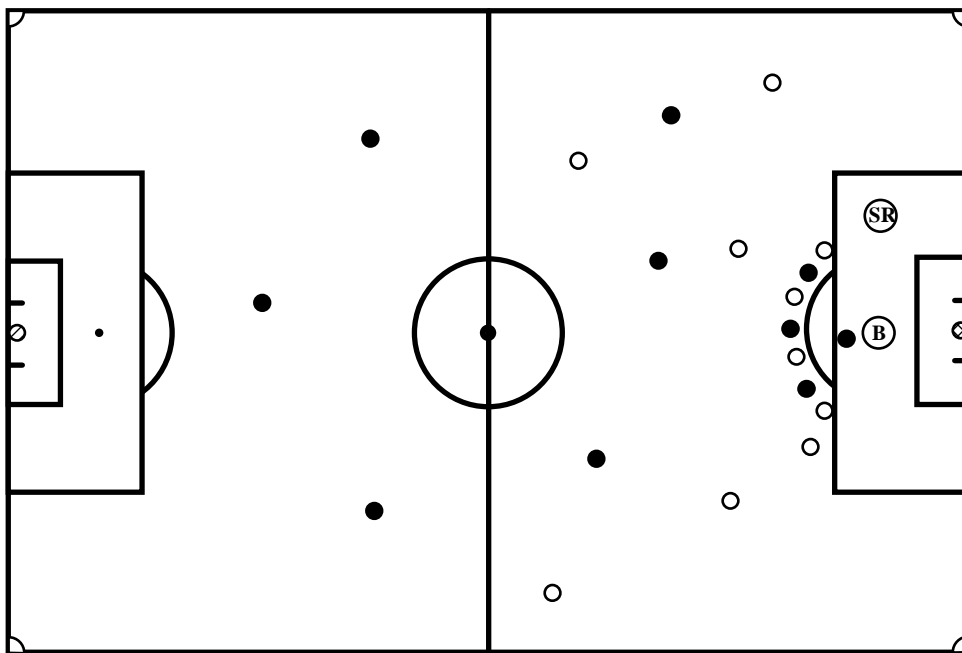


Das Basiswissen des Fußball - Schiedsrichters



Zusammengestellt von
Wilfried Keutner,
Beauftragter für das Lehrwesen in der Region Giessen - Marburg
Saison 2011/2012

Vorwort

Es sind alte Probleme im Schiedsrichter - Wesen:

- Wie kann ein Neuling innerhalb eines zeitlich eng gefassten Lehrganges das komplexe Regelwerk relativ einfach verstehen und seine Prüfungsvorbereitung optimal gestalten?
- Auf welche Weise kann ein Referent zu den von ihm benötigten Materialien gelangen und wie baut er von diesen ausgehend seine Vorträge in sinnvoller Strukturierung auf?
- Wie kann der erfahrene Schiedsrichter sein einmal erworbenes Wissen konservieren und wo kann er gewisse Sachverhalte in komprimierter Form nachlesen?

Hierbei muss sich insbesondere der Neuling die im Lehrgang vermittelten Sachverhalte notieren, um diese vor der Prüfung zu wiederholen und auch Unterlagen zum späteren Nachschlagen zu besitzen. Dabei nimmt das Niederschreiben viel Zeit in Anspruch und verhindert gleichzeitig die nötige Konzentration auf den Unterricht. Ferner ist es erforderlich, die flüchtig durchgeführten Notizen zuhause zu ordnen, damit eine erfolgreiche Wiederholung möglich ist. Auch dies dauert sehr lange.

Für die Referenten bei Lehrgängen jeglicher Art sind die Zusammenstellung der Materialien wie auch die Überlegungen zur richtigen Methodik enorm zeitraubend, damit die Übermittlung von Wissen in optimaler Form erfolgt und die Schiedsrichter ihre zumeist wöchentliche Praxis erfolgreich bewältigen können.

Auch der erfahrene Schiedsrichter wird nach einiger Zeit feststellen, dass er seinen erreichten Kenntnisstand nur mit großer Mühe beibehalten kann. Sehr schnell können Lücken im Netz des eigentlich vorhandenen Regelwissens auftauchen, die dem Selbstbewusstsein in keinsten Weise förderlich sind und zudem die Gefahr von falschen Spielfortsetzungen und damit verbundenen Regelverstößen nach sich ziehen.

Die dargelegten Gründe haben mich bewogen, die vorliegende Mappe "Das Basiswissen des Fußball - Schiedsrichters" auszuarbeiten, welche als Grundlage für Neulingslehrgänge und Referate dienen wie auch als Nachschlagewerk für den erfahrenen Spielleiter Verwendung finden kann.

Mittels Laptop und Beamer können die einzelnen Seiten jeweils in optischer Form präsentiert werden, was sich zum einen als große Hilfe für die Referenten und zum anderen auch als solche für die Zuhörer (gleichzeitiges Hören und Sehen) erweisen dürfte. Folien und Overheadprojektion können alternativ verwendet werden.

Es wird hierbei empfohlen, zu Beginn von Neulingslehrgängen sämtliche Teilnehmer mit jeweils einem Exemplar der Mappe auszustatten und allen Referenten rechtzeitig zu ihrer Vorbereitung ebenfalls ein solches zur Verfügung zu stellen. Auf diese Weise entfällt das die Konzentration stark mindernde Mitschreiben der Neulinge. Ferner erübrigt sich die zeitintensive Zusammenstellung der Materialien für die Referenten.

Die gründliche Durchsicht eines Probeexemplars der vorliegenden Mappe haben die Sportfreunde Steffen Rabe (KLW Frankenberg) und Marcus Rolbetzki (KLW Marburg) vorgenommen, denen ich hierfür an dieser Stelle herzlich danke.

Obwohl die Mappe nach bestem Wissen erstellt wurde und alle Informationen gewissenhaft überprüft wurden, kann keine Gewähr für eine vollständige Korrektheit übernommen werden.

Anregungen und Kritik sowie Hinweise auf fehlerhafte Darstellungen nehme ich gerne entgegen.

Alle Rechte, insbesondere die der Vervielfältigung, sind vorbehalten.

Den Neulingen wünsche ich alles Gute für anstehende Prüfungen, den Referenten viel Spaß bei der Übermittlung des Regelwissens und allen schon etwas erfahreneren Schiedsrichter - Kameraden den erhofften Erfolg bei der Ausübung ihres Sports.

Niederasphe, im Juli 2011

Wilfried Keutner

Kontaktadresse: Wilfried Keutner
Raiffeisenstraße 17
35117 Münchhausen – Niederasphe

Inhaltsverzeichnis

1. Vor Spielbeginn	4
2. Das Spielfeld	5
3. Der Ball	6
4. Die Zahl der Spieler	7
5. Die Ausrüstung der Spieler	9
6. Der Schiedsrichter und seine Assistenten	11
7. Das Stellungsspiel des Schiedsrichters	12
8. Die Dauer des Spieles	14
9. Der Ball in und aus dem Spiel	15
10. Wie ein Tor erzielt wird	16
11. Die Spielunterbrechungen	17
12. Die Spielfortsetzungen bei normalen Unterbrechungen	18
13. Eine Übersicht zu den Spielfortsetzungen bei normalen Unterbrechungen	20
14. Verbotenes Spiel und unsportliches Betragen	21
15. Besonderheiten bei verbotennem Spiel sowie unsportlichem Betragen	22
16. Besonderheiten beim Torwartspiel	23
17. Die Spielfortsetzungen bei Regelvergehen: direkter und indirekter Freistoß	24
18. Der Strafstoß	25
19. Eine Übersicht zu den Spielfortsetzungen bei Regelvergehen	26
20. Die persönlichen Strafen im Seniorenbereich	27
21. Beispiele für persönliche Strafen	28
22. Abseits	29
23. Besonderheiten im Jugendbereich	30
24. Frauen und Mädchen	31
25. Der Spielbericht	32
26. Die beispielhafte Darstellung eines besonderen Vorkommnisses	33
27. Das Muster eines Spielberichts	34
28. Die Schüsse von der Strafstoßmarke (= Elfmeterschießen)	36
29. Überprüfungen des Schiedsrichters vor, während und nach dem Spiel	37
30. Anregungen für die Weiterbildung und wichtige Hinweise	38

1. Vor Spielbeginn

Der Schiedsrichter hat verschiedene Kontrollen durchzuführen, so dass er etwa 45 Minuten vor Spielbeginn am Spielort eintreffen sollte. Bei der zeitlichen Bemessung der Abfahrt vom Wohnort sollte man eventuelle Staus, Umleitungen, sehr langsam fahrende Verkehrsteilnehmer und das Suchen des Sportplatzes einkalkulieren. Der Kauf einer Landkarte ist zu empfehlen. Auch Routenplaner und Navigationssysteme können verwendet werden.

Eine verspätete Ankunft am Spielort kann die Spielleitung überaus negativ beeinflussen.

Überprüfung	Zeitplan
1. Platzkontrolle <ul style="list-style-type: none"> • Spielfeld • Tore • Linien • Eckfahnen 	<ul style="list-style-type: none"> • nach Eintreffen in "Zivil"; Mängel sofort Platzverein melden
2. Ballkontrolle <ul style="list-style-type: none"> • Größe, Gewicht und Zustand 	<ul style="list-style-type: none"> • etwa 15 Minuten vor Spielbeginn (auch Ersatzbälle)
3. Spielerkontrolle <ul style="list-style-type: none"> • Pässe und Eintragungen im Spielbericht • Gesichtskontrolle (= Vergleich von Passbild und Gesicht) • Ausrüstung 	<ul style="list-style-type: none"> • ca. 15 Minuten vor Spielbeginn

Etwa 15 Minuten vor Spielbeginn werden dem Schiedsrichter der Spielbericht und die Spielerpässe zur Überprüfung vorgelegt. Der Spielbericht wird vom Schiedsrichter später an den Klassenleiter gesandt, während die Pässe nach Spielschluss von den Betreuern der beiden Mannschaften abgeholt werden.

Im Spielbericht bestätigt jeweils ein Vereinsverantwortlicher (Seniorenbereich) bzw. Mannschaftsbetreuer (Jugendbereich) die Richtigkeit der Eintragungen durch seine Unterschrift.

Bis zu 7 Ersatzspieler können bei Senioren im Spielbericht aufgeführt sein, während im Jugendbereich bei 11er - Mannschaften maximal 15 Spieler notiert werden dürfen (vgl. hierzu auch Kapitel 23: Besonderheiten im Jugendbereich).

Hinweise:

1. Der Schiedsrichter sollte bei der Spielerkontrolle auf eventuelle Farbenähnlichkeit der Spielkleidungen beider Mannschaften achten, damit später keine unangenehmen Verwechslungen auftreten können (insbesondere: Kleidung der Torhüter).
2. Tritt eine Mannschaft nicht an, so hat der andere Verein die Pflicht, 45 Minuten zu warten. Danach ist er berechtigt, das Spiel nicht auszutragen.
3. Sollte der Schiedsrichter nicht pünktlich eintreffen, so besteht für die Vereine ebenfalls eine Wartezeit von 45 Minuten.

2. Das Spielfeld

Bei der Kontrolle des Spielfeldes sind die in der folgenden Tabelle aufgeführten Überprüfungen vorzunehmen:

Spielfeld	Maße: 105 m * 70 m	(<u>Genauer</u> : Länge zwischen 90 m und 120 m; Breite zwischen 45 m und 90 m)
Tore	Maße 7,32 m * 2,44 m (also Verhältnis 3 : 1)	<ul style="list-style-type: none"> keine Löcher in den Netzen Torwart darf nicht behindert werden
Linien	• Seitenlinie	längere Grenzlinie des Spielfeldes
	• Torlinie	kürzere Grenzlinie des Spielfeldes
	• Torraum	Länge: 5,50 m + Torbreite + 5,50 m; Breite: 5,50 m
	• Strafraum	Länge: 16,50 m + Torbreite + 16,50 m; Breite: 16,50 m
	• Strafstoßmarke	11 m von der Torlinie entfernt
	• Teilkreis am Strafraum	Radius 9,15 m; Mittelpunkt: Strafstoßmarke
	• Mittellinie, Mittelpunkt und Mittelkreis	Radius des Mittelkreises: 9,15 m
	• Eckraum	Viertelkreis mit Radius 1 m
Eckfahnen	Fahnen an den Eckpunkten des Spielfeldes	Mindesthöhe 1,50 m und oben nicht spitz
Hilfsfahnen	10 (alle 1 m außerhalb)	<ul style="list-style-type: none"> 2 Mittelfahnen 8 weitere Fahnen, u.U. auch „Hütchen“ (falls Spielfeldzeichnung nicht erkennbar)

Die angegebenen Maße sind vom Schiedsrichter nicht exakt nachzumessen.

Ferner ist bei der Platzkontrolle folgendes zu beachten:

1. Ist der Platz bespielbar?

Ein Platz ist nicht bespielbar, wenn die Gesundheit der Spieler gefährdet oder eine ordnungsgemäße Durchführung des Spieles nicht möglich ist. Im Jugendbereich sind hierbei engere Maßstäbe anzuwenden.

2. Der SR soll sich bei seiner Entscheidung durch keine andere Person beeinflussen lassen. Deshalb wird auch der Spielführer bei der Überprüfung des Platzes nicht hinzugezogen.

Hinweise:

1. Außerhalb des Spielfeldes kann 9,15 m von dem Viertelkreis an der Eckfahne entfernt eine "Abstandsmarkierung" angebracht werden.

2. Keine Veränderungen am Spielfeld in der Pause ohne Zustimmung des SR möglich.

3. Der Ball

Vor Spielbeginn sind der Ball und die Ersatzbälle zu prüfen. Kommt während einer Spielunterbrechung ein weiterer Ball zum Einsatz, so ist auch dieser einer Prüfung zu unterziehen.

	Senioren	Jugend
Material	Leder oder anderes genehmigtes Material	
Umfang	68 - 70 cm	63,5 - 66 cm
Gewicht	410 - 450 g	350 - 390 g
Druck	0,6 - 1,1 bar	

Die angegebenen Werte sind zu schätzen und nicht exakt zu prüfen.

Es empfiehlt sich, aus mehreren Bällen den besten herauszusuchen.

Hinweise:

1. Ball platzt oder wird beschädigt: SR - Ball, falls Spiel deshalb unterbrochen wurde

Ort der Spielfortsetzung: Stelle, an welcher der Ball schadhaft wurde (bzw. Torraumlinie)

Eine Ausnahme hiervon liegt bei der Strafstoßausführung vor: dort erfolgt eine Wiederholung.

2. Zusätzliche Bälle dürfen rund um das Spielfeld bereitgehalten werden. Ein Ballaustausch ist allerdings nur mit Zustimmung des SR möglich.

3. Gelangt während des Spiels ein zweiter Ball auf das Spielfeld, unterbricht der Schiedsrichter die Partie nur dann, wenn der Ball Einfluss auf das Spielgeschehen nimmt.

Ort der Spielfortsetzung: Stelle, an welcher sich der Spielball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand (bzw. Torraumlinie)

Beeinflusst der zweite Ball das Spielgeschehen nicht, so lässt der Schiedsrichter diesen Ball so schnell wie möglich entfernen.

4. Ball in der Pause mitnehmen, am Schluss Platzverein übergeben.

4. Die Zahl der Spieler

1. Höchstens 11 Spieler; einer davon ist der Torwart

- mindestens 7 Spieler bei Spielbeginn (darunter Torwart)
- Mannschaft kann sich bis Spielende ergänzen

2. Auswechselfspieler:

- Drei Spieler pro Mannschaft dürfen in Pflichtspielen eingewechselt werden (Ausnahme: Jugendbereich; vgl. hierzu Kapitel 23: Besonderheiten im Jugendbereich)
- bei Freundschaftsspielen beliebig viele Spieler, wenn sich die Mannschaften über deren Anzahl einigen und den SR vor Spielbeginn hierüber unterrichten. Ansonsten bleibt es bei sechs Auswechselfspielern.

3. Auswechselfvorgang:

- das Spiel muss unterbrochen sein
- Information des SR vor der beabsichtigten Auswechselfung
- der zu ersetzende Spieler hat das Spielfeld verlassen
- SR hat sein zustimmendes Zeichen zum Betreten des Spielfeldes gegeben
- der neue Spieler betritt das Spielfeld in der Nähe der Mittellinie (Auswechselfung vollzogen)
- Kontrolle: Ausrüstung, Rückennummer; Minute notieren

Es wird empfohlen, vor Beginn der 2. Halbzeit die Spielführer zu fragen, ob ausgewechselt wurde.

Ein ausgewechselter Spieler darf später nicht mehr am Spiel teilnehmen (Ausnahme: Jugendbereich).

Ein des Feldes verwiesener Spieler (Gelb-Rote Karte oder Rote Karte) kann später ebenfalls nicht mehr am Spiel teilnehmen. Er darf auch nicht auf der Ersatzbank Platz nehmen und hat den Innenraum zu verlassen. Dies gilt auch für einen des Feldes verwiesenen Spielertrainer.

4. Spieler kommt nach Spielbeginn oder bei Wiedereintritt (Verletzung):

- bei SR anmelden; SR gibt sein zustimmendes Zeichen zum Betreten des Spielfeldes
- es ist für den SR nicht nötig, eine Spielunterbrechung abzuwarten
- Spieler kommt nach Spielbeginn: Eintritt in Höhe der Mittellinie
- Spieler kehrt nach Verletzung zurück:
 - Ball im Spiel: Eintritt nur von der Seitenlinie aus möglich
 - Ball nicht im Spiel: Eintritt von irgendeiner Begrenzungslinie aus möglich

Hinweis: Bei einer blutenden Wunde muss der SR die Wunde kontrollieren, so dass eine Rückkehr eigentlich nur bei einer Spielunterbrechung stattfinden kann.

Hat sich ein Spieler verletzt, fragt ihn der SR, ob eine Behandlung erforderlich ist. Wenn der Spieler dies verlangt, erlaubt der SR bis zu zwei Mannschaftsbetreuern, das Spielfeld zu betreten. Zur Pflege muss der Spieler das Spielfeld verlassen und kann erst nach erfolgter Spielfortsetzung vom SR durch Handzeichen wieder zugelassen werden.

Eine Ausnahme bildet der Torwart, der nach erfolgter Behandlung sofort weiterspielen kann. Wird hierbei gleichzeitig ein Feldspieler behandelt, so muss dieser das Spielfeld vor der Spielfortsetzung nicht verlassen.

Gleiches gilt nach einem Zusammenprall von Spielern einer Mannschaft für die hierbei verletzten Spieler.

5. Spieler kommt bei Wiedereintritt (Verlassen des Spielfeldes wegen mangelhafter Ausrüstung)

- Spielruhe für Rückkehr abwarten
- bei SR anmelden; SR gibt sein zustimmendes Zeichen zum Betreten des Spielfeldes
- Eintritt in Höhe der Mittellinie
- Kontrolle der Ausrüstung durch SR

6. Tausch innerhalb einer Mannschaft:

Jeder Spieler darf seinen Platz mit dem Torwart tauschen. Hierzu ist eine Spielruhe und die anschließende Zustimmung des SR erforderlich.

7. Vor Spielbeginn und auf der Bank:

- Platzverweis vor korrektem Anstoß: Mannschaft kann sich ergänzen, Anstoß nicht verzögern
- Unsportlichkeit auf der Bank: Eingetragene Auswechselspieler können durch Zeigen der Gelben Karte verwarnt bzw. durch Zeigen der Roten Karte von der Teilnahme am Spiel ausgeschlossen werden.

8. Schüsse von der Strafstoßmarke (Elfmeterschießen):

- Teilnehmen dürfen nur die Spieler, die am Ende der Verlängerung spielberechtigt sind
- keine Auswechslung möglich mit folgender Ausnahme:
Torwart kann bei Verletzung ersetzt werden, falls die Mannschaft noch Auswechselrecht hat

Bei Nichtbeachtung der Bestimmungen ist wie folgt zu verfahren:

<p>Auswechselspieler oder ausgewechselter Spieler betritt bei laufendem Spiel das Spielfeld ohne Zustimmung des SR</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Spiel unterbrechen (u.U. Vorteil beachten) • Verwarnung des Auswechselspielers • Indirekter Freistoß, wo sich der Ball bei der Unterbrechung befand <p>Bei einer weiteren verwarnungswürdigen Regelübertretung erhält der Spieler für das erste Vergehen „Gelb“ und dann anschließend „Gelb-Rot“. Bei Verhinderung eines Tores oder einer offensichtlichen Torchance erfolgt Feldverweis (mit der Roten Karte). Wird nur der Ball gespielt und dadurch ein Tor verhindert, so erfolgt lediglich eine Verwarnung.</p>
<p>Spieler betritt bei laufendem Spiel das Spielfeld ohne Zustimmung des SR (Spieler kommt zu spät, Verletzung, Verlassen des Spielfeldes wegen mangelhafter Ausrüstung)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Spiel unterbrechen (u.U. Vorteil beachten) • Verwarnung ; evtl. Kontrolle der Ausrüstung • Indirekter Freistoß, wo sich der Ball bei der Unterbrechung befand. Erfolgt noch ein Foulspiel oder Handspiel, so gibt es einen direkten Freistoß. <p>Bei einer weiteren verwarnungswürdigen Regelübertretung erhält der Spieler für das erste Vergehen „Gelb“ und dann anschließend „Gelb-Rot“. Bei Verhinderung eines Tores oder einer offensichtlichen Torchance erfolgt Feldverweis (mit der Roten Karte). Wird nur der Ball gespielt und dadurch ein Tor verhindert, so erfolgt lediglich eine Verwarnung.</p>
<p>Tausch des Torwarts innerhalb einer Mannschaft ohne Zustimmung des SR</p>	<ul style="list-style-type: none"> • SR sollte nicht unterbrechen • Verwarnung beider Spieler bei der nächsten Unterbrechung (gilt auch beim Tausch in der Halbzeitpause)

Das Aufwärmen der Auswechselspieler soll auf keinen Fall gegenüber den SR - Assistenten oder hinter dem gegnerischen Tor erfolgen. Es kann hinter dem eigenen Tor erfolgen.

Wird eine Mannschaft auf weniger als sieben Spieler dezimiert, so ist das Spiel auf Wunsch des Spielführers abbrechen, wenn das Ergebnis für den Gegner lautet.

5. Die Ausrüstung der Spieler

Prüfung: Im Rahmen der Passkontrolle bzw. vor der Einwechslung

Grundsatz: Ein Spieler darf nichts tragen, was für ihn oder einen anderen Spieler gefährlich ist.

Die Ausrüstung eines Spielers setzt sich wie folgt zusammen:

- Hemd oder Trikot (mit Rückennummer)
- kurze Sporthose (Short); evtl. Thermohose (Radlerhose)
- Strümpfe bzw. Stutzen; Schienbeinschützer
- Schuhe

Trikots und Stutzen	<ul style="list-style-type: none"> • Deutliche Unterscheidung der Mannschaften in den Farben von Trikots und Stutzen (dies gilt hinsichtlich der Trikots auch gegenüber dem Schiedsrichter und seinen neutralen Assistenten) <u>Notfalls:</u> Eine Mannschaft zieht Laibchen an • Torwart muss sich in der Farbe der Sportkleidung von allen anderen Spielern unterscheiden (die Trikots der beiden Torhüter müssen sich nicht unterscheiden) • Tapebänder bei Stutzen: gleiche Farbe wie die Stutzen (lediglich ein höchstens zwei cm breiter Tapestreifen darf auch eine andere Farbe aufweisen)
Schienbeinschützer	müssen von den Strümpfen vollständig bedeckt sein
Thermohosen (Radlerhosen)	haben die gleiche Farbe wie die Shorts aufzuweisen und dürfen nur bis oberhalb des Knies reichen. Spielt eine Mannschaft in mehrfarbigen Shorts, müssen die Thermohosen die auf den Shorts überwiegende Farbe aufweisen
Schuhe	<ul style="list-style-type: none"> • Straßenschuhe sind gestattet • Spielen ohne Schuhe ist nicht erlaubt • Schuhwechsel auf dem Spielfeld ist ohne Spielunterbrechung möglich (Kontrolle bei der nächsten Unterbrechung)
Gefährliche Gegenstände	<ul style="list-style-type: none"> • Jegliche Art von Schmuck ist verboten. „Abtappen“ ist nicht zulässig. Stellt der SR fest, dass ein Spieler Schmuck trägt, so muss der Spieler diesen entfernen. Weigert er sich oder trägt er den Schmuck erneut, so wird er verwarnet. • Leder - und Gummibänder dürfen nicht getragen werden • Schlauchschals sind verboten • Kopfschutz, Gesichtsmaske, Knie – und Ellenbogenschoner aus weichem, leichtem und gepolstertem Material gelten als nicht gefährlich • Auch der SR darf keinen Schmuck tragen (Ausnahme: Uhr)

Der Spielführer muss zu seiner Kennzeichnung an einem Oberarm eine Armbinde tragen.

Dem SR und seinen neutralen Assistenten ist für ihre Kleidung die Farbe Schwarz vorbehalten. Andere Farben dürfen ebenfalls getragen werden.

Bei Auftreten von Mängeln an der Ausrüstung der Spieler kann nach folgender Tabelle verfahren werden:

1. Mängel vor Spielbeginn	<ul style="list-style-type: none"> • Beseitigung unbedingt erforderlich • Möglichkeit, den Spieler nicht zuzulassen • Keine Wartezeit
2. Mängel während des Spiels	<ul style="list-style-type: none"> • das Spiel nicht sofort unterbrechen • falls der Spieler seine Ausrüstung bis zur nächsten Spielunterbrechung nicht in Ordnung gebracht hat, wird er bei dieser Unterbrechung angewiesen, das Feld zu verlassen und seine Ausrüstung zu korrigieren
3. Eintritt eines wegen seiner Ausrüstung vom Feld geschickten Spielers	<ul style="list-style-type: none"> • Spielruhe für Rückkehr abwarten • bei SR anmelden (Zeichen SR) • Eintritt in Höhe der Mittellinie • Kontrolle der Ausrüstung durch SR <p><u>Unangemeldeter Spieleintritt:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Spiel unterbrechen (u.U. Vorteil beachten) • Verwarnung • Indirekter Freistoß, wo sich der Ball bei der Unterbrechung befand. Erfolgt noch ein Foulspiel oder Handspiel, so gibt es einen direkten Freistoß. <p>Bei einer weiteren verwarnungswürdigen Regelübertretung erhält der Spieler für das erste Vergehen „Gelb“ und dann anschließend „Gelb-Rot“.</p> <p>Bei Verhinderung eines Tores oder einer offensichtlichen Torchance erfolgt Feldverweis (mit der Roten Karte).</p> <p>Wird nur der Ball mit dem Fuß gespielt und dadurch ein Tor verhindert, so erfolgt lediglich eine Verwarnung.</p>
4. Spieler spielt den Ball ohne Schuhe	<ul style="list-style-type: none"> • Spiel unterbrechen • Indirekter Freistoß, wo die Berührung stattfand <p>Verliert ein Spieler im direkten Zusammenhang mit der Torerzielung einen Schuh, ist das Tor anzuerkennen</p>

6. Der Schiedsrichter und seine Assistenten

1. Der Schiedsrichter

Seine Machtbefugnis beginnt mit dem Betreten des Spielfeldes zur Aufnahme des Spiels und endet mit dem Verlassen des Spielfeldes nach dem Schlusspfiff.

Er kann

- persönliche Strafen (Verwarnungen, Feldverweise) aussprechen; Meldung im Spielbericht ist erforderlich (vor dem Spiel des Feldes verwiesene Spieler können hierbei ersetzt werden). Im Jugendbereich kann auch eine Zeitstrafe ausgesprochen werden.
- Spielstrafen (Freistoß, Strafstoß) verhängen
- seine Entscheidung abändern, falls das Spiel noch nicht fortgesetzt ist
- die Vorteilsbestimmung anwenden. Trifft der erwartete Vorteil in jenem Moment (nach wenigen Sekunden) nicht ein, ist der Verstoß, der den Vorteil ausgelöst hat, zu bestrafen
- das Spiel bei einer seiner Meinung nach ernstlichen Verletzung eines Spielers unterbrechen
- das Spiel unterbrechen (Maximalzeit 30 Minuten) oder auch abbrechen. Letzteres soll allerdings nur dann erfolgen, wenn alle Mittel, das Spiel fortzusetzen, ausgeschöpft sind.

Bei weniger als sieben Spielern ist das Spiel auf Wunsch des Spielführers abzubrechen, wenn das Ergebnis für den Gegner lautet.

Der Schiedsrichter soll

- keiner anderen Person als den Spielern und den Assistenten ohne seine Erlaubnis das Betreten des Spielfeldes gestatten
- dafür Sorge tragen, dass Spieler mit blutenden Wunden das Spielfeld zur Behandlung verlassen müssen

Er hat

- den Spielregeln Geltung zu verschaffen
- Aufzeichnungen anzufertigen (Anstoßberechtigung, Torerfolg, Auswechslungen, persönliche Strafen)
- unsportliches Verhalten oder Verfehlungen von Spielern oder anderen Personen zu melden
- Verletzungen von Spielern, die ihm von den Vereinen gemeldet werden, im Spielbericht zu vermerken

Auswechselspieler unterliegen auch der Strafgewalt des SR: bei unerlaubtem Betreten des Spielfeldes ist ein indirekter Freistoß zu verhängen, wo sich der Ball bei der Spielunterbrechung befand.

Eingetragene Auswechselspieler können durch Zeigen der Gelben Karte verwarnet bzw. durch Zeigen der Roten Karte von der Teilnahme am Spiel ausgeschlossen werden.

Die Rote oder Gelbe Karte kann auch ausgewechselten Spielern gezeigt werden.

2. Die vereinsgebundenen Schiedsrichter - Assistenten

- einzige Aufgabe: Anzeige, wenn der Ball die Seitenlinie überschreitet
- keine Aufgabe: Anzeige von Freistoß, Strafstoß, Eckstoß oder Abseits

Es ist günstig, vor Spielbeginn die Assistenten kurz auf ihre Aufgaben hinzuweisen und auch ihre Namen zu erkunden. Dies stärkt das Verantwortungsbewusstsein der Assistenten. Die alleinige Verantwortung besitzt allerdings der Schiedsrichter; er kann die Entscheidungen der Assistenten auch abändern.

Bei ungehöriger Einmischung oder nicht einwandfreiem Betragen eines Assistenten kann ihn der Schiedsrichter seines Amtes entheben und einen Ersatzmann fordern. Ein solcher Vorfall ist im Spielbericht ausführlich zu schildern.

Angebracht ist es, sich nach dem Schlusspfiff bei den Assistenten zu bedanken.

7. Das Stellungsspiel des Schiedsrichters

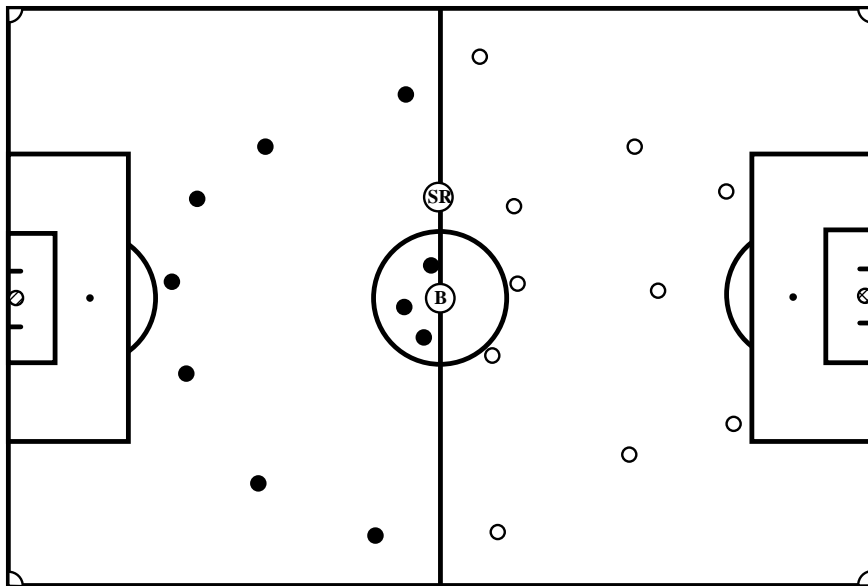
Bei den nachfolgend notierten Diagrammen gilt:

SR = Position des Schiedsrichters

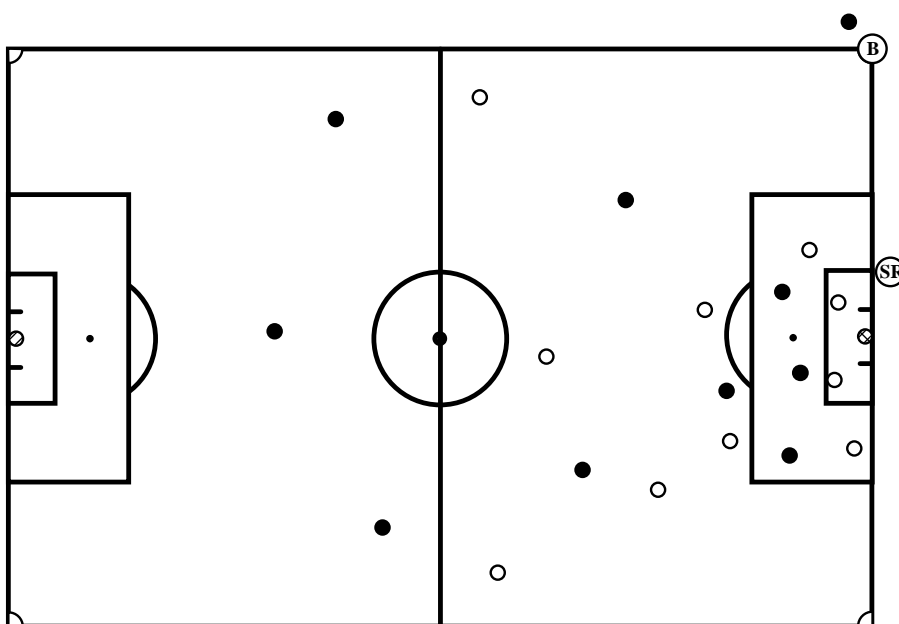
B = Position des Balles

Die ausgefüllten Kreise stellen die Spieler der einen Mannschaft, die nicht ausgefüllten Kreise die Spieler der anderen Mannschaft dar.

1. Beim Anstoß: SR steht links vom Ball in der Hälfte der anstoßenden Mannschaft (maximal: Mittellinie)

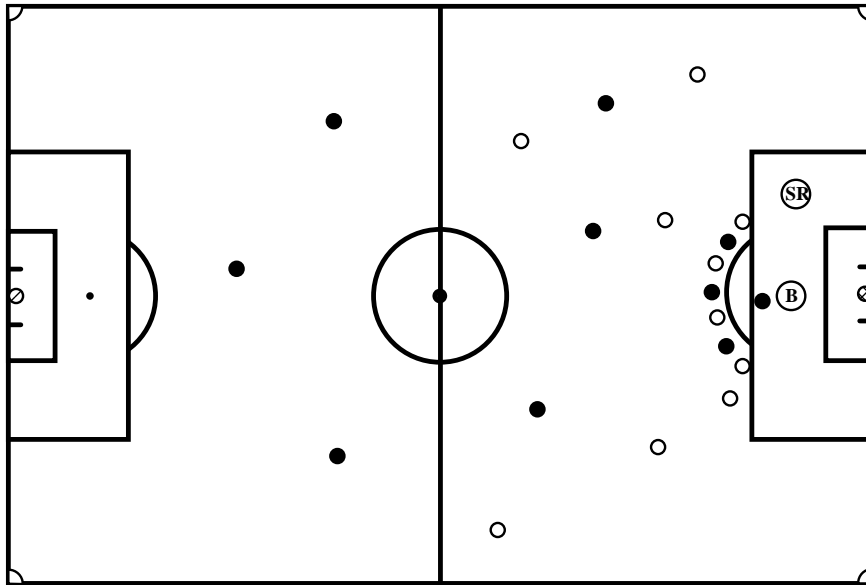


2. Beim Eckstoß (SR ohne neutrale Assistenten):

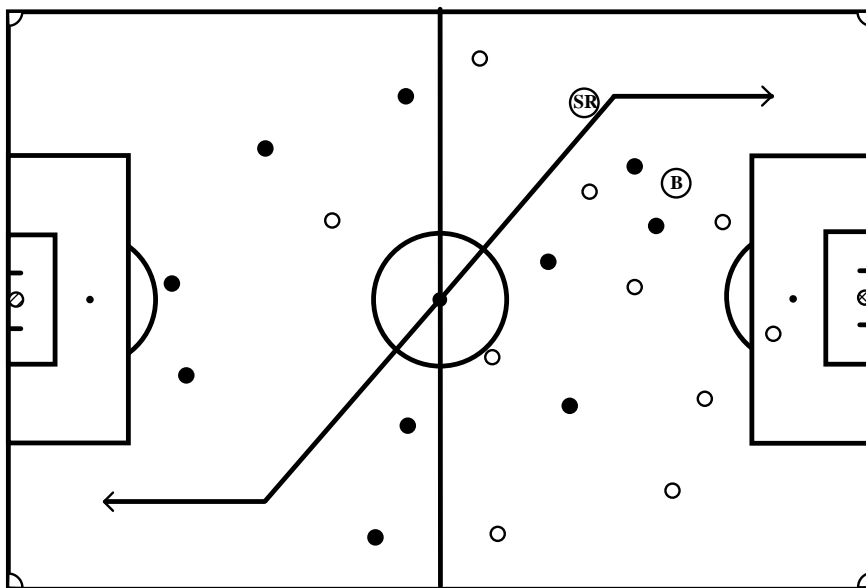


Eine Stellung am Strafraumeck ist ebenfalls möglich (wie bei Gespannen).

3. Beim Strafstoß (SR ohne neutrale Assistenten): SR steht links vom Schützen



4. Das Diagonalband:



Die Laufrichtung des Schiedsrichters orientiert sich an einem Diagonalband, welches durch eine Erweiterung der schrägen Linie um etwa 10 m nach links und nach rechts entsteht.

Eine Abweichung von diesem Band ist jederzeit möglich und auch angeraten, wenn es die Spielvorgänge erfordern.

Im allgemeinen ist zu empfehlen, das Spielgeschehen zunächst an sich vorbeigleiten zu lassen und diesem dann in einem Abstand von etwa 10 - 15 m schnell zu folgen. Im günstigsten Falle hat man schon zu Beginn eines Zweikampfes seine Beobachtungsposition eingenommen. Eine seitliche Einsicht ist in fast allen Fällen von großem Vorteil.

8. Die Dauer des Spieles

1. Spieldauer und Verlängerungen:

	Spieldauer in Minuten	Verlängerung in Minuten
Senioren und Junioren	2 x 45	2 x 15
Frauen	2 x 45	2 x 15
A - Jugend	2 x 45	2 x 15
B - Jugend	2 x 40	2 x 10
C - Jugend	2 x 35	2 x 5
D - Jugend	2 x 30	2 x 5
E - Jugend	2 x 25	2 x 5
F - Jugend	2 x 20	2 x 5

2. Die Halbzeitpause:

- Spieler haben ein Anrecht auf eine Pause
- Pausenzeit: mindestens 5 Minuten (ohne Wegzeiten)
- persönliche Strafen möglich (Spielführer informieren)

3. Die vier Fälle der Spielzeitverlängerungen:

- bei verllorener Zeit
- bei absichtlich vergeudeter Zeit
- zur Ausführung eines Strafstoßes
- bei Pokal - oder Entscheidungsspielen

<u>Verlorene Zeit:</u> Zeit, die ohne Verschulden einer Mannschaft nicht genutzt wurde (<u>maximale Unterbrechungszeit:</u> 30 Minuten)	<ul style="list-style-type: none"> • Verletzung eines Spielers • Unterbrechung (z.B. Nebel)
<u>Vergeudete Zeit:</u> Zeit, die durch Verschulden einer Mannschaft nicht genutzt wurde	<ul style="list-style-type: none"> • unsportliche Verzögerungen (u.U. persönliche Strafen nötig)

Verlorene Zeit muss, vergeudete Zeit kann am Ende der jeweiligen Spielzeithälfte nachgespielt werden.

Die Nachspielzeit hat der SR in der letzten Minute der jeweiligen Spielzeithälfte für alle Beteiligten deutlich sichtbar anzuzeigen. Diese Nachspielzeit kann sich durch besondere Vorkommnisse (z.B. weitere Verletzungen) noch verlängern.

Pokal - oder Entscheidungsspiele:

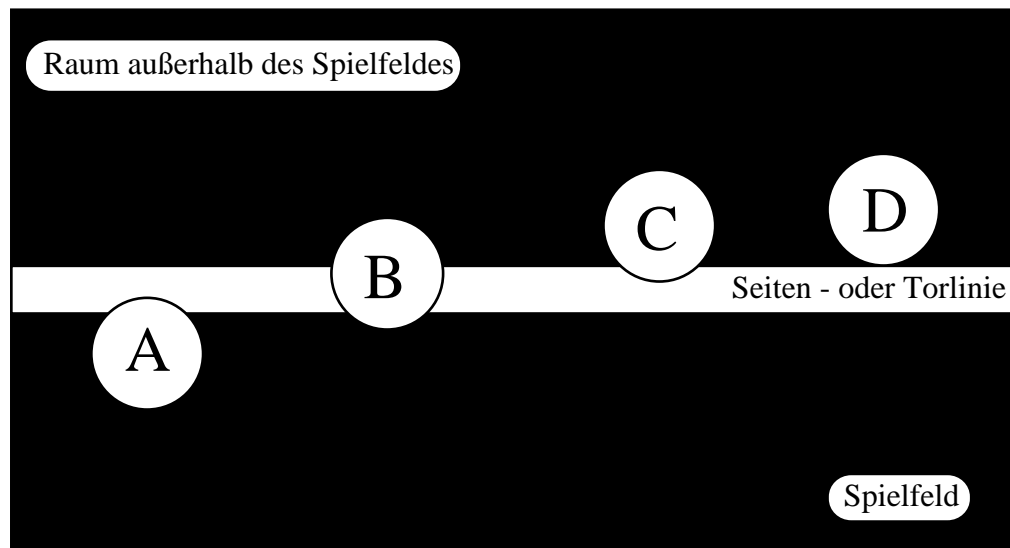
- zwischen Spielende und Verlängerung dürfen die Mannschaften das Spielfeld nicht verlassen
- Beginn der Verlängerung nach 5 Minuten Pause ; Seitenwahl erneut vornehmen
- keine Halbzeitpause in der Verlängerung; nur Seitenwechsel und erneuter Anstoß
- u.U. Schüsse von der Strafstoßmarke (= Elfmeterschießen) zur Spielentscheidung vorgeschrieben

9. Der Ball in und aus dem Spiel

Die Bedeutung dieser Regel ist vor allem darin zu sehen, dass nur dann Spielstrafen verhängt werden können, wenn der Ball im Spiel ist.

Der Ball ist aus dem Spiel, wenn

1. er auf dem Boden oder in der Luft die Begrenzungslinien des Spielfeldes vollständig überschritten hat
2. der SR das Spiel durch Pfiff unterbrochen hat



Ball im Spiel : A, B und C

Ball aus dem Spiel : D

Bei folgenden Beispielen bleibt der Ball stets im Spiel:

- a, Ball springt von Torpfosten, Querlatte oder Eckfahne ins Spielfeld zurück
- b, Ball prallt von SR oder SR - Assistent zurück, falls diese sich im Spielfeld befinden
- c, Regelverstoß wird vermutet, SR unterbricht Spiel aber nicht

Hinweise:

1. Spiel sofort durch Pfiff unterbrechen, falls der Ball nicht für alle klar erkenntlich die Linie passiert. Bei deutlichem Überschreiten der Grenzlinie ist ein Pfiff überflüssig.
2. Jeder Pfiff unterbricht das Spiel. Bei irrtümlichem Pfiff Spielfortsetzung mit SR - Ball dort, wo sich der Ball zur Zeit des Pfiffes befand (Torraum: SR - Ball auf Torraumlinie).
3. Die Linien gehören zu denjenigen Flächen, welche sie begrenzen. Somit gehören die Seitenlinien und die Torlinien zum Spielfeld.

10. Wie ein Tor erzielt wird

Der Ball muss die Torlinie zwischen den Torpfosten und der Querlatte vollständig überquert haben.

Bestehen die geringsten Zweifel am vollständigen Überschreiten der Torlinie, so darf der SR nicht auf Tor entscheiden.

Ein Pfiff bei der Torerzielung sollte nur in unklaren Fällen erfolgen.

Wenn der SR aus Versehen Tor pfeift, bevor der Ball die Torlinie vollständig passiert hat und er seinen Irrtum vor der Spielfortsetzung erkennt, ist das Tor ungültig. Die richtige Spielfortsetzung ist dann der SR - Ball auf der Torraumlinie.

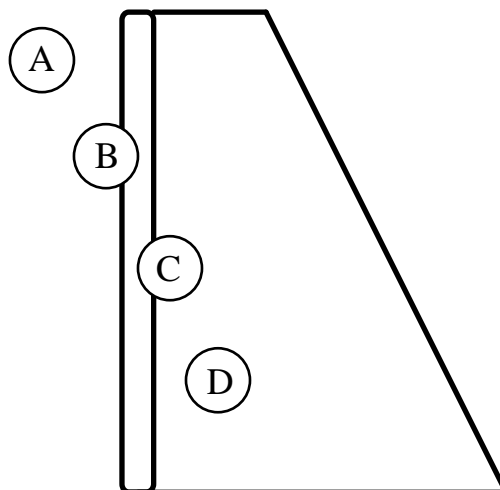
Äußere Einflüsse vor dem Überschreiten der Torlinie:

- im normalen Spielverlauf: Spielfortsetzung SR - Ball
- beim Strafstoß: Wiederholung

Wenn ein Zuschauer das Spielfeld betritt und versucht, ein Tor zu verhindern, so gilt:

- geht der Ball unberührt ins Tor, so ist das Tor gültig
- bei Berührung hat der SR das Spiel zu unterbrechen und auf SR - Ball am Ort der Berührung zu entscheiden (falls Berührung innerhalb des Torraums: SR - Ball auf Torraumlinie)

Eine Meldung im Spielbericht ist unerlässlich.



Kein Tor : A, B und C

Tor : D

11. Die Spielunterbrechungen

Spielunterbrechungen können wie folgt eingeteilt werden:

1. normal
2. bei verbotener Spielweise
3. bei gefährlichem Spiel
4. bei unsportlichem Verhalten
5. bei Abseits

Die vier letztgenannten Unterbrechungen werden in den Kapiteln "Verbotenes Spiel und unsportliches Betragen" sowie "Abseits" behandelt.

Als normal bezeichnet man solche Spielunterbrechungen, bei denen kein Verstoß gegen die Spielregeln vorliegt.

Normale Spielunterbrechungen:

Vorgang	Spielfortsetzung
Torerfolg	Anstoß
Ball überschreitet Begrenzungslinien des Spielfeldes a, ins Seitenaus b, ins Toraus	Einwurf Abstoß bzw. Eckstoß
Besondere Gründe mit Unterbrechung durch den SR a, Verletzungen b, Überprüfungen (Ball) c, äußere Einflüsse	jeweils SR - Ball

Äußere Einflüsse können sein:

- stürmischer Regen
- sehr starker Wind
- Gewitter
- heftiges Schneetreiben
- Nebel (Blick von einem Tor zum anderen für Weiterspielen erforderlich)

12. Die Spielfortsetzungen bei normalen Unterbrechungen

1. Der Anstoß:

- Anstoß erfolgt jeweils bei Spielbeginn, nach der Halbzeit (Wechsel des Anstoßrechts), Torerfolg, Verlängerung und deren Halbzeit
- Spielbeginn: mittels einer Münze wird um die Spielfeldhälften gelost
Die erfolgreiche Mannschaft wählt die Spielfeldhälfte, die andere Mannschaft führt den Anstoß aus
- verschiedene Kontrollen beim Anstoß zu Spielbeginn: Anzahl der Spieler, Anwesenheit von Torhütern und SR - Assistenten, Uhr einstellen, diverse Notizen anfertigen; wer hat Anstoß?
- Ball muss nach vorne gespielt werden und ist im Spiel, wenn er mit dem Fuß bewegt worden ist (sonst: Wiederholung); Gegner 9,15 m vom Ball entfernt, Mitspieler in der eigenen Spielhälfte
- Pfiff durch SR erforderlich
- es kann direkt ein Tor erzielt werden
- ausführender Spieler berührt den Ball ein zweites Mal, bevor ihn ein anderer Spieler gespielt hat: indirekter Freistoß
- Kontrollen zu Beginn der 2. Halbzeit: Anzahl der Spieler, Anwesenheit von Torhütern und SR - Assistenten, Uhr einstellen, diverse Notizen anfertigen, Anstoßberechtigung überprüfen, Frage nach Auswechslungen
- bei Verlängerung: es wird erneut um die Spielfeldhälften gelost

2. Der Einwurf:

- Ball ist dort ins Spiel zu bringen, wo er das Spielfeld verlassen hat
- einwerfender Spieler muss auf der Seitenlinie stehen oder außerhalb des Spielfeldes (mit einem Teil eines jeden Fußes auf dem Boden und Gesicht in Richtung Spielfeld)
- beide Hände sind zu gebrauchen; Ball von hinten in einem Zuge über den Kopf werfen
- Ball ist im Spiel, wenn er sich innerhalb des Spielfeldes befindet
- Pfiff nur erforderlich nach persönlicher Strafe, Verletzungsbehandlung auf dem Platz oder Auswechslung
- gelangt der Ball bei einem Einwurf nicht ins Spielfeld, so ist der Einwurf zu wiederholen
- direkte Torerzielung nicht möglich (führt zu Abstoß bzw. Eckstoß)
- Anwerfen aus taktischen Gründen erlaubt; heftiges Anwerfen ist allerdings verboten (führt zum direkten Freistoß, wo der Gegenspieler getroffen wurde oder getroffen werden sollte)
- zweimaliges Ballspielen durch den einwerfenden Spieler ist verboten (führt zum indirekten Freistoß bzw. bei Handaufnahme als Feldspieler zum direkten Freistoß)
- Abseits ist aufgehoben
- anschließende Ballaufnahme mit den Händen durch den Torwart der eigenen Mannschaft führt zum indirekten Freistoß

Falsche Ausführung: Einwurf durch Gegner

Richtige Ausführung am falschen Ort: SR soll sofort richtigen Ort anweisen. Ist der Einwurf schon erfolgt, so gibt es einen Einwurf für den Gegner.

Das Einwerfen von außerhalb der Spielfeldbarrieren oder von einer Erhöhung aus ist nicht gestattet (führt zu einer Wiederholung durch die gleiche Mannschaft).

Den Gegnern ist es untersagt, sich direkt vor dem einwerfenden Spieler aufzustellen, um diesen bei der Ausführung des Einwurfs zu behindern. Der Mindestabstand beträgt 2 m.

3. Der Abstoß:

- der Ball muss aus dem Torraum heraus (von einem beliebigen Punkt aus) ins Spiel gebracht werden
- der Ball ist im Spiel, wenn er den Strafraum in Richtung Spielfeld verlassen hat (sonst Wiederholung)
- Pfiff nur erforderlich nach persönlicher Strafe, Verletzungsbehandlung auf dem Platz oder Auswechslung
- Gegner müssen sich außerhalb des Strafraumes aufhalten, bis Ball im Spiel ist (Vorteil möglich)
- es kann direkt ein Tor beim Gegner erzielt werden
- Abseits ist aufgehoben
- der abstoßende Spieler darf den Ball nicht ein zweites Mal spielen (führt zum indirekten Freistoß bzw. bei Handaufnahme als Feldspieler zum direkten Freistoß oder Strafstoß, falls Ball Strafraum verlassen hat ; ansonsten: Wiederholung)
- Rückwärtslaufen des SR ist zu empfehlen

Abstoß: Ball ruht im Torraum und wird durch einen Stoß mit dem Fuß bewegt (Ball war zuvor aus dem Spiel)

Abschlag: Ballaufnahme mit der Hand durch TW, da der Ball noch im Spiel ist

4. Der Eckstoß:

- der Eckstoß ist von der Seite auszuführen, die der Stelle am nächsten liegt, an welcher der Ball das Spielfeld verlassen hat
- der Ball muss sich im Viertelkreis oder auf dessen Begrenzungslinien befinden
- die Eckfahne darf nicht entfernt werden
- Gegner 9,15 m vom Viertelkreis entfernt
- der Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fuß gespielt worden ist und sich bewegt
- Pfiff nur erforderlich nach persönlicher Strafe, Verletzungsbehandlung auf dem Platz oder Auswechslung
- direkte Torerzielung möglich
- Abseits ist aufgehoben
- der ausführende Spieler darf den Ball nicht ein zweites Mal spielen (führt zum indirekten Freistoß bzw. bei Handaufnahme als Feldspieler zum direkten Freistoß)
- keine Spielzeitverlängerung für Eckstoßausführung

5. Der Schiedsrichterball:

Der SR - Ball stellt die einzige Möglichkeit einer Spielfortsetzung dar, wenn der SR das Spiel ohne Vorliegen von Regelübertretungen (Verletzungen, Überprüfungen, äußere Einflüsse) unterbrochen hat.

- SR - Ball immer dort, wo sich der Ball bei der Unterbrechung befand (aber: nicht im Torraum, sondern auf der Torraumlinie)
- Pfiff nur erforderlich nach pers. Strafe, Verletzungsbehandlung auf dem Platz oder Auswechslung
- SR lässt den Ball aus Brusthöhe fallen
- Ball ist im Spiel bei Bodenkontakt:
 - vorherige Berührung durch Spieler: Wiederholung
 - Ball geht direkt über Seiten - oder Torlinie: Wiederholung
- Vergehen von Spielern vor Bodenkontakt: nur pers. Strafe möglich (Ball war noch nicht im Spiel)

13. Eine Übersicht zu den Spielfortsetzungen bei normalen Unterbrechungen

Spielfortsetzung	Anstoß	Einwurf	Abstoß	Eckstoß	SR - Ball
Wann ist diese Spielfortsetzung zu wählen?	<ul style="list-style-type: none"> • Spielbeginn • Beginn 2. Halbzeit • Beginn Verlängerung und deren 2. Halbzeit • nach Torerfolg 	<ul style="list-style-type: none"> • Ball überschreitet Seitenlinie vollständig 	<ul style="list-style-type: none"> • Ball überschreitet Torlinie vollständig (letzte Berührung durch Angreifer) 	<ul style="list-style-type: none"> • Ball überschreitet Torlinie vollständig (letzte Berührung durch Verteidiger) 	<ul style="list-style-type: none"> • SR hat Spiel unterbrochen (ohne Regelverletzung durch Spieler): Verletzung, Überprüfung, äußere Einflüsse
Wie erfolgt diese Spielfortsetzung?	<ul style="list-style-type: none"> • Spielen des Balles in die gegnerische Hälfte (nach vorn) 	<ul style="list-style-type: none"> • beide Füße auf dem Boden • Gesicht zum Spielfeld • mit beiden Händen 	<ul style="list-style-type: none"> • Ball aus dem Torraum in Richtung Spielfeld schießen 	<ul style="list-style-type: none"> • Ball schießen 	<ul style="list-style-type: none"> • Ball aus Brusthöhe auf die Erde fallen lassen
Was ist zu beachten?	Gegner: 9,15 m Abstand Mitspieler: eigene Hälfte <u>Spielbeginn:</u> <ul style="list-style-type: none"> • Anzahl der Spieler • Assistenten anwesend? • Wer hat Anstoß? • Uhr einstellen • Notizen anfertigen <u>Beginn 2. Halbzeit:</u> s.o. <ul style="list-style-type: none"> • Auswechslungen? 	<ul style="list-style-type: none"> • Ort des Einwurfs korrekt? • nur von innerhalb der Spielfeldbarrieren • Anwerfen aus taktischen Gründen erlaubt • Mindestabstand des Gegners: 2 m 	<u>Gegner:</u> Verlassen des Strafraumes <u>Ort:</u> von beliebigem Punkt des Torraums heraus	<u>Gegner:</u> 9,15 m Abstand vom Viertelkreis <ul style="list-style-type: none"> • Ball im Viertelkreis oder auf dessen Begrenzungslinien • Eckfahne darf nicht entfernt werden 	<u>Ort:</u> Stelle, an der sich der Ball bei der Spielunterbrechung befand (Ausnahme, falls Ball im Torraum: SR - Ball auf Torraumlinie)
Pfiff erforderlich?	ja	nur nach persönlicher Strafe, Verletzung, Auswechslung	nur nach persönlicher Strafe, Verletzung, Auswechslung	nur nach persönlicher Strafe, Verletzung, Auswechslung	nur nach persönlicher Strafe, Verletzung, Auswechslung
Wann ist der Ball im Spiel?	<ul style="list-style-type: none"> • Spielen mit dem Fuß nach vorne 	<ul style="list-style-type: none"> • nach Eintritt des Balles in das Spielfeld 	<ul style="list-style-type: none"> • nach Verlassen des Strafraumes in Richtung Spielfeld 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielen mit dem Fuß 	<ul style="list-style-type: none"> • bei Bodenkontakt
Mögliche Fehler	<ul style="list-style-type: none"> • Spielen des Balles nach hinten (Wiederholung) • zweimaliges Spielen des Balles (indir. Freistoß) 	<ul style="list-style-type: none"> • falsche Ausführung (Einwurf Gegner) • zweimaliges Spielen des Balles (indir. Freistoß) • Ausführung am falschen Ort (monieren, sonst Einwurf für Gegner) 	<ul style="list-style-type: none"> • Ballberührung vor Überschreiten der Strafraumlinie (Wiederholung) • zweimaliges Spielen des Balles nach Überschreiten der Strafraumlinie (indir. Freistoß) 	<ul style="list-style-type: none"> • zweimaliges Spielen des Balles (indir. Freistoß) 	<ul style="list-style-type: none"> • Ballberührung vor Bodenkontakt (Wiederholung) • Ball geht vor Bodenkontakt über Seiten - oder Torlinie (Wiederholung)
Torerzielung direkt möglich?	ja	nein <ul style="list-style-type: none"> • ins eigene Tor: Eckstoß • ins gegn. Tor: Abstoß 	ja	ja	nein, wenn Ball vor dem Berühren eines Spielers ins Tor geht (Wiederholung)
Abseits	nicht möglich	aufgehoben	aufgehoben	aufgehoben	nicht möglich

14. Verbotenes Spiel und unsportliches Betragen

Direkter Freistoß:

Ein Spieler verursacht einen direkten Freistoß für die gegnerische Mannschaft, wenn er einen der nachfolgend aufgeführten sieben Verstöße nach Einschätzung des Schiedsrichters fahrlässig, rücksichtslos oder mit unverhältnismäßigem Körpereinsatz begeht:

- a) einen Gegner tritt oder versucht, ihn zu treten
- b) einem Gegner das Bein stellt oder es versucht
- c) einen Gegner anspringt
- d) einen Gegner rempelt
- e) einen Gegner schlägt oder versucht, ihn zu schlagen
- f) einen Gegner stößt
- g) einen Gegner bedrängt

Der gegnerischen Mannschaft wird ebenfalls ein direkter Freistoß zugesprochen, wenn ein Spieler einen der nachfolgenden drei Verstöße begeht:

- h) einen Gegner hält
- i) einen Gegner anspuckt
- j) den Ball absichtlich mit der Hand spielt (dies gilt nicht für den Torwart in seinem eigenen Strafraum)

Der direkte Freistoß wird an der Stelle ausgeführt, wo sich der Verstoß ereignete.

Findet der Verstoß innerhalb des eigenen Strafraumes statt, so erfolgt ein Strafstoß.

Indirekter Freistoß:

1. Ein Torwart verursacht einen indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft, wenn er innerhalb seines Strafraumes einen der folgenden vier Verstöße begeht:

- mehr als sechs Sekunden bei Ballkontrolle durch die Hände warten
- nach Kontrolle erneute Berührung des Balles mit der Hand, bevor ein anderer Spieler ihn berührt hat
- Ballberührung mit der Hand nach absichtlichem Zuspiel mit dem Fuß vom Mitspieler
- Ballberührung mit der Hand nach Einwurf vom Mitspieler

Außerdem verursacht ein Spieler einen indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft, wenn er nach Ansicht des Schiedsrichters einen der folgenden Verstöße begeht:

2. gefährlich spielt
3. den Lauf des Gegners behindert
4. den Torwart daran hindert, den Ball aus seinen Händen freizugeben
5. irgendeine andere, nicht bereits in dieser Übersicht erwähnte Regelübertretung begeht, für welche das Spiel unterbrochen wird, um den Spieler zu verwarnen oder des Feldes zu verweisen

Der indirekte Freistoß wird an der Stelle ausgeführt, wo sich der Verstoß ereignete.

Hinweise:

1. Begeht ein Spieler hintereinander zwei Regelübertretungen, so ist das schwerere Vergehen zu bestrafen.
2. Bei fast gleichzeitigen Vergehen von Spielern beider Mannschaften wird die erste Regelübertretung bestraft.

15. Besonderheiten bei verbotenen Spiel sowie unsportlichem Betragen

Oft ist es schwierig, harte Spielweise von verbotener oder gefährlicher Spielweise zu unterscheiden.

Verbotenes Spiel: richtet sich gegen den Körper des Gegners; es liegt ein Körperkontakt vor

Gefährliches Spiel: Ball ist zwar Spielobjekt, der Gegner wird jedoch gefährdet; es liegt kein Körperkontakt vor

Beim gefährlichen Spiel wird der Ball gespielt, jedoch der korrekt spielende Gegner beeinträchtigt oder gefährdet. Wird hierbei der Gegner getroffen, so wird das gefährliche Spiel zum verbotenen Spiel.

Das unsportliche Verhalten kann sich gegen Mitspieler, Gegenspieler, Schiedsrichter, SR - Assistenten oder Zuschauer richten. Die Skala reicht hierbei von der absichtlichen Spielverzögerung bei der Ausführung von Spielfortsetzungen über die abfällige Bemerkung hinaus bis hin zur groben Beleidigung.

- Verbotenes Spiel: direkter Freistoß
- Gefährliches Spiel: indirekter Freistoß
- Unsportliches Verhalten: indirekter Freistoß an der Stelle, wo die Unsportlichkeit begangen wurde (sofern nicht ein schwererer Regelverstoß vorliegt)

Jeder Angriff auf den Ball - außer bei gefährlichem Spiel - ist erlaubt, jeder Angriff auf den Gegner verboten. Oft ist die Frage entscheidend, ob zuerst der Ball oder zuerst der Gegner getroffen wurde.

Rempeln:

- nur korrekt und damit erlaubt, wenn der Spieler den Ball spielen will und dabei mit der Schulter gegen die Schulter des Gegners rempelt. Es ist ohne Bedeutung, was mit dem Gegner beim Rempeln geschieht.
- Torwart darf innerhalb seines Torraumes nur gerempelt werden, wenn er den Ball hält oder selbst einen Gegner hindert. Ansonsten darf der Torwart wie jeder andere Spieler korrekt gerempelt werden.

Sperren:

- Ein Spieler, der den Ball spielt, darf diesen so abdecken, dass er seinen Körper zwischen Ball und Gegner bringt und diesen daran hindert, selbst den Ball zu spielen
- ist der Ball zu weit entfernt oder will der Spieler den Ball überhaupt nicht spielen, so wird dies als Sperren ohne Ball geahndet und mit einem indirekten Freistoß als Spielfortsetzung geahndet

Kontakt - und Wurfvergehen:

Schlägt ein Spieler einen Gegenspieler, so handelt es sich um ein Kontaktvergehen und der Tatort befindet sich dort, wo der Spieler getroffen wurde (oder hätte getroffen werden sollen). Die Spielfortsetzung erfolgt am Tatort mit direktem Freistoß. Befindet sich der Tatort außerhalb des Spielfeldes, so erfolgt die Spielfortsetzung mit SR – Ball dort, wo sich der Ball bei der Unterbrechung befand.

Wirft ein Spieler auf dem Spielfeld einen Gegenstand an den Körper eines Gegenspielers, so spricht man von einem Wurfvergehen. Der Tatort ist dort, wo der Spieler getroffen wurde (oder hätte getroffen werden sollen). Die Spielfortsetzung erfolgt dort mit direktem Freistoß. Befindet sich der Tatort außerhalb des Spielfeldes, so erfolgt die Spielfortsetzung mit indirektem Freistoß dort, wo sich der Ball bei der Unterbrechung befand.

Sollte ein Auswechselspieler oder ein ausgewechselter Spieler von außerhalb des Spielfeldes einen Gegenstand an den Körper eines Gegenspielers oder Mitspielers werfen, so erfolgt die Spielfortsetzung mit indirektem Freistoß dort, wo sich der Ball bei der Unterbrechung befand.

Werden Mitspieler, der Schiedsrichter oder einer seiner Assistenten auf dem Spielfeld geschlagen oder beworfen, so handelt es sich um eine Unsportlichkeit und der Tatort befindet sich dort, wo die Unsportlichkeit erfolgte (Standort des unsportlichen Spielers). Die Spielfortsetzung erfolgt am Tatort mit indirektem Freistoß, sofern kein Spielabbruch durch den SR erforderlich ist.

16. Besonderheiten beim Torwartspiel

1. Die Sechs - Sekunden - Regelung:

Nachdem der Torwart den Ball mit den Händen unter Kontrolle hat, kann er in der ihm zustehenden Zeit von sechs Sekunden den Ball

- in den Händen halten
- auf den Boden aufspringen lassen
- in die Luft werfen und wieder auffangen

Nach den sechs Sekunden muss er den Ball abspielen oder mit den Füßen weiterführen. In letzterem Falle darf der Torwart den Ball aber nicht mehr mit den Händen berühren.

Hinweis: Zur Kontrolle des Balles zählt auch, wenn der Torwart ihn durch Berührung mit einer Hand oder beiden Händen, einem Arm oder beiden Armen oder einem Teil derselben berührt. Auch das absichtliche Ablenken des Balles zwecks Kontrolle wird als Ballbesitz gewertet.

Bei einem zufallsbedingtem Abpraller (bedingt durch glitschigen Ball o.ä.; Nachfassen des Torwarts) handelt es sich nicht um einen Ballbesitz des Torwarts.

2. Erneute Ballberührung nach Kontrolle durch den Torwart:

Nach Kontrolle und Freigabe des Balles durch den Torwart darf dieser den Ball erst dann wieder mit den Händen berühren, wenn ihn ein anderer Spieler berührt hat.

3. Absichtliches Zuspiel des Balles zum Torwart durch Mitspieler:

- Zuspiel mit Kopf, Brust oder Knie: Torwart darf Ball mit den Händen aufnehmen
- Zuspiel beim Einwurf: Torwart darf Ball nicht mit den Händen aufnehmen
- Zuspiel mit dem Fuß: Torwart darf Ball nicht mit den Händen aufnehmen

Bei einem unabsichtlichen Ablenken des Balles mit den Füßen (Ball wird von einem Mitspieler ungewollt abgefälscht oder nicht richtig getroffen) darf der Torwart den Ball mit den Händen aufnehmen.

4. Spielfortsetzung, falls der Torwart den Ball regelwidrig mit den Händen berührt:

Indirekter Freistoß an der Stelle, an welcher der Torwart den Verstoß beging
(Verstoß im Torraum: Verlegung auf Torraumlinie nötig); keine Verwarnung des Torwarts

Hinweise:

1. Legt sich ein Torwart länger als notwendig auf den Ball, so macht er sich unsportlichen Betragens schuldig. Neben dem indirekten Freistoß als Spielfortsetzung ist eine Verwarnung auszusprechen.
2. Stört ein Spieler die Bewegung des Torwarts mit der Absicht, ihn daran zu hindern, den Ball korrekt ins Spiel zu bringen, ist ein indirekter Freistoß zu verhängen.
3. Wendet ein Mitspieler beim Zuspiel mit Kopf, Brust oder Knie nach Auffassung des SR einen Trick an, um die Zuspielbestimmung zu umgehen, macht er sich eines unsportlichen Betragens schuldig. Neben der Gelben Karte ist ein indirekter Freistoß am Tatort zu verhängen. Erfolgt ein solcher Trick bei der Ausführung eines Freistoßes, so ist neben der Gelben Karte eine Wiederholung des Freistoßes vorgeschrieben.

17. Die Spielfortsetzungen bei Regelvergehen : direkter und indirekter Freistoß

- Beim direkten Freistoß kann ein Tor direkt gegen die die Regel übertretende Mannschaft erzielt werden.
- Bei einem Vergehen im eigenen Strafraum wird aus dem direkten Freistoß ein Strafstoß.
- Ein indirekter Freistoß kann nur dann zum Tor führen, wenn der Ball vor der Überquerung der Torlinie von einem anderen als dem ausführenden Spieler berührt wird. Bei direkter Verwandlung erfolgt Abstoß.
- Wenn ein Freistoß von außerhalb des Strafraumes direkt ins eigene Tor geschossen wird, erhält die gegnerische Mannschaft einen Eckstoß.

Direkter oder indirekter Freistoß:

a) innerhalb des eigenen Strafraumes:

- der Ball ist im Spiel, wenn er den Strafraum verlassen hat (sonst: Wiederholung)
- Gegner mindestens 9,15 m vom Ball entfernt und außerhalb des Strafraumes

b) außerhalb des eigenen Strafraumes:

- der Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fuß gespielt worden ist und sich bewegt
- Gegner mindestens 9,15 m vom Ball entfernt

In beiden Fällen gilt:

- Ball muss ruhen
- der ausführende Spieler darf den Ball erst wieder spielen, nachdem ein anderer Spieler den im Spiel befindlichen Ball berührt hat (sonst: indirekter Freistoß bzw. bei Handaufnahme als Feldspieler direkter Freistoß oder Strafstoß)

Direkter oder indirekter Freistoß im eigenen Torraum:

Ein Freistoß kann von einem beliebigen Punkt innerhalb des Torraumes ausgeführt werden.

Indirekter Freistoß im gegnerischen Torraum:

- Ausführung an der Stelle der zur Torlinie parallelen Torraumlinie, die dem Ort des Verstoßes am nächsten liegt.
- Die Abwehrspieler müssen entweder 9,15 m vom Ball entfernt sein oder sich auf der Torlinie zwischen den Pfosten befinden.

Hinweise:

1. Der SR soll eine schnelle Ausführung des Freistoßes zulassen. Das Zeichen kann Pfiff, Wink, Ruf oder einfache Zustimmung zur Spielfortsetzung sein. Ist allerdings eine persönliche Strafe auszusprechen, so ist eine schnelle Spielfortsetzung nicht möglich und ein Pfiff zur Ballfreigabe erforderlich.
2. Bei einem indirekten Freistoß hebt der SR einen Arm über den Kopf und behält ihn solange in dieser Stellung, bis der Ball von einem zweiten Spieler berührt wird oder ins Aus geht.
3. Vergisst bei einem indirekten Freistoß der SR einen Arm zu heben und der Ball landet unberührt im Tor, so muss der Freistoß wiederholt werden (SR - Fehler).
4. Fordert die zum Freistoß berechnigte Mannschaft die Einhaltung der 9,15 m - Distanz vom Ball, untersagt der SR durch ein unmissverständliches Zeichen die Ausführung und stellt die Entfernung fest. Nach Korrektur der Mauer gibt er den Ball dann mit Pfiff frei. Wird der Freistoß vor der Freigabe durch den SR ausgeführt, so ist er zu wiederholen und der schuldige Spieler zu verwarnen. Dies gilt auch dann, wenn der Ball neben dem Tor landet.
5. Spieler, die sich bei der Ausführung eines Freistoßes nicht auf die vorgeschriebene Entfernung zurückziehen, müssen verwarnet werden. Auch Versuche, durch Entgegenlaufen die Distanz zu verkürzen, sind Unsportlichkeiten.

18. Der Strafstoß

Für Vergehen im Strafraum wird statt des direkten Freistoßes der Strafstoß verhängt.

Regelvorschriften zur Strafstoßausführung:

- Torwart muss mit Blick zum Schützen auf der Torlinie bleiben, bis der Ball mit dem Fuß gestoßen ist
- alle Spieler außer Schütze und Torwart müssen sich außerhalb des Strafraumes, auf dem Spielfeld, mindestens 9,15 m vom Ball entfernt und hinter dem Strafstoßpunkt befinden (genauer: hinter einer durch den Strafstoßpunkt gehenden gedachten Linie, welche parallel zur Strafraumlinie verläuft)
- Ball ist nach dem Pfiff nach vorne zu spielen
- der Schütze muss klar erkenntlich sein

Hinweise:

- Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fuß gestoßen wurde und sich vorwärts bewegt
- Schütze darf den Ball erst dann ein zweites Mal spielen, nachdem dieser von einem anderen Spieler berührt worden ist (sonst indirekter Freistoß)
- zur Ausführung des Strafstoßes ist die Spielzeit zu verlängern

Der SR soll die Strafstoßausführung zulassen, auch wenn einzelne Spieler nach der Freigabe des Balles gegen die Vorschriften verstoßen. Hier ist zunächst die Wirkung abzuwarten.

Verstoß gegen die Regelvorschriften:

- Verteidiger: bei Torerzielung: Toranerkennung; keine Torerzielung: Wiederholung
- Torwart: bei Torerzielung: Toranerkennung; keine Torerzielung: Wiederholung
- Angreifer: bei Torerzielung: Wiederholung keine Torerzielung: siehe unten
- Verteidiger und Angreifer: in jedem Falle Wiederholung

Unerlaubtes Täuschen durch Schützen: bei Wiederholung oder ind. Freistoß wird der Schütze verwarnt

- | | |
|---|---------------------------------|
| a) Ball geht am Tor vorbei: | Abstoß |
| b) Torwart wehrt Ball zur Ecke ab: | Ind. Freistoß, wo Schütze stand |
| c) Ball prallt von Pfosten, Latte, TW zurück: | Ind. Freistoß, wo Schütze stand |
| d) Torwart hält Ball sicher: | weeterspielen (= Vorteil) |

Mitspieler des Schützen läuft zu früh in den Strafraum:

- | | |
|---|---|
| a) Ball geht am Tor vorbei: | Abstoß |
| b) Torwart wehrt Ball zur Ecke ab: | Ind. Freistoß, wo Mitspieler den Strafraum betreten hat |
| c) Ball prallt von Pfosten, Latte, TW zurück: | Ind. Freistoß, wo Mitspieler den Strafraum betreten hat |
| d) Torwart hält Ball sicher: | weeterspielen (= Vorteil) |

Weitere Hinweise:

1. Der Strafstoß kann auch indirekt ausgeführt werden.
2. Eine Abseitsstellung ist bei der Strafstoßausführung nicht möglich.
3. Ball platzt nach wenigen Metern oder wird beschädigt: Wiederholung
4. Ball wird auf dem Weg zum Tor durch einen äußeren Einfluss aufgehalten: Wiederholung, Meldung

Verlängerung der Spielzeit wegen Strafstoßausführung

Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball durch die Wirkung des Stoßes vollständig die Torlinie überquert hat:

- direkt vom Strafstoß
- nachdem er entweder von Pfosten oder Latte abgeprallt ist
- nachdem er vom Torhüter berührt wurde

Das Spiel ist in folgenden Fällen zu Ende:

- Tor wurde erzielt oder Schütze verschießt
- Torwart hält den Ball bzw. wehrt den Ball ab
- bei indirekter Ausführung des Strafstoßes
- Ball prallt von Pfosten oder Latte ins Spielfeld zurück

19. Eine Übersicht zu den Spielfortsetzungen bei Regelvergehen

Spielfortsetzung	direkter Freistoß	indirekter Freistoß	Strafstoß
Wann ist diese Spielfortsetzung zu wählen?	Verstöße gegen Regel 12 (= Verbotenes Spiel), falls Ball im Spiel und Vergehen im Spielfeld (außerhalb des Strafraumes)	Verstöße gegen <ul style="list-style-type: none"> • Regel 12 (= Gefährliches Spiel und unsportliches Betragen) • gewisse Ausführungsbestimmungen • Abseits 	wie bei direktem Freistoß, falls Ball im Spiel und Vergehen im Strafraum der verteidigenden Mannschaft
Wie erfolgt diese Spielfortsetzung?	<ul style="list-style-type: none"> • Spielen des Balles in beliebige Richtung 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielen des Balles in beliebige Richtung 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielen des Balles nach vorne
Was ist zu beachten?	Gegner: 9,15 m Abstand <ul style="list-style-type: none"> • Ball muss ruhen <u>Ort:</u> Stelle, an welcher der Regelverstoß begangen wurde (Ausnahme bei Verstoß im gegnerischen Torraum)	Gegner: 9,15 m Abstand bzw. auf Torlinie <ul style="list-style-type: none"> • Ball muss ruhen <u>Ort:</u> Stelle, an welcher der Regelverstoß begangen wurde (Ausnahme bei Verstoß in den Torräumen) <ul style="list-style-type: none"> • Spieler betritt unangemeldet Spielfeld: ind. Freistoß, wo Ball war 	<ul style="list-style-type: none"> • alle Spieler mit Ausnahme von Schütze und TW außerhalb vom Strafraum und auf dem Spielfeld, mindestens 9,15 m vom Ball entfernt, hinter einer durch den Strafstoßpunkt gedachten Parallelen zur Strafraumlinie • Schütze eind. identifiziert • TW auf der Torlinie
Pfiff erforderlich?	nur nach Mauerstellung, persönlicher Strafe, Verletzung, Auswechslung	nur nach Mauerstellung, persönlicher Strafe, Verletzung, Auswechslung	ja
Wann ist der Ball im Spiel?	<ul style="list-style-type: none"> • innerhalb eig. Strafraum: nach Verlassen des Strafraumes • außerhalb eig. Strafraum: Spielen mit dem Fuß 	<ul style="list-style-type: none"> • innerhalb eig. Strafraum: nach Verlassen des Strafraumes • außerhalb eig. Strafraum: Spielen mit dem Fuß 	Spielen mit dem Fuß nach vorne
Mögliche Fehler	<ul style="list-style-type: none"> • innerhalb eig. Strafraum: Ballberührung vor Überschreiten der Strafraumlinie (Wiederholung) • außerhalb eig. Strafraum: zweimaliges Spielen des Balles (indir. Freistoß) 	<ul style="list-style-type: none"> • innerhalb eig. Strafraum: Ballberührung vor Überschreiten der Strafraumlinie (Wiederholung) • außerhalb eig. Strafraum: zweimaliges Spielen des Balles (indir. Freistoß) 	<ul style="list-style-type: none"> • Verteidiger: <ul style="list-style-type: none"> • bei Tor: Tor gilt • sonst: Wiederholung • ausführende Mannschaft (Schütze oder Mitspieler): <ul style="list-style-type: none"> • bei Tor: Wiederholung • Abwehr durch TW zur Ecke: ind. Freistoß • Ball prallt von Pfosten, Latte oder TW zurück: ind. Freistoß
Torerzielung direkt möglich?	ja (ins eigene Tor: Eckstoß)	nein (Abstoß) (ins eigene Tor: Eckstoß)	ja
Abseits	ja	ja	nicht möglich

20. Die persönlichen Strafen im Seniorenbereich

Keine persönliche Strafe	Die Ermahnung
Persönliche Strafen (= Disziplinarmaßnahmen)	Die Verwarnung (= Gelbe Karte)
	Der Feldverweis mit Gelb/Roter Karte
	Der Feldverweis mit Roter Karte

1. Die Ermahnung

Vor dem Aussprechen von persönlichen Strafen soll der Schiedsrichter prüfen, ob nicht schon eine Ermahnung ausreicht. Dabei ist folgendes zu beachten:

- Eine Ermahnung ist auch bei laufendem Spiel möglich; dies sollte aber die „große Ausnahme“ bleiben.
- Auf eine Ermahnung kann verzichtet und sofort eine persönliche Strafe ausgesprochen werden.

Die Bedeutung einer Ermahnung wird oft unterschätzt.

2. Die persönlichen Strafen

- Eine persönliche Strafe ist nur bei ruhendem Spiel möglich.
- Falls der SR die Vorteilbestimmung anwendet, hat er eine erforderliche Verwarnung bei der nächsten Spielunterbrechung auszusprechen. Begeht ein Spieler bis dahin ein weiteres Vergehen, das „Gelb“ nach sich zieht, so ist der Spieler mit „Gelb-Rot“ des Feldes zu verweisen (zunächst „Gelb“ und dann „Gelb-Rot“).
- Bei einem Feldverweis muss der bestrafte Spieler vor der Spielfortsetzung das Spielfeld verlassen. Er darf auch nicht auf der Ersatzbank Platz nehmen und hat den Innenraum zu verlassen.
- Richtige Spielfortsetzung beachten!

Ein Spieler darf nur einmal verwarnet werden; danach kann nur noch der Feldverweis (Gelb-Rote Karte bzw. Rote Karte) erfolgen.

Feldverweis mit Gelb-Roter Karte	<ul style="list-style-type: none"> • entspricht einer 2. Verwarnung • kann <u>nicht sofort</u> erfolgen, sondern erst nach vorheriger Verwarnung (= Gelbe Karte)
Feldverweis mit Roter Karte	<ul style="list-style-type: none"> • kann sofort erfolgen • Pässeinzug notwendig

Bei Tätlichkeiten, rücksichtsloser Spielweise und Schiedsrichterbeleidigung muss sofort der Feldverweis mit Roter Karte erfolgen.

Erfolgt ein Vergehen nach Spielschluss und der SR befindet sich noch auf dem Spielfeld, wird dem Spieler die Rote Karte gezeigt. Ansonsten ist nur die Meldung im Spielbericht möglich.

Eingetragene Auswechselspieler können durch Zeigen der Gelben Karte verwarnet bzw. durch Zeigen der Roten Karte von der Teilnahme am Spiel ausgeschlossen werden.

Die Rote oder Gelbe Karte kann auch ausgewechselten Spielern gezeigt werden.

In allen Fällen, in denen der SR die Rote Karte zeigt, erfolgt Pässeinzug.

21. Beispiele für persönliche Strafen

Persönliche Strafe	Vorgang
1. Die Verwarnung	<ul style="list-style-type: none"> • Betreten des Spielfeldes als zu spät kommender Spieler bzw. Auswechselfspieler oder bei Wiedereintritt (Verletzung, Ausrüstung) ohne Einwilligung des SR • Verlassen des Spielfeldes ohne Einwilligung des SR (Ausnahme: Verletzung) • Verstoß gegen allgemeine Auswechselbestimmungen • Kritisieren einer SR - Entscheidung mit hieraus resultierender Spielunterbrechung • Ball wegschlagen / Ball wegtragen nach Pfiff • Nichteinhaltung des vorgeschriebenen Abstandes bei Freistößen oder Vorlaufen aus der Mauer, wenn deshalb eine Wiederholung angeordnet wird • Taktisches Foulspiel in aussichtsreicher Position (unabhängig vom Vergehen) • Springen und Gestikulieren vor dem einwerfenden Spieler • Ungebührliches, unsportliches Betragen • Übertriebener Torjubel / Trikot ausziehen (Grenze = Kinn) • Unsportliches Umgehen von Regel 12 (Zuspiel zum Torwart) • Unsportliches Aufstützen auf einen Mitspieler • Wiederholte Verstöße gegen die Spielregeln (z.B. beim Strafstoß) • Strafstoß: Torwart weigert sich ins Tor zu gehen • Torwarttausch ohne Meldung beim Schiedsrichter • Torwart bringt Markierungen auf dem Spielfeld an
2. Die Gelb-Rote Karte	entspricht der 2.Verwarnung ; ist ein Spieler also bereits verwarnt und begeht eines der obigen Vergehen, so ist er mit der Gelb-Roten Karte des Feldes zu verweisen
3. Die Rote Karte	<ul style="list-style-type: none"> • grobes Foulspiel • gewaltsames Spiel • Tackling, welches die Gesundheit eines Gegners gefährdet • Anspucken eines Gegners oder irgendeiner anderen Person • anstößige, beleidigende oder schmähende Äußerungen bzw. Gebärden • Verhinderung einer offensichtlichen Torchance eines allein auf das Tor los ziehenden Gegners mit unerlaubten Mitteln (Vergehen gegen Regel 12, Notbremse) • Feldspieler macht durch absichtliches Handspiel eine klare Torchance des Gegners zunichte • Torwart verhindert außerhalb seines Strafraumes durch absichtliches Handspiel eine klare Torchance des Angreifers

Zu den persönlichen Strafen im Jugendbereich vgl. Kapitel 23: Besonderheiten im Jugendbereich.

22. Abseits

Der Sinn der Abseitsregel

Alle Spieler sollen sich im offenen Kampf um Tore bemühen. Kein Spieler kann somit im gegnerischen Strafraum lauern und ohne große Mühe ein Tor erzielen.

Schutzzone: Als Abseits (abseitig vom Spiel) gilt jeder Aufenthalt eines Angreifers hinter einer quer über das Spielfeld laufenden gedachten Linie, die der vorletzte Abwehrspieler oder der Ball mit sich "trägt".

4 Voraussetzungen, die gleichzeitig für eine Abseitsentscheidung erfüllt sein müssen	<ol style="list-style-type: none"> 1. gegnerische Hälfte 2. vor dem Ball 3. weniger als 2 Gegenspieler vor sich 4. Ball vom Mitspieler
<p>Gleiche Höhe</p> <p>a) mit dem Ball</p> <p>b) mit dem vorletzten Gegenspieler</p> <p>Es sind hierbei der Kopf, der Rumpf oder die Füße maßgeblich, nicht aber die Arme.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • kein Abseits • kein Abseits
Entscheidender Moment	Moment der Ballabgabe bzw. Ballberührung
Spielfortsetzung	indirekter Freistoß; keine Verwarnung
Aufhebung des Abseits	<ul style="list-style-type: none"> • Abstoß • Eckstoß • Einwurf
keine Aufhebung des Abseits	<ul style="list-style-type: none"> • Abschlag (also aus der Hand des Torwarts) • Freistoß
<p>Im Abseits stehen allein ist nicht strafbar.</p> <p>Ein Spieler wird nur dann für seine Abseitsstellung bestraft, wenn er</p> <p>a) ins Spiel eingreift oder</p> <p>b) einen Gegner beeinflusst oder</p> <p>c) aus seiner Stellung einen Vorteil zieht</p>	
<p>Gerät ein Verteidiger zufällig über die Begrenzungslinien des Spielfeldes, so befindet er sich für eine Abseitsbeurteilung auf der eigenen Tor - oder Seitenlinie.</p>	
<p>Taktisches Verlassen des Spielfeldes:</p> <p><u>Angreifer</u>: erlaubt; Rückkehr erst, wenn sich das Spielgeschehen verlagert hat</p> <p style="padding-left: 40px;">vorzeitige Rückkehr: indirekter Freistoß, wo sich der Ball bei der Unterbrechung befand bzw. auf der Torraumlinie; Verwarnung</p> <p><u>Verteidiger</u>: nicht erlaubt; Vorteil beachten, sonst indirekter Freistoß; Verwarnung</p>	
<p>Eine Abseitsstellung ist bei der Strafstoßausführung nicht möglich.</p>	

23. Besonderheiten im Jugendbereich

1. Kontrollen vor Spielbeginn und Zahl der Spieler:

Die Kontrollen vor Spielbeginn sind wie im Seniorenbereich durchzuführen (Pässe, Eintragungen im Spielbericht, Gesichtskontrolle, Ausrüstung).

Auf dem Spielbericht dürfen bis Spielende bei

- 11er Mannschaften maximal 15 Spieler
- 9er Mannschaften maximal 13 Spieler
- 7er Mannschaften maximal 11 Spieler aufgeführt werden.

In 11er - Mannschaften müssen bei Spielbeginn mindestens 7 Spieler, bei 9er - Mannschaften mindestens 6 Spieler und bei 7er - Mannschaften mindestens 5 Spieler auf dem Spielfeld sein. Werden diese Zahlen im laufenden Spiel unterschritten, kann die in Unterzahl spielende Mannschaft verlangen, das Spiel abbrechen, wenn das Ergebnis für den Gegner lautet. Das Spiel ist dann für die Mannschaft als verloren zu werten.

2. Auswechslungen:

- In allen Altersklassen können bis zu 4 Spieler aus - und wieder eingewechselt werden. (Ausnahme: A - Jugend und B - Jugend in der Hessenliga)
- Ein bestimmter Spieler kann beliebig oft aus - und wieder eingewechselt werden.
- Der SR notiert nur die erstmalige Einwechslung eines jeden Spielers.

3. Persönliche Strafen:

Bei der A - Jugend, der B - Jugend und der C - Jugend ist bei der Verwarnung die Gelbe Karte und beim Feldverweis die Rote Karte zu zeigen. Für die restlichen Jugendmannschaften dürfen überhaupt keine Signalkarten verwendet werden. Im gesamten Jugendbereich gibt es anstelle der Gelb/Roten Karte den Feldverweis auf Zeit (5 Minuten), welcher zwischen der Verwarnung und dem totalen Feldverweis steht.

Keine persönliche Strafe	Die Ermahnung
Persönliche Strafen (= Disziplinarmaßnahmen)	Die Verwarnung (= Gelbe Karte bei A, B und C - Jugend)
	Die Zeitstrafe (5 Minuten)
	Der Feldverweis (= Rote Karte bei A, B und C - Jugend)

Ein Spieler kann nur einmal verwarnet werden und auch nur eine einzige Zeitstrafe erhalten. Nach erfolgter Verwarnung kann nur eine Zeitstrafe oder der Feldverweis erfolgen ; nach einer Zeitstrafe bleibt nur noch der Feldverweis übrig.

Die genannte Reihenfolge muss nicht unbedingt eingehalten werden. So kann auch direkt der Feldverweis auf Zeit oder der Feldverweis erfolgen, ohne dass vorher eine Verwarnung ausgesprochen worden ist.

Verweigert ein Spieler nach Ablauf der Zeitstrafe das Weiterspielen, so gilt dies als Feldverweis.

4. Spieldauer und Altersklassen:

	Spieldauer in Minuten	Verlängerung in Minuten	Stichtage (Saison 2011/2012)
A - Jugend	2 x 45	2 x 15	01.01.1993
B - Jugend	2 x 40	2 x 10	01.01.1995
C - Jugend	2 x 35	2 x 5	01.01.1997
D - Jugend	2 x 30	2 x 5	01.01.1999
E - Jugend	2 x 25	2 x 5	01.01.2001
F - Jugend	2 x 20	2 x 5	01.01.2003

Hinweis: Bei der E - und F - Jugend sind Abseits - und Rückpassregel aufgehoben.

24. Frauen und Mädchen

1. Bezeichnungen:

- Mädchen: entspricht dem männlichen Bereich von B - Jugend bis F - Jugend
- Frauen: restliche Jahrgänge

2. Kontrollen vor Spielbeginn und Zahl der Spielerinnen:

Die Kontrollen vor Spielbeginn sind wie bei den Männern durchzuführen (Pässe, Eintragungen im Spielbericht, Gesichtskontrolle, Ausrüstung).

- Frauen: Im Spielbericht können bis zu 7 Ersatzspielerinnen aufgeführt werden, wobei Nachtragungen möglich sind.

- Mädchen: Auf dem Spielbericht dürfen bis Spielende bei
 - 11er Mannschaften maximal 15 Spielerinnen
 - 9er Mannschaften maximal 13 Spielerinnen
 - 7er Mannschaften maximal 11 Spielerinnen aufgeführt werden.

In 11er - Mannschaften müssen bei Spielbeginn mindestens 7 Spielerinnen, bei 9er - Mannschaften mindestens 6 Spielerinnen und bei 7er - Mannschaften mindestens 5 Spielerinnen auf dem Spielfeld sein. Werden diese Zahlen im laufenden Spiel unterschritten, kann die in Unterzahl spielende Mannschaft verlangen, das Spiel abzubrechen, wenn das Ergebnis für den Gegner lautet. Das Spiel ist dann für die Mannschaft als verloren zu werten.

3. Zahl der Spielerinnen und Auswechslungen:

- Frauen: Bei Pflichtspielen können bis zu 3 Spielerinnen ausgewechselt werden.
- Mädchen: In allen Altersklassen können bis zu 4 Spielerinnen aus - und wieder eingewechselt werden. Eine bestimmte Spielerin kann beliebig oft aus - und wieder eingewechselt werden. Der SR notiert nur die erstmalige Einwechslung einer jeden Spielerin.

4. Persönliche Strafen:

- Frauen: wie im männlichen Seniorenbereich
- Mädchen: wie im männlichen Jugendbereich

5. Besonderheiten gegenüber männlichen Spielern:

- Der Angriff auf die Torhüterin im Torraum ist nicht gestattet.
- Der Gebrauch der angelegten Hand zum Schutz des Körpers ist erlaubt, wenn unter Beachtung der Fußballregeln die Hand nicht zum Ball, sondern der Ball zur Hand geht.

6. Spieldauer und Altersklassen:

	Spieldauer in Minuten	Verlängerung in Minuten	Stichtage (Saison 2011/2012)
Frauen	2 x 45	2 x 15	-----
B - Mädchen	2 x 40	2 x 10	01.01.1995
C - Mädchen	2 x 35	2 x 5	01.01.1997
D - Mädchen	2 x 30	2 x 5	01.01.1999
E - Mädchen	2 x 25	2 x 5	01.01.2001
F - Mädchen	2 x 20	2 x 5	01.01.2003

Hinweis: Bei den E - und F - Mädchen ist die Abseitsregel aufgehoben.

25. Der Spielbericht

Der Schiedsrichter hat bei der Anfertigung des Spielberichtes äußerst sorgfältig zu verfahren, da dieser Bericht für den Klassenleiter das entscheidende Dokument für eventuelle Bestrafungen und die Spielwertung darstellt.

Ferner nimmt der Spielbericht bei Sitzungen des Rechtsausschusses und eventuellen Rückforderungen von Krankenkassen einen hohen Stellenwert ein.

Da in der Regel der Klassenleiter das entsprechende Spiel nicht besucht hat und demnach als "Fremder" Sperren von Spielern oder Maßnahmen gegen Vereine einleiten muss, ist insbesondere bei Feldverweisen und besonderen Vorkommnissen der Bericht so ausführlich zu formulieren, dass sich der Klassenleiter ein Bild vom dargestellten Vorgang machen kann und Rückfragen nicht mehr erforderlich sind.

Das Absenden des Spielberichtes hat innerhalb von 24 Stunden nach Spielschluss zu erfolgen; nur in besonders kritischen Fällen empfiehlt es sich, noch einmal eine Nacht vor Fertigstellung des Berichtes vergehen zu lassen.

Bei Platzverweisen oder anderen besonderen Vorkommnissen ist die Anfertigung einer Kopie oder eines Durchschlages des Spielberichtes für die eigenen Unterlagen zu empfehlen. Ist zusätzlich ein Sonderbericht erforderlich, so ist im Spielbericht hierauf hinzuweisen. Auch vom Sonderbericht sollte eine Kopie erstellt werden.

Bei besonderen Vorkommnissen ist zu fordern:

- klare, genaue und sachliche Darstellung
- richtige zeitliche Abfolge des Geschehens
- Beschränkung auf die wesentlichen Dinge

Zu unterlassen sind:

- Vermutungen und Unterstellungen
- Darstellung des eigenen Meinungsbildes
- wertende Äußerungen über die beteiligten Personen oder den entsprechenden Vorfall
- die Nennung des Begriffes "Tätlichkeit" im Spielbericht

Vor der endgültigen Formulierung eines besonderen Vorkommnisses im Spielbericht empfiehlt sich eine grobe Gliederung nach einer 6 - Punkte - Tabelle, damit man keinen für den Klassenleiter wichtigen Punkt vergisst. Nach Prüfung der Gliederung kann man dann den entsprechenden Text anfertigen.

In schwierigen Fällen hilft hierbei auch gerne ein Mitglied des Schiedsrichterausschusses.

6 - Punkte - Tabelle für die Beschreibung besonderer Vorkommnisse		
1. genaue Personenangaben	<i>Wer</i>	war beteiligt (Schuldige und Betroffene)?
2. exakte Zeitnennung inklusive Spielstand	<i>Wann</i>	fand der Vorgang statt?
3. korrekte Ortsangaben	<i>Wo</i>	geschah der Vorfall?
4. umfassende Darstellung des Geschehens	<i>Was</i>	hat sich ereignet?
5. Ort des Berichterstatters	<i>Wo</i>	stand der Schiedsrichter?
6. Position des Balles	<i>Wo</i>	befand sich der Ball?

26. Die beispielhafte Darstellung eines besonderen Vorkommnisses

Zunächst erfolgt eine grobe Gliederung nach der 6 - Punkte - Tabelle und anschließend die Übertragung des Inhalts dieser Tabelle in den Spielbericht.

1. Grobe Gliederung:

1.	<i>Wer</i>	war beteiligt?	<ul style="list-style-type: none"> • Walter Linz (Nr. 10, A - Dorf), Pass - Nr. 9299123 • Wolf Weber (Nr. 11, B - Stadt), Pass - Nr. 9342156
2.	<i>Wann</i>	fand der Vorgang statt?	• 70. Spielminute ; Spielstand: 2 : 1 für A - Dorf
3.	<i>Wo</i>	geschah der Vorfall?	• in Höhe der Mittellinie, etwa 3 m von der Außenlinie entfernt
4.	<i>Was</i>	hat sich ereignet?	<ul style="list-style-type: none"> • korrekter Zweikampf zwischen Linz und Weber • Weber schießt Ball ins Seitenaus • Linz hebt linkes Knie und stößt es gegen den Oberschenkel von Weber
5.	<i>Wo</i>	stand der Schiedsrichter?	• etwa 2 m neben dem Spieler Linz
6.	<i>Wo</i>	befand sich der Ball?	• etwa 10 m außerhalb des Spielfeldes

2. Endgültige Formulierung:

In der 70. Spielminute waren beim Spielstand von 2 : 1 für A - Dorf die Spieler Walter Linz (Nr. 10, A - Dorf, Pass - Nr. 9299123) und Wolf Weber (Nr. 11, B - Stadt, Pass - Nr. 9342156) in Höhe der Mittellinie, etwa 3 m von der Außenlinie entfernt, in einen korrekten Zweikampf verwickelt.

Der Spieler Weber schoss hierbei den Ball über die Linie ins Seitenaus.

Daraufhin hob der Spieler Linz sein linkes Knie und stieß es gegen den Oberschenkel von Weber. Im Moment des Vorgangs befand sich der Ball bereits etwa 10 m außerhalb des Spielfeldes.

Ich stand während des Geschehens etwa 2 m neben dem Spieler Linz und konnte deshalb den Vorgang genau beobachten.

Linz wurde des Feldes verwiesen.

27. Das Muster eines Spielberichts



HESSISCHER FUSSBALL-VERBAND
 60528 Frankfurt / M. · Otto-Fleck-Schneise 4 · Tel. 069 / 67 89 - 232
 Fax 069 / 67 89 - 238
 Postbank Frankfurt Kto. 543 91 - 602 (BLZ 500 100 60)
 LZB Frankfurt Kto. 10 700 003 (BLZ 500 500 00)

SPIELBERICHT

Klassenleiter: Alfred Benz Name
Friedenweg 11 Straße
35973 Halma - doldorf Wohnort

Meisterschaftsspiel Spiel-Nr. 319 Pokalspiel Entscheidungsspiel Relegationsspiel Freundschaftsspiel am 11.06.2010

PLATZVEREIN TSV A-Dorf				GASTVEREIN FSV B-Stadt							
Name, Vorname		Sen. Paß-Nr. Jgd. Geb. Dat.		Name, Vorname		Sen. Paß-Nr. Jgd. Geb. Dat.					
1	Müller	Dieth	92 25 338	1	Vorlaut	Wendt	96 123 41				
2	dinne	Heinz	91 26 456	2	Frech	Egon	96 111 22				
3	Koch	Erwin	96 264 58	3	Schwitzer	Wolf	98 346 87				
4	Säker	Uwe	95 34 112	4	Foul	Hans	92 567 24				
5	Graf	Willi	98 122 85	5	Stark	Otto	95 375 76				
6	Fürst	Egon	91 315 67	6	Diek	Heinz	92 666 12				
7	Kaiser	dohar	99 341 23	7	Angenehm	Hans	93 451 34				
8	döber	Emil	94 358 89	8	Höflid	Uwe	92 451 35				
9	Waltz	Udo	96 235 71	9	Arrogant	Klaus	91 415 38				
10	dint	Walker	92 99 123	10	Vorlaut	Klaus	98 123 42				
11	Schmidt	Werner	95 562 37	11	Weber	Wolf	93 421 56				
Auswechselspieler		für Nr.	Min.	Auswechselspieler		für Nr.	Min.				
12	Scholz	Bert	2	31	94 452 89	12	Scholz	Heinz	6	83	92 456 78
13	Meier	Uwe	7	73	96 755 56	13	Scholz	Armin	/	/	91 999 33
14	diebmann	Hans	/	/	91 811 81	14	Müller	Dieth	/	/	96 451 18
15	Koch	Otto	/	/	99 351 27	15					
16						16					
17						17					
2. TW	Mager	Erich	/	/	94 878 71	2. TW	Kirch	Egon	/	/	95 324 78

Spielklasse:

B-liga

Senioren

Frauen / Mädchen

Jugend

Junioren

AH

Soma

Spielbeginn: 15.00 Uhr

Halbzeitpause: 10 Min.

Spielschluß: 16.40 Uhr

Halbzeitergebnis: 1 : 1

für: _____

Endergebnis: 3 : 1

für: A-Dorf

- Der Name des Spielführers ist zu unterstreichen -

Platzordnerobmann: Schmidt, Walker

Die Richtigkeit der Angaben im Spielbericht wird bestätigt.

Mannschafts-Betreuer bei Jugend a) Platzverein: _____

b) Gastverein: _____

Name und Funktion bei Senioren: a) Platzverein Müller, Erich (2. Vorsitzender)

b) Gastverein: Mittlau, Walter (Vorsitzender des Spielausschusses)

Überprüft und in Ordnung befunden: Platzaufbau ja / ~~nein~~

Spielberechtigung: ja / ~~nein~~

Spielkleidung: ja / ~~nein~~

PLATZVEREIN					GASTVEREIN					
Nr.	Name	Verwarnung	Spielminute angeben		Grund	Nr.	Name	Verwarnung	Spielminute angeben	
			gelb / rot FAZ (Jgd.)						gelb / rot FAZ (Jgd.)	
6	Fürst, Egon	23	/		Foulspiel	2	Frech, Egon	43	82	Reklamieren; Foulspiel
10	dine, Walter	68	/		Handspiel					
11	Schmidt, Werner	71	/		Unsportlichkeit					

Feldverweis auf Dauer / Sonst. Vorkommnisse / Bemerkungen

Der Spieler Nr. 3 (Koch, Erwin; A-Dorf) beleidigte mich unmittelbar nach dem Schlarfspiess auf dem Spielfeld mit den Worten: „Du Vollidiot.“
Ansonsten keine besonderen Vorkommnisse.

Anschrift des Schiedsrichters:

Name, Vorname: Müller, Volker
 Straße: Lüdtring 153
 Wohnort: 35763 Schaldorf
 Verein: FC Schaldorf

SR-Assistent 1: Schmidt, Willi ; Hauptstraße 8 ; 35802 A-Dorf
 SR-Assistent 2: Meyer, Werner ; Mittelweg 11 ; 35811 B-Stadt

Fahrtkosten	SR	2x 32	km à	0,30	19,20
	SRA 1		km à		
	SRA 2		km à		
Spesen SR + SRA					20,00
Summe					39,20

Unterschrift des SR: Volker Müller

28. Die Schüsse von der Strafstoßmarke (= Elfmeterschießen)

Durchführung:

- Der Schiedsrichter wählt mittels Münzwurf das Tor, auf das alle Schüsse ausgeführt werden. Hierbei kann er aber aus Sicherheitsgründen, aufgrund des Zustandes des Spielfeldes, der Beleuchtung usw. auch ohne Münzwurf das Tor festlegen.
- Er wirft eine Münze, und die Mannschaft, deren Spielführer die Wahl gewinnt, entscheidet, ob sie den ersten Schuss abgeben will.
- Der Schiedsrichter macht sich Aufzeichnungen über die ausgeführten Schüsse.
- Unter Beachtung der folgenden Bestimmungen stehen beiden Mannschaften je fünf Schüsse zu.
- Die Schüsse werden von beiden Mannschaften abwechselnd durchgeführt.
- Sobald eine Mannschaft mehr Tore erzielt hat als die andere mit allen ihr zustehenden Schüssen noch erzielen könnte, ist das Spiel beendet.
- Wenn nach je fünf Schüssen beide Mannschaften keine oder gleich viele Tore erzielt haben, werden die Schüsse in der gleichen Reihenfolge so lange fortgesetzt, bis eine Mannschaft nach gleich vielen Schüssen ein Tor mehr erzielt hat.
- Wenn sich ein Torwart bei der Ausführung der Schüsse von der Strafstoßmarke verletzt und nicht mehr weiterspielen kann, darf er durch einen gemeldeten Auswechselspieler ersetzt werden, sofern seine Mannschaft das ihr im jeweiligen Spiel zustehende Auswechsellkontingent noch nicht ausgeschöpft hat.
- Mit Ausnahme des oben geschilderten Falles dürfen nur Spieler die Schüsse ausführen, die am Ende des Spieles, eine etwaige Verlängerung eingeschlossen, spielberechtigt waren.
- Jeder Schuss muss von einem anderen Spieler ausgeführt werden, und alle teilnahmeberechtigten Spieler müssen geschossen haben, bevor ein Spieler ein zweites Mal antreten darf. Muss ein Schuss wiederholt werden, so hat dies durch den gleichen Spieler zu erfolgen.
- Wenn eine Mannschaft das Spiel mit mehr Spielern als die gegnerische Mannschaft beendet, ist deren Zahl auf die Zahl der gegnerischen Mannschaft zu reduzieren. Der Mannschaftsführer muss dem Schiedsrichter die Namen und die Nummern der ausgeschlossenen Spieler mitteilen.
- Jeder teilnahmeberechtigte Spieler darf bei den Schüssen von der Strafstoßmarke zu jeder Zeit seinen Platz mit seinem Torwart tauschen.
- Nur die teilnahmeberechtigten Spieler und das Schiedsrichter - Team dürfen sich während der Schüsse von der Strafstoßmarke auf dem Spielfeld befinden.
- Alle Spieler außer dem Schützen und den beiden Torhütern müssen sich im Mittelkreis aufhalten.
- Vor Beginn der Schüsse von der Strafstoßmarke muss der Schiedsrichter dafür sorgen, dass von jeder Mannschaft gleich viele Spieler im Anstoßkreis sind und die Schüsse ausführen.
- Der Torwart der Mannschaft des Schützen muss auf dem Spielfeld außerhalb des Strafraumes, in dem die Schüsse ausgeführt werden, an der Stelle bleiben, wo die Torlinie und die Strafraumbegrenzungslinie zusammentreffen.

29. Überprüfungen des Schiedsrichters vor, während und nach dem Spiel

Wann?	Kontrolle bzw. Hinweis	Zeitplan
Vor Spielbeginn	a) Platzkontrolle <ul style="list-style-type: none"> • Spielfeld, Tore, Linien, Eckfahnen b) Ballkontrolle <ul style="list-style-type: none"> • Größe, Gewicht und Zustand c) Spielerkontrolle <ul style="list-style-type: none"> • Pässe und Eintragungen im Spielbericht, Gesichtskontrolle • Ausrüstung Pässe in der SR - Kabine aufbewahren.	<ul style="list-style-type: none"> • nach Eintreffen in "Zivil" • etwa 15 Minuten vor Spielbeginn (auch Ersatzbälle) • etwa 15 Minuten vor Spielbeginn
Zu Spielbeginn	<ul style="list-style-type: none"> • Anzahl der Spieler, Anwesenheit der Torhüter • SR - Assistenten anwesend? • Wer hat Anstoß? • Uhr einstellen • Notizen anfertigen 	
Während des Spiels	<ul style="list-style-type: none"> • bei Einwechslungen Kontrolle von Schuhen und Schienbeinschützern • neuen Ball kontrollieren 	<ul style="list-style-type: none"> • sofort • sofort
In der Halbzeitpause	<ul style="list-style-type: none"> • Spielball mitnehmen • Notizen überprüfen (pers. Strafen, Auswechslungen) 	<ul style="list-style-type: none"> • sofort • sofort
Zu Beginn der 2. Halbzeit	<ul style="list-style-type: none"> • wie zu Spielbeginn • Frage nach Auswechslungen • bei Einwechslungen Kontrolle von Schuhen und Schienbeinschützern 	
Nach Spielschluss	<ul style="list-style-type: none"> • Notizen überprüfen • evtl. Einwechslungen überprüfen • bei besonderen Vorfällen Notizen anfertigen • Verletzungsmitteilungen? • Einsprüche? • evtl. Pässe einbehalten • Passmappen zurückgeben • Quittung ausstellen 	<ul style="list-style-type: none"> • sofort • sofort • sofort
Daheim	<ul style="list-style-type: none"> • Spielbericht ausfüllen • evtl. Kopie des Spielberichts anfertigen • Spielbericht absenden 	<ul style="list-style-type: none"> • möglichst am selben Tag, spätestens aber am nächsten Tag

30. Anregungen für die Weiterbildung und wichtige Hinweise

1. Weiterbildung:

Jährlich finden in verschiedenen Monaten mindestens zehn Schiedsrichter - Versammlungen statt, bei welchen für alle Kameraden Anwesenheitspflicht besteht. Hier werden Referate über spezielle und allgemeine Themen vorgetragen, Fragebögen ausgefüllt und aktuelle Probleme geklärt. Die jeweilige Thematik kann im Terminplan, der jeweils zu Saisonbeginn verteilt wird, eingesehen werden.

Bei den Versammlungen kann ferner eine Schiedsrichter - Zeitung erworben werden, deren Lektüre jedem Kameraden zu empfehlen ist. Auch ein Abonnement unter Postzustellung ist möglich.

Über Downloadmöglichkeiten sowie weiterführende Literatur (Schiedsrichter-Handbuch, Sammlung von Regelfragen) informiert gerne der Kreislehrwart.

Für die Schiedsrichter - Neulinge ist im Prüfungsjahr ein Schulungstag vorgesehen, bei welchem über angefallene Probleme gesprochen und weitere Themen bearbeitet werden. Der Schulungstag findet einige Wochen nach der Abschlussprüfung statt, wobei der genaue Termin rechtzeitig bekannt gegeben wird.

Alljährlich werden kreisinterne Schulungen für die Schiedsrichter - Assistenten angeboten, wobei die Schiedsrichter - Neulinge möglichst schnell als Assistenten in Gespannen der Gruppenliga eingesetzt werden sollen.

Möglichkeiten zur Weiterbildung gibt es ferner bei Veranstaltungen der Regionen sowie bei Lehrgängen in der Sportschule Grünberg (Fördermodell - Lehrgang, Fortbildungslehrgänge I und II). Informationen hierzu können beim Kreislehrwart eingeholt werden.

2. Pflichten und Strafbestimmungen:

Jeder Schiedsrichter ist verpflichtet, an den monatlichen Lehrabenden teilzunehmen und sich einmal pro Jahr einem Leistungstest zu unterziehen (vgl. hierzu den Terminplan).

Sportfreunde, die nicht an einem Lehrabend teilnehmen können, teilen dies dem Schiedsrichter - Obmann unter Angabe des Verhinderungsgrundes in schriftlicher Form mit.

Unentschuldigtes Versäumnis der Lehrabende wird mit Geldstrafe belegt. Bei mehrmaligem Fehlen kann die Streichung von der Schiedsrichterliste erfolgen.

Kameraden, die an bestimmten Tagen kein Spiel leiten möchten, melden dies rechtzeitig dem Obmann, so dass kurzfristige Umbesetzungen nicht nötig sind. Gleiches gilt für Urlaubsplanungen, wobei zusätzlich im Frühjahr die Eintragung in eine Urlaubsliste (Sommerurlaub) möglich ist.

Eine Spielleitung auf direkte persönliche Einladung eines Vereins ist nicht möglich, denn Spielaufträge werden grundsätzlich nur vom Schiedsrichter - Obmann aus erteilt.

Zu Beginn einer neuen Spielrunde muss der Schiedsrichter - Ausweis mittels Abstempelung durch den Schiedsrichter - Obmann für die neue Saison verlängert werden.