

Schweizerischer Fussballverband

Association Suisse de Football

Associazione Svizzera di Football

Swiss Football Association



Fussball- Spielregeln





Schweizerischer Fussballverband

Association Suisse de Football

Associazione Svizzera di Football

Swiss Football Association



Schiedsrichterkommission

FUSSBALL SPIELREGELN

AUSGABE 2011

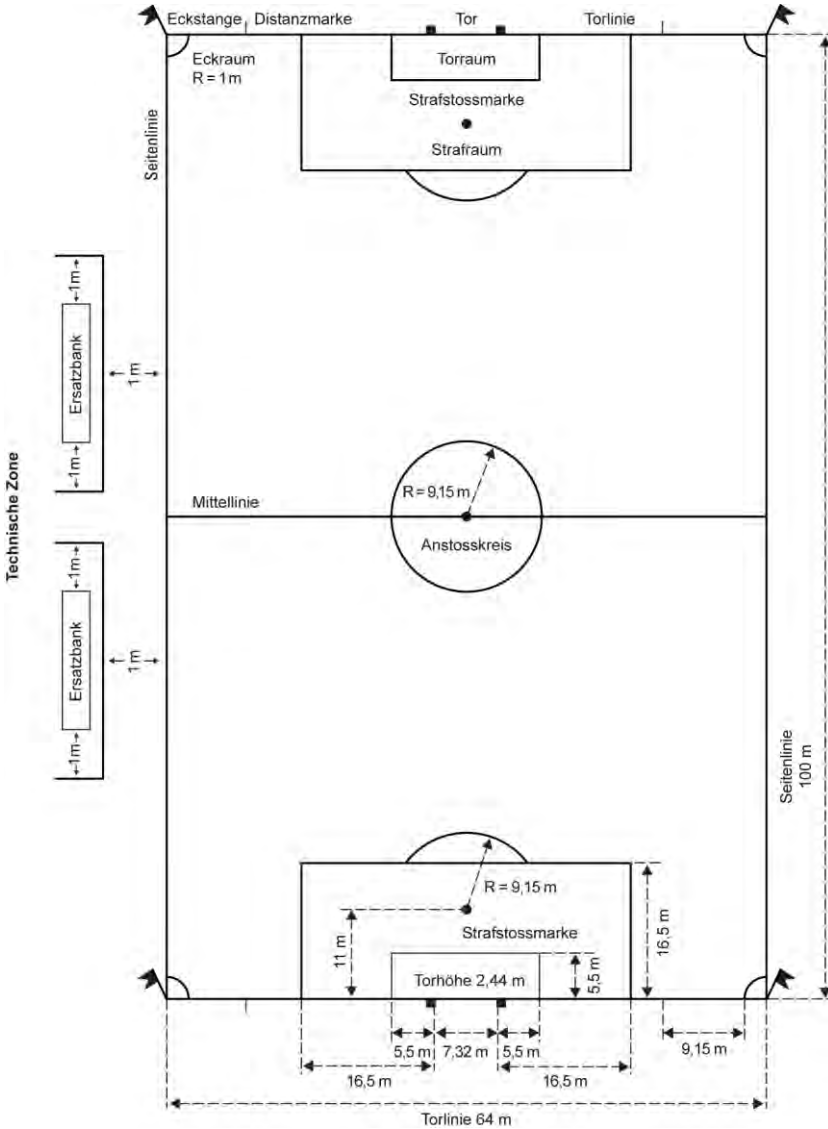


Inhalt	Seite
ÜBERSICHT SPIELFELD	04
1. REGEL 1: DAS SPIELFELD	05
2. REGEL 2: DER BALL	12
3. REGEL 3: ZAHL DER SPIELER	14
4. REGEL 4: AUSTRÜSTUNG DER SPIELER	25
5. REGEL 5: DER SCHIEDSRICHTER	30
6. REGEL 6: DER SCHIEDSRICHTER- ASSISTENT/LINIENRICHTER	41
7. REGEL 7: DAUER DES SPIELS	43
8. REGEL 8: SPIELBEGINN UND SCHIEDSRICHTERBALL	46
9. REGEL 9: BALL IN UND AUS DEM SPIEL	50
10. REGEL 10: WIE EIN TOR ERZIELT WIRD	53
11. REGEL 11: ABSEITS (OFFSIDE)	56
12. REGEL 12: VERBOTENES SPIEL UND UNSPORTLICHES BETRAGEN	60
13. REGEL 13: DER FREISTOSS	71
14. REGEL 14: DER STRAFSTOSS	76
15. REGEL 15: DER EINWURF	84
16. REGEL 16: DER TORABSTOSS	87
17. REGEL 17: DER ECKSTOSS	89

Vorbemerkung

Der Einfachheit halber wird in den Spielregeln für die Begriffe Schiedsrichter, Schiedsrichter-Assistenten, Linienrichter, Spieler, Trainer usw. ausschliesslich die männliche Schreibweise verwendet. Diese Begriffe beziehen sich jedoch sowohl auf Frauen als auch auf Männer.

ÜBERSICHT SPIELFELD



1. REGEL 1: DAS SPIELFELD

1.1. AUSMASSE

- 1.1.1. Das Spielfeld und sein Aufbau müssen den nachfolgenden Bestimmungen (siehe auch Übersicht Spielfeld) entsprechen.
- 1.1.2. Das Ausmass eines (neuen) Spielfeldes beträgt 100 x 64 m. Abweichungen bedürfen der Zustimmung des zuständigen Regionalverbandes.

1.2. ABGRENZUNG

- 1.2.1. Das Spielfeld wird durch gut sichtbare Linien abgegrenzt (vgl. Übersicht Spielfeld). Die Breite der Linien beträgt höchstens 12 cm.
- 1.2.2. Die längeren Grenzlinien heissen **Seitenlinien**, die kürzeren **Torlinien**.
- 1.2.3. Eine **Mittellinie** muss quer über das Spielfeld gezogen sein. Der Mittelpunkt des Spielfeldes ist durch ein geeignetes Zeichen kenntlich zu machen und mit dem Anstosskreis von 9,15 m Radius zu umziehen.
- 1.2.4. Die Flächen innerhalb der verschiedenen Spielräume des Spielfeldes schliessen jeweils die Breite der Begrenzungslinien dieser Räume ein.
- 1.2.5. Die Torlinien sind zwischen den Torpfosten so zu ziehen, dass Linien und Pfosten dieselbe Breite aufweisen.

- 1.2.6. Zum Markieren der Linien dürfen nur die vom SFV bewilligten Markierungsmittel (Sägemehl, Steinmehl, Linienweiss usw.) verwendet werden. Die Verwendung von gelöschtem oder gebranntem Kalk ist verboten.
- 1.2.7. Die Spielfeldmarkierungen, die während des Spiels nicht mehr genügend sichtbar sind, müssen auf Anordnung des Schiedsrichters nachgezeichnet werden.
- 1.2.8. Damit bei Eckstössen die Einhaltung der festgelegten Distanz von 9,15 m besser möglich ist, ist ausserhalb des Spielfeldes (ab Viertelkreis gemessen) und im rechten Winkel zur Torlinie eine entsprechende Marke zu zeichnen.
- 1.2.9. Im Bereich der Bank der Auswechselfspieler ist die technische Zone zu markieren. Sie dehnt sich seitlich je einen Meter über die Bank der Auswechselfspieler aus und verläuft parallel zur Seitenlinie bis maximal einen Meter an die Spielfeldbegrenzung.
- 1.2.10. Auf dem Spielfeld dürfen nur Linien angebracht werden, die in Regel 1 beschrieben werden. Auf einem Kunstrasenfeld sind auch andere Linien zulässig, sofern diese andersfarbig sind und sich klar von den Fussballmarkierungen unterscheiden lassen.

1.3. DER TORRAUM

- 1.3.1. An jeder Torlinie sind im Abstände von 5,50 m von jedem Torpfosten (von der Innenseite gemessen) zwei Linien rechtwinklig zur Torlinie zu ziehen. Diese Linien müssen sich 5,50 m in das Spielfeld hinein erstrecken und werden durch eine zur Torlinie parallele Linie miteinander verbunden.
- 1.3.2. Der von diesen Linien und der Torlinie umschlossene Raum wird **Torraum** genannt.

1.4. DER STRAFRAUM

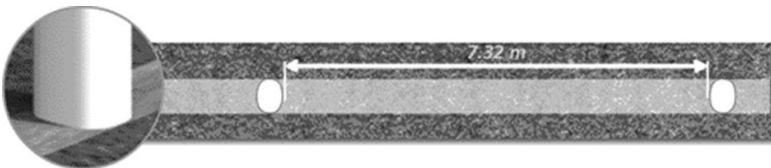
- 1.4.1. An jeder Torlinie sind im Abstand von 16,50 m von jedem Torpfosten (von der Innenseite gemessen) zwei Linien rechtwinklig zur Torlinie zu ziehen. Diese Linien müssen sich 16,50 m in das Spielfeld hinein erstrecken und werden durch eine zur Torlinie parallele Linie miteinander verbunden.
- 1.4.2. Der von diesen Linien und der Torlinie umschlossene Raum wird **Strafraum** genannt.
- 1.4.3. In jedem Strafraum, 11 m vom Mittelpunkt der Torlinie, und zwar gemessen auf einer nicht gezeichneten Linie im rechten Winkel hierzu, ist ein sichtbares Zeichen anzubringen, genannt Strafstoßmarke.
- 1.4.4. Von jeder Strafstoßmarke ist ein Teilkreis von 9,15 m Radius ausserhalb des Strafraumes zu ziehen.

1.5. DER ECKRAUM

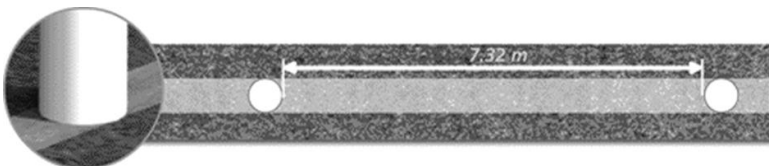
- 1.5.1. An jeder Ecke des Spielfeldes ist eine grelle, gut sichtbare Fahne an einer Stange, die nicht unter 1,50 m hoch und oben nicht spitz sein darf, anzubringen.
- 1.5.2. Um jede Eckstange ist im Spielfeld ein Viertelkreis von 1 m Radius zu ziehen.
- 1.5.3. Die Eckstange besteht aus Holz oder Kunststoff. Sie darf nicht fest in den Boden eingebaut werden, damit die Spieler nicht gefährdet werden. Eisen- oder Stahlstangen sind nicht zugelassen.

1.6. DIE TORE

- 1.6.1. In der Mitte jeder Torlinie sind die Tore aufzustellen. Diese bestehen aus zwei senkrechten Pfosten, die in gleichem Abstand von den Eckstangen mit einem Zwischenraum von 7,32 m (innen gemessen, keine Toleranz) aufgestellt und durch eine Querlatte verbunden sind. Die Unterkante der Torlatte ist 2,44 m vom Boden entfernt. Hier ist eine Abweichung von $\pm 2\%$ (= 5 cm) zugelassen. Für Verbandsspiele sind fest verankerte und transportable (tragbare) Tore zulässig. Aus Sicherheitsgründen müssen transportable Tore in geeigneter Form fest im Boden verankert sein. Die Befestigung muss sicherstellen, dass auch im ungünstigsten Fall ein Umkippen der Tore ausgeschlossen ist. Die Verankerung ist so anzubringen, dass sie die Spieler nicht gefährden oder verletzen kann.
- 1.6.2. Torpfosten und Querlatte müssen mindestens 10 cm, dürfen aber höchstens 12 cm breit bzw. tief sein. Sie können rund, oval oder elliptisch sein. Die Torpfosten sind gemäss nachfolgender Grafik auf der Torlinie anzubringen.



Bei runden, ovalen oder elliptischen Torpfosten (von oben betrachtet) steht die längste Seite senkrecht zur Torlinie. Die längste Seite der Querlatte ist parallel zur Spielfläche.



- 1.6.3. Die Torpfosten und Querlatten müssen aus Leichtmetall sein. Sie dürfen mit ihrer Beschaffenheit keine Verletzungsgefahr für die Spieler bedeuten.
- 1.6.4. Torpfosten und Querlatten sind weiss und dürfen keine Aufschriften tragen.
- 1.6.5. Die Tore müssen mit einem Netz aus Hanf, Jute oder Kunststoff versehen sein. Bei Netzen aus Kunststoff dürfen die Schnüre nicht dünner als diejenigen aus Hanf oder Jute sein.
- 1.6.6. Die Tornetze müssen an der Torpfosten- und Querlattenhinterseite und am Boden so befestigt sein, dass ein Eindringen des Balles anders als zwischen den Torpfosten und unter der Querlatte ausgeschlossen ist. Dem Torhüter muss genügend Freiraum verbleiben.
- 1.6.7. Der Netzraum gehört nicht zum Spielfeld. Die Netzraumtiefe am Boden beträgt 2,0 m.
- 1.6.8. Das Torgehäuse soll solide konstruiert sein. Sollte sich die Querlatte doch verschieben oder sollte sie brechen und besteht keine Möglichkeit, den Schaden innert 30 Minuten zu beheben, so ist das Spiel abzubrechen. Von dieser Massnahme ist jedoch abzusehen, wenn ein geeignetes Ausweichterrain in spielbereitem Zustand zur Verfügung steht. Es ist bei offiziellen Spielen verboten, dass als Ersatz der Querlatte eine Schnur oder irgendein anderes Material verwendet wird.

1.7. ALLGEMEINES

- 1.7.1. Verbandsspiele dürfen nur auf einem vorschriftsgemässen, durch die zuständigen Behörden abgenommenen Spielfeld ausgetragen werden. Die Abnahme erstreckt sich auch auf die technischen Einrichtungen (Tor, Zubehörteile wie Tornetze, Netzbügel, Verankerungen, Netzbodenrahmen) sowie die Markierungen.

- 1.7.2. Torpfosten und Querlatte, wie auch die Eckstangen sind Bestandteile des Spielfeldes. Daher geht das Spiel ohne Unterbrechung weiter, wenn der Ball einen solchen Bestandteil berührt und von diesem ins Spielfeld zurückprallt.
- 1.7.3. Sämtliche Verbandsspiele können gemäss den Bestimmungen des Verbandes oder der Abteilungen bei künstlichem Licht ausgetragen werden.
Bei Einsprachen des Gegners gegen die Lichtstärke auf dem Spielfeld entscheidet der Schiedsrichter endgültig, ob das vorhandene Licht die Spielaustragung gestattet.
- 1.7.4. Wenn während eines Verbandsspieles die Beleuchtungsanlage ausfällt, haben die Mannschaften und der Schiedsrichter maximal 30 Minuten auf eine Wiederinstandstellung zu warten.
Bei nur teilweisem Lichtausfall entscheidet der Schiedsrichter, ob das Spiel unterbrochen oder abgebrochen werden muss.
Bei Spielabbrüchen infolge Ausfalls der Beleuchtungsanlage wird die zuständige Behörde eine Untersuchung anordnen. Der Schiedsrichter hat seine Feststellungen der zuständigen Behörde zu rapportieren.
- 1.7.5. Die Abteilungen erlassen die erforderlichen Bestimmungen für die Austragung von Verbandsspielen auf Allwetter- und Kunstrasenplätzen.
- 1.7.6. Der Verkauf oder die Abgabe von Getränken in Glasflaschen oder Metallbüchsen ist bei allen Spielen verboten. Verstösse hat der Schiedsrichter in seinem Rapport der zuständigen Behörde zu melden.
- 1.7.7. Der Platzverein ist für die technischen Installationen und die richtige Zeichnung des Spielfeldes verantwortlich.
- 1.7.8. In Verbindung mit oder auf dem Spielfeld ist jede Art von Werbung untersagt. Insbesondere dürfen weder Tornetze, Eckstangen noch Torpfosten mit Werbung versehen werden. An diesen Installationen ist es untersagt, Gegenstände (Mikrophone, Kameras, usw.) anzubringen, welche mit dem Spiel keinen direkten Zusammenhang haben.

- 1.7.9. Das Anbringen von Werbung am Boden ist sowohl in der technischen Zone, im Netzraum als auch in einer Zone von 1 m Breite entlang der Seiten- und Torlinien nicht zulässig.

1.8. KONTROLLEN

- 1.8.1. Der Schiedsrichter hat vor dem Beginn eines Spieles die Platzzeichnung, die Beschaffenheit und Sicherheit der Tore und der Zubehörteile zu kontrollieren. Er hat allfällige Mängel, sofern möglich, vor Spielbeginn beheben zu lassen. Beanstandungen sind im SR-Rapport zu vermerken.
- 1.8.2. Er hat darauf zu achten, dass das Tornetz richtig befestigt ist und keine Löcher aufweist.
- 1.8.3. Wenn die Beschaffenheit des Terrains infolge schlechten Wetters (besonders Vereisung) oder Nachlässigkeit für die Spieler eine Gefahr bedeutet, darf nicht gespielt werden. In einem solchen Fall darf der Schiedsrichter auch kein Trainingsspiel zwischen den beteiligten Mannschaften leiten. Der Schiedsrichter muss unbeeinflusst und allein entscheiden, ob gespielt werden kann. Die Terraininspektion hat er ohne Begleitung und selbständig vorzunehmen.
- 1.8.4. Vor dem Spiel hat der Schiedsrichter den Sanitätskasten zu kontrollieren und darauf zu achten, dass dieser die für die Erste Hilfe notwendigen Medikamente und Utensilien enthält. Mängel jeder Art sind dem Platzclub und der zuständigen Verbandsbehörde zu melden.

2. REGEL 2: DER BALL

- 2.1. Der Ball muss kugelförmig sein. Die äussere Hülle muss aus Leder oder einem anderen geeigneten Material bestehen. Für die Herstellung darf kein Material verwendet werden, das die Spieler gefährden könnte.

Die Verwendung von Gummi- oder Plastikbällen ist untersagt.

Die Verwendung von Lederbällen, welche mit Gummi bespritzt sind, ist zulässig.

- 2.2. Spiele der Aktiven, Senioren, Veteranen, Frauen, des Firmensports, des Junioren-Spitzenfußballs sowie des Junioren-Breitenfußballs der Kategorien A und B sind mit einem Ball der Grösse 5 mit Umfang von 68 – 70 cm und Gewicht (bei Spielbeginn) von 410 – 450 g auszutragen.

- 2.3. Spiele der Junioren C können mit den Ballgrössen 4 und 5 ausgetragen werden. Die Ballgrösse 4 hat einen Umfang von 63 – 66 cm und ein Gewicht (bei Spielbeginn) von 350 – 390 g.

- 2.4. Der Druck muss 0,6 – 1,1 Bar betragen, was 600 – 1100 g/cm² auf Meereshöhe entspricht.

- 2.5. Der Schiedsrichter ist allein zuständig, zu entscheiden, ob die Bälle den Vorschriften entsprechen. Er hat diese vor Spielbeginn zu kontrollieren.

Der Schiedsrichter muss den Spielball in der Halbzeitpause an sich nehmen. Am Spielende ist der Ball dem Schiedsrichter zurückzugeben.

- 2.6. Wenn der Ball im Verlauf eines Spiels platzt oder beschädigt wird, wird die Partie unterbrochen und mit einem Ersatzball mittels Schiedsrichterball an der Stelle fortgesetzt, an der der ursprüngliche Ball beschädigt wurde. Wurde das Spiel innerhalb des Torraums unterbrochen, erfolgt der Schiedsrichterball mit dem Ersatzball auf der Torraumlinie parallel zur Torlinie so na-

he wie möglich bei der Stelle, an der sich der ursprüngliche Spielball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befunden hat.

- 2.7. Gelangt bei laufendem Spiel ein zweiter Ball auf das Spielfeld, unterbricht der Schiedsrichter die Partie nur, wenn dadurch das Spielgeschehen gestört wird. Die Partie wird mit einem Schiedsrichterball an der Stelle fortgesetzt, an der sich der Spielball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand. Wurde das Spiel innerhalb des Torraums unterbrochen, erfolgt der Schiedsrichterball auf der Torraumlinie parallel zur Torlinie so nahe wie möglich bei der Stelle, an der sich der Spielball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand. Wird das Spielgeschehen durch den zusätzlichen Ball nicht gestört, lässt der Schiedsrichter den Ball so rasch wie möglich entfernen.
- 2.8. Zur Auswechslung eines defekt gewordenen oder zum Ersatz eines nicht wieder beizubringenden Balles hat der Schiedsrichter eine Frist von 10 Minuten einzuräumen.
- 2.9. Wird der Ball während des Spiels mit Zustimmung des Schiedsrichters gewechselt, weil er durch Witterungseinflüsse zu schwer oder unbrauchbar geworden oder nicht mehr beizubringen ist, so ist auch der Ersatzball auf seine Spielfähigkeit zu prüfen.
- 2.10. Den Spielball und die allfällig notwendigen Ersatzbälle stellt der Verein, auf dessen Spielfeld das Spiel stattfindet.
- 2.11. **Ausnahme:**
Für Spiele der Swiss Football League und der 1. Liga werden zur Vermeidung von Zeitverzögerungen Balljungen eingesetzt. Verlässt ein Ball das Spielfeld, so hat der am nächsten stehende Balljunge einen Ersatzball dem Spieler zuzuwerfen, der die Spielfortsetzung vornimmt. Die Bälle sind vor dem Spielbeginn durch den Schiedsrichter zu kontrollieren.

3. REGEL 3: ZAHL DER SPIELER

3.1. ZAHL DER SPIELER

- 3.1.1. Das Spiel wird mit zwei Mannschaften durchgeführt, von denen jede nicht mehr als 11 Spieler aufweisen darf; einer von ihnen ist der Torhüter.
- 3.1.2. Ein Wettspiel darf begonnen werden, sofern von beiden Mannschaften mindestens 9 vorschriftsgemäss ausgerüstete Spieler anwesend sind.
- 3.1.3. In keiner Mannschaft dürfen gleichzeitig mehr als 11 Spieler mitwirken.
- 3.1.4. Bei Mannschaften, welche das Spiel mit 9 oder 10 Spielern anfangen, dürfen Spieler, welche zu spät kommen, sofern sie vor Spielbeginn auf der Spielerkarte aufgeführt sind und sich reglementskonform beim Schiedsrichter anmelden, während der ganzen Dauer des Spiels (einschliesslich einer allfälligen Verlängerung) ins Spiel eintreten.
- 3.1.5. Reduziert sich die Zahl der Spieler einer Mannschaft unter 7, muss das Spiel abgebrochen werden. Im Rapport hat der Schiedsrichter die Gründe für das Ausscheiden der Spieler aufzuführen. Zudem hat er anzugeben, ob die betreffende Mannschaft das Spiel mit weniger als 11 Spielern begonnen hat.
- 3.1.6. Bei den Junioren (Spitzen- und Breitenfussball), Senioren und Veteranen ist die Bildung von gemischten Mannschaften (Frauen und Männer) möglich.

3.2. AUSWECHSLUNGEN

3.2.1. Die Spieler können während des ganzen Spiels innerhalb ihrer Mannschaft unter sich nach Belieben wechseln.

3.2.2. a) Im Rahmen eines Verbandsspieles dürfen während der ganzen Dauer eines Spieles, einschliesslich einer allfälligen Verlängerung, bis zu drei Spieler ausgewechselt werden.

Diese Bestimmung gilt für folgende Spiele:

- Aktive (Swiss Football League und 1. – 3. Liga)
- Junioren-Spitzenfussball (U-18 – U-16)
- Frauen (Nationalliga und 1.Liga)
- Firmensport

b) Im Rahmen eines Verbandsspieles dürfen während der ganzen Dauer eines Spieles, einschliesslich einer allfälligen Verlängerung, bis zu vier Spieler ausgewechselt werden.

Diese Bestimmung gilt für folgende Spiele:

- Junioren-Spitzenfussball (U-15 – U-14)
- Frauen (U-18)

c) Für folgende Spiele gilt die Ausnahme, dass während der ganzen Dauer eines Spieles, bis zu sieben Spieler bei einer Spielunterbrechung frei ein- und ausgewechselt werden können:

- Aktive 4. – 5. Liga
- Frauen 2. – 4. Liga
- Junioren-Breitenfussball
- Senioren und Veteranen

- 3.2.3. a) Im Rahmen eines Trainingsspieles ist die Anzahl der Auswechselspieler nicht beschränkt, sofern sich die beteiligten Mannschaften auf eine Maximalzahl von Auswechslungen einigen können und der Schiedsrichter vor Spielbeginn darüber orientiert wird.
- b) Wird der Schiedsrichter vor Spielbeginn nicht über die einvernehmlich vereinbarte Anzahl von Auswechslungen informiert, können maximal sechs Auswechselspieler eingesetzt werden.
- c) Alle Spieler und Auswechselspieler sind dem Schiedsrichter vor Spielbeginn namentlich mit Abgabe der Spielerkarte bekannt zu geben.
- 3.2.4. Die Spielerkarte ist nach den Weisungen der Abteilungen vor Spielbeginn dem Schiedsrichter ausgefüllt zu übergeben. Sie darf unter Vorbehalt spezieller Bestimmungen der Abteilungen höchstens die Namen von sieben Auswechselspielern aufweisen. Nach Spielbeginn darf die Spielerkarte nicht mehr geändert werden. Auswechselspieler, die vor Spielbeginn nicht auf der Spielerkarte aufgeführt sind, dürfen am Spiel nicht teilnehmen.
- 3.2.5. Die Schiedsrichter sind nicht zuständig, über die Frage des Einsatzes eines Spielers oder Auswechselspielers zu entscheiden. Die Verantwortung über den Einsatz eines Spielers oder Auswechselspielers liegt ausschliesslich beim zuständigen Verein.

- 3.2.6. Wenn ein Spieler durch einen Auswechselspieler ersetzt werden soll, sind die nachstehenden Bedingungen zu beachten:
- a) die beabsichtigte Auswechslung muss dem Schiedsrichter angemeldet werden;
 - b) eine Auswechslung kann nur bei einer Spielunterbrechung vorgenommen werden;
 - c) der Auswechselspieler darf das Spielfeld nicht betreten, bevor der Spieler, den er ersetzt, es verlassen hat und dann nur, nachdem er ein Zeichen des Schiedsrichters erhalten hat;
 - d) der Auswechselspieler hat das Spielfeld bei der Mittellinie zu betreten;
 - e) die Auswechslung ist vollzogen, wenn der Auswechselspieler das Spielfeld betritt. In diesem Augenblick wird er zum Spieler und der Spieler, den er ersetzt, gehört nicht mehr zum Spiel.

Ausnahme: Freies Ein- und Auswechseln bei Spielen im Junioren-Breitenfussball, bei Spielen der Frauen 2. - 4. Liga, Aktiven 4.-5. Liga sowie bei Spielen der Senioren und Veteranen.

- f) Auswechselspieler, die vor dem Spiel durch den Schiedsrichter nicht kontrolliert werden konnten, müssen:
- Spielunterbrechung abwarten
 - warten, bis der zu ersetzende Spieler das Spielfeld verlassen hat und der Schiedsrichter das Einverständnis (Handzeichen) zum Betreten des Spielfeldes gibt
 - Spielerpass vorweisen und, wo dieser fehlt, auf der Spielerkarte unterschreiben.

- 3.2.7. Spieler, die im Verlaufe des Spiels das Spielfeld betreten, haben Folgendes zu beachten:
- a) Spieler, die das Spielfeld vorübergehend verlassen durften, müssen lediglich das Einverständnis des Schiedsrichters (Handzeichen) abwarten.
 - b) Spieler, die auf Anordnung des Schiedsrichters das Spielfeld verlassen mussten, um ihre Ausrüstung in Ordnung zu bringen oder eine blutende Verletzung pflegen zu lassen, müssen für das Wiederbetreten des Spielfeldes eine Spielunterbrechung abwarten. Der Schiedsrichter hat die Ausrüstung oder die Verletzung zu kontrollieren.
 - c) Spieler, die neu zur Mannschaft stossen und vor Spielbeginn durch den Schiedsrichter nicht kontrolliert werden konnten, müssen:
 - Spielunterbrechung und Einverständnis (Handzeichen) des Schiedsrichters abwarten,
 - Spielerpass vorweisen oder wo dieser fehlt, auf der Spielerkarte unterschreiben.
- 3.2.8. Spieler, die das Spiel beginnen oder vorübergehend ausscheiden, gehören zum Spiel.

Strafbestimmung: Wenn ein Spieler das Spielfeld ohne Erlaubnis des Schiedsrichters betritt, wieder betritt oder verlässt, muss er verwarnet werden.

Wenn der Schiedsrichter das Spiel unterbricht, um die Verwarnung auszusprechen, hat er es mit einem Freistoss indirekt an der Stelle, wo sich der Ball bei der Spielunterbrechung befunden hat, fortsetzen zu lassen.

Für das unerlaubte Verlassen des Spielfeldes ist die Verwarnung beim Wiedereintritt auszusprechen.

Kommt der Spieler nicht mehr auf das Spielfeld zurück, so ist die Verwarnung dem Spielführer mitzuteilen (Ausnahme: Regel 3 Punkt 3.3.4.).

- 3.2.9. Wechselt ein Feldspieler während des Spiels seinen Platz mit dem Torhüter, so ist folgendes Vorgehen einzuhalten:
- Spielunterbrechung abwarten
 - Wechsel der Oberkörperbekleidung
Ein Spieler, der die Position des Torhüters einnimmt, ohne sich als solcher durch eine andersfarbige Oberkörperbekleidung ersichtlich zu machen, wird in seinen Aktionen als Feldspieler betrachtet.
 - Meldung an den Schiedsrichter
Unterbleibt diese Meldung, so sind der alte und der neue Torhüter bei der nächsten Spielunterbrechung zu verwarnen.
- 3.2.10. Das Verlassen des Spielfeldes hat auf nachstehende Weise zu erfolgen:
- Der Spieler darf erst weggehen, wenn er die ausdrückliche Erlaubnis des Schiedsrichters erhalten hat;
 - Hat er die Zustimmung vom Schiedsrichter erhalten, darf er sich nicht mehr am Spiel beteiligen.

Strafbestimmung:

- Bleibt ein Spieler auf dem Spielfeld, ist er wegen unsportlichen Verhaltens zu verwarnen und das Spiel ist mit einem Freistoss indirekt für die gegnerische Mannschaft an der Stelle fortzusetzen, wo sich der Ball bei der Unterbrechung befunden hat.
- Begeht der Spieler aber in regeltechnischer Hinsicht ein schwereres Vergehen, so ist dieses zu bestrafen, ausser das Spiel sei wegen des unerlaubten Verbleibens auf dem Spielfeld bereits unterbrochen worden.
- Verlässt ein Spieler bei der Auswechslung absichtlich langsam das Spielfeld, ist er zu verwarnen.

- 3.2.11. Das Verlassen des Spielfeldes ohne besondere Erlaubnis ist nur in folgenden Fällen gestattet:
- a) wenn der Spieler ernsthaft verletzt ist.
 - b) wenn es vorübergehend geschieht,
 - um dem Schiedsrichter zu zeigen, dass ein sich in einer Abseitsposition befindlicher Angreifer nicht ins Spiel einzugreifen gedenkt
 - um zur Ausführung eines Freistosses, Torabstosses, Eckstosses oder Einwurfes einen Anlauf ausserhalb des Spielfeldes zu nehmen
 - um den Gegner zu umgehen
 - um einen Ball zu holen, der die Spielfeldgrenze überquert hat.
- 3.2.12. Ein ersetzter Spieler darf am gleichen Spiel nicht mehr teilnehmen.
- Ausnahme:** Freies Ein- und Auswechseln bei Spielen im Junioren-Breitenfussball, bei Spielen der Frauen 2.-4. Liga, Aktive 4.-5. Liga sowie bei Spielen der Senioren und Veteranen.

- 3.2.13. Ein Auswechselspieler ist als der Mannschaft zugehörig zu betrachten und damit der Autorität und der Befugnis des Schiedsrichters, disziplinarische Massnahmen auszusprechen, unterstellt, unabhängig davon, ob er eingesetzt wird oder nicht.

Dringt ein Auswechselspieler während des laufenden Spiels und ohne Erlaubnis des Schiedsrichters auf das Spielfeld ein, so hat dieser:

- das Spiel mit einem Pfiff zu unterbrechen;
- den fehlbaren Auswechselspieler zu verwarnen;
- den Auswechselspieler aufzufordern, das Spielfeld zu verlassen;
- das Spiel mit einem Freistoss indirekt an der Stelle fortzusetzen, wo sich der Ball bei der Spielunterbrechung befunden hat;
- den Vorfall im Schiedsrichter-Bericht zu vermerken.

Begeht der Auswechselspieler zusätzlich einen Regelverstoss (Foul, Hände, Unsportlichkeit usw.), ist nur das erste Vergehen mit einem Freistoss indirekt regeltechnisch zu bestrafen.

- 3.2.14. Ein Auswechselspieler kann vor seinem Einsatz als Spieler als Linienrichter eingesetzt werden. Wenn er bei der Ausübung des Linienrichteramtes wegen unsportlichen Benehmens ausgeschlossen werden muss, darf er nachher nicht als Spieler eingesetzt werden.
- 3.2.15. Ein verwarnter Auswechselspieler kann weiterhin regelkonform eingewechselt werden.

3.3. AUSGESCHLOSSENE SPIELER

- 3.3.1. Ein nach dem Spielbeginn ausgeschlossener Spieler darf nicht durch einen Auswechselspieler ersetzt werden.
Diese Bestimmung gilt auch für Trainingsspiele.
- 3.3.2. Ein Spieler, der vom Schiedsrichter vor Spielbeginn, das heisst vor dem regelkonform ausgeführten Anstoss, von der Teilnahme am Spiel ausgeschlossen wird, kann durch irgendeinen Spieler der betreffenden Mannschaft ersetzt werden. Um diesem Spieler den Eintritt ins Spiel zu ermöglichen, darf der Anstoss jedoch nicht verzögert werden. Weiter sind die Vorschriften über das Ausfüllen der Spielerkarte zu beachten.
- 3.3.3. Wenn ein Spieler während der Halbzeitpause einen Regelverstoss (z.B. Tätlichkeit oder unsportliches Betragen gegenüber dem Schiedsrichter) begeht, ist er disziplinarisch so zu bestrafen, wie wenn das Vergehen auf dem Spielfeld begangen worden wäre.
- 3.3.4. Ein Spieler, der aus einem unsportlichen Grund (z.B. Verärgerung über einen Mitspieler) das Spielfeld verlässt und nicht mehr weiterspielen will, ist zu verwarnen. Der Schiedsrichter hat ihm eine Frist zur Rückkehr auf das Spielfeld zu setzen. Lässt der Spieler diese Frist ungenutzt verstreichen, gilt er als ausgeschlossen.

3.4. VERLETZTE SPIELER

- 3.4.1. Der Schiedsrichter hat das Spiel zu unterbrechen, wenn sich nach seiner Ansicht ein Spieler ernsthaft verletzt hat.
- 3.4.2. Der Schiedsrichter entscheidet, ob ein Pfleger oder ein Arzt das Spielfeld betreten darf.

- 3.4.3. Spieler mit blutenden Wunden müssen das Spielfeld zur Behandlung der Verletzung verlassen.
- 3.4.4. Liegt der Verletzung keine Regelwidrigkeit zugrunde, ist das Spiel mit einem Schiedsrichterball fortzusetzen.
- 3.4.5. Ist der verletzte Spieler nicht mehr in der Lage, das Spiel fortzusetzen, so kann seine Abmeldung auch durch den Spielführer erfolgen.
- 3.4.6. Es liegt in der alleinigen Kompetenz des Schiedsrichters, einen Spieler, der zur Behandlung einer Verletzung das Spielfeld vorübergehend verlassen hat, das Wiederbetreten des Spielfeldes während des laufenden Spieles zu erlauben. Er gibt diese Erlaubnis erst nach der Wiederaufnahme des Spieles. Vorbehalten bleibt die zwingende Kontrolle bei einer blutenden Verletzung.
- 3.4.7. a) Der Spieler hat das Spielfeld von der Seitenlinie her zu betreten, wenn sich der Ball wieder im Spiel befindet.
b) Der Spieler kann das Spielfeld bei der nächsten Spielunterbrechung an irgendeinem Ort betreten.
- 3.4.8. Die wegen eines Verletzungsunterbruchs (mit oder ohne Betreten des Spielfeldes durch den Pfleger) verloren gegangene Zeit hat der Schiedsrichter am Schluss der jeweiligen Spielzeithälfte vollumfänglich nachspielen zu lassen.
- 3.4.9. **Pflege verletzter Spieler:** Die Pflege verletzter Spieler bei Spielen mit Mannschaften der SFL und der 1. Liga erfolgt nach den speziellen Weisungen dieser Abteilungen.
- 3.4.10. Sofern notwendig erlaubt der Schiedsrichter, nach Befragung des verletzten Spielers, dem Pfleger und/oder Arzt (max. zwei Personen) das Betreten des Spielfeldes, um die Art der Verletzung festzustellen, nicht aber, um diese zu behandeln.

Vorbehalten bleibt eine Pflege auf dem Spielfeld, wenn der Torhüter bzw. der Torhüter und ein Feldspieler nach einem Zusammenstoß gepflegt werden müssen.

- 3.4.11. Damit der verletzte Spieler unverzüglich vom Spielfeld getragen werden kann, betreten die Sanitäter mit einer Tragbahre das Spielfeld gleichzeitig mit dem Pfleger/Arzt.
- 3.4.12. Wenn der Pfleger das Spielfeld betritt, hat der verletzte Spieler in jedem Fall das Spielfeld zu verlassen, sei es zu Fuss oder auf der Tragbahre.
- Kommt er dieser Weisung nicht nach, hat ihn der Schiedsrichter zu verwarnen.

3.5. BETRETEN UND VERLASSEN DES SPIELFELDES

- 3.5.1. Die Mannschaften betreten in Zweierkolonne gemeinsam mit dem Schiedsrichter bzw. dem Schiedsrichter-Trio das Spielfeld. Nach Erreichen der Mittellinie stellen sie sich mit dem Schiedsrichter auf einer Linie auf. Danach kreuzen die Mannschaften einander und begrüßen sich und den Schiedsrichter per Handschlag.
- 3.5.2. Nach dem Schlusspfiff verabschieden sich die Spieler voneinander und vom Schiedsrichter per Handschlag.

3.6. DEFINITION DRITTPERSONEN UND TEAMOFFIZIELLE

- 3.6.1. Drittpersonen: Personen, die nicht als Spieler, Auswechselspieler oder Teamoffizielle auf der Teamliste aufgeführt sind, gelten als Drittpersonen. Dies gilt auch für Spieler, die des Feldes verwiesen wurden.
- 3.6.2. Teamoffizielle: Der Trainer und andere Offizielle auf der Teamliste (mit Ausnahme der Spieler und der Auswechselspieler) gelten als Teamoffizielle.

4. REGEL 4: AUSTRÜSTUNG DER SPIELER

4.1. ALLGEMEINES

4.1.1. **Vorgeschriebene Ausrüstung**

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

- Oberkörperbekleidung (Jersey oder Hemd mit Ärmeln)
- Hose (Sporthose oder Shorts)
- Stulpen
- Schienbeinschonern
- Schuhen

4.1.2. Ein Spieler darf keine Ausrüstungsgegenstände tragen, die ihn oder einen anderen Spieler gefährden könnten.

Das Tragen jeglicher Art von Schmuck ist verboten. Präzisierung: Das Tragen von „Snoods“ Schlauch-Schals ist ebenfalls verboten.

4.1.3. Werbung auf den Ausrüstungsgegenständen der Spieler ist im Rahmen der Vorschriften der zuständigen Abteilung zulässig.

4.1.4. **Ausrüstung des Spielführers**

Der Spielführer muss eine Armbinde tragen, die ihn als solchen zu erkennen gibt. Diese Armbinde muss in einer Kontrastfarbe zur Oberkörperbekleidung gehalten sein.

4.1.5. **Ausrüstung des Torhüters**

Der Torhüter muss sich farblich in seiner Oberkörperbekleidung deutlich von derjenigen der Feldspieler beider Mannschaften unterscheiden.

4.1.6. **Überprüfung der Ausrüstung**

Der Schiedsrichter muss die Ausrüstung aller Spieler vor Spielbeginn überprüfen. Jedem Spieler, dessen Ausrüstung nicht den reglementarischen Anforderungen entspricht, ist eine Teilnahme am Spiel zu untersagen, bis der Mangel behoben ist.

4.1.7. **Strafbestimmungen**

- 4.1.7.1. Wird bei laufendem Spiel die Ausrüstung eines Spielers beanstandet oder stellt der Schiedsrichter einen Mangel fest, so ist der fehlbare Spieler bei der nächsten Spielunterbrechung mit der Anweisung vom Spielfeld zu schicken, die Ausrüstung in Ordnung zu bringen.
- 4.1.7.2. Spieler, die auf Anordnung des Schiedsrichters das Spielfeld verlassen mussten, um ihre Ausrüstung in Ordnung zu bringen, müssen für das Wiederbetreten des Spielfeldes eine Spielunterbrechung abwarten. Der Schiedsrichter hat die Ausrüstung zu kontrollieren.
- 4.1.7.3. Betritt der Spieler, der zwecks Behebung eines Mangels an seiner Ausrüstung vom Schiedsrichter vom Feld gewiesen wurde, ohne Einwilligung des Schiedsrichters das Spielfeld, so hat der Schiedsrichter das Spiel unter Beachtung der Vorteilsbestimmung zu unterbrechen und
- den fehlbaren Spieler zu verwarnen und
 - das Spiel mit einem Freistoss indirekt, am Ort wo der Ball sich bei der Spielunterbrechung befunden hat, fortsetzen zu lassen.

4.2. **OBERKÖRPERBEKLEIDUNG**

- 4.2.1. Alle Spieler einer Mannschaft, mit Ausnahme des Torhüters, müssen in gleichfarbiger Oberkörperbekleidung antreten. Die beiden am Spiel beteiligten Mannschaften müssen sich deutlich in den Farben der Oberkörperbekleidung unterscheiden.

- 4.2.2. Bei Verbandsspielen müssen die Leibchen mit Rückennummern versehen sein, welche mit der Nummer auf der Spielerkarte übereinstimmen.

Fehlende Rückennummern sind für den Schiedsrichter kein Grund, das Spiel nicht anzupfeifen. Er hat das Fehlen der Rückennummern der zuständigen Behörde zu rapportieren.

- 4.2.3. Treten beide Mannschaften ohne Verschulden des Platzclubs in gleich- oder ähnlichfarbigen Oberkörperbekleidungen an, so muss die Gastmannschaft diese wechseln. Der Schiedsrichter entscheidet, ob sich die Ausrüstung der beiden Mannschaften genügend unterscheiden.
- 4.2.4. Spieler dürfen keine Unterleibchen, welche mit Slogans oder Werbeaufschriften versehen sind, zeigen. Ein Spieler, der seine Oberkörperbekleidung so hochzieht, dass auf dessen Unterleibchen Slogans oder Werbevorschriften zum Vorschein kommen, wird nach den Bestimmungen der zuständigen Abteilung bestraft. Der Vorfall ist der Behörde zu rapportieren.

4.3. HOSE

4.3.1. **Feldspieler**

Die Spieler einer Mannschaft sollen in gleichfarbigen, kurzen Hosen spielen. Sie dürfen dazu auch Strumpfhosen tragen.

- 4.3.2. Auf Allwetter- und Kunstrasenplätzen ist unter der Ausrüstung das Tragen von Schutzkleidern (zum Beispiel Trainerhosen/ Strumpfhosen etc.) gestattet. Diese sollen, wenn möglich, bei der ganzen Mannschaft gleichfarbig sein.

4.3.3. **Torhüter**

Der Torhüter darf unter der Hose Schutzkleider (Strumpfhosen) oder einen Trainingsanzug tragen.

4.3.4. **Unterbekleidung/Thermohosen**

Die Unterbekleidung und die Thermohosen oder Tights eines Spielers sollen mit der dominanten Farbe (Hauptfarbe) des Leibchens oder der Hose übereinstimmen. Bei unterschiedlichen Farben darf der SR den Spieler weder mit der Anweisung vom Spielfeld schicken, die Ausrüstung (Thermohose und/oder Unterbekleidung) gleichfarbig zu machen, noch ihm die Teilnahme am Spiel verweigern.

4.4. **STULPEN/SCHIENBEINSCHONER**

4.4.1. Die Spieler einer Mannschaft sollen in gleichfarbigen Stulpen zum Spiel antreten.

4.4.2. Die Schienbeinschoner müssen von den Stulpen vollständig bedeckt sein. Sie müssen aus geeignetem Material (Gummi, Plastik, Polyurethan oder ähnlichen Substanzen) bestehen, um Schutz vor Verletzungen zu bieten.

Der Schiedsrichter entscheidet im Zweifelsfall, ob das verwendete Material zugelassen werden kann.

4.4.3. Das Spielen ohne Schienbeinschoner ist nicht zulässig.

4.5. **SCHUHE**

4.5.1. **Art der Schuhe**

Grundsätzlich ist mit Fußballschuhen zu spielen. Die (Fußball-)Schuhe dürfen weder für den Träger noch für die andern Spieler eine Verletzungsgefahr bedeuten.

4.5.2. **Strafbestimmungen (Schuhe)**

- 4.5.2.1. Spielt bei laufendem Spiel ein Spieler den Ball ohne Schuh oder Schuhe, so muss der Schiedsrichter das Spiel unterbrechen und den Spieler auffordern, die Ausrüstung wieder in Ordnung zu bringen.

Der Spieler darf erst wieder ins Spiel eingreifen, wenn die Ausrüstung in Ordnung ist.

Das Spiel ist mit einem Freistoss indirekt an der Stelle fortsetzen zu lassen, wo der Spieler ohne Schuh oder Schuhe den Ball gespielt hat.

- 4.5.2.2. Will bei ruhendem Spiel (Eckstoss/Freistoss/Torabstoss/Strafstoss oder Einwurf) ein Spieler ohne Schuh oder Schuhe den Ball ins Spiel bringen, so hat dies der Schiedsrichter zu verhindern.

Bemerkt der Schiedsrichter aber erst nach der Spielaufnahme, dass ein Spieler diese ohne Schuh oder Schuhe vollzogen hat, muss er die Spielaufnahme regelkonform durch die gleiche Mannschaft wiederholen lassen.

5. REGEL 5: DER SCHIEDSRICHTER

5.1. ALLGEMEINES

5.1.1. Für jedes Spiel muss ein Schiedsrichter bestimmt werden. Seine Autorität und die Befugnis, disziplinarische Massnahmen auszusprechen, beginnt, sobald er das Spielfeld zum Zweck des Spielbeginns betritt.

Sie erstreckt sich auch auf Vergehen, die begangen werden, wenn das Spiel durch einen Pfiff des Schiedsrichters zeitweise unterbrochen wird oder der Ball aus dem Spiel ist. Sie endet, wenn der Schiedsrichter das Spielfeld nach dem Schlusspfiff verlässt.

5.1.2. Als Tatsachenentscheid wird jeder mit dem Spiel zusammenhängende Entscheid bezeichnet, der einen Spielvorgang zur Ursache hat, der mit Erfolg nicht mehr rekonstruiert werden kann. Diesen stellt der Schiedsrichter nach seiner Überzeugung fest und fällt auf Grund dieser Feststellung den Entscheid (zum Beispiel: Tor, Abseits, Foul, Hände, Zeitnahme, Tätlichkeit usw.).

5.1.3. Proteste gegen Entscheide des Schiedsrichters haben nur dann Aussicht auf Erfolg, wenn dieser eine Verfügung getroffen hat, die mit dem Wortlaut und dem Sinn der Spielregeln in Widerspruch steht.

5.1.4. Die Spielregeln schaffen die Voraussetzungen, dass ein Spiel mit möglichst wenigen Unterbrechungen abgewickelt werden kann. Der Schiedsrichter darf daher nur absichtliche Regelverstösse unter Beachtung der Vorteilbestimmung ahnden.

- 5.1.5. Der Schiedsrichter muss mindestens 60 Minuten vor dem angesetzten Spielbeginn am Spielort anwesend sein, damit er die erforderlichen Formalitäten erledigen kann. Bei Spielen, die von einem SR-Trio geleitet werden, hat dieses mindestens 90 Minuten vor Spielbeginn am Spielort anwesend zu sein.
- 5.1.6. Der Schiedsrichter, die Schiedsrichter-Assistenten und die Linienrichter sind im Sinne der Spielregeln als zum Spielfeld gehörend zu betrachten. Das Spiel wird nicht unterbrochen, wenn der Ball innerhalb oder auf den Seiten- und Torlinien den Schiedsrichter, die Schiedsrichter-Assistenten oder Linienrichter berührt. Ein Torerfolg, der aus der Berührung des Balles durch den Schiedsrichter entsteht, hat Gültigkeit.

5.2. BEKLEIDUNG UND AUSRÜSTUNG DES SCHIEDSRICHTERS

- 5.2.1. Die Ausrüstung des Schiedsrichters und der Schiedsrichter-Assistenten besteht aus:
- einem SR-Hemd
 - einer kurzen Hose oder einem Trainingsanzug (in der Farbe schwarz)
 - Stulpen (in der Farbe schwarz)
 - Sportschuhen
 - einer Pfeife
 - einer Uhr
 - der gelben und roten Karte
 - Schreibutensilien
 - einer Wählmarke.

Der Schiedsrichter darf keine Ausrüstungsgegenstände (einschliesslich jeder Art von Schmuck) tragen, die ihn oder einen Spieler gefährden könnten.

- 5.2.2. Auf Allwetter- und Kunstrasenplätzen ist es dem Schiedsrichter und den Schiedsrichter-Assistenten erlaubt, unter der kurzen Hose Schutzkleider zu tragen.
- 5.2.3. Wenn sich das Schiedsrichter-Hemd in der Farbe nicht deutlich vom Dress der beteiligten Mannschaften unterscheidet, haben der Schiedsrichter und die Schiedsrichter-Assistenten das Recht und die Pflicht, im schwarzen Dress anzutreten.
- 5.2.4. Bei allen Spielen in der Zuständigkeit der FIFA ist Werbung auf der Ausrüstung der Schiedsrichter und Schiedsrichter-Assistenten untersagt.

Für Spiele in der Zuständigkeit des SFV kann der Zentralvorstand Sponsorenwerbung auf der Ausrüstung der Schiedsrichter und Schiedsrichter-Assistenten zusätzlich zum Markenzeichen des Herstellers erlauben.

- 5.2.5. Der Schiedsrichter und die Schiedsrichter-Assistenten sind verpflichtet, das Emblem des Verbandes auf dem Schiedsrichter-Hemd zu tragen.

5.3. PFLICHTEN

5.3.1. **Spielregeln**

- 5.3.1.1. Der Schiedsrichter hat alle Spiele (Verbands- und Trainingsspiele sowie Turniere) nach den offiziellen Spielregeln zu leiten. Er ist Vertrauensmann der ihn anbietenden Behörde.
- 5.3.1.2. Die Entscheidungen des Schiedsrichters müssen immer auf eigenen Wahrnehmungen beruhen. Er kann, falls er es für nötig hält, die Anzeige eines Schiedsrichter-Assistenten übernehmen und sie zur eigenen Entscheidung machen.

- 5.3.1.3. Wenn dem Schiedsrichter ein Fehler unterläuft, kann er, unter Vorbehalt der Ausnahme der Vorteilsgewährung, auf seine Entscheidung, die zu einer Spielunterbrechung geführt hat, nur solange zurückkommen, als das Spiel noch nicht wieder fortgesetzt oder abgepfiffen worden ist.
- 5.3.1.4. Wenn ein Spieler zu gleicher Zeit zwei Vergehen verschiedener Art begeht, so hat der Schiedsrichter das schwerere Vergehen zu bestrafen.

5.3.2. **Vorteil**

- 5.3.2.1. Der Schiedsrichter soll bei einem Regelverstoss das Spiel nicht unterbrechen, wenn er der Überzeugung ist, dass durch diese Unterbrechung der regelverstossenden Partei ein Vorteil erwachsen würde. Unter der Voraussetzung, dass der erwartete Vorteil nicht eingetreten ist, kann er auf die Vorteilsgewährung zurückkommen, solange der unmittelbare Spielvorgang andauert, d.h. so lange, bis ein Gegenspieler den Ball berührt oder der Schiedsrichter das Spiel aus einem anderen Grund unterbricht.
- 5.3.2.2. Eine allfällige disziplinarische Strafe für das anfängliche Vergehen ist bei der nächsten Spielunterbrechung auszusprechen.

5.3.3. **Spielverlauf**

- 5.3.3.1. Der Schiedsrichter ist verpflichtet, bei jedem Verbandsspiel die volle vorgeschriebene Spielzeit nach seiner Zeitkontrolle einzuhalten.

Beide Halbzeiten müssen von gleicher Dauer sein.

- 5.3.3.2. Der Schiedsrichter soll seine Uhr vor Spielbeginn und in der Pause mit jener der Schiedsrichter-Assistenten/Linienrichter vergleichen.

5.3.4. **Spielunterbrechung und Spielabbruch**

- 5.3.4.1. Der Schiedsrichter hat die uneingeschränkte Befugnis, das Spiel jederzeit wegen eines Regelverstosses zu unterbrechen und es wegen der Witterung, Störung durch Zuschauer oder aus anderen Gründen zu unterbrechen oder abzubrechen, wenn er eine derartige Massnahme für notwendig hält.
- 5.3.4.2. Der Schiedsrichter hat danach zu trachten, ein Wettspiel wenn irgendwie möglich zu Ende zu führen. Er hat alle sich aufdrängenden Massnahmen zu unternehmen, um ein Spiel regulär durchzuführen. Den vorzeitigen Spielabbruch darf er erst verfügen, wenn sich alle vorgekehrten Massnahmen als wirkungslos erweisen.

Folgende Fälle führen zum vorzeitigen Abbruch des Spiels:

- a) Bruch des Torgehäuses, wobei das Ausweichen auf ein anderes, spielberechtigtes Terrain nicht möglich oder eine Reparatur innert 30 Minuten ausgeschlossen ist.
- b) Zuschauer sind aufs Spielfeld eingedrungen und eine Möglichkeit auf Wiederherstellung der Ordnung innert der vom Schiedsrichter eingeräumten Zeit besteht nicht.
- c) Die Zahl der Spieler einer der beiden beteiligten Mannschaften ist aus irgend welchen Gründen auf unter 7 gesunken.
- d) Vorzeitiges Verlassen des Spielfeldes durch eine am Spiel beteiligte Mannschaft.
- e) Weigerung, den Anforderungen des Schiedsrichters nachzukommen, nachdem der Schiedsrichter den Beteiligten wie auch dem Spielführer eine angemessene Frist eingeräumt und sie auf die Folgen eines Spielabbruches aufmerksam gemacht hat.

- f) Dunkelheit, Nebel (keine Sicht von Tor zu Tor), Sturmwind, Schneegestöber, Hagelschlag, Gewitter mit Blitzschlag, heftiger Regen mit anschliessender Überschwemmung des Spielfeldes oder eines grossen Teils davon, so dass eine reguläre Weiterführung des Spiels nicht mehr gewährleistet ist.
Wenn in den unter f) genannten Fällen Aussicht auf eine Wetterbesserung besteht, so kann der Schiedsrichter das Spiel zeitlich unterbrechen und dieses nach Eintritt der Wetterbesserung fortsetzen.
 - g) Tätlichkeiten eines Spielers am Schiedsrichter oder Schiedsrichter-Assistenten.
 - h) Todesfall eines am Wettspiel beteiligten Aktiven.
- 5.3.4.3. Sofern Spielregeln und Reglemente nicht zwingend einen Abbruch vorsehen, ist der Abbruch des Schiedsrichters zu respektieren.
- 5.3.4.4. Tätlichkeiten oder Unsportlichkeiten gegenüber dem Schiedsrichter oder Schiedsrichter-Assistenten haben folgende Konsequenzen:
- a) Der ausgeführte Tritt oder Schlag, das Würgen, das gewaltsame Stossen oder Zerren, das heftige Anwerfen eines Gegenstandes und das Bespucken führen in jedem Fall zum Spielabbruch.
 - b) Bei einer versuchten Tätlichkeit, ohne zu treffen (z.B. beim Androhen eines Schlages), beim blossen leichten Anwerfen eines Gegenstandes oder bei einer Belästigung kann der Schiedsrichter einen Spielabbruch verfügen, sofern diese Unsportlichkeiten ihn in seinem körperlichen Wohlbefinden beeinträchtigen. Sie sind je nach der Schwere des Vergehens mit einer Verwarnung oder einem Ausschluss zu bestrafen.

5.3.5. **Verwarnung und Ausschluss**

- 5.3.5.1. Der Schiedsrichter hat die Befugnis, einen Spieler wegen ungebührlichen oder unsportlichen Betragens zu verwarnen oder auszuschliessen.

Für folgende Spiele gilt das Reglement über die 10-Minuten-Disziplinarstrafe:

- Frauen 2.- 4. Liga
- Juniorinnen A
- Junioren-Breitenfussball.

Anstelle der Verwarnung wird eine 10-Minuten-Disziplinarstrafe ausgesprochen, die optisch wie eine Verwarnung durch das Zeigen der gelben Karte signalisiert wird.

- 5.3.5.2. Eine zweimalige Verwarnung des gleichen Spielers ist dem Schiedsrichter untersagt. Begeht der gleiche Spieler ein Vergehen, das eine zweite Verwarnung zur Folge hätte, ist er vom Spiel auszuschliessen. Der Schiedsrichter zeigt nach der optischen Signalisierung der Verwarnung mit der gelben Karte unmittelbar die rote Karte.
- 5.3.5.3. Gegen unsportliches Verhalten hat der Schiedsrichter sofort und entschieden einzugreifen. Die Ermahnung stellt keine Disziplinar-massnahme dar. Sie soll lediglich dazu verwendet werden, fehlbare Spieler auf eine anständige Spielweise aufmerksam zu machen.

5.3.6. **Drittpersonen, Teamoffizielle oder Objekte auf dem Spielfeld**

- 5.3.6.1. Der Schiedsrichter soll einer Person das Betreten des Spielfeldes erst erlauben, wenn das Spiel unterbrochen ist, und nur, wenn er ihr ein Zeichen dazu gegeben hat.
- 5.3.6.2. Gelangt bei laufendem Spiel ein zweiter Ball, ein anderes Objekt oder ein Tier auf das Spielfeld, unterbricht der Schiedsrichter die Partie nur, wenn dadurch das Spielgeschehen gestört wird. Die Partie wird mit einem Schiedsrichterball an der Stelle fortgesetzt, an der sich der Spielball zum Zeitpunkt der Unter-

brechung befand. Wurde das Spiel innerhalb des Torraums unterbrochen, erfolgt der Schiedsrichterball auf der Torraumlinie parallel zur Torlinie so nahe wie möglich bei der Stelle, an der sich der Spielball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand. Wird das Spielgeschehen durch den zusätzlichen Ball, das andere Objekt oder das Tier nicht gestört, lässt der Schiedsrichter den Ball, das Objekt oder das Tier so rasch wie möglich entfernen.

5.3.7. **Technische Zone**

5.3.7.1. Während des Spiels darf jeweils nur eine Person (Trainer oder Juniorenbegleiter) von der technischen Zone aus Anweisungen erteilen. Sie darf dazu die technische Zone nicht verlassen. Sie muss sich jederzeit sportlich korrekt verhalten.

5.3.7.2. Der Trainer und die übrigen Betreuer dürfen die technische Zone nur in Ausnahmefällen verlassen, sofern sie dazu die Erlaubnis des Schiedsrichters erhalten haben (z.B. zur Pflege eines Spielers auf dem Spielfeld im Rahmen der Bestimmungen von Regel 3.4. der Spielregeln)

5.3.8. **Zeichen für die Fortsetzung des Spiels**

Der Schiedsrichter soll für die Fortsetzung des Spiels nach jeder Spielunterbrechung ein Zeichen geben. Dieses Zeichen ist im allgemeinen der Pfiff. In klaren Fällen kann dies auch durch eine Handbewegung geschehen.

5.3.9. In folgenden Fällen ist zwingend ein Pfiff vorgeschrieben:

- a) beim Anstoss
- b) zur Ausführung des Strafstosses
- c) bei Spielaufnahme nach einer längerer Spielunterbrechung
- d) zur Ausführung eines Freistosses, wenn die reglementarische Distanz durch den Schiedsrichter festgelegt wurde
- e) zur Beendigung einer Spielzeithälfte

- 5.3.10. In folgenden Fällen ist der Pfiff des Schiedsrichters nicht zwingend:
- für eine Spielunterbrechung bei einem Torabstoss, Eckstoss, Einwurf oder Tor
 - zur Wiederaufnahme des Spiels nach einem Torabstoss, Eckstoss oder Einwurf.

5.3.11. **Rapport**

Der Schiedsrichter hat der zuständigen Behörde grobe Unsportlichkeiten und Ausschreitungen, die sich vor, während oder nach dem Spiel auf dem Spielfeld oder in dessen Umgebung ereignen, zu melden.

Bei Verwarnungen und Ausschlüssen sind folgende Angaben zwingend:

- Name und Vorname des Spielers mit Geburtsdatum, Zeit, Dress-Nr.
- Klubangehörigkeit mit Spielerpass-Nummer
- Umschreibung des Herganges (mit Angaben einer evt. Provokation)

5.4. **VERANTWORTLICHKEIT**

- 5.4.1. Sofern ein Schiedsrichter oder Schiedsrichter-Assistent eine im Einklang mit den Spielregeln stehende Entscheidung getroffen hat, kann er weder für eine von einem Spieler, Offiziellen oder Zuschauer erlittene Verletzung, noch für irgendeinen Schaden an Eigentum oder sonstigen Schaden haftbar gemacht werden.
- 5.4.2. Als solche Entscheidungen gelten namentlich: Beispielbarkeit des Spielfeldes, Abbruch oder Unterbrechung des Spieles wegen Einmischung der Zuschauer, Zulässigkeit der beim Spiel benutzten Installationen und Ausrüstungen aus Sicherheitsgründen, Spielunterbrechung zur Pflege eines Spielers.

5.5. DER VIERTE OFFIZIELLE

- 5.5.1. Die zuständige Verbandsbehörde legt fest, für welche Spiele ein vierter Offizieller aufgeboten wird.
- 5.5.2. Der vierte Offizielle ersetzt den Schiedsrichter oder einen der beiden Schiedsrichter-Assistenten, sofern diese, aus welchem Grund auch immer, ihre Aufgabe nicht mehr erfüllen können.
- 5.5.3. Der vierte Offizielle unterstützt den Schiedsrichter nach dessen Anweisungen bei den administrativen Schiedsrichter-Pflichten vor, während und nach dem Spiel.
- 5.5.4. Der vierte Offizielle vollzieht die Auswechslungen. Er kontrolliert vor der Anmeldung der Auswechslung die administrativen Formalitäten sowie die Ausrüstung (Schuhe, Schienbeinschoner, verletzungsgefährdende Utensilien) des Auswechselspielers. Sofern die Ausrüstung nicht den reglementarischen Anforderungen entspricht, fordert er den Auswechselspieler auf, den Mangel vor der Einwechslung zu beheben. Er gibt dem Auswechselspieler in Absprache mit dem Schiedsrichter die Erlaubnis zum Betreten des Spielfeldes.
- 5.5.5. Der vierte Offizielle überwacht das Verhalten der Trainer, Auswechselspieler, Pfleger und Betreuer in den technischen Zonen und sorgt dafür, dass sich diese sportlich korrekt benehmen. Bei unkorrektem Verhalten ist es auf Veranlassung des vierten Offiziellen Aufgabe des Schiedsrichters, die fehlbaren Personen wegzuweisen bzw. vom Spiel auszuschliessen.

Der vierte Offizielle ist für die eigenhändige Rapportierung dieses Vorfalles im Schiedsrichter-Bericht verantwortlich.
- 5.5.6. Der vierte Offizielle unterstützt den Schiedsrichter, das Spiel in Übereinstimmung mit den Spielregeln zu leiten und macht ihn auf Verstösse gegen die Spielregeln aufmerksam, sofern er näher am Geschehen ist und den Vorfall besser gesehen hat. Die endgültige Entscheidung liegt beim Schiedsrichter.

- 5.5.7. Der vierte Offizielle sorgt dafür, dass Offizielle, die sich in der technischen Zone aufhalten, sich weder Zugang zu Kameras am Spielfeld verschaffen noch die Möglichkeiten erhalten, Aufzeichnungen anzuschauen.

6. **REGEL 6: DER SCHIEDSRICHTER-ASSISTENT/LINIENRICHTER**

6.1. ALLGEMEINES

6.1.1. Bei allen Verbandsspielen der 3. – 5. Liga, des Junioren-Breitenfussballs, der Frauen (mit Ausnahme der NLA), der Senioren und Veteranen sowie des Junioren-Spitzenfussballs (U-16, U-15 und U14) haben die beiden Vereine einen Linienrichter zu stellen.

6.1.2. Bei Verbandsspielen der Swiss Football League, der 1. – 2. Liga sowie des Junioren-Spitzenfussballs (U-18) und Frauenfussballs (NLA) bezeichnet die zuständige Aufgebotsstelle die Schiedsrichter-Assistenten.

Bei Spielen des Schweizer Cups richtet sich die Nomination der Schiedsrichter-Assistenten bis zur 1. Hauptrunde nach der Qualifikation der beteiligten Mannschaften.

6.1.3. Der Platzklub stellt die Fahnen für die Linienrichter und Schiedsrichter-Assistenten zur Verfügung. Sie sollen in grellen Farben gehalten sein.

6.2. DIE SCHIEDSRICHTER-ASSISTENTEN

6.2.1. Die Aufgaben und Kompetenzen der Schiedsrichter-Assistenten richten sich nach der besonderen Weisung „Zusammenarbeit zwischen Schiedsrichter und Schiedsrichter-Assistenten“.

6.2.2. Der Schiedsrichter-Assistent soll dem Schiedsrichter helfen, das Spiel in Übereinstimmung mit den Spielregeln zu leiten. Er soll den Schiedsrichter auf alle Übertretungen der Spielregeln aufmerksam machen, sofern er näher am Geschehen als der Schiedsrichter ist und den Vorfall besser gesehen hat.

6.3. LINIENRICHTER

- 6.3.1. Sofern das Spiel nicht von einem SR-Trio geleitet wird, hat jede der beteiligten Mannschaften das Recht, einen Linienrichter zu stellen. Verzichtet der Gastklub auf dieses Recht, so muss der Platzklub beide Linienrichter zur Verfügung stellen.
- 6.3.2. Sofern keine Linienrichter zur Verfügung stehen, kann der SR versuchen, das Spiel ohne Linienrichter auszutragen.
- 6.3.3. Die Aufgabe des Linienrichters besteht darin, dem Schiedsrichter anzuzeigen, ob der Ball die Seitenlinien überschritten hat. Ferner unterstützt er den Schiedsrichter bei der Zeitkontrolle, wobei aber die Uhr des Schiedsrichters massgebend ist.
- 6.3.4. Die Linienrichter unterstehen dem Schiedsrichter und haben sich, genau wie die Spieler, dessen Entscheidungen zu fügen. Ohne Einwilligung des Schiedsrichters dürfen die Linienrichter während des Spiels weder in das Spielfeld eindringen noch sich von diesem entfernen.
- 6.3.5. Um zu vermeiden, dass sie vom Ball berührt werden oder für die Spieler hinderlich sind, sollen sich die Linienrichter ausserhalb der Seitenlinie aufhalten.
- 6.3.6. Auswechselspieler, die als Linienrichter amten, haben eine andersfarbige Oberkörperbekleidung zu tragen.
- 6.3.7. Der Schiedsrichter soll einen Linienrichter ersetzen lassen, wenn er:
- a) sich ungebührlich in das Spielgeschehen einmischt
 - b) seiner Aufgabe mangelhaft nachkommt
 - c) in alkoholisiertem Zustand antritt, bzw. während seiner Amtsausübung Alkohol zu sich nimmt oder raucht.

Wenn der Schiedsrichter einen Linienrichter seines Amtes entheben muss, hat er den Tatbestand dem Spielführer und der Behörde zu melden.

7. REGEL 7: DAUER DES SPIELS

7.1. ALLGEMEINES

- 7.1.1. Das Spiel besteht, wenn nichts anderes vereinbart oder vorgeschrieben ist, aus zwei Spielzeithälften von je 45 Minuten Dauer.
- 7.1.2. Die Zeitnahme (inkl. Nachspielzeit) ist eine tatsächliche, nicht anfechtbare Entscheidung des Schiedsrichters.
- 7.1.3. Die Zeit, welche durch Verletzungen, Spielverzögerungen oder andere Gründe verloren geht, hat der Schiedsrichter am Schluss der jeweiligen Spielzeithälfte nach seinem Ermessen nachspielen zu lassen.

Für jede Auswechslung, welche nach dem Anstoss zu Beginn des Spieles und zur zweiten Halbzeit vorgenommen wird, hat der Schiedsrichter die Spielzeit um 30 Sekunden zu verlängern. Ausgenommen sind Spiele, bei denen die Spieler frei ein- und ausgewechselt werden können.

- 7.1.4. Spieler, die absichtlich versuchen, das Spiel zu verzögern, um Zeit zu gewinnen, sind zu verwarnen.
- 7.1.5. Die normale Spielzeit kann auf Verlangen beider Spielführer um maximal 2 x 5 Minuten reduziert werden. Der Schiedsrichter darf unter keinen Umständen von sich aus den Mannschaften eine Reduktion der Spielzeit beantragen.

Eine Reduktion der Spielzeit ist bei Spielen, die weniger als 2 x 45 Minuten dauern, bei Entscheidungs- oder Finalspielen der Aktiven, bei Spielen um den Schweizercup und bei Meisterschaftsspielen der Swiss Football League, der 1. – 2. Liga, der Frauen Nationalliga, Frauen 1. – 2. Liga und U-18 sowie des Junioren-Spitzenfussballs (U-18 und U-16) nicht zulässig.

- 7.1.6. Die Dauer der Spiele bei Junioren beträgt:
- U-18 2 x 45 Min. Junioren A 2 x 45 Min.
 - U-16 2 x 45 Min. Junioren B 2 x 45 Min.
 - U-15 2 x 40 Min. Junioren C 2 x 40 Min.
 - U-14 2 x 40 Min.

 - U-18 Juniorinnen 2 x 45 Min.
- 7.1.7. Die Abteilungen können zur Bestimmung eines Siegers, für Spiele, welche nach dem Ablauf der regulären Spielzeit unentschieden sind, folgende Vorgehensweise festlegen:
- a) Verlängerung von maximal 2 x 15 Minuten Dauer
(Ausnahme: Spiele, die weniger als 2 x 45 Minuten dauern)
 - b) Ermittlung des Siegers durch Penaltyschiessen;
 - c) Auswärtstorregel durch doppelte Zählung der Auswärtstore.
- 7.1.8. Die Spieldauer bei Senioren- und Veteranenspielen beträgt:
- Senioren 2 x 40 Min.
 - Veteranen 2 x 35 Min.
- 7.1.9. Den auf vielen Plätzen aufgestellten Grossuhrwerken kommt nur orientierender Charakter zu.
- 7.1.10. Als offizielle Zeit gilt die Zeit des Radios, Fernsehens, der sprechenden Uhr (Tel. 161) und der SBB.

7.2. PAUSE

- 7.2.1. Die Spieler haben in der Halbzeit Anrecht auf eine Pause. Sie beträgt fünf Minuten. Sie ist vom Moment an zu rechnen, in welchem die Mannschaften ihre Umkleieräume betreten bzw. die Pause beginnt.

Ausnahme: Die Pause bei Juniorenspielen beträgt 10 Minuten.

- 7.2.2. Die Pause kann bei allen Spielen auf Verlangen der beiden Spielerführer verkürzt werden.
Bei Vorliegen zwingender Gründe kann sie mit Zustimmung des Schiedsrichters verlängert werden.
- 7.2.3. Vor der Verlängerung wird eine Pause von fünf Minuten gewährt. Sie entfällt beim Seitenwechsel.

8. REGEL 8: SPIELBEGINN UND SCHIEDSRICHTERBALL

8.1. ANSTOSS

- 8.1.1. Vor Beginn des Spiels wird mit einer Münze um die Spielfeldseite gelost. Die Mannschaft, welche das Los gewinnt, muss für die erste Halbzeit die Seite wählen. Die andere Mannschaft führt den Anstoss aus.

Es ist üblich, dass der Spielführer der Gastmannschaft die Seite der Münze bei der Auslosung wählen darf.

- 8.1.2. Das Zeichen zum Spielbeginn besteht aus einem Pfiff.

Der Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fuss gespielt worden ist und sich in Richtung gegnerischer Platzhälfte bewegt hat. Jeder Spieler muss sich in der eigenen Spielfeldhälfte befinden. Die Spieler der Mannschaft, welche den Anstoss nicht ausführt, müssen mindestens 9,15 m vom Ball entfernt sein.

- 8.1.3. Die Zeitkontrolle des Schiedsrichters beginnt mit dem Pfiff zum Anstoss. Das Spiel beginnt jedoch erst nach dem regelkonform ausgeführten Anstoss.

- 8.1.4. Nach einem Torerfolg ist das Spiel in gleicher Weise durch einen Spieler der Mannschaft, gegen die das Tor erzielt worden ist, wieder aufzunehmen.

- 8.1.5. Nach der Halbzeitpause werden die Spielfeldhälften gewechselt. Der Anstoss wird von einem Spieler der Mannschaft ausgeführt, die zu Beginn des Spiels den Anstoss nicht hatte.

- 8.1.6. Bei einer allfälligen Verlängerung muss die Platzwahl wiederholt werden.

- 8.1.7. Aus dem Anstoss kann beim Gegner direkt ein Tor erzielt werden.



- 8.1.8. Der Anstoss muss in folgenden Fällen infolge regelwidriger Ausführung wiederholt werden:
- a) wenn der Ball seitwärts (auf der Mittellinie) oder rückwärts und nicht vorwärts bewegt wird;
 - b) wenn der Gegner in den Anstosskreis oder in die gegnerische Platzhälfte eindringt, bevor der Anstoss regelkonform ausgeführt ist;
 - c) wenn der Anstoss nicht vom Anstosspunkt vollzogen wird.
- 8.1.9. **Strafbestimmung:** Spieler, welche die regelkonforme Ausführung des Anstosses zu verzögern trachten, sind zu verwarnen.
- 8.1.10. Der Spieler, der den Anstoss ausführt, darf den regelkonform ins Spiel gekommenen Ball nicht ein zweites Mal spielen, bevor ihn ein anderer Spieler berührt oder gespielt hat.
- 8.1.11. Die Ausführung des Anstosses durch andere Personen als die im Spiele mitwirkenden Spieler ist nicht gestattet.

8.2. SCHIEDSRICHTERBALL

- 8.2.1. Definition: Ein Schiedsrichterball ist eine Methode zur Fortsetzung des Spiels, wenn der Ball im Spiel ist und der Schiedsrichter dieses aus einem Grund, der in den Spielregeln nicht erwähnt wird, vorübergehend unterbricht.
- 8.2.2. Eine Spielfortsetzung mit Schiedsrichterball ist nur möglich, wenn das laufende Spiel unterbrochen worden ist, ohne dass ein Spieler die Spielregeln verletzt hat oder wenn ein Spieler eine strafbare Handlung ausserhalb des Spielfeldes begangen hat.
- 8.2.3. Bei der Ausführung des Schiedsrichterballs hat der Schiedsrichter den Ball etwa aus Brusthöhe mit gestrecktem Arm aus der Hand fallen zu lassen (nicht werfen).
- 8.2.4. Der Ball ist nach einem Schiedsrichterball im Spiel, wenn er, von keinem Spieler berührt, den Boden erreicht hat.

- 8.2.5. Der Schiedsrichterball ist zu wiederholen:
- wenn der Ball, bevor er den Boden berührt hat, von einem Spieler gespielt wird;
 - wenn der Ball unberührt die Begrenzungslinien des Spielfeldes verlassen hat.
- 8.2.6. Grundsätzlich muss der Schiedsrichterball an der Stelle ausgeführt werden, wo sich der Ball im Zeitpunkt der Spielunterbrechung befunden hat.
- Ausnahme:** Die Ausführung des Schiedsrichterballes innerhalb des Torraumes erfolgt auf der Torraum-Linie, welche parallel zur Torlinie verläuft, und zwar an der Stelle, welche am nächsten zu jenem Ort liegt, an dem sich der Ball bei der Unterbrechung im Torraum befunden hat.
- 8.2.7. Bei der Ausführung des Schiedsrichterballs ist kein Pfiff notwendig.
- 8.2.8. Am Schiedsrichterball können sich beliebig viele Spieler beteiligen. Den Spielern ist keine bestimmte Distanz zum Ball vorgeschrieben, doch muss der Schiedsrichter darauf achten, dass genügend Raum für dessen Ausführung vorhanden ist.
- 8.2.9. Nachstehend sind einige Möglichkeiten aufgeführt, welche zum Schiedsrichterball führen:
- a) Ein Spieler ist nach Ansicht des Schiedsrichters ernstlich verletzt, ohne dass eine strafbare Handlung eines anderen Spielers vorliegt.
 - b) Eine nicht zum Spiel gehörende Person (ausgenommen Auswechselspieler) oder ein Tier dringen auf das Spielfeld ein und stören dadurch das Spielgeschehen. Wird der Ball jedoch unmittelbar nach einem Strafstoß durch einen äußeren Einfluss aufgehalten, ist der Stoß zu wiederholen.

- c) Der Ball ist im Verlauf des Spiels unbrauchbar geworden. Wird der Ball jedoch nach der unmittelbaren Ausführung eines Anstosses, Eckstosses, Freistosses, Strafstosses, Torabstosses oder Seiteneinwurfes kraft des Stosses unbrauchbar, bevor er von einem anderen Spieler berührt oder gespielt wurde, so ist der betreffende Stoss oder Wurf zu wiederholen.
 - d) Der Ball prallt nach den unter Ziffer c) genannten Stössen direkt an den Torpfosten oder die Querlatte und wird unbrauchbar.
 - e) Der Schiedsrichter erkennt aus eigener Überzeugung sofort nach einer Spielunterbrechung, dass ihm ein Fehler unterlaufen ist. Er kann seine Entscheidung nur so lange ändern, als das Spiel nicht fortgesetzt oder abgepfiffen worden ist.
 - f) Witterungseinflüsse oder andere Umstände haben eine sofortige vorübergehende Unterbrechung des Spiels notwendig gemacht.
 - g) Es befinden sich gleichzeitig zwei Bälle auf dem Spielfeld, welche das Spiel beeinflussen.
 - h) Spieler, die sich ausserhalb des Spielfeldes oder im Netzraum aufhalten, machen sich durch Zurufe störend bemerkbar.
 - i) Ein Spieler hat ausserhalb des Spielfeldes eine Unsportlichkeit oder Tätlichkeit begangen (Vorteilsbestimmung beachten).
- 8.2.10. Wenn bei einem Schiedsrichterball ein Spieler gegen irgendeine Spielregel verstösst, bevor der Ball den Boden berührt, ist der betreffende Spieler, je nach der Schwere der Regelverletzung zu verwarnen oder vom Spiel auszuschliessen. Der gegnerischen Mannschaft kann jedoch kein Freistoss zuerkannt werden, da der Ball im Zeitpunkt des Vergehens noch nicht im Spiel war. Der Schiedsrichterball ist zu wiederholen.

9. REGEL 9: BALL IN UND AUS DEM SPIEL

9.1. DER BALL IST «AUS DEM SPIEL»:

- 9.1.1. wenn er (am Boden oder in der Luft) vollständig über die Tor- oder Seitenlinie geraten ist. Die Linien gehören zu jenen Flächen, welche sie begrenzen. Daher gehören die Seitenlinien und die Torlinien zum Spielfeld.

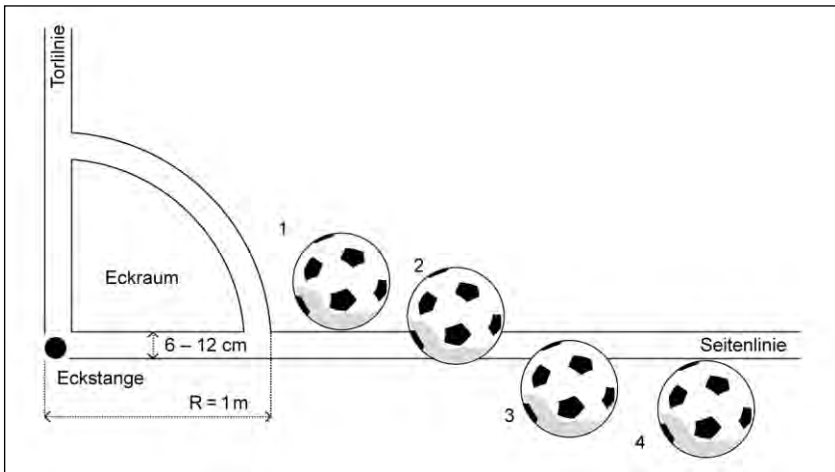


Abb.: Diese Zeichnung zeigt, wann der Ball in seinem ganzen Durchmesser die Seitenlinie überquert hat. Solange sich der Ball in den Positionen 1, 2 und 3 befindet, geht das Spiel weiter. Erst in Position 4 ist der Ball aus dem Spiel.

- 9.1.2. wenn der Pfiff des Schiedsrichters das im Gang befindliche Spiel unterbricht.
- 9.2. Klar ersichtliche Einwürfe, Eckstöße, Abstöße oder Tore werden in der Regel nicht gepfiffen. Sofern aber Zweifel bestehen, muss auch bei diesen Spielvorgängen ein Pfiff erfolgen.

9.3. Hat der Schiedsrichter das Spiel unterbrochen, so muss er eine regeltechnische Entscheidung treffen. Liegt der Spielunterbrechung ein Irrtum zugrunde, so hat der Schiedsrichter das Spiel mit einem Schiedsrichterball wieder aufzunehmen.

9.4. DER BALL IST ZU JEDER ANDEREN ZEIT VON SPIEL-BEGINN BIS SPIELENDEN «IM SPIEL», WENN ER:

- 9.4.1. von einem Torpfosten, der Querlatte oder einer Eckstange ins Spielfeld zurückprallt;
- 9.4.2. vom Schiedsrichter, Schiedsrichter-Assistenten oder Linienrichter ins Spielfeld zurückprallt, sofern sich diese innerhalb des Spielfeldes oder auf der Seitenlinie befinden;
- 9.4.3. beim Anstoss, sowohl bei Spielbeginn als auch nach einem Torerfolg, mit dem Fuss gespielt worden ist und sich in Richtung gegnerischer Platzhälfte bewegt hat;
- 9.4.4. beim Freistoss direkt oder indirekt ausserhalb des Strafraumes der ausführenden Mannschaft mit dem Fuss gespielt worden ist und sich bewegt hat;
- 9.4.5. beim Freistoss direkt oder indirekt innerhalb des eigenen Strafraumes der ausführenden Mannschaft den Strafraum in Richtung Spielfeld verlassen hat;
- 9.4.6. beim Freistoss indirekt innerhalb des Strafraumes gegen die verteidigende Mannschaft in irgendeine Richtung mit dem Fuss gespielt worden ist und sich bewegt hat;
- 9.4.7. beim Torabstoss den Strafraum in Richtung Spielfeld verlassen hat;
- 9.4.8. beim Strafstoss mit dem Fuss in Richtung gegnerischer Torlinie gespielt worden ist und sich bewegt hat;
- 9.4.9. beim Eckstoss mit dem Fuss gespielt worden ist und sich bewegt hat;

- 9.4.10. beim Einwurf (sofern der Einwerfende auf der Seitenlinie steht): sobald er die Hände des einwerfenden Spielers Richtung Spielfeld verlassen hat;
- 9.4.11. beim Einwurf (sofern der Einwerfende ausserhalb der Seitenlinie steht): sobald er durch direkten Wurf (ohne vorher auf dem Boden aufzuspringen) in Richtung Spielfeld die Seitenlinie berührt oder diese überquert;
- 9.4.12. beim Schiedsrichterball: sobald der Ball den Boden berührt.
- 9.4.13. Bevor der Ball wie unter 9.4.1. – 9.4.12. beschrieben, „im Spiel“ ist, darf er von keinem Spieler berührt werden, andernfalls ist immer eine Wiederholung anzuordnen.

10. REGEL 10: WIE EIN TOR ERZIELT WIRD

- 10.1. Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball die Torlinien zwischen den Torpfosten und unter der Querlatte vollständig überquert hat, ohne dass die angreifende Mannschaft einen Regelverstoß begangen hat.

Die Mannschaft, die während des Spiels die meisten Tore beim Gegner erzielt, hat gewonnen. Wenn keine Tore erzielt worden sind oder wenn beide Mannschaften die gleiche Anzahl von Toren erzielt haben, gilt das Spiel als „unentschieden“.

- 10.2. Der Schiedsrichter darf nur auf Tor entscheiden, wenn er überzeugt ist, dass der Ball mit seinem ganzen Durchmesser die Torlinie (zwischen den Torpfosten und unter der Querlatte) überquert hat.

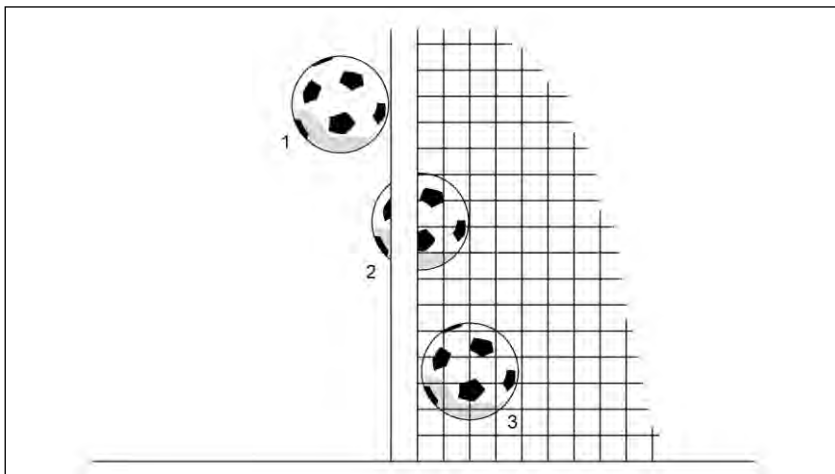


Abb.: Die Zeichnung zeigt deutlich, wann ein Tor erzielt ist. Dies ist erst der Fall, wenn der Schiedsrichter selbst feststellt, dass der Ball die Torlinie zwischen den Torpfosten und unter der Querlatte vollständig (in seinem ganzen Durchmesser) überquert hat (Position 3).

- 10.3. Ein gültiges Tor ist im Zweifelsfall mit einem Pfiff zu bestätigen.
- 10.4. Die Annullierung eines Tores ist nur so lange möglich, als das Spiel vom Schiedsrichter nicht mit einem Anstoss fortgesetzt worden ist.
- Hat der Schiedsrichter ein Tor anerkannt und ist daraufhin das Spiel fortgesetzt worden, so darf er auch dann nicht mehr auf seine Entscheidung zurückkommen, wenn er nachträglich berechnete Zweifel an der Richtigkeit des Torerfolges hegt.
- 10.5. Ein gültiges Tor kann nicht auf direkte Weise aus einem
- a) Einwurf
 - b) Freistoss indirekt
 - c) Freistoss direkt gegen die eigene Mannschaft
- erzielt werden.
- 10.6. Wenn der Schiedsrichter aus Versehen auf Tor entscheidet, bevor der Ball vollständig die Torlinie zwischen den Torpfosten und unter der Querlatte überquert hat, und er seinen Irrtum sofort erkennt, ist das Tor zu annullieren. Der Schiedsrichter muss das Spiel mit Schiedsrichterball fortsetzen.
- 10.7. Geht einem Torerfolg eine Regelwidrigkeit der **verteidigenden** Partei unmittelbar voraus, so ist das Tor gültig, falls der Schiedsrichter das Spiel deswegen nicht unterbrochen hat. Ein Tor findet keine Anerkennung, wenn ihm eine Regelwidrigkeit der **angreifenden** Partei vorausgegangen ist, und zwar auch dann, wenn der Pfiff des Schiedsrichters aus Zeitnot erst nach dem Eintritt des Balles ins Tor ertönt ist.



- 10.8. Wenn der Ball in Richtung Tor geht und ein Zuschauer versucht, ohne den Ball zu berühren, das Tor zu verhindern, zählt das Tor.

Wenn der Zuschauer den Ball berührt oder störend ins Spiel eingreift, hat der Schiedsrichter das Spiel zu unterbrechen und mit Schiedsrichterball wieder aufzunehmen. Der Vorfall ist der Behörde zu rapportieren.

In gleicher Weise ist zu entscheiden, wenn der Ball durch einen anderen äusseren Einfluss aufgehalten worden ist.

10.9. DISZIPLINARMASSNAHMEN

- 10.9.1. Ein Spieler, welcher nach einem Torerfolg die Zuschauerabschrankungen erklimmt (Gitterklettern), ist wegen unsportlichen Verhaltens zu verwarren.
- 10.9.2. Ein Spieler, welcher nach einem Torerfolg das Leibchen auszieht, das Leibchen über den Kopf streift oder damit das Gesicht verdeckt, ist wegen unsportlichen Verhaltens zu verwarren.
- 10.9.3. Ein Spieler, welcher nach einen Torerfolg die Werbebanden überspringt und durch provokatives Feiern beabsichtigt, den Gegner oder die Anhänger der gegnerischen Mannschaft blosszustellen, ist zu verwarren.
- 10.9.4. Ein Spieler, welcher nach einem Torerfolg den Anstoss durch eine provokativ langsame Rückkehr in die eigene Spielfeldhälfte zu verzögern und Zeit zu gewinnen versucht, ist zu verwarren.

11. REGEL 11: ABSEITS (OFFSIDE)

11.1. ALLGEMEINES

- 11.1.1. Ein Angreifer befindet sich in einer Abseitsstellung, wenn er näher der gegnerischen Torlinie ist als der Ball, ausser er befindet sich in seiner eigenen Spielfeldhälfte oder er steht nicht näher zur gegnerischen Torlinie als mindestens zwei gegnerische Verteidiger.
- 11.1.2. Ein Angreifer wird nur dann für seine Abseitsstellung bestraft, wenn er nach Ansicht des Schiedsrichters aktiv am Spielgeschehen teilnimmt, weil er
- ins Spiel eingreift, da er den Ball, der zuletzt von einem Mitspieler berührt oder gespielt worden ist, selbst spielt oder berührt;
 - einen gegnerischen Spieler daran hindert, den Ball zu spielen oder spielen zu können, da er diesem die Sicht versperrt oder behindernde, täuschende oder ablenkende Bewegungen oder Gesten macht;
 - aus seiner Abseitsstellung einen Vorteil erlangt, da er den Ball spielt, der vom Pfosten oder der Querlatte oder von einem gegnerischen Spieler zu ihm prallt.
- 11.1.3. Die Abseitslinie befindet sich beim zweitletzten Verteidiger auf der seinem Tor zugewandten Körperseite.

Beim Angreifer sind für die Beurteilung der Abseitsposition der Kopf, der Rumpf oder die Füsse, nicht aber die Arme massgebend.

Ein Angreifer, der sich im Moment der Ballabgabe auf gleicher Höhe mit dem zweitletzten Verteidiger oder den beiden letzten Verteidigern oder auf gleicher Höhe wie der Ball befindet, steht nicht im Abseits.



- 11.1.4. Die Abseitsstellung eines Angreifers bleibt so lange bestehen, bis ein anderer Spieler den Ball berührt bzw. gespielt hat oder eine Spielunterbrechung erfolgt.
- 11.1.5. Ein Angreifer wird für seine Abseitsstellung bestraft, auch wenn er nach der Ballabgabe versucht, sich hinter den Ball, auf gleiche Höhe wie ein zweiter Verteidiger oder in die eigene Spielhalbfeldhälfte zu begeben.

11.2. SPIELFORTSETZUNGEN

- 11.2.1. Entscheidet der Schiedsrichter auf Abseits, wird das Spiel für die verteidigende Mannschaft mit einem Freistoss indirekt an der Stelle fortgesetzt, wo der fehlbare Angreifer zum Zeitpunkt des letzten Zuspiels des Mitspielers gestanden ist.

11.3. VERHALTEN DER SPIELER

- 11.3.1. Ein Spieler der verteidigenden Mannschaft, der aus irgendeinem Grund und ohne Erlaubnis des Schiedsrichters das Spielfeld verlässt, hält sich bis zur nächsten Spielunterbrechung, mit Blick auf eine Abseitsposition, auf der Tor- oder Seitenlinie auf. Ein Angreifer kann von einem Spieler der verteidigenden Mannschaft, der auf diese Weise das Spielfeld verlässt, nicht in eine strafbare Abseitsposition gestellt werden.

Strafbestimmung:

Der Schiedsrichter hat einen Spieler der verteidigenden Mannschaft, der absichtlich das Spielfeld verlässt, um einen Angreifer ins Abseits zu stellen, bei der nächsten Spielunterbrechung zu verwarnen.

- 11.3.2. Ein Spieler der angreifenden Mannschaft darf ohne Abmeldung das Spielfeld vorübergehend verlassen, um sich einer Abseitsposition zu entziehen, wenn er deutlich zeigt, dass er nicht in das Spiel eingreifen will. Er darf erst wieder auf das Spielfeld zurückkehren, wenn der betreffende Spielvorgang eindeutig abgeschlossen ist (Spielverlagerung Richtung Mittellinie oder Spielunterbrechung).

Strafbestimmung:

Der Schiedsrichter hat einen Angreifer, der sich in dieser Stellung unsportlich verhält, wegen unsportlichen Betragens zu verwarren.

Spielfortsetzung:

- a) Dringt der Angreifer zu früh auf das Spielfeld ein: Freistoss indirekt an der Stelle, wo er das Spielfeld betreten hat (Vorteil beachten);
- b) macht sich der Angreifer von ausserhalb des Spielfeldes durch Zurufe bemerkbar: Schiedsrichterball.

11.4. KEIN ABSEITS

In folgenden Fällen kann ein Angreifer nicht wegen Abseits bestraft werden:

- a) beim Torabstoss
- b) beim Einwurf
- c) beim Eckstoss

11.5. VERSCHIEDENES

- 11.5.1. Die so genannte Abseitsfalle ist eine erlaubte taktische Massnahme; sie muss jedoch vor der Ballabgabe erfolgen. Das Vorücken des zweitletzten Verteidigers nach der Ballabgabe bewirkt kein Abseits. Ein Angreifer kann nie abseits gestellt werden, wenn einer der zwei letzten Verteidiger das Spielfeld verlässt.
- 11.5.2. **Torhüterabschlag**
Der vom Torhüter vor Überschreiten der Torlinie im Strafraum mit den Händen aufgenommene und ins Spielfeld zurückgeschlagene Ball wird als Torhüterabschlag bezeichnet. Die Abseitsregel gilt dabei ohne Einschränkung.
- 11.5.3. Ein Angreifer, der Abseits steht, kann nicht dafür bestraft werden, dass ihm der Ball vom Gegner zugespielt wird.

12. REGEL 12: VERBOTENES SPIEL UND UNSPORTLICHES BETRAGEN

12.1. ALLGEMEINES

12.1.1. Der entscheidende Grundsatz dieser Regel ist, dass nur absichtliche Verstösse, die genau bezeichnet sind, bestraft werden.

Die Beurteilung der Absicht liegt im alleinigen Ermessen des Schiedsrichters. Fahrlässigkeit und mangelnde Voraussicht (Rücksichtslosigkeit oder unverhältnismässiger Körpereinsatz) sind dem absichtlichen Begehen eines Verstosses gleichgesetzt.

12.1.2. Alle Verstösse sind auf dem ganzen Spielfeld gleich zu beurteilen und der Regel entsprechend zu ahnden.

12.1.3. Eine regeltechnische Bestrafung ist nur möglich, wenn

- a) das Vergehen auf dem Spielfeld erfolgt und
- b) der Ball im Spiel ist.

12.1.4. Begeht ein Spieler in einer Spielsituation mehrere Regelverstösse, so ist immer das schwerere Vergehen zu bestrafen. Entscheidend ist, dass das Spiel nicht wegen des ersten Regelverstosses unterbrochen worden ist. In diesem Fall kann nur das erste, wenn auch leichtere Vergehen regeltechnisch geahndet werden.

Ausnahme: Wenn ein Auswechselspieler ohne Erlaubnis des Schiedsrichters während des laufenden Spiels das Spielfeld betritt und einen weiteren Regelverstoss begeht, ist das Spiel immer mit einem Freistoss indirekt an der Stelle fortzusetzen, wo sich der Ball bei der Spielunterbrechung befunden hat.

- 12.1.5. Ein Spieler, der ohne Erlaubnis des Schiedsrichters das Spielfeld betritt und bevor dieser das Spiel deswegen unterbricht, einen weiteren Regelverstoss begeht, der mit einer Verwarnung zu bestrafen ist, wird für beide Vergehen disziplinarisch bestraft. Er ist somit wegen zweier Verwarnungen vom Spiel auszuschliessen.

12.2. FREISTOSS DIREKT

- 12.2.1. Ein Spieler, der einen der folgenden Verstösse begeht, ist mit einem Freistoss direkt zu bestrafen, der von der Gegenpartei an der Stelle auszuführen ist, wo der Verstoß begangen worden ist:
- a) einen Gegner tritt oder versucht zu treten;
 - b) einem Gegner das Bein stellt;
 - c) einen Gegner anspringt;
 - d) einen Gegner rempelt;
 - e) einen Gegner schlägt oder versucht, ihn zu schlagen;
 - f) einen Gegner stösst (z.B. der Torhüter, wenn er den Ball hält);
 - g) beim Tackling den Gegner vor dem Ball berührt;
 - h) einen Gegner anspuckt;
 - i) einen Gegner hält;
 - j) den Ball absichtlich mit der Hand spielt, d.h. ihn mit dem Arm oder der Hand anhält bzw. wirft, trägt oder stösst.
- 12.2.2. **Ausnahme:** Dem Torhüter ist es erlaubt, den Ball im eigenen Strafraum mit den Händen zu spielen.

12.3. FREISTOSS INDIREKT

12.3.1. Der Torhüter ist mit einem Freistoss indirekt zu bestrafen, wenn er im eigenen Strafraum:

- a) den Ball, nachdem er ihn mit den Händen kontrolliert hat, länger als sechs Sekunden in den Händen hält, bevor er ihn freigibt;
- b) den Ball, nachdem er ihn aus den Händen freigegeben hat, erneut mit den Händen berührt, bevor ihn ein anderer Spieler berührt hat;
- c) den Ball mit den Händen berührt, der ihm von einem Mitspieler absichtlich mit dem Fuss zugespielt worden ist;
- d) den Ball mit den Händen berührt, der ihm von einem Mitspieler direkt mit einem Einwurf zugespielt worden ist.

12.3.2. Ein Spieler ist mit einem Freistoss indirekt zu bestrafen, wenn er:

- a) in einer nach Ansicht des Schiedsrichters gefährlichen Weise spielt (z.B. durch hohes Bein in unmittelbarer Nähe des gegnerischen Spielers; beim Versuch den Ball zu treten, während der Torhüter ihn hält usw.);
- b) ohne den Ball spielen zu wollen, den Lauf des Gegners behindert (z.B. durch den Lauf zwischen Ball und Gegner oder durch den Einsatz des Körpers als Hindernis für den Gegner, ohne ihn körperlich zu berühren);
- c) den Torhüter daran hindert, den Ball aus den Händen freizugeben;
- d) irgendeine andere, nicht bereits in Regel 12 erwähnte Regelübertretung begeht, für welche das Spiel unterbrochen wird, um ihn zu verwarnen oder mit einem Ausschluss zu bestrafen.

12.4. VERWARNUNG UND AUSSCHLUSS

- 12.4.1. Die Spielregeln kennen als disziplinarische Strafe die Verwarnung und den Ausschluss.
- 12.4.2. Disziplinarische Strafen gegen Auswechselspieler oder ausgewechselte Spieler, die sich in der technischen Zone aufhalten, werden optisch signalisiert, sofern der Fehlbare durch den Schiedsrichter eindeutig als Spieler, der auf der Spielerkarte figuriert, identifiziert werden kann.
- 12.4.3. Bei Spielen der Frauen (ohne Nationalliga und 1.Liga) sowie bei Spielen im Bereich des Junioren-Breitenfußballs tritt die 10-Minuten-Disziplinarstrafe an Stelle der Verwarnung (vgl. Reglement über die Zeitstrafe im Junioren-Breiten-, Kinder- und Juniorinnenfußball).
- 12.4.4. Ein Spieler ist durch optische Signalisierung mit der gelben Karte zu verwarnen, wenn er
- a) sich eines unsportlichen Betragens schuldig macht;
 - b) durch Worte oder Handlungen die Ablehnung irgendeines Entscheides des Schiedsrichters zu erkennen gibt;
 - c) wiederholt gegen die Spielregeln verstößt, ausgenommen beim Abseits;
 - d) die Wiederaufnahme des Spieles verzögert.
- 12.4.5. Ein Auswechselspieler oder ausgewechselter Spieler ist durch optische Signalisierung mit der gelben Karte zu verwarnen, wenn er
- a) sich eines unsportlichen Betragens schuldig macht;
 - b) durch Worte oder Handlungen die Ablehnung irgendeines Entscheides des Schiedsrichters zu erkennen gibt;
 - c) die Wiederaufnahme des Spieles verzögert.

- 12.4.6. Ein Spieler, Auswechselspieler oder ausgewechselter Spieler ist durch optische Signalisierung mit der roten Karte vom Spiel auszuschliessen, wenn er
- a) ein grobes Foul begeht;
 - b) gewaltsam spielt;
 - c) einen Gegenspieler oder irgendeine andere Person anspuckt;
 - d) mit einem absichtlichen Handspiel ein Tor verhindert oder eine offensichtliche Torchance zunichte macht;
 - e) einem Gegenspieler, der allein auf das gegnerische Tor loszieht, mit einem Vergehen (halten, umreissen, in die Beine treten, umsäbeln), das einen Freistoss oder Strafstoss nach sich zieht, eine offensichtliche Torchance nimmt;
 - f) anstössige, beleidigende oder schmähende Äusserungen oder Gesten macht;
 - g) sich eines weiteren Regelverstosses schuldig macht, der eine Verwarnung zur Folge hat, nachdem er schon verwarnt worden ist.
- 12.4.7. Der Schiedsrichter hat mit der Spielaufnahme zuzuwarten bis ein Spieler, Auswechselspieler oder ausgewechselter Spieler, der durch optische Signalisierung mit der roten Karte vom Spiel ausgeschlossen worden ist, die technische Zone und die Umgebung des Spielfeldes verlassen hat. Der Fehlbare hat die Spielerkabine aufzusuchen.
- 12.4.8. Ein Spieler, der einen Gegenstand nach einer Person wirft, ist wegen unsportlichem Betragens vom Spiel auszuschliessen, unabhängig davon, ob die Person getroffen worden ist oder nicht.
- Spielaufnahme, sofern der Ball im Spiel ist:
- a) bei einem Vergehen gegen einen Gegner: Freistoss direkt;
 - b) bei einem Vergehen gegen einen Mitspieler, Linienrichter, Offiziellen oder Zuschauer: Freistoss indirekt;
 - c) bei einem Vergehen gegen den Schiedsrichter oder Schiedsrichter-Assistenten: sofern das Spiel nicht abgebrochen wird: Freistoss indirekt.

- 12.4.9. Wenn ein Schiedsrichter im Begriffe ist, einen Spieler zu verwarnen und dieser, ehe die Verwarnung ausgesprochen ist, einen weiteren Verstoss begeht, der eine Verwarnung nach sich zieht, so muss er vom Spiel ausgeschlossen werden.
- 12.4.10. Bei besonders schweren Vergehen gegen die Spielregeln oder die Sportlichkeit muss die Verwarnung sofort ausgesprochen werden. Es kann aber auch ein Ausschluss ohne vorherige Verwarnung als verschärfte disziplinarische Massnahme verfügt werden.
- 12.4.11. Eine Verwarnung oder ein Ausschluss kann nur bei ruhendem Spiel ausgesprochen werden. Eine disziplinarische Massnahme ist dem Spielführer der betreffenden Mannschaft so rasch als möglich mitzuteilen.

Vorgehen beim Aussprechen einer disziplinarischen Massnahme:

- a) Spieler nach dem Namen fragen, wenn nicht bekannt; Verwarnung oder Ausschluss aussprechen und Grund bekannt geben; optische Signalisierung mit gelber Karte (Verwarnung), roter Karte (Ausschluss) oder gelb/roter Karte (zweite Verwarnung);
- b) Notizen machen.
- 12.4.12. Wortlaut und Geist von Regel 12 verpflichten den Schiedsrichter nicht, ein Spiel zwecks Erteilung einer Verwarnung zu unterbrechen. Er kann, wenn er es vorzieht, die Vorteilbestimmung anwenden. Wenn er dies tut, ist der Spieler bei der nächsten Spielunterbrechung zu verwarnen.

12.5. ERLÄUTERUNGEN UND VERSCHIEDENES

- 12.5.1. Der Versuch, einen Gegner zu treten oder zu schlagen, ist der ausgeführten Tat gleichzusetzen.

- 12.5.2. Ein Spieler, der mit einem Tackling die Gesundheit des Gegenspielers gefährdet, ist wegen groben Foulspiels vom Schiedsrichter mit einem Ausschluss zu bestrafen. Als Tackling wird ein rücksichtsloses Treten in die Beine, das von hinten, von der Seite oder von vorne erfolgen kann, bezeichnet.
- 12.5.3. Ein Spieler, der im Zweikampf um den Ball seine Arme und seine Ellbogen in rücksichtsloser Manier einsetzt, ist entsprechend der Schwere des Vergehens disziplinarisch zu bestrafen.
- 12.5.4. **Korrekt rempeln:** Rempeln ist eine zulässige Spielweise, um den Gegner von dem in Spielnähe befindlichen Ball zu trennen und sich selbst in dessen Besitz zu bringen.
- Es darf nur mit der Schulter gegen die Schulter und im Kampf um den Ball erfolgen. Ausnahme: ein sperrender Gegner darf im Kampf um den Ball auch von hinten gegen das Schulterblatt gerempelt werden.
- Rempeln zur unrichtigen Zeit: ein korrekt ausgeführter Rempeler, ohne dass sich der Ball in Spielnähe befindet, ist nicht erlaubt und ist mit einem Freistoss indirekt zu bestrafen.
- 12.5.5. Im Besitze des Balles ist ein Feldspieler, wenn er so nahe beim Ball ist, dass er diesen mit einem normalen Schritt erreichen kann.
- 12.5.6. Der Torhüter hat den Ball unter Kontrolle, wenn er sich durch Berührung mit den Händen oder den Armen in den Besitz des Balles bringen kann. Das absichtliche Ablenken, Abklatschen oder Stoppen des Balles mit den Händen oder Armen ist der Kontrolle des Balles gleichgesetzt.

- 12.5.7. Ein Spieler, der versucht, das Zuspiel des Balles mit dem Fuss an den Torhüter absichtlich und in unsportlicher Weise (z.B. mit einer Finte) zu umgehen, wird mit einem Freistoss indirekt bestraft, der an der Stelle auszuführen ist, wo der Verstoss begangen worden ist. Der fehlbare Spieler ist zu verwarnen. Für die Bestrafung spielt es demnach keine Rolle, ob der Torhüter den Ball nach dem Zuspiel mit den Händen berührt oder nicht.

Wenn der Ball von einem Mitspieler mit dem Fuss zwar nicht direkt in Richtung des Torhüters, jedoch absichtlich so gespielt wird, dass der Torhüter den Ball unter Kontrolle bringen kann, gilt dieses Verhalten als absichtliches Zuspiel.

Kein Zuspiel an den Torhüter liegt vor, wenn der Ball durch einen Mitspieler des Torhüters ohne Absicht abgelenkt oder abgefälscht wird.

- 12.5.8. Der «**Kampf um den Ball**» darf etwa 2 m vom Ball entfernt beginnen. Solange die Spieler weiter als diese Distanz vom Ball entfernt sind, dürfen sie sich gegenseitig weder rempeln noch sperren.

12.5.9. **Sperren** des Gegners ist nur im Kampf um den Ball erlaubt. Korrektes Sperren muss entweder mit der Brust oder mit dem Rücken und ohne Hilfe der Arme erfolgen.

Hände

Der Begriff «Hände» umfasst den ganzen Arm vom Schulteransatz bis zu den Fingerspitzen. Bestraft wird nur das absichtliche Handspiel. Als Grundsatz gilt:

- a) geht der Ball zur Hand oder zum Arm, spricht man von angeschossenem «Händs» und damit von unabsichtlichem Handspiel. Hierzu gehören auch Reflexbewegungen der Hände mit Ballkontakt zum Schutz gefährdeter Körperpartien (Schutz-Hände).
- b) geht die Hand oder der Arm zum Ball, so ist dies ein absichtliches Handspiel. Wenn sich die verteidigenden Spieler bei der Mauerbildung einhaken und der Ball durch den Arm eines in einer solchen Mauer befindlichen Spielers aufgehalten wird, so ist dies als absichtliches Handspiel zu werten und entsprechend zu bestrafen.

12.5.10. Unter **gefährlichem Spiel** versteht man ein Vorgehen, das einem in unmittelbarer Nähe sich befindenden Gegenspieler unmöglich macht, den Ball zu spielen, ohne sich selber oder den Gegner damit zu gefährden. Der Begriff umfasst also jedes Verhalten, das geeignet erscheint, den Gegner oder sich selbst zu gefährden. Es wird zwischen gefährlichem Spiel gegen andere Spieler und gegen sich selbst unterschieden. Gefährliches Spiel wird mit einem Freistoss indirekt geahndet. Sobald ein körperlicher Kontakt erfolgt, handelt es sich um verbotenes Spiel und wird mit einem Freistoss direkt bestraft. Der Schiedsrichter hat die Pflicht, bei jeder Gefährdung eines Spielers durch einen Gegner sofort und bevor eine Verletzung vorliegt, einzuschreiten (Vorteilbestimmung nur bedingt anwendbar).

12.5.11. Jeder Versuch, ein Foulspiel vorzutäuschen, muss als unsportliches Betragen regeltechnisch mit einem Freistoss indirekt und disziplinarisch mit einer Verwarnung bestraft werden.

12.6. STRAFE: FREISTOSS DIREKT



Abb.: Absichtliches Zu-Fall-Bringen des Gegners mittels Haken.



Abb.: Absichtliches Halten des Gegners.



Abb.: Unkorrektes Rempeln des Torhüters. Der Rempel erfolgt nicht gegen die Schultern des Torhüters und zudem, ohne dass letzterer im Besitze des Balles ist.



Abb.: Absichtliches Stossen oder Wegdrücken des Gegners.



Abb.: Anspringen mit Rempeln des Gegners in die Rückenmitte.

12.7. STRAFE: FREISTOSS INDIREKT

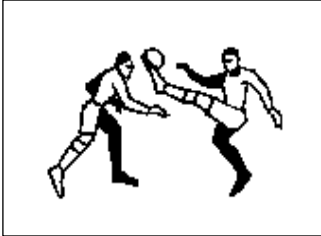


Abb.: Gefährliches Spielen des Balles in Kopfhöhe des Gegners (ohne Körperkontakt).



Abb.: Unkorrekter Angriff des den Ball besitzenden Torhüters mit vorgestrecktem Fuss.



Abb.: Gefährliches Spiel im Kampf um den Ball wegen Spielens des Balles mit über Ballhöhe vorgestrecktem Fuss.

13. **REGEL 13: DER FREISTOSS**

13.1. **ALLGEMEINES**

- 13.1.1. Zweck des Freistosses ist es, nicht nur die fehlbare Mannschaft zu bestrafen, sondern auch der gegnerischen Mannschaft einen Spielvorteil einzuräumen.
- 13.1.2. Freistösse sind in zwei Gruppen einzuteilen:
- a) Freistoss direkt aus dem ein Tor auf direkte Weise einzig gegen die fehlbare Mannschaft erzielt werden kann;
 - b) Freistoss indirekt aus dem ein Tor nur erzielt werden kann, wenn der Ball bevor er ins Tor geht, regelkonform ins Spiel gebracht und von einem anderen Spieler berührt oder gespielt worden ist.
- 13.1.3. Falls der Ball nach der regelkonformen Ausführung eines Freistosses direkt unberührt im eigenen Tor landet, ist das Spiel mit einem Eckstoss fortsetzen zu lassen.

13.2. VORSCHRIFTEN

- 13.2.1. Zur Ausführung eines Freistosses direkt oder indirekt gelten folgende Vorschriften:
- a) der Ball muss ruhig am Ort des Vergehens liegen;
 - b) die Gegner müssen mindestens 9,15 m vom Ball entfernt bleiben, bis der Ball im Spiel ist, ausser wenn die Spieler auf ihrer eigenen Torlinie zwischen den Torpfosten stehen. Für die Spieler der ausführenden Mannschaft ist keine Entfernung vorgeschrieben;
 - c) ungeachtet jeglicher anderer Vorschriften über den Ort der Ausführung eines Freistosses, kann jeder der verteidigenden Mannschaft im eigenen Torraum zugesprochene Freistoss von irgendeinem Punkt innerhalb des Torraumes ausgeführt werden;
 - d) ein der angreifenden Mannschaft innerhalb des gegnerischen Torraumes zugesprochener Freistoss indirekt wird auf der Torraumlinie, die parallel zur Torlinie verläuft, ausgeführt, und zwar an der Stelle, die dem Ort des Verstosses am nächsten liegt.
- 13.2.2. Es liegt im Sinne der Spielregeln, den Freistoss auch dann ausführen zu lassen, wenn nicht alle Gegner 9,15 m vom Ball entfernt sind.

- 13.2.3. Der Schiedsrichter hat einen Spieler durch optische Signalisierung mit der gelben Karte zu verwarnen, wenn
- er die Wiederaufnahme des Spieles durch absichtliche Ausführung eines Freistosses am falschen Ort verzögert, um damit den Schiedsrichter zu zwingen, die Ausführung wiederholen zu lassen;
 - er eine Konfrontation provoziert, indem er den Ball in die Hand nimmt, nachdem der Schiedsrichter das Spiel unterbrochen hat;
 - er nach einer Spielunterbrechung durch den Schiedsrichter den Ball demonstrativ wegspielt oder ihn mit den Händen wegträgt;
 - er die Ausführung eines Freistosses absichtlich durch Nichteinhalten der Distanz verzögert;
- 13.2.4. Wenn der Freistoss nicht sofort (im Sinne der Vorteilsbestimmung) ausgeführt wird, so hat der Schiedsrichter, auch ohne dass es die zum Freistoss berechnete Mannschaft verlangt, die Spieler der fehlbaren Mannschaft aufzufordern, sich sofort auf die reglementarische Distanz zurück zu begeben. Kommt ein Spieler dieser Aufforderung nicht unverzüglich nach, so ist er zu verwarnen.
- 13.2.5. Wenn ein Spieler der ausführenden Mannschaft die Einhaltung der Distanz verlangt, muss mit der Ausführung des Freistosses zugewartet werden, bis der Schiedsrichter die Distanz festgelegt und das Spiel mit einem Pfiff freigegeben hat.

Strafbestimmung: Spielt der Spieler den Ball vor dem Pfiff, so ist er zu verwarnen und der Freistoss zu wiederholen.

- 13.2.6. Der Ball ist bei der Ausführung eines Freistosses im Spiel, wenn er:
- beim Freistoss direkt oder indirekt ausserhalb des Strafraumes der ausführenden Mannschaft mit dem Fuss gespielt worden ist und sich bewegt hat;
 - beim Freistoss direkt oder indirekt innerhalb des Strafraumes der ausführenden Mannschaft die Strafraumgrenze vollständig überschritten hat;
 - beim Freistoss indirekt innerhalb des Strafraumes der fehlbaren Mannschaft mit dem Fuss gespielt worden ist und sich bewegt hat.

13.3. AUSFÜHRUNG

- 13.3.1. Als Tatort (= Ausführungsort) des Freistosses gilt:
- bei einem Kontakt- (Schlagen) oder Wurfvergehen (Werfen oder Spucken) gegen einen Gegenspieler auf dem Spielfeld der Ort, wo der körperliche Kontakt stattgefunden hat oder hätte stattfinden sollen, wenn es beim Versuch bleibt.;
 - bei einem Kontakt- (Schlagen) oder Wurfvergehen (Werfen oder Spucken) gegen einen Mitspieler, Linienrichter, Offiziellen oder Zuschauer auf dem Spielfeld der Ort des Vergehens, wo der fehlbare Spieler gestanden ist;
 - bei einem Kontakt- (Schlagen) oder Wurfvergehen (Werfen oder Spucken) gegen einen Mitspieler, Linienrichter, Zuschauer ausserhalb des Spielfeldes der Ort, wo sich der Ball bei der Spielunterbrechung befunden hat;
 - bei einem Händevergehen der Ort, wo die Berührung des Balles stattgefunden hat;
 - beim Abseits der Ort, wo der strafbare Spieler im Moment der Ballabgabe gestanden ist.

- 13.3.2. Der Schiedsrichter hat einen Freistoss indirekt mit erhobenem Arm für beide Mannschaften deutlich sichtbar anzuzeigen. Er muss den Arm in dieser Stellung halten, bis der Freistoss ausgeführt ist und der Ball von einem anderen Spieler gespielt oder berührt wird oder aus dem Spiel geht.
- 13.3.3. Falls der Schiedsrichter diese Weisung irrtümlich nicht einhält und der Ball auf direkte Weise im gegnerischen Tor landet, hat er auf Wiederholung des Freistosses zu entscheiden.
- 13.3.4. Wenn bei der Ausführung eines Freistosses indirekt ein Spieler als Täuschungsmanöver lediglich den Ball berührt, ohne dass sich dieser bewegt, gilt der zweite Spieler, der den Ball ins Tor schießt, als Schütze. Das Spiel wird mit Torabstoss fortgesetzt.
- 13.3.5. Bei der Ausführung eines Freistosses indirekt in Tornähe ist es den Spielern der verteidigenden Partei gestattet, sich auf ihre eigene Torlinie, zwischen die Torpfosten, zu stellen. Spieler, die nicht zwischen die Torpfosten stehen, müssen jedoch mindestens 9,15 m vom Ball entfernt sein.
- 13.3.6. Nach einem Freistoss darf der ausführende Spieler den Ball erst dann wieder spielen, wenn dieser von einem zweiten Spieler, gleich welcher Partei, berührt oder gespielt wurde.

Strafbestimmung: Wenn der ausführende Spieler den sich im Spiel befindlichen Ball ein zweites Mal spielt oder berührt, bevor er von einem andern Spieler berührt oder gespielt worden ist, so ist der gegnerischen Mannschaft ein Freistoss indirekt zuzusprechen, der dort auszuführen ist, wo der Regelverstoss begangen worden ist.

14. REGEL 14: DER STRAFSTOSS

14.1. ALLGEMEINES

14.1.1. Werden von Spielern der verteidigenden Mannschaft im eigenen Strafraum Verstösse begangen, die ausserhalb des Strafraumes mit einem Freistoss direkt geahndet werden, so ist auf Strafstoss zu entscheiden.

Es ist völlig unerheblich, ob durch das Vergehen, das zum Strafstoss führt, eine Torchance verhindert wird oder nicht.

14.1.2. Für die Verhängung eines Strafstosses ist der Ort des Vergehens massgebend und nicht die Stelle, wo sich der Ball bei der Spielunterbrechung befand.

14.1.3. Aus einem Strafstoss kann ein Tor direkt erzielt werden.

14.1.4. Jeder Spieler der angreifenden Partei hat das Recht, einen Strafstoss zu treten, also auch der Torhüter.

14.1.5. Ein während des Spiels verhängter Strafstoss muss auch nach Ablauf der Spielzeit ausgeführt werden.

14.2. AUSFÜHRUNG

14.2.1. Ein Strafstoss wird von der Strafstossmarke ausgeführt.

Bei Unstimmigkeiten bezüglich der Distanz legt der Schiedsrichter endgültig den Ausführungsort fest.

14.2.2. Bei der Ausführung des Strafstosses müssen alle Spieler, mit Ausnahme des klar identifizierten Strafstossschützen und des gegnerischen Torhüters, innerhalb des Spielfeldes, aber ausserhalb des Strafraumes, mindestens 9,15 m von der Strafstossmarke entfernt und hinter der Strafstossmarke stehen.

- 14.2.3. Der Schiedsrichter nimmt bei der Ausführung des Strafstoßes eine Stellung innerhalb des Strafraumes ein, die es ihm erlaubt, die Spieler, die Ausführung und das Tor genau zu überwachen, ohne dabei die direkt beteiligten Spieler zu stören.
- 14.2.4. Sind alle Voraussetzungen erfüllt, muss der Schiedsrichter das Spiel mit einem Pfiff zur Ausführung freigeben. Spielt der Angreifer den Ball vor dem Pfiff, kommt der Ball nicht regelkonform ins Spiel. Der Schiedsrichter muss den fehlbaren Spieler verwarnen und die Ausführung des Strafstoßes neu anordnen.
- 14.2.5. Der Torhüter muss nach dem Pfiff zur Ausführung auf der Torlinie zwischen den Torpfosten bleiben, bis der Ball mit dem Fuss gespielt worden ist und sich dieser bewegt hat.
- 14.2.6. Der Strafstoß ist regelkonform ausgeführt, wenn der Ball mit dem Fuss gespielt worden ist und sich in Richtung gegnerischer Torlinie bewegt hat. Finten beim Anlauf zur Täuschung des Gegners sind zulässig, mit Ausnahme der Vortäuschung des Schusses nach vollendetem Anlauf.
- 14.2.7. Grundsätzlich kann ein Strafstoß auch indirekt ausgeführt werden, wenn der Regel nachgelebt wird. Der Ball muss ordnungsgemäss ins Spiel gekommen sein, bevor der zweite Angreifer den Strafraum betreten darf.
- 14.2.8. Wird die Spielzeit für die Ausführung eines Strafstoßes verlängert, so kann nur die direkte Ausführung zum gültigen Torerfolg führen.

14.3. VERSTÖSSE

14.3.1. Bei einem Verstoss gegen die Bestimmungen zur Ausführung des Strafstosses hat der Schiedsrichter folgende regeltechnische Entscheidungen zu treffen:

14.3.2. Der den Strafstoss ausführende Spieler begeht einen Regelverstoss:

Der Schiedsrichter soll die Ausführung zulassen und die Auswirkungen abwarten.

- Wenn der Ball ins Tor geht, wird der Strafstoss wiederholt.
- Wenn der Ball nicht ins Tor geht, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel mit einem Pfiff. Er lässt es mit einem Freistoss indirekt zu Gunsten der verteidigenden Mannschaft an der Stelle fortsetzen, wo sich der Regelverstoss ereignet hat.

14.3.3. Ein Mitspieler des den Strafstoss ausführenden Spielers begeht einen Regelverstoss:

Der Schiedsrichter soll die Ausführung zulassen und die Auswirkungen abwarten.

- Wenn der Ball ins Tor geht, wird der Strafstoss wiederholt.
- Wenn der Ball nicht ins Tor geht, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel mit einem Pfiff. Er lässt es mit einem Freistoss indirekt zu Gunsten der verteidigenden Mannschaft an der Stelle fortsetzen, wo sich der Regelverstoss ereignet hat.

Der Mitspieler kann folgende Regelverstöße begehen:

- er dringt, bevor der Strafstoss regelkonform ausgeführt worden ist, in den Strafraum ein;
- er nähert sich dem Ball auf weniger als 9,15 m, bevor der Strafstoss regelkonform ausgeführt worden ist;
- er befindet sich nicht hinter der Strafstossmarke.

- 14.3.4. Ein Mitspieler des Torhüters oder der Torhüter begehen einen Regelverstoss:

Der Schiedsrichter soll die Ausführung zulassen und die Auswirkungen abwarten.

- Wenn der Ball ins Tor geht, wird das Tor anerkannt.
- Wenn der Ball nicht ins Tor geht, wird der Strafstoß wiederholt.

Der Mitspieler kann folgende Regelverstöße begehen:

- er dringt, bevor der Strafstoß regelkonform ausgeführt worden ist, in den Strafraum ein;
- er nähert sich dem Ball auf weniger als 9,15 m, bevor der Strafstoß regelkonform ausgeführt worden ist;
- er befindet sich nicht hinter der Strafstoßmarke.

Der Torhüter kann folgenden Regelverstoss begehen:

- Er verlässt zu früh die Torlinie.

- 14.3.5. Ein oder mehrere Spieler beider Mannschaften machen einen Fehler:

Der Schiedsrichter hat das Spiel sofort zu unterbrechen. Der Strafstoß ist zu wiederholen.

- 14.3.6. Wenn der Strafstoß ausgeführt ist und der Ball in seinem Flug nach vorne durch einen äusseren Einfluss (Zuschauer, Tier) berührt wird, ist der Strafstoß zu wiederholen und der Vorfall der zuständigen Behörde zu rapportieren.

- 14.3.7. Wenn der Ball, nachdem der Strafstoß ausgeführt worden ist, vom Torhüter, der Querlatte oder einem Torpfosten ins Spiel zurückspringt und dann in seinem Lauf durch einen äusseren Einfluss aufgehalten wird muss der Schiedsrichter das Spiel unterbrechen. Er hat es mit einem Schiedsrichterball an der Stelle fortzusetzen, wo der Ball aufgehalten worden ist.

- 14.3.8. Verstösst der Torhüter der verteidigenden Mannschaft gegen die Spielregeln, indem er seine Stellung auf der Torlinie verlässt, bevor der Ball im Spiel ist, ist er zu ermahnen und im Wiederholungsfalle zu verwarnen.

- 14.3.9. Begeht der Schütze bei der Ausführung eines Strafstoßes eine unerlaubte Finte, ist er zu verwarnen.

14.4. VERSCHIEDENES

- 14.4.1. Falls ein Strafstoß an die Querlatte oder den Torpfosten getreten wird und platzt, ist das Spiel (mit einem neuen reglementarischen Ball) mit Schiedsrichterball wieder aufzunehmen.
- 14.4.2. Will der Torhüter aus Verärgerung seinen Platz im Tor nicht einnehmen, so ist er durch den Schiedsrichter aufzufordern, sich sofort den Anordnungen zu fügen. Folgt er dieser Aufforderung nicht, so ist er zu verwarnen und bei Nichtbefolgung vom Spiel auszuschließen.
- 14.4.3. Für die Ausführung des Strafstoßes nach Schluss der beiden Spielzeithälften gelten folgende Bestimmungen:
- a) der Schiedsrichter hat den beiden Mannschaftsführern mitzuteilen, dass die effektive Spielzeit abgelaufen ist
 - b) ein Tor ist erzielt, wenn der Ball, Kraft des Stoßes mit seinem ganzen Durchmesser die Torlinie überquert hat
 - direkt vom Strafstoß,
 - nachdem er entweder vom Torpfosten oder der Querlatte abgeprallt ist,
 - nachdem er vom Torhüter berührt wurde.
 - c) Bei einer regelwidrigen Ausführung des Strafstoßes ist das Spiel beendet, sofern die Spielregeln nicht eine Wiederholung des Strafstoßes verlangen.

14.5. PENALTYSCHIESSEN

14.5.1. Alle Spieler, die am Ende des Spiels, eingeschlossen eine all-fällige Verlängerung, zum Spiel gehören und sich nicht wegen einer Verletzung beim Schiedsrichter abmelden, müssen einen Torschuss ausführen.

Ausnahme: Sofern die Anzahl der Spieler beider Mannschaften, aus welchem Grund auch immer, vor der Ausführung des Penaltyschiessens nicht gleich ist, hat die Mannschaft, welche mehr Spieler zählt, das Recht, die Anzahl der Spieler, die am Penaltyschiessen teilnehmen müssen, auf die gleiche Anzahl wie die gegnerische Mannschaft zu reduzieren.

Der Spielführer teilt dem Schiedsrichter mit, welche Spieler vom Penaltyschiessen dispensiert sind. Diese Spieler dürfen am Penaltyschiessen nicht teilnehmen.

14.5.2. **Disziplinarmaßnahmen beim Penaltyschiessen:**

Obwohl das Penaltyschiessen nicht mehr Bestandteil des Spieles ist, muss ein Spieler disziplinarisch bestraft werden, wenn er sich eines Vergehens schuldig macht, das eine solche Sanktion erfordert. Ein Spieler, der bereits während der regulären Spielzeit verwarnet worden ist, ist demnach auszuschliessen (optische Signalisierung mit der gelben und roten Karte), wenn er sich eines weiteren Vergehens schuldig macht, das eine Verwarnung nach sich zieht.

14.5.3. Eine Mannschaft kann den Torhüter, der während der Ausführung der Torschüsse verletzt wird und wegen dieser Verletzung nicht weiterspielen kann, durch einen Auswechselspieler ersetzen, sofern das Kontingent der Auswechselspieler nicht ausgeschöpft ist.

14.5.4. Der Schiedsrichter hat das Tor zu bestimmen, auf das alle Strafstösse auszuführen sind.

14.5.5. Vor Beginn des Penaltyschiessens wirft der Schiedsrichter eine Münze. Die Mannschaft, deren Spielführer die Wahl gewinnt, entscheidet, ob sie den ersten Strafstoss ausführen will.

- 14.5.6. Unter Beachtung der Punkte 14.5.1. und 14.5.9. hat jede Mannschaft fünf Torschüsse auszuführen. Die Mannschaft, welche die grössere Anzahl Tore erzielt, ist Sieger.
- 14.5.7. Bei Ausführung der Strafstösse haben sich die Mannschaften nach jedem Torschuss abzuwechseln.
- 14.5.8. Wenn eine Mannschaft, bevor beide Mannschaften fünf Strafstösse ausgeführt haben, mehr Tore erzielt hat, als die andere auch mit fünf Schüssen noch erreichen könnte, ist die Ausführung der Torschüsse nicht fortzusetzen.
- 14.5.9. Wenn beide Mannschaften nach der Ausführung von je fünf Torschüssen die gleiche Anzahl Tore oder kein Tor erzielt haben, ist die Ausführung der Torschüsse in der gleichen Reihenfolge fortzusetzen, bis eine der beiden Mannschaften bei gleicher Anzahl Torschüsse ein Tor mehr als die andere erzielt hat.
- 14.5.10. Jeder Torschuss ist von einem anderen Spieler auszuführen, und erst wenn alle teilnahmeberechtigten Spieler, einschliesslich Torhüter oder der eingesetzte Ersatztorhüter, einen Torschuss ausgeführt haben, darf ein Spieler der gleichen Mannschaft einen zweiten Torschuss ausführen.
- 14.5.11. Jeder teilnahmeberechtigte Spieler darf während der Ausführung der Torschüsse mit seinem Torhüter den Platz tauschen.
- 14.5.12. Alle Spieler, die am Penaltyschiessen teilnehmen, müssen sich, mit Ausnahme der beiden Torhüter und des Schützen, während der Ausführung des Penaltyschiessens im Anstosskreis aufhalten. Der Torhüter der Mannschaft des Schützen muss sich auf dem Spielfeld, aber ausserhalb des Strafraumes, und zwar am Eckpunkt zwischen der Torlinie und der Begrenzungslinie des Strafraumes aufhalten.
- 14.5.13. Soweit nicht Gegenteiliges festgelegt ist, sind bei der Ausführung der Torschüsse die Spielregeln sinngemäss anzuwenden.

- 14.5.14. Ist es dem Schiedsrichter, nachdem er eine angemessene Zeitspanne (30 Minuten) abgewartet hat, als Folge höherer Gewalt (längerer Stromausfall, Gewitter etc.) nicht möglich, mit dem Penaltyschiessen zu beginnen oder dies zu Ende zu führen, hat er den Sieger mittels Aufwerfen einer Münze oder mit Losentscheid zu ermitteln.

15. REGEL 15: DER EINWURF

- 15.1. Wenn der Ball mit seinem ganzen Durchmesser die Seitenlinien überschritten hat, sei es am Boden oder in der Luft, so ist er an der Stelle, wo er die Linie überquert hat, einzuwerfen. Der Einwurf wird von einem Spieler, der nicht der Mannschaft angehört, deren Spieler den Ball zuletzt berührt hat, ausgeführt.
- Verlässt der Ball nicht vollständig das Spielfeld oder bleibt er auf der Seitenlinie liegen, wird weitergespielt.
- 15.2. Ein Einwurf wird korrekt ausgeführt, wenn der einwerfende Spieler:
- das Gesicht dem Spielfeld zuwendet;
 - mit einem Teil beider Füße entweder auf der Seitenlinie oder ausserhalb des Spielfeldes steht;
 - den Ball mit beiden Händen und in einem Zug von hinten über den Kopf direkt ins Spielfeld wirft;
 - alle Gegenspieler einen Mindestabstand von 2 m zum einwerfenden Spieler einhalten.
- 15.3. Der Einwurf darf, korrekte Ausführung vorausgesetzt, auch mit Anlauf ausgeführt werden.
- 15.4. Der Ball ist im Spiel, sobald er die Seitenlinie berührt oder diese in Richtung Spielfeld überquert, bzw. sobald er die Hände des auf der Seitenlinie stehenden Spielers, welcher den Einwurf ausführt, verlassen hat.
- 15.5. Berührt oder spielt der Spieler, welcher den Einwurf ausführt, den Ball ein zweites Mal, bevor ihn ein anderer Spieler berührt oder gespielt hat, hat der Schiedsrichter das Spiel zu unterbrechen und dieses mit einem Freistoss indirekt gegen die Mannschaft des fehlbaren Spielers fortsetzen zu lassen. Erfolgt die zweite Berührung mit der Hand, ist das Spiel mit einem Freistoss direkt wegen Handspiels fortsetzen zu lassen.

- 15.6. Ein Tor kann bei keiner Mannschaft auf direkte Weise aus einem Einwurf erzielt werden.
- 15.7. Wenn der Ball nach dem Einwurf, ohne dass ihn irgendein Spieler berührt, ins eigene Tor gelangt, hat der Schiedsrichter auf Eckstoss zu entscheiden.
- 15.8. Wenn der Ball nach dem Einwurf, ohne dass ihn irgendein Spieler berührt, ins gegnerische Tor gelangt, hat der Schiedsrichter das Spiel mit Torabstoss fortsetzen zu lassen.
- 15.9. Die Abseitsregel ist während des Einwurfes vorübergehend aufgehoben. Sobald ein zweiter Spieler den Ball berührt oder gespielt hat, tritt die Abseitsregel wieder in Kraft.
- 15.10. Besteht Unsicherheit, welche Mannschaft zum Einwurf berechtigt ist, so ist der Einwurf jener Mannschaft zuzusprechen, deren Tor näher der Einwurfstelle liegt.
- 15.11. Der Einwurf ist durch die gleiche Mannschaft zu wiederholen, wenn der Ball nicht direkt ins Spielfeld gelangt.
- 15.12. Eine Wiederholung durch den Gegner ist anzuordnen, wenn der Einwurf nicht regelkonform ausgeführt wird, namentlich wenn
 - a) der einwerfende Spieler im Spielfeld steht;
 - b) der Einwurf am falschen Ort ausgeführt wird;
 - c) der Einwurf über eine Spielfeldabschrankung oder die Zuschauer erfolgt;
 - d) der Einwurf von einer überhöhten Lage aus erfolgt;
 - e) der Einwurf fehlerhaft ausgeführt wird.
- 15.13. Der Schiedsrichter hat einen Spieler durch optische Signalisierung mit der gelben Karte zu verwarnen, wenn dieser
 - zu einem Einwurf bereit ist, dann aber in der Absicht, auf Zeit zu spielen, den Ball einem Mitspieler überlässt;
 - die Ausführung eines Einwurfes verzögert, namentlich durch Nichteinhalten der Distanz und dadurch einen Vorteil erlangt.

- 15.14. Dem einwerfenden Spieler ist es erlaubt, den Ball zum Zwecke des Einwurfes dem Gegner oder einem Mitspieler anzuwerfen. Erfolgt ein solcher Einwurf korrekt, aber mit unsportlicher Absicht, so ist der fehlbare Spieler je nach der Schwere des Vergehens zu verwarnen oder vom Spiel auszuschliessen. Der Schiedsrichter hat das Spiel mit einem Freistoss direkt am Ort, wo der Gegenspieler bzw. mit einem Freistoss indirekt am Ort, wo der Mitspieler getroffen worden ist, fortsetzen zu lassen.

16. REGEL 16: DER TORABSTOSS

- 16.1. Wenn der Ball, sei es in der Luft oder am Boden, mit seinem ganzen Durchmesser die Torlinie, mit Ausnahme des Teiles zwischen den Torpfosten, überschritten hat, und dabei zuletzt von einem Spieler der angreifenden Mannschaft gespielt worden ist, so wird das Spiel mit einem Torabstoss fortgesetzt.
- 16.2. Der Torabstoss wird von einem Spieler der verteidigenden Mannschaft von irgendeinem Punkt innerhalb des Torraumes ausgeführt.
- Der Ball muss unberührt aus dem Strafraum ins Spiel gebracht werden.
- Erst wenn der Ball die Strafraumgrenze Richtung Spielfeld in vollem Durchmesser überquert hat, ist er im Spiel und darf durch einen andern Spieler übernommen werden.
- Wenn der Ball nicht unberührt aus dem Strafraum ins Spiel gebracht wird, ist der Torabstoss zu wiederholen.
- 16.3. Mit einem Torabstoss kann die ausführende Mannschaft direkt ein gültiges Tor erzielen.
- Gelangt der Ball, nachdem er regelkonform ins Spiel gekommen ist, unberührt ins eigene Tor, so hat der Schiedsrichter das Spiel mit Eckstoss fortsetzen zu lassen.
- 16.4. Die Abseitsregel ist während des Torabstosses so lange aufgehoben, bis ein zweiter Spieler den Ball ausserhalb des Strafraumes berührt hat.

- 16.5. Der ausführende Spieler darf den Ball nicht ein zweites Mal spielen, bevor ihn ein anderer Spieler berührt oder gespielt hat.

Strafbestimmung: Wenn der ausführende Spieler den Ball ein zweites Mal spielt, hat der Schiedsrichter das Spiel mit einem Freistoss indirekt für die gegnerische Mannschaft fortsetzen zu lassen, welcher an der Stelle auszuführen ist, wo der Regelverstoss begangen worden ist.

Wenn der ausführende Spieler den Ball ein zweites Mal berührt, bevor er den Strafraum verlassen hat, ist der Torabstoss zu wiederholen.

- 16.6. Während des Torabstosses darf sich kein Angreifer im Strafraum der ausführenden Mannschaft aufhalten. Wenn sich ein Angreifer aus dieser Position den inzwischen regelkonform ins Spiel gekommenen Ball selbst erkämpft oder den Ball von einem anderen Spieler sofort zugespielt bekommt, ist das Spiel zu unterbrechen. Der Schiedsrichter hat das Spiel mit einem Freistoss indirekt an der Stelle fortsetzen zu lassen, wo der Angreifer bei der Ausführung des Torabstosses im Strafraum gestanden hat.

- 16.7. Verlässt der Ball beim Torabstoss

- a) zwischen dem Torpfosten und der seitlichen 16-m-Linie das Spielfeld, so ist der Torabstoss zu wiederholen;
- b) zwischen der seitlichen 16-m-Linie und der Eckstange das Spielfeld, so ist das Spiel mit einem Eckstoss fortzusetzen.

17. REGEL 17: DER ECKSTOSS

- 17.1. Wenn der Ball, sei es in der Luft oder am Boden, mit seinem ganzen Durchmesser die Torlinie mit Ausnahme des Teiles zwischen Torpfosten und Querlatte überschritten und dabei zuletzt von einem Verteidiger gespielt worden ist, so wird das Spiel mit einem Eckstoss fortgesetzt.

Der Eckstoss ist vom Schiedsrichter mit einem Pfiff anzuzeigen. In klaren Fällen kann vom Pfiff abgesehen werden.

- 17.2. Besteht Unsicherheit darüber, ob das Spiel mit Eckstoss oder Torabstoss fortzusetzen ist, so hat der Schiedsrichter auf Torabstoss zu entscheiden.
- 17.3. Der Ball wird in den Viertelkreis gesetzt, der am nächsten bei der Stelle liegt, an der der Ball die Torlinie überschritten hat.
- 17.4. Die Spieler der verteidigenden Mannschaft dürfen nicht näher als 9,15 m an den Viertelkreis herankommen, bevor der Ball regelkonform ins Spiel gekommen ist.
- 17.5. Zur Ausführung des Eckstosses darf die Eckstange nicht entfernt oder umgebogen werden.
- 17.6. Der Schiedsrichter soll zur Ausführung des Eckstosses in der Regel keinen Pfiff, sondern lediglich Handzeichen geben.
- 17.7. Aus einem Eckstoss kann auf direkte Weise ein Tor erzielt werden.
- 17.8. Während der Ausführung des Eckstosses ist die Abseitsregel so lange ausser Kraft, bis ein zweiter Spieler den Ball berührt oder gespielt hat.

- 17.9. Der Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fuss gespielt worden ist und sich bewegt hat.

Der ausführende Spieler darf den Ball nicht ein zweites Mal spielen, bevor ihn ein anderer Spieler berührt oder gespielt hat.

Strafbestimmung:

- a) Wenn der ausführende Spieler den Ball ein zweites Mal spielt, hat der Schiedsrichter das Spiel mit einem Freistoss indirekt für die gegnerische Mannschaft fortsetzen zu lassen, welcher an der Stelle auszuführen ist, wo der Regelverstoss begangen worden ist.
 - b) Bei jedem anderen Verstoss muss der Eckstoss wiederholt werden.
- 17.10. Der Schiedsrichter hat einen Spieler durch optische Signalisierung mit der gelben Karte zu verwarnen, wenn dieser die Ausführung des Eckstosses verzögert, namentlich durch Nichteinhalten der Distanz und dadurch einen Vorteil erlangt.
- 17.11. Der Schiedsrichter soll beim Eckstoss entweder eine Stellung auf der Torlinie wählen oder sich an der Strafraumecke aufhalten. Er muss darauf achten, dass ihm die Stellung einen umfassenden Überblick gewährt, ohne dass die Spieler in ihren Aktionen gestört werden.
- 17.12. Ist die Spielzeit abgelaufen, ist die Spielzeit zur Ausführung des Eckstosses nicht zu verlängern.

- 17.13. Bei den Junioren C wird der Eckstoss von der Schnittstelle Torlinie/Strafraumlinie aus getreten (sog. kurzem Eckball).

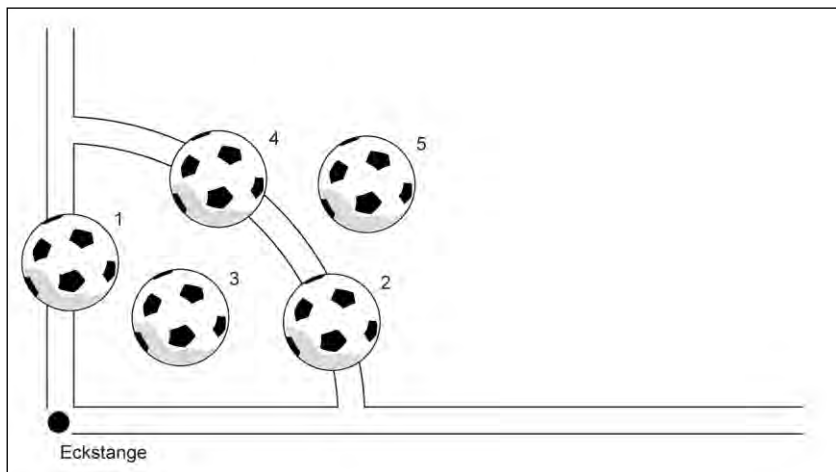


Abb.: **Eckstossausführung**

- 1 = korrekt
- 2 = korrekt
- 3 = korrekt
- 4 = korrekt
- 5 = falsch



Schweizerischer Fussballverband

Association Suisse de Football

Associazione Svizzera di Football

Swiss Football Association



Postfach · 3000 Bern 15 · Schweiz
Case postale · 3000 Berne 15 · Suisse
Casella postale · 3000 Berna 15 · Svizzera
P.O. Box · 3000 Bern 15 · Switzerland

Haus des Schweizer Fussballs
Maison du football suisse
Casa del calcio svizzero
The House of Swiss Football
Worbstrasse 48 · 3074 Muri

T +41 31 950 81 11

F +41 31 950 81 81

info@football.ch · www.football.ch