

Merkblatt für Schiedsrichter

Spiele bis zur Verbandsliga

Stand: 07/26



Key Facts

- **Anreise: frühzeitig** ☐ **mind. 45 Minuten (besser 60+ Min.) vor Spielbeginn**
Ausreichend Zeit und Sorgfalt für:
 - Platzabnahme (z.B. Bespielbarkeit & techn. Zone, ab S.6 Merkblatt)
 - Absprache im Gespann / ggf. Installation Headset (neu in LL / VL) / Warm-Up-Programm
 - Absprache mit Verantwortlichen (z.B. auch Hygienekonzept)
- **Headset:**
Der Einsatz von Headsets ist nur ab der LL und aufwärts zugelassen. Im Verbandspokal ist der Einsatz von Headsets nicht zugelassen, sofern ein Kreisverein beteiligt ist.
- **POB: Kontaktaufnahme mit beiden Platzordnungsobleuten (Platz- & Gastverein)**
SR fragt AKTIV nach ☐ bei Nichterfolgen Meldung (gelbe Karte) im Spielberichtsbogen
- **Spielberichtsbogen:**
Kontrolle Spielerbilder per DFBnet-App oder PC-Platzverein
(Details ab S. 4 Merkblatt)
- **Durchführungsbestimmungen des jeweiligen Wettbewerbs beachten**
(detaillierte Bestimmungen für Kleinfeld und Jugend ab S.10 Merkblatt. Die Durchführungsbestimmungen der D-Junioren ab S. 10 Merkblatt)

Spieldauer:

Herren/Frauen:	2 x 45 Minuten (Pokal, Verl.: 2 x 15 Minuten)
A-Junior/innen	2 x 45 Minuten (2 x 15 Minuten)
B-Junior/innen	2 x 40 Minuten (2 x 10 Minuten)
C-Junior/innen	2 x 35 Minuten (2 x 5 Minuten)
D-Junior/innen	2 x 30 Minuten (2 x 5 Minuten)

Auswechslungen:

- Herren/Frauen: 5 Einwechslungen (Liga, Pokal)
KEINE zusätzlichen Einwechslungen in Pokal-Verlängerungen
Nur Kreisklasse B und tiefer: Rückwechsel möglich (Achtung: nie im Pokal)
- Junior/innen: Bei 11er-Mannschaften 7 Einwechslungen, bei allen anderen Mannschaftszahlen 5 Einwechslungen und beliebig oft Rückwechsel
- **Spielbericht Online nach dem Spiel:**
vollständiges Ausfüllen und Freigabe bis 1 Stunde nach Spielende mit DFBnet-App oder PC-Platzverein ☐ Zeitfenster IMMER einhalten!
Reiter „Bes. Vorkommnisse“ sachgerecht anwenden ☐ gilt auch für Freundschaftsspiele
- **Abrechnung nach gültiger Spesenordnung gewissenhaft vornehmen**
„**Pool-Spiele**“ (Männer VL, LL / Frauen VL, LL-Großfeld / A-/B-/C-Junioren VL) pünktlich über DFBnet abrechnen ☐ spätestens am Tag nach dem Spiel
(ggf. bfv-Debitorennummer bei Fabian Bilger beantragen (fabian.bilger@badfv.de))

Alle weiteren Spiele (Kreisebene allgemein, alle Pokalspiele bfv und Kreis, Frauen LL-Kleinfeld, B-Juniorinnen VL und darunter, A-/B-/C-Junioren Landesliga, alle Freundschaftsspiele) ☐ **Abrechnung mit Platzverein mit Spesenquittung**

- **Meldekette Spielabbrüche/Besondere Vorfälle**
Alle mit dem Spiel zusammenhängende Vorgänge, die ein öffentliches Interesse hervorrufen könnten (z.B. Spielabbruch, Polizeieinsatz, Ausschreitungen der Zuschauer, etc.) sind nach

Spielschluss unverzüglich telefonisch an den Verbandsschiedsrichterobmann Rolf Karcher (0151-11137912) und per Mail an spielabbruch@badfv.de zu melden.

1. Allgemeines

Der Schiedsrichter (SR) soll mindestens 45 Minuten vor Spielbeginn anwesend sein, bei zweifelhaften Platzverhältnissen entsprechend früher. Es besteht die Pflicht, sich bei den Verantwortlichen des Platzvereins zu melden. Sind Spielausfälle infolge höherer Gewalt nicht auszuschließen, soll sich der SR vor seiner Abreise im Internet unter www.fussball.de oder in seinem E-Mail-Postfach erkundigen, ob das Spiel noch angesetzt ist.

Der SR hat vor Spielbeginn den ordnungsgemäßen Aufbau des Spielfeldes, die Beschaffenheit der Spielgeräte, die Ausrüstung der Mannschaften (einschließlich Schuhkontrolle) und die Mannschaftsaufstellung (Nachweis der Spielberechtigung im DFBnet, Lichtbilder) zu prüfen. Eine persönliche Vorstellung des Schiedsrichters in den Mannschaftskabinen vor dem Spiel ist obligatorisch.

Ein zu spät kommender SR kann nur im Einvernehmen beider Spielführer und nur bis zur Halbzeit ein bereits begonnenes Spiel übernehmen und fortsetzen.

Der SR hat alle mit dem Spiel zusammenhängenden Vorgänge (Pflichtfelder im Spielberichtsbogen) und nicht ordnungsgemäße Nachweise der Spielberechtigung im DFBnet (Online-Pässe) zu melden.

Die Fälle des Abschießens von Feuerwerkskörpern oder anderer Pyrotechnik auch auf den Amateurplätzen hat leider zugenommen. Daher werden die SR angewiesen, auch nur die kleinsten Verfehlungen im Spielbericht zu melden mit Angaben, welchem Verein (Platz- oder Gastverein) diese Gruppe oder diese Personen zuzuordnen sind.

Zur Saison 2024/2025 wurden im Amateurbereich bundesweit einheitliche "Beruhigungspausen" eingeführt. Über das **STOPP-Konzept** sind Spielunterbrechungen von den Schiedsrichter*innen einzusetzen, wenn sich die Gemüter auf dem Platz zu sehr erhitzen. Nach einem Pfiff hebt der Schiri beide Arme über den Kopf und überkreuzt die Handgelenke. Anschließend streckt der Schiri die Arme auf Schulterhöhe voneinander weg und deutet mit einer seitlichen Stoßbewegung an, dass sich die Spieler*innen in ihren jeweiligen Strafraum begeben müssen.

Alle Spieler*innen gehen in ihren Strafraum, die Trainer*innen, Kapitäne und weitere vom Schiri zugelassene Personen (z.B. Sicherheitskräfte oder Ordner*innen) kommen in den Mittelkreis. Widersetzt sich ein*e Spieler*in der Aufforderung, im Strafraum zu bleiben, kann dies die Gelbe Karte zur Folge haben. Im Spielbericht sollen die Beruhigungspausen an der entsprechenden Stelle eingetragen und vermerkt werden.

Alle mit dem Spiel zusammenhängende Vorgänge, die ein öffentliches Interesse hervorrufen könnten (z.B. Spielabbruch, Polizeieinsatz, Ausschreitungen der Zuschauer, etc.) sind nach Spielschluss unverzüglich telefonisch an den Verbandsschiedsrichterobmann Rolf Karcher (0151-11137912) und per Mail an spielabbruch@badfv.de zu melden.

Sowohl der Platz-, als auch der Gastverein tragen einen **Platzordnungsobmann** namentlich auf dem Spielberichtsbogen ein. Diese müssen sich spätestens 15 Minuten vor Spielbeginn beim SR vorstellen. Platzordnungsobleute sind für die Vereine in allen Spielklassen verpflichtend. Es gibt keine Ausnahmen! Die SR müssen aktiv nachfragen und:

Jeder Schiedsrichter trägt zur statistischen Erhebung nach dem Spiel bei Nicht-Vorstellung des Heim- bzw. Gast-POB eine Gelbe Karte im Spielberichtsbogen ein!

Teamoffizieller Platzordnerobmann (Heim- und Gast)

Wenn keine persönliche Vorstellung vor dem Spiel beim Schiedsrichter erfolgt, dann

- ☐ Eintrag im Spielberichtsbogen
- ☐ Teamoffizieller POB auswählen (Heim- und/oder Gast)
- ☐ gelbe Karte eintragen (Spielminute 1)

- ☐ Begründung: **nv** (Erklärung nv steht dabei für nicht vorgestellt, *bitte kleingeschrieben ohne Punkte*)

Hinweis: Die gelbe Karte ist in diesem Fall keine Sanktion im sportrechtlichen Sinne. Sie dient zunächst lediglich zur statistischen Erhebung, um zu verifizieren ob die POB sich auch tatsächlich vorstellen. D.h. erhält der POB tatsächlich eine gelbe Karte für ein Vergehen und hat sich zuvor bei Euch nicht vorgestellt, dann ist in der Begründung ein zusätzlicher Grund anzugeben (BSP: nv + unsportliches Verhalten). Es kann auf eine gelbe Karte wegen nv (nicht vorgestellt) keine gelb/rote Karte folgen.

2. Spielzeiten

2.1. Meisterschaftsspiele

Herren/Frauen	2 x 45 Minuten
A-Junior/innen	2 x 45 Minuten
B-Junior/innen	2 x 40 Minuten
C-Junior/innen	2 x 35 Minuten
D-Junior/innen	2 x 30 Minuten

2.2. Entscheidungs- + Pokalspiele

Ist nach Ablauf der regulären Spielzeit (s.o.) kein Sieger ermittelt, werden diese Spiele wie folgt verlängert:

Herren/Frauen	2 x 15 Minuten
A-Junior/innen	2 x 15 Minuten
B-Junior/innen	2 x 10 Minuten
C-/D-Junior/innen	2 x 5 Minuten

Zwischen dem Ende eines Spieles und der Spielverlängerung dürfen die Mannschaften das Spielfeld nicht verlassen. Die Verlängerung beginnt nach einer kurzen Pause und erneuter Seitenwahl. Die Verlängerung wird dann ohne weitere Halbzeitpause fortgesetzt. Bleibt auch die Verlängerung ohne Entscheidung, muss der Sieger durch Elfmeterschießen ermittelt werden (DFB-Fußballregeln: „Vorgehensweisen zur Ermittlung eines Siegers“).

3. Anzahl der Spieler einer Mannschaft

Bei Spielbeginn müssen von jeder 11er-Mannschaft mindestens sieben, von jeder 9er- und 8er-Mannschaft mindestens sechs und von jeder 7er-Mannschaft mindestens fünf Spieler spielbereit auf dem Feld sein. Tritt eine Mannschaft nicht zeitgerecht an, so hat die andere Mannschaft die Pflicht, eine Halbzeit zu warten.

Das Spiel ist vom SR abubrechen, wenn eine Mannschaft durch Ausscheiden (Platzverweise, Verletzungen) weniger als sieben (9er- und 8-Mannschaft weniger als sechs, 7er-Mannschaften weniger als fünf) Spieler auf dem Feld hat.

4. Spielbericht

Vor jedem Pflicht- oder Freundschaftsspiel sind die Mannschaftsaufstellungen durch beide Vereine in das DFBnet-Modul Spielbericht einzugeben und 45 min. vor Spielbeginn von beiden Vereinen freizugeben.

Bei Ausfall des DFBnet-Spielberichtes ist ein Spielberichtsformular in Papierform auszufüllen.

Änderungen in der Mannschaftsaufstellung, die sich nach der Freigabe durch die Vereine ergeben haben, sind dem SR zeitgerecht vor Spielbeginn zu melden; der SR hat dann die Aufgabe, die Änderungen im Spielbericht vorzunehmen.

Der SR hat den Spielbericht **bis spätestens 1 Stunde** nach Spielende zu bearbeiten (Änderung Mannschaftsaufstellung, Pflichtfelder ausfüllen, „Warnungen“ und Hinweise beachten, Legitimation der Spieler ohne Lichtbild und „freie Spieler“ durch Lichtbildausweis, Angabe Zuschauerzahl Herren Verbandsliga und Verbandspokal sowie Verbands-Relegationsspiele, etc...) und freizugeben. Sonderberichte können nach Freigabe in Ausnahmefällen noch bis am Tag nach dem Spiel unter dem Reiter „Dokumente“ hochgeladen werden.

Es gilt die generelle Regelung, dass die Vereine nach Spielschluss die Ein- und Auswechslungen erfragen können, da dies für den Einsatz obere / untere Mannschaft von Bedeutung ist. Daher sind die SR verpflichtet, dies den Vereinen auf Anfrage nach Spielende mitzuteilen und die Auswechslungen und Verwarnungen im Spielbericht zu erfassen. Ebenso können bei dieser Gelegenheit die Eintragungen der Torschützen geklärt werden. Fragt der Verein nicht nach, erkennt er die Eintragungen des Schiedsrichters an.

SR-Abrechnungen bei Spesen-Poolung:

Die Staffeln mit Poolung werden über das Tool SR Spesen Online abgerechnet. Gepoolt werden alle Herren-Verbands- und Landesligen sowie die Frauen Verbands- und Landesligen Großfeld, ebenso die A-, B- und C-Junioren Verbandsligen. Dabei müssen die Spesen wie in der Anleitung unter Schiedsrichteranzetzung ☐ Eigene Daten ☐ meine Spiele eingetragen werden. SR, die noch keine Debitorennummer des Verbandes haben, müssen sich im Vorfeld bei Fabian Bilger (fabian.bilger@badfv.de) melden und die Bankdaten sowie die SR Ausweisnummer mitteilen. Erst nach erfolgter Freigabe durch den bfv können die Spesen Online eingetragen werden.

SR-Abrechnung beim Platzverein (keine Spesen-Poolung):

SR, die direkt nach Spielende beim Verein abrechnen (kein Pool), müssen den Abrechnungsbetrag auch im online Spielbericht eintragen.

Was für die Teilnahmerechtigung sonst noch wichtig ist

In Ausnahmefällen kann die Legitimation mit Lichtbildausweis bis unmittelbar nach Spielende beim SR erfolgen.

Spieler, die Freundschaftsspielrecht besitzen, dürfen auch in Pokalspielen eingesetzt werden.

Teilnahmerechtigung Elfmeterschießen

Beim Strafstoßschießen sind nur Spieler zugelassen, die bei Schlusspfiff zum Spiel gehören. Nicht im Spiel befindliche Auswechselspieler und gehören nicht zum Spiel. Persönliche Strafen (Ermahnungen, Verwarnungen, Zeitstrafen) aus dem Spiel (inklusive Verlängerung) werden nicht ins Elfmeterschießen übernommen

Einsatz von Jugendlichen

Spielern des älteren A-Junioren-Jahrgangs bzw. Spielerinnen des älteren B-Juniorinnen-Jahrgangs kann auf Antrag des Vereins ein **"vorzeitiges Aktivenspielrecht"** werden.

Ab Vollendung des 18. Lebensjahres (Junioren) bzw. 16. Lebensjahres (Juniorinnen) kann auch dem jüngeren Jahrgang (2009 bzw. 2011) das vorzeitige Aktivenspielrecht erteilt werden.

5. Spieleraustausch

Grundsätzlich kann eine Auswechslung (auch bei beliebigem Aus- und ggfs. Wiedereinwechseln) nur während einer Spielunterbrechung auf Zeichen des Schiedsrichters an der Mittellinie vollzogen werden. Ein Spieleraustausch kann während der gesamten Spieldauer einschließlich einer etwaigen Verlängerung vorgenommen werden. Bei Auswechslungen müssen die Spieler das Spielfeld innerhalb von zehn Sekunden verlassen. Wird das Zeitlimit überschritten, darf der Einwechselspieler das Spielfeld erst während der ersten Spielunterbrechung nach Ablauf einer Minute betreten.

5.1. Herren

Verbandsspiele bis zu 5 Spieler
(Meisterschafts-, Auf-, Abstiegs-, Relegations-, Entscheidungsspiele)
Pokalspiele bis zu 5 Spieler

Rückwechsel sind erlaubt bei Meisterschaftsspielen der Kreisklassen B und C, Freundschafts-/Turnier-, Reservespielen.

Bei Spielen mit Rückwechsel wird nur die erste Einwechslung vermerkt.

5.2. Frauen

Verbands- und Pokalspiele bis zu 5 Spielerinnen

Rückwechsel sind erlaubt bei Meisterschaftsspielen der Landesliga und unterhalb der Landesliga sowie Freundschafts-/Turnierspielen.

Bei Spielen mit „Rückwechsel“ wird nur die erste Einwechslung vermerkt.

5.3. Jugendspielbetrieb

Bei Jugendspielen (11er-Mannschaften, Verbandsliga abwärts) dürfen maximal 18 Spieler (9er Mannschaft max. 14, 8er Mannschaften max. 13, 7er Mannschaft max. 12 Spieler) auf dem Spielberichtsbogen aufgeführt werden. Bei 11er-, 9er- 8er und 7er-Mannschaften dürfen alle auf dem Spielberichtsbogen aufgeführten Spieler beliebig oft ein- und ausgewechselt werden.

Pilotprojekt D-Junioren (Region Mittelbaden)

1. Wechselzone

Es wird pro Mannschaft eine Wechselzone errichtet. Diese befindet sich außerhalb des Spielfeldes (bei der Trainerbank) jeweils von der Mittellinie bis 5 Meter in die jeweilige Spielhälfte hinein.

2. Wechselablauf

Spieler*innen dürfen beliebig und ohne Freigabe von einem/einer Schiedsrichter*in ein- und ausgewechselt werden. Der Wechsel darf nur innerhalb der in Punkt 1 beschriebenen Wechselzone erfolgen. Ein vollständiger und regelkonformer Wechsel sieht vor, dass der eingewechselte Spieler*in innerhalb der Wechselzone ein Leibchen an den ausgewechselten Spieler*in übergibt. Sollte dem Schiedsrichter*in ein falscher Wechsel auffallen, ist der eingewechselte Spieler mit einer Verwarnung zu bestrafen. Die Spielfortsetzung folgt mit einem direkten Freistoß an der Stelle, an der der Spieler ins Spiel eingegriffen hat oder mit einem indirekten Freistoß an der Stelle, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand, wenn der Spieler nicht ins Spiel eingegriffen hat.

3. Spielberichtsbogen

Alle Spieler*innen, welche auf dem offiziellen Spielberichtsbogen des jeweiligen Spieles stehen, gelten als in diesem Spiel eingesetzter Spieler*in.

Beim Strafstoßschießen darf jede*r Spieler*in, welcher auf dem Spielberichtsbogen aufgeführt ist, vom Trainer*in ausgewählt werden.

5.4. Freundschaftsspiele

Es sind mehr Auswechslungen gestattet, sofern die beteiligten Mannschaften eine Einigung über die maximale Anzahl erzielen und der SR vor Spielbeginn informiert wird. Ein ausgewechselter Spieler kann bei Freundschaftsspielen wieder in die Mannschaft aufgenommen werden. Bei Turnieren gelten hinsichtlich des Wiedereinwechslens grundsätzlich die Bestimmungen für Freundschaftsspiele.

6. Spielkleidung, Rückennummern

Der Platzverein ist verpflichtet, sich rechtzeitig über die von dem jeweiligen Gegner benutzte Spielkleidung zu informieren. Bei gleicher oder ähnlicher Kleidung ist er zum Wechsel verpflichtet. Jeder Torwart hat sich in der Farbe der Sportkleidung (auch Stutzen) von den anderen Spielern zu unterscheiden. Die Farbe schwarz ist dem Schiedsrichter vorbehalten. Die Vereine müssen bei allen in Konkurrenz spielenden Mannschaften (Herren, Frauen) die Trikots ihrer Spieler einheitlich mit Rückennummern versehen. Die Rückennummern müssen sich in der Farbe von der Spielkleidung deutlich abheben.

Die im Spielbericht angegebene Rückennummer muss in jedem Fall mit der Rückennummer auf der Spielkleidung übereinstimmen. Sollten auf der Rückseite des Trikots Namen aufgeführt sein, müssen diese mit dem Online-Spielberichtsbogen übereinstimmen.

7. Spielführer

Jede Mannschaft hat einen Spielführer zu benennen. Die Spielführer aller Mannschaften sind durch Tragen einer Armbinde kenntlich zu machen. Diese Armbinde ist am linken oder rechten Arm zu tragen. Sie muss sich in der Farbe von der Spielkleidung deutlich abheben.

Einlaufen, Handshake

Die Spielführer veranlassen, dass beide Mannschaften vor Spielbeginn zusammen mit dem Schiedsrichter auf das Spielfeld einlaufen. Zur Förderung des Fair-Play-Gedankens wird vor jedem Verbandsspiel (Freundschafts-, Pokal-, Meisterschaftsspiel) als Geste der Handschlag („Shakehands“) zwischen den Spielern beider Mannschaften sowie dem Schiedsrichter praktiziert.

Ablauf:

Die Platzmannschaft bleibt stehen. Der Spielführer der Gastmannschaft geht gefolgt von seinen Mitspielern auf den SR und die Platzmannschaft zu (1). Im Vorbeigehen geben die Spieler dem SR, den SRA und den Spielern der Platzmannschaft die Hand. Sobald der letzte Spieler der Gastmannschaft die Platzmannschaft passiert hat, führt der Spielführer der Platzmannschaft seine Mitspieler zum Handschlag am SR und den SRA vorbei (2).

Nach Spielende verabschieden sich die Mannschaften auf Veranlassung beider Spielführer per Handschlag.

Der Spielführer hat den SR zu unterstützen. Er ist berechtigt, den SR auf Wünsche und Beschwerden der Mannschaft sowie auf regelwidrige Vorgänge, die seiner Aufmerksamkeit entgangen sind, hinzuweisen. Der Spielführer hat dem SR, auch nach Beendigung des Spiels, zu Auskünften zur Verfügung zu stehen.

8. Erste Hilfe

Der Platzverein ist verpflichtet, bei jedem Spiel eine in „Erste Hilfe“ ausgebildete Person, ausgerüstet mit den erforderlichen Gerätschaften (Sanitätskasten, Trage, Decken, usw.), zu stellen.

Eine Kontrolle vor dem Spiel durch den SR ist nicht erforderlich. Falls sich im Verlauf des Spiels ein Sportunfall ereignet und der Platzverein nicht in der Lage ist, seiner Verpflichtung nachzukommen, hat dies der SR im Spielbericht zu melden.

9. Spielplatzgestaltung, Bespielbarkeit

9.1. Spielfelder und Aufbau

Ein Verein kann für die Austragung der Heimspiele seiner Mannschaften, die vom bfv zugelassenen und im DFBnet-Meldebogen gemeldeten Spielfelder benutzen.

Die zur Austragung bestimmten Plätze sind nach den Fußballregeln (bei Kunstrasen-Spielfeldern sind

zusätzliche Markierungen möglich) zu zeichnen und nebst den erforderlichen Gerätschaften in nutzungsfähigen Zustand zu setzen.

Die Tore müssen fest verankert sein. Zwischen dem Spielfeldrand und den Zuschauern muss ein angemessener Sicherheits-Abstand eingehalten werden. In unmittelbarer Nähe des Spielfeldes dürfen sich keine Gegenstände befinden, an denen sich die Beteiligten verletzen können.

Bei einer nicht ordnungsgemäßen Platzherrichtung hat der SR den Platzverein auf Mängel hinzuweisen. Falls der Verein nicht bereit ist, diese Mängel abzustellen, so ist im Spielbericht zu vermerken, dass der Verein trotz Aufforderung die Beanstandungen nicht behoben hat.

9.2. Beispielbarkeit von Spielfeldern

Bei Pflichtspielen der in Konkurrenz spielenden Herren- und Frauenmannschaften aller Spielklassen des Verbandes sowie der Junioren- Verbands- und Landesligen, entscheidet ausschließlich der amtierende SR über die Beispielbarkeit des Spielfeldes.

Bei Spielen im Juniorenbereich auf Kreisebene entscheidet der Platzverein.

Bei der Entscheidung über die Beispielbarkeit von Spielfeldern soll der Schiedsrichter folgende Gesichtspunkte beachten:

1. Rücksichtnahme auf die Gesundheit der Spieler.
2. Der Ball muss kontrolliert gespielt werden können.
3. Verhinderung einer nicht unerheblichen Schädigung des Spielfeldes.

Beispiel bei 2 gemeldeten Plätzen

Verein kann einen Platz sperren



9.3. Technische Zone (für alle Spiele der Herren bis einschl. Kreisklasse C, Frauen-Verbandsliga, Junioren Verbands- und Landesligen)

Die Technische Zone betrifft auf Fußballplätzen, in denen den Betreuern und Auswechselspielern ein spezieller und mit Sitzen ausgestatteter Bereich in nachstehend beschriebener Form zugewiesen ist. Technische Zonen können sich auf den Fußballplätzen beispielsweise in der Größe oder ihrem Standort voneinander unterscheiden. Die folgenden Punkte sind jedoch als allgemeine Leitlinien zu verstehen.

- Die Technische Zone erstreckt sich auf jeder Seite 1 m über die Breite des Sitzbereichs hinaus und bis 1 m an die Seitenlinie heran. Falls zwischen Spielfeldumrandung und Seitenlinie nicht genügend Platz ist, endet die Technische Zone vorne an der Seitenlinie. In diesem Fall werden nur die Begrenzungslinien an den Seiten markiert. Sind Linienrichter im Einsatz ist zwischen der Seitenlinie und dem Ende der Technischen Zone ein kleiner Abstand zu halten.
- Die Technische Zone ist im Idealfall mit Begrenzungslinien, oder mit anderen Hilfsmitteln (Hütchen, Markierungskegel, etc.) markiert.
- Die Wettbewerbsbestimmungen legen fest, wie viele Personen sich in der Technischen Zone aufhalten dürfen.
- In Übereinstimmung mit den Wettbewerbsbestimmungen dürfen sich nur die auf dem Spielbericht namentlich genannten Personen in der Technischen Zone aufhalten.
- Jeweils nur eine Person darf von der Technischen Zone taktische Anweisungen erteilen.
- Der Trainer und die übrigen Betreuer dürfen die Technische Zone nur in Ausnahmefällen verlassen, z.B. wenn der Schiedsrichter dem Physiotherapeuten oder dem Arzt gestattet, einen verletzten Spieler auf dem Feld zu pflegen.
- Der Trainer und alle übrigen Personen, die sich in der Technischen Zone aufhalten, müssen sich jederzeit korrekt verhalten.

Hinweis des DFB: Technische Hilfsmittel dürfen in diesem Bereich nicht aufgestellt werden.



SR müssen die Technische Zone aktiv vom Heimverein verlangen. Wird trotz Aufforderung des SR keine Technische Zone markiert, hat er diesen Mangel im Spielbericht zu unter besondere Vorkommnisse zu melden. Es muss aber trotzdem gespielt werden.

10. Feldverweise und Vorsperren

Wenn ein Spieler, Trainer oder Funktionsträger (Herren-, Frauen-Spielbetrieb) mit der gelb-roten Karte des Feldes verwiesen wird, ist er für den Rest der Spielzeit dieses Spieles und für das nächste Pflichtspiel dieser Mannschaft gesperrt. Bis zur Ableistung der Sperre ist er max. 10 Tage auch für alle anderen Pflichtspiele seines Vereins gesperrt.

Begeht der Spieler nach Zeigen der gelben-roten Karte einen weiteren Verstoß, der mit einem Feldverweis zu ahnden wäre, so ist das Vergehen lediglich im Spielbericht zusätzlich zu melden.

Bei einem Feldverweis auf Dauer (rote Karte) ist der Spieler, Trainer oder Funktionsträger bis zur Entscheidung durch das Sportgericht gesperrt.

Solange ein Spieler, Trainer oder Funktionsträger gesperrt ist erscheint beim im Spielbericht ein entsprechender Vermerk.

Die rote Karte kann bis zum Verlassen des Spielfeldes nach Spielende gezeigt werden. Spätere Vergehen können nur im Spielbericht gemeldet werden.

Ab der Saison 2025/2026 wurde auch im Jugendspielbetrieb die gelb-rote Karte eingeführt. Nach Zeigen der ersten gelben Karte kann der Jugendspieler bzw. die Jugendspielerin entweder mit gelb-roten oder roten Karte des Feldes verwiesen werden. Eine Zeitstrafe ist in diesem Fall dann nicht mehr möglich.

Sofern der Spieler eine Zeitstrafe (Im DFBnet wird nur die Zeitstrafe eingetragen, nicht noch zusätzlich gelb) zuerst erhält, kann danach nur noch eine gelb/rote oder rote Karte und keine gelbe Karte erfolgen.

Zeitstrafenvergehen sind:

- Simulieren,
- absichtliches Verzögern der Spielfortsetzung durch das gegnerische Team,
- Unsportliches Protestieren durch verbale Äußerungen oder Gesten,
- unzulässiges Täuschen bei der Ausführung eines Strafstoßes durch den Schützen.

Absatz 1 gilt im Jugendbereich so weit, dass es die Sperre mit Ende des betreffenden Spieles abgelaufen ist. Eine Folgesperre gibt es nicht. Die Zeitstrafe (5 Minuten) wird weiterhin praktiziert. Auch bei den A-Junioren.

Im Herrenbereich besitzt die Zeitstrafe keine Gültigkeit.

11. Verwendung von gelben und roten Karten

Wird ein Spieler, Trainer oder Funktionsträger verwarnung oder endgültig des Feldes verwiesen, so hat der Schiedsrichter bei allen Spielen dies dem Spieler, Trainer oder Funktionsträger durch Zeigen einer gelben (Verwarnung) bzw. roten Karte (Feldverweis) zusätzlich bekanntzugeben (auch bei Auswechselspielern).

Des Feldes verwiesene Spieler, Trainer oder Funktionsträger dürfen sich nicht in der Technischen Zone oder am Spielfeldrand aufhalten, beziehungsweise bei Spielfeldern mit Abschränkungen haben die Spieler, Trainer oder Funktionsträger den Innenraum zu verlassen.

12. Verhalten bei Gewitter

Voraussetzung für das Verhalten zur Vermeidung von Unfällen durch Blitzschlag ist die richtige Einschätzung der Wetterlage:

Sobald es in der Nähe blitzt und donnert, muss das Spiel unterbrochen und die Kabinen aufgesucht werden. Ist auch nach einer Wartezeit von etwa 30 Minuten keine Besserung in Sicht, so ist das Spiel abzubrechen und im Spielberichtsbogen zu vermerken.

13. Richtlinien für Kleinfeldspiele im Nachwuchsbereich - Auszug

Spielfeld

Die Spiele werden auf folgenden Spielfeldern durchgeführt:

Altersklasse	Linien/Größen des Kleinfeldes	Mögliche Verwendung vorhandener Großfeldlinien *
A- bis C-Junioren 9er Mannschaften	ca. 84 x 68m	Toraus: verlängerte 16er-Linie und 5-Meter-Linie, Seitenaus: beide Seitenauslinien
A- bis C-Junioren und B- und C-Juniorinnen 7er-Mannschaften	ca. 70 x 50 m (3 Möglichkeiten)	Variante 1 (quer): von Seitenaus bis Seitenaus und von Toraus bis Mittellinie Variante 2 (längs): von 16er bis 16er und
B- und C-Juniorinnen 9er-Mannschaften	ca. 72 x 68 m (16er- zu 16er-Linie)	Toraus - verlängerte 16er-Linien; Seiten- aus - beide Seitenauslinien

* diese Empfehlungen haben nur Gültigkeit, wenn der Sportplatz Idealmaße (105 x 68 m) besitzt. Ansonsten müssen die genannten Maße beachtet werden.

Tore

Bei den 7er-, 8er und 9er-Mannschaften wird auf Kleinfeld-Fußballtore (5 x 2 m) gespielt. Ausnahmen bilden die Spiele der A- bis C-Junioren- 9er-Mannschaften, bei denen auf Großfeld Fußballtore (7,32 x 2,44 m) gespielt wird.

Strafraum

Bei den 9-gegen-9-, 8-gegen-8- und 7-gegen-7-Spielen sind die Maße des Strafraumes 25 x 10 m. Der Torraum wird in allen Fällen nicht gekennzeichnet.

Bälle

Bei den Kleinfeldspielen kommen folgende Bälle zum Einsatz:

A- bis C-Junioren und B-Juniorinnen	Normalbälle (410 – 450 g), Größe 5
D-Junioren und C-Juniorinnen	Leichtbälle (ca. 350 g), Größe 4
D-Juniorinnen	Superleichtbälle (ca. 290g), Größe 4
E- u. F-Junioren/innen und	D-Juniorinnen Super-Leichtbälle (ca. 290 g), Größe 4
Bambini	Super-Leichtbälle (ca. 290 g), Größe 3

Bei den D-Junioren sollen mindestens sechs Bälle pro Spielfeld in Balldepots, die sich jeweils an den Seiten sowie rechts oder links der jeweiligen Tore befinden. Die Balldepots können z. B. durch Reifen, alte Fahrradschläuche markiert werden.

Spieler

Bei den 9-gegen-9-Spielen besteht eine Mannschaft aus höchstens neun Spielern einschließlich des Torhüters. Bis zu fünf Auswechselspieler sind erlaubt.

Bei den 8-gegen-8-Spielen der D-Junioren besteht eine Mannschaft aus höchstens acht Spielern einschließlich des Torhüters. Bis zu fünf Auswechselspieler sind erlaubt.

Bei den 7-gegen-7-Spielen der A- bis D-Junioren sowie der B- bis D-Juniorinnen besteht eine Mannschaft aus höchstens sieben Spielern bzw. Spielerinnen einschließlich des Torhüters / der Torhüterin. Bis zu fünf Auswechselspieler sind erlaubt.

Bei D- bis A-Junioren bzw. den D- bis B-Juniorinnen ist die Höchstzahl der in einem Spiel einsetzbaren Spieler/-innen bei 7er-Mannschaften auf zwölf, bei 8er-Mannschaften auf 13 und bei 9er-Mannschaften auf 14 begrenzt. Für die Auswechslungen gilt § 14 JO (mehrmaliges Auswechseln von bis zu fünf Spieler/-innen ist möglich).

Für den Einsatz von Spielern und Spielerinnen einer oberen Mannschaft in einer unteren Mannschaft gilt § 9 a JO. Abweichend dürfen in 8er-Mannschaften bei den D-Junioren nicht mehr als zwei Spieler eingesetzt werden, die am vorangegangenen Pflichtspiel der oberen Mannschaft oder in einer der oberen Mannschaften der gleichen Altersklasse gespielt haben.

Zu Spielbeginn müssen bei 7er-Mannschaften mindestens fünf, bei 8er-Mannschaften mindestens sechs Spieler/innen und bei 9er-Mannschaften mindestens sechs Spieler/innen antreten.

Freistoß

Die Durchführung der Freistöße richtet sich nach Regel 13 der DFB-Fußballregeln (es gibt direkte und indirekte Freistöße). Der Abstand der Gegenspieler vom Ball beträgt bei 9er-Mannschaften 9 m, bei 8er-Mannschaften und bei 7er-Mannschaften 5 m, Bei den E-Junioren/-innen und jünger gibt es nur indirekte Freistöße.

Strafstoß

In Abweichung von Regel 14 der DFB-Fußballregeln (Strafstoßmarke elf Meter vom Tor entfernt) ist die Strafstoßmarke bei Spielen mit, 7er-, 8er- und 9er-Kleinfeldmannschaften 9 m vom Tor entfernt.

Abstoß

Der Abstoß wird innerhalb des Strafraumes ausgeführt. Bei den D-Junioren muss der Ball beim Abstoß oder Abschlag kontrolliert aus der Hand, vor Überschreiten der Mittellinie von einem weiteren Spieler berührt werden.

Erhält der Torwart den Ball aus dem Spiel heraus, darf er diesen nicht aus der Hand abschlagen. Tut er dies dennoch entscheidet der Schiedsrichter auf indirekten Freistoß für den Gegner. Der Dropkick ist im Sinne dieser Regel nicht erlaubt.

Eckstoß

Die Ausführung erfolgt generell vom Schnittpunkt der Tor- mit der Seitenauslinie des unter Nr. 1 beschriebenen Kleinfeldes.

D-Junioren und D-Juniorinnen: Der Ball wird durch eindribbeln oder flaches Einpassen möglichst schnell wieder ins Spiel gebracht. Beim flachen Einpassen darf der Ball nicht über "Kniehöhe" gelangen. Verstöße werden mit einem indirekten Freistoß geahndet. Der Torerfolg ist ohne Ballberührung eines weiteren Spielers möglich. Wenn der Ball direkt ins Tor des ausführenden Spielers geht, erhält das gegnerische Team einen Eckstoß. In Abweichung von Regel 15.2 der DFB-Fußballregeln ist ein Abstand von 3m einzuhalten. Bei Fehlverhalten erfolgte ein indirekter Freistoß am Ort des Vergehens.

Einwurf

D-Junioren: Der Ball wird durch eindribbeln oder flaches Einpassen möglichst schnell wieder ins Spiel gebracht. Beim flachen Einpassen darf der Ball nicht über "Kniehöhe" gelangen. Verstöße bfv-JO – Stand Januar 2023 Seite 23 von 32 werden mit einem indirekten Freistoß geahndet. In Abweichung von Regel 15. der DFB-Fußballregeln ist der Torerfolg ohne Ballberührung eines weiteren Spielers möglich. In Abweichung von Regel 15.2 der DFB-Fußballregeln ist ein Abstand von 3m einzuhalten. Bei Fehlverhalten erfolgte ein indirekter Freistoß am Ort des Vergehens.

Abseits

Die Abseitsregel gilt bei allen Mannschaftsgrößen. Ausgenommen davon sind Mannschaftsgrößen mit 7 oder weniger Feldspielern. Bei den D-Junioren ist beim Einpassen und Eindribbeln das Abseits nicht aufgehoben.

Sicherheitsbestimmungen

Zur Vermeidung von Unfällen sind Kleinfeldtore so im Boden zu verankern oder an Geländern zu befestigen, dass ein Umfallen der Tore in jedem Fall ausgeschlossen werden kann.

Betreten des Spielfeldes

Bei Kleinfeldspielen müssen die Zuschauer hinter der Barriere des Großfeldes stehen. Sofern keine Spielfeldumrandung vorhanden ist, muss ein Abstand von mindestens drei Metern zum Kleinfeld eingehalten werden, ohne dass das Großfeld betreten werden darf. Unmittelbar am Spielfeldrand dürfen sich nur die Trainer und Betreuer aufhalten. Der Heimverein ist für die Einhaltung zuständig.

MODELLPROJEKT D-JUGEND-SPIELBETRIEB

[Infoblatt D-Jugend.pdf](#)

Modellprojekt Junioren bfv-Verbandsligen (Timeout)

1. Grundsatz

- Jede Mannschaft kann pro Spiel einmalig ein Timeout nutzen.
- Die Dauer des Timeouts beträgt 2 Minuten.

2. Voraussetzungen für die Beantragung

Ein Timeout darf nur genommen werden, wenn folgende Bedingungen gleichzeitig erfüllt sind:

- das Spiel unterbrochen ist und
- die Mannschaft im eigenen Ballbesitz ist.

Der Timeout-Wunsch muss durch den Trainer der betreffenden Mannschaft angezeigt werden.

3. Beantragung des Timeouts

Zur Beantragung muss der Trainer:

- deutlich und laut „Timeout“ rufen und
- gegenüber dem Schiedsrichter*in (SR) mit den Händen das Timeout-Zeichen geben.



4. Zeichen des Schiedsrichters

Bestätigt der Schiedsrichter das Timeout, zeigt er dies wie folgt an:

- einmal pfeifen und
- mit beiden Händen nach vorne in Richtung der Mannschaftsbänke zeigen.

Mit diesem Zeichen beginnt die Timeout-Zeit.

5. Ablauf des Timeouts

- Die 2 Minuten beginnen unmittelbar, sobald der Schiedsrichter das Zeichen des Trainers wahrnimmt und das Timeout freigibt.
- Während des Timeouts können Mannschaftsbesprechungen an den Bänken stattfinden.

6. Ende des Timeouts / Wiederaufnahme des Spiels

- Nach Ablauf der 2 Minuten müssen alle Spieler wieder vollständig auf dem Spielfeld sein.
- Der Schiedsrichter entscheidet nach eigenem Ermessen, wann das Spiel nach Ablauf der Timeout-Zeit wieder freigegeben und fortgesetzt wird.

7. Hinweise

- Pro Mannschaft ist nur ein Timeout je Spiel zulässig.
- Nicht genutzte Timeouts verfallen und können nicht übertragen werden.

SPESENRICHTLINIE DER SR AB 01.07.2024

[Link zur Spesenrichtlinie Stand Juli 2025.pdf](#)