



Merkblatt für die Schiedsrichter-Assistenten

Ausgabe 2020



Ostschweizer Fussballverband
Weinfelderstrasse 84
8580 Amriswil

T 071 282 41 41
M ofv@football.ch
W football.ch/ofv

Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|-----------|
| 1. Grundsätzliche Pflichten | 3 |
| 2. Aufgaben vor / während / nach dem Spiel | 3 |
| 2.1 Aufgaben vor dem Spiel | 3 |
| 2.2 Aufgaben während dem Spiel | 3 |
| 2.3 Aufgaben nach dem Spiel | 3 |
| 3. Kernkompetenzen | 4 |
| 3.1 Abseits | 4 |
| 3.1.1 Abseitsstellung - Regel 11 | 4 |
| 3.1.2 Abseitsvergehen | 4 |
| 3.1.3 Kein Abseitsvergehen | 5 |
| 3.1.4 STRAFBARES Abseits versus KEIN STRAFBARES Abseits bei Abwehraktion Gegner | 5 |
| 3.2 Ball im und aus dem Spiel | 5 |
| 3.3 Fouls und unsportliches Betragen | 5 |
| 4. Positionen | 6 |
| 4.1 Position vor dem Spiel | 6 |
| 4.1.1 Einlaufen | 6 |
| 4.1.2 Torkontrolle | 6 |
| 4.1.3 Technische Zone | 6 |
| 4.2 Position während dem Spiel | 6 |
| 4.2.1 Anstoss/Grundposition während des Spiels | 6 |
| 4.2.2 Abstoss | 6 |
| 4.2.3 Eckstoss | 7 |
| 4.2.4 Strafstoß | 7 |
| 4.2.5 Elfmeterschiessen | 7 |
| 4.2.6 „Tor“ oder „Kein Tor“ | 7 |
| 4.2.7 Freistoß | 8 |
| 4.2.8 Freigabe des Balls durch den Torhüter | 8 |
| 4.3 Position nach dem Spiel | 8 |
| 5. Lauftechnik | 8 |
| 6. Fahnenzeichen | 9 |
| 6.1 Grundsätzliches | 9 |
| 6.2 Einwurf | 9 |
| 6.3 Eckball / Abstoss | 9 |
| 6.4 Abseits | 9 |
| 6.5 Foulspiel | 10 |
| 6.6 Spielerwechsel | 10 |
| 6.7 Was kann ich gewinnen / verlieren mit der Zeichengabe? | 10 |
| 7. Trio-Zusammenarbeit | 10 |
| 7.1 Kabinengespräch | 10 |
| 7.2 Einlaufen (Warm up) | 10 |
| 7.3 Bankmanagement | 11 |
| 8. Erwartungen | 11 |

1. Grundsätzliche Pflichten

Die **Schiedsrichter-Assistenten (SRA)** unterstützen den **Schiedsrichter (SR)** dabei, die Partie gemäss den Spielregeln zu leiten. Sie unterstützen den SR bei Bedarf und nach seinen Anweisungen auch in allen übrigen Belangen.

2. Aufgaben vor / während / nach dem Spiel

2.1 Aufgaben vor dem Spiel

- Fragen an den Schiedsrichter stellen (Treffpunkt, Bekleidung, Tenü, Einlaufleibchen, Fahnen etc.)
- Sich über das Spiel informieren (wer spielt, Besonderheiten, Tabellenlage, Erfahrungen, Namen der Trainer/Funktionäre kennen)
- Spielfeldkontrolle (Technische Zone, Tore/Netze, Linien/Markierungen, Eckfahnen, Zone zum Einlaufen der Auswechselfspieler, Abgang)
- Einlaufen mit dem SR-Trio
- Schreibblock, Karten, Schreibzeug, Uhr, Ball
- SRA-Fahne nicht vergessen
- Vor dem Einlaufen: Ausrüstungskontrolle (Schmuck, Schienbeinschoner, ...)
- Kurz vor Spielbeginn: Spieler zählen, Hindernisse entlang der Seitenlinie entfernen, Torkontrolle nach Handshake
- Störende Drittpersonen wegweisen
- Bei Multi-Ball-System gilt: Die Balljungen/-mädchen haben sich hinter der Spielfeldabschrankung oder wo diese fehlt, mit einem Abstand von mindestens 3 Meter zum Spielfeldrand aufzuhalten.

2.2 Aufgaben während dem Spiel

- Kernkompetenzen wahrnehmen (Abseits, Ball im/aus dem Spiel, Foul)
- Einwurf, Eckball, Abstoss
- Kartenunterstützung
- Entscheidungshilfe im/um Strafraum → Tor/kein Tor, Strafstoss/Freistoss
- Auswechslungen
- Unterstützung des SR bei Notbremse, Tätlichkeit, Rudelbildung
- Den Schiedsrichter auf etwas aufmerksam machen, z.B. Schiedsrichter-Fehlentscheidungen, Vergehen im Rücken des SR
- Bankmanagement: Technische Zone, Trainer, Pfleger, Ersatzspieler
- Umfeld, Zuschauer, Ballkinder

2.3 Aufgaben nach dem Spiel

- Abgang bewachen
- Aufmerksamkeit auf Spieler und Umfeld
- Resultat melden
- Unterstützung SR-Rapport
- Spiel-Situationen im Trio besprechen
- Unklarheiten besprechen

3. Kernkompetenzen

3.1 Abseits

Abseitsstellung - Regel 11

Ein Spieler befindet sich in einer Abseitsstellung, wenn:

- er sich mit irgendeinem Teil des Kopfs, des Rumpfs oder der Beine in der gegnerischen Hälfte (ohne die Mittellinie) befindet und
- er mit irgendeinem Teil des Kopfs, des Rumpfs oder der Beine der gegnerischen Torlinie näher ist als der Ball und der vorletzte Gegenspieler.

Die Hände und Arme aller Spieler, einschliesslich der Torhüter, werden dabei nicht berücksichtigt.

Zu beachten:

- Die Mittellinie gehört nicht zur gegnerischen Hälfte
- Spielaufnahme ist immer am Ort des Vergehens
- Verlässt ein Spieler das Spielfeld oder ist ein Spieler verletzt, so gilt die Abseitsregel, bis das Spiel unterbrochen ist oder das verteidigende Team den Ball in Richtung Mittellinie spielt und dieser den Strafraum verlässt.

Abseitsvergehen

Sich in einer Abseitsstellung zu befinden, ist noch kein Vergehen. Damit das Abseits bestraft werden kann, muss einer der folgenden Punkte erfüllt sein:

- In das Spiel eingreifen durch Spielen oder Berühren des Balles, den zuletzt ein Mitspieler gespielt oder berührt hat - **«interfering with play»**
- In das Spiel eingreifen durch Beeinflussung des Gegners - **«interfering with opponent»**
 - Die Sicht des Gegners (Torhüters) versperrt (5m Raum) **LOV «line of vision»**
 - Den Gegner angreift, um den Ball zu spielen (Zweikampf) **COB «challenging an opponent for the ball»**
 - Eindeutig versucht den Ball in seiner Nähe zu spielen **API «attempt to play the ball with impact on an opponent»**
 - Aktiv wird und so die Möglichkeit des Gegners, den Ball zu spielen, eindeutig beeinflusst **OAlA «obvious action with impact on the ability of an opponent to play the ball»**
- Sich einen Vorteil aus seiner Position verschaffen - **«gaining an advantage»**
 - Erzielen eines Tores
 - Ball prallt von der Torumrandung, einem Gegner oder einem Spieloffiziellen zurück
 - Ablenkung des Balles durch einen Gegner - **«deflection»**

Tipps:

- Spiel lesen → Angriffe (Situationen) erkennen.
- Foto machen → 1 Sekunde können mehrere Meter ausmachen.
- Bei schwierigen und knappen Entscheidungen gilt:
 - Wenn sich Spieler kreuzen 9 von 10 Mal kein Abseits.
 - Wenn Spieler quer oder zurück laufen 9 von 10 Mal Abseits.
- Bei Unsicherheit immer zugunsten der angreifenden Mannschaft entscheiden.

Kein Abseitsvergehen

Kein Abseitsvergehen liegt vor, wenn ein Spieler den Ball direkt nach folgenden Spielsituationen erhält:

- Abstoss
- Einwurf
- Eckstoss
- von einem gegnerischen Spieler, durch ein absichtliches Spielen

STRAFBARES Abseits versus KEIN STRAFBARES Abseits bei Abwehraktion eines Gegners

| Der Angreifer begeht ein STRAFBARES Abseits , wenn er den Ball nach einer Ablenkung (Abpraller) eines Gegners erhält «deflection» | Der Angreifer begeht KEIN STRAFBARES Abseits , wenn er den Ball durch absichtliches Spielen eines Gegners erhält «deliberate play» |
|---|--|
| Ablenkung (Abpraller) des Balls durch einen Gegner <ul style="list-style-type: none">• Schuss - Ball geht zum Spieler• Reaktion - Der Spieler hat keine Zeit• Kurze Distanz - Der Spieler hat keine Kontrolle über seinen Körper | Absichtliches Spielen des Balls durch einen Gegner <ul style="list-style-type: none">• Jump – Spieler geht zum Ball• Aktion - Der Spieler hat genügend Zeit• Lange Distanz - Der Spieler hat die Kontrolle über seinen Körper |

3.2 Ball im und aus dem Spiel

Der Ball ist aus dem Spiel, wenn:

- Er auf dem Boden oder in der Luft eine der Tor- oder Seitenlinien vollständig überschreitet.
- Die Partie vom SR unterbrochen wurde.

Der Ball bleibt im Spiel, wenn:

- Er vom Pfosten, von der Querlatte oder einer Eckfahnenstange ins Spielfeld zurückspringt.
- Er vom SR oder einem SRA, der sich auf dem Feld befindet, abprallt.
- Die Tor- oder Seitenlinien noch berührt.

Neben der normalen Beurteilung sind folgende Punkte wichtig:

- Bälle, welche knapp im Out sind, werden durch Erheben der Fahne mit der Hand angezeigt, in welche das Spiel fortgesetzt wird;
- Nach einem längeren Unterbruch (Wechsel, Verletzung, etc.) wird die Einwurf Anzeige vom SRA nochmals angezeigt.

3.3 Fouls und unsportliches Betragen

- Fouls werden nur in unmittelbarer Nähe des Schiedsrichterassistenten angezeigt
- Fouls werden nur ausserhalb des Blickfelds des Schiedsrichters angezeigt
- Grundsätzlich wartet der Schiedsrichterassistent ab → Vorteilsituation
- Massgebend ist das Kabinengespräch mit dem Schiedsrichter

4. Positionen

4.1 Position vor dem Spiel

Einlaufen

- Das SRA-Team läuft zusammen mit beiden Mannschaften auf das Spielfeld.
- Damit das Team geschlossen auftritt, sind die Fahnen aufgerollt und mit der äusseren Hand gehalten.
- Der SR macht zusammen mit den Assistenten die Platzwahl.

Torkontrolle

- Jeder Assistent kontrolliert nach der Platzwahl (unmittelbar vor Spielbeginn) das Tor auf seiner Platzhälfte.
- Bei der Torkontrolle wird von links nach rechts das Tornetz und das Gehäuse kontrolliert.
- Die Fahne wird mit der rechten Hand (Richtung Spielfeld) gehalten und nicht zur Torkontrolle benutzt.
- Nach der Torkontrolle wird beim zweiten Torpfosten gewartet bis beide Assistenten bereit sind, danach werden die Fahnen geöffnet und die Positionen eingenommen.

Technische Zone

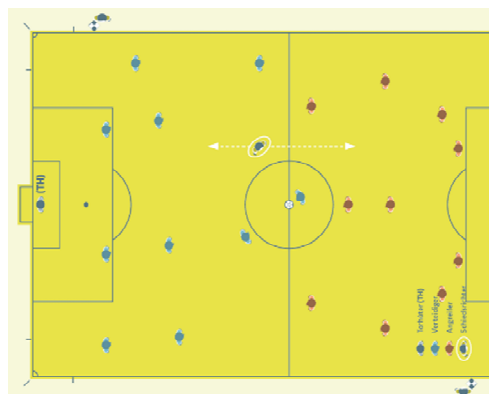
Der Assistent 1 ist für die Technische Zone zuständig. Er kontrolliert, ob alle Ersatzspieler und Offizielle entsprechend bekleidet sind und niemand das Spiel mit ihrem Outfit beeinflusst.

4.2 Position während dem Spiel

Der Schiedsrichterassistent bemüht sich während dem ganzen Spiel auf der Abseitslinie zu stehen.

Anstoss/Grundposition während des Spiels

Die Schiedsrichterassistenten stehen jeweils auf der Abseitslinie (gleiche Höhe wie der vorletzte Verteidiger oder des Balles).



Abstoss

Der Schiedsrichterassistent überprüft zuerst, ob sich der Ball innerhalb des Torraums befindet (Position 1). Wenn der Ball nicht korrekt platziert ist, bleibt der Schiedsrichterassistent am Ort, nimmt Blickkontakt mit dem Schiedsrichter auf und hebt die Fahne. Befindet sich der Ball korrekt innerhalb des Torraums, nimmt der Schiedsrichterassistent die Position auf der Höhe des zweitletzten Spielers der verteidigenden Mannschaft ein (Position 2).



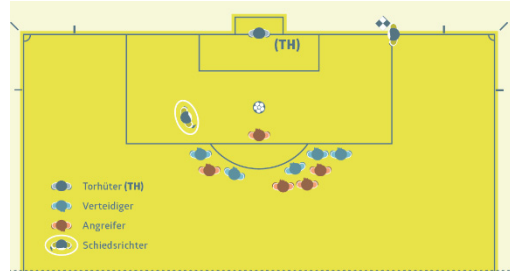
Eckstoss

Bei einem Eckstoss steht der Schiedsrichterassistent hinter der Eckfahne auf der Höhe der Torlinie. Er darf den Spieler bei der Ausführung des Eckstosses nicht stören und muss prüfen, ob der Ball regelkonform im Eckviertelkreis platziert wurde.



Strafstoss

Der Schiedsrichterassistent steht auf dem Schnittpunkt von Tor- und Strafraumlinie. Er zeigt an, wenn sich der Torhüter bei einem Strafstoß/Elfmeter von der Torlinie wegbewegt, bevor der Ball mit dem Fuss gespielt wird, und der Ball die Torlinie vollständig überquert hat.



Elfmeterschiessen

Der Schiedsrichterassistent 2 steht auf der Torlinie an der Torraumgrenze. Der Schiedsrichterassistent 1 steht im Anstosskreis bei den Spielern.



„Tor“ oder „Kein Tor“

Wenn zweifelsfrei ein Tor erzielt wurde, nehmen Schiedsrichter und Schiedsrichterassistent Blickkontakt auf. Der Schiedsrichterassistent bewegt sich daraufhin umgehend 25–30 m der Seitenlinie entlang Richtung Mittellinie, ohne die Fahne zu heben. Wenn ein Tor erzielt wurde, der Ball offenbar aber noch im Spiel ist, hebt der Schiedsrichterassistent seine Fahne, um den Schiedsrichter zu verständigen. Danach rennt er wie bei einem unumstrittenen Treffer 25–30 m der Seitenlinie entlang Richtung Mittellinie. Wenn der Ball die Torlinie nicht vollständig überquert hat und das Spiel normal weiterläuft, weil kein Tor erzielt wurde, nimmt der Schiedsrichterassistent Blickkontakt mit dem Schiedsrichter auf und gibt bei Bedarf ein diskretes Handzeichen.



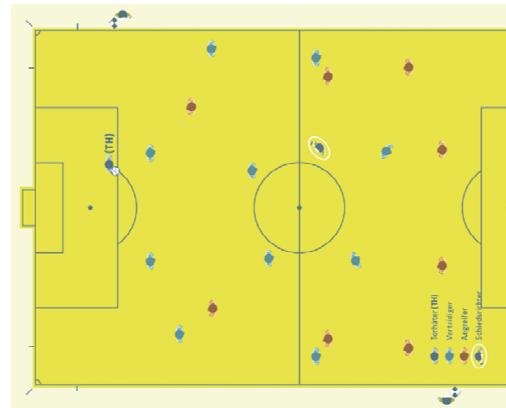
Freistoss

Bei einem Freistoss steht der Schiedsrichterassistent auf der Höhe des vorletzten Spielers des verteidigenden Teams und behält die Abseitslinie im Blick. Gleichzeitig muss er darauf gefasst sein, bei einem direkten Torschuss dem Ball der Seitenlinie entlang Richtung Eckfahne zu folgen.



Freigabe des Balls durch den Torhüter

Der Schiedsrichterassistent begibt sich auf die Höhe der Strafraumgrenze und achtet darauf, dass der Torhüter den Ball ausserhalb des Strafraums nicht mit der Hand/dem Arm berührt. Nachdem der Torhüter den Ball freigegeben hat, begibt sich der Schiedsrichterassistent auf die Höhe der Abseitslinie.



4.3 Position nach dem Spiel

Nach dem Spiel muss der Abgang vom Spielfeld überwacht werden.

Normalerweise begibt sich der Schiedsrichterassistent 2 nach dem Schlusspfeiff zum Schiedsrichter, der Schiedsrichterassistent 1 überwacht mit seiner Position am Spielerausgang den Abgang vom Spielfeld. Es ist ratsam, die exakte Vorgehensweise im Kabinengespräch abzusprechen und den individuellen Platzverhältnissen anzupassen.

5. Lauftechnik

- Der Schiedsrichterassistent bemüht sich während dem ganzen Spiel auf der Abseitslinie zu stehen.
- Der Schiedsrichterassistent sollte die Fahne immer so halten, dass der Schiedsrichter sie optimal sehen kann → auf das Spielfeld gerichtet.
- Der Schiedsrichterassistent sollte, wenn möglich sich seitwärts (side-steps) bewegen, um einen bestmöglichen Blick für seine Entscheidungen zu erhalten.
- Die Fahne ist in der Grundhaltung (Seitwärtsbewegungen) immer in der linken Hand.
- Die Fahne ist bei Sprints immer Richtung Spielfeld gerichtet.

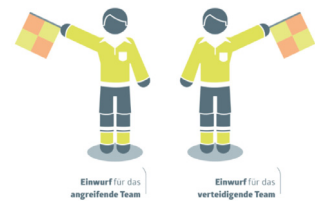
6. Fahnenzeichen

6.1 Grundsätzliches

- Natürliche Verlängerung des Arms, Fahne muss für SR stets sichtbar und ausgerollt sein
- Fahne immer mit der Hand heben, die auch für das Folgezeichen verwendet wird
- Zur Zeichengabe unterbricht der SRA seine Bewegung, blickt auf das Spielfeld und zum SR
- Achtung auf Körperspannung
- Keine Handzeichen (ausser einer Ausnahme: Anzeige „Kein Tor“)
- Die SRA zeigen an, wenn:
 - der Ball das Spielfeld vollständig verlassen hat und welches Team Anspruch auf einen Eckstoss, Abstoss oder Einwurf hat;
 - sein Spieler in einer Abseitsposition zu bestrafen ist;
 - eine Auswechslung gewünscht wird;
 - sich der Torhüter bei einem Strafstoß/Elfmeter von der Torlinie wegbewegt, bevor der Ball mit dem Fuss gespielt wird, und der Ball die Torlinie vollständig überquert hat.

6.2 Einwurf

- Anzeige mit seitlich ausgestrecktem Arm, Fahnenende etwa auf Kopfhöhe
- Wenn Ball knapp draussen: Fahne senkrecht nach oben mit gestrecktem Arm, Blickkontakt zum SR und Reaktion SR abwarten
- Anzeige in Richtung der Spielfortsetzung



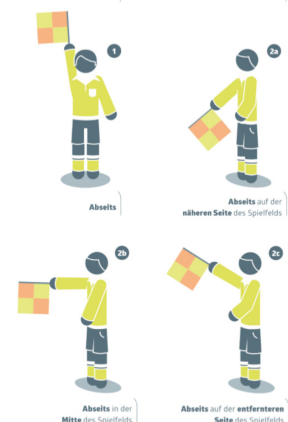
6.3 Eckball / Abstoss

- Bei Eckball-Anzeige: ca. 1m vor Eckfahne stehen, gespannte Körperhaltung, Brust zum Spielfeld, Blick zum SR, Arm seitlich nach unten gestreckt, Fahne zeigt in Richtung Eckfahne.
- Für Abstoss-Anzeige: Entweder bei Torlinie oder für Anzeige nach einem Angriff ca. Höhe Torraum, gespannte Körperhaltung, Brust zum Spielfeld, Blick zum SR, Fahne zeigt Richtung Torraum.
- Ball knapp out: Fahne senkrecht nach oben mit gestrecktem Arm, Blickkontakt zum SR und Reaktion SR abwarten, Anzeige Eckball / Abstoss



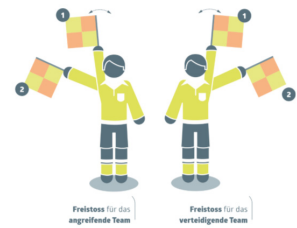
6.4 Abseits

- Fahne senkrecht nach oben mit gestrecktem rechtem Arm, Blickkontakt zum SR und Reaktion SR abwarten.
- Bei Abseitspfeiff: Anzeige in Richtung Ort des Vergehens:
 - 2a) Nahe
 - 2b) Mitte
 - 2c) Fern
- Bei Zeichen des SR zum Weiterspielen: Abseitslinie so schnell wie möglich wieder einnehmen!



6.5 Foulspiel

- Fahne senkrecht nach oben mit gestrecktem Arm und leicht/nicht hastig hin und her bewegen (1).
Blickkontakt zum SR und Reaktion SR abwarten.
Anzeige in Richtung der Spielfortsetzung (2).
- Armhaltung leicht höher als beim Einwurf.
- Vorgehen inner-/ausserhalb des Strafraumes mit dem SR vorgängig besprechen (siehe Punkt 7.1 Trio-Zusammenarbeit / Kabinengespräch).



6.6 Spielerwechsel

- In einer Spielunterbrechung mit SR Kontakt aufnehmen.
- Mit beiden Armen die Fahne waagrecht hochstrecken, Wechsel-Zeichen kurz halten (ca. 2 Sek.) und nach der Signalisation die Auswechslung an der Mittellinie vornehmen.
- Achtung: die Fahne nicht vor das Gesicht halten und nicht an den Fahnenstoff greifen.



6.7 Was kann ich gewinnen / verlieren mit der Zeichengabe?

- Zu gewinnen:
 - Sicherheit
 - Ausstrahlung
 - Glaubwürdigkeit
 - Respekt
- Zu verlieren:
 - Alles, was man gewinnen kann, kann man auch verlieren...

7. Trio-Zusammenarbeit

7.1 Kabinengespräch

- Handzeichen
Grundsätzlich sollten Handzeichen im Spiel vermieden werden. In bestimmten Situationen jedoch kann ein diskretes Handzeichen für den SR sehr hilfreich sein. Diese müssen jedoch vor dem Spiel abgesprochen werden, z.B.:
 - Vorschlag für Verwarnung und Ausschluss
 - Richtungsanzeige Einwurf auf anderer Spielfeld-Hälfte zur Unterstützung des SR
 - SR zu sich rufen
- Weitere Kompetenzen
 - Sektor für eigenständige Foulanzeige
 - Beurteilung, ob Foul innerhalb oder ausserhalb des Strafraums war und genaues Vorgehen (z.B. mit Fahnenpiepser, Fahnenwechsel in linke Hand falls ausserhalb, etc.)
 - Anzeige „Handspiel“ in Mauer auf anderer Spielfeld-Hälfte
 - Ablauf beim Notieren von Toren, Verwarnungen und Ausschlüssen

7.2 Einlaufen (Warm up)

Den Ablauf beim Einlaufen bestimmt grundsätzlich der SR. Da jedoch die SRA teilweise eigene Bedürfnisse haben, ist eine Absprache vorgängig sinnvoll, ob und wann die SRA eine eigene Sequenz einbauen dürfen. Dies kann für eigene Lauf-Skills wie Side-steps und stop-and-go-Sprints oder zum Einprägen der unterstützenden Hilfsmittel zur Findung der Abseitslinie benützt werden.

7.3 Bankmanagement

Das Bankmanagement liegt in der Kompetenz des SRA 1 und umfasst folgende Aufgaben:

- Ein-/Auswechslungen vornehmen
- Einlauf-Rayon für Auswechselspieler bestimmen und bereits vor dem Spiel kommunizieren
- Überwachung der Technischen Zone und des Umfelds
- Ermahnung der Offiziellen bei einem Fehlverhalten
- Erlauben zum Betreten des Spielfelds von medizinischen Betreuern auf Zeichen des SR
- Kommunikation der Nachspielzeit in Absprache mit dem SR

8. Erwartungen

- Gute Regelkenntnisse
- Gute körperliche Verfassung
- Beobachtungsgabe (6-Augenprinzip)
- Sich unterordnen können (Teampayer)
- Verfügbarkeit Samstag und Sonntag
- Geeignetes Schuhwerk als SRA
- WM-Trikots als Kader SR / SRA
- Auftreten als Team
- Eintreffen am Spielort mindestens 90 Minuten vor Spielbeginn

Dieses Merkblatt wurde vom geschäftsführenden Vorstand am 17. Juni 2020 genehmigt und tritt per sofort in Kraft.

Ostschweizer Fussballverband

Stephan Häuselmann
Verbandspräsident

Marcel Stofer
Präsident Schiedsrichterkommission