



Ergänzende Erläuterungen

zu den Spielregeln

wurden vom

**STÄNDIGEN ARBEITSAUSSCHUSS
FIFA-SPIELREGELN
SCHIEDSRICHTER AUS- und
WEITERBILDUNG**

zusammengestellt

Gerhard Gerstenmayer
Richard Heugenhauser
Dr. Alexander Lechner
Alois Pemmer

Stand Juli 2010



ERLÄUTERUNGEN ZUR REGEL 1

1. Ausmaße und Abgrenzungen

1.1 Die Linien sind zu ziehen und dürfen nicht als Rinnen eingegraben werden, da diese für die Spieler gefährlich sind. Außerdem dürfen punktierte oder gestrichelte Linien nicht gezogen werden.

1.2 Bei Schneelage muss die Markierung mit Sägespänen, Kaliumpermanganat oder anderem, deutlich erkennbarem Farbmateriale vorgenommen werden.

1.3 Bei allen Spielen ist der veranstaltende Verein für die Markierung verantwortlich.

1.4 Ein ungenügend markiertes Spielfeld ist vom Schiedsrichter vor dem Spiel – nach Beendigung des Vorspieles oder während der Halbzeitpause, nachziehen zu lassen. Bei besonders schwierigen Witterungsverhältnissen kann dieser Vorgang auch bei jeder anderen Spielunterbrechung durchgeführt werden.

1.5 Spielfeldgrößen und Einrichtungen bei Nachwuchsspielen bzw. Kinderfußball obliegen den Richtlinien des ÖFB.

2. Eck- und Mittelfahnen

2.1 Ohne Eckfahnen (Stange und Tuch) darf ein Spiel nicht begonnen werden.

2.2 Mittelfahnen sind nicht zwingend vorgeschrieben. Wenn jedoch Mittelfahnen vorhanden sind, müssen diese 1m von der Seitenoutlinie entfernt aufgestellt werden.

2.3 Das Entfernen der Eckfahnen oder Verstellen derselben ist verboten.

3. Der Strafraum

3.1 Innerhalb seines Strafraumes darf der Tormann den Ball im Rahmen der Regel 12 mit der Hand spielen. Zu beachten ist dabei aber die sechs Sekunden Zeitbegrenzung, die Zeitvergeudung und die Zuspielbestimmung.

3.2 Bei der Ausführung eines Abstoßes ist der Ball erst im Spiel, wenn er den Strafraum Richtung Spielfeld zur Gänze verlassen hat.

3.3 Bei der Ausführung eines Freistoßes durch die verteidigende Mannschaft aus ihrem eigenen Strafraum ist der Ball erst im Spiel, wenn er den Strafraum Richtung Spielfeld zur Gänze verlassen hat.

3.4 Bei der Ausführung eines Abstoßes und eines Freistoßes durch die verteidigende Mannschaft aus ihrem eigenen Strafraum müssen die Gegner bei der Durchführung außerhalb des Strafraumes stehen. Sie dürfen den Strafraum erst dann betreten, wenn der Ball die Strafraumlinie Richtung Spielfeld zur Gänze überschritten hat.

3.5 Bei der Ausführung eines Freistoßes für die verteidigende Mannschaft haben die Gegner zusätzlich die 9,15 m – Distanz einzuhalten.

4. Torraum

4.1 Innerhalb seines Torraumes darf der Tormann von einem Gegner nur dann korrekter gerempelt werden, wenn er den Ball hält oder einen Gegner hindert.

4.2 Der Abstoß ist von einem beliebigen Punkt des Torraumes durchzuführen.

4.3 Wenn für die verteidigende Mannschaft ein Freistoß im eigenen Torraum verhängt wird, kann er von irgendeinem Punkt des Torraumes ausgeführt werden.

4.4 Wird im Torraum auf Schiedsrichterball entschieden, ist der Ball auf der langen Torraumlinie, (die parallel zur Torlinie verläuft), an der Stelle fallen zu lassen, die am nächsten zur Stelle liegt, wo er bei der Unterbrechung des Spieles war.

4.5 Wird der angreifenden Mannschaft im gegnerischen Torraum ein indirekter Freistoß zuerkannt, ist dieser auf der langen Torraumlinie (wie unter 4.4), auszuführen.

5. Eckraum

5.1 Bei der Ausführung eines Eckstoßes darf der Ball nicht außerhalb der Viertelkreis-, der Seitenout- oder Toroutlinie aufgelegt werden.

6. Mittelkreis und Teilkreis beim Strafraum

6.1 Durch ihren Radius von 9,15 m bezeichnen diese Kreislinien den Abstand der Spieler bei der Ausführung eines Anstoßes (nur für den Gegner) bzw. Strafstoßes (für die Spieler beider Mannschaften, außer Schütze und Tormann).

7. Tore

7.1 Alu-Tore dürfen die eigene Metallfarbe haben.

7.2 Nach einem Beschluss des ÖFB darf die Breite oder der Durchmesser der Torpfosten und Querlatte nicht weniger als 10 cm und nicht mehr als 12 cm betragen.

7.3 Tornetze müssen vorhanden sein, sie dürfen nur aus Textilfasern (Hanf, Jute) oder Kunststoff hergestellt sein. Metalldrahtnetze sind wegen ihrer Gefährlichkeit für die Spieler untersagt. Vor jedem Spiel haben die Schiedsrichter die Tornetze eingehend zu prüfen. Wichtig ist, darauf zu achten, dass sie richtig befestigt und nicht schadhaf sind.

7.4 Der Netzraum gehört nicht zum Spielfeld. Vergehen im Netzraum dürfen daher nur mit einer Disziplinarstrafe geahndet werden (Verwarnung oder Spielfeldverweis).

Das Spiel ist, wenn es wegen einer Disziplinlosigkeit eines Spielers im Netzraum unterbrochen wurde, mit einem Schiedsrichterball an der Stelle fortzusetzen, wo sich der Ball im Augenblick der Spielunterbrechung befand (ausgenommen Torraum).

7.5 Tragbare Tore müssen fest am Boden fixiert sein.

8. Bänke für Ersatzspieler und Funktionäre

8.1 Bänke für Ersatzspieler und Funktionäre sind am Rande des Spielfeldes im Innenraum der Sportanlage aufzustellen, die freie Sicht auf das Spielfeld gewähren. Die Anzahl der Personen richtet sich nach den Wettbewerbsbestimmungen der Landesverbände. Dies gilt auch für die technische Zone.

8.2. Die Ersatzspieler müssen sich, ausgenommen während des Aufwärmens, auf der Betreuerbank sitzend aufhalten. Weiters dürfen sich auf dieser Bank die Betreuer und die ausgetauschten Spieler, nicht aber die ausgeschlossenen Spieler und bereits ausgetauschte Spieler in Privatkleidung aufhalten.

8.3. Um unnötige Konflikte zwischen dem Schiedsrichterteam bzw. Vierten Offiziellen und Trainern oder anderen Personen in der technischen Zone zu vermeiden, ist es einer Person gestattet, in der technischen Zone zu verbleiben (falls vorhanden), ohne nach der Erteilung taktischer Anweisungen wieder auf seinen Platz auf der Bank zurückkehren zu müssen, sofern sich diese Person angemessen verhält.

8.4. Wurde ein Arzt oder ein Masseur aus disziplinären Gründen vom Schiedsrichter aus der technischen Zone (Coachingzone) verwiesen, so ist diesen Personen das Betreten des Spielfeldes zu erlauben, wenn die (ärztliche) Betreuung eines Spielers notwendig ist. Danach ist der Innenraum wieder zu verlassen.

9. Feststellung der Benutzbarkeit des Spielfeldes – Kommissionierung

9.1 Die Feststellung der Benutzbarkeit ist durch den Schiedsrichter auf dem Spielfeld, ohne Beisein von Funktionären und Schiedsrichter-Assistenten, vorzunehmen. Ein Spiel darf bei schlechter Sicht nur durchgeführt werden, wenn der Schiedsrichter Sicht von Tor(out)linie zu Tor(out)linie hat.

9.2 Ein Ball ist auf alle Fälle dann mitzunehmen, wenn die Platzverhältnisse damit noch besser festgestellt werden können.

9.3 Vereister Boden oder harschiger Schnee stellen fast immer auch eine Verletzungsgefahr dar.

9.4 Aufgeweichter Boden oder eine weiche Schneedecke werden zwar das Spiel beeinträchtigen, aber kaum eine Gefahr darstellen.

9.5 Das Verantwortungsbewusstsein hat sich nur auf die Gesundheit der Spieler, aber nicht auf den Tabellenstand oder Terminschwierigkeiten zu konzentrieren.

9.6 Kleinere Eisflächen, Wasserpfützen oder schlammige Stellen sind vor dem Wettspiel rechtzeitig zu beseitigen.

9.7 Dazu ist aber die rechtzeitige Anreise – die von den zuständigen Verbandsinstanzen erlassenen Anreise- und Kommissionierungsvorschriften sind genau zu beachten – und die Kontaktaufnahme mit dem Platzverein besonders wichtig.

9.8 Außerdem nicht vergessen auf: Aufbau des Tores, Höhe des Tores, Markierung der Seitenout- und Toroutlinien, besonders der Torlinie zwischen den Torpfosten in der ganzen Breite, Höhe und Beschaffenheit der Eckfahnen, Standort der Mittelfahnen, (wenn diese vorhanden sind), Zustand und Befestigung der Tornetze, Markierung bei Schneelage, ...

9.9 Es gibt aber auch Plätze, über deren Benutzbarkeit nicht der nominierte Schiedsrichter zu entscheiden hat (Bestimmungen der Landesverbände).

10. Technische Zone (Coachingzone)

10.1 Überall, wo technische Zonen markiert sind, ist die Einhaltung folgender Bestimmungen durchzusetzen (siehe offizielles Regelwerk der FIFA, „Die technische Zone“).



ERLÄUTERUNGEN ZUR REGEL 2

1. Bestimmungen über den Ball (Kampfmannschaften)

1.1 Der Spielball ist vom veranstaltenden Verein aufzulegen, mindestens zwei Ersatzbälle müssen vorhanden sein.

1.2 Der Schiedsrichter hat den Ball vor Spielbeginn zu überprüfen, desgleichen die Ersatzbälle.

1.3 Wird von einer Mannschaft die Beschaffenheit des Balles beanstandet, hat der Schiedsrichter diesen zu überprüfen und zu entscheiden.

1.4 Nachwuchsbewerbe: Die Bestimmungen über den Ball bei Nachwuchsbewerben richten sich nach den Vorschriften für den Nachwuchsspielbetrieb des ÖFB.

1.5 Bei Frauenfußballspielen sind die Bestimmungen der Landesverbände und deren Bewerbe einzuhalten.



ERLÄUTERUNGEN ZUR REGEL 3

1. Eine Mannschaft besteht aus elf Spielern und Ersatzspielern

1.1 Von einer Mannschaft dürfen in einem Spiel nicht mehr als 11 Spieler auf dem Spielfeld sein. Einer davon ist der Tormann. Der Einsatz von Ersatzspielern ist im Rahmen der Bestimmungen über den Spielertausch gestattet.

1.2 Ein Spieler jeder Mannschaft ist der Mannschaftsführer, der mit einer klar erkennbaren Armschleife am Oberarm zu kennzeichnen ist. Er ist der Ansprechpartner des Schiedsrichters. Obwohl er für das Benehmen seiner Mannschaft verantwortlich ist, genießt er keine Sonderrechte.

1.3 Bei jeder Mannschaft muss immer ein Tormann am Spielfeld anwesend sein, ausgenommen die Fälle, wo das Verlassen des Spielfeldes ohne vorherige Genehmigung gestattet ist. Verlässt der Tormann unerlaubt das Spielfeld, so ist das Spiel im Sinne der Vorteilsbestimmung fortzuführen.

1.4 Bei Kampf- und Nachwuchsmannschaften sind nur jene Spieler (inklusive Ersatzspieler) spielberechtigt, die vor dem Spielbeginn auf dem Spielbericht aufscheinen.

1.5 Werden in der Grundaufstellung im Online-Spielbericht weniger als 11 Spieler, aber zusätzlich auch Ersatzspieler nominiert, so muss der Schiedsrichter den zuständigen Vereinsfunktionär über diese unübliche Vorgangsweise in Kenntnis setzen.

2. Die Mindestzahl der Spieler

2.1 In allen Wettbewerbsspielen (Meisterschaft und Cup) gilt nach den Bestimmungen des ÖFB eine Mannschaft als angetreten, wenn sie zur festgesetzten Zeit mindestens sieben Spieler, wovon einer der Tormann ist, spielbereit zur Verfügung hat.

2.2 Der Spielbeginn richtet sich nach dem Ansetzungszeitpunkt des Wettspiels, einschließlich eventuell durch die Landesverbände festgesetzter Wartezeiten.

2.3 Falls der Gegner nicht erscheinen sollte, muss der Schiedsrichter den Spielbericht ausfüllen und die Spielercardkontrolle mit den Spielern der spielbereiten Mannschaft vornehmen. Ein Umkleiden ist nicht notwendig.

3. Vergehen vor Spielbeginn

3.1 Wird einem Spieler vor Betreten des Feldes vom Schiedsrichter die Spielbewilligung entzogen, weil er beispielsweise seine Identität nicht nachweisen kann oder etwas trägt, was einen anderen Spieler gefährdet, und er dies nicht ablegen kann oder will (z.B. Hartverband), darf die betreffende Mannschaft einen anderen berechtigten Spieler einsetzen.

4. Aufenthalt und Tausch der Ersatzspieler

4.1 Die Ersatzspieler haben sich während des Spieles auf der Betreuerbank aufzuhalten, ausgenommen beim Aufwärmen. Das Aufwärmen hat im Regelfall hinter dem Schiedsrichter-Assistenten 1 für beide Teams zu erfolgen. Sollte dies aus Platzgründen nicht möglich sein, entscheidet der Schiedsrichter vor Ort, wo sich die Aufwärmzone für die Ersatzspieler im Innenraum des Sportplatzes befindet (zum Beispiel hinter den eigenen Toren, aber nicht auf einem Nebefeld; Strafgewalt muss durch den Schiedsrichter gegeben sein).

4.2 Der Ersatzspielertausch hat wie folgt stattzufinden:

a) Prinzipiell: Der Schiedsrichter muss von jedem Ersatzspielertausch informiert werden. Sollte der Tausch in der Halbzeitpause erfolgen, und der Schiedsrichter wird davon nicht informiert, bleibt dieser Spieler ein Ersatzspieler. Bemerkt der Schiedsrichter den nicht korrekt eingetauschten Ersatzspieler, so ist das Spiel unter Anwendung der Vorteilsbestimmung zu unterbrechen; dieser Ersatzspieler ist zu warnen, das Spiel ist mit indirektem Freistoß, wo Ball bei Unterbrechung war, fortzusetzen. Bei Ballberührung durch den Ersatzspieler ist das Spiel sofort zu unterbrechen (keine Vorteilsanwendung).

möglich!).

b) Der Ersatzspieler meldet sich beim nächststehenden Verbands-Schiedsrichter-Assistenten; wenn nur Vereins-Linienrichter vorhanden sind, hat der Ersatzspieler an der Seitenoutlinie zu warten, bis der Schiedsrichter den Tausch vollzieht.

c) Der Schiedsrichter-Assistent vergleicht seine Aufzeichnungen. Weiters ist der eintretende Spieler zu befragen, welcher Spieler das Spielfeld verlässt. Er notiert Name und Nummer des eintretenden Ersatzspielers. In Zweifelsfällen muss er den Schiedsrichter beiziehen. Der Ersatzspieler hat, bevor er das Spiel aufnimmt, zuerst das Spielfeld zu betreten.

d) Wird ein Spieler vor dem korrekt durchgeführten Anstoß durch einen gemeldeten Ersatzspieler ersetzt, ohne dass der Schiedsrichter informiert wurde, so darf dieser Spieler im Spiel bleiben. In diesem Fall wird das Austauschkontingent nicht belastet. Eine Meldung ist zu erstatten.

e) Tauschen ein Tormann und ein Feldspieler die Positionen, so sind in der nächsten Spielunterbrechung beide Spieler zu verwarnen.

4.3 Ein Ersatzspieler wird in dem Moment zum Spieler, in dem der Austausch weisungsgemäß durchgeführt wurde und in diesem Moment wird der ehemalige Spieler zum ausgetauschten Spieler.

5. Spiel- und Disziplinarstrafen für Ersatz- und ausgetauschte Spieler

5.1 Ein Ersatzspieler und ein bereits ausgetauschter Spieler (ein bereits ausgetauschter Spieler ist wie ein Ersatzspieler zu behandeln) gehören zur Mannschaft, egal, ob sie eingesetzt werden oder nicht. Sie sind damit der Entscheidungsgewalt des Schiedsrichters unterstellt, so wie jeder andere Spieler. Sie werden bei unsportlichem Benehmen durch Zeigen der gelben oder roten Karte bestraft, inklusive der Pause. Nach dem Schlusspfiff ist ein Zeigen von Karten bis zum Verlassen des Spielfeldes durch den Schiedsrichter gestattet. Disziplinarstrafen darf der Schiedsrichter nach dem Schlusspfiff aussprechen. Maßgeblich für die Strafgewalt eines Schiedsrichters nach dem Spiel ist, ob er sich beim Vergehen noch auf dem Spielfeld befindet. Der Tatort des Spielers ist nicht relevant.

5.2 Betritt ein Ersatzspieler oder ein bereits ausgetauschter Spieler unangemeldet das Spielfeld, so ist das Spiel zu unterbrechen, der Spieler ist zu verwarnen, und das Spiel wird mit einem indirekten Freistoß (wo sich der Ball befand) fortgesetzt. Greift der Ersatzspieler nicht ins Spielgeschehen ein oder kann die Vorteilsbestimmung angewandt werden, erfolgt die Unterbrechung nicht umgehend. Der Spieler hat das Spielfeld zu verlassen. Bei einem gleichzeitigen schwereren Vergehen (absichtliches Handspiel, Treten) des Ersatzspielers darf kein direkter Freistoß oder Strafstoß verhängt werden.

5.3 Spielt ein Ersatzspieler, der nicht ordnungsgemäß eingetauscht wurde, längere Zeit mit, so bleibt dieser dennoch immer ein Ersatzspieler. Er muss das Spielfeld verlassen, damit der Austauschvorgang korrekt durchgeführt werden kann. Wird das Spiel aus diesem Grund unterbrochen, so ist dieser Spieler zu verwarnen und das Spiel mit indirektem Freistoß fortzusetzen, wo sich der Ball bei der Unterbrechung befand.

5.4 Auch den Ersatzspielern und dem Spielertrainer muss die gelbe oder rote Karte gezeigt werden. Dies trifft auch auf bereits ausgetauschte Spieler zu, die auf der Betreuerbank sitzen. Ein Spielertrainer ist in seinen Funktionen (Spieler/Trainer/Ersatzspieler) mit einem Spieler/Ersatzspieler/ausgetauschten Spieler gleichzustellen. Im Falle eines Feldverweises darf er keine Trainertätigkeit mehr ausüben.

5.5 Ein Ersatzspieler versucht ein Tor zu verhindern, indem er den Ball berührt, dieser aber dennoch ins Tor geht - Anwendung der Vorteilsbestimmung nicht möglich. Bei einem Abwehrversuch mit einem erlaubten Körperteil ist die erforderliche Disziplinarmaßnahme Gelb. Wird der Ball mit der Hand gespielt und geht dennoch ins Tor, muss das Spiel unterbrochen werden. Erforderliche Disziplinarmaßnahme Rot, Spielfortsetzung indirekter Freistoß, wo sich der Ball bei der Unterbrechung, ausgenommen Torraum, befand.

5.6 Den anderen Personen (Offiziellen) darf keine Disziplinarkarte gezeigt werden (Meldung an die Verbandsinstanzen).

6. Teamoffizielle

6.1 Dies sind jene Personen, welche sich berechtigt auf der „Betreuerbank“ während des Spieles aufhalten dürfen. Somit ist dies für alle „Klassen“ und LV klar beschrieben. Der „Teamoffizielle“ wird bei einer Unsportlichkeit nach etwaigen Maßnahmen wieder auf die Betreuerbank geschickt, eine „Person“ muss den Innenraum verlassen, also hinter die Absperrung gehen.

7. Drittpersonen

7.1 Als „Personen“ werden jene Leute bezeichnet, die nicht als Spieler, Ersatzspieler, bereits ausgetauschte Spieler und Teamoffizielle gelten. Dies gilt auch für Spieler, die durch Zeigen der roten Karte des Feldes verwiesen wurden.

8. Spielfeldverweis

8.1 Das Spiel ist nach einem Spielfeldverweis erst dann fortzusetzen, nachdem der ausgeschlossene Spieler das Spielfeld verlassen hat. Ein weiteres Einwirken auf das Spiel oder ein Aufenthalt auf der Laufbahn oder Betreuerbank sind verboten. Der Innenraum ist zu verlassen. Dies gilt auch für die jeweiligen Offiziellen.

8.2 Ein ausgeschlossener Spieler gilt nach seinem Spielfeldverweis nicht mehr als zur Mannschaft gehörig; er darf am Spiel in keiner Weise mehr teilnehmen. Weigert er sich trotz Aufforderung und Einbeziehung des Mannschaftsführers, ist das Wettspiel abzubrechen.

8.3 Vom Spielfeld gewiesene Spieler dürfen unter keinen Umständen, also auch nicht in Freundschaftsspielen, ersetzt werden oder unter Zurücknahme des Ausschlusses weiterspielen.

8.4 Bei Unsportlichkeit während der Halbzeitpause ist der Spieler von der weiteren Teilnahme durch Zeigen der roten Karte auszuschließen; auch dieser Spieler darf nicht ersetzt werden. In diesen Fällen gilt nur die eigene Wahrnehmung des Schiedsrichters oder die seiner Assistenten.

8.5 Die Spielercard des von der weiteren Teilnahme ausgeschlossenen Spielers ist nicht einzuziehen. Ein genauer Bericht über den Vorfall an die zuständigen Verbandsinstanzen ist zu übermitteln.

9. Eintritt oder Wiedereintritt von Spielern

9.1 Jede Mannschaft, die mit weniger als 11 Spielern antritt, darf sich bis zum Schlusspfiff komplettieren.

9.2 Ein zu spät kommender Spieler muss vor seinem Eintritt eine Spielunterbrechung abwarten.

9.3 Ein Spieler, der hinausgeschickt wurde, um seine Spielkleidung in Ordnung zu bringen, muss vor seinem Wiedereintritt eine Spielunterbrechung abwarten.

9.4 Ein Spieler, der sich ordnungsgemäß vor seinem Ausscheiden (etwa wegen Verletzung) beim Schiedsrichter abgemeldet hat oder der sichtbar verletzt ausschied, darf nur mit Zustimmung des Schiedsrichters das Spielfeld wieder betreten; er braucht aber keine Spielunterbrechung abzuwarten.

9.5 Bei laufendem Spiel ist ein Eintritt eines verletzten Spielers entlang der gesamten Seitenoutlinien, aber abseits vom Spielgeschehen, möglich; in einer Spielunterbrechung ist der Wiedereintritt aber von allen Seiten des Spielfeldes erlaubt.

9.6 Verlässt ein Spieler aus freien Stücken (von sich aus) wegen einer Verletzung das Spielfeld, um sich außerhalb behandeln zu lassen, so darf er nur nach Wiederaufnahme des Spieles und Zustimmung des Schiedsrichters wieder am Spiel teilnehmen.

9.7 Wird dieser (verletzte) Spieler ausgetauscht, so braucht die Wiederaufnahme des Spieles nicht abgewartet werden.

9.8 Werden diese Eintritts- oder Meldevorschriften verletzt, hat der Schiedsrichter unter Anwendung der Vorteilsbestimmung das Spiel zu unterbrechen, den Spieler zu verwarnen und das Spiel mit einem indirekten Freistoß an der Stelle fortzusetzen, wo sich der Ball bei der Unterbrechung befand (Ausnahme: Torraum).

9.9 Begeht ein Spieler, der die Meldevorschriften verletzt hat, einen schwereren Regelverstoß, ist dieser zu bestrafen. Die richtige Spielfortsetzung in solchen Fällen ist daher ein direkter Freistoß oder Strafstoß.

10. Eintreten während des Spiels oder Rückkehr auf das Spielfeld

10.1 Ein Spieler muss, wenn er eintreten will, nach Spielbeginn erstmalig oder nachdem er seine Ausrüstung in Ordnung gebracht hat, während das Spiel im Gange ist, auf eine Spielunterbrechung und auf ein zustimmendes Zeichen des Schiedsrichters warten.

10.2 Verstößt ein verletzter Spieler gegen die Meldebestimmungen, muss der Schiedsrichter (unter Anwendung der Vorteilsbestimmung) unterbrechen und den betreffenden Akteur verwarnen. Das Spiel ist mit einem indirekten Freistoß an der Stelle fortzusetzen, wo sich der Ball im Augenblick der Unterbrechung befand (ausgenommen Torraum).

10.3 Begeht ein ohne Zustimmung des Spielleiters eintretender Spieler noch ein anderes Vergehen, z.B.

ein absichtliches Handspiel oder Treten des Gegners, muss der Schiedsrichter das schwerere Vergehen bestrafen.

10.4 Sobald ein Ersatzspieler unangemeldet das Spielfeld betritt, um einen nicht mehr am Spielfeld befindlichen Mitspieler zu ersetzen, wird er erst nach der Überprüfung seiner Spielberechtigung (muss dazu den Platz wieder verlassen – korrekte Durchführung des Austauschvorganges!!) durch den Schiedsrichter zum Spieler. Wegen Nichtbeachtung der Meldevorschriften wird er verwarnet. Wird das Spiel aus diesem Grund unterbrochen, ist die Spielfortsetzung ein indirekter Freistoß, wo sich der Ball bei der Unterbrechung befand. Begeht dieser eintretende Spieler ein anderes Vergehen, z.B. ein absichtliches Handspiel oder Treten des Gegners, kann der Schiedsrichter nur mit einer persönlichen Strafe (gelb/rot oder rot) vorgehen. Die Spielstrafe bleibt ein indirekter Freistoß, wo Ball bei der Unterbrechung war, wegen Meldevergehen.

11. Verlassen des Spielfeldes ohne vorherige Genehmigung

11.1 Wenn ein Spieler das Spielfeld verlässt (ausgenommen bei Unglücksfällen), ohne vorher die Einwilligung des Schiedsrichters erhalten zu haben, ist ebenfalls gegen den schuldigen Spieler mit einer Verwarnung vorzugehen. Ein indirekter Freistoß, wo sich der Ball bei der Unterbrechung befunden hat (ausgenommen Torraum), darf allerdings nur dann verhängt werden, wenn das Spiel ausschließlich aus diesem Grunde unterbrochen wurde.

12. Verlassen des Spielfeldes

12.1 Ein Spieler, der die Absicht hat, während des Spieles das Spielfeld zu verlassen, muss sich beim Schiedsrichter abmelden. Er darf das Spielfeld – von den unten stehenden Ausnahmen abgesehen – erst dann verlassen, wenn er dazu die Erlaubnis erhalten hat. Verlässt er das Spielfeld ohne Erlaubnis, ist er beim Wiedereintritt zu verwarnen.

12.2 Verbleibt ein Spieler trotz Abmeldung auf dem Spielfeld, ist er wegen unsportlichen Verhaltens zu verwarnen.

12.3 In einem solchen Fall ist das Spiel mit einem indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft an der Stelle fortzusetzen, wo sich der Spieler bei der Unterbrechung befand (Ausnahme: Torraum). Bei einem schwereren Vergehen ist auch die schwerere Strafe auszusprechen.

12.4 Das Laben von Spielern ist gestattet. Es darf aber dadurch weder der Spielablauf gestört, noch darf eine Gefährdung der Spieler durch verschiedene Gegenstände – Flaschen, Eimer, u.ä. – eintreten.

Die FIFA-Weisungen dazu lauten:

a) Die Flüssigkeitszufuhr ist nur bei Spielunterbrechungen gestattet.

b) Die Getränke müssen in Plastikflaschen abgegeben werden, welche die Spieler an der Seitenoutlinie entgegennehmen.

c) Es ist verboten, Flaschen oder andere Behälter auf das Spielfeld zu werfen.

d) Der Tormann darf in einer Ecke seines Tores eine Plastikflasche deponieren.

e) Um lange Wege zur Entgegennahme der Flaschen zu vermeiden, können diese um das ganze Spielfeld – in ca. 1 m Abstand zu den Tor- und Seitenoutlinien – verteilt werden. Sie dürfen aber auf keinen Fall die Arbeit der Schiedsrichter-Assistenten beeinträchtigen.

12.5 Ein Verlassen des Spielfeldes ohne vorherige Genehmigung ist nur gestattet:

a) Bei einer klar ersichtlichen Verletzung,

b) wenn es nur deshalb geschieht, um dem Schiedsrichter zu zeigen, dass ein in eine Abseitsposition geratener Angreifer nicht in das Spiel eingreifen will,

c) wenn ein Spieler das Spielfeld verlässt, um einen Freistoß, Abstoß, Eckstoß oder Einwurf durchzuführen,

d) wenn es geschieht, um einen Gegner zu umspielen und um einen Ball, der die Spielfeldumgrenzung überschritten hat, zu holen.

12.6 Wenn ein Spieler unerlaubt das Spielfeld verlässt (z. B. nach einem Streit mit Mitspielern), so darf ihm der Wiedereintritt nicht verweigert werden. Der Spieler ist zu verwarnen. Grob unsportliches Verhalten ist wie bisher mit „Rot“ zu ahnden.

13. Betreten des Spielfeldes

13.1 Das Betreten des Feldes ist prinzipiell nur den Akteuren (Spieler, Schiedsrichterteam) gestattet.

13.2 Nach dem Halbzeitpausen- bzw. Schlusspfeif dürfen Teamoffizielle das Feld nicht betreten.

13.3 Bei einer Verletzung eines Spielers dürfen in einer Spielunterbrechung - auf ein Zeichen des Schiedsrichters - lediglich zwei Teamoffizielle das Spielfeld betreten – zur raschen Erstbehandlung bzw. zum sofortigen Abtransport.



ERLÄUTERUNGEN ZUR REGEL 4

1. Grundsätzliches

1.1 Ein Spieler, der einer Aufforderung des Schiedsrichters, bestimmte Gegenstände abzulegen oder in Ordnung zu bringen, nicht nachkommt, darf am Spiel nicht teilnehmen.

1.2 Schweiß- und Haarbänder sind erlaubt, sofern sie keine Verletzungsgefahr darstellen.

1.3 Kopftücher und das Tragen eines Turbans sind nicht Teil der Spielausrüstung und deshalb nicht erlaubt. Die Tormänner dürfen eine Kappe tragen. Bei widrigen Witterungsbedingungen ist auch das Tragen einer Haube erlaubt, sofern diese dem Schutz des Spielers dient und keine Gefahr für ihn und andere Spieler darstellen.

1.4 Nur der Schiedsrichter hat zu entscheiden, welche Gegenstände oder deren Beschaffenheit eine Gefahr für die Spieler darstellen, z.B. Gürtel, Prothesen, Schmuck, Hartverbände, Sportbrillen, und alle Formen des Piercings. Das Tragen von Schmuck in jeder Form ist verboten. Ohringe, Halsketten, Ringe und dergleichen sind zu entfernen. Auch Gummi- und Lederbänder müssen abgenommen werden.

1.5 Auch dem Schiedsrichter und seinen Assistenten ist das Tragen von Schmuck nicht gestattet.

2. Fußbekleidung

2.1 Das Spielen ohne Schuhe ist verboten. Die Spielregeln schreiben nicht vor, dass eine bestimmte Art von Fußbekleidung (Schuhe) getragen werden muss. Die Fußbekleidung darf jedoch niemanden gefährden.

2.2 Unmittelbar vor Spielbeginn hat sich der Schiedsrichter stichprobenweise von der ordnungsgemäßen Beschaffenheit des Schuhwerks bei den Mannschaften zu überzeugen.

2.3 Wenn sich ein Spieler weigert, seine Schuhe in Ordnung zu bringen oder Gegenstände abzulegen, die einen anderen Spieler nach Ansicht des Schiedsrichters gefährden könnten, ist ihm die Teilnahme am Spiel zu verweigern. Ein solcher Spieler darf jedoch durch einen nominierten Ersatzspieler ersetzt werden, sofern das Austauschkontingent noch nicht erschöpft ist.

2.4 Will der Spieler nach einer Behebung des Mangels wieder aufs Spielfeld zurückkehren, muss er eine Spielunterbrechung abwarten, damit der Schiedsrichter eine Kontrolle vornehmen kann. Der Wiedereintritt soll auf der Höhe der Mittellinie erfolgen.

2.5 Kommt der Spieler der Aufforderung, seine Schuhe in Ordnung zu bringen, nicht nach, ist er vom Spielfeld zu weisen.

2.6 Verliert ein Spieler während des Spieles einen Schuh, darf er erst weiterspielen, wenn er diesen wieder angezogen hat. Spielt er den Ball trotzdem, ist das Spiel zu unterbrechen und mit indirektem Freistoß an der Stelle fortzusetzen, wo der Ball gespielt wurde (ausgenommen Torraum). Von einer persönlichen Strafe ist abzusehen. Ein ohne Schuh erzieltes Tor ist ungültig, ausgenommen: wenn ein Spieler bei einem Zusammenstoß mit einem Gegner den Schuh verliert und unmittelbar darauf ein Tor erzielt, so ist das Tor gültig, weil dieser Spieler unabsichtlich den Schuh verlor.

2.7 Bemerkt ein Spielleiter, dass ein Spieler ohne Schuhe oder Schuh einen Eckstoß, Freistoß, Abstoß, Einwurf oder Strafstoß ausführen will, so hat er dies vor der Ausführung zu verhindern.

3. Kleidung

3.1 Die Feldspieler einer Mannschaft müssen einheitlich gekleidet sein und sich farblich deutlich von der gegnerischen Mannschaft unterscheiden. Die Farben der Trikots von beiden Tormännern, von den Spielern beider Mannschaften und vom Schiedsrichter müssen sich klar unterscheiden. Auch die Stutzen beider Teams und die der Tormänner müssen farblich klar zu unterscheiden sein. Bandagen dürfen max. 2 cm breit sein, wenn diese eine andere Farbe als die Stutzen aufweisen. Die Stutzenfarbe des Tormannes kann mit den Stutzen der Mitspieler gleich sein. Sollten zusätzliche Socken getragen werden, müssen diese unter den Mannschaftsstutzen getragen werden. Spielen beide Teams mit gleicher

Hosenfarbe, so ist ein Spiel möglich, wenn die Unterscheidung durch die kontrastierende Leibchenfarbe und die der Stutzen für den Schiedsrichter gegeben ist.

3.2 Bei kaltem Wetter darf den Spielern das Tragen von Trainingsanzügen oder Strumpfhosen gestattet werden. Voraussetzung ist aber, dass der Schiedsrichter auch diese in der Farbe deutlich voneinander unterscheiden kann. Werden Unterleibchen getragen (mit langen Ärmeln), so muss die Farbe der Ärmel mit der Farbe der Trikots übereinstimmen.

3.3 Thermohosen müssen mit der Hauptfarbe der Hose übereinstimmen.

3.4 Ohne Sportkleidung oder mit nacktem Oberkörper darf nicht gespielt werden. Das Herabrollen der Stutzen ist nicht gestattet.

3.5 Auf den Leibchen sind Rückennummern zu tragen, die mit der Eintragung auf dem Spielbericht übereinstimmen müssen. Auch der Tormann muss eine Rückennummer tragen.

3.6 Die Spieler dürfen keine Slogans oder Werbeaufschriften auf den Unterleibchen zum Vorschein bringen.



ERLÄUTERUNGEN ZUR REGEL 5

1. Machtbefugnisse und Entscheidungsgewalt

1.1 Ein Wettspiel darf grundsätzlich nur von einem Schiedsrichter geleitet werden. Bei einem Ausfall des Schiedsrichters während einer Wettspielleitung durch ein unvorhergesehenes Ereignis (z.B. Verletzung), das den Schiedsrichter an der Fortführung der Spielleitung hindert, hat der Assistent 1 das Wettspiel weiterzuleiten. Der Schiedsrichter-Assistent 1 ist bei der Besetzung kenntlich zu machen. Ist nur ein Schiedsrichter-Assistent besetzt oder nur ein besetzter Schiedsrichter-Assistent erschienen, so hat dieser das Wettspiel weiterzuleiten. Die Ersatzstellung für den Schiedsrichter-Assistenten 1 erfolgt nach den Bestimmungen des Landesverbandes. In allen Spielen, bei denen keine Schiedsrichter-Assistenten besetzt sind, erfolgt die Weiterführung des Wettspieles sinngemäß nach den Meisterschaftsregeln des ÖFB.

1.2 Schiedsrichter-Assistenten oder als Zuschauer anwesende Unparteiische dürfen kein vom besetzten Schiedsrichter abgesagtes oder abgebrochenes Spiel leiten oder weiterleiten.

1.3 Wenn keine technische Zone vorhanden ist, so ist ein nach Ansicht des Schiedsrichters angemessener Raum für die Erteilung taktischer Anweisungen einzuhalten.

1.4 Die Entscheidungen des Schiedsrichters müssen auf eigener Wahrnehmung beruhen, eine Ausnahme bildet die vorherige Befragung der Schiedsrichter-Assistenten, die nur in besonderen Fällen vorgenommen werden darf.

1.5 Wird ein Schiedsrichter vom Ball so heftig getroffen, dass er vorübergehend handlungsunfähig wird, gilt das Spiel als unterbrochen und ist mit Schiedsrichterball fortzusetzen. Wird unmittelbar nach einem solchen Ereignis ein Tor erzielt, das nach Meinung des nächststehenden Schiedsrichter-Assistenten ordnungsgemäß erfolgte, ist dieses anzuerkennen.

1.6 Bei Vergehen von Spielern beider Mannschaften zur gleichen Zeit, lautet die Spielfortsetzung Schiedsrichterball, wo Ball bei der Unterbrechung war.

1.7 Ein Spieler darf nur einmal verwarnet werden. Wird er infolge einer zweiten Verwarnung des Feldes verwiesen, muss ihm der Schiedsrichter zuerst die gelbe und unmittelbar danach die rote Karte zeigen.

1.8 Nur der Schiedsrichter darf einen Spieler vom Spielfeld weisen. Ein Spieler kann von seinen Betreuern aus dem Spiel genommen werden.

2. Strafgewalt des Schiedsrichters vor, während und nach dem Spiel

2.1 Wird ein Ersatzspieler vor Spielbeginn (zum Beispiel für einen verletzten Mitspieler) eingesetzt, darf ein weiterer am Spielbericht nachnominiert werden. Der Spielbeginn darf nicht verzögert werden.

2.2 Vor Betreten des Spielfeldes darf einem Spieler die Teilnahme am Spiel nicht verweigert werden. Bei diversen Unsportlichkeiten oder Vorfällen ist eine Meldung an den Verband zu richten.

2.3 Nach dem Betreten des Spielfeldes bis zum korrekt durchgeführten Anstoß muss bei groben Verstößen die Teilnahme am Spiel verweigert werden. Meldung an den Verband. Dieser Spieler kann durch einen nominierten Ersatzspieler ersetzt werden. Unerheblich ist der Zeitpunkt des Eintritts des nominierten Ersatzspielers. Da das Vergehen vor dem Anstoß begangen wurde, wird das Austauschkontingent dadurch nicht belastet. Das Ersatzspielerkontingent darf in diesem Fall nicht mehr verändert werden.

2.4 Auch während der Pause und bei sonstigen Spielunterbrechungen bleibt die Strafgewalt des Schiedsrichters aufrecht.

2.5 Bei einem Spiel, für das eine Verlängerung vorgesehen ist, endet die Strafgewalt des Schiedsrichters nach 120 Minuten. Sollte ein Vergehen vom Schiedsrichter-Assistenten angezeigt werden, und der Schiedsrichter das Spiel zwischenzeitlich beendet haben, so ist trotzdem noch eine persönliche Strafe möglich.

2.6 Wenn aber nach dem Schlusspfiff von einem Spieler ein Vergehen gesetzt wurde, welches eine Disziplinarkarte nach sich ziehen würde, ist die Verwendung einer solchen bis zum Verlassen des Spielfeldes durch den Schiedsrichter möglich.

2.7 Vergehen von Spielern nach Verlassen des Spielfeldes durch den Schiedsrichter, können lediglich den zuständigen Verbandsinstanzen schriftlich gemeldet werden.

3. Zeichengebung des Schiedsrichters durch Pfiff

3.1 Um Verzögerungen bei der Freistoßausführung zu vermeiden, ist es zulässig, dass der Freistoß sofort nach der getroffenen Entscheidung ausgeführt wird. Wenn vor der Durchführung eines Freistoßes das Spiel vom Schiedsrichter gestoppt wurde, muss die Spielfortsetzung durch ihn wieder mit Pfiff erlaubt werden. Dabei sind drei Voraussetzungen wichtig: Der Ball muss ruhig und am richtigen Ort liegen, und die ausführende Mannschaft darf durch den Gegner nicht unsportlich behindert werden.

3.2 Der Schiedsrichter darf aber nicht von sich aus störend einwirken und beispielsweise seinerseits die Bildung einer Mauer anordnen.

3.3 Der Spielleiter braucht kein Zeichen zu geben, wenn der Ball klar ersichtlich die Seiten-, die Torout- oder die Torlinie überschritten hat.

3.4 Ein Spiel soll mit möglichst wenigen Unterbrechungen durchgeführt werden. Ständiges Pfeifen wegen unwesentlicher oder zweifelhafter Vergehen verursacht Unruhe und Gereiztheit bei Spielern und Zuschauern.

3.5 Wird das Spiel durch einen Pfiff aus dem Zuschauerraum oder von einem Nebefeld gestört oder glaubt ein Spieler, dass der Spielleiter gepfiffen hätte, kann es vorkommen, dass ein Spieler den Ball in die Hand nimmt. Kommt der Schiedsrichter zur Ansicht, dass eine entschuld bare Täuschung vorliegt, so hat er mit Schiedsrichterball an der Stelle, wo der Ball berührt wurde, fortzusetzen (ausgenommen Torraum). Der Schiedsrichter muss in solchen Fällen trachten, noch vor der absichtlichen Ballberührung durch Zuruf ein Weiterspielen zu erreichen.

4. Andere Zeichengebung

4.1 Wenn die Pfeife verloren geht oder unbrauchbar wird, kann ein Zuruf oder Handzeichen das Spiel unterbrechen.

5. Anwendung der gelben, blauen und roten Karten

5.1 Dem Spieler, der verwarnet oder vom Spielfeld gewiesen werden soll, ist entweder vor oder nach dem Aufschreiben des Namens oder der Nummer die Karte zu zeigen. Auf jeden Fall muss er auf der Karte vermerkt werden, damit die zweimalige Verwarnung eines Spielers verhindert wird. Die Aufzeichnungen sind nach Spielschluss in den Spielbericht zu übertragen. Ist ein verletzter Spieler, der vom Platz gebracht wird, zu verwarnen oder auszuschließen, muss die Karte an der Seitenoutline gezeigt werden, sodass sie von allen klar erkannt wird. Weiters ist der Mannschaftsführer davon zu verständigen.

5.2 Disziplinkarten können nur in einer Spielunterbrechung (z. B. nach erfolgter Vorteilsanwendung) und vor Wiederaufnahme des Spieles gezeigt werden. Nach erfolgter Spielfortsetzung sind persönliche Strafen nicht mehr möglich (jedoch Meldung an den Verband).

5.3 Zeigt jedoch ein Schiedsrichter-Assistent ein Vergehen (Tätlichkeit = Rote Karte) an, und wird das Fahnenzeichen nicht sofort gesehen, so kann der Schiedsrichter auch wenn das Spiel bereits forstgesetzt wurde, eine persönliche Strafe aussprechen. Eine Spielstrafe (Freistoß bzw. Strafstoß) ist nicht mehr möglich!

6. Anwendung der Vorteilsbestimmung

6.1 Der Schiedsrichter soll von einer Unterbrechung des Spieles absehen, wenn er überzeugt ist, dass sich die Spielunterbrechung zum Vorteil der übertretenden Mannschaft auswirken würde. Kommt es zu keinem unmittelbaren Vorteil, so ist mit „verzögertem Pfiff“ auf das vorangegangene Vergehen zurückzukommen. Die Wahrnehmung des Schiedsrichters ist entscheidend – zu diesem Zeitpunkt muss der Ball noch im Spiel gewesen sein und daher kann auch nachdem der Ball die Spielfeldbegrenzung überschritten hat, noch auf das vorangegangene Vergehen zurückgekommen werden.

6.2 Auch in schwierigen Spielen darf auf die Vorteilsanwendung nicht völlig verzichtet werden. Solche Spiele verlangen aber energisches Amtieren und rasches Entscheiden. Viel Erfahrung und Einfühlungsvermögen sind dazu notwendig.

6.3 Die Anwendung muss auf den Ort des Geschehens auf dem Spielfeld abgestimmt werden. Verstöße

der verteidigenden Mannschaft im Strafraum dürfen nur dann nicht bestraft werden, wenn mit größter Wahrscheinlichkeit eine ganz sichere Einschussmöglichkeit bestehen bleibt.

6.4 Außerhalb des Strafraumes sollte der Schiedsrichter bei Vergehen der verteidigenden Mannschaft die Vorteilsbestimmung anwenden, wenn eine gute Möglichkeit dazu vorliegt.

6.5 Die Vorteilsanwendung im Mittelfeld kann großzügiger erfolgen.

6.6 Spielt nach einer korrekten Spielfortsetzung der ausführende Spieler das zweite Mal den Ball, ohne dass er vorher von einem Mit- oder Gegenspieler berührt oder gespielt wurde, so ist in diesem Fall die Vorteilsbestimmung möglich (Beispiel: Wenn nach einem Freistoß der Ball im Spiel ist und derselbe Spieler den Ball vor einem Gegner ein zweites Mal spielt und dabei der Ball zum Gegner gelangt, ist das Spiel unter Anwendung der Vorteilsbestimmung nicht zu unterbrechen). Dies ist bei allen anderen Spielfortsetzungen sinngemäß anzuwenden. Voraussetzung aber ist, dass der Ball regelkonform ins Spiel gebracht wurde.

6.7 Vergehen eines Angreifers an Verteidigern in deren Tornähe sollen immer gepfiffen werden. Hier ist kein Vorteil zu geben, denn allzu leicht macht der Verteidiger einen Fehler, und dem Angreifer bietet sich trotz seines Vergehens eine neuerliche Torchance.

6.8 Auch bei einer Abseitsstellung soll, außer in ganz klaren Fällen, wenn z.B. der Tormann den Ball sicher gefangen hat, nicht Vorteil gespielt werden.

6.9 Unbedingt eine übertriebene Vorteilsanwendung vermeiden; ständiges Foulspielen führt sicher einmal zu Revancheakten. Weiters wird ein Spieler, der auf das eigene Tor zuläuft, aus dieser Situation kaum einen Vorteil ziehen.

6.10 Ein typischer Fall für die Vorteilsanwendung ist das unsportliche Spielen des Balles mit der Hand durch einen Verteidiger, wobei aber das Eindringen des Balles in das Tor nicht verhindert werden kann. Die richtige Entscheidung lautet auf Tor, nicht auf Strafstoß und die gelbe Karte als persönliche Strafe.

6.11 Der Spielleiter soll die Anwendung der Vorteilsbestimmung durch den Zuruf „Vorteil“ ausdrücken, wobei er zusätzlich mit beiden Armen den Zuruf begleitet. Handzeichen nicht übertreiben!

7. Mehrere Vergehen in einer Spielsituation

7.1 Begeht ein Spieler zwei Vergehen unmittelbar hintereinander, und das Spiel wurde zwischenzeitlich nicht unterbrochen, so ist die schwerere Spielstrafe (indirekter Freistoß, direkter Freistoß, Strafstoß) für die Spielfortsetzung anzuwenden.

7.2 Begehen zwei Spieler verschiedener Teams unmittelbar Vergehen hintereinander und das Spiel wurde zwischenzeitlich nicht unterbrochen, so ist der erste Verstoß betreffend Spielstrafe zu ahnden.

7.3 Beispiel: Ein Spieler täuscht in unsportlicher Weise einen Gegenspieler und tritt unmittelbar danach diesen in die Beine, so ist nicht auf indirekten Freistoß sondern auf direkten Freistoß/bzw. Strafstoß zu entscheiden.

8. Spielabbruch

Der Schiedsrichter soll das Spiel erst abbrechen, wenn er alle zur Verfügung stehenden Maßnahmen getroffen hat.

8.1 Die Spielerzahl sinkt unter sieben: Abbruch – der Mannschaftsführer ist zu befragen, ob sich seine Mannschaft noch ergänzen oder noch Ersatzspieler einsetzen kann.

8.2 Dunkelheit: Abbruch – falls Flutlichteinsatz möglich, Bestimmungen des jeweiligen Landesverbandes beachten.

8.3 Witterungseinflüsse: Wolkenbruch, Gewitter, Schneetreiben, Nebel – Abbruch nur dann, wenn der Boden unbenutzbar wird, bzw. eine Gefahr für die Spieler darstellt. Ansonsten Spiel unterbrechen, falls Spielfortsetzung möglich erscheint. Richtwartezeit maximal 20 – 30 Minuten. Spielfortsetzung: wie unterbrochen oder Schiedsrichterball.

8.4 Ausfall der Flutlichtanlage: Unterbrechen, Funktionären die Möglichkeit geben, den Schaden zu beheben. Falls nach der vom Schiedsrichter bekannt gegebenen Zeit eine Weiterführung nicht möglich ist: Abbruch. Richtwartezeit: ca. 30 Minuten.

8.5 Ausfall eines Teiles der Flutlichtanlage: Ermessenssache des Schiedsrichters. Wenn für beide Mannschaften gleiche Verhältnisse herrschen, Weiterführung des Spieles, ansonsten Abbruch.

8.6 Bruch des Torgehäuses: Vorgangsweise wie bei Ausfall der Flutlichtanlage.

8.7 Kein Ball mehr vorhanden: Werden der Spielball und die zwei von der Regel vorgeschriebenen

Ersatzbälle verschossen oder unbrauchbar und ist kein weiterer Ball vorhanden: Abbruch.

8.8 Abschuss von Raketen: Heimverein auffordern, dies abzustellen (Lautsprecherdurchsage).

9. Keine Abbruchgründe

9.1 Einsatz eines Megaphons: Sollten Spieler und Schiedsrichter gestört werden, Spiel unterbrechen, Heimverein auffordern dies abzustellen. Kein Abbruchgrund.

9.2 Werfen von Papierschlängen und oder anderen Gegenständen: Ordnerdienst zur Beseitigung auffordern: Kein Abbruchgrund.

9.3 Beachte: Über jeden Vorfall ist ein Bericht an den zuständigen Landesverband zu richten.

Übersicht Spielabbruchgründe bei Vergehen gegen einzelne Akteure

Täter ↓		Opfer →		Schieds-richter	Assistent oder vierter Offizieller	Vereins-Liri	Spieler	Auf Zeit ausgeschlossener Spieler	Ersatz-spieler	Auge-tauschter Spieler	Zuseher
Zuseher	Raketen, die treffen	Abbruch *	Abbruch *	kein Abbruch, Austausch	Abbruch *	Abbruch *	kein Abbruch	kein Abbruch	kein Abbruch	kein Abbruch	kein Abbruch
	Raketen, die nicht treffen	kein Abbruch	kein Abbruch	kein Abbruch, Austausch	kein Abbruch	kein Abbruch	kein Abbruch	kein Abbruch	kein Abbruch	kein Abbruch	kein Abbruch
	Geworfener Gegenstand trifft	Abbruch	Abbruch	kein Abbruch, Austausch	Abbruch **	Abbruch **	kein Abbruch	kein Abbruch	kein Abbruch	kein Abbruch	kein Abbruch
	Geworfener Gegenstand trifft nicht	kein Abbruch	kein Abbruch	kein Abbruch, Austausch	kein Abbruch	kein Abbruch	kein Abbruch	kein Abbruch	kein Abbruch	kein Abbruch	kein Abbruch
	Geworfenes Messer	Abbruch	Abbruch	kein Abbruch, Austausch	Abbruch	Abbruch	kein Abbruch	kein Abbruch	kein Abbruch	kein Abbruch	kein Abbruch
	Tätlichkeit ¹	Abbruch	Abbruch	kein Abbruch, Austausch	Abbruch **	Abbruch**	kein Abbruch	kein Abbruch	kein Abbruch	kein Abbruch	kein Abbruch
Spieler	Tätlichkeit ¹	Abbruch	Abbruch	Abbruch wenn SR Tat gesehen	kein Abbruch, RK	kein Abbruch, RK	kein Abbruch, RK	kein Abbruch, RK	kein Abbruch, RK	kein Abbruch, RK	kein Abbruch, RK
	Bedrohung, Versuch Tätlichkeit	kein Abbruch, RK	kein Abbruch, RK	kein Abbruch, RK	kein Abbruch, RK	kein Abbruch, RK	kein Abbruch, RK	kein Abbruch, RK	kein Abbruch, RK	kein Abbruch, RK	kein Abbruch, RK
Ersatzspieler	Tätlichkeit ¹	Abbruch	Abbruch	Abbruch wenn SR Tat gesehen	kein Abbruch, RK	kein Abbruch, RK	kein Abbruch, RK	kein Abbruch, RK	kein Abbruch, RK	kein Abbruch, RK	kein Abbruch, RK
	Versuch Tätlichkeit	kein Abbruch, RK	kein Abbruch, RK	kein Abbruch, RK	kein Abbruch, RK	kein Abbruch, RK	kein Abbruch, RK	kein Abbruch, RK	kein Abbruch, RK	kein Abbruch, RK	kein Abbruch, RK
Ausgewechselter Spieler	Tätlichkeit ¹	Abbruch	Abbruch	Abbruch wenn SR Tat gesehen	kein Abbruch, RK	kein Abbruch, RK	kein Abbruch, RK	kein Abbruch, RK	kein Abbruch, RK	kein Abbruch, RK	kein Abbruch, RK
	Bedrohung, Versuch Tätlichkeit	kein Abbruch, RK	kein Abbruch, RK	kein Abbruch, RK	kein Abbruch, RK	kein Abbruch, RK	kein Abbruch, RK	kein Abbruch, RK	kein Abbruch, RK	kein Abbruch, RK	kein Abbruch, RK
Ausgeschlossener Spieler	Tätlichkeit beim Verlassen des Feldes ¹	Abbruch	Abbruch	kein Abbruch, Austausch	kein Abbruch	nicht möglich	kein Abbruch	kein Abbruch	kein Abbruch	kein Abbruch	kein Abbruch
	Tätlichkeit nach Wiedereindringen ¹	Abbruch	Abbruch	kein Abbruch, Austausch	Abbruch **	Abbruch **	kein Abbruch	kein Abbruch	kein Abbruch	kein Abbruch	kein Abbruch

¹ Umfasst gegenüber SR und Assi auch Spucken, wenn sich Opfer in seiner Würde verletzt fühlt

* wenn sie nicht weiteragieren können

** wenn SR/Assi Tat gesehen, betroffener Spieler nicht weiterspielen kann und Mannschaftsführer Abbruch wünscht

10. Ausrüstung der Schiedsrichter und Schiedsrichter-Assistenten

10.1 Diese hat sich in der Kleidung von beiden Mannschaften farblich zu unterscheiden und soll einheitlich sein. Sollten sich die Farben der Hemden und die des Tormannes nicht unterscheiden, so muss der Tormann gemäß den Spielregeln eine andere Farbe wählen.

Bei allen Spielen in den Landesverbänden und im ÖFB – Cup ist das österreichische Schiedsrichterwappen zu tragen.

11. Nichterscheinen des Schiedsrichters

11.1 Erscheint der nominierte Schiedsrichter zum angesetzten Spieltermin nicht, sind die Bestimmung der Meisterschaftsregeln des ÖFB anzuwenden, die wie folgt lauten:

1. Kommt der Schiedsrichter bei einem nominierten Team von Verbands-Schiedsrichtern nicht, hat der Schiedsrichter-Assistent 1 das Wettspiel zu leiten.

2. Kommt der nominierte Schiedsrichter, wenn keine Schiedsrichter-Assistenten besetzt sind, nicht zum angesetzten Spieltermin, so müssen sich die Vereine auf einen anderen Spielleiter einigen, wobei anwesende geprüfte Schiedsrichter, sofern sie nicht einem der beteiligten Vereine angehören, den Vorzug haben. Dieses Vorzugsrecht besteht jedoch für den in Frage kommenden Schiedsrichter dann nicht, wenn er seinen ordentlichen Wohnsitz in einem Ort hat, aus dem einer der beteiligten Vereine stammt und in diesem Ort nur ein Verein besteht. Sind mehrere geprüfte Schiedsrichter anwesend, entscheidet das Los. Ist kein Schiedsrichter anwesend, hat jeder Verein einen Spielleiter vorzuschlagen. Wer von diesen beiden das Spiel leitet, entscheidet das Los.

11.2 Gesperrte Spieler oder Funktionäre dürfen weder als Schiedsrichter noch als Schiedsrichter-Assistenten/Vereins-Linienrichter amtieren.

12. Spieler - Cardkontrolle

12.1 Die Cardkontrolle ist vor dem Spiel durch den Schiedsrichter verpflichtend durchzuführen.

12.2 Wird für einen Spieler die Spielcard nicht beigebracht, darf der Spieler nur dann am Spiel teilnehmen, wenn er seine Identität durch einen Lichtbildausweis nachweist (Nachwuchsbereich: siehe jeweilige Bestimmungen des Landesverbandes).

12.3 Der Schiedsrichter hat das Fehlen von Spielercards und Ausweisleistung – z.B. Nummer des Führerscheins – auf dem Onlinespielbericht an der dafür vorgesehenen Stelle einzutragen. Amtliche Ausweise sind sofort den Spielern zurückzugeben.

12.4 Die nominierten Ersatzspieler hat der Schiedsrichter oder Schiedsrichter-Assistent aufzuschreiben, um beim Eintritt eine Kontrollmöglichkeit zu haben.

12.5 Ein Nachwuchsspieler darf erst mit dem Erreichen des 15. Geburtstages in Erwachsenen-Mannschaften eingesetzt werden.

13. Verletzte Spieler

13.1 Der Schiedsrichter unterbricht, wenn er der Meinung ist, dass ein Spieler ernsthaft verletzt ist. Das Zuwarten, bis ein Spieler absichtlich den Ball über die Spielfeldbegrenzung schießt, damit der Verletzte behandelt werden kann, ist nicht im Sinn und Geist der Spielregeln.

13.2 Verletzen sich zwei oder mehrere Spieler der gleichen Mannschaft in einer Spielsituation, so ist für diese Spieler die Behandlung auf dem Spielfeld erlaubt und sie müssen dieses nicht verlassen.

13.3 Wenn ein Spieler nach einer Verletzungsbehandlung auf das Spielfeld zurückkehrt, muss er die Wiederaufnahme des Spiels und ein zustimmendes Zeichen des Schiedsrichters abwarten.

13.4 Vor dem Zurückkehren auf das Spielfeld nach der Behandlung einer blutenden Wunde muss sich der Schiedsrichter (der Schiedsrichter-Assistent bzw. der 4. Offizielle) von der Stillung der Blutung überzeugen. Die Erlaubnis des Wiedereintrittes erteilt nur der Schiedsrichter (bei ruhendem oder laufendem Spiel).

13.5 Der Wiedereintritt nach einer Verletzungsbehandlung – erst nach Wiederaufnahme des Spiels - kann bei ruhendem Spiel an jeder Stelle erfolgen, und bei laufendem Spiel muss der versorgte Spieler entlang der Seitenlinie und abseits des Spielgeschehens das Spielfeld betreten.

14. Nachwuchsbestimmungen **(siehe ÖFB-Vorschriften für die Nachwuchsbewerbe)**

14.1 Spielercards

Ein Nachwuchsspieler darf in Nachwuchsbewerben nur dann antreten, wenn er vor Beginn des Spieles dem Schiedsrichter gegenüber mit einer Spielercard bzw. Lichtbildausweis seine Identität nachweist. Mangelhafte Spielercards sind einzuziehen.

14.2 Ersatzspielertausch

Bei allen Pflichtspielen können 5 Spieler ausgetauscht werden. Rücktausch ist gestattet. Besondere Bewerbungsbestimmungen sind zu beachten.

15. Bestimmungen über die Ermahnung bei Nachwuchsspielen

15.1 Bei Nachwuchsspielen hat der Schiedsrichter bei folgenden technischen Vergehen anstelle der Verwarnung eine (mündliche) Ermahnung auszusprechen:

- a) Ein zu spät kommender Spieler wartet beim Eintritt keine Spielunterbrechung ab.
- b) Ein Spieler tritt nach einer Abmeldung ohne Zustimmung des Schiedsrichters wieder ein (nach Instandsetzung der Sportausrüstung).
- c) Ein Spieler kommt beim Ersatzspielertausch zu früh auf das Spielfeld.
- d) Ein Spieler kommt vor Ablauf der Zeitstrafe ohne Zeichen des Schiedsrichters auf das Feld.
- e) Beim Tormanntausch innerhalb der Mannschaft ohne Meldung.
- f) Bei täuschenden Zurufen an den Gegner.
- g) Bei einem Aufstützen auf den Spielpartner.

16. Bestimmungen über den Spielfeldverweis auf Zeit **(siehe ÖFB-Vorschriften für die Nachwuchsbewerbe)**

16.1 Anwendungsbeispiele

- a) Unsportliches Betragen: wiederholte absichtliche Verzögerungen bei Spielfortsetzungen, absichtliches Wegstoßen des Balles bei Spielunterbrechungen.
- b) Worte oder Gesten, die eine Ablehnung einer Schiedsrichterentscheidung darstellen oder einer Kritik an dem Schiedsrichter gleichkommt.
- c) Dauerndes Verstoßen gegen die Spielregeln.
- d) Unsportliches Verhalten gegenüber Partnern und Zuschauern (Worte, Gesten).
- e) Bei unsportlichem Handspiel.
- f) Trikotausziehen nach der Erzielung eines Tores (wenn mehrere Spieler das Trikot ausziehen, ist mit Augenmaß vorzugehen und nur der erste Übeltäter zu bestrafen).

16.2 Durchführungsbestimmungen

- a) Der Schiedsrichter kann einem Nachwuchsspieler einmal während eines Spieles für die Dauer von 10 Minuten, bzw. 5 Minuten (siehe Punkt 14.1) des Spielfeldes verweisen, wenn eine Ermahnung nicht mehr ausreicht, ein Spielfeldverweis auf Dauer jedoch noch nicht erforderlich erscheint.
- b) Ein Zeitausschluss und die damit verbundenen Zeitbestimmungen sind als Tatsachenentscheidungen unanfechtbar.
- c) Ein Zeitausschluss kann sowohl ohne vorausgegangene als auch nach erfolgter Ermahnung ausgesprochen werden.
- d) Gegen einen Spieler, der bereits ermahnt wurde und neuerlich eine ermahnungswürdige Tat begeht, wird eine Zeitsprache ausgesprochen.
- e) Der Schiedsrichter muss einen Spieler sofort vom Feld weisen (rote Karte), der sich seiner Meinung nach einer Tätlichkeit (eines brutalen Verhaltens) oder eines groben Foulspiels schuldig gemacht hat.
- f) Der Zeitausschluss darf nur während einer Spielunterbrechung ausgesprochen werden.
- g) Der Zeitausschluss ist dem Spieler mit der blauen Karte anzuzeigen. Der Schiedsrichter

hat den Spieler nach seinem Namen oder seiner Rückennummer zu fragen und diese aufzuschreiben. Der Zeitausschluss unter Angabe der Dauer ist dem Spieler mitzuteilen und ihm anschließend die blaue Karte mit erhobener Hand zu zeigen, damit alle am Spiel Beteiligten dies auch erkennen können. Die genaue Uhrzeit ist aufzuschreiben und zu kontrollieren, damit der Spieler auf ein Zeichen des Schiedsrichters wieder rechtzeitig eintreten kann. Bei einem weiteren verwarnungswürdigen Vergehen ist der Spieler durch Zeigen der blau/roten Karte auszuschließen.

- h) Die Zeitnahme beginnt mit der Spielfortsetzung. Da die meisten Nachwuchsspiele ohne Schiedsrichter-Assistenten durchgeführt werden, ist diese Zeitnahme vom Schiedsrichter zusätzlich zu beachten.
- i) Die Halbzeitpause oder eine größere Unterbrechung, beispielsweise bei Verletzungen, unterbricht die Zeitstrafe.
- j) Endet das Spiel vor Ende der Strafzeit, so gilt die Strafe als verbüßt. An einem gegebenenfalls stattfindenden Strafstoßschießens darf der Spieler jedoch nicht teilnehmen.
- k) Ein auf Zeit ausgeschlossener Spieler muss im Spielbericht vermerkt werden, ein gesonderter Bericht ist nicht notwendig.
- l) Ein auf Zeit ausgeschlossener Spieler muss sich während seines Ausschlusses auf der Betreuerbank aufhalten. Der Aufenthalt hinter der Tor- oder Toroutlinie ist unzulässig.
- m) Nach Ablauf der Zeitstrafe lässt der Schiedsrichter den Spieler durch ein Handzeichen wieder zum Spiel zu. Das Spielfeld soll an der Mittellinie betreten werden. Ohne dieses Zeichen darf der Spieler nicht auf das Spielfeld zurückkehren und am Spiel teilnehmen.



ERLÄUTERUNGEN ZUR REGEL 6

1. Unterstützung des Schiedsrichters:

1.1 Von den Schiedsrichter-Assistenten wird erwartet, dass sie den Schiedsrichter unterstützen, wenn sie besser positioniert sind, insbesondere bei Vorfällen im Strafraum. Wichtig ist, dass die Distanz zum Vergehen nicht das Hauptkriterium ist. Es geht insbesondere darum, dass der Schiedsrichter-Assistent den Vorfall zweifelsfrei erkennen konnte.

1.2 Vor allen Spielleitungen ist eine intensive Aussprache des Teams vorzunehmen.

1.3 Sind bei einem Spiel Schiedsrichter-Assistenten nominiert, so muss der Schiedsrichter bei Nichterscheinen eines SR-Assistenten, verpflichtend für Ersatz sorgen (Schiedsrichter aus dem Publikum, geeigneter Zuschauer oder Vereinsangehöriger,...). Eine Spielleitung ohne Schiedsrichter-Assistenten ist nicht gestattet – auf jeweilige Bestimmungen des Landesverbandes ist zu achten.

1.4 Der Schiedsrichterassistent hebt die Fahne mit der rechten Hand, um eine strafbare Abseitsstellung oder einen Abstoß anzuzeigen (besserer Blick auf das Spielfeld).

1.5 Der Schiedsrichter-Assistent zeigt ein Vergehen vor dem Schlusspfiff an. Der Schiedsrichter erkennt das Fahnenzeichen erst nach dem Schlusspfiff. Der Schiedsrichter muss dem Spieler die rote Karte zeigen. Auch wenn das Vergehen bereits vor dem Schlusspfiff erfolgte, ist eine persönliche Strafe auszusprechen.



ERLÄUTERUNGEN ZUR REGEL 7

1. Wartezeit, Spielzeit, Halbzeit und Nachspielzeit

1.1 Wartezeit: Den Landesverbänden bleibt es überlassen, eine Wartezeit von höchstens 20 Minuten festzusetzen. Die Wartezeitbestimmungen sind daher in den einzelnen Bundesländern sehr unterschiedlich.

1.2 Die Spieldauer bei Nachwuchsspielen und im Frauenfußball ist in den ÖFB - Vorschriften festgelegt.

1.3 Bei Nachwuchsspielen darf die Halbzeitpause nicht entfallen.

1.4 Die Mindestnachspielzeit ist in der jeweiligen Spielzeithälfte anzuschließen und darf nicht verkürzt werden. Sie muss vor Beendigung der jeweiligen Spielzeithälfte vom Schiedsrichter - klar für alle Beteiligten ersichtlich - angezeigt werden.



ERLÄUTERUNGEN ZUR REGEL 8

1. Der Schiedsrichterball

1.1 Einige Beispiele dazu:

- a) Ernstliche Verletzung eines Spielers ohne Regelverstoß.
- b) Fremdeinfluss auf das Spiel (eindringende Zuschauer).
- c) Der im Spiel befindliche Ball wird unbrauchbar.
- d) Irrtum des Schiedsrichters, wobei seine erste Entscheidung eine andere Spielfortsetzung ergeben würde. Auf Schiedsrichterball darf aber nur dann entschieden werden, wenn das Spiel nicht schon anderwärtig fortgesetzt war.
- e) Wiederaufnahme des Spiels nach zeitweiliger witterungsbedingter Unterbrechung, falls der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung im Spiel war.
- f) Unabsichtliche Blockierung des Balles durch einen verletzten Spieler, ohne dass ein Regelverstoß vorlag.
- g) Spielunterbrechung, wenn sich zwei Bälle auf dem Spielfeld befinden, und die Spieler dadurch gestört werden.
- h) Störender Eingriff durch Spieler, die sich im Netzraum befinden.
- i) Regelverstöße von Spielern außerhalb des Spielfeldes führten zur Spielunterbrechung.
- j) Beim Schiedsrichterball ist das Abseits nicht aufgehoben.

1.2 Beim Schiedsrichterball ist der Ball erst im Spiel, wenn er den Boden berührt hat und im Spiel bleibt. Eine direkte Torerzielung, wenn der Ball korrekt ins Spiel kam, ist durch einen Spieler möglich. Die Anzahl der Spieler ist nicht limitiert.

1.3 Vor der Ausführung eines Schiedsrichterballes ist kein Pfiff notwendig.

2. Die Trauerminute

2.1 Eine Trauerminute ist vor Spielbeginn abzuhalten.



ERLÄUTERUNGEN ZUR REGEL 9

1. Spielstrafen und Disziplinarstrafen

1.1 Für die Beurteilung der Spielvorgänge ist die Frage, ob der Ball im Spiel ist, von wesentlicher Bedeutung. Nur ein Vergehen, das begangen wurde, solange der Ball im Spiel war, kann mit einem Strafstoß oder Freistoß geahndet werden. Ausnahme: Verletzung der Durchführungsbestimmung betreffend Regel 14.

1.2 Alle Regelverstöße, die zu einem Zeitpunkt begangen worden sind, wo das Spiel unterbrochen oder der Ball nicht im Spiel war, können nur disziplinar (mit Verwarnung oder Spielfeldverweis) bestraft werden. Ausnahme: Verletzung der Durchführungsbestimmung betreffend Regel 14.

2. Erkennen von Irrtümern

2.1 Erkennt der Schiedsrichter, dass er eine Entscheidung irrtümlich getroffen hat, darf er sie nur zurücknehmen, solange das Spiel nicht fortgesetzt worden ist.



ERLÄUTERUNGEN ZUR REGEL 10

1. Umstrittene Torentscheide

1.1 Die Stellung des Tormannes ist nicht immer maßgeblich; einerseits kann dieser hinter der Torlinie stehen und einen Ball noch vor oder auf der Torlinie abwehren, andererseits kann er sich aber auch vor dem Tor befinden und im Sprung einen Ball hinter der Torlinie abfangen.

1.2 So genannte „Pendler“ werden in den meisten Fällen kein gültiges Tor ergeben. Gerade deshalb muss jeder Schiedsrichter danach trachten, eine möglichst gute Seiteneinsicht zum Tor zu haben.

1.3 Die Zusammenarbeit mit den Schiedsrichter-Assistenten wird in solchen Situationen besonders wichtig sein (daher sofort Blickkontakt). Wenn der Schiedsrichter-Assistent einwandfrei einen Torerfolg festgestellt hat, wird sich dieser schnellstens Richtung Mittellinie begeben. Zur Bestätigung, dass ein reguläres Tor erzielt wurde (nachdem der Ball zur Gänze die Torlinie überschritten hat und im Anschluss daran Richtung Spielfeld abgeschlagen wurde), bewegt sich der Schiedsrichter-Assistent mit erhobener Fahne und kurzem Sprint - um den Torerfolg für alle Beteiligten klar zu signalisieren - deutlich sichtbar der Seitenoutline entlang. Dabei senkt er die Fahne nach wenigen Schritten Richtung Mittellinie.

1.4 In entgegen gesetzten oder zweifelhaften Fällen (nach Meinung des Schiedsrichter-Assistenten nicht regelkonform erzielt) bleibt er auf seinem Standort stehen.

1.5 Wenn der Schiedsrichter einen Torerfolg nicht wahrnimmt, der Schiedsrichter-Assistent aus eigener Wahrnehmung aber sehr wohl, so hat der Schiedsrichter-Assistent diesen Umstand dem Schiedsrichter durch ein Fahnenzeichen anzuzeigen.

2. Regelübertretungen der verteidigenden Spieler

2.1 Wenn ein verteidigender Spieler unmittelbar vor einem Torerfolg einen Verstoß begeht, und der Spielleiter die Vorteilsbestimmung anwendet, so ist das Tor gültig.

2.2 Bei der Anwendung der Vorteilsbestimmung darf man niemals großzügig verfahren, weil z.B. ein Strafstoß stets eine große Torchance bietet.

2.3 Hat der Spielleiter das Spiel wegen eines absichtlichen Handspiels eines Verteidigers im Strafraum unterbrochen, und der Ball dringt unmittelbar darauf in das Tor ein, so gilt dieses Tor nicht. Das Spiel ist mit einem Strafstoß fortzusetzen.

2.4 Aus einem Einwurf, indirekten Freistoß und direkten Freistoß direkt ins eigene Tor, kann kein gültiges Tor erzielt werden. Die Spielfortsetzung erfolgt jeweils mit einem Eckstoß. Ausgenommen bei einem indirekten und direkten Freistoß innerhalb des eigenen Strafraumes. Hier ist die Spielfortsetzung eine Wiederholung - der Ball kam nicht ins Spiel.

3. Befragung des Schiedsrichter-Assistenten

3.1 Der Schiedsrichter soll nach Möglichkeit einen gültigen Torerfolg aus eigener Wahrnehmung feststellen. Nur in Ausnahmefällen soll er den Schiedsrichter-Assistenten befragen.

3.2 Die Aussprache zwischen Schiedsrichter und seinen Schiedsrichter-Assistenten darf niemals in Anwesenheit von Spielern und/oder Funktionären erfolgen.

3.3 Der Schiedsrichter muss sich in solchen Ausnahmefällen an die mitgeteilte Wahrnehmung seiner Schiedsrichter-Assistenten halten.

3.4 Wenn z.B. nach Angabe der Schiedsrichter-Assistenten ein Angreifer in Abseitsposition den Ball erhält und unmittelbar ein Tor erzielt, kann die Entscheidung noch zurückgenommen werden. Weitere Spielzüge zwischen strafbarer Abseitsstellung und Torerzielung erlauben eine Rücknahme dieser Entscheidung nicht mehr.

Die Entscheidung ist rasch und unmissverständlich zu treffen.



4.

ERLÄUTERUNGEN ZUR REGEL 11

1. Augenblick der Ballabgabe

1.1 Maßgebend für die Beurteilung einer Abseitsposition ist nur der Augenblick der Ballabgabe und niemals der Zeitpunkt der Ballannahme.

1.2 Die Stellung des abseits stehenden Spielers im Augenblick der Ballabgabe ist auch in jenen Situationen zu beachten, wo der Ball von der Torstange, der Querlatte, von der Eckfahne, vom Schiedsrichter abprallt oder vom Gegner berührt wird, oder vom Tormann direkt zum abseits befindlichen Angreifer abgewehrt wird.

2. Stellung zum Ball

2.1 Nur jener Spieler einer angreifenden Mannschaft kann abseits sein, der sich im Augenblick der Ballabgabe in der gegnerischen Spielfeldhälfte vor dem Ball befindet. Daher ist gleiche Höhe mit dem Ball niemals Abseits.

2.2 Deshalb sind besonders jene Situationen zu beachten, bei denen der Ball von der gegnerischen Toroutline zu einem frei stehenden Partner zurückgespielt wird.

3. Stellung zum Gegner

3.1 Eine Abseitsstellung liegt auch dann vor, wenn der gegnerische Tormann aus seinem Tor geeilt ist, und der Angreifer nur einen oder gar keinen gegnerischen Feldspieler vor sich hat.

4. Spieleingriff

4.1 Wenn ein Spieler sich zwar in Abseitsposition befindet, jedoch nach dem Ermessen des Schiedsrichters nicht beabsichtigt, in das Spiel einzugreifen, ist das Spiel nicht zu unterbrechen.

4.2 Die Schiedsrichter-Assistenten dürfen eine Abseitsposition nur anzeigen, wenn der betreffende Spieler damit eine Regelübertretung begeht. Voreilige Anzeigen sind zu unterlassen.

5. Zurücklaufen aus der Abseitsposition

5.1 Maßgeblich ist der Augenblick der Ballabgabe, daher bleibt die Abseitsstellung eines Spielers durch ein Zurücklaufen mit anschließender Ballannahme aufrecht.

5.2 Der Netzraum gehört nicht zum Spielfeld, daher ist dort keine Abseitsstellung möglich.

6. Spielsituationen

6.1 Bewegen sich zwei oder mehrere Spieler zum Ball – zumindest einer davon aus grundsätzlicher Abseitsposition und zumindest einer aus einer Nicht-Abseitsposition – muss / müssen Schiedsrichter und / oder Schiedsrichter-Assistenten so lange mit der Bewertung strafbares / nicht strafbares Abseits zuwarten, bis einer der betreffenden Spieler den Ball spielt oder berührt.

6.2 Wenn sich ein Spieler in Abseitsposition bückt, den Ball zwischen seinen Beinen ohne Berührung durchlässt oder über den Ball springt, ohne dabei einen Gegenspieler zu hindern oder zu stören, so liegt keine strafbare Abseitsposition vor.

6.3 Jede neue Ballabgabe (Spielen oder Berühren) durch den angreifenden Spieler ergibt eine andere Spielsituation und ist neu zu beurteilen!



ERLÄUTERUNGEN ZUR REGEL 12

1. Grundsätzliches

Die Regel 12 ist der Kernpunkt der Fußballregeln. Sie behandelt das verbotene Spiel und das unsportliche Betragen. Von der richtigen Erkenntnis und Beurteilung der in der Regel 12 angeführten Regelwidrigkeiten hängt der klaglose Verlauf eines Wettspiels ab. Ein zu disziplinierender Spieler muss klar erkennbar sein, er ist nicht herrisch herbeizuwinken. Nach einer Verwarnung mittels gelber Karte ist bei einem weiteren verwarnungswürdigen Vergehen desselben Spielers nochmals GELB und dann unmittelbar darauf ROT (gelb/rot) zu zeigen.

2. Absicht und Wirkung

- 2.1 Ein wesentlicher Grundsatz dieser Regel ist, dass nur absichtliche Vergehen bestraft werden dürfen.
- 2.2 Die Beurteilung darüber, ob ein absichtlicher Regelverstoß vorliegt, obliegt nur dem Schiedsrichter und den Schiedsrichter-Assistenten.
- 2.3 Die Absicht kann man nicht messen; sie zu erkennen, ist die schwierige Aufgabe des Schiedsrichters.
- 2.4 Die Absicht im regeltechnischen Sinne ist mit Fahrlässigkeit, Rücksichtslosigkeit oder mit unverhältnismäßigem Körpereinsatz gleichzusetzen.
- 2.5 Dem Tormann während des Spieles die Sicht in unsportlicher Weise zu nehmen, gilt als Unsportlichkeit – Verwarnung erforderlich.
- 2.6 Korrektes Rempeln, jedoch zur unrechten Zeit.

Korrekt wird nur dann gerempelt:

- a) wenn die rempelnden Spieler sich in Spieldistanz befinden und
- b) der rempelnde Spieler ernstlich die Absicht zeigt, den Ball zu spielen

Als Beispiel mag diese Spielsituation gelten: Korrektes Rempeln des gegnerischen Außenverteidigers durch den Linksaußen, während der Rechtsaußen den Ball flankt! Spielfortsetzung ist hier indirekter Freistoß, wo das Rempeln zur unrechten Zeit stattfand.

3. Spielstrafe nur möglich, wenn Ball im Spiel

3.1 Der Schiedsrichter darf auf einen Freistoß (direkt oder indirekt) oder einen Strafstoß nur dann entscheiden, wenn der Ball zum Zeitpunkt des Vergehens im Spiel ist, das Spiel also nicht unterbrochen war.

3.2 Ist der Ball nicht im Spiel, darf ein Spieler wegen unsportlichen Verhaltens nur verwarnet oder vom Spielfeld gewiesen werden. Das Spiel ist so fortzusetzen, wie es die vorher getroffene Entscheidung erfordert.

4. Tatort eines Vergehens

4.1 Der Tatort eines Vergehens ist immer dort, wo der Kontakt am Gegner erfolgte.

4.2 Bei Vergehen in Bezug auf den Ball ist die Lage des Balles entscheidend:

- a) Ein verteidigender Feldspieler, der sich außerhalb des Strafraumes befindet, berührt absichtlich den im Strafraum befindlichen Ball mit der Hand, Kontakt war im Strafraum, daher Strafstoß.
- b) Der Tormann liegt im Strafraum und holt sich den außerhalb des Strafraumes liegenden Ball mit der Hand herein. Kontakt war außerhalb des Strafraumes, daher direkter Freistoß, wo der Kontakt mit der Hand erfolgte.

4.3 Wenn ein Spieler der verteidigenden Mannschaft einen Schuh oder einen anderen Gegenstand nach dem Ball wirft und diesen trifft, so ist auf direkten Freistoß oder Strafstoß zu entscheiden (der geworfene Gegenstand gilt als verlängerter Arm). Die Spielfortsetzung erfolgt dort, wo der Kontakt stattfand. Die persönliche Strafe ist die Verwarnung wegen „unsportlichen“ Handspiels. Wird dadurch ein Torerfolg

verhindert oder eine klare Torchance vereitelt, so ist dieser Spieler des Feldes zu verweisen. Dies gilt nicht für den Tormann im eigenen Strafraum (gelbe Karte wegen Unsportlichkeit, indirekter Freistoß, wo sich der Tormann befand).

4.4 Im Strafraum stehend, kann der Tormann bei einem absichtlichen Zuspiel mit dem Fuß einen Torerfolg nur mit einer Handabwehr verhindern. Entscheidung: nur indirekter Freistoß (kein „Torraub“), weil es dem Tormann grundsätzlich erlaubt ist, den Ball im eigenen Strafraum mit der Hand zu spielen.

4.5 Steht der Tormann hingegen außerhalb seines Strafraumes und spielt den von einem Mitspieler zugespielten Ball in unsportlicher Weise mit der Hand, so ist die Spielfortsetzung ein direkter Freistoß und die persönliche Strafe eine gelbe Karte.

5. Werfen von Gegenständen

ÜBERSICHT WURFVERGEHEN						
Jun.10		OPFER (Wer wurde wo getroffen / sollte wo getroffen werden?)				
		GEGENSPIELER auf Spielfeld	MITSPIELER auf Spielfeld	GEGENSPIELER außerhalb Spielfeld	MITSPIELER außerhalb Spielfeld Zuschauer, Trainer, Ersatz- oder ausgetauschte Spieler	
TÄTER (Wer wirft oder spuckt von wo aus?)	SPIELER AUF DEM SPIELFELD	ROT - Direkter Freistoß oder Strafstoß	ROT - Indirekter Freistoß	ROT - Indirekter Freistoß		
		wo Gegenspieler getroffen wurde oder werden sollte	wo der werfende oder spuckende Spieler stand	wo Ball bei Unterbrechung war		
	SPIELER NICHT AUF DEM SPIELFELD	ROT - Direkter Freistoß od. Strafstoß	ROT - Indirekter Freistoß	ROT - Schiedsrichterball		
		wo Gegenspieler getroffen wurde oder werden sollte	wo Ball bei Unterbrechung war			
	ERSATZSPIELER AUF DEM SPIELFELD	ROT - Indirekter Freistoß				
		wo Ball bei Unterbrechung war				
	ERSATZSPIELER NICHT AUF DEM SPIELFELD	ROT - Indirekter Freistoß		ROT - Schiedsrichterball		
		wo Ball bei Unterbrechung war				
	ZUSCHAUER NICHT AUF DEM SPIELFELD	Schiedsrichterball, wo Ball bei Unterbrechung				
		Kann der getroffene Spieler nicht weiterspielen und der SR hat die Tat gesehen - ABBRUCH , wenn der Mannschaftsführer darauf besteht.			gegen Ersatzspieler / ausgetauschte Spieler kein Abbruchgrund	
TORMANN MIT DEM BALL	ROT - Direkter Freistoß od. Strafstoß	ROT - Indirekter Freistoß	ROT - Indirekter Freistoß, wo Ball bei der Unterbrechung war			
	wo Gegenspieler getroffen wurde od. sollte	wo der Tormann stand	hinter der Torlinie - Anstoß			
Voraussetzung ist bei allen Situationen, dass der SR den Vorfall gesehen hat und es bei laufendem Spiel passierte - auf VORTEIL achten						

6. Vergehen außerhalb des Spielfeldes

6.1 Wenn ein Ersatzspieler oder ein ausgetauschter Spieler ein Vergehen außerhalb des Spielfeldes begeht – ausgenommen das Werfen eines Gegenstandes auf das Spielfeld bei laufendem Spiel - und der Schiedsrichter aus diesem Grund unterbricht, so ist neben der persönlichen Strafe das Spiel mit Schiedsrichterball (wo sich der Ball bei Unterbrechung befand) fortzusetzen.



ERLÄUTERUNGEN ZUR REGEL 13

1. Grundsätzliches

1.1 Der Schiedsrichter ist verpflichtet, dafür zu sorgen, dass das Spiel übereinstimmend mit den Regeln durchgeführt wird. Um dies zu ermöglichen, kann er Spielstrafen gegen jene Mannschaft verhängen, deren Spieler die Regel übertreten haben.

2. Festlegung des Tatortes durch den Schiedsrichter

2.1 Wenn für die verteidigende Mannschaft in ihrer Spielhälfte ein Freistoß verhängt wurde, sollte der Schiedsrichter betreffend den Ort der Spielfortsetzung nicht zu kleinlich sein. Auf ein, zwei Meter hin und her bzw. vor und zurück kommt es hier nicht an.

2.2 Je näher aber der Tatort beim Strafraum der übertretenden Mannschaft liegt, umso genauer bzw. kleinlicher muss der Schiedsrichter bei der Festlegung sein.

3. Mauerabstand und rasche Freistoßausführung

3.1 Wird von der ausführenden Mannschaft der Mauerabstand von 9,15 m verlangt, muss der Schiedsrichter dem Schützen klar zu verstehen geben, dass das Spiel gestoppt ist, und der Freistoß erst ausgeführt werden darf, wenn er selbst dazu das Zeichen gibt. Wird ein Freistoß jedoch ohne vorherige Freigabe durchgeführt, so ist dieser Freistoß auf jeden Fall zu wiederholen (egal, ob ein Tor erzielt wird oder nicht). Der Schütze ist zu verwarnen. Um rascher den 9,15 m Mauerabstand zu erreichen, soll der Schiedsrichter die Distanz abschreiten (aber nicht demonstrativ).

3.2 Um die „Mauer“ auf die vorgeschriebene Distanz zu bringen, ist der Pfiff nicht zielführend. Dieser dient nur zur Freigabe des Balles, wie dies die Spielregeln vorschreiben.

3.3 Obwohl nach den Spielregeln alle gegnerischen Spieler 9,15 m vom Abspielort entfernt sein müssen, liegt es im Ermessen der Schiedsrichters, von dieser Bedingung abzusehen, wenn dadurch eine rasche Ausführung des Freistoßes ermöglicht wird.

3.4 Eine persönliche Strafe ist nur dann zwingend auszusprechen, wenn sich der gegnerische Spieler durch Unsportlichkeit (Nichteinhaltung der 9,15m-Distanz) einen Vorteil verschafft. Die Freistoßausführung ist unter Anwendung der Vorteilsbestimmung zu wiederholen.



ERLÄUTERUNGEN ZUR REGEL 14

1. Ausführung des Strafstoßes

1.1 Bei der Ausführung des Strafstoßes muss ein Tormann im Tor stehen. Sollte der Tormann aus Protest das Tor verlassen, ist der Mannschaftsführer aufzufordern, einen anderen Spieler als Tormann zu stellen. Der Tormann darf sich, bevor der Ball im Spiel ist, zwischen den Torstangen auf der Torlinie seitlich bewegen.

1.2 Bei der Ausführung sind unsportliche Tricks nicht erlaubt.

1.3 Finte: Eine Finte hat nichts mit einem Stopp des Ausführenden unmittelbar vor dem Ball zu tun. Ein Verzögerungsschritt oder Wechselschritt oder z.B. nach links schauen und dann nach rechts schießen, ist als Finte zu beurteilen und daher erlaubt.

1.4 Sonderfall: Wenn bei einer Strafstoßausführung nach vollendetem Anlauf der Ausführende den eigentlichen Stoß nur vortäuscht, gilt dies als Verstoß gegen die Regel 14. Für diese Unsportlichkeit ist der betreffende Spieler zu verwarnen. Wird folglich ein Tor erzielt, lautet die Entscheidung Wiederholung des Strafstoßes! Wird in diesem Fall kein Tor erzielt, ist das Spiel mit einem indirekten Freistoß für die verteidigende Mannschaft vom Strafstoßpunkt fortzusetzen.

1.5 Spielt ein Spieler bei der Strafstoßausführung den Ball mit der Ferse, so ist auf indirekten Freistoß am Strafstoßpunkt für die gegnerische Mannschaft zu entscheiden (keine Wiederholung!) – Grund: Verletzung der Durchführungsbestimmungen. Keine gelbe Karte.

1.6 Ein während der normalen Spielzeit durchgeführter Strafstoß darf auch indirekt ausgeführt werden. Der Strafstoß in der verlängerten Spielzeit muss aber direkt ausgeführt werden. Die Spieler dürfen erst dann den Strafraum oder Teilkreis betreten, wenn der Ball im Spiel ist.

1.7 Es ist auch von besonderer Bedeutung, dass der Schiedsrichter, nachdem er den Ball durch einen Pfiff freigegeben hat, bei einem Verstoß vor oder während der Durchführung, nicht unterbricht, sondern das Ergebnis abwartet.

1.8 Beachte: Ein nicht identifizierter Spieler führt den Strafstoß aus. Die Ausführung darf vom Schiedsrichter nicht unterbrochen werden. Er ordnet eine Wiederholung des Strafstoßes an, wenn der Ball ins Tor geht. Wird der Ball vom Tormann abgewehrt oder neben das Tor geschossen, wird das Spiel unterbrochen und mit indirektem Freistoß fortzusetzen, dort wo der Spieler den Strafraum oder Strafraumhalbkreis betrat. Der Ausführende ist nicht zu verwarnen.

1.9 Merke: Bei folgenden Vergehen ist sofort die gelbe Karte zu zeigen:

- a) Sonderfall wie Punkt 1.4;
- b) wenn sich der Tormann nicht auf die Torlinie stellt;
- c) wenn ein Spieler ein zweites Mal gegen die Spielregeln/Durchführungsbestimmungen verstößt.

1.10 Platzt der Ball nach der Ausführung des Strafstoßes, so ist mit Schiedsrichterball fortzusetzen.

2. Vorgehensweise zur Ermittlung eines Siegers

2.1 Der Schiedsrichter bestimmt das Tor, auf das die Schüsse ausgeführt werden sollen.

2.2 Beim Strafstoßschießen zur Ermittlung eines Siegers wirft der Schiedsrichter eine Münze. Der Mannschaftsführer, der die Wahl gewinnt, kann entscheiden, wer mit dem Strafstoßschießen beginnt. Diese Änderung ergab sich, weil es fallweise Mannschaften als Nachteil empfinden, mit dem Strafstoßschießen zu beginnen.

2.3 Nur Spieler, welche sich beim Abpfiff am Spielfeld oder berechtigt außerhalb des Spielfeldes befinden, dürfen am Strafstoßschießen teilnehmen. Ein auf Zeit ausgeschlossener Spieler darf nicht teilnehmen.

2.4 Die Anpassung der Anzahl der Spieler erfolgt nur vor Beginn des Strafstoßschießens zur Siegerermittlung. Reduziert sich eine Mannschaft während der Durchführung, so wird die Zahl der Spieler der gegnerischen Mannschaft nicht mehr angepasst.

2.5 Das Strafstoßschießen beginnt mit dem ersten Stoß.

2.6 Wenn sich während des Strafstoßschießens der Tormann verletzt, darf er getauscht werden, sofern das Austauschkontingent noch nicht erschöpft ist.

2.7 Wenn die Verletzung des Tormannes vor dem Strafstoßschießen passiert, ist ein Tausch nicht erlaubt.

2.8 Zwischen Spielende und Beginn des Strafstoßschießens dürfen sich Spieler nicht verletzungsbedingt abmelden.



ERLÄUTERUNGEN ZUR REGEL 15

1. Grundsätzliches

- 1.1 Der Einwurf ist die einzige Spielfortsetzung, wo der Ball mit beiden Händen von einem Spieler in Spiel gebracht werden kann.
- 1.2 Einem körperbehinderten Spieler ist auch der Einwurf in seinem unmittelbaren Spielbereich mit einer Hand gestattet.

2. Ausführung des Einwurfes

2.1 Bei der Ausführung eines Einwurfs gibt es für den Einwerfer keine vorgeschriebene Distanz zur Seitenoutline. Weiters darf über keine Absperrung oder ein anderes Hindernis hinweg geworfen werden. Sollte dies der Fall sein - Wiederholung durch die gleiche Mannschaft.
Dem Gegner ist es untersagt, den Einwerfenden bei der Ausführung des Einwurfs zu behindern oder zu stören. Wenn ein Gegner den einwerfenden Spieler bei der Ausführung eines Einwurfes behindert oder stört, so wird er für sein unsportliches Betragen verwahrt, und das Spiel ist mit Einwurf durch die gleiche Mannschaft fortzusetzen.

3. Torerfolg

- 3.1 Aus einem Einwurf kann direkt kein Tor erzielt werden.
- 3.2 Ein Tor wäre nur gültig, wenn ein weiterer Spieler den Ball berührt, sonst ist die Spielfortsetzung ein Torabstoß.
- 3.3 Wird der Ball direkt ins eigene Tor geworfen, ohne dass ein anderer Spieler den Ball berührt, ist die Spielfortsetzung ein Eckstoß.



ERLÄUTERUNGEN ZUR REGEL 16

1. Grundsätzliches

1.1 Der Abstoß ist eine Spielfortsetzung. Wenn der Ball zuletzt von einem Spieler der angreifenden Mannschaft berührt oder gespielt wurde und dabei die gegnerische Toroutlinie vollständig überquert, so ist auf Abstoß zu entscheiden.

2. Torerfolg und Abseitsbewertung

2.1 Der Abstoß hat den Charakter eines direkten Freistoßes und kann daher zu einem gültigen Tor führen.

2.2 Die Abseitsregel ist für den zuerst angespielten Mitspieler aufgehoben, wenn er den Ball direkt nach dem Abstoß erhält.



ERLÄUTERUNGEN ZUR REGEL 17

1. Grundsätzliches

1.1 Der Eckstoß ist eine Spielfortsetzung.

2. Ort der Ausführung des Eckstoßes

2.1 Der Eckstoß ist von jener Seite auszuführen, auf welcher der Ball das Spielfeld verlassen hat.

2.2 Die ordnungsgemäße Ausführung ist vom nächststehenden Schiedsrichter-Assistenten zu überwachen, während auf der gegenüberliegenden Seite der Schiedsrichter darauf zu achten hat.

3. Entfernung der Gegner

3.1 Die gegnerischen Spieler müssen 9,15 m (Hilfsmarkierung) vom Ball entfernt sein.

4. Torerfolg und Abseitsbewertung

4.1 Der Eckstoß hat den Charakter eines direkten Freistoßes und kann daher zu einem gültigen Tor führen.

4.2 Die Abseitsregel ist für den zuerst angespielten Mitspieler aufgehoben, wenn er den Ball direkt nach dem Eckstoß erhält.

5. Position des Balles

5.1 Bei der Ausführung eines Eckstoßes ist es ausreichend, wenn der Ball auf den Linien des Viertelkreises liegt. Er darf somit die Linien des Eckraumes überragen.

