicht auf die Entscheidung des Teams einwirken, ob ein Spieler ausgewechselt werden soll und ob dies im Rahmen einer „normalen“ Auswechslung oder einer Auswechslung wegen Gehirnerschütterung geschehen soll,
- dürfen nicht entscheiden, ob eine tatsächliche oder vermutete Verletzung die Voraussetzungen einer Auswechslung wegen Gehirnerschütterung erfüllt,

- sollten angemessene Unterstützung leisten, wenn ein Spieler tatsächlich oder vermutlich verletzt ist, und insbesondere den Kapitän, den Trainer und/oder die medizinischen Betreuer informieren, wenn ein Spieler ihrer Ansicht nach untersucht und/oder behandelt werden muss,
- sollten die Entscheidung des Kapitäns, des Trainers und/oder der medizinischen Betreuer unterstützen, wenn ein verletzter Spieler nicht weiterspielen kann, und die Spielfortsetzung gegebenenfalls so lange hinauszögern, bis der Spieler das Spielfeld verlassen hat,
- müssen die zuständigen Stellen informieren, wenn der Verdacht besteht, dass eine Auswechslung wegen Gehirnerschütterung möglicherweise zu Unrecht getätigt wurde.

ADDITIONAL TIME
4'

Spielregeln
2026/27

Regel

1

Spielfeld

1. Spielunterlage

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

Kunstrasenfelder müssen grün sein.

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

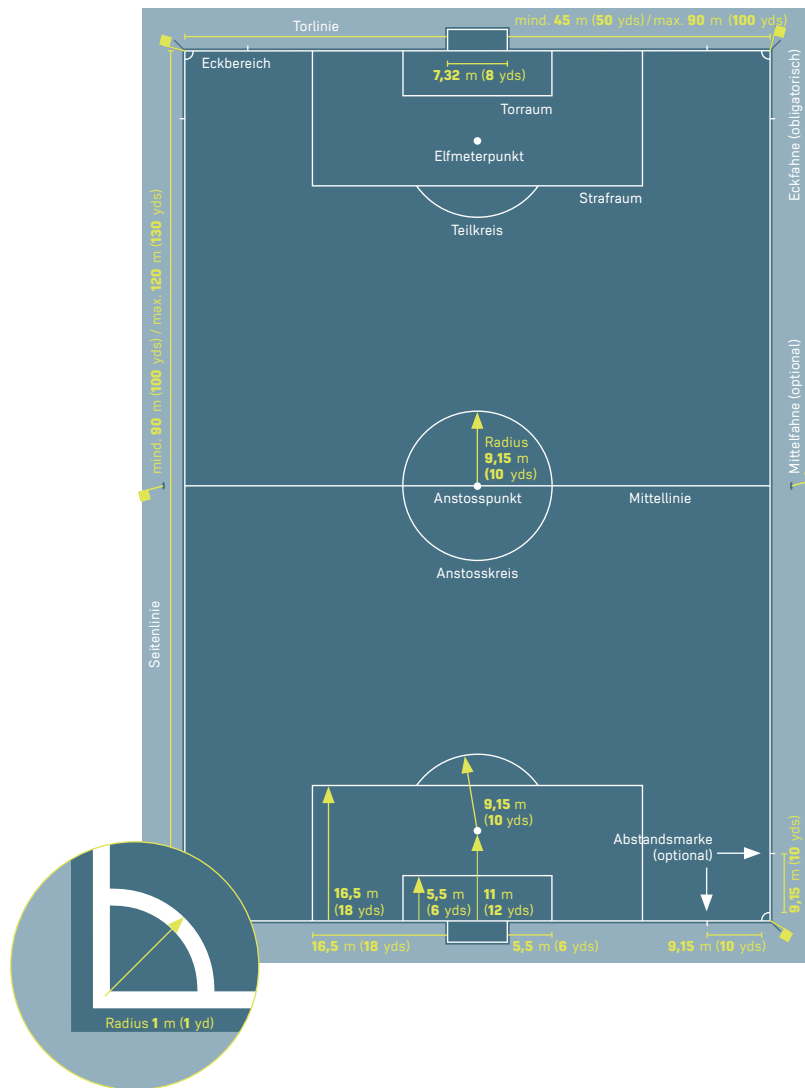
2. Spielfeldmarkierungen

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 zu dem Raum, den sie begrenzen.

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

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

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



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

In der Mitte der Mittellinie befindet sich der Anstosspunkt. Um ihn herum befindet sich der Anstosskreis mit einem Radius von 9,15 m (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 Verhaltens verwarnt. Bemerkt der Schiedsrichter, dass die unerlaubten Markierungen bei laufendem Spiel angebracht wurden, verwarnt er den Spieler, sobald der Ball aus dem Spiel ist.

3. Spielfeldabmessungen

Die Seitenlinie muss länger als die Torlinie sein.

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

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

4. Spielfeldabmessungen bei internationalen Spielen

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

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

5. Torraum

Im Abstand von jeweils 5,5 m (6 yds) zur Innenseite 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

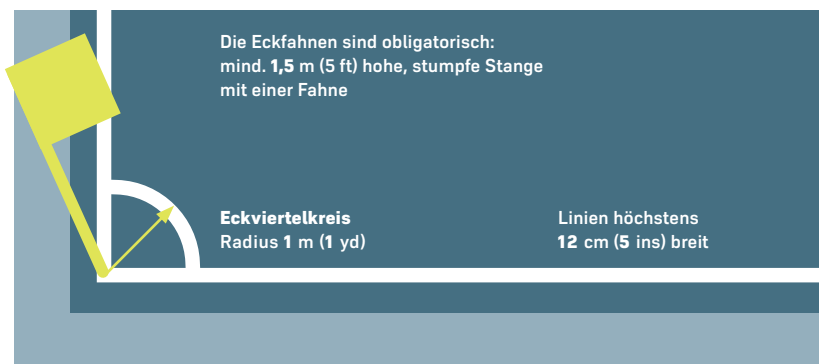
Im Abstand von jeweils 16,5 m (18 yds) zur Innenseite der Torpfosten verlaufen rechtwinklig zur Torlinie zwei Linien. Diese Linien erstrecken sich 16,5 m (18 yds) in das Spielfeld hinein und sind durch eine zur Torlinie parallel verlaufende Linie miteinander verbunden. Der von diesen Linien und der Torlinie 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 aufgestellt werden, wobei sie sich mindestens 1 m (1 yd) von der Seitenlinie entfernt befinden müssen.

9. Technische Zone

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

- Die technische Zone sollte sich auf jeder Seite höchstens 1 m (1 yd) 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 und ungefährlich sein. Die Torpfosten und die Querlatte beider Tore müssen die gleiche Form aufweisen: quadratisch, rechteckig, rund, elliptisch oder eine entsprechende Mischform.

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

Der Abstand zwischen den Innenseiten der Torpfosten beträgt 7,32 m (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.

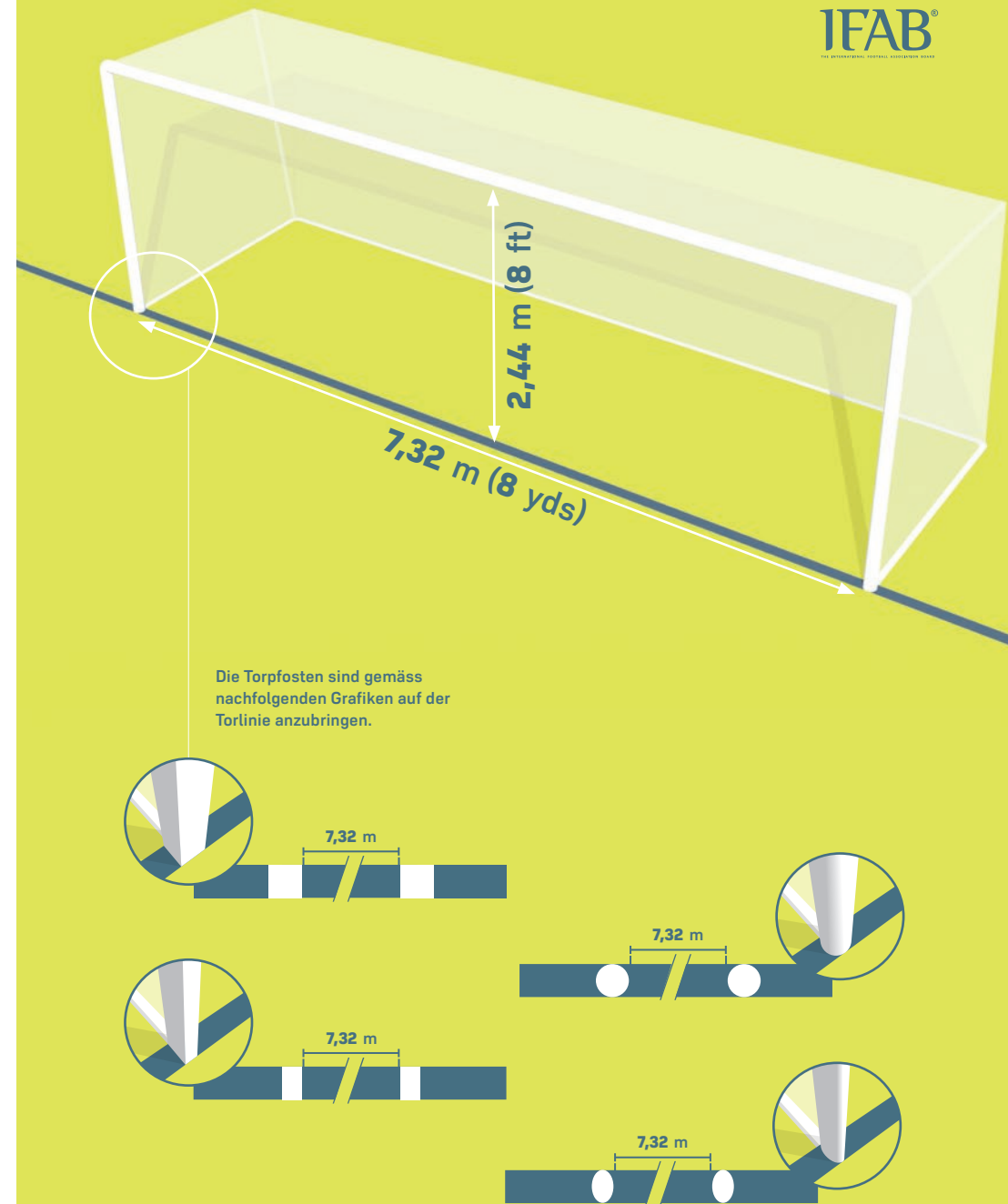
Die Torpfosten und die Querlatte sind weiss und müssen die gleiche Breite und Tiefe aufweisen, die 12 cm (5 ins) nicht überschreiten dürfen.

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

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

Sicherheit

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



11. Torlinientechnologie (GLT)

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

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

GLT-Prinzipien

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

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

Anforderungen und Merkmale der GLT

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

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

12. Kommerzielle Werbung

Auf dem Spielfeld, im von den Tornetzen umschlossenen Raum, in der technischen Zone, in der Review Area und innerhalb von 1 m (1 yd) 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 (1 yd) von den Seitenlinien entfernt sein,
- denselben Abstand zur Torlinie haben, wie das Tornetz tief ist, und
- 1 m (1 yd) vom Tornetz entfernt sein.

13. Logos und Embleme

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

14. Video-Schiedsrichterassistenten (VAR)

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

Video Operation Room (VOR)

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

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

Review Area

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

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

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





Regel 2

Ball

1. Eigenschaften und Abmessungen

Sämtliche Bälle müssen:

- kugelförmig sein,
- aus einem geeigneten Material bestehen,
- einen Umfang von mindestens 68 cm (27 ins) und höchstens 70 cm (28 ins) 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 die Anforderungen des FIFA-Qualitätsprogramms für Fussbälle erfüllen und eines seiner Gütesiegel aufweisen.

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

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

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

2. Austausch eines beschädigten Balls

Wenn der Ball beschädigt wird:

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

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

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

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

3. Zusätzliche Bälle

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





Regel 3

Spieler

1. Anzahl Spieler

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

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

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

2. Anzahl Auswechslungen

Offizielle Wettbewerbe

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

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

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

Verlängerung

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

In den Wettbewerbsbestimmungen wird festgelegt:

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

Andere Spiele

In Spielen von A-Nationalteams dürfen maximal fünfzehn Einwechselspieler gemeldet und maximal acht von ihnen eingewechselt werden, es sei denn, die beiden Teams vereinbaren, dass mehr Spieler eingewechselt werden dürfen (maximal elf). In diesem Fall ist der Schiedsrichter vor dem Spiel zu informieren. Es gelten die auf Auswechselgelegenheiten bei offiziellen Wettbewerben anwendbaren Begrenzungen und Verfahren.

In allen übrigen Spielen sind mehr Auswechslungen gestattet, sofern:

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

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

Rückwechsel

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

Zusätzliche dauerhafte Auswechslungen wegen Gehirnerschütterung

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

3. Auswechslvorgang

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

Bei der Auswechslung eines Spielers sind das unter „Anmerkungen und Regelvarianten“ aufgeführte „Protokoll zu zeitlich begrenzten Auswechslungen“ sowie 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),
 - das Spielfeld innerhalb von zehn Sekunden nach der Anzeige auf der Auswechsltafel oder, falls keine Tafel vorhanden ist, innerhalb von zehn Sekunden nach dem Auswechslzeichen des Schiedsrichters verlassen haben, es sei denn, dies ist aus Sicherheitsgründen oder aufgrund einer Verletzung nicht möglich,
 - sich sofort in die technische Zone oder die Umkleidekabine begeben und darf nicht mehr am Spiel teilnehmen, es sei denn, Rückwechsel sind zulässig.

Bei mehreren Auswechslungen während derselben Spielunterbrechung müssen alle ausgewechselten Spieler das Spielfeld innerhalb von zehn Sekunden nach Anzeige der letzten Auswechslung verlassen haben.

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

Ein Einwechselspieler betritt das Spielfeld ausschliesslich:

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

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

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

4. Torhüterwechsel

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

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

5. Vergehen/Sanktionen

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

- gestattet der Schiedsrichter dem gemeldeten Einwechselspieler weiterzuspielen,
- wird gegen den gemeldeten Einwechselspieler keine Disziplinar massnahme verhängt,
- kann der gemeldete Spieler ein gemeldeter Einwechselspieler werden,

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

Bei einer Auswechslung in der Halbzeitpause oder vor der Verlängerung ist der Auswechslvorgang vor der Spielfortsetzung abzuschliessen. Wird der Schiedsrichter über die Auswechslung nicht informiert, darf der gemeldete Einwechselspieler 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
- verwarnet beide Spieler, sobald der Ball aus dem Spiel ist, jedoch nicht, wenn der Wechsel in der Halbzeitpause (einschliesslich der Halbzeitpause der Verlängerung) oder zwischen dem Ende der regulären Spielzeit und dem Beginn der Verlängerung und/oder des Elfmeterschiessens erfolgte.

Wenn der ausgewechselte Spieler das Spielfeld innerhalb der zehn Sekunden nicht verlassen hat – abgesehen von Fällen, in denen er das Spielfeld aus Sicherheitsgründen oder aufgrund einer Verletzung nicht verlassen kann:

- muss der ausgewechselte Spieler das Spielfeld trotzdem verlassen, wird aber nur verwarnet, wenn er die Spielfortsetzung nach Ablauf der zehn Sekunden übermässig verzögert,
- darf der Einwechselspieler das Spielfeld noch nicht betreten,
- wird das Spiel fortgesetzt,
- kann weder die Auswechslung zurückgezogen noch ein anderer Einwechselspieler eingesetzt werden,
- darf der Einwechselspieler das Spielfeld nur mit der Erlaubnis des Schiedsrichters während der ersten Spielunterbrechung nach Ablauf einer Minute nach der Spielfortsetzung betreten.

Bei jedem anderen Verstoß gegen diese Regel:

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

6. Des Feldes verwiesene Spieler oder Einwechselspieler

Feldverweis für einen Spieler:

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

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

7. Zusätzliche Personen auf dem Spielfeld

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

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

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

Bei einer Spielunterbrechung aufgrund eines Eingriffs durch:

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

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

8. Spieler ausserhalb des Spielfelds

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

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

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

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

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

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

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

- gibt der Schiedsrichter den Treffer nicht, wenn die zusätzliche Person:
 - ein Spieler, ein Einwechselspieler, ein ausgewechselter oder des Feldes verwiesener Spieler oder ein Teamoffizieller des Teams ist, das das Tor erzielt hat. Das Spiel wird mit einem direkten Freistoss an der Stelle fortgesetzt, an der sich die zusätzliche Person befand,

- eine Drittperson ist, die ins Spiel eingegriffen hat, es sei denn, der Ball ist unabhängig vom Eingriff ins Tor gegangen (vgl. Beschreibung unter „Zusätzliche Personen auf dem Spielfeld“). Das Spiel wird mit einem Schiedsrichterball fortgesetzt,
- gibt der Schiedsrichter den Treffer, wenn die zusätzliche Person:
 - ein Spieler, ein Einwechselspieler, ein ausgewechselter oder des Feldes verwiesener Spieler oder ein Teamoffizieller des Teams ist, das das Tor kassiert hat,
 - eine Drittperson ist, die nicht ins Spiel eingegriffen hat.

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

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

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

Der Schiedsrichter meldet den Vorfall den zuständigen Instanzen.

10. Teamkapitän

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

Wettbewerbe können die unter „Anmerkungen und Regelvarianten“ aufgeführten Leitlinien zur Kapitänsregelung anwenden.



Regel

4

Ausrüstung der Spieler

1. Sicherheit

Spieler dürfen keine gefährliche Ausrüstung verwenden oder tragen.

Accessoires sind erlaubt, sofern sie ungefährlich sind und sicher abgedeckt werden. Gefährliche Gegenstände müssen entfernt und dürfen nicht abgeklebt oder abgedeckt werden.

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

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

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

2. Zwingend vorgeschriebene Ausrüstung

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

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

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

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

3. Farben

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

Unterziehhemden müssen:

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

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

4. Weitere Ausrüstungsteile

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

Kopfbedeckungen

Etwaige Kopfbedeckungen (ausgenommen Torhütermützen):

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

Elektronische Kommunikation

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

Elektronische Leistungs- und Aufzeichnungssysteme (EPTS)

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

Wenn der Spiel- oder Wettbewerbsorganisator EPTS zur Verfügung stellt, muss er gewährleisten, dass die Informationen und Daten, die von den EPTS während Spielen eines offiziellen Wettbewerbs in die technische Zone übertragen werden, verlässlich und präzise sind.

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

5. Slogans, Botschaften, Bilder und Werbung

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

Grundsätze

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

Kapitänsbinde angebracht werden.

Regelauslegung

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

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

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

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

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

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

Die Wettbewerbsbestimmungen können weitere Be- oder Einschränkungen enthalten, insbesondere bezüglich der Grösse, Anzahl und Position zulässiger Slogans, Botschaften oder Bilder. Streitigkeiten in Bezug auf Slogans,

Botschaften oder Bilder sollten vor einem Spiel/Wettbewerb beigelegt werden.

6. Vergehen/Sanktionen

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

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

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

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

Ein Spieler, der das Spielfeld ohne Erlaubnis wieder betritt, wird verwahrt. 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.



Schiedsrichter

Regel

5

1. Entscheidungsgewalt des Schiedsrichters

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

2. Entscheidungen des Schiedsrichters

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

Wettbewerbe dürfen Technologien einsetzen, die dem Schiedsrichter dabei helfen, Entscheidungen in Bezug auf folgende Punkte zu treffen oder zu ändern:

- VAR-Protokoll
- Ball im oder aus dem Spiel, einschliesslich mithilfe der Torlinientechologie (GLT)
- Abseits, einschliesslich mithilfe der halbautomatischen Abseitstechnologie

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

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

Neben den in Regel 12.4 und im VAR-Protokoll beschriebenen Fällen darf eine Disziplinar massnahme nach Fortsetzung des Spiels nur ausgesprochen werden, wenn ein anderer Spieloffizieller das betreffende Vergehen erkannt und dem Schiedsrichter vor der Fortsetzung des Spiels zu melden versucht hat. In diesem Fall wird das Spiel nicht gemäss der für dieses Vergehen vorgesehenen Spielaufnahme fortgesetzt.

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

3. Rechte und Pflichten

Der Schiedsrichter:

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

Vorteil

- lässt das Spiel bei einem Vergehen oder einer regelwidrig ausgeführten Spielfortsetzung, nach der der Ball im Spiel ist, weiterlaufen, sofern das gegnerische Team dadurch einen Vorteil erhält, und ahndet das Vergehen/zeigt die entsprechende Spielfortsetzung für das zur Ausführung berechnigte Team an, wenn der mutmassliche Vorteil nicht sofort oder innerhalb weniger Sekunden eintritt,

Disziplinar massnahmen

- ahndet bei mehreren gleichzeitigen Vergehen das schwerste Vergehen hinsichtlich Sanktion, Spielfortsetzung, physischer Härte und taktischer Auswirkungen,
- ergreift Disziplinar massnahmen gegen Spieler, die ein verwarnungs- oder feldverweiswürdiges Vergehen begangen haben,

- hat die Befugnis, ab dem Betreten des Spielfelds zur Spielfeldkontrolle bis zum Verlassen des Spielfelds nach dem Spiel (einschliesslich des Elfmeterschiessens) Disziplinar massnahmen zu ergreifen. Wenn ein Spieler vor dem Betreten des Spielfelds zum Spielbeginn ein feldverweiswürdiges Vergehen begeht, hat der Schiedsrichter die Befugnis, die Spielteilnahme des Spielers zu verhindern (siehe Regel 3.6). Der Schiedsrichter meldet jegliches sonstige Fehlverhalten,
- hat die Befugnis, ab dem Betreten des Spielfelds vor Spielbeginn bis zum Verlassen des Spielfelds nach dem Spiel, einschliesslich während der Halbzeitpause, der Verlängerung und des Elfmeterschiessens, gelbe und rote Karten zu zeigen und, wenn es die Wettbewerbsbestimmungen zulassen, einen Spieler mit einer Zeitstrafe vorübergehend vom Spiel auszuschliessen,
- ergreift Massnahmen gegen Teamoffizielle, die sich nicht verantwortungsbewusst verhalten, wobei er sie ermahnen, verwarnen (gelbe Karte) oder des Spielfelds und von dessen unmittelbarer Umgebung, einschliesslich der technischen Zone, verweisen darf (rote Karte). Kann der Täter nicht eruiert werden, wird die Disziplinar massnahme gegen den höchstrangigen Trainer in der technischen Zone ausgesprochen. Ein medizinischer Teamoffizieller, der ein feldverweiswürdiges Vergehen begeht, darf bleiben, wenn dem Team keine andere medizinische Person zur Verfügung steht, und handeln, wenn ein Spieler eine medizinische Behandlung benötigt,
- entscheidet auf Hinweis anderer Spieloffizieller über Ereignisse, die er selbst nicht wahrgenommen hat,

Verletzungen

- lässt das Spiel weiterlaufen, bis der Ball aus dem Spiel ist, wenn ein Spieler nur leicht verletzt ist,
- unterbricht das Spiel nur, wenn ein Spieler ernsthaft verletzt ist, und veranlasst, dass dieser vom Spielfeld gebracht wird. Ein verletzter Spieler darf nicht auf dem Spielfeld behandelt werden und muss, wenn die Verletzung zu einer Spielunterbrechung oder einer Verzögerung der Spielfortsetzung führt, das Spielfeld verlassen und darf dieses erst eine Minute nach der Spielfortsetzung wieder betreten.* Wenn der Ball im Spiel ist, muss der Spieler das Spielfeld von der Seitenlinie betreten. Wenn der Ball

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

*Siehe „Protokoll für Behandlungen und Untersuchungen ausserhalb des Spielfelds“ unter „Anmerkungen und Regelvarianten“

Eingriffe von aussen

- unterbricht das Spiel wegen eines Vergehens oder eines Eingriffs von aussen, setzt es aus oder bricht es ab, wenn z. B.:

- das Flutlicht unzureichend ist,
- ein von einem Zuschauer geworfener Gegenstand einen Spieloffiziellen, einen Spieler oder einen Teamoffiziellen trifft. Der Schiedsrichter kann das Spiel je nach Schwere des Zwischenfalls weiterlaufen lassen, unterbrechen, aussetzen oder abbrechen,
- ein Zuschauer mit einem Pfiff das Spiel beeinflusst. Das Spiel wird unterbrochen und mit einem Schiedsrichterball fortgesetzt,
- bei laufendem Spiel ein zweiter Ball, ein anderes Objekt oder ein Tier aufs Spielfeld gelangt. In diesem Fall muss der Schiedsrichter:
 - das Spiel nur unterbrechen und mit einem Schiedsrichterball fortsetzen, wenn das Spielgeschehen gestört wurde. Wenn der Ball ins Tor geht und kein Spieler des verteidigenden Teams aufgrund des Eingriffs am Spielen des Balls gehindert wurde, zählt der Treffer, selbst wenn es zu einem Kontakt mit dem Ball gekommen ist, es sei denn, der Eingriff erfolgte durch das angreifende Team,
 - das Spiel weiterlaufen lassen, wenn das Spielgeschehen nicht gestört wurde, und das störende Element so schnell wie möglich entfernen lassen,
- verbietet unbefugten Personen das Betreten des Spielfelds.

4. Video-Schiedsrichterassistenten (VAR)

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

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

- Tor/kein Tor
- Strafstoss/kein Strafstoss
- rote Karten (einschliesslich einer eindeutig falschen zweiten Verwarnung)
- Spielerverwechslung (bei Verwarnung oder Feldverweis für den falschen Spieler)

- eindeutig zu Unrecht zugesprochener Eckstoss, sofern die Entscheidung sofort und ohne Verzögerung der Spielfortsetzung geändert werden kann (Option für Wettbewerbe)

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

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

Videoüberprüfung nach erfolgter Spielfortsetzung

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

5. Schiedsrichterausrüstung

Zwingend vorgeschriebene Ausrüstung

Der Schiedsrichter muss über folgende Ausrüstungsgegenstände verfügen:

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

Weitere Ausrüstungsteile

Ebenfalls erlaubt sind:

- Ausrüstung zur Kommunikation mit anderen Spieloffiziellen (Fahne mit Vibrations-/Piepsignal, Headset etc.),

- elektronische Leistungs- und Aufzeichnungssysteme (EPTS) oder sonstige Geräte zur Kontrolle der Fitness.
- Bodycams, sofern der Wettbewerbsorganisator die Kameras zur Verfügung stellt, die Kontrolle über das Videomaterial hat und die massgebenden Richtlinien einhält. Die Kameras dürfen mit Mikrofonen ausgestattet sein, die jedoch nicht für die Übertragung der Kommunikation mit dem VAR verwendet werden dürfen. Die Video- und Tonaufnahmen dürfen von den zuständigen Instanzen für Disziplinarangelegenheiten verwendet werden.

Der Schiedsrichter und die weiteren Spieloffiziellen auf dem Spielfeld dürfen keine sonstigen elektronischen Geräte verwenden, auch keine Kameras (mit Ausnahme der genannten Bodycams). Sie dürfen Accessoires tragen, sofern sie ungefährlich sind.

6. Zeichen der Schiedsrichter

Die zulässigen Schiedsrichterzeichen sind den Grafiken zu entnehmen.



Einwurf



Strafstoss



Indirekter Freistoss



Direkter Freistoss



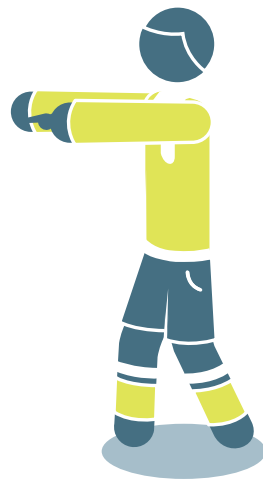
Eckstoss



Abstoss



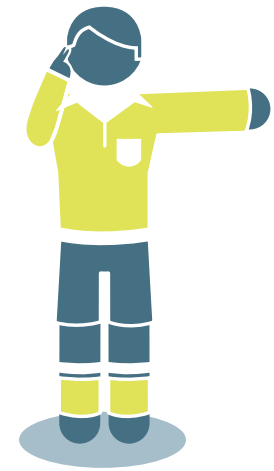
Vorteil (1)



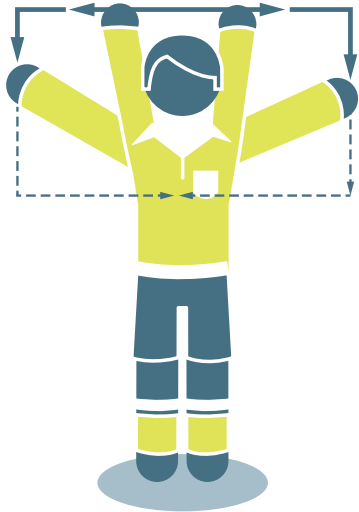
Vorteil (2)



Gelbe und **rote** Karte



Videosichtung: Finger zum Ohr,
anderer Arm ausgestreckt



Videoprüfung:
TV-Zeichen



Fünf-Sekunden-Countdown

- das Spiel zu unterbrechen oder nicht, um einen verletzten Spieler zur Behandlung vom Platz bringen zu lassen,
- zu verlangen, dass ein verletzter Spieler zur Behandlung vom Platz gebracht wird,
- einem Spieler das Tragen bestimmter Kleidungs- und Ausrüstungsteile zu gestatten oder nicht,
- soweit es in der Zuständigkeit des Schiedsrichters liegt, Personen (einschliesslich Teamoffiziellen, Stadionverantwortlichen, Sicherheitsbeauftragten, Fotografen und anderer Medienvertreter) den Aufenthalt in der Nähe des Spielfelds zu gestatten oder nicht,
- die der Schiedsrichter in Übereinstimmung mit den Spielregeln oder seinen Pflichten trifft, die sich aus den Bestimmungen der FIFA, einer Konföderation, eines nationalen Fussballverbands oder den Wettbewerbsbestimmungen oder -reglementen ergeben, die für das jeweilige Spiel gelten.

7. Haftung von Spieloffiziellen

Weder der Schiedsrichter noch ein anderer Spieloffizieller haftet für:

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

Dazu gehören unter anderem die Entscheidungen:

- ob der Zustand des Spielfelds oder von dessen Umgebung oder die Wetterbedingungen ein Spiel zulassen oder nicht,
- ein Spiel aus einem beliebigen Grund 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,

Regel

6

Weitere Spieloffizielle

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

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

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

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

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

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

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

1. Schiedsrichterassistenten

Die Schiedsrichterassistenten zeigen an, wenn:

- der Ball das Spielfeld vollständig verlassen hat und welches Team Anspruch auf einen Eckstoss, Abstoss oder Einwurf hat,
- ein Spieler in einer Abseitsstellung 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 aufgeboden 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 Einwechselspielers zu kontrollieren,
- das Wiederbetreten des Spielfelds durch einen Spieler nach dem Zeichen bzw. mit der Erlaubnis des Schiedsrichters zu beaufsichtigen,
- die Ersatzbälle zu beaufsichtigen,
- die Mindestnachspielzeit anzuzeigen, die der Schiedsrichter am Ende einer Halbzeit (einschliesslich der Verlängerung) nachspielen lassen möchte,
- den Schiedsrichter über unverantwortliches Verhalten einer Person in der technischen Zone zu informieren.

3. Zusätzliche Schiedsrichterassistenten

Die zusätzlichen Schiedsrichterassistenten können anzeigen:

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

4. Ersatz-Schiedsrichterassistent

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

5. Video-Spielloffizielle

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

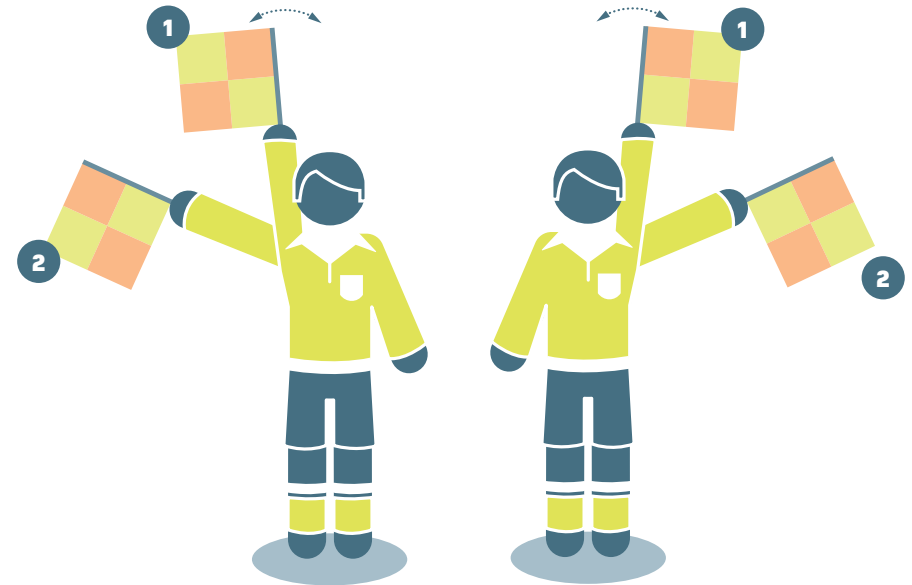
Der Assistent eines Video-Schiedsrichterassistenten (AVAR) ist ein Spielloffizieller, der dem VAR in erster Linie hilft, indem er:

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

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

6. Zeichen der Schiedsrichterassistenten

Die zulässigen Zeichen der Schiedsrichterassistenten sind den Grafiken zu entnehmen.



Freistoss für das
angreifende Team

Freistoss für das
verteidigende Team



Auswechslung



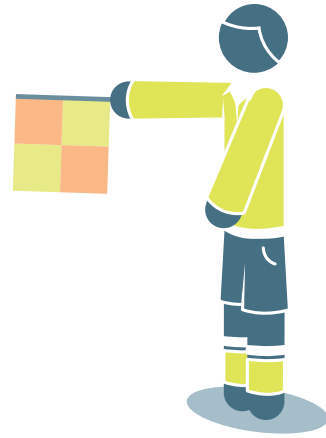
Einwurf für das
angreifende Team



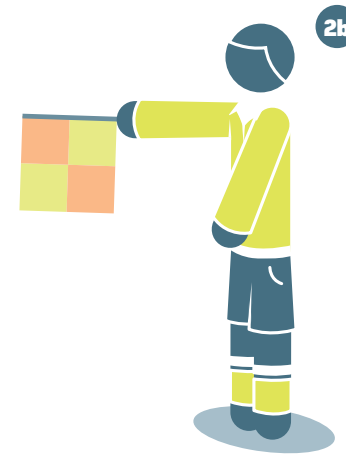
Einwurf für das
verteidigende Team



Eckstoss



Abstoss



Abseits in der
Mitte des Spielfelds



Abseits auf der **entfernteren**
Seite des Spielfelds

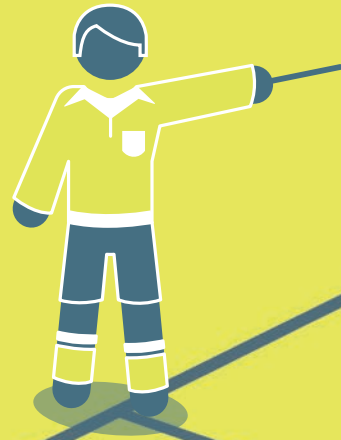


Abseits



Abseits auf der
näheren Seite des Spielfelds

7. Zeichen der zusätzlichen Schiedsrichterassistenten



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



Regel

7

Dauer des Spiels

1. Spielabschnitte

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

2. Halbzeitpause

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

3. Nachspielzeit

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

- Auswechslungen
- Untersuchung und/oder Abtransport von verletzten Spielern
- Zeitschinden
- 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
- Torjubel
- sämtliche sonstigen Gründe, einschliesslich etwaiger Verzögerungen der Spielfortsetzung (z. B. aufgrund eines Eingriffs einer Drittperson)

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

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

4. **Strafstoss**

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

5. **Abgebrochenes Spiel**

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



Beginn und Fortsetzung des Spiels

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

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

1. Anstoss

Ausführung

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

Für jeden Anstoss gelten folgende Bestimmungen:

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

Regel

8

- Die Gegenspieler des Teams, das den Anstoss ausführt, müssen einen Abstand von mindestens 9,15 m (10 yds) zum Ball einhalten, bis der Ball im Spiel ist.
- Der Ball muss ruhig auf dem Anstosspunkt liegen.
- Der Schiedsrichter gibt das Zeichen.
- Der Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fuss gespielt wurde und sich eindeutig bewegt hat.
- Aus einem Anstoss kann gegen das gegnerische Team direkt ein Tor erzielt werden. Geht der Ball direkt ins Tor des Spielers, der den Anstoss ausführt, wird auf Eckstoss für das gegnerische Team entschieden.

Vergehen/Sanktionen

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

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

2. Schiedsrichterball

Ausführung

- Wenn der Ball zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung:
 - im Strafraum war, lässt der Schiedsrichter den Ball vor dem Torhüter des verteidigenden Teams in dessen Strafraum fallen,
 - ausserhalb des Strafraums war, lässt der Schiedsrichter den Ball vor einem Spieler des Teams fallen, das in Ballbesitz geblieben oder gekommen wäre (einschliesslich bei der Spielfortsetzung, wenn der Ball aus dem Spiel gegangen wäre), sofern der Schiedsrichter dies abschätzen kann; andernfalls erfolgt der Schiedsrichterball mit einem Spieler des Teams, das den Ball zuletzt berührt hat. Der Schiedsrichterball erfolgt an der Stelle, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung befand, es sei denn, er hat einen Spieloffiziellen oder eine Drittperson getroffen. In diesem Fall erfolgt der Schiedsrichterball an der Stelle des Eingriffs/der Berührung.

- Alle anderen Spieler (beider Teams) müssen einen Abstand von mindestens 4 m (4,5 yds) 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

9

Ball im und aus dem Spiel

1. Ball aus dem Spiel

Der Ball ist aus dem Spiel, wenn:

- er auf dem Boden oder in der Luft die Tor- oder Seitenlinie vollständig überquert hat,
- das Spiel vom Schiedsrichter unterbrochen wurde,
- er einen Spielfeldrand 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 Spielfeldrand berührt oder von einem Torpfosten, der Querlatte oder einer Eckfahnenstange zurückspringt und auf dem Spielfeld bleibt.

Wenn ein Teamoffizieller, ein Einwechselspieler, ein ausgewechselter oder des Feldes verwiesener Spieler oder ein Spieler, der das Spielfeld kurzzeitig verlassen hat (wegen einer Verletzung, zur Berichtigung der Ausrüstung etc.), ohne Absicht, das Spiel unfair zu beeinflussen, den Ball berührt, während dieser noch im Spiel ist, das Spielfeld aber eindeutig verlassen würde, wird ein indirekter Freistoss, aber keine Sanktion verhängt.

Regel

10

Bestimmung des Spielausgangs

1. Erzielen eines Tors

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

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

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

2. Sieger des Spiels

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

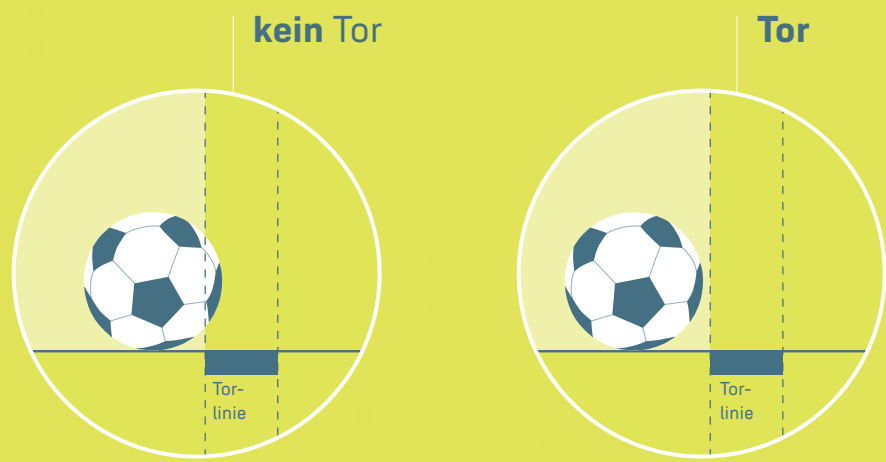
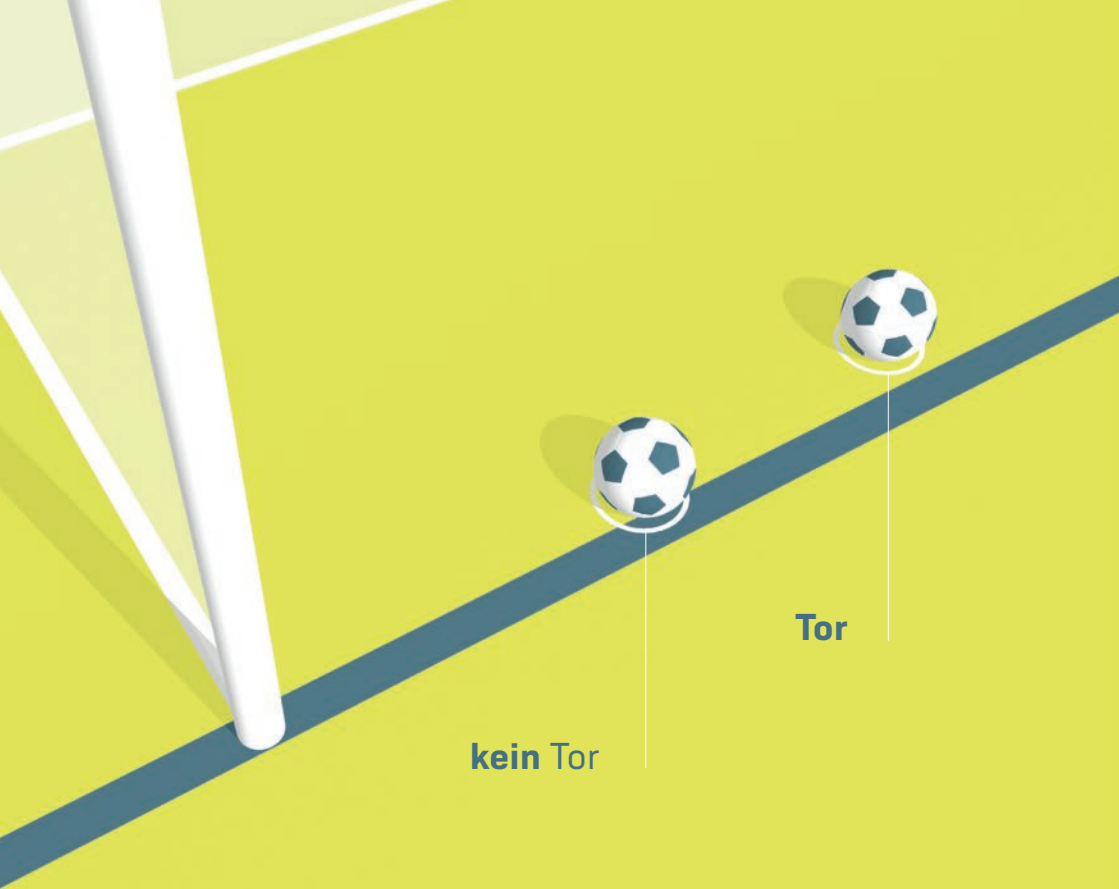
Wenn die Wettbewerbsbestimmungen für unentschieden ausgegangene Spiele oder nach Hin- und Rückspiel einen Sieger verlangen, sind nur folgende Vorgehensweisen zur Ermittlung eines Siegers zulässig:

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

Eine Kombination der oben genannten Vorgehensweisen ist möglich.

3. Elfmeterschiessen

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



Ausführung

Vor dem Elfmeterschiessen

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

Während des Elfmeterschiessens

- Lediglich teilnahmeberechtigte Spieler und Spieloffizielle dürfen sich auf dem Spielfeld aufhalten.
- Alle teilnahmeberechtigten Spieler mit Ausnahme des Elfmeterschützen und der beiden Torhüter halten sich im Anstosskreis auf.
- Der Torhüter aus dem Team des Elfmeterschützen wartet auf dem Spielfeld ausserhalb des Strafraums auf dem Schnittpunkt von Tor- und Strafraumlinie.
- Ein teilnahmeberechtigter Spieler darf den Platz mit dem Torhüter tauschen.
- Der Elfmeter ist abgeschlossen, wenn sich der Ball nicht mehr bewegt, er aus dem Spiel ist oder der Schiedsrichter das Spiel wegen eines Vergehens unterbricht. Der Elfmeterschütze darf den Ball kein zweites Mal absichtlich spielen.
- Wenn der Elfmeterschütze den Ball versehentlich mit beiden Füßen gleichzeitig schießt oder der Ball unmittelbar nach der Ausführung des Elfmeters das Standbein des Schützen berührt und:
 - der Ball nach dem Schuss ins Tor geht, wird der Elfmeter wiederholt,
 - der Ball nach dem Schuss nicht ins Tor geht, wird der Elfmeter als verschossen gewertet.
- Der Schiedsrichter macht Aufzeichnungen über die ausgeführten Elfmeter.
- Begeht der Torhüter ein Vergehen und wird der Elfmeter infolgedessen wiederholt, wird der Torhüter für das erste Vergehen ermahnt und für jedes weitere Vergehen verwahrt.
- Begeht der Elfmeterschütze ein Vergehen, nachdem der Schiedsrichter den Ball zum Elfmeter freigegeben hat, wird dieser Elfmeter als verschossen gewertet und der Elfmeterschütze verwahrt.

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 Elfmeter 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 Elfmeterschützen ändern darf.
- Das Elfmeterschiessen darf von einem Spieler, der das Spielfeld verlässt, nicht verzögert werden. Ein Elfmeter wird als verschossen gewertet, wenn der Spieler nicht rechtzeitig auf das Spielfeld zurückkehrt.

Disziplarmassnahmen und Auswechslungen während des Elfmeterschiessens

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

Regel

11

Abseits

1. Abseitsstellung

Die Abseitsstellung eines Spielers stellt noch kein Vergehen dar.

Ein Spieler befindet sich in einer Abseitsstellung, wenn:

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

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

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

- der vorletzte Gegenspieler oder
- die letzten beiden Gegenspieler.

2. Abseitsvergehen

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

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

**Massgebend ist der erste Kontakt beim Spielen oder Berühren des Balls. Bei einem Abwurf des Torhüters hingegen ist der letzte Kontakt massgebend.*

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

oder

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Wenn:

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

3. Kein Vergehen

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

- Abstoss
- Einwurf
- Eckstoss

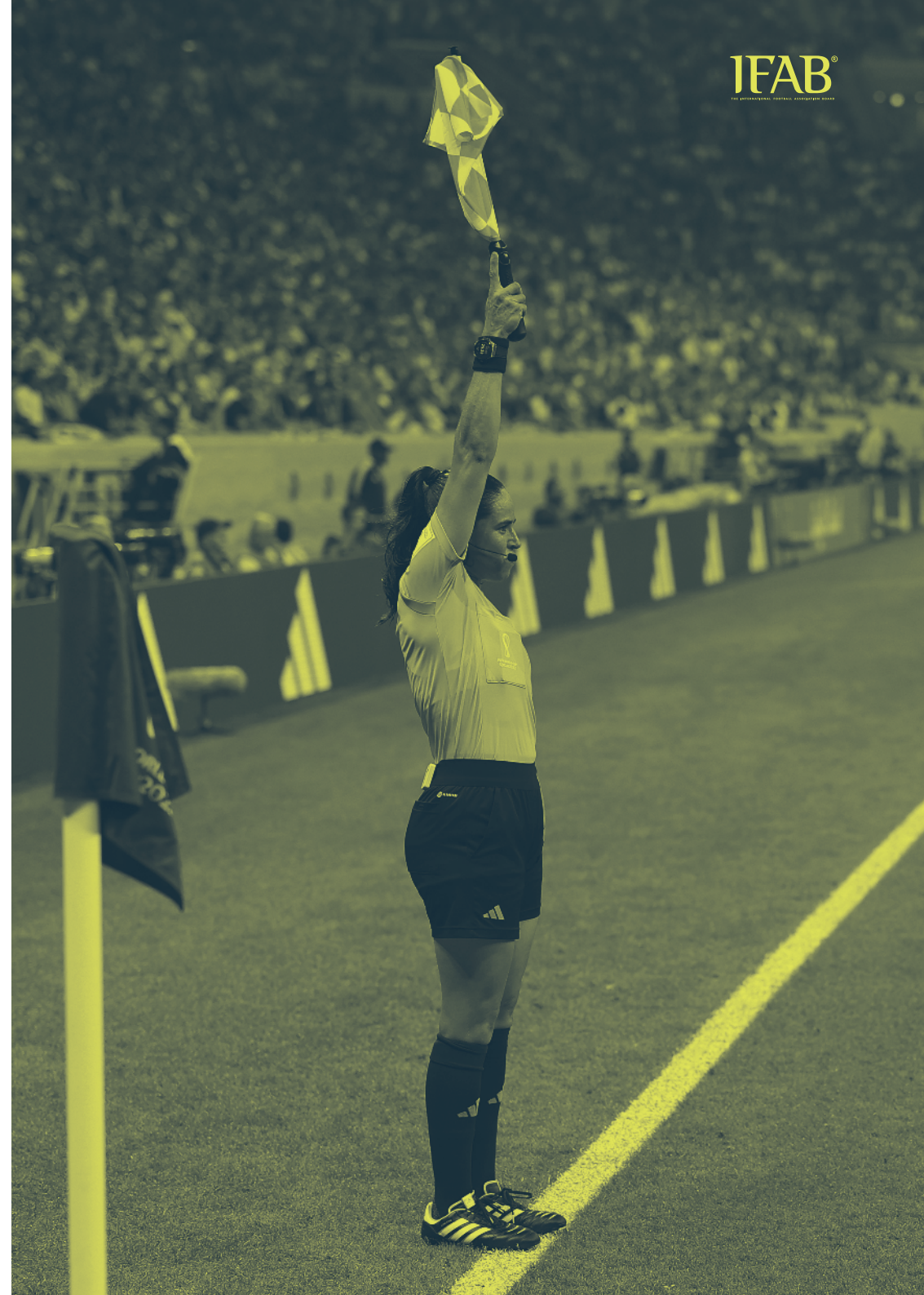
4. Vergehen/Sanktionen

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

Ein Spieler des verteidigenden Teams, der das Spielfeld ohne die Erlaubnis des Schiedsrichters verlässt, gilt im Sinne der Abseitsregel als auf der Tor- oder Seitenlinie stehend, bis das Spiel zum nächsten Mal unterbrochen wird oder das verteidigende Team den Ball in Richtung Mittellinie gespielt und der Ball den Strafraum des verteidigenden Teams verlassen hat. Verlässt der Spieler das Spielfeld absichtlich, wird er bei der nächsten Spielunterbrechung 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 der Ball den Strafraum des verteidigenden Teams verlassen hat, gilt der Spieler im Sinne der Abseitsregel als auf der Torlinie stehend. Ein Spieler, der das Spielfeld absichtlich verlässt und dieses ohne die Erlaubnis des Schiedsrichters wieder betritt, wird verwarnet, wenn er nicht wegen Abseits bestraft wird und sich einen Vorteil verschafft.

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



Regel

12

Fouls und sonstiges Fehlverhalten

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

1. Direkter Freistoss

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

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

Ein Vergehen mit Körperkontakt wird mit einem direkten Freistoss geahndet.

- „Fahrlässig“ bedeutet, dass ein Spieler unachtsam, unbesonnen oder unvorsichtig in einen Zweikampf geht. Es ist keine 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 im Zweikampf mehr Kraft einsetzt als nötig und/oder die Gesundheit eines Gegners gefährdet. Ein solches Vergehen ist mit einem Feldverweis zu ahnden.

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

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

Siehe auch Vergehen unter Regel 3.

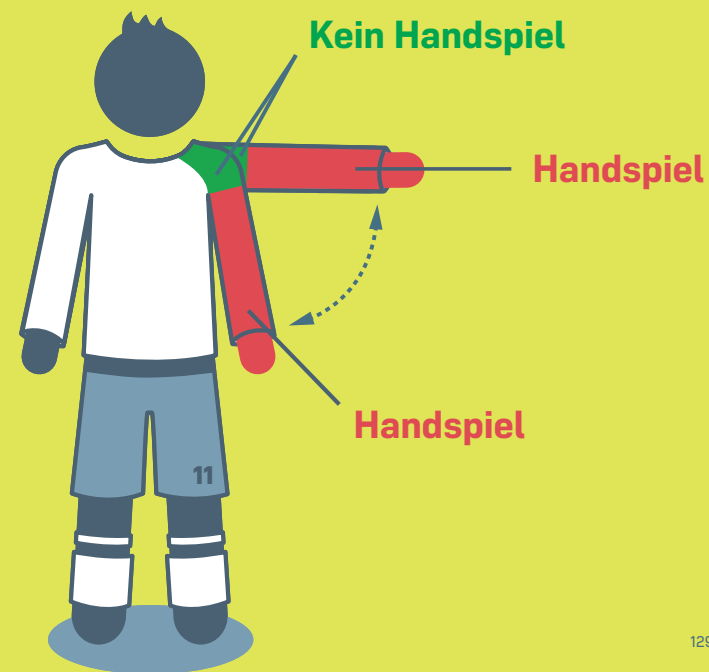
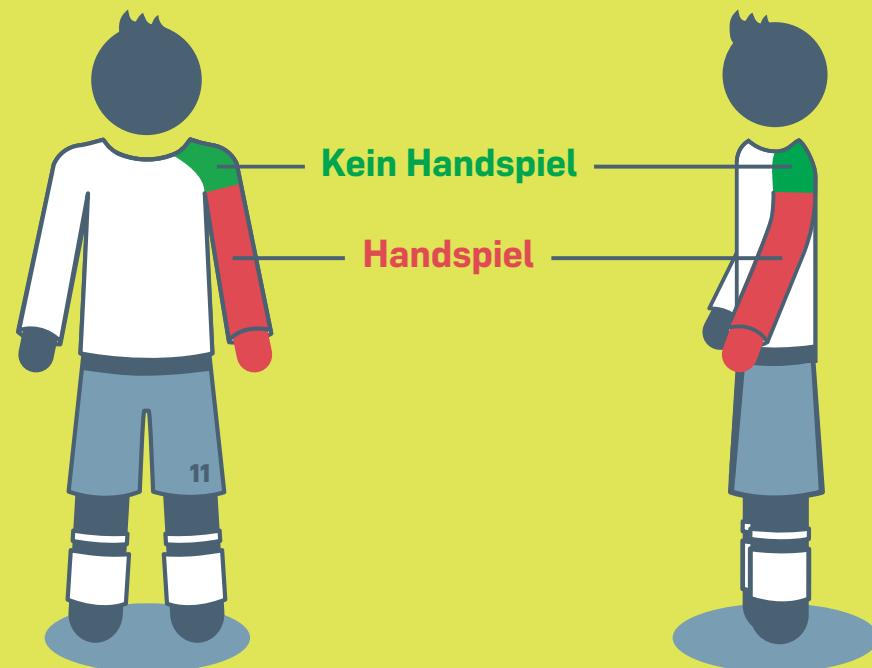
Handspiel

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

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

Ein Vergehen liegt vor, wenn ein Spieler:

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



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. Berührt der Torhüter den Ball jedoch nach einer von ihm ausgeführten Spielfortsetzung ein zweites Mal (mit oder ohne Hand/Arm), ehe ein anderer Spieler den Ball berührt hat, ist der Torhüter entsprechend zu sanktionieren, sofern er damit einen aussichtsreichen Angriff unterbindet, ein Tor des gegnerischen Teams verhindert oder eine offensichtliche Torchance vereitelt.

2. Indirekter Freistoss

Ein indirekter Freistoss wird gegeben, wenn ein Spieler:

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

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

- mit der Hand/dem Arm berührt, nachdem er den Ball freigegeben hat und bevor dieser von einem anderen Spieler berührt wurde,

- mit der Hand/dem Arm berührt nach:
 - einem absichtlichen Zuspiel eines Mitspielers mit dem Fuss zum Torhüter oder
 - einem direkt zugespielten Einwurf eines Mitspielers, es sei denn, er hat den Ball bei einem Klärungsversuch eindeutig mit dem Fuss gespielt oder zu spielen versucht.

Gefährliches Spiel

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

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

Behindern des Laufs eines Gegners ohne Kontakt

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

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

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

3. Eckstoss

Ein Eckstoss wird gegeben, wenn ein Torhüter den Ball innerhalb des eigenen Strafraums mehr als acht Sekunden lang mit einer Hand oder beiden Händen/einem Arm oder beiden Armen kontrolliert, bevor er ihn freigibt. Der Torhüter kontrolliert den Ball mit einer Hand oder beiden Händen/einem Arm oder beiden Armen, wenn er ihn:

- mit beiden Händen/Armen festhält oder mit einer Hand oder beiden Händen/einem Arm oder beiden Armen gegen eine Oberfläche hält (z. B. den Boden oder den eigenen Körper),
- in einer oder beiden ausgestreckten, offenen Händen hält,
- auf den Boden prellt oder in die Luft wirft.

Der Schiedsrichter entscheidet, wann der Torhüter den Ball kontrolliert und die acht Sekunden beginnen, und zeigt mit erhobener Hand einen Countdown der letzten fünf Sekunden an.

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

4. Disziplinarmaßnahmen

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

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

Ein Spieler oder Teamoffizieller, der inner- oder ausserhalb des Spielfelds ein verwarnungs- oder 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, Einwechselspielern, ausgewechselten Spielern und Teamoffiziellen gezeigt werden.

Spieler, Einwechselspieler und ausgewechselte Spieler

Verzögerung der Spielfortsetzung wegen gelber oder roter Karte

Entscheidet sich der Schiedsrichter, einen Spieler zu verwarnen oder des Feldes zu verweisen, wird das Spiel erst nach Vollzug dieser

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

Vorteil

Wenn der Schiedsrichter bei einem verwarnungs-/feldverweisswürdigem Vergehen auf Vorteil entscheidet, (...). Handelte es sich beim Vergehen jedoch um das Vereiteln einer offensichtlichen Torchance, wird der fehlbare Spieler wegen unsportlichen Verhaltens verwarnet, es sei denn, das gegnerische Team erzielt infolge des gewährten Vorteils ein Tor. In diesem Fall wird keine Disziplinarmaßnahme verhängt. Handelte es sich beim Vergehen um das Verhindern oder Unterbinden eines aussichtsreichen Angriffs, wird der fehlbare Spieler nicht verwarnet.

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

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

Verwarnungswürdige Vergehen

Ein Spieler wird bei folgenden Vergehen verwarnt:

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

Ein Einwechselspieler oder ausgewechselter Spieler wird bei folgenden Vergehen verwarnt:

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

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

Verwarnung für unsportliches Verhalten

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

- den Schiedsrichter zu täuschen versucht, z. B. durch das Simulieren einer

Verletzung oder eines Fouls (Schwalbe),

- bei laufendem Spiel oder ohne die Erlaubnis des Schiedsrichters seinen Platz mit dem Torhüter tauscht (siehe Regel 3),
- ein rücksichtsloses Vergehen begeht, das mit einem direkten Freistoss geahndet wird,
- ein Handspiel begeht, um einen aussichtsreichen Angriff zu verhindern oder zu unterbinden, es sei denn, der Schiedsrichter entscheidet auf Strafstoss für ein unabsichtliches Handspielvergehen,
- ein Tor oder eine offensichtliche Torchance des Gegners vereitelt und der Schiedsrichter auf Strafstoss für ein unabsichtliches Handspielvergehen entscheidet,
- ein anderes Vergehen begeht, um einen aussichtsreichen Angriff zu verhindern oder zu unterbinden, es sei denn, der Schiedsrichter entscheidet auf Strafstoss für ein Vergehen, das bei dem Versuch, den Ball zu spielen, oder bei einem Zweikampf um den Ball begangen wurde,
- eine offensichtliche Torchance mit einem Vergehen vereitelt, das bei dem Versuch, den Ball zu spielen, oder bei einem Zweikampf um den Ball begangen wurde und der Schiedsrichter auf Strafstoss entscheidet,
- ein Handspiel begeht, um ein Tor zu erzielen (egal ob erfolgreich oder nicht),
- auf dem Spielfeld unerlaubte Markierungen anbringt,
- beim Verlassen des Spielfelds den Ball spielt, nachdem er die Erlaubnis erhalten hat, das Spielfeld zu verlassen,
- sich gegenüber dem Spiel respektlos verhält,
- absichtlich einen Trick initiiert (auch bei einem Freistoss oder Abstoss), bei dem der Ball mit dem Kopf, der Brust, dem Knie etc. zum Torhüter gespielt wird, um so die Zuspielbestimmung zu umgehen, egal ob der Torhüter den Ball mit den Händen berührt oder nicht; initiiert der Torhüter den Trick, wird er verwarnt,
- einen Gegner bei laufendem Spiel oder einer Spielfortsetzung absichtlich verbal ablenkt.

Torjubel

Spieler dürfen nach einem Tor jubeln, solange sie es nicht übertreiben.

Choreografierte Jubelszenen werden aber nicht gefördert und dürfen zu keiner übermässigen Zeitverzögerung führen.

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

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

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

Verzögerung der Spielfortsetzung

Der Schiedsrichter verwarnet jeden Spieler, der die Spielfortsetzung übermässig verzögert, u. a. wie in den Regeln 3, 15 und 16 und den dazugehörigen Protokollen beschrieben, oder indem er:

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

Feldverweiswürdige Vergehen

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

- Verhindern eines Tors oder Vereiteln einer offensichtlichen Torchance des Gegners durch ein absichtliches Handspielvergehen (mit Ausnahme des Torhüters im eigenen Strafraum)
- Verhindern eines Tors oder Vereiteln einer offensichtlichen Torchance des Gegners durch ein unabsichtliches Handspielvergehen ausserhalb des eigenen Strafraums
- Verhindern eines Tors oder Vereiteln einer offensichtlichen Torchance des Gegners, dessen Gesamtbewegung auf das Tor des Täters ausgerichtet ist, durch ein Vergehen, das mit einem Freistoss zu ahnden ist (ausgenommen sind die Regelungen im dazugehörigen nächsten Abschnitt)
- grobes Foulspiel

- Beissen oder Anspucken/Spucken in Richtung einer anderen Person
- Tätlichkeit
- anstössige, beleidigende oder schmähende Äusserungen und/oder Handlungen
- zweite Verwarnung im selben Spiel
- Betreten des Video Operation Room (VOR)

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

Verhindern eines Tors oder Vereiteln einer offensichtlichen Torchance

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

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

Wenn ein Spieler ein Tor oder eine offensichtliche Torchance des Gegners durch ein unabsichtliches Handspielvergehen vereitelt und der Schiedsrichter auf Strafstoss entscheidet, wird der fehlbare Spieler verwarnet.

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

Dabei ist Folgendes zu berücksichtigen:

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

Grobes Foulspiel

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

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

Tätlichkeit

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

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

Teamoffizielle

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

Ermahnung

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

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

Verwarnung

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

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

Feldverweis

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

- Verzögerung der Spielfortsetzung durch das gegnerische Team (z. B. durch Nichtfreigabe des Balls, Wegspielen des Balls, Behinderung der Bewegung eines Spielers)

- absichtliches Verlassen der eigenen technischen Zone, um:
 - gegenüber einem Spieloffiziellen zu protestieren oder sich bei diesem zu beschweren
 - zu provozieren oder aufzuhetzen
- Betreten der technischen Zone des gegnerischen Teams in aggressiver oder konfrontativer Art und Weise
- absichtliches Werfen/Treten von Gegenständen auf das Spielfeld
- Betreten des Spielfelds, um:
 - einen Spieloffiziellen zur Rede zu stellen (einschliesslich während der Halbzeitpause und nach Spielende)
 - das Spiel, einen Gegner oder einen Spieloffiziellen zu beeinflussen
- Betreten des Video Operation Room (VOR)
- physisches oder aggressives Verhalten (einschliesslich Spucken oder Beissen) gegenüber gegnerischen Spielern, Einwechselspielern oder Teamoffiziellen, Spieloffiziellen, Zuschauern oder anderen Personen (z. B. Ballkinder, Sicherheits- oder Wettbewerbspersonal)
- zweite Verwarnung im selben Spiel
- anstössige, beleidigende oder schmähende Äusserungen und/oder Handlungen
- Einsatz unzulässiger elektronischer oder Kommunikationsgeräte und/oder ungebührliches Verhalten aufgrund des Einsatzes solcher Geräte
- Tätlichkeit

Vergehen durch Werfen von Gegenständen (einschliesslich Ball)

In allen Fällen trifft der Schiedsrichter die angemessene Disziplinar massnahme:

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

5. Spielfortsetzung nach Fouls und unsportlichem Verhalten

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

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

Alle verbalen Vergehen werden mit einem indirekten Freistoss geahndet.

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

Wenn bei laufendem Spiel:

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

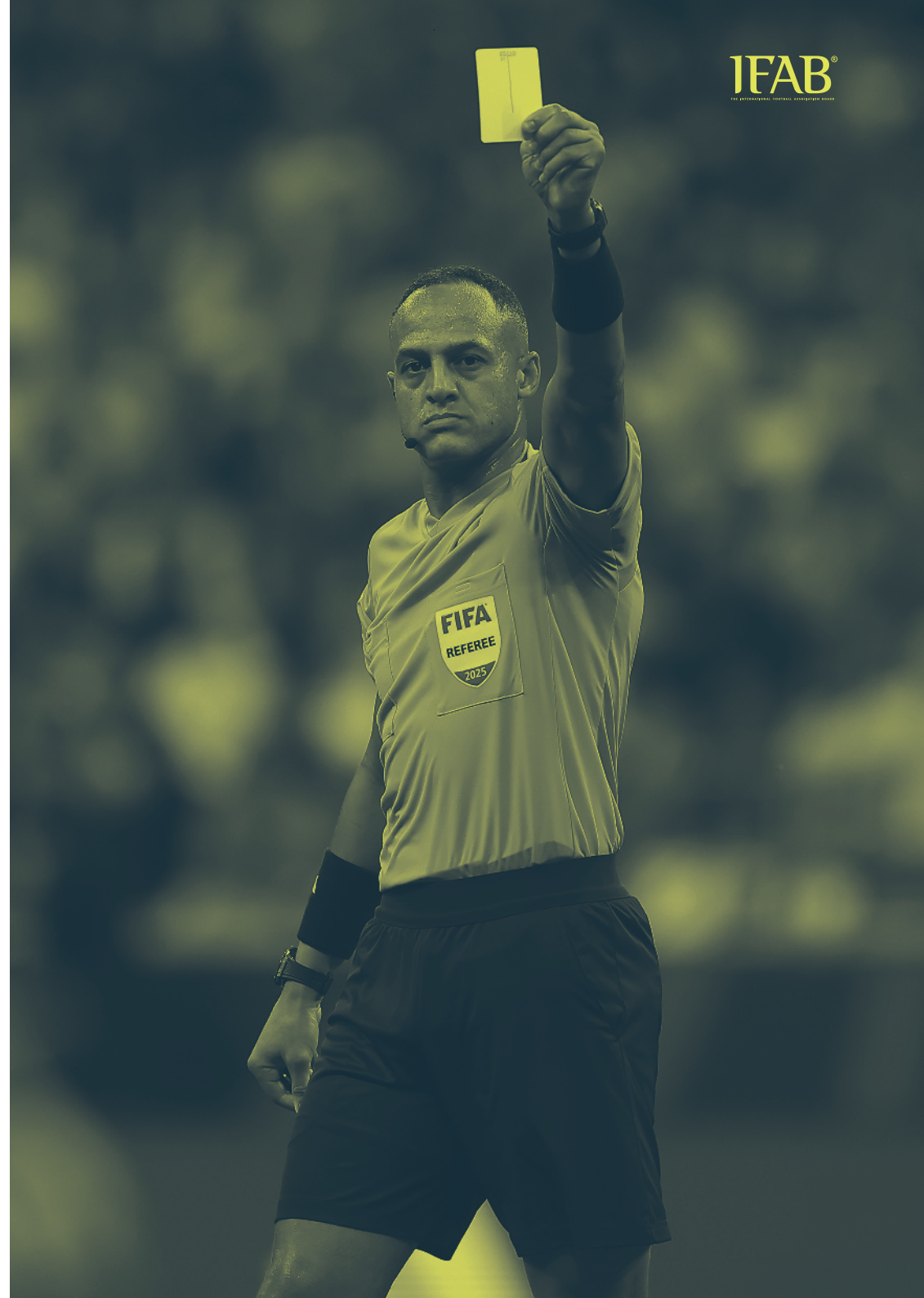
wird das Spiel mit einem Freistoss an der Stelle auf der Begrenzungslinie fortgesetzt, der dem Ort des Vergehens/der Beeinträchtigung am nächsten liegt. Bei einem mit einem direkten Freistoss zu ahndenden Vergehen ausserhalb des Spielfelds und zwischen der gedachten Verlängerung der senkrechten Linien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

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

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

Wirft oder tritt ein Spieler inner- oder ausserhalb des Spielfelds einen Gegenstand (ausser dem Spielball) auf bzw. gegen einen gegnerischen Spieler oder wirft oder tritt er einen Gegenstand (einschliesslich eines Balls) auf bzw. gegen einen gegnerischen Einwechselspieler, ausgewechselten oder des Feldes verwiesenen Spieler oder Teamoffiziellen, einen Spieloffiziellen oder den Spielball, wird das Spiel mit einem direkten Freistoss an der Stelle fortgesetzt, an der der Gegenstand die Person oder den Spielball getroffen hat oder hätte. Wenn sich diese Stelle ausserhalb des Spielfelds befindet, erfolgt der Freistoss an der nächstgelegenen Stelle auf der Begrenzungslinie. Befindet sie sich innerhalb des Strafraums des Täters, wird das Spiel mit einem Strafstoss fortgesetzt.

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



Regel

13

Freistösse

1. Freistossarten

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

Zeichen für einen indirekten Freistoss

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

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

Der Ball geht ins Tor

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

2. Ausführung

Sämtliche Freistösse werden am Ort des Vergehens ausgeführt, ausser:

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

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

Der Ball:

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

Bis der Ball im Spiel ist, müssen sämtliche Gegner:

- einen Abstand von mindestens 9,15 m (10 yds) 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 (1 yd) zur Mauer einhalten, bis der Ball im Spiel ist.

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

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

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

3. Vergehen/Sanktionen

Wenn ein Gegner bei einem Freistoss den erforderlichen Abstand zum Ball nicht einhält, wird der Freistoss wiederholt, es sei denn, es kann auf Vorteil entschieden werden. Wenn ein Gegner bei einem schnell ausgeführten Freistoss näher als 9,15 m (10 yds) 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 verwarnet werden.

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

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

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

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

Regel

14

Strafstoss

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

Aus einem Strafstoss kann ein Tor direkt erzielt werden.

1. Ausführung

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

Der Schütze muss klar bestimmt sein.

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

Alle übrigen Spieler befinden sich:

- mindestens 9,15 m (10 yds) vom Elfmeterpunkt entfernt,
- hinter dem Elfmeterpunkt,
- innerhalb des Spielfelds und
- ausserhalb des Strafraums.

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

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

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

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

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

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

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

2. Vergehen/Sanktionen

Wenn der Schiedsrichter das Zeichen zur Ausführung des Strafstosses gegeben hat, muss dieser ausgeführt werden. Wird der Strafstoss nicht ausgeführt, kann der Schiedsrichter 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:

- Wenn der Schütze den Ball versehentlich mit beiden Füssen gleichzeitig schießt oder wenn der Ball unmittelbar nach der Ausführung des Strafstosses das Standbein des Schützen berührt und:

- der Ball nach dem Schuss ins Tor geht, wird der Strafstoss wiederholt,
- der Ball nach dem Schuss nicht ins Tor geht, wird auf indirekten Freistoss für den Gegner entschieden.
- Das Vergehen eines Mitspielers des Schützen wird nur geahndet, wenn:
 - es den Torhüter eindeutig beeinträchtigt oder
 - der fehlbare Spieler den Ball spielt oder einen Zweikampf um den Ball führt und dann ein Tor erzielt oder zu erzielen versucht oder eine Torchance kreiert.
- Das Vergehen eines Mitspielers des Torhüters wird nur geahndet, wenn:
 - es den Schützen eindeutig beeinträchtigt oder
 - der fehlbare Spieler den Ball spielt oder einen Zweikampf um den Ball führt und dies den Gegner daran hindert, ein Tor zu erzielen oder zu erzielen zu versuchen oder eine Torchance zu kreieren.
- Der Schütze oder ein Mitspieler begehen ein Vergehen:
 - Geht der Ball nach dem Schuss ins Tor, wird der Strafstoss wiederholt.
 - Geht der Ball nach dem Schuss 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 verwarnet den ausführenden Mitspieler.
- Der Schütze täuscht nach dem Anlaufen einen Schuss an (Finte – eine Finte während des Anlaufens ist zulässig): Der Schiedsrichter verwarnet den Schützen.
- Der Torhüter begeht ein Vergehen:
 - Geht der Ball nach dem Schuss ins Tor, zählt der Treffer.
 - Verfehlt der Ball das Tor oder springt er von der Querlatte oder von einem oder beiden Torpfosten zurück, wird der Strafstoss nur wiederholt, wenn das Vergehen des Torhüters den Schützen eindeutig beeinträchtigt hat.
 - Wird der Ball vom Torhüter abgewehrt, wird der Strafstoss wiederholt.

Führt das Vergehen des Torhüters zu einer Wiederholung des Strafstoßes, wird der Torhüter für das erste Vergehen während des Spiels ermahnt und für jedes weitere Vergehen während des Spiels verwarnt.

- Ein Mitspieler des Torhüters begeht ein Vergehen:
 - Geht der Ball nach dem Schuss ins Tor, zählt der Treffer.
 - Geht der Ball nach dem Schuss nicht ins Tor, wird der Strafstoß wiederholt.
- Wenn je ein Spieler der beiden Teams ein Vergehen begeht, wird der Strafstoß wiederholt, es sei denn, einer der Spieler begeht ein schwereres Vergehen (z. B. unzulässiges Antäuschen).

Wenn nach der Ausführung des Strafstoßes:

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

3. Zusammenfassung

Ausgang des Strafstoßes		
	Ball <u>nach dem Schuss</u> im Tor	Ball <u>nach dem Schuss</u> nicht im Tor
Vergehen <u>nur durch einen Mitspieler des Schützen</u>	Beeinträchtigung: Wiederholung des Strafstoßes Keine Beeinträchtigung: Tor	Beeinträchtigung: indirekter Freistoss Keine Beeinträchtigung: keine Wiederholung
Vergehen <u>nur durch einen Mitspieler des Torhüters</u>	Beeinträchtigung: Tor Keine Beeinträchtigung: Tor	Beeinträchtigung: Wiederholung des Strafstoßes Keine Beeinträchtigung: keine Wiederholung
Vergehen <u>je eines Mitspielers des Torhüters und des Schützen</u>	Beeinträchtigung <u>durch Spieler beider Teams</u> : Wiederholung des Strafstoßes Beeinträchtigung <u>durch einen Mitspieler des Torhüters</u> : Tor Beeinträchtigung <u>durch einen Mitspieler des Schützen</u> : Wiederholung des Strafstoßes Keine Beeinträchtigung: Tor	Beeinträchtigung <u>durch Spieler beider Teams</u> : Wiederholung des Strafstoßes Beeinträchtigung <u>nur durch einen Mitspieler des Torhüters</u> : Wiederholung des Strafstoßes Beeinträchtigung <u>nur durch einen Mitspieler des Schützen</u> : keine Wiederholung Keine Beeinträchtigung: keine Wiederholung

<u>Vergehen nur durch den Torhüter</u>	Tor	Nicht abgewehrt: keine Wiederholung des Strafstosses (ausser der Schütze wurde eindeutig beeinträchtigt) Abgewehrt: Wiederholung des Strafstosses und Ermahnung des Torhüters (Verwarnung bei jedem weiteren Vergehen)
<u>Gleichzeitiges Vergehen des Torhüters und Schützen</u>	<u>Wiederholung des Strafstosses, ausser der Schütze begeht eines der nachfolgenden Vergehen</u>	<u>Wiederholung des Strafstosses, ausser der Schütze begeht eines der nachfolgenden Vergehen</u>
<u>Doppelberührung durch den Schützen</u>	<u>Versehentlich: Wiederholung des Strafstosses</u> <u>Absichtlich: indirekter Freistoss</u>	<u>Versehentlich: indirekter Freistoss; Wiederholung des Strafstosses bei gleichzeitigem Vergehen des Torhüters</u> <u>Absichtlich: indirekter Freistoss</u>
<u>Ball wird nicht nach vorne geschossen</u>	Indirekter Freistoss	Indirekter Freistoss
<u>Unzulässiges Antäuschen</u>	Indirekter Freistoss und Verwarnung des Schützen	Indirekter Freistoss und Verwarnung des Schützen
<u>Falscher Schütze</u>	Indirekter Freistoss und Verwarnung des falschen Schützen	Indirekter Freistoss und Verwarnung des falschen Schützen
<u>Unsportliches Verhalten des Schützen</u>	<u>Indirekter Freistoss und Verwarnung des Schützen</u>	<u>Indirekter Freistoss und Verwarnung des Schützen</u>



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. Wenn der Schiedsrichter einen Spieler dafür bestraft, dass er die Ausführung eines Einwurfs für sein Team verzögert, wird ebenfalls auf Einwurf für das gegnerische Team entschieden.

Aus einem Einwurf kann nicht direkt ein Tor erzielt werden:

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

1. Ausführung

Beim Einwurf muss der einwerfende Spieler:

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

Alle Gegner müssen einen Abstand von mindestens 2 m (2 yds) 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, wird der Einwurf durch das gegnerische Team ausgeführt.

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 Spieler die Ausführung eines Einwurfs für sein Team unfair verzögert, pfeift der Schiedsrichter und signalisiert den Beginn eines Fünf-Sekunden-Countdowns. Der Schiedsrichter zeigt den Countdown der fünf Sekunden mit erhobener Hand an. Wenn der Einwurf nach Ablauf der fünf Sekunden nicht ausgeführt wurde, wird er dem gegnerischen Team zugesprochen. Der fehlbare Spieler wird nur verwarnet, wenn er die Spielfortsetzung übermässig verzögert, nachdem der Einwurf dem gegnerischen Team zugesprochen wurde.*

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

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

Ein Gegner, der einen einwerfenden Spieler unfair ablenkt oder behindert (auch durch die Missachtung des Abstands von mindestens 2 m (2 yds) zur Stelle des Einwurfs), wird wegen unsportlichen Verhaltens verwarnet. 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.

*Siehe „Protokoll für Einwurf- und Abstoss-Countdown“ unter „Anmerkungen und Regelvarianten“



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 (siehe auch Regeln 8, 10, 13 und 15).

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

1. Ausführung

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

2. Vergehen/Sanktionen

Wenn ein Spieler die Ausführung eines Abstosses für sein Team unfair verzögert, pfeift der Schiedsrichter und signalisiert den Beginn eines Fünf-Sekunden-Countdowns. Der Schiedsrichter zeigt den Countdown der fünf Sekunden mit erhobener Hand an. Wenn der Abstoss nach Ablauf der fünf Sekunden nicht ausgeführt wurde, wird dem gegnerischen Team ein Eckstoss zugesprochen. Der fehlbare Spieler wird nur verwarnet, wenn er die Spielfortsetzung übermässig verzögert, nachdem der Eckstoss dem gegnerischen Team zugesprochen wurde.*

Wenn der ausführende Spieler den Ball, nachdem dieser wieder im Spiel ist, erneut berührt, bevor ein anderer Spieler ihn berührt hat, wird ein indirekter

Freistoss verhängt. Wenn der ausführende Spieler bei der erneuten Berührung jedoch ein Handspielvergehen begeht:

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

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

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

Bei jedem anderen Vergehen wird der Abstoss wiederholt.

*Siehe „Protokoll für Einwurf- und Abstoss-Countdown“ unter „Anmerkungen und Regelvarianten“



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 (siehe auch Regeln 8, 12, 13, 15 und 16),
- der Schiedsrichter entscheidet, dass:
 - ein Torhüter den Ball länger als acht Sekunden mit einer Hand oder beiden Händen/einem Arm oder beiden Armen kontrolliert,
 - ein Spieler die Ausführung eines Abstosses für sein Team verzögert.

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 (siehe auch Regeln 8, 12, 13, 15 und 16).

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, an der der Ball die Torlinie überquert hat, oder der Position des Torhüters zum Zeitpunkt des Vergehens liegt.
- Der Ball muss ruhig am Boden liegen und wird von einem Spieler des angreifenden Teams mit dem Fuss gespielt.
- Der Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fuss gespielt wurde und sich eindeutig bewegt hat; er muss den Eckbereich nicht verlassen.
- Die Eckfahne darf nicht verschoben werden.
- Alle Gegner müssen einen Abstand von mindestens 9,15 m (10 yds) zum Eckviertelkreis einhalten, bis der Ball im Spiel ist.

2. Vergehen/Sanktionen

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

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

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

Bei jedem anderen Vergehen wird der Eckstoss wiederholt.



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 gemäss dem VAR-Handbuch erfüllt und die schriftliche Erlaubnis der FIFA erhalten hat.

1. Grundsätze

Für den Einsatz von VAR in Fussballspielen gelten mehrere Grundsätze, die bei jedem Spiel, in dem VAR zum Einsatz kommen, einzuhalten sind (ausser bei zu Unrecht zugesprochenen Eckstössen; siehe dazu lit. e unter „2. Entscheidungen/Vorfälle, für die eine Videoüberprüfung möglich ist“).

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. **rote Karten** (einschliesslich einer eindeutig falschen zweiten 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 feldverweismwürdigen Vergehen (wegen einer Tätlichkeit, Anspuckens oder Beissens des Gegners oder einer äusserst anstössigen, beleidigenden und/oder schmähende Handlung) eine Videoüberprüfung vornehmen.
11. Der Zeitraum vor und nach einem Vorfall, der überprüft werden darf, wird in den Spielregeln sowie im VAR-Protokoll geregelt.
12. Da der VAR automatisch jede Spielsituation/Entscheidung sichtet, gibt es für Trainer und Spieler keinen Anlass, eine Videoüberprüfung zu fordern.

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

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

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

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

a. Tore

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

b. Strafstösse

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

c. rote Karten

- Vereiteln einer offensichtlichen Torchance (insbesondere Ort des Vergehens und Positionen anderer Spieler)
- grobes Foulspiel (oder rücksichtsloser Angriff)
- Tätlichkeit, Beissen oder Anspucken/Spucken in Richtung einer anderen Person
- anstössige, beleidigende oder schmähende Handlungen
- eindeutig falsche zweite Verwarnung

d. Spielerverwechslung (gelbe oder rote Karte)

Ahndet der Schiedsrichter ein Vergehen, hat aber eindeutig den falschen Spieler identifiziert, darf nur die Identität des fehlbaren Spielers mittels Videoüberprüfung ermittelt werden.

e. eindeutig zu Unrecht zugesprochener Eckstoss, sofern die Entscheidung sofort und ohne Verzögerung der Spielfortsetzung geändert werden kann (Option für Wettbewerbe)

3. Technische Voraussetzungen

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

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

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

4. Vorgehen

Ursprüngliche Entscheidung

- Der Schiedsrichter und die übrigen Spieloffiziellen müssen immer eine erste Entscheidung treffen (einschliesslich etwaiger 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 schwerwiegenden Vorfall, der übersehen wurde, teilt er dies dem Schiedsrichter mit, der dann entscheidet, ob er eine Videoüberprüfung vornimmt.

Videoüberprüfung

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

- Wurde das Spiel bereits unterbrochen, verzögert der Schiedsrichter die Spielfortsetzung.
- Läuft das Spiel noch weiter, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel, sobald sich der Ball das nächste Mal in der neutralen Zone bzw. in einer neutralen Situation befindet (in der Regel, wenn kein Team in der Angriffsbewegung ist), und macht das TV-Zeichen.
- Der VAR erklärt dem Schiedsrichter, was auf den TV-Bildern zu sehen ist. Anschliessend:
 - macht der Schiedsrichter das TV-Zeichen (sofern er dieses nicht bereits gemacht hat) und schaut sich in der Review Area die TV-Bilder an (On-field Review, OFR), ehe er eine endgültige Entscheidung trifft. Die übrigen Spieloffiziellen dürfen sich die TV-Bilder nur ansehen, wenn sie der Schiedsrichter – in Ausnahmefällen – darum bittet.

oder

- trifft der Schiedsrichter aufgrund seiner Einschätzung der Situation, der Informationen des VAR sowie gegebenenfalls der Hinweise anderer Spieloffiziellen eine endgültige Entscheidung (VAR-Konsultation oder „VAR-only review“).
- Nach Abschluss der Videoüberprüfung muss der Schiedsrichter in beiden Fällen das TV-Zeichen machen und seine endgültige Entscheidung mitteilen.
- Bei subjektiven Entscheidungen (z. B. Schweregrad eines Foulspiels, Eingriff ins Spiel bei Abseitsstellung, mögliches Handspielvergehen) ist ein OFR sinnvoll.
- Bei objektiven Entscheidungen – z. B. Ort des Vergehens, Position des Spielers (Abseits), Ort des Kontakts (Hand-/Foulspiel), knappe Entscheidungen an der Strafraumgrenze (inner- oder ausserhalb des Strafraums), Ball aus dem Spiel – erfolgt üblicherweise eine VAR-Konsultation. Ein OFR hilft bei objektiven Entscheidungen, wenn die Spieler oder das Spiel beruhigt oder eine Entscheidung gestützt werden soll (z. B. bei spielentscheidenden Entscheidungen in den letzten Spielminuten).
- Der Schiedsrichter kann andere/weitere Winkel/Geschwindigkeiten verlangen, grundsätzlich sollte die Zeitlupe aber nur für objektive Entscheidungen verwendet werden (z. B. Ort des Vergehens, Position des

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

- Bei Entscheidungen/Vorfällen im Zusammenhang mit einem Tor, einem Strafstoss oder einer direkten roten Karte wegen 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 feldverweismwürdigen Vergehen (z. B. wegen einer Tötlichkeit, Anspuckens oder Beissens des Gegners oder einer äusserst anstössigen, beleidigenden und/oder schmähenden Handlung) 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. Wettbewerbe können auch ein System einführen, bei dem der Schiedsrichter Entscheidungen nach einem Review (Videoüberprüfung) oder einem längeren Check (Videosichtung) gemäss FIFA-Richtlinien und dem VAR-Handbuch mündlich verkündet und erklärt.
- Der Schiedsrichter ergreift/ändert/annulliert alle nötigen Disziplinar massnahmen und setzt das Spiel gemäss Spielregeln fort.

Spieler, Einwechselspieler und Teamoffizielle

- Da der VAR automatisch jede Entscheidung bzw. jeden Vorfall sichtet, gibt es für Trainer und Spieler keinen Anlass, eine Videosichtung oder eine Videoüberprüfung zu fordern.
- Spieler, Einwechselspieler und Teamoffizielle dürfen die Videoüberprüfung und das Mitteilen der endgültigen Entscheidung weder beeinflussen noch behindern.
- Während der Videoüberprüfung müssen die Spieler auf dem Spielfeld bleiben, während Einwechselspieler und Teamoffizielle dieses nicht betreten dürfen.
- Spieler, Einwechselspieler, ausgewechselte Spieler und Teamoffizielle, die mit dem TV-Zeichen vehement eine Videoüberprüfung fordern oder die Review Area betreten, werden verwahrt.
- Spieler, Einwechselspieler, ausgewechselte Spieler und Teamoffizielle, die den VOR betreten, werden des Feldes verwiesen.

Wertung eines Spiels

Grundsätzlich wird ein Spiel gewertet, auch wenn:

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

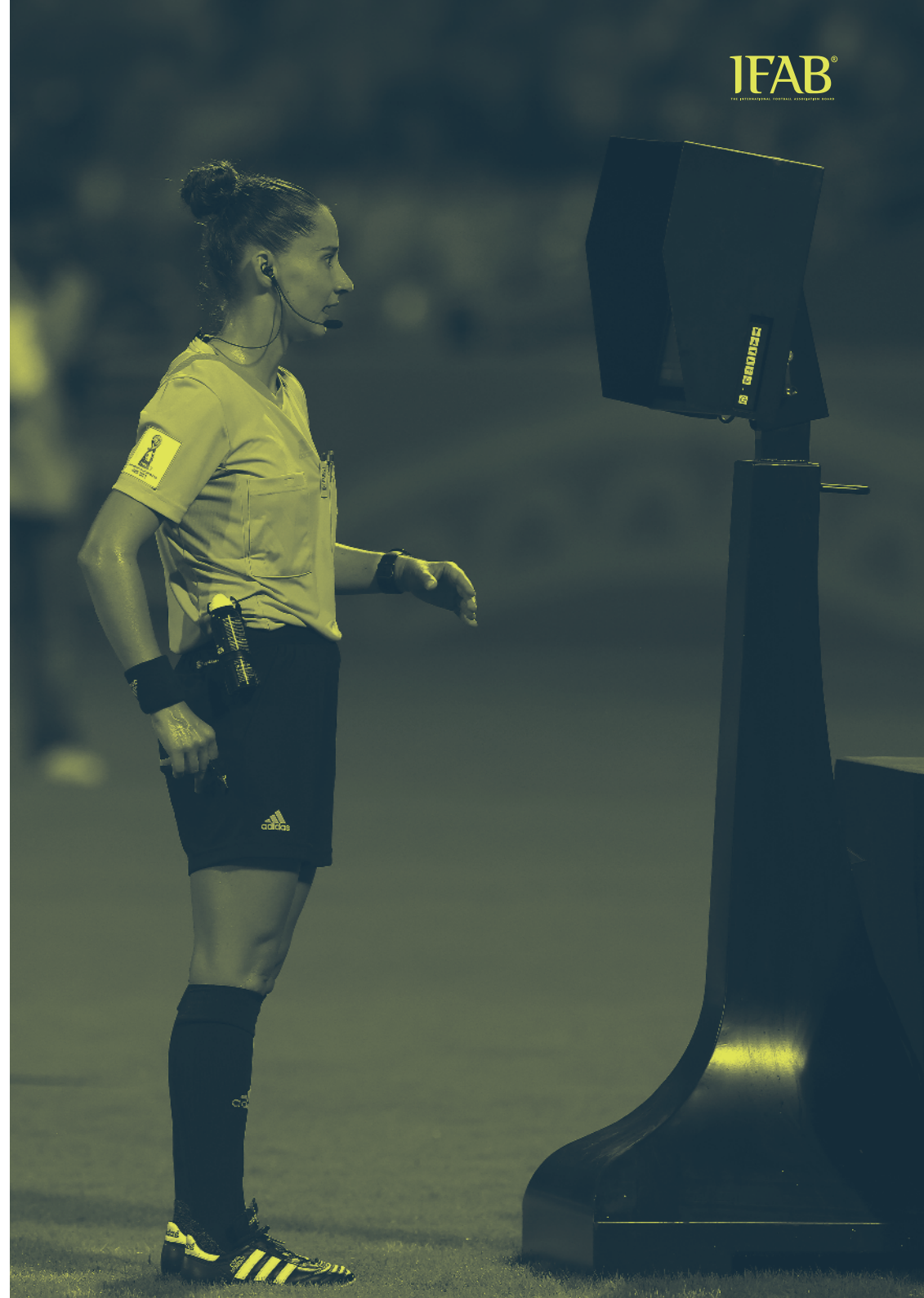
Unpässlichkeit des VAR, eines AVAR oder des Replay-Operateurs

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

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

- Ein VAR, AVAR oder Replay-Operateur, der ein Spiel nicht beginnen oder fortsetzen kann, darf nur durch eine Person mit den entsprechenden Qualifikationen ersetzt werden.
- Kann für den VAR oder den Replay-Operateur kein qualifizierter Ersatz gefunden werden*, wird das Spiel ohne VAR begonnen/fortgesetzt.
- Kann für den AVAR kein qualifizierter Ersatz gefunden werden*, wird das Spiel ohne VAR begonnen/fortgesetzt, es sei denn, beide Teams bestätigen schriftlich, dass das Spiel ausnahmsweise nur mit dem VAR und dem Replay-Operateur begonnen/fortgesetzt wird.

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



FIFA- Qualitätsprogramm

Das FIFA-Qualitätsprogramm legt auf der Grundlage fundierter Forschungsarbeit Kriterien für im Fussball eingesetzte Produkte, Spielunterlagen und Technologien fest. Neben zwingenden Qualitätskriterien für bestimmte Anwendungsbereiche bietet es Empfehlungen für andere Bereiche, auf deren Grundlage Wettbewerbsorganisatoren ihre eigenen Reglemente weiter präzisieren können.

Unabhängige Testinstitute überprüfen die Funktionsfähigkeit der Produkte, Spielunterlagen und Technologien gemäss den entsprechenden Standards. Die Institute, die die Tests durchführen, müssen von der FIFA zugelassen werden. Folgende Gütesiegel bestätigen, dass ein Produkt, eine Spielunterlage oder eine Technologie auf die massgeblichen Kriterien getestet und zertifiziert wurde:



FIFA Basic*

Bei den Tests für diesen Standard wird geprüft, ob grundlegende Kriterien bezüglich Leistungsfähigkeit, Präzision, Sicherheit und Langlebigkeit im Fussball erfüllt sind. Indem lediglich Mindeststandards vorgegeben werden, bleiben die Produkte erschwinglich und können so auf allen Ebenen eingesetzt werden.

FIFA Quality

Bei diesen Tests müssen Produkte, Spielunterlagen und Technologien strengere Langlebighkeits- und Sicherheitskriterien erfüllen als beim Standard „FIFA Basic“. Neben grundlegenden Leistungs- und Präzisionskriterien liegt das Hauptaugenmerk auf einer möglichst grossflächigen Nutzung.

FIFA- Qualitäts- programm

FIFA Quality Pro

Die wichtigsten Testkriterien sind höchste Leistungsfähigkeit, Genauigkeit und Sicherheit. Mit diesem Gütesiegel ausgezeichnete Produkte, Spielunterlagen und Technologien garantieren eine optimale Leistungsfähigkeit auf höchster Ebene.



Weitere Informationen zum FIFA-Qualitätsprogramm, den einzelnen Standards und zugelassenen Produkten, Spielunterlagen und Technologien sind unter folgendem Link zu finden: <https://www.fifa.com/de/technical/football-technology>

**FIFA Basic ersetzt den International Match Standard (IMS). Fussbälle und Spielunterlagen, die die Anforderungen des IMS erfüllten, dürfen so lange eingesetzt werden, bis ihre Zulassung abläuft.*



Zusammenfassung der Regeländerungen

Regel- änderungen 2026/27

Regel 3 – Spieler

- Die Anzahl der Einwechselspieler, die in Freundschaftsspielen von A-Nationalteams eingesetzt werden dürfen, wird auf acht oder elf erhöht, wenn beide Teams zustimmen und den Schiedsrichter im Voraus informieren, wobei die Beschränkung auf drei Auswechselgelegenheiten pro Team bestehen bleibt.
- Bei Auswechslungen müssen die Spieler das Spielfeld innerhalb von zehn Sekunden verlassen. Wird das Zeitlimit überschritten, darf der Einwechselspieler das Spielfeld erst während der ersten Spielunterbrechung nach Ablauf einer Minute betreten.
- Vorankündigung:
Die Leitlinien zur Kapitänsregelung sind ab dem 1. Juli 2027 für alle Wettbewerbe verbindlich.

Regel 4 – Ausrüstung der Spieler

- Accessoires sind erlaubt, sofern sie ungefährlich und sicher abgedeckt sind.

Regel 5 – Schiedsrichter

- Wettbewerbe dürfen Technologien einsetzen, die dem Schiedsrichter dabei helfen, Entscheidungen in Bezug auf das VAR-Protokoll, Situationen, in denen der Ball im oder aus dem Spiel war (einschliesslich Torlinientechnologie), und Abseits (einschliesslich halbautomatischer Abseitstechnologie) zu treffen/ändern.
- Es wird präzisiert, dass auf Vorteil entschieden werden kann, wenn eine Spielfortsetzung nicht korrekt ausgeführt wird und der Ball im Spiel ist.

- Abgesehen von bestimmten Ausnahmen müssen Spieler, die auf dem Spielfeld untersucht/behandelt werden oder die eine verletzungsbedingte Spielunterbrechung verursachen, das Spielfeld verlassen und nach Wiederaufnahme des Spiels eine Minute lang ausserhalb des Spielfelds bleiben.
- Der VAR darf folgende Vorfälle überprüfen:
 - eine ungerechtfertigte rote Karte aufgrund einer eindeutig falschen zweiten gelben Karte
 - eine rote oder gelbe Karte, wenn das Vergehen von einem anderen Spieler des eigenen oder des gegnerischen Teams begangen wurde
 - zu Unrecht zugesprochener Eckstoss, sofern die Entscheidung sofort und ohne Verzögerung der Spielfortsetzung geändert werden kann (Option für Wettbewerbe)
- Wettbewerbe haben die Möglichkeit, Schiedsrichter, Schiedsrichterassistenten und vierte Offizielle mit Bodycams auszustatten.
- Accessoires sind zulässig, sofern sie ungefährlich sind.

Regel 6 – Weitere Spieloffizielle

- Die vom VAR überprüfbaren Vorfälle wurden erweitert.

Regel 8 – Beginn und Fortsetzung des Spiels

- In der Bestimmung zum Schiedsrichterball wurde präzisiert, dass das Team, das „in Ballbesitz (...) gekommen wäre“, auch das Team meint, das die Spielfortsetzung vorgenommen hätte, wenn der Ball aus dem Spiel gegangen wäre. Bei einem Eingriff eines Spieloffiziellen oder einer Drittperson erfolgt der Schiedsrichterball an der Stelle des Eingriffs.

Regel 10 – Bestimmung des Spielausgangs

- Das Zirkular Nr. 31 betreffend versehentliche Doppelberührungen im Elfmeterschiessen wurde bestätigt.
- Bei einem gleichzeitigen Vergehen des Schützen und des Torhüters wird der Schütze nicht mehr automatisch verwarnt.

Regel 12 – Fouls und sonstiges Fehlverhalten

- Für das Vereiteln einer offensichtlichen Torchance gibt es keine Verwarnung mehr, wenn auf Vorteil entschieden und ein Tor erzielt wird.
- Die Liste der Kriterien für das Verhindern eines Tors oder das Vereiteln einer offensichtlichen Torchance wurde um einen Hinweis auf „Angreifer“ erweitert.

Regel 14 – Strafstoss

- Das Zirkular Nr. 31 betreffend versehentliche Doppelberührungen bei Strafstössen wurde bestätigt.
- Bei einem gleichzeitigen Vergehen des Schützen und des Torhüters wird der Schütze nicht mehr automatisch verwarnt.

Regel 15 – Einwurf

- Wenn ein Spieler/ein Team die Ausführung eines Einwurfs verzögert, zeigt der Schiedsrichter einen Fünf-Sekunden-Countdown an. Wird das Zeitlimit überschritten, wird der Einwurf dem gegnerischen Team zugesprochen.

Regel 16 – Abstoss

- Wenn ein Spieler/ein Team die Ausführung eines Abstosses verzögert, zeigt der Schiedsrichter einen Fünf-Sekunden-Countdown an. Wird das Zeitlimit überschritten, wird dem gegnerischen Team ein Eckstoss zugesprochen.

VAR-Protokoll

- Rote Karten aufgrund einer eindeutig falschen zweiten gelben Karte dürfen vom VAR überprüft werden.
- Spielerverwechslungen können überprüft werden, wenn einem Spieler eine gelbe oder rote Karte für ein Vergehen gezeigt wurde, das von einem anderen Spieler des eigenen oder des gegnerischen Teams begangen wurde.
- Wettbewerbe haben die Möglichkeit, eindeutig zu Unrecht zugesprochene Eckstösse zu überprüfen, sofern die Entscheidung sofort und ohne Verzögerung der Spielfortsetzung korrigiert werden kann.

Details zu den Regeländerungen

Im Folgenden sind die Änderungen an den Spielregeln für die Ausgabe 2026/27 aufgeführt. Für jede Änderung ist der geänderte oder ergänzte Wortlaut zusammen mit dem bisherigen Wortlaut (sofern zutreffend) angegeben, gefolgt von einer Erklärung der Änderung.

Zeichenerklärung

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

Regel 3 – Spieler (S. 66)

2. Anzahl Auswechslungen

Geänderter Text

Andere Spiele

In Spielen von A-Nationalteams dürfen maximal fünfzehn Einwechselspieler gemeldet und maximal ~~sechs~~ acht von ihnen eingewechselt werden, es sei denn, die beiden Teams vereinbaren, dass mehr Spieler eingewechselt werden dürfen (maximal elf). In diesem Fall ist der Schiedsrichter vor dem Spiel zu informieren. Es gelten die auf Auswechselgelegenheiten bei offiziellen Wettbewerben anwendbaren Begrenzungen und Verfahren.

Erklärung

In Freundschaftsspielen von A-Nationalteams dürfen die Teams fortan acht gemeldete Einwechselspieler einsetzen, es sei denn, die beiden Teams einigen sich darauf, die Anzahl auf maximal elf zu erhöhen, wobei jedes Team weiterhin nur drei Auswechselgelegenheiten hat.

Regel 3 – Spieler (S. 67, 68)

3. Auswechslvorgang

Textergänzung

(...)

Bei der Auswechslung eines Spielers sind das unter „Anmerkungen und Regelvarianten“ aufgeführte „Protokoll zu zeitlich begrenzten Auswechslungen“ sowie 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),
 - das Spielfeld innerhalb von zehn Sekunden nach der Anzeige auf der Auswechsltafel oder, falls keine Tafel vorhanden ist, innerhalb von zehn Sekunden nach dem Auswechslzeichen des Schiedsrichters verlassen haben, es sei denn, dies ist aus Sicherheitsgründen oder aufgrund einer Verletzung nicht möglich,
 - sich sofort in die technische Zone oder die Umkleidekabine begeben und darf nicht mehr am Spiel teilnehmen, es sei denn, Rückwechsel sind zulässig. Bei mehreren Auswechslungen während derselben Spielunterbrechung müssen alle ausgewechselten Spieler das Spielfeld innerhalb von zehn Sekunden nach Anzeige der letzten Auswechslung verlassen haben.

Regel 3 – Spieler (S. 69)**5. Vergehen/Sanktionen****Textergänzung**

(...)

Wenn der ausgewechselte Spieler das Spielfeld innerhalb der zehn Sekunden nicht verlassen hat – abgesehen von Fällen, in denen er das Spielfeld aus Sicherheitsgründen oder aufgrund einer Verletzung nicht verlassen kann:

- muss der ausgewechselte Spieler das Spielfeld trotzdem verlassen, wird aber nur verwarnet, wenn er die Spielfortsetzung nach Ablauf der zehn Sekunden übermässig verzögert,
- darf der Einwechselspieler das Spielfeld noch nicht betreten,
- wird das Spiel fortgesetzt,
- kann weder die Auswechslung zurückgezogen noch ein anderer Einwechselspieler eingesetzt werden,
- darf der Einwechselspieler das Spielfeld nur mit der Erlaubnis des Schiedsrichters während der ersten Spielunterbrechung nach Ablauf einer Minute nach der Spielfortsetzung betreten.

Bei jedem anderen Verstoss gegen diese Regel:

- (...)

Erklärung

Um Zeitschinden zu verhindern, muss der ausgewechselte Spieler das Spielfeld innerhalb von zehn Sekunden nach der Anzeige auf der Auswechselfelde oder, falls keine Tafel vorhanden ist, innerhalb von zehn Sekunden nach dem Auswechselzeichen des Schiedsrichters verlassen haben. Wenn der Spieler das Spielfeld innerhalb dieser zehn Sekunden nicht verlassen hat, muss er es trotzdem verlassen, aber der Einwechselspieler darf das Spielfeld erst während der ersten Spielunterbrechung nach Ablauf einer Minute (laufende Uhr) nach der Spielfortsetzung betreten.

Regel 4 – Ausrüstung der Spieler (S. 75)**1. Sicherheit****Geänderter Text**

Spieler dürfen keine gefährliche Ausrüstung verwenden oder tragen.

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

~~Das Abdecken von Schmuck mit Klebeband ist untersagt.~~ Accessoires sind erlaubt, sofern sie ungefährlich sind und sicher abgedeckt werden. Gefährliche Gegenstände müssen entfernt und dürfen nicht abgeklebt oder abgedeckt werden. Spieler sind vor Spielbeginn, Einwechselspieler vor dem Betreten des Spielfelds zu kontrollieren. Wenn ein Spieler unerlaubte/gefährliche Ausrüstung oder ~~Schmuck~~ Accessoires verwendet oder trägt, muss der Schiedsrichter ihn anweisen:

- (...)

Erklärung

Die Bezeichnung „Schmuck“ könnte missverständlich sein, da einige der aufgeführten Gegenstände keinen Schmuck darstellen. Das Verbot von Schmuck führte zu Konflikten und wurde uneinheitlich gehandhabt. Dabei wurden auch kulturelle, religiöse, medizinische und persönliche Gründe für das Tragen bestimmter Gegenstände nicht berücksichtigt. Erlaubt sind ungefährliche Gegenstände, sofern sie sicher abgedeckt werden (siehe auch Regel 5 – Schiedsrichter), während gefährliche Gegenstände weiterhin verboten sind.

Regel 5 – Schiedsrichter (S. 83)

2. Entscheidungen des Schiedsrichters

Textergänzung

Der Schiedsrichter entscheidet nach bestem Wissen und Gewissen (...) und darf angemessene Massnahmen im Rahmen der Spielregeln durchsetzen.

Wettbewerbe dürfen Technologien einsetzen, die dem Schiedsrichter dabei helfen, Entscheidungen in Bezug auf folgende Punkte zu treffen oder zu ändern:

- VAR-Protokoll
- Ball im oder aus dem Spiel, einschliesslich mithilfe der Torlinientechnologie (GLT)
- Abseits, einschliesslich mithilfe der halbautomatischen Abseitstechnologie

Die Entscheidungen des Schiedsrichters zu Tatsachen (...)

Erklärung

Durch die Aufnahme der Möglichkeit, dass Wettbewerbe Technologien (einschliesslich Videowiederholungen) einsetzen dürfen, in Regel 5 wird jeglicher inoffizielle Einsatz von Technologien durch Spieloffizielle untersagt.

Regel 5 – Schiedsrichter (S. 84)

3. Rechte und Pflichten

Geänderter Text

Vorteil

- lässt das Spiel bei einem Vergehen oder einer regelwidrig ausgeführten Spielfortsetzung, nach der der Ball im Spiel ist, weiterlaufen, sofern das gegnerische Team, das das Vergehen nicht begangen hat, dadurch einen Vorteil erhält, und ahndet das Vergehen zu ahnden/zeigt die entsprechende Spielfortsetzung für das zur Ausführung berechnigte Team an, wenn der mutmassliche Vorteil nicht sofort oder innerhalb weniger Sekunden eintritt,

Erklärung

Damit wird bestätigt, dass der Schiedsrichter auf Vorteil entscheiden kann, wenn ein Team eine Spielfortsetzung (Freistoss, Einwurf usw.) regelwidrig ausführt und der Gegner dadurch in Ballbesitz kommt.

Regel 5 – Schiedsrichter (S. 85, 86)

3. Rechte und Pflichten

Geänderter Text

Der Schiedsrichter:

(...)

Verletzungen

- lässt das Spiel weiterlaufen, bis der Ball aus dem Spiel ist, wenn ein Spieler nur leicht verletzt ist,
- unterbricht das Spiel nur, wenn ein Spieler ernsthaft verletzt ist, und veranlasst, dass dieser vom Spielfeld gebracht wird. Ein verletzter Spieler darf nicht auf dem Spielfeld behandelt werden und muss, wenn die Verletzung zu einer Spielunterbrechung oder einer Verzögerung der Spielfortsetzung führt, das Spielfeld verlassen und darf dieses erst eine Minute nach der Spielfortsetzung wieder betreten.* Wenn der Ball im Spiel ist, muss der Spieler das Spielfeld von der Seitenlinie betreten. Wenn der Ball aus dem Spiel ist, darf der Spieler das Spielfeld von einer beliebigen Begrenzungslinie betreten. Die einzigen Ausnahmen von der Verpflichtung zum Verlassen des Spielfelds für und/oder nach einer Behandlung bestehen nur, wenn:
 - sich ein Torhüter verletzt,
 - (...)
 - ein Spieler durch ein physisches Vergehen verletzt wurde, für das der Gegenspieler verwarnet oder des Feldes verwiesen wurde (z. B. rücksichtsloses oder grobes Foulspiel), sofern die Untersuchung/Behandlung schnell abgeschlossen wird,
- (...)

*Siehe „Protokoll für Behandlungen und Untersuchungen ausserhalb des Spielfelds“ unter „Anmerkungen und Regelvarianten“

Erklärung

- Ein verletzter Spieler, der auf dem Spielfeld untersucht oder behandelt wird oder der eine Spielunterbrechung verursacht, muss das Spielfeld verlassen und nach Wiederaufnahme des Spiels eine Minute lang (laufende Uhr) ausserhalb des Spielfelds bleiben. Der Schiedsrichter darf dem Spieler bei laufendem Spiel die Erlaubnis erteilen, auf das Spielfeld zurückzukehren. Ein Protokoll zum genauen Ablauf ist unter „Anmerkungen und Regelvarianten“ zu finden.
- Wenn eine Verletzung aus einem physischen Vergehen resultiert, das mit einer gelben oder roten Karte geahndet wurde, darf der Spieler nach der Untersuchung/Behandlung auf dem Spielfeld bleiben, auch wenn diese nicht schnell abgeschlossen wird.

Regel 5 – Schiedsrichter (S. 87, 88)

4. Video-Schiedsrichterassistenten (VAR)

Geänderter Text

- (...)
- 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 Karten (nicht bei zweiter einschliesslich einer eindeutig falschen zweiten Verwarnung)
 - Spielerverwechslung (bei Verwarnung oder Feldverweis für den falschen Spieler)
 - eindeutig zu Unrecht zugesprochener Eckstoss, sofern die Entscheidung sofort und ohne Verzögerung der Spielfortsetzung geändert werden kann (Option für Wettbewerbe)

Erklärung

Im überarbeiteten VAR-Protokoll wurde die Liste der vom VAR überprüfbaren Vorfälle erweitert.

Regel 5 – Schiedsrichter (S. 89)

5. Schiedsrichterausrüstung

Geänderter Text

Weitere Ausrüstungsteile

Ebenfalls erlaubt sind:

- (...)
- Bodycams, sofern der Wettbewerbsorganisator die Kameras zur Verfügung stellt, die Kontrolle über das Videomaterial hat und die massgebenden Richtlinien einhält. Die Kameras dürfen mit Mikrofonen ausgestattet sein, die jedoch nicht für die Übertragung der Kommunikation mit dem VAR verwendet werden dürfen. Die Video- und Tonaufnahmen dürfen von den zuständigen Instanzen für Disziplinarangelegenheiten verwendet werden.

Der Schiedsrichter und die weiteren Spieloffiziellen auf dem Spielfeld dürfen ~~weder keine sonstigen elektronischen Geräte verwenden, auch keine Kameras (mit Ausnahme der genannten Bodycams), noch Schmuck tragen. Sie dürfen Accessoires tragen, sofern sie ungefährlich sind.~~

Erklärung

- Wettbewerbe können den Schiedsrichtern, Schiedsrichterassistenten und vierten Offiziellen das Tragen/den Einsatz von Bodycams gestatten, sofern der Wettbewerbsorganisator die Kameras zur Verfügung stellt und die volle Kontrolle über das Videomaterial hat (damit die Schiedsrichter diese nicht für inoffizielle Zwecke verwenden). Die Kameras dürfen auch mit Mikrofonen ausgestattet sein, wobei die Kommunikation mit dem VAR nicht übertragen werden darf. Die zuständigen Instanzen haben die Möglichkeit, die Ton- und/oder Kameraaufnahmen für Disziplinar massnahmen zu verwenden.
- Zusätzlich zu zwingend vorgeschriebenen und anderen zulässigen Ausrüstungsteilen dürfen Schiedsrichter Accessoires tragen, sofern diese ungefährlich sind und sicher abgedeckt werden.

Regel 6 – Weitere Spieloffizielle (S. 97)**5. Video-Spieloffizielle****Geänderter Text**

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 einschliesslich eindeutig falschen zweiten Verwarnungen) oder Spielerverwechslungen (Verwarnung oder Feldverweis für den falschen Spieler) anhand von TV-Bildern bei der Entscheidungsfindung unterstützen kann.

Erklärung

Im überarbeiteten VAR-Protokoll wurde die Liste der vom VAR überprüfbaren Vorfälle erweitert.

Regel 8 – Beginn und Fortsetzung des Spiels (S. 110)**2. Schiedsrichterball****Geänderter Text****Ausführung**

- Wenn der Ball zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung:
 - (...)
 - ausserhalb des Strafraums war, lässt der Schiedsrichter den Ball vor einem Spieler des Teams fallen, das in Ballbesitz ~~war~~ geblieben oder gekommen wäre (einschliesslich bei der Spielfortsetzung, wenn der Ball aus dem Spiel gegangen wäre), sofern der Schiedsrichter dies abschätzen kann; andernfalls erfolgt der Schiedsrichterball mit einem Spieler des Teams, das den Ball zuletzt berührt hat. Der Schiedsrichterball erfolgt an der Stelle, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung befand, es sei denn, er hat einen Spieloffiziellen oder eine Drittperson getroffen. In diesem Fall erfolgt der Schiedsrichterball an der Stelle des Eingriffs/der Berührung.
- (...)

Erklärung

- Grundsätzlich erfolgt der Schiedsrichterball mit dem Team, das in Ballbesitz geblieben/gekommen wäre, wenn das Spiel nicht unterbrochen worden wäre. Dies meint auch das Team, das die Spielfortsetzung ausgeführt hätte, wenn der Ball aus dem Spiel gegangen wäre.
- Wenn das Spiel unterbrochen wird, weil der Ball einen Spieloffiziellen oder eine Drittperson berührt, erfolgt der Schiedsrichterball an der Stelle der Berührung.

Regel 10 – Bestimmung des Spelausgangs (S. 118)**3. Elfmeterschiessen****Geänderter Text****Ausführung****Während des Elfmeterschiessens**

- (...)
- Der Elfmeter ist abgeschlossen, (...). Der Elfmeterschütze darf den Ball kein zweites Mal absichtlich spielen.
- Wenn der Elfmeterschütze den Ball versehentlich mit beiden Füssen gleichzeitig schießt oder der Ball unmittelbar nach der Ausführung des Elfmeters das Standbein des Schützen berührt und:
 - der Ball nach dem Schuss ins Tor geht, wird der Elfmeter wiederholt,
 - der Ball nach dem Schuss nicht ins Tor geht, wird der Elfmeter als verschossen gewertet.
- (...)
- ~~Begehen der Torhüter und der Elfmeterschütze gleichzeitig ein Vergehen, wird der Elfmeter als verschossen gewertet und der Elfmeterschütze verwarnt.~~

Erklärung

Damit wird die im Zirkular Nr. 31 kommunizierte Präzisierung bezüglich einer versehentlichen Doppelberührung durch den Elfmeterschützen bestätigt. Aus diesem Grund entfällt auch der Hinweis, dass der Schütze verwarnt wird, wenn er und der Torhüter gleichzeitig ein Vergehen begehen.

Regel 12 – Fouls und sonstiges Fehlverhalten (S. 133)**4. Disziplinarmaßnahmen****Textergänzung****Vorteil**

Wenn der Schiedsrichter bei einem verwarnungs-/feldverweismwürdigen Vergehen auf Vorteil entscheidet, (...). Handelte es sich beim Vergehen jedoch um das Vereiteln einer offensichtlichen Torchance, wird der fehlbare Spieler wegen unsportlichen Verhaltens verwarnet, es sei denn, das gegnerische Team erzielt infolge des gewährten Vorteils ein Tor. In diesem Fall wird keine Disziplinarmaßnahme verhängt. Handelte es sich beim Vergehen um das Verhindern oder Unterbinden eines aussichtsreichen Angriffs, wird der fehlbare Spieler nicht verwarnet.

Erklärung

Wenn der Schiedsrichter beim Vereiteln einer offensichtlichen Torchance auf Vorteil entscheidet und das angreifende Team daraufhin ein Tor erzielt, wird der fehlbare Spieler weder verwarnet noch des Feldes verwiesen.

Regel 12 – Fouls und sonstiges Fehlverhalten (S. 135)**4. Disziplinarmaßnahmen****Geänderter Text****Verwarnung für unsportliches Verhalten**

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

- (...)
- ein Handspiel begeht, um ein Tor zu erzielen (egal ob erfolgreich oder nicht), ~~oder erfolglos versucht, mit einem Handspiel ein Tor zu verhindern,~~

Erklärung

Wenn der Schiedsrichter auf Vorteil entscheidet, nachdem ein Spieler erfolglos versucht hat, ein Tor mit einer Hand oder beiden Händen/einem Arm oder beiden Armen zu verhindern, wird dieser Spieler nicht verwarnet.

Regel 12 – Fouls und sonstiges Fehlverhalten (S. 136)**4. Disziplinarmaßnahmen****Geänderter Text****Verzögerung der Spielfortsetzung**

Der Schiedsrichter verwarnet jeden Spieler, der die Spielfortsetzung übermässig verzögert, u. a. wie in den Regeln 3, 15 und 16 und den dazugehörigen Protokollen beschrieben, oder 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.

Erklärung

Da der Schiedsrichter ein Team für das Verzögern eines Einwurfs oder Abstosses nun bestrafen kann, indem er dem gegnerischen Team den Einwurf bzw. einen Eckstoss zuspricht, gilt dies als ausreichende Strafe, es sei denn, der oder die Spieler haben das Spiel übermässig verzögert.

Regel 12 – Fouls und sonstiges Fehlverhalten (S. 138)**4. Disziplinarmaßnahmen****Textergänzung****Verhindern eines Tors oder Vereiteln einer offensichtlichen Torchance**

(...)

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 und Angreifer

Erklärung

Bei der Beurteilung, ob das Vereiteln einer offensichtlichen Torchance vorliegt, werden nun auch die Position und die Anzahl der Angreifer berücksichtigt.

Regel 14 – Strafstoss (S. 150, 151, 152)

2. Vergehen/Sanktionen

Geänderter Text

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

- Wenn der Schütze den Ball versehentlich mit beiden Füßen gleichzeitig schießt oder wenn der Ball unmittelbar nach der Ausführung des Strafstosses das Standbein des Schützen berührt und:
 - der Ball nach dem Schuss ins Tor geht, wird der Strafstoss wiederholt,
 - der Ball nach dem Schuss nicht ins Tor geht, wird auf indirekten Freistoss für den Gegner entschieden.
- (...)
- Wenn der Torhüter und der Schütze gleichzeitig ein Vergehen begehen, wird der Schütze verwarnet, und das Spiel wird mit einem indirekten Freistoss für das verteidigende Team fortgesetzt.

Wenn nach der Ausführung des Strafstosses:

- der Schütze den Ball absichtlich berührt, bevor dieser von einem anderen Spieler berührt wurde:
 - wird ein indirekter Freistoss (oder ein direkter Freistoss bei einem Handspielvergehen) verhängt,

Erklärung

Damit wird die im Zirkular Nr. 31 kommunizierte Präzisierung bezüglich einer versehentlichen Doppelberührung durch den Strafstosschützen bestätigt. Aus diesem Grund entfällt auch der Hinweis, dass der Schütze automatisch verwarnet wird, wenn er und der Torhüter gleichzeitig ein Vergehen begehen.

Regel 15 – Einwurf (S. 157, 158)

Textergänzung

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. Wenn der Schiedsrichter einen Spieler dafür bestraft, dass er die Ausführung eines Einwurfs für sein Team verzögert, wird ebenfalls auf Einwurf für das gegnerische Team entschieden.

(...)

2. Vergehen/Sanktionen

Textergänzung

Wenn ein Spieler die Ausführung eines Einwurfs für sein Team unfair verzögert, pfeift der Schiedsrichter und signalisiert den Beginn eines Fünf-Sekunden-Countdowns. Der Schiedsrichter zeigt den Countdown der fünf Sekunden mit erhobener Hand an. Wenn der Einwurf nach Ablauf der fünf Sekunden nicht ausgeführt wurde, wird er dem gegnerischen Team zugesprochen. Der fehlbare Spieler wird nur verwarnet, wenn er die Spielfortsetzung übermässig verzögert, nachdem der Einwurf dem gegnerischen Team zugesprochen wurde.*

Wenn der ausführende Spieler den Ball, (...)

*Siehe „Protokoll für Einwurf- und Abstoss-Countdown“ unter „Anmerkungen und Regelvarianten“

Erklärung

Damit soll Zeitschinden bei Einwüfen verhindert werden. Wenn ein Team seinen Einwurf absichtlich verzögert, pfeift der Schiedsrichter, signalisiert, dass der Einwurf ausgeführt werden soll, und zeigt einen Fünf-Sekunden-Countdown an. Wenn der Einwurf nach Ablauf des Countdowns nicht ausgeführt wurde, wird er dem gegnerischen Team zugesprochen.

Regel 16 – Abstoss (S. 161, 162)**2. Vergehen/Sanktionen****Textergänzung**

Wenn ein Spieler die Ausführung eines Abstosses für sein Team unfair verzögert, pfeift der Schiedsrichter und signalisiert den Beginn eines Fünf-Sekunden-Countdowns. Der Schiedsrichter zeigt den Countdown der fünf Sekunden mit erhobener Hand an. Wenn der Abstoss nach Ablauf der fünf Sekunden nicht ausgeführt wurde, wird dem gegnerischen Team ein Eckstoss zugesprochen. Der fehlbare Spieler wird nur verwarnet, wenn er die Spielfortsetzung übermässig verzögert, nachdem der Eckstoss dem gegnerischen Team zugesprochen wurde.*

Wenn der ausführende Spieler den Ball, (...)

*Siehe „Protokoll für Einwurf- und Abstoss-Countdown“ unter „Anmerkungen und Regelvarianten“

Erklärung

Damit soll Zeitschinden bei Abstössen verhindert werden. Wenn ein Team seinen Abstoss absichtlich verzögert, pfeift der Schiedsrichter, signalisiert, dass der Abstoss ausgeführt werden soll, und zeigt einen Fünf-Sekunden-Countdown an. Wenn der Abstoss nach Ablauf des Countdowns nicht ausgeführt wurde, wird dem gegnerischen Team ein Eckstoss zugesprochen.

Regel 17 – Eckstoss (S. 165)**Textergänzung**

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 (siehe auch Regeln 8, 12, 13, 15 und 16);
- der Schiedsrichter entscheidet, dass:
 - ein Torhüter den Ball länger als acht Sekunden mit einer Hand oder beiden Händen/einem Arm oder beiden Armen kontrolliert,
 - ein Spieler die Ausführung eines Abstosses für sein Team verzögert.

Erklärung

Auf Eckstoss wird entschieden, wenn der Schiedsrichter einen Torhüter wegen zu langen Ballhaltens oder ein Team wegen Verzögern des Abstosses bestraft.

VAR-Protokoll (S. 169, 171, 172)**1. Grundsätze****Geänderter Text**

Für den Einsatz von VAR in Fussballspielen gelten mehrere Grundsätze, die bei jedem Spiel, in dem VAR zum Einsatz kommen, einzuhalten sind (ausser bei zu Unrecht zugesprochenen Eckstössen; siehe dazu lit. e unter „2. Entscheidungen/Vorfälle, für die eine Videoüberprüfung möglich ist“).

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 Karten** (nicht bei zweiter einschliesslich einer eindeutig falschen zweiten Verwarnung)
 - d. **Spielerverwechslung** (bei Verwarnung oder Feldverweis für den falschen Spieler)

(...)

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

Der Schiedsrichter darf nur in vier fünf Kategorien von spielentscheidender Entscheidungen/Vorfällen durch den VAR unterstützt werden.

(...)

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

(...)

c. direkte rote Karten (nicht bei zweiter Verwarnung)

- Vereiteln einer offensichtlichen Torchance (insbesondere Ort des Vergehens und Positionen anderer Spieler)
- grobes Foulspiel (oder rücksichtsloser Angriff)
- Tätlichkeit, Beissen oder Anspucken/Spucken in Richtung einer anderen Person
- anstössige, beleidigende oder schmähende Handlungen
- eindeutig falsche zweite Verwarnung

d. Spielerverwechslung (gelbe oder rote Karte)

Ahndet der Schiedsrichter ein Vergehen, hat aber eindeutig den falschen Spieler identifiziert zeigt beim fehlbaren (bestraften) Team aber dem falschen Spieler eine gelbe oder rote Karte, darf nur die Identität des fehlbaren Spielers der richtige Spieler mittels Videoüberprüfung ermittelt bestimmt werden. Das eigentliche Vergehen darf dabei nicht überprüft werden, es sei denn, es betrifft ein Tor, einen Strafstoss oder eine direkte rote Karte.

e. eindeutig zu Unrecht zugesprochener Eckstoss, sofern die Entscheidung sofort und ohne Verzögerung der Spielfortsetzung geändert werden kann (Option für Wettbewerbe)**Erklärung**

Zu den überprüfbaren Entscheidungen/Vorfällen gehören neu zwei seltene, aber potenziell spielentscheidende Fehlentscheidungen:

- rote Karten aufgrund einer eindeutig falschen zweiten gelben Karte
- Spielerverwechslungen, wobei der Schiedsrichter eindeutig den falschen Spieler des betreffenden oder des gegnerischen Teams für ein Vergehen mit einer gelben oder roten Karte bestraft; das Vergehen selbst kann nur hinsichtlich der Spielerverwechslung überprüft werden

Darüber hinaus haben Wettbewerbe die Möglichkeit, eindeutig zu Unrecht zugesprochene Eckstösse (einschliesslich der Fälle, in denen der Ball über die Seitenlinie aus dem Spiel gegangen ist) überprüfen zu lassen, sofern dies sofort und ohne Verzögerung der Spielfortsetzung erfolgt. Wird der Eckstoss schnell ausgeführt, kann die Entscheidung nicht mehr geändert werden. Wenn der Schiedsrichter seine Entscheidung nach dem Austausch mit dem VAR ändert, muss er das TV-Zeichen machen.



Redaktionelle Änderungen

Regel 5 – Schiedsrichter (S. 84)

2. Entscheidungen des Schiedsrichters

Geänderter Text

(...)

Neben den in Regel ~~12.3~~ 12.4 und im VAR-Protokoll beschriebenen Fällen darf eine Disziplinar massnahme (...)

Regel 5 – Schiedsrichter (S. 87)

4. Video-Schiedsrichterassistenten (VAR)

Geänderter Text

Video-Schiedsrichterassistenten (VAR) dürfen nur eingesetzt werden, wenn (...)
~~sämtliche Anforderungen des Unterstützungs- und Bewilligungsprogramms zur VAR-Einführung (IAAP) (gemäss dem VAR-Handbuch IAAP-Dokumenten der FIFA)~~ erfüllt (...)

Regel 5 – Schiedsrichter (S. 89, 91)

6. Zeichen des Schiedsrichters

Zusätzliches Zeichen

Ergänzung des Zeichens für Einwurf



Einwurf |

Geändertes Zeichen

Änderung des Zeichens für Strafstoss (Schiedsrichter pfeift)



Strafstoss |

Geändertes Zeichen

Änderung des Zeichens für Eckstoss (Schiedsrichter pfeift nicht)



Eckstoss |

Regel 12 – Fouls und sonstiges Fehlverhalten (S. 134)

4. Disziplinar massnahmen

Textergänzung

Verwarnungswürdige Vergehen

Ein Spieler wird bei folgenden Vergehen verwarnt:

- Verzögerung der Spielfortsetzung (siehe dazu „Verzögerung der Spielfortsetzung“)
- (...)

Regel 14 – Strafstoss (S. 151, 152)

2. Vergehen/Sanktionen

Textergänzung

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

(...)

- Der Schütze oder ein Mitspieler begeht ein Vergehen:
 - Geht der Ball nach dem Schuss ins Tor, wird der Strafstoss wiederholt.
 - Geht der Ball nach dem Schuss nicht ins Tor, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und setzt es mit einem indirekten Freistoss fort.

(...)

- Der Torhüter begeht ein Vergehen:
 - Geht der Ball nach dem Schuss ins Tor, zählt der Treffer.

(...)

- Ein Mitspieler des Torhüters begeht ein Vergehen:
 - Geht der Ball nach dem Schuss ins Tor, zählt der Treffer.
 - Geht der Ball nach dem Schuss nicht ins Tor, wird der Strafstoss wiederholt.

Regel 14 – Strafstoss (S. 153, 154)

3. Zusammenfassung

Geänderter Text

	Ausgang des Strafstosses	
	Ball <u>nach dem Schuss</u> im Tor	Ball <u>nach dem Schuss</u> nicht im Tor
Vergehen <u>nur durch einen Mitspieler des Schützen</u>	Beeinträchtigung: Wiederholung des Strafstosses Keine Beeinträchtigung: Tor	Beeinträchtigung: indirekter Freistoss Keine Beeinträchtigung: keine Wiederholung
Vergehen <u>nur durch einen Mitspieler des Torhüters</u>	Beeinträchtigung: Tor Keine Beeinträchtigung: Tor	Beeinträchtigung: Wiederholung des Strafstosses Keine Beeinträchtigung: keine Wiederholung

Vergehen je eines Spielers der beiden Teams

Beeinträchtigung durch Spieler beider Teams:
Wiederholung des Strafstosses
Beeinträchtigung durch einen Mitspieler des Torhüters: Tor
Beeinträchtigung durch einen Mitspieler des Schützen: Wiederholung des Strafstosses
Keine Beeinträchtigung: Tor

Beeinträchtigung durch Spieler beider Teams:
Wiederholung des Strafstosses
Beeinträchtigung nur durch einen Mitspieler des Torhüters: Wiederholung des Strafstosses
Beeinträchtigung nur durch einen Mitspieler des Schützen: keine Wiederholung
Keine Beeinträchtigung: keine Wiederholung

Vergehen nur durch den Torhüter

Tor

Nicht abgewehrt: keine Wiederholung des Strafstosses (ausser Schütze wurde eindeutig beeinträchtigt)
Abgewehrt: Wiederholung des Strafstosses und Ermahnung des Torhüters (Verwarnung bei jedem weiteren Vergehen)

Gleichzeitiges Vergehen des Torhüters und Schützen

Indirekter Freistoss und Verwarnung des Schützen
Wiederholung des Strafstosses, ausser der Schütze begeht eines der nachfolgenden Vergehen

Indirekter Freistoss und Verwarnung des Schützen
Wiederholung des Strafstosses, ausser der Schütze begeht eines der nachfolgenden Vergehen

<u>Doppelberührung durch den Schützen</u>	<u>Versehentlich: Wiederholung des Strafstosses</u> <u>Absichtlich: indirekter Freistoss</u>	<u>Versehentlich: indirekter Freistoss; Wiederholung des Strafstosses bei gleichzeitigem Vergehen des Torhüters</u> <u>Absichtlich: indirekter Freistoss</u>
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
<u>Unsportliches Verhalten des Schützen</u>	<u>Indirekter Freistoss und Verwarnung des Schützen</u>	<u>Indirekter Freistoss und Verwarnung des Schützen</u>

VAR-Protokoll (S. 169)

Geänderter Text

Video-Schiedsrichterassistenten (VAR) dürfen nur eingesetzt werden, wenn (...) ~~sämtliche Anforderungen des Unterstützungs- und Bewilligungsprogramms zur VAR-Einführung (IAAP) (gemäss dem VAR-Handbuch IAAP-Dokumenten der FIFA)~~ erfüllt (...)

Glossar – Fussballbegriffe (S. 216, 217, 218, 223)

Geänderter Text und Textergänzung

Fahrlässig (→ Careless)

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

Halbautomatische Abseitstechnologie (→ Semi-automated offside technology (SAOT))

Technologie, die Informationen über Abseitsstellungen sofort an den Video-Schiedsrichterassistenten (VAR) und in einer erweiterten Version auch direkt an die Schiedsrichterassistenten übermittelt.

Position bei Spielfortsetzung (→ Restart position)

Stellung eines Fusses oder eines anderen Körperteils eines Spielers, der/das den Boden zum Zeitpunkt der Wiederaufnahme des Spiels berührt (vorbehaltlich von Regel 11). Wenn sich der Spieler in der Luft befindet, wird seine Position durch die projizierte Position seiner Füsse bestimmt, wenn diese den Boden berühren würden.

Vorteil (→ Advantage)

Entscheidung des Schiedsrichters, das Spiel bei einem Vergehen oder einer regelwidrig ausgeführten Spielfortsetzung, nach der der Ball im Spiel ist, weiterlaufen zu lassen, wenn das gegnerische Team, das das Vergehen nicht begangen hat, dadurch begünstigt wird.

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.

Glossar

Fussballbegriffe

A

Abbrechen (→ Abandon)

Beenden eines Spiels vor dem geplanten Schlusspfiff.

Abfangen (→ Intercept)

Verhindern, dass der Ball sein Ziel erreicht.

Ablenken (→ Distract)

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

Absichtlich (→ Deliberate)

Vorsätzlich, bewusst.

Ahnden/Bestrafen (→ Penalise)

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

Anstössige, beleidigende oder schmähende Äusserungen/Handlungen (→ Offensive, insulting or abusive language/action(s))

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

Antäuschen/Finte (→ Feinting)

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

Auswärtstorregel (→ Away goals rule)

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

Auswechslung wegen Gehirnerschütterung (→ Concussion substitution)

Option für Wettbewerbe, wonach jedes Team eine zusätzliche Auswechslung vornehmen darf (und gegebenenfalls eine zusätzliche Auswechselgelegenheit erhält), wenn einer seiner Spieler tatsächlich oder mutmasslich eine Gehirnerschütterung erleidet.

Siehe „Protokoll für zusätzliche dauerhafte Auswechslungen wegen Gehirnerschütterung“

B

Behindern (→ Impede)

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

D

Direkter Freistoss (→ Direct free kick)

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

Disziplinar massnahme

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

Drittperson (→ Outside agent)

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

E

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

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

Elfmeterschiessen (→ Penalties (penalty shoot-out))

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

Ermessen (→ Discretion)

Interpretationsspielraum eines Schiedsrichters oder eines anderen Spieloffiziellen bei einer Entscheidung.

F

Fahrlässig (→ Careless)

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

G

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

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

Grobes Foulspiel (→ Serious foul play)

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

H

Halbautomatische Abseitstechnologie (→ Semi-automated offside technology (SAOT))

Technologie, die Informationen über Abseitsstellungen sofort an den Video-Schiedsrichterassistenten (VAR) und in einer erweiterten Version auch direkt an die Schiedsrichterassistenten übermittelt.

Halten (→ Holding offence)

Vergehen, bei dem ein Spieler einen Gegenspieler an einem Körperteil oder einem Ausrüstungsgegenstand zurückhält und ihn so an der Fortbewegung hindert.

Hybridsystem (→ Hybrid system)

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

I

Indirekter Freistoss (→ Indirect free kick)

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

K

Kühlpause (→ 'Cooling' break)

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

N

Nachspielzeit (→ Additional time)

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

P

Position bei Spielfortsetzung (→ Restart position)

Stellung eines Fusses oder eines anderen Körperteils eines Spielers, der/das den Boden zum Zeitpunkt der Wiederaufnahme des Spiels berührt (vorbehaltlich von Regel 11). Wenn sich der Spieler in der Luft befindet, wird seine Position durch die projizierte Position seiner Füsse bestimmt, wenn diese den Boden berühren würden.

Protestieren (→ Dissent)

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

R

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

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

Rücksichtslos (→ Reckless)

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

S

Sanktion (→ Sanction)

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

Schiedsrichterball (→ Dropped ball)

Methode der Spielfortsetzung, nachdem der Schiedsrichter das Spiel nicht wegen eines Vergehens, sondern aufgrund einer Verletzung, eines beschädigten Balls etc. unterbrochen hat (siehe Regel 8).

Schienenbeinschoner (→ Shinguard)

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

Schnell ausgeführter Freistoss (→ Quick free kick)

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

Simulieren (→ Simulation)

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

Spielbare Distanz (→ Playing distance)

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

Spielen (→ Play)

Handlung, bei der ein Spieler Ballkontakt hat.

Spielen (mit dem Fuss) (→ Kick)

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

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

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

Spielfortsetzung (→ Restart)

Jede Methode, das Spiel nach einer Unterbrechung wieder aufzunehmen.

T**Tackling (→ Tackle)**

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

Tätlichkeit (→ Violent conduct)

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

Täuschen (→ Deceive)

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

Teamliste (→ Team list)

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

Teamoffizieller (→ Team official)

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

Technische Zone (→ Technical area)

Definierter Bereich (einschliesslich Sitzplätzen) für Teamoffizielle.

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

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

Torverhinderungsaktion (→ Save)

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

Trikot (→ Shirt)

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

Trinkpause (→ 'Drinks' break)

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

U

Übermässig hart (→ Excessive force)

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

Unsportliches Verhalten (→ Unsporting behaviour)

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

Unterbrechen (→ Suspend)

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

Untersuchung eines verletzten Spielers (→ Assessment of injured player)

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

V

Vergehen (→ Offence)

Handlung, die gegen die Spielregeln verstösst.

Verlängerung (→ Extra time)

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

Verwarnung (→ Caution)

Durch gelbe Karte angezeigte Disziplinar massnahme aufgrund eines verwarnungswürdigen Vergehens eines Spielers oder eines Teamoffiziellen, die zu einer Meldung an eine Disziplinarinstanz führt. Wird ein Spieler oder Teamoffizieller in einem Spiel zweimal 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 oder einer regelwidrig ausgeführten Spielfortsetzung, nach der der Ball im Spiel ist, weiterlaufen zu lassen, wenn das gegnerische Team dadurch begünstigt wird.

Z

Zeichen (→ Signal)

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

Zeitstrafe (→ Temporary dismissal)

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

Zweikampf (→ Challenge)

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

Spieloffizielle

Spieloffizieller

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

Schiedsrichter

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

Sonstige Spieloffizielle

Spieloffizielle auf dem Spielfeld

Wettbewerbsorganisatoren können weitere Spieloffizielle aufbieten, die den Schiedsrichter unterstützen:

• **Schiedsrichterassistent**

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

• **Vierter Offizieller**

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

• **Zusätzlicher Schiedsrichterassistent**

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

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

• **Ersatz-Schiedsrichterassistent**

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

Video-Spieloffizielle (VMO)

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

• **Video-Schiedsrichterassistent (VAR)**

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

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

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

Einführung

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

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

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

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

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

Zeichenerklärung:

- SRA = Schiedsrichterassistent
- ZSRA = zusätzlicher Schiedsrichterassistent

Praktischer
Leitfaden
für Spiel-
offizielle

Position, Bewegung und Zusammenarbeit

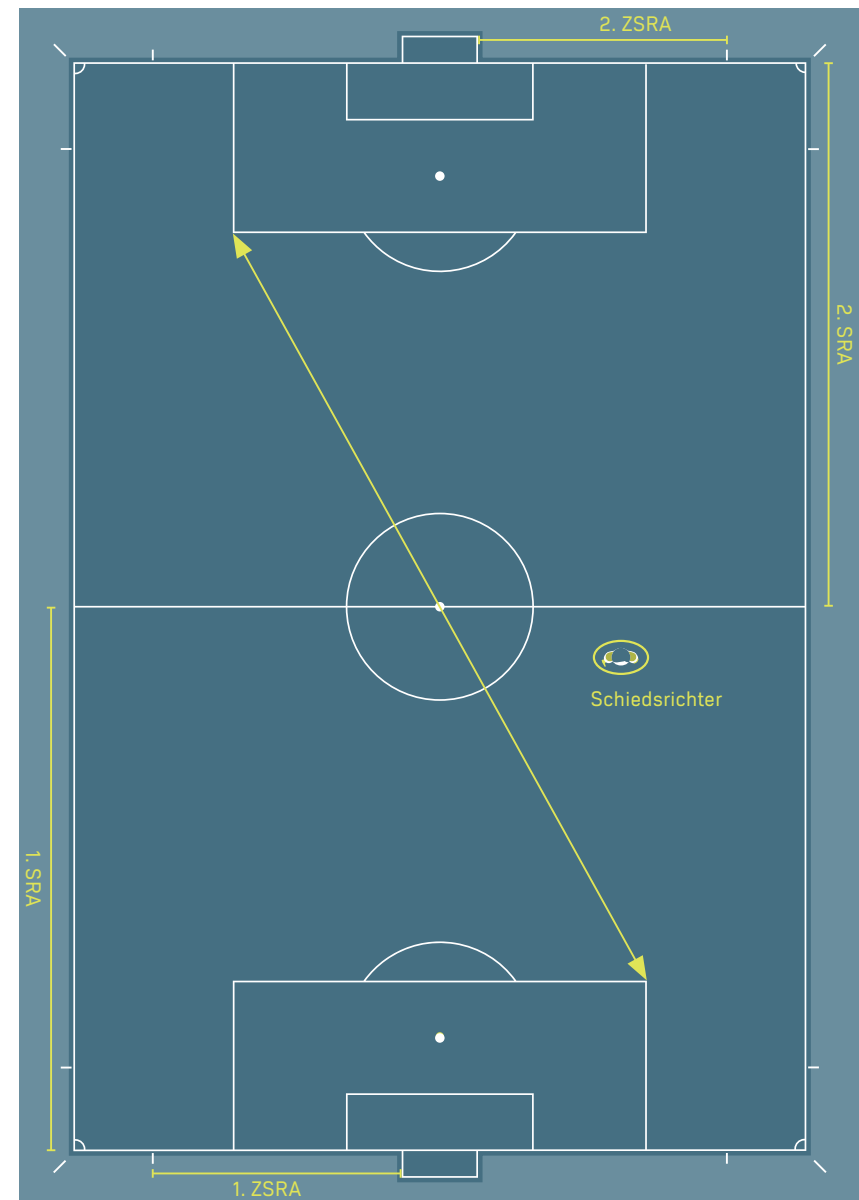
1. Allgemeine Position und Bewegung

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

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

Empfehlungen:

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



Position von Schiedsrichterassistenten und zusätzlichen Schiedsrichterassistenten

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

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



Torhüter



Spieler des verteidigenden Teams (Verteidiger)



Spieler des angreifenden Teams (Angreifer)



Schiedsrichter



Schiedsrichterassistent



zusätzlicher Schiedsrichterassistent

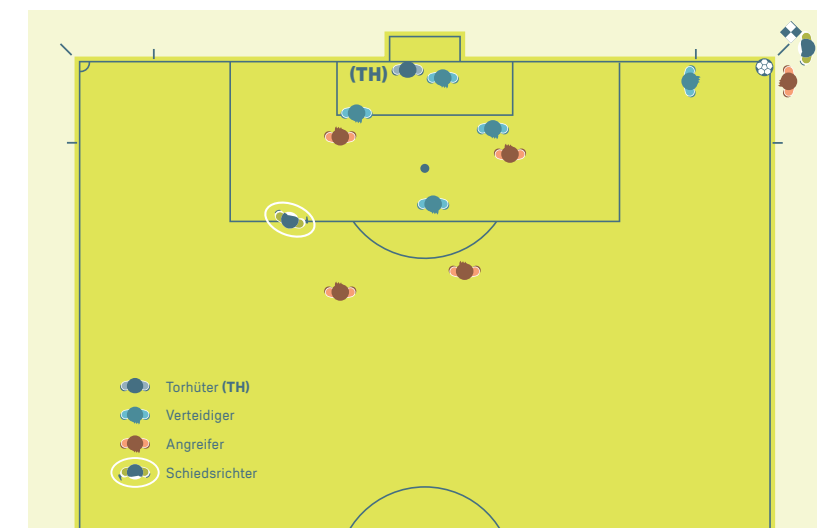
2. Position und Zusammenarbeit

Absprache

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

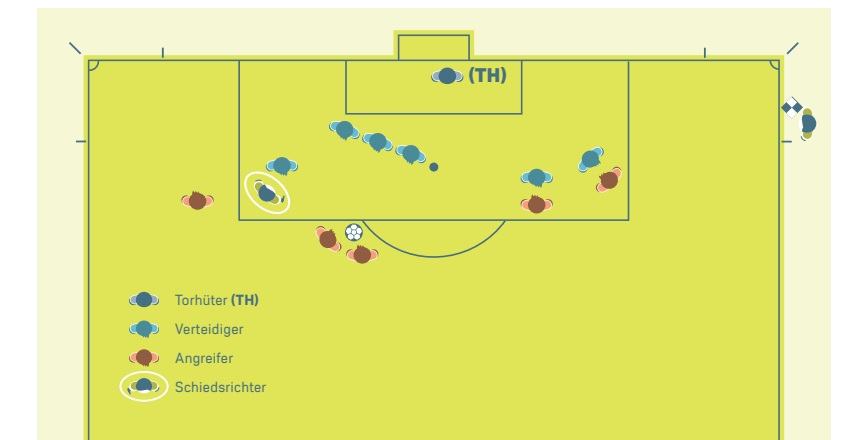
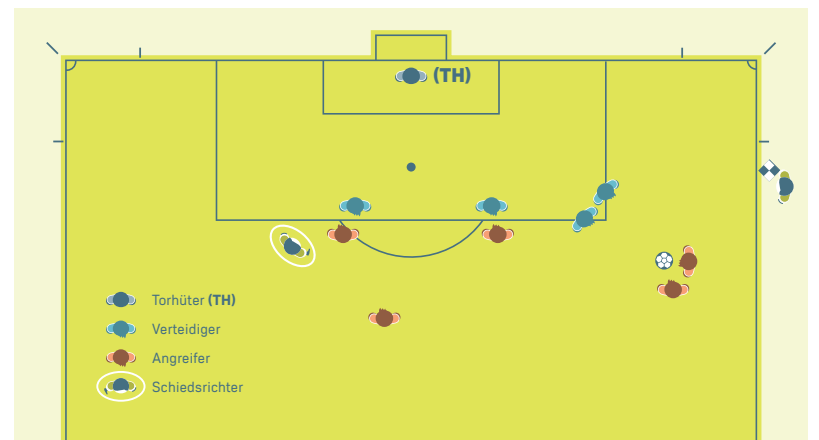
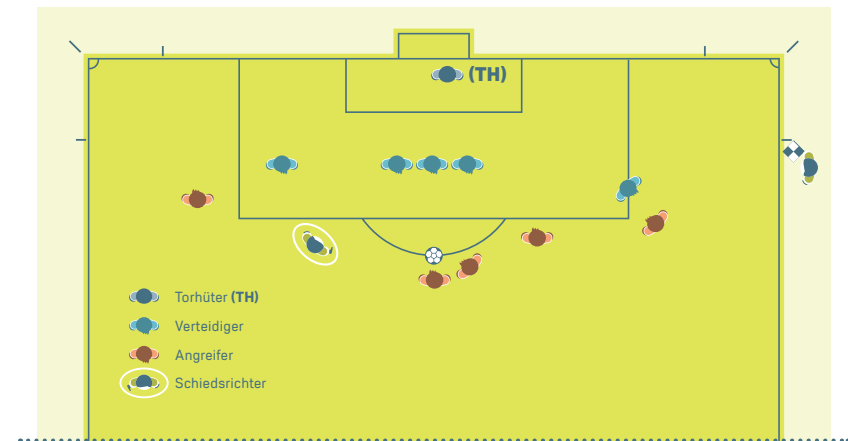
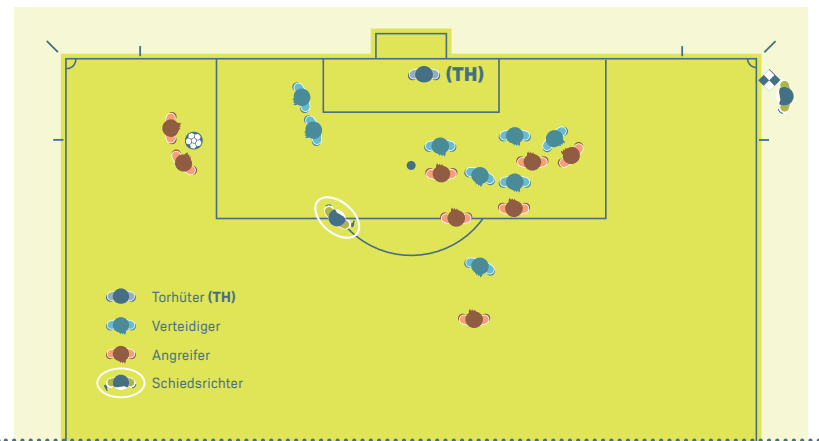
Eckstoss

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



Freistoss

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

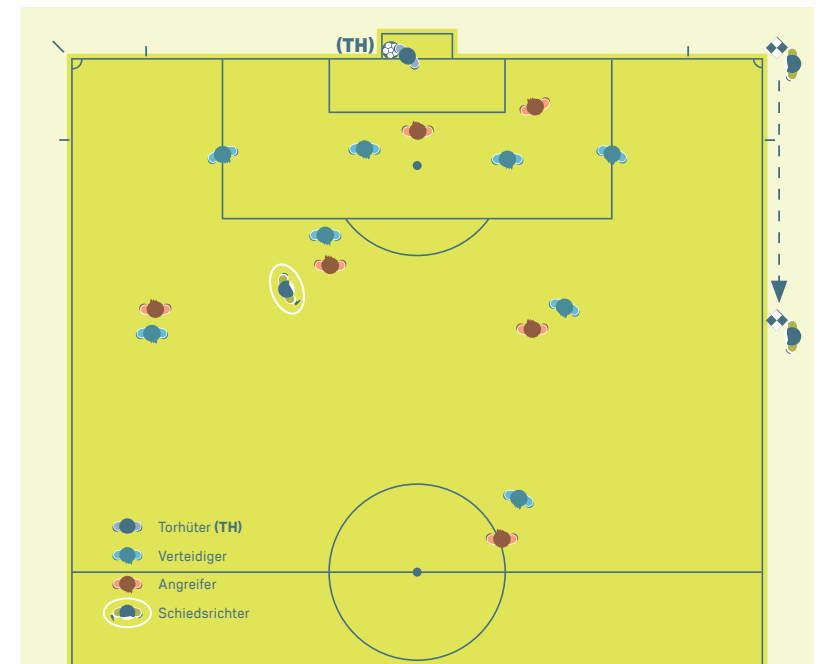


Tor/kein Tor

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

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

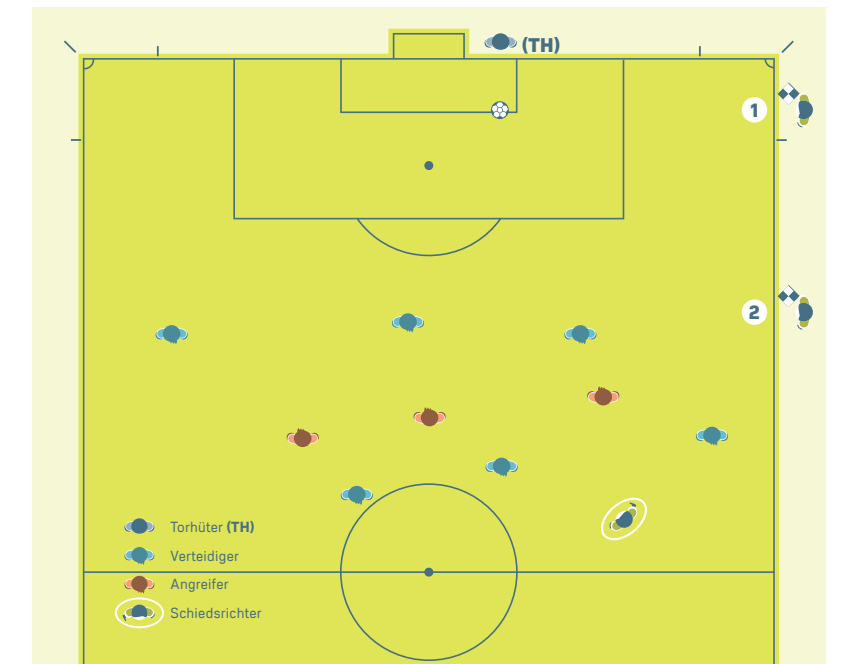
Wenn der Ball die Torlinie nicht vollständig überquert hat und das Spiel normal weiterläuft, weil kein Tor erzielt wurde, nimmt der Schiedsrichter Blickkontakt mit dem Schiedsrichterassistenten auf und gibt bei Bedarf ein diskretes Handzeichen.



Abstoss

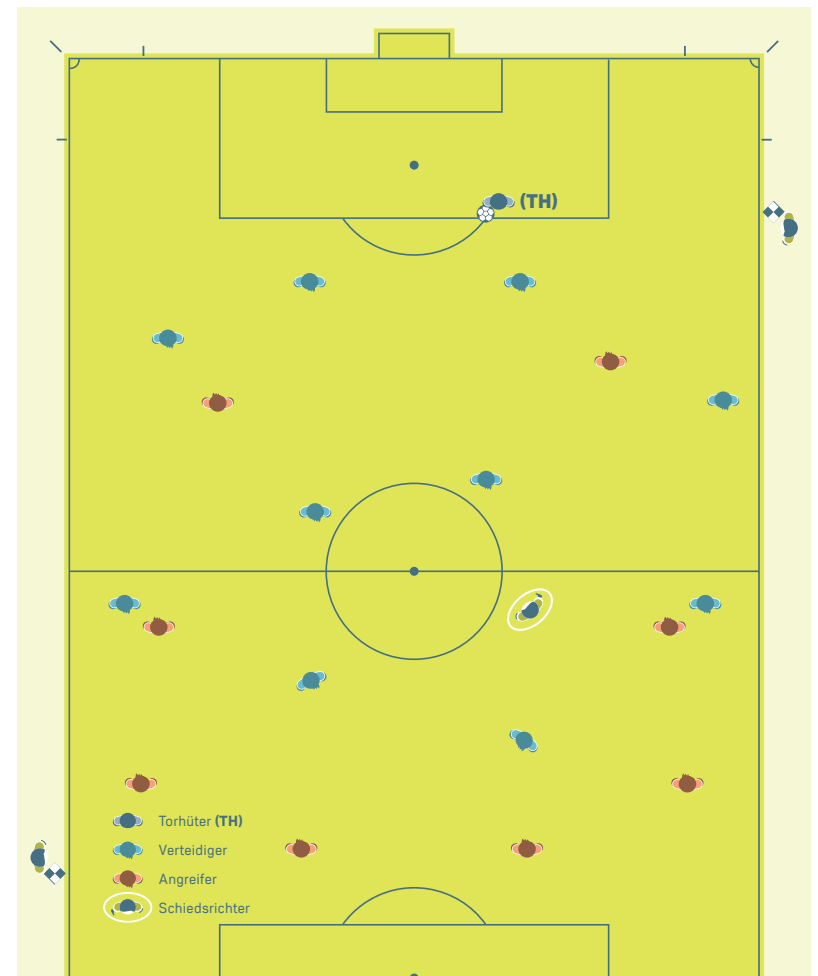
Der Schiedsrichterassistent überprüft zuerst, ob sich der Ball innerhalb des Torraums befindet. Wenn der Ball nicht korrekt platziert ist, bleibt der Schiedsrichterassistent am Ort, nimmt Blickkontakt mit dem Schiedsrichter auf und hebt die Fahne. Befindet sich der Ball korrekt innerhalb des Torraums,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

Wenn ein zusätzlicher Schiedsrichterassistent 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.



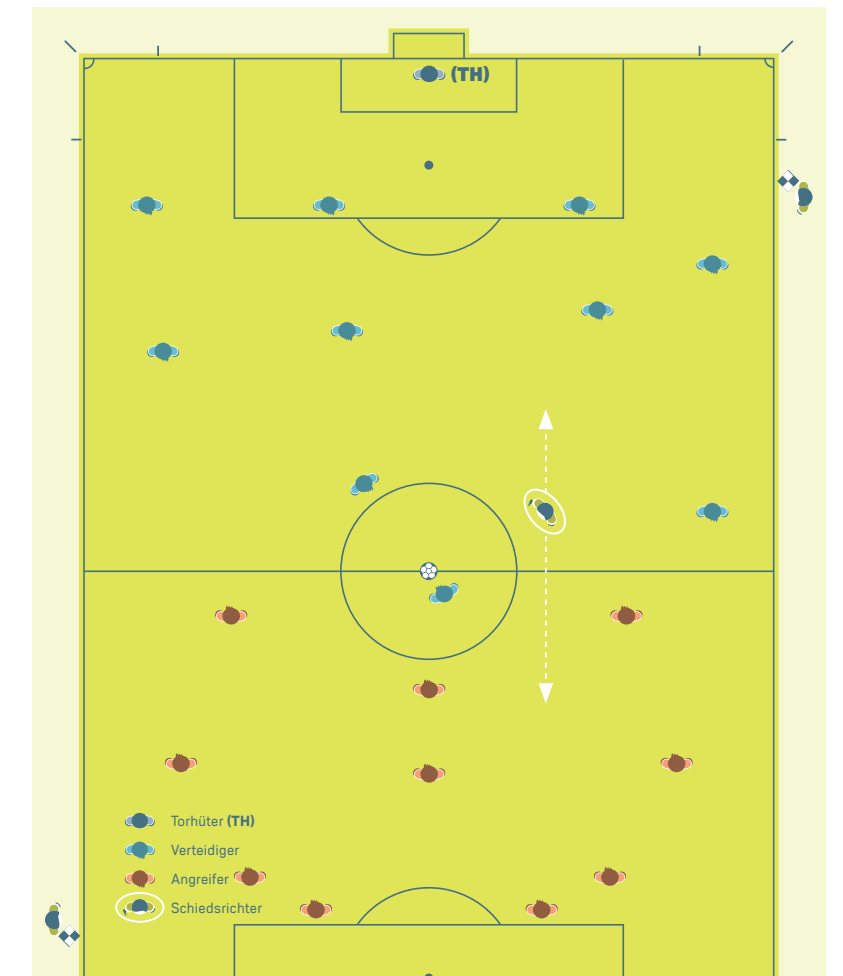
Freigabe des Balls durch den Torhüter

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.



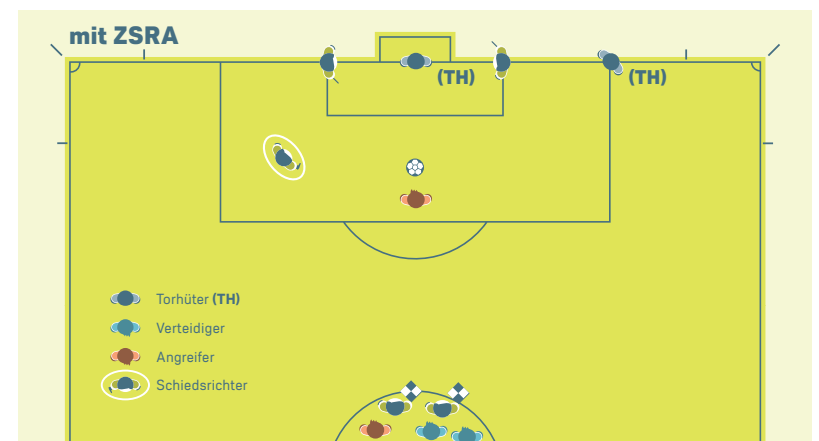
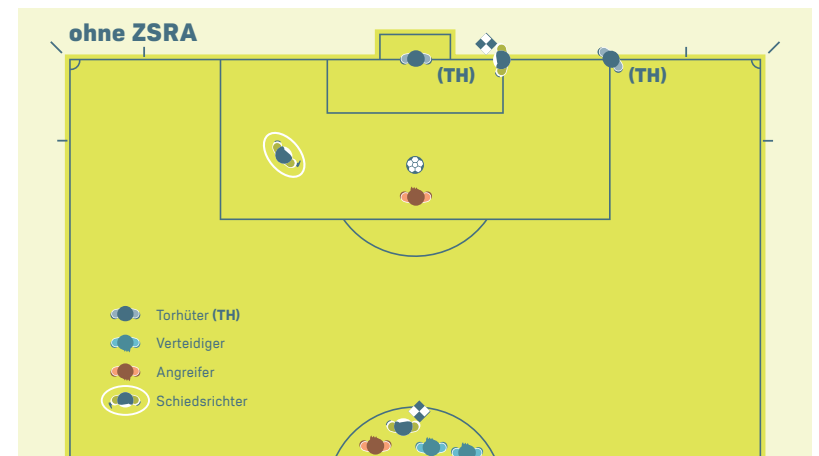
Anstoss

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



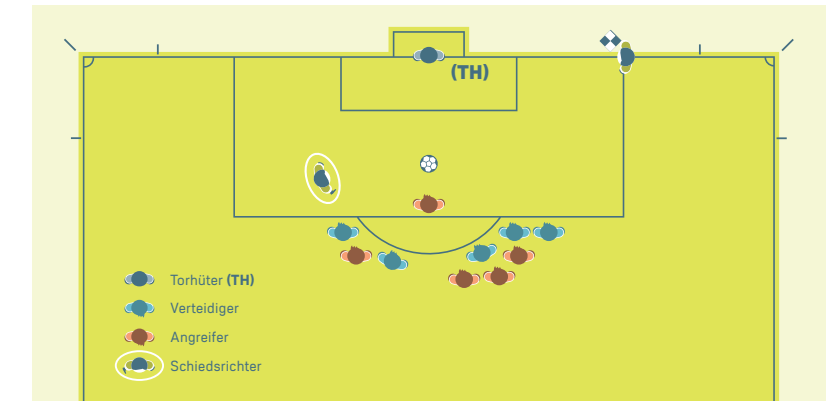
Elfmeterschiessen

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.

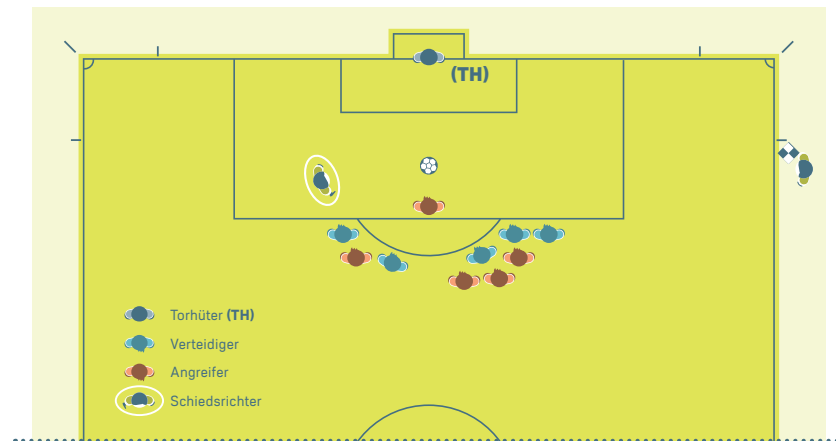


Strafstoss

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



Wenn die Torlinie mittels Technologie (z. B. GLT oder VAR-System) auf ein Vergehen des Torhüters und auf „Tor“ oder „kein Tor“ überprüft werden kann, sollte der Schiedsrichterassistent auf der Seitenlinie auf der Höhe des Elfmeterpunkts (gleichbedeutend mit der Abseitslinie) stehen, da er von der Torlinie aus möglicherweise nicht rechtzeitig auf eine Position gelangen kann, von der er bei einem zurückprallenden Schuss das Abseits beurteilen kann.



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 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 (10 yds) 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 Auswechselforgang 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 Auswechselforgang durchführt, es sei denn, es finden zur selben Zeit mehrere Auswechslungen statt. In diesem Fall begibt sich der Schiedsrichterassistent zur Mittellinie, um den vierten Offiziellen zu unterstützen.



Körpersprache, Kommunikation und Pfiffe

1. Schiedsrichter Körpersprache

Die Körpersprache:

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

Die Körpersprache ist keine Erklärung für eine Entscheidung.

Zeichen

Siehe Regel 5 für Abbildungen der Zeichen.

Pfeife

Der Schiedsrichterpfiff ist zwingend:

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

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

Der Schiedsrichterpfiff ist NICHT zwingend:

- zur Unterbrechung des Spiels bei einem klaren:
 - Abstoss, Eckstoß, Einwurf oder Tor,
- zur Fortsetzung des Spiels:
 - nach den meisten Freistößen sowie nach Abstößen, Eckstößen, 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 (10 yds) 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 feldverweismwürdiges Vergehen anzeigt, der Schiedsrichter das Zeichen aber nicht sofort sieht, gelten folgende Bestimmungen:

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

Handzeichen

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

Zeichen

Siehe Regel 6 für Abbildungen der Zeichen.

Eckstoss/Abstoss

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

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

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

Fouls

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

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

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

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

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

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

Fouls im Strafraum

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

Fouls ausserhalb des Strafraums

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

Tor/kein Tor

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

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

Abseits

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

Strafstoss

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

Auswechslung

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

Einwurf

Überquert der Ball die Seitenlinie vollständig:

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

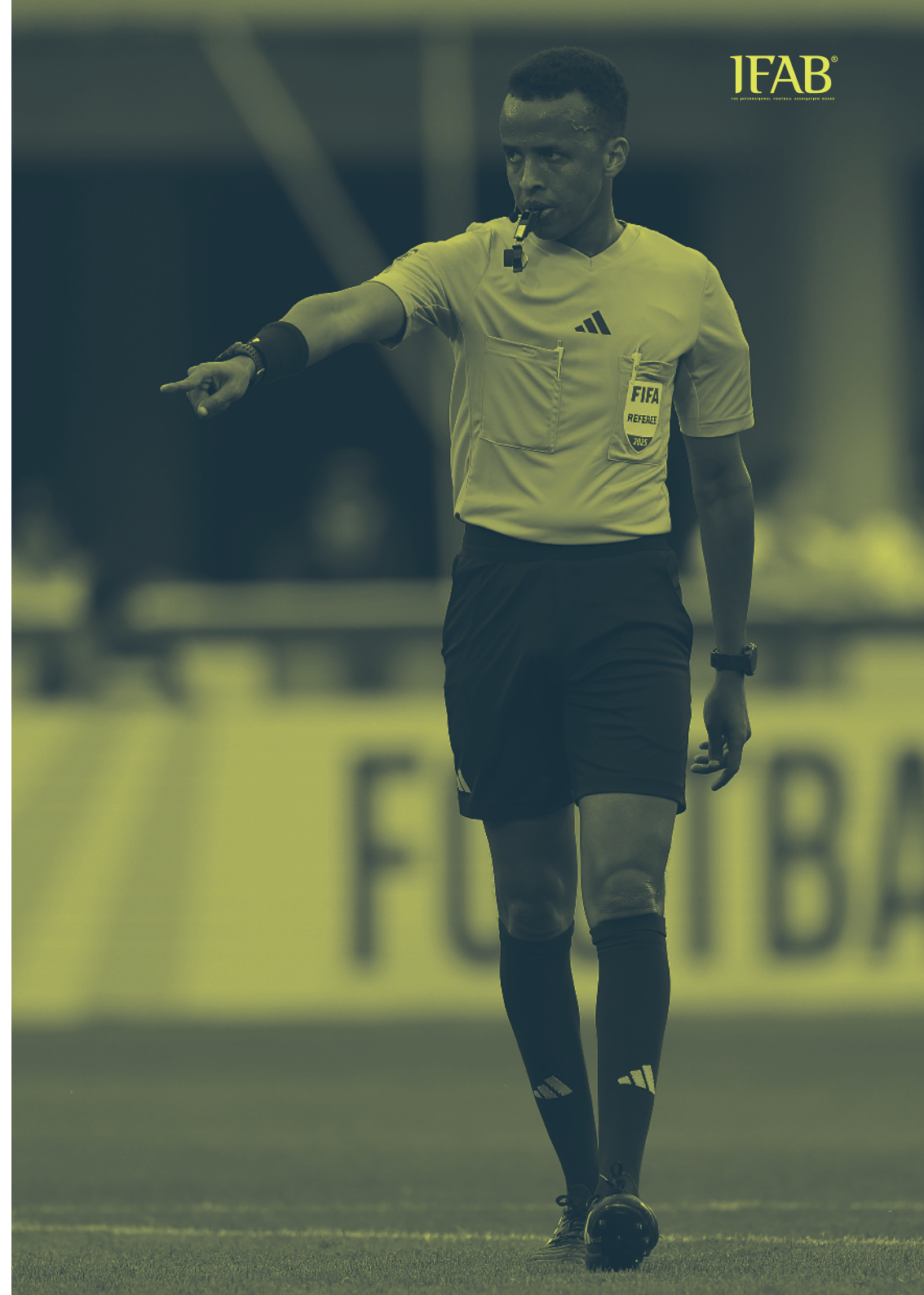
3. Zusätzliche Schiedsrichterassistenten

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

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

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

Der Schiedsrichter entscheidet endgültig.



Sonstige Ratschläge

1. Vorteil

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

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

2. Nachspielzeit

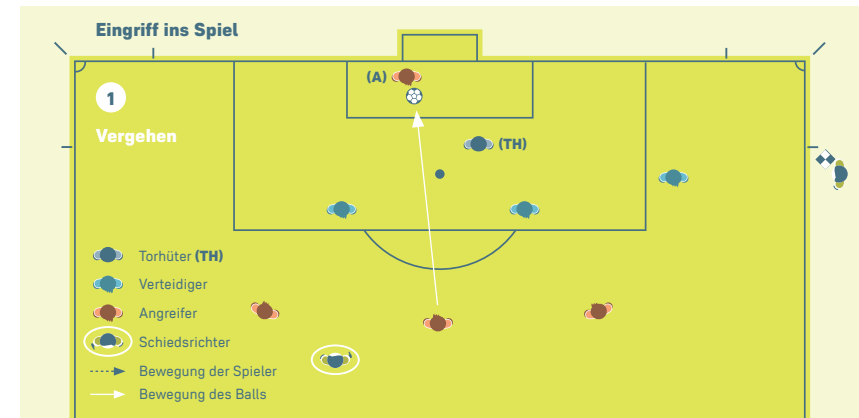
Die meisten Unterbrechungen gehören zum Spiel (z. B. Einwürfe, Abstösse). Nachzuspielen ist nur, wenn es zu übermässigen Verzögerungen kommt.

3. Halten des Gegners

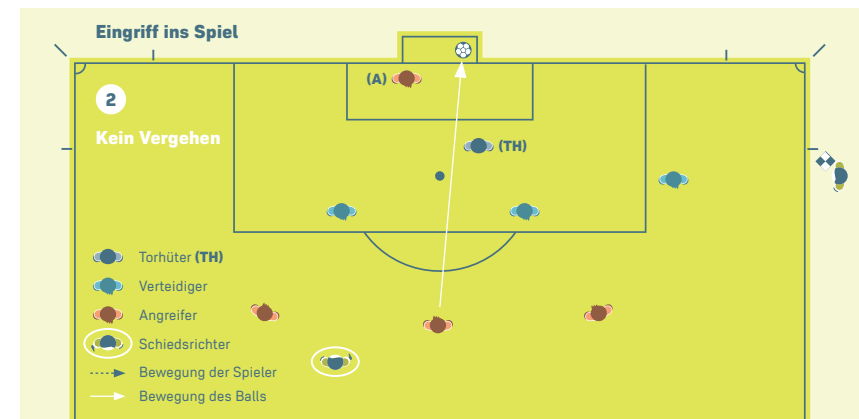
Der Schiedsrichter sollte das Halten eines Gegners frühzeitig unterbinden und entschieden durchgreifen, insbesondere im Strafraum bei Eck- und Freistössen. Er hat dazu folgende Möglichkeiten:

- Er ermahnt Spieler, die einen Gegner halten, bevor der Ball im Spiel ist.
- Er 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.

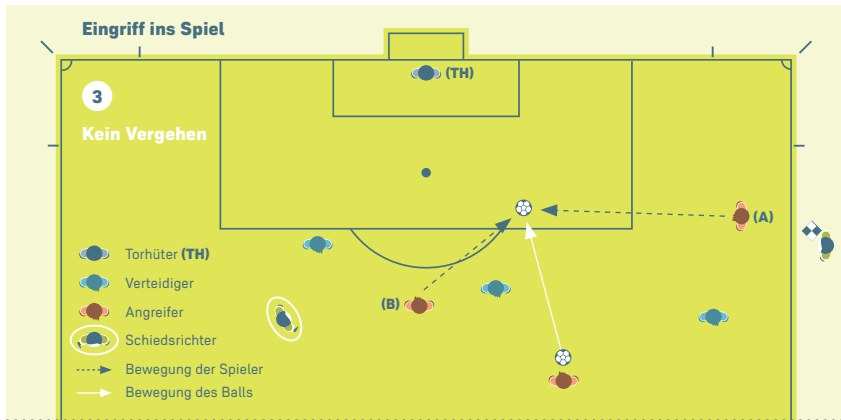
4. Abseits



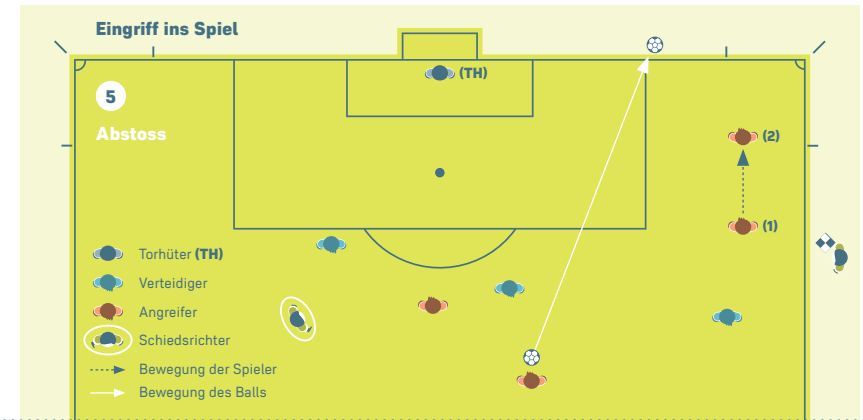
Ein Angreifer (A) befindet sich **in einer Abseitsstellung**, ohne den Gegner zu beeinflussen, und **berührt den Ball**. Der Schiedsrichterassistent hebt die Fahne **bei der Ballberührung** durch den Spieler.



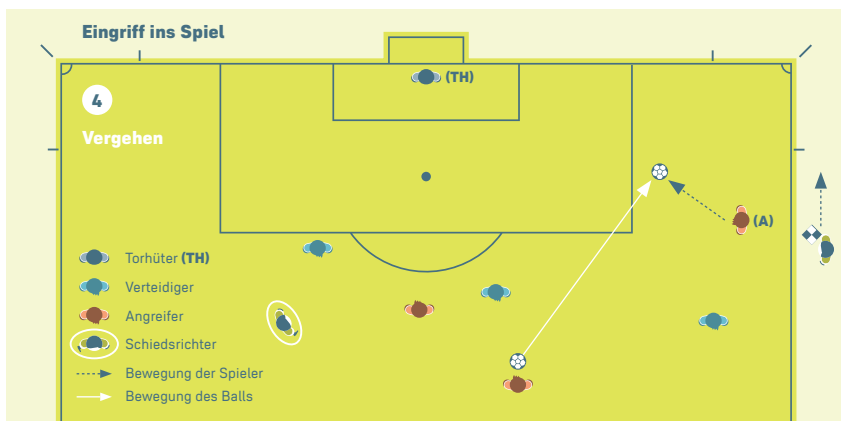
Ein Angreifer (A) befindet sich **in einer Abseitsstellung**, ohne den Gegner zu beeinflussen und **den Ball zu berühren**. Der Spieler kann nicht bestraft werden, da er den Ball nicht berührt hat.



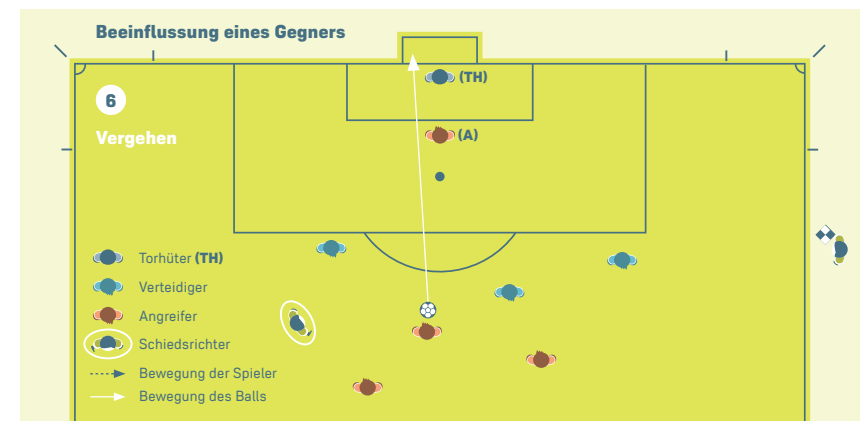
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (A) rennt zum Ball, ebenso ein Mitspieler (B), der **nicht im Abseits steht** und den Ball schliesslich spielt. (A) kann nicht bestraft werden, weil er den Ball nicht berührt hat.



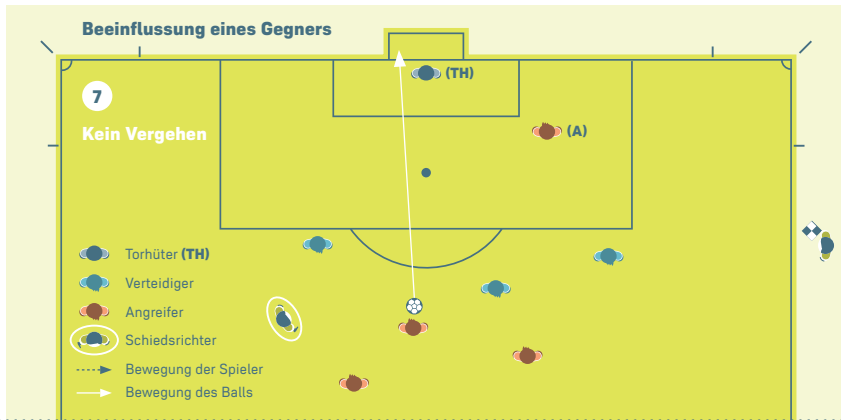
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (1) rennt zum Ball, **ohne diesen zu berühren**. Der Schiedsrichterassistent zeigt „**Abstoss**“ an.



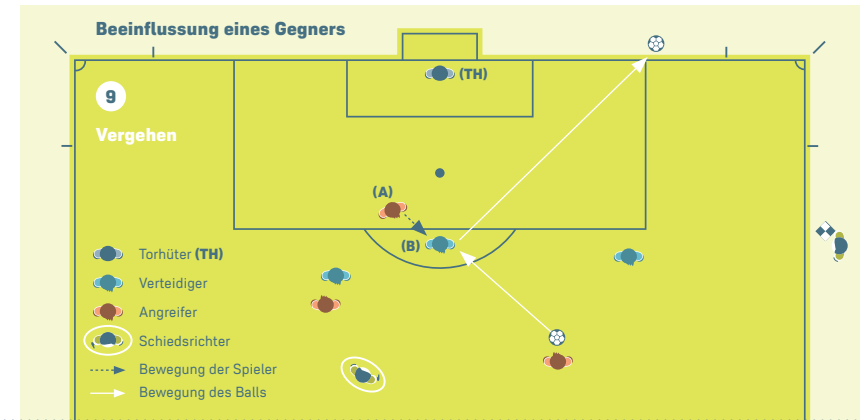
Ein Spieler **in einer Abseitsstellung** (A) kann bestraft werden, bevor er den Ball spielt oder berührt, falls nach Ansicht des Schiedsrichters von den übrigen Mitspielern, die nicht im Abseits stehen, keiner die Möglichkeit hat, den Ball zu spielen.



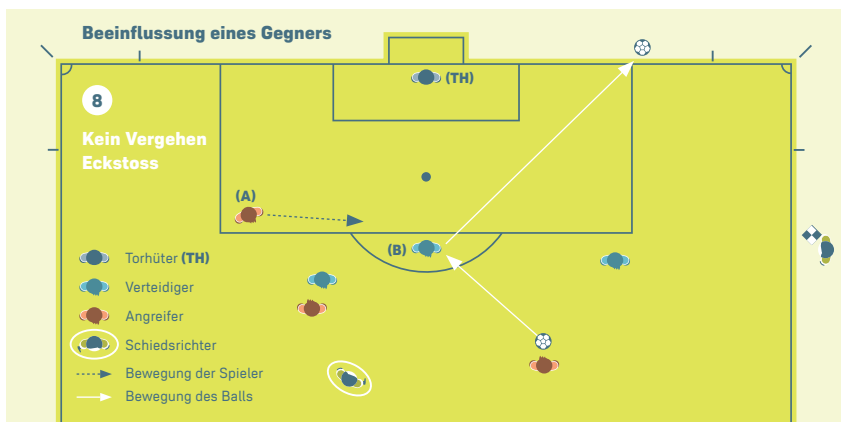
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (A) versperrt dem Torhüter eindeutig die Sicht. Er ist zu bestrafen, da er einen Gegner daran hindert, den Ball zu spielen oder spielen zu können.



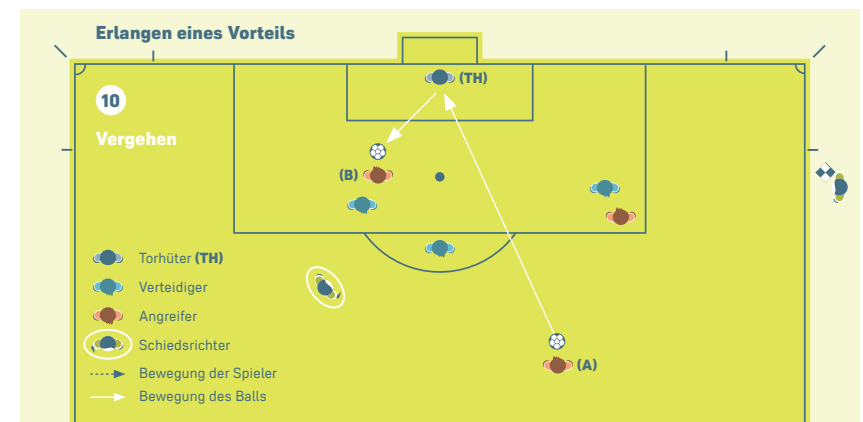
Ein Angreifer (A) befindet sich **in einer Abseitsstellung, ohne** dem Torhüter die Sicht zu versperren oder einen Gegner anzugreifen, um den Ball spielen zu können.



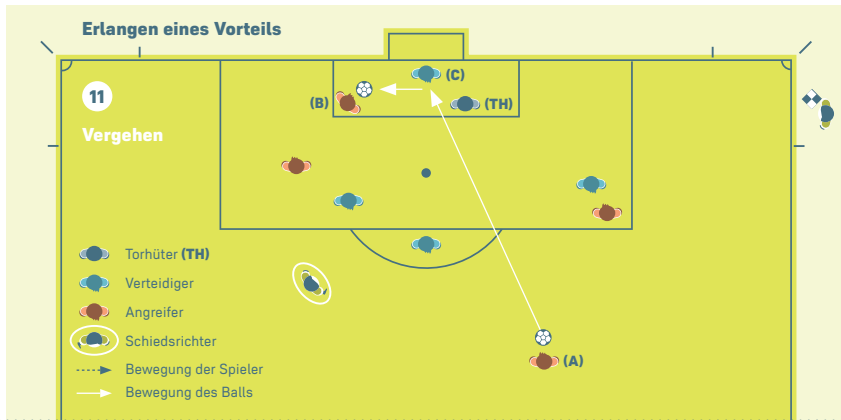
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (A) rennt zum Ball und hindert den Gegner (B) daran, den Ball zu spielen oder spielen zu können, indem er den Gegner angreift, um den Ball spielen zu können. (A) greift (B) an, um den Ball spielen zu können.



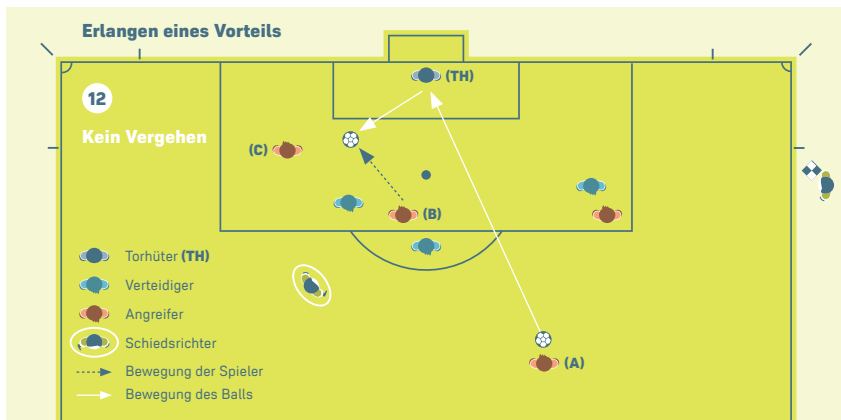
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (A) rennt zum Ball, ohne den Gegner (B) daran zu hindern, den Ball zu spielen. (A) greift (B) **nicht** an, um den Ball spielen zu können.



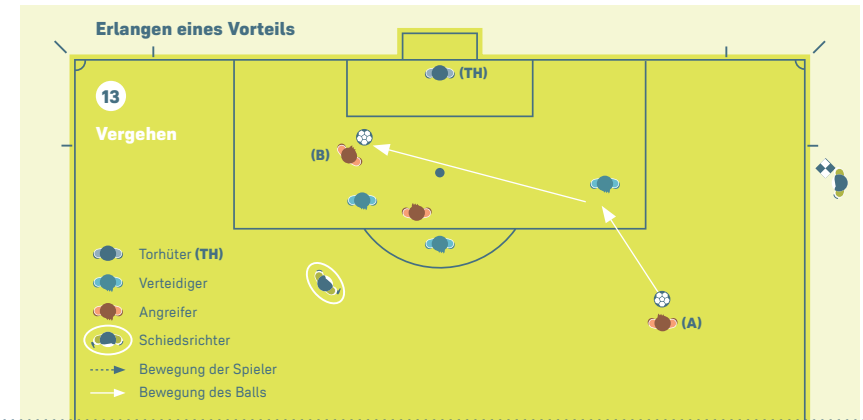
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (B) **spielt oder berührt den Ball**, der vom Torhüter aus einer absichtlichen Torverhinderungsaktion zurückprallt, abgelenkt oder zu ihm gespielt wird. Der Angreifer (B) wird bestraft, weil er sich **in einer Abseitsstellung** befand, als der Ball zuletzt von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



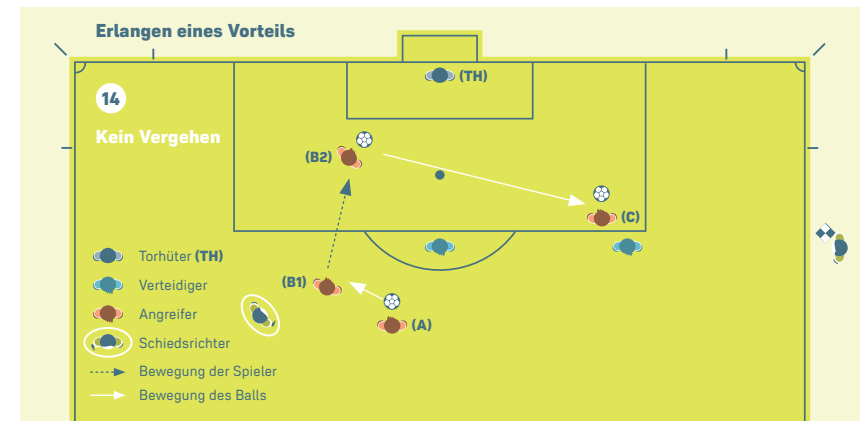
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung (B) spielt oder berührt den Ball**, der von einem Spieler des verteidigenden Teams (C) aus einer absichtlichen Torverhinderungsaktion zurückprallt oder abgelenkt wird. Der Angreifer (B) wird bestraft, weil er sich **in einer Abseitsstellung** befand, als der Ball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



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



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



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

5. Verletzungen

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

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

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

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

Im Sinne eines Kompromisses hat der IFAB entschieden, dass ein verletzter Spieler bei physischen Vergehen, bei denen der Gegner 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 (ausser bei ernsthaften Verletzungen und/oder der Untersuchung von Kopfverletzungen).

Der Schiedsrichter muss die gesamte Unterbrechung nachspielen lassen.

Notizen

Notizen

Notizen

Notizen

Notizen

Notizen

Notizen

IFAB[®]

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



FIFA[®]





IFAB[®]

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

