



Württembergischer
Fußballverband

REGELÄNDERUNGEN 2026/27

PRAXISNAH. KLAR. SICHER ENTSCHIEDEN.

AUSBILDUNG FÜR
FUSSBALLSCHIEDSRICHTER
SICHERHEIT DURCH REGELKOMPETENZ

EINWECHSLUNG

9 → 17



- Wechseltvorgang
- Freigabe
- Ausrüstung
- Spielfortsetzung

VERLETZUNG



- Behandlung
- Sicherheit
- Unterbrechung
- Rückkehr

ABSTOSS



- Ausführung
- Ball im Spiel
- Positionen
- Gegnerabstand

EINWURF



- Ort
- Beide Hände
- Über den Kopf
- Auf der Linie

VORTEIL



- Weiterspielen
- Taktischer Nutzen
- Nachträgliche Disziplin
- Signal

SCHIEDSRICHTERBALL



- Unterbrechung
- Ort
- Ein Spieler
- Fairness



REGEL 3 - AUSWECHSELVORGANG

SR ist von der Auswechslung zu informieren und muss Auswechslung zustimmen (Zeichen)

Spieler, der ausgewechselt wird, muss Spielfeld über nächstgelegene Begrenzungslinie verlassen

innerhalb von 10 Sekunden (ab Zeichen SR)

SR zeigt einen „Countdown“ in den letzten 5 Sekunden mit der Hand an (als Service)

Spieler muss sich sofort in die technische Zone oder Umkleide begeben



REGEL 3 – AUSWECHSELVORGANG SANKTIONEN

Sollten die 10 Sekunden überschritten werden:

- wird Spiel **ohne einzuwechselnden Spieler** fortgesetzt
- der einzuwechselnde Spieler **gehört zum Spiel und darf nicht zurückgezogen oder geändert werden**
- der einzuwechselnde Spieler darf erst **in der Unterbrechung nach 1 Minute** mit Zustimmung des SR eintreten



REGEL 3 – AUSWECHSELVORGANG

HINWEISE

Ausnahme: Sicherheitsgründe / Verletzung

Bei mehreren Auswechslungen in derselben Spielunterbrechung

- muss jeder ausgewechselte Spieler das Spielfeld zügig verlassen
- alle ausgewechselten Spieler müssen 10 Sekunden nach Anzeige der letzten Auswechslung das Spielfeld verlassen haben

Bei Ausrüstungskontrolle eines Einwechselspielers durch SRA:
beginnen die 10 Sekunden nach Abschluss der Kontrolle und
Zeichen des SR

Verwarnung nur im absoluten Ausnahmefall
(z.B.: Zeitschinden durch Niederknien oder bewusst
in falsche Richtung gehen trotz Aufforderung)



REGEL 15 – EINWURF

REGEL 16 – ABSTOSS

5-Sekunden Countdown bei Verzögerung der Spielaufnahme



Einwurf oder Abstoß wird **absichtlich verzögert**

- **Pfiff** und deutliches Handzeichen zur Ausführung der Spielfortsetzung
- **SR zählt** mit erhobener Hand **5 Sekunden**

Zeitlimit wird überschritten

- Einwurf: **Einwurf** gegnerisches Team
- Abstoß: **Eckstoß** gegnerisches Team

FÜNF-SEKUNDEN COUNTDOWN

5 4 3 2 1

MIT ERHOBENER HAND ZÄHLEN

EINWURF

Einwurf durch gegnerisches Team

ABSTOSS

Eckstoß zugesprochen für Gegner

VW nur wenn Spielfortsetzung **übermäßig verzögert** wird
(Ball unnötig länger halten, Ball wegspielen oder in den Weg stellen)

REGEL 15 – EINWURF

REGEL 16 – ABSTOSS

Beispiele wann der Countdown zu starten ist

Ball liegt korrekt für Ausführung Abstoßes bereit

Der TW/Verteidiger zögert unbegründet den Ball ins Spiel zu bringen (wiederholter Anlauf, Ball auf die andere Seite legen, ...)

Spieler hält Ball für Einwurf bereits in Händen

Die Durchführung des Einwurfs wird unbegründet verzögert (Ball wird auf Boden gelegt, anderem Spieler zugeworfen, ...)



FÜNF-SEKUNDEN COUNTDOWN

5 4 3 2 1

MIT ERHOBENER HAND ZÄHLEN

ABSTOSS

Ball liegt korrekt für Ausführung **Abstoßes** bereit

Der TW/Verteidiger zögert unbegründet den Ball ins Spiel zu bringen (wiederholter Anlauf, Ball auf die andere Seite legen, ...)

EINWURF

Spieler hält Ball für **Einwurf** bereits in den Händen

Die Durchführung des **Einwurfs** wird unbegründet verzögert (Ball wird auf Boden gelegt, anderem Spieler zugeworfen, ...)

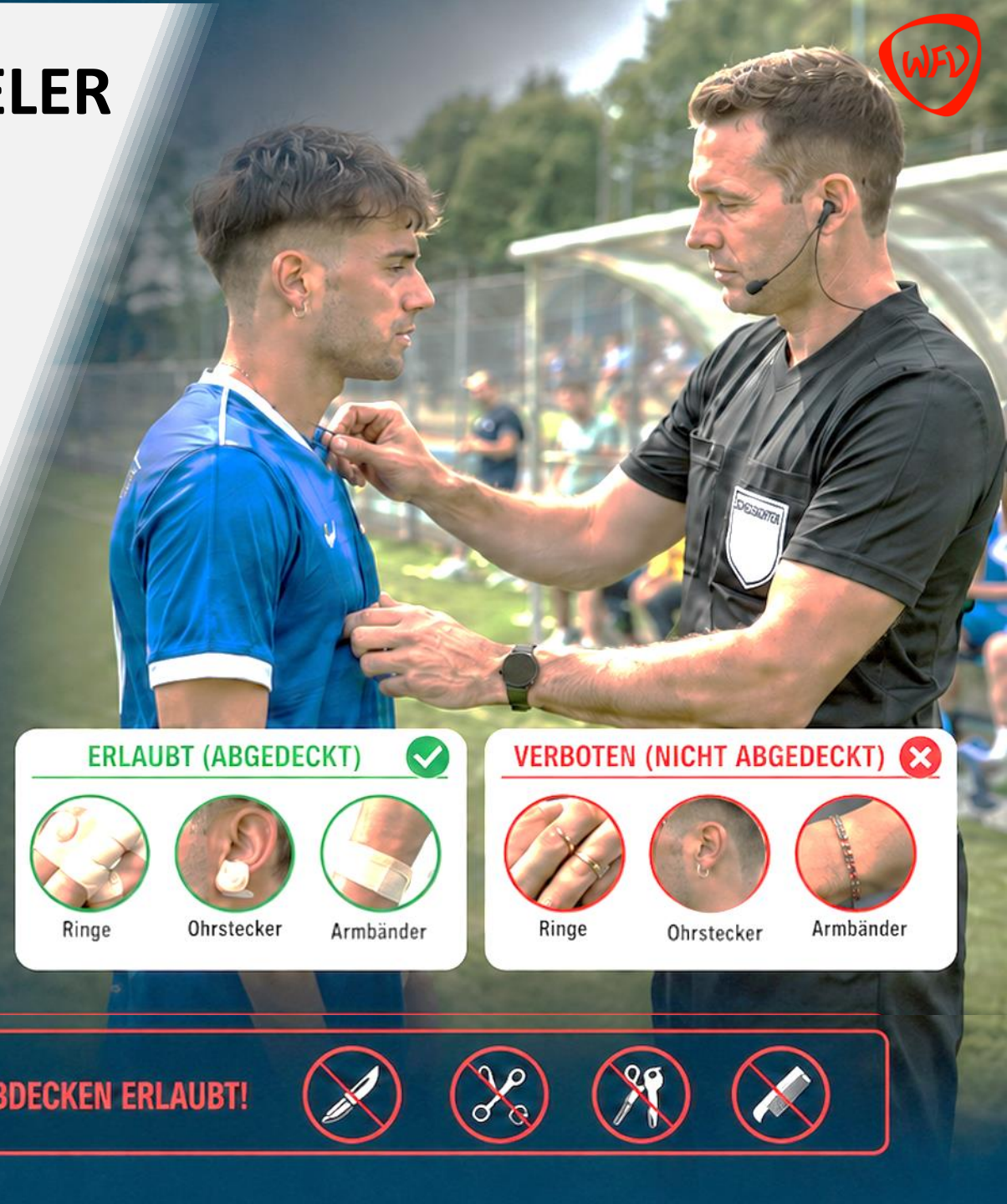
REGEL 4 – AUSRÜSTUNG DER SPIELER SICHERHEIT

Spieler dürfen keine gefährliche Ausrüstung tragen.
„Accessoires/Schmuck“ sind nicht erlaubt.

**Sollte ein Ablegen nicht möglich sein:
müssen sie sicher abgedeckt/abgetaped werden**

Kontrolle durch SR/SRA vor Spiel bzw. Einwechslung

Gilt genauso für Schiedsrichter!



ERLAUBT (ABGEDECKT) ✓



Ringe



Ohrstecker



Armbänder

VERBOTEN (NICHT ABGEDECKT) ✗



Ringe



Ohrstecker



Armbänder



GEFÄHRLICHE GEGENSTÄNDE MÜSSEN ENTFERNT WERDEN – KEIN ABDECKEN ERLAUBT!



REGEL 5 – SCHIEDSRICHTER VERLETZUNGEN



- SR unterbricht Spiel nur, wenn Spieler ernsthaft verletzt ist (Einschätzung SR: kein Risiko eingehen, z.B. bei Kopfverletzungen)
- Sonst lässt SR lässt Spiel weiterlaufen
- **Zwingendes Verlassen für eine Minute**
 - **SR unterbricht wegen vermutlicher oder tatsächlicher Verletzung**
 - SR hat medizinisches Personal auf Spielfeld beordert
 - Spieler bittet auf um ärztliche Hilfe



REGEL 5 – SCHIEDSRICHTER VERLETZUNGEN

Rückkehr nach einer Minute ab Wiederaufnahme des Spiels (mit Zeichen SR)

- Laufendes Spiel: von der Seitenlinie
- Ball aus dem Spiel: über alle Begrenzungslinien
- bei Auswechslung nicht angewandt (Einwechselspieler darf sofort eintreten)

Ausreichend Zeit für Erstuntersuchung gewähren

- Keine Behandlung auf Spielfeld (außer schwere Verletzung)
- Spieler muss nach Erstuntersuchung Spielfeld verlassen (bekannte Ausnahmen)



REGEL 5 – SCHIEDSRICHTER VORTEIL



SR kann auf Vorteil entscheiden, wenn nach regelwidrigen Spielfortsetzung Gegner in Ballbesitz kommt (Ball unbedrängt annehmen/spielen kann)

Regelwidrige Spielfortsetzung z.B.:

- Übertreten/Springen beim Einwurf,
- Freistoß/Einwurf am falschen Ort
- rollender/springender Ball.

Vorteil nicht möglich, wenn Ball nicht im Spiel ist!



✓ **VORTEIL MÖGLICH**



✗ **VORTEIL NICHT MÖGLICH**



Freistoß/Abstoß mit dem Knie, Ball springt beim Einwurf außerhalb des Spielfeldes auf

REGEL 5 – FOULS UND SONSTIGES FEHLVERHALTEN

VORTEIL

SR entscheidet nach Notbremen-Vergehen auf Vorteil und angreifendes Team erzielt infolge Vorteils ein Tor

→ dann keine Disziplinarmaßnahme



Gilt auch bei versuchter Torverhinderung durch Handspiel



**VORTEIL + TOR =
KEINE DISZIPLINARMAßNAHME**



**GILT AUCH BEI
VERHINDERUNG
DURCH HANDSPIEL**

REGEL 8 – BEGINN UND FORTSETZUNG DES SPIELS

SCHIEDSRICHTERBALL

Pflichtpfeif nach Disziplinarstrafe, Auswechslung, Verletzungsbehandlung

Wenn Ball bei Unterbrechung im Strafraum war, gibt es SR-Ball mit Torwart

Wenn Ball bei Unterbrechung außerhalb des Strafraums war, gibt es SR-Ball wo der Ball bei Unterbrechung war, mit Spieler des Teams

- das in Ballbesitz geblieben oder gekommen wäre (auch bei Spielfortsetzung, wenn Ball ins Aus gegangen wäre)
- sonst mit einem Spieler des Teams, das zuletzt in Ballbesitz war



Im Strafraum:
SR-Ball mit Torwart



Der Ball wird im Strafraum mit dem Torwart als SR-Ball fortgesetzt.



Außerhalb des Strafraums:
SR-Ball an einen Spieler des ballbesitzenden Teams



Der Ball wird am Ort der Unterbrechung mit einem Spieler des richtigen Teams als SR-Ball fortgesetzt.

REGEL 8 – BEGINN UND FORTSETZUNG DES SPIELS

SCHIEDSRICHTERBALL

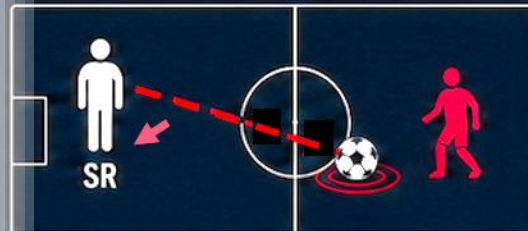
Wenn Ball bei Unterbrechung außerhalb Strafraums
Berührung/Eingriff durch Spieloffiziellen oder
Drittperson wo Eingriff bzw. Berührung erfolgt ist.

SR unterbricht Spiel, wenn Ball einen
Spieloffiziellen berührt,

- und er für ein Team einen aussichtsreichen Angriff auslöst,
- oder der Ball direkt ins Tor geht,
- oder der Ballbesitz wechselt (auch bei einem Ausball).



Berührung/Eingriff
durch Spieloffiziellen oder
Drittperson wo Eingriff bzw.
Berührung erfolgt ist.



Eingriff/Berührung an der Stelle,
wo Ball betroffen ist.



SR unterbricht Spiel, wenn Ball
einen Spieloffiziellen berührt,



1 und er für ein Team einen
aussichtsreichen Angriff
auslöst,



2 oder der Ball **direkt ins Tor**
geht,



3 oder der **Ballbesitz wechselt**
(auch bei einem Ausball).

REGEL 10 – STRAFSTOSSAUSFÜHRUNG

- Wenn Schütze Ball versehentlich mit beiden Füßen gleichzeitig
 - Geht der Schuss ins Tor: Wiederholung
 - Geht der Schuss nicht ins Tor: indirekter Freistoß (verschossen)
- Gleichzeitiges Vergehen Schütze (Doppelberührung) und Torwart (zu früh nach vorne mit Wirkung): Wiederholung



✓ TOR =
WIEDERHOLUNG



Der Schuss geht ins Tor:
Wiederholung des Strafstoßes.

✗ KEIN TOR =
INDIREKTER FREISTOß
(VERSCHOSSEN)



Der Schuss geht nicht ins Tor:
indirekter Freistoß
(verschossen).

= SCHÜTZE + TORWART
VERGEHEN =
WIEDERHOLUNG



Gleichzeitiges Vergehen Schütze
und Torwart (zu früh nach vorne
mit Wirkung): Wiederholung.

Regel 5. Schiedsrichter - VAR (Information)



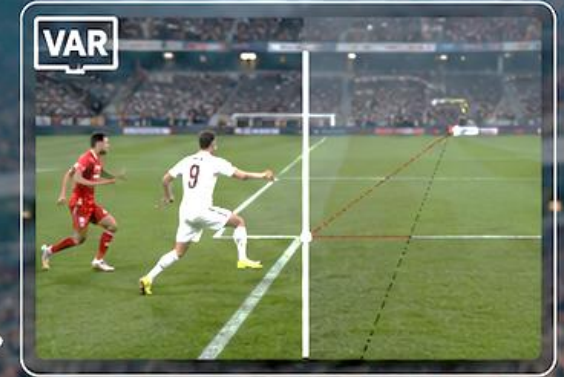
- Unterstützung ausschließlich bei klaren/offensichtlichen Fehlentscheidungen oder schwerwiegenden übersehenen Situationen durch den VAR:



- Rote Karten, einschließlich einer eindeutig falschen zweiten Verwarnung („Gelb-Rot“)



- Eindeutig zu unrecht zugesprochener Eckstoß, wenn die Entscheidung sofort und ohne Verzögerung geändert werden kann





Aktuell keine Anwendung im DFB



1



Spieler, die sich in Konfrontationssituationen mit Gegnern den Mund zuhalten

Nach Ermessen des Turnierveranstalters kann jeder Spieler, der sich in einer Konfrontationssituation mit einem Gegner den Mund zuhält, mit einer **roten Karte** bestraft werden.



2



Spieler, die aus Protest gegen eine Entscheidung des Schiedsrichters das Spielfeld verlassen

Nach Ermessen des Wettbewerbsveranstalters kann der Schiedsrichter jeden Spieler, der aus Protest gegen eine Entscheidung des Schiedsrichters das Spielfeld verlässt, mit einer **roten Karte** bestrafen.

Diese neue Regel gilt auch für jeden Mannschaftsoffiziellen, der Spieler dazu anstiftet, das Spielfeld zu verlassen.



Eine Mannschaft, die dazu führt, dass ein **Spiel abgebrochen** wird, **verliert das Spiel** grundsätzlich.



Verlierer

0 : 3

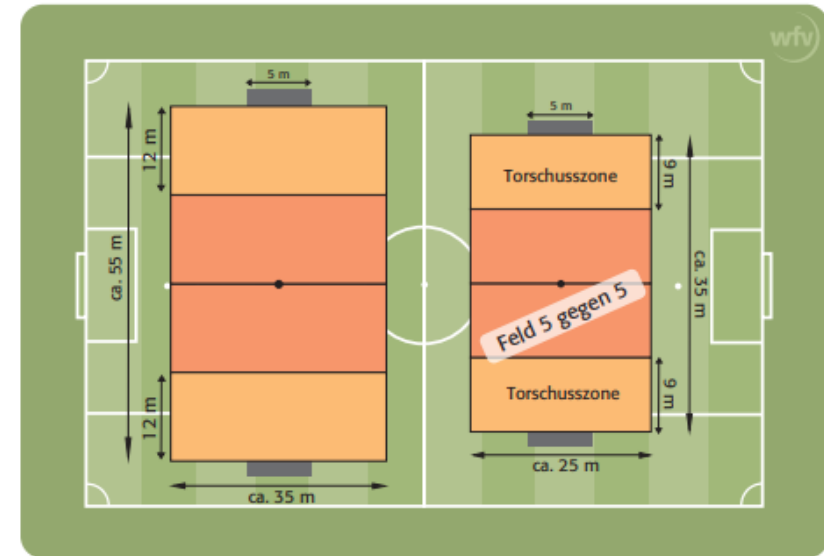


Gewinner

Weitere Änderungen

- Turniere – Strafstoßschießen
 - 3 Schützen werden benannt, welche das Strafstoßschießen durchführen
 - Steht nach je drei Schüssen ein Sieger fest, endet das Strafstoßschießen. Sonst geht es 1:1 weiter
- E-Jugend
 - Rückpass zum Torwart mit den Fuß oder aus einem Einwurf darf dieser nicht mit der Hand aufnehmen, sonst: indirekter Freistoß

Spiele auf dem Kleinspielfeld (*)



Kleinspielfeld für zwei tragbare Tore 5 x 2 m

Für diese Altersklassen gilt einheitlich:

Spielverlängerung 2 x 5 Minuten
 Auswechslungen beliebig
 Abstand bei Spielfortsetzung = 7 m
 Spielerpässe Online erforderlich

gemischte Mannschaften zugelassen
 sowie reine Mädchenmannschaften
 Strafraum (12 m/9 m) = Torraum
 Freistoß: direkt oder indirekt
 (je nach Art des Vergehens)

D-Junioren*innen	Altersbereich	E-Junioren*innen
7 gegen 7	Spelform	7 gegen 7 5 gegen 5
	Stichtag	
2 x 30 Min.	Spielzeit	2 x 25 Min.
Ja	Abseits	Nein
nicht erlaubt	Torwartzuspiel	nicht erlaubt
Gr. 4 od. 5 / 350 g	Ball Größe/Gewicht	Gr. 4 / 290 - 350 g
Pflicht	Schienenbeschützer	Pflicht
Ja	Zeigen gelbe Karte/ rote Karte	Nein

Viel Erfolg bei der Umsetzung!