



Vom „Schlachtball“ zum „Fußball“

In den Anfängen des Fußballsports gab es kaum einheitliche Regeln. Zunächst war der Fußball ja zur Ertüchtigung der Soldaten gedacht. Dementsprechend ging es recht brutal bei den Spielen zu. Mit den ersten Bestimmungen aus dem Jahre 1863 bekam der Fußballsport sein modernes Regelwerk. Bis heute verändern sich die Regeln stetig und werden der Entwicklung und Dynamik des Spiels angepasst.

1. SPIELFELD UND AUSSTATTUNG

Maße und Abmessungen

Außenseitenlinien

begrenzen das Spielfeld auf beiden Längsseiten.
Normales Spielfeld ist 68 m-70 m breit, ca. 105 m lang

Torauslinien

begrenzen das Spielfeld an den beiden Schmalseiten.

Torlinie

ist die Linie zwischen den beiden Torpfosten.

Torraum (18,32 m x 5,50 m) oder 5-Meter-Raum:

ist die vor dem Tor rechtwinklig abgegrenzte Fläche. Der Tormann darf hier nicht behindert werden.

Strafraum (40,32 m x 16,50 m)

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 Spielfeldecke mit der Eckfahne.

Mittellinie

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

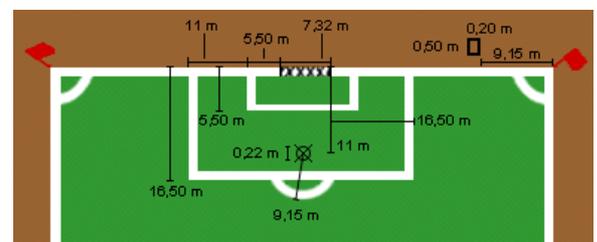
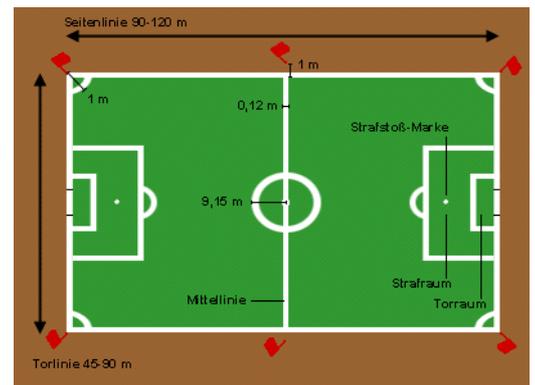
Anstoßkreis (Radius 9,15 m) oder Anspielkreis

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

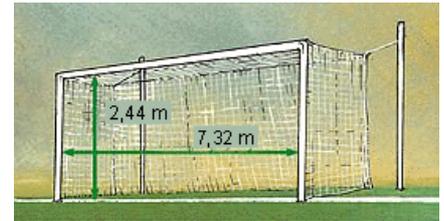
ist 11 m von der Torlinie entfernt. Von hier wird der Strafstoß ausgeführt.





Das Tor (7,32m x 2,44 m)

Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball in vollem Umfang die Torlinie passiert hat.



Beachte!!!

Die Linien gehören zu dem Spielraum, den sie umgrenzen.

Zur **Ausstattung** gehören zwei Tore, vier Eckfahnen und zwei Fähnchen für die Linienrichter.

2. MANNSCHAFT

Eine Mannschaft besteht aus zehn Feldspielern und einem Torwart. Durch Platzverweise („Rote Karte“ oder „Gelb-Rote Karte“) kann sich die Zahl der Spieler reduzieren.

Jede Mannschaft hat einen durch eine Armbinde gekennzeichneten Spielführer, auch Mannschaftskapitän genannt. Er ist der Ansprechpartner des Schiedsrichters.

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

Pro Spiel darf jede Mannschaft höchstens drei Spieler ersetzen, um erschöpfte oder verletzte Spieler auszutauschen oder taktische Änderungen vorzunehmen (Ausnahmeregelung bei Freundschaftsspielen). Bereits ausgewechselte Spieler dürfen nicht wieder eingewechselt werden.

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).

Gespielt wird mit einem Ball, der einen Umfang zwischen 68 und 70 cm haben sollte und dessen Gewicht zwischen 410 und 450 Gramm liegt.

Torwart

- ✓ 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.
- ✓ Er muss sich optisch von den Feldspielern beider Mannschaften und dem Schiedsrichter unterscheiden. Er trägt daher ein Torwarttrikot mit einer deutlich anderen Farbe.
- ✓ Er darf beim Abschlag aus der Hand von keinem Gegenspieler angegriffen oder gestört werden.
- ✓ Muss er 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.



3. SPIELBEGINN

Vor dem Spielbeginn lost der Schiedsrichter mit den beiden Mannschaftskapitänen um die Spielfeldhälfte, auf der eine Mannschaft beginnt, und den Anstoß. Beim Anstoß müssen alle Spieler in ihrer Spielhälfte und die gegnerischen Spieler mindestens 9,15 m vom Ball entfernt sein (Anstoßkreis). Der Ball ist dann im Spiel, wenn er die Strecke seines Umfanges zurückgelegt hat.

4. PUNKTEZÄHLUNG 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.

5. DIE WICHTIGSTEN REGELN

5.1 Abseits

Abseitsposition

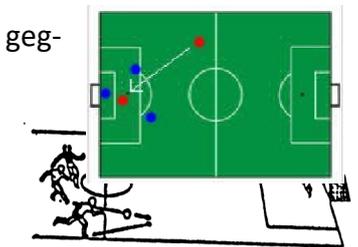
Die Abseitsstellung eines Spielers stellt an sich noch keine Regelübertretung dar.

Ein Spieler **befindet sich in einer Abseitsstellung**,

- ✓ wenn er der gegnerischen Torlinie näher ist, als der Ball und der letzte gegnerische Feldspieler.

Ein Spieler **befindet sich nicht in einer Abseitsstellung**,

- ✓ in seiner eigenen Spielfeldhälfte oder
- ✓ auf gleicher Höhe mit dem letzten gegnerischen Feldspieler oder
- ✓ auf gleicher Höhe mit dem letzten gegnerischen Feldspielern und Torwart.



Vergehen

Ein Spieler wird nur dann für seine Abseitsstellung bestraft, wenn er nach Ansicht des Schiedsrichters zum Zeitpunkt, wenn der Ball einen seiner Mannschaftskollegen berührt oder von einem gespielt wird, aktiv am Spielgeschehen teilnimmt, indem er:

- ✓ ins Spiel eingreift oder
- ✓ einen Gegner beeinflusst oder
- ✓ aus seiner Stellung einen Vorteil zieht.

Nach jeder strafbaren Abseitsstellung verhängt der Schiedsrichter einen indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft an der Stelle, an der sich der Spieler ursprünglich befand, als seine Abseitsstellung erkannt wurde.

Kein Vergehen liegt vor, wenn ein Spieler den Ball direkt erhält von

- ✓ einem Abstoß oder
- ✓ einem Einwurf oder
- ✓ einem Eckstoß.

5.2 Foul



Foul ist ein Regelverstoß, durch den ein gegnerischer Spieler absichtlich behindert, zu Fall gebracht oder verletzt wird. Fouls werden vom Schiedsrichter durch indirekten und direkten Freistoß oder durch Strafstoß geahndet.

5.3 Disziplinarstrafen (Verwarnungen und Platzverweise)

Gelbe Karte

Der Schiedsrichter kann eine **Verwarnung** wegen bestimmten Regelübertretungen aussprechen. Dies zeigt er durch die **Gelbe Karte** an. Gründe hierfür sind insbesondere

- ✓ **Unsportlichkeit**, Vortäuschen eines Fouls durch den Gegner („Schwalbe“)
- ✓ „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 Ziel, den Spielaufbau des Gegners zu stören bzw. selbst aus der Spielunterbrechung Nutzen zu ziehen („**taktisches Foul**“)

Rote Karte

Bei schweren Regelübertretungen kann der Schiedsrichter den Spieler auf Dauer des Platzes verweisen (**Rote Karte**). Gründe für einen Platzverweis sind

- ✓ **grobes Foul** (Foulende nimmt eine Verletzung des Gegners zumindest billigend in Kauf)
- ✓ **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.

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

Zeitstrafe

Im Jugendbereich gibt es die Disziplinarstrafe des **Feldverweises auf Zeit** (fünf Minuten auf dem Feld). Er wird dabei für solche Regelübertretungen ausgesprochen, bei denen eigentlich eine Verwarnung ausreichend wäre, aus pädagogischen Gründen aber ein Signal erforderlich scheint, eine zweite Verwarnung auszusprechen (als Ersatz für die Gelb-Rote Karte).



5.3 Direkter Freistoß

Eine Mannschaft wird mit einem direkten Freistoß bestraft, wenn ein eigener Spieler absichtlich einen der folgenden Verstöße begeht:

- ✓ dem Gegenspieler ein Bein stellen
- ✓ Halten des Gegenspielers
- ✓ Treten des Gegners (auch Trittvorschub)
- ✓ Anspringen des Gegners
- ✓ von Hinten rempeln des Gegners
- ✓ Stoßen des Gegners
- ✓ den Gegner auf heftige oder gefährliche Weise rempeln
- ✓ Schlagen des Gegners (auch Schlagversuch)
- ✓ Berühren, Werfen, Halten des Balles mit der Hand (von den Fingern bis zur Schulter)

5.4 Indirekter Freistoß

Ein indirekter Freistoß wird verhängt, wenn

- ✓ in gefährlicher Weise gespielt wird (hohes Bein, Fallrückzieher am Mann...)
- ✓ der Gegner gerempelt oder gehindert wird, ohne die Absicht dabei den Ball zu spielen
- ✓ der Torwart in seinem Torraum angegriffen wird
- ✓ unsportliches Betragen vorliegt (auch dem Schiedsrichter gegenüber)

Bei der Ausführung eines Freistoßes muss der Ball ruhig am Boden liegen. Der Gegner muss bis zum Stoß des Balles von diesem 9,15 m entfernt sein.

5.5 Strafstoß

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
 - 1) mindestens 9,15 m entfernt sein
 - 2) auf dem Spielfeld bleiben
 - 3) 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



5.6 Abstoß, Eckstoß

Wird der Ball von einem Spieler der angreifenden Mannschaft über die gegnerische Torauslinie gespielt, so ist ein **Abstoß** auszuführen. Bei einem Abstoß muss der Ball direkt aus dem Strafraum ins Spielfeld gelangen. Die Spieler der gegnerischen Mannschaft müssen bis zum Stoß des Balles außerhalb des Strafraums bleiben. Beim Abstoß ist für den Spieler, der den Ball direkt erhält, die Abseitsregel aufgehoben.

Spielt ein Spieler der verteidigenden Mannschaft den Ball über die eigene Torauslinie, so ist ein **Eckstoß** durchzuführen.

Ein Spieler der angreifenden Mannschaft stößt den Ball von der Eckfahne aus ins Spielfeld, die näher an der Stelle ist, an der der Ball die Torauslinie überschritt. Die gegnerischen Spieler müssen bis zum Stoß des Balles mindestens 9,15 m entfernt bleiben. Aus einem Eckball kann ein Tor direkt erzielt werden. Bei einem Eckball ist für den Spieler, der den Ball direkt erhält, die Abseitsregel aufgehoben.

Abschlag

Der Abschlag ist eine Spielfortsetzung im Fußball (nicht mit dem Abstoß verwechseln!).

Er wird vom Torwart aus dem Strafraum herausgespielt. Er kann ausgeführt werden, nachdem der Torwart im Spielverlauf einen Ball vom Gegner aufgenommen hat. Er kann aber auch vom Torwart ausgeführt werden, nachdem er unter Beachtung der Rückpassregeln einen vom Mitspieler mit dem Kopf, der Brust oder dem Knie usw. zugespielten Ball erhalten hat.

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

Ein Abschlag sollte innerhalb von sechs Sekunden ausgeführt werden, während der Torwart den Ball mit seinen Händen kontrolliert, bevor er ihn für das Spiel freigibt. Innerhalb dieser sechs Sekunden darf der Torwart beliebig viele Schritte machen.

Ein Abschlag kann per Volley aus der Hand erfolgen, aber auch per Dropkick.

5.7 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



6. TAKTIK

6.1 Spielsysteme

Die Spieler einer Mannschaft nehmen unterschiedliche Funktionen und Positionen auf dem Platz ein. Die Verteidigung kann sich aus den Positionen Innenverteidiger sowie rechter und linker Außenverteidiger zusammensetzen. Teilweise wird in modernen Systemen mit einer Abwehrreihe von meistens vier **Abwehrspielern (Viererkette)** ganz ohne Libero gespielt. In Spielsystemen mit **Libero** soll oft ein Vorstopper dazu dienen, den gegnerischen Mittelstürmer auszuschalten. Je nach Situation im Spiel bleibt der Libero hinter der Abwehr, wobei er auch das Spiel nach vorne aufbauen und sich in die Offensive einschalten kann. Der Innenverteidiger ist vorwiegend ein reiner Abwehrspieler, der die gegnerischen Angreifer am Toreschießen hindert.

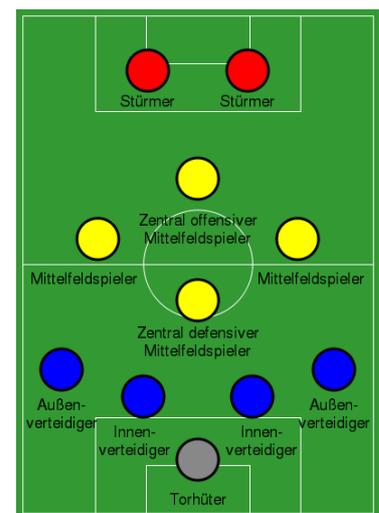
Die sogenannten **Mittelfeldspieler** haben meist vielseitige Aufgabenstellungen, da sie sowohl in Abwehr, Spielaufbau und Angriff gefordert sind. Allerdings werden ihnen auch je nach Taktik besondere Aufgaben zugewiesen, sodass es hier Spezialisten für die Defensive wie auch für den Spielaufbau im Zentrum oder über die Flügel gibt.

Angriffe auf das Tor des Gegners werden vor allem durch die sogenannten **Stürmer** abgeschlossen, deren Hauptaufgabe es ist, den Ball selbst ins gegnerische Tor zu befördern oder dies einem Mannschaftskameraden durch geschicktes Zuspiel zu ermöglichen.

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



4-4-2 System

6.2 Deckungsverhalten

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.



6.3 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.

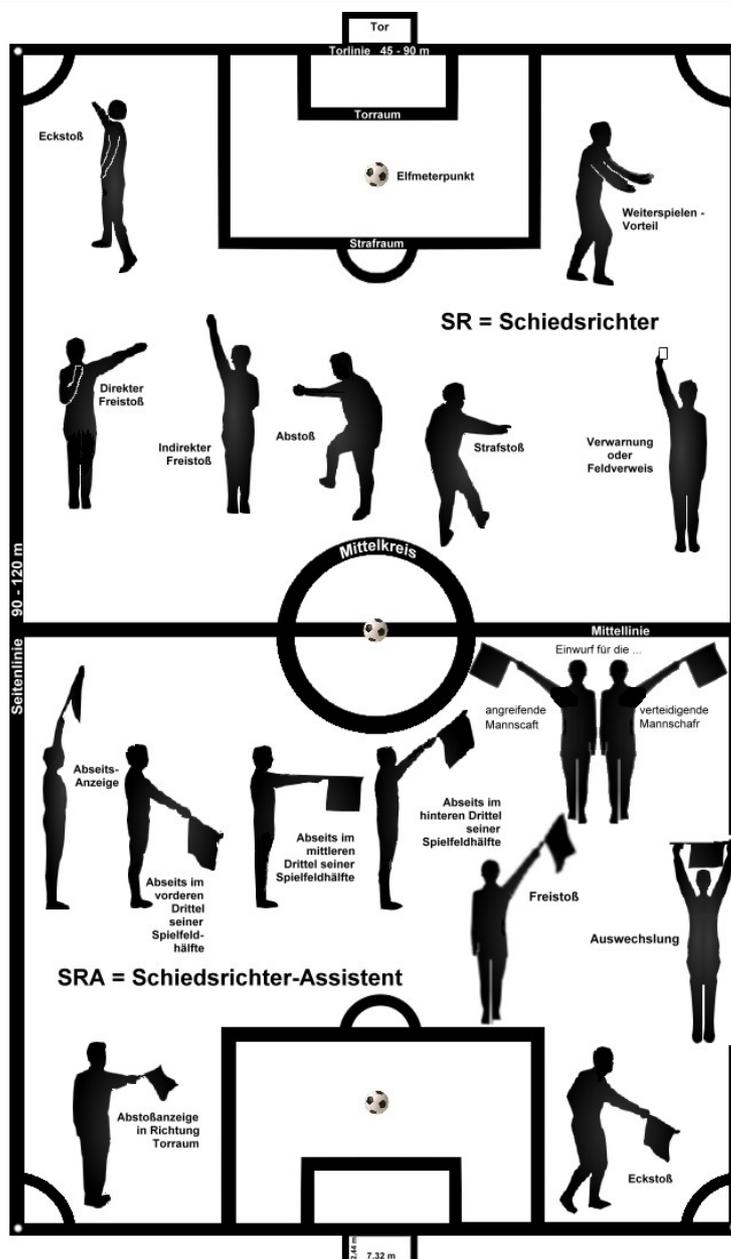
Forechecking

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.

7. SCHIEDSRICHTERZEICHEN – LINIENRICHTERZEICHEN BEIM FUßBALL



Quellen:

www.code-knacker.de/schiedsrichter.htm

www.wikipedia.de