



Kreisfußballverband Ostholstein
im Schleswig-Holsteinischen Fußballverband e.V.

Schiedsrichter-Anwärterlehrgang 2020



Lehrgangsmappe



Schiedsrichter- Anwärterlehrgang 2020



Kreisfußballverband Ostholstein im Schleswig-Holsteinischen Fußballverband e.V.
Schiedsrichter-Anwärterlehrgang 2020

1. Ablaufplan

Datum	Uhr	Inhalt	Zeitl. Umfang	Referent	Freihaltetermin
Sa 18.01.	10:00	Begrüßung, Vorstellung, Formalitäten	30 Min.	Epp/Reck/	
	10:30	Abseits	45 Min	Reck	
	11:15	Pause	15 Min		
	11:30	Spieler	65 Min	Reck	
	12:35	Rückfrage/ Onlinelernen	10 Min	Reck	Handreiche vorab per e-mail
	12:45	Mittagpause	45 Min		
	13:30	Strafstoß	75 Min	Neumeier	
	14:45	Pause	15 Min		
	15:00	Weitere Spieloffizielle	45 Min	Neumeier	
	15:45	Pause	15 Min		
	16:00	Abschlussfragen	30 Min	Neumeier/Reck	
	16:30	Endes des ersten Lehrgangstages			

So 19.01	10:00	Begrüßung, Formalitäten	5 Min	Brückel	
	10:05	Der Schiedsrichter	80 Min	Brückel	
	11:25	Pause	15 Min.		
	11:40	Fouls und unsportliches Betragen I	45 Min	Böcker	
	12:25	Pause	10 Min		
	12:35	Fouls und unsportliches Betragen II	75 min	Böcker	
	13:50	Pause	10 Min		
	14:00	Wiederholungen, Fragen	45 Min	Brückel/Böcker	
	14:45	Abschlussfragen	15 Min	Brückel/Böcker	
	15:00	Ende des zweiten Lehrgangstages – Bekanntgabe Hausaufgaben für Onlinelernen (R 1, 2, 4, 7, 8, 9, 10, 15,16, 17, Regelfragen)			

Sa 25.01.	10.00	Begrüßung, Formalitäten	10 Min	Derlin/Brückel	
	10:10	Freistoß	35 Min	Derlin	
	10:45	Pause	15 Min		
	11:00	Der SR vor, während und nach dem Spiel	45 Min	Derlin	
	11:45	Probetest schriftlich (30 Fragen)	60 Min	Brückel	
	12:45	Mittagspause	45 Min		
	13:30	Bearbeitung R 1, 2, 4, 7, 8, 9, 10, 15,16, 17 – offene Fragen beantworten – Hinweise zu den Regeln	35 Min	Derlin/Brückel	
	14:05	Pause	15 Min		
	14.20	Allgemeines (Spesen, Lehrabendbesuche pp.)	35 Min.	Derlin	
	15:05	Pause	15 Min		

	15:20	Besprechung Probetest	45 Min	Böcker	
	16:05	Pause	Max 5min		
	16:05	Gesamtwiederholung – Hinweise auf wichtige Passagen des Regelwerkes/Abschlussfragen /Hinweise Prüfungstag	55 Min	Derlin/Böcker	
	17:00	Ende Lehrgangstag			

So. 26.01.	10.00	Abnahme der schriftlichen Prüfung (30 Fragen)	60 Min.	Böcker/Reck/ Epp/	DFB Prüfung Derlin/Brückel
	11.00	Pause	15 Min		
	11.15	Laufprüfung (2200m in 14 Min.)	30 Min.	Epp/Brückel/n.n./n.n.	
	11.10	Pause	15 Min		
	11.25	Gespräch mit durchgefallenen TN	20 Min	Reck/Böcker	
	11.45	Bekanntgabe des Lehrgangsergebnisses / Aushändigung der vorläufigen SR-Ausweise	30 Min	Reck/Böcker	
	12.15	Beendigung des Lehrgangs	15 Min	Reck/Epp	

Mo 03.02.	19.30	Lehrabend (Einführung in den Onlinespielbericht und das DFBNet)	90 Min	Brückel	
----------------------	-------	---	--------	---------	--

Das Erlernen folgender Regeln soll selbständig über das Onlinelernen in der Woche zwischen den Lehrgangstagen erfolgen:

Regel 1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, 10, 15, 16, 17,



Inhaltsverzeichnis

Kapitel	Thema	Seite	
Das Schiedsrichterwesen			
	Deckblatt/Ablaufplan	01	04
	Inhaltsverzeichnis	05	
01.	Anforderungen an den SR	06	09
02.	Schiedsrichterausschuss	10	
03.	Merkblatt für SR-Anwärter und Jung-SR	11	12
04.	Merkblatt für alle SR	13	14
05.	Lehrabende 2020	15	
06.	Spielbericht	16	17
07.	Staffelleiter	18	19
08.	Spesenordnung	20	23
09.	Spielordnungen	24	29
10.	Hallenfußballbestimmungen / Futsal	30	41
11.	Jugend-Kleinfeldbestimmungen	42	43
Die Fußballregeln			
12.	Regel 01 Spielfeld	44	47
13.	Regel 02: Ball	48	
14.	Regel 03: Spieler	49	56
15.	Regel 04: Ausrüstung der Spieler	57	59
16.	Regel 05: Schiedsrichter	60	65
17.	Regel 06: Weitere Spieloffizielle	66	70
18.	Regel 07: Dauer des Spiels	71	73
19.	Regel 08: Beginn und Fortsetzung des Spiels	74	75
20.	Regel 09: Ball in und aus dem Spiel	76	
21.	Regel 10: Bestimmung des Spielausgangs	77	79
22.	Regel 11: Abseits	80	83
23.	Regel 12: Verbotenes Spiel und unsportliches Betragen	84	98
24.	Regel 13: Freistöße	99	102
25.	Regel 14: Strafstoß	103	109
26.	Regel 15: Einwurf	110	111
27.	Regel 16: Abstoß	112	114
28.	Regel 17: Eckstoß	115	
Regelfragen und Allgemeines			
29.	Abkürzungsverzeichnis	116	
30.	Freihaltetermine im DFBnet	117	123
31.	Der richtige Umgang mit Ansetzungen	124	130



Kap. 01 - Anforderungen an den Schiedsrichter

Welche Voraussetzungen muss der SR mitbringen?

Hier müssen sehr **gute Regelkenntnis, gute körperliche Verfassung, Charakterstärke, Mut, Entschlossenheit, Pflichtbewusstsein, Menschenkenntnis, Kritikfähigkeit, Konzentrationsfähigkeit** und noch vieles andere mehr in richtigem Maße zusammenwirken.

Da aber alle diese Eigenschaften sehr selten in einem Menschen in gleichem Maße vereint und ausgeprägt sind, gilt es für jeden SR, bestrebt zu sein, **sich ständig zu verbessern**, Erfahrungen zu sammeln, diese dann auszuwerten, seine Fehler zu erkennen und dann aus diesen für die Zukunft zu lernen.

Dieser ständige Lernprozess wird den SR positiv beeinflussen, sowohl in der weiteren Ausübung seines SR-Amtes als auch in seinem **privaten oder beruflichen Leben**, da die o.g. Eigenschaften - auch auf diese Lebensbereiche übertragen - einen positiven Einfluss auf den Menschen "SR" haben werden.

1. Selbstverständliche Voraussetzung zur Erfüllung des SR-Amtes ist eine sehr gute Regelkenntnis.

Ohne ausreichende Regelfestigkeit wird ein SR Fehlentscheidungen treffen; jedoch soll es nicht heißen, dass ein SR mit hervorragenden Regelkenntnissen nicht auch Fehler begehen kann, denn schließlich kann sich jeder Mensch irren.

Ausreichende Regelfestigkeit erlangt der SR nur durch regelmäßiges Zusammenwirken zw. Theorie und Praxis, d.h., regelmäßiger Besuch der Lehrabende, Lesen/Studieren des Regelheftes und der SR-Zeitungen, sowie der Umsetzung des Erlernten, Gehörten und Geschriebenen in den Spielleitungen (egal, ob in Erwachsenen-Punktspielen oder „nur“ in Jugend-Freundschaftsspielen).

2. Eine weitere Voraussetzung ist die gute körperliche Verfassung des SR, wobei der Schwerpunkt auf der **Ausdauer** liegen muss.

Aber er muss auch über die notwendige Schnelligkeit verfügen, die es ihm erlaubt, stets am Brennpunkt des Geschehens zu sein, um alle Spielvorgänge aus der Nähe und aus bestem Blickwinkel beurteilen zu können.

Das Rückwärts- und Seitwärtslaufen, die vielen Stopps, Drehungen und Wendungen verlangen außerdem eine ausgewogene Beherrschung des Körpers in jeder Situation.

Ohne diese körperliche Fitness wird der SR sich öfter in ungünstigen Positionen zum Spielgeschehen befinden und als Folge daraus Fehlentscheidungen treffen, die vermeidbar gewesen wären.



Kap. 01 - Anforderungen an den Schiedsrichter

Eine schlechte körperliche Verfassung wird von den Beteiligten (Spielern, Trainern, Zuschauern, ...) sofort erkannt und bietet diesen Personen dann die erste Angriffsfläche gegen den SR. Dies muss und darf nicht sein.

Außerdem hat eine körperliche Ermüdung auch mit Sicherheit eine geistige Ermüdung zur Folge. Die Reaktionsfähigkeit vermindert sich und Fehlentscheidungen sind die Folge.

3. Charakterstärke heißt u.a. ausgeprägter **Gerechtigkeitssinn**.

Ohne diesen Gerechtigkeitssinn kann kein SR seine Aufgabe, unparteiisch gegen alle Beteiligten und in jeder Situation zu entscheiden, nicht lösen.

Dieser Sinn für Gerechtigkeit muss von vornherein vom SR mitgebracht werden, da es sehr schwer ist, diese Eigenschaft noch nachträglich zu erwerben.

Der Lehrstab und SR-Ausschuss können hierzu immer nur wieder anhand von Fällen aus der Praxis darauf hinweisen, dass Gerechtigkeit oberstes Gebot sein muss.

Zum notwendigen Gerechtigkeitssinn gehören ein hohes Maß an Korrektheit und Unvoreingenommenheit. Dies betrifft persönliche Strafen in gleichem Maße wie spieltechnische Entscheidungen.

Ein SR, der einmal eine Kompromissentscheidung getroffen hat, wird im weiteren Verlauf des Spieles bestimmt des Öfteren in die Verlegenheit geraten, weitere Kompromisse eingehen zu müssen.

Ein SR, der immer Kompromisse sucht, ist sicher für das SR-Amt nicht geeignet.

4. Eine ganz entscheidende Eigenschaft darf nicht fehlen - **der Mut.**

Der SR darf vor einem notwendigen Feldverweis nicht zurückschrecken, nur weil er die Auswirkungen auf das weitere Spielgeschehen und auf seine persönliche Sicherheit fürchtet. Ebenso darf der SR einen vielleicht spielentscheidenden Strafstoß für die Gastmannschaft nicht verweigern oder den Ort des Vergehens nach außerhalb verlegen.

Fehlender Mut wird von den Beteiligten ebenso schnell erkannt und ausgenutzt; das Vertrauen in die Persönlichkeit des SR geht verloren, womit der SR dann auch für den weiteren Spielverlauf „verloren“ hat.



Kap. 01 - Anforderungen an den Schiedsrichter

5. Kritikfähigkeit macht den SR stark.

Der SR steht im Mittelpunkt des Geschehens. Wer aber in der Öffentlichkeit eine Aufgabe übernimmt, muss mit Kritik rechnen und lernen, damit umzugehen.

Wer keine Kritik vertragen kann, ist als SR fehl am Platze.

Erschwerend kommt hinzu, dass die Kritik der Beteiligten oft unsachlich, vulgär und beleidigend ist (reklamierende Spieler, brüllende Zuschauer, protestierende Vereinsfunktionäre,...). Dies muss vom SR unbeeindruckt weggesteckt werden.

6. Erschwerend kommt hinzu, dass der SR es mit völlig verschiedenen Spielerpersönlichkeiten und menschlichen Charakteren zu tun hat.

Keine zwei Spieler gleichen sich in ihrer Spielart und Spielauffassung, in ihren Reaktionen und in ihren Verhaltensweisen.

Hier ist **die Menschenkenntnis** des SR gefragt. Je früher es dem SR gelingt, sich auf die verschiedenen Spieler einzustellen, umso sicherer wird seine Spielleitung sein.

7. Auch in hektischen Spielsituationen muss der SR ruhig bleiben und darf seine Sicherheit nicht verlieren.

Somit kommt zur hohen physischen Belastung noch die psychische Leistung und Anstrengung, d.h., die erhöhte **Konzentration** und innere Aufgeschlossenheit.

Der SR ist während des Spieles ständigen Einflüssen und Konfliktsituationen ausgesetzt, die an seiner nervlichen und seelischen Substanz zehren.

Der SR muss erkennen, wann ein günstiger Zeitpunkt zum Entspannen ist und wann es gilt, höchste Konzentration walten zu lassen.

Er muss somit über die Übersicht verfügen, manche Dinge vorauszuahnen.

Er muss nicht nur das aufnehmen, was sich gerade abspielt, sondern muss auch das vorausahnen, was in einer der nächsten Spielphase geschehen könnte.



Kap. 01 - Anforderungen an den Schiedsrichter

Schlussbemerkung:

Es handelt sich sicherlich hierbei nicht um eine vollständige Auflistung der notwendigen Eigenschaften und Voraussetzungen eines guten SR, jedoch sind es die wichtigsten Merkmale, die einen guten und anerkannten SR ausmachen.

Wer sich und seine Persönlichkeit in diesen Ausführungen wiederfindet und/oder wer bereit ist, an diesen Eigenschaften und Voraussetzungen für sich zu arbeiten, der hat mit dem Schiedsrichteramt das richtige Hobby gewählt.



Kreisfußballverband Ostholstein
im Schleswig-Holsteinischen Fußballverband e.V.

Schiedsrichter-Anwärterlehrgang 2020



Kap. 02 - Schiedsrichterausschuss

Aufgabenverteilung im KSA

Kreisschiedsrichterausschuss Ostholstein

<u>Aufgabe:</u>	<u>Name:</u>	<u>Anschrift:</u>	<u>Telefon:</u>	<u>Mobil:</u>	<u>eMail:</u>
Kreisschiedsrichterobmann (KSO)	Roland Epp	Tankenrade 32,23623 Ahrensböök		0173/9352881	rolandep@googlemail.com
Beisitzer / stellv. KSO	Mirka Derlin	Sandkamp 9, 23611 Bad Schwartau		0172/4217283	mirka.derlin@gmx.de
Beisitzerin / Frauenbeauftragte	Mirka Derlin	Sandkamp 9, 23611 Bad Schwartau		0172/4217283	mirka.derlin@gmx.de
Öffentlichkeitsarbeit	Marvin Schreiber	Juhbrook 31a, 23689 Pansdorf		0176/76084769	Mschreiber15@outlook.de
<i>Lehrwesen:</i>					
Führung / Controlling	Florian,Reck	Lütjenburger Str. 6b, 23714 Malente		0176/31085035	florianreck91@web.de
Lehrabendgestaltung	Florian,Reck	Lütjenburger Str. 6b, 23714 Malente		0176/31085035	florianreck91@web.de
Förderprogramm / Coaching	Jörg Borkowski	Hirschkoppel 16, 23738 Lensahn		0172/2937027	borkowski-lensahn@t-online.de
Anwärterlehrgang / Prüfungen	Rüdiger Böcker	Dorfstraße 7, 23629 Sarkwitz	04504/715352	0163/6281815	rboecker@web.de
Betreuung Anwärter	Mirka Derlin	Sandkamp 9, 23611 Bad Schwartau		0172/4217283	mirka.derlin@gmx.de
Referent	Achim Brückel	Danziger Str. 9, 23738 Lensahn		0163/9106342	achim.brueckel@gmx.de
Referentin/SR- Praktikum	Julia Niko	Milchstr. 9, 23730 Altenkrempe		0151/4283857	julia.niko@gmx.de
Patensystem Verantwortlich	Dirk Thomas	Plöner Str. 35, 23623 Ahrensböök		0152/56160339	humtho@t-online.de
Beobachtungswart	Stefan Baldin	Dorfstr. 6, 23683 Scharbeutz		0152/09263931	baldin1983@gmail.com
<i>Ansetzer:</i>					
Herrenspielbetrieb	Markus Thormählen	Steinrader Weg 32, 23558 Lübeck		0171/7034240	mthormaehlen91@gmx.de
Frauen- u. Jugendspielbetrieb + CKL	Wendt Köhler	Dissauer Dorfstr. 38, 23617 Stockelsdorf		0176/32369461	wskoehler@t-online.de
Testspielbetrieb	Markus Thormählen	Steinrader Weg 32, 23558 Lübeck		0171/7034240	mthormaehlen91@gmx.de



Kap. 03 - Merkblatt für SR-Anwärter u. Jung-SR

1. Jeder Teilnehmer des SR-Anwärterlehrganges stellt sich nach bestandener Abschlussprüfung dem KSA als SR zur Verfügung und beginnt seine Probezeit **mit der** Aushändigung des vorläufigen SR-Ausweises. Die Probezeit beträgt 12 Monate.

Stellt der KSA nach 12 Monaten fest, dass die Einstellung und das Verhalten des SR-Anwärters Mängel aufweisen, so kann die Anwartschaft einmal um 12 Monate verlängert werden. Die Gründe dafür werden mit dem Anwärter besprochen.

Werden die Mängel in der Folgezeit nicht abgestellt, so erfolgt die Rückgabe an den Verein.

Nach dieser Probezeit muss der SR-Anwärter die endgültige SR-Prüfung vor einem Mitglied der Schiedsrichterausschusses des SHFV oder des SR-Lehrstabs des SHFV ablegen. Nach erfolgreicher Prüfung erhält der SR-Anwärter, sofern er mindestens 16 Jahre alt ist, den offiziellen DFB-SR-Ausweis. SR, die die Prüfung erfolgreich absolviert haben und noch keine 18 Jahre alt sind gelten als Jung-SR.

Gegen Vorlage des vorläufigen SR-Ausweises erhält jeder SR freien Eintritt zu allen Fußballspielen im Amateurbereich des SHFV.

Gegen Vorlage des DFB-SR-Ausweises erhält jeder SR darüber hinaus auch freien Eintritt zu allen Fußballspielen des DFB.

2. Jeden 1. Montag im Monat (außer im Monat Juli) führt der Lehrstab Schulungsabende in der Grund- und Gemeinschaftsschule in Pönitz durch.

Beginn der Veranstaltungen ist jeweils 19.15 Uhr und das Ende ca. 21.30 Uhr.

SR-Anwärter werden auf den Lehrabenden in Pönitz in einer gesonderten Gruppe geschult. Weiterhin erhalten sie an drei Sonntagen im Kalenderjahr als Pflichtveranstaltung weitere Schulungen.

Durch diese Maßnahmen sollen SR-Anwärter gezielt auf die endgültige SR-Prüfung vorbereitet werden.

SR-Anwärter sollten so oft wie möglich diese Schulungsabende besuchen, wobei mindestens **8 Besuche** Pflicht sind.

12 Spielleitungen sind mindestens zu leisten, damit eine Zulassung zur DFB-Prüfung erfolgen kann.

Werden beide oder eine der beiden genannten Voraussetzungen nicht erfüllt, kann eine Zulassung zur DFB-Prüfung nicht erfolgen

3. Freihaltetermine sind bis zum 15.06. und bis zum 15.12 eines jeden Jahres für das darauf folgende Halbjahr im DFBnet zu hinterlegen (siehe Kapitel 32).

Absagen sollten nur in begründeten Fällen und unter allen Umständen rechtzeitig erfolgen.



Kap. 03 - Merkblatt für SR-Anwärter u. Jung-SR

4. Die Spielansetzungen erfolgen pro Halbserie durch die Ansetzer.

Die Ansetzungen der Herren Kreisliga, A-,B-,und C- -Klasse, Frauen Verbandsliga, Jugend A (Kreis), Jugend B (Kreis/Verband) und C-Jugend Verbandsliga erfolgen durch namentliche Ansetzungen.

Nach bestandener Prüfung erhalten die SR-Anwärter bereits die ersten Spielleitungen. Jung-SR sollen im Verein die Chance nutzen, die Jugendspiele zu leiten; außerdem werden sie vorwiegend als Schiedsrichterassistenten bei erfahrenen SR angesetzt.

Treten bei den ersten Spielleitungen oder beim Ausfüllen der Spielberichte Probleme auf, so geben der KSA und der Lehrstab gern Hilfestellungen.

Bei schlechtem Wetter hat der SR sich vor der Anreise zum Spielort beim Staffelleiter, beim Heimverein oder über das DFB-Net zu erkundigen, ob das Spiel stattfindet. Unterlässt er dies, fährt dann zum Spielort und erfährt erst dort von der Spielabsage, so hat er kein Recht auf Kostenerstattung.

Erfolgt keine Spielabsage vom Heimverein oder Staffelleiter, und der SR sagt das Spiel aufgrund der Witterungsverhältnisse unmittelbar vor Ort ab, so hat er das Recht auf Erstattung des halben Spesensatzes und der kompletten Fahrtkosten.

5. Die Vereins-SR-Obleute, in einigen Fällen gleichzeitig Spartenleiter der Fußballabteilung, sind für die Betreuung der SR-Anwärter und Jung-SR in Ihren Vereinen verantwortlich.



Kap. 04 - Merkblatt für „alle“ Schiedsrichter

1. Mit der Unterschriftsleistung für die jeweilige Spielserie erkennt jeder SR die Bestimmungen der SR-Ordnung an.
2. Gleichzeitig stellt sich der SR dem KSA zur **Übernahme** von Spielleitungen zur Verfügung.
3. Freihaltetermine sind bis zum 15.06. und bis zum 15.12 eines jeden Jahres für das darauf folgende halbe Jahr im DFBnet zu hinterlegen (siehe Kapitel 32).
Absagen sollten nur in begründeten Fällen und unter allen Umständen rechtzeitig erfolgen. Bei begründeter Absage eines Spiels weniger als fünf Tage vor dem Spiel hat die Absage telefonisch beim jeweiligen Ansetzer zu erfolgen.
4. Jeden 1. Montag im Monat (außer im Monat Juli) führt der Lehrstab Schulungsabende in der Grund- und Gemeinschaftsschule in Pönitz durch. Zusätzliche LA im Nordbereich des Kreises OH sind in Planung.
Beginn der Veranstaltungen ist jeweils 19.15 Uhr und das Ende ca. 21.30 Uhr.

Diese Schulungsabende sind von allen SR - je nach Spielklasse - in ausreichender Anzahl zu besuchen:
 - SR der Kreisklassen C je 1 Lehrabend pro Quartal
 - SR der Kreisklasse A und B 6 Lehrabende verteilt auf vier Quartale
 - SR der Kreisliga und höher 8 Lehrabende verteilt auf vier Quartale
 - Beobachter ebenfalls 8 Lehrabende verteilt auf vier Quartale
 - SR-Anwärter 8 Lehrabende verteilt auf die vier Quartale
5. SR, die gefördert werden sollen und möchten, werden vom Lehrstab auf den Lehrabenden in gesonderten Gruppen und lehrabendübergreifend in Fördergruppen gesondert geschult.
6. In den Monaten November/Dezember (gemäß jeweils aktuellem Schulungsplan) werden die Bestimmungen für Fußballspiele in der Halle und Futsal angesprochen und gelehrt. SR, die zu Hallen- oder Futsal-Turnieren angesetzt werden wollen, sollten diesen Lehrabend nach Möglichkeit besuchen, da sonst u.U. keine Ansetzung in diesem Bereich möglich ist.
7. Auf- und Abstieg in eine andere Spielklasse regelt der KSA. Dabei werden die evtl. erhaltenen Beobachtungen, die Anzahl der Lehrabendbesuche und die charakterliche Geeignetheit berücksichtigt.



Kap. 04 - Merkblatt für „alle“ Schiedsrichter

8. Jeweils zum Ende einer Saison wird eine Leistungsüberprüfung durchgeführt. Diese Veranstaltung dient als eine Art Bestandsaufnahme. Die Regelsicherheit und körperliche Leistungsbereitschaft jedes einzelnen SR wird gesichtet, um für die Zukunft effektive Hilfestellungs- und Förderungsmaßnahmen entwickeln zu können.

9. Der SR darf kein Spiel ohne offiziellen Spielauftrag leiten. Diese Maßnahme hat vor allen Dingen versicherungstechnische Gründe.

Das Leiten von nicht angemeldeten Spielen oder Hallenturnieren ist daher unzulässig und führt bei Kenntnis des KSA zur Bestrafung des SR und des Vereines.

10. SR, die einen Spielauftrag ohne begründete Entschuldigung nicht wahrnehmen, werden mit den entsprechenden dafür vorgesehenen Ordnungsgeldern unter Mithaftung des Vereines belegt. Im Wiederholungsfall kann eine Streichung des betreffenden SR erfolgen.

11. Bei schlechtem Wetter hat der SR sich vor der Anreise zum Spielort beim Staffelleiter, beim Heimverein oder über das DFBNet zu erkundigen, ob das Spiel stattfindet. Unterlässt er dies, fährt dann zum Spielort und erfährt erst dort von der Spielabsage, so hat er kein Recht auf Kostenerstattung.

Erfolgt keine Spielabsage von Heimverein oder Staffelleiter, und der SR sagt das Spiel aufgrund der Witterungsverhältnisse unmittelbar vor Ort ab, so hat er das Recht auf Erstattung des halben Spesensatzes und der kompletten Fahrtkosten.



Kap 05 - Lehrabende 2020 – 1. Halbjahr

Veranstaltungsorte:

- Grund- u. Gemeinschaftsschule Pönitz
- Sportlerheim RSV Landkirchen, Landkirchen auf Fehmarn

Beginn jeweils 19:15, Ende ca. 21:15

Termine:

in Pönitz	in Landkirchen
Montag, 06.01.20	Donnerstag, 20.02.20
Montag, 03.02.20	
Montag, 02.03.20	Donnerstag, 26.03.20
Montag, 20.04.20	
Montag, 04.05.20	Donnerstag, 28.05.20
Montag, 08.06.20	

Die Lehrarbeit auf diesen Veranstaltungen ist eine ausgewogene Mischung aus Theorie und Praxis.

Neben den ständig notwendigen Auffrischungen der theoretischen Kenntnisse erfolgt auch stets ein Bezug zu den realen Geschehnissen auf den Plätzen.

Die SR können sich bezüglich ihrer gemachten Erfahrungen gegenseitig austauschen, darüber diskutieren und die Ausschussmitglieder um Rat fragen.



Kap. 06 - Der Spielbericht

Grundsätzliches

- Beim Ausfüllen/Anfertigen eines Spielberichtes muss der SR auf die Form und den Inhalt achten.
- Je besser, deutlicher, genauer und ausführlicher der SR seine Berichte verfasst, umso wirkungsvoller und gerechter können die Ausschüsse/Sportgerichte ihre Entscheidungen/Urteile fällen.
- Aus der Art, wie der SR seine Berichte verfasst, lassen sich konkrete Rückschlüsse auf seine Leistungen auf dem Spielfeld ziehen.

Die folgenden Punkte sollte der SR beachten, wenn er aufgrund besonderer Vorkommnisse einen Spiel- bzw. Sonderbericht anfertigen muss

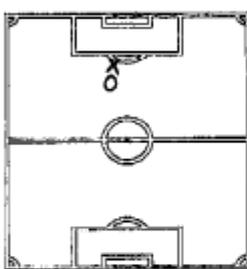
- Wann geschah das Vergehen (Zeit)?
- Wie war der Spielstand?
- Wo befand sich der SR? Bei Gespannen sollten auch die Beobachtungen der SRA aufgenommen werden.
- Wo geschah das Vergehen?
- Was hat der Spieler getan? Was hat der Spieler gesagt? Es dürfen nur die Tatsachen gemeldet werden, keine eigenen Interpretationen oder Vermutungen.
- Wo befand sich der Ball?
- Was geschah vor dem Vergehen? Hat der Gegenspieler provoziert? Wurde der Spieler angegriffen?
- War der Ball noch spielbar?
- War der Spieler vorher ermahnt, verwarnt oder mit einer Zeitstrafe bedacht worden?
- Wie verhielt sich der Spieler nach dem Feldverweis?
- Wie und wo wurde das Spiel fortgesetzt?
- Schilderungen vollständig und in einfachen und kurzen Sätzen!

Kap. 06 - Der Spielbericht

Der Online-Spielbericht:

Zum Online-Spielbericht wird es eine gesonderte Schulung im Rahmen des ersten Lehrabends nach dem Anwärterlehrgang geben. Dieser Lehrabend wird am 04.02.2019 in Pönitz stattfinden. Aufgrund der Wichtigkeit dieses Themas ist der Besuch des Lehrabends Pflicht.

Es folgen „Ausfüllhilfen“ für den "klassischen Spielbericht" / Beispiele:

 Schleswig-Holsteinischer Fußballverband Spielberichtsanlage, Feldverweis auf Dauer 					
Datum: 07.08.2009		Spielklasse: SH - Liga		Spiel-Nr.: 123	
Heimverein/MA: SV Heimstedt			Gastverein/MA: TSV Gastdorf		
Angaben zum Spieler:	<input checked="" type="checkbox"/> Spieler <input type="checkbox"/> Auswechselspieler <input type="checkbox"/> ausgewechselt		Name: Blindmann, Berni		Rücken-Nr.: 1
			Zugehörigkeit: <input checked="" type="checkbox"/> Heim <input type="checkbox"/> Gast		Pass-Nr.:
Angaben zum Vorfall		Spielminute: 28 .		Aktueller Spielstand: 0 : 0	
Wo war der Tatort? (X) Wo war der Ball? (O)		Wurde ein Strafstoß verhängt?		<input type="checkbox"/> ja <input checked="" type="checkbox"/> nein falls ja: <input type="checkbox"/> Tor <input type="checkbox"/> kein Tor	
		Hat der Spieler das Spiel ruhig verlassen?		<input checked="" type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein falls nein: <i>Angabe v. Details</i>	
		Wo war der Ball?		<input checked="" type="checkbox"/> Im Spiel <input type="checkbox"/> nicht im Spiel	
		Pass einbezogen?		<input checked="" type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein	
		Spieler vorher verwahrt bzw. auf Zeit des Feldes verwiesen (Jugend)?		<input type="checkbox"/> ja <input checked="" type="checkbox"/> nein falls ja: <i>Angabe v. Details</i>	
Detaillierte Schilderung des Sachverhalts:					
Der Spieler mit der Nr.8 des TSV Gastdorf erhielt in der 28. Spielminute, ca. 25 m zentral vor dem gegnerischen Tor, den Ball. Er stand dabei mit dem Rücken zum Tor. Genau in diesem Moment, als der Spieler des TSV den Ball annahm, grätschte der Torwart Blindmann, Berni nach dem Ball. Er traf den Spieler von hinten in den Beinen. Dadurch, dass der Körper zwischen Ball und dem grätschenden Torwart Blindmann war, hatte er keine Chance den Ball zu spielen.					
(Bei der Schilderung beachten: Wer hat wem, was, wann, wo getan?)					
Datum: Neustadt, 08.08.2009			Name und Unterschrift SR: Müller, Sonke 		



Kap. 07 – Staffelleiter/-innen

Anmerkungen

- Die Spielberichte sind am Spielort (online) oder (falls kein Internet) spätestens einen Tag nach dem Spiel auszufüllen ("klassisch") und an den jeweiligen Staffelleiter zu schicken.
- Auch bei jedem Freundschaftsspiel / Turnier ist ein Spielbericht auszufüllen und vom SR an den jeweiligen Staffelleiter abzuschicken.

Staffelleiter

Wer bekommt welchen Spielbericht?

<u>Spielklasse</u>	<u>Staffelleiter</u>	<u>Anschrift</u>	<u>Telefon</u>	<u>eMail</u>
Herrenspielbetrieb				
Kreisliga Ost	Stefan Ramm	Riesebusch 20, 23611 Bad Schwartau	0160/96703609	Ramm3@web.de
Kreisklasse A Ost	Bernd D. Giese	Lübecker Straße 29, 23644 Pönitz	04524 701664	bgiese@web.de
Kreisklasse B Ost	Philip Emmrich	Göhler Straße 77, 23758 Oldenburg	0173/9821730	p.emmrich@stb-emmrich.info
Kreisklasse B Süd Ost	Siehe Kreisklasse A Ost			
Kreisklasse B Ost 1	Philip Emmrich	Göhler Str. 77, 23758 Oldenburg i. Holst.	04361 62760	p.emmrich@stb-emmrich.info
Kreisklasse C Ost 1	Siehe Kreisliga Ost			
Kreisklasse C Ost 2	Paulo Chaves	Schwartauer Str.82, 23611 Sereetz	0179/4826935	paulochaves@gmx.de
Kreispokal Herren OH	Stefan Ramm	Riesebusch 20, 23611 Bad Schwartau	0451 22280	ramm3@web.de
Kreispokal Altherren OH	Bernd D. Giese	Lübecker Str. 29, 23644 Pönitz	04524 701664	bgiese@web.de



Kap. 07 – Staffelleiter/-innen

<u>Spielklasse</u>	<u>Staffelleiter</u>	<u>Anschrift</u>	<u>Telefon</u>	<u>eMail</u>
Jugendspielbetrieb				
A-Jugend Kreisliga Ost und KKA	Benjamin Nass	Hoheluftstraße 4, 23758 Oldenburg	0173/6183121	kampfsterngalactica@gmx.de
B-Jugend Kreisliga Ost und KKA	Lars Braesch	Platanenallee 20 c, 23758 Oldenburg	0177/4911674	mcbraesch@gmx.de
C-Jugend Kreisklasse	Keine Besetzung	Keine Besetzung		
C-Jugend Kreisliga Ost	Christiane Modzen	Wünscht keine Adressenfreigabe	0172/8962022	mosdzen@icloud.com
D-Jugend Komplett	Susanne Röben-Müller	Grömitzer Straße 17, 23730 Schashagen	0172-9684541	susanne46@gmx.net
E-Junioren Komplett	Maik Urich	Mühlenstraße 13, 23774 Heiligenhafen	01523-3615274	maikurich@t-online.de
F-Jugend Komplett	Klaus Bischoff	Heidekamp 2, 23758 Oldenburg	0162-9453213	kbischoffoh@gmx.de
G-Junioren Komplett	Timm Quattert	Wünscht keine Adressenfreigabe	0151-57983922	quattert@googlemail.com

<u>Spielklasse</u>	<u>Staffelleiter</u>	<u>Anschrift</u>	<u>Telefon</u>	<u>eMail</u>
Frauen- und Mädchenspielbetrieb				
Frauen Kreisliga und Juniorinnen	Volkmar Herbst	Kurzer Kamp 31, 23758 Oldenb. Holst.	04361 4326	herbsthome@t-online.de
Frauen Kreisklasse A	Fred Ackermann	Fasanenweg 15, 23684 Scharbeutz	04524 705450	fred.ackermann@shfv-kiel.de
B-Juniorinnen Kreisliga Süd-Ost	Olaf Piehl	Schlehenweg 2, 23738 Lensahn	0163-5547608	olaf.piehl@t-online.de
E-Juniorinnen	Katrin Walter	Schweriner Allee 25, 23758 Oldenburg	01577 4449260	katrin.walter@hotmail.com



Kap. 08 - Abrechnungsrichtlinie für Schiedsrichter

Gültigkeit: vom 01.01.2019 – 30.06.2020

I. Honorare

1. Senioren (Frauen und Männer)

Oberliga - Schleswig-Holstein-Liga

Schiedsrichter	40,00 Euro
Schiedsrichterassistent	25,00 Euro

Landesliga (Herren)

Schiedsrichter	33,00 Euro
Schiedsrichterassistent	21,50 Euro

Landesliga (Frauen)

Schiedsrichter	25,50 Euro
Schiedsrichterassistent	16,50 Euro

Verbandsliga

Schiedsrichter	26,00 Euro
Schiedsrichterassistent	18,50 Euro

Kreisliga (Herren und Frauen)

Schiedsrichter	20,50 Euro
Schiedsrichterassistent	14,50 Euro

Kreisebene (einschl. Alt-/ Ü-Herren)

Schiedsrichter	18,50 Euro
Schiedsrichterassistent	12,50 Euro



Kap. 08 - Abrechnungsrichtlinie für Schiedsrichter

2. Juniorinnen / Junioren

Oberliga - Schleswig-Holstein

Schiedsrichter	25,50 Euro
Schiedsrichterassistent	17,50 Euro

Landesliga: C- bis A-Jugend

Schiedsrichter	19,00 Euro
Schiedsrichterassistent	14,50 Euro

Verbandsliga: D-Jugend

Schiedsrichter	15,50 Euro
Schiedsrichterassistent	11,00 Euro

Kreisebene: C- bis A-Jugend

Schiedsrichter	16,50 Euro
Schiedsrichterassistent	9,50 Euro

Kreisebene: D-Jugend und jünger

Schiedsrichter	12,50 Euro
Schiedsrichterassistent	7,00 Euro

3. Turniere in jeglicher Form (z. B. Futsal, Beachsoccer etc.)

Senioren	8,00 Euro je Stunde
Jugend	7,00 Euro je Stunde

4. Pokal- und Freundschaftsspiele sowie Spiele in den

a) Bei Pokalspielen werden die Honorare grundsätzlich nach dem Ausrichter des Wettbewerbs errechnet. Handelt es sich um ein Spiel im Kreispokal wird nach dem oben festgesetzten Honorarsatz der Kreisliga vergütet, im Verbandspokal entsprechend der Honorarsatz der SH-Liga. Nur bei den **Finalspielen im Verbandspokal** gelten die folgenden Sätze:

Herren/Frauen	
Schiedsrichter	200,00 Euro
Schiedsrichterassistent	100,00 Euro



Kap. 08 - Abrechnungsrichtlinie für Schiedsrichter

b) Bei Freundschaftsspielen werden die Honorare entsprechend der Zugehörigkeit des, für das jeweilige Spiel, verantwortlichen Ansetzers gem. § 5 Schiedsrichterordnung errechnet. Setzt der Kreis an, werden die Honorare der Kreisliga vergütet; setzt der Landesverband an, gelten die Honorare der SH-Liga.

c) Bei Kreis-/Verbandsspielen in den FIFA-Fußballvarianten Beachsoccer und Futsal gelten die folgenden Honorarsätze:

Futsal (2x 20 min. netto)

Senioren

Schiedsrichter (1+2)	13,00 Euro
3. SR/Zeitnehmer	9,00 Euro

Junioren

Schiedsrichter (1+2)	11,00 Euro
3. SR/Zeitnehmer	8,00 Euro

Beachsoccer (3x 12 min.)

Senioren

Schiedsrichter (1+2)	13,00 Euro
3. SR/Zeitnehmer	8,00 Euro

Junioren

Schiedsrichter	11,00 Euro
3. SR/Zeitnehmer	7,00 Euro

II. Fahrtkosten

Die Fahrtkostenentschädigung für Schiedsrichter, Schiedsrichterassistenten und Beobachter zum Spielort bzw. zum Treffpunkt erfolgt analog der Tz. 2c der Richtlinie zur Erstattung von Auslagen und Aufwandsentschädigungen für ehrenamtliche Mitarbeiter im SHFV und den Kreisfußballverbänden auf Grundlage des § 7 Finanzordnung des SHFV.



Kap. 08 - Abrechnungsrichtlinie für Schiedsrichter

III. Beobachterbereich

Honorare

Oberliga - Schleswig-Holstein	22,00 Euro
Landesliga	20,00 Euro
Verbandsliga	18,00 Euro
Kreisebene	15,00 Euro

Anpassung:

Alle unter I. und III. genannten Beträge erhöhen sich zum 01.07.2020 um 2 % und weiterhin zum 01.07. jedes folgenden Jahres um jeweils weitere 2 % auf die dann gültige Bemessungsgrundlage.

IV. Spesenquittung

Die Spesenquittung ist vom SR nach dem Spiel sorgfältig und vollständig auszufüllen und dem Verantwortlichen des Heimvereins auszuhändigen. Im Gegenzug erhält der SR vom Heimverein den ausgewiesenen Betrag in bar ausgezahlt.

„Ausfüllhilfen“ / Beispiele:

Spesenquittung für Schiedsrichter

Spielabtag am 09.09.2010 in Flimndorf
 Vereine SV Flimndorf gegen TSV Garsdorf

Aufwandsentschädigung / Spesen für Schiedsrichter		€ <u>15,-</u>
Aufwandsentschädigung / Spesen für Schiedsrichter-Assistenten 1		€ <u>11,-</u>
Aufwandsentschädigung / Spesen für Schiedsrichter-Assistenten 2		€ <u>11,-</u>
Reisekosten Schiedsrichter	PKW <u>50</u> km à € <u>0,30</u>	€ <u>15,-</u>
Reisekosten Schiedsrichter-Assistenten	PKW km à €	€
Sonstige Reisekosten	<u>2 x 7,-</u>	€ <u>14,-</u>
Sonstige Kosten (Porto, etc)		€ <u>1,-</u>
	Zus.	€ <u>6,-</u>

Sönke Müller
 Mitglied des Schiedsrichters
Spaltsberg 18
23730 Wüstfeld im Holtenauer
B.G.G. Altendörpke

Sönke Müller
 Vorsitzender Schiedsrichter



Kap. 09 - Spielordnungen

Herren + Junioren:

SPIELORDNUNG 2017/18 KFV OSTHOLSTEIN	Herren	A-Junioren	B-Junioren	C-Junioren	C-Junioren verkl. Feld	D-Junioren verkl. Feld	E-Junioren Kleinfeld	F-Junioren Kleinfeld	G-Junioren Kleinfeld
Spielzeit	2 x 45	2 x 45	2 x 40	2 x 35	2 x 35	2 x 30	2 x 25	2 x 20	2 x 20
Verlängerung	2 x 15	2 x 15	2 x 10	2 x 5	2 x 5	2 x 5	2 x 5	2 x 5	2 x 5
Persönliche Strafen	gelb gelb-rot/rot	gelb 5 Min / rot	gelb 5 Min / rot	Erm./5 Min FaD o. Karte	Erm./5 Min FaD o. Karte	Erm./5 Min FaD o. Karte			
Feldverweise bei technischen Wiederholungsvergehen	ja	ja	ja	ja	ja	ja	nein	nein	nein
Größe der Strafräume	16,50 m	16,50 m	16,50 m	16,50 m	12,00 m	12,00 m	11,00 m	10,00 m	9,00 m
Strafstoßmarke bei 3 x 2 - Meter Toren	-	-	-	-	-	-	8,00 m	8,00 m	8,00 m
Torwartspiel							Keine Verstöße des TW, die zu indir. FR führen	Keine Verstöße des TW, die zu indir. FR führen	Keine Verstöße des TW, die zu indir. FR führen



Kap. 09 - Spielordnungen

SPIELORDNUNG 2017/18 KFV OSTHOLSTEIN	Herren	A-Junioren	B-Junioren	C-Junioren	C-Junioren verkl. Feld	D-Junioren verkl. Feld	E-Junioren Kleinfeld	F-Junioren Kleinfeld	G-Junioren Kleinfeld
Strafstoßmarke bei 5 x 2 - Meter Toren	-	-	-	-	9,00 m	9,00 m	8,00 m	8,00 m	8,00 m
Ballgröße	5	5	5	5	5	leicht 5 (350g)	leicht 5 (290g)	leicht 5 (290g)	leicht 4 (290g)
Abseits-Regel	ja	ja	ja	ja	ja	ja	nein	nein	nein
Rückpass-Regel	ja	ja	ja	ja	ja	ja	nein	nein	nein
Immer direkter Freistoß	nein	nein	nein	nein	nein	nein	ja	ja	ja
Abstoß vom Boden Abstoß aus der Hand	Boden	Boden	Boden	Boden	Boden	Boden	Boden/Hand	Boden/Hand	Boden/Hand
Wiederholung Einwurf durch den selben Spieler	-	-	-	-	-	-	ja	Keine Ahndung	Keine Ahndung



Kap. 09 - Spielordnungen

SPIELORDNUNG 2017/18 KFV OSTHOLSTEIN	Herren	A-Junioren	B-Junioren	C-Junioren	C-Junioren verkl. Feld	D-Junioren Kleinfeld verkl. Feld	E-Junioren Kleinfeld	F-Junioren Kleinfeld	G-Junioren Kleinfeld
Auswechselspieler Einwechselspieler	KL 3 AW KKA abwärts 4 EW und AW	4 EW und AW	4 EW und AW	4 EW und AW	4 EW und AW	beliebig viele	beliebig viele	beliebig viele	beliebig viele
Spielbeginnfähig ab	6 + 1 Spieler	6 + 1 Spieler	6 + 1 Spieler	6 + 1 Spieler	4 + 1 Spieler	4 + 1 Spieler	4 + 1 Spieler	4 + 1 Spieler	4 + 1 Spieler
Mannschaftsgröße	11	11	11	11	7 bis 11	7 bis 9	7	7	7
Spielfeldgröße	-	-	-	-	ca. 70x50 m	ca. 65x50 m (7 gegen 7) oder ca. 70x50 m	ca. 55x35 m	ca. 35x25 m (5 gegen 5) ca. 40x35 m (6/7 gegen 6/7)	ca. 20x15 m
Abstand bei Spielfortsetzungen	9,15 m	9,15 m	9,15 m	9,15 m	6,00 m	6,00 m	6,00 m	6,00 m	6,00 m
Abstand vom Einwerfenden (nicht von der Seitenlinie)	2,00 m	2,00 m	2,00 m	2,00 m	2,00 m	2,00 m	2,00 m	2,00 m	2,00 m
Ausweispflicht, wenn kein Spielerpass vorhanden	ja	ja	ab 16	nein	nein	nein	nein	nein	nein



Kap. 09 - Spielordnungen

Frauen + Juniorinnen:

SPIELORDNUNG 2017/18 KFV OSTHOLSTEIN	Frauen	A-Juniorinnen	B-Juniorinnen	B-Juniorinnen verkl. Feld	C-Juniorinnen	C-Juniorinnen verkl. Feld	D-Juniorinnen verkl. Feld
Spielzeit	2 x 45	2 x 45	2 x 40	2 x 40	2 x 35	2 x 35	2 x 30
Verlängerung	2 x 15	2 x 15	2 x 10	2 x 10	2 x 5	2 x 5	2 x 5
Persönliche Strafen	gelb gelb-rot/rot	gelb 5 Min / rot	gelb 5 Min / rot	gelb 5 Min / rot	gelb 5 Min / rot	gelb 5 Min / rot	gelb 5 Min / rot
Feldverweise bei technischen Wiederholungsvergehen	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Größe der Strafräume	16,50 m	16,50 m	16,50 m	12,00 m	16,50 m	12,00 m	12,00 m
Strafstoßmarke bei 3 x 2 - Meter Toren	-	-	-	-	-	-	-



Kap. 09 - Spielordnungen

SPIELORDNUNG 2017/18 KFV OSTHOLSTEIN	Frauen	A-Juniorinnen	B-Juniorinnen	B-Juniorinnen verkl. Feld	C-Juniorinnen	C-Juniorinnen verkl. Feld	D-Juniorinnen verkl. Feld
Strafstoßmarke bei 5 x 2 - Meter Toren	-	-	-	9,00 m	-	9,00 m	9,00 m
Ballgröße	5	5	5	5	5	5	leicht 5 (350g)
Abseits-Regel	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Rückpass-Regel	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Immer direkter Freistoß	nein	nein	nein	nein	nein	nein	nein
Abstoß vom Boden Abstoß aus der Hand	Boden	Boden	Boden	Boden	Boden	Boden	Boden
Wiederholung Einwurf durch den selben Spieler	-	-	-	-	-	-	-



Kap. 09 - Spielordnungen

SPIELORDNUNG 2017/18 KFV OSTHOLSTEIN	Frauen	A-Juniorinnen	B-Juniorinnen	B-Juniorinnen verkl. Feld	C-Juniorinnen	C-Juniorinnen verkl. Feld	D-Juniorinnen verkl. Feld
Auswechselspieler Einwechselspieler	4 EW und AW	4 EW und AW	4 EW und AW	4 EW und AW	4 EW und AW	4 EW und AW	beliebig viele
Spielbeginnfähig ab	6 + 1 Spieler	6 + 1 Spieler	6 + 1 Spieler	4 + 1 Spieler	6 + 1 Spieler	4 + 1 Spieler	4 + 1 Spieler
Mannschaftsgröße	11	11	11	7	11	7 bis 11	7 bis 9
Spielfeldgröße	-	-	-	ca. 70x50 m	-	ca. 70x50 m	ca. 70x50 m
Abstand bei Spielfortsetzungen	9,15 m	9,15 m	9,15 m	6,00 m	9,15 m	6,00 m	6,00 m
Abstand vom Einwerfenden (nicht von der Seitenlinie)	2,00 m	2,00 m	2,00 m	2,00 m	2,00 m	2,00 m	2,00 m
Ausweispflicht, wenn kein Spielerpass vorhanden	ja	ja	ab 16	ab 16	nein	nein	nein



Kap. 10 - Hallenfußballbestimmungen / Futsal

Richtlinien für Fußballspiele in der Halle

1. Präambel

In der Halle können Fußballspiele unter Einhaltung nachfolgender Richtlinien durchgeführt werden.

Als Hallen-Fußball-Turnier wird die Veranstaltung anerkannt, an der mindestens vier Mannschaften beteiligt sind.

Die Austragung von Meisterschaften ist zulässig. Wegen einer Hallenveranstaltung dürfen keine Verbandsspiele abgesetzt werden. Verbandsseitig angesetzte Spiele zählen gemäß § 2 Nr. 4 der SHFV - Spielordnung zum außerordentlichen Pflichtspielbetrieb, wobei allerdings erst die Meldung die Teilnahme zur Pflicht macht.

2. Veranstalter

Fußballspiele und Turniere in der Halle werden vom DFB, seinen Mitgliedsverbänden oder von Vereinen veranstaltet, die dem DFB bzw. seinen Mitgliedsverbänden angehören. Ist ein Verein Veranstalter, muss er mit einer Mannschaft beteiligt sein.

3. Genehmigungsverfahren

a) Fußballspiele in der Halle sind genehmigungspflichtig. Die Genehmigung ist vom Veranstalter mindestens 14 Tage vor dem Spieltermin unter Vorlage der Turnierbestimmungen, einer Liste der teilnehmenden Mannschaften und eines Zeitplanes zu beantragen.

Für die Erteilung einer Genehmigung sind zuständig:

- der SHFV Frauen- bzw. Herrenverbandsspielausschuss für Veranstaltungen unter Beteiligung von Mannschaften mit Nichtamateuren mit Lizenz, Mannschaften der Frauen-Bundesliga, Mannschaften der 2. Frauen-Bundesliga, Mannschaften der Regionalliga der Frauen bzw. Herren, Oberligen der Herren, bzw. von ausländischen Mannschaften (ausgenommen der sogenannte „kleine Grenzverkehr“ mit dänischen Mannschaften);

- die Spielausschüsse der Kreise für alle sonstigen Veranstaltungen mit Frauen- und Herrenmannschaften sowie von Alte – Herren - Mannschaften und Mannschaften der Schiedsrichtergemeinschaften der Kreisfußballverbände;

- der SHFV - Verbandsjugendausschuss für Veranstaltungen unter Beteiligung ausländischer Jugendmannschaften (ausgen. der sogenannte „kleine Grenzverkehr“ mit dänischen Mannschaften) sowie unter Beteiligung von Mannschaften der A-Jugend-Bundesliga und der A-Jugend-, B-Jugend- und C-Jugend Regionalliga;



Kap. 10 - Hallenfußballbestimmungen / Futsal

- die Kreisjugendausschüsse für alle sonstigen Veranstaltungen mit Jugendmannschaften;
- der DFB für Veranstaltungen eines Vereins mit seiner Mannschaft mit Nichtamateuren mit Lizenz.

b) Bei Beteiligung ausländischer Mannschaften ist die erforderliche Spielgenehmigung beim DFB zusätzlich über den Landesverband einzuholen (ausgen. der sogenannte „kleine Grenzverkehr“ mit dänischen Mannschaften).

Vereinsturniere, an denen Mannschaften aus mehr als drei verschiedenen Nationalverbänden teilnehmen, müssen der FIFA gemeldet werden. Die Turnierbestimmungen sind zur Genehmigung vorzulegen. Anträge sind unter Beifügung der Turnierbestimmungen über den DFB 21 Tage vor Turnierbeginn vorzulegen.

4. Durchführung des Turniers

a) Die Leitung und Durchführung eines Turniers obliegt dem Veranstalter. Eine Turnierleitung ist zu bilden, der mindestens drei Personen angehören müssen.

b) Jedes Turnier sollte von einem Beauftragten des genehmigenden Verbandes überwacht werden, welcher der Turnierleitung angehören kann.

c) Bei jedem Turnier sollte ein Sportarzt, mindestens aber ein Sanitätsdienst, zugegen sein. Für einen ausreichenden Ordnungsdienst ist Sorge zu tragen. Auf § 32 Abs. 2 der SHFV - Spielordnung wird im Übrigen verwiesen.

d) Die beteiligten Mannschaften müssen vor Beginn eines Turniers auf die Hallenrichtlinien und die Turnierbestimmungen schriftlich hingewiesen werden.

e) Für die Mannschaften dürfen Preise ausgesetzt werden.

5. Turniermodus

a) Den Spielplan eines Turniers legt der Veranstalter unter Berücksichtigung dieser Bestimmungen fest.

b) Turniere müssen nach einem Zeitplan ablaufen. Die Reihenfolge der Spiele und die evtl. auszutragenden Entscheidungsspiele, Verlängerungen und Strafstoßschießen müssen vor Beginn des Turniers festliegen.



Kap. 10 - Hallenfußballbestimmungen / Futsal

6. Sporthalle und Spielfeld

Die Sporthalle sollte so beschaffen sein, dass das Spielfeld vom Zuschauerraum abgegrenzt werden kann.

Das Spielfeld richtet sich nach den Hallenausmaßen und muss rechteckig sein. Die Länge soll nicht mehr als 50 Meter und nicht weniger als 30 Meter, die Breite nicht mehr als 25 Meter und nicht weniger als 15 Meter betragen.

Wird mit Banden gespielt, so hat die Begrenzung des Spielfeldes durch eine mindestens 1 Meter hohe, festverankerte Bande zu erfolgen. Auch eine Hallenwand bzw. einseitige Bande ist gestattet.

Die Aufteilung des Spielfeldes erfolgt entsprechend den Fußballregeln; sie ist jedoch den jeweiligen Größenverhältnissen anzupassen. Das Spielfeld wird durch Seitenlinien bzw. Seitenbänder und Torlinien bzw. Bänder begrenzt. Die Mittellinie muss parallel zur Torlinie verlaufen und genau den Mittelpunkt der Seitenlinie treffen. Der Mittelpunkt des Spielfeldes muss gekennzeichnet sein.

Als Strafraum ist ein rechteckiger Torraum abzuzeichnen (Straf- und Torraum sind demnach identisch), der mindestens 6 Meter tief sein muss. Die seitlichen Begrenzungslinien des Torraumes verlaufen mindestens 3 Meter seitlich der Torpfosten. Wenn keine andere Möglichkeit besteht, kann auch ein für Hallenhandballspiele eingezeichneter Wurfkreis als Straf- bzw. Torraum Verwendung finden.

Das Tor kann 3 bis 5 Meter breit und muss 2 Meter hoch sein. Es ist ein Strafstoßpunkt zu markieren. Dieser befindet sich 7 Meter vom Mittelpunkt der Torlinie entfernt. Bei 5 Meter breiten Toren beträgt die Entfernung 9 Meter.

Es werden keine Eckfahnen aufgestellt. Die Eckstöße werden jeweils von den Punkten ausgeführt, an denen sich die Seiten- und Torlinien treffen.

7. Anzahl der Spieler

Eine Mannschaft kann aus bis zu 12 Spielern bestehen, von denen je nach Spielfeldgröße bis zu 6 (1 Torwart und 5 Feldspieler) gleichzeitig auf dem Spielfeld sein dürfen.

Das Auswechseln von Spielern ist gestattet und hat von den Auswechselbänken zu erfolgen. „Fliegender Wechsel“ und „Wiedereinwechseln“ ist gestattet. Der auszuwechselnde Spieler hat das Spielfeld an der Stelle zu verlassen, an der der einzuwechselnde Spieler das Spielfeld betritt, es sei denn, dass der auszuwechselnde Spieler verletzt das Spielfeld verlassen muss; in diesem Fall darf der einzuwechselnde Spieler das Spielfeld erst nach Zustimmung durch den Schiedsrichter betreten. Verstößt eine Mannschaft gegen diese Vorschrift, so erhält die gegnerische Mannschaft einen ind. Freistoß am Ort des Balles. Eine Verwarnung wird nicht ausgesprochen.



Kap. 10 - Hallenfußballbestimmungen / Futsal

Hat eine Mannschaft mehr als die zulässige Anzahl Spieler auf dem Spielfeld, so ist das Spiel zu unterbrechen und der Spieler, der zu früh das Spielfeld betreten hat, mit der gelben Karte zu verwarnen. Spielfortsetzung mit indirektem Freistoß für die gegnerische Mannschaft erfolgt dort, wo der Ball bei der Spielunterbrechung war. Die betroffene Mannschaft kann bestimmen, welcher Spieler das Spielfeld verlassen muss.

Wird durch Feldverweis auf Dauer die Zahl der Spieler einer Mannschaft auf weniger als 2 Feldspieler verringert, so muss das Spiel abgebrochen werden. Es gelten die Bestimmungen für Spielwertung bei verschuldetem Spielabbruch.

Wird durch einen Feldverweis auf Zeit die Zahl der Spieler einer Mannschaft auf weniger als 2 Feldspieler verringert, so ist dieser aufzuschieben, bis ein dritter Feldspieler wieder am Spiel teilnehmen darf.

8. Spielberechtigung

Vereine und Mitgliedsverbände dürfen nur Spieler einsetzen, die eine ordnungsgemäße Spielberechtigung für die teilnehmende Mannschaft besitzen und nicht gesperrt sind. Auf § 26 der Spielordnung des SHFV wird im Übrigen verwiesen.

9. Ausrüstung der Spieler

Für die Ausrüstung der Spieler gelten die gleichen Bestimmungen wie bei anderen Fußballspielen.

Die Spieler dürfen nur mit Hallenschuhen spielen. Die Schuhe müssen so beschaffen sein, dass keine Verletzungen der Mitspieler entstehen können und dürfen keine Stollen und Absätze haben. Das Spielen ohne Schuhe ist nicht gestattet. Es sind Schienbeinschützer zu tragen.

Einzelheiten über die Spielkleidung, z.B. auch über das Wechseln der Spielkleidung, hat der veranstaltende Verein bzw. Verband in den Turnierbestimmungen unter Beachtung der Regel IV festzulegen.

10. Spielleitung

Die Spiele müssen von zugelassenen Schiedsrichtern geleitet werden, die bei dem Schiedsrichterobmann der das Turnier genehmigenden Instanz anzufordern sind. Bei Jugendspielen können im Einverständnis der Beteiligten und im Einvernehmen mit den zuständigen Ausschüssen auch Jugendbetreuer herangezogen werden.



Kap. 10 - Hallenfußballbestimmungen / Futsal

11. Spielzeit, Verlängerung, Pause, Höchstspielzeit

Die Spielzeit, die Höchstspielzeit an einem Turniertag und die Dauer einer Verlängerung sind nachstehender Tabelle zu entnehmen:

	<i>Spielzeit (maximal)</i>	<i>Verlängerung</i>	<i>Höchstspieldauer an einem Tag</i>
<i>Herren</i>	2 x 15 Min.	2 x 5 Min.	180 Min.
<i>Alte Herren</i>	2 x 15 Min.	2 x 5 Min.	180 Min.
<i>Frauen</i>	2 x 10 Min.	2 x 5 Min.	180 Min.
<i>A-Jugend</i>	2 x 15 Min.	2 x 5 Min.	180 Min.
<i>B-Jugend</i>	2 x 15 Min.	2 x 5 Min.	160 Min.
<i>C-Jugend</i>	2 x 10 Min.	2 x 3 Min.	140 Min.
<i>D-Jugend</i>	2 x 10 Min.	2 x 3 Min.	120 Min.
<i>E-Jugend</i>	2 x 7 Min.	2 x 3 Min.	100 Min.
<i>F-Jugend</i>	2 x 7 Min.	2 x 3 Min.	80 Min.
<i>G-Jugend</i>	2 x 7 Min.	2 x 3 Min.	80 Min.

Spiele mit einer Gesamtdauer von mehr als 15 Minuten müssen mit Halbzeit und Seitenwechsel erfolgen. Auch bei Spielen mit geringerer Gesamtdauer sind die Seiten zu wechseln, wenn eine Halbzeit vorgesehen ist. Eine Halbzeitpause ist in beiden Fällen nicht erforderlich.

Die Spielzeit wird durch den Schiedsrichter oder durch einen von der Turnierleitung eingesetzten Zeitnehmer festgestellt. Über eine eventuelle Nachspielzeit entscheidet der Schiedsrichter. Auf ein Zeichen des Schiedsrichters ist die Zeit anzuhalten.

Muss eine Mannschaft zwei Spiele nacheinander austragen, so ist zwischen diesen beiden Spielen auf Wunsch der Mannschaft eine Pause von der Dauer einer halben Spielzeit einzulegen.

12. Fußballregeln und Spielbestimmungen

Fußballspiele in der Halle werden, soweit diese Vorschriften keine Abweichungen vorsehen, nach den Fußballregeln und Durchführungsbestimmungen sowie den Satzungen und Ordnungen des DFB und der Mitgliedsverbände ausgetragen.

Der Veranstalter bestimmt unter Berücksichtigung der Hallenmaße, bis zu welcher Höhe der Ball gespielt werden darf. Verstöße werden mit einem indirekten Freistoß von der Stelle aus bestraft, die unterhalb des Punktes liegt, wo die zulässige Höhe überschritten bzw. die Decke oder herabhängende Gegenstände berührt wurden.



Kap. 10 - Hallenfußballbestimmungen / Futsal

Die Abseitsregel ist aufgehoben.

Der Torwart darf den Torraum nicht verlassen, es sei denn zur Abwehr eines Balles.

Aus der eigenen Spielhälfte kann ein Tor direkt erzielt werden. Dies gilt nicht für den Torwart, wenn dieser den Ball nach einem Toraus wieder ins Spiel bringt. Beim Anstoß und bei Spielfortsetzungen müssen alle gegnerischen Spieler mindestens 3 Meter vom Ball entfernt sein.

Der Torraum entspricht dem Strafraum.

Bei Punktgleichheit nach den Gruppenspielen entscheidet zunächst die Tordifferenz nach dem Subtraktionsverfahren. Ist diese gleich, so entscheiden die mehr erzielten Tore. Ist auch hier Gleichstand, so entscheidet das Spielergebnis des direkten Vergleichs. Endete dieser unentschieden, so wird zur Ermittlung des Staffel- bzw. des Turniersiegers die Entscheidung durch „Sieben- bzw. Neun-Meter-Schießen“ herbeigeführt. Zur Durchführung ist ein Anlauf gestattet. Hieran dürfen nur diejenigen Spieler teilnehmen, die sich bei Spielende auf dem Feld befunden haben. Der Schiedsrichter hat darauf zu achten, dass von jeder Mannschaft die gleiche Anzahl von Spielern am Entscheidungsschießen teilnimmt; ggf. ist die Spieleranzahl einer Mannschaft zu reduzieren. Diese Regelung gilt nicht für den Fall, dass eine Mannschaft bereits ihr letztes Spiel ausgetragen hatte und das Entscheidungsschießen unabhängig von einem Spiel austragen muss.

12.1 Der Ball

Der Spielball soll in Größe und Gewicht dem normalen Spielball entsprechen. Verwendung von besonderen Bällen ist möglich.

12.2 Freistoß

Alle Freistöße sind indirekt auszuführen. Innerhalb des Strafraums verwirkte indirekte Freistöße für die angreifende Mannschaft sind auf der parallel zur Torlinie verlaufenden Strafraumlinie von dem Punkt auszuführen, der dem Tatort am nächsten gelegen ist.

12.3 Strafstoß

Bei der Ausführung des Strafstoßes müssen sich die Spieler außerhalb des Straf- bzw. Torraumes und innerhalb des Spielfeldes und hinter dem Ball befinden sowie mindestens 3 Meter vom Strafstoßpunkt entfernt sein, bis der Ball im Spiel ist. Der Strafstoß kann mit Anlauf durchgeführt werden.



Kap. 10 - Hallenfußballbestimmungen / Futsal

12.4 Einwurf

Der Einwurf ist durch indirekten Freistoß zu ersetzen.

12.5 Torabstoß

Hat der Ball die Torlinie oder Torbände überschritten - ohne dass ein Tor erzielt wurde -, nachdem er zuletzt von einem Angreifer berührt worden war, darf ihn nur der Torwart durch Werfen, Rollen oder durch flachen Abstoß (ruhender Ball) wieder ins Spiel bringen. Er ist erst wieder im Spiel, wenn er den Straf- bzw. Torraum verlassen hat. Kein gegnerischer Spieler darf sich im Straf- bzw. Torraum aufhalten, bevor der Ball im Spiel ist.

Erfolgt der Torabstoß über die eigene Spielhälfte hinaus, ohne dass ein anderer Spieler den Ball berührt oder dass der Ball in der eigenen Spielfeldhälfte den Boden (die Bande zählt insoweit nicht) berührt hat, so ist auf indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft von der Mittellinie aus zu entscheiden. Diese Bestimmung gilt im Übrigen für jegliches Abspiele des Torwarts, wenn er zuvor den Ball kontrolliert gehalten hat. Die Vorteilbestimmung findet Anwendung.

12.6 Eckstoß

Überschreitet der Ball die Torlinie oder Torbände - ohne dass ein Tor erzielt wurde - mit Ausnahme des Teiles zwischen den Torpfosten und unter der Querlatte - nachdem er zuletzt von einem Spieler der verteidigenden Mannschaft (einschließlich des Torwartes) berührt oder gespielt wurde, so ist von einem Spieler der angreifenden Mannschaft ein Eckstoß auszuführen.

Ein Tor kann aus einem Eckstoß direkt erzielt werden.

12.7 Torwartspiel

Wenn ein Feldspieler den Ball absichtlich seinem Torwart mit dem Fuß zuspielt, ist es diesem untersagt, den Ball mit den Händen zu berühren. Tut er dies dennoch, ist ein indirekter Freistoß auf der Torraumlinie zu verhängen. Dies gilt nicht bei Turnieren für G-, F- und E-Jugendmannschaften.

Berührt der Torhüter den Ball mit der Hand, nachdem er ihn direkt durch Einrollen eines Mitspielers erhalten hat, ist ein indirekter Freistoss auf der Torraumlinie zu verhängen. Dies gilt nicht bei Turnieren für G-, F- und E-Jugendmannschaften.

Wenn der Torwart den Ball länger als sechs Sekunden in den Händen hält, hat der Schiedsrichter dies als Verzögerung zu betrachten und durch einen indirekten Freistoß zu ahnden; eine Verwarnung ist nicht auszusprechen. Ein indirekter Freistoß ist auch dann zu verhängen, wenn der Torwart den Ball länger als sechs Sekunden mit dem Fuß führt, aber noch berechtigt ist, den Ball in die Hand zu nehmen. Dies gilt auch für den Fall, dass der Torwart den Ball zunächst außerhalb des Strafraums mit dem Fuß angenommen hat.



Kap. 10 - Hallenfußballbestimmungen / Futsal

13. Verwarnung und Feldverweis

Der Schiedsrichter kann einen Spieler einmal während eines Spieles für die Dauer von zwei Minuten des Spielfeldes verweisen, wenn ihm eine Verwarnung (gelbe Karte) nicht mehr gerechtfertigt, ein Feldverweis auf Dauer (rote Karte) jedoch noch nicht erforderlich erscheint. Eine Gelb-Rote Karte ist nicht zulässig.

Ein Feldverweis auf Zeit kann sowohl ohne vorausgegangene als auch nach erfolgter Verwarnung ausgesprochen werden. Eine Verwarnung nach einem Feldverweis auf Zeit ist unzulässig. Die Mannschaft kann nach Ablauf von zwei Minuten wieder durch einen Spieler ergänzt werden. Dabei kann es sich auch um den Spieler handeln, der die persönliche Strafe erhalten hat.

Bei Feldverweis mit der Roten Karte scheidet der Spieler aus dem Turnier aus und ist der zuständigen spielleitenden Stelle zu melden. Besitzt der Spieler einen Spielerpass des SHFV, ist der Pass **nicht** einzuziehen. Nach Ablauf von drei Minuten kann die Mannschaft wieder durch einen anderen Spieler ergänzt werden.

Eine Mannschaft, die einen oder mehrere Feldverweis(e) auf Zeit oder mit der Roten Karte hinnehmen musste, kann wieder auf die ursprüngliche Anzahl Spieler ergänzt werden, wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt hat. Bei einem Feldverweis auf Zeit kann es sich auch um den/die Spieler handeln, der/die die persönliche Strafe erhalten hat/haben.

Wenn bei 5 gegen 4 oder 5 gegen 3 Spieler die Mannschaft in Überzahl ein Tor erzielt, darf die Mannschaft in Unterzahl umgehend auf die zulässige Anzahl Spieler ergänzt werden.

Wenn bei 4 gegen 4 oder 3 gegen 3 Spieler eine Mannschaft ein Tor erzielt, darf keine der beiden Mannschaften vervollständigt werden.

Wenn bei 4 gegen 3 Spieler die Mannschaft in Überzahl ein Tor erzielt, darf die Mannschaft in Unterzahl nur um einen Spieler ergänzt werden.

Die Strafzeit wird durch den Zeitnehmer bzw. Schiedsrichter überwacht.

Spieler von Mannschaften mit Nichtamateuren mit Lizenz sind bei einem Feldverweis nicht automatisch gesperrt; auf Antrag des DFB Kontrollausschusses kann der Vorsitzende des DFB-Sportgerichts die Spieler im Wege der einstelligen Verfügung vorläufig sperren.

Bei Spielern von Amateurmansschaften des SHFV gilt § 46 Abs. 1 der SHFV-Spielordnung.

14. Spielerliste - Spielberichte

Vor dem Beginn eines Turniers hat jede Mannschaft einen Spielbericht zu erstellen und der Turnierleitung zusammen mit den Spielerpässen zu übergeben. Diese stellt unmittelbar nach der Veranstaltung der zuständigen spielleitenden Stelle die Spielberichte zu.



Kap. 10 - Hallenfußballbestimmungen / Futsal

15. Schiedsgericht

Für die Entscheidung von Streitfragen ist ein Schiedsgericht von drei Personen zu bilden. Die Turnierleitung kann auch als Schiedsgericht fungieren.

Die Entscheidung des Schiedsgerichtes ist unanfechtbar, dies gilt auch für die Wertung der Spiele.

16. Gebühren

Für jede Veranstaltung kann eine Genehmigungsgebühr erhoben werden, deren Höhe die Genehmigungsinstanz festsetzt.

Abweichend von § 10 der Finanzordnung des SHFV sind Eintrittsgelder nur zu erheben und abzurechnen, wenn eine Mannschaft der 1. oder 2. Bundesliga, der Regionalliga, der Oberliga oder eine Verbandsligamannschaft an dem Turnier teilnimmt. Bei anderen Veranstaltungen können Eintrittsgelder erhoben werden. Werden Eintrittsgelder erhoben, sind in jedem Falle Spielabgaben abzuführen.

Die Schiedsrichter erhalten Fahrtkosten und den Auslagenersatz nach der Schiedsrichter-Spesen- und Kostenvergütung. Dabei ist zu beachten, dass ein Schiedsrichter nicht länger als 5 Stunden eingesetzt werden soll. Die Zeit berechnet sich insoweit ab dem Beginn des ersten Turnierspieles. Dauert ein Turnier von vornherein länger als 5 Stunden, so ist ggf. mindestens ein weiterer Schiedsrichter anzufordern, dessen/deren Einsatz entsprechend später erfolgt.“

Quelle:

www.shfv-kiel.de

Satzungen und Ordnung

Bestandteil der Satzung von Seite 83 bis 88



Kap. 10 - Hallenfußballbestimmungen / Futsal

Richtlinien für Futsal

1. Das Spielfeld

Handballspielfeld, mit Seitenaus. Der Handballkreis ist der Strafraum. Die Strafstoßmarke befindet sich auf dem 6-Meter-Kreis. Zusätzlich gibt es noch die 10-Meter-Strafstoßmarke. Es gibt eine Auswechselzone, die fünf Meter von der Mittellinie entfernt ist und fünf Meter breit ist.

2. Der Ball

Es wird mit einem sprungreduziertem Futsalball gespielt.

3. Zahl der Spieler

4 Feldspieler und 1 Torwart (D-Jugend und jünger ggf. fünf Feldspieler)

Der Torwart darf den Strafraum verlassen und mitspielen!

Der Spielerwechsel erfolgt fliegend (auch der des Torwarts), der Spieler verlässt das Spielfeld durch die Auswechselzone, erst dann betritt der neue Spieler das Feld an dieser Stelle. Verfrühtes Betreten des Feldes, ebenso wie Wechsel außerhalb dieser Zone, soll konsequent mit indirektem Freistoß aOdB und Verwarnung geahndet werden (Vorteil beachten!).

„Flying Goalkeeper“ (Futsaltaktik): Der Torwart wird durch einen mit Leibchen gekennzeichneten Feldspieler ausgewechselt, der mit am Angriff teilnimmt, um eine Überzahl herzustellen. Dieser Spieler gilt als TW und darf im Strafraum den Ball in die Hand nehmen! → Darauf achten, dass auch hier korrekt gewechselt wird!

4. Torwartspiel

Der Torwart darf den Ball nur einmal in der eigenen Hälfte kontrolliert spielen, ohne dass ein Gegner zwischendurch den Ball berührt hat oder der Ball im Aus war. Der Abwurf zählt als erste Berührung! In der gegnerischen Hälfte darf er den Ball beliebig oft berühren.

Fortsetzung bei Verstoß: ind. Freistoß aOdV.

In der gegnerischen Hälfte darf der Ball beliebig oft gespielt werden. Zurück in der eigenen Hälfte gilt die Regelung weiter.

5. Ausrüstung der Spieler/innen

Trikot, Hose, Stutzen, Schienbeinschoner!, Hallenschuhe

6. Anstoss

Keine direkte Torerzielung möglich!

Ball muss nach vorne gespielt werden (Unterschied zum Elferfeld).



Kap. 10 - Hallenfußballbestimmungen / Futsal

7. Freistöße

Unterscheidung von direkten und indirekten Freistößen wie draußen.
Grätschen ist erlaubt, bei Gegnerkontakt jeglicher Art wird ein direkter Freistoß aOdV verhängt.

KUMULIERTE FOULSPIELE (AB D-JUGEND)

Alle direkten Freistöße werden mitgezählt (auch nach gegebenem Vorteil).

Nach dem 3. kumulierten Foulspiel (Spielzeit <10 Minuten)

4. kumulierten Foulspiel (10 – 14 Minuten)

5. kumulierten Foulspiel (15-17 Minuten)

6. kumulierten Foulspiel (ab 18+ Minuten Spielzeit)

wird anstelle des direkten Freistoßes aOdV ein 10-Meter-Freistoß gegeben.

Ist die Höchstzahl an normalen Freistößen erreicht, gibt der 1. SR ein Zeichen: Pfiff und Anzahl der Foulspiele anzeigen.

10-METER-FREISTOSS

Alle Spieler befinden sich hinter dem Ball mit mindestens fünf Metern Abstand.

Der Ball muss vom Schützen direkt auf das Tor geschossen werden. Der Torwart muss sich nicht auf der Torlinie befinden, aber auch 5m Abstand halten.

Tipp: wenn möglich auch fünf Meter links und rechts neben der 10m-Freistoßmarke eine kleine Markierung anbringen lassen, um den Mindestabstand zu markieren.

Bei Vergehen zwischen 10m-Marke und Strafraum: Der Schütze darf sich aussuchen, ob er den Ball auf die 10m-Marke legt oder vom OdV ausführt.

8. Abstand

Bei allen Spielfortsetzungen 5 m, Ausnahme Anstoß: 3 m.

Die Schiedsrichter sind angehalten, hier präventiv und selbstständig einzugreifen, es sei denn ein Spieler will erkennbar schnell spielen.

9. Torabwurf (Regel 16)

Nur Abwerfen bzw. -rollen vom Torwart aus der Hand erlaubt.

10. Eckstoss

Klassische Ausführung.

11. Einkick

Kein Einwurf, Ball auf Boden legen und einkicken. Kein direktes Tor möglich. Bei Deckenberührung wird ebenfalls mit Einkick fortgesetzt.



Kap. 10 - Hallenfußballbestimmungen / Futsal

4-SEKUNDEN-REGEL (AB D-JUGEND)

Abwurf, Eckball, Einkick und Freistöße müssen innerhalb von vier Sekunden ausgeführt werden. Offenes (sichtbares) Anzählen (außer bei Freistößen), beginnen bei „0“ und ohne Daumen. Zählen ab Spielbarkeit.

Spielbar ist der Ball, sobald der ausführende Spieler spielen könnte. Auch, wenn der Spieler den Ball in der Hand hält, obwohl er ihn schon hinlegen könnte oder bewusst lange braucht, um zum Fortsetzungsort zu gelangen. Bei Blockwechsel das Zählen anpfeifen!

Der Torwart darf den Ball in der eigenen Hälfte nie länger als vier Sekunden spielen.

12. Persönliche Strafe

➤ Bei Turnieren:

Verwarnung, Feldverweis auf Zeit (FaZ) und Feldverweis auf Dauer (FaD)

➤ Bei einzelnen Netto-Spielen (2x 20 Minuten):

Verwarnung, gelb-rote Karte, Feldverweis auf Dauer (FaD)

Beim Feldverweis auf Dauer (auch g/r) darf bei Netto-Spielen nach zwei Minuten, bei Turnierspielen nach drei Minuten, wieder aufgefüllt werden. Bei FaZ und FaD: Wird innerhalb der Unterzahl durch die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt

- wenn 5 gegen 4 Spieler spielen, darf der fünfte Spieler ergänzt werden
- wenn 5 gegen 3 Spieler oder 4 gegen 3 Spieler spielen, darf nur um einen Spieler ergänzt werden
- wenn 4 gegen 4 Spieler oder 3 gegen 3 Spieler spielen, bleibt die Zahl der Spieler bis zum Ablauf der zwei Minuten unverändert.
- wenn das Team in Unterzahl ein Tor erzielt, darf ebenfalls nicht aufgefüllt werden.

13. Time Out

Eine Minute, wird gewährt, wenn der Ball nicht im Spiel ist und die beantragende Mannschaft im Ballbesitz ist/kommt (im Kreis optional, mit Turnierleitung absprechen).

Aktive Spieler dürfen beim Time Out das Spielfeld verlassen, Auswechselspieler und Trainer/Offizielle das Spielfeld hingegen nicht betreten! Ggf. zurückschicken!

Aktive Spieler dürfen auf dem Spielfeld nicht trinken → Feld muss dazu verlassen werden.



Kap. 11 - Jugend-Kleinfeldbestimmungen

Die Satzung des SHFV regelt in der Jugendordnung den Spielbetrieb und die modifizierten Fußballregeln für Fußballspiele auf Kleinfeld.

Auszüge aus der Satzung

§ 10 - Spiele auf Kleinfeld und Anzahl der Spieler(innen)

1. In den Altersklassen bis einschließlich E-Junioren/E-Juniorinnen wird auf einem verkleinerten Spielfeld gespielt.

Im Bereich der E-Jugend/E-Mädchen können die Kreisjugendausschüsse in besonders begründeten Fällen Ausnahmen zulassen.

2. Bei der D- und C-Junioren und bei den D- bis B-Juniorinnen sind sowohl Spiele auf verkleinertem Spielfeld als auch auf **Normalspielfeld** möglich.

Die Mannschaftsstärke beträgt sieben bzw. elf Spieler/innen.

3. Die **Spielfeldgrößen** sind den Altersklassen wie folgt festgelegt:

G-Jugend	ca. 20 m lang und ca. 15 m breit
F-Jugend	ca. 35 m lang und ca. 25 m breit (5 gegen 5)
	ca. 40 m lang und ca. 35 m breit (6/7 gegen 6/7)
E-Jugend	ca. 55 m lang und ca. 35 m breit
D-Jugend	ca. 65 m lang und ca. 50 m breit (7 gegen 7)
	ca. 70 m lang und ca. 50 m breit (8/9 gegen 8/9)
C-Jugend	ca. 70 m lang und ca. 50 m breit

4. Die Größe der **Strafräume** beträgt gemessen von der Torlinie bzw. von der Innenkante der Torpfosten bei der:

G-Jugend	09,00 m
F-Jugend	10,00 m
E-Jugend	11,00 m
D-/C-Jugend	12,00 m

5. Der Strafstoßpunkt ist bis zum E-Junioren-Bereich (G-,F-,E-Jugend) **8,00 m** von der Torlinie entfernt. Für C- und D-Junioren auf verkleinertem Feld ist der Strafstoßpunkt **9,00 m** von der Torlinie entfernt.

6. Die Abgrenzung des Spielfeldes und der Strafräume erfolgt nach den DFB-Fußballregeln. Für die Altersklassen G-, F- und E-Jugend sind keine Linien vorgeschrieben. Anstelle von Stangen (mind. 1,50 m hoch) können auch Markierungskegel (mind. 0,30 m hoch) aufgestellt werden.

Sind keine Linien vorhanden, müssen zusätzlich acht Hilfsstangen oder Markierungskegel zur Kennzeichnung der Strafräume aufgestellt werden. Diese müssen 1 m außerhalb des Spielfeldes positioniert werden.



Kap. 11 - Jugend-Kleinfeldbestimmungen

7. Bei der G-, F und der E-Jugend sind Tore mit den Abmessungen 3 x 2 m oder 5 x 2 m in allen anderen Altersklassen 5 x 2 m einzusetzen.
8. Die G-Jugend spielt mit einem Leichtball der Größe 4. Die F-, E- und D-Jugend mit einem Leichtball der Größe 5. Alle anderen Altersklassen spielen mit einem Ball der Größe 5.
9. Die Mannschaft besteht aus 7 Spielern. Es können beliebig viele Spieler / Spielerinnen ein- und ausgewechselt werden, wobei auch ein Wiedereinwechseln und –auswechseln möglich ist. Ab fünf Spielern ist eine Mannschaft spielfähig.
10. Abweichende Spielregeln für die G-, F- und E-Jugend

Die Abseitsregel und die Rückpassregel kommen nicht zur Anwendung. Bei regelwidrigem Verhalten eines Spielers wird das Spiel immer durch einen direkten Freistoß fortgesetzt. Bei der G-, F- und E-Jugend kann der Abstoß wahlweise aus der Hand oder vom Boden erfolgen; ein falscher Einwurf hat keine Konsequenzen, er wird bis zur richtigen Ausführung durch den Spieler wiederholt bzw. im G- und F-Jugend nicht geahndet.

§ 16 - Spieldauer, Entscheidungsspiele

Jungen:

A-Jugend (U19/U18) 2 x 45 Minuten

Jungen und Mädchen:

B-Jugend (U17/U16) 2 x 40 Minuten

C-Jugend (U15/U14) 2 x 35 Minuten

D-Jugend (U13/U12) 2 x 30 Minuten

E-Jugend (U11/U10) 2 x 25 Minuten

F-Jugend (U9/U8) 2 x 20 Minuten

G-Jugend (U7) 2 x 20 Minuten

Bei **Entscheidungsspielen** ist nach unentschiedenem Ausgang das Spiel zu verlängern, und zwar:

Bei der *A-Jugend* 2 x **15** Minuten

Bei der *B-Jugend* 2 x **10** Minuten

Bei der *C- bis G-Jugend* 2 x **5** Minuten

Die Verlängerung ist auszuspielen.

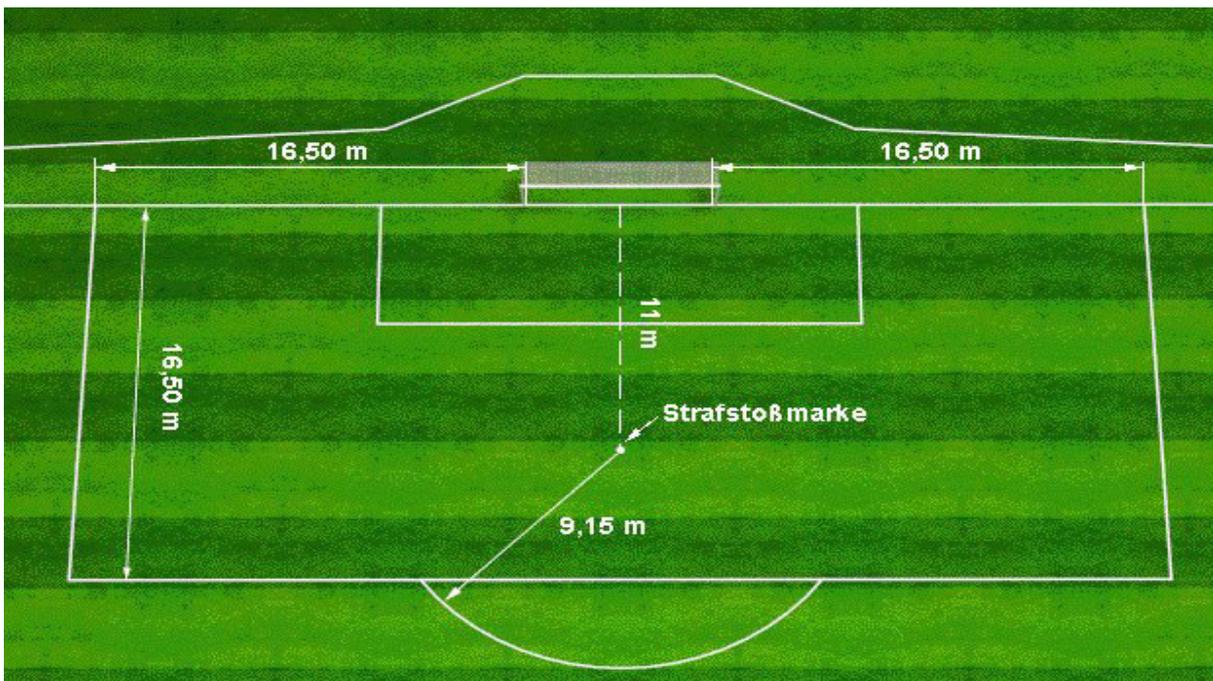
Endet das Spiel nach der Verlängerung unentschieden, wird die Entscheidung durch **Elfmeterschießen** herbeigeführt.

Kap. 12 - Regel 01 - Das Spielfeld

Das Spielfeld:

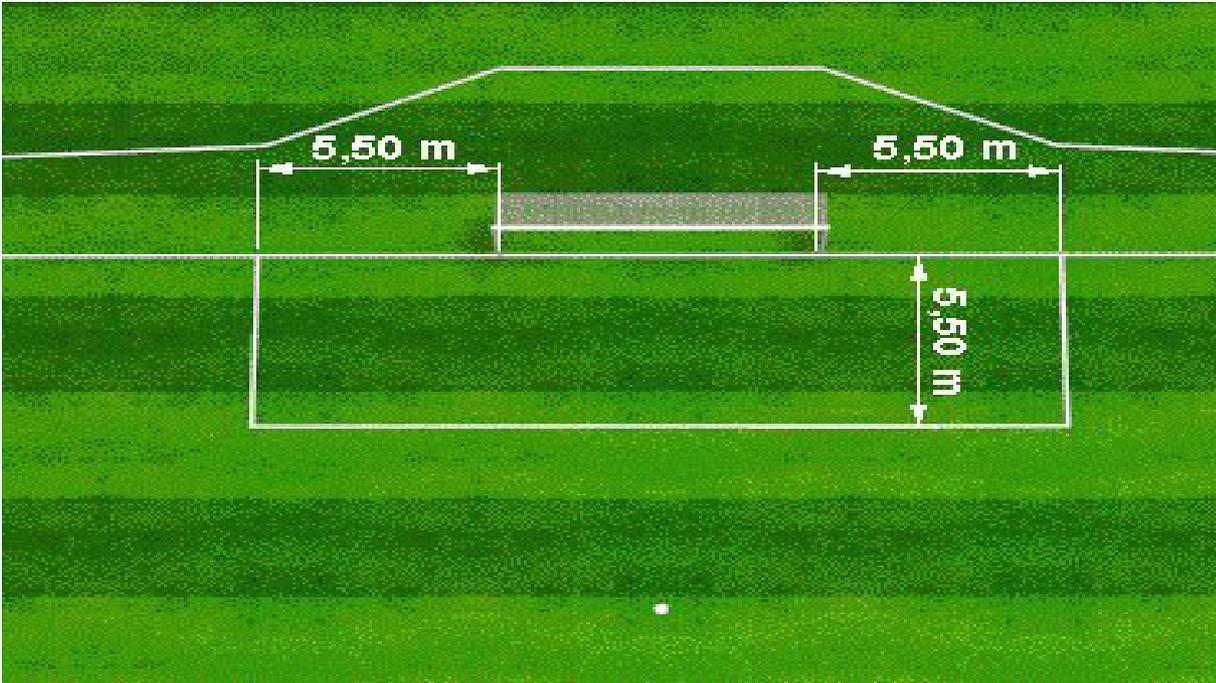


Der Strafraum:

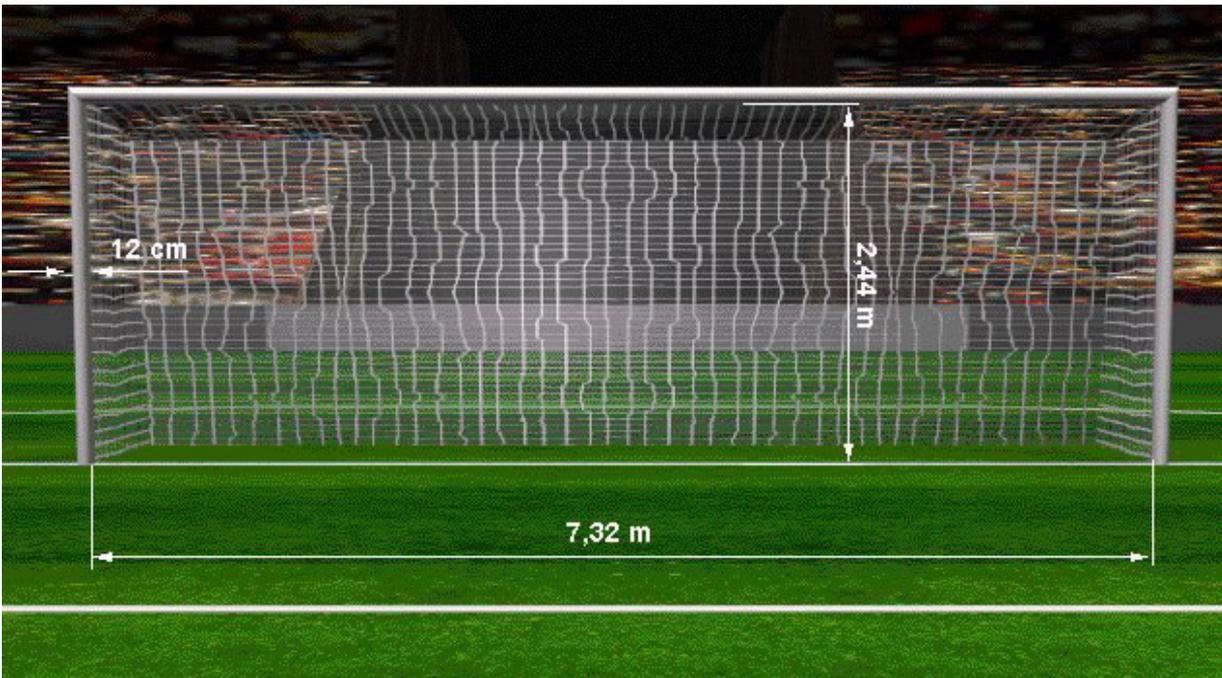


Kap. 12 - Regel 01 - Das Spielfeld

Der Torraum:

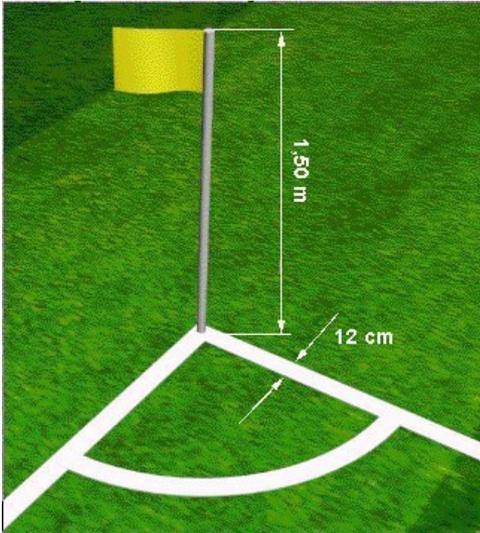


Das Tor:



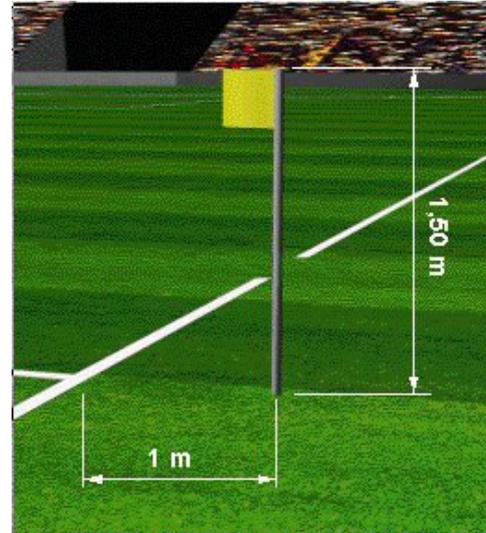
Kap. 12 - Regel 01 - Das Spielfeld

Eckfahne (Pflichtfahne)



- Eck-Viertelkreis (R=1 m)
- **muss** aufgestellt werden

Mittelfahne (Hilfsfahne)



- **kann** aufgestellt werden

Hilfsfahnen

Die Mittelfahnen sind Hilfsfahnen, die bei normalen, regulären Spielfeldkennzeichnungen nicht zwingend aufgestellt werden müssen.

Ist die Spielfeldkennzeichnung vor Spielbeginn nicht möglich oder wird sie im Verlaufe eines Spieles unkenntlich (z.B. durch Schneefall), so müssen

- **vor** Spielbeginn 8 Hilfsfahnen zur Kennzeichnung der Strafräume **auf** die Begrenzungslinien gestellt bzw.
- **nach** Spielbeginn 8 Hilfsfahnen zur Kennzeichnung der Strafräume **einen Meter außerhalb** der Begrenzungslinien aufgestellt werden.

➤ Besondere Regelung im SHFV in Abänderung zum Regelheft



Kap. 12 - Regel 01 - Das Spielfeld

Die Überprüfung des Spielfeldes

- Der Platzverein ist verantwortlich für den Aufbau des Platzes.
- Der Schiedsrichter überprüft die Bespielbarkeit des Platzes vor Spielbeginn.
- Gründe für eine Spielabsage können z.B. sein:
 - Eis oder Schnee
 - tiefer Morast
 - gefrorener Boden
 - größere zusammenhängende Wasserflächen
 - Nebel
 - Schnee

Diese Bedingungen gefährden die Gesundheit der Spieler oder lassen eine ordnungsgemäße Durchführung nicht zu.

Werden Beanstandungen des Schiedsrichters nicht beseitigt, entscheidet er, ob das Spiel trotzdem durchgeführt werden kann. Es erfolgt jedoch ein Vermerk im Spielbericht.

- Die rechtzeitige Anreise des Schiedsrichters ist erforderlich.

Ca. **45** Minuten vor Spielbeginn **sollte** er vor Ort sein, **30** Minuten vor Spielbeginn **muss** er vor Ort sein, damit er eine komplette und gründliche Kontrolle des Spielfeldes vornehmen kann.

Besonderheiten:

Kein Spieler darf Markierungen mit dem Fuß auf dem Spielfeld anbringen. Tut er es dennoch, so muss er verwarnet und die Markierungen entfernt werden. Erfolgen die Markierungen im laufenden Spiel, so soll das Spiel nicht dafür unterbrochen werden; die Verwarnung ist dann in der nächsten Spielunterbrechung auszusprechen.



Kap. 13 - Regel 02 - Der Ball

Größe 5

- *Umfang:* 68 – 70 cm
- *Gewicht:* 410 – 450 g
- *Druck:* 0,6 – 1,1 bar

- für Herren, Frauen, A - Junioren/-innen

Größe 4

- *Umfang:* 63,5 – 66 cm
- *Gewicht:* 350 – 390 g
- *Druck:* 0,6 – 1,1 bar

- für B – F Junioren/-innen

Allgemein gilt

Der Ball ist Eigentum der Heimmannschaft. Er wird von der Heimmannschaft gestellt (auch Ersatzbälle).

Der Schiedsrichter prüft vor dem Spiel den Spielball. Er alleine entscheidet,

- a) ob der Ball den Vorschriften entspricht
- b) oder während des Spiels noch spielbar ist.

Der Schiedsrichter muss den Ball während der Halbzeitpause und nach dem Spiel an sich nehmen.

Verliert der Ball während des Spiels Luft oder schrumpft wird das Spiel mit einem Schiedsrichterball a. O. d. B. b. P. fortgesetzt.

Wird der Ball beschädigt oder platzt der Ball beim Strafstoß oder Elfmeterschießen während er sich nach vorne bewegt und dies geschieht, bevor ein Spieler oder die Querlatte oder ein Torpfosten diesen berührt, so wird dieser Strafstoß wiederholt.

Der Ball darf während des Spieles nur mit Genehmigung des SR ausgewechselt werden.



Kap. 14 - Regel 03 - Spieler

a) Anzahl Spieler

- Zwei Mannschaften bestehen aus jeweils 11 Spielern
- Pro Mannschaft **muss** ein Spieler als Torwart erkenntlich sein
- Ein Spiel kann erst beginnen, wenn 7 Spieler (inkl. Torwart) pro Mannschaft auf dem Spielfeld sind
- Ein Spiel kann nicht fortgesetzt werden, wenn eines der Teams weniger als 7 Spieler (inkl. Torwart) hat → Spielabbruch!
- Die Vervollständigung der Mannschaft ist bis Spielende möglich, jedoch nur mit Spielern, die namentlich als Spieler der Startformation oder als Auswechselspieler genannt sind
- Auswechselspieler, deren Namen bis zum Spielbeginn nicht gemeldet wurden, dürfen in dem Spiel nicht eingesetzt werden (siehe Spielbericht)
aber: keine Spielverhinderung durch den SR, nur Meldung im Spielbericht!
- Jeder Spieler, der nach Spielbeginn kommt, hat sich vorm Betreten des Spielfelds in Nähe der Mittellinie beim SR anzumelden und auf dessen Zustimmung zu warten

Auszug aus einem Online-Spielbericht mit namentlicher Nennung der Spieler und Auswechselspieler:

Spielbericht Kreisliga						Teil 1 / Nr. 040299112.00.00 - Seite 1/1						Schleswig-Holsteinischer Fußballverband						
Spieltag: 14 / Spiel Nr.: 112		am: 30.10.2016		Original: Geschäftsstelle						Winterbeker Weg 49 24114 Kiel Telefon 0431/6486156 Telefax 0431/6486193								
Schönwalde 1		um: 14:00		Bearbeitungsstatus: Schiedsrichtertreuefreigabe														
Schönwalde am Bungsberg		Meisterschaft		Bearbeiter/Stand: 04sr4612/30.10.2016 16:25														
Schiedsrichter/in: Florian Reck				Hinweise/Fehler:														
Heimverein: TSV Schönwalde Kroeger, Marcus Sebastian Thode - Malte Lühr						Gastverein: FC Scharbeutz Rosenlöcher, Dennis Moritz Kossak												
						Trainer/in Trainerassistent/in Arzt/Ärztin Physiotherapeut/in Zeugwart/in												
Marcus Kröger						Mannschaftenverantwortliche(r) Offizielle(r) Spieler, die nicht auf der Spielberechtigungsliste stehen						Kurt Schmidt Dennis Rosenlöcher Stephan Peters						
Nr.	Nachname	Vorname	Hinweis	L/VS	A	Geb-Datum	Passnummer	Nr.	Nachname	Vorname	Hinweis	L/VS	A	Geb-Datum	Passnummer			
1	Tamm		TW		x			1	Ruppert		TW		x					
2	Bruhse				x			2	Salewski				x					
3	Bahr				x			3	Becker				x					
4	Kroeger				x			4	Reimers				x					
5	Schlicht		C		x			5	Brennecke				x					
6	Schlichting				x			6	Neumann				x					
7	Bünning				x			7	Meiz				x					
8	Hamer				x			8	Schütt		C		x					
9	Luehr				x			9	Brennecke				x					
10	Schlicht				x			10	Becker				x					
11	Lemke				x			11	Salihi				x					
					0	11						0	11					
Auswechselspieler						Auswechselspieler												
12	Ewert				x			12	Geske				x					
13	Pahl				x			13	Rosenlöcher				x					
14	Hamer				x			18	Biastoch				x					
15	Feierabend				x											0	3	
					0	4						0	3					

Kap. 14 - Regel 03 - Spieler

b) Auswechslungen

- Grundsätzlich dürfen maximal **fünf** Spieler ausgewechselt werden und dürfen nicht wieder am Spiel teilnehmen – **der Regelfall: 3 Auswechslungen**
- Jedoch gibt es abweichende Regelungen:

Bei Freundschaftsspielen	individuelle Absprache oder max. 6 Auswechslungen, wenn keine Info erfolgt ist oder keine Einigung erzielt wurde
In unteren Spielklassen (bei uns A-Klasse und niedriger)	der Einsatz von 4 Auswechselspielern und der Rückwechsel sind möglich
In der Verlängerung	Eine zusätzliche Auswechslung kann zugelassen werden – abhängig vom Wettbewerb

- Die Anzahl der gemeldeten Auswechselspieler wird in den jeweiligen Wettbewerbsbestimmungen festgelegt (3 bis max. 12 möglich)

Die Auswechslung geschieht...

- während einer Spielunterbrechung,
- auf Zeichen des Schiedsrichters,
- nach Anmeldung des Auswechselspielers beim Assistenten/beim SR,
- und nach Kontrolle der Ausrüstung
- in Höhe der Mittellinie mit Betreten des Spielfeldes (**wobei der auszuwechselnde Spieler das Spielfeld über die nächste Begrenzungslinie verlassen muss!**)



Die Auswechslung ist vollzogen, wenn...

- mit **Zustimmung** des Schiedsrichters
- der auszuwechselnde Spieler das Spielfeld **verlassen** (hört auf Spieler zu sein) und
- der Auswechselspieler das Spielfeld **betreten** hat (AW-Spieler wird zum Spieler)
- Ein eingewechselter Spieler darf erst **nach Betreten** des Spielfeldes jede Spielfortsetzung vornehmen (Wichtig z.B. bei der bevorstehenden Ausführung eines Einwurfs in unmittelbarer Nähe der Mittellinie)
- Alle ausgewechselten Spieler **und** Auswechselspieler unterstehen der Entscheidungsgewalt des Schiedsrichters, egal ob sie eingesetzt werden oder nicht
- Bei einer Auswechslung in der Halbzeitpause wird der Auswechselspieler zum Spieler, wenn er mit Zustimmung des Schiedsrichters das Spielfeld betreten hat

Kap. 14 - Regel 03 - Spieler

Mögliches Vergehen	Folgen
Anstelle eines gemeldeten Spielers beginnt ein gemeldeter Auswechselspieler das Spiel und der SR wurde nicht über diesen Wechsel informiert.	<ul style="list-style-type: none"> - der gemeldete Auswechselspieler darf weiterspielen und erhält keine(!) persönl. Strafe - der gemeldete Spieler kann zum Auswechselspieler werden - die Zahl der zulässigen Auswechslungen bleibt unverändert - der Vorfall muss jedoch im Spielbericht eingetragen werden

c) Torwartwechsel

- Grundsätzlich gilt: Jeder Feldspieler darf seinen Platz mit dem Torhüter tauschen, wenn der SR vom Wechsel informiert wird und der Wechsel während einer Spielunterbrechung vorgenommen wird

Mögliches Vergehen	Folgen
Ein Feldspieler tauscht seinen Platz mit dem Torhüter ohne Erlaubnis des Schiedsrichters.	<ul style="list-style-type: none"> - der SR lässt das Spiel weiterlaufen - sobald der Ball nicht mehr im Spiel ist, verwarnt der SR beide(!) Spieler
Ein Torwart tauscht ohne Zustimmung des SR während der Halbzeitpause mit einem Feldspieler seinen Platz.	<ul style="list-style-type: none"> - keine VW <p>Tipp: Im Optimalfall fällt euch dies bereits auf, wenn ihr vorm Wiederanpfiff die Torhüter fragt, ob sie wieder spielbereit sind</p>





Kap. 14 - Regel 03 - Spieler

d) Des Feldes verwiesene Spieler & Auswechselspieler

Spieler, die des Feldes verwiesen wurden...	
...vor Übergabe der Teamliste	- dürfen in keiner Weise auf der Teamliste aufgeführt werden
...nach Übergabe der Teamliste und vor dem Anstoß	- dürfen nur durch einen gemeldeten Auswechselspieler ersetzt werden, der wiederum nicht ersetzt werden darf - das Auswechsellkontingent verringert sich jedoch nicht
...nach dem Anstoß	- dürfen nicht ersetzt werden
...und gemeldete Auswechselspieler sind	- dürfen nicht ersetzt werden

- Ein auf Dauer des Feldes verwiesener Spieler muss zunächst das Spielfeld verlassen haben, bevor das Spiel fortgesetzt werden darf
- Zudem darf ein solcher Spieler nicht auf der Ersatzbank Platz nehmen, er hat den Innenraum zu verlassen



Kap. 14 - Regel 03 - Spieler

e) Zusätzliche Personen auf dem Spielfeld

- **Teamoffizielle:** Trainer und sonstige Offizielle, die auf der Teamliste gemeldet werden (mit Ausnahme von Spielern und Auswechselspielen)
- **Drittpersonen:** Alle sonstigen Personen, die nicht auf der Teamliste aufgeführt werden

Spielbericht Kreisliga				Teil 1 / Nr. 040299112.00.00 - Seite 1/1											
Spieltag: 14 / Spiel Nr.: 112		am: 30.10.2016		Original: Geschäftsstelle											
Schönwalde I		um: 14:00		Bearbeitungsstatus: Schiedsrichterfreigabe											
Schönwalde am Bungsberg		Meisterschaft		Bearbeiter/Stand: 04sr4612/30.10.2016 16:25											
Schiedsrichter/in Florian Reck				Hinweise/Fehler:											
						Schleswig-Holsteinischer Fußballverband Winterbeker Weg 49 24114 Kiel Telefon 0431/6486156 Telefax 0431/6486193									
Heimverein: TSV Schönwalde				Gastverein: FC Scharbeutz											
Kroeger, Marcus		Team-offizielle		Trainer/in		Rosenlöcher, Dennis									
Sebastian Thode - Matte Lühr				Trainerassistent/in		Montiz Kossak									
				Arzt/Ärztin											
				Physiotherapeut/in											
				Zeugwart/in		Kurt Schmidt									
Marcus Kröger				Mannschaftsverantwortliche(r)		Dennis Rosenlöcher									
				Offizielle(r)		Stephan Peters									
				Spieler, die nicht auf der Spielberechtigungsliste stehen											
Nr.	Nachname	Vorname	Hinweis	LVS	A	Geb-Datum	Passnummer	Nr.	Nachname	Vorname	Hinweis	LVS	A	Geb-Datum	Passnummer
1	Tamm		TW		x			1	Ruppert		TW		x		
2	Brühse				x			2	Salewski				x		
3	Bahr				x			3	Becker				x		
4	Kroeger				x			4	Reimers				x		
5	Schlicht		C		x			5	Brennecke				x		
6	Schlichting				x			6	Neumann				x		
7	Bünning				x			7	Melz				x		
8	Hamer				x			8	Schütt		C		x		
9	Luehr				x			9	Brennecke				x		
10	Schlicht				x			10	Becker				x		
11	Lemke				x			11	Salhi				x		
					0	11							0	11	
Auswechselspieler								Auswechselspieler							
12	Ewert				x			12	Geske				x		
13	Pahl				x			13	Rosenlöcher				x		
14	Hamer				x			18	Biaستoch				x		
15	Feierabend				x										
					0	4							0	3	

Unerlaubtes Betreten des Spielfelds durch...

Teamoffiziellen	- der SR muss das Spiel nur unterbrechen, wenn eine solche Person ins Spiel eingreift
Auswechselspieler	
ausgewechselten Spieler	- die Person muss vom Spielfeld gewiesen werden - ggf. persönliche Strafen (Verwarnung oder FaD) aussprechen
des Feldes verwiesenen Spieler	
Drittperson	

Unerlaubtes Betreten des Spielfelds mit anschließendem Eingriff durch...

Teamoffiziellen	- der SR muss das Spiel unterbrechen - das Spiel wird mit direktem Freistoß am Tatort oder Strafstoß fortgesetzt
Auswechselspieler	
ausgewechselten Spieler	- die zusätzliche Person muss vom Spielfeld gewiesen werden und erhält ggf. eine persönliche Strafe
des Feldes verwiesenen Spieler	
Drittperson	- der SR muss das Spiel unterbrechen - das Spiel wird mit Schiedsrichter-Ball fortgesetzt - die zusätzliche Person muss vom Spielfeld gewiesen werden



Kap. 14 - Regel 03 - Spieler

f) Spieler außerhalb des Spielfelds

Mögliches Vergehen	Folgen
Ein Spieler verlässt das Spielfeld mit Erlaubnis des SRs und betritt dieses erneut, jedoch ohne Zustimmung des SRs.	<ul style="list-style-type: none"> - Verw. wegen unerlaubten Betretens des Spielfeldes - direkter Freistoß an der Stelle, wo der Spieler ins Spiel eingegriffen hat - mittels <i>körperlicher Aktion</i> (z.B. Gegner attackieren/hindern, Ball spielen) - indirekter Freistoß an der Stelle, wo der Spieler z.B. kritisiert/beleidigt hat (<i>verbale Aktion</i>) - keine unmittelbare Unterbrechung, wenn kein Eingriff/Beeinträchtigung vorliegt und/oder Vorteilsanwendung möglich ist
Ein Spieler verlässt das Spielfeld aufgrund einer Spielbewegung (Grätsche, Tempolauf...).	<ul style="list-style-type: none"> - dieses wird nicht als Vergehen angesehen - das Spiel läuft weiter
Ein Spieler tritt ins Spielfeld ein, ohne sich beim SR anzumelden und auf dessen zustimmendes Zeichen zu warten und begeht zudem eine weitere verwarnungswürdige Regelübertretung.	<ul style="list-style-type: none"> - der Spieler erhält für das erste Vergehen (unerlaubtes Betreten des Spielfelds) die „gelbe Karte“ - für das zweite Vergehen (Regelübertretung z.B. Handspiel, Foulspiel) ist er anschließend mit „gelb/rot“ des Feldes zu verweisen
Ein Spieler betritt unerlaubt das Spielfeld und verhindert durch einen in Regel 12 aufgeführten Verstoß ein Tor oder eine offensichtliche Torchance.	<ul style="list-style-type: none"> - der Spieler ist auf Dauer des Feldes zu verweisen („rote Karte“) - direkter Freistoß / Strafstoß

Kap. 14 - Regel 03 - Spieler

g) Treffer mit zusätzlichen Personen auf dem Spielfeld

Befand sich zum Zeitpunkt eines Treffers eine zusätzliche Person auf dem Spielfeld und bemerkt der Schiedsrichter dies vor Wiederaufnahme des Spiels, gelten folgende Bestimmungen:

Der Schiedsrichter gibt den Treffer nicht, wenn



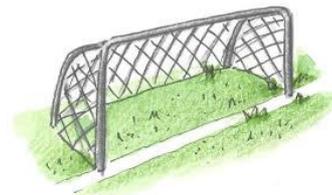
die zusätzliche Person eine Drittperson ist und ins Spielgeschehen eingegriffen hat, es sei denn, der Ball geht unabhängig vom Eingriff in das Tor;

die zusätzliche Person ein Spieler, Auswechselspieler, ausgewechselter Spieler, des Feldes verwiesener Spieler oder Teamoffizieller des Teams ist, das den Treffer erzielt hatte.

→Vorteil durch zusätzliche Person auf dem Spielfeld

Spielstrafe: dir. Freistoß an dem Ort, an dem sich die Person befand, ggf. Strafstoß

Der Schiedsrichter gibt den Treffer, wenn



die zusätzliche Person eine Drittperson ist, jedoch nicht ins Spielgeschehen eingegriffen hat;

die zusätzliche Person ein Spieler, Auswechselspieler, ausgewechselter Spieler, des Feldes verwiesener Spieler oder Teamoffizieller des Teams ist, das den Treffer kassiert hat.

→kein Vorteil durch zusätzliche Person auf dem Spielfeld

Wenn der SR erst nach einem Tor und nach erfolgter Spielfortsetzung feststellt, dass sich zum Zeitpunkt des Tores eine zusätzliche Person auf dem Spielfeld befand, darf der Treffer nicht aberkannt werden →Der Vorfall muss jedoch im Spielbericht eingetragen werden

h) Teamkapitän/Spielführer

- Genießt keinen Sonderstatus
- Trägt jedoch Verantwortung für das Verhalten seines Teams



Kap. 14 - Regel 03 - Spieler

Zusammenfassung: Wann und wo darf das Spielfeld betreten oder wiederbetreten werden?

	Zeichen des SR notwendig?	Spielunterbrechung	Ort
zu spät kommender Spieler	Ja	Nein	Höhe Mittellinie
verletzte Spieler (die das Spielfeld verlassen haben)	Ja	Nein	Außenlinie
		Ja	überall
wegen Mängel an der Ausrüstung vom Spielfeld gewiesene Spieler	Ja	Ja	nach Kontrolle durch den SR in Höhe der Mittellinie
auf Zeit des Feldes verwiesene Spieler (Junioren(innen)bereich)	Ja	Nein	Höhe Mittellinie
einzuwechselnde Spieler	Ja	Ja	Höhe Mittellinie
bereits ausgewechselte Spieler	keine Erlaubnis		
des Feldes verwiesene Spieler			
Zuschauer, Teamoffizielle o. Tiere			

Kap. 15 - Regel 04 - Ausrüstung der Spieler

Ein Spieler darf nichts tragen, was für einen anderen Spieler oder ihn selbst gefährlich werden kann. Über das Einhalten dieser am Beginn der Spielregel 4 stehenden Schutzbestimmungen hat der Schiedsrichter besonders aufmerksam zu wachen.

Schmuck ist in jeglicher Form untersagt (Ketten, Armbänder, Eheringe, usw.)

Zur Ausrüstung eines Spielers gehören,

- Hemd oder Trikot (ein Trikot ist ein Kleidungsstück mit Ärmeln, Unterziehhemden mit langen Ärmeln, die unter kurzärmeligen Trikots getragen werden, müssen dieselbe Farbe wie die Hauptfarbe der Ärmel des Trikots haben),
- kurze Hose (lange Hose drunter ist erlaubt, Radlerhosen (Tights) müssen die gleiche Hauptfarbe wie die kurze Hose aufweisen),
- Schienbeinschoner,
- Strümpfe bzw. Stutzen, die die Schienbeinschoner komplett bedecken (Stutzen/Strümpfe einer Mannschaft müssen zur Unterscheidung von der anderen Mannschaft gleichfarbig sein = die Stutzen/Strümpfe beider Mannschaften müssen sich farblich unterscheiden), werden Tapes bzw. Klebebänder genutzt, müssen diese die gleiche Farbe aufweisen, wie die Farbe des Teils der Stutzen bzw. Strümpfen den sie bedecken,
- Schuhe (Straßenschuhe sind erlaubt, wenn sie keine Gefahr für andere Spieler darstellen).



Der Torwart muss sich in seiner Spielkleidung deutlich

- von den **Mitspielern**
- von den **Gegenspielern** und
- vom **Schiedsrichter**

unterscheiden.

Er hat auf Verlangen des Schiedsrichters - falls notwendig - eine andersfarbige Spielkleidung anzulegen.

Vom gegnerischen Torhüter muss er sich in der Kleidung **nicht** unterscheiden.



Kap. 15 - Regel 04 - Ausrüstung der Spieler

Merke:

Unterscheiden sich die Farben der Trikots und/oder Stutzen beider Mannschaften nach Auffassung des SR vor Spielbeginn nicht ausreichend voneinander, muss eine Mannschaft die Kleidung wechseln. Welche, regeln die jeweiligen Durchführungsbestimmungen der Kreise, bzw. des Verbandes.

Ein Spieler darf nicht ohne Schienbeinschoner spielen. Weigert er sich, diese anzulegen, darf er am Spiel nicht teilnehmen.

Der Trikotwechsel ist bei Witterungsproblemen (wie Regen, Matsch, etc.) erlaubt, vorausgesetzt die Farben bleiben unterschiedlich.

Das Hemd oder Trikot soll sich in der Hose befinden (Kontrollaufgabe des Schiedsrichters vor Spielbeginn). Es muss sich hierbei um einzelne Kleidungsstücke handeln.

Spielen ohne Schuhe ist **nicht** erlaubt. Verliert ein Spieler versehentlich einen Schuh und spielt ohne weiter, muss dieser so schnell wie möglich, spätestens in der nächsten Spielunterbrechung, wieder angezogen werden. Wenn der Spieler davor den Ball spielt und/oder ein Tor erzielt, zählt der Treffer.

Spieler dürfen Unterleibchen oder T-Shirts mit Slogans, Bildern oder Werbeaufschriften nicht zum Vorschein bringen. Wenn ja – dann Meldung im Spielbericht.

Wenn ein Spieler beim Feiern eines Torerfolges sein Trikot auszieht, es über den Kopf streift oder damit sein Gesicht verdeckt, ist dieser zu warnen.

Wenn Mängel vor Spielbeginn auftreten:

- Müssen diese sofort beseitigt werden.
- Ausschluss des Spielers möglich.
- Keine Verzögerung des Spielbeginns, um Mängel zu beseitigen.

Wenn Mängel während des Spiels auftreten:

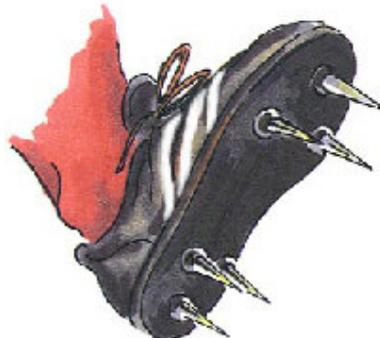
- Spieler in der nächsten Spielruhe vom Platz schicken, um seine Ausrüstung zu korrigieren. Beim Wiedereintritt muss der Schiedsrichter die Ausrüstung kontrollieren.
- Spieler haben die Möglichkeit, ihre Ausrüstung während des laufenden Spiels selbstständig zu korrigieren. Sollten sie deswegen das Spielfeld verlassen, so müssen sie sich vor dem Wiedereintritt beim Schiedsrichter anmelden.

Kap. 15 - Regel 04 - Ausrüstung der Spieler

- Spielen ohne Schuhe ist nicht erlaubt.
- Beim Spielen ohne Schuhe ist der Vorteil zu beachten.
- Stellt der Schiedsrichter fest, dass ein Spieler Schmuck trägt, so muss der Spieler diesen entfernen. Die Aufforderung dazu erfolgt in der nächsten Spielruhe. Weigert er sich diesen zu entfernen wird er vom Schiedsrichter verwahrt.
- Trägt derselbe Spieler erneut Schmuck, nachdem er aufgefordert wurde, diesen zu entfernen, ist das Spiel zu unterbrechen und mit einem indirekten Freistoß am Ort des Balles fortzusetzen. Der Spieler muss verwahrt werden. Den Schmuck muss er ablegen.

Verbotene Ausrüstungsgegenstände sind

- Schmuck
- Harte Gips- oder Kunststoffverbände



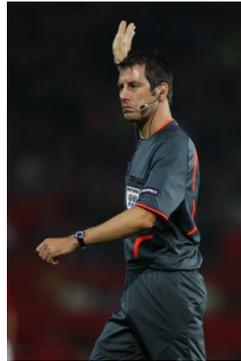
- Regelwidrige Stollen
- Schlauchschals („snoods“)



Kap. 16 - Regel 05 - Der Schiedsrichter

Die einheitliche Anwendung der Spielregeln geschieht durch den Schiedsrichter mit Hilfe seiner **Wahrnehmung, Wertung** und den daraus resultierenden **Entscheidungen**.

Eigenschaften, die einen guten Schiedsrichter auszeichnen



Charakterstärke

Höflichkeit

Entschlossenheit

Gerechtigkeit

geistige Fitness

Regelsicherheit

Korrektheit

Menschenkenntnis

Menschenkenntnis

gute körperliche Verfassung

Persönlichkeit

Pflichtbewusstsein

Sachverstand

Mut

Entscheidungsfreudigkeit

Charakterstärke

Für „alle“ Vorbild sein!!!

Kap. 16 - Regel 05 - Der Schiedsrichter

Zur Ausrüstung des Schiedsrichters gehören:

Standard (muss)

- Pfeife (2)
- Wählmarke
- Kugelschreiber
- Bleistift (2)
- Notizkarte
- gelbe/rote Karte
- Uhr, kein anderer Schmuck
- Hemd
- Hose
- Stutzen
- Gummibänder (2)
- Schuhe (schwarz)
- Taschentuch



Je nach Witterung (kann)

- Trainingsanzug
- Strumpfhose
- Unterziehpulli
- Handschuhe
- Regenjacke

Zusätzlich in der Sporttasche

- Spielauftrag
- Quittungsblock
- Spesenordnung
- SR-Merkblatt
- Wasch- u. Duschzeug

Die Aufgabenbereiche des Schiedsrichters

- Vorbereitung (Gedanken machen über Spielpaarung, Farben der Trikots, Route für Anreise festlegen, usw.)
- Rechtzeitige Anreise (Auf Kreisebene mind. 45 Minuten vorher)
- Einweisung der Schiedsrichterassistenten (Teamabsprache)
- Platzaufbau
- Passkontrolle
- Aufwärmen (entweder nur der SR oder das ganze SR-Team)
- Ausrüstungskontrolle
- Überprüfen des Spielballes und Ersatzballes
- Betreten des Spielfeldes (Beginn der Strafgewalt)
- Seitenwahl (Gewinner muss sich für eine Seite entscheiden)
- Anpfiff
- Zeitnahme
- Notieren der Tore, Auswechslungen, persönlichen Strafen und besonderen Vorkommnissen
- Schlusspfiff
- Sportgruß
- Verlassen des Spielfeldes (Ende der Strafgewalt)
- Spielbericht verfassen und abschicken



Kap. 16 - Regel 05 - Der Schiedsrichter

Aufgaben – Machtbefugnis – Verantwortung

*Der Schiedsrichter **muss**:*

- Zeichen zur Spielfortsetzung geben, wie Pfiff (bei Anstoß, Strafstoß und Schluss usw.), Handzeichen oder Zuruf.
- Spielstrafen nach Regelwidrigkeiten verhängen (direkter und indirekter Freistoß)
- Verletzte Spieler vom Spielfeld weisen, z.B. nach einer Versorgung auf dem Spielfeld oder um blutende Wunden behandeln zu lassen.
- Prallen zwei Spieler einer Mannschaft zusammen und einer oder beide müssen auf dem Spielfeld betreut werden, dürfen beide Spieler nach Behandlung auf dem Spielfeld bleiben (Ausnahme: blutende Verletzungen).
- Ein Torwart muss nach Behandlung nicht das Spielfeld verlassen. Dasselbe gilt für einen Spieler, der sich beim Zusammenprall mit dem TW verletzt hat und beide behandelt werden mussten.
- Einen Spielbericht verfassen über alle Tore, persönliche Strafen, Auswechslungen und besondere Vorkommnisse.

*Der Schiedsrichter **soll**:*

- Das Spiel durch Pfiff, nach einer Regelwidrigkeit, bei ernsthaften Verletzungen, bei Zuschauern oder Funktionären auf dem Feld oder bei schlechter Witterung unterbrechen.
- Auf eine Unterbrechung verzichten, wenn nach seiner Ansicht eine Unterbrechung die Mannschaft begünstigt, die gegen die Regeln verstoßen hat (2-3 Sekunden Wartezeit)
- Sich Aufzeichnungen über alle mit dem Spiel zusammenhängenden Vorkommnissen machen.
- Den Regeln Geltung verschaffen, indem er während seiner Strafgewalt alle Entscheidungen alleine trifft, aber im Zweifelsfall seine Assistenten zur Hilfe heranzieht.

*Der Schiedsrichter **kann**:*

- Persönliche Strafen, wie Verwarnung (VW), Feldverweis auf Zeit (FaZ), gelb / rote Karte oder Feldverweis auf Dauer (FaD) verhängen.
- Entscheidungen rückgängig machen solange das Spiel noch nicht wieder fortgesetzt wurde, er das Spielfeld in den Pausen noch nicht verlassen hat und das Spiel nicht abgebrochen wurde.
- Ein Spiel abbrechen wegen Witterungseinflüssen, Störung durch Zuschauer, Tätlichkeit gegen SR oder SRA, Nichtbefolgung von Anweisungen oder Verzicht einer Mannschaft auf Fortsetzung.
- Bestimmten Personen die Erlaubnis zum betreten des Spielfeldes geben (Auswechselspielern, Sanitätern, Trainer oder Betreuer).



Kap. 16 - Regel 05 - Der Schiedsrichter

Der Schiedsrichter-Pfiff ist immer zwingend erforderlich zur Wiederaufnahme des Spiels,

- bei Freistößen, wenn die Mauer auf die vorgeschriebene Distanz beordert wird,
- zur Wiederaufnahme nach einer Spielunterbrechung bei
 - einer persönlichen Strafe
 - einer Verletzung
 - einer Auswechslung
 - einem Strafstoß
- zu Beginn einer jeden Halbzeit

Hinweis: Bei einem Freistoß ohne Herstellung des Mauerabstandes ist ein Pfiff nicht erforderlich.

Merke:

Begeht ein Spieler zur gleichen Zeit mehrere Vergehen, so hat der Schiedsrichter das schwerere Vergehen zu bestrafen.

Verstoßen Spieler beider Mannschaften gegen die Regeln, so ist stets das erste Vergehen für die Verhängung einer Spielstrafe entscheidend, erfolgen die Vergehen absolut zeitgleich, wird das schwerere Vergehen bestraft.

Wenn das Spiel fortgesetzt wurde oder der Schiedsrichter die erste oder zweite Halbzeit (einschließlich der Verlängerung) beendet und das Spielfeld verlassen oder das Spiel abgebrochen hat, darf der Schiedsrichter eine Entscheidung zur Spielfortsetzung nicht ändern, wenn er feststellt, dass diese nicht korrekt ist, oder er von einem anderen Spieloffiziellen einen Hinweis erhält. Verlässt der Schiedsrichter das Spielfeld nach Ende einer Halbzeit jedoch, um die Spieler auf das Spielfeld zurückzubeordern, darf er eine Entscheidung zu einem Vorfall, der sich vor Ende der Halbzeit zugetragen hat, ändern.

Vorbehaltlich von Regel 12.3 darf eine Disziplinarmaßnahme nach Fortsetzung des Spiels nur ausgesprochen werden, wenn ein anderer Spieloffizieller das betreffende Vergehen ausgemacht und dem Schiedsrichter vor Wiederaufnahme des Spiels zu melden versucht hat. In diesem Fall wird das Spiel nicht gemäß der für dieses Vergehen vorgesehenen Spielaufnahme fortgesetzt.

Kap. 16 - Regel 05 - Der Schiedsrichter

Die Strafgewalt des Schiedsrichters:

Zeitpunkt / Person	Spielstrafe	Persönliche Strafe	Bemerkung Folgen
Vor dem Betreten des Spielfeldes	Nein	Disziplinar	Ab Betreten des Spielfeldes zur Spielfeldkontrolle, Ausschluss, Meldung
Nach dem Betreten des Spielfeldes, aber noch vor dem Anpfiff	Nein	Ja, VW o. FaD	Ersetzen des Spielers möglich, aber kein zusätzlicher Auswechselspieler
Nach dem Anpfiff, aber noch vor ausgeführtem Anstoß	Nein	Ja, VW o. FaD	Ersetzen des Spielers möglich, aber kein zusätzlicher Auswechselspieler
Nach korrekt ausgeführtem Anstoß	Ja	Ja, VW, FaD und FaZ im Jugendbereich	Kein Ersetzen möglich
Halbzeitpause	Nein	Ja, VW o. FaD (in unmittelbarer Umgebung des Spielfeldes: Durch Zeigen der Karten / Im Kabinengang: Keine Karten)	Information an den betreffenden Spieler und beide Spielführer
Abpfiff bzw. Spielende	Nein	Ja	Solange sich der SR auf dem Spielfeld befindet; Ort des Vergehens ist unerheblich
Auswechselspielern, bereits ausgewechselte Spieler	Ja, bei Betreten des Spielfeldes	Ja, VW o. FaD	Kein Ersetzen möglich

- Wenn der Schiedsrichter eine Halbzeit beendet hat, darf er eine Entscheidung nur solange korrigieren, bis er das Spielfeld verlassen hat.
- Wenn das Spiel fortgesetzt wurde, darf der Schiedsrichter eine Entscheidung nicht korrigieren.
- Wenn der Schiedsrichter ein Spiel beendet hat, kann eine Entscheidung im Spiel nicht mehr korrigiert werden.

Maßnahmen gegen Teamoffizielle

Maßnahmen gegen Teamoffizielle sind zu ergreifen, die sich nicht verantwortungsbewusst verhalten, wobei er sie ermahnen, verwarnen (gelbe Karte) oder des Spielfeldes und dessen unmittelbarer Umgebung, einschließlich der technischen Zone, verweisen darf (rote Karte).



Kap. 16 - Regel 05 - Der Schiedsrichter

Kann der Täter nicht eruiert werden, wird die Disziplinarmaßnahme gegen den höchstrangigen Trainer in der technischen Zone ausgesprochen. Ein medizinischer Teamoffizieller, der ein feldverweiswürdiges Vergehen begeht, darf bleiben, wenn dem Team keine andere medizinische Person zur Verfügung steht, und handeln, wenn ein Spieler eine medizinische Behandlung benötigt.

Verletzungen

Ausnahmen von der Verpflichtung zum Verlassen des Spielfelds bestehen nur, wenn:

- sich ein Torhüter verletzt,
- ein Torhüter und ein Feldspieler nach einem Zusammenprall behandelt werden müssen,
- Spieler desselben Teams nach einem Zusammenprall behandelt werden müssen,
- ein Spieler durch ein physisches Vergehen verletzt wurde, für das der Gegenspieler verwarnt oder des Feldes verwiesen wurde (z. B. rücksichtsloses oder grobes Foulspiel), sofern die Untersuchung/Behandlung schnell abgeschlossen wird (ca. 20 bis 25 Sekunden),
- ein Strafstoß verhängt wurde und der verletzte Spieler der Schütze ist.,

Spielunterbrechung / Verzögerung / Spielabbruch

Der Schiedsrichter darf ein Spiel nicht anpfeifen bzw. muss es abbrechen, wenn die Witterungsverhältnisse die Sicht von einem Tor zum anderen nicht mehr zulassen.

Der Schiedsrichter kann ein Spiel wegen der Witterungsverhältnisse oder aus einem anderen Grund unterbrechen. Die Dauer der Unterbrechung soll 30 Minuten nicht überschreiten. Ist jedoch abzusehen, dass das Spiel wenige Minuten nach dieser Zeit fortgesetzt werden kann, soll der Schiedsrichter großzügig verfahren.

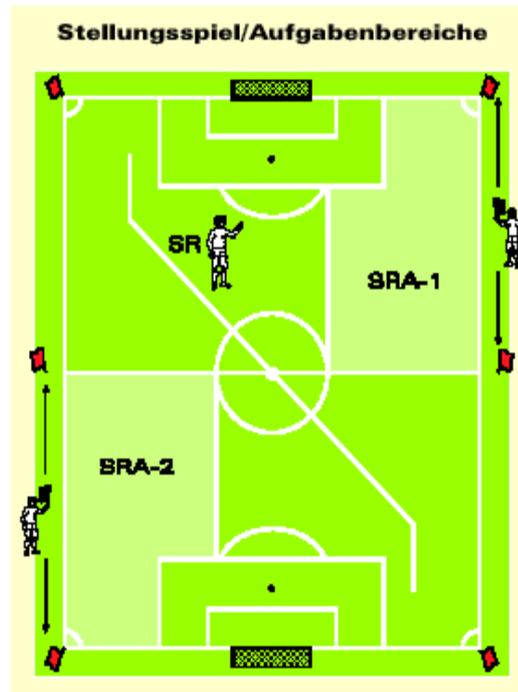
Erscheint eine Mannschaft nicht oder tritt sie nicht an, so haben der andere Verein und der Schiedsrichter die Pflicht zu warten, wobei sich der Anstoß höchstens um 45 Minuten verzögern darf.

Ein Schiedsrichter kann ein Spiel abbrechen. Ein Spielabbruch sollte nur erfolgen, nachdem alle zumutbaren Mittel, das Spiel fortzusetzen, erschöpft sind. Gründe für einen Spielabbruch können beispielsweise Witterungsverhältnisse, Flutlichtausfall, Einflüsse von außen wie Zuschauerausschreitungen, massive Bedrohungen oder ein tätlicher Angriff gegen den Schiedsrichter oder sein Team sein.

Kap. 17 - Regel 06 - Weitere Spieloffizielle

Die Aufgaben des Schiedsrichterassistenten

- Anzeigen, wenn der Ball aus dem Spiel ist
- Anzeigen, welche Mannschaft in seinem Bereich zum Eckstoß, Einwurf oder Abstoß berechtigt ist
- Anzeigen einer strafbaren Abseitsstellung
- Anzeigen von Vergehen in seinem Bereich
- Anzeigen regelwidriger Vergehen außerhalb des Blickfeldes des SR
- Anzeigen und Notieren von Auswechslungen
- Notieren von Feldverweisen und Verwarnungen, sowie Torerzielungen
- Anzeigen von unzulässiger Spielweise mit der Hand durch den TW, falls der SR es nicht erkennt
- Einstellen des Fahnenzeichens bei anderer Auffassung des SR
- Beachten des Ortes der Spielfortsetzung bei längeren Spielunterbrechungen
- Anzeigen, von Vorfällen (auch im Strafraum) bei besserer Position als der SR
- Anzeigen, ob der Ball beim Strafstoß die Torlinie überquert hat
- Anzeigen, wenn der TW beim Strafstoß vor der Ausführung die Torlinie verlässt



Der Schiedsrichterassistent darf das Spielfeld nur betreten, wenn

- er einen Regelverstoß des SR verhindern will,
- der SR bedroht wird,
- der SR verletzt ist,
- es zu größeren Tumulten oder Spielertrauben kommt oder
- auf Zeichen des SR's, um den Mauerabstand herzustellen.

Kap. 17 - Regel 06 - Weitere Spieloffizielle

Fahnenzeichen, die der Assistent zu geben hat:



Auswechslung



Einwurf
Angreifer



Einwurf
Verteidiger



Abstoß



Eckstoß



Abseits



Nähe SRA



Mitte
Spielfeld



Gegenüberlie-
gende Seite



Foul durch Verteidiger



Foul durch Angreifer

Kap. 17 - Regel 06 - Weitere Spieloffizielle

Das Stellungsspiel:

Beim Anstoß:



Beim Abstoß:



Kap. 17 - Regel 06 - Weitere Spieloffizielle

Beim Strafstoß während der regulären Spielzeit:



Beim Entscheidungsschießen („Elfmeterschießen“):



Kap. 17 - Regel 06 - Weitere Spieloffizielle

Beim Eckstoß:



Beim Freistoß in Tornähe:





Kap. 18 - Regel 07 - Dauer des Spiels

Die Dauer des Spiels zählt vom Anpfiff bis zum Schlusspfiff.

Das Spiel beginnt mit korrekt ausgeführtem Anstoß, die Zeitnahme aber bereits mit dem Anpfiff des Schiedsrichters.

Der Schiedsrichter notiert sich nach der Seitenwahl und vor dem Anpfiff welche Mannschaft den Anstoß ausführt.

Ein Spiel besteht aus zwei Spielhälften und der Halbzeitpause, welche 15 Minuten nicht überschreiten darf. Es sei denn der Schiedsrichter stimmt einer längeren Halbzeitpause zu.

Sollte es mal passieren, dass der Schiedsrichter versehentlich zu früh zur Halbzeitpause pfeift und **dieses bemerkt, wenn die Spieler sich noch auf dem Spielfeld befinden**, ist wie folgt zu verfahren:

- sofort die restliche Spielzeit weiterspielen
- Spielfortsetzung wie unterbrochen.

Bemerkt er dieses erst in der Kabine (Spieler sind ebenfalls in der Kabine):

- zunächst Pause durchführen
- wieder auf dem Spielfeld, wird das Spiel in alter Spielrichtung wie vorher unterbrochen fortgesetzt.
- nach Ablauf der restlichen Spielzeit aus der ersten Halbzeit werden ohne Pause die Seiten gewechselt.

Der Schiedsrichter kann ein Spiel aus diversen Gründen, wie z.B. Gewitter, bis zu 30 Minuten unterbrechen. Wird das Spiel wieder aufgenommen, so ist die Spielfortsetzung wie vorher unterbrochen oder mit SR-Ball fortzusetzen.

Verlängerung der Spielzeithälften:

- **Verlorene Zeit** – Zeit, die ohne Verschulden einer Mannschaft verloren ging (Auswechslung, Behandlung eines Spielers auf dem Feld, Witterung)
- **Vergeudete Zeit** – Zeit, die durch eine Mannschaft verursacht wird, um Zeit zu schinden (Ball wegschlagen, übertrieben langes Feiern eines Torerfolges u. s. w.)

Der Schiedsrichter **muss** verlorene Zeit und **kann** vergeudete Zeit nachspielen lassen, jedoch immer nur in der betreffenden Halbzeit. Die Nachspielzeit wird kurz vor Ende der jeweiligen Spielhälfte angezeigt.



Kap. 18 - Regel 07 - Dauer des Spiels

Strafstoßausführung in der Nachspielzeit:

Die Spielzeit endet mit erzielter Wirkung des Strafstoßes. Das heißt, dass kein Nachschuss oder indirekte Ausführung möglich ist. Es empfiehlt sich, die Mannschaften vorher darüber zu informieren.

Verlängerung der Spielzeithälften		
Verlorene Zeit	Strafstoß	Vergeudete Zeit
muss nachgespielt werden	muss ausgeführt werden	kann nachgespielt werden
Auswechslung, Verletzung, Gewitter, Schneefall, Lattenbruch, Flutlichtausfall, Eingriffe von Außen, Trinkpausen	oder wird solange wiederholt, bis er korrekt ausgeführt wurde	Spielzeitverzögerung, Zeitschinden, Ballwegschlagen, zu langes Feiern eines Torerfolges (immer unter Beachtung der Vorteilbestimmung!)
<i>Will der Schiedsrichter Zeit nachspielen lassen, so hat er das kurz vor Ende der jeweiligen Spielhälfte anzuzeigen! Es wird auf volle Minuten aufgerundet.</i>		

Die Verlängerung:

Bei Pokalspielen, die zu Ende der zweiten Spielhälfte unentschieden stehen, kommt es zu einer Verlängerung. Diese Verlängerung besteht ebenfalls aus zwei weiteren Spielhälften. Nach Abpfiff der regulären Spielzeit dürfen die Spieler das Feld nicht verlassen. Es gibt eine Pause von 5 Minuten in der eine neue Seitenwahl vollzogen wird. Nach Ende der ersten Halbzeit der Verlängerung werden die Seiten ohne Pause gewechselt.

Staffel	Spieldauer	Verlängerung
Herren	2 X 45 Minuten	2 X 15 Minuten
Frauen	2 X 45 Minuten	2 X 15 Minuten
A-Junioren	2 X 45 Minuten	2 X 15 Minuten
B-Junioren	2 X 40 Minuten	2 X 10 Minuten
C-Junioren	2 X 35 Minuten	2 X 5 Minuten
D-Junioren	2 X 30 Minuten	2 X 5 Minuten
E-Junioren	2 X 25 Minuten	2 X 5 Minuten
F-Junioren	2 X 20 Minuten	2 X 5 Minuten
B-Juniorinnen	2 X 40 Minuten	2 X 10 Minuten
C-Juniorinnen	2 X 35 Minuten	2 X 5 Minuten
D-Juniorinnen	2 X 30 Minuten	2 X 5 Minuten
Zeitstrafen gibt es nur im Junioren/innen - Bereich. Diese beträgt immer 5 Minuten.		



Kreisfußballverband Ostholstein
im Schleswig-Holsteinischen Fußballverband e.V.

Schiedsrichter-Anwärterlehrgang 2020



Kap. 18 - Regel 07 - Dauer des Spiels

Kap. 19 - Regel 08 - Beginn u. Fortsetzung des Spiels

Vor Beginn des Spieles

- Die Platzwahl erfolgt durch Auslosung mit der Wählmarke.
- Der Gastspielführer wählt die Farbe der Wählmarke aus.
- Der Gewinner der Auslosung wählt die Spielfeldhälfte oder Anstoß aus.
- Für die zweite Halbzeit des Spieles wechseln die Mannschaften die Seiten und spielen auf das andere Tor.



Anstoß:

- Mit dem Anstoß wird die Partie begonnen oder fortgesetzt.
- Nach einem Tor wird der Anstoß vom gegnerischen Team ausgeführt.
- Alle Spieler befinden sich in ihrer eigenen Spielfeldhälfte, mit Ausnahme des Ausführenden
- Die Gegenspieler des anstoßenden Teams müssen mind. 9,15m vom Ball entfernt sein, solange der Ball nicht im Spiel ist.
- Der Ball muss auf dem Anstoßpunkt liegen.
- Der Anstoß muss mit einem Pfiff des SR freigegeben werden.
- Der Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fuß gestoßen wurde und sich eindeutig bewegt.
- Der ausführende Spieler darf den Ball erst wieder berühren, nachdem dieser von einem anderen Spieler berührt worden ist.

Merke

- Die Spielzeit beginnt mit dem Pfiff des Schiedsrichters, das Spiel mit dem ordnungsgemäß ausgeführten Anstoß.
- Aus einem Anstoß kann ein Tor direkt erzielt werden.
- Geht der Ball unberührt ins eigene Tor, so wird auf Eckstoß entschieden.

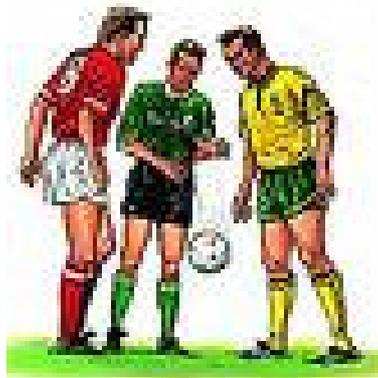
Kap. 19 - Regel 08 - Beginn u. Fortsetzung des Spiels

Der Schiedsrichterball:

- Der Schiedsrichterball erfolgt mit dem Torhüter des verteidigenden Teams in dessen Strafraum, wenn zum Zeitpunkt der Unterbrechung:
 - der Ball im Strafraum war oder
 - Die letzte Ballberührung im Strafraum erfolgte
- In allen anderen Fällen erfolgt der SR-Ball mit einem Spieler des Teams, dass zuletzt den Ball berührte.
- Alle anderen Spieler (beider Teams) müssen einen Abstand von mindestens 4m einhalten
- Der Ball ist im Spiel, wenn er den Boden berührt

Aus einem SR-Ball kann direkt kein Tor erzielt werden:

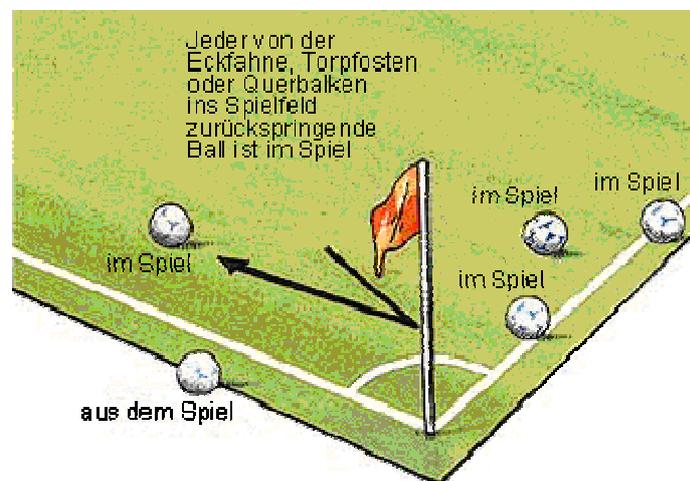
- Wurde der SR-Ball direkt ins gegnerische Tor geschossen, wird das Spiel mit Abstoß fortgesetzt.
- Wurde der SR-Ball direkt ins eigene Tor geschossen, wird das Spiel mit Eckstoß fortgesetzt.
- Eine Torerzielung ist **nur** möglich, sofern ein 2. Spieler den Ball berührt hat.



Kap. 20 - Regel 09 - Der Ball „in“ und „aus“ dem Spiel

Merke:

- Die Frage, ob der Ball sich **in** oder **aus** dem Spiel befindet, ist für die Spielfortsetzung von Bedeutung.
- Der Ball ist aus dem Spiel, wenn er mit vollem Umfang die Seiten- oder Torlinie überschritten hat, in diesem Fall ist auf Einwurf, Eckstoß oder Abstoß zu entscheiden.
- Er einen Spieloffiziellen berührt, aber auf dem Spielfeld bleibt und:
 - ein Team einen aussichtsreichen Angriff auslöst,
 - der Ball direkt ins Tor geht oder
 - der Ballbesitz wechselt.
- In diesen Fällen wird das Spiel mit SR-Ball fortgesetzt.
- Prallt der Ball von der Eckfahne oder Torpfosten/Torlatte ins Spielfeld zurück, so bleibt der Ball im Spiel. Das gilt auch, wenn ein auf der Linie stehender Assistent angeschossen wird und der Ball ins Spielfeld zurückprallt.



- Jeder Pfiff unterbricht das Spiel und der Ball gilt von diesem Zeitpunkt an als nicht mehr im Spiel.
- Wenn der SR gepfiffen hat, darf er nicht, nur weil ein gefoulter Spieler im Ballbesitz bleibt, auf Weiterspielen entscheiden, um nachträglich die Vorteilsbestimmung anzuwenden. Ein solches Verhalten wäre ein klarer Regelverstoß.

Kap. 21 - Regel 10 - Bestimmung des Spielausgangs

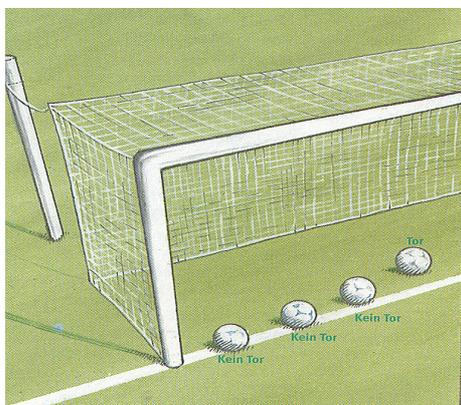
Wenn im Spiel der Ball die Torlinie zwischen den Torpfosten, unter der Querlatte und mit seinem vollen Umfang überschritten hat, ist das ein Torerfolg – vorausgesetzt, die angreifende Mannschaft hat während der Torerzielung nicht gegen die Regeln verstoßen.

Ob ein Tor gültig oder ungültig ist, entscheidet **ganz alleine der Schiedsrichter**.

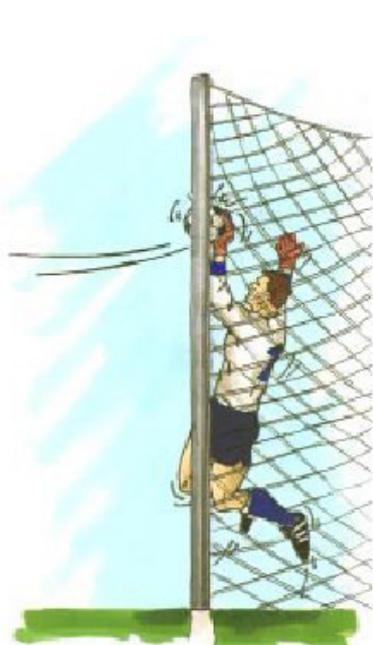
Er kann aber bei seiner Entscheidungsfindung die Hilfe seiner Assistenten in Anspruch nehmen.

Hat der Schiedsrichter selber Zweifel, so darf er ein Tor nicht anerkennen.

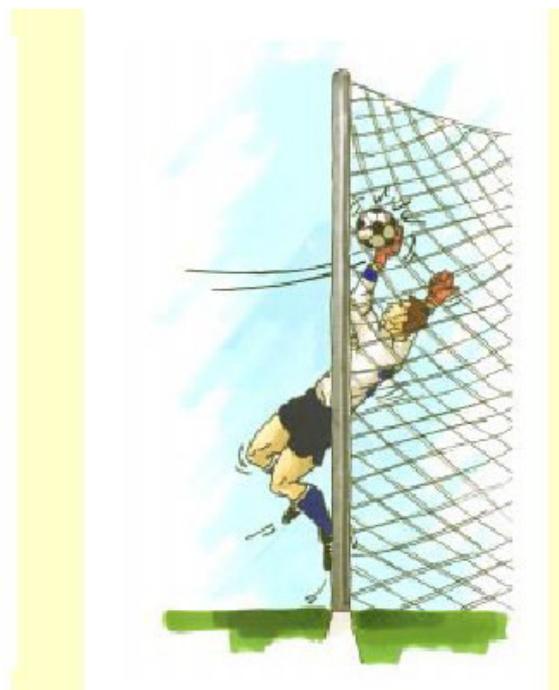
Zusätzlich ist zu vermerken, dass der Schiedsrichter **nur in unklaren Fällen einen Pfiff** bei einer Torerzielung geben sollte.



Ausschließlich der rechte Ball in dieser Abbildung hat die Torlinie vollständig überschritten.



kein Tor



Tor



Kap. 21 - Regel 10 - Bestimmung des Spielausgangs

Merke:

Kein Tor direkt nach einem

- Einwurf
- indirektem Freistoß
- Schiedsrichterball
- Abwurf des Torhüters ins gegnerische Tor

Außerdem ist ein Tor nicht anzuerkennen bei

- Verstößen der angreifenden Mannschaft und
- beim Einwirken von Fremdkörpern (dies gilt nicht für den Schiedsrichter).

Wenn also zum Beispiel ein Zuschauer (Fremdkörper) auf das Spielfeld läuft und versucht, den auf das leere Tor zurollenden Ball aufzuhalten und

1. ihn aufhält
2. ihn berührt, aber nicht verhindern kann, dass der Ball ins Tor rollt oder
3. der Ball unberührt ins Tor rollt

ist das Tor nur unter Punkt **3.** gültig.

In den beiden anderen Fällen muss der Schiedsrichter auf Schiedsrichterball am Ort des Balles entscheiden.

In allen drei Fällen muss der Schiedsrichter zusätzlich die Vorkommnisse im Spielbericht melden und den Zuschauer aus dem Innenraum verweisen lassen.

Feiern eines Torerfolges:

Hat eine Mannschaft ein Tor erzielt, ist es dieser Mannschaft gestattet, ihren Jubel zum Ausdruck zu bringen - allerdings in einem vernünftigen Maße.

Der Schiedsrichter muss um eine schnelle Wiederaufnahme des Spiels bemüht sein.

Hier hat der Schiedsrichter die Pflicht, Spieler, die

- ihr Trikot ausziehen, es über den Kopf ziehen oder damit das Gesicht verdecken
- an Zäunen hochklettern
- vor Freude den Ball wegschlagen
- offensichtlich Zeit vergeuden oder
- gegnerische Fans versuchen zu provozieren oder anzuheizen

wegen unsportlichem Verhalten zu verwarnen.

Beachte: Zwei Vergehen führen zu einer gelben **und** gelb/roten Karte!
(Beispiel: Trikot ausziehen und auf den Zaun klettern)



Kap. 21 - Regel 10 - Bestimmung des Spielausgangs

Ein besonderer Fall:

Nach dem Pfiff zur Halbzeitpause kann der Schiedsrichter ein anerkanntes Tor nicht mehr zurücknehmen.

Grundsatz: Aus einem Vorteil darf kein Nachteil entstehen

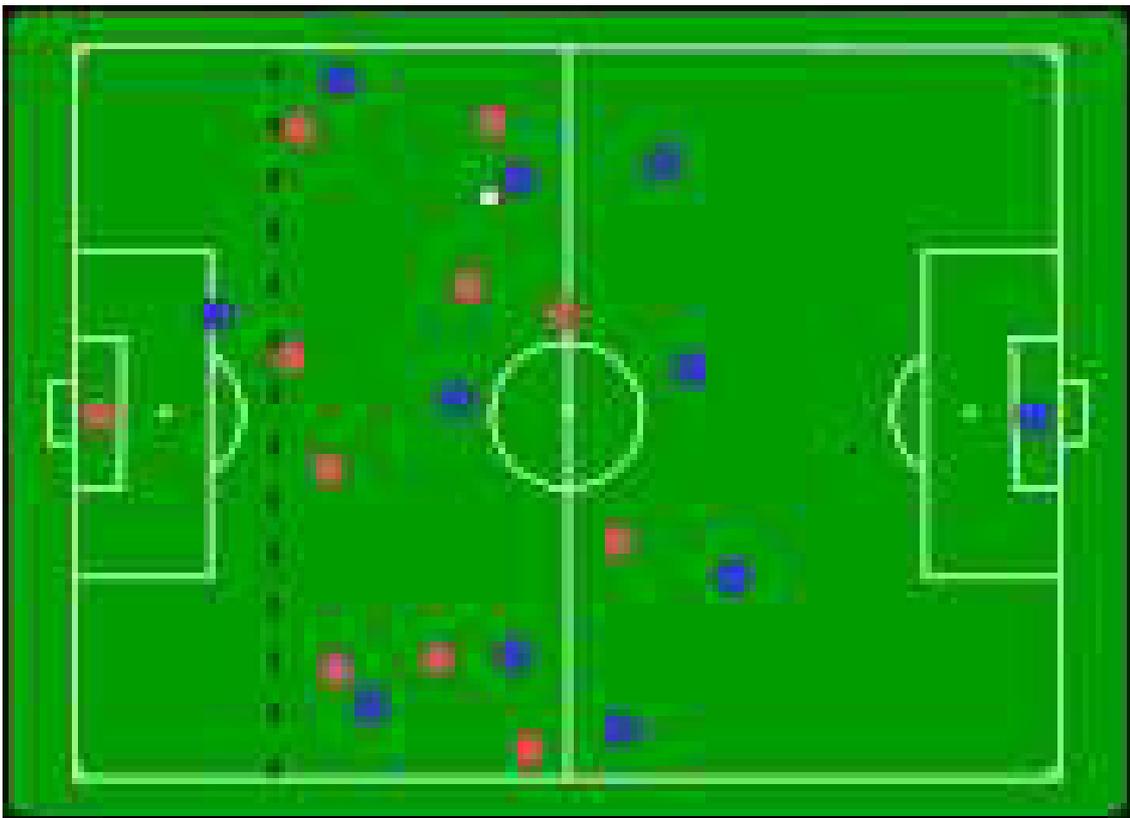
<i>Eigentor direkt nach einem ...</i>	<i>Von wo und wie</i>		<i>Spielfortsetzung</i>
... Abstoß, direkten oder indirekten Freistoß	Der Ball hat den Strafraum verlassen und geht durch SR-Abpraller oder Windeinfluss ins eigene Tor	Eckstoß
... Abstoß, direkten oder indirekten Freistoß	Der Ball hat den Strafraum noch nicht verlassen	Der Ball ist noch nicht im Spiel	Wiederholung
... direkten oder indirekten Freistoß	Von außerhalb des Strafraumes direkt ins eigene Tor	Eckstoß
... Einwurf	Von der Seitenlinie direkt ins eigene Tor	Eckstoß

Kap. 22 - Regel 11 - Abseits

Grundlagen der Abseitsregel:

Die Abseitsregel ist eine reine Schutzregel, was auch daraus hervorgeht, dass ihre Verletzung nur mit einem indirekten Freistoß am Ort des Vergehens bestraft wird.

Als abseits (= abseitig vom Spiel) gilt jeder Aufenthalt eines Angreifers zwischen einer quer über das Spielfeld laufenden gedachten Linie, die der vorletzte Abwehrspieler oder der Ball mit sich tragen, und der Torlinie.



Diese Schutzzone vor dem Tor wird entweder durch die Stellung des vorletzten Abwehrspielers oder durch den Ball begrenzt.

Grundsätzlich muss unterschieden werden, ob ein Spieler sich lediglich in Abseitsstellung befindet oder ob er aus der Abseitsstellung auf das Spiel einwirkt.

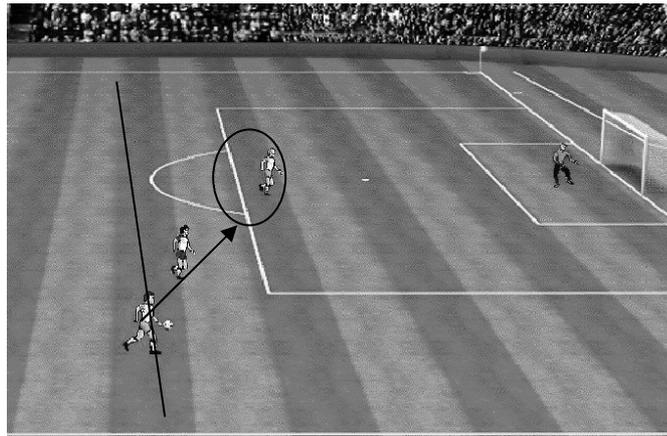
Abseitsstehen an sich ist nicht strafbar.

Zu einem strafbaren Abseits kommt es immer dann, wenn der Spieler irgendwie auf das Spiel einwirkt.

Kap. 22 - Regel 11 - Abseits

Wann ist ein Spieler Abseits?

Ein Spieler befindet sich in Abseitsstellung, wenn er näher der gegnerischen Torlinie ist, als der Ball, er sich dabei in der gegnerischen Spielhälfte befindet und sich nicht mindestens zwei gegnerische Spieler zwischen ihm und der gegnerischen Torlinie befinden.



- In der eigenen Spielhälfte kann ein Spieler nicht abseits stehen.
- Ist ein Spieler hinter dem Ball oder mit dem Ball auf gleicher Höhe, so kann er nicht abseits stehen.
- Hände und Arme aller Spieler, einschl. Torhüter werden nicht berücksichtigt.
- Für die Beurteilung ist der vorletzte Abwehrspieler entscheidend, gleiche Höhe mit diesem vorletzten Abwehrspieler bedeutet kein Abseits.

Die Abseitsstellung an sich ist aber noch nicht strafbar!

Ein Spieler wird nur dann für seine Abseitsstellung bestraft, wenn er nach Ansicht des SR zum Zeitpunkt, wenn der Ball einen seiner Mannschaftskameraden berührt oder von einem gespielt wird, aktiv am Spielgeschehen teilnimmt, indem er:

- **ins Spiel eingreift oder**
- **einen Gegner beeinflusst oder**
- **aus seiner Stellung einen Vorteil zieht.**

Wichtig:

Für die Beurteilung einer Abseitsstellung ist die Stellung der Spieler zueinander, **im Augenblick des Abspieles**, maßgebend (Ballannahme ist nicht gleich Ballabgabe).

Abseits ist aufgehoben beim Eckstoß, Abstoß und Einwurf.

Kap. 22 - Regel 11 - Abseits

Nach jeder strafbaren Abseitsstellung verhängt der SR einen **indirekten Freistoß** für die gegnerische Mannschaft an dem Ort der Übertretung.

Die Berührung des Balles durch einen Spieler der *verteidigenden Mannschaft* hebt eine Abseitsstellung nur dann auf, wenn es sich dabei um ein **absichtliches Spielen** des Balles handelt, das nicht einer Abwehraktion entspringt.

Näherer Erläuterung bedarf der Begriff einer „**absichtlichen Abwehraktion**“.

Eine Abwehraktion liegt vor, wenn ein Spieler einen Ball, der ins oder sehr nah an das Tor geht, mit irgendeinem Körperteil außer mit den Händen/Armen (ausgenommen Torhüter im Strafraum) abwehrt oder versucht, diesen abzuwehren.

Was kann in der Praxis passieren?

- Torerzielung aus einer Abseitsstellung
- "Passives" Abseits
- Ball wird vom Gegner gespielt oder abgelenkt
- Foulspiel an einem abseits stehenden Angreifer
- Verletzte Spieler bei der Abseitsbeurteilung
- Taktisches Verlassen des Spielfeldes durch einen Angreifer oder Verteidiger



- Vorteil bei Abseits

➤ *Siehe Einzelbeispiele im Vortrag und Regelheft*



Kap. 22 - Regel 11 - Abseits

Problemfelder in der praktischen Umsetzung

Spieler und Zuschauer (und leider oft auch die SR/SRA) beobachten das Geschehen unmittelbar am Ball, achten aber kaum auf die Stellung der übrigen Spieler, die sich im weiter vom Ball entfernten Raum befinden, weil das Geschehen am Ball interessanter ist. Der Stellung der übrigen Spieler wird meistens erst nach dem Abspiel Beachtung geschenkt.

Problem 1: Unterschied Ballabgabe und Ballannahme

Problem 2: Mangelnde Regelkenntnis über die korrekte Strafbarkeit/Nichtstrafbarkeit einer Abseitsstellung (siehe oben!).

Problem 3: Psychologischer Druck - ständiger Protest der Spieler und des Publikums beeinflusst den SR, macht ihn unsicher und lässt ihn so manche Abseitsentscheidung fällen, die falsch ist. Es ist die Angst des SR, da eine vermeintlich falsche Abseitsentscheidung oft spielentscheidend sein kann.

Fehler in der Abseitsentscheidung sind nur logisch, da sich der SR bei seiner Entscheidung einzig und alleine auf seine sekundenschnelle menschliche Wahrnehmungsfähigkeit verlassen muss. Diese Wahrnehmung ist bei keinem Menschen hundertprozentig korrekt.

- Der SR muss versuchen, seine Wahrnehmungsfähigkeit zu optimieren, indem er sich bemüht, keine äußeren Einflüsse auf sich wirken zu lassen (z.B. Lärm, Protest, Wetter, eigener Gemütszustand, ...).
- Konzentration verbessern, ohne sich vom Spiel oder dem Umfeld beeinflussen zu lassen
- Durch gutes Stellungsspiel, das es dem SR ermöglicht, die Stellung aller Spieler genau zu beobachten, kann der SR eine Abseitsstellung besser erkennen.
- Den „Weitblick“ oder „Rund-um-Blick“ entwickeln, die es dem SR ermöglichen, im Geiste schon ein bis zwei Situationen weiter/im Voraus zu denken.

Kap. 23 - Regel 12 - Verbotenes Spiel u. unsportliches Betragen

Treten

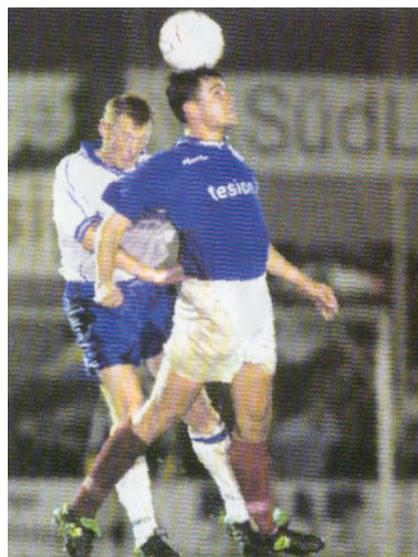
- Heißt, dass ein Spieler seine Beine absichtlich gegen den Körper eines Gegners einsetzt
- Gilt als rohes Spiel, bei dem der Versuch strafbar ist
- Nach dem Ball ist erlaubt, wenn der Fuß des Spielers nicht über den Ball kommt
- Spielstrafe: Direkter Freistoß

Beinstellen

- Heißt, den Gegner mit Hilfe der Beine zu Fall zu bringen
- Hat unterschiedliche Formen (reicht von der „Notbremse“ bis zum leichten Tritt auf die Zehen des vorbeilaufenden Spielers) Versuch ist strafbar
- Spielstrafe: Direkter Freistoß

Stoßen

- Heißt , Wegdrücken eines Gegners mit Hilfe des Armes, der Hand, des Oberschenkels oder eines anderen Körperteiles



- Kann heftig oder nur leicht erfolgen, dies ist aber für die Spielstrafe unerheblich
- Spielstrafe: Direkter Freistoß



Kap. 23 - Regel 12 - Verbotenes Spiel u. unsportliches Betragen

Rempeln

Korrektes Rempeln

- Schulter gegen Schulter, der Oberarm liegt an
- Der Ball ist in Spielnähe (2-3 Meter)
- Der rempelnde Spieler will eindeutig den Ball spielen
- Spielstrafe: weiterspielen

Heftiges und gefährliches Rempeln

- Muss als verbotene Spielweise bestraft werden
- Es erfolgt ein Angriff mit dem Oberkörper oder mit angewinkeltem Arm gegen den Körper des Gegners
- Spielstrafe: Direkter Freistoß

Weitere verbotene Spielweisen

- Den Gegner durch Vorhalten des Fußes von hinten zu Fall bringen
- Rempeln des nach dem Ball springenden TW
- Beim Sprung den Gegner mit der Hand niederdrücken
- Der springende Torwart wird unterlaufen
- Den Gegner in gebückter Haltung sperren
- Sperren des Gegners mit angewinkeltem Arm
- Niederbücken vor einem springenden Gegner
- Spielstrafe: Direkter Freistoß

Kap. 23 - Regel 12 - Verbotenes Spiel u. unsportliches Betragen

Halten



- Tritt in verschiedenen Formen auf
- Oft für den SR kaum erkennbar (Einklemmen des Armes, Ziehen am Trikot, Stehen auf dem Fuß usw.)
- Spielstrafe: Direkter Freistoß

Gefährliches Spiel

- Kann es nur in unmittelbarer Nähe des Gegners geben
- Verschiedene Formen: Scherenschlag am Mann, zu hoher Fuß, zu niedriger Kopf, gestrecktes Bein, usw.
- Spielstrafe: Indirekter Freistoß, **aber:** tritt ein Kontakt ein, ist auf direkten Freistoß zu entscheiden!



Kap. 23 - Regel 12 - Verbotenes Spiel u. unsportliches Betragen

Handspiel

- Die Hand reicht regeltechnisch von den Fingerspitzen bis zur Schulter

Handspiel:

Ein Vergehen liegt vor, wenn ein Spieler:

- den Ball absichtlich mit der Hand/dem Arm berührt (einschließlich Bewegungen der Hand/des Arms zum Ball),
- in Ballbesitz gelangt, nachdem ihm der Ball an die Hand/den Arm springt, und danach:
 - ins gegnerische Tor trifft,
 - zu einer Torchance kommt,
 - direkt mit der Hand/dem Arm (ob absichtlich oder nicht) ins gegnerische Tor trifft (gilt auch für den Torhüter).



Ein Vergehen liegt in der Regel vor, wenn ein Spieler:

- den Ball mit der Hand/dem Arm berührt und:
 - seinen Körper aufgrund der Hand-/Armhaltung unnatürlich vergrößert,
 - sich seine Hand/sein Arm über Schulterhöhe befindet (außer der Spieler spielt den Ball vorher absichtlich mit dem Kopf oder Körper (einschließlich des Fußes) und der Ball springt ihm dabei an die Hand/den Arm).



Kap. 23 - Regel 12 - Verbotenes Spiel u. unsportliches Betragen

Ein Vergehen liegt auch vor, wenn der Ball in einer der obigen Situationen direkt vom Kopf oder Körper (einschließlich des Fußes) eines Spielers an die Hand/den Arm eines anderen, nahestehenden Spielers springt.

Abgesehen von den genannten Vergehen liegt in folgenden Situationen, in denen der Ball an die Hand/den Arm eines Spielers springt, in der Regel **kein** Vergehen vor:

- Der Ball springt direkt vom Kopf oder Körper (einschließlich des Fußes) des Spielers an dessen Hand/Arm.
- Der Ball springt direkt vom Kopf oder Körper (einschließlich des Fußes) eines Spielers an die Hand/den Arm eines anderen, nahestehenden Spielers.
- Die Hand/der Arm ist nahe am Körper, und die Hand-/Armhaltung vergrößert den Körper nicht unnatürlich.
- Ein Spieler berührt den Ball im Fallen mit der Hand/dem Arm, wobei sich seine Hand/sein Arm dabei zum Abfangen des Sturzes zwischen Körper und Boden befindet und nicht seitlich oder senkrecht vom Körper weggestreckt wird.

Für den Torhüter gelten beim Handspiel außerhalb des eigenen Strafraums die gleichen Regeln wie für alle übrigen Spieler. Berührt der Torhüter den Ball unerlaubterweise innerhalb des eigenen Strafraums mit der Hand/dem Arm, wird ein indirekter Freistoß, aber keine Disziplinarmaßnahme verhängt.

Das Torwartspiel (Zuspiel eines Mitspielers)

1. Hat der TW den Ball aus den Händen freigegeben, so darf er ihn erst wieder mit den Händen/Fingern/Armen spielen bzw. mit den Händen aufnehmen:
 - a. wenn ein **Gegenspieler** den Ball innerhalb oder außerhalb des Strafraumes berührt oder gespielt hat oder
 - b. wenn ein **Mitspieler** den Ball innerhalb oder außerhalb des Strafraumes berührt oder gespielt hat und den Ball mit dem Kopf/Knie/Körper (aber nicht mit den Füßen) zum TW spielt.
2. Wichtig ist bei der Anwendung der TW-Regel, dass nicht von einem „Rückpass“ zum TW, sondern von einem „**Zuspiel**“ des Balles vom Mitspieler zum TW die Rede ist.
3. Spielt ein Mitspieler den Ball **kontrolliert/absichtlich** mit dem Fuß seinem TW zu, so darf der TW den Ball nicht mit den Händen/Fingern/Armen spielen. Berührt der TW diesen Ball dennoch mit den Händen, so ist auf **ind. FS am Ort der Handberührung** zu entscheiden (Torraum beachten).



Kap. 23 - Regel 12 - Verbotenes Spiel u. unsportliches Betragen

4. Wird der Ball im laufenden Spiel von einem Mitspieler des TW **ungewollt abgefälscht** oder bei der Abwehr **nicht richtig getroffen**, und gelangt dieser Ball dann zum eigenen TW, so liegt **kein absichtliches/kontrolliertes Zuspiel** zum TW vor. Der TW darf diesen Ball mit den Händen spielen, wenn nicht gegen Punkt 1 verstoßen wird.
5. Mit dem Wort „Zuspiel zum TW“ ist nur **das Spielen mit dem Fuß** gemeint. Die Füße reichen nur bis zu den Sprunggelenken, das Schienbein, das Knie und die Oberschenkel gehören nicht zu den Füßen.
Daraus ergibt sich, dass der Ball, **der mit jedem anderen Körperteil** als mit dem Fuß zum TW gespielt wird, vom TW mit den Händen gespielt werden darf.
6. Eine Spielfortsetzung mit dem Knie oder dem Kopf ist nicht erlaubt, d.h., die Ausführung eines Freistoßes mit dem Knie oder dem Kopf zum eigenen TW ist eine **unsportliche Handlung** mit dem Ziel, die Regel zu umgehen. Der FS ist zu wiederholen, da er nicht ordnungsgemäß ins Spiel gebracht wurde. Der betreffende Spieler **ist zu verwarnen**.
7. Schöpft ein Spieler den Ball hoch, um ihn dann mit dem Kopf zum TW zu spielen, so ist ein ind. FS am Ort des Schöpfers zu verhängen und der betreffende Spieler zu verwarnen.
8. Schöpft ein Spieler den Ball zu einem Mitspieler hoch mit dem Ziel, dass dieser den Ball dann mit dem Kopf spielen kann, so ist auf ind. FS am Ort des Schöpfers zu entscheiden und zu verwarnen.
9. Bei den Punkten 7 u. 8 ist es unerheblich, ob der TW, die ihm zu geköpften Bälle mit den Händen spielt oder nicht. Da hier die Regel umgangen werden sollte, ist immer auf ind. FS und Verwarnung zu entscheiden.
10. Berührt der TW den Ball mit den Händen, nachdem er ihn direkt von einem Einwurf eines Mitspielers zugeworfen bekommen hat, so ist ebenso auf ind. FS am Ort der Handberührung zu entscheiden (Torraum beachten).

Zusammenfassung

Ballaufnahme oder Berührung mit der Hand ist in folgenden Fällen erlaubt:

- Zuspiel vom Gegner
- Zuspiel von einem Mitspieler mit dem Bein, Knie, Körper oder Kopf
- Unabsichtliches Berühren des Balles durch den Mitspieler des TW mit dem Fuß nach einem Abpraller oder Pressschlag
- Nach einem Tackling/ Zweikampf, wenn der Ball dabei nicht kontrolliert/absichtlich von einem Mitspieler zu TW gespielt wird.



Kap. 23 - Regel 12 - Verbotenes Spiel u. unsportliches Betragen

Ballaufnahme oder Berührung mit der Hand ist in folgenden Fällen nicht erlaubt

- Zuspiel von einem Mitspieler mit dem Fuß
- Einwurf erfolgt direkt zum TW
- Zuspiel vom Mitspieler mit dem Fuß Richtung eigenes Tor. Der Ball wird vor Überschreiten der Torlinie vom TW aufgehalten.
- Zuspiel direkt nach einem FS
- Ein Mitspieler stoppt den Ball mit dem Fuß und überlässt ihn dann dem TW.

Grundsätzliches zum Torwartspiel

- Torwart hat die gleichen Rechte, wie ein Feldspieler
- Kleidung muss sich von den Feldspielern und Schiedsrichter unterscheiden
Sinn: Torwart muss in turbulenten Situationen klar erkennbar sein.
- TW-Wechsel **muss** dem SR angezeigt werden, ist nur in einer Spielruhe möglich

Verstöße beim Torwartwechsel

- Feldspieler tauscht während des laufenden Spiels seinen Platz mit dem Torwart:
 - Beide Spieler in nächster Spielruhe verwarnen
- Torwart tauscht während der Halbzeit ohne Zustimmung des SR seinen Platz mit einem Feldspieler:
 - Keine Sanktionen

Sonderrechte

- Torwart darf den Ball im eigenem Strafraum mit den Händen spielen
- Torwart darf den Ball bis zu 6 sec. festhalten. Während dieser Zeit darf er den Ball prellen usw.
- Sobald der Ball seine Hände verlassen hat, darf er von anderen Spielern gespielt werden
- Er darf wie ein Feldspieler angegriffen werden:



Kap. 23 - Regel 12 - Verbotenes Spiel u. unsportliches Betragen

- Rempeln + Sperren im Kampf um den Ball zugelassen
- Fußangriff verboten, jede Gefährdung wiegt hier besonders schwer, da die Hände besonders empfindlich sind
- Ein Finger am Ball reicht aus, dann darf der Ball nicht mehr gespielt werden

Besonderheiten

- Kontrolliertes Zuspiel eines Mitspielers mit dem Fuß (Einwurf) und Handkontrolle durch den TW Folge: -Ind. FS am Ort der Handkontrolle
- Doppelte Handkontrolle beachten
- Gefährliche Spielweisen des TW unterbinden z.B. angezogene Knie, in den Ball werfen (Eigengefährdung)

Kontakt- und Wurfvergehen

Es gibt **3** Arten von Spielstrafen, den

- dir. FS
- Strafstoß
- indir. FS .

Alle 3 Spielstrafen üben eine Doppelfunktion aus.

Sie sind eine **Strafe gegen die Mannschaft**, deren Spieler gegen die Spielregeln verstoßen hat und sind gleichzeitig eine **Spielfortsetzung**.

Eine Spielstrafe ist zu verhängen, wenn bestimmte Kriterien vorliegen

- a) Die Spielregeln müssen für dieses Vergehen eine Spielstrafe vorsehen.
 - Hauptsächlich in der Regel 12 werden Vergehen genannt, die mit einem dir. FS oder Strafstoß zu ahnden sind.
 - Vergehen, die einen indir. FS nach sich ziehen, finden wir in mehreren Spielregeln (Regel 12,3,4,...).
- b) Das Vergehen muss grundsätzlich **auf dem Spielfeld** begangen worden sein (Ausnahmen beachten)
- c) um Zeitpunkt des Vergehens muss der **Ball im Spiel** gewesen sein.
 - Ruhte der Ball, so kann der SR wohl eine persönliche Strafe, aber keine Spielstrafe aussprechen.
 - Das Spiel ruht, wenn der Ball die Begrenzungslinien des Spielfeldes überschritten hat oder der SR das Spiel durch Pfiff unterbrochen hat.



Kap. 23 - Regel 12 - Verbotenes Spiel u. unsportliches Betragen

Ort des Vergehens/Ort der Spielstrafe/Spielfortsetzung

Um den Ort der Spielfortsetzung festlegen zu können, muss der SR zuerst feststellen, wo und wann das Vergehen stattgefunden hat. Hierbei sind die Begriffe **Kontaktvergehen** (KV) und **Wurfvergehen** (WV) und deren Auswirkungen bei jedem einzelnen Fall zu beachten.

Kontaktvergehen

In diesen Fällen kommt es zu einem direkten Kontakt mit einem Gegenspieler oder mit dem Ball (Handspiel!). Dazu gehören unter anderem und vor allem die Fälle des verbotenen Spieles in

- Regel 12 :**
- Treten oder versuchtes Treten
 - Schlagen oder versuchtes Schlagen
 - Beinstellen oder der Versuch des Beinstellens,
 - Anspringen, Unterlaufen
 - heftiges und gefährliches Rempeln
 - Halten
 - Stoßen
 - absichtliches Handspiel

Tatort ist der Ort, an dem der Kontakt erfolgt ist bzw. erfolgen sollte.



Kap. 23 - Regel 12 - Verbotenes Spiel u. unsportliches Betragen

Fallbeispiele

1. Ein Verteidiger schlägt seinen Gegenspieler mit der Faust ins Gesicht. Der Vert. stand innerhalb seines Strafraumes, der Gegensp. außerhalb des Strafraumes.

FaD, dir. FS am Ort des Gegensp.

Der Kontakt erfolgte außerhalb des Strafraumes, somit ist auch der Ort der Spielfortsetzung außerhalb.

2. Ein Verteidiger gerät bei einem Zweikampf mit einem Stürmer im Strafraum hinter die Torauslinie. Von dort schlägt er den gegner. Stürmer, der sich im Strafraum befindet.

FaD, Strafstoß

Der Vert. befindet sich zwar außerhalb, der Kontakt kommt jedoch im Strafraum zustande.

3. Ein Angr. hat sich im gegner. Strafraum einer Abseitsstellung entzogen und steht ruhig außerhalb des Spielfeldes. Nun will der TW, der auf der Torlinie steht, den außerhalb stehenden Spieler schlagen. Dieser duckt sich und kann dem Schlag somit ausweichen.

FaD, Strafstoß

Hierbei ist genauso zu entscheiden, als wenn der TW getroffen hätte, denn gemäß Regel 12 ist auch der **Versuch** des Schlagens (oder Tretens) strafbar. Es handelt sich also um ein KV, das außerhalb des Spielfeldes seinen "fiktiven Kontaktort" hat, da das versuchte Schlagen so betrachtet wird, als hätte der Schläger getroffen.

4. Angr. und Vert. geraten bei einem Zweikampf über die Seitenlinie, der Ball bleibt im Spiel. Als der Angr. dem Ball nachsetzen will, hält der Vert. den Angreifer außerhalb des Spielfeldes fest.

Pers. Str., Dir.FS auf der Begrenzungslinie bei Pfiff



Kap. 23 - Regel 12 - Verbotenes Spiel u. unsportliches Betragen

5. Der SR sieht, wie ein Spieler unerlaubt das Spielfeld verlässt und außerhalb einen AW-Spieler des Gegners schlägt.

FaD, dir. FS auf der Begrenzungslinie

Ein Kontakt findet zwar außerhalb statt, trotzdem Dir . FS

6. Um einen Vert. zu umlaufen, verlässt der Angreifer kurz das Spielfeld. Der Vert. verlässt ebenfalls das Spielfeld, um dem Angr. nachzusetzen und bringt ihn außerhalb des Spielfeldes zu Fall.

Dir. FS auf der Begrenzungslinie, Verwarnung

Der Angreifer durfte das Spielfeld kurzzeitig verlassen, der Abwehrspieler jedoch nicht.

7. Ein AW-Spieler läuft im laufenden Spiel auf das Spielfeld und schlägt einen gegner. Spieler.

FaD für den AW-Spieler, er muss die Ersatzbank verlassen, Dir.FS

Besonderes KV ist das Handspiel

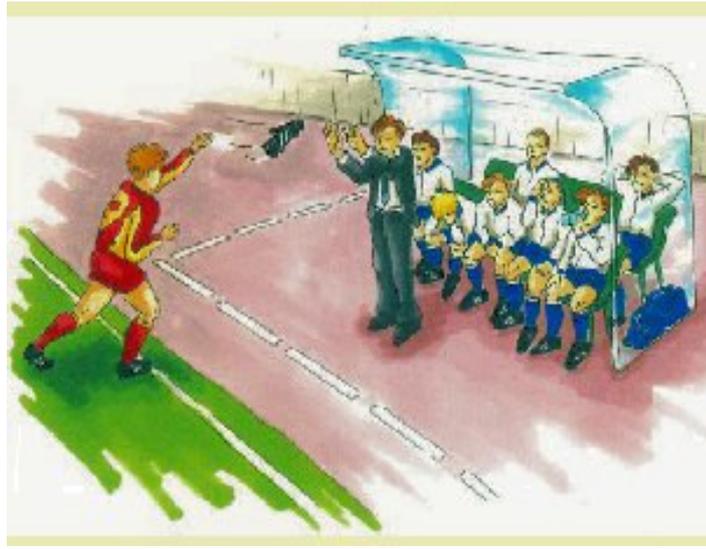
9. Der Abwehrspieler hält den Ball mit der Hand absichtlich auf. Zum Zeitpunkt des Handspieles steht der Spieler an der Strafraumgrenze innerhalb des Strafraumes, er berührt den Ball mit der Hand jedoch außerhalb des Strafraumes.

Persönl. Strafe, dir. FS am Ort der Ballberührung mit der Hand

Der Handkontakt erfolgt außerhalb des Strafraumes, somit kein Strafstoß.

Kap. 23 - Regel 12 - Verbotenes Spiel u. unsportliches Betragen

Wurfvergehen



Das WV kann man auch als **Vergehen über Entfernung** bezeichnen.
Folgende Vergehen sind zu nennen : - **Werfen von Gegenständen (Steine, Sand, Schnee, ...)**

In diesen Fällen erfolgt kein direkter Kontakt zw. "Schädiger" und "Geschädigten".

Fallbeispiele

11. Ein Verteidiger wirft seinem Gegenspieler einen Stein an den Kopf. Der Verteidiger steht im Strafraum, der Gegenspieler außerhalb des Strafraumes.

FaD, dir. FS am Ort des Gegenspielers

Tatort und Ort der Spielfortsetzung ist der Standort des Gegenspielers. Der Gegenspieler wurde getroffen, somit folgt ein dir. FS.



Kap. 23 - Regel 12 - Verbotenes Spiel u. unsportliches Betragen

12. Der TW, der innerhalb des Torraumes steht, will den Stürmer, der außerhalb des Strafraumes steht, den Ball an den Kopf werfen. Der Stürmer kann diesem Wurf jedoch ausweichen, so dass er nicht getroffen wird.

FaD, dir. FS am Ort des Stürmers

Der Stürmer wird nicht getroffen, trotzdem ist auf dir. FS zu entscheiden, da das Werfen dem Schlagen gleichgesetzt wurde. Somit ist auch der Versuch des Werfens dem Versuch des Schlagens gleichgesetzt, so dass es immer einen dir. FS gibt, egal ob ein „Treffer“ erfolgt ist oder nicht.

13. Ein verletzt außerhalb des Spielfeldes liegender Spieler wirft aus Enttäuschung einem im Spiel befindlichen Gegenspieler seinen Fußballschuh an den Körper.

FaD, dir. FS am Ort des Gegenspielers

Das Vergehen wurde von außerhalb des Spielfeldes eingeleitet, der Gegenspieler wird jedoch auf dem Spielfeld getroffen, somit ist der Tatort auf dem Spielfeld.

14. Der Angreifer gerät über die Torlinie hinter das gegner. Tor. Der wütende TW wirft diesem Angreifer aus dem Strafraum heraus einen Stein ins Gesicht.

FaD, Strafstoß

15. Der Abwehrspieler fühlt sich durch den Trainer des Gegners von außerhalb provoziert und wirft diesem aus dem Strafraum heraus einen Stein an den Kopf. Der Trainer bricht durch diesen Wurf an der Trainerbank bewusstlos zusammen.

FaD, Dir. FS auf der Seitenlinie

16. Ein AW-Spieler bewirft einen im Feld laufenden Gegenspieler von der AW-Bank aus mit einem Fußballschuh.

FaD für den AW-Spieler, Entfernung von der AW-Bank, Dir. FS

Kap. 23 - Regel 12 - Verbotenes Spiel u. unsportliches Betragen

Besondere WV sind der Einwurf, das Spucken und das Rufen



17. Beim Einwurf wirft der Angreifer dem Abwehrspieler den Ball aus taktischen Gründen leicht gegen den Körper, um dann den zurückprallenden Ball erneut anzunehmen und ihn in Richtung gegner. Tor zu flanken.

Weiterspielen

Ein leichtes taktisches Anwerfen ist bei der Einwurfausführung erlaubt.

18. Aus Verärgerung spuckt der Verteidiger dem Angreifer ins Gesicht. Beide stehen im Spielfeld.

FaD, dir. FS am Ort des Angreifers

Tatort ist der Ort, wo der Angreifer getroffen wird.

19. Aus Verärgerung will der Verteidiger dem Angreifer ins Gesicht spucken, der Angreifer kann sich jedoch ducken, so dass er nicht getroffen wird. Zum Zeitpunkt des Spuckens stand der Verteidiger im Strafraum, der Angreifer außerhalb des Strafraumes.

FaD, dir. FS am Ort des Angreifers

Es ist unerheblich, ob der Angreifer getroffen wird oder nicht. Tatort ist dort, wo der Angreifer getroffen werden sollte.



Kap. 23 - Regel 12 - Verbotenes Spiel u. unsportliches Betragen

20. Der Stürmer fühlt sich von einem Betreuer von außerhalb provoziert und spuckt von innerhalb des Spielfeldes diesem Betreuer ins Gesicht.

FaD, Dir.FS Begrenzungslinie

21. Als der SR den Mittelstürmer verwarnen will, spuckt dieser dem SR ins Gesicht.

FaD, Spielabbruch

Wird dem SR direkt ins Gesicht gespuckt, und er wird auch klar getroffen, so ist auf Spielabbruch zu entscheiden, da dies einer Tötlichkeit gleichzusetzen ist.

Zusammenfassung

Fragen, die der SR sich stellen muss, wenn es um die möglichen Spielstrafen bei KV und/oder WV geht :

1. Wann und wo findet das Vergehen statt?
2. Handelt es sich um ein KV oder WV?
3. Wo steht der schuldige Spieler?
4. Gehört der schuldige Spieler zum Spiel?
5. Wo wird der Gegenspieler getroffen?
6. Ist der von einem KV oder WV betroffene Spieler ein Spieler der gegnerischen Mannschaft, Teamoffizieller, Spieloffizieller, Auswechselspieler, ein Mitspieler oder ein „Dritter“?

Faustregel: Wann es (meist) Handspiel ist

Streckt der Spieler den Arm waagrecht zur Seite, senkrecht nach oben oder nach vorn, liegt fast immer ein Vergehen vor. Es wird mit direktem Freistoß (im Strafraum mit Strafstoß) geahndet. Denn die Hand gehört dort normalerweise einfach nicht hin. Geht der Arm zum Ball, liegt ebenfalls fast immer ein Handspiel vor. Außerdem zählen Tore nicht, an deren unmittelbarer Entstehung oder Vollendung die Hand des Angreifers beteiligt war – egal ob absichtlich oder nicht.



verboten

erlaubt

Kein Handspiel – normalerweise

Es liegt meistens kein Vergehen vor, wenn ein Spieler den Ball unabsichtlich mit dem Arm berührt, die Hand nicht zum Ball gegangen ist und auch keine unnatürliche Vergrößerung des Körpers vorliegt.

Vergrößerung des Körpers

Über Schulterhöhe haben Arm und Hand normalerweise nichts zu suchen. Es handelt sich meist um eine unnatürliche Handbewegung und eine unnatürliche Vergrößerung des Körpers.



Sich selber treffen

Wer den Ball spielt und sich dabei selbst an die Hand schießt oder köpft, wird nicht bestraft (auch dann nicht, wenn der Arm weit ausgestreckt ist).

Bewegung zum Ball

Hier ist der Arm zwar nur leicht abgespreizt, dennoch handelt es sich bei der Berührung des Balls mit dem Arm um ein Handspiel – wenn sich der Spieler absichtlich zum Spielgerät hin bewegt.



Angelegter Arm

Ist der Arm angelegt oder zumindest nicht weit abgespreizt und macht der Spieler keine Bewegung zum Ball hin, vergrößert er auch nicht auf untypische Art seinen Körper. Folglich liegt kein Handspiel vor, wenn der Ball den Arm berührt.

Handtreffer beim Fallen

Wer fällt, kann zwar (falls keine Absicht besteht) ungetrafft mit der abstürzenden Hand den Ball berühren – nicht jedoch mit der anderen! Und schon gar nicht, wenn er sie weit von sich streckt.



Abstützen erlaubt

Wer fällt, darf sich abstützen. Berührt der Arm dabei den Ball, handelt es sich nicht um Handspiel – was nicht bedeutet, dass man beim Fallen den Ball aktiv wegheben oder gar ins gegnerische Tor heßeln darf!

Unnatürliche Haltung

Wird der Arm unterhalb der Schulterhöhe ausgestreckt, kann der Schiedsrichter auf Handspiel entscheiden, sobald er eine Absicht erkannt zu haben glaubt.



Natürliche Bewegung

Befindet sich der Spieler in natürlicher Laufbewegung, gilt eine unabsichtliche Berührung des Balls nicht als Handspiel. Selbst dann nicht, wenn der Arm abreißt.

Aus großer Distanz

Kommt der Ball von weither angeflogen, sollte dem Spieler genug Zeit bleiben, seine Hand zurückzuziehen. Tut er es nicht, liegt ein Handspiel vor.



Aus unmittelbarer Nähe

Wird der Ball aus so kurzer Distanz an die Hand gespielt, dass der Spieler sie nicht wegziehen kann, liegt in der Regel kein Handspiel vor – sofern der Arm nicht unnatürlich weit ausgestreckt ist.

Hände weg beim Stürmen!

Gelangt ein Spieler dank seiner Hand in Ballbesitz und generiert so eine unmittelbare Torchance (oder erzielt gar einen Treffer), dann wird wegen Handspiels abgepfiffen – auch wenn keine Absicht vorlag.



Korrekte Verteidigung

Was dem Angreifer in Torchance abgepfiffen würde, ist dem verteidigenden Spieler erlaubt. Vereitelt er unabsichtlich mit anliegender Hand eine Torchance, wird dies nicht als Vergehen geahndet.



Kap. 24 - Regel 13 - Freistöße

Der Freistoß ist eine Spielfortsetzung, mit der eine Regelübertretung vom Schiedsrichter geahndet wird.

Der Freistoß ist also eine Spielstrafe, die an jedem Ort des Spielfeldes ausgeführt werden kann.

Sämtliche Freistöße werden – mit wenigen Ausnahmen – an der Stelle des Vergehens ausgeführt.

Voraussetzung für so eine Spielstrafe ist:

- 1. das Vergehen fand auf dem Spielfeld statt**
- 2. der Ball war zur Zeit des Vergehens im Spiel**
- 3. verursacht durch einen Spieler, Auswechselspieler, ausgewechselten oder des Feldes verwiesenen Spieler oder Teamoffiziellen**

Bei Verstößen der verteidigenden Mannschaft in ihrem **eigenen Strafraum**, die einen direkten Freistoß nach sich ziehen, muss der Schiedsrichter auf Strafstoß entscheiden.

Man unterscheidet zwischen zwei Arten von Freistößen:

- **Direkter Freistoß** und
- **Indirekter Freistoß**

Der Unterschied zwischen den beiden Spielstrafen liegt in der Ausführung bzw. ihrer unmittelbaren Wirkung.

Aus einem direkten Freistoß kann **direkt ein Tor** erzielt werden,
aus einem indirekten Freistoß kann **direkt kein Tor** erzielt werden.

Merke:

Wird ein **dir. Freistoß** direkt ins eigene Tor geschossen, ist auf **Eckstoß** zu entscheiden.
Wird ein **ind. Freistoß** direkt ins eigene Tor geschossen, ist auf **Eckstoß** zu entscheiden.
Wird ein **ind. Freistoß** direkt ins gegnerische Tor geschossen, ist auf **Abstoß** zu entscheiden.

Der direkte Freistoß ist die Strafe für verbotenes Spiel.

Vergehen, die einen direkten Freistoß nach sich ziehen:

- absichtliches Handspiel
- Treten, Beißen, Schlagen, Beinstellen (hier ist der Versuch bereits strafbar)
- Anspucken, Werfen (hier ist der Versuch bereits strafbar)
- Festhalten, beim Tackling den Gegner vor dem Ball berühren
- unkorrektes Rempeln, Stoßen, Anspringen
- fahrlässig, rücksichtslos oder mit unverhältnismäßigem Körpereinsatz
- Vergehen gegen Mitspieler und Teamoffizielle



Kap. 24 - Regel 13 - Freistöße

Entscheidend für den Ort der Spielfortsetzung ist immer der **Kontakt, der Ort des Vergehens** (Ausnahmen unter MERKE zu Regel 13).

Der indirekte Freistoß ist die Strafe für unsportliches Verhalten oder gefährlichen Spiels.

Vergehen, die einen indirekten Freistoß nach sich ziehen

- Vergehen gegen Dritte (Schiedsrichter, Schiedsrichterassistenten, Trainer usw.)
- den Lauf des Gegners behindern
- den Torwart hindern, den Ball aus seinen Händen freizugeben
- der Torwart direkt nach einem Einwurf seines Mitspielers den Ball mit den Händen berührt
- der Torwart den Ball länger als 5-6 Sekunden in den Händen hält
- der Torwart den Ball nach einem Rückpass durch einen Mitspieler mit den Händen berührt
- Doppelberührungen
- gefährliches Spiel z.B.: hohes, gestrecktes Bein ohne Körperkontakt
- Abseits

Der Ball:

- muss ruhig am Boden liegen, und der ausführende Spieler darf den Ball erst wieder berühren, wenn dieser von einem anderen Spieler berührt wurde,
- ist im Spiel, wenn er mit dem Fuß gespielt wurde und sich eindeutig bewegt.
- Bei einem Freistoß darf der Ball mit einem oder beiden Füßen angehoben werden.

Mauerbildung und Sanktionen:

Bilden drei oder mehr Spieler des verteidigenden Teams eine Mauer, müssen alle Spieler des angreifenden Teams einen Abstand von mindestens 1 m zur Mauer einhalten, bis der Ball im Spiel ist.

Wenn ein Spieler des angreifenden Teams bei der Ausführung eines Freistoßes den Abstand von mindestens 1 m zur Mauer, die aus drei oder mehr Spielern des verteidigenden Teams besteht, nicht einhält, wird ein indirekter Freistoß verhängt.

Was hat der Schiedsrichter bei der Freistoßausführung alles zu beachten?

1. Handelt es sich um einen indirekten Freistoß?
Einen indirekten Freistoß zeigt der Schiedsrichter durch Heben des Arms über den Kopf an. Dieses Zeichen wird gehalten, bis der Freistoß ausgeführt wurde und der Ball einen anderen Spieler berührt, aus dem Spiel geht oder mit Sicherheit nicht direkt ins Tor gehen kann.
Zeigt der Schiedsrichter nicht an, dass es sich um einen indirekten Freistoß handelt, und geht der Ball direkt ins Tor, so muss der indirekte Freistoß wiederholt werden.



Kap. 24 - Regel 13 - Freistöße

2. Sind die gegnerischen Spieler mindestens 9,15 m vom Ausführungsort entfernt?
Stehen sie bei einem indirekten Freistoß im Strafraum ggf. auf der Torlinie zwischen den Torpfosten?
3. Behindert ein Spieler in unsportlicher Weise (durch Nichteinhaltung der vorgeschriebenen Entfernung oder Wegschlagen des Balles / des zur Ausführung bereit liegenden Balles) die Ausführung?
4. Liegt der Ball ruhig am Boden?
5. Der Ball ist im Spiel, wenn er berührt wurde und sich bewegt.
6. Hat der Schiedsrichter die Ausführung eines Freistoßes nicht gesehen, ist dieser **immer** zu **wiederholen**.
7. Eine persönliche Strafe verhindert eine schnelle Spielfortsetzung! Das Spiel geht erst auf Pfiff des Schiedsrichters weiter.

Merke:

- Vor der Ausführung von direkten Freistößen sollten möglichst alle nicht erforderlichen Armbewegungen unterbleiben, weil sie von Spielern als Handzeichen zur Ausführung gedeutet werden können.
- Ein für die verteidigende Mannschaft in ihrem Torraum verhängter direkter oder indirekter Freistoß kann immer von irgendeinem Punkt innerhalb des Torraums ausgeführt werden. Hier ist der Ball allerdings erst im Spiel, wenn er den Strafraum verlassen hat.
- Ein für die angreifende Mannschaft verhängter **indirekter Freistoß** im gegnerischen **Torraum** wird immer auf der parallel zur Torlinie verlaufenden **Torraumlinie** an der Stelle ausgeführt, die dem Ort am nächsten liegt, an dem der Verstoß erfolgte.
- Die schnelle Ausführung eines Freistoßes muss immer Vorrang vor der Mauerstellung haben. Sollte die ausführende Mannschaft die Mauerstellung fordern, so muss der Freistoß durch den Schiedsrichter durch Pfiff freigegeben werden.
Blockiert ein verteidigender Spieler absichtlich den Ball oder verkürzt vor der Ausführung die Distanz zum Ball unter 9,15 m, so ist der Spieler zu verwarnen und der Freistoß zu wiederholen.



Kap. 24 - Regel 13 - Freistöße

Zusammenfassung

Der direkte Freistoß

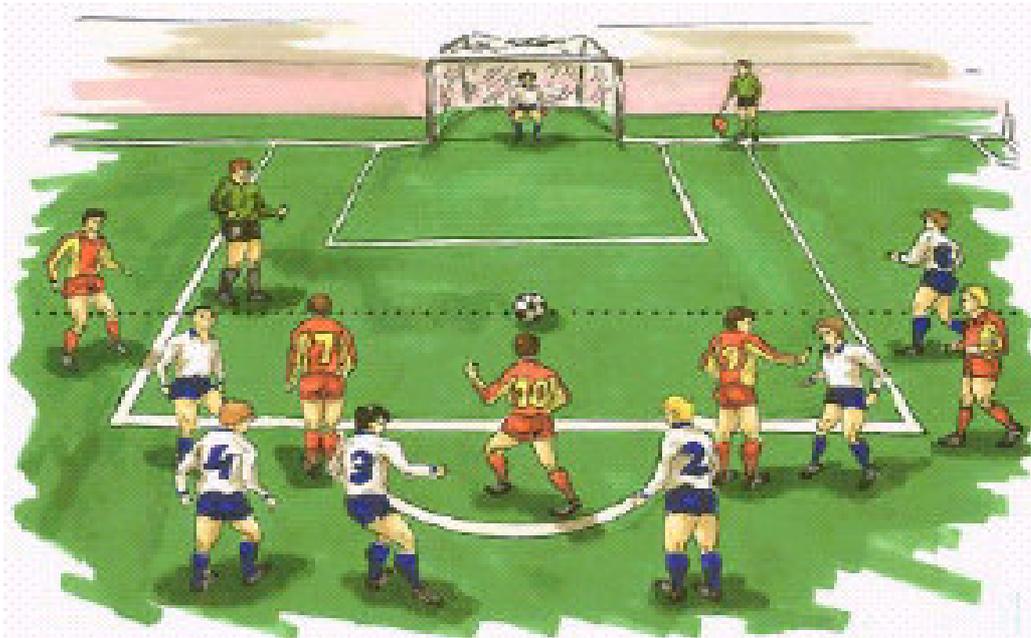
- **Wann?** Nach jedem Verstoß, der mit einem direkten Freistoß zu ahnden ist - siehe Kontaktvergehen bzw. Wurfvergehen
- **Wo?** am Ort des Vergehens – wo Kontakt bzw. wo Treffer
- **Wie?** Stoß mit Fuß in alle Richtungen
- **Ball im Spiel?** Wenn der Ball gestoßen wurde und sich bewegt hat
- **Mitspieler?** beliebig und überall auf dem Spielfeld
- **Gegenspieler?** überall auf dem Spielfeld, aber mind. 9,15 m Abstand
- **Abseits?** Ja
- **Torerzielung?** Direkt möglich - jedoch nicht ins eigene Tor, dann Eckstoß

Der indirekte Freistoß

- **Wann?** Vergehen, die mit einem indirekten Freistoß zu belegen sind - wie z.B. gefährliches Spiel oder unsportliches Verhalten
- **Wo?** Am Ort des Vergehens oder am Ort des Balles - je nach Vergehen
- **Wie?** Stoß mit Fuß in alle Richtungen
- **Ball im Spiel?** Wenn der Ball gestoßen wurde und sich bewegt hat
- **Mitspieler?** Beliebiger und überall auf dem Spielfeld
- **Gegenspieler?** Überall auf dem Spielfeld - aber mind. 9,15 m Abstand
- **Abseits?** Ja
- **Torerzielung?** Nur indirekt – wenn direkt, dann Abstoß.
ins eigene Tor direkt nicht möglich - dann Eckstoß.

Kap. 25 - Regel 14 - Strafstoß

Voraussetzungen für die Strafstoßausführung:



Alle Spieler (außer Torwart und Schütze) müssen

- innerhalb des Spielfeldes,
- außerhalb des Strafraumes,
- 9,15 Meter vom Ball entfernt und
- hinter dem Strafstoßpunkt sein.

Der **Torwart** muss

- spielbereit,
- auf der Torlinie und
- zwischen den Torpfosten sein.

Der **Schütze** muss

- für den Schiedsrichter und
- für den Torwart deutlich erkennbar sein.

Der **Schiedsrichter** muss

- das Spiel durch Pfiff freigeben.

Der **Ball** muss

- nach vorn gespielt werden.



Kap. 25 - Regel 14 - Strafstoß

Verstöße

Schütze

verboten ist:

- Vortäuschen des eigentlichen Stoßes, nach vollendetem Anlauf (Verwarnung)
- Ausführung durch einen anderen als den klar identifizierten Schützen (Verwarnung)

erlaubt ist Täuschung durch:

- Unterbrechung des Anlaufs, bevor das Standbein neben dem Ball gestellt wird,
- Blickrichtung,
- Körperdrehung oder
- Verlangsamung der Bewegung.

Spiel des Balles

verboten ist den Ball,

- nach hinten, (indirekter FS)
- zur Seite oder
- zweimal hintereinander (auch vom Pfosten) zu spielen.

erlaubt ist

- die indirekte Ausführung und
- die zweite Berührung durch den Schützen, wenn der Ball vom Torwart abgewehrt wird.

Mitspieler des Schützen

Bevor der Ball nach vorn gespielt wurde ist es verboten,

- den Strafraum betreten,
- sich dem Ball näher als 9,15 Meter nähern oder
- sich vor die Strafstoßmarke bewegen.

Torwart

Bevor der Ball nach vorn gespielt wurde ist es verboten,

- die Torlinie nach vorn zu verlassen (solange der Torwart die Linie mit einem Fuß berührt ist es ausreichend)

Verteidiger

Bevor der Ball nach vorn gespielt wurde ist es verboten,

- den Strafraum betreten,
- sich dem Ball näher als 9,15 Meter nähern oder
- sich vor die Strafstoßmarke bewegen.

Kap. 25 - Regel 14 - Strafstoß

Vergehen beim Strafstoß in der regulären Spielzeit

Fehlverhalten durch						
Der Ball....	Schützen	weiterer Angreifer	Torwart	Verteidiger	Angreifer und Verteidiger	Torhüter und Schütze zur gleichen Zeit
geht ins Tor	ind. Freistoß am Ort des Schützen Verwarnung	Wiederholung	Tor	Tor	Wiederholung	ind. Freistoß am Ort des Schützen Verwarnung des Schützen
geht nicht ins Tor	ind. Freistoß am Ort des Schützen Verwarnung	ind. Freistoß an der Strafraum- grenze	Wiederholung Verwarnung	Wiederholung	Wiederholung	Wiederholung Verwarnung für den Schützen und den Torwart

Vergehen beim Strafstoß in der Spielzeitverlängerung

Fehlverhalten durch						
Der Ball....	Schützen	weiterer Angreifer	Torwart	Verteidiger	Angreifer und Verteidiger	Torhüter und Schütze zur gleichen Zeit
geht ins Tor	Wiederholung	Wiederholung	Tor	Tor	Wiederholung	Ende Verwarnung des Schützen
geht nicht ins Tor	Ende	Ende	Wiederholung Verwarnung	Wiederholung	Wiederholung	Wiederholung Verwarnung für den Schützen und den Torwart



Kap. 25 - Regel 14 - Strafstoß

Besondere Entscheidungen

Verwarnungen gibt es nur, wenn

- ein Spieler absichtlich die Vorbereitung zum Strafstoß stört,
- beim Vortäuschen des eigentlichen Stoßes, nach vollendetem Anlauf,
- wiederholt gegen die Ausführungsbestimmungen verstößt,
- der Torwart sich weigert seine Position einzunehmen,
- ein anderer Spieler als der klar identifizierte Schütze den Strafstoß ausführt.
- Gleichzeitiges Vergehen von dem Schützen und dem Torwart (ohne Torerzielung)

Weigert sich der Torwart bei der Ausführung eines Strafstoßes, seinen Platz einzunehmen, so ist er zu verwarnen, und wenn er bei der Weigerung bleibt, ist der Spielführer einzuschalten. Ein Spieler hat auf jeden Fall den Torwartposten einzunehmen.

Wird der Ball durch einen äußeren Einfluss (Zuschauer, Tiere usw.) aufgehalten oder platzt dieser gibt es,

- eine Wiederholung, wenn auf dem Weg Richtung Tor ist
- einen Schiedsrichterball am Ort des Balles bei Pfiff, wenn er vom Pfosten, von der Latte oder vom Torwart zurückprallt

Der Strafstoß muss von der Strafstoßmarke ausgeführt werden. Bei der Platzbesichtigung hat der Schiedsrichter auf den Zustand der Strafstoßmarke zu achten (Pfütze, Vertiefung).

Bei Wiederholung des Strafstoßes darf auch ein anderer Spieler den Strafstoß ausführen.

Bei einer Ausführung des Strafstoßes nach hinten, gibt es indirekten Freistoß auf der Strafstoßmarke.

Der Strafstoß muss auch dann ausgeführt werden, wenn die Spielzeit am Ende jeder Halbzeit oder der Verlängerung abgelaufen ist.

Kap. 25 - Regel 14 - Strafstoß

War das Foul im Strafraum?



„Der Schiedsrichter zeigt auf den Punkt und hatte gute Blickverbindung zum Assistenten!“

Entscheidungsschießen zur Spielentscheidung

Die Schüsse von der Strafstoßmarke werden durchgeführt, wenn in einem Wettbewerb (Pokalspiel) nach regulärer Spielzeit und Verlängerung ein Sieger feststehen muss.

Vor dem Entscheidungsschießen

Nach Ende des Spiels oder der Verlängerung müssen beide Mannschaften auf dem Spielfeld bleiben. Die Pause beträgt fünf Minuten.

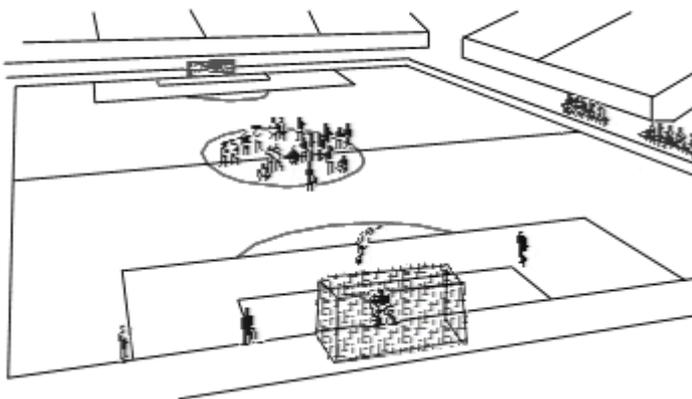
Zuerst wird per Los bestimmt, auf welches Tor geschossen wird. Der Schiedsrichter kann aber auch bestimmen auf welches Tor geschossen wird (wegen Beleuchtung oder Zustand des Platzes usw.)

Der Schiedsrichter wirft eine Münze, und der Spielführer, der die Wahl gewinnt, entscheidet, ob seine Mannschaft den ersten Schuss abgeben will.

Kap. 25 - Regel 14 - Strafstoß

Die Durchführung:

Ausführungen von Torschüssen von der Strafstoßmarke



Am Entscheidungsschießen zur Spielentscheidung dürfen nur Spieler teilnehmen, die am Ende der Spielzeitverlängerungen am Spiel teilnehmen. Dazu gehören auch vorübergehend ausgeschiedene Spieler, nicht jedoch Spieler mit einer Zeitstrafe (Junioren).

Wenn zum Entscheidungsschießen eine Mannschaft weniger als elf Spieler zur Verfügung hat, so tritt auch die andere Mannschaft nur mit der gleichen Anzahl von Schützen an, die vor dem Entscheidungsschießen bestimmt werden müssen. Der Mannschaftsführer muss dem Schiedsrichter Namen und Nummern der ausgeschiedenen Spieler mitteilen. Wenn also eine Mannschaft beim Entscheidungsschießen nur noch zehn Spieler zur Verfügung hat und jetzt den elften Schuss ausführen muss, so muss wieder ein beliebiger Schütze antreten.

Wenn sich eine Mannschaft während des Entscheidungsschießens reduziert, muss sich die gegnerische Mannschaft auf dieselbe Anzahl der Schützen reduzieren.

Reduziert sich eine Mannschaft während des Entscheidungsschießens auf weniger als sieben Spielern reduziert, wird das Entscheidungsschießen analog zum Spiel nicht abgebrochen.

Beide Mannschaften müssen abwechselnd je fünf Schüsse ausführen.

Sobald eine Mannschaft mehr Tore erzielt hat, als die andere mit allen ihr zur Verfügung stehenden Schüssen noch erzielen könnte, ist das Spiel beendet.

Wenn nach je fünf Schüssen beide Mannschaften keine oder die gleiche Anzahl Tore erzielt haben, werden die Torschüsse in gleicher Reihenfolge so lange fortgesetzt, bis eine Mannschaft nach gleich vielen Schüssen ein Tor mehr erzielt hat.

Jeder Torschuss muss von einem anderen Spieler ausgeführt werden. Alle teilnahmeberechtigten Spieler einer Mannschaft - einschließlich des Torwarts - müssen einen Strafstoß ausgeführt haben, bevor ein Spieler ein zweites Mal antreten darf. Für die Fortsetzung darf dann eine andere Reihenfolge der Schützen wie im ersten Durchgang gewählt werden.



Kap. 25 - Regel 14 - Strafstoß

Auswechslungen sind nach dem Schlusspfiff nicht mehr möglich. Lediglich der Torwart darf während des gesamten Elfmeterschießens wegen Verletzung ausgewechselt werden, wenn das reglementarisch zulässige Auswechsellkontingent noch nicht voll genutzt wurde.

Der Torschuss gilt als abgeschlossen, wenn der Stoß mit oder ohne Torerfolg regelgerecht ausgeführt wurde. Ein Nachschuss ist nicht erlaubt.

Verletzt sich der Schütze allerdings zuvor bei der Ausführung, darf ein anderer Spieler seiner Mannschaft, der noch keinen Strafstoß ausgeführt hat, den Strafstoß ausführen. Der verletzte Spieler scheidet aus.

Wenn sich ein Torwart bei der Ausführung der Schüsse von der Strafstoßmarke verletzt und nicht mehr weiterspielen kann, darf er durch einen der gemeldeten Auswechsellspieler oder reduzierten Spieler (wenn das AW-Kontingent dies noch zulässt) ersetzt werden, sofern seine Mannschaft das ihr im jeweiligen Spiel zustehende Auswechsellkontingent noch nicht ausgeschöpft hat. Während des Elfmeterschießens darf jeder Spieler mit Zustimmung des Schiedsrichters den Platz mit dem Torwart tauschen.

Muss ein Schuss wiederholt werden, so hat dies durch den gleichen Spieler zu erfolgen.

Verhält sich ein bereits verwarnter Spieler unsportlich, so ist dieser Spieler mit "Gelb/Rot" von der weiteren Teilnahme auszuschließen.



Kap. 26 - Regel 15 - Einwurf

Auf Einwurf wird entschieden, wenn der Ball in der Luft oder am Boden **vollständig** die Seitenlinie überschritten hat und zwar für die Mannschaft, die den Ball nicht zuletzt berührt hat.

Die Ausführung

Der einwerfende Spieler muss...

- den Ball dort einwerfen, wo er das Spielfeld verlassen hat,
- das Gesicht dem Spielfeld zuwenden,
- mit einem Teil eines jeden Fußes entweder auf der Seitenlinie oder auf dem Boden außerhalb des Spielfeldes stehen,
- beide Hände gebrauchen und
- den Ball von hinten über den Kopf werfen.

Bei jeder Übertretung dieser Bestimmungen gibt es Einwurf für die **gegnerische** Mannschaft,
z.B.

- falscher Ort
- steht im Spielfeld
- Verstoß gegen die Ausführung
- Einwurf hinter baulicher Maßnahme

Die Vorteilsbestimmung gilt beim Einwurf nicht!

Was ist zu beachten?

Zur Ausführung gibt es keinen max. Abstand, den der Spieler von der Seitenlinie entfernt stehen muss. Lediglich von hinter der Umzäunung, Barriere, Spielerbank oder anderer baulicher Maßnahmen darf nicht eingeworfen werden.

Bei Einwurf hinter der baulichen Maßnahme: Wiederholung durch dieselbe Mannschaft!

Der Gegner muss min. 2 m entfernt stehen. Bei Verstoß ist der Spieler zu verwarnen.

Ein eingewechselter Spieler muss erst das Spielfeld betreten haben, bevor er einen Einwurf ausführen darf.

Aus einem Einwurf kann ein Tor nicht direkt erzielt werden!

- Der Ball geht ins gegnerische Tor: Spielfortsetzung: Abstoß!
- Der Ball geht ins eigene Tor: Spielfortsetzung: Eckstoß!

Der Torwart darf den Einwurf ausführen.

Abseits ist aufgehoben.

Der Ball ist wieder im Spiel, sobald er innerhalb des Spielfeldes ist.
Wird der Ball nicht ins Spielfeld geworfen, gibt es Wiederholung.



Kap. 26 - Regel 15 - Einwurf

Der Gegner darf aus taktischen Gründen leicht angeworfen werden; heftiges Anwerfen ist mit direktem Freistoß am Ort des Treffers und einem Feldverweis zu ahnden.

Was ist verboten?

Der **einwerfende Spieler** darf den Ball nicht ein zweites Mal spielen, bevor ihn ein anderer Spieler berührt hat (sonst indirekter Freistoß am Ort der zweiten Ballberührung, keine Verwarnung).

Wenn der **einwerfende Spieler** den Ball jedoch absichtlich in die Hand nimmt,

- wird ein direkter Freistoß verhängt,
- wird ein Strafstoß verhängt, wenn das Vergehen innerhalb des Strafraums des einwerfenden Spielers erfolgte.

Ist der Ball nach einem Einwurf im Spiel und berührt ihn der **Torwart** vor einem anderen Spieler absichtlich mit der Hand, und zwar **außerhalb des Strafraumes**, geht es mit direktem Freistoß an der Stelle weiter, wo er den Ball das zweite Mal berührte.

Ist der Ball nach einem Einwurf im Spiel und berührt ihn der **Torwart** vor einem anderen Spieler absichtlich mit der Hand, und zwar **innerhalb des Strafraumes**, geht es mit indirektem Freistoß an der Stelle weiter, wo er den Ball das zweite Mal berührte.

Führt der **Torwart** den Einwurf aus und berührt ihn (nicht mit der Hand) vor einem anderen Spieler, geht es mit indirektem Freistoß an der Stelle weiter, wo er den Ball das zweite Mal berührte.



Kap. 27 - Regel 16 - Abstoß

Auf Abstoß wird entschieden, wenn der Ball zuletzt von einem angreifenden Spieler berührt wurde und die Torlinie außerhalb des Tores am Boden oder in der Luft **vollständig** überquert hat.

Die Ausführung

Der Abstoß wird von einem Spieler der verteidigenden Mannschaft von einem beliebigen Punkt innerhalb des Torraumes ausgeführt.

Der Ball ist erst im Spiel, wenn er mit dem Fuß gespielt wurde und sich eindeutig bewegt.

Sämtliche Gegner müssen außerhalb des Strafraums bleiben, bis der Ball im Spiel ist

Was ist zu beachten?

Aus einem Abstoß kann ein Tor direkt erzielt werden!

Abseits ist aufgehoben.

Was ist verboten?

Der abstoßende Spieler darf den Ball nicht ein zweites Mal mit dem Fuß spielen, bevor ihn ein anderer Spieler berührt hat (sonst: Indirekter Freistoß am Ort der zweiten Berührung).

Der Ball verlässt beim Abstoß den Strafraum, der ausführende Spieler berührt ihn außerhalb ein zweites Mal...

mit dem Fuß – indir. Freistoß am Tatort

mit der Hand – dir. Freistoß am Tatort

Wenn der ausführende Spieler den Ball jedoch absichtlich mit der Hand berührt,

- wird ein direkter Freistoß verhängt,
- wird ein Strafstoß verhängt, wenn das Vergehen innerhalb des Strafraums des ausführenden Spielers erfolgte.

Vergehen bei der Ausführung

Ein Angreifer oder Verteidiger stoppt den Ball zu früh – innerhalb des Strafraums ...

mit dem Fuß / mit der Hand – **der Abstoß wird wiederholt**



Kap. 27 - Regel 16 - Abstoß

Ein Angreifer befindet sich bei der Ausführung noch im Strafraum, greift aber nicht ins Spielgeschehen ein – **Weiterspielen**

Ein Angreifer befindet sich bei der Ausführung noch im Strafraum. Der Ball gelangt unmittelbar nach dem Abstoß von einem Spieler außerhalb des Strafraums zu diesem Angreifer – **kein Vorteil mehr, Wiederholung des Abstoßes**

Läuft ein Spieler in den Strafraum, bevor der Ball im Spiel ist, und foult einen Gegner oder wird von einem solchen gefoult, wird der Abstoß wiederholt und der Täter je nach Art des Vergehens verwarnet oder des Feldes verwiesen.

Kap. 28 - Regel 17 - Eckstoß

Auf Eckstoß wird entschieden, wenn der Ball zuletzt von einem verteidigenden Spieler berührt wurde und die Torlinie außerhalb des Tores in der Luft oder am Boden **vollständig** überquert hat.

Die Ausführung

Der Eckstoß ist von der Seite auszuführen, die der Stelle am nächsten liegt, an der der Ball das Spielfeld verlassen hat. Der Ball muss bei der Ausführung ruhen, sonst Wiederholung.

Der Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fuß gestoßen wurde und sich bewegt. Er muss aber den Viertelkreis dazu nicht verlassen haben. Zur Ausführung ist kein Pfiff nötig.

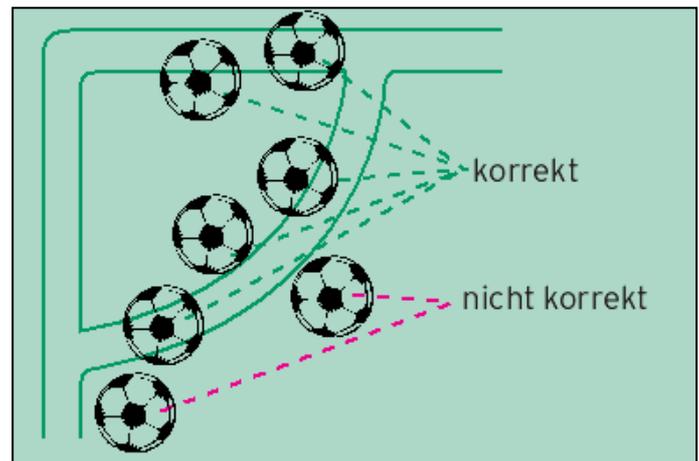
Der Ball muss innerhalb des Viertelkreises liegen.

Was ist zu beachten?

Aus einem Eckstoß kann ein Tor direkt erzielt werden (nur für die ausführende Mannschaft).

Abseits ist aufgehoben.

Zur Ausführung eines Eckstoßes wird die Spielzeit nicht verlängert.



Die Gegenspieler müssen 9,15 m vom Viertelkreis entfernt sein, wenn nicht zuerst nur Ermahnung. Hält der Spieler den Mindestabstand nicht ein, dann Verwarnung.

Was ist verboten?

Zur Ausführung darf die **Eckfahne nicht entfernt werden**.

Der Schütze spielt den Ball ein zweites Mal, bevor ein anderer Spieler diesen berührt hat ...

mit dem Fuß – indirekter Freistoß am Ort der zweiten Berührung

mit der Hand – direkter Freistoß am Ort des Vergehens

Der Ball kommt unberührt vom Pfosten zum Schützen zurück, und dieser spielt den Ball ...

mit dem Fuß – indirekter Freistoß am Ort der zweiten Berührung

mit der Hand – direkter Freistoß am Ort des Vergehens



Kap. 29 - Abkürzungsverzeichnis

Abkürzung		Erläuterung
a.O.d.B.b.P.	-	am Ort des Balles bei Pfiff
AW	-	Auswechslung
AW-Bank	-	Auswechselbank
AW-Spieler	-	Auswechselspieler
dir. FS	-	direkter Freistoß
FaD	-	Feldverweis auf Dauer
FaZ	-	Feldverweis auf Zeit
ind(ir.) FS	-	indirekter Freistoß
KfV OH	-	Kreisfußballverband Ostholstein
KSA	-	Kreisschiedsrichterausschuss
KV	-	Kontaktvergehen
LW	-	Lehrwart
SR	-	Schiedsrichter
SRA	-	Schiedsrichterassistent
SR-Ball	-	Schiedsrichterball
Verw.	-	Verwarnung
WH	-	Wiederholung
WV	-	Wurfvergehen

Kap. 30 - Freihaltetermine im DFBnet

Eingabe eines Freihaltetermins in das DFBNet

1. Über das Internet wird die Seite www.dfbnet.org aufgerufen. Hier wird in der linken Spalte auf den Reiter „Schiedsrichteransetzung“ geklickt.

2. Als nächstes öffnet sich die Zugangsseite „Spiel Plus“ für Schiedsrichter. Hier sind die Zugangsdaten (Benutzerkennung und Passwort) einzutragen. Anschließend wird auf den Button „Anmelden“ geklickt.

Kap. 30 - Freihaltetermine im DFBnet

3. Nun öffnet sich die Einstiegsseite, in der auf „Schiriansetzung“ geklickt werden muss:

The screenshot shows the DFBnet login page. The main navigation menu on the left lists: SPIELBERICHTE, VEREINSMELDEBOGEN, SCHIRIANSETZUNG (circled in red), and PASS ONLINE. The page header includes the DFBnet logo and 'SpielPLUS'. The footer contains 'DFBnet Service', 'Kontakt', and 'Session / Sitzung' information.

4. Unter „Schiriansetzung“ erscheinen die Einträge „Eigene Dateien“ und „Einstellungen“ – hier muss auf „Eigene Dateien“ geklickt werden:

The screenshot shows the 'SCHIRIANSETZUNG' page. The main navigation menu on the left lists: SPIELBERICHTE, VEREINSMELDEBOGEN, SCHIRIANSETZUNG, Eigene Dateien (circled in red), Einstellungen, and PASS ONLINE. The page header includes the DFBnet logo and 'SpielPLUS'. The footer contains 'DFBnet Service', 'Kontakt', and 'Session / Sitzung' information.

Kap. 30 - Freihaltetermine im DFBnet

5. Es erscheint das Fenster „Eigene Dateien“, in dem „Stammdaten“ angeklickt werden muss:

The screenshot shows the DFBnet 'SpielPLUS' interface. The breadcrumb navigation is 'SCHIRIANSETZUNG > EIGENE DATEN > ...'. On the left sidebar, under 'Eigene Dateien', the 'Stammdaten' option is highlighted with a red circle. The main content area shows a search filter for 'Rolle' set to '- alle Rollen -' and 'Datum ab' set to '11.11.2014'. Below the search filters is a table with columns: 'Datum', 'Staffel Spielk.', 'Tag Nr.', 'Heim Spielstätte', 'Gast', 'Erg.', 'Schiedsrichter', 'Kosten', and 'Aktion'. The table currently displays 'Keine Einträge gefunden.' and 'Seite 0 / 0 (0 Treffer insgesamt)'. At the bottom, there are buttons for 'Report erzeugen' and 'Vollständigen Einsatzplan drucken'.

6. In dem sich nun öffnenden Fenster muss auf „Termine“ geklickt werden:

The screenshot shows the DFBnet 'SpielPLUS' interface with the user profile for 'Rüdiger Rieck (040000510013)'. The 'Termin' tab is highlighted with a red circle. The profile information is as follows:

Name & Adresse
Name: Rieck Rüdiger
Straße: Schwartauer Allee 186
PLZ Ort: 23554 Lübeck
Telefon priv.: 0451-401734
Telefon gesch.:
Telefon mobil: 0171-2750827
Email: r.riek@shfv-kiel.de
Geburtsdatum: 15.04.1958
Einsatz nicht veröffentlichen:
Letzte Adressänderung am 16.12.2008 17:38 von Tobias Kruse (04888006)

Melddaten & Status
SR-Gebiet: Kreis Ostholstein
Verein: Sereetzer SV von 2003 e.V.
Ausweisnummer: 040000510013
Kreditornummer:
Status: aktiv Letzte Statusänderung: 12.01.2007
Schiedsrichter seit: 01.02.1989 Anzahl Fehlmonate:
Anzahl Spiele bisher:
Bemerkung:

Kap. 30 - Freihaltetermine im DFBnet

7. Im folgenden Fenster kann / muss der Termin, der Ausfallgrund oder sogar eine frei zu wählende Begründung eingetragen werden:

The screenshot shows the 'SpielPLUS' interface for Rüdiger Rieck (ID: 040000510013). The 'Freistellungen' section is active, showing a form for a new free release. The 'Ausfallgrund:' dropdown is set to 'verhindert'. The 'Begründung:' field is empty. A red oval highlights the 'neue Freistellung' form fields.

Freistellungen in der aktuellen Saison
<input type="checkbox"/> 23.11.2014 00:00 bis 23.11.2014 23:59 Tag(e): 1 verhindert
<input type="checkbox"/> 01.11.2014 00:00 bis 09.11.2014 23:59 Tag(e): 9 Urlaub

8. Ist der Termin eingetragen, muss auf „hinzufügen“ geklickt werden:

The screenshot shows the same 'SpielPLUS' interface. The 'hinzufügen' button is highlighted with a red oval. The 'Freistellungen' section shows the same form as in the previous screenshot.

Freistellungen in der aktuellen Saison
<input type="checkbox"/> 23.11.2014 00:00 bis 23.11.2014 23:59 Tag(e): 1 verhindert
<input type="checkbox"/> 01.11.2014 00:00 bis 09.11.2014 23:59 Tag(e): 9 Urlaub

Kap. 30 - Freihaltetermine im DFBnet

9. Jetzt muss, und das ist wichtig und erlässlich, damit der Termin angenommen wird, in dem Fenster nach unten gescrollt werden und dort auf „Speichern“ geklickt werden und damit ist der Freihaltetermin im DFBNet hinterlegt:

The screenshot shows a web browser window with the URL https://www.dfbnet.org/sria/mod_sria/schiriedit.do?dmg_menu=1350502. The page displays a table of free dates for referees. The 'Speichern' button is highlighted with a red circle.

Freihaltetermin	bis	Tag(e)	Grund	Freiholdnummer
23.11.2014 00:00	23.11.2014 23:59	Tag(e): 1	verhindert	
01.11.2014 00:00	09.11.2014 23:59	Tag(e): 9	Urlaub	
12.10.2014 00:00	12.10.2014 23:59	Tag(e): 1	verhindert	
06.10.2014 17:00	06.10.2014 22:00	Tag(e): 1	Lehrabend: anrechenbar	14-D-02496
05.10.2014 00:00	05.10.2014 23:59	Tag(e): 1	verhindert	
25.09.2014 17:00	25.09.2014 22:00	Tag(e): 1	Lehrabend: anrechenbar	14-D-03602
23.09.2014 19:00	23.09.2014 22:00	Tag(e): 1	Lehrabend: anrechenbar	14-D-03601
21.09.2014 00:00	21.09.2014 23:59	Tag(e): 1	verhindert	
13.09.2014 00:00	13.09.2014 23:59	Tag(e): 1	verhindert	
07.09.2014 00:00	07.09.2014 23:59	Tag(e): 1	verhindert	
06.09.2014 08:00	06.09.2014 20:00	Tag(e): 1	Lehrabend: anrechenbar	14-D-02641
01.09.2014 17:00	01.09.2014 22:00	Tag(e): 1	Lehrabend: anrechenbar	14-D-02493
30.08.2014 08:00	30.08.2014 20:00	Tag(e): 1	Lehrabend: anrechenbar	14-D-02640
26.08.2014 17:00	26.08.2014 22:00	Tag(e): 1	Lehrabend: anrechenbar	14-D-03283
24.08.2014 00:00	24.08.2014 23:59	Tag(e): 1	verhindert	
31.07.2014 18:00	31.07.2014 22:30	Tag(e): 1	Lehrabend: anrechenbar	14-D-03048
07.07.2014 00:00	27.07.2014 23:59	Tag(e): 21	Urlaub	
07.07.2014 00:00	27.07.2014 23:59	Tag(e): 21	Urlaub	

Freistellungen vorübergehender Saisons

[Freistellungen löschen](#)

Letzte Änderung der Freistellungen am 14.06.2014 14:54 von Rüdiger Rieck (044e7742)

Speichern

Löschung eines Freihaltetermins im DFBNet

1. Zum Löschen eines Freitermins wird wie oben beschrieben zunächst die Ansicht „Termine“ geöffnet:

The screenshot shows the DFBnet website with the URL https://www.dfbnet.org/sria/mod_sria/schiriedit.do?dmg_menu=1350502. The page displays the 'Termine' view for a referee named Rüdiger Rieck (040000510013). The 'Freistellungen' section is visible.

SpielPLUS

SCHIRIANSETZUNG > EIGENE DATEN > ...

Rüdiger Rieck (040000510013)

Stammdaten | Qualifikation | **Termine** | Teams

Einsätze an Wochentagen

Mo. Di. Mi. Do. Fr. Sa. So.

Schiedsrichter ist an den aktivierten Wochentagen verfügbar

Maximale Anzahl Spiele

pro Woche (Do->Mi): 1 pro Monat:

Eine offene Angabe entspricht unendlich.

Freistellungen

neue Freistellung

von: [] 00:00 Uhr

bis: [] 23:59 Uhr

Ausfallgrund: verhindert

Begründung: []

[hinzufügen](#) [Freistellungsgenerator](#)

Freistellungen in der aktuellen Saison

23.11.2014 00:00	bis	23.11.2014 23:59	Tag(e): 1	verhindert
01.11.2014 00:00	bis	09.11.2014 23:59	Tag(e): 9	Urlaub

Kap. 30 - Freihaltetermine im DFBnet

2. Nun wird das Kästchen vor dem zu löschenden Freihaltetermintermin angeklickt, so dass darin ein Häkchen erscheint:

The screenshot shows the 'SpielPLUS' interface for Rüdiger Rieck (ID: 040000510013). The 'Freistellungen' section is active, showing a table of free dates. The first entry is selected with a checked checkbox.

von:	bis:	Tag(e):	Begründung:
23.11.2014 00:00	23.11.2014 23:59	1	verhindert
01.11.2014 00:00	09.11.2014 23:59	9	Urlaub

3. Nun wird wieder ganz nach unten gescrollt und auf den Button „Freistellungen löschen“ geklickt:

The screenshot shows the 'Freistellungen' section with a list of free dates. The 'Freistellungen löschen' button is highlighted with a red circle. Below the list, there is a 'Speichern' button also highlighted with a red circle.

von:	bis:	Tag(e):	Begründung:
23.11.2014 00:00	23.11.2014 23:59	1	verhindert
01.11.2014 00:00	09.11.2014 23:59	9	Urlaub
12.10.2014 00:00	12.10.2014 23:59	1	verhindert
06.10.2014 17:00	06.10.2014 22:00	1	Lehrabend: anrechenbar 14-D-02496
05.10.2014 00:00	05.10.2014 23:59	1	verhindert
25.09.2014 17:00	25.09.2014 22:00	1	Lehrabend: anrechenbar 14-D-03602
23.09.2014 19:00	23.09.2014 22:00	1	Lehrabend: anrechenbar 14-D-03601
21.09.2014 00:00	21.09.2014 23:59	1	verhindert
13.09.2014 00:00	13.09.2014 23:59	1	verhindert
07.09.2014 00:00	07.09.2014 23:59	1	verhindert
06.09.2014 08:00	06.09.2014 20:00	1	Lehrabend: anrechenbar 14-D-02641
01.09.2014 17:00	01.09.2014 22:00	1	Lehrabend: anrechenbar 14-D-02493
30.08.2014 08:00	30.08.2014 20:00	1	Lehrabend: anrechenbar 14-D-02640
26.08.2014 17:00	26.08.2014 22:00	1	Lehrabend: anrechenbar 14-D-03283
24.08.2014 00:00	24.08.2014 23:59	1	verhindert
31.07.2014 18:00	31.07.2014 22:30	1	Lehrabend: anrechenbar 14-D-03048
07.07.2014 00:00	27.07.2014 23:59	21	Urlaub
07.07.2014 00:00	27.07.2014 23:59	21	Urlaub

Kap. 30 - Freihaltetermine im DFBnet

4. Das DFBnet fragt anschließend am oberen Bildrand, ob die Freistellung wirklich gelöscht werden soll. Dies wird mit einem Klick auf den Button „OK“ bestätigt:



5. Nun ist der Freitermin gelöscht und nicht mehr in der Liste vorhanden:

Freistellungen in der aktuellen Saison			
01.11.2014 00:00	bis	09.11.2014 23:59	Tag(e): 9 Urlaub
12.10.2014 00:00	bis	12.10.2014 23:59	Tag(e): 1 verhindert
06.10.2014 17:00	bis	06.10.2014 22:00	Tag(e): 1 Lehrabend: anrechenbar 14-D-02496
05.10.2014 00:00	bis	05.10.2014 23:59	Tag(e): 1 verhindert
25.09.2014 17:00	bis	25.09.2014 22:00	Tag(e): 1 Lehrabend: anrechenbar 14-D-03602
23.09.2014 19:00	bis	23.09.2014 22:00	Tag(e): 1 Lehrabend: anrechenbar 14-D-03601
21.09.2014 00:00	bis	21.09.2014 23:59	Tag(e): 1 verhindert
13.09.2014 00:00	bis	13.09.2014 23:59	Tag(e): 1 verhindert

6. Um ihn jedoch endgültig zu löschen, muss wieder nach ganz unten gescrollt werden und zum Abschluss wieder auf „Speichern“ geklickt werden:



Kap. 31 – Der richtige Umgang mit Ansetzungen

1. Jede Spielleitung beginnt mit der Ansetzung des Ansetzers per E-Mail:

The screenshot shows an email client window titled "DFB SR-Ansetzung Fynn Kohn - Nachricht (Nur-Text)". The email content is as follows:

Von: Heinz Willems [mailto:HeinzWillems@gmx.de]
An: Fynn Kohn
Cc:
Betreff: DFB SR-Ansetzung Fynn Kohn

Gesendet: Do 19.04.2012 09:33

Sehr geehrte(r) Fynn Kohn,

Sie wurden für folgendes Spiel eingeteilt.

Name: Fynn Kohn [mailto:fynn.kohn@gmx.de]
eingeteilt als: 2. Assistent

Spieldaten:
Spielkennung: 890083168
Datum, Uhrzeit: Sa. 05.05.2012 13:00 Uhr

Heimmannschaft: Hamburger SV
Gastmannschaft: Hertha BSC Berlin
Spielort: Garstedt 1 (Rasen)
Ochsenzoller Str. 58; 22848 Norderstedt-Garstedt

Bemerkung:

Ligadaten:
Liga: Staffel Nord/Nordost
Spielklasse: Bundesliga
Mannschaftsart: A-Junioren

Einteilungen:
Schiedsrichter: Nils Riedel [mailto:lockenriedel@hotmail.de]
1. Assistent: Matthias Hofmann [mailto:matdanklef@web.de]
2. Assistent: Fynn Kohn [mailto:fynn.kohn@gmx.de]

Staffelleiter: Tobias Wolf, Eckenheimer Landstr. 132, 60318 Frankfurt am Main, Tel. 0177-6670291

Aktion ausgef. von: Heinz Willems [mailto:HeinzWillems@gmx.de]

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=01D5TQJT9400000V0AG811VSDC2T9V



Kap. 31 – Der richtige Umgang mit Ansetzungen

2. Sobald die Ansetzung im E-Mail-Postfach angekommen ist, ist sie auch im DFBnet hinterlegt. Der Zugang zum DFBnet wurde bereits in dem Dokument „Freitermine“ ausführlich beschrieben.

Eine Übersicht aller zukünftigen Spiele erhält man über die Reiter „Schiriansetzung“, „Eigene Daten“ und „meine Spiele“. Anschließend wird als Zeitraum „alle zukünft.“ ausgewählt und auf „suche“ geklickt.

The screenshot shows the DFBnet interface for referee assignments. The 'meine Spiele' tab is active. The search criteria are set to 'alle zukünft.' for the time period, and the 'suche' button is clicked. The table below shows the resulting matches:

Datum	Staffel Spielk.	Tag Nr.	Heim Spielstätte	Gast	Erg. Schiedsrichter	Best.
28.04.2012 12:00 Sa.	BJMe1 890030 159	23 159	Tennis Borussia Berlin Mommsenstadion NR1	FC Energie Cottbus	SR Viatcheslav Paltchiko SRA1 Fynn Kohn SRA2 John-David Ladiges	<input checked="" type="checkbox"/>
29.04.2012 15:00 So.	NFVOLSHFV1 040001 267	30 267	VfB Lübeck II Lohmühle 1	NTSV Strand 08	SR Fynn Kohn SRA1 Torben Nesch SRA2 Björn Bluhme	<input checked="" type="checkbox"/>
05.05.2012 13:00 Sa.	AJMe1 890083 168	24 168	Hamburger SV Garstedt 1 (Rasen)	Hertha BSC Berlin	SR Nils Riedel SRA1 Matthias Hofmann SRA2 Fynn Kohn	<input checked="" type="checkbox"/>
09.05.2012 19:00 Mi.	KL1NF 040416 135	17 135	TSV Rantrum II A-Platz Rantrum	SV Frisia 03 Risum-Lindholm II	SR Truels Reichardt SRA1 Karl-Ludwig Gehrmann SRA2 Pascal Nix BEO Fynn Kohn	<input checked="" type="checkbox"/>
12.05.2012 15:30 Sa.	KL1NF 040416 218	28 218	IF Tönning Sportplatz IF Tönning	SV Dörpum	SR Fynn Kohn	<input type="checkbox"/>

Unter dem Feld "suche" erkennt der Schiedsrichter in der Spalte "Best.", ob er das jeweilige Spiel schon bestätigt () hat oder noch nicht () .



Kap. 31 – Der richtige Umgang mit Ansetzungen

3. Wenn der SR die Spielleitung übernehmen kann, so ist das Spiel mit einem Klick auf den Link aus der E-Mail zu bestätigen:

DFB SR-Ansetzung Fynn Kohn - Nachricht (Nur-Text)

Nachricht

Antworten, Antworten, Weiterleiten, Löschen, In Ordner verschieben, Regel erstellen, Andere Aktionen, Absender sperren, Keine Junk-E-Mail, Junk-E-Mail, Kategorisieren, Nachverfolgung, Als ungelesen markieren, Suchen, Verwandt, Markieren, An OneNote senden, OneNote

Von: Heinz Willems [HeinzWillems@gmx.de] Gesendet: Do 19.04.2012 09:33
An: Fynn Kohn
Cc:
Betreff: DFB SR-Ansetzung Fynn Kohn

Sehr geehrte(r) Fynn Kohn,

Sie wurden für folgendes Spiel eingeteilt.

Name: Fynn Kohn [mailto:fynn.kohn@gmx.de]
eingeteilt als: 2. Assistent

Spieldaten:
Spielkennung: 890083168
Datum, Uhrzeit: Sa. 05.05.2012 13:00 Uhr

Heimmannschaft: Hamburger SV
Gastmannschaft: Hertha BSC Berlin
Spielort: Garstedt 1 (Rasen)
Ochsenzoller Str. 58; 22848 Norderstedt-Garstedt

Bemerkung:

Ligadaten:
Liga: Staffel Nord/Nordost
Spielklasse: Bundesliga
Mannschaftsart: A-Junioren

Einteilungen:
Schiedsrichter: Nils Riedel [mailto:lockenriedel@hotmail.de]
1. Assistent: Matthias Hofmann [mailto:matdanklef@web.de]
2. Assistent: Fynn Kohn [mailto:fynn.kohn@gmx.de]

Staffelleiter: Tobias Wolf, Eckenheimer Landstr. 132, 60318 Frankfurt am Main, Tel. 0177-6670291

Aktion ausgef. von: Heinz Willems [mailto:HeinzWillems@gmx.de]

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=01D5TQ3T94000000V0AG811VSDC2T9V



Kap. 31 – Der richtige Umgang mit Ansetzungen

4. Es öffnet sich automatisch ein Internetfenster, in dem nochmals bestätigt wird, dass die Bestätigung vom DFBnet angenommen wurde. Dieses Fenster kann mit einem Klick auf „Schließen“ geschlossen werden:

Info
Ihre Bestätigung wurde erfolgreich entgegengenommen!

Spieldaten

Name:	Fynn Kohn
Spielklasse:	Bundesliga
Datum:	05.05.2012
Spielpaarung:	Hamburger SV - Hertha BSC Berlin

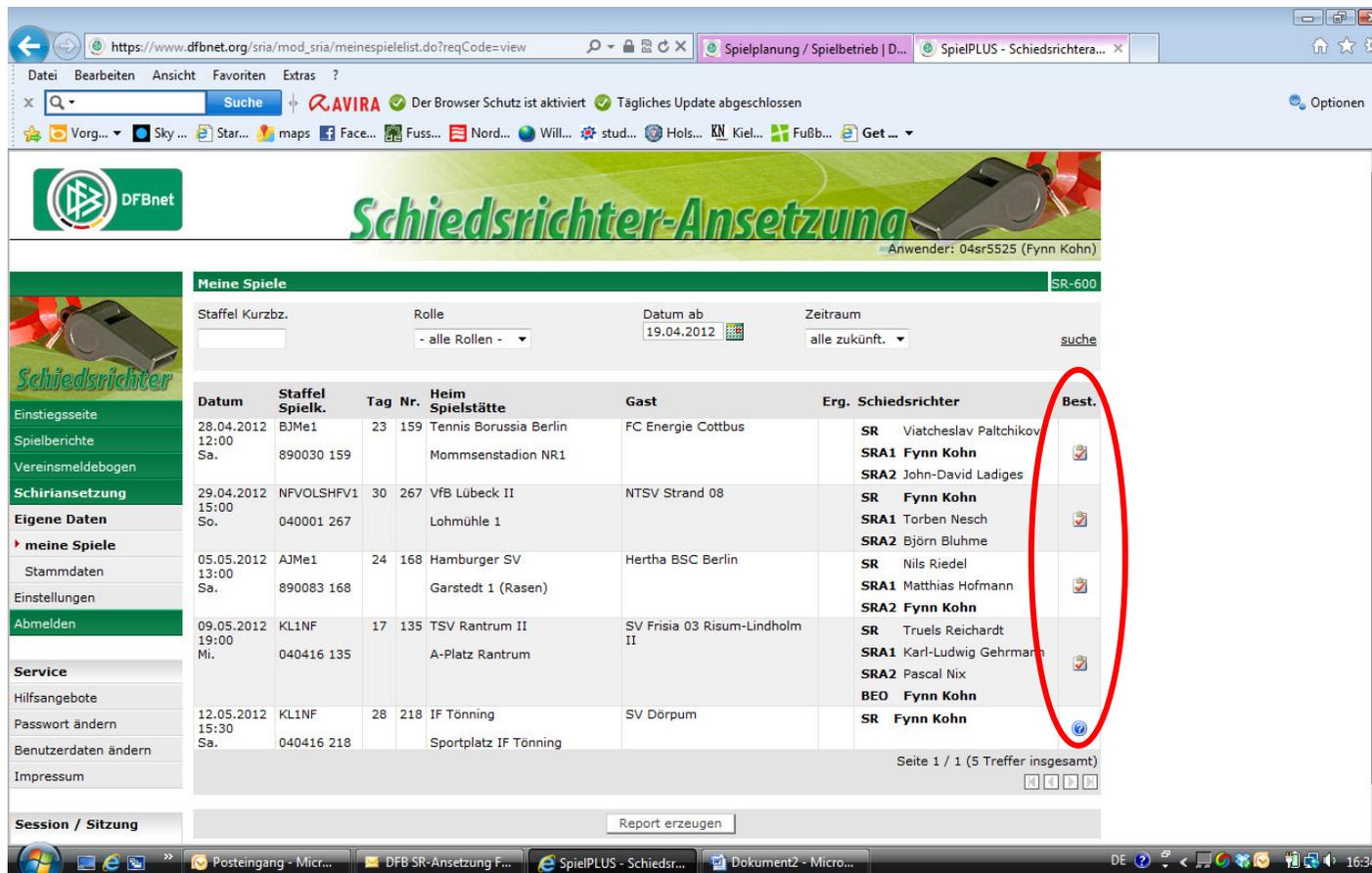
ACHTUNG:

Sollte eine Spielleitung aus zeitlichen Gründen **nicht** möglich sein, so ist zwingend der entsprechende Ansetzer per E-Mail oder Telefon zu informieren. Es reicht nicht aus, dieses Spiel einfach nicht zu bestätigen!
Eine Reaktion des SR (entweder Spiel bestätigen oder direkte Absage beim Ansetzer) hat also **immer** zu erfolgen!



Kap. 31 – Der richtige Umgang mit Ansetzungen

5. Nach erfolgter Bestätigung des Spiels ist dies auch entsprechend im DFBnet vermerkt (aus einem  wurde ein ).
So kann der SR über das DFBnet immer erkennen, ob er schon alle Spiele bestätigt hat oder ob noch welche fehlen:



The screenshot shows the DFBnet interface for referee assignments. The page title is 'Schiedsrichter-Ansetzung' and the user is identified as 'Anwender: 04sr5525 (Fynn Kohn)'. The main content is a table of matches with columns for date, staff, day, number, home stadium, guest, and referee. The 'Best.' column contains icons indicating the status of each assignment. A red circle highlights the 'Best.' column, showing that some assignments are confirmed (blue checkmark icon) and others are not (empty icon).

Datum	Staffel Spielk.	Tag Nr.	Heim Spielstätte	Gast	Erg. Schiedsrichter	Best.
28.04.2012 12:00 Sa.	BJMe1 890030 159	23 159	Tennis Borussia Berlin Mommsenstadion NR1	FC Energie Cottbus	SR Viatcheslav Paltchikov SRA1 Fynn Kohn SRA2 John-David Ladiges	
29.04.2012 15:00 So.	NFVOLSHFV1 040001 267	30 267	VfB Lübeck II Lohmühle 1	NTSV Strand 08	SR Fynn Kohn SRA1 Torben Nesch SRA2 Björn Bluhme	
05.05.2012 13:00 Sa.	AJMe1 890083 168	24 168	Hamburger SV Garstedt 1 (Rasen)	Hertha BSC Berlin	SR Nils Riedel SRA1 Matthias Hofmann SRA2 Fynn Kohn	
09.05.2012 19:00 Mi.	KL1NF 040416 135	17 135	TSV Rantrum II A-Platz Rantrum	SV Frisia 03 Risum-Lindholm II	SR Truels Reichardt SRA1 Karl-Ludwig Gehrman SRA2 Pascal Nix BEO Fynn Kohn	
12.05.2012 15:30 Sa.	KL1NF 040416 218	28 218	IF Tönning Sportplatz IF Tönning	SV Dörpum	SR Fynn Kohn	



Kap. 31 – Der richtige Umgang mit Ansetzungen

Tipp: Zur besseren Übersicht ist es möglich, sich einen Report aller zukünftigen eigenen Spielen erstellen und ausdrucken zu lassen. Diesen kann man sich bequem in den Kalender legen oder an die Pinnwand heften. Dies ist über den Button „Report erzeugen“ möglich:

The screenshot shows the DFBnet website interface for 'Schiedsrichter-Ansetzung'. The page title is 'Schiedsrichter-Ansetzung' and the user is logged in as 'Anwender: 04sr5525 (Fynn Kohn)'. The main content area displays a table of matches with the following columns: Datum, Staffel Spielk., Tag Nr., Heim Spielstätte, Gast, Erg. Schiedsrichter, and Best. The table lists several matches, including those on 28.04.2012, 29.04.2012, 05.05.2012, 09.05.2012, and 12.05.2012. At the bottom of the page, a button labeled 'Report erzeugen' is circled in red. The page footer indicates 'Seite 1 / 1 (5 Treffer insgesamt)'.

Datum	Staffel Spielk.	Tag Nr.	Heim Spielstätte	Gast	Erg. Schiedsrichter	Best.
28.04.2012 12:00 Sa.	BJMe1 890030 159	23 159	Tennis Borussia Berlin Mommsenstadion NR1	FC Energie Cottbus	SR Viatcheslav Paltchikov SRA1 Fynn Kohn SRA2 John-David Ladiges	
29.04.2012 15:00 So.	NFVOLSHFV1 040001 267	30 267	VfB Lübeck II Lohmühle 1	NTSV Strand 08	SR Fynn Kohn SRA1 Torben Nesch SRA2 Björn Bluhme	
05.05.2012 13:00 Sa.	AJMe1 890083 168	24 168	Hamburger SV Garstedt 1 (Rasen)	Hertha BSC Berlin	SR Nils Riedel SRA1 Matthias Hofmann SRA2 Fynn Kohn	
09.05.2012 19:00 Mi.	KL1NF 040416 135	17 135	TSV Rantrum II A-Platz Rantrum	SV Frisia 03 Risum-Lindholm II	SR Truels Reichardt SRA1 Karl-Ludwig Gehrmann SRA2 Pascal Nix BEO Fynn Kohn	
12.05.2012 15:30 Sa.	KL1NF 040416 218	28 218	IF Tönning Sportplatz IF Tönning	SV Dörpum	SR Fynn Kohn	



Kap. 31 – Der richtige Umgang mit Ansetzungen

Es entsteht eine sehr übersichtliche pdf-Datei, auf der alle eigenen Spiele chronologisch aufgelistet sind:

The screenshot shows a web browser window displaying a list of matches for Fynn Kohn. The browser address bar shows the URL: <https://www.dfbnet.org/sria/servlet/com.teamware.xml.XMLToPdfServlet?Class=dfb.sport.schiri.rep>. The page title is "Meine Spiele" and the name is "Name: Fynn Kohn". The matches are listed chronologically from 2012.

Spieltag/Uhrzeit	Heimverein	Gastverein	Schiedsrichter
Sa 28.04.2012			
Staffelkurzbez.: BJMe1			
12:00	Tennis Borussia Berlin Ort: Mommsenstadion NR1	FC Energie Cottbus	(SR) Viatcheslav Paltchikov (SRA1) Fynn Kohn (SRA2) John-David Ladiges
So 29.04.2012			
Staffelkurzbez.: NFVOLS HFV1			
15:00	VB Lübeck II Ort: Lohmühle 1	NTSV Strand 08	(SR) Fynn Kohn (SRA1) Torben Nesch (SRA2) Björn Bluhme
Sa 05.05.2012			
Staffelkurzbez.: AJMe1			
13:00	Hamburger SV Ort: Garstedt 1 (Rasen)	Hertha BSC Berlin	(SR) Nils Riedel (SRA1) Matthias Hofmann (SRA2) Fynn Kohn
Mi 09.05.2012			
Staffelkurzbez.: KL1NF			
19:00	TSV Rantrum II Ort: A-Platz Rantrum	SV Frisia 03 Risum-Lindholm II	(SR) Truels Reichardt (SRA1) Karl-Ludwig Gehrmann (SRA2) Pascal Nix (BEO) Fynn Kohn
Sa 12.05.2012			
Staffelkurzbez.: KL1NF			
15:30	IF Tönning Ort: Sportplatz IF Tönning	SV Dörpum	(SR) Fynn Kohn

Anzahl Spiele 5

Kapitel 33 erstellt vom Kreisfußballverband Nordfriesland