



FIFA

For the Game. For the World.



Regel 6 Die Schiedsrichter- Assistenten



Themen

- Pflichten und Aufgaben
- Stellungsspiel und Zusammenarbeit
- Handzeichen
- Lauftechnik
- Akustisches Signal
- Verwendung der Fahne





Pflichten und Aufgaben

Zwei Schiedsrichter-Assistenten sind zu bestimmen, deren Aufgabe es ist, vorbehaltlich der Entscheidung des Schiedsrichters anzuzeigen,

- wenn der Ball das Spielfeld vollständig **verlassen** hat,
- welcher Mannschaft ein **Eckstoss, Abstoss oder Einwurf** zugesprochen wird,
- wenn das Spiel wegen einer **Abseitsstellung** unterbrochen werden
- wenn eine **Auswechslung** gewünscht wird,

...Mehr



Pflichten und Aufgaben

Zwei Schiedsrichter-Assistenten sind zu bestimmen, deren Aufgabe es ist, vorbehaltlich der Entscheidung des Schiedsrichters anzuzeigen,

- wenn sich das Vergehen oder ein anderer Vorfall **ausserhalb des Blickfeldes** des Schiedsrichters ereignet haben,
- wenn bei einem Vergehen der Assistent **näher am Geschehen** war als der Schiedsrichter (einschliesslich besondere Umstände, Vergehen im Strafraum),
- ob der Torwart sich **bei einem Strafstoss** nach vorne bewegt hat, bevor der Ball gestossen wurde, und ob der Ball die Linie überquert hat.



Pflichten und Aufgaben

Die Schiedsrichterassistenten helfen dem Schiedsrichter, das Spiel in Übereinstimmung mit den Spielregeln zu leiten.

Sie unterstützen den Schiedsrichter auch in allen übrigen Belangen und übernehmen bei Bedarf und auf Anweisung des Schiedsrichters die Spielleitung. Die Schiedsrichter-Assistenten haben u. a.

- **das Spielfeld, die eingesetzten Bälle und die Ausrüstung der Spieler zu überprüfen**
- **zu klären, ob Probleme mit der Ausrüstung behoben oder blutende Wunden versorgt wurden**
- **den Auswechsellvorgang zu beaufsichtigen**
- **über Zeit, Tore und unsportliches Betragen Buch zu führen.**



Stellungsspiel

1. Anstoss

Die Schiedsrichterassistenten stehen jeweils auf gleicher Höhe wie der vorletzte Verteidiger.



Stellungsspiel

2. Grundposition während des Spiels

Die Schiedsrichterassistenten stehen jeweils auf gleicher Höhe wie der vorletzte Verteidiger oder auf Höhe des Balls, wenn sich dieser näher bei der Torlinie befindet als der vorletzte Verteidiger. Sie wenden ihren Blick stets dem Spielfeld zu.



Stellungsspiel

3. Abstoss

1. Der Schiedsrichterassistent überprüft, ob sich der Ball innerhalb des Torraums befindet:
Wenn der Ball nicht korrekt platziert ist, bleibt der Schiedsrichterassistent am Ort, stellt Blickkontakt mit dem Schiedsrichter her und hebt seine Fahne.



Stellungsspiel

3. Abstoss

2. Wenn der vorletzte Verteidiger den Abstoß ausführt, begibt sich der Schiedsrichterassistent direkt auf die Höhe der Strafraumgrenze.



Stellungsspiel

3. Abstoss





For the Good of the Game

Stellungsspiel

4. Freigabe des Balls durch den Torhüter





Stellungsspiel

5. Strafstoß

Der Schiedsrichterassistent steht auf der Torlinie an der Strafraumgrenze.



Stellungsspiel

5. Strafstoß

Bewegt sich der Torhüter vor Ausführung des Strafstoßes offensichtlich nach vorne und wird der Strafstoß nicht verwertet, hebt der Schiedsrichterassistent seine Fahne.



Stellungsspiel

6. Schüsse von der Strafstoßmarke

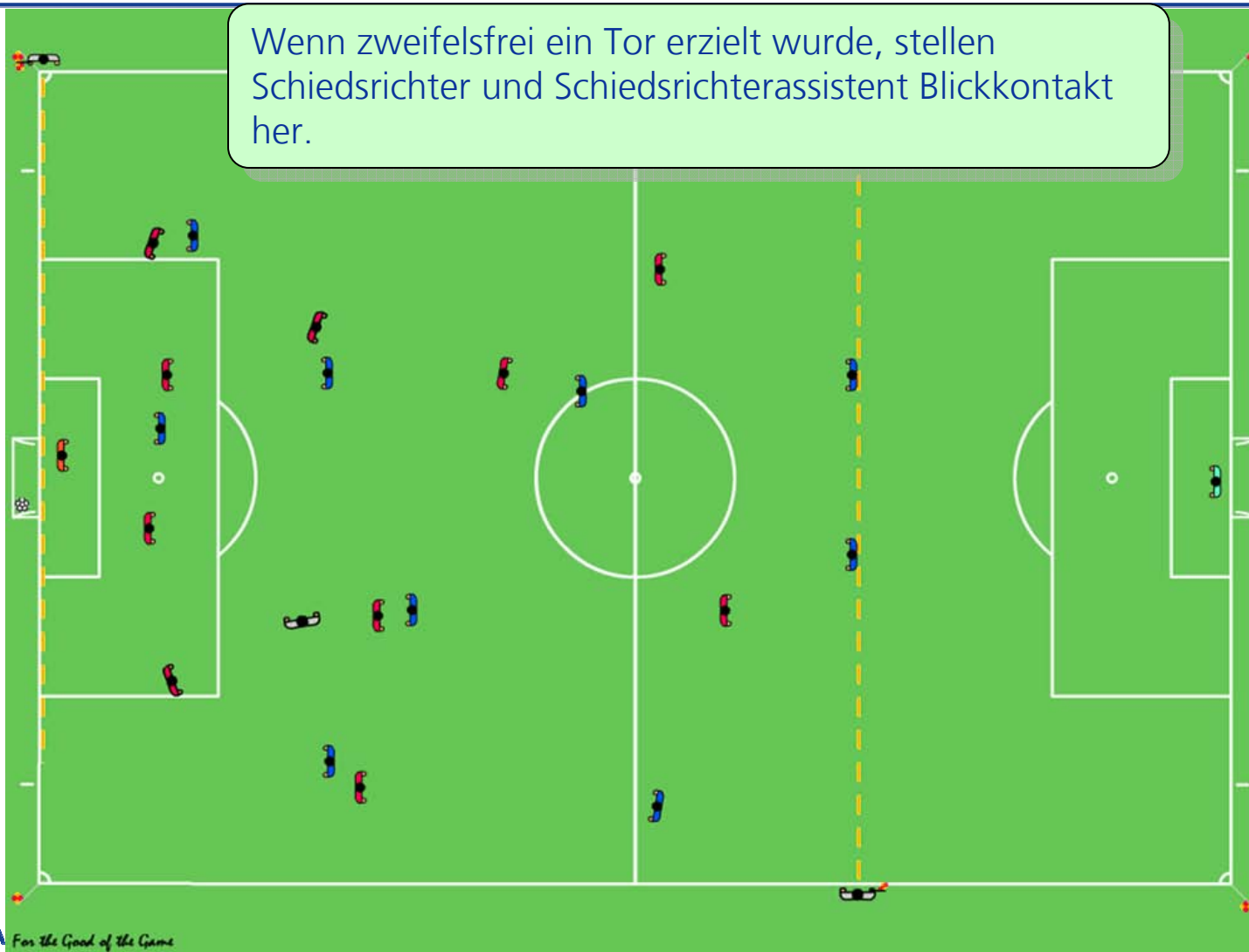
Einer der beiden Schiedsrichterassistenten steht auf der Torlinie an der Torraumgrenze. Er prüft, ob der Ball die Torlinie überquert.
 Der zweite Schiedsrichterassistent steht am Mittelkreis bei den übrigen Spielern der beiden Teams



Stellungsspiel

7. Erzielen eines Tores (*Gewöhnliche Situationen*)

Wenn zweifelsfrei ein Tor erzielt wurde, stellen Schiedsrichter und Schiedsrichterassistent Blickkontakt her.



Stellungsspiel

7. Erzielen eines Tores (*Gewöhnliche Situationen*)

Der Schiedsrichterassistent rennt daraufhin umgehend 25–30 Meter entlang der Seitenlinie Richtung Mittellinie, ohne die Flagge zu heben.





Stellungsspiel

7. Erzielen eines Tores (*der Ball scheint noch im Spiel zu sein*)

Wenn ein Tor erzielt wurde, der Ball aber noch im Spiel zu sein scheint, hebt der Schiedsrichterassistent seine Fahne, um die Aufmerksamkeit des Schiedsrichters zu erlangen

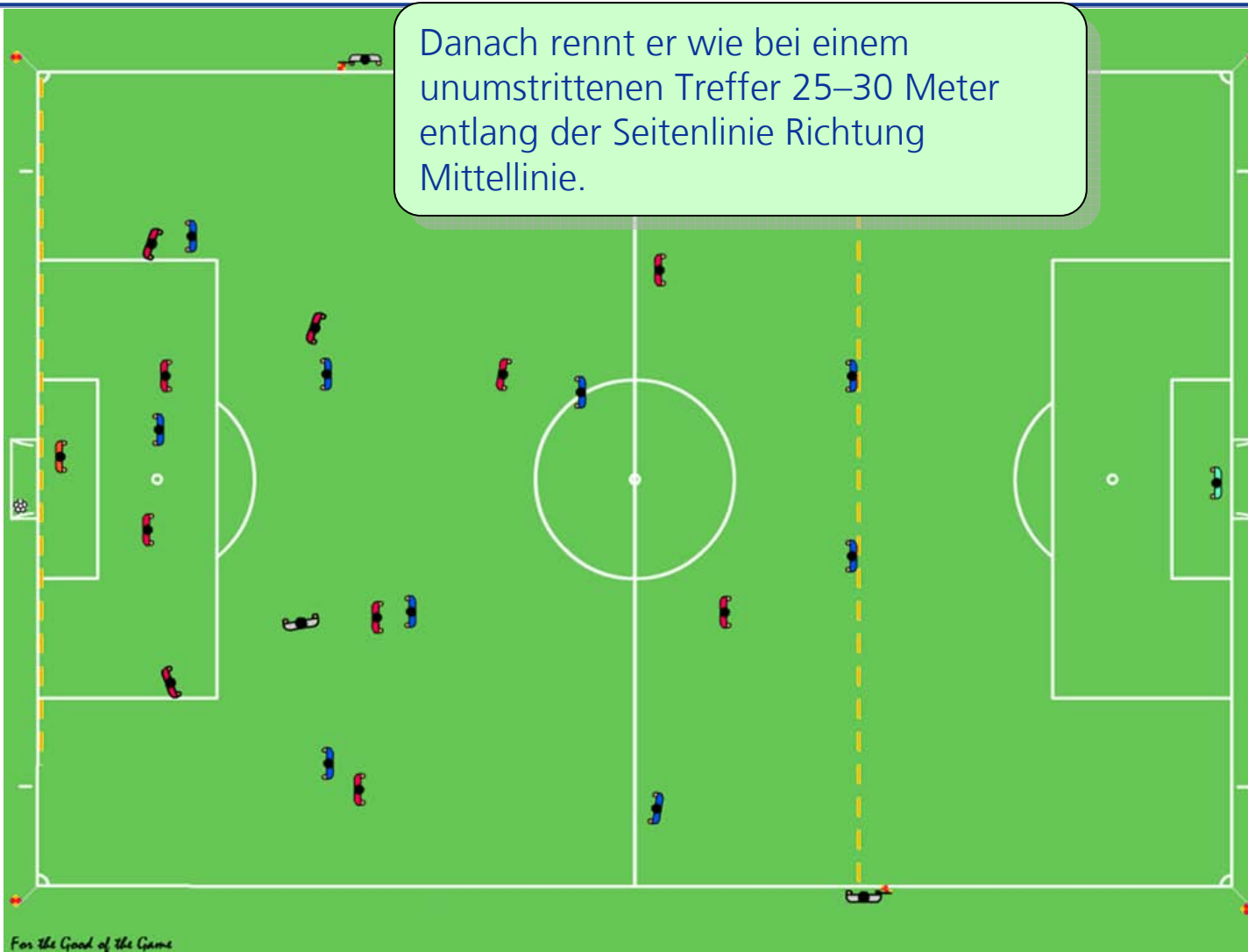




Stellungsspiel

7. Erzielen eines Tores (*der Ball scheint noch im Spiel zu sein*)

Danach rennt er wie bei einem unumstrittenen Treffer 25–30 Meter entlang der Seitenlinie Richtung Mittellinie.





Stellungsspiel

7. Kein Tor (*Ball nicht im Netz*)

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





Stellungsspiel

8. Eckstoss

Der Schiedsrichterassistent befindet sich hinter der Eckfahne in der Verlängerung der Torlinie.

Keine Behinderung der Spieler.

Sicherstellen, dass sich der Ball innerhalb des Viertelkreises befindet.





Handzeichen

Grundsätzlich gibt der Schiedsrichterassistent keine offensichtlichen Handzeichen.

In bestimmten Situationen jedoch kann ein diskretes Handzeichen für den Schiedsrichter sehr hilfreich sein.

- **Handzeichen sollten unmissverständlich**
- **und vor dem Spiel abgesprochen worden sein.**





Lauftechnik

Grundsätzlich ist der Blick des Schiedsrichterassistenten beim Laufen auf das Spielfeld gerichtet.

Für kurze Distanzen bewegt sich der Schiedsrichterassistent seitwärts. Dies ist insbesondere bei der Beurteilung von Abseitspositionen wichtig, weil der Assistent so einen besseren Blickwinkel hat.



Sprint: Vorwärtsbewegung.

Vorher "Startposition" einnehmen.



Akustisches Signal

Das akustische Signal dient als Zusatzinstrument, das nur dann eingesetzt werden soll, wenn kein anderweitiger Kontakt mit dem Schiedsrichter möglich ist.

Fälle:

- **Abseits**
- **Fouls (im Rücken des Schiedsrichters)**
- **Einwurf, Eckstoss oder Abstoss (strittige Entscheidungen)**
- **Torszenen (strittige Entscheidungen)**
- **Aufmerksamkeit des Schiedsrichters erlangen**



Verwendung der Fahne

Die Fahne des Schiedsrichterassistenten muss für den Schiedsrichter stets sichtbar und ausgerollt sein. Während der Bewegung ist die Fahne ruhig zu halten.

Will der Schiedsrichterassistent ein Zeichen geben,

- **unterbricht er seine Bewegung,**
- **blickt auf das Spielfeld**
- **und zum Schiedsrichter und**
- **hebt bewusst die Fahne (nicht hastig oder wild fuchtelnd).**





Verwendung der Fahne

Die Fahne soll wie eine natürliche Verlängerung des Arms eingesetzt werden.



Verwendung der Fahne

Der Schiedsrichterassistent hebt die Fahne mit der Hand, die er auch für das folgende Zeichen verwendet.

- **Ändert sich die Situation und muss die andere Hand für das nächste Zeichen verwendet werden, wechselt der Schiedsrichterassistent die Hand unterhalb der Taille.**



Verwendung der Fahne – Einwurf

Nahе beim SRA:

– Klare Situationen:

- sofort Richtungsanzeige
- **Priorität des SRA**

– Bei Zweifeln:

- Fahne heben
- Blickkontakt suchen
- Signal des Schiedsrichters folgen



Verwendung der Fahne – Einwurf

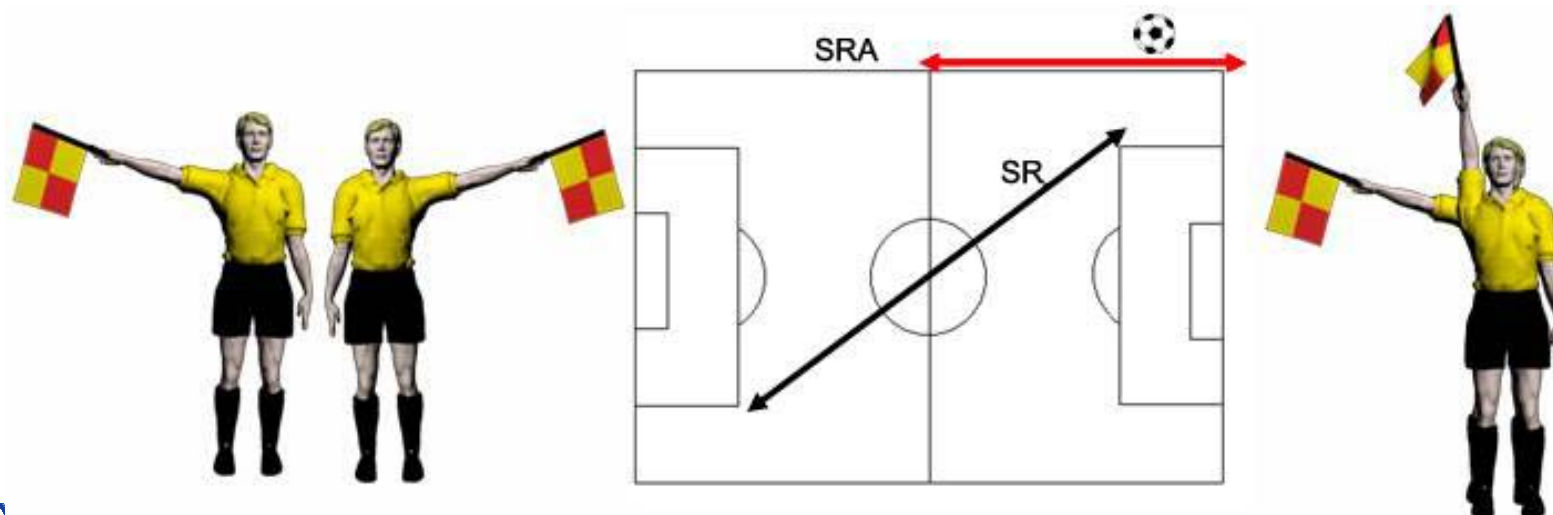
Weit vom SRA entfernt

– Sehr klare Situationen:

- SRA zeigt an der Seitenlinie sofort die Richtung an

– Andere Situationen:

- **Vorrang des Schiedsrichters**
- Fahne heben
- Blickkontakt suchen
- SRA folgt Signal des Schiedsrichters



Verwendung der Fahne – Abstoß und Eckstoß

Abstoss: Mit der rechten Hand die Fahne heben (bessere Sicht).

Bei unklaren Situationen, wenn der Ball aus dem Spiel ist:
ist: **Zuerst die Fahne heben.**



Verwendung der Fahne – Abstoß und Eckstoß

Nahe beim SRA:

- **klare Situationen:**
 - Ab- oder Eckstoß direkt anzeigen
 - **Vorrang des SRA**
- **bei Zweifeln:**
 - Fahne heben (falls nötig)
 - Blickkontakt suchen
 - Signal des Schiedsrichters folgen



Verwendung der Fahne – Abstoß und Eckstoß

Weit vom SRA entfernt:

– **entfernte Situationen:**

- Blickkontakt suchen
- **Vorrang des Schiedsrichters**
- Signal des Schiedsrichters folgen



Verwendung der Fahne – Abseits

Bei einer Abseitsposition hebt der Schiedsrichterassistent als erstes seine Fahne. Danach zeigt er mit der Fahne an, in welchem Bereich des Spielfelds sich das Vergehen ereignete.

Der Schiedsrichterassistent hebt die Fahne mit der rechten Hand, damit er einen besseren Blick auf das Spielfeld hat.



Verwendung der Fahne – Abseits

Ist der Schiedsrichterassistent nicht völlig sicher, ob sich ein Spieler im Abseits befindet, hebt er die Fahne nicht.

Sieht der Schiedsrichter die Fahne nicht sofort, zeigt der Schiedsrichterassistent so lange die Abseitsposition an, bis der Schiedsrichter das Signal zur Kenntnis genommen hat oder der Ball wieder klar vom Gegner kontrolliert wird.



Verwendung der Fahne – Auswechslung

Der Schiedsrichterassistent wird zuerst vom vierten Offiziellen über eine Auswechslung informiert.

Daraufhin gibt der Schiedsrichterassistent dem Schiedsrichter bei der nächsten Spielunterbrechung ein entsprechendes Zeichen.

Der Schiedsrichterassistent muss sich nicht zur Mittellinie begeben, da die Auswechslung vom vierten Offiziellen durchgeführt wird.

- **Steht kein vierter Offizieller zur Verfügung, betreut der Schiedsrichterassistent den Auswechslungsvorgang. In diesem Fall wartet der Schiedsrichter vor Wiederaufnahme des Spiels, bis sich der Schiedsrichterassistent wieder auf seiner Position befindet.**





Verwendung der Fahne – Fouls

Bei Foulspiel oder einer Unsportlichkeit in unmittelbarer Nähe des Schiedsrichterassistenten oder im Rücken des Schiedsrichters hebt der Assistent seine Fahne.

Ansonsten wartet er ab und gibt bei Bedarf seine Einschätzung der Situation ab. Dabei informiert er den Schiedsrichter, was er beobachtet oder gehört hat und welche Spieler beteiligt waren.

Verwendung der Fahne – Fouls

Vor dem Anzeigen eines Regelverstosses stellt der Schiedsrichterassistent fest, ob



- **der Verstoß näher beim Schiedsrichterassistenten als beim Schiedsrichter erfolgt ist (gilt unter bestimmten Umständen für Vergehen im Strafraum);**
- **der Schiedsrichter den Verstoß nicht gesehen hat oder nicht sehen konnte, weil ihm die Sicht versperrt war;**
- **der Schiedsrichter nicht auf Vorteil entschieden hätte, wenn er den Verstoß gesehen hätte.**

Verwendung der Fahne – Fouls

Bei Foulspiel oder einer Unsportlichkeit gelten folgende Richtlinien. Der Schiedsrichterassistent



- hebt seine Fahne mit der gleichen Hand, die er für das folgende Signal verwendet. Damit zeigt er dem Schiedsrichter eindeutig an, wer gefoult wurde
- blickt zum Schiedsrichter
- bewegt die Fahne leicht hin und her (nicht hastig oder wild fuchtelnd)
- benutzt bei Bedarf das akustische Signal
- Nimmt die richtige Position für die Spielfortsetzung ein.

Verwendung der Fahne – Fouls

Der Schiedsrichterassistent hebt seine Fahne mit der gleichen Hand, die er für das folgende Signal verwendet. Damit zeigt er dem Schiedsrichter eindeutig an, wer gefoult wurde



Foul durch den Verteidiger



Foul durch den Angreifer



Verwendung der Fahne – Fouls



Grundsätzlich wartet der Schiedsrichterassistent jeweils ab, lässt das Spiel weiterlaufen und hebt seine Fahne nicht, damit dem Team, gegen das ein Regelverstoss erfolgte, nicht der Vorteil genommen wird.

Der Blickkontakt zum Schiedsrichter ist in dieser Situation besonders wichtig.

Verwendung der Fahne – Fouls



Zeigt der Schiedsrichterassistent verbotenes Spiel oder unsportliches Betragen an, signalisiert er dies so lange, bis der Schiedsrichter davon Kenntnis genommen hat.

Zeigt der Schiedsrichterassistent eine Tätlichkeit an und wird das Zeichen nicht sofort gesehen,

- **wird das Spiel nach einer Unterbrechung zwecks Disziplinar massnahme gemäss Spielregeln wieder aufgenommen (Freistoss, Strafstoss usw.)**
- **Wenn das Spiel bereits fortgesetzt war, kann der Schiedsrichter immer noch eine persönliche Strafe aussprechen, aber den Verstoss nicht mehr mit einem Freistoß oder Strafstoss ahnden.**