



Fußball

1. Spielgedanke

Fußball ist ein zwischen zwei Mannschaften mit jeweils 11 Spielern (1 Torhüter und 10 Feldspieler) ausgetragenes Ballspiel mit dem Ziel, den Ball nach bestimmten Regeln ins gegnerische Tor zu bringen beziehungsweise Torerfolge des Gegners zu verhindern. Der Ball darf mit allen Körperteilen gespielt werden, außer mit der Hand oder mit dem Arm (gilt nicht für den Torwart innerhalb seines eigenen Strafraums). Jeder Spieler - auch der Torwart - kann Tore erzielen. Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball mit seinem vollen Durchmesser die Torlinie zwischen den Torpfosten und unter der Querlatte überquert hat. Sieger ist die Mannschaft, die am Ende einer vereinbarten Spielzeit mindestens ein Tor mehr als der Gegner erzielt hat. Wenn keine Tore erzielt worden sind oder wenn jede Mannschaft die gleiche Anzahl von Toren erzielt hat, endet das Spiel unentschieden. Das Spiel besteht aus zwei Spielzeithälften von je 45 Minuten Dauer (für B-Junioren 2 x 40 Minuten).

2. Schiedsrichter

Jedes Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet, der die Einhaltung der Regeln überwacht. Er hat das Recht, den Spielablauf jederzeit zu unterbrechen, falls eine Regelverletzung stattgefunden hat.

Er darf Spielstrafen und Disziplinarstrafen verhängen. Unter Spielstrafen versteht man Freistöße und Strafstoße. Seine Entscheidungen über Spielsituationen sind für beide Mannschaften bindend (sog. „Tatsachenentscheidung“).

Viele Spiele, insbesondere in den höheren Spielklassen, werden durch ein Schiedsrichter-team geleitet. Dabei wird der Schiedsrichter durch zwei Schiedsrichterassistenten unterstützt, die ihm bei der Spielleitung helfen und ihn auf eine vermeintliche Fehlentscheidung hinweisen. Der Schiedsrichter darf eine einmal getroffene Entscheidung nur ändern, solange das Spiel nicht fortgesetzt wurde.

Bei wichtigen internationalen Spielen und auch in der Bundesliga steht zudem ein weiterer Assistent, der so genannte „Vierte Offizielle“ zur Verfügung. Seine Aufgabe ist es, das Verhalten der Trainer, Betreuer und Ersatzspieler zu überwachen, Ein- und Auswechslungen abzuwickeln und die Nachspielzeit anzuzeigen.

Technische Hilfsmittel

Das am weitesten verbreitete Hilfsmittel ist das Funksystem. Der Schiedsrichterassistent hat in seinem Fahnengriff einen Sender installiert, welchen er durch Knopfdruck betätigt. Meist erfolgt das Drücken dieses Schalters automatisch mit dem Heben der Fahne. Der Sender löst beim am Arm des leitenden Schiedsrichters angebrachten Empfänger eine Vibration aus. Dieses Funksystem wird bereits in den unteren Klassen genutzt. Es gibt dem Schiedsrichter die Möglichkeit, sich mehr auf das direkte Spielgeschehen zu konzentrieren, ohne ständig den Schiedsrichterassistenten im Blick haben zu müssen, da nun nicht mehr nur optisch, sondern auch über diese Vibration eine Verbindung zwischen dem Gespann besteht.

3. Punktezahlung und Torerfolg

Die siegreiche Mannschaft erhält drei Punkte. Geht ein Spiel unentschieden aus, dann erhält jedes der beiden Teams einen Punkt. Ein Tor ist dann erzielt, wenn der Ball mit seinem vollen Durchmesser die Torlinie zwischen den Torpfosten und unter der Querlatte überquert hat.

4. Spielfeld

Gespielt wird auf einem rechteckigen Feld, das eben und frei von Hindernissen ist. Normalerweise besteht der Bodenbelag im Profifußball aus Rasen, seltener wird auf einem Hartplatz oder Kunstrasenplatz gespielt.

Außenseitenlinien begrenzen das Spielfeld auf beiden Längsseiten.

Torauslinien begrenzen das Spielfeld an den beiden Schmalseiten.

Torlinie ist die Linie zwischen den beiden Torpfosten.

Torraum oder 5-Meter-Raum ist die vor dem Tor rechtwinklig abgegrenzte Fläche. Der Torhüter darf hier nicht behindert werden.

Strafraum wird auch 16-Meter-Raum genannt. Der Tormann darf innerhalb dieses Raumes den Ball mit den Händen berühren (fangen, fausten usw.).

Eckraum ist der Viertelkreis in jeder Spielfelddecke mit der Eckfahne.

Mittellinie teilt das Spielfeld in zwei Hälften. Der Mittelpunkt dieser Linie ist der Anstoßpunkt.

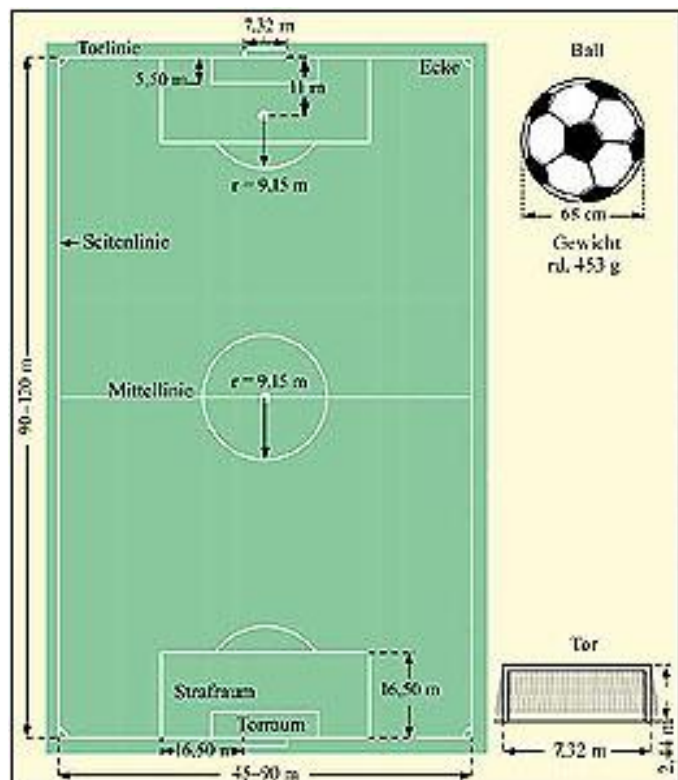
Anstoßkreis oder Anspielkreis ist der Kreis um den Anstoßpunkt.

Von hier aus wird der Ball angespielt

- bei Spielbeginn
- zu Beginn der 2. Halbzeit
- nach jedem Tor

11 m-Punkt ist 11 m von der Torlinie entfernt. Von hier wird der Strafstoß ausgeführt.

Teilkreis am Strafraum ist 9,15 m vom 11 m-Punkt entfernt.



5. Mannschaft

Eine Fußballmannschaft besteht auf dem Platz aus einem Torwart und 10 Feldspielern (11 Spieler insgesamt). Ein Spieler ist außerdem der Spielführer (*Mannschafts-Kapitän*, bzw. einfach *Kapitän*). Er ist durch eine Armbinde gekennzeichneten. Durch Platzverweise („Rote Karte“ oder „Gelb-Rote Karte“) kann sich die Zahl der Spieler reduzieren.

Pro Spiel darf jede Mannschaft höchstens drei Spieler ersetzen, um erschöpfte oder verletzte Spieler auszutauschen oder taktische Änderungen vorzunehmen (Ausnahmeregelung bei Freundschaftsspielen ist möglich). Bereits ausgewechselte Spieler dürfen ab der Saison 2010/2011 bis zur Kreisliga wieder eingewechselt werden. Von der Bezirksliga aufwärts ist eine Wiedereinwechslung nicht möglich.

Die Spielkleidung der beiden Mannschaften muss sich in der Farbe deutlich voneinander unterscheiden.

Ein Spieler darf nichts tragen, was einen anderen Spieler irgendwie gefährden kann (z.B. Ringe, Uhr). Dies gilt im Besonderen auch für den wichtigsten Teil der Ausrüstung, den Schuhen (z.B. keine spitzen Stollen).

6. Torwart

Der **Torwart** (*Torhüter*, *Tormann* oder auch *Schlussmann*) ist der defensivste Spieler seiner Mannschaft. Seine Hauptaufgabe besteht darin, zu verhindern, dass das Spielgerät (z. B. ein Ball) ins Tor der eigenen Mannschaft gelangt.

Torwarte haben in den meisten Sportarten Sonderrechte gegenüber anderen Spielern. Der Torwart trägt in der Regel eine spezielle Kleidung und Ausrüstung, die ihn optisch von den anderen Spielern unterscheidet, bestimmte Schutzfunktionen erfüllt und ihn in seiner speziellen Aufgabe unterstützt (z. B. erhöhte Fangsicherheit durch spezielle Torwarthandschuhe).

In jeder Mannschaft muss ein Spieler Torwart sein, sonst kann das Spiel nicht stattfinden. Er darf als einziger während des laufenden Spiels den Ball auch mit Händen und Armen berühren, jedoch nur innerhalb des eigenen Strafraums und nur, wenn der Ball **nicht** absichtlich vom eigenen Mitspieler mit dem Fuß oder dem Knie zu ihm zurückgespielt wurde (*Rückpassregel*). Mit dem Kopf darf man den Ball jedoch zurückspielen. Außerhalb dieser Zone verhält er sich wie ein normaler Feldspieler.

Der Torwart darf beim Abschlag aus der Hand von keinem Gegenspieler angegriffen oder gestört werden.

Ein Torwart verursacht einen indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft, wenn er innerhalb seines Strafraums einen der folgenden Verstöße begeht:

- Er wartet mit dem Ball mehr als sechs Sekunden, während er den Ball mit seinen Händen kontrolliert, bevor er ihn für das Spiel freigibt.
- Er berührt den Ball, nachdem er ihn freigegeben hatte, erneut mit der Hand, bevor ein anderer Spieler ihn berührt hat.
- Er berührt den Ball mit der Hand, den ein Mitspieler absichtlich mit dem Fuß zugespielt hat. Dies gilt auch bei Einwüfen vom Mitspieler.

Muss der Torwart wegen Verletzung oder eines Feldverweises ("Rote Karte") ausscheiden und ist das Auswechsellkontingent erschöpft, muss ein Feldspieler seine Funktion übernehmen, damit das Spiel fortgesetzt werden kann. Für diesen gelten fortan die Torwartregeln.

7. Spielbeginn und -dauer

Vor dem Spiel lost der Schiedsrichter mit den Spielführern beider Mannschaften, vorzugsweise durch den Wurf einer Münze, die anstoßende Mannschaft aus. Der durch das Los siegende Spielführer entscheidet, auf welcher Feldseite seine Mannschaft spielt. Die unterliegende Mannschaft führt den Anstoß aus. Vor dem Anstoß müssen sich alle Spieler in ihrer jeweiligen Spielfeldseite befinden. Außer den beiden Spielern der anstoßenden Mannschaft dürfen sich keine weiteren Spieler im Anstoßkreis befinden.

Die reguläre Spielzeit beträgt im Erwachsenenbereich 90 Minuten, aufgeteilt in zwei Spielhälften (sog. Halbzeit) mit je 45 Minuten Dauer. Zwischen den Halbzeiten gibt es eine Pause von maximal 15 Minuten. Zu Beginn der zweiten Halbzeit tauschen beide Mannschaften die Spielfeldseiten. Der Schiedsrichter kann aufgrund von Spielunterbrechungen nach Ende der regulären Spielzeit eine entsprechende Nachspielzeit bestimmen. Für Jugendliche, Senioren (über 35) und Behinderte kann die Spielzeit von der Regelspielzeit abweichen.

8. Abstoß, Eckstoß

Wird der Ball von einem Spieler der angreifenden Mannschaft außerhalb des Tores über die Torlinie der verteidigenden Mannschaft geschossen, wird das Spiel mit einem **Abstoß** fortgesetzt. Dazu ist der Ball an eine beliebige Stelle innerhalb des Torraumes zu legen. Der Ball ist erst wieder im Spiel, wenn er den Strafraum in Richtung Spielfeld verlassen hat.

Wenn ein verteidigender Spieler den Ball zuletzt berührt hat, bevor dieser die eigene Torlinie überschritten hat, ohne dabei ins Tor zu gelangen, so wird das Spiel mit einem **Eckstoß** (auch Eckball) fortgesetzt. Dazu wird der Ball in den durch einen Viertelkreis markierten Bereich in der Ecke des Spielfeldes gelegt, die dem Ort des Verlassens des Spielfeldes durch den Ball am nächsten liegt. Beim Eckstoß darf kein verteidigender Spieler dem Viertelkreis um die Eckfahne näher kommen als 9,15 Meter. Dieser Abstand kann an der Torlinie außerhalb des Spielfeldes mit einem kurzen Strich markiert werden.

9. Einwurf

Einen **Einwurf** gibt es dann, wenn ein Spieler der gegnerischen Mannschaft den Ball über die Seitenlinie ins Aus gespielt hat. Der Einwurf muss an der Stelle ausgeführt werden, an der der Ball die Linie verlassen hat.

Wichtig:

- der Ball muss mit beiden Händen von hinten über den Kopf geworfen werden
- der einwerfende Spieler darf den Ball erst dann wieder spielen, wenn ihn ein anderer Spieler berührt hat
- beim Einwurf ist die Abseitsregel aufgehoben
- die Füße müssen auf der Linie oder außerhalb des Spielfelds stehen
- ein Tor kann nicht direkt aus einem Einwurf erzielt werden
- bei einem regelwidrigen Einwurf ist der gegnerischen Mannschaft der Einwurf zuzusprechen

10. Fouls und Regelverstöße

Foul ist ein Regelverstoß, durch den ein gegnerischer Spieler absichtlich behindert, zu Fall gebracht oder verletzt wird. Fouls werden vom Schiedsrichter durch **Freistoß** geahndet. Der Freistoß kennt die Varianten der **direkten** und der **indirekten** Ausführung sowie die Sonderform des **Strafstoßes**.

Freistoß

Bei beiden Arten von Freistößen gilt, dass der Ball vor der Ausführung ruhig auf der Stelle liegen muss. Der Freistoß wird grundsätzlich von der Stelle ausgeführt, an der der Regelverstoß begangen wurde. Der ausführende Spieler darf den Ball nach dem Freistoß erst wieder berühren, nachdem der Ball von einem anderen Spieler berührt wurde. Beim Freistoß müssen alle Spieler der gegnerischen Mannschaft mindestens 9,15 Meter vom Ball entfernt stehen.

Auf **direkten Freistoß** entscheidet der Schiedsrichter in folgenden Fällen:

- Treten oder der Versuch
- Schlagen oder der Versuch
- Beinstellen oder der Versuch
- Anspucken (-werfen) des Gegners oder der Versuch
- Anspringen
- Rempeln
- Stoßen
- absichtliches Handspiel
- Bedrängen
- Halten

Ein direkter Freistoß wird nur bei Fouls außerhalb des Strafraumes der foulenden Mannschaft verhängt. Findet das Foul innerhalb des Strafraums der foulenden Mannschaft statt, so folgt ein **Strafstoß** („Elfmeter“).

Ein **Strafstoß** wird verhängt, wenn ein Spieler in seinem Strafraum einen Regelverstoß begeht, der mit einem direkten Freistoß geahndet würde. Der Strafstoß wird von der Strafstoßmarke (11 m) ausgeführt.

Zur Ausführung:

- alle Spieler, außer der Torwart und der Schützen, müssen bis zum Stoß des Balles
 - mindestens 9,15 m entfernt sein
 - auf dem Spielfeld bleiben
 - außerhalb des Strafraums bleiben
- der gegnerische Tormann muss bis zum Stoß des Balles auf der Torlinie stehen bleiben
- beim Strafstoß ist die Abseitsregel in Kraft
- läuft ein Spieler der angreifenden Mannschaft zu früh los, so ist bei Torerfolg der Strafstoß zu wiederholen; wird kein Tor erzielt, ist auf Abstoß zu entscheiden
- läuft ein Spieler der verteidigenden Mannschaft zu früh los, so ist bei Tor auf Torerfolg zu entscheiden, wird kein Tor erzielt, ist auf Wiederholung zu entscheiden
- springt der Ball vom Pfosten oder der Querlatte zurück, so darf der Schütze den Ball kein zweites Mal spielen
- springt der Ball vom Torwart zurück, so kann der Schütze den Ball sofort wieder spielen

Der **indirekte Freistoß** wird vom Schiedsrichter mit über den Kopf erhobenem Arm signalisiert. Ein Tor kann nur erzielt werden, wenn nach der Ausführung des Freistoßes, das heißt der ersten Bewegung (nicht Berührung) des Balles, ein weiterer Spieler den Ball berührt, bevor er im Tor landet. Erst wenn der Ball von einem anderen Spieler berührt wurde, darf der Schiedsrichter den Arm wieder senken. Wenn der Ball beim indirekten

Freistoß „direkt“ ins Tor gelangt, ist das Tor ungültig. Der indirekte Freistoß kann auch bei Fouls, die innerhalb des Strafraums begangen wurden, gegeben werden; dann gibt es keinen Strafstoß.

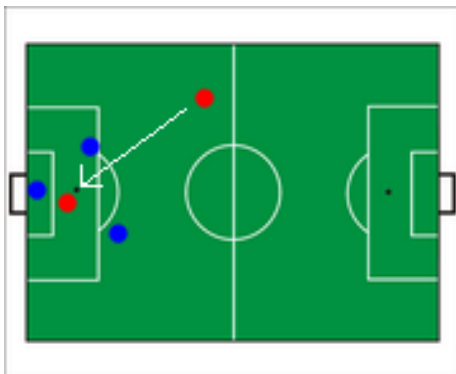
Gründe für einen indirekten Freistoß sind:

- Abseits
- Verstoß gegen die Rückpassregel
- „gefährliches Spiel“ ohne oder mit geringer Gegnerberührung (z.B. mit gestrecktem Bein in den Gegner laufen)
- Behinderung des Laufs des Gegners („auflaufen lassen“)
- Unterbrechungen des Spiels zur Erteilung einer Verwarnung bzw. eines Platzverweises aus disziplinarischen Gründen
- Regelübertretungen, die nicht bei direktem Freistoß erwähnt sind.
- der Torwart in seinem Torraum angegriffen wird
- unsportliches Betragen vorliegt (auch dem Schiedsrichter gegenüber)

11. Abseitsregel

Als komplizierteste Regel im Fußball gilt die Abseitsregel. Eine Abseitssituation liegt vor, wenn sich ein angreifender Spieler bei einem Pass eines Mitspielers im Moment der Ballabgabe

- in der gegnerischen Hälfte befindet,
- der gegnerischen Torlinie näher ist als der Ball und
- der gegnerischen Torlinie mit einem für eine Torerzielung geeigneten Körperteil (nicht Arm oder Hand) näher ist als der vorletzte verteidigende Spieler sowie im weiteren Spielverlauf aktiv in das Spielgeschehen eingreift.



Greift ein an sich im Abseits stehender Spieler im weiteren Verlauf nicht in das Spiel ein, spricht man vom „passiven Abseits“, das nicht geahndet wird.

"Aktives" Abseits wird mit einem indirekten Freistoß für die verteidigende Mannschaft geahndet.

Bei Einwurf, Eckstoß und einem Abstoß sowie in der eigenen Spielfeldhälfte gibt es keine Abseitsstellung.

Ein Tor, welches während einer Abseitssituation erzielt wird, ist ungültig. Falls der Schuss nach dem Abseitspfeiff abgegeben wurde, kann der Spieler wegen Verzögerung des Spiels mit der Gelben Karte verwarnt oder des Platzes verwiesen werden.

12. Vorteilsbestimmung

Der Schiedsrichter hat das Recht, ein Spiel weiterlaufen zu lassen („Vorteilsbestimmung“), falls eine Spielunterbrechung (zur Verhängung einer Spielstrafe, d.h. Freistoß oder Strafstoß) diesen Vorteil zunichte machen würde.

Wenn sich der erwartete Vorteil nach einigen Sekunden nicht ergibt, kann der Schiedsrichter das Vergehen nachträglich doch noch ahnden, soweit sich keine neue Spielsituation ergeben hat.

Lässt der Schiedsrichter das Spiel jedoch unter Anwendung der Vorteilsbestimmung weiterlaufen, so sind eventuell auszusprechende persönliche Strafen (Verwarnung oder Feldverweis) für das Vergehen während der nächsten Spielunterbrechung zu verhängen.

13. Strafen

Der Schiedsrichter kann Strafen wegen eines Regelverstoßes aussprechen. Eine Verwarnung zeigt er durch die **Gelbe Karte** an.

Gründe hierfür sind insbesondere:

- Unsportlichkeit, Vortäuschen eines Fouls durch den Gegner („Schwalbe“) oder auch „übertriebener Torjubel“ (etwa Trikot über den Kopf ziehen, klettern auf den Zaun)
- wiederholte Verstöße gegen die Spielregeln (allerdings nicht für technische Vergehen wie Abseits oder falschen Einwurf)
- absichtliche Verzögerung des Spiels, um der eigenen Mannschaft einen Vorteil zu verschaffen („Zeitspiel“)
- Nichteinhaltung des Abstandes zum Ball oder ausführenden Spieler bei einer Standardsituation (Eckstoß, Freistoß u.ä.)
- Kritik am Schiedsrichter („Meckern“)
- Foul mit dem Ziel, den Spielaufbau des Gegners zu stören bzw. selbst aus der Spielunterbrechung Nutzen zu ziehen („taktisches Foul“)

Bei schweren Regelverstößen kann der Schiedsrichter den Spieler auch auf Dauer des Platzes verweisen (**Rote Karte**).

Gründe für einen Platzverweis sind:

- grobes Foul, bei dem der Foulende eine Verletzung des Gegners zumindest billigend in Kauf nimmt
- gewaltsames Spiel
- Tätlichkeiten (direkte körperliche Attacke, indirekte Attacke, z.B. durch Wurf des Balles oder eines Gegenstandes, aber auch anspucken), wobei auch der Versuch bestraft wird
- Notbremse
- Disziplinarische Gründe (grobe Beleidigung des Schiedsrichters, Publikums, Gegners, Mitspielers oder einer anderen Person)

Für den Fall, dass ein Spieler die Rote Karte gezeigt bekommt, muss er sofort das Spielfeld und den Innenraum verlassen, ein weiterer Aufenthalt bei den Ersatzbänken ist nicht erlaubt (oft wird davon gesprochen, dass der vom Platz Verwiesene „duschen gehen kann“).

Zu einem Platzverweis führt auch, wenn ein Spieler zum zweiten Mal in einem Spiel eine Gelbe Karte gezeigt bekommt, diese zieht dann automatisch eine Rote Karte nach sich („Gelb-Rote Karte“).

Einem Platzverweis mit der Roten Karte folgen regelmäßig auch sportrechtliche Konsequenzen (Geldstrafe, Sperre), während eine Gelb-Rote Karte für den Spieler in den meisten Fällen außer dem vorzeitigen Spielausschluss keine weiteren Konsequenzen nach sich zieht, in einigen Landesverbänden führt eine Gelb-Rote Karte allerdings zur Sperre für ein Pflichtspiel.

14. Taktik

Taktik ist das Verhalten eines Spielers, das ihn aufgrund von Aufgabenstellung und durch Wahrnehmen und Erkennen ständig wechselnder Situationen im Spiel zu immer neuem Handeln zwingt. Man unterscheidet Angriffs- und Abwehrverfahren (System) mit jeweils zahlreichen und sich ständig ändernden Varianten.

Die taktische Einstellung einer Fußballmannschaft übernimmt meistens ihr Trainer. Entscheidend für seine taktischen Anweisungen ist das spielerische Können seiner Mannschaft und die Spielweise des Gegners. In einer Spielersitzung oder vor dem Spiel verteilt der Trainer die einzelnen Positionen und gibt hierzu, wenn nötig, jedem Spieler gezielte Anweisungen.

So muss er vor dem Spiel festlegen, nach welchem System gespielt wird, z.B.

- ein 4-4-2 System,
d.h. vier Abwehrspieler, vier Mittelfeldspieler und zwei Stürmer
- ein 4-3-3 System,
d.h. vier Abwehrspieler, drei Mittelfeldspieler und drei Stürmer

Der Trainer kann seiner Abwehr eine bestimmte Spielweise vorgeben, z.B.

- **Raumdeckung:**
Jeder Abwehrspieler erhält einen bestimmten Raum zugeteilt, in dem er Deckungsaufgaben zu erfüllen hat (keine festen Gegenspieler).
- **Manndeckung:**
Jeder Abwehrspieler oder Spieler allgemein hat einen festen Gegenspieler, an den er gebunden ist.
- **Raum-und Manndeckung:**
Kombination aus den zwei zuvor genannten Formen.

Weitere besondere taktische Spielformen:

Pressing: Alle Feldspieler stürmen, ziehen sich aber sofort nach einem erfolgten Angriff in die eigene Spielhälfte zurück und erwarten dort den Gegner.

Forechecking: Der Gegner wird schon in seiner Spielhälfte angegriffen und sein Spielaufbau dadurch gestört.

Konterangriff: Eine Mannschaft versucht gezielt Pässe des Gegners in deren Angriff abzufangen, um einen schnellen eigenen Angriff zu starten, bevor die gegnerische Abwehr sich formiert hat.