

Regel 5 Schiedsrichter



Übersicht

- **Aufgaben, Rechte und Pflichten des Schiedsrichters**
- Ausrüstung des Schiedsrichters
- Pfiff und Zeichen des Schiedsrichters
- Lauf- und Stellungsspiel
- Einzelne Aufgaben- und Problemfelder
 - Verspätungen, Platzkontrolle, Bespielbarkeit des Platzes
 - Entscheidungsgewalt und Disziplinarmaßnahmen
 - Einflüsse von außen, Spielunterbrechung, Abbruch
 - Verletzungen
 - Sonstiges

„Jedes Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet, der die uneingeschränkte Befugnis hat, die Spielregeln beim Spiel durchzusetzen.“

- Die wichtigste Aufgabe ist die **Durchsetzung der Spielregeln**
- Leitung und Kontrolle des Spiels, alleine oder mit Assistenten
 - **Beginn, Unterbrechung, Fortsetzung** des Spiels, insbesondere bei Vergehen
 - Einwirken auf Spieler und Trainer/Betreuer, die Regeln einzuhalten
 - **Sanktionen** gegen Spieler, Trainer, Betreuer
 - Bei Zweifeln soll der Schiedsrichter auch seine neutralen Assistenten befragen
- Dokumentation des Spiels
 - Überwachung der Spielzeit
 - Tore und Ergebnis festhalten
 - Vorfälle notieren (z.B. Auswechslungen, persönliche Strafen, besondere Vorkommnisse)

Disziplinarmaßnahmen

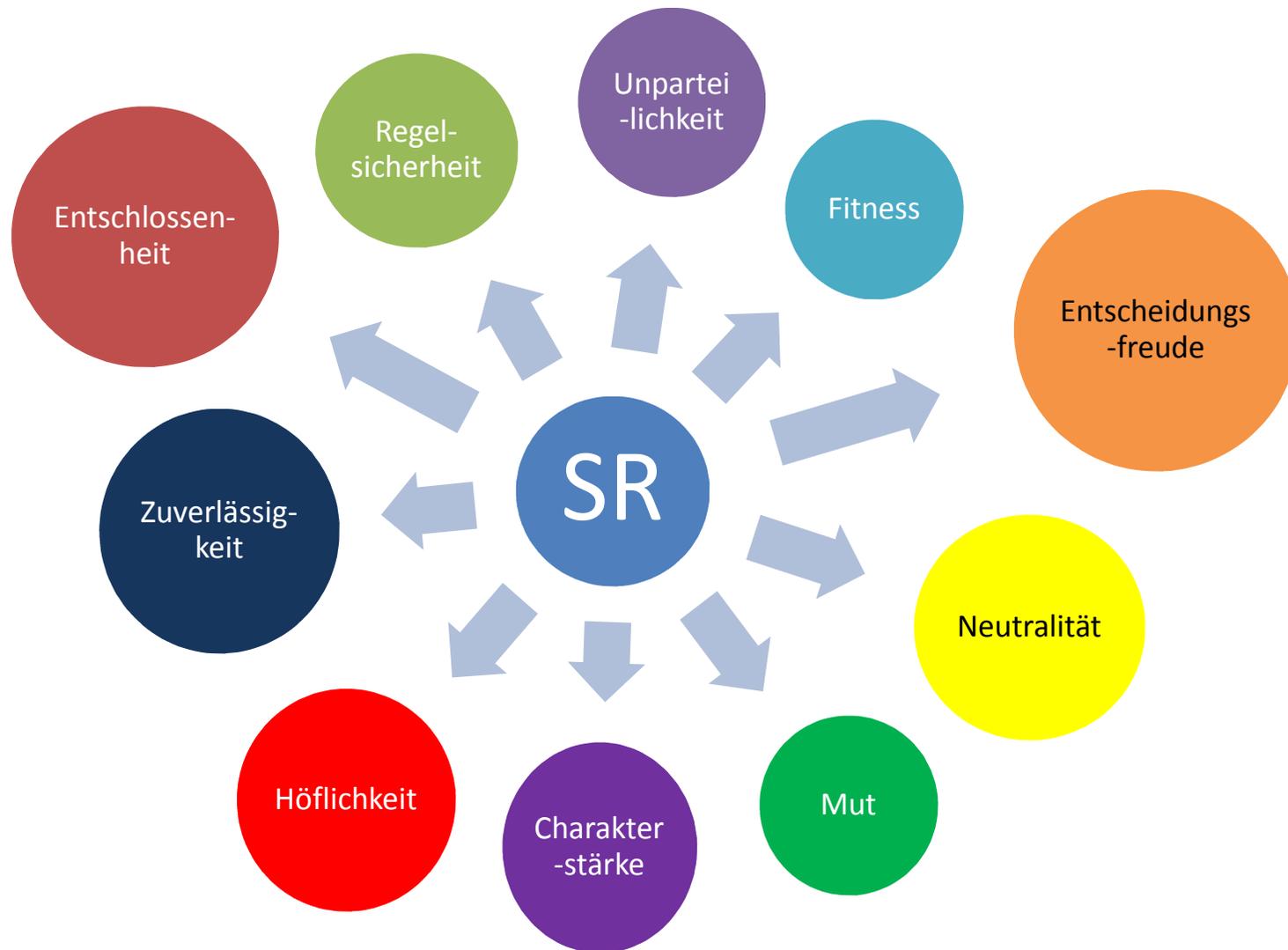
- Der SR hat die Befugnis
 - Maßnahmen gegen Teamoffizielle zu ergreifen und diese vom Spielfeld und der unmittelbaren Umgebung zu verweisen
- Medizinischer Betreuer
 - darf verbleiben und bei Bedarf Behandlung vornehmen
 - wenn das Team sonst keinen Betreuer hat
 - Meldung ist trotzdem zu schreiben

Neu



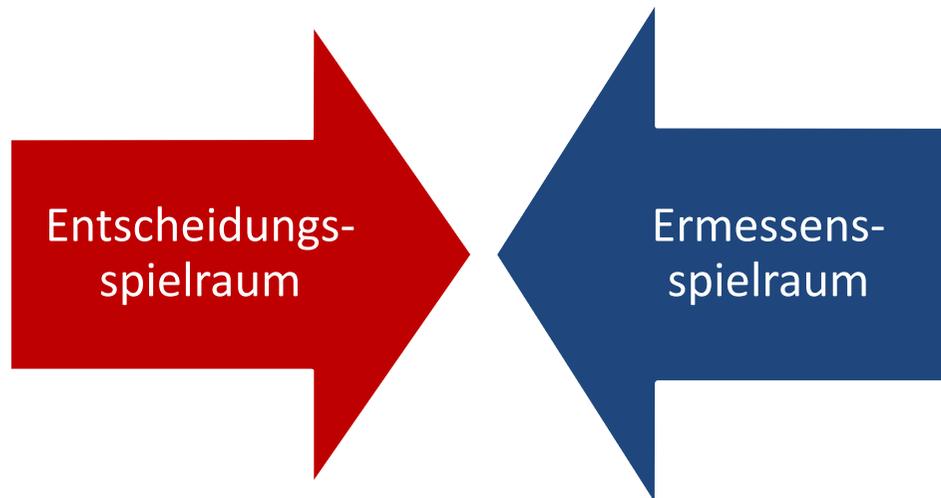
Monika Ströbele

„Ein Schiedsrichter muss Vorbild und eine Persönlichkeit sein.“



„Tatsachenentscheidungen des Schiedsrichters sind endgültig. Dazu gehören auch die Entscheidungen auf „Tor“ oder „kein Tor“ sowie das Ergebnis des Spiels.“

- Der Schiedsrichter trifft als Unparteiischer alle Entscheidungen zum Spiel alleine oder im Team, unbeeinflusst von den Spielern, Trainer und Betreuern
- Er muss versuchen,
 - die Spielsituationen richtig zu erkennen (Was ist passiert?) und
 - Dann die Regeln konsequent anwenden (Wie ist zu entscheiden?).



„Entscheidungen können zeitlich begrenzt geändert werden, wenn der Schiedsrichter davon überzeugt ist, dass eine Entscheidung falsch war.“

- Der Schiedsrichter kann Entscheidungen grundsätzlich ändern, wenn er nach Rücksprache mit seinen Assistenten oder nach seiner eigenen Einschätzung davon überzeugt ist, dass eine Entscheidung falsch war (Ausnahmefall).
- Eine Änderung ist **nicht** möglich,
 - wenn das Spiel mit Zustimmung des Schiedsrichters fortgesetzt wurde oder
 - der Schiedsrichter das Spielfeld nach dem Halbzeitpfiff verlassen hat oder
 - der Schiedsrichter das Spiel mit dem Schlusspfiff beendet hat.

- **Ermessensspielraum** und das von Spielern geforderte „Fingerspitzengefühl“
 - Beispiel: Ein Verteidiger verhindert mit einem Handspiel auf der Torlinie stehend ein sicheres Tor.
 - Der Schiedsrichter hat einen Spielraum bei der Beurteilung, ob das Handspiel strafbar war, also absichtlich geschah
 - Entscheidet er auf absichtliches Handspiel, **muss** er einen Platzverweis (FaD, Rote Karte) aussprechen (kein Entscheidungsspielraum, sondern zwingend)
 - „Fingerspitzengefühl“ gibt es hier nicht

„Entscheidungen können zeitlich begrenzt geändert werden, wenn der Schiedsrichter davon überzeugt ist, dass eine Entscheidung falsch war.“

- Beispiel:
 - Der Schiedsrichter entscheidet auf Strafstoß und Vw für den Verteidiger.
 - Der vermeintlich gefoulte Stürmer sagt vor der Ausführung zum Schiedsrichter, dass er von dem Verteidiger nicht getroffen wurde, sondern gestolpert ist.
 - Der Schiedsrichter kann die Entscheidung ändern:
 - Spielfortsetzung SR-Ball, Vw zurücknehmen (beiden Spielführern mitteilen)



„Ein Schiedsrichter haftet nicht für Verletzungen, Sachschäden oder sonstige Schäden, die auf seinen Entscheidungen beruhen oder beruhen könnten.“

- Der Schiedsrichter haftet nicht für Verletzungen und Schäden aufgrund seiner Entscheidungen.
- Er haftet z.B. nicht für Entscheidungen über
 - den Zustand des Spielfeldes und seine Entscheidung, das Spiel anzupfeifen
 - Unterbrechungen des Spiels bei Verletzungen oder Zuschauerausschreitungen
 - den Abbruch eines Spiels (z.B. bei langem Gewitter oder Flutlichtausfall)
- Dies gilt auch bei vermeintlichen Fehlentscheidungen, solange diese nicht absichtlich falsch getroffen werden.

Übersicht

- Aufgaben, Rechte und Pflichten des Schiedsrichters
- **Ausrüstung des Schiedsrichters**
- Pfiff und Zeichen des Schiedsrichters
- Lauf- und Stellungsspiel
- Einzelne Aufgaben- und Problemfelder
 - Verspätungen, Platzkontrolle, Bespielbarkeit des Platzes
 - Entscheidungsgewalt und Disziplinarmaßnahmen
 - Einflüsse von außen, Spielunterbrechung, Abbruch
 - Verletzungen
 - Sonstiges

„Den Schiedsrichtern und Schiedsrichterassistenten ist die für ihre Kleidung die Farbe Schwarz vorbehalten. Andere Farben dürfen getragen werden.“

- Vollständigkeit der Ausrüstung vor jeder Abreise zum Spiel kontrollieren!
- Kleidung des Schiedsrichters:
 - Trikot (alle Farben erlaubt, Schwarz geht immer, Abstimmen auf Mannschaften)
 - Hose und Stutzen (immer schwarz)
 - Schuhe (unauffällige Farbe, **immer geputzt**)
- Sonstige Ausrüstung:
 - Uhr
 - Pfeifen
 - Wählmarke
 - gelbe und rote Karte
 - Notizkarte und Stifte
 - Ggf. Fahnen (bei Spielen mit Schiedsrichterassistenten)
- Schmuck ist nicht erlaubt



Übersicht

- Aufgaben, Rechte und Pflichten des Schiedsrichters
- Ausrüstung des Schiedsrichters
- **Pfiff und Zeichen des Schiedsrichters**
- Lauf- und Stellungsspiel
- Einzelne Aufgaben- und Problemfelder
 - Verspätungen, Platzkontrolle, Bespielbarkeit des Platzes
 - Entscheidungsgewalt und Disziplinarmaßnahmen
 - Einflüsse von außen, Spielunterbrechung, Abbruch
 - Verletzungen
 - Sonstiges

„Ein lauter Pfiff und eine klare Gestik zeigen die Sicherheit des Schiedsrichters bei einer Entscheidung und erhöhen die Akzeptanz.“

- Pfiff ist zwingend:
 - Anstoß
 - Unterbrechung (z.B. bei Gewitter) oder Abbruch des Spiels (z.B. Dunkelheit)
 - Zur Halbzeitpause und zum Abpfiff
 - Spielunterbrechung für Freistoß oder Strafstoß
 - Zur Ausführung des Strafstoßes
 - Wiederaufnahme bei Freistößen aber nur, wenn die Mauer gestellt wurde
 - Wiederaufnahme des Spiels nach persönlicher Strafe, Verletzung, Auswechslung



„Ein lauter Pfiff und eine klare Gestik zeigen die Sicherheit des Schiedsrichters bei einer Entscheidung und erhöhen die Akzeptanz.“

- Pfiff ist in der Regel unnötig:
 - Bei Entscheidung auf Abstoß, Eckstoß, Einwurf (Ausnahme: Ball knapp im Aus) und bei Wiederaufnahme danach
 - Bei Freistößen ohne Besonderheiten (Mauerstellung, pers. Strafe, Verletzung)
 - Bei Torerzielung (Ausnahme: knappe Torerzielung)



„Klare Zeichen unterstützen die getroffene Entscheidung.“

- Freistoß/Richtungsanzeige:
 - Klarer Pfiff
 - Richtungsanzeige in Schulterhöhe oder leicht darüber
 - Gestreckter Arm mit Spannung

- Bei indirektem Freistoß:
 - Richtungsanzeige in Schulterhöhe mit gestrecktem Arm
 - Zusätzlich vor der Ausführung einen Arm gestreckt nach oben halten
 - Arm wird nach Berührung durch zweiten Spieler oder wenn der Ball im Aus ist senken



„Ein lauter Pfiff und eine klare Gestik zeigen die Sicherheit des Schiedsrichters bei einer Entscheidung und erhöhen die Akzeptanz.“

- Weiteres zum Pfiff:
 - Jeder Pfiff unterbricht das Spiel, auch wenn er versehentlich erfolgt
 - Vom Anpfiff bis Abpfiff ist ein lauter Pfiff wichtig
 - Wird der Pfiff unnötig oder zu oft eingesetzt, verliert er seine Wirkung, wenn er zwingend ist.
 - Kurze Pfeife sparsam einsetzen
 - Pfeift der Schiedsrichter aus Versehen => SR-Ball, wo der Ball war
- Körpersprache (bei Interesse: SR-Zeitung 6/2014, S. 4 ff.):
 - Die Wirkung des Schiedsrichters wird durch klare Körpersprache unterstützt
 - Körperspannung zeigen
 - Blickkontakt bei Gesprächen halten

„Klare Zeichen unterstützen die getroffene Entscheidung.“

- Strafstoß:
 - Klarer längerer Pfiff
 - Zeigen mit gestrecktem Arm auf den Strafstoßpunkt
 - Gestreckter Arm mit Spannung

- Vorteilsanzeige:
 - Vergehen, das mit einem Freistoß zu ahnden ist
 - SR entscheidet, dass sich trotz des Vergehens eine gute Angriffssituation ergibt
 - Anzeige mit einem Arm neben dem Kopf nach vorne



„Klare Zeichen unterstützen die getroffene Entscheidung.“

- Abstoß:
 - Gestreckter Arm mit flacher Hand Richtung Tor

- Eckstoß:
 - Gestreckter Arm schräg nach oben
 - Arm in Richtung der Eckfahne, von der der Eckstoß ausgeführt werden soll



„Klare Zeichen unterstützen die getroffene Entscheidung.“

- Einwurf:
 - Gestreckter Arm in Schulterhöhe oder leicht darunter
 - In Spielrichtung der Mannschaft, die den Einwurf hat
- Aussprache einer persönlichen Strafe:
 - Gestreckter Arm mit Karte nach oben, leicht nach vorne
 - Distanz zum Spieler wahren (mind. 1 m)
 - Zeitstrafe im Juniorenbereich (5 Minuten):
 - Statt Karte werden fünf Finger nach oben gehalten

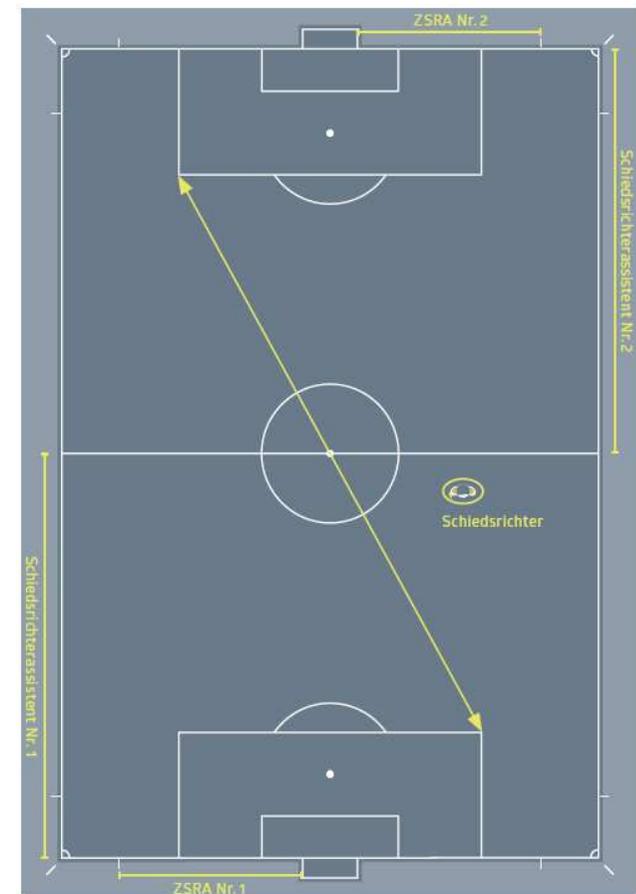


Übersicht

- Aufgaben, Rechte und Pflichten des Schiedsrichters
- Ausrüstung des Schiedsrichters
- Pfiff und Zeichen des Schiedsrichters
- **Lauf- und Stellungsspiel**
- Einzelne Aufgaben- und Problemfelder
 - Verspätungen, Platzkontrolle, Bespielbarkeit des Platzes
 - Entscheidungsgewalt und Disziplinarmaßnahmen
 - Einflüsse von außen, Spielunterbrechung, Abbruch
 - Verletzungen
 - Sonstiges

„Der Schiedsrichter bewegt sich grundsätzlich auf einer Diagonale von Strafraumeck zu Strafraumeck.“

- Der Schiedsrichter bewegt sich von Strafraumeck zu Strafraumeck auf einer Diagonalen.
- Hintergrund: Das Spielgeschehen soll zwischen dem SR und den SRA stattfinden.
- Nur dem Ball hinterherzulaufen führt dazu, dass man zu viel und unkoordiniert läuft.
- Optimale Distanz zum Geschehen: ca. 10-12m
- Optimal ist Seiteneinblick
- Blick nur von hinten führt dazu, dass man manche Details nicht erkennen kann
- Stellungsspiel bei Standardsituationen wird bei den einzelnen Regeln erläutert



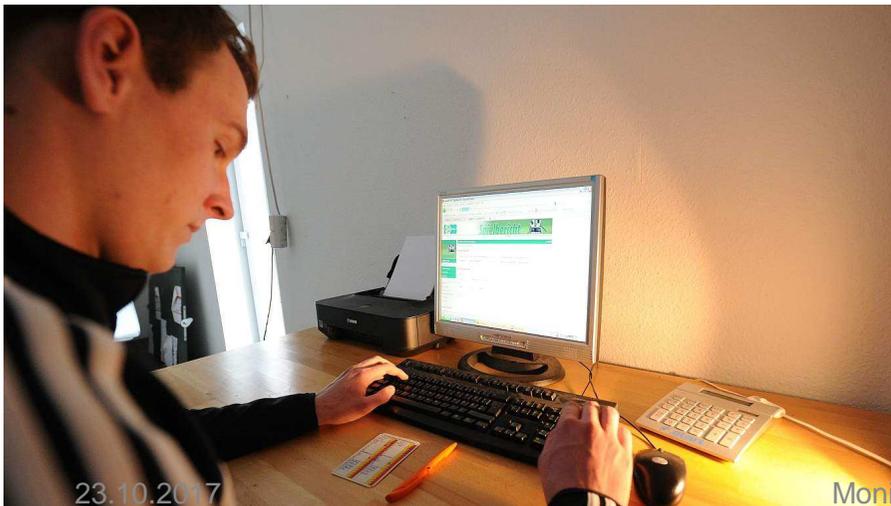
Übersicht

- Aufgaben, Rechte und Pflichten des Schiedsrichters
- Ausrüstung des Schiedsrichters
- Pfiff und Zeichen des Schiedsrichters
- Lauf- und Stellungsspiel
- **Einzelne Aufgaben- und Problemfelder**
 - **Verspätungen, Platzkontrolle, Beispielbarkeit des Platzes**
 - Entscheidungsgewalt und Disziplinarmaßnahmen
 - Einflüsse von außen, Spielunterbrechung, Abbruch
 - Verletzungen
 - Sonstiges

Verspätungen, Platzkontrolle, Bespielbarkeit des Platzes

„Der Schiedsrichter muss rechtzeitig anreisen, um alle Aufgaben vor dem Spiel in Ruhe sorgfältig erledigen zu können.“

- Anreise des Schiedsrichters:
 - Bei Spielen von Erwachsenenmannschaften: **60 Minuten** vor Spielbeginn
 - Bei Jugendspielen: mindestens **30 Minuten**, besser 45 Minuten
 - Bei Verspätung den Heimverein telefonisch informieren
 - Nach Kontakt mit Heimverein und Abstellen der Tasche in der Kabine:
 - Platzkontrolle und Abklären der Trikotfarben der Mannschaften
 - Spielberichts- und Passkontrolle
 - Umziehen und Warmlaufen



Monika Ströbele



24

Verspätungen, Platzkontrolle, Beispielbarkeit des Platzes

„Der Schiedsrichter muss rechtzeitig anreisen, um alle Aufgaben vor dem Spiel in Ruhe sorgfältig erledigen zu können.“

- **Verspätung oder Nichterscheinen des Schiedsrichters:**
 - ein anderer anwesender Schiedsrichter oder geeigneter Sportler kann die Spielleitung **übernehmen**
 - trifft der eingeteilte Schiedsrichter dann vor Beginn der 2. Halbzeit ein, übernimmt der eingeteilte Schiedsrichter die Spielleitung
 - Folgende Informationen müssen dem eingeteilten SR mitgeteilt werden:
 - Gespielte Spielzeit, Spielstand
 - Persönliche Strafen
 - Besondere Vorkommnisse
 - welche Mannschaft hatte in der 1. Halbzeit Anstoß?
 - Auswechslungen

Verspätungen, Platzkontrolle, Bespielbarkeit des Platzes

„Der Schiedsrichter muss rechtzeitig anreisen, um alle Aufgaben vor dem Spiel in Ruhe sorgfältig erledigen zu können.“

- Verspätung oder Nichterscheinen einer Mannschaft:
 - Erscheint eine Mannschaft nicht oder tritt sie nicht an, müssen die andere Mannschaft und der Schiedsrichter warten
 - Der Anstoß darf sich dadurch maximal um **45 Minuten** verzögern
 - Die anwesende Mannschaft muss den elektronischen Spielbericht **ausfüllen**
 - Der Schiedsrichter muss die **Pässe kontrollieren**.

Verspätungen, Platzkontrolle, Bespielbarkeit des Platzes

„Der Platz ist bespielbar, wenn die Gesundheit der Spieler nicht gefährdet ist und das Spiel ordnungsgemäß abgewickelt werden kann.“

- Nach der Anreise zum Spiel erfolgt sofort die Platzkontrolle:
 - Ist der Platz bespielbar?
 - Ist der Platzaufbau in Ordnung?
- Bespielbarkeit des Platzes
 - Ist die Gesundheit der Spieler gefährdet?
 - Eisflächen, hart gefrorener und unebener Boden
 - Eisregen, zu niedrige Temperaturen (ca. -15°C) insb. bei Jugendspielen
 - Gewitter
 - Scherben oder andere Gegenstände können nicht restlos entfernt werden
 - Kann das Spiel ordnungsgemäß durchgeführt werden?
 - Große Flächen sind mit stehendem Wasser bedeckt
 - Tiefer Schnee, insbesondere Pappschnee
 - Gebrochenes Tor, das nicht repariert/ersetzt werden kann
 - Nebel so dicht, dass von einem Tor aus das andere nicht mehr zu sehen ist

Verspätungen, Platzkontrolle, Bespielbarkeit des Platzes



Regel 5 – Schiedsrichter

Übersicht

- Aufgaben, Rechte und Pflichten des Schiedsrichters
- Ausrüstung des Schiedsrichters
- Pfiff und Zeichen des Schiedsrichters
- Lauf- und Stellungsspiel
- **Einzelne Aufgaben- und Problemfelder**
 - Verspätungen, Platzkontrolle, Bespielbarkeit des Platzes
 - **Entscheidungsgewalt und Disziplinarmaßnahmen**
 - Einflüsse von außen, Spielunterbrechung, Abbruch
 - Verletzungen
 - Sonstiges

Platzkontrolle, Beispielbarkeit des Platzes

„Mängel am Platzaufbau müssen vom Platzverein beseitigt werden, ein Spiel fällt aber nur bei fehlendem Tor oder fehlender Querlatte aus.“

- Platzaufbau in Ordnung (siehe Regel 1)?:
 - Alle Linien vorhanden und sichtbar (bei Schnee: Hilfsflaggen/Hütchen)?
 - Strafstoßpunkt überprüfen
 - Eckfahnen vorhanden?
 - Tore/Tornetze in Ordnung?
 - Technische Zone markiert?
- Mängel sofort dem Heimverein mitteilen
- Vor Beginn des Spiels überprüfen, ob Mängel beseitigt wurden
- Nur bei **fehlender Querlatte** darf ein Spiel ausfallen, bei allen anderen Mängeln nicht (z.B. auch nicht bei fehlenden Tornetzen)
- Bei Mängeln ist **Meldung** nach dem Spiel erforderlich

Entscheidungsgewalt und Disziplinarmaßnahmen

„Der Schiedsrichter kann persönliche Strafen vom Betreten des Spielfeldes zur Platzkontrolle bis zum Verlassen nach dem Abpfiff aussprechen.“

- Persönliche Strafen sind:
 - Ermahnung
 - Verwarnung = Gelbe Karte = Vw
 - Zeitstrafe = Feldverweis auf Zeit = FaZ (nur im Juniorenbereich)
 - Gelb-rote Karte (nicht im Juniorenbereich)
 - Feldverweis auf Dauer = Rote Karte = FaD
 - Ausschluss (Feldverweis auf Dauer ohne Zeigen der Roten Karte)
- Persönliche Strafen sind möglich:
 - Ab Betretten des Platzes zur Platzkontrolle (Ausschluss bzw. Verhinderung der Spielteilnahme bei feldverweiswürdigen Vergehen, z.B. Beleidigung)
 - Bis zum Verlassen des Spielfeldes nach dem Abpfiff (auch in der Halbzeitpause)
 - Ab Betreten des Platzes zum Spielbeginn bis zum Verlassen des Platzes nach Abpfiff werden Karten gezeigt, davor nicht



Entscheidungsgewalt und Disziplinarmaßnahmen

„Der Schiedsrichter kann Karten vom Betreten des Spielfeldes zum Anpfiff bis zum Verlassen nach dem Abpfiff zeigen.“

- Nach gelb-roter oder roter Karte oder einem Ausschluss darf der Spieler nicht durch einen anderen ersetzt werden (Ausnahme: vor dem Anstoß)
- Nach Abpfiff und **vor** Verlassen des Spielfeldes ist bei grob unsportlichem Verhalten die rote Karte zu zeigen (Feldverweis auf Dauer)
- Nach Abpfiff und **nach** Verlassen des Spielfeldes ist nur eine Meldung möglich (keine Karte zeigen)
- Bei einem Feldverweis auf Dauer oder einem Ausschluss ist immer eine Meldung zu verfassen
- Auch gegen Teamoffizielle (Trainer, Betreuer etc.) können Maßnahmen ergriffen werden, wenn diese sich regelwidrig verhalten (insb. bei lautstarken und ständigen Reklamationen):
 - Ansprachen
 - Verweis aus dem Innenraum (hinter die Bande, auf die Tribüne)

Regel 5 – Schiedsrichter

Übersicht

- Aufgaben, Rechte und Pflichten des Schiedsrichters
- Ausrüstung des Schiedsrichters
- Pfiff und Zeichen des Schiedsrichters
- Lauf- und Stellungsspiel
- **Einzelne Aufgaben- und Problemfelder**
 - Verspätungen, Platzkontrolle, Bespielbarkeit des Platzes
 - Entscheidungsgewalt und Disziplinarmaßnahmen
 - **Einflüsse von außen, Spielunterbrechung, Abbruch**
 - Verletzungen
 - Sonstiges

Einflüsse von außen, Spielunterbrechung, Abbruch

„Der Schiedsrichter kann wegen eines Eingriffs von außen das Spiel unterbrechen, wenn das Spielgeschehen dadurch gestört wurde.“

- Eingriffe von außen:
 - Pfiff eines Zuschauers, der die Spieler erkennbar irritiert
 - Zweiter Ball auf dem Feld (Unterbrechung nur bei Störung des Spielgeschehens)
 - Tier auf dem Feld (Unterbrechung nur bei Störung)
 - Zuschauer auf dem Feld (Unterbrechung nur bei Störung + Meldung)
- Spielfortsetzung bei Störung: SR-Ball, wo der Ball bei der Unterbrechung war

Regel 5 – Schiedsrichter

Übersicht

- Aufgaben, Rechte und Pflichten des Schiedsrichters
- Ausrüstung des Schiedsrichters
- Pfiff und Zeichen des Schiedsrichters
- Lauf- und Stellungsspiel
- **Einzelne Aufgaben- und Problemfelder**
 - Verspätungen, Platzkontrolle, Bespielbarkeit des Platzes
 - Entscheidungsgewalt und Disziplinarmaßnahmen
 - Einflüsse von außen, Spielunterbrechung, Abbruch
 - **Verletzungen**
 - Sonstiges

Einflüsse von außen, Spielunterbrechung, Abbruch

„Der Schiedsrichter kann ein Spiel abbrechen, wenn er alle Möglichkeiten ausgeschöpft hat, das Spiel noch ordnungsgemäß fortzusetzen.“

- (Längere) **Unterbrechung** des Spiels bei äußeren Einflüssen:
 - z.B. bei Gewitter, Hagel, Sturm, zeitweisem Flutlichtausfall
 - Sicherheit und ordnungsgemäße Durchführung des Spiels müssen gewährleistet sein
 - Wartezeit bis zu **ca. 30 Minuten**, ggf. länger, wenn Ende der Störung absehbar ist
 - Nach Ablauf der Wartezeit kann das Spiel **abgebrochen** werden (Meldung!)
- Abbruch des Spiels nach Ausschreitungen oder Angriffen gegen den SR
 - Bei Zuschauerausschreitungen kann ein Spiel abgebrochen werden, wenn eine ordnungsgemäße Fortsetzung nicht möglich ist (Meldung)
 - Bei tätlichen Angriffen oder schweren Bedrohungen gegen den SR oder sein Team ist das Spiel in der Regel abzubrechen (Meldung)
- Sonderfall: Spiel **muss** abgebrochen werden, wenn sich eine Mannschaft auf weniger als 7 Spieler reduziert (z.B. wegen Verletzungen, Feldverweisen)

Verletzungen

„Der Schiedsrichter soll das Spiel sofort unterbrechen, wenn er eine ernsthafte Verletzung eines Spielers annimmt.“

- Wichtig: Blutende Spieler müssen das Feld verlassen und dürfen das Feld erst wieder betreten, wenn sich der Schiedsrichter vergewissert hat, dass
 - die Blutung gestoppt wurde und
 - sich kein Blut auf der Ausrüstung befindet und
 - der SR seine Zustimmung zum Eintritt erteilt hat (Gestik + Rufen)
- Bei leichten Verletzungen kann das Spiel weiterlaufen, bis der Ball aus dem Spiel ist
- Bei **ernsthaften** Verletzungen (z.B. Kopfverletzungen) soll das Spiel **sofort** unterbrochen werden
- Der Schiedsrichter soll den Spieler fragen, ob er eine Behandlung benötigt
 - wenn ja, sollen max. zwei Betreuer hereingerufen werden
 - Dieser kann den Spieler erstversorgen (z.B. Eisspray)
- Kann der Spieler das Feld nicht selbständig verlassen, muss eine Trage angefordert werden

Verletzungen

„Nach einer Behandlung auf dem Platz durch einen vom Schiedsrichter hereingerufenen Betreuer muss der Spieler grundsätzlich den Platz verlassen.“

- Nach der Behandlung durch den Betreuer auf dem Platz (nur Erstversorgung) muss der Spieler das Feld verlassen, **außer**:
 - der verletzte Spieler ist ein Torhüter,
 - ein Torhüter und ein Feldspieler werden nach einem Zusammenprall behandelt,
 - zwei oder mehr Spieler **eines** Teams werden zeitgleich behandelt,
 - bei einer schweren Verletzung (Krankenwagen rufen lassen) oder
 - wenn ein Spieler durch ein körperliches Vergehen verletzt wurde, für das der Gegenspieler **verwarnt** oder des Feldes verwiesen wurde, und die Behandlung schnell abgeschlossen werden kann (ca. 20-25 Sek. ab Eintreffen des Betreuers beim Verletzten)

Verletzungen

„Ein verletzter Spieler darf nur mit Zustimmung des Schiedsrichters das Feld wieder betreten.“

- Muss der verletzte Spieler verwarnt oder des Feldes verwiesen werden, muss der Schiedsrichter dem Spieler vor dem Verlassen des Feldes die Karte zeigen
- Eine unmittelbare Auswechslung des verletzten Spielers ist möglich
- Spielfortsetzung, wenn der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung im Spiel war und kein Vergehen einer Mannschaft vorlag:
 - SR-Ball, wo der Ball bei der Unterbrechung war
- Wiedereintritt des verletzten Spielers nach der Spielfortsetzung
 - Während des laufenden Spiels mit Zustimmung des SR von der Seitenlinie
 - Bei einer Spielunterbrechung mit Zustimmung des SR über jede Begrenzungslinie
- Die durch Verletzungen verlorengegangene Zeit wird nachgespielt

Regel 5 – Schiedsrichter

Übersicht

- Aufgaben, Rechte und Pflichten des Schiedsrichters
- Ausrüstung des Schiedsrichters
- Pfiff und Zeichen des Schiedsrichters
- Lauf- und Stellungsspiel
- **Einzelne Aufgaben- und Problemfelder**
 - Verspätungen, Platzkontrolle, Bespielbarkeit des Platzes
 - Entscheidungsgewalt und Disziplinarmaßnahmen
 - Einflüsse von außen, Spielunterbrechung, Abbruch
 - Verletzungen
 - **Sonstiges**

Mögliche Spielabbruch Kriterien

- Verschlechterung des Wetters, sodass die Platzverhältnisse ein ordnungsgemäßes Spiel nicht mehr zulassen (Wasser auf dem Platz, Blitzeis, Schneefall)
- Dichter Nebel
- Irreparable Beschädigung eines Tors
- Ausfall des Flutlichts
- Zuschauer auf dem Spielfeld
- Abschuss von Feuerwerkskörpern auf das Spielfeld
- Blenden der Spieler oder des Schiedsrichters durch Laserpointer
- Angriff auf Unparteiische, Trainer oder Mannschafts-Offizielle
- Rassistische Aggressionen von Zuschauern
- Angriff auf die Unparteiischen durch Spieler (Schlagen, Spucken, Treten)
- Schlägerei in einer „Rudel-Bildung“, die für den Schiedsrichter nicht mehr kontrollierbar ist
- Reduzierung einer Mannschaft durch Platzverweise oder Verletzungen auf weniger als sieben Spieler
- Besonders schwere Verletzung eines Spielers
- Ausfall des Schiedsrichters (Verletzung, Erkrankung) und fehlender Ersatz
- Todesfall im Umfeld des Spiels (Spieler, Offizielle, Zuschauer)

Sonstiges

„Ein verletzter Spieler darf nur mit Zustimmung des Schiedsrichters das Feld wieder betreten.“

- Spieler dürfen während Spielunterbrechungen an der Seitenlinie Getränke zu sich nehmen
 - Getränkeflaschen dürfen nicht geworfen werden
 - In den Sommermonaten in der Mitte jeder Halbzeit bei heißen Temperaturen kurze Trinkpause einlegen (mit Mannschaften absprechen)
- Notizen sollte sich der SR auf einer speziellen Notizkarte für SR machen
- Die Spielereignisse müssen nach dem Spiel in einem elektronischen Spielbericht (ESB) eingetragen werden
- Meldungen über Platzverweise und besondere Vorkommnisse müssen gesondert erfolgen

Regel 5 – Schiedsrichter

ENDE