

# Saarländischer Fußballverband e.V.



## PRAKTISCHE REGELKUNDE

zur Aus- und Weiterbildung von  
Schiedsrichterinnen und Schiedsrichtern

**Ausgabe Saison 2024/2025**

**INHALTSVERZEICHNIS**

<b>A.</b>	<b>DIE SPIELVORAUSSETZUNGEN .....</b>	<b>4</b>
<b>I.</b>	<b>Das Spielfeld .....</b>	<b>4</b>
	1. Anforderungen, Maße und Bezeichnungen.....	4
	2. Kleinspielfelder im SFV .....	5
	3. Umgang mit unwesentlichen Mängeln bei der Herrichtung des Spielfelds.....	5
	4. Übersicht der Mannschaftenarten und der Vorgaben im SFV-Bereich.....	6
<b>II.</b>	<b>Der Ball .....</b>	<b>7</b>
<b>III.</b>	<b>Die Ausrüstung der Spieler.....</b>	<b>7</b>
<b>B.</b>	<b>ENTSCHEIDUNGSGEWALT UND PFLICHTEN DES SR .....</b>	<b>8</b>
<b>I.</b>	<b>Satzungsgemäße Pflichten .....</b>	<b>8</b>
<b>II.</b>	<b>Befugnisse und Pflichten des SR während des Spiels .....</b>	<b>8</b>
	1. Kontrollieren und Protokollieren des Spielgeschehens .....	8
	2. Laufrichtung, Auftreten, Körpersprache und Pfiffe .....	9
	3. Spielabsage, Spielunterbrechungen und Spielabbruch.....	9
	4. Vorteilsbestimmung und verzögerter Pfiff.....	9
	5. Festlegung der Nachspielzeit .....	10
	6. Spielzeitverlängerung und Strafstoßschießen .....	10
	7. Umgang mit verletzten Spielern .....	10
<b>III.</b>	<b>Straf-/Disziplinargewalt .....</b>	<b>11</b>
	1. Überblick, Voraussetzungen, Signale.....	11
	2. Einschränkungen der Strafgewalt.....	12
	3. Verzögerte Bestrafung und Strafenreduzierung .....	12
	4. Persönliche Strafen gegenüber Spielern in der Praxis .....	13
	5. Kapitänsdialog .....	13
	6. FaZ ersetzt Gelb-Rote Karte im SFV.....	13
	7. Persönliche Strafen gegenüber Teamoffiziellen .....	15
	8. Beispiele zur Illustration.....	15
<b>IV.</b>	<b>Ablauf einer Spielleitung im Überblick .....</b>	<b>16</b>
<b>V.</b>	<b>Administrative Pflichten (DFBnet etc.) .....</b>	<b>17</b>
	1. Kontrolle der Spielberechtigung .....	17
	2. DFBnet-Kennung.....	17
	3. Schiedsrichteransetzung über das DFBnet .....	18
	4. Elektronischer Spielbericht .....	18
<b>VI.</b>	<b>Sonderbericht.....</b>	<b>19</b>
	1. Allgemeines .....	19
	2. Inhalt.....	19
	3. Beispiele zur Illustration.....	20
	4. Musterformular für einen Sonderbericht .....	21
<b>C.</b>	<b>DIE SPIELER UND SONSTIGEN PERSONEN.....</b>	<b>22</b>
<b>I.</b>	<b>Kategorien von Personen und Begrifflichkeiten.....</b>	<b>22</b>
<b>II.</b>	<b>Zahl der Spieler .....</b>	<b>22</b>
<b>III.</b>	<b>Einwechselspieler und Spielerwechsel .....</b>	<b>23</b>
	1. Einwechselspieler.....	23
	2. Auswechsellvorgang .....	23
	3. Auswechslungen während des Strafstoßschießens.....	23
	4. Tausch auf der Torwartposition .....	24
	5. Folgen eines unerlaubten Betretens.....	24
<b>D.</b>	<b>EINZELHEITEN ZU SPIEL- UND PERSÖNLICHEN STRAFEN .....</b>	<b>25</b>
<b>I.</b>	<b>Übersicht zu den Spielstrafen mit Vergehensarten.....</b>	<b>25</b>
<b>II.</b>	<b>Handhabung der Spielstrafen.....</b>	<b>27</b>
	1. Zeitpunkt.....	27
	2. Vorteilsbestimmung .....	27
	3. Kumulation von Vergehen .....	27
<b>III.</b>	<b>Details zu einzelnen Vergehen .....</b>	<b>28</b>
	1. Handspielvergehen.....	28
	2. Besonderheiten bei bestimmten Freistoßsorten (bei Vergehen auf dem Spielfeld).....	29
	3. Vergehen außerhalb des Spielfelds .....	29
	4. Wurfvergehen .....	30
	5. Torjubelvergehen.....	30
<b>IV.</b>	<b>Vereitelung einer offensichtlichen Torchance (Notbremse, DOGSO) .....</b>	<b>30</b>
	1. Vorliegen einer offensichtlichen Torchance.....	30
	2. Disziplinarische Folgen einer Torchancevereitelung .....	31

# Saarländischer Fußballverband e.V. – Praktische Regelkunde – Saison 2024/2025

V.	<b>Strafstoß</b> .....	31
1.	Strafstoß-Glossar .....	31
2.	Folgen von Vergehen .....	33
E.	<b>DIE SPIELFORTSETZUNGEN</b> .....	33
I.	<b>Ball in und aus dem Spiel</b> .....	33
II.	<b>Spielfortsetzungen im Überblick</b> .....	34
III.	<b>Ausführung von Einwürfen</b> .....	35
IV.	<b>Torerzielung</b> .....	35
F.	<b>DIE ABSEITSREGEL</b> .....	35
I.	<b>Abseitsstellung</b> .....	35
II.	<b>„Aktives“ Abseits durch Spieleingriff</b> .....	36
III.	<b>Aufhebung der Abseitsregel</b> .....	36
IV.	<b>Abseitsvergehen</b> .....	36
V.	<b>Beispiele zur Illustration</b> .....	37
G.	<b>ANHANG</b> .....	38
I.	<b>Organigramm zum SFV-Schiedsrichterwesen</b> .....	38
II.	<b>Übersicht zu den wichtigsten Spesen im SFV (Stand: 1. Juli 2024)</b> .....	38
III.	<b>Verhaltenskodex für Schiedsrichter und Schiedsrichterfunktionäre</b> .....	39
IV.	<b>STOPP-Konzept des DFB</b> .....	40
V.	<b>Handlungsanweisungen bei Gewaltvorfällen usw.</b> .....	41
H.	<b>NOTIZEN</b> .....	42

## ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

11m	Strafstoß
2.VW	2. Verwarnung (Gelb-Rote Karte)
AH	Altherren(fußball)/Ü-Fußball
Ausn.	Ausnahme(n)
EW-Spieler	Einwechselspieler/in
Bsp., z.B.	Beispiel, zum Beispiel
cm	Zentimeter
DFB	Deutscher Fußball Bund e.V.
dir. Fr.	Direkter Freistoß
ESB	Elektronischer Spielbericht
evt.	eventuell(e)
FaD	Feldverweis auf Dauer (Rote Karte)
FaZ	Feldverweis auf Zeit (Zeitstrafe)
g	Gramm
ggf.	gegebenenfalls
HZ	Halbzeit
IFAB	International Football Association Board
ind. Fr.	indirekter Freistoß
inkl.	inklusive
KL	Kreisliga (A oder B)
KSA	Kreischiedsrichterausschuss
m	Meter
max.	maximal
Min.	Minute(n)
mind.	mindestens
o.Ä.	oder Ähnliche(s)
Persönl. Strafe	Persönliche Strafe
Sek.	Sekunde(n)
SFV	Saarländischer Fußballverband e.V.
SR	Schiedsrichter/in
SRA	Schiedsrichter-Assistent/in
SR-Ball	Schiedsrichterball
usw.	und so weiter
v.a.	vor allem
VW	Verwarnung (Gelbe Karte)
Wdh.	Wiederholung
VSA	Verbandsschiedsrichterausschuss

## BENUTZUNGSHINWEISE

Die „Praktische Regelkunde“ dient als Ergänzung und Vertiefung der Lerneinheiten und als Leitfaden für die Tätigkeit als SR im Amateurbereich. Sie enthält die wichtigsten Grundzüge der Fußballregeln sowie diverse praktische Hinweise für das Spielgebiet des SFV, wobei etwaige landesspezifische Besonderheiten als solche gekennzeichnet sind. In anderen Spielgebieten (andere Landesverbände, Regionalverband, DFB) sind ggf. abweichende Bestimmungen zu beachten.

Die in diesem Dokument enthaltenen Angaben wurden mit größter Sorgfalt erstellt. Allein maßgeblich sind jedoch die [offiziellen Regeltexte](#), Vorschriften, und Verlautbarungen der zuständigen Verbände.

Querverweise an andere Stellen des Dokuments sind mit dem Symbol ➔ und Angabe der entsprechenden Gliederungsstelle gekennzeichnet.

Zur besseren Nachvollziehbarkeit der diesjährigen Regeländerungen sind wesentliche inhaltliche Anpassungen zur Voraufgabe in **gelb** hervorgehoben.

Um die Lesbarkeit des Textes zu vereinfachen, wird im Folgenden lediglich die männliche Form verwendet. Selbstverständlich sind alle Formulierungen aber geschlechterneutral zu verstehen.

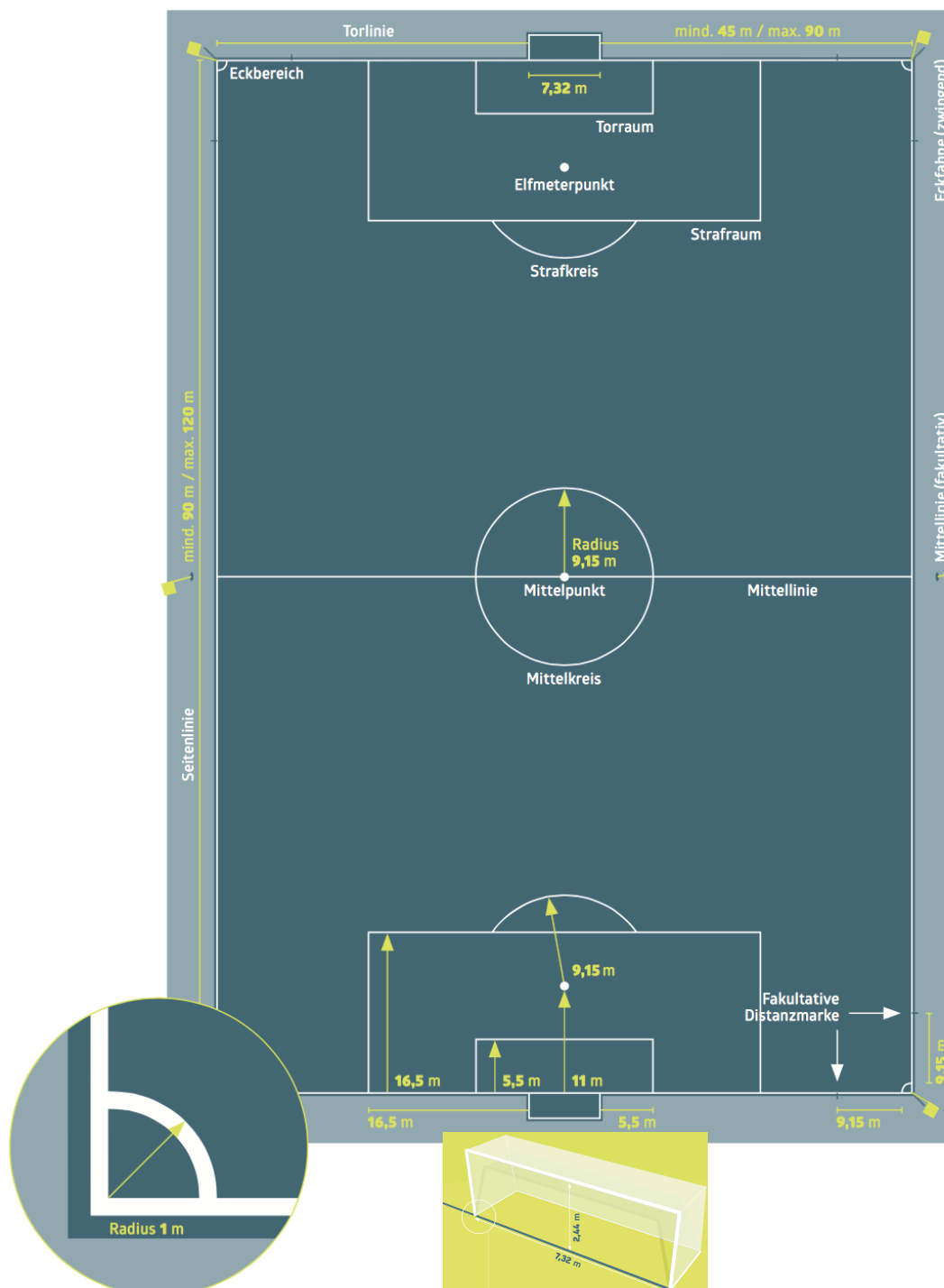
## RECHTE

Die „Praktische Regelkunde“ wurde für die Benutzung im SFV im Namen des VSA und unter Mithilfe des Verbandslehrstabs von Alexander Stolz erstellt. Die Vervielfältigung, Weitergabe, Bereitstellung usw. des Manuskripts oder von Teilen davon außerhalb dieser Zwecke ohne Zustimmung ist nicht erlaubt. Hierzu sowie für Anregungen und Verbesserungsvorschläge wenden Sie sich an die Mitglieder des VSA oder des Verbandslehrstabs.

## A. DIE SPIELVORAUSSETZUNGEN

### I. Das Spielfeld

#### 1. Anforderungen, Maße und Bezeichnungen



#### Merkposten:

- Die **Linien** gehören zu den Räumen, die sie begrenzen
- Max. **Breite** der Linien, Pfosten, Torlatte: 12 cm
- **Eckfahnen:** Mind. 1,50 m hohe, oben stumpfe Stange mit Fahne
- **Tore:** Mit Tornetz, fest im Boden verankert und ohne Beschädigungen; mobile Tore sind gegen Umsturz zu sichern (z.B. mit Sandsäcken)
- Markierung einer **Technischen Zone** erforderlich
- Kein **Gefährdungspotenzial** (Eisflächen, Nebel, Morast, Kälte, Gewitter usw.) – allein der SR entscheidet, ob ein Spiel durchgeführt werden kann
- Keine kommerzielle **Werbung** an Toren, Fahnen und auf dem Spielfeld
- **Prüfung** des Spielfeldaufbaus durch SR vor dem Spiel (Spielfeldkontrolle)

Bei nicht sichtbaren Linien (z.B. wegen Schneefall oder Regen) ist neben den Eck- und Mittelfahnen die Aufstellung acht zusätzlicher **Hilfsflaggen** (oder Hütchen) 1 m außerhalb des Feldes zur Kenntlichmachung des Strafraums möglich (und sinnvoll).

Ist eine **Spielunterbrechung** erforderlich (z.B. bei Flutlichtausfall, Unwetter), soll diese nicht wesentlich länger als 30 Min. dauern (ansonsten: Spielabbruch).



## 2. Kleinspielfelder im SFV

Lassen es die Wettbewerbsbestimmung zu (→A.I.4.), können Spiele auf dem Kleinspielfeld ausgetragen werden. In diversen Spielklassen kann auch das sog. **Norweger Modell** (angepasste Spieleranzahl mit verkleinertem Feld; Strafstoß aus 9 m) angewendet werden, was dem SR vor dem Spiel mitzuteilen und von diesem im ESB zu vermerken ist.

Für **D- und E-Junioren-Spiele** gelten im SFV die folgenden Maßgaben für Kleinspielfelder:

D-Junioren	9 gegen 9	E-Junioren	7 gegen 7
<b>Spielform</b>	9 gegen 9 (inklusive Torhüter)	<b>Spielform</b>	7 gegen 7 (inklusive Torhüter)
<b>Spielfeld</b>	etwa 70 x 50 Meter	<b>Spielfeld</b>	etwa 55 x 35 Meter
<b>Strafraum</b>	12 m tief, 29 m breit (12 m, Tor, 12 m)	<b>Strafraum</b>	12 m tief über gesamte Spielfeldbreite
<b>Strafstoß</b>	aus 7 Meter	<b>Strafstoß</b>	aus 7 Meter
<b>Torgroße</b>	5 Meter breit, 2 Meter hoch	<b>Torgroße</b>	5 Meter breit, 2 Meter hoch
<b>Spielbetrieb I</b>	Gruppen- und Kreismeisterschaft	<b>Spielbetrieb I</b>	Punktspielrunde auf Kreisebene
<b>Spielbetrieb II</b>	Ermittlung des Verbandsmeisters	<b>Spielbetrieb II</b>	Alternativ: Pflicht-Freundschaftsspiele
<b>Spielbetrieb III</b>	Saarlandpokal (nur 9er)		

D-Junioren	E-Junioren
<p>Tore auf die Strafraumlinie des Großfeldes stellen                      ● Kegel zur Markierung der Ecken und des Strafraums                      ● Markierungsstelle zur Linienzeichnung                      Der Strafraum darf mit 2 Kegeln auf der Torauslinie sowie zwei Markierungsstellen oder 2 Farbpunkten auf dem Spielfeld abgesteckt werden</p>	<p>Kunstrasen: Tore auf die Strafraumlinie des Kleinfeldes stellen                      ● Kegel zur Markierung der Ecken und des Strafraums                      ● Markierungsstelle zur Linienzeichnung</p>

**Beachte:** Abstoßausführung: 4 m vor dem Tor; Abstand der Gegner beim Freistoß: 7 m; Eckstoß bei E-Junioren: 12 m vom Pfosten entfernt; Strafstoß: 7 m. Bei Kleinfeldspielen im Jugendbereich hat der Platzverein eine „Fanzone“ einzurichten (hinter der Barriere, ansonsten jedenfalls 3 m vom Spielfeld entfernt), in der sich alle Zuschauer aufhalten.

## 3. Umgang mit unwesentlichen Mängeln bei der Herrichtung des Spielfelds

Auf kleinere Mängel (z.B. fehlende Markierungen, fehlende Eckfahnen, schadhafte Netze) ist der dafür verantwortliche Platzverein nach der **Spielfeldkontrolle durch den SR** unverzüglich hinzuweisen. Werden sie bis zum Spielbeginn nicht behoben, ist das Spiel dennoch auszutragen (aber: Sonderbericht mit Beschreibung des Mangels erforderlich).

# Saarländischer Fußballverband e.V. – Praktische Regelkunde – Saison 2024/2025

## 4. Übersicht der Mannschaftsarten und der Vorgaben im SFV-Bereich

Mannschaft	Alter	Spielzeit	Verlängerung	Spieler (mind.)*	Auswechslungen in Pflichtspielen**	Zeitstrafe	Spielfeld
Herren (Aktive)	ab 17	2x45	2x15	11 (7)	Max. 5 Auswechslvorgänge unter Nutzung von <b>maximal 3 Wechselfenstern***</b> ; Wiedereinwechslungen gestattet KL B: beliebig viele, mehrmals	10 Min.	Großfeld
Frauen	ab 16	2x45	2x15	11 (7)	bis 4 Spielerinnen mehrmals	10 Min.	Großfeld
Ü 32 (AH-A)****	ab 32	2x35	2x10	Jeweils	bis 5 Spieler mehrmals	10 Min.	Jeweils
Ü 40 (AH-B)****	ab 40	2x35	2x10	11 (7)	bis 5 Spieler mehrmals	10 Min.	Großfeld
Ü 50 (AH-C)****	ab 50	2x35	-	oder	beliebig viele, mehrmals	10 Min.	oder
Ü 60 (AH-D)****	ab 60	2x35	-	7 (5)	beliebig viele, mehrmals	10 Min.	halbes Spielfeld
A-Junioren	16–18	2x45	2x15	11 (7)	In Spielen der Verbands-, Landes- und Bezirksliga und im Saarlandpokal: Max. 6 Auswechslvorgänge; Wiedereinwechslungen gestattet	5 Min.	Großfeld
B-Junioren	14–16	2x40	2x10	11 (7)		5 Min.	Großfeld
A/B-Junioren	14–18	2x40	2x10	11 (7)	In allen anderen Spielen (auch in der Qualifikation zur Verbands-/Landesliga): beliebig viele, mehrmals	5 Min.	Großfeld
C-Junioren 11er	12–14	2x35	2x5	11 (7)		5 Min.	Großfeld
C-Junioren 7er	12–14	2x35	2x5	7 (5)		5 Min.	Halbes Spielfeld
D-Junioren 9er	10–12	2x30	2x5	9 (6)	beliebig viele, mehrmals	5 Min.	→A.1.2.
D-Junioren 7er	10–12	2x30	2x5	7 (5)	beliebig viele, mehrmals	5 Min.	Halbes Spielfeld
E-Junioren	8–10	2x25	2x5	7 (5)	beliebig viele, mehrmals	5 Min.	→A.1.2.
F-Junioren	6–8	2x20	-	6 (5)	beliebig viele, mehrmals	5 Min.	Etwa 40x35 m
B-Juniorinnen 11er	14–16	2x40	2x10	11 (7)	beliebig viele, mehrmals	5 Min.	Großfeld
B-Juniorinnen 9er	14–16	2x40	2x10	9 (6)	beliebig viele, mehrmals	5 Min.	Halbes Spielfeld oder wie D 9-Jun.
B-Juniorinnen 7er	14–16	2x40	2x10	7 (5)	beliebig viele, mehrmals	5 Min.	Halbes Spielfeld
C-Juniorinnen 9er	12–14	2x35	2x5	9 (6)	beliebig viele, mehrmals	5 Min.	Wie B 9-Juniorinnen
C-Juniorinnen 7er	12–14	2x35	2x5	7 (5)	beliebig viele, mehrmals	5 Min.	Halbes Spielfeld
D-Juniorinnen	10–12	2x30	2x5	7 (5)	beliebig viele, mehrmals	5 Min.	Halbes Spielfeld
E-Juniorinnen	bis 10	2x25	2x5	7 (5)	beliebig viele, mehrmals	5 Min.	Wie E-Junioren

\* = Pro Spiel dürfen im Aktivenbereich **max. 21 Spieler** auf dem Spielbericht stehen, im Jugendbereich **max. 22 Spieler**. **Zusätzliche Auswechslungen infolge von Kopfverletzungen sind im DFB-Bereich derzeit nicht vorgesehen.**

\*\* = Sofern sich beide Teams darüber einig sind und der SR informiert wird, dürfen in **Freundschaftsspielen** beliebige Wechselregelungen getroffen werden. Ohne Information oder Einigung sind 6 Auswechslungen gestattet.

\*\*\* = Jeder Mannschaft stehen für Spielerwechsel während eines Spiels insgesamt drei **Wechselfenster** sowie die Halbzeitpause zur Verfügung. Im Falle einer Verlängerung erhalten beide Mannschaften ein **zusätzliches viertes Wechselfenster (aber keinen zusätzlichen, also 6. Auswechslvorgang)**; daneben besteht auch in der Unterbrechung zwischen regulärer Spielzeit und Verlängerung sowie in der Halbzeitpause der Verlängerung Gelegenheit zum Spielertausch.

\*\*\*\* = In Ü 50- und Ü 60-Spielen wird **ohne Abseits** gespielt. In Freundschaftsspielen von Ü-Mannschaften können sich zudem beide Teams auf Abweichungen hinsichtlich der Größe der Tore, der Größe des Feldes, der Spielzeit, der Zahl der Auswechslungen, der Wiedereinwechslung und der Geltung der Abseitsregel (nur bei AH-C und AH-D) treffen – der SR ist vor dem Spiel darüber zu informieren. Kommt eine Einigung der Teams nicht zustande, gelten die allgemeinen Regeln.

## II. Der Ball

Der Spielball und die notwendigen Ersatzbälle werden vom Platzverein/Veranstalter zur Verfügung gestellt und **vom SR vor dem Spiel geprüft**. Der SR entscheidet allein, ob sie den Spielregeln entsprechen. In der HZ nimmt der SR den Spielball an sich, nach dem Spiel gibt er ihn zurück.

Altersklasse	Größe	Umfang	Gewicht (zu Beginn)	Druck
Junioren bis einschließlich D-Junioren	4	62–66 cm	ca. 350 g	600–1.100 g/cm <sup>2</sup>
Alle anderen Altersklassen	5	68–70 cm	410–450 g	600–1.100 g/cm <sup>2</sup>

Wird der Ball während des Spiels **beschädigt oder platzt** er, ist das Spiel zu unterbrechen. Nach Austausch des Balles wird das Spiel mit einem SR-Ball fortgesetzt.

Gerät ein **zusätzlicher Ball** auf das Feld und stört das laufende Spiel, ist das Spiel zu unterbrechen und nach dessen Entfernung mit SR-Ball fortzusetzen. Wird das Spiel durch den zusätzlichen Ball nicht gestört, muss es nicht unterbrochen werden; der zusätzliche Ball ist aber schnellstmöglich zu entfernen.

## III. Die Ausrüstung der Spieler

Ausrüstungsgegenstand	Pflicht	Zulässig	Verboten
<b>Kopfbedeckung</b>	nein	Nur in schwarz oder in der Hauptfarbe des Trikots, sofern nicht verboten (siehe rechts); uneingeschränkt zulässig: Torhütermützen	Befestigung am Trikot; unprofessionelles Aussehen; vor- oder abstehende Elemente
<b>Trikot mit Ärmeln und Rückennr. (1–99)</b>	ja	Unterziehhemden in (einer) der Hauptfarbe(n) oder im gleichen (Farb-)Muster wie der Ärmel; Trikotwerbung  Spielführer: Armbinde am Oberarm, <b>die im DFB-Bereich auch mehrfarbig sein darf</b>	Unterschiedliche Farben bei den Unterziehhemden in derselben Mannschaft
<b>Kurze Hose</b>	ja	Unterziehhose/Leggings, sofern in der Hauptfarbe der Hose oder des Hosensaums  Torhüter: (Lange) Trainingshose möglich	Unterschiedliche Farben bei den Unterziehhosen in derselben Mannschaft
<b>Stutzen</b>	ja	Klebeband, Stutzenbänder o.Ä. in der gleichen Farbe wie der Teil der Stutzen, der davon bedeckt wird	Klebeband, Stutzenbänder o.Ä. in einer anderen Farbe
<b>Schienbeinschützer</b>	ja	<b>In jeder Form/Größe, wobei Spieler selbst für die Zweckdienlichkeit verantwortlich sind</b>	Schienbeinschützer müssen stets durch die Stutzen bedeckt sein
<b>Schuhe</b>	ja	Fußbekleidung ohne Gefährdungspotenzial  Schuhwechsel auf dem Feld	Scharfkantige/angespitzte Stollen usw.
<b>Sonstiges</b>	nein	Ungefährliche Schutzausrüstung (Sportbrille, Handschuhe, Gesichtsmaske, Knieschoner...)  Bei starker Kälte im Jugendbereich auch andersfarbige Unterziehhemden/-hosen usw.	<b>Schmuck</b> (auch nicht abgeklebt – gilt auch für SR) wie Armbänder, Ketten, Ring, Ohringe, gefährliche Gegenstände, Elektronik-/Kommunikationsgeräte (nur bei Teamoffiziellen erlaubt), Schals

## Saarländischer Fußballverband e.V. – Praktische Regelkunde – Saison 2024/2025

Die **Farben**, die die Feldspieler, Torhüter und der SR tragen, müssen sich klar voneinander unterscheiden. Bei Farbengleichheit muss im SFV-Bereich die Heimmannschaft die Farbe wechseln (Behelf: Tragen von Leibchen; Ausn.: Torhüter dürfen dieselbe Farbe tragen, wenn keiner wechseln kann). Die Farbe Schwarz ist dem SR vorbehalten.

Der SR kontrolliert die Spielerausrüstung vor dem Spiel bzw. der Einwechslung (**Ausrüstungskontrolle**, →B.V.1.) entsprechend der vorstehenden Maßgaben. Weist die Ausrüstung eines Spielers Mängel auf, darf er nicht am Spiel teilnehmen, bis diese Mängel behoben sind.

Bemerkt der SR während des Spiels einen **Ausrüstungsmangel**, weist er den betroffenen Spieler an, seine Ausrüstung in Ordnung zu bringen. Kann oder will der Spieler dieser Anweisung nicht nachkommen, fordert der SR ihn in der nächsten Spielunterbrechung auf, das Feld zu verlassen. Er darf nur mit Erlaubnis des SR zurückkehren und wenn der Mangel behoben ist (Kontrolle erforderlich!). Weigert sich der Spieler, das Feld zu verlassen oder verstößt er erneut gegen die Ausrüstungsbestimmungen, wird er verwart.

Verliert ein Spieler während des Spiels einen **Schuh**, darf er bis zur nächsten Unterbrechung ungestraft mitwirken (danach: ind. Fr. wegen gefährlichem Spiel). Ein von ihm während dieser Zeit erzielt Tor ist anzuerkennen.

## B. ENTSCHEIDUNGSGEWALT UND PFLICHTEN DES SR

### I. Satzungsgemäße Pflichten

Der SR übt eine verantwortungsvolle Tätigkeit aus, die größte Gewissenhaftigkeit und strengste Aufrichtigkeit erfordert. Er muss sich der Würde seines Ehrenamts entsprechend verhalten. Verstöße gegen die Schiedsrichterordnung des SFV können vom VSA bzw. KSA mithilfe von **Disziplinarverfahren** geahndet werden (siehe auch den SR-Verhaltenskodex →G.III.).

Der SR ist zur **Teilnahme an Lehrabenden** und zur **Ausführung von Spielaufträgen** verpflichtet, die er entsprechend seiner Eignung und Qualifikation erhält. Zum **SR-Soil** seines Vereins zählt er nur, wenn er in einem Kalenderjahr die vom VSA festgelegte Mindestzahl an Spielen (20) geleitet und ausreichend Pflichtlehrabende (4) besucht hat. Er hat sich jährlich einer theoretischen und praktischen **Leistungsprüfung** entsprechend seiner Leistungsklasse zu unterziehen. Ein SR darf kein Spiel leiten, wenn er als Spieler gesperrt ist oder wenn er keinen Spielauftrag für das Spiel hat (Ausn.: Fernbleiben/Ausfall des angesetzten SR).

Der SR erhält für Spielleitungen Spesen und Fahrtauslagenersatz (→G.II.).

Ein gültiger SR-Ausweis berechtigt zum freien Eintritt bei allen Spielen im DFB-Bereich.

### II. Befugnisse und Pflichten des SR während des Spiels

#### 1. Kontrollieren und Protokollieren des Spielgeschehens

Der SR hat (ggf. gemeinsam mit den anderen Spieloffiziellen, z.B. SRA) die **Aufgabe**, die ordnungsgemäße Durchführung des Spiels im Einklang mit den Regeln und dem „Geist des Fußballs“ (= gesunder Menschenverstand) sicherzustellen. Er muss:

- den Spielregeln Geltung verschaffen, soweit erforderlich unter Nutzung seiner Strafgewalt,
- sich Aufzeichnungen über das Spielgeschehen und sonstige Vorkommnisse machen,
- die Zeit stoppen und die Nachspielzeit bestimmen.

Die **Ausrüstung des SR** besteht mindestens aus Pfeife, Gelber und Roter Karte, Spielnotizkarte/Notizblock, Schreibgerät, Uhr, Wählmarke für den Münzwurf. Auf den Einsatz von Freistoßspray soll im SFV-Bereich verzichtet werden.



## 2. Laufrichtung, Auftreten, Körpersprache und Pfiffe

Der SR soll sich großräumig und diagonal über das Feld bewegen (**flexible Diagonale**). Er soll stets den Seiteneinblick suchen und möglichst nah beim Spielgeschehen sein, ohne zu stören.

**Beachte:** Es gibt **SR-Ball**, wenn der Ball den SR oder SRA berührt und (1) der Ball dann ins Tor geht oder (2) der Ball im Spiel bleibt, aber der Ballbesitz wechselt oder (3) dadurch ein aussichtsreicher Angriff ausgelöst wird. Ist dies nicht der Fall, muss das Spiel nicht unterbrochen werden. Geht der Ball ins Aus, gibt es keinen SR-Ball.

**Bsp.:** Bei einem Schuss aufs Tor wird der SR angeschossen und der Ball geht anschließend ohne weitere Berührung ins Tor aus. Entscheidung: Abstoß.

Ein **professionelles Auftreten** und **eine angemessene Körpersprache** (unmissverständlich, sachlich und ruhig, nicht übertrieben oder hastig) helfen dem SR bei der Spielleitung. Er soll objektiv, neutral, konsequent, konzentriert, kommunikativ und deeskalierend agieren.

Der SR pfeift bei gewöhnlichen Spielfortsetzungen normalerweise nicht (Zustimmung durch Schweigen genügt), da der **Pfiff** seine Signalwirkung verliert, wenn er zu oft erfolgt.

Notwendig ist ein Pfiff jedoch immer in den folgenden Fällen (**Pflichtpfiffe**):

- Anstoß,
- Strafstoß,
- Abpfiff jeder Spielzeithälfte und Schlusspfiff,
- Wiederaufnahme des Spiels nach einer Auswechslung,
- Wiederaufnahme des Spiels nach Verhängung einer Persönl. Strafe,
- Wiederaufnahme des Spiels nach einer Verletzungsbehandlung,
- Wiederaufnahme des Spiels nach einem Spielstopp zum Stellen einer Spielermauer.

**Beachte:** Jeder Pfiff des SR unterbricht das Spiel! Bei einem **irrtümlichen Pfiff** des SR wird das Spiel immer mit einem SR-Ball fortgesetzt.

## 3. Spielabsage, Spielunterbrechungen und Spielabbruch

Erscheint eine Mannschaft nicht rechtzeitig oder nicht mit der erforderlichen Mindestanzahl an Spielern zum Spiel, darf der Spielbeginn um max. 45 Min. verzögert werden. Anderenfalls erfolgt durch den SR eine **Spielabsage**. Der Vorgang ist im ESB zu schildern.

Bevor der SR ein bereits laufendes Spiel abbricht, müssen von ihm alle zumutbaren Mittel zur Spielfortsetzung ausgeschöpft werden, **insbesondere auch das STOPP-Konzept (→G.IV.)**. Vorübergehende **Spielunterbrechungen** sind möglich, sollen aber eine Dauer von 30 Min. nicht wesentlich überschreiten.

Mögliche Gründe für einen **Spielabbruch**: Dunkelheit (Flutlichtausfall), nicht ausreichende Sicht (Nebel), massive Bedrohung/tätlicher Angriff gegen den SR (→G.IV., G.V.), Unterschreitung der Spielermindestzahl (→A.I.4.), beharrliches Nichtbefolgen von SR-Anweisungen durch Teamangehörige (zuvor: Kapitän einschalten, kurze Frist unter Hinweis auf Spielabbruch setzen, →G.V.), Zuschauerausschreitungen. Der Platzverein ist für den Schutz des SR verantwortlich.

## 4. Vorteilsbestimmung und verzögerter Pfiff

Der SR soll die **Vorteilsregel sinnvoll anwenden**. D.h., dass er bei jedem Vergehen eines Teams das Spiel weiterlaufen lassen kann, wenn dies für das andere Team unter Beachtung der Schwere des Vorfalls, des Tatorts und der Erfolgsaussichten ein größerer Vorteil ist (z.B. wenn ein Tor daraus resultiert). Die Anwendung der Vorteilsregel bietet sich umso mehr an, desto näher die davon profitierende Mannschaft dem gegnerischen Tor kommt.

## Saarländischer Fußballverband e.V. – Praktische Regelkunde – Saison 2024/2025

Kommt der Vorteil innerhalb weniger Sekunden nicht zu Stande (z.B. wegen Ballverlust), kann der SR das Vergehen nachträglich noch ahnden (**verzögerter Pfiff**).

### 5. Festlegung der Nachspielzeit

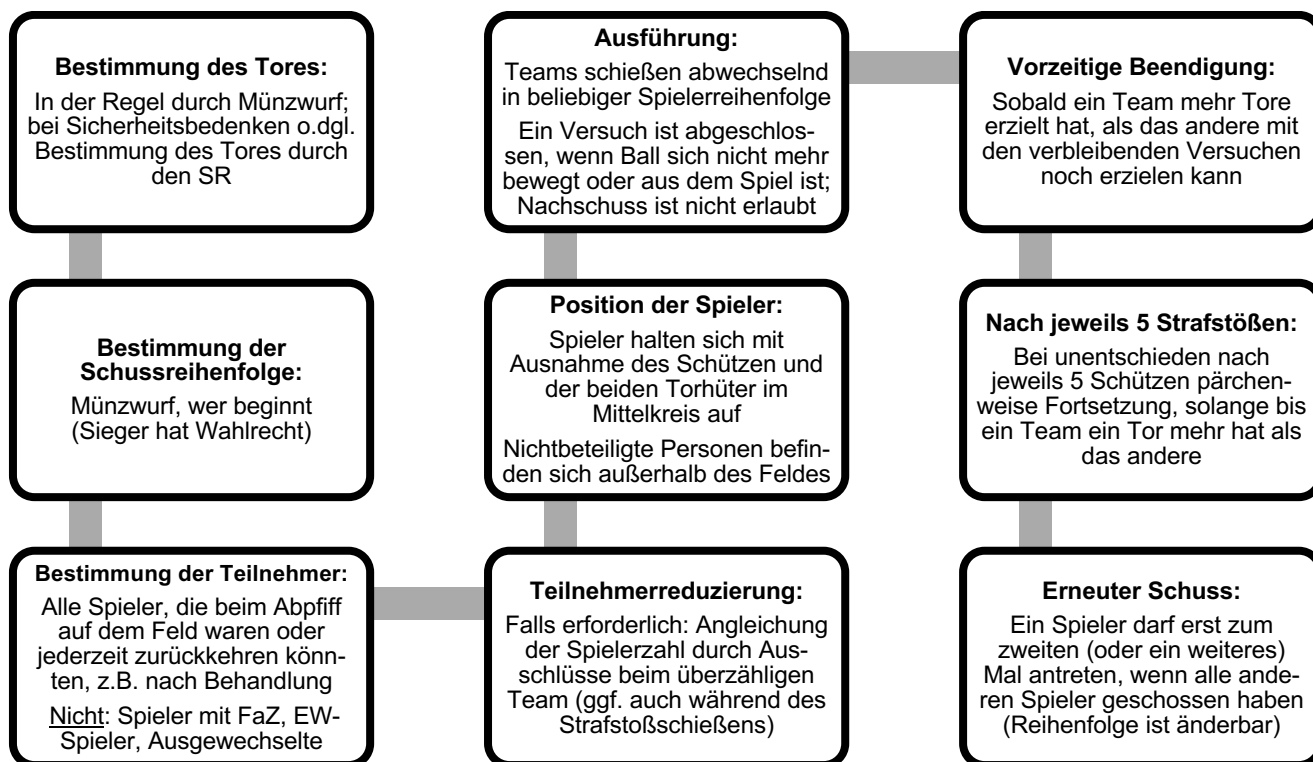
Kurz vor dem **Ende jeder Spielzeithälfte** zeigt der SR mit seinen Fingern deutlich sichtbar die Nachspielzeit an, die in jedem Fall auch ausgespielt werden muss (und eventuell nochmals verlängert werden kann). Dabei gilt:

- **Verlorene Zeit** (z.B. wegen Trink-, Kühl-, Behandlungspausen, Auswechslungen, Torjubel) ist immer nachzuspielen.
- **Vergeudete Zeit** (z.B. wegen Spielverzögerungen) ist nur unter Beachtung der Vorteilsbestimmung nachzuspielen.

### 6. Spielzeitverlängerung und Strafstoßschießen

Sehen die Wettbewerbsbestimmungen bei einem Remis eine **Spielzeitverlängerung** vor, ist diese in zwei gleich langen Hälften auszuspielen (→A.I.4.). Es ist erneut ein Münzwurf durchzuführen und in der HZ erfolgt ein Seitenwechsel. Durch die Spielzeitverlängerung wird im SFV ein zusätzliches Wechselfenster gewährt, aber keine zusätzliche Auswechslung (→A.I.4.).

Ist der Spielstand am Ende der Verlängerung unentschieden, folgt ein **Strafstoßschießen** zur Spielentscheidung (Einzelheiten zum Strafstoß →D.V.). Der Ablauf ist dabei wie folgt:



Während des Spiels gegen Spieler oder Teamoffizielle verhängte Persönl. Strafen oder ausgesprochene Ermahnungen werden nicht ins Strafstoßschießen übertragen (d.h. alle Akteure beginnen dann gewissermaßen wieder bei „Null“; →B.III.2.).

### 7. Umgang mit verletzten Spielern

Ist ein Spieler ernsthaft verletzt, soll der SR das Spiel unterbrechen (Spielfortsetzung mit SR-Ball) oder die Fortsetzung stoppen. Ist eine **Behandlung** notwendig, muss diese außerhalb des Feldes stattfinden. Der Spieler muss das Spielfeld hierfür verlassen und darf es nach Zustim-

## Saarländischer Fußballverband e.V. – Praktische Regelkunde – Saison 2024/2025

mung des SR erst dann wieder betreten, wenn das Spiel fortgesetzt wurde. Ins Spiel Eintreten darf der Spieler über die gesamte Seitenlinie, in einer Spielruhe auch über die Torauslinie.

Es gibt jedoch folgende **Ausnahmen** von der Verpflichtung zum Verlassen des Feldes:

- bei einer Verletzung eines Torhüters,
- nach einem Zusammenprall zwischen Torhüter und Feldspieler sind beide behandlungsbedürftig (nur wenn die Behandlung des Feldspielers nicht länger dauert),
- nach einem Zusammenprall brauchen mehrere Spieler desselben Teams Behandlung,
- wenn ein Vergehen zu der Verletzung geführt hat, für das der Gegner eine Persönl. Strafe erhält, sofern die Behandlung rasch (Richtwert: 20–25 Sek.) abgeschlossen wird,
- wenn der behandelte Spieler nach Abschluss seiner Behandlung einen 11m ausführen will.

Blutet ein Spieler, darf er erst wieder mitspielen, wenn die **Blutung** nachweislich gestoppt ist.

### III. Straf-/Disziplinargewalt

#### 1. Überblick, Voraussetzungen, Signale

Der SR hat den Spielregeln Geltung zu verschaffen. Zu diesem Zweck hat er die Pflicht und die Befugnis (**Straf- bzw. Disziplinargewalt**), bei Regelübertretungen Spielstrafen und/oder Persönl. Strafen zu verhängen (zu Einschränkungen →B.III.2.).

<b>Strafart</b>	<b>Zweck</b>	<b>Mögliche Strafmaßnahmen</b>	<b>Verhängung möglich ab...</b>	<b>Verhängung nur möglich bis...</b>	<b>Bedingung</b>
<b>Persönliche Strafe</b>	Bestrafung Einzelner (Individualstrafe)	<b>VW</b> <b>FaZ</b> (5 Min. bei Junioren, 10 Min. im Aktiven-Bereich) <b>FaD</b>	Betreten des Platzes zur Spielfeldkontrolle (Platzbegehung) ↓ <b>Beginn der Strafgewalt</b>	Verlassen des Spielfelds nach dem Spielende ↓ <b>Ende der Strafgewalt</b>	„Ball aus dem Spiel“, d.h. nur während einer Spielruhe möglich  (Zu den Adressaten →C.I.)
<b>Spielstrafe</b>	Bestrafung der gesamten Mannschaft (Kollektivstrafe)	<b>Ind. Fr.</b> <b>Dir. Fr.</b> <b>11m</b>	Spielbeginn (d.h. ordnungsgemäß ausgeführter Anstoß)	Spielende <u>Aber:</u> Vor dem Abpfiff begangene Vergehen dürfen noch geahndet werden (z.B. 11m)	„Ball im Spiel“, d.h. nicht bei Vorfällen in einer Spielruhe (und nicht während eines Strafstoßschießens)

Auf dem Spielfeld verdeutlicht der SR Persönl. Strafen durch **Signalkarten** (VW: Gelb, FaD: Rot →B.III.4.) oder **Handzeichen** (FaZ: Hochhalten der Finger). Bei Spielen im unteren Juniorenbereich bis einschließlich D-Junioren sind Persönl. Strafen möglich, es werden aber keine Signalkarten verwendet.

Beachte: Personen mit FaD müssen den **Innenraum verlassen**.

Spielstrafen werden durch den SR mittels klarer **Handzeichen** angezeigt (z.B. Zeigen auf den Strafstoßpunkt beim 11m; Heben des Armes beim ind. Fr.; Richtungsanzeige bei Freistößen).

Vor dem Einsatz von Persönl. Strafen sollte versucht werden, fehlbare Personen – soweit möglich und sinnvoll – mit **Präventivmitteln** (Ansprechen, Ermahnung) zur Raison zu bringen. Hierfür bieten sich z.B. kleinere Reklamationen, weniger heftige Fouls oder Andeutungen von Spielverzögerungen an.

## 2. Einschränkungen der Strafgewalt

Jede Persönl. Strafe kann pro Person während der regulären Spielzeit und einer möglichen Verlängerung **nur einmal** und nur in der richtigen **Abfolge** (VW → ggf. FaZ → FaD) verhängt werden. Nach einem FaD ist keine weitere Persönliche Strafe mehr möglich.

Beachte: Mit Beginn eines 11m-Schießens werden ausgesprochene **Ermahnungen und Verwarnungen gelöscht**, d.h. dass z.B. ein bereits verwarnter Spieler erneut eine VW erhalten kann. Dies gilt auch für Teamoffizielle.

Persönl. Strafen können gegen alle Personen ausgesprochen werden, die durch ihre Aufführung im Spielbericht **zu einer der Mannschaften gehören** (Spieler, EW-Spieler, Trainer, Betreuer usw. →C.I.). Ein FaZ ist jedoch nur für Spieler möglich, die am Spiel teilnehmen.

Spielstrafen sind in unbegrenzter Zahl möglich. Sie können aber nur durch Personen verursacht werden, die durch ihre Aufführung im Spielbericht **zu einer der Mannschaften gehören** (Spieler, EW-Spieler, Trainer, Betreuer usw. →C.I.).

Nicht am Spiel Beteiligte (Zuschauer, Ordner, Fotograf, Balljunge usw.) können weder Spielstrafen verursachen, noch können sie Persönl. Strafen erhalten.

Wird die Vorteilsbestimmung angewendet, kann eine Persönl. Strafe in der nächsten Unterbrechung ausgesprochen werden. Wurde nach einer Unterbrechung das **Spiel korrekt und mit Zustimmung des SR fortgesetzt**, kann eine Strafe für einen vorherigen Vorfall grundsätzlich nicht mehr verhängt werden (Ausn.: „Quick Freekick“ →B.III.3.).

## 3. Verzögerte Bestrafung und Strafenreduzierung

Der SR kann eine fällige **Persönl. Strafe auch erst in der nächsten Spielunterbrechung** aussprechen, wenn




- der SR wegen der Gewährung eines Vorteils das Spiel zunächst nicht unterbrochen hat (→B.II.4.) oder
- das Team, das das Vergehen nicht begangen hat, den fälligen Freistoß schnell ausführt ehe der SR mit dem Verfahren für die Disziplinarmaßnahme begonnen hat und dadurch zu einer klaren Torchance kommt (sog. „Quick Freekick“).

Handelt es sich bei dem Vergehen, das verzögert geahndet wird, um die **Vereitelung einer offensichtlichen Torchance** (→D.IV.), kann in diesen Fällen nur noch eine VW wegen unsportlichen Betragens ausgesprochen werden. Bei der **Unterbindung eines aussichtsreichen Angriffs** („taktische Fouls“) ist keine Persönl. Strafe mehr möglich. Die Persönl. Strafe wird also nach unten reduziert („Aus Rot wird Gelb, aus Gelb wird nichts“). Möglich ist auch eine doppelte Reduktion, sodass letztlich überhaupt keine Persönl. Strafe zu verhängen ist.

Bsp.: Ein Stürmer dringt in den Strafraum ein und hat nur noch den Torwart vor sich. Beim Versuch, den Torwart zu umspielen, bringt der Torwart ihn in einem Zweikampf um den Ball durch Beinstellen zu Fall. Damit verhindert der Torhüter eine eindeutige Torchance. Bevor der SR jedoch pfeifen und auf 11m entscheiden kann, springt der Stürmer auf, spielt weiter und schießt den Ball ins Tor. Der SR muss hier auf Vorteil entscheiden und die Strafe doppelt reduzieren: Von der eigentlichen „Notbremse“ (DOGSO) bleibt durch die Ballorientierung nur noch eine VW übrig, die jedoch – aufgrund des sodann gewährten Vorteils – auch reduziert wird. Somit ist keine Persönl. Strafe gegen den Torwart erforderlich.



4. Persönliche Strafen gegenüber Spielern in der Praxis

Maßnahme	Wie?	Wann? (Beispiele)	Besonderheiten/Folgen
<b>VW (Gelbe Karte)</b>  	<p>In Spielunterbrechung; ruhig und sachlich; Nennung von Name und Nummer des Spielers</p> <p>Deutliches Zeigen der Gelben Karte (nicht in den Rücken oder in einen Pulk)</p> <p>Anfertigung von Notizen</p>	<p>Unsportliche Verhaltensweisen (z.B. Simulation, Reklamieren, Spielverzögerung, Torjubelvergehen, Verhinderung eines aussichtsreichen Angriffs)</p> <p>Rücksichtlose oder wiederholte Vergehen</p> <p>Unerlaubtes Betreten des Feldes</p> <p>Nichteinhalten des Abstands</p>	<p>Eine VW darf gegenüber einer Person nur einmal ausgesprochen werden</p> <p>Ggf. Wegfall der VW bei Verhinderung eines aussichtsreichen Angriffs, wenn es 11m gibt und kein rein gegnerorientiertes Vergehen vorliegt (→D.IV.) bzw. beim Quick Freekick (→B.III.3.)</p>
<b>FaZ (Zeitstrafe)</b>  	<p>In Spielunterbrechung; ruhig und sachlich; Nennung von Name und Nummer des Spielers</p> <p>Deutliches Zeigen der fünf Finger (einmalig für 5 Min., zweimalig für 10 Min.)</p> <p>Anfertigung von Notizen</p> <p>SR bestimmt, wann die <u>Strafzeit</u> abgelaufen ist (→B.III.6.)</p>	<p>Siehe →B.III.6.</p> <p>Insbesondere: Begehung eines zweiten verwarnungswürdiges Vergehen</p>	<p>Siehe →B.III.6.</p> <p>Insbesondere: <b>Wiedereintritt nach Ablauf der Strafzeit nur in einer Spielunterbrechung</b></p>
<b>FaD (Rote Karte)</b>  	<p>In Spielunterbrechung; ruhig und sachlich; Nennung von Name und Nummer des Spielers</p> <p>Deutliches Zeigen der Roten Karte (nicht in den Rücken oder in einen Spielerpulk)</p> <p>Anfertigung von Notizen</p>	<p>Grobe Unsportlichkeiten (Beleidigung, Tätlichkeit, Anspucken usw.)</p> <p>Übermäßige Härte oder Brutalität beim Kampf um den Ball („grobes Foul“) (→D.I.)</p> <p>Vereitelung einer klaren Torchance durch Hand- oder Foulspiel (Ausn. beachten, →D.IV.)</p> <p>Weiteres sanktionierungswürdiges Vergehen nach FaZ</p>	<p>Spieler darf im Spiel nicht mehr eingesetzt werden und muss den <u>Innenraum verlassen</u>, erst dann wird das Spiel wieder aufgenommen</p> <p>Sperre möglich (Entscheidung des Sportgerichts)</p> <p>Anfertigung eines <u>Sonderberichts</u> notwendig (→B.VI.)</p>

5. Kapitänsdialog

Der Kapitänsdialog ist eine Anweisung, dass sich nur der Teamkapitän an den SR wenden darf, um eine wichtige Entscheidung erklärt zu bekommen. Nach einer Entscheidung mit potenziell spielentscheidendem Charakter und möglichem Informationsbedarf zeigt der SR mit waagrecht ausgestrecktem Arm an, dass die Spieler auf einer Mindestdistanz von 4 Metern bleiben sollen. **Nur der Teamkapitän darf sich nähern und den SR ansprechen.** Der SR gibt eine kurze und knappe Erklärung der Entscheidung, ohne dass eine längere Diskussionsrunde stattfindet. Verstößt ein Spieler dagegen, wird er **verwarnt**. Ferner ist dies nicht als „Freibrief“ für die Teamkapitäne zu verstehen. Auch diese müssen sich respektvoll gegenüber dem SR verhalten, andernfalls erfolgen ebenfalls entsprechende Sanktionen.

Ist der Teamkapitän der **Torwart**, muss dem SR vor Spielbeginn ein Feldspieler genannt werden, der den SR ansprechen kann, falls sich weiter entfernt eine strittige Szene ereignet.

6. FaZ ersetzt Gelb-Rote Karte im SFV

In der Saison 2022/2023 wurde im Aktivenbereich der FaZ („Zeitstrafe“, 10 Min.) wieder eingeführt. Im SFV-Bereich gibt es daher **keine Gelb-Rote Karte (2.VW) mehr**. Einzelheiten zur FaZ-Regel können dem nachfolgenden Katalog entnommen werden:

## Saarländischer Fußballverband e.V. – Praktische Regelkunde – Saison 2024/2025

- a) **Spielklassen:** Die FaZ-Regel gilt im gesamten Aktivenbereich im SFV, d.h. bis einschließlich zur Schröder-Liga und im Saarlandpokal. Sie gilt einheitlich für alle Meisterschafts-, Pokal- und Freundschaftsspiele im Herren-, Frauen- und AH-Bereich (und auch weiterhin im Junioren- und Juniorinnenbereich). Bei allen Spielen im SFV-Bereich ist die gelb-rote Karte damit abgeschafft. Die Strafzeit beträgt im Aktivenbereich 10 Min., im Junioren- und Juniorinnenbereich weiterhin 5 Min. Die Strafzeit gilt einheitlich, d.h. sie verkürzt sich nicht, auch wenn die Spielzeit bei Herren-, Frauen- oder AH-Spielen weniger als 2x45 Minuten beträgt.
- b) **Anwendungsbereich:** Der FaZ ist ausschließlich für Spieler vorgesehen, die sich auf dem Spielfeld befinden oder es jederzeit ohne Auswechsellvorgang wieder betreten könnten (z.B. wegen Behandlung oder Ausrüstungsmängeln außerhalb des Feldes befindliche Spieler). Ein FaZ kann nicht ausgesprochen werden gegen Teamoffizielle, Einwechsel-, ausgewechselte und bereits vom Spiel ausgeschlossene Spieler; diese können nur noch verwarnet (Gelbe Karte) oder mit einem FaD bestraft werden, d.h. auch hier ist eine 2. VW nicht mehr möglich. Nicht ausgesprochen werden kann eine Zeitstrafe vor Beginn des Spiels (Anstoß), nach dem Spielende und unmittelbar vor dem Beginn oder während eines Strafstoßschießens. Im Übrigen ist das Aussprechen eines FaZ jederzeit möglich (z.B. auch während der Halbzeitpause).
- c) **Strafzeit:** Die Kontrolle der Strafzeit obliegt allein dem SR. Er legt fest, wann seiner Ansicht nach die Strafzeit abgelaufen ist. Der Ablauf der Strafzeit wird durch gewöhnliche, spieltypische Unterbrechungen (z.B. wenn der Ball aus dem Spiel geht, Torjubel, Auswechsellvorgänge, Verletzungsbehandlungen) nicht verzögert, d.h. dass die Strafzeit grundsätzlich auch bei Spielunterbrechungen weiterläuft. Gestoppt und unterbrochen wird der Ablauf der Strafzeit ausnahmsweise, wenn auch das Spiel insgesamt gestoppt ist und der SR gemeinsam mit den Spielern das Spielfeld verlässt (z.B. während der Halbzeitpause, Trinkpausen, Ausschreitungen, witterungsbedingten Unterbrechungen). Die Strafzeit beginnt im Zeitpunkt der Fortsetzung des Spiels nach der Spielunterbrechung, in der der FaZ ausgesprochen wurde. Wird ein FaZ während der Halbzeitpause ausgesprochen, beginnt die Strafzeit mit Beginn der 2. HZ; selbiges gilt im Falle einer Verlängerung. Die Strafzeit endet nicht vorzeitig, wenn der Gegner ein Tor erzielt.
- d) **Signal:** Der Schiedsrichter zeigt die Strafzeit durch das zweimalige (im Jugendbereich: einmalige) Ausstrecken von fünf Fingern an der erhobenen Hand an.
- e) **Abbüßung/Wiedereintritt:** Spieler sind während ihrer Strafzeit weiterhin Mannschaftsangehörige. Sie müssen sich daher währenddessen in der Coaching Zone (bzw. bei Bedarf auch im Aufwämbereich) aufhalten. Von dort aus erfolgt auch der Wiedereintritt ins Spiel nach einem entsprechenden Zeichen des SR. **Der Wiedereintritt darf nur in einer Spielunterbrechung erfolgen.** Bei unerlaubtem Wiedereintreten hat der SR das Spiel zu unterbrechen und einen FaD zu verhängen (Spielfortsetzung mit dir. Fr., wo der Spielesingriff erfolgte; bei fehlendem Spielesingriff mit ind. Fr.).
- f) **Stufenfolge:** Die Stufenfolge bei den Persönl. Strafen ist (1) VW – (2) FaZ – (3) FaD. Das bedeutet, dass nach einem FaZ jedes weitere disziplinarisch zu bestrafende Vergehen des betreffenden Spielers zwangsläufig zum FaD (Rote Karte) führt. Dies gilt auch dann, wenn das Vergehen an sich nur verwarnungswürdig wäre (z.B. Ball wegschlagen, Reklamieren, Nichteinhalten des Mindestabstands). Ein FaZ kann auch sofort – also ohne vorherige VW – verhängt werden, wenn dafür Anlass besteht.
- g) **Häufigkeit:** Theoretisch kann jeder einzelne Spieler eine Zeitstrafe erhalten, es gibt keine Maximalanzahl. Es können auch mehrere Spieler zur gleichen Zeit Strafzeiten verbüßen. Allerdings kann ein FaZ bei jedem Spieler persönlich immer nur einmal ausgesprochen werden, danach folgt ein FaD.
- h) **Vergehensarten:** Ein FaZ wird ausgesprochen, wenn ein bereits verwarnter Spieler ein weiteres verwarnungswürdiges Vergehen begeht. Weitere Beispiele, in denen ein FaZ (ggf. auch ohne vorherige VW) auszusprechen ist: Heftigere Reklamationen (z.B. Anschreien des SR), Handgreiflichkeiten/Rudelbildung (z.B. Wegstoßen eines Gegners) und überharte Foulspiele, die jeweils noch keinen FaD nach sich ziehen. Der FaZ kann nicht bei Vergehen/Vorfällen angewendet werden, in denen das Regelwerk zwingend eine VW oder einen FaD vorschreibt (z.B. bei einem groben Foul; →B.III.4.). Unberührt bleiben auch die Vorgaben zur Reduktion der Persönl. Strafe bei einem Quick Freekick und bei einer Notbremse im Strafraum (→B.III.3.), d.h. aus einem FaD wird in diesen Fällen (weiterhin) eine VW und nicht ein FaZ; gleichwohl kann auch in diesen Fällen ein FaZ zu verhängen sein, wenn der Spieler bereits verwarnet war.
- i) **Mindestspielerzahl/Strafstoßschießen:** Wenn ein Team infolge einer Zeitstrafe nicht mehr die erforderliche Mindestanzahl an Spielern aufweist (→A.I.4.), ist das Spiel abzubrechen. Ein Spieler, der im Zeitpunkt des Abpffiffs noch eine Zeitstrafe verbüßt, darf an einem sich anschließenden Strafstoßschießen nicht teilnehmen.
- j) **FaZ gegen Torhüter:** Ein Spiel kann ohne Torhüter nicht fortgesetzt werden. Die betroffene Mannschaft muss für die Dauer der Strafzeit aus den Reihen der mitwirkenden Spieler einen anderen Torhüter benennen. Falls bei dieser Gelegenheit ein Ersatztorhüter für einen Feldspieler eingewechselt wird, muss die Mannschaft nach dem Ablauf der Strafzeit entscheiden, welcher der beiden Torhüter weiterhin im Tor bleibt und wer zum Feldspieler wird (falls er nicht wieder ausgewechselt wird).

7. Persönliche Strafen gegenüber Teamoffiziellen

Es können auch Teamoffizielle (→C.I.) eine **VW** oder einen **FaD** mittels Signalkarten (→B.III.) erhalten (aber keinen FaZ, →B.III.6.). Dabei gilt:

	Ermahnung genügt	VW erforderlich	FaD erforderlich
<b>Vergehen von Team-offiziellen (Beispiele)</b>	Gelegentliches Verlassen der technischen Zone; Reklamationen nach Entscheidungen	Übermäßiges/wiederholtes Fordern von Persönl. Strafen; wiederholtes Verlassen der technischen Zone; Werfen oder Treten von Gegenständen; sarkastisches Klatschen; Betreten des Feldes; Spielverzögerung bei eigener Spielfortsetzung	Wurf eines Gegenstands auf das Feld; konfrontatives/aggressives Betreten des Feldes oder der gegnerischen technischen Zone; physisches Vergehen; Beleidigungen; weiteres verwarnungswürdiges Vergehen im selben Spiel; Spielverzögerung bei Spielfortsetzung des Gegners

Im Zweifel gilt „**Trainerhaftung**“: Bei einem Vergehen eines Teammitglieds im Einflussbereich des Trainers (d.h. in der Nähe der technischen Zone / Auswechselbank), bei dem der Täter nicht sicher identifiziert werden kann, ist eine fällige Strafe gegen den höchstrangigen Trainer in der technischen Zone auszusprechen.

Ein **medizinischer Teamoffizieller**, der einen FaD erhält, darf bleiben, wenn dem Team keine andere medizinische Person zur Verfügung steht. Das gilt analog für den letzten Betreuer einer Juniorenmannschaft, der nicht durch eine andere anwesende Person ersetzt werden kann.

8. Beispiele zur Illustration

Vorfall	Maßnahmen	Folgen
Der SR wird nach der Anreise auf dem Weg zum Sportheim von Spieler A beleidigt.	Keine Persönl. Strafe möglich Anfertigung Sonderbericht	Spieler A darf am Spiel teilnehmen
Der SR begibt sich auf das Spielfeld, um den Platzaufbau zu kontrollieren. Dort beleidigt ihn der Spieler B.	Ausschluss des Spielers B (ohne Zeigen der Roten Karte) Anfertigung Sonderbericht	Spieler B darf nicht am Spiel teilnehmen, kann aber durch einen EW-Spieler ersetzt werden (kein Nachtragen eines anderen Spielers möglich)
Während der Ausrüstungskontrolle in der Kabine kurz vor dem Spiel beleidigt Spieler C den SR.	Ausschluss des Spielers C (ohne Zeigen der Roten Karte) Anfertigung Sonderbericht	Spieler C darf nicht am Spiel teilnehmen, kann aber durch einen EW-Spieler ersetzt werden (kein Nachtragen eines anderen Spielers möglich)
Der SR und die Spieler stehen zum Einlaufen auf das Spielfeld bereit. Spieler D bespuckt nun einen seiner Gegenspieler.	FaD (Rote Karte) für Spieler D Anfertigung Sonderbericht	Spieler D darf nicht am Spiel teilnehmen, kann aber durch einen EW-Spieler ersetzt werden (kein Nachtragen eines anderen Spielers möglich)
Der SR pfeift das Spiel an, der Anstoß wird korrekt ausgeführt. Jetzt schlägt Spieler E einem Gegenspieler ins Gesicht.	FaD (Rote Karte) für Spieler E; dir. Fr. für den Gegner Anfertigung Sonderbericht	Spieler E darf nicht mehr ersetzt werden, sein Team spielt mit einem Spieler weniger weiter
Der SR hat zur Halbzeitpause gepfeifen. Im Kabinengang beschwert sich der bereits verwarnte Spieler F lautstark über eine SR-Entscheidung.	FaZ für Spieler F (ohne sichtbares Finger-Signal) aufgrund des Reklamierens	Der FaZ für Spieler F beginnt mit der 2. HZ, sein Team spielt so lange zu zehnt; die Teams sind vor Beginn der 2. HZ über den Vorfall zu informieren
Während einer Spielruhe beleidigt der auf der Auswechselbank sitzende EW-Spieler G den SR.	FaD für Spieler G (Rote Karte) Anfertigung Sonderbericht	Spieler G darf nicht mehr eingesetzt werden, das Auswechselkontingent wird aber nicht eingeschränkt

## Saarländischer Fußballverband e.V. – Praktische Regelkunde – Saison 2024/2025

<b>Spieler G (siehe voriger Fall) ist über die Entscheidung des SR so verärgert, dass er den SR erneut beleidigt.</b>	Keine Persönl. Strafe möglich Anfertigung Sonderbericht	Spieler G hat bereits einen FaD erhalten, sodass keine weitere Persönl. Strafe möglich ist
<b>Der SR hört während einer Spielruhe, wie ein für ihn nicht identifizierbarer EW-Spieler auf der Bank das gegnerische Team unsportlich provoziert. Der zuvor bereits verwarnte Trainer H weigert sich auf Nachfrage, den Provokateur zu benennen.</b>	FaZ (Rote Karte) für den Trainer Anfertigung Sonderbericht	Trainer H haftet für das Fehlverhalten seines „Bankpersonals“, wenn der Täter nicht eruierbar ist; ein FaZ ist für den Trainer nicht möglich, sodass als Bestrafung nur ein FaD bleibt
<b>In einer Unterbrechung nach einem Foulspiel an der Seitenlinie wirft der Trainer I des gefoulten Spielers erbost eine Trinkflasche auf das Spielfeld.</b>	FaD für den Trainer (Rote Karte) Anfertigung Sonderbericht	Auch Teamoffizielle (→C.I.) können bei Verfehlungen Persönl. Strafe erhalten (→B.III.5.)
<b>Der SR pfeift das Spiel ab. Bei der Ergebnisverkündung auf dem Spielfeld beleidigt ihn der Spieler J.</b>	FaD für Spieler J (Rote Karte) Anfertigung Sonderbericht	Die Strafgewalt des SR endet erst mit dem Verlassen des Spielfelds
<b>Der SR befindet sich nach dem Spiel im Kabinengang. Nun beleidigt der Spieler K den SR.</b>	Keine Persönl. Strafe möglich Anfertigung Sonderbericht	Da der SR das Spielfeld verlassen hat, kann er keine Persönl. Strafe mehr aussprechen

### IV. Ablauf einer Spielleitung im Überblick

Vor dem Spiel (Stichwort: Gewissenhafte Spielvorbereitung)

1. Online-Ansetzung bestätigen	2. Ggf. Kontakt zu SRA aufnehmen	3. Informationen zum Spiel einholen (Spesen, Anfahrt, Spielfeld, Verlängerung, Wechselanzahl...)	4. Fahrzeit/Route planen, Fahrstrecke für Abrechnung festhalten	5. Sporttasche packen (Schuhe, Ausrüstung, Duschzeug usw.)
--------------------------------	----------------------------------	--	---	--

Ab Ankunft am Spielort (allerspätestens 30 Min. vor Spielbeginn):

6. Begrüßung und Vorstellung bei den Vereinen	7. Kabine aufsuchen (Schlüssel besorgen), Tasche abstellen	8. Spielfeldkontrolle, Beanstandungen dem Heimverein mitteilen	9. Spielbericht besorgen, Trikotfarben abklären (Feldspieler, Torhüter, SR)	10. Aufwärmen, ggf. Absprache mit SRA	11. Kontrolle der Spielberechtigung (→B.V.1.), der Offiziellenliste und der Spielerausrüstung
---	--	--	---	---------------------------------------	---

Ab Betreten des Platzes zur Spielleitung:

12. Spielball besorgen und kontrollieren	13. Einlaufen, Begrüßung der Mannschaften und der Spielführer	14. Münzwurf (Sieger wählt Anstoß oder Spielrichtung)	15. Anpfiff, Zeitnahme starten, Spielleitung	16. Halbzeitpause: Ball mitnehmen, Regeneration in Kabine, Seitenwechsel
--	---	---	--	--

Nach dem Schlusspfiff:

17. Abpfiff; evt. Mitteilung des Resultats/ Sportgruß	18. Gang in die Kabine, ggf. Spielbesprechung mit Coach/Beobachter	19. Duschen, Tasche packen, Spesenquittung fertigen	20. Spielbericht ausfüllen (falls möglich), Spesen abholen, Schlüssel zurückgeben	21. Heimreise	22. Spielbericht ausfüllen (spätestens), ggf. Sonderbericht fertigen
---	--	---	---	---------------	--

## V. Administrative Pflichten (DFBnet etc.)

### 1. Kontrolle der Spielberechtigung

Der SR hat vor dem Spiel zu prüfen, ob die auf dem Spielbericht aufgeführten Spieler in der **Spielberechtigungsliste** im DFBnet korrekt eingetragen sind. Die Spielberechtigungsliste enthält eine Auflistung aller Spieler, die für eine Mannschaft wegen eines bestehenden Spielrechts zum Einsatz kommen können, samt Spielerdetails (Geburtsdatum, Foto, Beginn der Spielrechts usw.). Die Vereine müssen dem SR die jeweilige Spielberechtigungsliste vor dem Spiel in ausgedruckter oder digitaler Form (z.B. auf einem vom Verein zur Verfügung stehenden Tablet oder Smartphone) zum Zwecke dieser Prüfung vorlegen. Insbesondere hat der SR darauf zu achten, dass für alle Spieler ein aktuelles Spielerfoto hinterlegt ist.

Wenn hierbei keine Unregelmäßigkeiten auffallen, ist keine individuelle Überprüfung der Spielberechtigung („Passkontrolle“) im Beisein der Spieler erforderlich und insoweit nichts weiter zu veranlassen. Die Spielerkontrolle kann sich dann auf eine **Ausrüstungskontrolle** beschränken.

**Unregelmäßigkeiten**, die weiteren Handlungsbedarf auslösen, sind:

- Ein Spieler ist nicht in der Spielberechtigungsliste des Vereins aufgeführt, oder
- ein Spielerfoto ist nicht vorhanden oder der Spieler ist auf dem Foto nicht erkennbar (z.B. wegen mangelhafter Qualität oder veraltetem Bild), oder
- ein Mannschaftsverantwortlicher der gegnerischen Mannschaft äußert gegenüber dem SR Bedenken über die korrekte Identität eines Spielers.

In all diesen Fällen hat der SR eine individuelle Überprüfung der Spielberechtigung in Form einer **Identitätskontrolle** des betroffenen Spielers durchzuführen. Hierfür soll der Spieler angehalten werden, seine Identität mittels eines dem SR vorzuzeigenden Lichtbildausweises (z.B. Personal-/Kinderausweis, Führerschein, Studentenausweis) zu bestätigen. Sofern kein Lichtbildausweis präsentiert wird, hat der SR die Identität des Spielers durch Nachfrage bei ihm oder bei einem Mannschaftsverantwortlichen festzustellen und sich die Richtigkeit der Angaben auf dem Ausdruck des Spielberichts quittieren zu lassen (im Juniorenbereich stets durch den Mannschaftsverantwortlichen). Dieser Ausdruck ist vom SR nach dem Spiel mitzunehmen und aufzubewahren, falls insoweit Nachfragen aufkommen sollten. Unabhängig von den obigen Anlässen steht es weiterhin jedem SR frei, eine individuelle Überprüfung der Spielberechtigung stichprobenartig oder bei allen Spielern durchzuführen.

Der SR hat **keine Befugnis, einen Spieler von der Teilnahme an einem Spiel auszuschließen**. Das gilt auch, wenn der Identifizierungsversuch nicht erfolgreich war. Jegliche festgestellten Unregelmäßigkeiten im obigen Sinne sind im ESB als besonderes Vorkommnis durch den SR **zu melden** (→B.VI.). Ebenso ist das Ergebnis des Identifizierungsversuchs mitzuteilen.

### 2. DFBnet-Kennung

Die Organisation des Fußballspielbetriebs und der dazu gehörenden Verwaltung (Spiel- und SR-Ansetzung, Spielberechtigungswesen, Ergebnisdienst usw.) wird bundesweit einheitlich über ein vom DFB bereitgestelltes Online-Informationssystem namens **DFBnet** abgewickelt. Die Datenbank ist über die Internetadresse [www.dfbnet.org](http://www.dfbnet.org) oder über Smartphone-Apps (für Android und iOS) erreichbar und ist als geschlossene Benutzergruppe konzipiert.

Zur Benutzung benötigt man eine Zugangskennung und ein Passwort. Nach seiner Ausbildung erhält jeder SR eine solche **Kennung** nach dem folgenden Schema:

- Benutzername: 43srXXXXXX (XXXXXX = letzte sechs Ziffern der SR-Ausweisnummer)
- Kennwort: selbst zu vergeben (gilt max. 180 Tage, vertraulich zu behandeln)

## Saarländischer Fußballverband e.V. – Praktische Regelkunde – Saison 2024/2025

Nach dem Einloggen können im DFBnet Spielberichte, Spieleinsätze, Beobachtungen und eigene Daten eingesehen und ggf. bearbeitet werden. Die eigenen Daten sind zu pflegen. Insbesondere sind Verhinderungen (als Sperrtermine) rechtzeitig zu hinterlegen.

### 3. Schiedsrichteranzetzung über das DFBnet

Die Benachrichtigung über einen Spieleinsatz erfolgt **per E-Mail**:

```
#####
Hinweis: Sollten Sie auf diese E-Mail antworten wollen, so ändern Sie bitte den Empfänger manuell von noreply@dfbnet.org auf:
„Otto Obmann“ <srobmann@example.org>
#####
Sehr geehrte(r) Max Muster

Sie wurden für folgendes Spiel eingeteilt:

Name:      Max Muster [mailto:m.muster@example.org] Tel.: 0987/654321
eingeteilt als:  Schiedsrichter

Spieldaten:
Spielkennung:  430078097
Datum, Uhrzeit:  So, 15.04.2018 16:45

Heimmannschaft:  SV Bliesen
Gastmannschaft:  SG St. Wendel
Spielort:        Bliesen, Kunstrasenplatz
                  Auf dem Schänzchen; 66606 St. Wendel-Bliesen

Bemerkung:

SR-Spesen:

Ligadaten:
Liga:          Bezirksliga Nord - Frauen
Spielklasse:   Bezirksliga
Mannschaftsart: Frauen

Einteilungen:
Schiedsrichter: Max Muster [mailto:m.muster@example.org] Tel.: 0987/654321
Staffelleiter:  Berta Beispiel, Musterstr. 6, 66666 Marpingen, Tel.: 0154/0815
Aktion ausgef. von: Otto Obmann [mailto:srobmann@example.org] Tel.: 0123/456789

Bestätigen Sie Ihre Einteilung bitte durch den Klick auf folgenden Link oder kopieren Sie den Link in einen Browser und führen ihn dort aus.
https://www.dfbnet.org/sria/mod\_sria/c.do?id=irgendwas
```

Eine Spielansetzung ist zügig zu **bestätigen**. Kann der SR das Spiel nicht leiten, ist dies dem zuständigen Ansetzer unter Angabe des Grundes unverzüglich mitzuteilen.

### 4. Elektronischer Spielbericht

Die Spielberichte werden in allen Spiel- und Altersklassen elektronisch über das DFBnet bearbeitet (sog. **Elektronischer Spielbericht – ESB**). Die Vereine sind verpflichtet, den Spielbericht mindestens eine Stunde vor dem Spiel freizugeben und dem SR vor Austragung des Spiels Ausdrucke des ESB vorzulegen.

Der SR ist verpflichtet, den ESB nach dem Spiel unverzüglich – sofern möglich bereits am Spielort, jedenfalls aber am selben Tag – zu **bearbeiten und freizugeben** (Achtung: Nach der Freigabe sind Änderungen durch den SR nicht mehr möglich!). Bei Problemen (z.B. kein Internet): Obmann oder Lehrwart anrufen!

Im ESB **zu erfassen** sind insbesondere

- Änderungen an der Aufstellung nach der Vereinsfreigabe,
- Spieleckdaten wie Ergebnis, Torschützen, Auswechslungen, verhängte Persönl. Strafen, Spesen und sonstige Bemerkungen zum Spiel, für die kein Sonderbericht verfasst werden



## Saarländischer Fußballverband e.V. – Praktische Regelkunde – Saison 2024/2025

muss wie z.B. Verletzung von Spielern, Meldung über besonders faires Verhalten (Kontrollkästchen!), **Anwendung des STOPP-Konzepts**,

- sollen besondere „Vorkommnisse“ (Gewalthandlung oder Diskriminierung, dazu →G.IV.) gemeldet werden, ist stets auch ein Sonderbericht (→B.VI.) hierzu anzufertigen.

**Beachte:** Bei mehrmaligen Ein- oder Auswechslungen („Rückwechsel“) genügt die Eintragung der ersten Ein- bzw. Auswechslung der betreffenden Spieler.

**Sonderberichte** (→B.VI.) können erst nach der Freigabe des ESB angehängt werden und sind spätestens am Folgetag hochzuladen. Der Sonderbericht ist als Word- oder PDF-Datei beizufügen (Klick auf „Datei auswählen“ >>> Datei vom eigenen Rechner auswählen >>> Abschließen durch Mausklick auf „Datei hochladen“). Bei Unklarheiten: Obmann oder Lehrwart anrufen!

## VI. Sonderbericht

### 1. Allgemeines

Der Sonderbericht soll die zuständige Instanz der Sportgerichtsbarkeit in die Lage versetzen, den darin geschilderten Vorfall beurteilen und je nach Schwere sanktionieren zu können. Der Inhalt des Berichts muss daher **vollständig, klar, wahr und präzise** sein (vor allem aufs Wesentliche beschränkt, ohne Belanglosigkeiten/Übertreibungen, nur eigene Wahrnehmungen) und sollte keine subjektiven Wertungen außerhalb des Regelwerks enthalten (z.B. „mit voller Absicht“, „vorsätzlich“; besser möglichst objektiv beschreiben, z.B.: „übertrieben hart“, „heftig“, „ohne ersichtlichen Anlass“, „ohne erkennbare Chance, den Ball zu spielen“). Auf die Angabe persönlicher Daten (Adresse, Telefonnummer, E-Mail usw.) sollte verzichtet werden.

### 2. Inhalt

Bei **Beanstandungen beim Nachweis der Spielberechtigungen** sind die betroffenen Spieler aufzuzählen und die Art der Beanstandung (fehlendes/veraltetes Bild usw.) zu vermerken. Bei fehlerhaftem **Spielfeldaufbau** ist der Mangel zu bezeichnen. Ferner ist ein Sonderbericht nötig bei einem **Spielabbruch**, **bei Anwendung des STOPP-Konzepts** oder wenn Unberechtigte **aus dem Innenraum entfernt** werden mussten. Bei Fragen: Obmann oder Lehrwart anrufen!

Ist der Grund des Sonderberichts eine **Rote Karte (FaD)**, gilt für die Sammlung der wichtigsten Einzelheiten zu dem Vorfall die **„7 W-Regel“**:

- **Wann** war der Vorfall (Spielminute)?
- **Wie stand es** zu diesem Zeitpunkt (Spielstand)?
- **Wo** war der Vorfall (Ort des Geschehens)?
- **Wer mit wem** (Täter und Opfer)?
- **Was** ist passiert?
- **Wo war der Ball** (Spielnähe)?
- **Wo war der SR**?

Relevante Gesichtspunkte können des Weiteren sein:

- Wo wurde der Spieler getroffen?
- Attacke von vorne, von hinten oder von der Seite?
- Intensität (beide Beine, offene Sohle, Hineinspringen, Geschwindigkeit)?
- Entfernung/Spielbarkeit des Balles?
- Vereitelung einer glasklaren Torchance (Spielsituation beschreiben)?
- Anschließender Torerfolg?
- Ball im Spiel oder Spielruhe?
- Musste der angegangene Spieler behandelt werden?
- Bei Beleidigungen: Wie war der exakte Wortlaut?

3. Beispiele zur Illustration

	<b>Vorfall 1 (Grobes Foul)</b>	<b>Vorfall 2 (DOGSO)</b>	<b>Vorfall 3 (Tätlichkeit)</b>
<b>Wann?</b>	56. Spielminute	87. Spielminute	28. Spielminute
<b>Spielstand?</b>	0:1 für Hombrücken	3:2 für Farbstadt	1:1
<b>Wo?</b>	Seitenlinie, Höhe Strafraum von Elverskirchen	Strafraum von Kolorit, Höhe Strafstoßmarke	Mitte des Spielfeldes, Mittelkreis
<b>Wer? Mit wem?</b>	David Klein (Nr. 2, FC Elverskirchen) mit Jan Groß (Nr. 11, TuS Hombrücken)	Michael Schwarz (Nr. 19, SG Farbstadt) mit Christian Grün (Nr. 26, Rot-Weiß Kolorit)	Peter Müller (Nr. 4, SC Dorf) mit Alexander Schmidt (Nr. 7, SV Stadt)
<b>Was?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Zweikampf beider Spieler</li> <li>– Groß eroberte Ball</li> <li>– Klein lief heran</li> <li>– Klein sprang mit ausgestrecktem Bein von hinten in die Wade von Groß</li> <li>– Groß kam zu Fall</li> <li>– Ball war nicht erreichbar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Hoher Ball nach vorne</li> <li>– Schwarz nahm Ball mit und drang in Strafraum ein</li> <li>– Grün verfolgte Schwarz</li> <li>– Grün hielt Schwarz am Ärmel und riss ihn um</li> <li>– Kein anderer Verteidiger in der Nähe, klare Torchance</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Zweikampf beider Spieler</li> <li>– Müller fiel zu Boden</li> <li>– Kein Foul erkennbar</li> <li>– Schmidt spielte den Ball zu einem Mitspieler</li> <li>– Müller sprang auf</li> <li>– Faustschlag von Müller ins Gesicht von Schmidt</li> </ul>
<b>Wo war der Ball?</b>	Unmittelbar am Tatort, am Fuß von Spieler Groß	Unmittelbar am Tatort, am Fuß von Spieler Schwarz	Ca. 4–5 m vom Tatort entfernt bei Mitspieler Schmidt
<b>Wo war SR?</b>	Ca. 10 m entfernt, beste Sicht	Ca. 15 m dahinter, freie Sicht	Ca. 5 m entfernt, beste Sicht
<b>Textliche Ausarbeitung:</b>	<p>In der 56. Spielminute beim Spielstand von 0:1 für Hombrücken kam es an der Seitenlinie in Höhe des Elverskirchener Strafraums zu einem Zweikampf zwischen den Spielern David Klein (Nr. 2, FC Elverskirchen) und Jan Groß (Nr. 11, TuS Hombrücken). Nachdem der Spieler Groß den Ball erobern konnte, lief der Spieler Klein mit einigen schnellen Schritten heran und sprang von hinten mit ausgestrecktem Bein und hoher Intensität in den Spieler Groß hinein. Er traf den Spieler Groß mit seiner rechten Fußsohle an der Wade und brachte ihn zu Fall. Den Ball konnte der Spieler Klein mit dieser Attacke nicht erreichen.</p> <p>Ich befand mich nur etwa 10 m entfernt und hatte gute Sicht. Ich unterbrach das Spiel und zeigte dem Spieler Klein die „Rote Karte“. Während der Spieler Groß behandelt wurde, entschuldigte sich der Spieler Klein bei ihm. Das Spiel ging mit direktem Freistoß für Hombrücken weiter.</p>	<p>In der 87. Spielminute beim Spielstand von 3:2 für Farbstadt wurde ein hoher Ball in Richtung Strafraum von Kolorit gespielt. Der Angreifer Michael Schwarz (Nr. 19, SG Farbstadt) überlief die Verteidiger, konnte den Ball unter Kontrolle bringen und lief direkt Richtung Tor von Kolorit. Der Spieler Christian Grün (Nr. 26, Rot-Weiß Kolorit) verfolgte den Spieler Schwarz. Als der Spieler Schwarz sich etwa an der Strafstoßmarke befand, hielt der hinter ihm laufende Spieler Grün ihn am Trikotärmel fest und riss den Spieler Schwarz dadurch zu Boden. Andere Verteidiger (außer dem Torwart) befanden sich nicht im Strafraum und der Spieler Schwarz stand kurz vor einem aussichtsreichen Torschuss.</p> <p>Ich war ca. 15 m dahinter positioniert und hatte guten Einblick. Ich verhängte einen Strafstoß für Farbstadt und zeigte dem Spieler Grün wegen dem Veriteln einer klaren Torchance die „Rote Karte“. Der Strafstoß wurde zum 4:2 verwandelt.</p>	<p>In der 28. Spielminute beim Spielstand von 1:1 kämpften die Spieler Peter Müller (Nr. 4, SC Dorf) und Alexander Schmidt (Nr. 7, SV Stadt) im Mittelkreis um den Ball. Während des Zweikampfes kam der Spieler Müller zu Fall, wobei ich keine Regelwidrigkeit erkennen konnte. Der Spieler Schmidt spielte dann den Ball mit dem Fuß zu einem Mitspieler weiter, der ca. 4–5 m entfernt stand. Unmittelbar danach sprang der Spieler Müller auf und schlug mit seiner rechten Faust dem neben ihm stehenden Spieler Schmidt heftig ins Gesicht. Der Spieler Schmidt fiel zu Boden und hielt sich das Gesicht.</p> <p>Ich stand nur ca. 5 m entfernt und konnte den Vorfall genau sehen. Nachdem ich das Spiel unterbrochen hatte, verwies ich den Spieler Müller mit der „Roten Karte“ des Feldes und setzte das Spiel sodann mit direktem Freistoß für den SV Stadt fort.</p>



4. Musterformular für einen Sonderbericht

## S C H I E D S R I C H T E R – S O N D E R B E R I C H T

von: \_\_\_\_\_

### SPIELDATEN

Heim: \_\_\_\_\_ gegen Gast: \_\_\_\_\_

in: \_\_\_\_\_ am: \_\_\_\_\_ Ergebnis: \_\_\_\_\_

Wettbewerbsart: \_\_\_\_\_ (z.B. Meisterschaftsspiel, Saarlandpokal, Freundschaftsspiel, Hallenmasters)

Spielklasse/-runde: \_\_\_\_\_ (z.B. KL A Mitte, Frauen-Verbandsliga, AH-B 7er, 3. Hauptrunde, B-Junioren-Kreisliga)

### GRUND DES SONDERBERICHTS

\* Zutreffendes in der linken Spalte bitte ankreuzen!

	<b>Rote Karte</b>	wegen		(z.B. Torchancevereitelung, grobes Foul, Beleidigung, Tätlichkeit, grobe Unsportlichkeit)
	<b>Spielabbruch</b>	wegen		(z.B. Witterung, Fluchtlichtausfall, Gewaltvorfall, zu wenige spielbereite Spieler)
	<b>Unsportliches Betragen</b>	von		(z.B. Trainer, Teamoffizieller, Zuschauer, Spieler nach dem Spiel)
	<b>Sonstiges Vorkommnis</b>	nämlich		(z.B. Beanstandung bei Spielberechtigungen, mangelhafter Spielfeldaufbau, nicht vorhandener Online-Spielbericht)

### BESCHREIBUNG DES VORFALLS

<p style="text-align: center;"><b>Hinweise/Tipps:</b></p> <p><i>Knapp, präzise und vollständig! Keine Belanglosigkeiten! Keine regelfremden Wertungen! Wichtig vor allem:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Spielminute?</li> <li>- Spielstand?</li> <li>- Ort des Geschehens?</li> <li>- Wer war beteiligt?</li> <li>- Was ist passiert?</li> <li>- Wo war der Ball?</li> <li>- Wo war der SR?</li> </ul> <p><b>Relevante Gesichtspunkte bei Fouls:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wo wurde der Spieler getroffen?</li> <li>- Attacke von vorne, von hinten oder von der Seite?</li> <li>- Intensität des Vergehens (beide Beine, offene Sohle, Hineinspringen, Geschwindigkeit usw.)?</li> <li>- Entfernung/Spielbarkeit des Balles?</li> <li>- Ball im Spiel oder Spielruhe?</li> <li>- Anschließender Torerfolg?</li> </ul> <p><b>Bei mehreren Vorfällen sinnvoll untergliedern (1., 2. usw.)!</b></p>	
---	--

## C. DIE SPIELER UND SONSTIGEN PERSONEN

### I. Kategorien von Personen und Begrifflichkeiten

Personen am Spielort						
Am Spiel Beteiligte (Alle Personen, deren Namen auf dem Spielbericht stehen)						Drittpersonen (Alle Personen, die <u>nicht</u> auf dem Spielbericht auftauchen)
Mannschafts-/Teamangehörige (Alle Personen, die auf einer der beiden Teamlisten stehen) <sup>1</sup>				Spieloffizielle (Personen, die das Spiel allein oder gemeinsam leiten)		z.B. Ordner, Fotograf, Zuschauer, Maskottchen, Balljunge...
Spielberechtigte (aktuelle, potenzielle und ehemalige) (Alle, die am Spiel teilnehmen, noch teilnehmen dürften, teilnehmen durften oder zuvor ausgeschlossen wurden)				Team-offizielle (Nicht Spielberechtigte) (Jeweils auch solche, die zugleich Spieler oder EW-Spieler sind)		
(„,aktuell spielfähige“) SPIELER (Alle, die seit Beginn oder seit ihrer Einwechslung mitspielen oder jederzeit wieder mitspielen könnten)		EW-Spieler und ausgewechselte Spieler	Vor dem Spiel ausgeschlossene Spieler und Spieler mit FaZ (Sie dürfen sich nicht mehr im Innenraum aufhalten)	z.B. Trainer, Co-Trainer, Torwarttrainer, Arzt, Betreuer, Masseur	z.B. SR, SRA, Torrichter, 4. Offizieller, 5. Offizieller, Video-SR, Video-SRA	
Derzeit auf dem Spielfeld (Spieler, die regelkonform Spielfortsetzung ausführen könnten)	Derzeit nicht auf dem Spielfeld <sup>2</sup> (Spieler, die zu ihrem Eintritt oder Wiedereintritt SR-Zustimmung benötigen)					
Keine Beschränkungen bei Spielstrafen und Persönl. Strafen	Keine Beschränkungen bei Spielstrafen und Persönl. Strafen <b>Bei Spieleintritt auf dem Feld aber nur dir. Fr./11m</b>	<b>Bei Spieleintritt auf dem Feld nur dir. Fr./11m Kein FaZ</b>	<b>Bei Spieleintritt auf dem Feld nur dir. Fr./11m Keine weitere Persönl. Strafe</b>	<b>Bei Spieleintritt auf dem Feld nur dir. Fr./11m Kein FaZ „Trainerhaftung“<sup>3</sup></b>	---	<b>Keine Spielstrafen Keine Persönl. Strafen Nur Entfernung aus dem Innenraum</b>

Beachte: Nur die Personen in den **gelb unterlegten Feldern** können (weitere) Persönl. Strafen erhalten.

<sup>1</sup> Die Mannschaftsangehörigen jedes Teams sind auf dem Spielbericht auf der jeweiligen Teamliste aufzuführen (etwaige nachträgliche Änderungen sind bis zum Anstoß möglich und dem Gegner mitzuteilen). Nur Mannschaftsangehörige dürfen sich auf dem Spielfeld bzw. in der Technischen Zone aufhalten.

<sup>2</sup> Spieler außerhalb des Feldes sind Spieler, die (a) einen FaZ verbüßen, (b) zu spät kommen, (c) behandelt werden/wurden, (d) wegen Ausrüstungsmängeln vom Feld geschickt wurden oder (e) aus sonstigen Gründen mit Zustimmung des SR vorübergehend das Feld verlassen haben (z.B. Toilettengang, Kontaktlinsentausch).

<sup>3</sup> Bei einem Vergehen eines Mannschaftsangehörigen in der technischen Zone, bei dem der Täter nicht sicher identifiziert werden kann, ist eine fällige Strafe gegen den höchstrangigen Trainer auszusprechen (→B.III.7.).

### II. Zahl der Spieler

Das Spiel bestreiten zwei Teams mit je **höchstens 11 Spielern**, darunter muss je **ein Torhüter** sein. Ein Spiel darf nicht beginnen bzw. nicht fortgesetzt und muss abgebrochen werden, wenn

## Saarländischer Fußballverband e.V. – Praktische Regelkunde – Saison 2024/2025

ein Team nicht (mehr) über die **Mindestspielerzahl** verfügt (→A.I.4.; Ausn.: Strafstoßschießen). Ein zu Beginn nicht vollständiges Team darf sich bis zum Spielende komplettieren.

Jedes Team hat einen **Spielführer/Kapitän** (trägt eine Armbinde). Er genießt keine Sonderrechte, hat aber eine gewisse Verantwortung für sein Team und ist Ansprechpartner des SR (z.B. beim Kapitänsdialog →B.III.5.).

Beachte: Im SFV können Spieler bis zum Spielende nachgemeldet werden.

### III. Einwechselspieler und Spielerwechsel

#### 1. Einwechselspieler

Ein Team kann in Pflichtspielen **normalerweise fünf Auswechslungen** unter Nutzung von **maximal drei Wechselfenstern** vornehmen (Ausnahmen beachten →A.I.4.). In Freundschaftsspielen können es beliebig viele sein, sofern die Teams sich einigen und den SR darüber informieren (sonst: sechs Auswechslungen pro Team). Ausgewechselte Spieler dürfen am Spiel nicht mehr teilnehmen, es sei denn, das Wiedereinwechseln (**Rückwechsel**) ist in diesem Spiel gestattet (wie üblich in den Spielklassen des SFV).

EW-Spieler können **Spielstrafen** verursachen und **Persönl. Strafen** erhalten, gleich ob sie eingesetzt werden oder nicht. Der Ausschluss eines EW-Spielers berührt das Auswechsellkontingent seiner Mannschaft aber nicht.

EW-Spieler sollen sich im Regelfall hinter bzw. neben dem eigenen Tor **aufwärmen**, jedenfalls aber nicht hinter oder neben dem gegnerischen Tor.

#### 2. Auswechsellvorgang

Aus- bzw. Einwechslungen können **nur während einer Spielruhe** durchgeführt werden. Eine Auswechslung ist erst vollzogen, wenn der auszuwechselnde Spieler das Spielfeld verlassen und der EW-Spieler den Platz betreten hat.

#### Korrektter Ablauf einer Aus- bzw. Einwechslung

- Das Spiel ist unterbrochen ("Ball aus dem Spiel").
- Der SR wird über die Auswechslung informiert (z.B durch Zuruf).
- Der SR erteilt seine Zustimmung zum Spielerwechsel.
- Der auszuwechselnde Spieler verlässt den Platz grundsätzlich an der nächstgelegenen Begrenzungslinie (sofern er sich nicht bereits außerhalb des Spielfelds befindet) und begibt sich sofort in die technische Zone oder in die Kabine.
- Der EW-Spieler betritt das Spielfeld während der Spielunterbrechung an der Mittellinie, sobald der auszuwechselnde Spieler das Spielfeld verlassen hat.
- Der SR notiert den Wechsel und gibt danach das Spiel mit Pfiff frei.
- **Merke: Die Auswechslung ist vollzogen, sobald der EW-Spieler regelkonform das Feld betritt. Er wird damit anstelle des Ausgewechselten zum Spieler und darf im Anschluss jede Spielfortsetzung vornehmen.**

#### 3. Auswechslungen während des Strafstoßschießens

Steht ein Strafstoßschießen (→B.II.6.) bevor, darf nach dem Abpfiff des SR **keine Auswechslung** mehr vorgenommen werden. Ausn.: Wenn einer der **Torhüter** wegen einer Verletzung nicht mehr weiterspielen kann, darf ihn ein gemeldeter EW-Spieler oder ein Spieler, der zur Herstellung der Gleichzahl ausgemustert wurde, ersetzen, wenn das Auswechsellkontingent noch nicht erschöpft ist.

4. Tausch auf der Torwartposition

Jeder Spieler darf seinen Platz mit jedem anderen Spieler seines Teams tauschen (**Positionstausch**). Dies gilt auch für den Torwart, sofern dies während einer Spielruhe geschieht und der SR informiert wird. Findet der Positionstausch ohne Erlaubnis des SR statt, erhalten beide Spieler eine VW in der nächsten Spielunterbrechung (Ausn.: Tausch während einer Spielruhe).

5. Folgen eines unerlaubten Betretens

Wer als EW-Spieler unbemerkt oder sonst ohne Zustimmung des SR auf das Feld gelangt, kann nicht zum Spieler werden. Aber: Wird der SR nicht davon in Kenntnis gesetzt, dass anstelle eines ursprünglich gemeldeten Spielers ein **EW-Spieler von Beginn an spielt** oder eine **Auswechslung während der Halbzeitpause** durchgeführt wurde, muss der SR keine Disziplinarmaßnahmen ergreifen. Er muss aber den Sachverhalt im Spielbericht melden.

Betrifft eine Person unerlaubt das Spielfeld, gilt grundsätzlich das Folgende:

Unerlaubtes Betreten des Spielfelds von...	Mit Spieleingriff Bsp.: Er schießt den Ball weg.	Ohne Spieleingriff Bsp.: Er steht unbeteiligt auf dem Feld.	Eigenes Team erzielt ein Tor (ohne Spieleingriff)	Gegner erzielt ein Tor (mit oder ohne Spieleingriff)
...Spieler, der die Erlaubnis des SR zum Betreten des Feldes benötigt.	Dir. Fr./11m, wo Eingriff VW	Ind. Fr., wo Ball war (Vorteil beachten!) VW	Tor ist gültig VW	Tor ist gültig VW
...EW-Spieler oder ausgewechseltem Spieler.	Dir. Fr./11m, wo Eingriff VW Vom Feld schicken	In nächster Spielruhe: VW Vom Feld schicken	Tor ist gültig VW Vom Feld schicken	Tor ist gültig VW Vom Feld schicken
...Spieler mit FaZ	Dir. Fr./11m, wo Eingriff FaD (Rot)	In nächster Spielruhe: FaD (Rot)	Tor ist gültig FaD (Rote Karte)	Tor ist gültig FaD (Rote Karte)
...Spieler mit FaD	Dir. Fr./11m, wo Eingriff Aus dem Innenraum schicken	In nächster Spielruhe: Aus dem Innenraum schicken	Tor ist gültig Aus dem Innenraum schicken	Tor ist gültig Aus dem Innenraum schicken
...Teamoffizieller	Dir. Fr./11m, wo Eingriff VW	In nächster Spielruhe: Ermahnung oder VW	Tor ist gültig Ermahnung oder VW	Tor ist gültig Ermahnung oder VW
...Drittperson	SR-Ball	In nächster Spielruhe: Aus dem Innenraum entfernen	Ein erzielt Tor ist gültig, wenn (a) kein Spieleingriff der Drittperson vorlag oder (b) der Ball unabhängig vom Eingriff ins Tor gegangen ist und kein Verteidiger gestört wurde (auch wenn der Ball berührt wurde) Anderenfalls: Kein Tor und SR-Ball (wenn Ball im Spiel bleibt) bzw. Abstoß/Ecke (wenn Ball am Tor vorbeigegangen wäre)	

Beachte: Ist der Spieleingriff eine Handlung, die **verwarnungs- oder feldverweiswürdig** ist (z.B. Festhalten, grobes Foul, Torchancevereitelung), sind die entsprechend notwendigen Disziplinarmaßnahmen zusätzlich zu ergreifen.

## D. EINZELHEITEN ZU SPIEL- UND PERSÖNLICHEN STRAFEN

### I. Übersicht zu den Spielstrafen mit Vergehensarten

	Direkter Freistoß	Strafstoß	Indirekter Freistoß
<b>Wo?</b>	Regelmäßig dort, wo das Vergehen war (Tatort) – Toleranzbereich wird mit zunehmender Tornähe geringer Bei Vergehen außerhalb →D.III.3. Aber: Torraumregelung (→D.III.2.)	(Mitte der) Strafstoßmarke des betreffenden Strafraums Keine Erhöhungen oder Verlegungen	Regelmäßig dort, wo das Vergehen war (Tatort) – Toleranzbereich wird mit zunehmender Tornähe geringer Bei Vergehen außerhalb →D.III.3. Aber: Torraumregelung (→D.III.2.)
<b>Wie?</b>	Ruhender Ball wird mit dem Fuß gespielt (Richtung egal) „Finten“ (z.B. über den Ball laufen) und Ballanheben sind erlaubt	Ball wird mit dem Fuß <u>nach vorne</u> gespielt „Finten“ sind erlaubt, aber <u>kein Täuschen</u>	Ruhender Ball wird mit dem Fuß gespielt (Richtung egal) „Finten“ (z.B. über den Ball laufen) und Ballanheben sind erlaubt
<b>Ball im Spiel?</b>	Sobald er sich bewegt (auch bei Freistoß für Verteidiger im Strafraum)	Sobald er sich nach vorne bewegt; indirekte Ausführung möglich	Sobald er sich bewegt (auch bei Freistoß für Verteidiger im Strafraum)
<b>Gegner?</b>	Gegner mind. 9,15 m vom Ball entfernt Bei Fr. im Strafraum für die Verteidiger: Außerhalb des Strafraums (sonst: Wdh., aber Vorteil beachten) Bei Nichteinhalten des Abstandes: VW + Wdh. (Vorteil beachten) Schnelle Spielfortsetzung mit Gegnern in der Nähe auf Risiko des ausführenden Teams	Torwart mit Gesicht zum Spielfeld und Fuß auf/über/hinter Torlinie (Bewegen ist erlaubt) Alle Spieler außer dem Schützen: Auf dem Platz, außerhalb des Strafraums, hinter dem Ball und mind. 9,15 m vom Ball entfernt Ausführender Spieler ist klar zu bezeichnen	Gegner mind. 9,15 m vom Ball entfernt (Ausn.: Sie stehen auf der Torlinie) Bei Fr. im Strafraum für Verteidiger: Außerhalb des Strafraums (sonst: Wdh., aber Vorteil beachten) Bei Nichteinhalten des Abstandes: VW + Wdh. (Vorteil beachten) Schnelle Spielfortsetzung mit Gegnern in der Nähe auf Risiko des ausführenden Teams
<b>Tor erzielbar?</b>	Eigenes Tor: Ja Eigentor: Nein (Eckstoß)	Eigenes Tor: Ja Eigentor: Nein (Ecke)	Eigenes Tor: <u>Nein</u> (Abstoß) Eigentor: Nein (Eckstoß)
<b>SR-Pfiff?</b>	Zustimmung genügt (Pflichtpfliffe beachten →B.I.2.)	<u>Zwingend erforderlich</u> (Ansonsten: Wdh.)	Zustimmung genügt (Pflichtpfliffe beachten →B.I.2.)
<b>Sonstiges</b>	Ausführung vor Freigabe mit Pfiff nach Mauerstellung: VW + Wdh. Angreifer mind. 1 m von der Spielermauer (mind. 3 Spieler) entfernt	<u>11m nach Ende der Spielzeit</u> muss noch ausgeführt werden Bei Regelverstößen: <u>Wirkung abwarten</u>	<u>SR-Signal</u> : Arm nach oben halten (bis klar ist, dass Ball nicht direkt ins Tor geht) Im Übrigen wie beim dir. Fr. (siehe linke Spalte)

	Direkter Freistoß	Strafstoß	Indirekter Freistoß
<b>Aufzählung und Arten der Vergehen</b>	Handspielvergehen (→D.III.1.) Ausn.: Torwart in seinem eigenen Strafraum	Alle Vergehen, die zu einem dir. Fr. führen (siehe linke Spalte), sofern diese	Gefährliches Spiel <sup>1</sup>
	Spieleingriff nach unerlaubtem Betreten des Feldes (→C.III.5.)	a) von der verteidigenden Mannschaft begangen werden	Behindern eines Gegners ohne Kontakt (wenn Ball nicht nah ist)
	Physische Vergehen auf dem Feld gegen Spieloffizielle sowie AW-, ausgewechselte Spieler, Spieler mit FaD oder Teamoffizielle (jeweils des eigenen oder gegnerischen Teams)	und	Hindern des Torwarts, den Ball freizugeben oder den Ball spielen (oder es versuchen), während der Torwart ihn kontrolliert
	Halten oder Sperren eines Gegners mit Körperkontakt	b) der Freistoßort im Strafraum der verteidigenden Mannschaft liegen würde (die <b><u>Strafraumlinien gehören dazu</u></b> )	Abseitsvergehen (→F.IV.)
	Werfen/Treten eines Gegenstands in Richtung Ball/Gegner/Spieloffizieller oder Berühren des Balls mit Gegenstand in der Hand		Wenn der Torwart den Ball
	Beißen oder Anspucken einer Person (inkl. Versuch)		– länger als 6 Sek. mit der Hand/dem Arm kontrolliert, – nach Freigabe erneut mit der Hand/dem Arm berührt, bevor dieser von einem anderen Spieler berührt wurde oder – den Ball mit der Hand/dem Arm berührt, nachdem er ihm von einem Mitspieler absichtlich mit dem Fuß oder per Einwurf zugespielt wurde ( <u>Ausn.:</u> zuvor missglückter Klärungsversuch)
	<u>Verbotenes Spiel</u> , d.h. einen/m gegnerischen Spieler		Fehler bei der 11m-Ausführung durch die Angreifer
	– treten (inkl. Versuch), – anspringen und aufstützen, – rempeln, – schlagen (inkl. Versuch), – stoßen, – mit dem Fuß tackeln oder einem anderen Körperteil angreifen, – das Bein stellen (inkl. Versuch), sofern dabei <u>fahrlässig, rücksichtslos oder übermäßig hart</u> agiert wird		Jedes andere Vergehen, für das das Spiel unterbrochen wird, um eine Persönl. Strafe auszusprechen, v.a. <u>verbale Vergehen</u> und sonstiges <u>unsportliches Betragen</u> <sup>2</sup>
		Nichteinhalten des Abstands (1 m) zur Spielermauer <sup>3</sup> durch Angreifer	
		Zweimaliges Spielen des Balls nach einer Spielfortsetzung	

<sup>1</sup> **Gefährlich** ist eine Spielweise, durch die der Spieler selbst oder ein in der Nähe befindlicher Gegner verletzt werden könnte und der Ball aus Angst vor einer Verletzung nicht gespielt wird (z.B. hohes/gestrecktes Bein, aufgesetzter Fuß, Fallrückzieher am Mann, Kopf zu tief, Einklemmen des Balles zwischen den Beinen). Gefährliches Spiel liegt nur vor, wenn es keine Gegnerberührung gibt (bei Berührung: verbotenes Spiel mit der Folge dir. Fr.).

<sup>2</sup> **Andere Vergehen** sind z.B. unerlaubtes Betreten/Verlassen des Feldes; **Unsportlichkeiten**, wie etwa Vortäuschen eines Foulspiels („Schwalbe“) oder einer Verletzung, Initiieren einer Spielregelumgehung (z.B. bei der Rückpassregel), absichtliches Täuschen/Ablenken des Gegners, respektloses Verhalten, beleidigende Gesten oder Äußerungen, Reklamieren.

<sup>3</sup> Eine **Spielermauer** liegt nur dann vor, wenn drei oder mehr Spieler sie bilden.

Ein gewisser Körpereinsatz beim Kampf um den Ball muss erlaubt sein. Die Grenzen werden jedoch überschritten, wenn ein Spieler **fahrlässig, rücksichtslos oder übermäßig hart („brutal“)** zu Werke geht. Indikatoren für die Intensität eines Vergehens sind v.a. die Geschwindigkeit, der entfaltete Krafteinsatz, die Spielbarkeit des Balles und wo der Gegner getroffen wird.



## II. Handhabung der Spielstrafen

### 1. Zeitpunkt

Spielstrafen können grundsätzlich nur ausgesprochen werden, wenn das Vergehen stattfand, während der **Ball im Spiel** war. Ein vorheriges Vergehen kann ferner dann nicht mehr mit einer Spielstrafe geahndet werden, wenn das Spiel nach einer Unterbrechung wieder korrekt und mit Zustimmung des SR fortgesetzt wurde (anders für Persönl. Strafe: „Quick Freekick“ →B.III.3.).

### 2. Vorteilsbestimmung

Die Vorteilsbestimmung (→B.II.4.) ist selbst dann anwendbar, wenn das in Rede stehende Vergehen eine Persönl. Strafe erfordert. Die Persönl. Strafe ist dann in der **nächsten Spielunterbrechung** auszusprechen (verzögerte Bestrafung →B.III.3.).

Gewährt der SR ausnahmsweise – hier ist Zurückhaltung geboten – Vorteil, obwohl ein Spieler wegen des Vergehens in der nächsten Unterbrechung einen FaD oder FaZ erhält, muss der SR das Spiel unterbrechen und die Persönl. Strafe aussprechen, sofern dieser Spieler den Ball spielt oder einen Gegner angreift oder beeinflusst. Folge: **Ind. Fr.** (es sei denn, er begeht ein schwereres Vergehen).

### 3. Kumulation von Vergehen

Kommt es gleichzeitig oder unmittelbar hintereinander zu mehreren Vergehen, die zu Spielstrafen führen würden, ist wie folgt zu unterscheiden:

- Bei **mehreren Vergehen einer Mannschaft**: Es ist das Vergehen zu bestrafen, das für das andere Team am günstigsten ist („günstigeres Vergehen“, z.B. wenn ein Vergehen zu einem 11m führt, das andere nur zu einem dir. Fr.).
- Bei **Vergehen beider Mannschaften** unmittelbar hintereinander: Es ist das Vergehen zu bestrafen, das zeitlich zuerst stattfand („früheres Vergehen“, z.B. ein Spieler wird erst von einem Gegenspieler festgehalten, woraufhin er diesen Gegenspieler dann beleidigt).



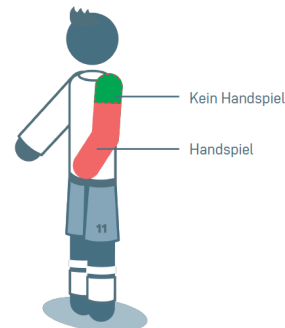
- Bei **gleichzeitigen Vergehen beider Mannschaften**: Es ist das Vergehen zu bestrafen, das die härtere Strafe nach sich zieht („schlimmeres Vergehen“, z.B. wenn das eine Vergehen mit einer VW sanktioniert wird, das andere nicht).

**Beachte:** Auf die Verhängung notwendiger **Persönl. Strafen** hat dies keinen Einfluss! Bei zwei gelbwürdigen Vergehen desselben Spielers: Erst erhält er die VW, sodann einen FaZ.

### III. Details zu einzelnen Vergehen

#### 1. Handspielvergehen

Nicht jede Berührung des Balles mit der Hand/dem Arm ist ein Vergehen. Als zu ahndender (also strafbarer) **Handspieltatbestand** aufzufassen ist es (nur), wenn ein Spieler den Ball mit der Hand oder dem in der Grafik rechts rot markierten Teil des Armes (also unterhalb der Achselhöhle) tatsächlich berührt (versuchtes Handspiel ist nicht strafbar!) **und**



- ...der Ballkontakt absichtlich geschieht (d.h. Bewegung der Hand/des Arms zum Ball), oder

**Bsp.:** (1) Ein Verteidiger auf der Torlinie lenkt den aufs Tor geschossenen Ball mit der Hand über das Tor. (2) Ein durchgebrochener Stürmer will den Ball über den aus dem Strafraum geeilten Torwart ins Tor lupfen. Der Torwart wehrt den Ball mit der Faust ab.

- ...dieser Spieler dadurch – ob absichtlich oder unabsichtlich – direkt ein Tor erzielt, oder

**Bsp.:** Bei einem Klärungsversuch im Torraum schießt ein Verteidiger einen neben ihm stehenden Angreifer den Ball an die Hand. Von der Hand aus fliegt der Ball ohne weitere Berührung ins Tor.

- ...dieser Spieler unmittelbar nach dem Ballkontakt mit der Hand – gleich ob absichtlich oder unabsichtlich – ein Tor erzielt, oder

**Bsp.:** Bei einem Klärungsversuch im Torraum schießt ein Verteidiger einen neben ihm stehenden Angreifer den Ball an die Hand. Der Ball fällt zu Boden und der Angreifer schießt ihn dann sofort ins Tor.

- ...die Arm- und Handhaltung des Spielers unter Berücksichtigung von dessen Bewegungsablauf fußballuntypisch bzw. von der Intention getragen ist, die Abwehrfläche zu vergrößern oder den Ball aufzuhalten (d.h. unnatürliche Vergrößerung der Körperfläche).

**Bsp.:** (1) Ein Verteidiger reklamiert durch Heben seines Arms wegen einer vermeintlichen Abseitsstellung und wird bei der nachfolgenden Flanke am „Reklamierarm“ angeschossen. (2) Ein Verteidiger wirft sich in einen Schuss und bekommt den Ball an den abgespreizten Arm geschossen. (3) Bei einem Freistoß aus 20 Metern wird einem Verteidiger in der Mauer der Ball an den Arm geschossen, als er damit sein Gesicht schützen will.

Normalerweise liegt **kein Handspielvergehen** vor, wenn

- ...ein Spieler sich den Ball selbst an die Hand schießt, oder
- ...der Arm sich nahe am Körper befindet und daher die Körperfläche nicht unnatürlich vergrößert wird, oder,
- ...der Ball aus sehr kurzer Entfernung gegen die Hand oder den Arm geschossen wird, oder
- ...ein Spieler bei einer fußballtypischen Bewegung an Arm/Hand angeschossen wird (z.B. bei einem sich im Rahmen einer Laufbewegung nachvollziehbar bewegenden Arm), oder
- ...der Spieler den Ball mit Hand oder Arm berührt, während er die Hand/den Arm verwendet, um einen Sturz abzufangen und dabei die Hand/den Arm nicht vom Körper wegstreckt.

<p>Beachte: <b>Verwendung eines Gegenstands ≠ Handspiel</b></p>	<p>Die Ballberührung durch einen Gegenstand in der Hand des Spielers und der Wurf eines Gegenstands auf den Ball sind <u>immer strafbar</u> (dir. Fr. oder 11m). Es handelt sich dabei aber <u>nicht</u> um ein Handspiel, denn: (1) Die Regel gilt auch beim Torwart im eigenen Strafraum und (2) der Versuch ist ebenso strafbar (also wenn nicht getroffen wird).</p>	<p>Bsp. 1: Ein Spieler hält den Ball mit dem Schienbeinschützer auf, den er in seiner Hand hält.</p> <p>Bsp. 2: Ein Spieler wirft von außerhalb des Felds einen Ersatzball auf den Ball.</p>
---	--	--



Für die Verhängung von **Persönl. Strafen** bei einem Handspielvergehen gilt:

Handspielsituation	Vorgaben für die Persönliche Strafe	
Durch die angreifende Mannschaft oder durch einen Verteidiger, aber außerhalb des Strafraums	VW nur, wenn Handspiel in unsportlicher Weise erfolgt (i.Ü. nicht)	
	FaD, wenn offensichtliche Torchance vereitelt wird (→D.IV.)	
Innerhalb des Strafraums durch einen Verteidiger  (→ Strafreduzierung möglich, da 11m verhängt wird)	Bei <b>absichtlichem</b> Handspiel: Wie außerhalb (d.h. keine Reduzierung)	Alle Aktionen, in denen eine <b>offensichtliche Bewegung der Hand bzw. des Arms</b> in die Flugbahn des Balles („acting like a goalkeeper“) vorliegt, sind als strafbar <b>absichtlich einzustufen</b> .
	Bei <b>unabsichtlichem</b> Handspielvergehen: VW bei Vereitelung einer offensichtlichen Torchance, keine Persönl. Strafe bei SPA-Situation	Von einem <b>unabsichtlichen – jedoch strafbaren – Handspiel</b> ist in der Regel auszugehen, wenn ein Spieler <b>versucht, den Ball regelkonform zu spielen</b> (z.B. Blocken des Balles mit unnatürlicher Armhaltung, aber ohne aktive Bewegung zum Ball).

## 2. Besonderheiten bei bestimmten Freistoßorten (bei Vergehen auf dem Spielfeld)

Üblicherweise werden dir. Fr. und ind. Fr. immer am Tatort ausgeführt, also dort, wo das vorherige Vergehen stattfand (d.h. wo der Kontakt war bzw. wo sich der Täter befand). Von diesem Grundsatz gibt es indes einige **Ausnahmen**:

Ausnahmesituation	Freistoßort
Ind. Fr. für die Angreifer im gegnerischen Torraum	Am nächstgelegenen Punkt auf der parallel zur Torlinie verlaufenden Torraumlinie
Dir. oder ind. Fr. für die Verteidiger im eigenen Torraum	Irgendein Punkt innerhalb des Torraums
Unerlaubtes (Wieder-) Betreten oder Verlassen des Platzes ( <b>ohne Spieleingriff</b> )	An der Stelle, an der sich der Ball bei der Unterbrechung durch den SR befand
Wenn der Versuch eines Vergehens bestraft wird (z.B. Spucken, Werfen, Treten)	An der Stelle, an der der Kontakt erfolgen sollte (= getroffen werden sollte)

## 3. Vergehen außerhalb des Spielfelds

Wird außerhalb des Feldes ein Vergehen begangen, das zu einem Freistoß führt, wird der Freistoß im Regelfall an der **nächstgelegenen Stelle auf der Begrenzungslinie** (Seiten- oder Torauslinie) ausgeführt. Je nach Vergehensart und Vergehensort gibt es dir. Fr., ind. Fr. oder 11m (zudem: immer Vorteilsregel beachten!). Dies gilt z.B., wenn

- ein Spieler im Spielgeschehen oder unabsichtlich außerhalb des Feldes gerät und dort ein Vergehen gegen einen Gegner begeht,

*Bsp.: Stürmer und Verteidiger geraten bei einem Zweikampf in Tornähe über die Torauslinie und liegen beide ca. 5 m neben dem Tor. Als der Stürmer zurück auf das Spielfeld laufen will, hält der Verteidiger den Stürmer am Trikot fest.*  
**Folge:** 11m + VW

- ein Spieler sich außerhalb des Feldes befindet und dort ein Vergehen gegen einen gegnerischen Spieler, EW-Spieler, ausgewechselten Spieler, Spieler mit FaD, Teamoffiziellen oder einen Spieloffiziellen begeht,

*Bsp.: Ein Spieler wird außerhalb des Feldes hinter der Seitenlinie wegen einer Verletzung behandelt. Aus Verärgerung wirft er einem gegnerischen EW-Spieler, der sich in der Nähe aufwärmt, eine Wasserflasche auf den Rücken.*  
**Folge:** Dir. Fr. auf der Seitenlinie + FaD (Rot)

## Saarländischer Fußballverband e.V. – Praktische Regelkunde – Saison 2024/2025

- ein EW-Spieler, ausgewechselter Spieler, Spieler mit FaD oder Teamoffizieller ein Vergehen gegen einen gegnerischen Spieler oder einen Spielloffiziellen begeht oder diesen beeinträchtigt oder sich unsportlich verhält,

*Bsp.: Da er mit einer Entscheidung nicht einverstanden ist, beleidigt der Trainer einer Mannschaft, der sich in der Technischen Zone aufhält, den SR während der Ball im Spiel ist mit den Worten: „Schiri, Du bist doch wirklich blind wie ein Maulwurf!“. Folge: Ind. Fr. auf der Seitenlinie + FaD (Rot)*

- ein Spieler sich außerhalb des Feldes befindet und dort ein Vergehen gegen einen anderen Spieler, EW-Spieler, ausgewechselten Spieler, Spieler mit FaD oder Teamoffiziellen des eigenen Teams begeht (beachte: hier nur ind. Fr.).

*Bsp.: Ein A-Jugend-Spieler steht außerhalb des Feldes, weil er eine Zeitstrafe erhalten hat. Da er deswegen von einem EW-Spieler seines Teams kritisiert wird, wirft er während des laufenden Spiels seinen Schuh nach ihm. Folge: Ind. Fr. auf der Seitenlinie + FaD (Rot)*

**Beachte:** Bei Vergehen zwischen EW-Spielern und/oder Teamoffiziellen außerhalb des Feldes gibt es immer einen **SR-Ball**. Auch bei physischen Vergehen gegen Drittpersonen (→D.IV.) auf oder neben dem Spielfeld gibt es **SR-Ball**, es sei denn, es liegt zeitgleich ein anderes zu ahndendes Vergehen vor (z.B. unerlaubtes Verlassen des Feldes, bevor ein Spieler einen Zuschauer schlägt; dann gibt es ind. Fr.).

### 4. Wurfvergehen

Das **Werfen oder Treten eines Gegenstands** (z.B. Ball, Flasche, Schuh) auf eine Person oder den Ball ist ein Vergehen, das zu einem dir. Fr./11m führt (plus evt. notwendige Persönl. Strafe). Wird ein **Gegenstand auf das oder vom Spielfeld geworfen oder getreten**, ist die Bestrafung die gleiche, wie wenn die Person das Vergehen direkt auf dem bzw. abseits des Feldes begangen hätte (d.h. der geworfene Gegenstand wird wie ein „verlängerter Arm“ des Täters behandelt).

### 5. Torjubelvergehen

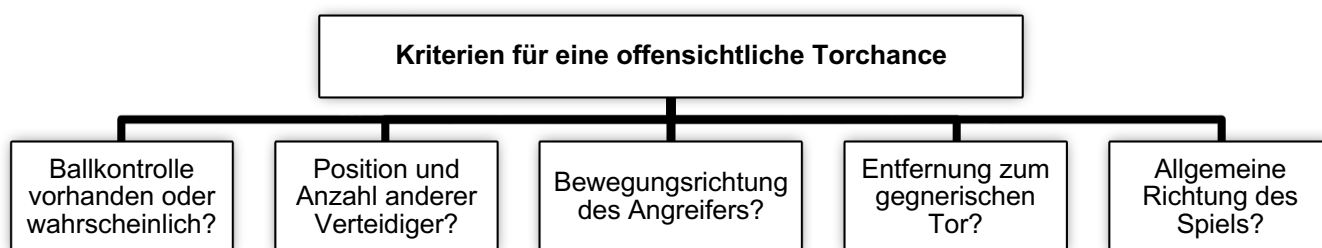
Für unangemessenen Torjubel ist der schuldige Spieler **zu verwarnen** (auch wenn das Tor aberkannt wird; bei mehreren Vergehen folgt ein FaZ), d.h.

- bei provozierenden, höhnischen oder aufhetzenden Gesten oder Handlungen,
- wenn er den Kopf oder das Gesicht mit einer Maske oder Ähnlichem bedeckt,
- wenn er das Trikot auszieht oder den Kopf mit dem Trikot bedeckt **oder**
- wenn er einen Zaun hochklettert oder sonst ein Sicherheitsproblem herbeiführt.

## IV. Vereitelung einer offensichtlichen Torchance (Notbremse, DOGSO)

### 1. Vorliegen einer offensichtlichen Torchance

Ob in einer Spielsituation eine offensichtliche Torchance vorliegt, ist eine **Wertungsfrage** unter Berücksichtigung der folgenden Kriterien:



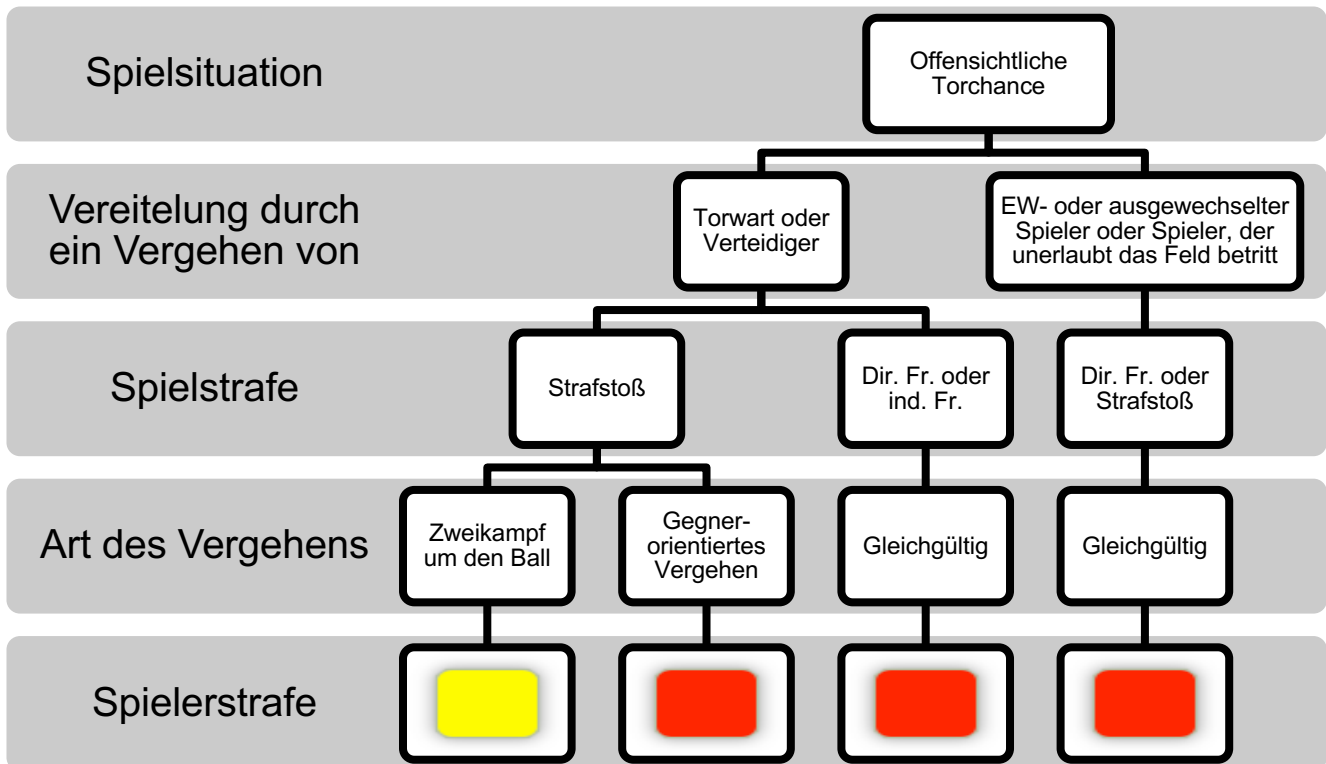
2. Disziplinarische Folgen einer Torchanceverteilung

Vereitelt ein Team durch einen Regelverstoß, wegen dem das Spiel unterbrochen und eine Spielstrafe verhängt werden muss, eine offensichtliche Torchance des anderen Teams, so ist der schuldige Spieler normalerweise mit der Roten Karte des Feldes zu verweisen (Notbremse, DOGSO = „denial of an obvious goal-scoring opportunity“).

Ausnahmsweise gibt es **nur eine VW** für den Torwart oder Verteidiger (Arg.: Vermeidung einer Mehrfachbestrafung), wenn das Vergehen

- mit einem Strafstoß geahndet wird **und**
- bei einem Kampf um den Ball (früher: ballorientiert) passiert ist (d.h. der Spieler die Möglichkeit hatte, den Ball zu spielen).

Diese **Ausnahme gilt nicht** bei rein gegnerorientierten Vergehen (z.B. Halten, Stoßen, Ziehen). Sie gilt **ferner nicht**, wenn das Vergehen ungeachtet der Spielposition feldverweismäßig ist (z.B. grobes Foul, Schlagen) oder von einem EW-Spieler, ausgewechselten Spieler oder einem Spieler begangen wird, der das Spiel unerlaubt ohne Zustimmung des SR (wieder) betritt.



Analog dazu wird bei **Unterbindung eines aussichtsreichen Angriffs** (SPA = „stopping a promising attack“) durch eine ballorientierte Aktion im Strafraum der schuldige Spieler nicht verwart. **Ähnliches gilt für Handspielvergehen (→D.III.1.)**.

V. **Strafstoß**

1. Strafstoß-Glossar

Stichwort	Bemerkungen/Hinweise
Abseits	Ein Abseits ist beim 11m wegen der Stellung der Spieler nicht möglich.
Ball	<b>Zur Ausführung muss ein Teil des Balles auf der Mitte der Strafstoßmarke liegen.</b> Der Ball ist im Spiel, sobald er mit dem Fuß (auch mit der Hacke) nach vorne gespielt wurde. Er darf nicht nach hinten

## Saarländischer Fußballverband e.V. – Praktische Regelkunde – Saison 2024/2025

	<p>gespielt werden, z.B. mit dem Absatz (<b>Folge:</b> Ind. Fr. auf der Strafstoßmarke).</p> <p>Geht der Ball auf dem Weg zum Tor kaputt, wird der 11m wiederholt.</p>
<b>Drittperson</b>	Berührt eine Drittperson (z.B. Zuschauer) den Ball auf dem Weg zum Tor, wird der 11m wiederholt, es sei denn, es wird ein Tor erzielt und die Beeinträchtigung verhindert nicht, dass der Torhüter oder ein Verteidiger den Ball spielt (selbst wenn der Ball von der Drittperson berührt wurde),
<b>Falscher Schütze</b>	Läuft ein anderer Spieler als der vorgesehene Schütze an, gibt es VW + ind. Fr.
<b>Gefahren für den SR bei einer 11m-Situation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ SR ist zu weit entfernt oder hat keinen guten Einblick (kein richtiges Stellungsspiel)</li> <li>➤ SR darf nicht den Tatort verlegen oder aus 11m einen ind. Fr. machen (kein Mut)</li> <li>➤ SR darf sich nicht täuschen oder beeinflussen lassen (Schauspieleinlagen, Theatralik, Proteste)</li> <li>➤ SR erkennt auf Vorteil, obwohl 11m der größere Vorteil ist (fehlender Mut)</li> </ul>
<b>Indirekte Ausführung</b>	Die indirekte Ausführung ist zulässig, solange der Ball nach vorne gespielt wird (Ausn.: Strafstoßschießen und 11m in der Spielzeitverlängerung, siehe unten).
<b>Mitspieler des Torwarts/Schützen</b>	Alle Spieler außer dem Schützen und dem Torwart befinden sich auf dem Spielfeld, außerhalb des Strafraums, hinter dem Ball und mind. 9,15 m vom Ball entfernt.
<b>Pfiff des SR</b>	Zur Freigabe ist ein Pfiff zwingend erforderlich. Wird der 11m ohne Abwarten des Pfiffs ausgeführt, muss er wiederholt werden.
<b>Schiedsrichter</b>	Der SR soll nach dem Pfiff zur Ausführung das Spiel bei einem festgestellten Vergehen nicht unterbrechen, sondern die Wirkung des Balles abwarten und erst dann die Entscheidung treffen (→D.V.2.).
<b>Schütze</b>	Der Schütze muss vor der Ausführung für alle sichtbar klar identifiziert werden.
<b>Spielzeitverlängerung</b>	<p>Ein 11m muss noch ausgeführt werden, auch wenn die Spielzeit (inkl. Nachspielzeit) bereits abgelaufen ist. Das Spiel ist beendet, wenn der 11m abgeschlossen ist (ein Nachschuss ist nicht möglich, ebenso wenig eine indirekte Ausführung).</p> <p>Bei einer Verlängerung der Spielzeit ist der 11m abgeschlossen, wenn sich der Ball nach dem Schuss nicht mehr bewegt, aus dem Spiel ist, von einem anderen Spieler als dem Torhüter (einschließlich Schütze) gespielt wird oder der SR das Spiel wegen eines Vergehens unterbricht. Wenn ein Verteidiger (einschließlich Torhüter) ein Vergehen begeht und der 11m verschossen wird, wird er wiederholt.</p>
<b>Strafstoßschießen</b>	Siehe →B.II.6.
<b>Torwart</b>	<p>Bei der Ausführung des 11m muss sich der Torhüter mit mind. einem Teil <u>eines</u> Fußes auf, über oder hinter der Torlinie befinden, bis der Ball im Spiel ist. Er darf sich bewegen (z.B. Hüpfen, Tänzeln), aber nicht das Tornetz, die Torpfosten oder die Torlatte berühren; bei einem Verstoß ist er zunächst zu ermahnen und im Wiederholungsfall zu verwarnen.</p> <p>Weigert er sich, bei der Ausführung seinen Platz im Tor einzunehmen, ist der Torwart zu verwarnen. Weigert er sich weiter, ist der Kapitän einzuschalten. Ein Spieler muss den Platz des Torwarts einnehmen. Ansonsten ist das Spiel abubrechen.</p> <p>Bewegt er sich zu früh von der Linie nach vorne und muss der 11m wegen eindeutigem Stören des Schützen wiederholt werden (→D.V.2.), wird der Torwart beim ersten Vergehen ermahnt. Bei einem weiteren solchen Vergehen bei diesem oder einem späteren 11m wird er verwarnet (aber: vor einem 11m-Schießen werden ausgesprochene VW oder Ermahnungen gelöscht →B.III.2.).</p>
<b>Unsportliches Täuschen</b>	<p>„Finten“ während des Anlaufs (z.B. Anlaufverzögerung) sind bei der Ausführung zulässig. Ein unzulässiges unsportliches Täuschen liegt jedoch dann vor, wenn der <u>Anlauf abgeschlossen</u> ist (d.h. wenn das Standbein neben dem Ball steht) und dann ein Schuss angetäuscht wird. <b>Folge:</b> VW für Schütze + ind. Fr. auf Strafstoßmarke</p> <p>Bei unsportlichem Täuschen beim Strafstoßschießen gilt der Versuch als verschossen.</p>
<b>Wiederholung</b>	Wird eine Wiederholung eines 11m angeordnet, muss nicht derselbe Schütze erneut antreten (Ausn.: Strafstoßschießen).
<b>Zweimaliges Spielen des Balles</b>	Wenn der Ball nach dem Schuss vom Pfosten oder der Torlatte abprallt und der Schütze den Ball erneut berührt, ohne dass der Torhüter oder ein anderer Spieler den Ball zuvor berührt hat, muss ein ind. Fr. verhängt werden (bei Handspielvergehen: dir. Fr.).

2. Folgen von Vergehen

Art des Verstoßes	Ausgang: Ball geht ins Tor	Ausgang: Ball geht vorbei/drüber	Ausgang: Ball prallt von Pfosten/Latte ins Spielfeld	Ausgang: Torwart hält den Ball fest	Ausgang: Torwart wehrt den Ball ins Spielfeld ab	Ausgang: Ball wird vom Torwart zur Ecke abgewehrt
Der Torwart bewegt sich zu früh nach vorn	Tor (Vorteil)	Keine Wdh., d.h. Abstoß/Weiterspielen – Ausn.: Schütze wurde eindeutig beeinträchtigt (Folge: Wdh. + Ermahnung [1. Vergehen] oder VW [2. Vergehen])			Wdh. + Ermahnung (1. Vergehen) oder VW (2. Vergehen)	
Ein Mitspieler des Torwarts (= Verteidiger) läuft zu früh in den Strafraum	Tor (Vorteil)	Keine Wdh., d.h. Abstoß/Weiterspielen/Ecke – Ausn. (dann: Wdh.): Schütze wurde eindeutig beeinträchtigt oder Ausgang der Situation wurde vom Mitspieler beeinflusst, z.B. durch Klären des Balles oder Führen eines Zweikampfs				
Ein Mitspieler des Schützen (= Angreifer) läuft zu früh in den Strafraum	Tor – Ausn.: Torwart eindeutig gestört (dann: Wdh.)	Keine Wdh., d.h. Abstoß/Weiterspielen/Ecke – Ausn. (dann: ind. Fr., wo Eintritt in den Strafraum): Torwart wurde eindeutig beeinträchtigt oder Ausgang der Situation wurde vom Mitspieler beeinflusst, z.B. durch Erzielen eines Tores oder Führen eines Zweikampfs				
Mitspieler vom Torwart <u>und</u> vom Schützen laufen zu früh in den Strafraum		Falls nur einer ein ahndungswürdiges Vergehen begeht: Je nach Ausgang der Situation zu ahnden wie oben beschrieben  Falls beide ein ahndungswürdiges Vergehen begehen: Wdh. (es sei denn, der Schütze täuscht unsportlich)				
Der Schütze täuscht unsportlich (egal, ob zugleich weitere Vergehen stattfinden)		Ind. Fr. für Verteidiger an der Strafstoßmarke + VW für den Schützen (daher: immer das schwerere Vergehen)				
Falscher Schütze		Ind. Fr. für Verteidiger + VW für den falschen Schützen				

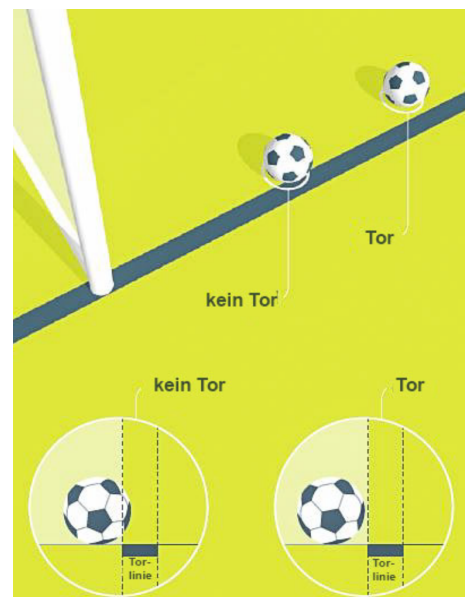
E. DIE SPIELFORTSETZUNGEN

I. Ball in und aus dem Spiel

Der Ball ist **aus dem Spiel**, wenn er entweder auf dem Boden oder in der Luft die Tor-, Toraus- oder Seitenlinie vollständig überschritten hat oder der SR das Spiel durch einen Pfiff unterbrochen oder beendet hat.

Zu jedem anderen Zeitpunkt ist der **Ball im Spiel**. Dies gilt auch dann, wenn er vom Torgehäuse, von einer Eckfahne oder vom SR oder SRA ins Spielfeld zurückspringt.

War der Ball aus dem Spiel, muss es fortgesetzt werden. Dies geschieht entweder mithilfe einer vom SR verhängten Spielstrafe (→C.) oder – wenn kein strafbares Vergehen vorliegt – durch Anstoß, Einwurf, Eckstoß, Abstoß oder SR-Ball.



II. Spielfortsetzungen im Überblick

	Anstoß	Einwurf	Abstoß	Eckstoß	SR-Ball
<b>Wann?</b>	Zu Beginn des Spiels und jeder HZ Nach einer Torerzielung (Ausn.: Strafstoßschießen)	Wenn der Ball die Seitenlinie vollständig (Luft oder Boden) überschritten hat	Wenn der Ball die Torauslinie außerhalb des Tores vollständig (Luft oder Boden) überschritten hat und zuletzt von einem Angreifer berührt wurde	Wenn der Ball die Torauslinie außerhalb des Tores vollständig (Luft oder Boden) überschritten hat und zuletzt von Verteidiger berührt wurde	Wenn SR das Spiel unterbrochen hat und danach keine Spielstrafe verhängt wird (z.B. Verletzung, Ball geplatzt, Gewitter)
<b>Wo?</b>	Mittelpunkt	An der Seitenlinie (oder dahinter), wo der Ball zuvor ins Seitenaus ging	Irgendein Punkt im Torraum (Ball darf auf die Linie gelegt werden)	Irgendein Punkt im näher gelegenen Eckviertelkreis (auch auf der Linie)	Wo Ball zuletzt berührt wurde (Ausn.: Torraum)
<b>Wie?</b>	Ruhender Ball wird mit dem Fuß gespielt (egal in welche Richtung)	→E.III.	Ruhender Ball wird mit dem Fuß gespielt	Ruhender Ball wird mit dem Fuß gespielt	SR hält Ball mit ausgestrecktem Arm und lässt ihn dann fallen
<b>Ball im Spiel?</b>	Sobald er sich bewegt (nicht zwingend nach vorne)	Sobald er ins Spielfeld gelangt ist	Sobald er sich bewegt (kein Verlassen des Strafraums nötig)	Sobald der Ball sich bewegt	Sobald der Ball den Boden berührt
<b>Wer?</b>	1. HZ: Sieger des Münzwurfs, wenn er Anstoß wählt (sonst das andere Team) 2. HZ: Wer nicht in 1. HZ Anstoß hatte Nach Toren: Team, das Tor kassiert hat	Ein Spieler des Teams, das den Ball nicht zuletzt berührt hat	Ein Spieler der verteidigenden Mannschaft (nicht unbedingt der Torwart)	Ein Spieler der angreifenden Mannschaft	Wenn Ball bei der Unterbrechung im Strafraum war oder dort zuletzt berührt: Nur mit dem Torhüter Sonst: Mit einem Spieler des Teams, das den Ball zuletzt berührt hat
<b>Gegner?</b>	Mind. 9,15 m vom Ball entfernt und in ihrer Spielhälfte	Mind. 2 m von der Einwurfstelle an der Seitenlinie entfernt	Gegner dürfen bis zur Ausführung den Strafraum nicht betreten	Mind. 9,15 m vom Eckviertelkreis entfernt	Alle anderen: Mind. 4 m entfernt
<b>Torerzielbar?</b>	Eigenes Tor: Ja Eigentor: Nein (Eckstoß)	Eigenes Tor: Nein (Abstoß) Eigentor: Nein (Eckstoß)	Eigenes Tor: Ja Eigentor: Nein (Eckstoß)	Eigenes Tor: Ja Eigentor: Nein (Eckstoß)	Nur, wenn zuvor mind. zwei Spieler den Ball berührt haben, sonst: Abstoß/Ecke
<b>Pfiff des SR?</b>	Zwingend erforderlich	Zustimmung genügt (Pflichtpfeife beachten →B.I.2.)	Zustimmung genügt (Pflichtpfeife beachten →B.I.2.)	Zustimmung genügt (Pflichtpfeife beachten →B.I.2.)	Zustimmung genügt (selbst bei Pflichtpfeifen)
<b>Sonstiges</b>	Spieler des ausführenden Teams müssen sich in eigener Hälfte befinden mit Ausnahme des Spielers, der den Anstoß macht	Abseitsregel ist aufgehoben Stört Gegner die Ausführung: VW Nichteinhalten des Abstandes (Ball im Spiel): VW + ind. Fr.	Abseitsregel ist aufgehoben Angreifer im Strafraum: Vorteil beachten Köpft Spieler Ball zum TW zurück („Abstoßtrick“): Ind. Fr. + VW für Initiator	Abseitsregel ist aufgehoben Eckfahne darf nicht entfernt werden Nichteinhalten des Abstandes: VW + Wdh.	Berühren des Balles, bevor er im Spiel ist oder er gerät außerhalb des Feldes: Wdh. Torwart darf Ball aufnehmen Nichteinhalten des Abstandes: VW + Wdh.

Merke: Mit einer eigenen Spielfortsetzung kann kein Eigentor direkt erzielt werden.

Wird eine Spielfortsetzung falsch ausgeführt, kann es **keinen Vorteil** geben, auch wenn der Ball zum Gegner gelangt, da das Spiel nicht richtig fortgesetzt wurde.

### III. Ausführung von Einwüfen

Um einen Einwurf korrekt auszuführen, muss der einwerfende Spieler...

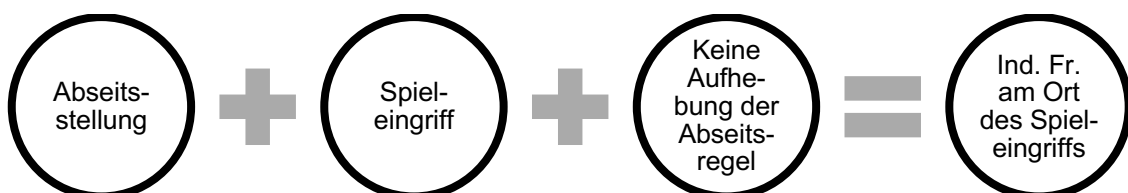
- ...stehen und sein Gesicht dem Spielfeld zuwenden,
- ...den Ball mit beiden Händen halten,
- ...den Ball von hinten über seinen Kopf werfen,
- ...mit einem Teil jedes Fußes die Seitenlinie oder den Boden außerhalb des Feldes berühren **und**
- ...den Ball dort einwerfen, wo er das Spielfeld verlassen hat.
- **Merke: Bei einem Verstoß gegen eine oder mehrere dieser Anforderungen darf der Gegner den Einwurf ausführen!**
- **Merke: Der einwerfende Spieler darf beliebig weit von der Seitenlinie entfernt sein (nicht jedoch hinter einer Barriere, Absperrung o.Ä.)!**

### IV. Torerzielung

Ein Tor ist nur anzuerkennen, wenn der Ball aus Sicht des SR **zweifelsfrei** die Torlinie vollständig überquert hat und die Angreifer zuvor nicht gegen die Spielregeln verstoßen haben.

Merke: Ein mit oder mithilfe der **Hand** erzielt Tor ist nie gültig (Folge: dir. Fr., →D.III.)! Dies gilt auch für einen Torabwurf (Folge: Abstoß).

## F. DIE ABSEITSREGEL



### I. Abseitsstellung

Ein Spieler ist unter folgenden Voraussetzungen in einer Abseitsstellung:

- Er befindet sich **im Moment der Ballabgabe**
- mit Kopf, Rumpf, Beinen oder Füßen **in der gegnerischen Hälfte** und
- eines dieser Körperteile ist **der gegnerischen Torlinie näher als der Ball** und
- zugleich **der gegnerischen Torlinie näher als der vorletzte Gegenspieler**.

Merke: Gleiche Höhe mit dem Ball, dem vorletzten oder den letzten beiden Verteidigern (darunter muss nicht der Torwart sein) ist kein Abseits. Die Arme aller Spieler (unterhalb der Achselhöhle/Schulter) sind für die Abseitsbeurteilung irrelevant.

Ein **Verteidiger**, der (absichtlich oder unabsichtlich) das Spielfeld ohne Erlaubnis des SR verlässt, gilt für die Bewertung einer Abseitsstellung als auf der Tor- bzw. Seitenlinie stehend, bis das Spiel unterbrochen wurde oder die Verteidiger den Ball Richtung Mittellinie gespielt haben und der Ball den Strafraum verlassen hat.

## II. „Aktives“ Abseits durch Spieleingriff

Merke: Eine Abseitsstellung eines Spielers ist noch kein Regelverstoß!

Ein zu ahndendes Abseitsvergehen kann erst dann vorliegen, wenn ein Spieler, der sich in einer Abseitsstellung befand, aktiv am Spiel teilnimmt (**Spieleingriff**). Ein Spieleingriff des Spielers liegt vor, wenn

- er den **Ball spielt oder berührt** (auch unabsichtlich) oder
- er einen **Gegner beeinflusst** (z.B. durch eindeutiges Versperren der Sicht, Führen eines Zweikampfes, Behindern des Laufwegs oder eindeutiger Versuch, den Ball zu spielen) oder
- er sich nach einer absichtlichen Torverhinderungsaktion von Torhüter oder Verteidiger („Deliberate Save“; →F.III.) durch die Abseitsposition einen **Vorteil verschafft**.

Erst beim Spieleingriff wird die Abseitsregel „aktiviert“, es handelt sich um aktives Abseits. Ohne einen Spieleingriff spricht man von einem straflosen passiven Abseits.

Ein **Angreifer darf das Spielfeld verlassen**, um zu verdeutlichen, dass er wegen einem drohenden Abseitsvergehen nicht ins Spiel eingreifen will. Begibt er sich absichtlich außerhalb des Spielfelds und betritt es wieder ohne Erlaubnis des SR vor der nächsten Spielunterbrechung oder bevor die Verteidiger den Ball Richtung Mittellinie spielen konnten und dieser den Strafraum verlassen hat und greift dann ins Spiel ein, gilt er im Sinne der Abseitsregel als auf der Torlinie stehend. Falls kein Abseitsvergehen vorliegt (z.B. nach kontrolliertem Zuspiel durch einen Gegner oder zwei Verteidiger auf der Torlinie heben es auf), wird er wegen des Spieleingriffs nach einem unerlaubten Betreten bestraft (VW + dir. Fr.).

## III. Aufhebung der Abseitsregel

Merke: Selbst eine Abseitsstellung *und* ein Spieleingriff eines Spielers stellen noch keinen Regelverstoß dar, wenn die Abseitsregel aufgehoben ist.

Die Abseitsregel ist **aufgehoben**, wenn der im Abseits stehende Spieler den Ball erhält

- nach einem **Einwurf, Abstoß oder Eckstoß** oder
- infolge eines **absichtlichen Spielens des Balles durch einen Gegner** („Deliberate Play“).

Ein **absichtliches Spielen des Balles** liegt **nur unter kontrollierten Voraussetzungen vor**, d.h. wenn ein Spieler den Ball unter Kontrolle bringen könnte und er die Möglichkeit hat, (a) ihn einem Mitspieler zuzuspielen, (b) in Ballbesitz zu gelangen oder (c) den Ball zu klären; dies gilt auch, wenn diese Aktion „verunglückt“ bzw. ungenau erfolgt. Kein absichtliches Spielen ist eine Abwehraktion, bei der der Ball „in höchster Not“ weggeschossen oder abgewehrt wird (wie z.B. bei einer Torverhinderungsaktion, →F.II.). Weitere Kriterien für ein absichtliches Spielen sind:

- Geschwindigkeit des Balles,
- klare Sicht auf den Ball und zurückgelegte Distanz,
- unerwartete Richtungsänderungen des Balles,
- Zeit des Spielers, seine Bewegung zu koordinieren (keine instinktive Sprung-, Streck- oder sonstige Bewegung),
- ein Ball am Boden ist einfacher zu spielen als ein Ball in der Luft.

## IV. Abseitsvergehen

Ein zu ahndendes Abseitsvergehen verlangt folglich eine Abseitsstellung, einen Spieleingriff und keine Aufhebung der Abseitsregel. Nach einem Abseitsvergehen gibt es **ind. Fr. für die Verteidiger an dem Ort, an dem der im Abseits stehende Spieler ins Spiel eingegriffen hat**. Dies kann auch in dessen eigener Hälfte sein.



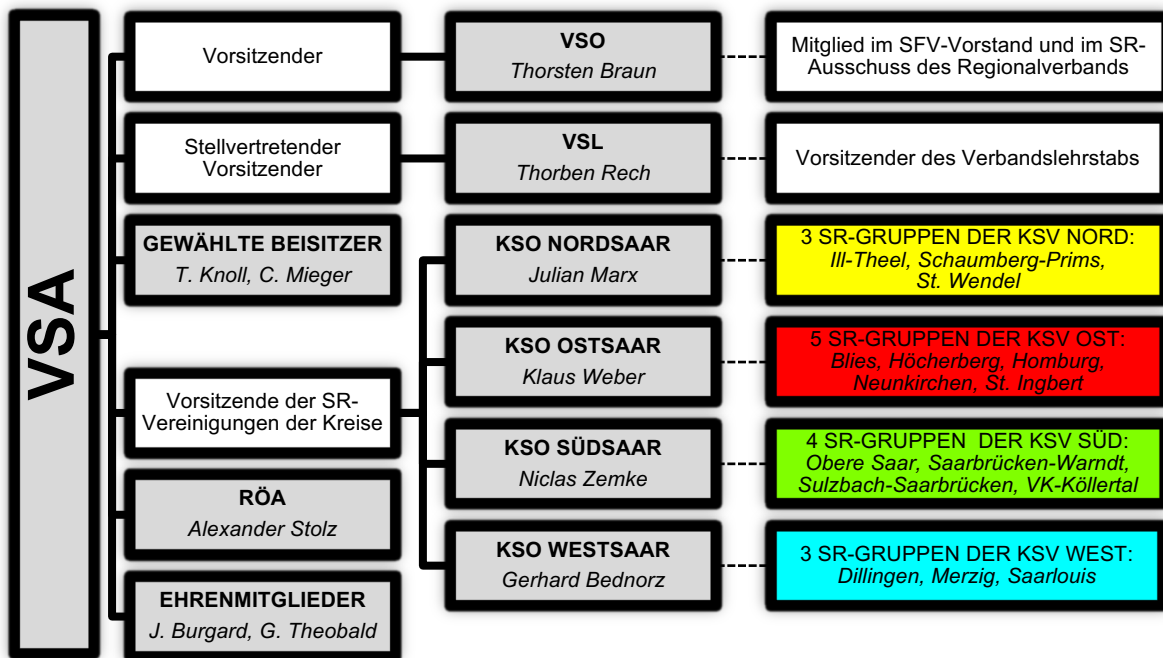
V. Beispiele zur Illustration

Ein Stürmer in Abseitsstellung...	Maßnahmen	Erläuterung
...läuft gemeinsam mit einem Mitspieler, der sich bei Ballabgabe nicht im Abseits befand, in Richtung Ball.	Keine (der SR wartet ab, wer den Ball spielt)	Ein Abseitsvergehen kann erst vorliegen, wenn der im Abseits stehende Spieler ins Spiel eingreift. Das ist hier noch offen.
...wird bei einem Torschuss eines Mitspielers angeschossen.	Ind. Fr.	Das Berühren des Balles durch den Stürmer ist ein Spieleingriff.
...spielt den Ball, nachdem dieser nach einem Torschuss eines Mitspielers vom Pfosten abprallt.	Ind. Fr.	Ein Spieler verschafft sich einen Vorteil, wenn er den Ball spielt, nachdem er vom Torgehäuse, einem Spieloffiziellen oder Gegner zurückprallt oder abgelenkt wird.
...verlässt das Spielfeld absichtlich über die Seitenlinie.	Keine (Weiterspielen)	Ein Angreifer darf das Feld verlassen, um nicht ins Spiel einzugreifen.
...erhält den Ball... a) ...nach einem Einwurf. b) ...nach einem Freistoß.	a) Weiterspielen b) Ind. Fr.	Nur wenn der Ball von außerhalb des Feldes ins Spiel gebracht wird (Eckstoß, Abstoß oder Einwurf), gibt es kein Abseits.
...erhält den Ball von einem Verteidiger, nachdem es diesem freistehend und unbedrängt misslungen ist, den Ball per Volleyschuss wegzuschießen.	Keine (Weiterspielen)	Es handelt sich um ein absichtliches Spielen des Balles durch den Verteidiger in Form eines „verunglückten“ Zuspiels bzw. Klärungsversuchs („Bad Play“).
...erhält den Ball, nachdem ein Verteidiger einen Steilpass eines seiner Mitspieler leicht abgefälscht hat.	Ind. Fr.	Das bloß leichte Abfälschen eines Passes/Schusses gilt mangels Möglichkeit der Ballkontrolle nicht als absichtliches Spielen des Balles.
...erhält den Ball, nachdem ein Verteidiger einen hart auf das Tor geschossenen Ball im Strafraum abgblockt hat.	Ind. Fr.	Das Abblocken/Abwehren eines Passes/Schusses, um eine Torerzielung oder Torchance des Gegners zu verhindern, ist eine Torverhinderungsaktion und gilt daher nicht als absichtliches Spielen des Balles.
...steht beim Torschuss eines Mitspielers eindeutig in der Sichtlinie des Torwarts.	Ind. Fr.	Es handelt sich um einen Spieleingriff in Form einer Gegnerbeeinflussung.
...steht im Laufweg eines Verteidigers und beeinträchtigt dadurch dessen Bewegung zum Ball, jedoch ohne ihn zu berühren.	Ind. Fr.	Das Behindern oder Angreifen eines Gegners oder Bestreiten eines Zweikampfs ist ein Spieleingriff in Form einer Gegnerbeeinflussung.
...wird vom Verteidiger gefoult, a) ...noch bevor er zum Ball laufen kann. b) ...nachdem er den Ball angenommen hat.	a) Dir. Fr. für die Angreifer b) Ind. Fr. für die Verteidiger	Geahndet wird immer das erste Vergehen (→D.II.3.): In Variante a) wurde das Foul vor dem Abseitsvergehen begangen; in Variante b) lag zunächst ein Abseitsvergehen vor und danach erst das Foul.
...steht bei der Torerzielung eines Mitspielers auf der Torlinie, ohne den Torwart zu behindern.	Tor, Anstoß	Mangels Gegnerbeeinflussung liegt kein Spieleingriff vor, die Abseitsstellung allein ist nicht strafbar.


## G. ANHANG

### I. Organigramm zum SFV-Schiedsrichterwesen

KSO = Kreisschiedsrichterobmann; KSV = Kreisschiedsrichtervereinigung; RÖA = Referent für Öffentlichkeitsarbeit; VSL = Verbandsschiedsrichterlehrwart; VSA = Verbandsschiedsrichterausschuss; VSO = Verbandsschiedsrichterobmann



### II. Übersicht zu den wichtigsten Spesen im SFV (Stand: 1. Juli 2024)

Spielklasse Aktive	SR	SRA	Spielklasse Jugend	SR	SRA	Hallen-/Feldturniere	SR	Hinweis
Schröder-Liga Saar	50,-	30,-	A-Junioren-Verbandsliga	30,-	18,-	Aktive, Frauen, AH, BSG, Hobby sowie A-/B-Jugend	7,-	jeweils pro angefangener halber Stunde Anwesenheit
Verbandsliga	45,-	27,-	A-Junioren-Landesliga/ A-Junioren-Bezirksliga	25,-	15,-			
Landesliga	35,-	25,-	A-Junioren-Gruppe/Kreisliga	20,-	15,-			
Bezirksliga	33,-	25,-	B-Junioren-Verbandsliga	25,-	15,-	Hallenturnier C/D/E/F-Jugend	6,-	
Kreisliga A	28,-	25,-	B-Junioren-Landesliga/ B-Junioren-Bezirksliga	23,-	15,-	<b>Feldturniere</b>		Abrechnung nach Spielklasse der höheren Mannschaft; bei reduzierter Spielzeit prozentuale Angleichung (z.B. 7/9 Spesen bei 70 Min.)
Kreisliga B	25,-	20,-	B-Junioren-Gruppe/Kreisliga	20,-	15,-			
AH-A/B/C/D	25,-	20,-	C-Junioren-Verbandsliga	20,-	15,-	<b>Pokal- und Freundschaftsspiele</b>		Treffen Mannschaften verschiedener Spielklassen aufeinander, gilt normalerweise der Spesensatz der klassenhöheren Mannschaft (Sonderregeln beachten!)
BSG-, Hobby-, Firmen-, Traditionsmannschaften	25,-	20,-	C-Junioren-Landesliga/ C-Junioren-Bezirksliga	19,-	15,-			
Frauen-Verbandsliga	30,-	20,-	C-Junioren-Gruppe/Kreisliga	18,-	15,-	<b>Fahrtauslagen in EUR pro Kilometer</b>		Einzelfahrt: 0,30 // SR-Teams: 0,30 Lehrabend: 0,20 // Ziffer-Training-/Lehrabend: 0,15
Frauen-Landesliga/ Bezirksliga/Bezirksklasse	25,-	20,-	D-Junioren	15,-	13,-			
<b>Vollständige Spesenübersicht auf <a href="http://www.saar-fv.de">www.saar-fv.de</a> oder unter QR-Code:</b> 			E-Junioren, C-Juniorinnen, D-Juniorinnen	15,-	13,-	<b>Beobachtung (Pauschale in EUR)</b>		Verbandsebene: 25,- (Fahrgeld max. 50 km) // Kreisebene: 15,- (Fahrgeld max. 30 km)
			B-Juniorinnen	16,-	13,-			

### III. Verhaltenskodex für Schiedsrichter und Schiedsrichterfunktionäre

#### *Präambel*

Gemäß § 16 Abs. 1 der SFV-Schiedsrichterordnung muss sich ein Schiedsrichter stets der Würde seines Ehrenamts entsprechend verhalten – sowohl auf als auch neben dem Platz. Dazu zählt insbesondere auch ein respektvoller und angemessener Umgang mit Schiedsrichterkameraden aber auch mit jeglichen Dritten.

Aufgrund ihrer herausgehobenen Stellung gilt dies in ganz besonderem Maße für Schiedsrichterfunktionäre, Beobachter, Paten und Coaches. Denn Verfehlungen dieser „Personen mit Vorbildfunktion“ beeinträchtigen die positive Wahrnehmung des Schiedsrichterwesens erheblich und sind mit deren Amt nicht in Einklang zu bringen.

Mithilfe dieses Verhaltenskodexes soll Schiedsrichtern und Schiedsrichterfunktionären eine Hilfestellung gegeben werden, welche Erwartungen bezüglich ihres Verhaltens bestehen:

**1. Ich erfülle die mir zugewiesenen satzungsgemäßen Pflichten zuverlässig, soweit es mir möglich ist, und zeige Engagement in meinem Ehrenamt!**

*Z.B. Leitung von Spielen; Ausführung von Spielaufträgen; Besuch von Lehrabenden; Teilnahme an Leistungsprüfungen; Teilnahme an Fördermaßnahmen; Durchführung von Lehrarbeit (bei im Lehrwesen Tätigen)*

**2. Ich erfülle alle administrativen Aufgaben gewissenhaft, vollständig und rechtzeitig!**

*Z.B. korrekte Spesen- und Fahrtkostenabrechnung; rechtzeitige Spielberichtsfreigabe und Sonderberichterstellung; Beantwortung von Anfragen; Pflege der Daten im DFBnet (insbesondere Abmeldetermine)*

**3. Ich bin Teil der Schiedsrichtergemeinschaft und behandle Schiedsrichterkollegen, aber auch andere Personen (Vereinsvertreter, Spieler, Zuschauer usw.) so anständig und respektvoll, wie ich auch behandelt werden möchte!**

*Z.B. offenes Ohr für und Unterstützung hilfesuchender Kameraden; keine ungebührliche Kritik an Kameraden, insbesondere während ihrer Spielleitungen; Einbringung in die Schiedsrichtergruppe; kein Schüren von Rivalität; keine Provokationen; keine Hetze; kein Mobbing; keine Respektlosigkeiten; Loyalität und Teamverhalten*

**4. Ich halte mich an Regeln, Hierarchien und Kompetenzgrenzen und agiere kooperativ und sachorientiert!**

*Z.B. keine Auflehnung gegen oder Missachtung von Anordnungen der Schiedsrichterausschüsse oder deren Mitgliedern; bei Problemen Kommunikation und Dialog suchen; konstruktive und sachliche Kritik statt Polemik und Populismus; kein unentschuldigtes Fernbleiben; Transparenz- und Rücksprachegebot*

**5. Bei meiner Aufgabe (als Schiedsrichter, Beobachter, Funktionär, Coach oder Pate) wahre ich professionelle Distanz, sowohl emotional als auch körperlich!**

*Z.B. keine Ungleich- oder Vorzugsbehandlung; Neutralitätsgebot; keine Etablierung von Abhängigkeitsverhältnissen; keine Geschenke oder Vergünstigungen; kein Missbrauch der Position*

**6. Ich achte die Privat- und Intimsphäre anderer, insbesondere beim Umgang mit Minderjährigen!**

*Z.B. kein Bedrängen; kein Beiwohnen in Schamsituationen (z.B. Duschvorgang); keine körperliche Nähe; keine ungefragte Veröffentlichung von privaten Bildern; korrekter Umgang im Rahmen von sozialen Medien; keine unbedachten oder anzüglichen Bemerkungen; Vermeidung von Vier-Augen-Situationen*

**7. Ich lehne jegliches diskriminierende, rassistische, sexistische, gewalttätige oder sonst abwertendes Handeln ab und beziehe dagegen Stellung!**

*Z.B. Schutz von und Hilfe für Opfer von Verfehlungen; kein Vertuschen; Ansprechen von Fehlverhalten und Grenzüberschreitungen; Information der zuständigen Ansprechpartner*

#### IV. STOPP-Konzept des DFB

Das STOPP-KONZEPT gilt ab dem 1. Juli 2024 und ist ein durch das IFAB zur Pilotierung ausgeschriebenes Konzept. Es wird deutschlandweit in allen Landesverbänden und in allen Spielklassen einheitlich gemäß der DFB-Vorgaben (siehe [Link](#)) angewendet.

##### Ziele

1. Reduzierung von Gewaltvorfällen und Spielabbrüchen
2. Unterbrechung von Eskalationsphasen
3. Beruhigung aller Teilnehmer

##### Einsatzgebiet

- a. Bei sich anbahnenden Eskalationen
- b. Bei Unsportlichkeiten und Tätlichkeiten die zur Eskalation führen können
- c. Bei Rudelbildung
- d. Bei massiven verbalen Anfeindungen von außen
- e. Bei heftigen Auseinandersetzungen, die die Sicherheit der Akteure gefährden

##### Ablauf

Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel. Der Schiedsrichter gibt ein Zeichen, in dem Fall ein Kreuzen der Arme über den Kopf, und zeigt dann mit beiden Armen waagrecht jeweils in die zwei Strafräume. Wird das STOPP-KONZEPT wegen äußerer Einflüsse angewandt, wenn z.B. von Zuschauern Ausschreitungen ausgehen, dann schickt der Schiedsrichter die Teams nicht in ihre jeweiligen Strafräume; hierzu entfällt das Zeigen auf die Strafräume. Dies ist nur der Fall, wenn es um eine Eskalation unter den am Spiel Beteiligten handelt.



1

Nachdem beide Mannschaften in ihren Strafräumen sind, bittet der Schiedsrichter die Spielführer beider Teams, bei Junioren-Mannschaften die Trainer zu ihm in den Mittelkreis zu kommen. Alle anderen Teamoffiziellen und Auswechselspieler bleiben in der jeweiligen Technischen Zone oder an der Bank. Bei einem Verstoß erfolgt eine Verwarnung.



2



##### Länge der Unterbrechung

Diese bestimmt der SR je nach den Erfordernissen.

##### Weitere Rahmenbedingungen

Maximal zwei Beruhigungspausen je Spiel sind möglich. Bei jeder weiteren erforderlichen Unterbrechung wird das Spiel abgebrochen. Eine Meldung der Beruhigungspausen muss immer verfasst werden. Ausgenommen davon sind Vorgänge, die einen sofortigen Spielabbruch nach sich ziehen. Diese Fälle bleiben hiervon unberührt.

V. Handlungsanweisungen bei Gewaltvorfällen usw.

Zeitpunkt	Verhalten des Schiedsrichters	Ansprechpartner
<b>Vor bzw. während des Spiels</b>	<p><u>Prävention</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Erkundigung nach Ordnungsdienst <b>und SR-Ansprechpartnern</b></li> <li>• Entfernung von Unbefugten aus dem Innenraum</li> <li>• Beachtung der Fanzone im Jugendbereich</li> <li>• Aufzeigen von Konsequenzen (ohne Dramatisierung)</li> <li>• Sachlicher, höflicher, respektvoller Ton</li> </ul> <p><u>Deeskalation bei Konfliktsituationen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kein Eingehen auf Provokationen</li> <li>• Kein Heraufbeschwören von Konflikten durch aggressives/respektloses Verhalten</li> <li>• Klare, ruhige, unaufgeregte Kommunikation</li> <li>• Spielunterbrechung (STOPP-Konzept), falls erfolversprechend</li> </ul>	
<b>Gewaltvorfall o.Ä.</b>	<p><u>Bei aggressivem körperlichem Angriff, Diskriminierung oder bedrohlicher Lage</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Handlungsanweisungen befolgen (s. nächste Seite)</li> <li>• Ggf. Spiel abbrechen (als ultima ratio)</li> <li>• Schutz suchen (z.B. bei Ordnern, besonnene Vereinsvertretern)</li> <li>• Zügig in die Kabine begeben, keine Diskussionen</li> </ul> <p><u>Nach Verlassen des Spielfeldes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Abwarten, falls sich Gemüter beruhigen lassen</li> <li>• Bei akuter Gefahr: Platzverein um Geleit bitten oder, falls nötig, Polizei informieren</li> <li>• <b>Anruf beim Ansprechpartner, um weiteres Vorgehen zu besprechen</b> </li> <li>• Verlassen des Spielorts</li> <li>• Kein Betreten des Clubheims</li> </ul>	<p><b>JULIAN MARX</b>  <b>0175/2301986</b>  <b>schiedsrichter.julian@marx365.de</b></p>
<b>Nach dem Spiel am Spieltag</b>	<p><u>Anfertigung des Spielberichts</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Insbesondere: Meldung eines Gewaltvorfalls</li> </ul> <p><u>Beruhigung/Entspannung („Abschalten“)</u></p>	<p>Ansprechpartner informiert weitere zuständige Stellen (VSO, Rechtsabteilung, Obmann usw.)</p>
<b>Am nächsten Tag</b>	<p><u>Erstellung des Sonderberichts</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gemeinsam mit Ansprechpartner/KSO/Obmann </li> <li>• Klare Beschreibung des Fehlverhaltens</li> </ul> <p><u>Mögliche weitere Maßnahmen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Arztbesuch</li> <li>• Anzeige bei Polizei/Staatsanwaltschaft </li> <li>• Meldung bei Versicherung</li> </ul>	<p>Leistet Hilfe bei der Formulierung</p> <p>In Abstimmung mit und Hilfestellung durch Ansprechpartner/KSO/Obmann</p>
<b>Im Anschluss</b>	<p><u>Kooperation mit zuständigen Instanzen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wahrheitsgemäße Beantwortung von Fragen</li> <li>• Erscheinen bei Zeugenladung </li> </ul> <p><u>Zurückhaltung während laufendem Verfahren</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Keine öffentlichen Verlautbarungen (soziale Medien, Presse usw.) ohne Absprache</li> </ul>	<p>Begleitung bei Verhandlung durch Ansprechpartner oder VSA/KSA-Mitglied</p>

