# Glossar

Das Glossar enthält Begriffe/Ausdrücke, die über die in den Spielregeln aufgeführten Einzelheiten hinaus präzisiert oder erklärt werden müssen und/oder nicht immer leicht in andere Sprachen zu übersetzen sind.

# **Fußballbegriffe**



#### Abbrechen (→ Abandon)

Beenden eines Spiels vor dem geplanten Schlusspfiff.

#### Abfangen (→ Intercept)

Verhindern, dass der Ball sein Ziel erreicht.

#### Ablenken (→ Distract)

Stören oder Verwirren einer Person oder Aufsichziehen ihrer Aufmerksamkeit (für gewöhnlich auf unfaire Weise).

#### Absichtlich (→ Deliberate)

Vorsätzlich, bewusst.

#### Abwehraktion (→ Save)

Handlung, bei der ein Spieler den Ball, der aufs oder sehr nah zum Tor geht, mit irgendeinem Körperteil außer mit den Händen/Armen (ausgenommen der Torhüter im eigenen Strafraum) abwehrt oder abzuwehren versucht.

#### Ahnden/Bestrafen (→ Penalise)

Sanktionieren eines Vergehens, für gewöhnlich mit einer Spielunterbrechung und einem Freistoß oder Strafstoß für das Team, das das Vergehen nicht begangen hat (siehe auch Vorteil).

# Anstößige, beleidigende oder schmähende Äußerungen (+ Offensive, insulting or abusive language)

Verbaler und/oder nonverbaler Protest, der derb, verletzend und respektlos ist und mit einem Feldverweis zu ahnden ist.

#### Antäuschen/Finte (→ Feinting)

Angedeutete Körperbewegung, mit der versucht wird, einen Gegner zu verwirren. In den Spielregeln wird zwischen zulässigem und unzulässigem Antäuschen unterschieden.

#### Auswärtstorregel (→ Away goals rule)

Methode zur Ermittlung eines Siegers bei unentschiedenem Spielstand nach Hin- und Rückspiel, bei der sich das Team durchsetzt, das mehr Auswärtstore (zählen doppelt) erzielt hat.

## В

#### Behindern (→ Impede)

Verzögern, Blockieren oder Verhindern einer Handlung oder Bewegung eines Gegners.



#### Direkter Freistoß (→ Direct free kick)

Standardsituation, aus der durch einen direkten Schuss auf das gegnerische Tor ein Treffer erzielt werden kann, ohne dass der Ball zuvor von einem weiteren Spieler berührt werden muss.

#### Disziplinarmaßnahme

Vom Schiedsrichter gegen einen Spieler wegen eines disziplinarischen Verstoßes gegen die Spielregeln verhängte Sanktion (Verwarnung, Feldverweis oder Zeitstrafe).

#### **Drittperson (→ Outside agent)**

Person, die weder ein Spieloffizieller ist, noch auf der Teamliste (Spieler, Auswechselspieler und Teamoffizieller) steht, oder Tier, Gegenstand, Konstruktion etc.

F

# Elektronisches Leistungs- und Aufzeichnungssystem (EPTS) (→ Electronic performance and tracking system (EPTS))

System, das Daten zur körperlichen und physiologischen Leistung eines Spielers sammelt und auswertet.

#### Elfmeterschießen (→ Kicks from the penalty mark)

Methode zur Ermittlung eines Siegers bei unentschiedenem Spielstand am Ende eines Spiels, das einen Sieger erfordert, wobei die Teams abwechselnd einen Elfmeter ausführen, bis ein Team bei gleicher Anzahl ausgeführter Elfmeter ein Tor mehr erzielt hat (oder schon früher, sollte ein Team während der ersten fünf Elfmeter jedes Teams mit den ihm verbleibenden Elfmetern keinen Gleichstand mehr erzielen können).

#### Ermessen (→ Discretion)

Interpretationsspielraum eines Schiedsrichters oder eines anderen Spieloffiziellen bei einer Entscheidung.

## F

#### **Fahrlässig**

Einstufung eines Foulspiels, bei dem ein Spieler gemäß Einschätzung des Schiedsrichters unachtsam, unbesonnen oder unvorsichtig in einen Zweikampf gegangen ist.

#### Feldverweis (→ Sending-off)

Durch rote Karte angezeigte Disziplinarmaßnahme, bei der ein Spieler das Spielfeld aufgrund eines feldverweiswürdigen Vergehens für den Rest des Spiels verlassen muss und nur durch einen anderen Spieler ersetzt werden darf, wenn er das Vergehen vor Spielbeginn begeht. Ein Teamoffizieller kann ebenfalls des Feldes verwiesen werden.

# G

# Gefährden (die Gesundheit des Gegners) (> Endanger the safety of an opponent)

Handlung, die den Gegner einem (Verletzungs-) Risiko aussetzt.

#### **Grobes Foulspiel (→ Serious foul play)**

Tackling oder Zweikampf um den Ball, bei dem ein Spieler die Gesundheit des Gegners gefährdet oder übermäßig hart oder brutal gegen diesen vorgeht und das/der mit einem Feldverweis zu bestrafen ist.



#### Halten (→ Holding offence)

Vergehen, bei dem ein Spieler einen Gegenspieler an einem Körperteil oder einem Ausrüstungsgegenstand zurückhält und ihn so an der Fortbewegung hindert.

#### Hybridsystem (→ Hybrid system)

Spielunterlage, die aus Kunst- und Naturrasenmaterialien besteht, Sonnenlicht, Wasser und Luftzirkulation erfordert und gemäht werden muss.

#### Indirekter Freistoß (→ Indirect free kick)

Standardsituation, aus der ein Treffer nur erzielt werden kann, wenn der Ball nach der Ausführung des Freistoßes von mindestens einem (beliebigen) weiteren Spieler berührt wurde.



#### Kühlpause (→ 'Cooling' break)

Spielunterbrechung (90 Sekunden bis maximal drei Minuten), die je nach Wettbewerbsbestimmungen im Sinne des Wohlbefindens oder der Sicherheit der Spieler bei bestimmter Witterung (z. B. hohe Luftfeuchtigkeit/ Temperaturen) zur Senkung der Körpertemperatur vorgesehen wird (nicht zu verwechseln mit "Trinkpause").

# Ν

#### Nachspielzeit (→ Additional time)

Zeit, die aufgrund von Auswechslungen, Verletzungen, Disziplinarmaßnahmen, Torjubel etc. verloren geht und am Ende jeder Halbzeit (einschließlich der Verlängerung) nachgeholt wird.

### P

#### Position bei Spielfortsetzung (→ Restart position)

Stellung eines Fußes oder eines anderen Körperteils eines Spielers, der/das den Boden berührt, zum Zeitpunkt der Wiederaufnahme des Spiels (vorbehaltlich von Regel 11).

#### Protestieren (→ Dissent)

Übermäßige verbale und/oder nonverbale Missbilligung einer Entscheidung eines Spieloffiziellen, die mit einer Verwarnung zu bestrafen ist.

### R

#### Rempeln (einen Gegner) (→ Charge (an opponent))

Wegdrängen eines Gegenspielers, indem diesem üblicherweise mit der Schulter oder dem angelegten Oberarm ein Stoß versetzt wird.

#### Rücksichtslos (→ Reckless)

Einstufung eines Foulspiels, bei dem ein Spieler gemäß Einschätzung des Schiedsrichters die Gefahr oder die Folgen für einen Gegner außer Acht gelassen hat und das mit einer Verwarnung zu bestrafen ist.

# S

#### Sanktion

Vom Schiedsrichter gegen ein Team wegen eines Verstoßes gegen die Spielregeln verhängte Strafe (Freistoß, Strafstoß etc.).

#### Schiedsrichterball (→ Dropped ball)

Methode der Spielfortsetzung, bei der der Schiedsrichter den Ball nach einer Unterbrechung, für die die Spielregeln keine andere Spielfortsetzung vorsehen, vor einem Spieler des Teams, das den Ball zuletzt berührt hat, oder – falls der Schiedsrichterball im Strafraum erfolgt – vor dem Torhüter fallen lässt. Der Ball ist im Spiel, sobald er den Boden berührt.

#### Schnell ausgeführter Freistoß (→ Quick free kick)

Standardsituation, die nach einer Spielunterbrechung aufgrund eines Vergehens (mit der Erlaubnis des Schiedsrichters) sehr schnell ausgeführt wird.

#### Simulieren (→ Simulation)

Vortäuschen der Folgen einer Handlung, die gar nicht erfolgt ist, für gewöhnlich um einen unfairen Vorteil zu erlangen (z. B. Schwalbe).

#### Spielbare Distanz (→ Playing distance)

Abstand zum Ball, aus dem ein Spieler den Ball berühren kann, indem er den Fuß/das Bein ausstreckt oder hochspringt oder ein Torhüter mit ausgestreckten Armen hochspringt.

#### Spielen (→ Play)

Handlung, bei der ein Spieler Ballkontakt hat.

#### Spielen (mit dem Fuß) (→ Kick)

Handlung, bei der ein Spieler den Ball mit dem Fuß und/oder dem Knöchel tritt.

#### Spielfeld (Platz) (→ Field of play (pitch))

Rechteckige, von den Seitenlinien und Torlinien begrenzte Fläche, auf der Fussball gespielt wird.

#### Spielfortsetzung (→ Restart)

Jede Methode, das Spiel nach einer Unterbrechung wieder aufzunehmen.

Τ

#### Tackling (→ Tackle)

Dem Ball geltender Angriff mit dem Fuß (am Boden oder in der Luft).

#### Tätlichkeit (→ Violent conduct)

Handlung, bei der nicht um den Ball gekämpft wird und ein Spieler übermäßig hart oder brutal gegen einen Gegner vorgeht oder vorzugehen versucht oder jemanden absichtlich mit erheblicher Kraft gegen den Kopf oder ins Gesicht schlägt.

#### Täuschen (→ Deceive)

Absichtliches Irreführen des Schiedsrichters, damit er eine falsche Entscheidung trifft oder eine falsche Disziplinarmaßnahme verhängt, von der der Täuschende und/oder sein Team begünstigt wird.

#### Teamliste (→ Team list)

Offizielles Teamdokument, auf dem die spielberechtigten Spieler und Auswechselspieler sowie die Teamoffiziellen aufgeführt sind.

#### **Teamoffizieller (→ Team official)**

Auf der Teamliste aufgeführte Person, die kein Spieler ist (z. B. Trainer, Physiotherapeut oder Arzt).

#### **Technische Zone (→ Technical area)**

Definierter Bereich (einschließlich Sitzplätzen) für Teamoffizielle.

#### Torlinientechnologie (GLT) (→ Goal line technology (GLT))

Elektronisches System, das den Schiedsrichter sofort informiert, wenn ein Tor erzielt wurde, d. h., wenn der Ball die Torlinie zwischen den Torpfosten vollständig überquert hat.

#### Trinkpause (→ 'Drinks' break)

Je nach Wettbewerbsbestimmungen vorgesehene Spielunterbrechung (maximal eine Minute), in der die Spieler Flüssigkeit aufnehmen dürfen (nicht zu verwechseln mit "Kühlpause").



#### Übermässig hart (→ Excessive force)

Einstufung eines Foulspiels, bei dem ein Spieler gemäß Einschätzung des Schiedsrichters mehr Kraft einsetzt als nötig und/oder die Gesundheit eines Gegners gefährdet hat und das mit einem Feldverweis zu bestrafen ist.

#### Unsportliches Betragen (→ Unsporting behaviour)

Unfaire Handlung/Verhaltensweise, die mit einer Verwarnung zu bestrafen ist.

#### Unterbrechen (→ Suspend)

Aussetzen eines Spiels für einen gewissen Zeitraum (z. B. wegen Nebels, starken Regens, Gewitter, schwerer Verletzung), mit der Absicht, das Spiel später fortzusetzen.

#### Untersuchung eines verletzten Spielers (→ Assessment of injured player)

Schnelle Prüfung einer Verletzung (für gewöhnlich durch medizinisches Personal), um festzustellen, ob der Spieler behandelt werden muss.

#### Vergehen (→ Offence)

Handlung, die gegen die Spielregeln verstößt.

#### Verlängerung (→ Extra time)

Methode zur Ermittlung eines Siegers bei unentschiedenem Spielstand am Ende der regulären Spielzeit eines Spiels, das einen Sieger erfordert, wobei der regulären Spielzeit nach einer kurzen Pause zwei Spielabschnitte von je maximal 15 Minuten angehängt werden.

#### **Verwarnung (→ Caution)**

Durch gelbe Karte angezeigte Disziplinarmaßnahme aufgrund eines verwarnungswürdigen Vergehens eines Spielers oder eines Teamoffiziellen, die zu einer Meldung an eine Disziplinarinstanz führt. Wird ein Spieler in einem Spiel zweimal verwarnt, wird er des Feldes verwiesen.

#### Videosichtung (...Check)

Beim Einsatz von Video-Schiedsrichterassistenten automatische Begutachtung durch den Video-Schiedsrichterassistenten der aufgezeichneten TV-Bilder zu jeder Entscheidung bzw. zu jedem Vorfall im Zusammenhang mit einem Tor, einem Strafstoß, einer direkten roten Karte oder Spielerverwechslungen mittels verschiedener Kamerawinkel und Wiedergabegeschwindigkeiten.

#### Videoüberprüfung (...Review)

Beim Einsatz von Video-Schiedsrichterassistenten Einsehen der aufgezeichneten TV-Bilder durch den Schiedsrichter bei umstrittenen spielentscheidenden Szenen am Spielfeldrand.

#### Vorteil (→ Advantage)

Entscheidung des Schiedsrichters, das Spiel bei einem Vergehen weiterlaufen zu lassen, wenn das Team, das das Vergehen nicht begangen hat, dadurch begünstigt wird.

#### Zeichen (→ Signal)

Visuelles oder akustisches Signal des Schiedsrichters oder eines anderen Spieloffiziellen, das für gewöhnlich eine Bewegung mit der Hand, dem Arm oder der Fahne oder den Einsatz der Pfeife (ausschließlich Schiedsrichter) umfasst.

#### Zeitstrafe (→ Temporary dismissal)

Vorübergehender Ausschluss eines Spielers, der ein (bestimmtes) verwarnungswürdiges Vergehen (je nach Wettbewerbsbestimmungen) begangen hat.

#### Zweikampf (→ Challenge)

Versuch eines Spielers, im Duell mit einem Gegner an den Ball zu gelangen oder ihm diesen abzunehmen.

# **Spieloffizielle**

#### **Spieloffizieller**

Allgemeine Bezeichnung für eine Person, die im Auftrag des zuständigen Fußballverbands und/oder Wettbewerbs für die Kontrolle eines Fußballspiels (mit) verantwortlich ist.

#### **Schiedsrichter**

Der wichtigste, auf dem Spielfeld agierende Spieloffizielle bei einem Spiel. Die übrigen Spieloffiziellen agieren unter der Kontrolle und Leitung des Schiedsrichters. Der Schiedsrichter trifft die letzte/endgültige Entscheidung.

#### **Sonstige Spieloffizielle**

#### Spieloffizielle auf dem Spielfeld

Wettbewerbsorganisatoren können weitere Spieloffizielle aufbieten, die den Schiedsrichter unterstützen:

#### Schiedsrichterassistent

Ein Spieloffizieller mit einer Fahne, der sich an der Seitenlinie einer Spielfeldhälfte aufhält (immer auf der linken Abwehr- bzw. rechten Angriffsseite), um den Schiedsrichter insbesondere bei Abseitssituationen und Tor-/Eckstoß-/Einwurfentscheidungen zu unterstützen.

#### • Vierter Offizieller

Ein Spieloffizieller, der den Schiedsrichter bei Angelegenheiten auf und neben dem Spielfeld unterstützt, einschließlich der Überwachung der technischen Zone, der Kontrolle von Auswechslungen etc.

#### Zusätzlicher Schiedsrichterassistent

Ein Spieloffizieller, der hinter der Torlinie platziert ist, um den Schiedsrichter insbesondere bei Situationen im/um den Strafraum herum und bei

Entscheidungen, ob der Ball die Torlinie zwischen den Torpfosten vollständig überquert hat oder nicht, zu unterstützen.

#### Ersatz-Schiedsrichterassistent

Schiedsrichterassistent, der einen Schiedsrichterassistenten (und, sofern es die Wettbewerbsbestimmungen gestatten, den vierten Offiziellen und/oder einen zusätzlichen Schiedsrichterassistenten) ersetzt, der seine Aufgabe nicht mehr wahrnehmen kann.

#### Video-Spieloffizielle

Dazu gehören der Video-Schiedsrichterassistent und der Assistent des Video-Schiedsrichterassistenten, die den Schiedsrichter gemäß dem VAR-Protokoll unterstützen:

#### Video-Schiedsrichterassistent (VAR)

Aktiver oder ehemaliger Schiedsrichter, der den Schiedsrichter unterstützt, indem er ihm ausschließlich bei klaren und offensichtlichen Fehlentscheidungen oder schwerwiegenden übersehenen Vorfällen in einer der überprüfbaren Kategorien Informationen aus Videoaufzeichnungen übermittelt

#### Assistent des Video-Schiedsrichterassistenten (AVAR)

Aktiver oder ehemaliger Schiedsrichter/Schiedsrichterassistent, der den VAR unterstützt.



**DIE CORONA-WARN-APP:** 

# HILFT. WENN DU MITMACHST.

Jetzt die Corona-Warn-App herunterladen und Corona gemeinsam bekämpfen.







# Praktischer Leitfaden für Spieloffizielle Einführung

Dieser Leitfaden enthält praktische Anweisungen für Spieloffizielle als zusätzliche Informationen zu den Spielregeln.

Laut Regel 05 müssen die Schiedsrichter gemäß den Spielregeln und im Sinne des Fußballs agieren. Die Schiedsrichter müssen die Spielregeln mit gesundem Menschenverstand und im Sinne des Fußballs anwenden, besonders wenn sie darüber entscheiden, ob ein Spiel ausgetragen und/oder fortgesetzt werden soll.

Dies gilt vor allem in den unteren Spielklassen, wo eine konsequente Durchsetzung der Regeln unter Umständen nicht immer möglich ist. Sofern zum Beispiel keine Sicherheitsbedenken bestehen, sollte der Schiedsrichter ein Spiel immer anpfeifen oder fortsetzen, auch wenn:

- eine oder mehrere Eckfahnen fehlen,
- bei den Markierungen auf dem Spielfeld kleinere Ungenauigkeiten vorliegen (z. B. beim Eckviertelkreis, Anstoßkreis etc.),
- die Torpfosten oder die Querlatte nicht weiß sind.

In all diesen Fällen sollte der Schiedsrichter das Spiel mit der Zustimmung der Teams anpfeifen oder fortsetzen und den zuständigen Instanzen Meldung erstatten.

#### Zeichenerklärung:

- SRA = Schiedsrichterassistent
- ZSRA = zusätzlicher Schiedsrichterassistent

# Position, Bewegung und Zusammenarbeit

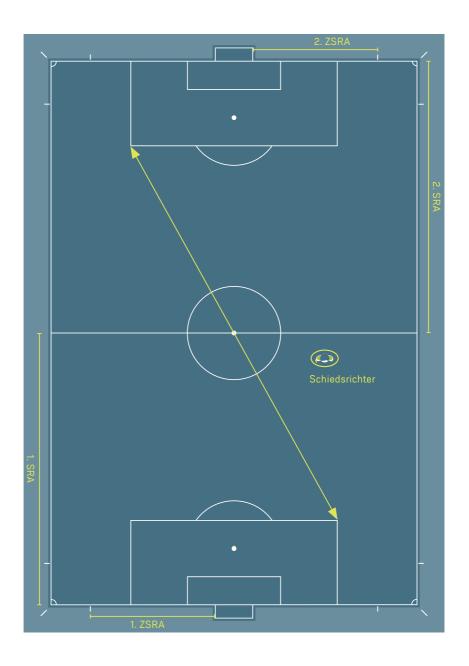
#### 1. Allgemeine Position und Bewegung

Von einer optimalen Position aus kann der Schiedsrichter korrekt entscheiden. Sämtliche Empfehlungen zur Position müssen aufgrund spezifischer Informationen zu den Teams, Spielern und Vorkommnissen während des Spiels angepasst werden.

Die in den Abbildungen empfohlenen Positionen sind grundsätzliche Leitlinien. Der Verweis auf "Zone" betont, dass eine empfohlene Position ein Bereich ist, in dem der Schiedsrichter seine Funktion wahrscheinlich optimal wahrnehmen kann. Die Zonen können je nach Spielumständen unterschiedlich groß und verschiedenförmig sein.

#### Empfehlungen:

- Das Spiel spielt sich zwischen dem Schiedsrichter und dem ersten Schiedsrichterassistenten ab.
- Der erste Schiedsrichterassistent sollte im Blickfeld des Schiedsrichters sein.
  Der Schiedsrichter sollte sich daher in der Regel großräumig und diagonal über den Platz bewegen.
- Durch die Position am Rand des Spielgeschehens kann der Schiedsrichter das Spielgeschehen und den ersten Schiedsrichterassistenten leichter im Blick behalten.
- Der Schiedsrichter steht möglichst nahe beim Spielgeschehen, um dieses optimal zu verfolgen, ohne das Spiel zu beeinflussen.
- Wichtige Szenen spielen sich nicht unbedingt in der Nähe des Balls ab. Der Schiedsrichter sollte auch auf folgende Vorkommnisse achten:
  - Konfrontationen zwischen Spielern abseits des Spielgeschehens
  - · mögliche Vergehen im Bereich, in den sich das Spiel verlagert
  - · Vergehen, nachdem der Ball weggespielt wurde



# Position von Schiedsrichterassistenten und zusätzlichen Schiedsrichterassistenten

Der Schiedsrichterassistent steht jeweils auf gleicher Höhe wie der vorletzte Spieler des verteidigenden Teams oder des Balls, wenn sich dieser näher bei der Torlinie befindet als der vorletzte Spieler des verteidigenden Teams. Er muss das Gesicht stets dem Spielfeld zuwenden, auch beim Rennen. Für kurze Distanzen bewegt sich der Schiedsrichterassistent seitwärts, weil er so vor allem bei der Beurteilung von Abseitsstellungen einen besseren Blickwinkel hat.

Die Position des zusätzlichen Schiedsrichterassistenten befindet sich hinter der Torlinie, es sei denn, er muss sich auf die Torlinie begeben, um zu entscheiden, ob der Ball die Torlinie vollständig überquert hat oder nicht. Der zusätzliche Schiedsrichterassistent darf das Spielfeld nur in Ausnahmefällen betreten.



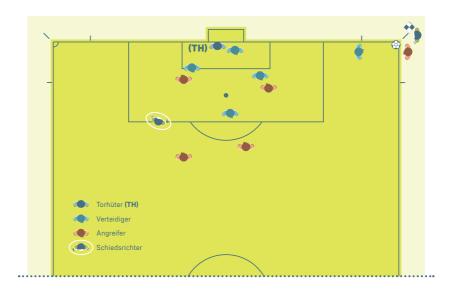
#### 2. Position und Zusammenarbeit

#### **Absprache**

Bei Disziplinarmaßnahmen reichen Blickkontakt und ein einfaches, diskretes Handzeichen des Schiedsrichterassistenten an den Schiedsrichter. Müssen sich Schiedsrichterassistent und Schiedsrichter besprechen, darf sich der Schiedsrichterassistent 2–3 m auf das Spielfeld bewegen. Beim Sprechen sollten der Schiedsrichter und der Schiedsrichterassistent das Gesicht dem Spielfeld zuwenden, um von niemandem gehört zu werden sowie die Spieler und das Spielfeld im Auge zu behalten.

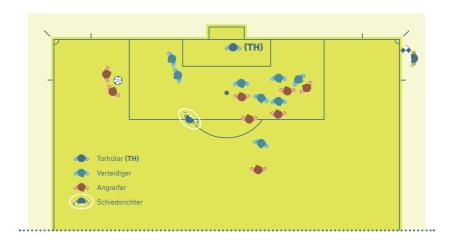
#### **Eckstoß**

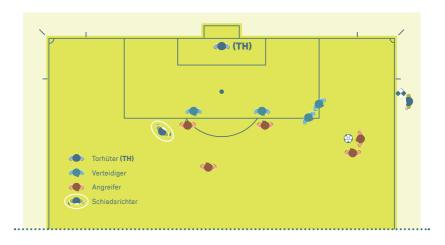
Bei einem Eckstoß steht der Schiedsrichterassistent hinter der Eckfahne auf der Höhe der Torlinie. Er darf den Spieler bei der Ausführung des Eckstoßes nicht stören und muss prüfen, ob der Ball regelkonform im Eckviertelkreis platziert wurde.

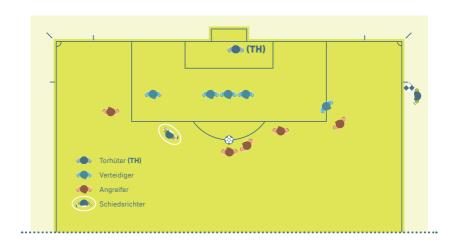


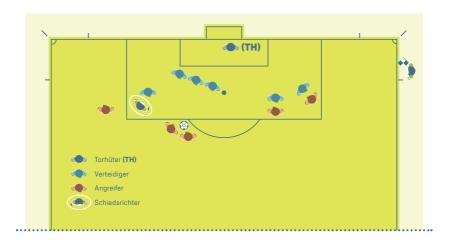
#### Freistoß

Bei einem Freistoß steht der Schiedsrichterassistent auf der Höhe des vorletzten Spielers des verteidigenden Teams und behält die Abseitslinie im Blick. Gleichzeitig muss er darauf gefasst sein, bei einem direkten Torschuss dem Ball der Seitenlinie entlang Richtung Eckfahne zu folgen.







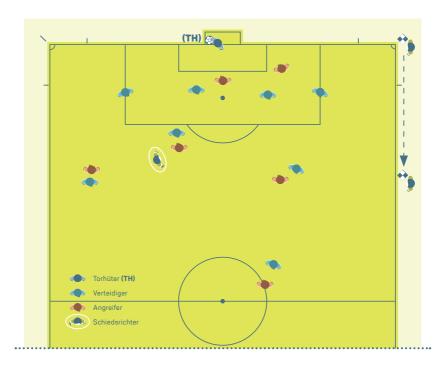


#### **Tor/kein Tor**

Wenn zweifelsfrei ein Tor erzielt wurde, nehmen Schiedsrichter und Schiedsrichterassistent Blickkontakt auf. Der Schiedsrichterassistent bewegt sich daraufhin umgehend 25–30 m der Seitenlinie entlang Richtung Mittellinie, ohne die Fahne zu heben.

Wenn ein Tor erzielt wurde, der Ball offenbar aber noch im Spiel ist, hebt der Schiedsrichterassistent seine Fahne, um den Schiedsrichter zu verständigen. Danach rennt er wie bei einem unumstrittenen Treffer 25–30 m der Seitenlinie entlang Richtung Mittellinie.

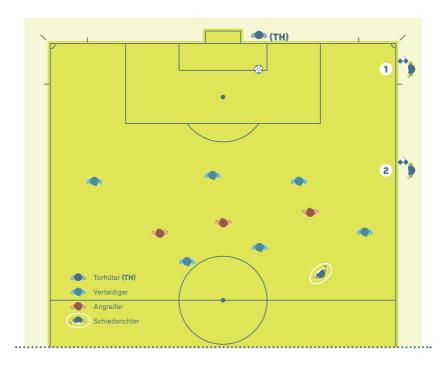
Wenn der Ball die Torlinie nicht vollständig überquert hat und das Spiel normal weiterläuft, weil kein Tor erzielt wurde, nimmt der Schiedsrichter Blickkontakt mit dem Schiedsrichterassistenten auf und gibt bei Bedarf ein diskretes Handzeichen.



#### Abstoß

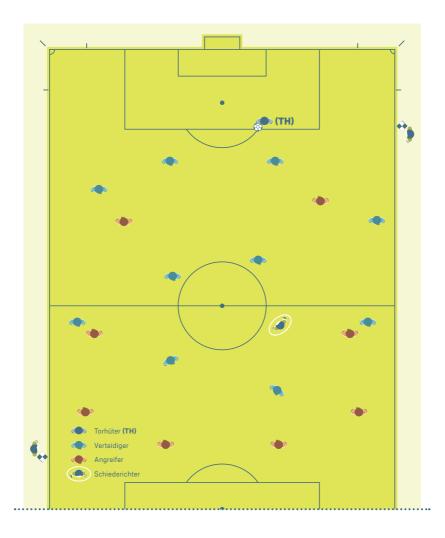
Der Schiedsrichterassistent überprüft zuerst, ob sich der Ball innerhalb des Torraums befindet. Wenn der Ball nicht korrekt platziert ist, bleibt der Schiedsrichterassistent am Ort, nimmt Blickkontakt mit dem Schiedsrichter auf und hebt die Fahne. Befindet sich der Ball korrekt innerhalb des Torraums, nimmt der Schiedsrichterassistent eine Position ein, um die Abseitslinie zu prüfen.

Wenn ein zusätzlicher Schiedsrichterassistent aufgeboten wurde, sollte der Schiedsrichterassistent auf der Höhe der Abseitslinie stehen, während der zusätzliche Schiedsrichterassistent auf dem Schnittpunkt von Tor- und Torraumlinie steht und prüft, ob der Ball innerhalb des Torraums platziert wird. Wenn der Ball nicht korrekt platziert ist, teilt der zusätzliche Schiedsrichterassistent dies dem Schiedsrichter mit.



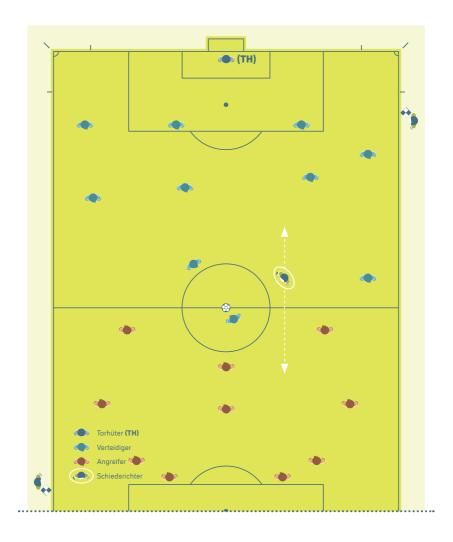
#### Freigabe des Balls durch den Torhüter

Der Schiedsrichterassistent begibt sich auf die Höhe der Strafraumgrenze und achtet darauf, dass der Torhüter den Ball außerhalb des Strafraums nicht mit der Hand/dem Arm berührt. Nachdem der Torhüter den Ball freigegeben hat, begibt sich der Schiedsrichterassistent auf die Höhe der Abseitslinie.



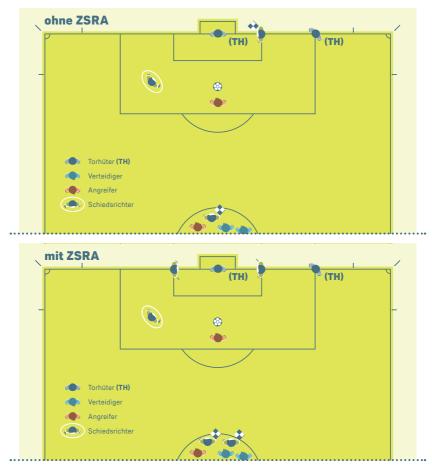
#### Anstoß

Die Schiedsrichterassistenten stehen jeweils auf gleicher Höhe wie der vorletzte Spieler des verteidigenden Teams.



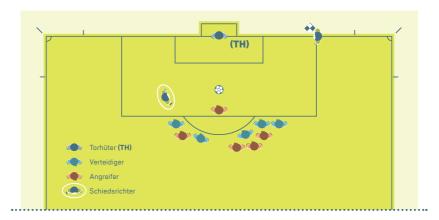
#### Elfmeterschießen

Ein Schiedsrichterassistent steht auf der Torlinie an der Torraumgrenze. Der zweite Schiedsrichterassistent steht im Anstoßkreis bei den Spielern. Stehen zusätzliche Schiedsrichterassistenten im Einsatz, stehen diese rechts und links vom Tor auf dem Schnittpunkt von Tor- und Torraumlinie. Beim Einsatz der GLT ist nur ein zusätzlicher Schiedsrichterassistent erforderlich. Der zweite zusätzliche Schiedsrichterassistent und der erste Schiedsrichterassistent kontrollieren die Spieler im Anstoßkreis, während der zweite Schiedsrichterassistent und der vierte Offizielle die technischen Zonen überwachen.

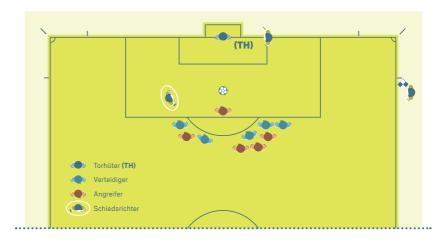


#### **Strafstoß**

Der Schiedsrichterassistent steht auf dem Schnittpunkt von Tor- und Strafraumlinie.



Stehen zusätzliche Schiedsrichterassistenten im Einsatz, steht einer von ihnen auf dem Schnittpunkt von Tor- und Torraumlinie, während sich der Schiedsrichterassistent auf die Höhe des Elfmeterpunkts (gleichbedeutend mit der Abseitslinie) begibt.



#### Tumult

Bei Tumulten betritt der Schiedsrichterassistent, der dem Geschehen näher ist, das Spielfeld und unterstützt den Schiedsrichter. Der zweite Schiedsrichterassistent beobachtet das Geschehen und hält Einzelheiten des Zwischenfalls fest. Der vierte Offizielle sollte in der Nähe der technischen Zonen bleiben.

#### **Distanz der Mauer**

Bei einem Freistoß in unmittelbarer Nähe des Schiedsrichterassistenten darf dieser das Spielfeld betreten (für gewöhnlich nach Aufforderung durch den Schiedsrichter), um dabei zu helfen, dass sich die Mauer 9,15 m vom Ball entfernt befindet. In diesem Fall wartet der Schiedsrichter, bis sich der Schiedsrichterassistent wieder auf seiner Position befindet, ehe er das Spiel fortsetzt.

#### Auswechslungen

Wenn es keinen vierten Offiziellen gibt, begibt sich der Schiedsrichterassistent zur Mittellinie, um beim Auswechselvorgang zu helfen. Der Schiedsrichter muss warten, bis sich der Schiedsrichterassistent wieder auf seiner Position befindet, ehe er das Spiel fortsetzt.

Wenn es einen vierten Offiziellen gibt, muss sich der Schiedsrichterassistent nicht zur Mittellinie begeben, da der vierte Offizielle den Auswechselvorgang durchführt, es sei denn, es finden zur selben Zeit mehrere Auswechslungen statt. In diesem Fall begibt sich der Schiedsrichterassistent zur Mittellinie, um den vierten Offiziellen zu unterstützen.

# Körpersprache, Kommunikation und Pfeife

#### 1. Schiedsrichter

#### Körpersprache

Die Körpersprache:

- · hilft bei der Leitung des Spiels und
- unterstreicht Autorität und Selbstkontrolle.

Die Körpersprache ist keine Erklärung für eine Entscheidung.

#### Zeichen

Siehe Regel 05 für Abbildungen der Zeichen.

#### **Pfeife**

Der Schiedsrichterpfiff ist zwingend:

- für den Beginn des Spiels (1. und 2. Halbzeit der regulären Spielzeit sowie der Verlängerung) sowie nach einem Tor,
- zur Unterbrechung des Spiels:
  - für einen Freistoß oder Strafstoß,
  - bei Aussetzen oder Abbruch des Spiels,
  - · am Ende jeder Halbzeit,
- zur Fortsetzung des Spiels:
  - bei Freistößen, wenn die Mauer die vorgeschriebene Distanz einhalten muss,
  - · bei Strafstößen.

- zur Fortsetzung des Spiels nach einer Spielunterbrechung wegen:
  - · einer Verwarnung oder eines Feldverweises,
  - einer Verletzung,
  - · einer Auswechslung.

Der Schiedsrichterpfiff ist NICHT zwingend:

- zur Unterbrechung des Spiels bei einem klaren:
  - · Abstoß, Eckstoß, Einwurf oder Tor,
- zur Fortsetzung des Spiels:
  - nach den meisten Freistößen sowie nach Abstößen, Eckstößen, Einwürfen oder Schiedsrichterbällen.

Wird der Schiedsrichterpfiff unverhältnismäßig oft/unnötig eingesetzt, verliert er seine Wirkung, wenn er zwingend ist.

Wenn der Schiedsrichter will, dass die Spieler vor der Fortsetzung des Spiels auf den Pfiff warten (z. B. damit die Spieler des verteidigenden Teams 9,15 m von der Stelle des Freistoßes entfernt sind), muss er die Spieler des angreifenden Teams eindeutig anweisen, auf den Pfiff zu warten.

Wenn der Schiedsrichter aus Versehen pfeift und das Spiel deshalb wieder unterbricht, setzt er das Spiel mit einem Schiedsrichterball fort.

#### 2. Schiedsrichterassistenten

#### **Piepsignal**

Das Piepsignal wird als zusätzliches Signal nur eingesetzt, wenn der Schiedsrichter auf etwas hingewiesen werden soll. Dieses Signal kann in folgenden Fällen hilfreich sein:

- Abseits
- Vergehen (außerhalb des Blickfelds des Schiedsrichters)
- Einwurf, Eckstoß, Abstoß oder Tor (strittige Entscheidungen)

#### **Elektronisches Kommunikationssystem**

Wenn ein elektronisches Kommunikationssystem eingesetzt wird, teilt der Schiedsrichter den Schiedsrichterassistenten vor dem Spiel mit, wann das Kommunikationssystem zusammen mit oder anstelle eines physischen Zeichens benutzt werden darf.

#### Verwendung der Fahne

Die Fahne des Schiedsrichterassistenten muss für den Schiedsrichter stets ausgerollt und sichtbar sein. Die Fahne muss deshalb normalerweise in der Hand getragen werden, die dem Schiedsrichter am nächsten ist. Zur Zeichengebung hält der Schiedsrichterassistent an, blickt auf das Spielfeld, nimmt Blickkontakt mit dem Schiedsrichter auf und hebt bewusst die Fahne (nicht hastig oder wild fuchtelnd). Die Fahne sollte eine Verlängerung des Arms sein. Der Schiedsrichterassistent hebt die Fahne mit der Hand, die er für das folgende Zeichen verwendet. Muss er in einer bestimmten Situation die andere Hand verwenden, wechselt er die Hand unterhalb der Taille. Wenn der Schiedsrichterassistent anzeigt, dass der Ball nicht mehr im Spiel ist, muss er das Zeichen so lange halten, bis es der Schiedsrichter gesehen hat.

Wenn der Schiedsrichterassistent ein feldverweiswürdiges Vergehen anzeigt, der Schiedsrichter das Zeichen aber nicht sofort sieht, gelten folgende Bestimmungen:

- War das Spiel unterbrochen, muss die Fortsetzung gemäß den Spielregeln geändert werden (Freistoß, Strafstoß, etc.).
- Wurde das Spiel fortgesetzt, kann der Schiedsrichter das Vergehen immer noch ahnden, jedoch keinen Freistoß oder Strafstoß mehr aussprechen.

#### Handzeichen

Grundsätzlich sollte der Schiedsrichterassistent keine offensichtlichen Handzeichen verwenden. In einigen Fällen kann ein diskretes Handzeichen dem Schiedsrichter jedoch helfen. Das Handzeichen sollte eine eindeutige Bedeutung haben, die bei der Besprechung vor dem Spiel festzulegen ist.

#### Zeichen

Siehe Regel 06 für Abbildungen der Zeichen.

#### Eckstoß/Abstoß

Wenn der Ball die Torlinie vollständig überquert hat, hebt der Schiedsrichterassistent die Fahne mit der rechten Hand (damit er eine bessere Sicht hat), um dem Schiedsrichter zu signalisieren, dass der Ball aus dem Spiel ist, und danach, wenn dieser:

- in der Nähe des Schiedsrichterassistenten ist, zeigt er an, ob es sich um einen Abstoß oder einen Eckstoß handelt.
- weit vom Schiedsrichterassistenten entfernt ist, nimmt er Blickkontakt mit dem Schiedsrichter auf und befolgt dessen Entscheidung.

Wenn der Ball die Torlinie eindeutig überquert hat, muss der Schiedsrichterassistent die Fahne nicht heben, um zu signalisieren, dass der Ball das Spielfeld verlassen hat. Wenn die Entscheidung auf Ab- oder Eckstoß offensichtlich ist, ist kein Zeichen nötig, vor allem, wenn der Schiedsrichter ein Zeichen gibt.

#### **Fouls**

Bei einem Foulspiel oder unsportlichem Betragen in unmittelbarer Nähe des Schiedsrichterassistenten oder außerhalb des Blickfelds des Schiedsrichters hebt der Schiedsrichterassistent die Fahne. In allen anderen Situationen muss der Schiedsrichterassistent abwarten, eine Stellungnahme abgeben, wenn dies verlangt wird, und dem Schiedsrichter mitteilen, was er gesehen und gehört hat und welche Spieler beteiligt waren.

Vor dem Anzeigen eines Vergehens stellt der Schiedsrichterassistent fest, ob:

- das Vergehen außerhalb des Blickfelds des Schiedsrichters erfolgte oder diesem die Sicht versperrt war,
- der Schiedsrichter nicht Vorteil gegeben hat.

Bei einem Vergehen, das ein Zeichen des Schiedsrichterassistenten erfordert, muss dieser:

- die Fahne mit der gleichen Hand heben, die er für das folgende Zeichen verwendet. Damit zeigt er dem Schiedsrichter eindeutig an, wer den Freistoß erhält.
- Blickkontakt mit dem Schiedsrichter aufnehmen,
- die Fahne leicht hin- und herbewegen (nicht hastig oder wild fuchtelnd).

Grundsätzlich wartet der Schiedsrichterassistent jeweils ab und hebt die Fahne nicht, wenn das Team, gegen das sich ein Vergehen richtete, einen etwaigen Vorteil nutzen kann. Daher ist der Blickkontakt der Schiedsrichterassistenten mit dem Schiedsrichter besonders wichtig.

#### Fouls im Strafraum

Wird ein Spieler außerhalb des Blickfelds des Schiedsrichters, aber in der Nähe des Schiedsrichterassistenten von einem Gegner im Strafraum gefoult, nimmt der Schiedsrichterassistent zuerst Blickkontakt mit dem Schiedsrichter auf, um zu schauen, wo dieser steht und welche Entscheidung dieser getroffen hat. Lässt der Schiedsrichter das Spiel weiterlaufen, hebt der Schiedsrichterassistent die Fahne und benutzt das Piepsignal. Danach bewegt er sich deutlich sichtbar der Seitenlinie entlang Richtung Eckfahne.

#### Fouls außerhalb des Strafraums

Bei einem Foul außerhalb des Strafraums (nahe der Strafraumgrenze) nimmt der Schiedsrichterassistent Blickkontakt mit dem Schiedsrichter auf, um zu schauen, wo dieser steht und welche Entscheidung dieser getroffen hat, und hebt falls nötig die Fahne. Bei Gegenstößen liefert der Schiedsrichterassistent so viele Informationen wie möglich, z. B. ob ein Spieler gefoult wurde, ob sich das Foul inner- oder außerhalb des Strafraums ereignete und welche Disziplinarmaßnahme ausgesprochen werden sollte. Der Schiedsrichterassistent sollte sich eindeutig der Seitenlinie entlang Richtung Mittellinie bewegen, um anzuzeigen, dass sich das Vergehen außerhalb des Strafraums ereignet hat.

#### Tor/kein Tor

Hat der Ball die Torlinie zwischen den Torpfosten eindeutig vollständig überquert, nimmt der Schiedsrichterassistent ohne weitere Zeichen Blickkontakt mit dem Schiedsrichter auf.

Wurde ein Tor erzielt, ohne dass eindeutig ersichtlich war, ob der Ball die Linie vollständig überquert hatte, hebt der Schiedsrichterassistent zuerst die Fahne, um den Schiedsrichter zu verständigen, und bestätigt dann den Treffer.

#### **Abseits**

Die erste Handlung des Schiedsrichterassistenten für eine Abseitsentscheidung besteht darin, die Fahne zu heben (mit der rechten Hand, damit er eine bessere Sicht hat) und dann, falls der Schiedsrichter das Spiel unterbricht, mit der Fahne den Bereich des Spielfelds anzuzeigen, in dem das Vergehen begangen wurde. Sieht der Schiedsrichter die Fahne nicht sofort, hält der Schiedsrichterassistent das Zeichen so lange, bis der Schiedsrichter dieses zur Kenntnis nimmt oder der Ball wieder klar vom verteidigenden Team kontrolliert wird.

#### **Strafstoß**

Bewegt sich der Torhüter klar von der Torlinie weg, bevor der Ball mit dem Fuß gespielt wurde, und verhindert er so ein Tor, muss der Schiedsrichterassistent das Vergehen gemäß den vor dem Spiel erteilten Anweisungen des Schiedsrichters anzeigen.

#### **Auswechslung**

Sobald der Schiedsrichterassistent (vom vierten Offiziellen oder von einem Teamoffiziellen) darüber informiert wurde, dass eine Auswechslung verlangt wird, zeigt er dies dem Schiedsrichter bei der nächsten Unterbrechung an.

#### **Einwurf**

Überquert der Ball die Seitenlinie vollständig:

- in der Nähe des Schiedsrichterassistenten, sollte dieser mit der Fahne sofort die Richtung des Einwurfs anzeigen,
- weitab vom Schiedsrichterassistenten und ist unumstritten, welches Team einwerfen darf, muss der Schiedsrichterassistent mit der Fahne sofort die Richtung des Einwurfs anzeigen,
- weitab vom Schiedsrichterassistenten und ist sich dieser bei der Richtung des Einwurfs unschlüssig, muss der Schiedsrichterassistent die Fahne heben, um dem Schiedsrichter anzuzeigen, dass der Ball aus dem Spiel ist, Blickkontakt mit dem Schiedsrichter aufnehmen und das Zeichen des Schiedsrichters befolgen.

#### 3. Zusätzliche Schiedsrichterassistenten

Die zusätzlichen Schiedsrichterassistenten nutzen ein Funksystem (keine Fahnen), um mit dem Schiedsrichter zu kommunizieren. Bei einem Ausfall des Funksystems machen die zusätzlichen Schiedsrichterassistenten mit einem elektronischen Signalstab mit Piepsignal auf sich aufmerksam. Zusätzliche Schiedsrichterassistenten nutzen für gewöhnlich keine offensichtlichen Handzeichen. In einigen Fällen jedoch kann ein diskretes Handzeichen eine wertvolle Unterstützung für den Schiedsrichter darstellen. Das Handzeichen sollte eine eindeutige Bedeutung haben, die bei der Besprechung vor dem Spiel festzulegen ist.

Wenn der zusätzliche Schiedsrichterassistent feststellt, dass der Ball die Torlinie zwischen den Torpfosten vollständig überquert hat, muss er:

- den Schiedsrichter unverzüglich mit dem Funksystem davon in Kenntnis setzen, dass ein Tor zu geben ist,
- mit dem Signalstab in der linken Hand und mit rechtwinklig zur Torlinie ausgestrecktem Arm zur Mitte des Spielfelds zeigen. Dieses Zeichen ist nicht erforderlich, wenn der Ball die Torlinie zwischen den Torpfosten eindeutig überquert hat.

Der Schiedsrichter entscheidet endgültig.



# Sonstige Ratschläge

#### 1. Vorteil

Der Schiedsrichter kann bei jedem Vergehen Vorteil gewähren, sollte bei der Entscheidung auf Vorteil oder Spielunterbrechung jedoch die folgenden Aspekte berücksichtigen:

- Schwere des Vergehens: Zieht das Vergehen einen Feldverweis nach sich, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und verweist den Spieler des Feldes sofern dadurch keine offensichtliche Torchance vereitelt wird.
- Ort des Vergehens: je näher beim gegnerischen Tor, desto größer der Vorteil
- Erfolgsaussicht eines schnellen, gefährlichen Angriffs
- Spielatmosphäre

## 2. Nachspielzeit

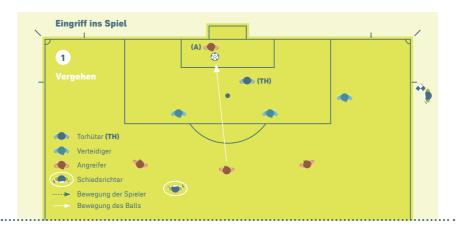
Die meisten Unterbrechungen gehören zum Spiel (z. B. Einwürfe, Abstöße). Nachzuspielen ist nur, wenn es zu übermäßigen Verzögerungen kommt.

## 3. Halten des Gegners

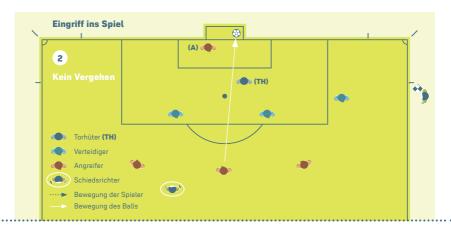
Der Schiedsrichter sollte das Halten eines Gegners frühzeitig unterbinden und entschieden durchgreifen, insbesondere im Strafraum bei Eck- und Freistößen. Er hat dazu folgende Möglichkeiten:

- Er ermahnt Spieler, die einen Gegner halten, bevor der Ball im Spiel ist.
- Er verwarnt Spieler, die ihren Gegner nach einer Ermahnung weiter halten, bevor der Ball im Spiel ist.
- Er entscheidet auf direkten Freistoß oder Strafstoß und verwarnt den Spieler, falls sich das Vergehen ereignet, wenn der Ball im Spiel ist.

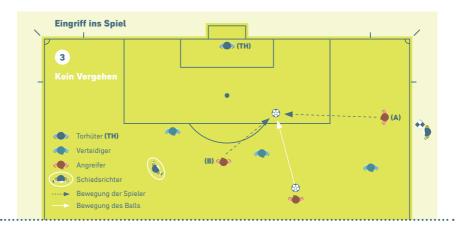
### 4. Abseits



Ein Angreifer (A) befindet sich **in einer Abseitsstellung,** ohne den Gegner zu beeinflussen, und **berührt den Ball.** Der Schiedsrichterassistent hebt die Fahne **bei der Ballberührung** durch den Spieler.

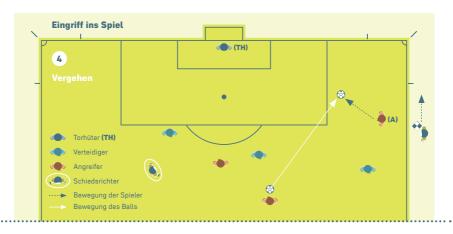


Ein Angreifer (A) befindet sich **in einer Abseitsstellung, ohne** den Gegner zu beeinflussen und **den Ball zu berühren**. Der Spieler kann nicht bestraft werden, da er den Ball nicht berührt hat.

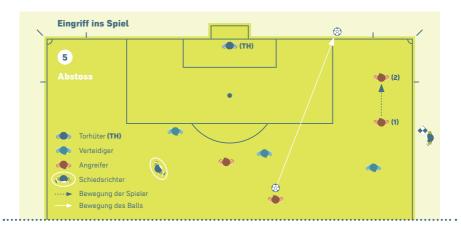


Ein Angreifer in einer Abseitsstellung (A) rennt zum Ball, ebenso ein Mitspieler

- (B), der nicht im Abseits steht und den Ball schließlich spielt.
- (A) kann nicht bestraft werden, weil er den Ball nicht berührt hat.



Ein Spieler **in einer Abseitsstellung** (A) kann bestraft werden, bevor er den Ball spielt oder berührt, falls nach Ansicht des Schiedsrichters von den übrigen Mitspielern, die nicht im Abseits stehen, keiner die Möglichkeit hat, den Ball zu spielen.



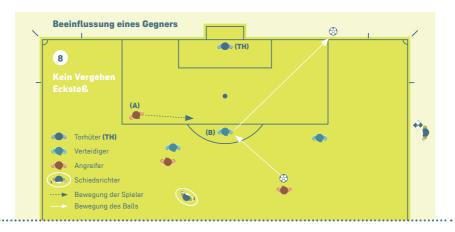
Ein Angreifer in einer Abseitsstellung (1) rennt zum Ball, ohne diesen zu berühren. Der Schiedsrichterassistent zeigt "Abstoß" an.



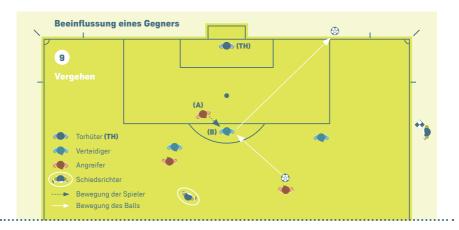
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (A) versperrt dem Torhüter eindeutig die Sicht. Er ist zu bestrafen, da er einen Gegner daran hindert, den Ball zu spielen oder spielen zu können.



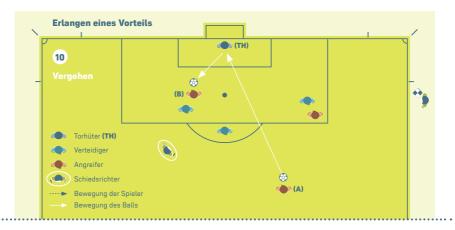
Ein Angreifer (A) befindet sich **in einer Abseitsstellung, ohne** dem Torhüter die Sicht zu versperren oder einen Gegner anzugreifen, um den Ball spielen zu können.



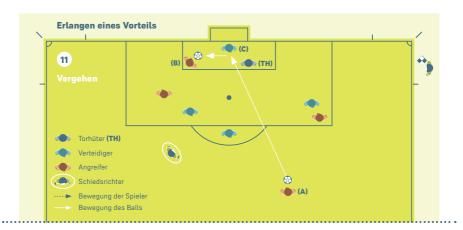
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (A) rennt zum Ball, ohne den Gegner (B) daran zu hindern, den Ball zu spielen. (A) greift (B) **nicht** an, um den Ball spielen zu können.



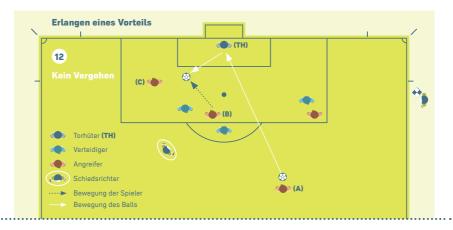
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (A) rennt zum Ball und hindert den Gegner (B) daran, den Ball zu spielen oder spielen zu können, indem er den Gegner angreift, um den Ball spielen zu können. (A) greift (B) an, um den Ball spielen zu können.



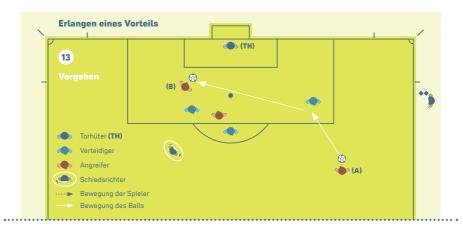
Ein Angreifer **in einer Abseitsstellung** (B) **spielt oder berührt den Ball**, der vom Torhüter aus einer absichtlichen Abwehraktion zurückprallt, abgelenkt oder zu ihm gespielt wird. Der Angreifer (B) wird bestraft, weil er sich **in einer Abseitsstellung** befand, als der Ball zuletzt von einem Mitspieler berührt oder gespielt wurde.



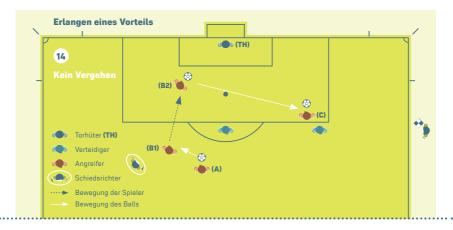
Ein Angreifer in einer Abseitsstellung (B) spielt oder berührt den Ball, der von einem Spieler des verteidigenden Teams (C) aus einer absichtlichen Abwehraktion zurückprallt oder abgelenkt wird. Der Angreifer (B) wird bestraft, weil er sich in einer Abseitsstellung befand, als der Ball zuletzt von einem Mitspieler berührt oder gespielt wurde.



Der Schuss eines Mitspielers (A) prallt vom Torhüter zurück. (B) befindet sich nicht in einer Abseitsstellung und spielt den Ball. (C) befindet sich **in einer Abseitsstellung**, wird aber nicht bestraft, da er den Ball nicht berührt und so aus seiner Stellung keinen Vorteil gezogen hat.



Der Schuss eines Spielers (A) prallt von einem Gegner zu einem Mitspieler (B) zurück oder wird zu diesem abgelenkt. Dieser wird bestraft, wenn er **den Ball spielt oder berührt**, weil er sich zuvor **in einer Abseitsstellung** befand.



Ein Angreifer (C) befindet sich **in einer Abseitsstellung**, ohne einen Gegner zu beeinflussen. Der Mitspieler (A) passt zum Spieler (B1), der nicht im Abseits steht, dann aufs gegnerische Tor läuft und den Ball aus Position (B2) zum Angreifer (C) spielt. Der Angreifer (C) wird nicht bestraft, da er sich zum Zeitpunkt der letzten Ballabgabe **nicht in einer Abseitsstellung** befand.

#### 5. Verletzungen

Die Gesundheit der Spieler hat oberste Priorität, weshalb der Schiedsrichter den medizinischen Betreuern insbesondere bei ernsthaften Verletzungen und/oder der Untersuchung von Kopfverletzungen die Arbeit erleichtern sollte, indem er das vereinbarte Untersuchungs-/Behandlungsprotokoll einhält und die Betreuer entsprechend unterstützt.

## Behandlung/Untersuchung nach einem verwarnungs-/feldverweiswürdigen Vergehen

Früher musste ein verletzter Spieler, der auf dem Spielfeld ärztlich versorgt wurde, das Spielfeld verlassen, bevor das Spiel fortgesetzt werden konnte. Dies konnte unfair sein, wenn ein Gegner die Verletzung verursacht hatte, da das fehlbare Team bei der Fortsetzung des Spiels in Überzahl spielen konnte.

Diese Vorschrift war jedoch eingeführt worden, da Spieler eine Verletzung oftmals auf unsportliche Weise dafür nutzten, die Spielfortsetzung aus taktischen Gründen zu verzögern.

Im Sinne eines Kompromisses hat der IFAB entschieden, dass ein verletzter Spieler bei physischen Vergehen, bei denen der Gegner verwarnt oder des Feldes verwiesen wird, schnell untersucht/behandelt werden und dann auf dem Spielfeld bleiben darf.

Grundsätzlich sollte eine solche Verzögerung nicht länger dauern, als dies gegenwärtig der Fall ist, wenn medizinisches Personal das Spielfeld betritt, um eine Verletzung zu beurteilen. Der Unterschied besteht darin, dass der Schiedsrichter anschließend nicht mehr das medizinische Personal und den Spieler auffordert, das Spielfeld zu verlassen, sondern nur noch das medizinische Personal, während der Spieler auf dem Spielfeld bleiben darf.

Damit der verletzte Spieler die Verzögerung nicht auf unfaire Art nutzt/in die Länge zieht, sind die Schiedsrichter angewiesen:

- sich der Spielsituation und eventueller taktischer Gründe für die Verzögerung der Spielfortsetzung bewusst zu sein,
- den verletzten Spieler darüber zu informieren, dass eine etwaige medizinische Behandlung schnell erfolgen muss,
- nach dem medizinischen Personal (nicht nach den Sanitätern mit der Trage) zu verlangen und dieses, falls möglich, zur Eile anzuhalten.

Wenn der Schiedsrichter entscheidet, dass das Spiel fortgesetzt wird:

- verlässt das medizinische Personal das Spielfeld und der Spieler bleibt oder
- der Spieler verlässt das Spielfeld zur weiteren Untersuchung/Behandlung (die Sanitäter mit der Trage sind gegebenenfalls anzufordern).





KARL-SCHURZ-STRASSE 26 33100 PADERBORN E-MAIL: ABO-SRZ@BONIFATIUS.DE



## Deutscher Fußball-Bund

Otto-Fleck-Schneise 6 · 60528 Frankfurt am Main Telefon (069) 6 78 80 · Telefax (069) 6 78 82 66 Internet: www.dfb.de · E-Mail: info@dfb.de