



Württembergischer
Fußballverband

REGELÄNDERUNGEN 2026/27

PRAXISNAH. KLAR. SICHER ENTSCHIEDEN.

AUSBILDUNG FÜR
FUSSBALLSCHIEDSRICHTER
SICHERHEIT DURCH REGELKOMPETENZ

EINWECHSLUNG

9 → 17



- Wechsellvorgang
- 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

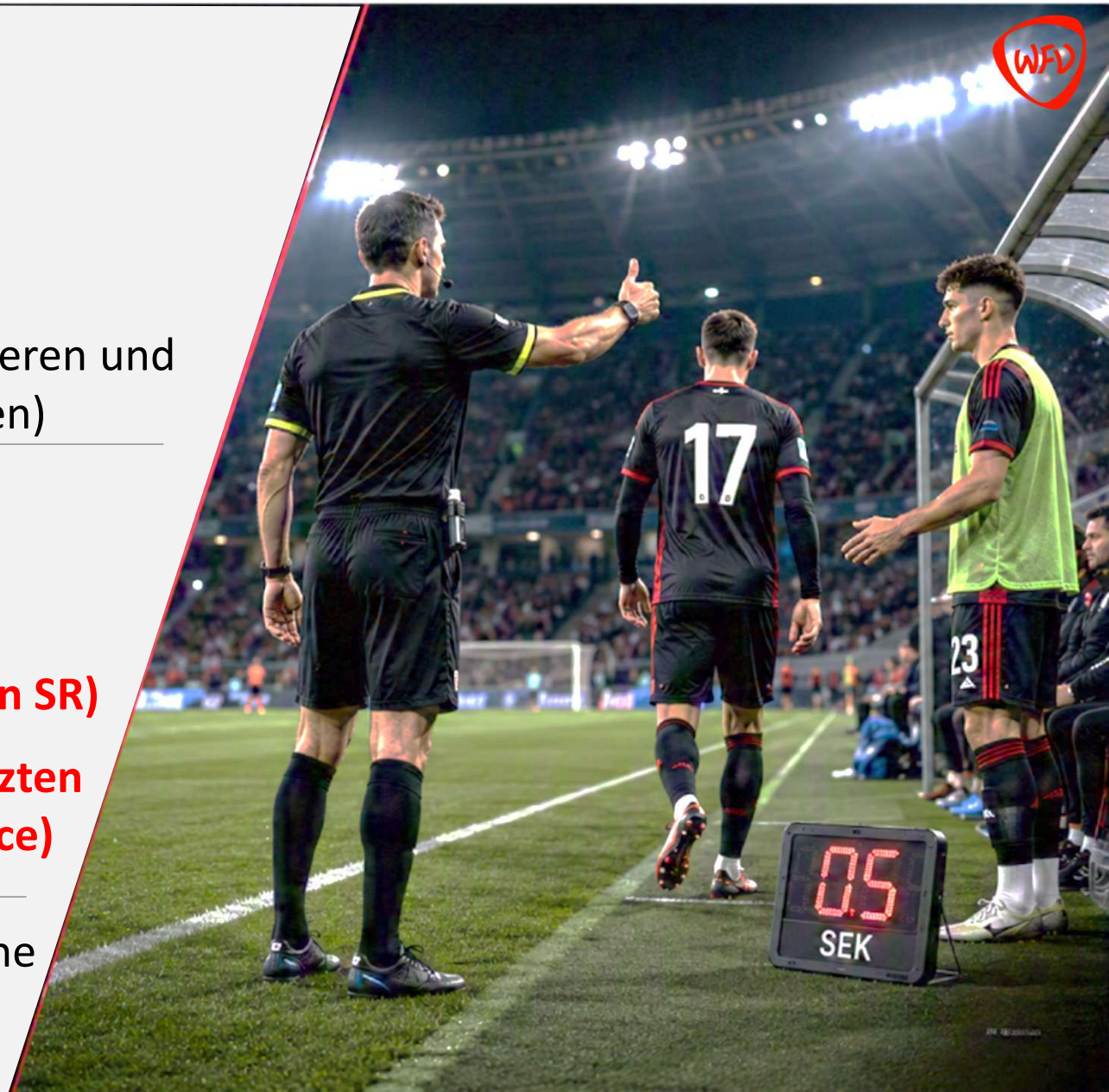
SR ist von der Auswechslung zu informieren und muss Auswechslung zustimmen (Zeichen)

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 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 – AUSTRÜSTUNG 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!



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



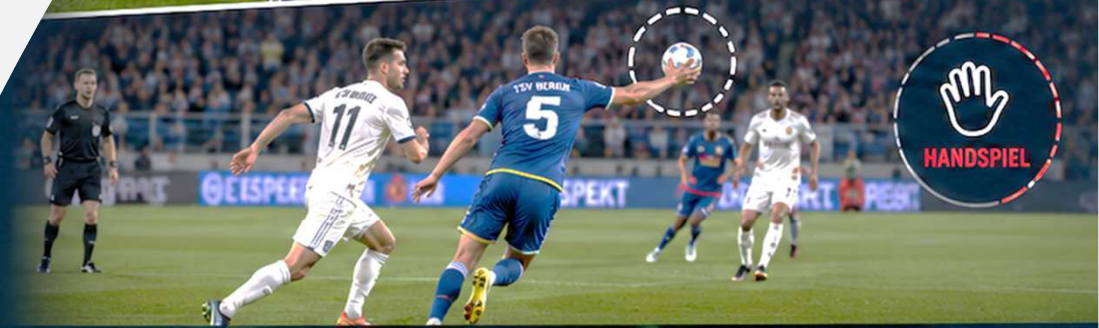
Gilt auch bei versuchter Torverhinderung durch Handspiel



**VORTEIL + TOR =
KEINE DISZIPLINARMAßNAHME**



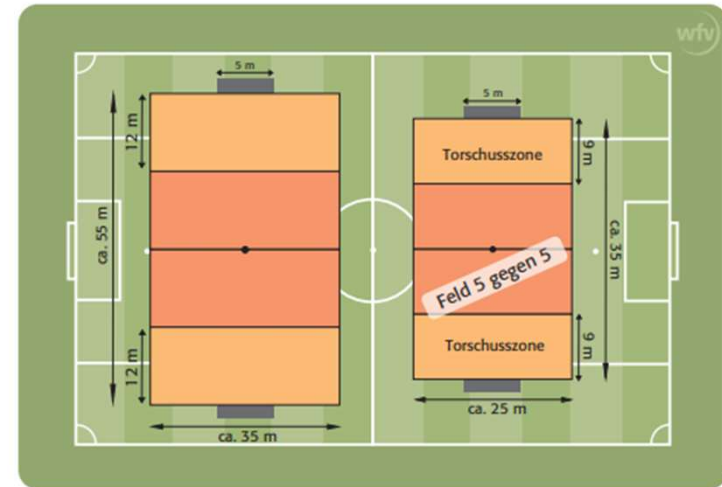
**GILT AUCH BEI
VERHINDERUNG
DURCH HANDSPIEL**



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	Spielform	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	Schienbeinschützer	Pflicht
Ja	Zeigen gelbe Karte/ rote Karte	Nein

Erwartungen an die Vereine

Vor dem Spiel

- Empfangen des SR, Ansprechpartner vor Ort
- Saubere Kabine / Toiletten
- Trinken / Snack
- Ordnungsgemäßer Spielfeldaufbau
- SR bei Klärung Trikotfarben unterstützen
- Laptop / Tablet und Internetverbindung
- Freigabe Spielbericht (45 Minuten vor Beginn)
- Spielball in der Kabine
- Ordner
 - mit Weste gekennzeichnet
 - Während des Spiels am Spielfeldrand
- Leibchen für Auswechselspieler liegen bereit
- Ersatzbälle liegen bereit

**Kabine ist von seiner
Anreise bis Abreise nur für SR da!**

Nach dem Spiel

- Ordner begleiten SR vom Spielfeld, falls notwendig zur Kabine
- Abrechnung in Ruhe nach dem Spiel
- Einladung zu einem Getränk und Imbiss

