



Schiedsrichterkommission

SR-Merkblatt – Weisungen an die SR

Ausgabe **2023**

Offizielle Spielregeln und SFV-Präzisierungen



Weisungen der Schiedsrichter-Kommission des SFV

a) Allgemeines

Die Schiedsrichter-Kommission des SFV (SK/SFV) ist nach Art. 15 des Wettspielreglements (WR) des SFV zur Herausgabe der für den SFV geltenden Spielregeln und Kommunikation der Regeländerungen und der entsprechenden Weisungen zuständig. Grundlage für die SFV Spielregeln ist das vom International Football Association Board (IFAB) erstellte Fussball-Regelwerk. Die IFAB Spielregeln werden ergänzt durch die SFV Ausführungsbestimmungen, welche in diesem Merkblatt integriert sind. Bei der Anwendung der Spielregeln haben die SFV Ausführungsbestimmungen vor den FIFA Spielregeln Vorrang. Die IFAB Spielregeln **2023/2024** sowie die in diesem Merkblatt geregelten Punkte gelten ab 1. Juli **2023**. Für Spiele ab diesem Zeitpunkt, welche Teil eines vor dem 1. Juli **2023** begonnenen Wettbewerbs sind, gelten die bisherigen Regeln. Dies gilt auch für Trainingsspiele für die Fortsetzung eines laufenden Wettbewerbs.

Für Fragen im Zusammenhang mit den neuen Spielregeln hat die SK/SFV eine spezifische E-Mailadresse eingerichtet: lawsofthegame@football.ch

Sprachregelung: Die männliche Form von Bezeichnungen, die sich auf natürliche Personen beziehen (z.B. „Schiedsrichter“, „Spieler“, etc.) erfasst Männer und Frauen.

Inhaltliche Änderungen und wesentliche Präzisierungen in diesem SR-Merkblatt wurden farbig markiert.

b) IFAB Spielregeln (www.theifab.com)

Das IFAB hat auf die Saison **2023/2024** einige Anpassungen und Präzisierungen der Spielregeln beschlossen. Die einzelnen Anpassungen sind im IFAB Regelwerk wie folgt gekennzeichnet:

- Text der Spielregeln
In den Spielregeln sind die wesentlichen geänderten Textstellen unterstrichen.
- Eigenständiges Kapitel „Änderungen der Spielregeln“
Im Kapitel „Änderungen der Spielregeln“ findet sich zuerst eine Übersicht zu den Änderungen (Zusammenfassung). Anschliessend sind die einzelnen Änderungen detailliert dargestellt und werden dem bisherigen Regeltext gegenübergestellt. Zudem findet sich eine Erklärung zu den Hintergründen und Zielen der Änderung.

Aufgrund der guten Übersicht der Änderungen im IFAB Regelbuch ([hier](#)) wird darauf verzichtet, die einzelnen Änderungen ebenfalls in diesem Merkblatt aufzuführen. **Eine Zusammenfassung der Änderungen ist auch hier ([Link](#)) verfügbar.**



c) SFV-Ausführungsbestimmungen zu den Spielregeln

REGEL 1 – SPIELFELD

ALLGEMEINES

Der Platzverein ist für die technischen Installationen und die richtige Zeichnung des Spielfelds verantwortlich.

AUSMASS

Die genauen Ausmasse der Spielfelder innerhalb der in den Spielregeln festgehaltenen Bandbreite werden in den "Richtlinien für die Erstellung von Fussballanlagen" von der Sportplatzkommission geregelt.

ABGRENZUNG

Die Distanzmarken zur Einhaltung der festgelegten Distanz von 9,15 m bei Eckstössen müssen auf der Torlinie gezeichnet werden.

Die Spielfeldmarkierungen, die während des Spiels nicht mehr genügend sichtbar sind, müssen auf Anordnung des Schiedsrichters nachgezeichnet werden.

DIE TORE

Bei der Torhöhe ist eine Abweichung von +/- 2% (= 5 cm) zulässig.

Sollte sich die Querlatte verschieben oder sollte sie brechen und besteht keine Möglichkeit, den Schaden innert 30 Minuten zu beheben, so ist das Spiel abzubrechen. Von dieser Massnahme (Spielabbruch aufgrund eines gebrochenen/defekten Torgehäuses) ist jedoch abzusehen, wenn ein geeignetes Ausweichterrain in spielbereitem Zustand zur Verfügung steht.

Sind die Torpfosten nicht gleich breit wie die Torlinien (z. B. aufgrund der baulichen Verhältnisse), so müssen die Torpfosten vorderkant bündig zur Torlinie platziert werden.

TORNETZE

Die Tornetze müssen an der Torpfosten- und Querlattenhinterseite und am Boden so befestigt sein, dass ein Eindringen des Balls anders als zwischen den Torpfosten und unter der Querlatte ausgeschlossen ist.

Der Netzraum gehört nicht zum Spielfeld. Die Netzraumtiefe am Boden beträgt 2,0 m.

LICHT UND BELEUCHTUNG

Bei Einsprachen des Gegners gegen die Lichtstärke auf dem Spielfeld entscheidet der Schiedsrichter endgültig, ob das vorhandene Licht die Spielausstragung gestattet. Wenn während eines Verbandsspiels die Beleuchtungsanlage ausfällt, haben die Teams und der Schiedsrichter maximal 30 Minuten auf eine Wiederinstandstellung zu warten. Bei nur teilweisem Lichtausfall entscheidet der Schiedsrichter, ob das Spiel unterbrochen oder abgebrochen werden muss.

KONTROLLEN

Der Schiedsrichter hat vor dem Beginn eines Spiels die Platzzeichnung, die Beschaffenheit und Sicherheit der Tore und der übrigen Spielfeldausstattung zu kontrollieren. Er hat darauf zu achten, dass das Tornetz richtig befestigt ist und keine Löcher aufweist.



Der Schiedsrichter muss unbeeinflusst und allein entscheiden, ob gespielt werden kann.

Er hat allfällige Mängel, sofern möglich, vor Spielbeginn beheben zu lassen. Beanstandungen sind im SR-Bericht zu vermerken. Wenn die Beschaffenheit des Spielfeldes infolge schlechten Wetters (besonders Vereisung) oder Nachlässigkeit für die Spieler eine Gefahr bedeutet, darf nicht gespielt werden. In einem solchen Fall darf der Schiedsrichter auch kein Trainingsspiel zwischen den beteiligten Teams leiten.

TECHNISCHE ZONE

Die technische Zone muss bei allen Spielen mit Begrenzungslinien markiert werden.

REGEL 2 – BALL

ALLGEMEINES

Den Spielball und die allfällig notwendigen Ersatzbälle stellt der Verein, auf dessen Spielfeld das Spiel stattfindet.

Zur Auswechslung eines defekt gewordenen oder zum Ersatz eines nicht wieder beizubringenden Balls hat der Schiedsrichter eine Frist von 10 Minuten einzuräumen.

BALLGRÖSSE 4

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

Weitere Abweichungen zur verwendeten Ballgrösse sind im Kapitel „Footeco“ erwähnt. Die Ballgrösse 5 entspricht den Bestimmungen der Regel 2.

KONTROLLEN

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

BALLKINDER

Zur Vermeidung von Zeitverzögerungen können gemäss den Vorgaben der Abteilungen und Regionalverbände Ballkinder eingesetzt werden. Verlässt ein Ball das Spielfeld, so hat das am nächsten stehende Ballkind einen Ersatzball dem Spieler zuzuwerfen, der die Spielfortsetzung vornimmt. Die Bälle sind vor dem Spielbeginn durch den Schiedsrichter zu kontrollieren.

REGEL 3 – SPIELER

ALLGEMEINES

Die Schiedsrichter sind nicht zuständig, über die Frage des Einsatzes eines Spielers oder Auswechselspielers zu entscheiden. Die Verantwortung über den Einsatz eines Spielers oder Auswechselspielers liegt ausschliesslich beim zuständigen Verein.



SPIELERKARTE UND SPIELERBANKLISTE

Die Spielerkarte ist nach den Weisungen der Abteilungen vor Spielbeginn dem Schiedsrichter ausgefüllt zu übergeben. Sie darf unter Vorbehalt spezieller Bestimmungen der Abteilungen höchstens die Namen von sieben Auswechselspielern aufweisen.

Ist nach Weisungen der Abteilungen für Wettbewerbsspiele eine Spielerbankliste zu erstellen, ist diese ebenfalls vor Spielbeginn dem Schiedsrichter ausgefüllt zu übergeben.

VERHALTEN BEI SPIELBEGINN UND SPIELEENDE

Die Teams betreten in Zweierkolonne gemeinsam mit dem Schiedsrichter bzw. dem Schiedsrichter-Trio das Spielfeld. In der Regel nach Erreichen der Mittellinie stellen sie sich mit dem Schiedsrichter auf einer Linie auf. Danach kreuzen die Teams einander und begrüßen sich und den Schiedsrichter per Handschlag.

Nach dem Schlusspfeiff verabschieden sich die Spieler voneinander und vom Schiedsrichter per Handschlag.

ANZAHL AUSWECHSLUNGEN

Im Rahmen eines Verbandsspiels dürfen während der ganzen Dauer eines Spiels grundsätzlich bis zu fünf Spieler ausgewechselt werden.

Abweichungen zur Anzahl der erlaubten Auswechslungen sind im Merkblatt „Zusammenfassung spezieller Spielregeln“ zusammengestellt.

AUSWECHSLUNGEN IN TRAININGSSPIELEN

In Trainingsspielen ist die Anzahl der Auswechslungen nicht begrenzt, sofern die Teams eine Einigung über die maximale Zahl erzielen und der Schiedsrichter vor Spielbeginn informiert wird. Wird der Schiedsrichter vor Spielbeginn nicht informiert oder wird keine Einigung erzielt, sind maximal sechs Auswechslungen pro Team erlaubt.

Rückwechsel sind nur erlaubt, wenn beide beteiligten Teams bei **Verbandsspielen** ebenfalls Rückwechsel vornehmen können.

BETRETEN DES SPIELFELDS

Verspätete Spieler oder Auswechselspieler, die vor dem Spiel durch den Schiedsrichter nicht kontrolliert werden konnten, dürfen erst nach einem Spielunterbruch und erfolgter Kontrolle der Ausrüstung durch den Schiedsrichter am Spiel teilnehmen.

AUSGESCHLOSSENE SPIELER

Ein nach dem Spielbeginn ausgeschlossener Spieler darf auch bei Trainingsspielen nicht durch einen Auswechselspieler ersetzt werden.

Ein Spieler, der aus einem unsportlichen Grund (z.B. Verärgerung über einen Mitspieler) das Spielfeld verlässt und nicht mehr weiterspielen will, ist zu verwarnen. Der Schiedsrichter hat ihm eine Frist zur Rückkehr auf das Spielfeld zu setzen. Lässt der Spieler diese Frist ungenutzt verstreichen, gilt er als ausgeschlossen.



REGEL 4 – AUSTRÜSTUNG DER SPIELER

ALLGEMEINES

Das Tragen von „Snoods“ Schlauch-Schals ist verboten.

OBERKÖRPERBEKLEIDUNG

Bei Verbandsspielen müssen die Trikots mit Rückennummern versehen sein, welche mit der Nummer auf der Spielerkarte übereinstimmen. Die Null ist keine zulässige Nummer.

Treten beide Teams ohne Verschulden des Platzclubs in gleich oder ähnlich farbigen Oberkörperbekleidungen an, so muss das Gastteam diese wechseln. Der Schiedsrichter entscheidet, ob sich die Ausrüstung der beiden Teams genügend unterscheidet.

SCHIENBEINSCHÜTZER

Der Schiedsrichter entscheidet im Zweifelsfall, ob das verwendete Material für die Schienbeinschützer zugelassen werden kann. Das Spielen ohne Schienbeinschützer ist nicht zulässig.

SCHUHE

Will bei ruhendem Spiel (**Anstoss**/Eckstoss/Freistoss/Torabstoss/Strafstoss/**SR-Ball** oder Einwurf) ein Spieler ohne Schuh oder Schuhe den Ball ins Spiel bringen, so hat dies der Schiedsrichter zu verhindern. Bemerkt der Schiedsrichter aber erst nach der Spielaufnahme, dass ein Spieler diese ohne Schuh oder Schuhe vollzogen hat, muss er die Spielaufnahme regelkonform durch das gleiche Team wiederholen lassen.

AUSRÜSTUNG DES KAPITÄNS

Jedes Team bestimmt einen Spieler zum Kapitän. Die Armbinde des Kapitäns muss in einer Kontrastfarbe zur Oberkörperbekleidung gehalten sein.

Wird der Kapitän ausgewechselt, so wird ein anderer Spieler zum Kapitän bestimmt und trägt die Armbinde.

ÜBERPRÜFUNG DER AUSTRÜSTUNG (INSBESONDERE SCHMUCK)

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

Wenn der Schiedsrichter einen Spieler bei der Spielerkontrolle aufgefordert hat, einen Schmuck- oder einen anderen Gegenstand abzulegen und der Spieler diesen dennoch trägt, so hat er den fehlbaren Spieler bei der nächsten Spielunterbrechung mit der Anordnung vom Spielfeld zu weisen, die Ausrüstung in Ordnung zu bringen und ihn wegen unsportlichen Verhaltens disziplinarisch durch optische Signalisierung mit der gelben Karte zu warnen.

Als Schmuck im Sinne der Spielregeln gelten alle Gegenstände ohne funktionelle Bedeutung. Eine funktionelle Bedeutung haben insbesondere Schweiß-, Stirn- oder Haarbänder (nicht aber **Armbänder**).

AUSNAHMEN (FÜR SPIELE AUSSERHALB DES SPITZENFUSSBALLS)



Spielern, welche Unterziehhosen und/oder Thermoshirts (kurz- und langarm) mit unpassender Farbe oder Trikots ohne Nummern tragen oder die Vorschriften bezüglich der gleichfarbigen Tapes/Klebebändern nicht einhalten, kann bei Spielen unterhalb der 1. Liga (Männer) oder NLB (Frauen) weder die Teilnahme am Spiel verboten werden, noch dürfen sie vom Spielfeld geschickt werden, um den Mangel zu beheben. Der Schiedsrichter rapportiert dies jedoch der zuständigen Behörde.

Bei Spielen unterhalb der 1. Liga (Männer) oder NLB (Frauen) kann ein Spieler am Spiel teilnehmen, wenn er einen Schmuckgegenstand, welcher nicht mehr abgelegt werden kann, so abdeckt, dass keine Verletzungsgefahr besteht.

REGEL 5 – SCHIEDSRICHTER

ALLGEMEINES

Als Tatsachenentscheid wird jeder mit dem Spiel zusammenhängende Entscheid bezeichnet, welcher die Feststellung tatsächlicher Gegebenheiten (Sachverhalt) beinhaltet. Diesen stellt der Schiedsrichter nach seiner Überzeugung fest und fällt auf Grund dieser Feststellung den Entscheid (zum Beispiel: Tor, Abseits, Foul, Handspiel, Zeitnahme, Tätlichkeit usw.).

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

ANREISE

Der Schiedsrichter muss mindestens 60 Minuten vor dem angesetzten Spielbeginn am Spielort/Sportplatz anwesend sein, damit er die erforderlichen Formalitäten erledigen kann.

Bei Spielen, die von einem SR-Trio geleitet werden, hat dieses mindestens 90 Minuten vor Spielbeginn am Spielort/Sportplatz anwesend zu sein.

BEKLEIDUNG UND AUSTRÜSTUNG DES SCHIEDSRICHTERS

Der Schiedsrichter und die Schiedsrichterassistenten sind verpflichtet, das Emblem des Verbandes auf dem Schiedsrichter-Trikot zu tragen.

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

SPIELUNTERBRECHUNG UND SPIELABBRUCH

Der Schiedsrichter soll ein Wettspiel, wenn irgendwie möglich zu Ende führen. Er hat alle sich aufdrängenden Massnahmen zu unternehmen, um ein Spiel regulär durchzuführen. Den vorzeitigen Spielabbruch darf er erst verfügen, wenn sich alle vorgekehrten Massnahmen als wirkungslos erweisen. Insbesondere folgende Fälle führen zum vorzeitigen Abbruch des Spiels:

- a) Bruch/Defekt am Torgehäuse, wenn nicht das Ausweichen auf ein anderes, spielberechtigtes Terrain möglich oder eine Reparatur innert 30 Minuten ausgeschlossen ist.
- b) Zuschauer sind aufs Spielfeld eingedrungen und eine Möglichkeit auf Wiederherstellung der Ordnung innert der vom Schiedsrichter eingeräumten Zeit besteht nicht.



- c) Die Zahl der Spieler einer der beiden beteiligten Teams ist aus irgendwelchen Gründen auf unter 7 gesunken.
- d) Vorzeitiges Verlassen des Spielfelds durch ein am Spiel beteiligtes Team.
- e) Weigerung, den Anforderungen des Schiedsrichters nachzukommen, nachdem der Schiedsrichter den Beteiligten wie auch dem Kapitän eine angemessene Frist eingeräumt und sie auf die Folgen eines Spielabbruchs aufmerksam gemacht hat.
- f) Dunkelheit, Nebel (keine Sicht von Tor zu Tor), Sturmwind, Schneegestöber, Hagelschlag, Gewitter mit Blitzschlag, heftiger Regen mit anschliessender Überschwemmung des Spielfelds oder eines grossen Teils davon, so dass eine reguläre Weiterführung des Spiels nicht mehr gewährleistet ist. Wenn in einem dieser Fälle Aussicht auf eine Wetterbesserung besteht, so kann der Schiedsrichter das Spiel zeitlich unterbrechen und dieses nach Eintritt der Wetterbesserung fortsetzen oder auf ein anderes, spielberechtigtes Terrain ausweichen (z. B. Kunstrasenfeld).
- g) Todesfall eines am Wettspiel beteiligten Aktiven.

Sofern Spielregeln und Reglemente nicht zwingend einen Abbruch vorsehen, ist der Abbruch des Schiedsrichters zu respektieren.

VERGEHEN GEGEN SPIELOFFIZIELLE

Tätlichkeiten, versuchte Tätlichkeiten und grobe Unsportlichkeiten gegenüber dem Schiedsrichter, Schiedsrichterassistenten, 4. Offiziellen, zusätzlichen Schiedsrichterassistenten und allfälligen Ersatz-Schiedsrichterassistenten oder Linienrichtern führen zum Spielabbruch, wenn der/die Spielloffizielle(n) sich physisch oder psychisch nicht in der Lage fühlt/fühlen, die Spielleitung fortzuführen (freies Ermessen der Spielloffiziellen).

VERWARNUNG UND AUSSCHLUSS

Begeht ein Spieler oder Teamoffizieller ein Vergehen, das eine zweite Verwarnung zur Folge hat, ist er vom Spiel auszuschliessen. Der Schiedsrichter zeigt nach der optischen Signalisierung der Verwarnung mit der gelben Karte unmittelbar die rote Karte.

Die Spiele, bei welchen gemäss dem Juniorenreglement des SFV (Art. 15) die 10-Minuten-Disziplinarstrafe zur Anwendung kommt, sind im Merkblatt „Zusammenfassung spezieller Spielregeln“ aufgeführt.

SCHIEDSRICHTER-BERICHT

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

Verwarnungen und Ausschlüsse sind gemäss den Vorgaben der Abteilungen und Regionalverbände im Schiedsrichter-Bericht zu melden.

REGEL 6 – WEITERE SPIELOFFIZIELLE

ALLGEMEINES

Die Abteilungen regeln in Absprache mit der Schiedsrichterkommission des SFV, in welchen Ligen und Kategorien neutrale Schiedsrichterassistenten und wo Klublinienrichter (Linienrichter) eingesetzt werden.

Der Platzklub stellt die Fahnen für die Linienrichter zur Verfügung.



NICHTERSCHEINEN ODER AUSFALL DES SCHIEDSRICHTERS, EINES SCHIEDSRICHTERASSISTENTEN ODER VAR/AVAR

Erscheint ein Schiedsrichter, Schiedsrichterassistent oder VAR/AVAR nicht zum Spiel oder fällt während des Spiels aus, ist gemäss dem Merkblatt „Vorgehen bei Nichterscheinen oder Ausfall des Schiedsrichters und/oder der Schiedsrichter-Assistenten“ vorzugehen.

SPIELE MIT SCHIEDSRICHTERASSISTENTEN

Kontrollen

Die Schiedsrichterassistenten haben die Pflicht, die Tornetze unmittelbar vor Spielbeginn und vor Anpfiff der zweiten Spielhälfte zu kontrollieren. Bei einer allfälligen Verlängerung ist dieses Prozedere zu wiederholen.

Technische Zone / Trainer und Auswechselspieler

Bei Spielen ohne 4. Offiziellen überwacht der Schiedsrichterassistent auf der Seite der Trainerbänke das Verhalten in der technischen Zone und sorgt dafür, dass sich die Trainer, Auswechselspieler und übrigen Teamoffiziellen innerhalb der technischen Zone sportlich verhalten.

Wenn möglich soll der Schiedsrichterassistent den Schiedsrichter frühzeitig über das Fehlverhalten von Personen in der technischen Zone informieren, so dass dieser eine gegen aussen erkennbare Ermahnung aussprechen kann. Bei wiederholten Zuwiderhandlungen oder Verfehlungen ist es die Aufgabe des Schiedsrichters, die fehlbare(n) Person(en) **zu sanktionieren (mit Gelber / Roter Karte)**

Bei Spielen ohne 4. Offiziellen überwacht der Schiedsrichterassistent auf der Seite der Trainerbänke das Einlaufen der Auswechselspieler, welches in der Regel hinter ihm stattfinden soll. Im Sinne einer Empfehlung dürfen höchstens 3 Spieler plus ein Teamoffizieller gleichzeitig am Einlaufen teilnehmen. **Bei Spielen der SFL, Ersten Liga sowie den Hauptrunden des Schweizer Cups Männer dürfen pro Mannschaft 5 Spieler (+ 1 Teamoffizieller) auf der jeweiligen Seite ihrer Spielerbänke einlaufen, falls die Platzbedürfnisse dies zulassen und keine anderen Gründe (z.B. Sicherheit; Überwachbarkeit etc.) dagegensprechen.**

Verlassen des Spielfelds

In der Halbzeit und nach Spielende begibt sich der Schiedsrichterassistent, welcher näher am Spielereingang ist, umgehend zum Spielereingang. Er überwacht das Verhalten der Spieler und Teamoffiziellen auf dem Weg in die Garderobe und rapportiert dem Schiedsrichter allfällige Vergehen und Fehlverhalten. Der Schiedsrichter und der zweite Schiedsrichterassistent verlassen das Spielfeld in der Regel als Letzte.

Schiedsrichter-Bericht

Schiedsrichterassistenten und 4. Offizielle sind verpflichtet, die Meldung von Regelverstössen (z.B. Tätlichkeiten im Rücken des SR), die auf ihre Veranlassung hin disziplinarische Massnahmen nach sich ziehen, dem SR gegenüber detailliert auszuführen, so dass dieser den Bericht zuhanden der Behörden erstellen kann. Dies gilt auch für Vergehen von Offiziellen oder Auswechselspielern auf der Spielerbank, welche **sanktioniert (mit Gelber / Roter Karte)** werden und für allfälliges Fehlverhalten von Trainern und Spielern nach dem Spiel. Der Schiedsrichter hat festzuhalten, dass die Ausführungen auf Hinweis des Schiedsrichterassistenten erfolgten.

SPIELE MIT LINIENRICHTERN

Allgemeines



Sofern das Spiel nicht von einem SR-Trio geleitet wird, hat jedes der beteiligten Teams das Recht, einen Linienrichter zu stellen. Verzichtet der Gastklub auf dieses Recht, so muss der Platzklub beide Linienrichter zur Verfügung stellen.

Auswechselspieler, die als Linienrichter amten, haben eine andersfarbige Oberkörperbekleidung zu tragen. Sofern keine Linienrichter zur Verfügung stehen, kann der Schiedsrichter versuchen, das Spiel ohne Linienrichter auszutragen.

Aufgabe und Standort

Die Aufgabe des Linienrichters besteht darin, dem Schiedsrichter anzuzeigen, ob der Ball die Seitenlinie überschritten hat. Ferner unterstützt er den Schiedsrichter bei der Zeitkontrolle, wobei aber die Uhr des Schiedsrichters massgebend ist.

Um zu vermeiden, dass sie vom Ball berührt werden oder für die Spieler hinderlich sind, sollen sich die Linienrichter ausserhalb der Seitenlinie aufhalten.

Vergehen/Sanktion

Der Linienrichter wird bezüglich Ballberührungen wie ein Assistent behandelt. Sie unterstehen dem Schiedsrichter und haben sich, genau wie die Spieler, dessen Entscheidungen zu fügen.

Der Schiedsrichter soll einen Linienrichter ersetzen lassen, wenn er:

- sich ungebührlich in das Spielgeschehen einmischt
- seiner Aufgabe mangelhaft nachkommt
- in alkoholisiertem Zustand antritt, bzw. während seiner Amtsausübung Alkohol zu sich nimmt oder raucht.

Wenn der Schiedsrichter einen Linienrichter seines Amts entheben muss, hat er den Tatbestand der Behörde zu melden. Ist der Linienrichter auf der Spielerkarte aufgeführt, so hat der Schiedsrichter die disziplinarische Strafe optisch zu signalisieren (Verwarnung oder Ausschluss).

REGEL 7 – DAUER DES SPIELS

ALLGEMEINES

Die Zeitnahme (inkl. Nachspielzeit) ist eine tatsächliche, nicht anfechtbare Entscheidung des Schiedsrichters. Bei Spielen mit einer Matchuhr ist diese nach Ablauf der Spielzeit zu stoppen.

NACHSPIELZEIT

Die Nachspielzeit beträgt pro Auswechslung im Normalfall 30 Sekunden. Bei länger dauernden Auswechslungen ist die effektiv verlorene Zeit nachzuspielen.

Ausgenommen sind Spiele, bei denen die Spieler frei ein- und ausgewechselt werden können.

Die Nachspielzeit wird immer auf die nächste volle Minute aufgerundet (z.B. 1 Minute und 30 Sekunden auf 2 Minuten).

REDUKTION DER SPIELZEIT



Die Spiele, bei welchen die normale Spielzeit auf Verlangen beider Kapitäne um maximal 2 x 5 Minuten reduziert werden kann, sind im Merkblatt „Zusammenfassung spezieller Spielregeln“ aufgeführt.

Eine Reduktion der Spielzeit ist bei Spielen, die weniger als 2 x 45 Minuten dauern, bei Entscheidungs- oder Finalspielen sowie bei Spielen um den Schweizer Cup (Männer und Frauen) ausgeschlossen.

Der Schiedsrichter darf unter keinen Umständen von sich aus den Teams eine Reduktion der Spielzeit beantragen.

PAUSE

Die Pause bei Juniorenspielen beträgt 10 Minuten, bei den anderen Spielen höchstens 15 Minuten. Vor der Verlängerung wird eine Pause von 5 Minuten gewährt. Beim Seitenwechsel beträgt die Halbzeitpause eine Minute (Trinkpause). Verkürzungen sind nur mit der Erlaubnis des Schiedsrichters möglich.

Bei aussergewöhnlichen Wetterbedingungen kann der Schiedsrichter das Spiel für Trinkpausen (maximal eine Minute) und Kühlpausen (90 Sekunden bis maximal drei Minuten) unterbrechen. Die Zeit wird am Ende der jeweiligen Halbzeit nachgespielt.

DAUER DER SPIELE

Die Spiele, bei welchen die Spieldauer weniger als 2 x 45 Minuten beträgt, sind im Merkblatt „Zusammenfassung spezieller Spielregeln“ aufgeführt.

REGEL 8 – BEGINN UND FORTSETZUNG DES SPIELS

ANSTOSS

Es ist üblich, dass der Kapitän des Gastteams die Seite der Münze bei der Auslosung wählen darf.

ZEITKONTROLLE

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

REGEL 10 – BESTIMMUNG DES SPIELAUSGANGS

ELFMETERSCHIESSEN

Ist es dem Schiedsrichter, nachdem er eine Zeitspanne von maximal 30 Minuten abgewartet hat, als Folge höherer Gewalt (längerer Stromausfall, Gewitter etc.) nicht möglich, mit dem Elfmeterschiessen zu beginnen oder dieses zu Ende zu führen, so hat er den Sieger mittels Aufwerfens einer Münze oder mit Losentscheid zu ermitteln.

Bei Spielen mit freiem Ein- und Auswechseln nehmen unter Beachtung der Vorgabe, dass die Zahl der teilnehmenden Spieler bei beiden Teams gleich sein muss, alle Spieler, welche am Ende des Spiels auf dem Spielfeld stehen oder das Spielfeld kurzzeitig verlassen haben (Verletzung, Berichtigung der Ausrüstung etc.), am Elfmeterschiessen teil.



Während des Elfmeterschiessens wird anstelle einer Zeitstrafe eine Verwarnung (inkl. Rapportierung) ausgesprochen.

Muss ein Elfmeter wiederholt werden, so muss dieser durch den gleichen Schützen ausgeführt werden. Ist dies nicht möglich (aufgrund einer Verletzung oder Ausschlusses), bestimmt sein Team einen anderen Schützen, welcher noch keinen Strafstoß ausgeführt hat. Das andere Team gleicht die Anzahl der am Elfmeterschiessen teilnehmenden Spieler an (Reduktion).

REGEL 12 – FOULS UND UNSPORTLICHES BETRAGEN

VERWARNUNG UND AUSSCHLUSS

Ein ausgeschlossener Spieler oder Teamoffizieller hat die unmittelbare Umgebung des Spielfelds zu verlassen. Sie müssen sich in das Stadioninnere (Katakomben oder Umkleidekabine) begeben. Alternativ kann der Heimverein eine andere Zone (z. B. auf den Tribünen) bestimmen. Eine solche Zone muss so bestimmt sein, dass der ausgeschlossene Spieler oder Teamoffizielle von dieser Zone aus nicht mit Personen in Kontakt treten kann, welche sich in der technischen Zone aufhalten. Eine Vorgabe zur Markierung etc. der Zone besteht nicht. Ausgeschlossene Spieler/-innen oder Teamoffizielle dürfen sich während und nach dem Spiel in der Umkleidekabine aufhalten. Ausnahme: Ein medizinischer Teamoffizieller darf nicht weggewiesen werden, wenn dem Team keine andere medizinische Person zur Verfügung steht.

ZEITSTRAFEN

Die Spiele, bei welchen anstelle einer Verwarnung eine Zeitstrafe von 10-Minuten als Disziplinarstrafe ausgesprochen wird, sind im Merkblatt „Zusammenfassung spezieller Spielregeln“ aufgeführt. Gegen Teamoffizielle wird immer eine Verwarnung ausgesprochen, es sei denn, sie sind gleichzeitig auch als Spieler im Einsatz (Spielertrainer).

Während der Dauer der Zeitstrafe hat sich der betreffende Spieler in der technischen Zone aufzuhalten. Er hat eine Oberkörperbekleidung zu tragen, die sich von derjenigen beider Teams unterscheidet. Er ist weiterhin der Entscheidungsbefugnis des Schiedsrichters/Spielleiters unterstellt. Jede Tätigkeit im Zusammenhang mit dem Spiel (Linienrichter, etc.) ist ihm untersagt. Er kann erst nach Ablauf der Dauer der Zeitstrafe ausgewechselt werden.

Sobald eine Zeitstrafdauer abgelaufen ist, kann der Spieler mit der Erlaubnis des Schiedsrichters von der Seitenauslinie aus wieder auf das Spielfeld zurückkehren. Diese Erlaubnis kann auch bei laufendem Spiel erteilt werden.

Das Spiel ist abzubrechen, falls aufgrund einer oder mehrerer Zeitstrafen die Zahl der Spieler bei einem Team unter 7 fällt.

Erhält der Torhüter eine Zeitstrafe, kann er für deren Dauer durch den Ersatztorhüter ersetzt werden, sofern dafür ein Feldspieler das Spielfeld verlässt.

Muss der Schiedsrichter gegen einen Ersatzspieler eine Verwarnung aussprechen, so wird diese als Zeitstrafe rapportiert. Dem Ersatzspieler ist während der Dauer der Zeitstrafe jede Tätigkeit untersagt. Er darf erst nach Ablauf der Zeitstrafe eingewechselt werden. Begeht dieser Spieler ein zweites verwarnungswürdiges Vergehen, so wird er vom Spiel ausgeschlossen (2. Verwarnung).



Der Schlusspfiff beendet die Zeitstrafe vorzeitig. In diesem Fall darf der fehlbare Spieler an einem allfälligen Elfmeterschiessen teilnehmen.

HANDSPIEL

Wenn sich die verteidigenden Spieler bei der Mauerbildung einhaken und der Ball durch den Arm eines in einer solchen Mauer befindlichen Spielers aufgehalten wird, so ist dies als absichtliches Handspiel zu werten und entsprechend zu bestrafen.

REGEL 13 – FREISTÖSSE

ALLGEMEINES

Wenn der Freistoss nicht sofort (im Sinne der Vorteilsbestimmung) ausgeführt wird, so hat der Schiedsrichter, auch ohne, dass es das zum Freistoss berechnigte Team verlangt, die Spieler des fehlbaren Teams aufzufordern, sich sofort auf die reglementarische Distanz zurück zu begeben. Kommt ein Spieler dieser Aufforderung nicht unverzüglich nach, so ist er zu verwarnen.

Der Schiedsrichter signalisiert dem ausführenden Team mittels Zeigen der Pfeife, dass er die Kontrolle übernimmt, die Distanz abmisst und das Spiel mit einem Pfiff freigibt. Spielt ein Spieler den Ball vor dem Pfiff, so ist er zu verwarnen und der Freistoss zu wiederholen.

REGEL 14 – STRAFSTOSS

ALLGEMEINES

Will der Torhüter aus Verärgerung seinen Platz im Tor nicht einnehmen, so ist er durch den Schiedsrichter aufzufordern, sich sofort den Anordnungen zu fügen. Folgt er dieser Aufforderung nicht, so ist er zu verwarnen und bei fortdauernder Nichtbefolgung vom Spiel auszuschliessen.

AUSFÜHRUNG

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

Grundsätzlich kann ein Strafstoss auch indirekt ausgeführt werden, wenn der Regel nachgelebt wird. Der Ball muss ordnungsgemäss ins Spiel gekommen sein, bevor der zweite Angreifer den Strafraum betreten darf.

Muss ein Strafstoss wiederholt werden, kann ein anderer Schütze als bei der ersten Ausführung antreten.

REGEL 17 – ECKSTOSS

KURZER ECKBALL

Spielkategorien, bei welchen der kurze Eckball zur Anwendung kommt, sind im Merkblatt „12.1.2 Zusammenfassung spezieller Spielregeln“ zusammengestellt.

