

Praktischer Leitfaden für Spiel- offizielle

Einführung

Dieser Leitfaden enthält praktische Anweisungen für Spieloffizielle, die die Informationen in den Spielregeln ergänzen.

Laut Regel 5 müssen die Schiedsrichter gemäss den Spielregeln und dem „Geist des Fussballs“ agieren. Von Schiedsrichtern wird erwartet, die Spielregeln mit gesundem Menschenverstand und gemäss dem „Geist des Fussballs“ anzuwenden, besonders bei Entscheidungen, ob ein Spiel ausgetragen und/oder fortgesetzt werden soll.

Dies gilt vor allem in unteren Spielklassen, bei denen eine konsequente Durchsetzung der Regeln unter Umständen nicht immer möglich ist. Der Schiedsrichter sollte ein Spiel, sofern keine Sicherheitsbedenken vorliegen, immer beginnen/fortsetzen, wenn:

- eine oder mehrere Eckfahnen fehlen,
- bei den Markierungen auf dem Spielfeld kleinere Ungenauigkeiten vorliegen, zum Beispiel beim Viertelkreis, Anstosskreis etc.,
- die Torpfosten/Querlatte nicht weiss sind.

In solchen Fällen sollte der Schiedsrichter mit der Zustimmung der Teams das Spiel beginnen/fortsetzen. Zudem muss er den zuständigen Instanzen Meldung erstatten.

Zeichenerklärung:

- SRA = Schiedsrichterassistent
- ZSRA = zusätzlicher Schiedsrichterassistent

Position, Bewegung und Zusammenarbeit

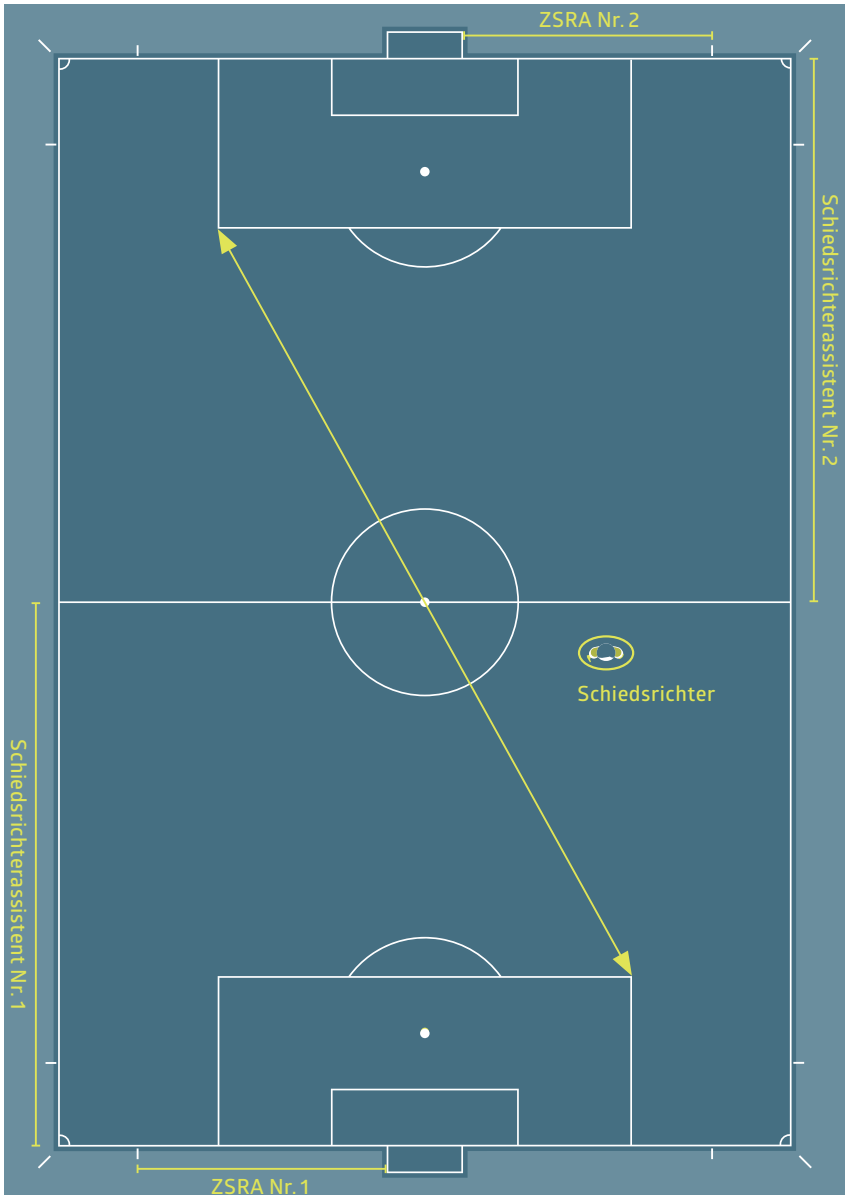
1. Allgemeine Position und Bewegung

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

Die in den Abbildungen empfohlenen Positionen sind grundsätzliche Leitlinien. Der Verweis auf „Zone“ betont, dass eine empfohlene Position ein Bereich ist, in dem der Schiedsrichter seine Funktion wahrscheinlich optimal wahrnehmen kann. Die Zonen können je nach den exakten Umständen der Partie kleiner oder grösser sein und unterschiedliche Formen aufweisen.

Empfehlungen:

- Das Spiel spielt sich zwischen dem Schiedsrichter und dem ersten Schiedsrichterassistenten ab.
- Der erste Schiedsrichterassistent sollte im Blickfeld des Schiedsrichters sein; daher sollte sich der Schiedsrichter üblicherweise grossräumig und diagonal über den Platz bewegen.
- Durch die Position am Rand des Spielgeschehens kann der Schiedsrichter das Spielgeschehen und den ersten Schiedsrichterassistenten leichter im Blick behalten.
- Der Schiedsrichter steht möglichst nahe beim Spielgeschehen, um dieses optimal zu verfolgen, ohne jedoch darauf Einfluss zu nehmen.
- Wichtige Szenen spielen sich nicht unbedingt in der Nähe des Balls ab. Der Schiedsrichter achtet auf
 - aggressives Verhalten von Spielern abseits des Spielgeschehens,
 - mögliche Vergehen im Spielfeldbereich, in den sich das Spiel bewegt,
 - Vergehen, nachdem der Ball weggespielt wurde.



Die Position von Schiedsrichterassistenten und zusätzlichen Schiedsrichterassistenten

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

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



Torhüter



Verteidiger



Angreifer



Schiedsrichter



**Schiedsrichter-
assistent**



**zusätzlicher
Schiedsrichterassistent**

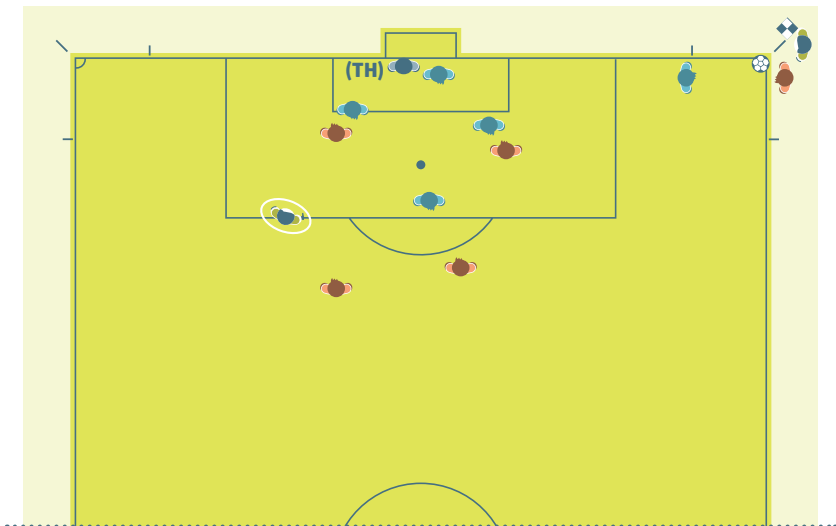
2. Position und Zusammenarbeit

Absprache

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

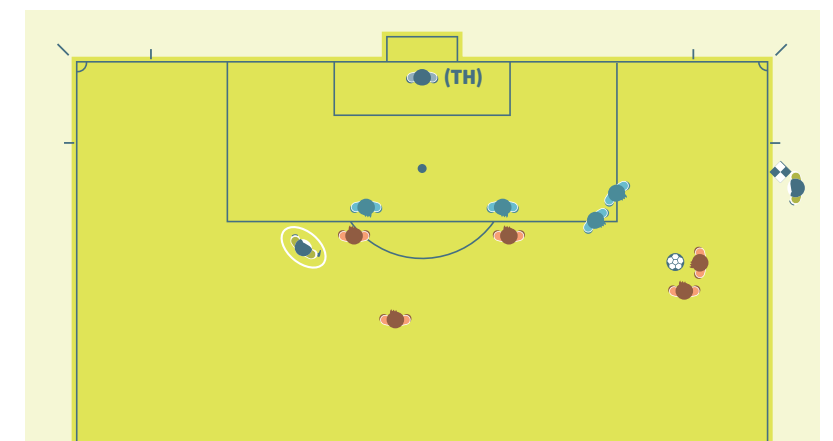
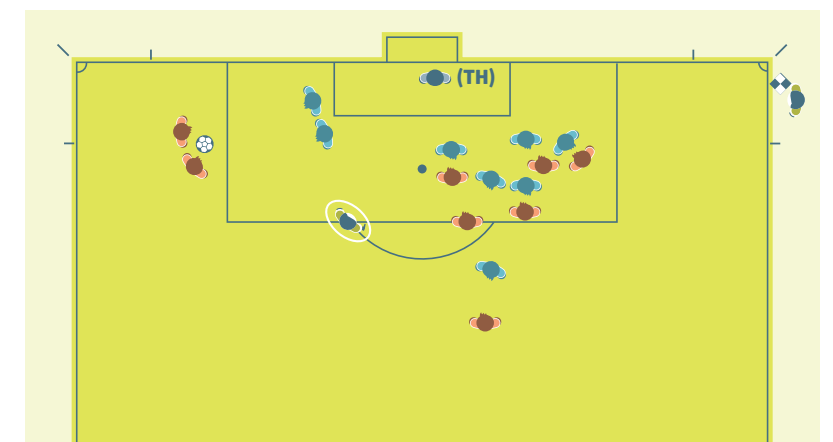
Eckstoss

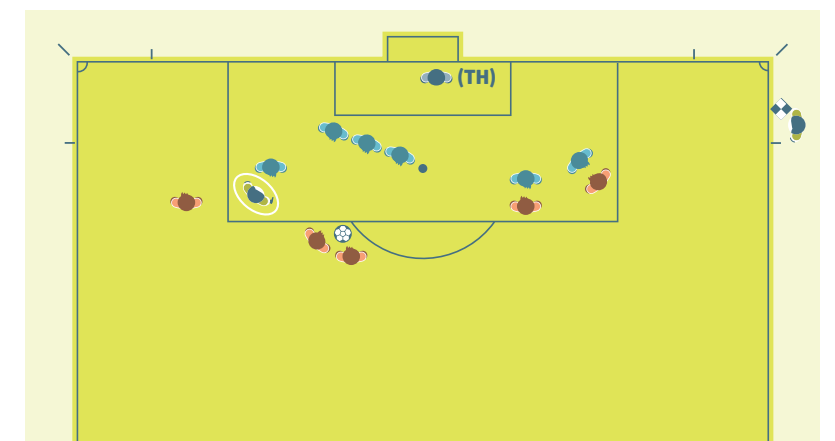
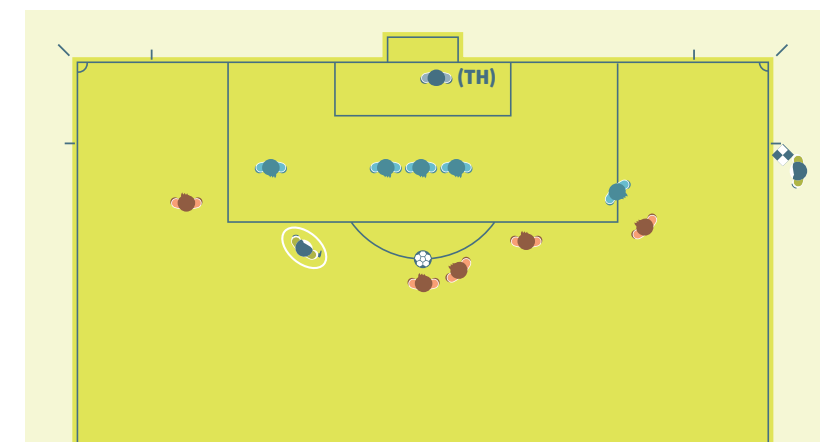
Bei einem Eckstoss steht der Schiedsrichterassistent hinter der Eckfahne entlang der Torlinie. Er darf den Spieler beim Ausführen des Eckstosses nicht stören und muss prüfen, ob der Ball ordnungsgemäss im Viertelkreis platziert wurde.



Freistoss

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



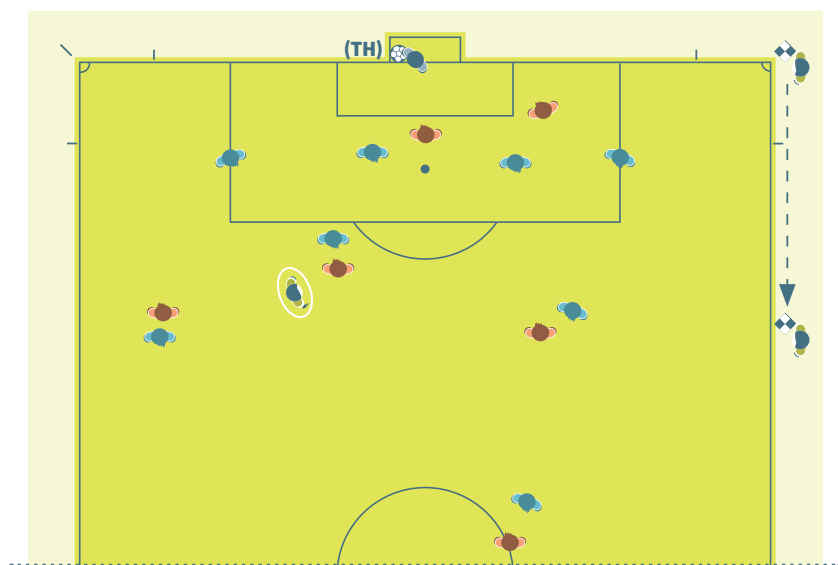


Tor/kein Tor

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

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

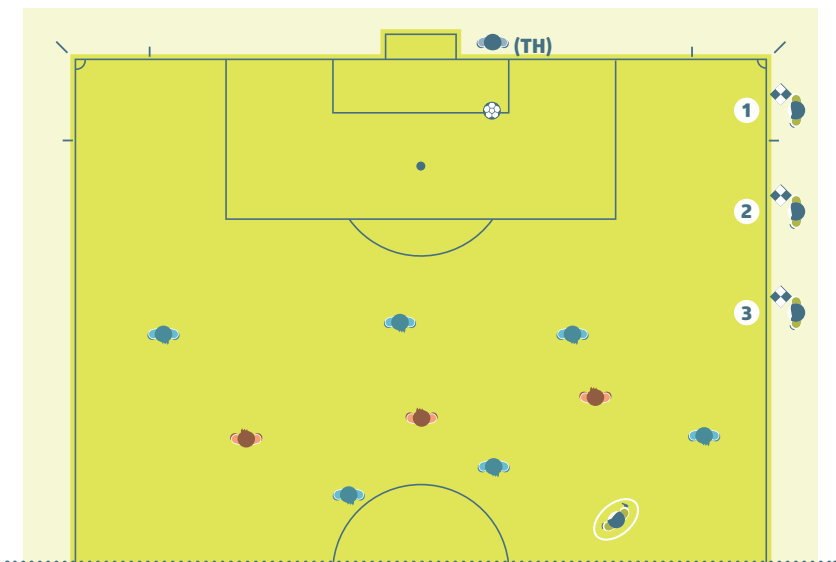
Wenn der Ball die Torlinie nicht vollständig überquert hat und das Spiel normal weiterläuft, weil kein Tor erzielt wurde, stellt der Schiedsrichter Blickkontakt mit dem Schiedsrichterassistenten her und gibt bei Bedarf ein diskretes Handzeichen.



Abstoss

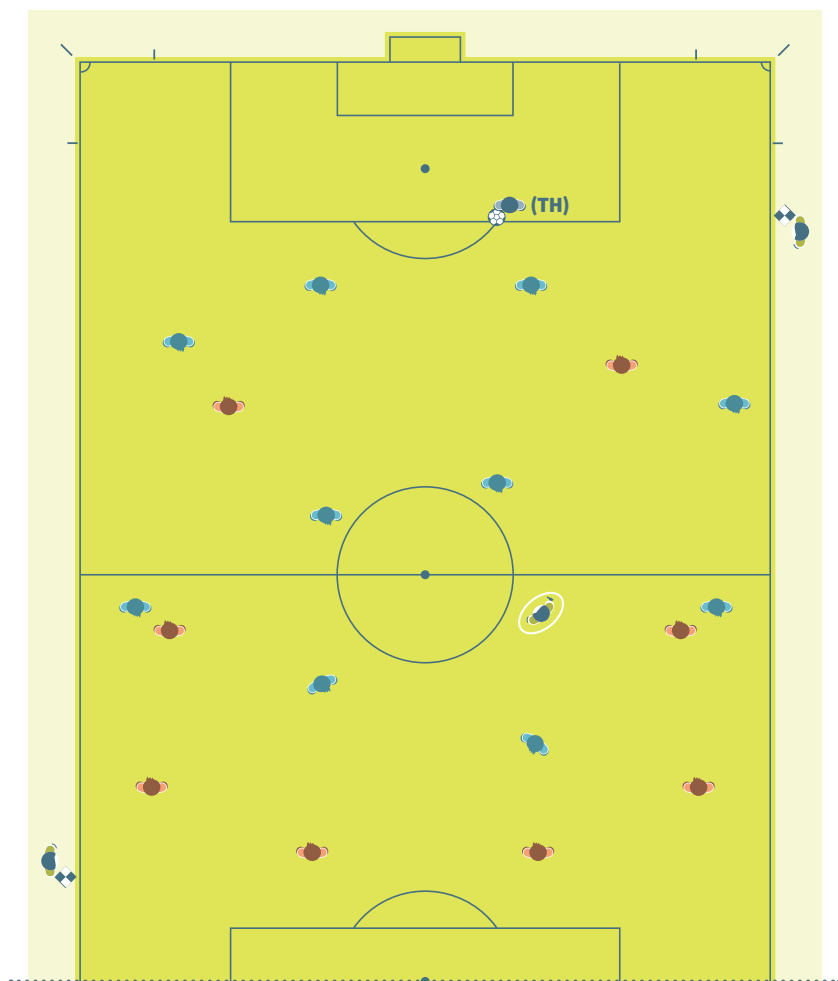
Der Schiedsrichterassistent überprüft zuerst, ob sich der Ball innerhalb des Torraums befindet. Wenn der Ball nicht korrekt platziert ist, bleibt der Schiedsrichterassistent am Ort, stellt Blickkontakt mit dem Schiedsrichter her und hebt die Fahne. Befindet sich der Ball korrekt innerhalb des Torraums,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

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



Freigabe des Balls durch den Torhüter

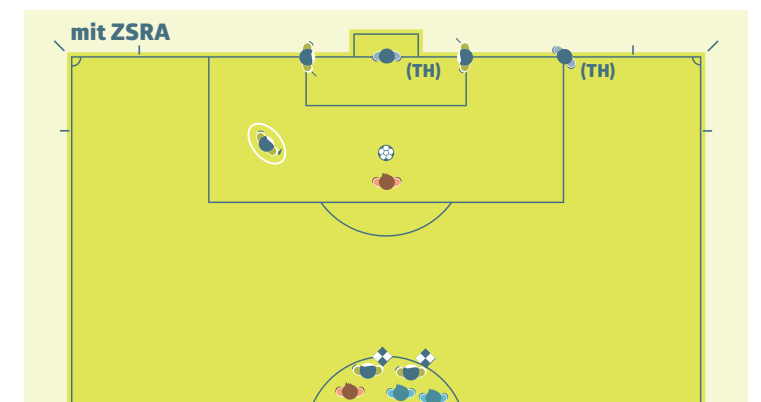
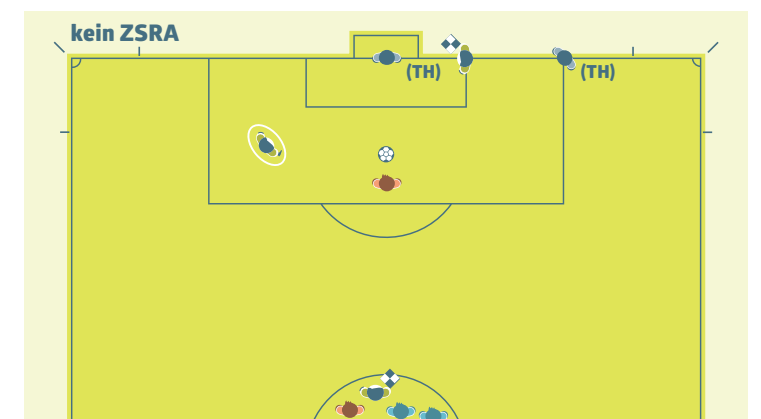
Der Schiedsrichterassistent begibt sich auf die Höhe der Strafraumgrenze und achtet darauf, dass der Torhüter den Ball ausserhalb des Strafraums nicht mit der Hand berührt. Nachdem der Torhüter den Ball gespielt hat, begibt sich der Schiedsrichterassistent auf die Höhe der Abseitslinie.



Elfmeterschiessen

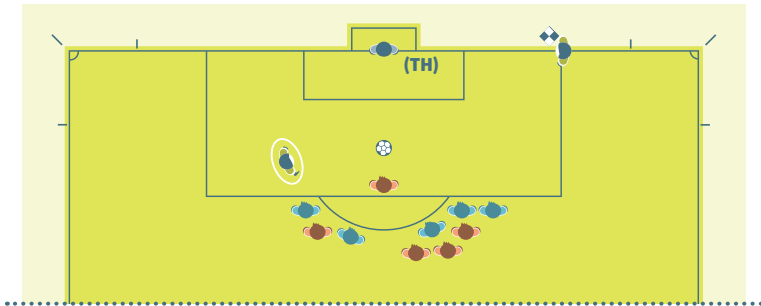
Ein Schiedsrichterassistent steht auf der Torlinie an der Torraumgrenze.

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

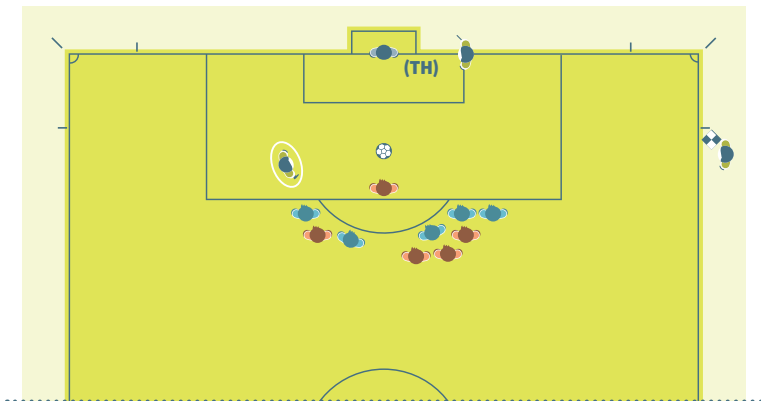


Strafstoss

Der Schiedsrichterassistent steht auf der Höhe der Torlinie und der Strafraumgrenze.



Stehen zusätzliche Schiedsrichterassistenten im Einsatz, übernehmen sie die Position der Schiedsrichterassistenten, während sich diese auf die Höhe der Elfmeterpunkt (gleichbedeutend mit der Abseitslinie) begeben.



Tumult

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

Distanz der Mauer

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

Auswechslungen

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

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

IFAB®



Körpersprache, Kommunikation und Pfeife

1. Schiedsrichter

Körpersprache

Die Körpersprache

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

Die Körpersprache stellt keine Erklärung für eine Entscheidung dar.

Zeichen von Schiedsrichtern

Siehe Regel 5 für Abbildungen von Schiedsrichterzeichen

Pfeife

Der Schiedsrichterpfeiff ist zwingend:

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

Der Schiedsrichterpfiff ist NICHT notwendig

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

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

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

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

2. Schiedsrichterassistenten

Piepsignal

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

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

Elektronisches Kommunikationssystem

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

Verwendung der Fahne

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

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

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

Handzeichen

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

Zeichen

Siehe Regel 6 für Abbildungen von Zeichen.

Eckstoss/Abstoss

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

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

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

Fouls

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

Vor dem Anzeigen eines Vergehens stellt der Schiedsrichterassistent fest, ob

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

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

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

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

Fouls im Strafraum

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

Fouls ausserhalb des Strafraums

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

Tor/kein Tor

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

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

Abseits

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

Strafstoss

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

Auswechslung

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

Einwurf

Überquert der Ball die Seitenlinie vollständig:

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

3. Zusätzliche Schiedsrichterassistenten

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

„Tor“ oder „kein Tor“

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

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

Der Schiedsrichter trifft die endgültige Entscheidung.



Sonstige Ratschläge

1. Vorteil

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

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

2. Nachspielzeit

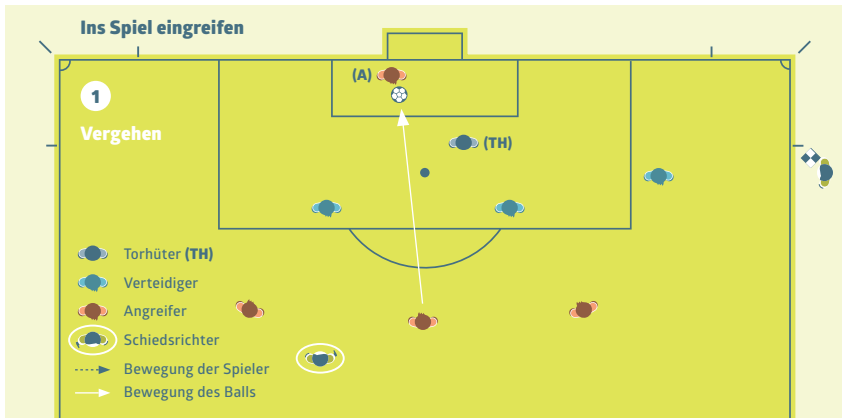
Es ist völlig normal, dass es in einem Spiel zu zahlreichen Unterbrechungen kommt (z. B. Einwürfe, Abstösse). Nachgespielt werden darf nur, wenn es zu übermässigen Verzögerungen kommt.

3. Halten des Gegners

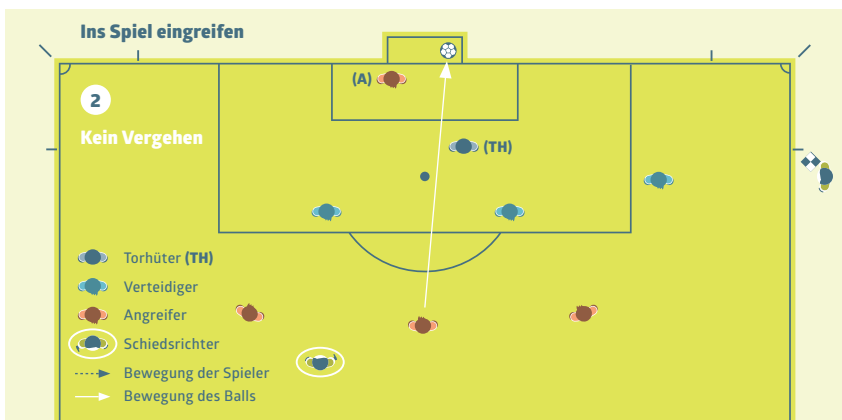
Die Schiedsrichter sind angewiesen, das Halten von Gegnern frühzeitig zu unterbinden und entschieden durchzugreifen, insbesondere im Strafraum bei Eck- und Freistössen. Der Schiedsrichter hat folgende Möglichkeiten:

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

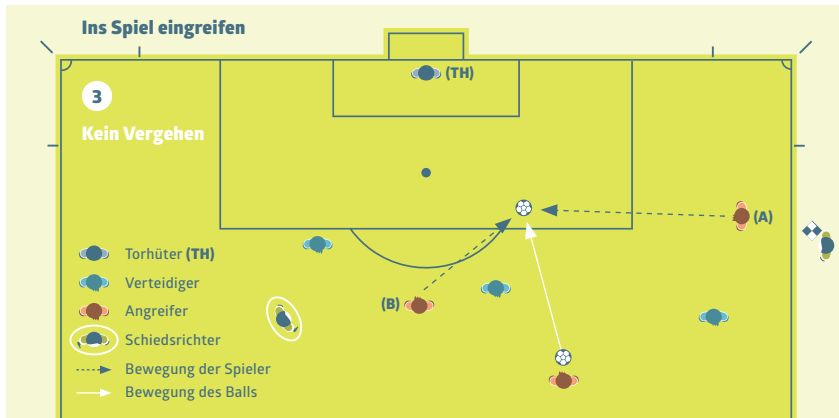
4. Abseits



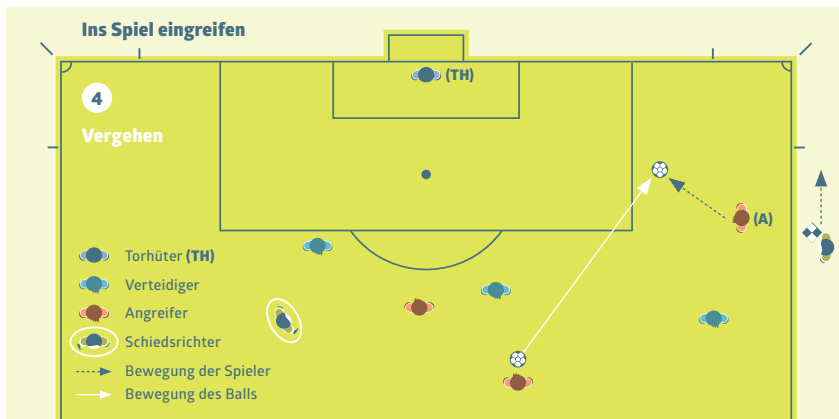
Ein Angreifer befindet sich **in einer Abseitsstellung (A)**, ohne den Gegner zu beeinflussen, und **berührt den Ball**. Der Schiedsrichterassistent hebt **bei der Ballberührung** die Fahne.



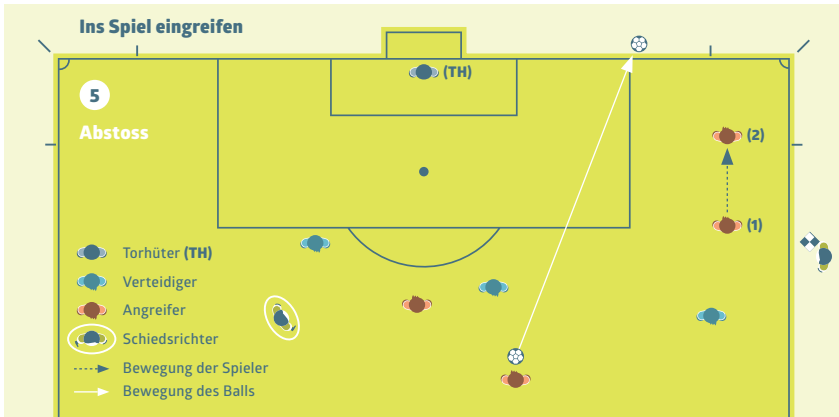
Ein Angreifer befindet sich **in einer Abseitsstellung (A)**, ohne den Gegner zu beeinflussen und **ohne den Ball zu berühren**. Der Spieler kann nicht bestraft werden, da er den Ball nicht berührt hat.



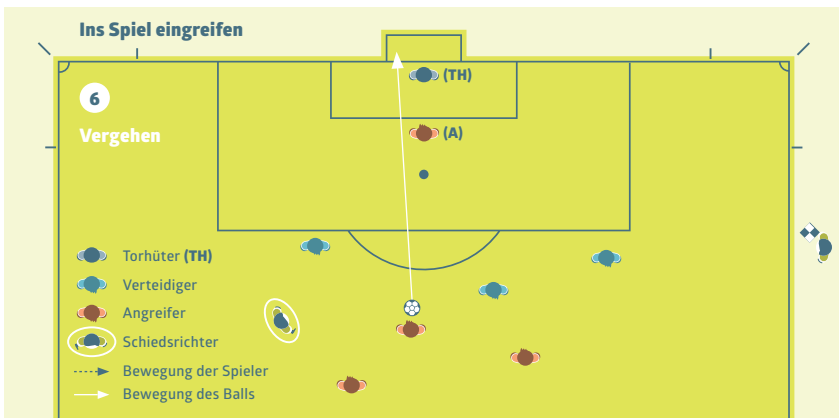
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (A) rennt zum Ball, ebenso ein Mitspieler (B), der **nicht im Abseits steht** und den Ball schliesslich spielt. (A) kann nicht bestraft werden, weil er den Ball nicht berührt hat.



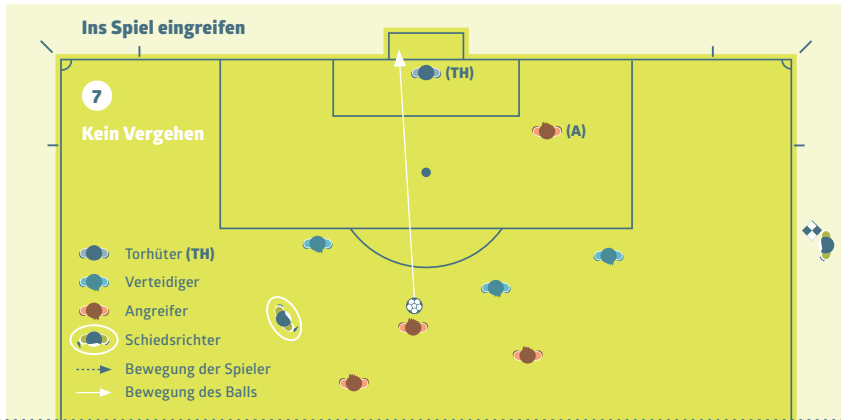
Ein Spieler **in einer Abseitsstellung** (A) kann bestraft werden, bevor er den Ball spielt oder berührt, falls nach Ansicht des Schiedsrichters von den übrigen Mitspielern, die nicht im Abseits stehen, keiner die Möglichkeit hat, den Ball zu spielen



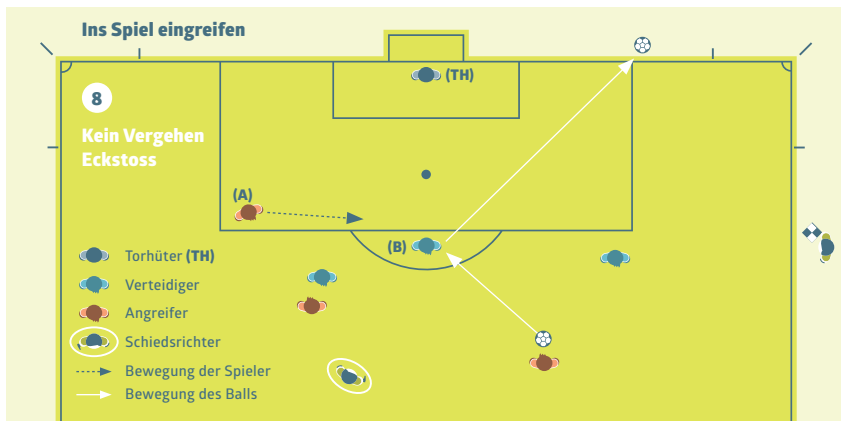
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (1) rennt zum Ball, ohne diesen zu berühren. Der Schiedsrichterassistent zeigt „**Abstoß**“.



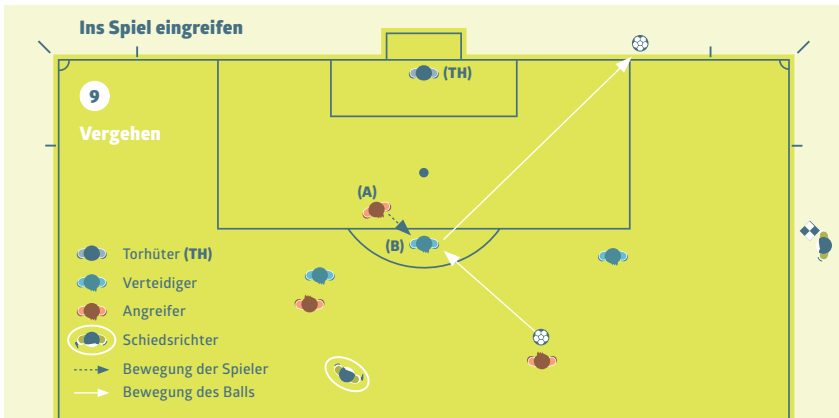
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (A) verspermt dem Torhüter die Sicht. Er ist zu bestrafen, da er einen Gegner daran hindert, den Ball zu spielen oder spielen zu können.



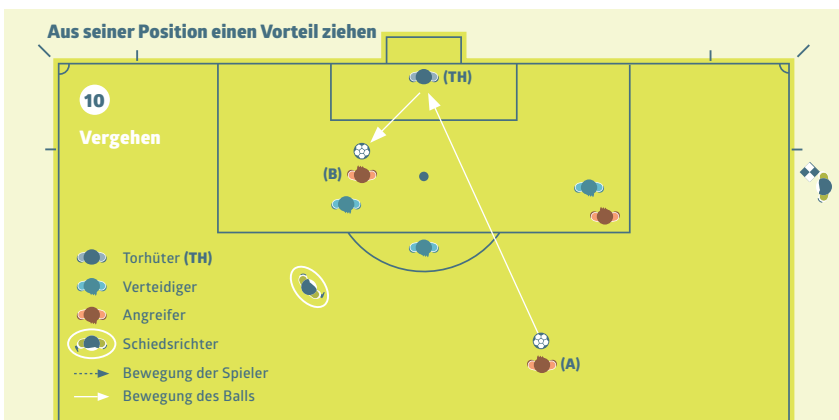
Ein Angreifer befindet sich **in einer Abseitsstellung (A)**, **ohne** dem Torhüter die Sicht zu versperren oder ihn anzugreifen, um den Ball spielen zu können.



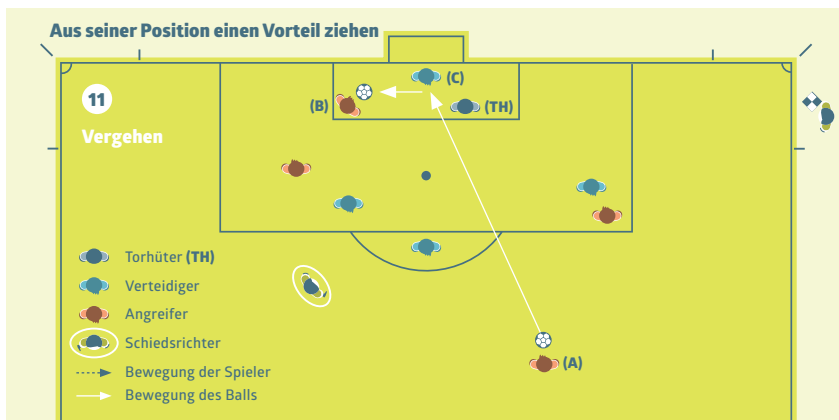
Ein Angreifer befindet sich **in einer Abseitsstellung (A)** und rennt zum Ball, ohne den Gegner daran zu hindern, den Ball zu spielen. (A) greift (B) **nicht** an und beeinflusst ihn nicht, um den Ball spielen zu können.



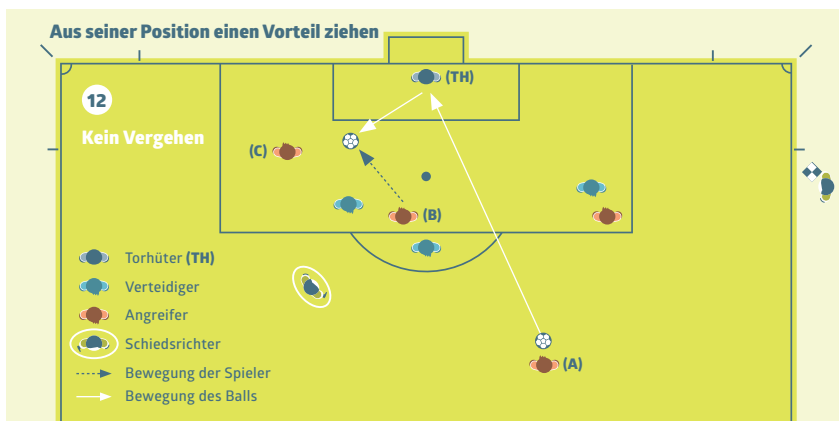
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (A) rennt zum Ball und hindert den Gegner (B) daran, den Ball zu spielen oder spielen zu können, indem er den Gegner angreift, um den Ball spielen zu können. (A) greift (B) an und beeinflusst ihn, um den Ball spielen zu können.



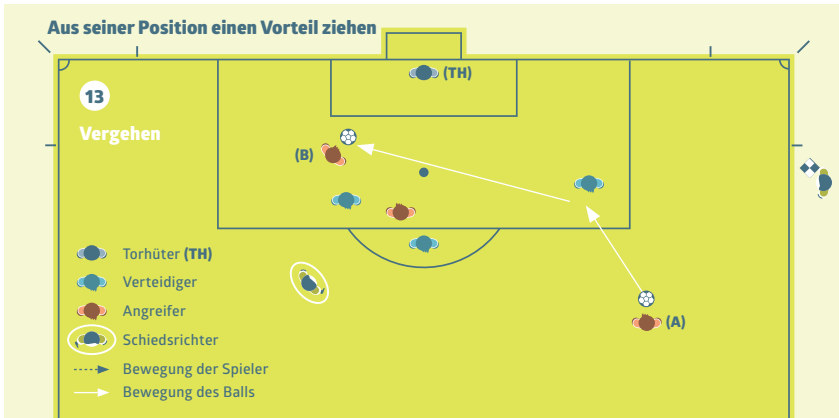
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (B) berührt den Ball, der vom Torhüter aus einer absichtlichen Abwehraktion zurückprallt, abgelenkt oder zu ihm gespielt wird. Der Angreifer (B) wird **bei Ballberührung** bestraft, weil er sich zuvor **in einer Abseitsstellung** befand.



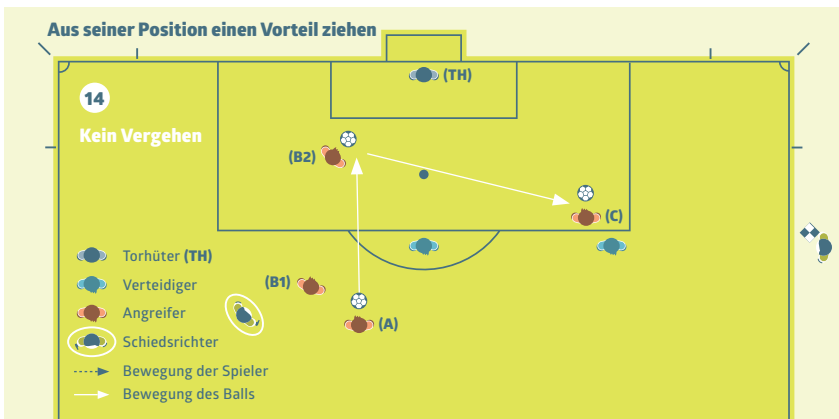
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (B) berührt den Ball, der vom verteidigenden Gegenspieler (C) aus einer absichtlichen Abwehraktion zurückprallt, abgelenkt oder zu ihm gespielt wird. Der Angreifer (B) wird **bei Ballberührung** bestraft, weil er sich zuvor in **einer Abseitsstellung** befand.



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



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



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

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

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

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

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

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

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

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

Wenn der Schiedsrichter entscheidet, dass das Spiel fortgesetzt wird:

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

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

Der Schiedsrichter muss die gesamte Unterbrechung nachspielen lassen.