

FIFA®

**BEACH-SOCCER-
SPIELREGELN**

2021/22



Fédération Internationale de Football Association

Präsident:	Gianni Infantino
Generalsekretärin:	Fatma Samoura
Adresse:	FIFA-Strasse 20 Postfach 8044 Zürich Schweiz
Telefon:	+41 (0)43 222 7777
Website:	FIFA.com

BEACH-SOCCER- **SPIELREGELN**

2021/22

Vom FIFA-Rat genehmigt

Nachdruck oder Übersetzung, ganz oder auszugsweise,
nur mit ausdrücklicher Erlaubnis der FIFA.

Gültig ab 1. Juli 2021

	<i>Seite</i>
Anmerkungen zu den Beach-Soccer-Spielregeln	3
 Beach-Soccer-Spielregeln 2021/22	
Regel 1 – Spielfeld	6
Regel 2 – Ball	15
Regel 3 – Spieler	17
Regel 4 – Ausrüstung der Spieler	27
Regel 5 – Schiedsrichter	33
Regel 6 – Weitere Spieloffizielle	39
Regel 7 – Dauer des Spiels	43
Regel 8 – Beginn und Fortsetzung des Spiels	45
Regel 9 – Ball im und aus dem Spiel	48
Regel 10 – Bestimmung des Spielausgangs	49
Regel 11 – Abseits	53
Regel 12 – Fouls und sonstiges Fehlverhalten	54
Regel 13 – Freistösse	68
Regel 14 – Strafstoß	77
Regel 15 – Einkick/Einwurf	82
Regel 16 – Torabwurf	85
Regel 17 – Eckstoß	87
 Praktischer Leitfaden für Schiedsrichter und weitere Spieloffizielle	
Zeichen	89
Position	100
Auslegung und Empfehlungen	115
Beach-Soccer-Begriffe	129
Spieloffizielle	138

ANMERKUNGEN ZU DEN BEACH-SOCCER-SPIELREGELN

Offizielle Sprachen

Die FIFA veröffentlicht die Beach-Soccer-Spielregeln auf Deutsch, Englisch, Französisch und Spanisch. Unterscheiden sich die Versionen im Wortlaut, ist der englische Text massgebend.

Andere Sprachen

Zur Übersetzung der Beach-Soccer-Spielregeln können die nationalen Fussballverbände bei der FIFA (refereeing@fifa.org) die Layoutvorlage der Ausgabe 2021/22 beziehen. Der FIFA sind sämtliche Übersetzungen (mit klarem Hinweis auf der Titelseite, dass es sich um die offizielle Übersetzung des jeweiligen Verbands handelt) zuzustellen, damit sie auf FIFA.com veröffentlicht und von Dritten genutzt werden können.

Anwendung der Beach-Soccer-Spielregeln

Dass in jedem Spiel in jeder Konföderation, jedem Land, jeder Stadt und jedem Dorf die gleichen Beach-Soccer gelten, ist eine grosse Errungenschaft, die es zu bewahren gilt. Es ist aber auch eine Chance, die im weltweiten Interesse des Beach-Soccers genutzt werden sollte.

Bei der Schulung von Spieloffiziellen und anderen Beteiligten ist darauf hinzuweisen, dass:

- die Schiedsrichter die Beach-Soccer-Spielregeln im Sinne des Beach-Soccers anwenden sollen, um faire und sichere Spiele zu gewährleisten,
- alle Beteiligten die Spieloffiziellen und deren Entscheidungen respektieren und sich ohne Ausnahme an die Beach-Soccer-Spielregeln halten müssen.

Die Spieler tragen eine grosse Verantwortung für das Ansehen des Beach-Soccers. Insbesondere die Spielführer sollten sich dafür einsetzen, dass die Beach-Soccer-Spielregeln eingehalten und die Entscheidungen der Schiedsrichter respektiert werden.

Regelvarianten

Da im Wesentlichen überall auf der Welt und auf allen Stufen nach den gleichen Regeln gespielt wird, sind die Beach-Soccer-Spielregeln im wahrsten Sinne des Wortes universell. Neben fairen und sicheren Spielbedingungen sollen die Beach-Soccer-Spielregeln auch die Beteiligung und die Freude am Beach-Soccer fördern.

Die nationalen Fussballverbände haben für bestimmte Beach-Soccer-Kategorien seit jeher einen gewissen Spielraum, die organisatorischen Beach-Soccer-Spielregeln anzupassen. Die FIFA ist jedoch überzeugt, dass die nationalen Fussballverbände zur weiteren Förderung des Beach-Soccers in ihrem Land noch mehr organisatorischen Freiraum haben müssen.

Beach-Soccer sollte auf der ganzen Welt auf die gleiche Art und Weise gespielt und geleitet werden. Je nach Land und seinen beach-soccer-spezifischen Bedürfnissen können die Dauer des Spiels, die Anzahl Teilnehmer oder die Sanktionen für unsportliches Betragen jedoch verschieden ausgestaltet werden.

Die nationalen Fussballverbände (sowie die Konföderationen und die FIFA) dürfen bei ihren Beach-Soccer-Wettbewerben deshalb alle oder einige der folgenden organisatorischen Beach-Soccer-Spielregeln abändern:

Für den Junioren-, Senioren-, Behinderten- und Breiten-Beach-Soccer:

- Grösse des Spielfelds
- Grösse, Gewicht und Material des Spielballs
- Abstand zwischen den Torpfosten und Höhe der Querlatte zum Boden
- Dauer der drei (gleich langen) Drittel (und der Verlängerung)

Darüber hinaus bewilligte die FIFA folgende Änderungen zu den Beach-Soccer-Kategorien, damit die nationalen Fussballverbände zur Unterstützung und Förderung des nationalen Beach-Soccers mehr Spielraum haben:

- Der Frauen-Beach-Soccer gilt nicht länger als separate Kategorie und geniesst folglich denselben Status wie der Männer-Beach-Soccer.
- Für Junioren und Senioren dürfen die nationalen Fussballverbände, die Konföderationen und die FIFA die massgebenden Altersbeschränkungen selbst festlegen.
- Die nationalen Fussballverbände bestimmen selbst, welche Wettbewerbe auf den untersten Stufen des Beach-Soccers zum Breiten-Beach-Soccer gehören.

Regelvarianten müssen weder flächendeckend sein noch für alle gelten. Nationalen Fussballverbänden steht es deshalb frei, je nach Wettbewerb einige dieser Varianten zuzulassen. Ohne Erlaubnis der FIFA sind jedoch keine weiteren Abänderungen zulässig

Die nationalen Fussballverbände werden gebeten, der FIFA mitzuteilen, welche der genannten Varianten auf welchen Stufen angewandt werden, damit die FIFA – insbesondere anhand der Gründe für diese Varianten – Möglichkeiten

und Strategien zur Beach-Soccer-Förderung in anderen nationalen Fussballverbänden erkennen kann.

Die FIFA ist zudem offen für weitere Regelvarianten, die die Beteiligung am Beach-Soccer steigern sowie die Sportart attraktiver machen und weltweit weiter fördern könnten.

Verwaltung der Änderungen der Beach-Soccer-Regeln

Die letzte Überarbeitung der Beach-Soccer-Spielregeln erfolgte 2015. Bei jeder Regeländerung folgt die FIFA dem Gebot der Fairness, der Integrität, des Respekts, der Sicherheit, der Freude aller Beteiligten und des sinnvollen Einsatzes der Technologie. Die Beach-Soccer-Spielregeln sollen ungeachtet von Herkunft und Talent einer Person zum Mitmachen ermutigen.

Sie sollen ausserdem dafür sorgen, dass der Sport weitgehend sicher ist – auch wenn Unfälle nie ausgeschlossen werden können. Die Spieler haben ihre Gegner deshalb zu respektieren, während die Schiedsrichter für ein sicheres Umfeld sorgen, indem sie übermässig aggressives und gefährliches Spiel konsequent bestrafen. Die Beach-Soccer-Spielregeln geben dafür eine klare Handhabe, indem sie gefährliche Aktionen wie rücksichtsloses Einsteigen in Zweikämpfen (Verwarnung = gelbe Karte) und die Gefährdung der Gesundheit eines Gegners oder übermässig hartes Spiel (Feldverweis = rote Karte) strikt ahnden.

Beach-Soccer muss für Spieler, Spieloffizielle, Trainer, Zuschauer, Fans, Funktionäre etc. attraktiv sein und ihnen Freude bereiten. Die Regeländerungen müssen unseren Sport noch attraktiver machen, damit Menschen ungeachtet von Alter, Ethnie, Religion, Kultur, Herkunft, Geschlecht, sexueller Orientierung, Behinderung etc. mitspielen und dabei Spass haben können.

Die Regeländerungen sollen das Spiel aber auch vereinfachen sowie die Beach-Soccer-Spielregeln den Fussball- und Futsal-Spielregeln angleichen. Da viele Situationen aber subjektiv und auch Schiedsrichter nur Menschen sind (und folglich Fehler machen), werden einige Entscheidungen immer wieder zu Kontroversen und Diskussionen führen.

Die Beach-Soccer-Spielregeln können nicht jeden Einzelfall abdecken. Deshalb müssen Schiedsrichter Situationen selbst entscheiden, wenn dazu konkrete Regelungen fehlen. Sie müssen sich dabei vom gesunden Menschenverstand leiten lassen und sich stets fragen, wie sie im besten Interesse des Beach-Soccers entscheiden könnten.

REGEL 1 – SPIELFELD

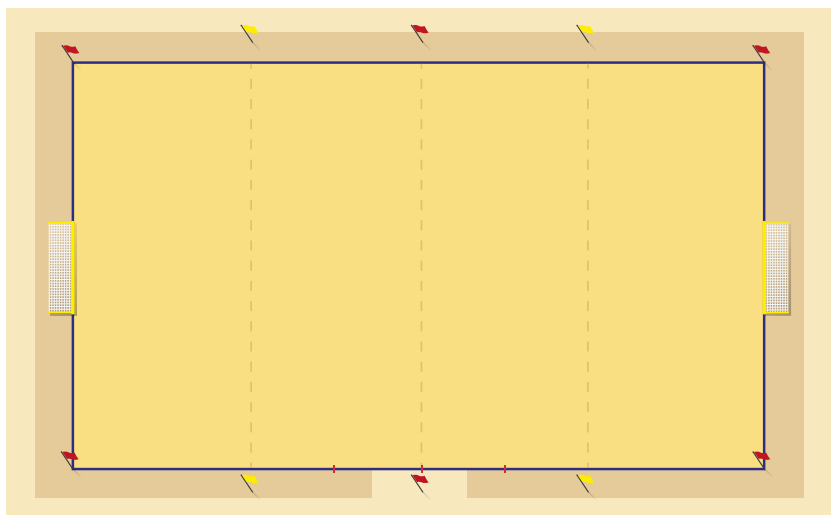
1. Spielunterlage

Die Unterlage muss aus nicht rauem Sand bestehen, der geebnet und frei von Steinen, Muscheln oder anderen Gegenständen ist, die Spieler, Spieloffizielle oder andere Personen verletzen könnten.

Für internationale Spiele ist feinkörniger Sand von mindestens 40 cm Tiefe vorgeschrieben. Der Sand ist zu sieben, bis er spieltauglich ist. Er sollte jedoch nicht so fein sein, dass er aufgewirbelt wird und auf der Haut kleben bleibt.

2. Spielfeldmarkierungen

Das Spielfeld ist rechteckig und wird mit durchgezogenen Linien gekennzeichnet (gestrichelte Linien sind nicht zulässig).



Auf dem Spielfeld dürfen nur die in Regel 1 genannten Linien angebracht werden.

Ein Spieler, der unerlaubte Markierungen auf dem Spielfeld anbringt, wird wegen unsportlichen Betragens verwahrt. Bemerkten die Schiedsrichter, dass solche Markierungen während des Spiels angebracht werden, unterbrechen sie das Spiel, sofern sie nicht auf Vorteil entscheiden können, verwarnen den fehlbaren Spieler wegen unsportlichen Betragens und setzen das Spiel mit einem Freistoss für das gegnerische Team entweder an der Stelle fort, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand, wenn sich der Ball in der Spielfeldhälfte des Teams befand, gegen die sich das Vergehen richtete, oder vom imaginären Anstosspunkt, wenn sich der Ball in der Spielfeldhälfte des fehlbaren Teams befand.

Die beiden längeren Begrenzungslinien sind Seitenlinien, die beiden kürzeren Torlinien. Zwischen den Torpfosten gibt es keine Linie.

Das Spielfeld ist durch eine imaginäre Mittellinie, die durch zwei rote Fahnen ausserhalb des Spielfelds angezeigt wird, in zwei Hälften geteilt.

Von der Mitte dieser imaginären Linie (imaginärer Anstosspunkt) aus werden der Anstoss und bestimmte Freistösse ausgeführt.

Im Abstand von 1 m zur Spielfeldecke muss auf der Tor- und der Seitenlinie eine Markierung angebracht werden, die den Schiedsrichtern als Anhaltspunkt für den imaginären Eckviertelkreis dient.

Im Abstand von 5 m zu jeder der genannten Markierungen muss auf der Tor- und der Seitenlinie eine Markierung angebracht werden. Diese dient als Anhaltspunkt für den Mindestabstand, den die Spieler des verteidigenden Teams bei Eckstössen einhalten müssen.

Im Abstand von 2,5 m zur imaginären Mittellinie müssen rechts und links auf der Seitenlinie bei den Ersatzbänken Markierungen angebracht werden, die die maximal zulässige Auswechselzone begrenzen.

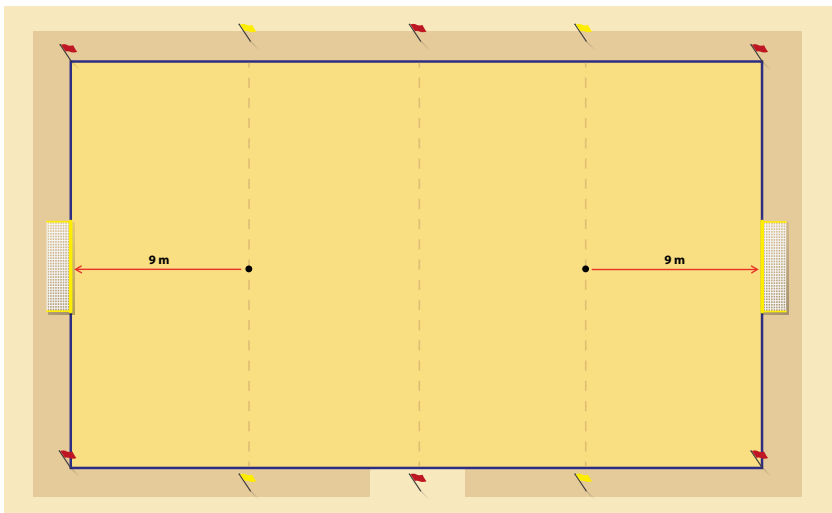
Im Abstand von 5 m zur imaginären Mittellinie müssen rechts und links auf der Seitenlinie, die gegenüber den Ersatzbänken liegt, Markierungen angebracht werden, die den bei Anstössen einzuhaltenden Mindestabstand anzeigen.

Auf jeder Seitenlinie müssen auf der Höhe der imaginären Strafraumlinie Markierungen angebracht werden, die den Schiedsrichtern anzeigen, wo sich der Strafraum befindet.

4. Strafraum

Im Abstand von 9 m zur Torlinie verläuft innerhalb des Spielfelds eine imaginäre Linie, die an jeder Seitenlinie ausserhalb des Spielfelds durch eine gelbe Fahne angezeigt wird. Der Raum zwischen diesen Linien wird Strafraum genannt.

Die imaginäre Strafstoßmarke befindet sich in der Mitte der imaginären Strafraumlinie.

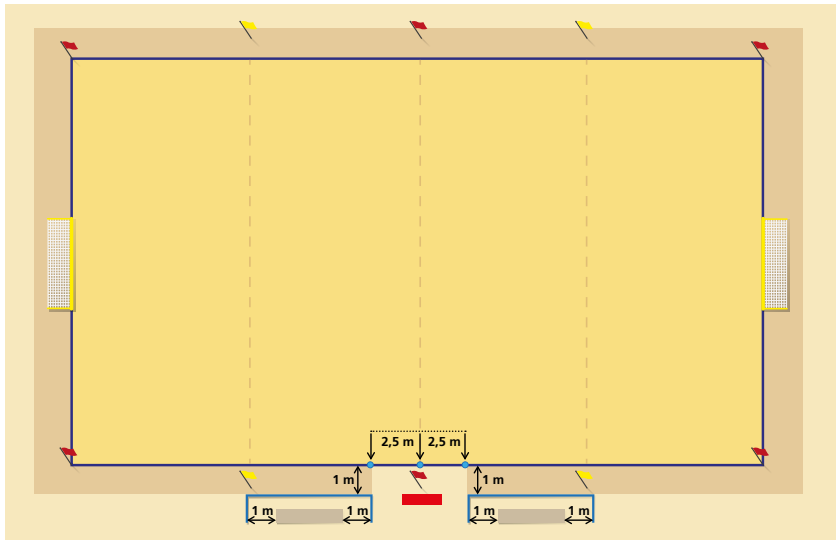


5. Auswechselzone

Die Auswechselzone ist der Bereich auf der Seitenlinie vor dem Zeitnehmertisch:

- Die Auswechselzone ist insgesamt 5 m lang und misst auf jeder Seite je 2,5 m von der Schnittstelle der imaginären Mittellinie und der Seitenlinie.
- Hinter der Seitenlinie und der Auswechselzone stehen die Spielerbänke.
- Der Bereich vor dem Zeitnehmertisch, d. h. 2,5 m auf jeder Seite der imaginären Mittellinie, bleibt frei.

Genauere Angaben zu den Auswechslungen und zum Auswechslvorgang sind in Regel 3 zu finden.



6. Eckbereich

Der Eckbereich wird durch einen imaginären Viertelkreis mit einem Radius von 1 m um jede Spielfeldecke herum innerhalb des Spielfelds gekennzeichnet.

7. Fahnen

Mindestens 1,5 m hohe, stumpfe Stangen mit einer Fahne sind gemäss nachfolgender Grafik um das Spielfeld herum zu verankern.

Insgesamt werden wie folgt zehn Fahnen angebracht:

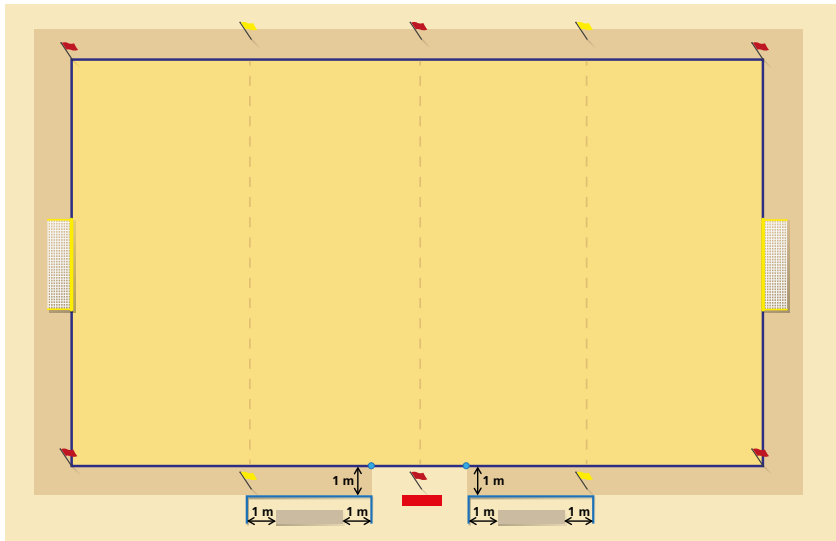
- eine rote Fahne in jeder Ecke des Spielfelds
- eine rote Fahne an jedem Ende der imaginären Mittellinie, die 1–1,5 m ausserhalb der Seitenlinie sicher verankert ist
- eine gelbe Fahne an jedem Ende der imaginären Strafraumlinien, die 1–1,5 m ausserhalb der Seitenlinie sicher verankert ist

8. Technische Zone

Die technische Zone ist ein Bereich mit Sitzplätzen für Teamoffizielle und Auswechselspieler. Sie kann sich je nach Sportanlage in der Grösse oder ihrem Standort unterscheiden. Es gelten jeweils folgende Bestimmungen:

- Die technische Zone sollte sich auf jeder Seite höchstens 1 m über die Spielerbank hinaus und höchstens bis 1 m an die Seitenlinie heran erstrecken.
- Die technische Zone sollte markiert sein.
- Die Wettbewerbsbestimmungen legen fest, wie viele Personen sich in der technischen Zone aufhalten dürfen.
- Die Personen, die sich in der technischen Zone aufhalten:
 - sind in Übereinstimmung mit den Wettbewerbsbestimmungen vor Spielbeginn zu melden,
 - müssen sich verantwortungsbewusst verhalten,
 - dürfen die technische Zone nur in Ausnahmefällen verlassen, z. B. wenn einer der Schiedsrichter dem Physiotherapeuten/Arzt gestattet, das Spielfeld zu betreten, um auf dem Feld einen verletzten Spieler zu untersuchen.
- Es darf nur jeweils eine Person stehend von der technischen Zone aus taktische Anweisungen erteilen.

- Auswechselspieler und Fitnesstrainer dürfen sich während des Spiels in der dafür vorgesehenen Zone hinter der technischen Zone aufwärmen. Fehlt eine solche Zone, dürfen sie sich in der Nähe der Seitenlinie aufwärmen, sofern sie dabei weder die Spieler noch die Schiedsrichter behindern und sich korrekt verhalten.



Sicherheit

Die Wettbewerbsbestimmungen legen den Mindestabstand zwischen den Begrenzungslinien des Spielfelds (Seiten- und Torlinien) und den Zuschauerabgrenzungen (einschliesslich Werbebanden etc.) fest, damit die Sicherheit der Akteure jederzeit gewährleistet ist.

9. Tore

In der Mitte der beiden Torlinien befindet sich jeweils ein Tor.

Ein Tor besteht aus zwei senkrechten Torpfosten, die gleich weit von den jeweiligen Ecken des Spielfelds entfernt und an ihrem oberen Ende durch eine Querlatte verbunden sind. Die Torpfosten und die Querlatte müssen aus einem zugelassenen Material und ungefährlich sein. Die Torpfosten und die Querlatte beider Tore müssen die gleiche Form aufweisen: quadratisch, rechteckig, rund, elliptisch oder eine entsprechende Mischform.

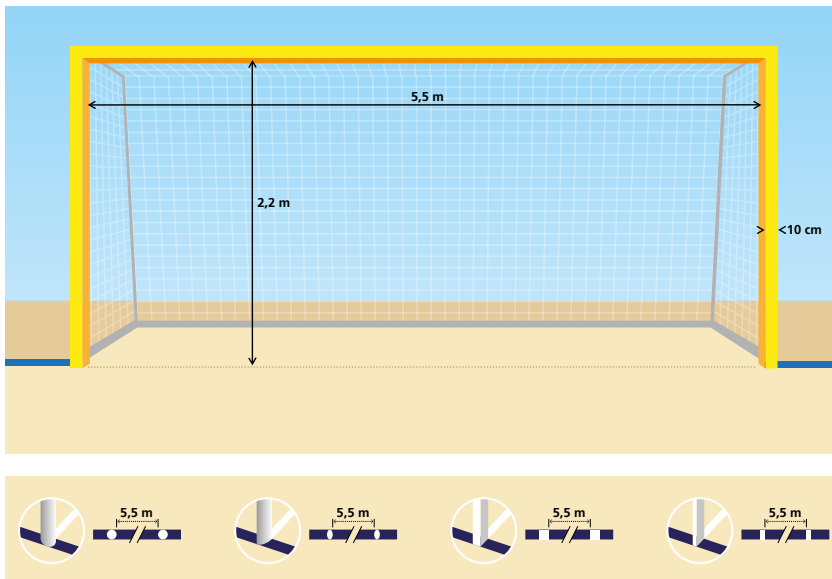
Der Abstand zwischen den Innenseiten der Torpfosten beträgt 5,5 m. Die Unterkante der Querlatte ist 2,2 m vom Boden entfernt.

Die Torpfosten sind gemäss der nachfolgenden Illustration auf der Torlinie anzubringen.

Die Torpfosten und die Querlatte sind gleich breit und tief wie die Torlinie (10 cm). Die Netze sind aus einem geeigneten Material und mit einer geeigneten Vorrichtung hinten an beiden Torpfosten und an der Querlatte befestigt. Sie müssen ausreichend abgestützt sein und dürfen den Torhüter nicht behindern.

Falls die Querlatte verschoben wird oder bricht, wird das Spiel unterbrochen, bis sie repariert oder wieder in die richtige Lage gebracht wurde. Wenn sie nicht repariert werden kann, muss das Spiel abgebrochen werden. Die Verwendung eines Seils anstelle der Querlatte ist nicht zulässig. Kann die Querlatte repariert werden, wird das Spiel mit einem Schiedsrichterball an der Stelle fortgesetzt, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand, es sei denn, der Ball befand sich im Strafraum (siehe Regel 8).

Die Torpfosten und die Querlatte sind vorzugsweise gelb.



Sicherheit

Tore müssen fest im Boden verankert sein.

10. Werbung auf dem Spielfeld

Werbung auf der Spielunterlage ist nicht erlaubt.

11. Werbung auf den Tornetzen

Vorbehaltlich anderslautender Wettbewerbsbestimmungen ist Werbung auf den Tornetzen erlaubt, sofern sie die Spieler und Schiedsrichter nicht verwirrt und ihnen die Sicht nicht verdeckt.

12. Werbung auf den Fahnen

Vorbehaltlich anderslautender Wettbewerbsbestimmungen ist Werbung auf den Fahnen erlaubt.

13. Werbung in den technischen Zonen

Vorbehaltlich anderslautender Wettbewerbsbestimmungen ist Werbung auf der Oberfläche der technischen Zonen erlaubt, sofern sie die Personen, die sich in diesen Zonen aufhalten, oder andere Akteure nicht ablenkt oder verwirrt.

14. Werbung um das Spielfeld herum

Vertikale Werbung muss mindestens:

- 1 m von den Seitenlinien entfernt sein, ausser in den technischen Zonen und der Auswechselfeldzone, in denen vertikale Werbung grundsätzlich verboten ist,
- denselben Abstand zur Torlinie haben, wie das Tornetz tief ist,
- 1 m vom Tornetz entfernt sein.

REGEL 2 – BALL

1. Eigenschaften und Abmessungen

Der Ball muss:

- kugelförmig sein,
- aus einem geeigneten Material bestehen,
- einen Umfang von mindestens 68 cm und höchstens 70 cm haben,
- zu Spielbeginn mindestens 400 g und höchstens 440 g wiegen und
- einen Druck von 0,4 bis 0,6 atm (400–600 g/cm²) auf Meereshöhe haben.

Alle Bälle, die bei Spielen eines offiziellen von der FIFA oder einer Konföderation organisierten Wettbewerbs eingesetzt werden, müssen die Anforderungen des FIFA-Qualitätsprogramms für Fussbälle erfüllen und eines seiner Gütesiegel aufweisen.

Diese Gütesiegel bestätigen, dass der Ball offiziell getestet wurde und zusätzlich zu den in Regel 2 aufgeführten Mindestanforderungen die spezifischen technischen Anforderungen der jeweiligen Qualitätsmarke erfüllt, die von der FIFA bewilligt werden müssen.

2. Werbung auf dem Ball

Bei Spielen eines offiziellen Wettbewerbs, der von der FIFA, einer Konföderation oder einem nationalen Fussballverband organisiert wird, ist jede Art von kommerzieller Werbung auf dem Ball verboten. Hiervon ausgenommen sind das Logo oder Emblem des Wettbewerbs und des Wettbewerbsorganisationsorgans sowie das eingetragene Warenzeichen des Ballherstellers. Die Grösse und die Anzahl solcher Kennzeichen dürfen in den Wettbewerbsbestimmungen begrenzt werden.

3. Austausch eines beschädigten Balls

Wenn der Ball bei laufendem Spiel beschädigt wird, wird das Spiel unterbrochen und mit einem Schiedsrichterball fortgesetzt. Als einzige Ausnahme gilt dies nicht, wenn der Ball an einen Torpfosten oder die Querlatte prallt, dabei beschädigt wird und dann direkt ins Tor geht (siehe Abschnitt 6 dieser Regel).

Wenn der Ball bei einem Anstoss, Torabwurf, Eckstoss, Freistoss, Strafstoss, Einkick/Einwurf oder Schiedsrichterball beschädigt wird, wird die Spielfortsetzung wiederholt.

Wenn der Ball bei einem Strafstoss oder beim Neunmeterschiessen beschädigt wird, während er sich nach vorne bewegt und bevor er einen Spieler, die Querlatte oder einen Torpfosten berührt, wird der Strafstoss/Neunmeter wiederholt.

4. Zusätzliche Bälle

Rund um das Spielfeld können Ballkinder zusätzliche Bälle bereithalten, damit das Spiel rasch fortgesetzt werden kann.

Zusätzliche Bälle dürfen um das Spielfeld herum bereitgehalten werden, wenn sie die Anforderungen von Regel 2 erfüllen und ihr Einsatz unter Aufsicht der Schiedsrichter erfolgt. Der dritte Schiedsrichter darf ebenfalls einen oder zwei zusätzliche Bälle zur Hand haben, um das Spiel rasch fortzusetzen.

5. Zusätzliche Bälle auf dem Spielfeld

Gelangt bei laufendem Spiel ein zweiter Ball auf das Spielfeld, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel nur, wenn der zusätzliche Ball das Spielgeschehen stört. Das Spiel wird in diesem Fall mit einem Schiedsrichterball an der Stelle fortgesetzt, an der sich der ursprüngliche Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand, es sei denn, der Ball befand sich im Strafraum (siehe Regel 8).

Wird das Spielgeschehen durch den zusätzlichen Ball nicht gestört, lassen die Schiedsrichter das Spiel weiterlaufen und den zusätzlichen Ball bei der nächsten Gelegenheit entfernen.

6. Treffer mit einem beschädigten Ball

Wenn der Ball an einen Torpfosten oder die Querlatte prallt, dabei beschädigt wird und dann direkt ins Tor geht, zählt der Treffer.

REGEL 3 – SPIELER

1. Anzahl Spieler

Das Spiel wird von zwei Teams mit jeweils höchstens fünf Spielern bestritten, von denen einer der Torhüter ist. Das Spiel darf nicht beginnen oder fortgesetzt werden, wenn eines der Teams weniger als drei Spieler hat.

Ein Spiel darf nicht mit weniger als drei Spielern pro Team begonnen werden. Die Mindestanzahl Spieler (einschliesslich Auswechselspielern), die für ein Spiel erforderlich sind, liegt jedoch im Ermessen der nationalen Fussballverbände.

Wenn ein Team weniger als drei Spieler hat, weil ein oder mehrere Spieler absichtlich das Spielfeld verlassen haben, müssen die Schiedsrichter das Spiel nicht unterbrechen, sondern können Vorteil geben. Wenn der Ball aus dem Spiel ist und ein Team nicht über die Mindestanzahl von drei Spielern verfügt, darf das Spiel nicht fortgesetzt werden.

Wenn die Wettbewerbsbestimmungen vorsehen, dass alle Spieler und Auswechselspieler vor dem Anstoss mit Namen gemeldet werden müssen, und ein Team mit weniger als fünf Spielern beginnt, dürfen nur die auf der Teamliste aufgeführten Spieler und Auswechselspieler am Spiel teilnehmen, sobald sie eintreffen.

2. Anzahl Auswechslungen und Auswechselspieler

In einem Spiel sind beliebig viele Auswechslungen zulässig.

Offizielle Wettbewerbe

Bei Spielen eines offiziellen Wettbewerbs der FIFA, einer Konföderation oder eines nationalen Fussballverbands dürfen bis zu sieben Auswechselspieler eingesetzt werden. In den Wettbewerbsbestimmungen wird festgelegt, wie viele Auswechselspieler gemeldet werden dürfen.

Andere Spiele

In inoffiziellen Spielen von A-Nationalteams dürfen bis zu zehn Auswechselspieler eingesetzt werden.

In allen übrigen Spielen dürfen mehr Auswechselspieler gemeldet und eingesetzt werden, sofern:

- die beteiligten Teams eine Einigung über die maximale Zahl erzielen und
- die Schiedsrichter vor Spielbeginn informiert werden.

Werden die Schiedsrichter vor Spielbeginn nicht informiert oder wurde keine Einigung erzielt, sind maximal zehn Auswechselspieler erlaubt.

3. Übergabe der Liste der Spieler und Auswechselspieler

Bei allen Spielen müssen den Schiedsrichtern vor Spielbeginn die Namen der Spieler und Auswechselspieler – ob anwesend oder nicht – gemeldet werden. Spieler und Auswechselspieler, deren Namen den Schiedsrichtern vor Spielbeginn nicht gemeldet wurden, dürfen in diesem Spiel nicht eingesetzt werden.

4. Auswechselfvorgang

Eine Auswechslung kann jederzeit erfolgen, egal ob der Ball im Spiel ist oder nicht. Bei der Auswechslung eines Spielers sind folgende Bedingungen zu beachten:

- Der Spieler, der ersetzt wird, verlässt das Spielfeld über die Auswechselzone, vorbehaltlich der Ausnahmeregelungen der Beach-Soccer-Spielregeln.
- Der Spieler, der ersetzt wird, darf das Spielfeld ohne die Erlaubnis der Schiedsrichter verlassen.
- Der Auswechselspieler darf das Spielfeld ohne die Erlaubnis der Schiedsrichter betreten.
- Der Auswechselspieler darf das Spielfeld erst betreten, nachdem der Spieler, der ersetzt wird, das Spielfeld verlassen hat.
- Der Auswechselspieler betritt das Spielfeld über die Auswechselzone.
- Die Auswechslung ist vollzogen, wenn der Auswechselspieler das Spielfeld über die Auswechselzone vollständig betreten hat, nachdem er dem Spieler, der ersetzt wird, sein Überziehleibchen übergeben hat, es sei denn, dieser musste das Spielfeld aus in den Beach-Soccer-Spielregeln vorgesehenen Gründen über eine andere Zone verlassen. In diesem Fall übergibt der Auswechselspieler sein Überziehleibchen dem dritten Schiedsrichter.
- Damit wird der Auswechselspieler zum Spieler, und der Spieler, der ersetzt wurde, zum Auswechselspieler.

- Die Einwechslung eines Auswechslerspieler kann unter bestimmten Umständen verweigert werden, z. B. wenn seine Ausrüstung nicht in Ordnung ist.
- Ein Auswechslerspieler, der den Auswechslvorgang noch nicht abgeschlossen hat, darf keine Spielfortsetzung mittels Einkick/Einwurf, Strafstoss, Freistoss, Eckstoss, Torabwurf oder Schiedsrichterball vornehmen.
- Ein Spieler, der ersetzt wurde, darf wieder eingewechselt werden.
- Alle Auswechslerspieler sind den Schiedsrichtern und deren Entscheidungsgewalt unterstellt, ob sie eingesetzt werden oder nicht.
- Wird für die Ausführung eines Freistosses oder Strafstosses nachgespielt, dürfen nur der Torhüter des verteidigenden Teams und der gefoulte Spieler, sofern das Vergehen ein Foulspiel war und den Spieler eine Verletzung an der Ausführung hindert, ausgewechselt werden.

5. Aufwärmen

Es dürfen sich maximal fünf Auswechslerspieler pro Team gleichzeitig aufwärmen.

6. Torhüterwechsel

- Jeder Auswechslerspieler darf den Torhüter ersetzen, ohne dass die Schiedsrichter informiert werden oder das Spiel unterbrochen sein muss.
- Jeder Spieler darf den Torhüter ersetzen, allerdings nur, wenn das Spiel unterbrochen ist und die Schiedsrichter informiert wurden.
- Ein Spieler oder ein Auswechslerspieler, der den Platz des Torhüters einnimmt, muss ein Torhütertrikot mit seiner eigenen Rückennummer tragen. Die Wettbewerbsbestimmungen können auch vorsehen, dass das Trikot eines Spielers, der als fliegender Torhüter agiert, in exakt derselben Farbe wie das Trikot des Haupttorhüters gehalten sein muss.

7. Vergehen/Sanktionen

Wenn ein Auswechslerspieler das Spielfeld betritt, bevor der zu ersetzende Spieler das Spielfeld verlassen hat, oder wenn ein Auswechslerspieler das Spielfeld nicht über die Auswechselzone betritt:

- unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel (möglicherweise nicht sofort, wenn sie auf Vorteil entscheiden können),

- verwarnen die Schiedsrichter den Auswechselspieler für das Betreten des Spielfelds in Missachtung der Auswechselbestimmungen und weisen ihn an, das Spielfeld zu verlassen.

Haben die Schiedsrichter das Spiel unterbrochen, wird dieses mit einem Freistoss für das gegnerische Team an folgender Stelle fortgesetzt:

- an der Stelle, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand, wenn sich der Ball in der Spielfeldhälfte des Teams befand, gegen das sich das Vergehen richtete
- vom imaginären Anstosspunkt, wenn sich der Ball in der Spielfeldhälfte des fehlbaren Teams befand

Wenn der Auswechselspieler oder sein Team ein weiteres Vergehen begeht, wird das Spiel gemäss der für dieses Vergehen vorgesehenen Regel fortgesetzt.

War der Ball aus dem Spiel, wird das Spiel gemäss den Beach-Soccer-Spielregeln fortgesetzt.

Wenn der zu ersetzende Spieler bei einer Auswechslung aus Gründen, die in den Beach-Soccer-Spielregeln nicht geregelt sind, das Spielfeld nicht über die Auswechselzone verlässt, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel (möglicherweise nicht sofort, wenn sie auf Vorteil entscheiden können) und verwarnen den Spieler für das Verlassen des Spielfelds in Missachtung der Auswechselbestimmungen.

Haben die Schiedsrichter das Spiel unterbrochen, wird dieses mit einem Freistoss für das gegnerische Team an folgender Stelle fortgesetzt:

- an der Stelle, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand, wenn sich der Ball in der Spielfeldhälfte des Teams befand, gegen das sich das Vergehen richtete
- vom imaginären Anstosspunkt, wenn sich der Ball in der Spielfeldhälfte des fehlbaren Teams befand

Wenn ein Auswechselspieler das Spielfeld in Missachtung der Auswechselbestimmungen betritt oder bewirkt, dass sein Team einen Spieler mehr auf dem Feld hat, gelten für die Schiedsrichter und die weiteren Spieloffiziellen folgende Bestimmungen:

- Sie unterbrechen das Spiel (jedoch nicht sofort, wenn auf Vorteil entschieden werden kann).

- Sie verwarnen den Auswechselspieler wegen unsportlichen Betragens, falls sein Team einen Spieler mehr auf dem Feld hat, oder wegen Missachtung der Auswechselbestimmungen, sofern die Auswechslung nicht korrekt durchgeführt wurde.
- Sie verweisen den Auswechselspieler des Feldes, wenn er ein Tor oder eine offensichtliche Torchance des gegnerischen Teams vereitelt. Sein Team muss gemäss Regel 3 mit einem Spieler weniger spielen.
- Der Auswechselspieler muss das Spielfeld bei der nächsten Spielunterbrechung verlassen, sofern er dies nicht bereits getan hat, entweder um den Auswechslvorgang abzuschliessen, sofern das Vergehen damit zusammenhing, oder um sich in die technische Zone zu begeben, falls sein Team einen Spieler mehr auf dem Feld hatte.
- Wenn die Schiedsrichter auf Vorteil entscheiden:
 - unterbrechen sie das Spiel erst, wenn das Team des fehlbaren Auswechselspielers in Ballbesitz gelangt, und setzen es mit einem Freistoss für das gegnerische Team entweder an der Stelle fort, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand, wenn sich der Ball in der Spielfeldhälfte des Teams befand, gegen das sich das Vergehen richtete, oder vom imaginären Anstosspunkt, wenn sich der Ball in der Spielfeldhälfte des fehlbaren Teams befand,
 - und das Team des fehlbaren Auswechselspielers ein Vergehen begeht, das mit einem Freistoss oder einem Strafstoss zu ahnden ist, setzen sie das Spiel mit der entsprechenden Spielfortsetzung fort. Gegebenenfalls verhängen sie auch Disziplinar massnahmen für das Vergehen,
 - und das Spiel dann doch unterbrechen, weil der Gegner des Teams des fehlbaren Auswechselspielers ein Vergehen begeht oder der Ball aus dem Spiel geht, setzen sie das Spiel mit einem Freistoss für den Gegner des Teams des fehlbaren Auswechselspielers fort. Gegebenenfalls verhängen sie auch Disziplinar massnahmen für das Vergehen.
- Wenn zu Spielbeginn anstelle eines vor dem Spiel gemeldeten Spielers ein gemeldeter Auswechselspieler das Spielfeld betritt und dies den Schiedsrichtern oder den weiteren Spieloffiziellen nicht mitgeteilt wird:
 - gestatten die Schiedsrichter dem gemeldeten Auswechselspieler weiterzuspielen,
 - wird gegen den gemeldeten Auswechselspieler keine Disziplinar massnahme verhängt,
 - melden die Schiedsrichter den Vorfall den zuständigen Instanzen.
- Begeht ein Auswechselspieler vor dem Betreten des Spielfelds ein feldverweismwürdiges Vergehen, muss sein Team nicht mit einem Spieler weniger spielen. Ein anderer Auswechselspieler oder der Spieler, der ersetzt werden sollte, darf in diesem Fall für ihn spielen.

Bei jedem anderen Verstoß gegen diese Regel:

- werden die betreffenden Spieler verwahrt und
- wird das Spiel mit einem Freistoß für das gegnerische Team an folgender Stelle fortgesetzt:
 - o an der Stelle, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand, wenn sich der Ball in der Spielfeldhälfte des Teams befand, gegen das sich das Vergehen richtete
 - o vom imaginären Anstoßpunkt, wenn sich der Ball in der Spielfeldhälfte des fehlbaren Teams befand

8. Des Feldes verwiesene Spieler oder Auswechselspieler

Feldverweis für einen Spieler:

- vor Übergabe der Teamliste: Dieser Spieler darf in keiner Funktion auf der Teamliste aufgeführt sein.
- nach Übergabe der Teamliste und vor Ausführung des Anstoßes: Dieser Spieler darf durch einen der gemeldeten Auswechselspieler ersetzt werden. Letzterer darf auf der Teamliste nicht ersetzt werden.

Gemeldete Auswechselspieler, die vor oder nach Ausführung des Anstoßes des Feldes verwiesen werden, dürfen nicht ersetzt werden.

Ein Auswechselspieler darf mit der Erlaubnis des Zeitnehmers oder des dritten Schiedsrichters einen Spieler, der nach Ausführung des Anstoßes des Feldes verwiesen wird, ersetzen und nach Ablauf von zwei Spielminuten seit dem Feldverweis (d. h. nach Ablauf der 2-Minuten-Strafe) das Spielfeld betreten, es sei denn, vor Ablauf der zwei Minuten wird ein Tor erzielt. In diesem Fall gelten folgende Bestimmungen:

- Wenn bei 5 gegen 4 oder 4 gegen 3 Spieler das Team in Überzahl ein Tor erzielt, darf das Team in Unterzahl anschliessend um einen Spieler ergänzt werden.
- Wenn bei 4 gegen 4 oder 3 gegen 3 Spieler ein Tor erzielt wird, bleibt die Spielerzahl beider Teams unverändert, bis ihre jeweilige 2-Minuten-Strafe abgelaufen ist.
- Wenn bei 5 gegen 3 Spieler das Team in Überzahl ein Tor erzielt, darf das Team in Unterzahl nur um einen Spieler ergänzt werden.
- Wenn das Team in Unterzahl ein Tor erzielt, wird das Spiel fortgesetzt, ohne dass das Team in Unterzahl um einen Spieler ergänzt wird, bis die zwei

Minuten abgelaufen sind, es sei denn, das Team in Überzahl erzielt in der Zwischenzeit ein Tor.

Wird nach einem zweiten verwarnungswürdigen Vergehen eines Spielers auf Vorteil entschieden und kassiert das Team des fehlbaren Spielers daraufhin ein Tor, ist der fehlbare Spieler aufgrund der zweiten Verwarnung vor dem Anstoss des Feldes zu verweisen. Sein Team muss das Spiel aber nicht mit einem Spieler weniger fortsetzen, da das Vergehen vor dem Tor begangen wurde. Ein Auswechselspieler ersetzt den des Feldes verwiesenen Spieler. Handelte es sich beim Vergehen jedoch um das Verhindern oder Unterbinden eines aussichtsreichen Angriffs, ist der fehlbare Spieler kein zweites Mal zu verwarnen.

Wenn ein Spieler während einer Drittelpause oder vor Beginn der Verlängerung ein feldverweiswürdiges Vergehen begeht, muss das fehlbare Team den jeweils nächsten Spielabschnitt mit einem Spieler weniger beginnen.

9. Zusätzliche Personen auf dem Spielfeld

Der Trainer und sonstige Offizielle, die auf der Teamliste aufgeführt sind, sind Teamoffizielle. Alle Personen, die nicht als Spieler, Auswechselspieler oder Teamoffizielle auf der Teamliste aufgeführt sind, gelten als Drittpersonen.

Wenn ein Teamoffizieller, ein Auswechselspieler (Auswechslungen ausgenommen), ein des Feldes verwiesener Spieler oder eine Drittperson das Spielfeld betritt, müssen die Schiedsrichter:

- das Spiel nur unterbrechen, wenn eine solche Person ins Spiel eingreift,
- die Person vom Spielfeld weisen, nachdem das Spiel unterbrochen wurde, und
- entsprechende Disziplinarmaßnahmen ergreifen.

Bei einer Spielunterbrechung aufgrund eines Eingriffs durch:

- einen Teamoffiziellen, einen Auswechselspieler oder einen des Feldes verwiesenen Spieler wird das Spiel mit einem Freistoss oder Strafstoss fortgesetzt,
- eine Drittperson wird das Spiel mit einem Schiedsrichterball fortgesetzt.

Die Schiedsrichter melden den Vorfall den zuständigen Instanzen.

10. Erzielen eines Tors mit einer zusätzlichen Person auf dem Spielfeld

Wenn der Ball ins Tor geht und kein Spieler des verteidigenden Teams aufgrund des Eingriffs am Spielen des Balls gehindert wurde, zählt der Treffer (selbst wenn es zu einem Kontakt mit dem Ball gekommen ist), es sei denn, der Eingriff erfolgte durch das angreifende Team.

Wenn die Schiedsrichter erst nach der Spielfortsetzung nach einem Tor feststellen, dass sich zum Zeitpunkt des Tors eine zusätzliche Person auf dem Spielfeld befand, darf der Treffer nicht aberkannt werden. Wenn sich die zusätzliche Person noch auf dem Spielfeld befindet, müssen die Schiedsrichter:

- das Spiel unterbrechen,
- die zusätzliche Person vom Spielfeld weisen und
- das Spiel je nach zusätzlicher Person mit einem Schiedsrichterball oder einem Freistoss fortsetzen.

Die Schiedsrichter melden den Vorfall den zuständigen Instanzen.

Wenn die Schiedsrichter nach einem Tor, aber vor der Spielfortsetzung feststellen, dass sich zum Zeitpunkt des Tors eine zusätzliche Person auf dem Spielfeld befand:

- geben die Schiedsrichter den Treffer nicht, wenn die zusätzliche Person:
 - o ein Spieler, ein Auswechselspieler, ein des Feldes verwiesener Spieler oder ein Teamoffizieller des Teams ist, das das Tor erzielt hat. Das Spiel wird mit einem Freistoss an der Stelle fortgesetzt, an der sich die zusätzliche Person befand,
 - o eine Drittperson ist, die ins Spiel eingegriffen hat, indem sie den Ball ins Tor gelenkt oder einen Spieler des verteidigenden Teams am Spielen des Balls gehindert hat. Das Spiel wird mit einem Schiedsrichterball fortgesetzt,
- geben die Schiedsrichter den Treffer, wenn die zusätzliche Person:
 - o ein Spieler, ein Auswechselspieler, ein des Feldes verwiesener Spieler oder ein Teamoffizieller des Teams ist, das das Tor kassiert hat,
 - o eine Drittperson ist, die nicht ins Spiel eingegriffen hat.

Die Schiedsrichter müssen die zusätzliche Person in jedem Fall vom Spielfeld weisen.

11. Unerlaubtes Wiederbetreten des Spielfelds

Wenn ein Spieler, der die Erlaubnis eines der Schiedsrichter benötigt, um das Spielfeld wieder betreten zu dürfen, das Spielfeld ohne diese Erlaubnis wieder betritt, müssen die Schiedsrichter:

- das Spiel unterbrechen (nicht sofort, wenn der Spieler nicht ins Spiel eingreift oder keinen Spieloffiziellen behindert oder wenn Vorteil gegeben werden kann) und
- den Spieler wegen unerlaubten Betretens des Spielfelds verwarnen.

Wenn der Spieler ein weiteres verwarnungswürdiges Vergehen begeht, wird er aufgrund der beiden verwarnungswürdigen Vergehen des Feldes verwiesen (Beispiel: Der Spieler betritt das Spielfeld ohne die Erlaubnis eines der Schiedsrichter und stellt einem Gegenspieler rücksichtslos das Bein). Wird das Vergehen brutal begangen, wird der Spieler direkt des Feldes verwiesen.

Wenn die Schiedsrichter das Spiel unterbrechen, wird es wie folgt fortgesetzt:

- mit einem Freistoss an der Stelle, an der der Spieler ins Spiel eingegriffen hat
- wenn der Spieler nicht ins Spiel eingegriffen hat, mit einem Freistoss an folgender Stelle:
 - o an der Stelle, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand, wenn sich der Ball in der Spielfeldhälfte des Teams befand, gegen das sich das Vergehen richtete
 - o vom imaginären Anstosspunkt, wenn sich der Ball in der Spielfeldhälfte des fehlbaren Teams befand

Wenn ein Spieler versehentlich eine Begrenzungslinie des Spielfelds überschreitet und/oder in der Spielbewegung im Zuge des Spielgeschehens das Spielfeld verlässt, gilt dies nicht als Vergehen.

12. Erlaubtes Verlassen des Spielfelds

Ein Spieler darf das Spielfeld abgesehen von einer normalen Auswechslung auch in folgenden Fällen ohne die Erlaubnis eines der Schiedsrichter verlassen:

- in der Spielbewegung, sofern er sofort auf das Spielfeld zurückkehrt, d. h., wenn er den Ball spielen oder einen Gegenspieler umdribbeln will. Der Spieler darf das Spielfeld aber nicht verlassen, um hinter einem der Tore herum wieder auf das Spielfeld zu laufen und so die Gegner zu täuschen.

In diesem Fall unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel, wenn sie nicht auf Vorteil entscheiden können. Haben die Schiedsrichter das Spiel unterbrochen, wird es mit einem Freistoss fortgesetzt. Der Spieler wird wegen unerlaubten Verlassens des Spielfelds verwahrt.

- wegen einer Verletzung. Der Spieler darf nur mit der Erlaubnis eines der Schiedsrichter auf das Spielfeld zurückkehren, sofern er nicht ausgewechselt wurde. Bei einer blutenden Wunde darf er erst auf das Spielfeld zurückkehren, wenn sich die Schiedsrichter oder einer der weiteren Spielfeldoffiziellen davon überzeugt haben, dass die Blutung gestoppt wurde.
- um seine Ausrüstung anzupassen oder in Ordnung zu bringen. Sofern der Spieler nicht ausgewechselt wurde, darf er nur mit der Erlaubnis eines der Schiedsrichter auf das Spielfeld zurückkehren, nachdem die Schiedsrichter oder einer der weiteren Spielfeldoffiziellen seine Ausrüstung kontrolliert haben.

13. Unerlaubtes Verlassen des Spielfelds

Verlässt ein Spieler das Spielfeld ohne die Erlaubnis eines der Schiedsrichter aus Gründen, die gemäss Beach-Soccer-Spielregeln nicht zulässig sind, informiert der Zeitnehmer oder der dritte Schiedsrichter mit einem akustischen Signal die Schiedsrichter, sofern nicht auf Vorteil entschieden werden kann. Wird das Spiel unterbrochen, wird es mit einem Freistoss gegen das Team des fehlbaren Spielers fortgesetzt. Wurde auf Vorteil entschieden, geben der Zeitnehmer oder der dritte Schiedsrichter das akustische Signal bei der nächsten Spielunterbrechung. Der Spieler wird wegen unerlaubten Verlassens des Spielfelds verwahrt.

14. Teamkapitän/Spielführer

Der Teamkapitän/Spielführer geniesst weder einen Sonderstatus noch Privilegien, trägt aber eine gewisse Verantwortung für das Verhalten seines Teams.

15. Getränke

Die Spieler dürfen während einer Spielunterbrechung Getränke zu sich nehmen. Es ist nicht gestattet, Trinkflaschen oder andere Flüssigkeitsbehälter auf das Spielfeld zu werfen.

REGEL 4 – AUSTRÜSTUNG DER SPIELER

1. Sicherheit

Spieler dürfen keine gefährliche Ausrüstung verwenden oder tragen.

Das Tragen von Schmuck (Halsketten, Ringe, Armbänder, Ohrringe, Leder- und Gummibänder etc.) ist verboten. Sämtliche Schmuckstücke sind zu entfernen. Das Abdecken von Schmuck mit Klebeband ist untersagt.

Die Spieler und Auswechselspieler sind vor Spielbeginn zu kontrollieren. Wenn ein Spieler auf dem Spielfeld unerlaubte/gefährliche Ausrüstung oder Schmuck verwendet oder trägt, müssen die Schiedsrichter ihn anweisen:

- das Teil zu entfernen,
- das Spielfeld bei der nächsten Unterbrechung zu verlassen, wenn der Spieler der Anweisung nicht Folge leisten kann oder will.

Spieler, die der Anweisung nicht Folge leisten oder das Teil erneut tragen, werden verwarnt.

2. Zwingend vorgeschriebene Ausrüstung

Die zwingend vorgeschriebene Ausrüstung eines Spielers besteht aus den folgenden einzelnen Gegenständen:

- Trikot mit Ärmeln
- kurze Hose, die nicht hochgekrempt werden darf und der professionellen Erscheinung der Spielerausrüstung entsprechen muss. Der Torhüter darf lange Hosen tragen.

Schuhwerk ist nicht erlaubt.

3. Farben

- Die beiden Teams tragen Farben, durch die sie sich klar voneinander sowie von den Spieloffiziellen unterscheiden.
- Die beiden Torhüter tragen Farben, durch die sie sich klar von den anderen Spielern sowie von den Spieloffiziellen unterscheiden.
- Weisen die Trikots der beiden Torhüter die gleiche Farbe auf und hat keiner der beiden ein Ersatztrikot, pfeifen die Schiedsrichter das Spiel trotzdem an.

Unterhemden müssen einfarbig und in der Hauptfarbe der Trikotärmel oder in exakt demselben Muster/denselben Farben wie die Trikotärmel gehalten sein.

Unterhosen/Leggings müssen in der Hauptfarbe der Hose oder des untersten Teils der Hose gehalten sein. Spieler desselben Teams müssen dieselbe Farbe tragen.

Die Wettbewerbsbestimmungen können vorsehen, dass die Kleidung der Personen, die sich in der technischen Zone aufhalten, mit Ausnahme jener der Auswechselspieler, in einer anderen Farbe gehalten sein muss als die Kleidung der Spieler und Spieloffiziellen.

4. Weitere Ausrüstungsteile

Ungefährliche Schutzausrüstung, z. B. Kopfschutz, Gesichtsmasken oder Knie- und Armschoner aus weichen, leichten, gepolsterten Materialien, sowie Torhütermützen und Sportbrillen sind erlaubt.

Elastische Fuss-/Knöchelbandagen sind erlaubt, sofern sie die Ferse und Zehen nicht vollständig bedecken.

Überziehleibchen

Damit Auswechselspieler identifiziert werden können, müssen sie über dem Trikot ein Überziehleibchen tragen. Die Farbe des Überziehleibchens muss sich von der Farbe der Trikots beider Teams sowie der Überziehleibchen des gegnerischen Teams unterscheiden.

Kopfbedeckungen

Etwaige Kopfbedeckungen (ausgenommen Torhütermützen):

- müssen schwarz oder in der Hauptfarbe des Trikots gehalten sein (vorausgesetzt, die Spieler desselben Teams tragen dieselbe Farbe),
- müssen der professionellen Erscheinung der Spielerausrüstung entsprechen,
- dürfen nicht am Trikot befestigt sein,
- dürfen weder für den Träger noch für einen anderen Spieler eine Gefahr darstellen (z. B. Öffnungs-/Verschlussmechanismus um den Hals),
- dürfen keine Teile aufweisen, die von der Oberfläche abstehen (vorstehende Elemente).

Knie- und Armschoner

Etwaige Knie- und Armschoner müssen in der Hauptfarbe der Trikotärmel (Armschoner) oder der Hose (Knieschoner) gehalten sein und dürfen nicht allzu sehr abstehen. Wenn es keine Schoner in der passenden Farbe gibt, dürfen unabhängig von der Farbe der Trikotärmel/Hose schwarze oder weisse Schoner verwendet werden. Weisen die Schoner eine andere Farbe auf als die Trikotärmel/Hose, müssen sie alle in einer einzigen Farbe gehalten sein (nur schwarz oder nur weiss).

Elektronische Kommunikation

Spielern (einschliesslich Auswechselspielern und des Feldes verwiesenen Spielern) ist es nicht erlaubt, irgendeine Form von elektronischen oder Kommunikationsgeräten zu tragen oder einzusetzen (es sei denn, elektronische Leistungs- und Aufzeichnungssysteme sind erlaubt).

Der Einsatz von elektronischen oder Kommunikationsgeräten durch Teamoffizielle ist zulässig, sofern dies in direktem Bezug zum Wohlbefinden oder zur Sicherheit der Spieler oder zu Taktik- oder Coachingzwecken geschieht. Eingesetzt werden dürfen aber nur kleine, tragbare Mobilgeräte (z. B. Mikrofon, Kopfhörer, Ohrhörer, Mobiltelefon, Smartphone, Smartwatch, Tablet, Laptop). Teamoffizielle, die unzulässige Geräte verwenden oder sich aufgrund des Einsatzes von elektronischen oder Kommunikationsgeräten unangemessen verhalten, werden aus der technischen Zone gewiesen.

Elektronische Leistungs- und Aufzeichnungssysteme (EPTS)

Werden tragbare Technologien als Teil von EPTS bei Spielen eines offiziellen Wettbewerbs der FIFA, einer Konföderation oder eines nationalen Fussballverbands eingesetzt, muss der Wettbewerbsorganisator gewährleisten, dass die an der Spielerausrüstung angebrachte Technologie keine Gefahr darstellt und die Anforderungen des FIFA-Qualitätsprogramms für EPTS erfüllt.

Werden EPTS für Spiele eines offiziellen Wettbewerbs vom Spiel- oder Wettbewerbsorganisator zur Verfügung gestellt, muss dieser gewährleisten, dass die Informationen und Daten, die von den EPTS in die technische Zone übertragen werden, verlässlich und präzise sind.

Das FIFA-Qualitätsprogramm für EPTS unterstützt den Wettbewerbsorganisator bei der Bewilligung von verlässlichen und präzisen EPTS.

5. Slogans, Botschaften, Bilder und Werbung

Die Ausrüstung darf keine politischen, religiösen oder persönlichen Slogans, Botschaften oder Bilder aufweisen. Spieler dürfen keine Unterwäsche mit politischen, religiösen oder persönlichen Slogans, Botschaften oder Bildern oder Werbeaufschriften mit Ausnahme des Herstellerlogos zur Schau stellen. Bei einem Verstoss gegen diese Bestimmung wird der Spieler und/oder das Team durch den Wettbewerbsorganisator, den nationalen Fussballverband oder die FIFA sanktioniert.

Grundsätze

- Regel 4 gilt für die gesamte Ausrüstung (einschliesslich Kleidung), die von Spielern und Auswechselspielern getragen wird. Ihre Bestimmungen gelten auch für alle Teamoffiziellen in der technischen Zone.
- Folgendes ist (grundsätzlich) zulässig:
 - Nummer und Name des Spielers, Teamwappen/-logo, Slogans/Embleme von Initiativen zur Förderung von Beach-Soccer, Respekt und Integrität sowie Werbung, die gemäss den Wettbewerbsbestimmungen oder den Reglementen der nationalen Fussballverbände, der Konföderationen oder der FIFA zulässig ist
 - Angaben zum Spiel: Teams, Datum, Wettbewerb/Veranstaltung, Spielort
- Zulässige Slogans, Botschaften oder Bilder sollten nur auf der Vorderseite des Trikots und/oder auf der Spielführerbinde angebracht werden.
- In einigen Fällen dürfen Slogans, Botschaften oder Bilder nur auf der Spielführerbinde angebracht werden.

Regelauslegung

Ob ein Slogan, eine Botschaft oder ein Bild zulässig ist, steht in Regel 12 (Fouls und sonstiges Fehlverhalten), wonach die Schiedsrichter Disziplinar massnahmen gegen einen Spieler ergreifen müssen, der eines der folgenden Vergehen begeht:

- anstössige, beleidigende oder schmähende Äusserungen und/oder Handlungen
- provozierende, höhnische oder aufhetzende Handlungen

Slogans, Botschaften oder Bilder, die in eine dieser Kategorien fallen, sind unzulässig.

Während „religiös“ und „persönlich“ relativ eindeutig zu definieren sind, ist „politisch“ weniger klar. In jedem Fall unzulässig sind Slogans, Botschaften oder Bilder mit Bezug auf:

- jegliche lebende oder verstorbene Person (ausser ihr Name ist Teil des offiziellen Wettbewerbsnamens),
- jegliche lokale, regionale, nationale oder internationale politische Partei/ Organisation/Vereinigung etc.,
- jegliche lokale, regionale oder nationale Regierung oder deren Abteilungen, Ämter oder Stellen,
- jegliche diskriminierende Organisation,
- jegliche Organisation, deren Zwecke/Handlungen eine erhebliche Zahl von Menschen beleidigen könnten,
- jegliche spezifische politische Handlung/Veranstaltung.

Beim Gedenken an ein bestimmtes nationales oder internationales Ereignis sind die Empfindlichkeiten des gegnerischen Teams (einschliesslich dessen Fans) und der Öffentlichkeit zu bedenken.

Die Wettbewerbsbestimmungen können weitere Be- oder Einschränkungen enthalten, insbesondere bezüglich der Grösse, Anzahl und Position zulässiger Slogans, Botschaften oder Bilder. Streitigkeiten in Bezug auf Slogans, Botschaften oder Bilder sollten vor einem Spiel/Wettbewerb beigelegt werden.

6. Vergehen/Sanktionen

Bei einem Verstoss gegen diese Regel (mit Ausnahme wegen gefährlicher Ausrüstung) muss das Spiel nicht unterbrochen werden, und der Spieler:

- wird von den Schiedsrichtern aufgefordert, das Spielfeld zu verlassen, um die Ausrüstung in Ordnung zu bringen,
- verlässt bei der nächsten Spielunterbrechung das Spielfeld, sofern er die Ausrüstung noch nicht in Ordnung gebracht hat.

Ein Spieler, der das Spielfeld verlässt, um die Ausrüstung in Ordnung zu bringen oder auszutauschen:

- muss seine Ausrüstung von einem Spieloffiziellen kontrollieren lassen, bevor er das Spielfeld wieder betreten darf,
- darf das Spielfeld nur mit der Erlaubnis eines der Schiedsrichter wieder betreten.

Ein Spieler, der das Spielfeld ohne Erlaubnis wieder betritt, wird verwarnt. Wird das Spiel für eine Verwarnung unterbrochen, wird es danach mit einem Freistoss an folgender Stelle fortgesetzt:

- an der Stelle, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand, wenn sich der Ball in der Spielfeldhälfte des Teams befand, gegen das sich das Vergehen richtete
- vom imaginären Anstosspunkt, wenn sich der Ball in der Spielfeldhälfte des fehlbaren Teams befand

Hat der Spieler jedoch ins Spielgeschehen eingegriffen, wird das Spiel mit einem Freistoss an der Stelle des Eingriffs (oder mit einem Strafstoss bei einem Eingriff im Strafraum) fortgesetzt.

7. Spielernummern

Die Nummerierung der Spieler wird in den Wettbewerbsbestimmungen geregelt. Üblicherweise dürfen die Nummern 1 bis 15 verwendet werden, wobei die Nummer 1 einem Torhüter vorbehalten ist.

Die Wettbewerbsorganisatoren müssen berücksichtigen, dass Nummern über 15 für Schiedsrichter sehr umständlich anzuzeigen und deshalb ungeeignet sind.

Die Nummer jedes Spielers muss gut sichtbar auf dem Rücken angebracht sein und sich von der Hauptfarbe des Trikots unterscheiden. Eine etwaige Nummernpflicht sowie die Grösse der Nummern auf allen Teilen der Grundausrüstung eines Spielers werden ebenfalls in den Wettbewerbsbestimmungen geregelt.

REGEL 5 – SCHIEDSRICHTER

1. Entscheidungsgewalt der Schiedsrichter

Jedes Spiel wird von zwei Schiedsrichtern (Schiedsrichter und zweiter Schiedsrichter) geleitet, die die uneingeschränkte Befugnis haben, die Beach-Soccer-Spielregeln beim Spiel durchzusetzen.

2. Entscheidungen der Schiedsrichter

Die Entscheidungen der Schiedsrichter zu Tatsachen im Zusammenhang mit dem Spiel sind endgültig. Dazu gehören auch die Entscheidung auf „Tor“ oder „kein Tor“ und das Ergebnis des Spiels. Die Entscheidungen der Schiedsrichter und aller anderen Spieloffiziellen sind stets zu respektieren.

Wenn das Spiel fortgesetzt wurde oder die Schiedsrichter das Ende eines Spielabschnitts (einschliesslich der Verlängerung) bestätigt und das Spielfeld sowie seine Umgebung nach dem akustischen Signal durch den Zeitnehmer verlassen oder das Spiel abgebrochen haben, dürfen die Schiedsrichter eine Entscheidung zur Spielfortsetzung nicht ändern, wenn sie feststellen, dass diese nicht korrekt ist, oder sie von einem anderen Spieloffiziellen einen Hinweis erhalten.

Wenn einer der Schiedsrichterassistenten ein verwarnungs- oder feldverweiswürdiges Vergehen anzeigt oder mitzuteilen versucht, die Schiedsrichter dies aber erst nach der Wiederaufnahme des Spiels mitbekommen, dürfen die Schiedsrichter die massgebende Disziplinar massnahme nachträglich aussprechen. Das Spiel wird in diesem Fall aber nicht gemäss der für dieses Vergehen vorgesehenen Regel fortgesetzt.

Sind sich der Schiedsrichter und der zweite Schiedsrichter bei einer Entscheidung nicht einig, ist die Entscheidung des Schiedsrichters massgebend.

Bei ungehöriger Einmischung oder ungebührlichem Verhalten des zweiten Schiedsrichters und/oder der weiteren Spieloffiziellen enthebt sie der Schiedsrichter ihres Amtes, lässt sie auswechseln und erstattet den zuständigen Instanzen Bericht.

3. Rechte und Pflichten

Die Schiedsrichter haben:

- die Beach-Soccer-Spielregeln durchzusetzen,
- das Spiel zusammen mit den weiteren Spielloffiziellen (sofern aufgeboden) zu leiten,
- sicherzustellen, dass die verwendeten Bälle den Bestimmungen von Regel 2 entsprechen,
- sicherzustellen, dass die Ausrüstung der Spieler den Bestimmungen von Regel 4 entspricht,
- Aufzeichnungen über Vorfälle während des Spiels zu machen,
- das Spiel bei einem Verstoß gegen die Beach-Soccer-Spielregeln nach ihrem Ermessen zu unterbrechen,
- das Spiel wegen eines anderen Vorfalles oder eines Eingriffs von aussen zu unterbrechen, auszusetzen oder abzubrechen, z. B. wenn:
 - o das Flutlicht unzureichend ist,
 - o ein von einem Zuschauer geworfener/getretener Gegenstand einen Spielloffiziellen, einen Spieler, einen Auswechselspieler oder einen Teamoffiziellen trifft. Die Schiedsrichter können das Spiel je nach Ausmass des Zwischenfalls weiterlaufen lassen, unterbrechen, aussetzen oder abbrechen,
 - o ein Zuschauer mit einem Pfiff das Spiel beeinflusst. Das Spiel wird unterbrochen und mit einem Schiedsrichterball fortgesetzt,
 - o bei laufendem Spiel ein zweiter Ball, ein anderes Objekt oder ein Tier aufs Spielfeld gelangt. In diesem Fall müssen die Schiedsrichter:
 - das Spiel unterbrechen und mit einem Schiedsrichterball fortsetzen, wenn das Spielgeschehen gestört wurde. Wenn der Ball ins Tor geht und kein Spieler des verteidigenden Teams aufgrund des Eingriffs am Spielen des Balls gehindert wurde, zählt der Treffer, selbst wenn es zu einem Kontakt mit dem Ball gekommen ist, es sei denn, der Eingriff erfolgte durch das angreifende Team,
 - das Spiel weiterlaufen lassen, wenn das Spielgeschehen nicht gestört wurde, und das störende Element so schnell wie möglich entfernen lassen,
- das Spiel zu unterbrechen, wenn sich ein Spieler ihres Erachtens ernsthaft verletzt hat, und zu veranlassen, dass dieser vom Spielfeld gebracht wird. Ein verletzter Spieler (einschliesslich des Torhüters) darf nicht auf dem Spielfeld behandelt werden, darf dieses erst wieder betreten, nachdem das Spiel fortgesetzt wurde, und muss das Spielfeld über die Auswechselzone betreten. Ausnahmen von der Verpflichtung zum Verlassen des Spielfelds bestehen nur, wenn:

- o ein Spieler, der Sand in den Augen hat, auf dem Spielfeld behandelt werden muss,
- o ein Torhüter und ein Feldspieler nach einem Zusammenprall behandelt werden müssen,
- o Spieler desselben Teams nach einem Zusammenprall behandelt werden müssen,
- o sich ein Spieler schwer verletzt,
- o ein Spieler nach einem von den Schiedsrichtern geahndeten Foulspiel behandelt wird; in diesem Fall muss der Spieler den anschliessenden Freistoss oder Strafstoss ausführen. Wenn sich ein Spieler ernsthaft verletzt hat und den Freistoss bzw. Strafstoss nicht ausführen kann, ist wie folgt vorzugehen:
 - Ein Mitspieler, der zum Zeitpunkt des Vergehens auf der Spielerbank sass, ersetzt den verletzten Spieler und führt den Freistoss bzw. Strafstoss aus.
 - Ein Torhüter, der sich ernsthaft verletzt hat und den Freistoss oder Strafstoss nicht ausführen kann, ist durch einen anderen Torhüter zu ersetzen, der den Freistoss bzw. Strafstoss ausführt. Der Torhüter darf nur durch einen anderen Auswechselspieler ersetzt werden, wenn das Team über keinen Ersatztorhüter verfügt.
 - Ein Spieler, der eine ernsthafte Verletzung vortäuscht, um einen Freistoss oder Strafstoss nicht ausführen zu müssen, ist wegen unsportlichen Betragens zu verwarnen.
- dafür zu sorgen, dass ein blutender Spieler das Spielfeld verlässt. Der Spieler darf das Spielfeld erst auf ein Zeichen der Schiedsrichter wieder betreten, die sich davon überzeugt haben müssen, dass die Blutung gestoppt wurde und sich kein Blut auf der Ausrüstung befindet,
- dafür zu sorgen, dass der Spieler das Spielfeld auf der Trage oder zu Fuss verlässt, wenn die Ärzte und/oder Sanitäter die Erlaubnis erhalten haben, das Spielfeld zu betreten. Ein Spieler, der diese Regel nicht befolgt, wird wegen unsportlichen Betragens verwarnt,
- einem Spieler, den sie verwarnen oder des Feldes verweisen wollen, der das Spielfeld aber zur Behandlung einer Verletzung verlassen muss, die entsprechende Karte vor Verlassen des Spielfelds zu zeigen,
- das Spiel nach einer Spielunterbrechung mit einem Schiedsrichterball fortzusetzen, wenn das Spiel nicht aus einem sonstigen Grund unterbrochen wurde oder eine Verletzung eines Spielers nicht auf ein Vergehen zurückgeht,
- das Spiel weiterlaufen zu lassen, bis der Ball aus dem Spiel ist, wenn sich ein Spieler ihres Erachtens nur leicht verletzt hat,
- das Spiel bei einem Vergehen weiterlaufen zu lassen, sofern das Team, das das Vergehen nicht begangen hat, dadurch einen Vorteil erhält, und das Vergehen zu ahnden, wenn der mutmassliche Vorteil nicht sofort oder innerhalb weniger Sekunden eintritt,

- bei mehreren gleichzeitigen Vergehen das schwerste Vergehen zu ahnden,
- Disziplinar massnahmen gegen Spieler zu ergreifen, die ein verwarnungs- oder feldverweiskwürdiges Vergehen begangen haben. Dies muss nicht sofort geschehen, spätestens aber, wenn der Ball das nächste Mal aus dem Spiel ist,
- Massnahmen gegen Teamoffizielle zu ergreifen, die sich nicht verantwortungsbewusst verhalten, wobei sie sie ermahnen, verwarnen oder des Spielfelds und dessen unmittelbarer Umgebung, einschliesslich der technischen Zone, verweisen dürfen. Kann die fehlbare Person nicht eruiert werden, wird die Disziplinar massnahme gegen den höchstrangigen Trainer in der technischen Zone ausgesprochen. Ein medizinischer Teamoffizieller, der ein feldverweiskwürdiges Vergehen begeht, darf bleiben, wenn dem Team keine andere medizinische Person zur Verfügung steht, und handeln, wenn ein Spieler eine medizinische Behandlung benötigt,
- mithilfe der weiteren Spieloffiziellen eine Entscheidung zu treffen, falls sie selbst einen Vorfall übersehen haben,
- zu verhindern, dass Unbefugte das Spielfeld betreten,
- die Fortsetzung des Spiels anzuzeigen, nachdem es unterbrochen war,
- die Zeichen zu geben, die im Teil „Praktischer Leitfaden für Schiedsrichter und weitere Spieloffizielle“ beschrieben sind,
- sich gemäss den massgebenden Abschnitten im Teil „Praktischer Leitfaden für Schiedsrichter und weitere Spieloffizielle“ auf dem und um das Spielfeld zu positionieren, wenn es geboten ist,
- den zuständigen Instanzen einen Spielbericht zukommen zu lassen, einschliesslich Angaben zu gegen Spieler und/oder Teamoffizielle ausgesprochenen Disziplinar massnahmen oder sonstigen Zwischenfällen vor, während oder nach dem Spiel.

Der Schiedsrichter hat:

- in Abwesenheit der weiteren Spieloffiziellen als Zeitnehmer und dritter Schiedsrichter zu fungieren,
- das Spiel bei einem Verstoss gegen die Beach-Soccer-Spielregeln nach seinem Ermessen auszusetzen oder abubrechen,
- das Spiel bei jedem Eingriff von aussen nach seinem Ermessen auszusetzen oder abubrechen.

Der zweite Schiedsrichter hat:

- den Schiedsrichter bei Verletzung oder Unpässlichkeit zu ersetzen.

4. Haftung der Spieloffiziellen

Weder die Schiedsrichter noch die weiteren Spieloffiziellen (sofern anwesend) haften für:

- Verletzungen von Spielern, Offiziellen oder Zuschauern,
- Sachschäden jeglicher Art,
- sonstige Schäden von Einzelpersonen, Klubs, Unternehmen, Verbänden oder sonstigen Stellen, die auf eine Entscheidung gemäss den Beach-Soccer-Spielregeln oder im Rahmen des gewöhnlichen Verfahrens zur Austragung, Durchführung oder Leitung eines Spiels zurückzuführen sind oder sein könnten.

Dazu gehören unter anderem Entscheidungen:

- ob der Zustand des Spielfelds oder dessen Umgebung oder die Wetterbedingungen ein Spiel zulassen oder nicht,
- ein Spiel aus einem beliebigen Grund abubrechen,
- ob die während des Spiels eingesetzten Ausrüstungsteile und Bälle spieltauglich sind,
- das Spiel wegen Störung durch Zuschauer oder irgendeines Problems auf den Zuschauerrängen zu unterbrechen oder nicht,
- das Spiel zu unterbrechen oder nicht, um einen verletzten Spieler zur Behandlung vom Platz bringen zu lassen,
- zu verlangen, dass ein verletzter Spieler zur Behandlung vom Platz gebracht wird (abgesehen von den genannten Ausnahmen),
- einem Spieler das Tragen bestimmter Kleidungs- und Ausrüstungsteile zu gestatten oder nicht,
- soweit es in der Zuständigkeit der Schiedsrichter liegt, Personen (einschliesslich Teamoffiziellen, Verantwortlichen der Sportanlage, Sicherheitsbeauftragten, Fotografen und anderer Medienvertreter) den Aufenthalt in der Nähe des Spielfelds zu gestatten oder nicht,
- die die Schiedsrichter in Übereinstimmung mit den Beach-Soccer-Spielregeln oder ihren Pflichten treffen, die sich aus den Wettbewerbsbestimmungen oder -reglementen der FIFA, einer Konföderation oder eines nationalen Fussballverbands ergeben, die für das jeweilige Spiel gelten.

5. Internationale Spiele

Für internationale Spiele ist der Einsatz eines zweiten Schiedsrichters vorgeschrieben.

6. Schiedsrichterausrüstung

Zwingend vorgeschriebene Ausrüstung

Zur Grundausrüstung der Schiedsrichter gehören:

- mindestens eine Pfeife,
- gelbe und rote Karten,
- ein Notizblock (oder ein sonstiges Mittel für Aufzeichnungen über das Spiel),
- mindestens eine Uhr.

Weitere Ausrüstungsteile

Ebenfalls erlaubt sind:

- Ausrüstung zur Kommunikation mit den weiteren Spieloffiziellen (Headset etc.),
- EPTS oder sonstige Geräte zur Kontrolle der Fitness.

Die Schiedsrichter dürfen keine sonstigen elektronischen Geräte (auch keine Kameras) tragen.

Den Schiedsrichtern und weiteren Spieloffiziellen ist zudem das Tragen von Schmuck untersagt (die Schiedsrichter dürfen jedoch eine Uhr oder ein ähnliches Gerät für die Zeitmessung tragen, sofern der Zeitnehmer fehlt).

REGEL 6 – WEITERE SPIELOFFIZIELLE

1. Schiedsrichterassistenten

Es können zwei Schiedsrichterassistenten (dritter Schiedsrichter und Zeitnehmer) aufgeboten werden, die ihre Pflichten gemäss Beach-Soccer-Spielregeln ausführen müssen. Ihr Platz befindet sich ausserhalb des Spielfelds auf der Höhe der imaginären Mittellinie auf der Seite der Auswechselzone. Der Zeitnehmer sitzt während des Spiels am Zeitnehmertisch, während der dritte Schiedsrichter seine Pflichten im Sitzen oder Stehen wahrnehmen kann.

Der Zeitnehmer und der dritte Schiedsrichter sind mit einem geeigneten Zeitmessgerät ausgerüstet, das vom Verband oder Klub zur Verfügung gestellt wird, unter dessen Leitung das Spiel ausgetragen wird.

Zur korrekten Ausführung ihrer Pflichten verfügen sie über einen Zeitnehmertisch.

2. Rechte und Pflichten

Der dritte Schiedsrichter hat:

- die Schiedsrichter und den Zeitnehmer zu unterstützen,
- über die Spieler, die am Spiel teilnehmen, Buch zu führen,
- auf Anweisung der Schiedsrichter den Ersatz der Bälle zu kontrollieren,
- die Ausrüstung der Auswechselspieler zu kontrollieren, bevor diese das Spielfeld betreten,
- die Nummern der Torschützen zu notieren,
- die Schiedsrichter auf dem Spielfeld auf jedes Vergehen, Fehlverhalten oder unsportliche Betragen durch einen der Spielakteure hinzuweisen, wobei die Schiedsrichter entscheiden, ob sie diese ahnden wollen oder nicht,
- die Namen und Nummern von verwarnten oder des Feldes verwiesenen Spielern zu notieren,
- den Offiziellen beider Teams ein Dokument auszuhändigen, in dem festgehalten ist, wann sie für einen des Feldes verwiesenen Spieler einen Auswechselspieler einwechseln dürfen,



THE SUBSTITUTE MAY ENTER THE PITCH WHEN THERE IS/ARE ____
MINUTE(S) AND ____ SECOND(S) LEFT ON THE CHRONOMETER
BEFORE THE END OF THE ____ PERIOD.

LE REMPLAÇANT POURRA ENTRER SUR LE TERRAIN QUAND
LE CHRONOMÈTRE INDIQUERA ____ MINUTE(S) ET ____ SECONDE(S)
AVANT LA FIN DE LA ____ PÉRIODE.

EL SUPLENTE PODRÁ ENTRAR EN EL TERRENO DE JUEGO
CUANDO EL CRONÓMETRO INDIQUE ____ MINUTO(S) Y ____ SEGUNDO(S)
PARA FINALIZAR EL ____ PERIODO.

DER AUSWECHSELSPIELER DARF DAS SPIELFELD BETRETEN,
WENN IM ____ SPIELABSCHNITT NOCH ____ MINUTE(N) UND ____ SEKUNDE(N)
ZU SPIELEN SIND.

- unter der Aufsicht der Schiedsrichter die Rückkehr eines Spielers zu kontrollieren, der das Spielfeld verlassen hat, um seine Ausrüstung in Ordnung zu bringen,
- unter der Aufsicht der Schiedsrichter die Rückkehr eines Spielers zu kontrollieren, der das Spielfeld wegen einer Verletzung verlassen hat,
- den Schiedsrichtern eine offensichtliche Fehlentscheidung bei einer Verwarnung oder einem Feldverweis oder eine Tätlichkeit ausserhalb des Blickfelds der Schiedsrichter zu melden. Über spielrelevante Tatsachen entscheiden jedoch allein die Schiedsrichter,
- das Verhalten der Personen in der technischen Zone und auf der Spielerbank zu überwachen und den Schiedsrichtern Fehlverhalten zu melden,
- über die Spielunterbrechungen wegen Eingriffen von aussen und deren Gründe Buch zu führen,
- zusammen mit einem der Schiedsrichter zu kontrollieren, dass Anstösse korrekt ausgeführt werden,
- zusammen mit einem der Schiedsrichter zu kontrollieren, dass Freistösse vom imaginären Anstosspunkt korrekt ausgeführt werden,
- den Schiedsrichtern sonstige spielrelevante Informationen weiterzugeben,
- sich gemäss den massgebenden Abschnitten im Teil „Praktischer Leitfaden für Schiedsrichter und weitere Spielloffizielle“ auf dem und um das Spielfeld zu positionieren, wenn es geboten ist,

- den zweiten Schiedsrichter bei Verletzung oder Unpässlichkeit des Schiedsrichters oder des zweiten Schiedsrichters zu ersetzen.

Der Zeitnehmer hat:

dafür zu sorgen, dass die Dauer des Spiels den Bestimmungen von Regel 7 entspricht. Zu diesem Zweck hat er:

- zu Beginn jedes Spielabschnitts das Zeitmessgerät nach dem korrekt ausgeführten Anstoss einzuschalten,
- das Zeitmessgerät nach einem Tor, einer Entscheidung auf Strafstoss oder Freistoss oder nach einer Spielunterbrechung durch die Schiedsrichter aus einem anderen Grund anzuhalten,
- das Zeitmessgerät nach einer korrekten Spielfortsetzung nach einem Anstoss, Freistoss, Strafstoss oder Schiedsrichterball oder nach einer anderen Spielfortsetzung nach einer Spielunterbrechung durch die Schiedsrichter aus einem anderen Grund wieder einzuschalten,
- die Tore und die Spielabschnitte auf der Anzeigetafel (falls vorhanden) zu vermerken,
- die Einhaltung der 2-Minuten-Strafe gegen ein Team zu kontrollieren,
- das Ende des ersten und zweiten Drittels, des Spiels oder einer etwaigen Verlängerung mit einem Pfiff oder einem anderen akustischen Signal, das sich vom Pfiff der Schiedsrichter unterscheiden muss, anzuzeigen,
- sich gemäss den massgebenden Abschnitten im Teil „Praktischer Leitfaden für Schiedsrichter und weitere Spielloffizielle“ am Spielfeldrand zu positionieren,
- bei Abwesenheit des dritten Schiedsrichters dessen besondere Aufgaben auszuführen, sofern kein Ersatz-Schiedsrichterassistent aufgeboden wurde,
- sonstige spielrelevante Informationen weiterzugeben.

3. Internationale Spiele

Für internationale Spiele ist der Einsatz eines dritten Schiedsrichters und eines Zeitnehmers vorgeschrieben.

Die Zeitmessgeräte, die bei internationalen Spielen eingesetzt werden, müssen über alle erforderlichen Funktionen verfügen (präzise Zeitmessung und gleichzeitige Anzeige einer oder mehrerer 2-Minuten-Strafen).

4. Ersatz-Schiedsrichterassistent

Wird für ein Turnier oder einen Wettbewerb ein Ersatz-Schiedsrichterassistent aufgeboden, haben seine Rolle und seine Pflichten den Bestimmungen der Beach-Soccer-Spielregeln zu entsprechen.

Der Ersatz-Schiedsrichterassistent:

- wird gemäss den Wettbewerbsbestimmungen aufgeboden und ersetzt den dritten Schiedsrichter, falls einer der Schiedsrichter während des Spiels ausfällt,
- unterstützt die Schiedsrichter zu jeder Zeit sowie auf deren Wunsch bei allen Verwaltungsaufgaben vor, während und nach dem Spiel,
- meldet den zuständigen Instanzen nach dem Spiel in einem Bericht jegliches Fehlverhalten und alle sonstigen Vorfälle, die sich ausserhalb des Blickfelds der Schiedsrichter ereignet haben, und informiert die Schiedsrichter über sämtliche Meldungen,
- macht sich Aufzeichnungen über alle Vorkommnisse vor, während und nach dem Spiel,
- verfügt zur Sicherheit über ein zweites, manuelles Zeitmessgerät,
- positioniert sich so, dass er den Schiedsrichtern jederzeit spielrelevante Informationen weitergeben kann.

REGEL 7 – DAUER DES SPIELS

1. Spielabschnitte

Ein Spiel besteht aus drei Dritteln von je 12 Minuten Spielzeit, die nur verkürzt werden dürfen, wenn dies den Wettbewerbsbestimmungen entspricht.

2. Ende der Spielabschnitte

Der Zeitnehmer zeigt das Ende jedes 12-minütigen Drittels (sowie der Verlängerung) mit einem akustischen Signal an.

- Dieses akustische Signal beendet einen Spielabschnitt auch dann, wenn die Schiedsrichter das Spiel nicht selbst abpfeifen.
- Wird unmittelbar vor Ende eines Spielabschnitts ein Freistoss oder Strafstoss verhängt, gilt der Spielabschnitt als beendet, sobald der Freistoss bzw. Strafstoss abgeschlossen ist. Abgeschlossen ist der Freistoss bzw. Strafstoss, wenn der Ball im Spiel ist und eine der folgenden Situationen eintritt:
 - Der Ball bewegt sich nicht mehr oder geht aus dem Spiel.
 - Der Ball wird von irgendeinem Spieler (einschliesslich des Schützen) ausser dem Torhüter des verteidigenden Teams gespielt.
 - Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel wegen eines Vergehens des Schützen oder eines Mitspielers des Schützen.
 - Wenn ein Spieler des verteidigenden Teams ein Vergehen begeht, ehe der Freistoss bzw. Strafstoss abgeschlossen ist, entscheiden die Schiedsrichter gemäss Beach-Soccer-Spielregeln (je nach Situation) auf Wiederholung des Freistosses bzw. Strafstosses oder auf einen weiteren Freistoss bzw. Strafstoss.
- Ein Treffer, der zwar gemäss Regel 1 und 10, aber nach dem durch das akustische Signal des Zeitnehmers angezeigten Ende eines Spielabschnitts erzielt wird, zählt nur in den oben genannten Fällen.

In jedem anderen Fall wird ein Spielabschnitt nicht verlängert.

3. Zeitmessung

Funktioniert die Zeitmessung nicht korrekt, informiert der Zeitnehmer die Schiedsrichter. Der Zeitnehmer setzt die Zeitmessung in diesem Fall mit einer manuellen Stoppuhr fort. In diesem Fall teilen die Schiedsrichterassistenten einem Offiziellen jedes Teams die verbleibende Spielzeit mit.

Falls der Zeitnehmer nach einer Spielunterbrechung vergisst, die Zeitmessung wieder einzuschalten, ordnen die Schiedsrichter den Zeitnehmer an, die verstrichene Zeit hinzuzurechnen.

4. Drittelpause

Den Spielern steht jeweils eine maximal dreiminütige Drittelpause zu.

Im Falle einer Verlängerung gibt es zwischen dem Ende des dritten Drittels und dem Beginn der Verlängerung keine Pause, eine kurze Trinkpause (maximal eine Minute) ist jedoch erlaubt.

Die Wettbewerbsbestimmungen müssen die Dauer der Drittelpause genau regeln. Diese darf ausschliesslich mit der Erlaubnis der Schiedsrichter geändert werden.

5. Abgebrochenes Spiel

Ein abgebrochenes Spiel wird wiederholt, sofern die Wettbewerbsbestimmungen oder -organisatoren keine andere Regelung vorsehen.

REGEL 8 – BEGINN UND FORTSETZUNG DES SPIELS

Mit einem Anstoss wird jeder Spielabschnitt (einschliesslich der Verlängerung) begonnen sowie das Spiel nach einem Tor fortgesetzt. Freistösse, Strafösse, Einkicks/Einwürfe, Torabwürfe und Eckstösse sind weitere Möglichkeiten zur Fortsetzung des Spiels.

Wenn die Schiedsrichter das Spiel unterbrechen und gemäss Beach-Soccer-Spielregeln keine der genannten Spielfortsetzungen zur Anwendung kommt, wird das Spiel mit einem Schiedsrichterball fortgesetzt.

Wenn sich ein Vergehen ereignet, während der Ball aus dem Spiel ist, wird das Spiel wie ursprünglich vorgesehen fortgesetzt.

1. Anstoss

Ausführung

- Das Team, das den Münzwurf gewinnt, kann entweder wählen, auf welches Tor es im ersten Drittel spielt, oder den Anstoss ausführen.
- Das gegnerische Team erhält je nach obiger Entscheidung den Anstoss oder darf wählen, auf welches Tor es im ersten Drittel spielt.
- Das Team, das entschieden hat, auf welches Tor es im ersten Drittel spielt, führt den Anstoss zu Beginn des zweiten Drittels aus.
- Für das zweite Drittel wechseln die Teams die Seiten und spielen auf das jeweils andere Tor.
- Das Team, das vor dem dritten Drittel den Münzwurf gewinnt, kann entweder wählen, auf welches Tor es spielt, oder den Anstoss ausführen.
- Das gegnerische Team erhält je nach obiger Entscheidung den Anstoss oder darf wählen, auf welches Tor es im dritten Drittel spielt.
- Im Falle einer Verlängerung wechseln die Teams die Seiten und spielen auf das jeweils andere Tor. Das Team, das im dritten Drittel entschieden hat, auf welches Tor es spielt, führt den Anstoss aus.
- Nach einem Tor wird der Anstoss vom gegnerischen Team ausgeführt.

Für jeden Anstoss gelten folgende Bestimmungen:

- Alle Spieler mit Ausnahme des Spielers, der den Anstoss ausführt, befinden sich in der eigenen Spielfeldhälfte.
- Die Gegenspieler des Teams, das den Anstoss ausführt, müssen einen Mindestabstand von 5 m zum Ball einhalten, bis der Ball im Spiel ist.
- Der Ball muss ruhig auf dem imaginären Anstosspunkt liegen.

- Der Schiedsrichter auf der Seite der Spielerbänke gibt die Ausführung des Anstosses mit einem Pfiff frei.
- Der Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fuss gespielt wurde und sich eindeutig bewegt.
- Aus einem Anstoss kann gegen das gegnerische Team direkt ein Tor erzielt werden. Geht der Ball direkt ins Tor des Spielers, der den Anstoss ausführt, wird auf Eckstoss für das gegnerische Team entschieden.

Vergehen/Sanktionen

- Wenn der Spieler, der den Anstoss ausführt, den Ball erneut spielt, bevor dieser von einem anderen Spieler berührt wurde, wird das Spiel mit einem Freistoss für das gegnerische Team an folgender Stelle fortgesetzt:
 - an der Stelle, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand, wenn sich der Ball in der Spielfeldhälfte des Teams befand, gegen das sich das Vergehen richtete
 - vom imaginären Anstosspunkt, wenn sich der Ball in der Spielfeldhälfte des fehlbaren Teams befand

Bei einem Handspielvergehen wird das Spiel mit einem Freistoss für das gegnerische Team am Ort des Vergehens fortgesetzt.

Bei jedem anderen Verstoss gegen diese Anstoss-Ausführungsbestimmungen wird der Anstoss wiederholt.

2. Schiedsrichterball

Ausführung

- Der Schiedsrichterball erfolgt mit dem Torhüter des verteidigenden Teams in dessen Strafraum, wenn zum Zeitpunkt der Unterbrechung:
 - der Ball im Strafraum war oder
 - die letzte Ballberührung im Strafraum erfolgte.
- In allen anderen Fällen erfolgt der Schiedsrichterball mit einem Spieler des Teams, das den Ball zuletzt berührt hat, an der Stelle, an der der Ball zuletzt von einem Spieler, einer Drittperson oder einem Spieloffiziellen berührt wurde.
- Alle anderen Spieler (beider Teams) müssen einen Mindestabstand von 2 m zum Ball einhalten, bis der Ball im Spiel ist.
- Der Ball ist im Spiel, wenn er den Boden berührt.

Vergehen/Sanktionen

- Der Schiedsrichterball wird wiederholt, wenn der Ball:
 - vor dem Berühren des Bodens einen Spieler berührt,
 - aus dem Spiel geht, nachdem er den Boden berührt hat, ohne einen Spieler zu berühren.
- Wenn ein Schiedsrichterball ins Tor geht, ohne mindestens zwei Spieler zu berühren, wird das Spiel wie folgt fortgesetzt:
 - mit einem Torabwurf, wenn der Schiedsrichterball ins gegnerische Tor geht
 - mit einem Eckstoss, wenn der Schiedsrichterball ins Tor des Spielers geht, der zum Schiedsrichterball antritt

Wenn ein Schiedsrichterball aus einem Grund, der ausserhalb des Einflussbereichs des den Schiedsrichterball ausführenden Spielers liegt (z. B. Wetterbedingungen oder falsch ausgeführter Schiedsrichterball), ins eigene oder ins gegnerische Tor geht, ohne mindestens zwei Spieler zu berühren, wird der Schiedsrichterball wiederholt.

REGEL 9 – BALL IM UND AUS DEM SPIEL

1. Ball aus dem Spiel

Der Ball ist aus dem Spiel, wenn:

- er auf dem Boden oder in der Luft eine der Tor- oder Seitenlinien vollständig überquert hat,
- das Spiel von den Schiedsrichtern unterbrochen wurde,
- er die Decke berührt (sofern vorhanden).

Der Ball ist ebenfalls aus dem Spiel, wenn er einen Spieloffiziellen berührt, aber auf dem Spielfeld bleibt und:

- ein Team einen aussichtsreichen Angriff auslöst,
- der Ball direkt ins Tor geht oder
- der Ballbesitz wechselt.

In diesen drei Fällen wird das Spiel mit einem Schiedsrichterball fortgesetzt.

2. Ball im Spiel

Der Ball ist zu jedem anderen Zeitpunkt im Spiel, auch wenn er einen Spieloffiziellen berührt oder von einem Torpfosten, der Querlatte oder einer Eckfahne zurückspringt und auf dem Spielfeld bleibt.

3. Überdachtes Spielfeld

Die Mindesthöhe bei Spielen in der Halle wird in den Wettbewerbsbestimmungen festgelegt.

Berührt der Ball bei laufendem Spiel die Decke, wird das Spiel mit einem Einkick/Einwurf für den Gegner des Teams fortgesetzt, das den Ball zuletzt berührt hat. Der Einkick/Einwurf wird so nahe wie möglich bei der Stelle auf der Seitenlinie ausgeführt, an der der Ball die Decke berührt hat.

REGEL 10 – BESTIMMUNG DES SPIELAUSGANGS

1. Erzielen eines Tors

Ein Tor gilt als erzielt, wenn der Ball die imaginäre Torlinie zwischen den Torpfosten und unterhalb der Querlatte vollständig überquert hat, sofern das Team, das den Treffer erzielt, kein Vergehen begangen hat.

Wirft ein Torhüter den Ball direkt ins gegnerische Tor, wird auf Torabwurf entschieden.

Kein Tor

Wenn einer der Schiedsrichter ein Tor anzeigt, bevor der Ball die imaginäre Torlinie (zwischen den Torpfosten gemäss Regel 1) vollständig überquert hat, seinen Irrtum jedoch sofort bemerkt, wird das Spiel mit einem Schiedsrichterball fortgesetzt.

2. Sieger des Spiels

Das Team, das während des Spiels mehr Tore erzielt, hat gewonnen. Wenn beide Teams keine oder die gleiche Anzahl Tore erzielen, endet das Spiel unentschieden.

Wenn die Wettbewerbsbestimmungen für unentschieden ausgegangene Spiele oder nach Hin- und Rückspiel einen Sieger verlangen, sind nur folgende Vorgehensweisen zur Ermittlung eines Siegers zulässig:

- Auswärtstorregel
- Verlängerung von maximal drei Minuten (Die Dauer der Verlängerung wird in den Wettbewerbsbestimmungen geregelt.)
- Neunmeterschiessen

Eine Kombination der oben genannten Vorgehensweisen ist möglich.

Bei einem Ligaspiel werden in diesem Fall die Punkte wie folgt vergeben:

- Sieg nach Ende des dritten Drittels: drei Punkte für den Sieger
- Sieg nach Ende der Verlängerung: zwei Punkte für den Sieger
- Sieg nach Neunmeterschiessen: ein Punkt für den Sieger

3. Neunmeterschiessen

Ein Neunmeterschiessen erfolgt nach dem Spiel. Sofern nicht anderweitig vereinbart, gelten die entsprechenden Beach-Soccer-Spielregeln. Ein Spieler, der während des Spiels des Feldes verwiesen wurde, darf nicht am Neunmeterschiessen teilnehmen. Während des Spiels ausgesprochene Ermahnungen oder Verwarnungen werden nicht auf das Neunmeterschiessen übertragen.

Das Neunmeterschiessen ist nicht Bestandteil des Spiels.

Ausführung

Vor dem Neunmeterschiessen

- Vorbehaltlich anderer Überlegungen (Zustand des Spielfelds, Sicherheit, Kameraposition etc.) oder anderslautender Wettbewerbsbestimmungen bestimmt der Schiedsrichter mittels Münzwurf das Tor, auf das geschossen wird.
- Der Schiedsrichter wirft eine Münze, und der Sieger des Münzwurfs entscheidet, ob sein Team den ersten oder den zweiten Neunmeter ausführt.
- Alle Spieler und Auswechselspieler mit Ausnahme der am Ende der regulären Spielzeit oder der Verlängerung verletzten oder des Feldes verwiesenen Spieler dürfen am Neunmeterschiessen teilnehmen.
- Jedes Team bestimmt selbst, welche teilnahmeberechtigten Spieler und Auswechselspieler ausgewählt werden und in welcher Reihenfolge diese die Neunmeter schiessen. Die Schiedsrichter müssen nicht über die Reihenfolge informiert werden.
- Wenn ein Team am Ende der regulären Spielzeit oder der Verlängerung und vor dem Neunmeterschiessen mehr Spieler (einschliesslich Auswechselspielern) aufweist als das gegnerische Team, darf es die Anzahl der Spieler angleichen, muss in diesem Fall die Schiedsrichter aber über die Namen und Nummern aller ausgeschlossenen Spieler in Kenntnis setzen. Ausgeschlossene Spieler dürfen nicht am Neunmeterschiessen teilnehmen (abgesehen von der nachfolgenden Ausnahme).
- Ein Torhüter, der das Spiel vor oder während des Neunmeterschiessens nicht fortsetzen kann, darf durch einen Spieler oder Auswechselspieler, der zur Herstellung der gleichen Spielerzahl von der Teilnahme am Neunmeterschiessen ausgeschlossen wurde, ersetzt werden. Der ersetzte Torhüter darf danach nicht mehr am Neunmeterschiessen teilnehmen.
- Hat der ausgewechselte Torhüter bereits einen Neunmeter geschossen, darf der ihn ersetzende Spieler erst einen Neunmeter schiessen, nachdem alle teilnahmeberechtigten Spieler einen Neunmeter ausgeführt haben.

Während des Neunmeterschiessens

- Nur teilnahmeberechtigte Spieler und Auswechselspieler, die Schiedsrichter und die weiteren Spieloffiziellen dürfen sich auf dem Spielfeld aufhalten.
- Alle teilnahmeberechtigten Spieler und Auswechselspieler mit Ausnahme des Neunmeterschützen und der beiden Torhüter halten sich in der anderen Spielfeldhälfte auf.
- Der Torhüter aus dem Team des Neunmeterschützen wartet auf der gegenüberliegenden Seite des zweiten Schiedsrichters auf der Seitenlinie auf der Höhe der imaginären Strafstoßmarke.
- Ein teilnahmeberechtigter Spieler oder Auswechselspieler darf den Platz mit dem Torhüter tauschen.
- Der Neunmeter ist abgeschlossen, wenn sich der Ball nicht mehr bewegt, er aus dem Spiel ist oder die Schiedsrichter das Spiel wegen eines Vergehens unterbrechen. Der Neunmeterschütze darf den Ball kein zweites Mal spielen.
- Die Schiedsrichter machen Aufzeichnungen über die ausgeführten Neunmeter.
- Begeht der Torhüter ein Vergehen und wird der Neunmeter infolgedessen wiederholt, wird der Torhüter für das erste Vergehen ermahnt und für jedes weitere Vergehen verwarnt.
- Begeht der Neunmeterschütze ein Vergehen, nachdem die Schiedsrichter den Ball freigegeben haben, gilt dieser Neunmeter als verschossen, und der Neunmeterschütze wird verwarnt.
- Begehen der Torhüter und der Neunmeterschütze gleichzeitig ein Vergehen, wird der Neunmeter als verschossen gewertet und der Neunmeterschütze verwarnt.
- Wenn sich die Anzahl der Spieler eines Teams während des Neunmeterschiessens verringert, darf das Team, das mehr Spieler aufweist, die Anzahl der Spieler angleichen, muss in diesem Fall die Schiedsrichter aber über die Namen und Nummern aller ausgeschlossenen Spieler in Kenntnis setzen. Ausgeschlossene Spieler dürfen nicht mehr am Neunmeterschiessen teilnehmen (abgesehen von obiger Ausnahme).

Beide Teams führen je fünf Neunmeter aus. Dabei gelten folgende Bestimmungen:

- Die beiden Teams treten ihre Neunmeter abwechslungsweise.
- Jeder Neunmeter muss von einem anderen Schützen ausgeführt werden. Ein Spieler oder Auswechselspieler darf erst ein zweites Mal antreten, wenn alle teilnahmeberechtigten Spieler und Auswechselspieler einen Neunmeter ausgeführt haben.
- Dieser Grundsatz gilt auch für alle nachfolgenden Neunmeter, wobei ein Team die Reihenfolge der Neunmeterschützen ändern darf.

- Sobald ein Team mehr Tore erzielt hat, als das andere mit den ihm verbleibenden Neunmetern noch erzielen kann, ist das Neunmeterschiessen beendet.
- Wenn es nach je fünf Neunmetern unentschieden steht, wird das Neunmeterschiessen fortgesetzt, bis eines der Teams ein Tor mehr erzielt hat als das andere Team nach derselben Anzahl Neunmetern.
- Das Neunmeterschiessen darf von einem Spieler, der das Spielfeld verlässt, nicht verzögert werden. Ein Neunmeter gilt als verschossen, wenn der Spieler nicht rechtzeitig auf das Spielfeld zurückkehrt.

Auswechslungen und Feldverweise während des Neunmeterschiessens

- Ein Spieler oder Auswechselspieler darf verwarnet oder des Feldes verwiesen werden.
- Ein des Feldes verwiesener Torhüter muss durch einen teilnahmeberechtigten Spieler oder Auswechselspieler ersetzt werden.
- Ein Spieler oder Auswechselspieler, der das Spiel nicht fortsetzen kann, darf nicht ersetzt werden.
- Das Spiel wird nicht abgebrochen, wenn ein Team weniger als drei Spieler aufweist.

4. Auswärtstore

Die Wettbewerbsbestimmungen können vorsehen, dass bei unentschiedenem Spielstand nach Hin- und Rückspiel die Auswärtstore doppelt zählen.

REGEL 11 – ABSEITS

Im Beach-Soccer gibt es kein Abseits.

REGEL 12 – FOULS UND SONSTIGES FEHLVERHALTEN

Freistösse sowie Strafstösse werden ausschliesslich für Vergehen bei laufendem Spiel gegeben.

1. Freistoss

Ein Freistoss wird gegeben, wenn ein Spieler eines der folgenden Vergehen gegenüber einem Gegner nach Einschätzung der Schiedsrichter fahrlässig, rücksichtslos oder übermässig hart begeht:

- Rempeln
- Anspringen
- Treten oder versuchtes Treten
- Stossen
- Schlagen oder versuchtes Schlagen (einschliesslich Kopfstössen)
- Tackling oder sonstiger Zweikampf
- Beinstellen oder versuchtes Beinstellen

Ein Vergehen mit Körperkontakt ist mit einem Freistoss oder Strafstoss zu ahnden.

- „Fahrlässig“ bedeutet, dass ein Spieler unachtsam, unbesonnen oder unvorsichtig in einen Zweikampf geht. Es ist keine Disziplinar-massnahme erforderlich.
- „Rücksichtslos“ bedeutet, dass ein Spieler die Gefahr oder die Folgen für einen Gegner ausser Acht lässt. Ein solches Vergehen ist mit einer Verwarnung zu ahnden.
- „Übermässig hart“ bedeutet, dass ein Spieler mehr Kraft einsetzt als nötig und/oder die Gesundheit eines Gegners gefährdet. Ein solches Vergehen ist mit einem Feldverweis zu ahnden.

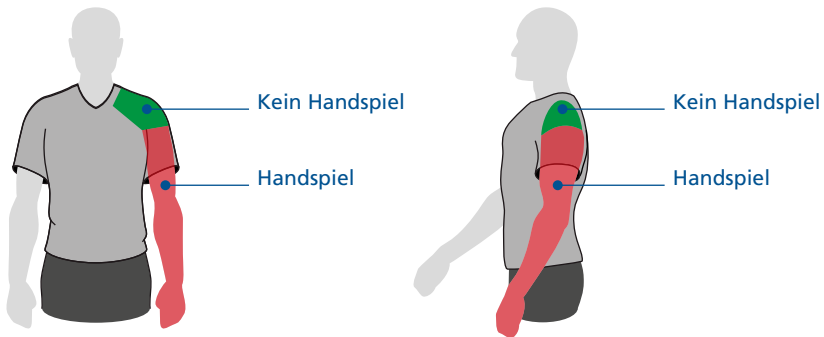
Ein Freistoss wird auch gegeben, wenn ein Spieler eines der folgenden Vergehen begeht:

- Handspielvergehen
- Halten des Gegners
- regelwidrige Behinderung eines Gegners bei der Ausführung eines Scherenschlags oder Fallrückziehers
- Sperren des Gegners mit Körperkontakt

- Beissen, Anspucken oder absichtliches Bewerfen mit Sand einer anderen Person auf der Teamliste oder eines Spieloffiziellen
- Werfen/Treten eines Gegenstandes in Richtung des Balls, eines Gegners oder eines Spieloffiziellen oder Berühren des Balls mit einem in der Hand gehaltenen Gegenstand

Handspiel

Ein Handspielvergehen kann nur vorliegen, wenn der Ball mit dem gemäss Grafik rot dargestellten Bereich des Arms berührt wird.



Nicht jede Ballberührung eines Spielers mit der Hand/dem Arm ist ein Vergehen.

Ein Vergehen liegt vor, wenn ein Spieler:

- den Ball absichtlich mit der Hand/dem Arm berührt (z. B. durch eine Bewegung der Hand/des Arms zum Ball),
- den Ball mit der Hand/dem Arm berührt und seinen Körper aufgrund der Hand-/Armhaltung unnatürlich vergrössert. Eine unnatürliche Vergrösserung des Körpers liegt vor, wenn die Hand-/Armhaltung weder die Folge einer Körperbewegung des Spielers in der jeweiligen Situation ist noch mit dieser Körperbewegung gerechtfertigt werden kann. Mit einer solchen Hand-/Armhaltung geht der Spieler das Risiko ein, dass der Ball an seine Hand/seinen Arm springt und er dafür bestraft wird,
- ins gegnerische Tor trifft:
 - o direkt mit der Hand/dem Arm (ob absichtlich oder nicht) (gilt auch für den Torhüter),
 - o unmittelbar nachdem er den Ball mit der Hand/dem Arm berührt hat (ob absichtlich oder nicht).

Für den Torhüter gelten beim Handspiel ausserhalb des eigenen Strafraums die gleichen Regeln wie für alle übrigen Spieler. Berührt der Torhüter den Ball unerlaubterweise innerhalb des eigenen Strafraums mit der Hand/dem Arm, wird ein Freistoss vom imaginären Anstosspunkt, aber keine Disziplinar-massnahme verhängt. Berührt der Torhüter den Ball nach einer Spielfortsetzung ein zweites Mal (mit oder ohne Hand/Arm), ehe ein anderer Spieler den Ball berührt hat, ist dieses Vergehen zu ahnden, sofern damit ein aussichtsreicher Angriff unterbunden, ein Tor des gegnerischen Teams verhindert oder eine offensichtliche Torchance vereitelt wird.

Scherenschlag/Fallrückzieher

Der Scherenschlag oder Fallrückzieher ist eine typische Beach-Soccer-Aktion, deren Ausführung ebenso geschützt werden muss wie die Spieler, die diese ausführen. Die Schiedsrichter bieten deshalb die Gewähr, dass solche Aktionen möglich sind, und bestrafen Spieler, die deren Ausführung regelwidrig behindern.

Hindert ein Spieler einen Gegner an der Ausführung eines Scherenschlags oder Fallrückziehers, ahnden die Schiedsrichter das Vergehen gemäss folgenden Kriterien:

- Wenn der Spieler, der den Scherenschlag oder Fallrückzieher ausführt oder ausführen will, in Ballbesitz ist und ein Gegner ihn oder den Ball berührt, wird ein Freistoss oder Strafstoss gegen das Team des Gegners verhängt.
- Wenn der Spieler, der den Scherenschlag oder Fallrückzieher ausführt oder ausführen will, im obigen Fall und aufgrund der Aktion des Gegners diesem einen Schlag versetzt, wird der Gegner für die Behinderung oder die versuchte Behinderung des Spielers bei der Ausführung des Scherenschlags oder Fallrückziehers bestraft.
- Wenn der Spieler, der den Scherenschlag oder Fallrückzieher ausführt oder ausführen will, nicht in Ballbesitz ist und ein Gegner den Ball berührt, begeht der Gegner kein Vergehen.
- Wenn der Spieler, der den Scherenschlag oder Fallrückzieher ausführt oder ausführen will, nicht im Ballbesitz ist und dem Gegner bei der Ausführung des Scherenschlags oder Fallrückziehers einen Schlag versetzt, wird er entsprechend dem Vergehen bestraft.
- In Ballbesitz ist ein Spieler bei einem Scherenschlag oder Fallrückzieher, wenn er den Ball mit einem beliebigen Körperteil angenommen hat (Hände und Arme ausgenommen) und sich der Ball in der Luft und in unmittelbarer Nähe des Spielers (vor oder neben dem Spieler) befindet.

Ein Spieler, der einen Scherenschlag oder Fallrückzieher abwehren will, begeht kein Vergehen, wenn er hochspringt, ohne seinen Körper abzdrehen, oder sich nicht zum Gegner hinbewegt, selbst wenn es zu einem unabsichtlichen Kontakt mit dem Gegner kommt.

2. Vergehen, die mit einem Freistoss vom imaginären Anstosspunkt oder am Ort des Vergehens geahndet werden

a) Freistoss vom imaginären Anstosspunkt

Ein Freistoss vom imaginären Anstosspunkt wird gegeben, wenn ein Spieler in der eigenen Spielfeldhälfte:

- gefährlich spielt (gemäss nachfolgender Definition),
- einen Gegner behindert, ohne dass es zu einem Kontakt kommt,
- versucht, die Schiedsrichter z. B. durch das Vortäuschen einer Verletzung oder eines Fouls (Schwalbe) zu täuschen (Simulieren),
- protestiert, anstössige, beleidigende oder schmähende Äusserungen und/oder Handlungen vornimmt oder sonstige verbale Vergehen begeht,
- ein anderes Vergehen begeht, das nicht in den Beach-Soccer-Spielregeln erwähnt wird und für das das Spiel unterbrochen wird, damit der fehlbare Spieler verwarnet oder des Feldes verwiesen werden kann.

Ein Freistoss vom imaginären Anstosspunkt wird auch gegeben, wenn:

- ein Team bei laufendem Spiel länger als vier Sekunden im eigenen Strafraum in Ballbesitz ist,
- ein Torhüter:
 - o den Ball in der eigenen Spielfeldhälfte länger als vier Sekunden mit der Hand, dem Arm oder dem Fuss kontrolliert,
 - o den Ball nach einem Zuspiel eines Mitspielers im eigenen Strafraum mit der Hand oder dem Arm spielt und ihn nach einem weiteren Zuspiel eines Mitspielers im gleichen Strafraum erneut mit der Hand oder dem Arm absichtlich berührt, ohne dass der Ball zwischen den beiden Spielsituationen von einem Gegner berührt wurde,
 - o den Ball im eigenen Strafraum absichtlich mit der Hand/dem Arm berührt, nachdem er den Ball freigegeben hat und bevor dieser von einem anderen Spieler berührt wurde,
 - o den Ball bei laufendem Spiel aus der Hand abschlägt, ohne dass der Ball den Boden berührt,

o nachdem er den Ball ausserhalb des eigenen Strafraums gespielt hat, sich in den eigenen Strafraum begibt und mit einem beliebigen Körperteil den Ball erneut berührt oder spielt, bevor dieser von einem anderen Spieler berührt wurde.

Der Torhüter kontrolliert den Ball, wenn er den Ball:

- mit beiden Händen festhält oder mit einer Hand gegen eine Oberfläche hält (z. B. am Boden, gegen den eigenen Körper) oder mit einem Teil der Hand oder des Arms berührt,
- in der ausgestreckten, offenen Hand hält,
- auf den Boden prellt oder in die Luft wirft.

b) Freistoss am Ort des Vergehens

Ein Freistoss am Ort des Vergehens wird gegeben, wenn ein Spieler in der gegnerischen Spielfeldhälfte:

- gefährlich spielt (gemäss nachfolgender Definition),
- einen Gegner behindert, ohne dass es zu einem Kontakt kommt,
- versucht, die Schiedsrichter z. B. durch das Vortäuschen einer Verletzung oder eines Fouls (Schwalbe) zu täuschen (Simulieren),
- protestiert, anstössige, beleidigende oder schmähende Äusserungen und/oder Handlungen vornimmt oder sonstige verbale Vergehen begeht,
- den Torhüter daran hindert, den Ball aus den Händen freizugeben, oder gegen den Ball tritt oder zu treten versucht, während der Torhüter den Ball aus den Händen freigibt,
- ein anderes Vergehen begeht, das nicht in den Beach-Soccer-Spielregeln erwähnt wird und für das das Spiel unterbrochen wird, damit der fehlbare Spieler verwart oder des Feldes verwiesen werden kann.

Gefährliches Spiel

Als gefährliches Spiel gilt jede Aktion beim Versuch, den Ball zu spielen, durch die jemand verletzt werden könnte (einschliesslich des Spielers, der die Aktion begeht), und schliesst eine Aktion ein, durch die ein nahestehender Gegner aus Angst vor einer Verletzung am Spielen des Balls gehindert wird.

Behindern des Gegners ohne Körperkontakt

Behindern des Gegners liegt vor, wenn sich ein Spieler in den Weg eines Gegners stellt, ihn blockt oder zum Abbremsen oder zu einer Richtungsänderung zwingt, wobei der Ball für beide Spieler nicht in spielbarer Distanz ist.

Jeder Spieler darf seine Position auf dem Feld selbst bestimmen. Er darf dem Gegner zwar im Weg stehen, sich ihm jedoch nicht in den Weg stellen.

Ein Spieler darf den Ball abschirmen, indem er sich zwischen Gegner und Ball stellt, wenn der Ball in spielbarer Distanz ist und der Gegner nicht mit den Armen oder dem Körper abgedrängt wird. Befindet sich der Ball in spielbarer Distanz, darf der Spieler vom Gegner regelkonform gerempelt werden.

Blocken des Gegners

Den Gegner zu blocken, kann im Beach-Soccer erlaubt sein, wenn sich der Spieler, der den Gegner blockt, beim Kontakt weder bewegt noch absichtlich mit dem Körper in den Weg des Gegners stellt und dieser dem Spieler ausweichen kann. Das Blocken des Gegners kann unabhängig davon, ob dieser am Ball ist oder nicht, zulässig sein.

3. Disziplarmassnahmen

Die Schiedsrichter haben die Befugnis, ab dem Betreten des Spielfelds für die Spielfeldkontrolle bis zum Verlassen des Spielfelds nach dem Spiel (einschliesslich des Neunmeterschiessens) Disziplarmassnahmen zu ergreifen.

Wenn ein Spieler oder Teamoffizieller vor dem Betreten des Spielfelds vor Spielbeginn ein feldverweiswürdiges Vergehen begeht, dürfen ihn die Schiedsrichter vom Spiel ausschliessen. Die Schiedsrichter melden jegliches sonstige Fehlverhalten.

Ein Spieler oder Teamoffizieller, der auf oder abseits des Spielfelds gegenüber irgendeiner Person ein verwarnungs- oder feldverweiswürdiges Vergehen begeht oder gegen die Beach-Soccer-Spielregeln verstösst, wird entsprechend dem Vergehen bestraft.

Die gelbe Karte zeigt eine Verwarnung, die rote Karte einen Feldverweis an.

Gelbe und rote Karten können nur Spielern, Auswechselspielern oder Teamoffiziellen gezeigt werden.

Spieler und Auswechselspieler

Verzögerung der Spielfortsetzung wegen gelber oder roter Karte

Entscheiden sich die Schiedsrichter, einen Spieler zu verwarnen oder des Feldes zu verweisen, wird das Spiel erst nach Abschluss des Verfahrens für diese Disziplinarmaßnahme fortgesetzt.

Vorteil

Wenn die Schiedsrichter bei einem verwarnungs-/feldverweismwürdigen Vergehen auf Vorteil entscheiden, muss die fällige Verwarnung/der fällige Feldverweis bei der nächsten Spielunterbrechung ausgesprochen werden. Handelte es sich beim Vergehen jedoch um das Vereiteln einer offensichtlichen Torchance, wird der fehlbare Spieler wegen unsportlichen Betragens verwarnet. Wurde mit dem Vergehen ein aussichtsreicher Angriff verhindert oder unterbunden, wird der fehlbare Spieler nicht verwarnet.

Bei grobem Foulspiel, einer Tötlichkeit oder einem zweiten verwarnungswürdigen Vergehen wird nicht auf Vorteil entschieden, es sei denn, es ergibt sich eine klare Torchance. Die Schiedsrichter müssen den Spieler bei der nächsten Spielunterbrechung des Feldes verweisen. Wenn der Spieler jedoch den Ball vor einer Spielunterbrechung spielt oder einen Gegner angreift/beeinflusst, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel, verweisen den Spieler des Feldes und setzen das Spiel mit einem Freistoss an folgender Stelle fort:

- an der Stelle, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand, wenn sich der Ball in der Spielfeldhälfte des Teams befand, gegen das sich das Vergehen richtete,
- vom imaginären Anstosspunkt, wenn sich der Ball in der Spielfeldhälfte des fehlbaren Teams befand,

es sei denn, der Spieler hat ein schwerwiegenderes Vergehen begangen. In diesem Fall ist der Freistoss am Ort dieses Vergehens auszuführen (hat der fehlbare Spieler das Vergehen im eigenen Strafraum begangen, wird auf Strafstoß entschieden).

Wenn die Schiedsrichter auf Vorteil entscheiden und eine zweite gelbe oder eine rote Karte zeigen, nachdem ein Tor erzielt wurde, spielt das fehlbare Team mit der gleichen Anzahl Spieler weiter, wobei ein Auswechselspieler den des Feldes verwiesenen Spieler ersetzt. Wurde kein Tor erzielt, spielt das fehlbare Team mit einem Spieler weniger weiter.

Wenn ein Spieler des verteidigenden Teams einen Spieler des angreifenden Teams ausserhalb des Strafraums zu halten beginnt und ihn bis in den Strafraum weiter festhält, entscheiden die Schiedsrichter auf Strafstoss.

Verwarnungswürdige Vergehen

Ein Spieler wird bei folgenden Vergehen verwarnet:

- Verzögerung der Spielfortsetzung
- Protestieren durch Worte oder Handlungen
- Betreten, Verlassen oder Wiederbetreten des Spielfelds ohne die Erlaubnis eines der Schiedsrichter oder in Missachtung der Auswechselbestimmungen
- Missachten des vorgeschriebenen Abstands bei:
 - o einem Schiedsrichterball, Eckstoss, Anstoss oder Einkick/Einwurf
 - o einem Freistoss (nur Spieler des verteidigenden Teams)
- wiederholtes Verstossen gegen die Beach-Soccer-Spielregeln („wiederholt“ ist nicht durch eine bestimmte Zahl oder ein bestimmtes Muster von Verstössen definiert)
- unsportliches Betragen

Ein Auswechselspieler wird bei folgenden Vergehen verwarnet:

- Verzögerung der Spielfortsetzung
- Protestieren durch Worte oder Handlungen
- Betreten des Spielfelds in Missachtung der Auswechselbestimmungen
- unsportliches Betragen

Zwei separate verwarnungswürdige Vergehen (auch wenn unmittelbar aufeinanderfolgend) sind mit je einer Verwarnung zu ahnden, z. B., wenn ein Spieler das Spielfeld nicht über die Auswechselzone betritt und ein rücksichtsloses Tackling begeht oder einen aussichtsreichen Angriff mit einem Foul-/Handspiel unterbindet.

Verwarnung für unsportliches Betragen

Ein Spieler ist wegen unsportlichen Betragens zu verwarnen, wenn er:

- versucht, die Schiedsrichter z. B. durch das Vortäuschen einer Verletzung oder eines Fouls (Schwalbe) zu täuschen (Simulieren),
- ein rücksichtsloses Vergehen begeht, das mit einem Freistoss zu ahnden ist,
- ein Handspiel begeht, um einen aussichtsreichen Angriff zu verhindern oder zu unterbinden,
- ein anderes Vergehen begeht, um einen aussichtsreichen Angriff zu verhindern oder zu unterbinden, es sei denn, die Schiedsrichter entscheiden auf Strafstoss für ein Vergehen beim Versuch, den Ball zu spielen,

- eine offensichtliche Torchance mit einem Vergehen beim Versuch, den Ball zu spielen, vereitelt und die Schiedsrichter auf Strafstoß entscheiden,
- ein Handspiel begeht, um ein Tor zu erzielen (egal ob erfolgreich oder nicht), oder erfolglos versucht, mit einem Handspiel ein Tor zu verhindern,
- auf dem Spielfeld unerlaubte Markierungen anbringt,
- beim Verlassen des Spielfelds den Ball spielt, nachdem er angewiesen wurde, das Spielfeld zu verlassen,
- sich gegenüber dem Spiel respektlos verhält,
- einen Gegner bei laufendem Spiel verbal ablenkt.

Torjubel

Spieler dürfen nach einem Tor jubeln, solange sie es nicht übertreiben. Choreografierte Jubelszenen sind jedoch nicht erwünscht und dürfen zu keiner übermäßigen Zeitverzögerung führen.

Das Verlassen des Spielfelds beim Torjubel ist an sich noch kein verwarnungswürdiges Vergehen. Die Spieler sind aber gehalten, so rasch wie möglich zurückzukehren.

Ein Spieler wird verwarnet, selbst wenn das Tor aberkannt wird, wenn er:

- sich den Zuschauern auf eine Weise nähert, die zu einem Sicherheitsproblem führt,
- mit provozierenden, höhnischen oder aufhetzenden Handlungen jubelt,
- Kopf oder Gesicht mit einer Maske oder Ähnlichem bedeckt,
- das Trikot auszieht oder über den Kopf zieht.

Feldverweiswürdige Vergehen

Spieler oder Auswechselspieler, die eines der folgenden Vergehen begehen, werden des Feldes verwiesen:

- Verhindern eines Tors oder Vereiteln einer offensichtlichen Torchance des Gegners durch ein Handspielvergehen (mit Ausnahme des Torhüters im eigenen Strafraum)
- Verhindern eines Tors oder Vereiteln einer offensichtlichen Torchance des Gegners, dessen Gesamtbewegung auf das Tor des fehlbaren Spielers ausgerichtet ist, durch ein Vergehen, das mit einem Freistoß zu ahnden ist (ausgenommen sind die Regelungen im dazugehörigen nächsten Abschnitt)
- Verhindern eines Tors oder Vereiteln einer offensichtlichen Torchance, indem der Spieler/Auswechselspieler den Ball im Bereich zwischen der Stelle, an der der Gegner einen Freistoß ausführt, und dem eigenen Tor berührt, bevor der Ball einen Torpfosten, die Querlatte, den Torhüter oder den Boden berührt

- grobes Foulspiel
- Beissen, Anspucken oder absichtliches Bewerfen einer anderen Person mit Sand
- Tätlichkeit
- anstössige, beleidigende oder schmähende Äusserungen und/oder Handlungen
- zweite Verwarnung im selben Spiel

Ein Spieler oder Auswechselspieler, der des Feldes verwiesen wird, muss die Umgebung des Spielfeldes und die technische Zone verlassen.

Verhindern eines Tors oder Vereiteln einer offensichtlichen Torchance des Gegners

Wenn ein Spieler ein Tor oder eine offensichtliche Torchance des Gegners durch ein Handspielvergehen vereitelt, wird er unabhängig vom Ort des Vergehens des Feldes verwiesen.

Wenn ein Spieler mit einem Vergehen gegen einen Gegner im eigenen Strafraum eine offensichtliche Torchance vereitelt und die Schiedsrichter auf Strafstoss entscheiden, wird der Spieler verwarnt, wenn das Vergehen bei dem Versuch, den Ball zu spielen, begangen wurde. In allen anderen Situationen (z. B. Halten, Ziehen, Stossen, keine Möglichkeit, den Ball zu spielen etc.) ist der Spieler, der das Vergehen begeht, des Feldes zu verweisen.

Ein Spieler, des Feldes verwiesener Spieler, Auswechselspieler oder Team-offizieller, der das Spielfeld ohne die Erlaubnis eines der Schiedsrichter oder in Missachtung der Auswechselbestimmungen betritt und das Spiel beeinflusst, indem er ein Tor des gegnerischen Teams verhindert oder eine offensichtliche Torchance vereitelt, begeht ein feldverweiswürdiges Vergehen.

Bei der Beurteilung, ob mit einem Vergehen eine offensichtliche Torchance vereitelt wurde, ist Folgendes zu berücksichtigen:

- Distanz zwischen Ort des Vergehens und Tor
- allgemeine Richtung des Spiels
- Wahrscheinlichkeit, in Ballbesitz zu bleiben oder zu kommen
- Position und Anzahl der Spieler des verteidigenden Teams

Grobes Foulspiel

Tacklings oder Zweikämpfe, die die Gesundheit des Gegners gefährden oder übermässig hart oder brutal ausgeführt werden, sind als grobes Foul zu ahnden.

Ein Spieler, der im Kampf um den Ball übermässig hart von vorne, von der Seite oder von hinten mit einem oder beiden Beinen in einen Gegner hineinspringt oder die Gesundheit des Gegners gefährdet, begeht ein grobes Foul.

Tätlichkeit

Eine Tätlichkeit liegt vor, wenn ein Spieler ohne Kampf um den Ball übermässig hart oder brutal gegen einen Gegner oder eine sonstige Person vorgeht oder vorzugehen versucht. Dies gilt unabhängig davon, ob ein Kontakt erfolgt ist.

Zu Tätlichkeiten kann es auf oder neben dem Spielfeld kommen, ungeachtet dessen, ob der Ball im Spiel ist oder nicht.

Bei einer Tätlichkeit sollte nicht auf Vorteil entschieden werden, es sei denn, im Anschluss an die Szene ergibt sich eine klare Torchance. In diesem Fall verweisen die Schiedsrichter den fehlbaren Spieler bei der nächsten Spielunterbrechung des Feldes.

Tätlichkeiten können oft in einen Tumult zwischen den Spielern ausarten, weshalb die Schiedsrichter angewiesen sind, präventiv einzugreifen.

Ein Spieler oder Auswechselspieler, der eine Tätlichkeit begeht, wird des Feldes verwiesen.

Teamoffizielle

Bei einem Vergehen eines Teamoffiziellen, der jedoch nicht eruiert werden kann, wird die Disziplinarmaßnahme gegen den höchstrangigen Trainer in der technischen Zone ausgesprochen.

Ermahnung

Ermahnt wird ein Teamoffizieller in der Regel bei folgenden Vergehen (wiederholte oder offensichtliche Vergehen sind mit einer Verwarnung oder einem Feldverweis zu ahnden):

- Betreten des Spielfelds in respektvoller/nicht konfrontativer Art und Weise
- unterlassene Kooperation mit einem Spieloffiziellen (z. B. Missachtung einer Anweisung/Aufforderung eines Schiedsrichterassistenten)
- kleinere Auseinandersetzung (mit Worten oder Handlungen) bezüglich einer Entscheidung
- gelegentliches Verlassen der eigenen technischen Zone ohne weiteres Vergehen

Verwarnung

Verwarnt wird ein Teamoffizieller u. a. bei folgenden Vergehen:

- eindeutiges/wiederholtes Verlassen der eigenen technischen Zone
- Verzögerung der Spielfortsetzung durch sein Team
- absichtliches, aber nicht konfrontatives Betreten der technischen Zone des gegnerischen Teams
- Protestieren durch Worte oder Handlungen, einschliesslich:
 - Werfen/Treten von Trinkflaschen oder anderen Gegenständen
 - eindeutig respektlose Gesten gegenüber einem oder mehreren Spieloffiziellen (z. B. sarkastisches Klatschen)
- übermässiges/wiederholtes Fordern einer gelben oder roten Karte
- provozierende oder aufhetzende Handlungen
- wiederholtes ungebührliches Verhalten (einschliesslich wiederholter ermahnungswürdiger Vergehen)
- respektloses Verhalten gegenüber dem Spiel

Feldverweis

Des Feldes verwiesen wird ein Teamoffizieller u. a. bei folgenden Vergehen:

- Verzögerung der Spielfortsetzung durch das gegnerische Team (z. B. durch Nichtfreigabe oder Wegspielen des Balls, Behinderung der Bewegung eines Spielers)
- absichtliches Verlassen der eigenen technischen Zone, um:
 - gegenüber einem Spieloffiziellen zu protestieren oder sich bei diesem zu beschweren
 - zu provozieren oder aufzuhetzen
- Betreten der technischen Zone des gegnerischen Teams in aggressiver oder konfrontativer Art und Weise
- absichtliches Werfen/Treten von Gegenständen auf das Spielfeld
- Betreten des Spielfelds, um:
 - einen Spieloffiziellen zur Rede zu stellen (einschliesslich zwischen den Spielabschnitten und nach Spielende)
 - das Spiel, einen Gegner oder einen Spieloffiziellen zu beeinflussen
- physisches oder aggressives Verhalten (einschliesslich Spucken, Beissen oder Werfen von Sand) gegenüber irgendeiner Person
- zweite Verwarnung im selben Spiel
- anstössige, beleidigende oder schmähende Äusserungen und/oder Handlungen
- Einsatz unzulässiger elektronischer oder Kommunikationsgeräte und/oder ungebührliches Verhalten aufgrund des Einsatzes solcher Geräte
- Tätlichkeit

Vergehen durch Werfen/Treten von Gegenständen (einschliesslich Ball)

In allen Fällen treffen die Schiedsrichter die angemessene Disziplinar-mass-nahme gegen die fehlbare Person:

- rücksichtsloses Vergehen: Verwarnung wegen unsportlichen Betragens
- übermässig hartes Vergehen: Feldverweis wegen einer Tätlichkeit

4. Spielfortsetzung nach Fouls und sonstigem Fehlverhalten

Wenn der Ball aus dem Spiel ist, wird das Spiel gemäss der vorangegangenen Entscheidung fortgesetzt.

Das Spiel wird wie folgt fortgesetzt, wenn ein Spieler bei laufendem Spiel ein physisches Vergehen begeht:

- gegen einen Gegner: Freistoss vom imaginären Anstosspunkt, Freistoss am Ort des Vergehens oder Strafstoss
- gegen einen Mitspieler, Auswechselspieler, des Feldes verwiesenen Spieler, Team-offiziellen oder Spieloffiziellen: Freistoss am Ort des Vergehens oder Strafstoss

Alle verbalen Vergehen werden mit einem Freistoss an folgender Stelle geahndet:

- am Ort des Vergehens, wenn sich der fehlbare Spieler in der gegnerischen Spielfeldhälfte befand
- vom imaginären Abstosspunkt, wenn sich der fehlbare Spieler in der eigenen Spielfeldhälfte befand

Wenn die Schiedsrichter das Spiel aufgrund eines Vergehens eines Spielers inner- oder ausserhalb des Spielfelds gegen eine Drittperson unterbrechen, wird das Spiel mit einem Schiedsrichterball fortgesetzt, es sei denn, das Vergehen wird mit einem Freistoss geahndet, weil der Spieler das Spielfeld ohne die Erlaubnis der Schiedsrichter verlassen hat.

Wenn bei laufendem Spiel:

- ein Spieler ein Vergehen gegen einen Spieloffiziellen oder einen gegnerischen Spieler, Auswechselspieler, des Feldes verwiesenen Spieler oder einen Teamoffiziellen ausserhalb des Spielfelds begeht, oder
- ein Auswechselspieler, ein des Feldes verwiesener Spieler oder ein Teamoffizieller ein Vergehen gegen einen gegnerischen Spieler oder Spieloffiziellen ausserhalb des Spielfelds begeht oder diesen beeinträchtigt,

wird das Spiel mit einem Freistoss an der Stelle auf der Begrenzungslinie fortgesetzt, die dem Ort des Vergehens/der Beeinträchtigung am nächsten liegt. Befindet sich die Stelle auf der nächstgelegenen Begrenzungslinie auf der Torlinie oder auf dem Teil der Seitenlinie, die zum Strafraum der fehlbaren Person gehört, ist ein Strafstoß zu verhängen.

Wenn ein Spieler ausserhalb des Spielfelds ein Vergehen gegen einen Spieler, Auswechselspieler oder Teamoffiziellen des eigenen Teams begeht, wird das Spiel wie folgt fortgesetzt:

- mit einem Freistoss an der Stelle auf der Begrenzungslinie, die dem Ort des Vergehens am nächsten liegt, sofern sich dieser in der gegnerischen Spielfeldhälfte befindet
- mit einem Freistoss vom imaginären Anstosspunkt, falls sich die nächste Stelle auf der Begrenzungslinie in der Spielfeldhälfte des fehlbaren Spielers befindet

Wenn ein Spieler den Ball mit einem in der Hand gehaltenen Gegenstand berührt, wird das Spiel mit einem Freistoss (oder Strafstoß) fortgesetzt.

Wirft oder tritt ein Spieler, der sich auf oder ausserhalb des Spielfelds befindet, einen Gegenstand (ausser dem Spielball) auf bzw. gegen einen gegnerischen Spieler oder wirft oder tritt er einen Gegenstand (einschliesslich eines Balls) auf bzw. gegen einen gegnerischen Auswechselspieler, des Feldes verwiesenen Spieler oder Teamoffiziellen, einen Spieloffiziellen oder den Spielball, wird das Spiel mit einem Freistoss an der Stelle fortgesetzt, an der der Gegenstand die Person oder den Spielball getroffen hat oder hätte. Befindet sich diese Stelle im Strafraum der fehlbaren Person, wird das Spiel mit einem Strafstoß fortgesetzt. Befindet sich diese Stelle ausserhalb des Spielfelds, erfolgt der Freistoss an der nächstgelegenen Stelle auf der Begrenzungslinie. Befindet sich diese auf der Torlinie oder auf dem Teil der Seitenlinie, die zum Strafraum der fehlbaren Person gehört, ist ein Strafstoß zu verhängen.

Wirft oder tritt ein Auswechselspieler, ein des Feldes verwiesener Spieler, ein Spieler, der das Spielfeld kurzzeitig verlassen hat, oder ein Teamoffizieller einen Gegenstand auf das Spielfeld und beeinflusst er so das Spiel, einen Gegner oder einen Spieloffiziellen, wird das Spiel mit einem Freistoss an der Stelle fortgesetzt, an der der Gegenstand das Spiel beeinflusst hat oder den Gegner, den Spieloffiziellen oder den Spielball getroffen hat oder hätte. Befindet sich diese Stelle im Strafraum der fehlbaren Person, wird das Spiel mit einem Strafstoß fortgesetzt.

REGEL 13 – FREISTÖSSE

1. Freistossarten

Bei einem Vergehen eines Spielers, Auswechselfpielers, des Feldes verwiesenen Spielers oder Teamoffiziellen wird dem gegnerischen Team ein Freistoss zugesprochen.

Im Beach-Soccer gibt es zwei Arten von Freistössen:

- a) Freistoss in der gegnerischen Spielfeldhälfte
- b) Freistoss in der eigenen Spielfeldhälfte oder vom imaginären Anstosspunkt

Das Zählen der vier Sekunden bei der Ausführung eines Freistosses muss von einem der Schiedsrichter deutlich angezeigt werden.

2. Ausführung

- Die Spieler dürfen keine Mauer bilden.
- Der Schütze muss klar bestimmt sein.
- Handelte es sich beim Vergehen um ein Foul, muss der gefoulte Spieler den Freistoss selber ausführen, es sei denn, er hat sich ernsthaft verletzt. In diesem Fall wird der Freistoss vom Spieler ausgeführt, der für ihn eingewechselt wird.
- Handelte es sich beim Vergehen nicht um ein Foul (z. B. Handspiel), darf der Freistoss von einem beliebigen Spieler oder Auswechselfspieler des Teams, dem der Freistoss zugesprochen wurde, ausgeführt werden.
- Der Spieler, der den Freistoss ausführt, darf mit seinen Füßen oder dem Ball einen kleinen Sandhügel bilden, um den Ball darauf zu positionieren.
- Der Freistoss muss innerhalb von vier Sekunden nach Freigabe des Balls durch die Schiedsrichter ausgeführt werden.
- Zur Ausführung eines Freistosses nach Ablauf eines Spielabschnitts (einschliesslich der Verlängerung) wird nachgespielt. In diesem Fall darf der Torhüter des verteidigenden Teams durch einen Feldspieler oder – unter Einhaltung der Auswechselfbestimmungen – einen teilnahmeberechtigten Auswechselfspieler ersetzt werden.
- Geht ein Freistoss direkt ins eigene Tor, wird auf Eckstoss für das gegnerische Team entschieden.
- Geht ein Freistoss direkt ins gegnerische Tor, zählt der Treffer.

- Wenn der Ball beim Aufprall auf einen Torpfosten oder die Querlatte beschädigt wird und dann nicht ins Tor geht, wird der Freistoss nicht wiederholt, aber das Spiel wird unterbrochen und mit einem Schiedsrichterball fortgesetzt.
- Führt ein Spieler einen Freistoss aus, bevor die Schiedsrichter das entsprechende Zeichen zur Ausführung gegeben haben, wird das Spiel unterbrochen, der Freistoss wiederholt und der Schütze verwarnet.
- Wird zur Ausführung eines Freistosses nachgespielt und prallt der Ball zuerst an einen Torpfosten, die Querlatte oder den Torhüter und überquert danach die Torlinie zwischen Torpfosten und Querlatte, zählt der Treffer.
- Freistösse wegen Vergehen, bei denen ein Spieler das Spielfeld ohne Erlaubnis betritt, wieder betritt oder verlässt, werden an der Stelle, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand, oder vom imaginären Anstosspunkt ausgeführt. Wenn ein Spieler jedoch ausserhalb des Spielfelds eines der in Regel 12.1 genannten Vergehen begeht, wird das Spiel mit einem Freistoss an der Stelle auf der Begrenzungslinie fortgesetzt, die dem Ort des Vergehens am nächsten liegt. Befindet sich diese auf der Torlinie oder auf dem Teil der Seitenlinie, die zum Strafraum der fehlbaren Person gehört, ist ein Strafstoss zu verhängen.

Der Ball:

- muss ruhig am Boden liegen, und der ausführende Spieler darf den Ball erst wieder berühren, wenn dieser von einem anderen Spieler berührt wurde,
- ist im Spiel, wenn er mit dem Fuss gespielt wurde und sich eindeutig bewegt.

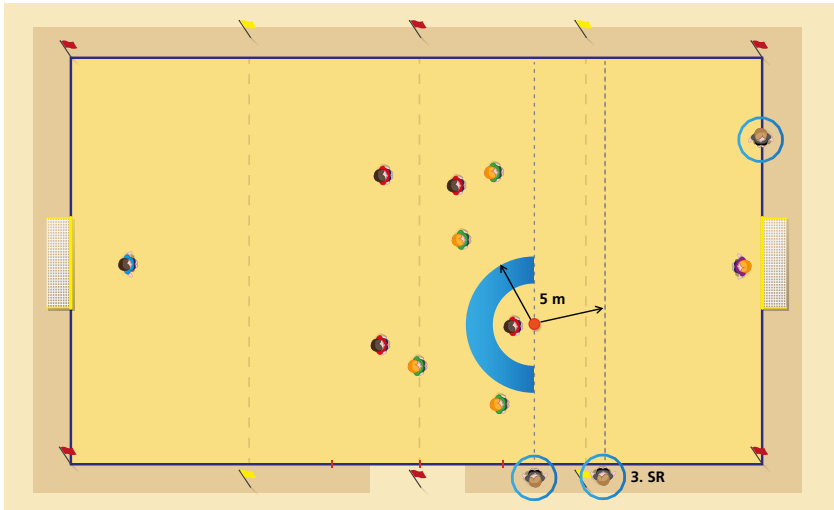
Bei einem Freistoss darf der Ball mit einem oder beiden Füßen angehoben werden.

Finten bei der Ausführung eines Freistosses zur Verwirrung des Gegners gehören zum Beach-Soccer und sind erlaubt.

Schiesst ein Spieler den Ball bei der korrekten Ausführung eines Freistosses absichtlich auf einen Gegner, um erneut in Ballbesitz zu gelangen, und hat er den Ball weder fahrlässig noch rücksichtslos noch übermässig hart getreten, lassen die Schiedsrichter das Spiel weiterlaufen.

3. Ort der Freistossausführung

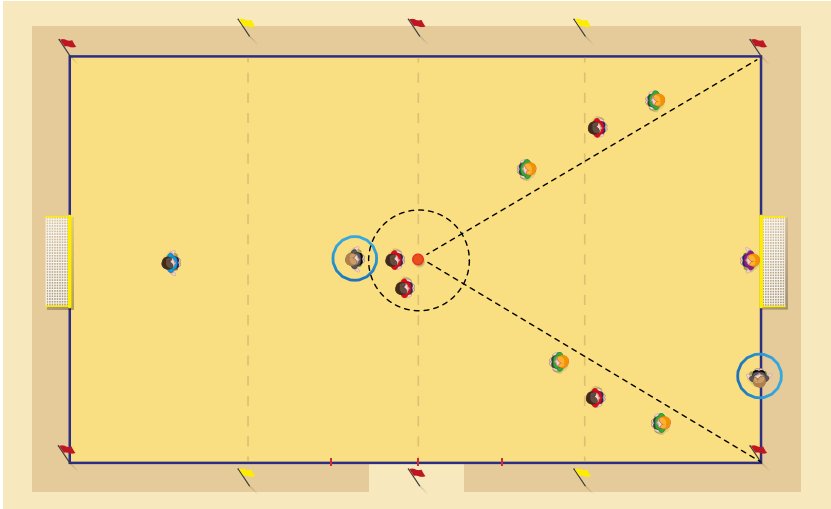
a) Freistöße in der gegnerischen Spielfeldhälfte



Wird ein Freistoss in der Spielfeldhälfte des Teams ausgeführt, das das Vergehen begangen hat, stellen sich alle Spieler wie folgt auf:

- auf dem Spielfeld
- mindestens 5 m vom Ball entfernt, bis dieser im Spiel ist (mit Ausnahme des Schützen)
- hinter einer imaginären Linie, die auf der Höhe des Balls parallel zur Torlinie verläuft (mit Ausnahme des Torhüters des verteidigenden Teams), sodass sie den Schützen nicht behindern. Kein Spieler mit Ausnahme des Schützen darf diese imaginäre Linie übertreten, bis der Ball im Spiel ist.

b) Freistösse in der eigenen Spielfeldhälfte oder vom imaginären Anstosspunkt



Wird ein Freistoss in der Spielfeldhälfte des Teams, gegen das sich das Vergehen richtete, oder vom imaginären Anstosspunkt ausgeführt, stellen sich alle Spieler wie folgt auf:

- auf dem Spielfeld
- ausserhalb einer imaginären Zone zwischen dem Ball und den Eckfahnen auf jeder Seite des Tors des verteidigenden Teams (mit Ausnahme des Torhüters des verteidigenden Teams)

Die Spieler des verteidigenden Teams müssen zudem einen Mindestabstand von 5 m zum Ball einhalten, bis dieser im Spiel ist.

Ausführung von Freistössen in der eigenen Spielfeldhälfte oder vom imaginären Anstosspunkt

- Wenn der Ball mit dem Fuss aufs gegnerische Tor in die vom Ball und den Eckfahnen beschränkte Zone gespielt wird, darf der Ball, solange er in der Luft ist und weder einen Torpfosten noch die Querlatte berührt hat, nur vom gegnerischen Torhüter berührt werden. Ein anderer Spieler darf den Ball erst berühren oder spielen, wenn dieser diese Zone verlässt (selbst wenn er danach wieder in die Zone kommt) oder den Boden, den Torhüter des verteidigenden Teams, einen Torpfosten oder die Querlatte berührt hat.

- Wenn der Freistoss in der eigenen Spielfeldhälfte ausgeführt wird:
 - o ist der Ball im Spiel, wenn er mit dem Fuss gespielt wurde und sich bewegt,
 - o müssen sämtliche Gegner ausserhalb des Strafraums bleiben, bis der Ball im Spiel ist.

4. Vergehen/Sanktionen

Wenn einer der Schiedsrichter bei einem Freistoss in der eigenen Spielfeldhälfte eines Teams oder vom imaginären Anstosspunkt das Zeichen zur Ausführung gegeben hat und der Ball im Spiel ist, ein beliebiger Spieler (mit Ausnahme des Torhüters des verteidigenden Teams) den Ball in der Zone zwischen dem Ball und den Eckfahnen berührt, bevor der Ball einen Torpfosten, die Querlatte, den Torhüter des verteidigenden Teams oder den Boden berührt oder diese Zone zuvor verlassen hat:

- und sofern die Schiedsrichter nicht auf Vorteil entscheiden und das Vergehen von einem Spieler des verteidigenden Teams begangen wurde:
 - o wird auf Freistoss entschieden, der am Ort der Ballberührung auszuführen ist, wenn das Vergehen ausserhalb des eigenen Strafraums begangen wurde,
 - o wird auf Strafstoss entschieden, wenn der Ball im eigenen Strafraum berührt wurde,
- und sofern die Schiedsrichter nicht auf Vorteil entscheiden und das Vergehen von einem Mitspieler des Schützen begangen wurde, wird auf Freistoss entschieden, der an folgender Stelle auszuführen ist: am Ort der Ballberührung, sofern dieser in der gegnerischen Spielfeldhälfte liegt, oder vom imaginären Anstosspunkt, sofern die Ballberührung in der eigenen Spielfeldhälfte erfolgte.

Die Schiedsrichter verhängen nur Sanktionen, wenn ein Spieler des verteidigenden Teams den Ball in der Zone zwischen dem Ball und den eigenen Torpfosten berührt und so ein Tor oder eine offensichtliche Torchance des gegnerischen Teams vereitelt. In diesem Fall wird der Spieler des Feldes verwiesen.

Wenn einer der Schiedsrichter bei einem Freistoss in der eigenen Spielfeldhälfte eines Teams oder vom imaginären Anstosspunkt das Zeichen zur Ausführung gegeben hat und ein Gegner den Mindestabstand zum Ball nicht einhält oder die Zone zwischen dem Ball und den Eckfahnen betritt, bevor der Ball im Spiel ist:

- wird der Freistoss wiederholt und der fehlbare Spieler verwarnt, es sei denn, die Schiedsrichter entscheiden auf Vorteil oder es wurde ein weiteres Vergehen begangen, das mit einem Freistoss oder Strafstoss geahndet wird. In diesem Fall ahnden die Schiedsrichter das nachfolgende Vergehen, verhängen aber keine weiteren Sanktionen, sofern kein weiteres Vergehen begangen wurde, das solche erfordert.

Wenn einer der Schiedsrichter bei einem Freistoss in der eigenen Spielfeldhälfte eines Teams oder vom imaginären Anstosspunkt das Zeichen zur Ausführung gegeben hat und ein Mitspieler des Schützen die Zone zwischen dem Ball und den Eckfahnen betritt, bevor der Ball im Spiel ist:

- und sofern die Schiedsrichter nicht auf Vorteil entscheiden können, wird auf Freistoss entschieden, der an folgender Stelle auszuführen ist: am Ort, an dem der Spieler die Zone betreten hat, sofern dieser Ort in der gegnerischen Spielfeldhälfte liegt, oder vom imaginären Anstosspunkt, sofern der Spieler die Zone in der eigenen Spielfeldhälfte betreten hat. Die Schiedsrichter verhängen keine weiteren Sanktionen, sofern kein weiteres Vergehen begangen wurde, das solche erfordert.

Wenn einer der Schiedsrichter bei einem Freistoss in der eigenen Spielfeldhälfte eines Teams oder vom imaginären Anstosspunkt das Zeichen zur Ausführung gegeben hat und ein oder mehrere Gegner den Mindestabstand zum Ball nicht einhalten oder die Zone zwischen dem Ball und den Eckfahnen betreten und ein oder mehrere Mitspieler des Schützen die Zone zwischen dem Ball und den Eckfahnen betreten, bevor der Ball im Spiel ist:

- wird der Freistoss wiederholt, und die Schiedsrichter ermahnen die fehlbaren Spieler, verhängen aber keine weiteren Sanktionen.

Wenn einer der Schiedsrichter bei einem Freistoss in der gegnerischen Spielfeldhälfte das Zeichen zur Ausführung gegeben hat und ein Gegner den Mindestabstand zum Ball nicht einhält oder die Zone zwischen der Torlinie und der auf Höhe des Balls parallel verlaufenden imaginären Linie betritt, bevor der Ball im Spiel ist:

- wird der Freistoss wiederholt und der fehlbare Spieler verwarnt, es sei denn, die Schiedsrichter entscheiden auf Vorteil oder es wurde ein weiteres Vergehen begangen, das mit einem Freistoss oder Strafstoss geahndet wird. In diesem Fall ahnden die Schiedsrichter das nachfolgende Vergehen, verhängen aber keine weiteren Sanktionen, sofern kein weiteres Vergehen begangen wurde, das solche erfordert.

Wenn einer der Schiedsrichter bei einem Freistoss in der gegnerischen Spielfeldhälfte das Zeichen zur Ausführung gegeben hat und ein Mitspieler des Schützen den Mindestabstand zum Ball nicht einhält oder die Zone zwischen der Torlinie und der auf Höhe des Balls parallel verlaufenden imaginären Linie betritt, bevor der Ball im Spiel ist:

- wird auf Freistoss entschieden, der an folgender Stelle auszuführen ist: am Ort, an dem der fehlbare Spieler die verbotene Zone betreten oder, sofern dieser Ort in der gegnerischen Spielfeldhälfte liegt, den Mindestabstand zum Ball nicht eingehalten hat, oder vom imaginären Anstosspunkt, sofern der Ort in der eigenen Spielfeldhälfte liegt. Die Schiedsrichter verhängen keine weiteren Sanktionen, sofern kein weiteres Vergehen begangen wurde, das solche erfordert.

Wenn einer der Schiedsrichter bei einem Freistoss in der gegnerischen Spielfeldhälfte das Zeichen zur Ausführung gegeben hat und je ein oder mehrere Spieler beider Teams den Mindestabstand zum Ball nicht einhalten oder die Zone zwischen der Torlinie und der auf Höhe des Balls parallel verlaufenden imaginären Linie betreten, bevor der Ball im Spiel ist:

- wird der Freistoss wiederholt, und die Schiedsrichter ermahnen die fehlbaren Spieler, verhängen aber keine weiteren Sanktionen.

Wenn das Team, dem ein Freistoss zugesprochen wurde, diesen nicht innerhalb von vier Sekunden ausführt:

- wird auf Freistoss für das gegnerische Team entschieden, der an folgender Stelle auszuführen ist: am Ort, an dem das Spiel hätte fortgesetzt werden sollen, sofern dieser in der Spielfeldhälfte des gegnerischen Teams liegt, oder vom imaginären Anstosspunkt, sofern der ursprüngliche Freistoss vom imaginären Anstosspunkt oder in der eigenen Spielfeldhälfte hätte ausgeführt werden sollen.

Wenn ein Freistoss von einem Mitspieler des zuvor klar bezeichneten Schützen ausgeführt wird:

- unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel, verwarnen den Mitspieler wegen unsportlichen Betragens und entscheiden auf Freistoss für das gegnerische Team, der an folgender Stelle auszuführen ist: am Ort, an dem der Mitspieler den ursprünglichen Freistoss ausgeführt hat, sofern dieser Ort in der Spielfeldhälfte des gegnerischen Teams liegt, oder vom imaginären Anstosspunkt, sofern der Freistoss in der eigenen Spielfeldhälfte ausgeführt wurde.

Wenn sich bei der Ausführung eines Freistosses durch das verteidigende Team im eigenen Strafraum noch Gegner im Strafraum befinden, weil sie keine Zeit hatten, den Strafraum zu verlassen, lassen die Schiedsrichter das Spiel weiterlaufen.

Wenn ein Gegner, der sich bei der Ausführung eines Freistosses im Strafraum befindet oder den Strafraum betritt, bevor der Ball im Spiel ist, den Ball berührt oder einen Zweikampf um den Ball beginnt, bevor der Ball im Spiel ist, wird der Freistoss wiederholt.

Wenn der Schütze den Ball, nachdem dieser wieder im Spiel ist, erneut berührt, bevor ein anderer Spieler ihn berührt hat, wird auf Freistoss entschieden, der an folgender Stelle auszuführen ist: am Ort der Ballberührung, sofern dieser in der gegnerischen Spielfeldhälfte liegt, oder vom imaginären Anstosspunkt, sofern die Ballberührung in der eigenen Spielfeldhälfte erfolgte. Wenn der Schütze ein Handspielvergehen begeht, wird auf Freistoss am Ort des Vergehens oder auf Strafstoß entschieden, es sei denn, beim Schützen handelte es sich um den Torhüter und das Vergehen wurde im Strafraum des Torhüters begangen. In diesem Fall wird auf Freistoss vom imaginären Anstosspunkt entschieden.

Ein Gegner, der den Schützen bei der Ausführung eines Freistosses während dessen Bewegung zum Ball behindert, muss verwarnet werden, selbst wenn er den Mindestabstand von 5 m eingehalten hat.

5. Zusammenfassung

Vergehen nach dem Schiedsrichterpfiff, aber bevor der Ball im Spiel ist

Vergehen	Ergebnis des Freistosses		
	Ball geht ins Tor	Ball geht nicht ins Tor	Ort der Spielfortsetzung
Vergehen eines Spielers des angreifenden Teams	Freistoss für das verteidigende Team	Freistoss für das verteidigende Team	Imaginärer Anstosspunkt oder Ort des Vergehens
Vergehen eines Spielers des verteidigenden Teams	Tor	Wiederholung des Freistosses und Verwarnung des fehlbaren Spielers	–
Gleichzeitiges Vergehen je eines Spielers der beiden Teams	Wiederholung des Freistosses	Wiederholung des Freistosses	–

Vergehen nach dem Schiedsrichterpfiff und nachdem der Ball im Spiel ist (Berühren oder Spielen des Balls in der vom Ball und den Eckfahnen beschränkten Zone, bevor der Ball den Boden, einen Torpfosten, die Querlatte oder den Torhüter berührt)

Vergehen	Ergebnis des Freistosses		
	Ball geht ins Tor	Ball geht nicht ins Tor	Ort der Spielfortsetzung
Vergehen eines Spielers des angreifenden Teams	Freistoss für das verteidigende Team	Freistoss für das verteidigende Team	Imaginärer Anstosspunkt oder Ort des Vergehens
Vergehen eines Spielers des verteidigenden Teams	Tor	Freistoss oder Strafstoss für das angreifende Team	Ort des Vergehens
Gleichzeitiges Vergehen je eines Spielers der beiden Teams	Wiederholung des Freistosses	Wiederholung des Freistosses	–

REGEL 14 – STRAFSTOSS

Auf Strafstoss wird entschieden, wenn ein Spieler im eigenen Strafraum oder ausserhalb des Spielfelds bei laufendem Spiel, wie in Regel 12 umschrieben, ein in Regel 12.1 genanntes Vergehen begeht, das mit einem Freistoss geahndet wird.

Aus einem Strafstoss kann direkt ein Tor erzielt werden.

1. Ausführung

Der Ball muss ruhig auf der imaginären Strafstossmarke liegen.

Der Schütze muss:

- klar bestimmt sein,
- der gefoulte Spieler sein, wenn das Vergehen ein Foul war, es sei denn, er hat sich ernsthaft verletzt. In diesem Fall wird der Strafstoss vom Spieler ausgeführt, der für ihn eingewechselt wird. Handelte es sich beim Vergehen nicht um ein Foul (z. B. Handspiel), darf der Strafstoss von einem beliebigen Spieler oder Auswechselspieler des Teams, dem der Strafstoss zugesprochen wurde, ausgeführt werden.

Der Torhüter des verteidigenden Teams muss mit Blick zum Schützen auf der Torlinie zwischen den Torpfosten bleiben, ohne einen Torpfosten, die Querlatte oder das Tornetz zu berühren, bis der Ball mit dem Fuss gespielt wurde.

Möchte sich der Torhüter des verteidigenden Teams auswechseln lassen, nachdem der Schütze den Ball bereits platziert hat, muss er wegen Spielverzögerung verwarnt werden, darf aber ausgewechselt werden.

Alle übrigen Spieler befinden sich:

- auf dem Spielfeld,
- mindestens 5 m von der imaginären Strafstossmarke entfernt,
- ausserhalb des Strafraums.

Der Schütze darf mit seinen Füßen oder dem Ball einen kleinen Sandhügel bilden, um den Ball darauf zu platzieren.

Nachdem sich die Spieler regelkonform aufgestellt haben, gibt einer der Schiedsrichter das Zeichen zur Ausführung des Strafstosses. Der Schütze muss den Ball mit dem Fuss nach vorne spielen; ein Schuss mit der Hacke ist erlaubt, sofern sich der Ball nach vorne bewegt.

Bei der Ausführung des Strafstosses muss sich der Torhüter des verteidigenden Teams mindestens mit einem Teil eines Fusses auf oder über der imaginären Torlinie befinden.

Der Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fuss nach vorne gespielt wurde und sich eindeutig bewegt.

Der Schütze darf den Ball erst wieder spielen, nachdem dieser von einem anderen Spieler berührt wurde.

Wird unmittelbar vor Ende eines Spielabschnitts ein Strafstoss verhängt, gilt der Spielabschnitt als beendet, sobald der Strafstoss abgeschlossen ist. Abgeschlossen ist der Strafstoss, wenn der Ball im Spiel ist und eine der folgenden Situationen eintritt:

- Der Ball bewegt sich nicht mehr oder geht aus dem Spiel.
- Der Ball wird von irgendeinem Spieler (einschliesslich des Schützen) ausser dem Torhüter des verteidigenden Teams gespielt.
- Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel wegen eines Vergehens des Schützen oder eines Mitspielers des Schützen.

2. Vergehen/Sanktionen

Wenn die Schiedsrichter das Zeichen zur Ausführung des Strafstosses gegeben haben, muss dieser ausgeführt werden. Wird der Strafstoss nicht ausgeführt, kann einer der Schiedsrichter Disziplinar massnahmen verhängen, ehe er das Zeichen zur Ausführung des Strafstosses wiederholt.

Wenn eines der folgenden Ereignisse eintritt, bevor der Ball im Spiel ist, gelten folgende Bestimmungen:

- Der Schütze oder ein Mitspieler begeht ein Vergehen:
 - o Geht der Ball ins Tor, wird der Strafstoss wiederholt.
 - o Geht der Ball nicht ins Tor, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel und setzen es mit einem Freistoss für das gegnerische Team fort.

In folgenden Fällen wird das Spiel unterbrochen und mit einem Freistoss für das gegnerische Team fortgesetzt, unabhängig davon, ob ein Tor erzielt wurde oder nicht:

- Ein Strafstoss wird nicht nach vorne geschossen.
 - Ein Mitspieler des bezeichneten Schützen führt den Strafstoss aus: Die Schiedsrichter warnen den ausführenden Mitspieler.
 - Der Schütze täuscht nach dem Anlaufen einen Schuss an: Die Schiedsrichter warnen den Schützen. Eine Finte während des Anlaufens ist zulässig.
- Der Torhüter des verteidigenden Teams begeht ein Vergehen:
 - Geht der Ball ins Tor, zählt der Treffer.
 - Verfehlt der Ball das Tor oder springt er von der Querlatte oder von einem oder beiden Torpfosten zurück, wird der Strafstoss nur wiederholt, wenn das Vergehen des Torhüters den Schützen eindeutig gestört hat.
 - Wird der Ball vom Torhüter abgewehrt, wird der Strafstoss wiederholt.

Führt das Vergehen des Torhüters zu einer Wiederholung des Strafstoßes, wird der Torhüter für das erste Vergehen während des Spiels ermahnt und für jedes weitere Vergehen während des Spiels verwarnet.

- Ein Mitspieler des Torhüters des verteidigenden Teams begeht ein Vergehen:
 - Geht der Ball ins Tor, zählt der Treffer.
 - Geht der Ball nicht ins Tor, wird der Strafstoss wiederholt.
- Wenn je ein Spieler der beiden Teams ein Vergehen begeht, wird der Strafstoss wiederholt, es sei denn, einer der Spieler begeht ein schwereres Vergehen (z. B. unzulässiges Antäuschen).
- Wenn der Torhüter des verteidigenden Teams und der Schütze gleichzeitig ein Vergehen begehen, wird der Schütze verwarnet, und das Spiel wird mit einem Freistoss für das verteidigende Team fortgesetzt.

Ein Gegner, der den Schützen bei der Ausführung eines Strafstoßes während dessen Bewegung zum Ball behindert, muss verwarnet werden, selbst wenn er den Mindestabstand von 5 m eingehalten hat.

Wenn nach der Ausführung des Strafstoßes:

- der Schütze den Ball berührt, bevor dieser von einem anderen Spieler berührt wurde:
 - o wird auf Freistoss für das gegnerische Team entschieden, der an folgender Stelle auszuführen ist: am Ort der Ballberührung, sofern dieser in der gegnerischen Spielfeldhälfte liegt, oder vom imaginären Anstosspunkt, sofern die Ballberührung in der eigenen Spielfeldhälfte des Schützen erfolgte (Ausnahme: Bei einem Handspielvergehen ist der Freistoss am Ort dieses Vergehens auszuführen),
- der Ball von einer Drittperson berührt wird, während er sich nach vorne bewegt:
 - o wird der Strafstoß wiederholt, es sei denn, der Ball geht ins Tor und der Eingriff der Drittperson hindert den Torhüter oder einen Spieler des verteidigenden Teams nicht daran, den Ball zu spielen. In diesem Fall zählt der Treffer, selbst wenn der Ball berührt wurde, es sei denn, der Eingriff erfolgte durch das angreifende Team,
- der Ball von einer Drittperson berührt wird, nachdem er vom Torhüter, von einem Torpfosten oder der Querlatte ins Feld zurückgesprungen ist:
 - o wird das Spiel unterbrochen,
 - o wird das Spiel mit einem Schiedsrichterball an der Stelle fortgesetzt, an der der Ball von der Drittperson berührt wurde.

3. Zusammenfassung

Vergehen	Ergebnis des Strafstosses		
	Ball geht ins Tor	Ball geht nicht ins Tor	Ort der Spielfortsetzung
Vergehen eines Spielers des angreifenden Teams	Wiederholung des Strafstosses	Freistoss für das verteidigende Team	Ort des Vergehens
Vergehen eines Spielers des verteidigenden Teams	Tor	Wiederholung des Strafstosses	–
Vergehen je eines Spielers der beiden Teams	Wiederholung des Strafstosses	Wiederholung des Strafstosses	–
Ball wird nicht nach vorne geschossen	Freistoss für das verteidigende Team	Freistoss für das verteidigende Team	Imaginäre Strafstossmarke
Falscher (nicht bezeichneter) Schütze	Freistoss für das verteidigende Team und Verwarnung des falschen Schützen	Freistoss für das verteidigende Team und Verwarnung des falschen Schützen	Imaginäre Strafstossmarke
Unzulässiges Antäuschen	Freistoss für das verteidigende Team und Verwarnung des Schützen	Freistoss für das verteidigende Team und Verwarnung des Schützen	Imaginäre Strafstossmarke
Vergehen des Torhüters	Tor	Nicht abgewehrt: keine Wiederholung des Strafstosses (ausser Schütze wurde eindeutig gestört) Abgewehrt: Wiederholung des Strafstosses und Ermahnung des Torhüters (Verwarnung bei jedem weiteren Vergehen)	–
Gleichzeitiges Vergehen des Torhüters und des Schützen	Freistoss für das verteidigende Team und Verwarnung des Schützen	Freistoss für das verteidigende Team und Verwarnung des Schützen	Imaginäre Strafstossmarke

REGEL 15 – EINKICK/EINWURF

Überquert der Ball in der Luft oder am Boden vollständig die Seitenlinie oder berührt er bei laufendem Spiel die Hallendecke, wird ein Einkick/Einwurf gegen das Team des Spielers ausgesprochen, der den Ball zuletzt berührt hat.

Aus einem Einkick/Einwurf kann nicht direkt ein Tor erzielt werden:

- Wenn der Ball ins gegnerische Tor geht, wird auf Torabwurf entschieden.
- Wenn der Ball ins Tor des ausführenden Teams geht, wird auf Eckstoss entschieden.

1. Ausführung

Es gibt zwei Möglichkeiten der Ausführung:

- Einkick
- Einwurf

Alle Gegner müssen einen Mindestabstand von 5 m zur Stelle auf der Seitenlinie einhalten, an der der Einkick/Einwurf auszuführen ist.

Sobald der ausführende Spieler bereit ist, den Einkick/Einwurf auszuführen, oder der Schiedsrichter das Zeichen, dass der Spieler bereit ist, gegeben hat, muss der Einkick/Einwurf innerhalb von vier Sekunden ausgeführt werden.

Wenn aus taktischen Gründen die Spielfortsetzung verzögert wird, beginnen die Schiedsrichter nach einem Pfiff mit der Zählung der vier Sekunden, ungeachtet dessen, ob der ausführende Spieler zur Ausführung bereit ist oder nicht.

Gelangt der Ball bei einem Einkick/Einwurf nicht auf das Spielfeld, weisen die Schiedsrichter einen Spieler des gegnerischen Teams an, den Einkick/Einwurf auszuführen.

Schiesst/wirft ein Spieler den Ball bei der korrekten Ausführung eines Einkicks/Einwurfs absichtlich auf einen Gegner, um erneut in Ballbesitz zu gelangen, und hat er den Ball weder fahrlässig noch rücksichtslos noch übermässig hart getreten/geworfen, lassen die Schiedsrichter das Spiel weiterlaufen.

Der ausführende Spieler darf den Ball erst wieder berühren, nachdem dieser von einem anderen Spieler berührt wurde.

Einkick

Beim Einkick muss der ausführende Spieler:

- stehen und das Gesicht dem Spielfeld zuwenden,
- mit einem Teil jedes Fusses die Seitenlinie oder den Boden ausserhalb der Seitenlinie berühren,
- den Ball, der ruhig am Boden liegen muss, entweder an der Stelle auf der Seitenlinie, an der der Ball das Spielfeld verlassen hat, oder vom Boden ausserhalb des Spielfelds nahe der Seitenlinie aus einkicken.

Wenn der Einkick nicht auf der Seitenlinie ausgeführt wird, ist der Ball im Spiel, sobald er auf das Spielfeld gelangt. Wenn der Einkick auf der Seitenlinie ausgeführt wird, ist er im Spiel, sobald er sich eindeutig bewegt.

Einwurf

Beim Einwurf muss der einwerfende Spieler:

- stehen und das Gesicht dem Spielfeld zuwenden,
- mit einem Teil jedes Fusses die Seitenlinie oder den Boden ausserhalb der Seitenlinie berühren,
- den Ball mit beiden Händen von hinten über den Kopf an der Stelle einwerfen, an der der Ball das Spielfeld verlassen hat.

Der Ball ist im Spiel, sobald er sich innerhalb des Spielfelds befindet.

2. Vergehen/Sanktionen

Wenn der ausführende Spieler den Ball, nachdem dieser wieder im Spiel ist, erneut berührt, bevor ein anderer Spieler ihn berührt hat, wird auf Freistoss entschieden, der an folgender Stelle auszuführen ist: am Ort der Ballberührung, sofern dieser in der gegnerischen Spielfeldhälfte liegt, oder vom imaginären Anstosspunkt, sofern die Ballberührung in der eigenen Spielfeldhälfte erfolgte. Wenn der ausführende Spieler ein Handspielvergehen begeht:

- wird ein Freistoss verhängt, der am Ort des Vergehens auszuführen ist,
- wird ein Strafstoss verhängt, wenn das Vergehen innerhalb des Strafraums des ausführenden Spielers erfolgte, es sei denn, der ausführende Spieler war der Torhüter. In diesem Fall wird ein Freistoss vom imaginären Anstosspunkt verhängt.

Ein Gegner, der einen ausführenden Spieler unfair ablenkt oder behindert (auch durch die Missachtung des Mindestabstands von 5 m zur Stelle der Ausführung des Einkicks/Einwurfs), wird wegen unsportlichen Betragens verwarnt. Wenn der Einkick/Einwurf bereits ausgeführt worden ist, wird ein Freistoss verhängt, der an folgender Stelle auszuführen ist: am Ort des Vergehens, sofern dieser in der gegnerischen Spielfeldhälfte liegt, oder vom imaginären Anstosspunkt, sofern das Vergehen in der anderen Spielfeldhälfte erfolgte.

Bei jedem sonstigen Vergehen, einschliesslich wenn der Einkick/Einwurf nicht innerhalb von vier Sekunden ausgeführt wird, wird dem gegnerischen Team ein Einkick/Einwurf zugesprochen (wobei es selbst entscheiden darf, ob es einen Einkick oder einen Einwurf ausführt).

REGEL 16 – TORABWURF

Auf Torabwurf wird entschieden, wenn der Ball in der Luft oder am Boden vollständig die Torlinie überquert, aber kein Tor erzielt wurde, und der Ball zuletzt von einem Spieler des angreifenden Teams berührt wurde.

Aus einem Torabwurf kann nicht direkt ein Tor erzielt werden. Wirft der Torhüter den Ball direkt ins eigene Tor, erhält das gegnerische Team einen Eckstoss. Wirft er den Ball direkt ins gegnerische Tor, erhält das gegnerische Team einen Torabwurf.

1. Ausführung

- Der Ball wird vom Torhüter des verteidigenden Teams von einem beliebigen Punkt im Strafraum abgeworfen oder freigegeben.
- Der Ball ist im Spiel, wenn er abgeworfen oder freigegeben wurde und sich eindeutig bewegt.
- Sobald der Torhüter bereit ist, den Torabwurf auszuführen, oder der Schiedsrichter das Zeichen, dass der Torhüter bereit ist, gegeben hat, muss der Torabwurf innerhalb von vier Sekunden ausgeführt werden.
- Alle Gegner müssen ausserhalb des Strafraums bleiben, bis der Ball im Spiel ist.

2. Vergehen/Sanktionen

Wenn der Torhüter, der den Torabwurf ausgeführt hat, den Ball, nachdem dieser wieder im Spiel ist, erneut berührt, bevor ein anderer Spieler ihn berührt hat, wird auf Freistoss entschieden, der an folgender Stelle auszuführen ist: am Ort der Ballberührung, sofern dieser in der gegnerischen Spielfeldhälfte liegt, oder vom imaginären Anstosspunkt, sofern die Ballberührung in der eigenen Spielfeldhälfte erfolgte. Wenn der Torhüter ein Handspielvergehen begeht:

- wird auf Freistoss entschieden, der am Ort des Vergehens auszuführen ist, wenn der Torhüter das Vergehen ausserhalb des eigenen Strafraums beging,
- wird auf Freistoss entschieden, der vom imaginären Anstosspunkt auszuführen ist, wenn der Torhüter das Vergehen im eigenen Strafraum beging.

Wenn der Torabwurf nicht innerhalb von vier Sekunden ausgeführt wird, wird dem gegnerischen Team ein Freistoss zugesprochen, der vom imaginären Anstosspunkt auszuführen ist.

Wenn sich bei der Ausführung eines Torabwurfs noch Gegner im Strafraum befinden, weil sie keine Zeit hatten, den Strafraum zu verlassen, lassen die Schiedsrichter das Spiel weiterlaufen.

Wenn ein Gegner, der sich bei der Ausführung eines Torabwurfs im Strafraum befindet oder den Strafraum betritt, bevor der Ball im Spiel ist, den Ball berührt oder einen Zweikampf um den Ball beginnt, bevor der Ball im Spiel ist, wird der Torabwurf wiederholt.

Läuft ein Spieler in den Strafraum, bevor der Ball im Spiel ist, und foult er einen Gegner oder wird er selbst gefoult, wird der Torabwurf wiederholt und der fehlbare Spieler je nach Art des Vergehens verwarnt oder des Feldes verwiesen.

Bei jedem anderen Vergehen wird der Torabwurf wiederholt. Wenn das Vergehen vom ausführenden Team begangen wurde, beginnt die Zählung der vier Sekunden nicht von vorn, sondern läuft weiter, sobald der Torhüter wieder zur Ausführung bereit ist.

REGEL 17 – ECKSTOSS

Auf Eckstoss wird entschieden, wenn der Ball in der Luft oder am Boden vollständig die Torlinie überquert, aber kein Tor erzielt wurde, und der Ball zuletzt von einem Spieler des verteidigenden Teams berührt wurde.

Aus einem Eckstoss kann direkt ein Tor erzielt werden, aber nur wenn der Ball ins gegnerische Tor geht. Wenn der Ball direkt ins Tor des ausführenden Spielers geht, erhält das gegnerische Team einen Eckstoss.

1. Ausführung

- Der Ball muss innerhalb des imaginären Eckbereichs platziert werden, der näher an der Stelle liegt, an der der Ball die Torlinie überquert hat.
- Der ausführende Spieler darf mit seinen Füßen oder dem Ball einen kleinen Sandhügel bilden, um den Ball darauf zu platzieren.
- Der Ball muss ruhig am Boden liegen und wird von einem Spieler des angreifenden Teams mit dem Fuss gespielt.
- Sobald der ausführende Spieler bereit ist, den Eckstoss auszuführen, oder der Schiedsrichter das Zeichen, dass der Spieler bereit ist, gegeben hat, muss der Eckstoss innerhalb von vier Sekunden ausgeführt werden.
- Der Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fuss gespielt wurde und sich eindeutig bewegt; er muss den imaginären Eckbereich nicht verlassen.
- Die Eckfahne darf nicht verschoben werden.
- Alle Gegner müssen einen Mindestabstand von 5 m zum imaginären Eckviertelkreis einhalten, bis der Ball im Spiel ist.

2. Vergehen/Sanktionen

Wenn der ausführende Spieler den Ball, nachdem dieser wieder im Spiel ist, erneut berührt, bevor ein anderer Spieler ihn berührt hat, wird auf Freistoss entschieden, der an folgender Stelle auszuführen ist: am Ort der Ballberührung, sofern dieser in der gegnerischen Spielfeldhälfte liegt, oder vom imaginären Anstosspunkt, sofern die Ballberührung in der eigenen Spielfeldhälfte erfolgte. Wenn der ausführende Spieler ein Handspielvergehen begeht:

- wird ein Freistoss verhängt, der am Ort des Vergehens auszuführen ist,
- wird ein Strafstoss verhängt, wenn das Vergehen innerhalb des Strafraums des ausführenden Spielers erfolgte, es sei denn, der ausführende Spieler war der Torhüter. In diesem Fall wird ein Freistoss vom imaginären Anstosspunkt verhängt.

Schiesst ein Spieler den Ball bei der korrekten Ausführung eines Eckstosses absichtlich auf einen Gegner, um erneut in Ballbesitz zu gelangen, und hat er den Ball weder fahrlässig noch rücksichtslos noch übermässig hart getreten, lassen die Schiedsrichter das Spiel weiterlaufen.

Bei jedem sonstigen Vergehen des Teams, das den Eckstoss ausführt, einschliesslich wenn der Eckstoss nicht innerhalb von vier Sekunden oder vom imaginären Eckbereich aus ausgeführt wird, wird dem verteidigenden Team ein Torabwurf zugesprochen. Bei jedem anderen Vergehen des verteidigenden Teams wird der Eckstoss wiederholt.

PRAKTISCHER LEITFADEN FÜR SCHIEDSRICHTER UND WEITERE SPIELOFFIZIELLE

ZEICHEN	90
POSITION	100
AUSLEGUNG UND EMPFEHLUNGEN	115
BEACH-SOCCER-BEGRIFFE	129
SPIELOFFIZIELLE	138

ZEICHEN

Zeichen der Schiedsrichter und weiteren Spielfunktionären

Die Schiedsrichter müssen die nachfolgenden Zeichen verwenden, wobei die meisten Zeichen nur von einem Schiedsrichter angezeigt werden müssen. Ein Zeichen muss von beiden Schiedsrichtern gleichzeitig angezeigt werden.

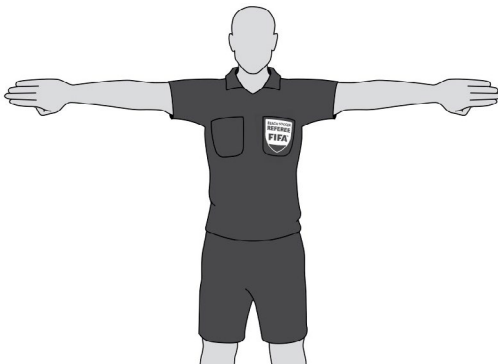
Zusätzlich zum bestehenden Zeichen „mit beiden Armen“ beim Vorteil ist nun ein ähnliches Zeichen „mit einem Arm“ zulässig, weil das Rennen mit zwei ausgestreckten Armen vielfach schwierig ist.

Die Schiedsrichterassistenten zeigen an, wenn die Zeitmessung angehalten und ein Anstoss nicht korrekt ausgeführt wurde.

1. Zeichen, die mindestens ein Schiedsrichter anzeigen muss



Anstoss/Spielfortsetzung



Freistoss in der gegnerischen Spielfeldhälfte



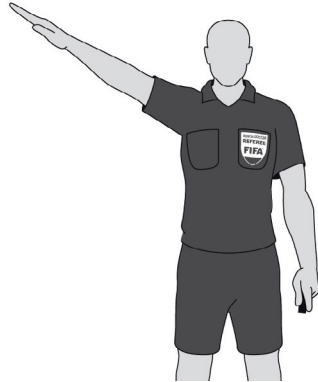
Freistoss in der eigenen Spielfeldhälfte
oder vom imaginären Anstosspunkt



Strafstoss



Einkick/Einwurf (1. Option)



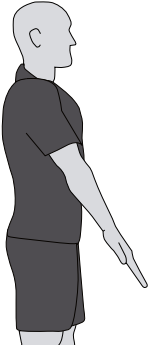
(2. Option)



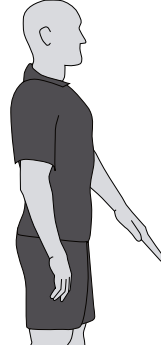
Eckstoss (1. Option)



(2. Option)



Torabwurf (1. Option)



(2. Option)



(1. Schritt)

**Zählen der
vier Sekunden**



(2. Schritt)



(3. Schritt)



(4. Schritt)



(5. Schritt)

Mindestens einer der Schiedsrichter muss bei folgenden Situationen gut sichtbar das Zählen der vier Sekunden anzeigen:

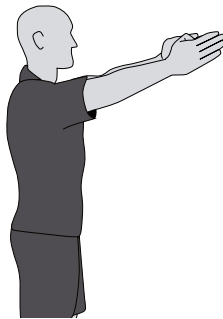
- bei folgenden Spielfortsetzungen:
 - bei Eckstößen
 - bei Einkicks/Einwürfen
 - bei Torabwürfen
 - bei Freistößen
- wenn der Torhüter den Ball in der eigenen Spielfeldhälfte kontrolliert

Bei folgenden Spielfortsetzungen müssen die Schiedsrichter das Zählen der vier Sekunden nicht anzeigen:

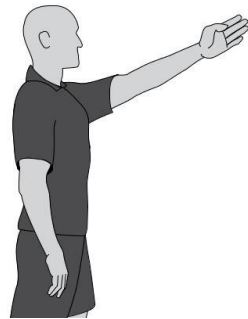
- beim Anstoss
- bei Strafstößen



Anhalten der
Zeitmessung



Vorteil
(1. Option)



(2. Option)



Verwarnung (gelbe Karte)



Feldverweis (rote Karte)



Nummer des Spielers: 1



Nummer des Spielers: 2



Nummer des Spielers: 3



Nummer des Spielers: 4



Nummer des Spielers: 5



Nummer des Spielers: 6



Nummer des Spielers: 7



Nummer des Spielers: 8



Nummer des Spielers: 9



Nummer des Spielers: 10



Nummer des Spielers: 11



Nummer des Spielers: 12



Nummer des Spielers: 13



Nummer des Spielers: 14



Nummer des Spielers: 15



(1. Schritt)

Nummer des Spielers: 30



(2. Schritt)



(1. Schritt)

Nummer des Spielers: 52



(2. Schritt)



(1. Schritt)
 Nummer des Spielers: 60



(2. Schritt)



(1. Schritt)
 Nummer des Spielers: 84



(2. Schritt)



(1. Schritt)
 Nummer des Spielers: 90



(2. Schritt)



(1. Schritt)
 Nummer des Spielers: 96



(2. Schritt)



Eigentor (1. Schritt)



(2. Schritt)

2. Zeichen, das beide Schiedsrichter gleichzeitig anzeigen müssen



Erster Pass zum Torhüter

3. Zeichen der Schiedsrichterassistenten



Anhalten der
Zeitmessung



Nicht korrekt
ausgeführter Anstoss
(dritter Schiedsrichter)

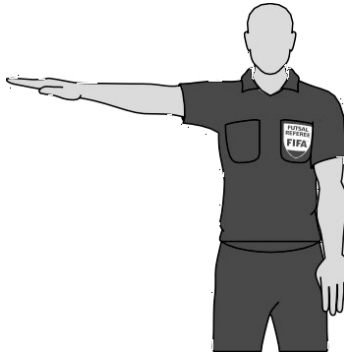


Nicht korrekt
ausgeführter Anstoss
(Zeitnehmer)

Zeichen des dritten Schiedsrichters oder des Ersatz-Schiedsrichterassistenten, der die Torlinie des angreifenden Teams überwacht, dass ein Treffer erzielt wurde



(1. Schritt)



(2. Schritt)

POSITION

1. Position bei laufendem Spiel

Empfehlungen:

- Das Spielgeschehen sollte sich zwischen dem Schiedsrichter und dem zweiten Schiedsrichter abspielen.
- Die Schiedsrichter sollten sich grossräumig und diagonal über den Platz bewegen.
- Durch die Position ausserhalb des Spielfelds an der Seitenlinie kann der Schiedsrichter das Spielgeschehen und den anderen Schiedsrichter besser im Blick behalten.
- Der Schiedsrichter, der näher beim Spielgeschehen („Aktionsbereich“: Bereich, in dem sich der Ball gerade befindet) ist, sollte sich im Blickfeld des anderen Schiedsrichters befinden, während sich dieser auf die Überwachung des „Einflussbereichs“ (Bereich, in dem sich der Ball gerade nicht befindet, aber ein Vergehen oder ein Foul begangen werden könnte) konzentrieren sollte.
- Einer der Schiedsrichter sollte möglichst nahe beim Spielgeschehen stehen, um dieses optimal zu verfolgen, ohne jedoch darauf Einfluss zu nehmen.
- Die Schiedsrichter betreten das Spielfeld nur, um das Spiel besser zu verfolgen.
- Wichtige Szenen spielen sich nicht unbedingt in der Nähe des Balls ab. Die Schiedsrichter sollten auch auf folgende Vorkommnisse achten:
 - o aggressives Verhalten einzelner Spieler abseits des Spielgeschehens
 - o mögliche Vergehen im Strafraum, in den sich das Spiel verlagert
 - o Vergehen, nachdem der Ball weggspielt wurde
 - o nächste Spielphase

2. Grundposition während des Spiels

Einer der Schiedsrichter sollte jeweils auf gleicher Höhe wie oder hinter dem vorletzten Spieler des verteidigenden Teams oder dem Ball stehen, wenn sich dieser näher bei der Torlinie befindet als der vorletzte Spieler des verteidigenden Teams.

Die Schiedsrichter müssen das Gesicht stets dem Spielfeld zuwenden. Einer der Schiedsrichter sollte den Aktionsbereich überwachen, während der andere Schiedsrichter den Einflussbereich überwacht.

3. Freigabe des Balls durch den Torhüter

Einer der Schiedsrichter begibt sich auf die Höhe der Strafraumgrenze und achtet darauf, dass der Torhüter den Ball nach der Freigabe weder ein zweites Mal noch ausserhalb des Strafraums mit der Hand oder dem Arm berührt, und zählt bei Ballbesitz des Torhüters die vier Sekunden.

Bei einem Torabwurf sollte einer der Schiedsrichter dieselbe Position einnehmen. Das Zählen der vier Sekunden beginnt, sofern sich der Torhüter im eigenen Strafraum befindet. Ein Torhüter, der sich ausserhalb des eigenen Strafraums befindet, kann wegen Spielverzögerung verwarnt werden.

Nachdem der Torhüter den Ball freigegeben hat, begeben sich die Schiedsrichter jeweils auf eine für die Spielleitung geeignete Position.

4. „Tor“ oder „kein Tor“

Wenn zweifelsfrei ein Tor erzielt wurde, nehmen der Schiedsrichter und der zweite Schiedsrichter Blickkontakt auf. Der Schiedsrichter, der sich näher beim Zeitnehmertisch befindet, begibt sich daraufhin zum Zeitnehmer und zum dritten Schiedsrichter, um ihnen mit dem entsprechenden Zeichen die Nummer des Spielers anzuzeigen, der das Tor erzielt hat.

Wenn ein Tor erzielt wurde, das Spiel aber weiterläuft, da die Situation nicht eindeutig war, pfeift der dem Tor näher postierte Schiedsrichter, um die Aufmerksamkeit des anderen Schiedsrichters zu erlangen. Der Schiedsrichter, der sich näher beim Zeitnehmertisch befindet, begibt sich daraufhin zum Zeitnehmer und zum dritten Schiedsrichter, um ihnen mit dem entsprechenden Zeichen die Nummer des Spielers anzuzeigen, der das Tor erzielt hat.

Wenn ein Team mit fliegendem Torhüter spielt, sollte der dritte Schiedsrichter die Schiedsrichter auf dem Spielfeld unterstützen, indem er sich auf der Torlinie des Teams positioniert, das mit fliegendem Torhüter spielt, um besser beurteilen zu können, ob der Ball ins Tor geht oder nicht.

5. Position, wenn der Ball aus dem Spiel ist

Von einer optimalen Position aus können die Schiedsrichter korrekt entscheiden und haben das Spielgeschehen und die Spieler besser im Blick. Sämtliche Empfehlungen zur Position beruhen auf Wahrscheinlichkeiten, die aufgrund spezifischer Informationen zu den Teams, Spielern und bisherigen Vorkommnissen während des Spiels angepasst werden müssen.

Die Positionsvorschläge in den nachfolgenden Grafiken sind grundsätzlicher Art. Einige gelten als Empfehlung, andere sind zwingend. Der Verweis auf „Zone“ betont, dass eine empfohlene Position ein Bereich ist, in dem die Schiedsrichter ihre Funktion mit höchster Wahrscheinlichkeit optimal wahrnehmen können. Die Zonen können je nach Spielumständen unterschiedlich gross sein und unterschiedliche Formen aufweisen.

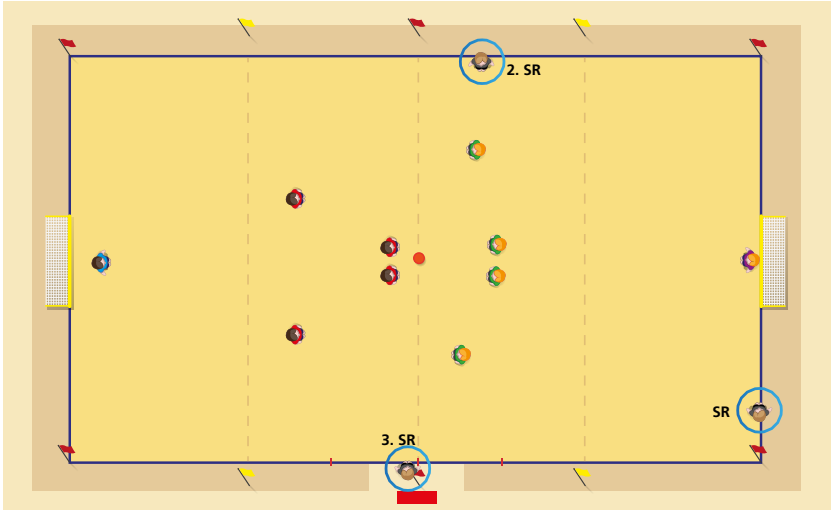
6. Position in spezifischen Situationen

1. Position beim Anstoss (1)

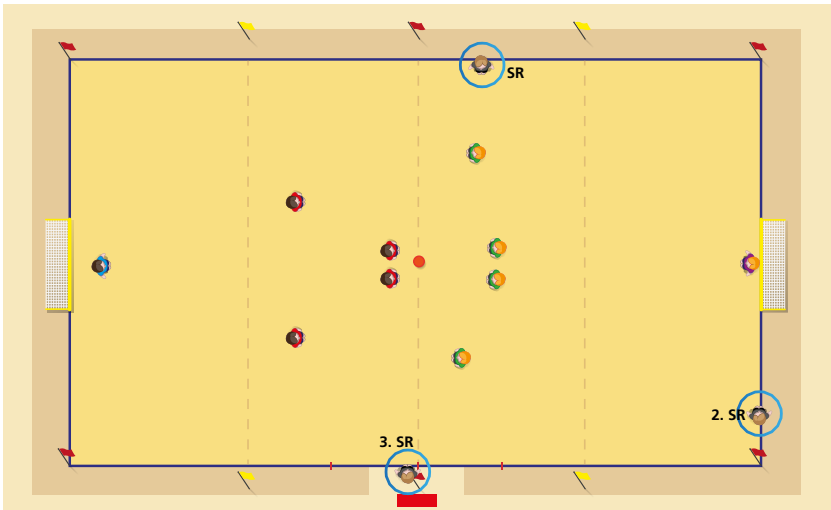
Bei einem Anstoss steht einer der Schiedsrichter auf der Torlinie auf der Seite der Auswechselzone und achtet darauf, ob ein Tor erzielt wird.

Der andere Schiedsrichter steht auf der Seitenlinie auf der anderen Spielfeldseite und kontrolliert anhand der 5-Meter-Markierungen, dass sich die verteidigenden Spieler nicht zu weit vorwärtsbewegen. Gleichzeitig achtet er darauf, ob ihm der dritte Schiedsrichter ein mögliches Vergehen der Spieler anzeigt, die den Anstoss ausführen, und gibt mit einem Pfiff das Zeichen zur Ausführung des Anstosses.

Der dritte Schiedsrichter steht auf der Höhe der imaginären Mittellinie, um den Schiedsrichtern bei der Ermittlung der korrekten Position des Balls zu helfen und sicherzustellen, dass sich alle Spieler (mit Ausnahme des Schützen) in ihrer jeweiligen Spielfeldhälfte befinden. Bei einem Vergehen durch das Team, das den Anstoss ausführt, hebt er den Arm, damit der Zeitnehmer die Zeitmessung nicht einschaltet, sondern den Schiedsrichtern mit einem akustischen Signal sofort anzeigt, dass der Anstoss wiederholt werden muss.

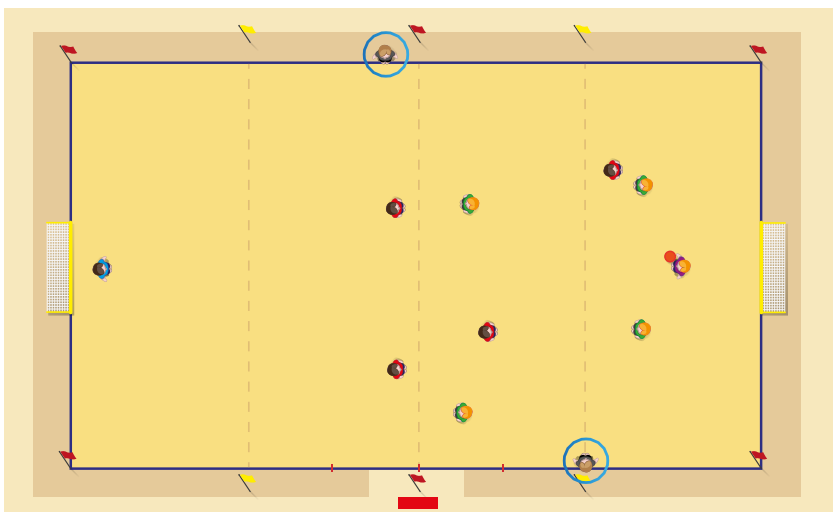


2. Position beim Anstoss (2)

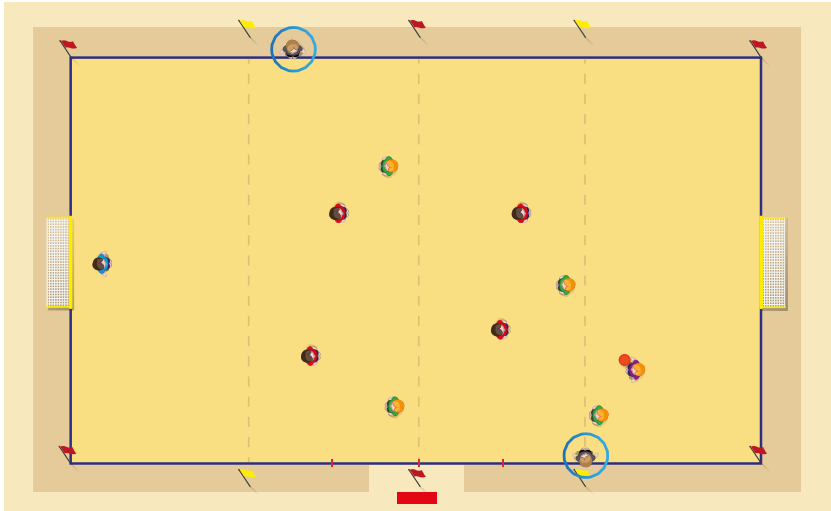


3. Position bei einem Torabwurf (1)

- a. Einer der Schiedsrichter überprüft, ob sich der Ball innerhalb des Strafraums befindet:
- Wenn sich der Ball nicht im Strafraum befindet, beginnen die Schiedsrichter mit dem Zählen der vier Sekunden, wenn sie der Ansicht sind, dass der Torhüter bereit ist, den Torabwurf auszuführen, oder er den Ball aus taktischen Gründen nicht aufnimmt, um das Spiel zu verzögern.
 - Wenn das Team, das den Torabwurf ausführt, den Torhüter auswechseln will, beginnt einer der Schiedsrichter nach einem Pfiff mit der Zählung der vier Sekunden, ungeachtet davon, ob sich der Ball innerhalb des Strafraums befindet oder nicht, während der dritte Schiedsrichter oder die Ballkinder sofort dafür sorgen, dass ein Ball in den Strafraum gelangt.
- b. Wenn sich der Ball innerhalb des Strafraums befindet, begibt sich einer der Schiedsrichter auf die Höhe der Strafraumgrenze und prüft, ob der Torhüter bereit ist, den Torabwurf auszuführen, und sich die Spieler des gegnerischen Teams ausserhalb des Strafraums befinden. Danach beginnen die Schiedsrichter mit dem Zählen der vier Sekunden, es sei denn, sie haben damit gemäss vorangehendem Absatz bereits begonnen.
- c. Schliesslich begibt sich jener Schiedsrichter auf dem Spielfeld, der den Torabwurf überwacht hat, auf eine für die Spielleitung geeignete Position, die in jedem Fall Priorität hat.

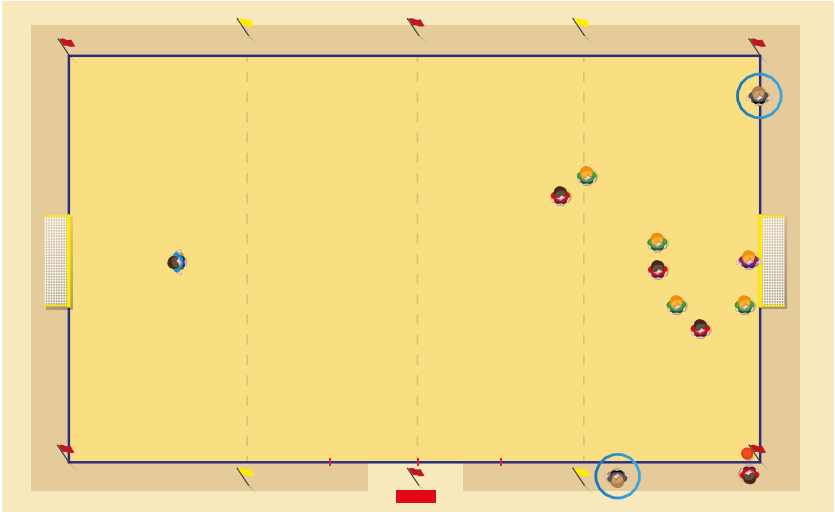


4. Position bei einem Torabwurf (2)

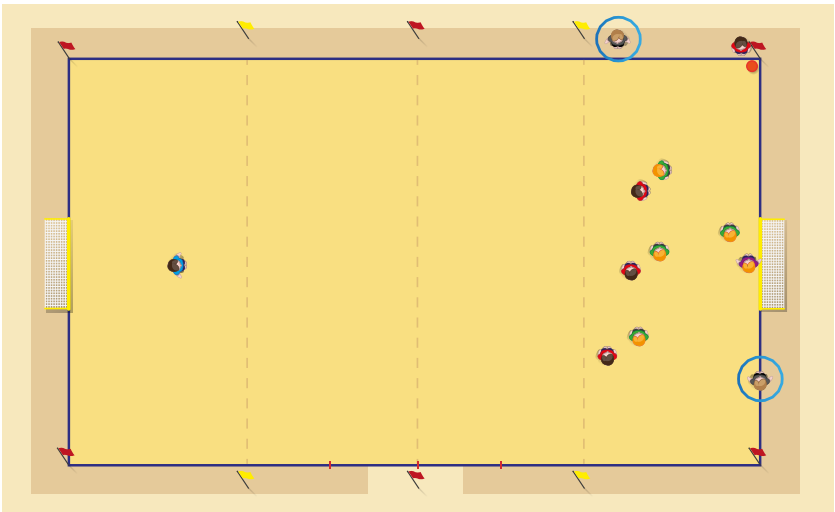


5. Position bei einem Eckstoss (1)

Bei einem Eckstoss steht der Schiedsrichter, der sich näher bei der betreffenden Ecke befindet, etwa 6–8 m vom betreffenden imaginären Eckviertelkreis entfernt auf der Seitenlinie. Von dort prüft er, ob der Ball korrekt im imaginären Eckviertelkreis liegt und die Spieler des verteidigenden Teams einen Mindestabstand von 5 m zum imaginären Eckviertelkreis einhalten. Der andere Schiedsrichter begibt sich in derselben Spielfeldhälfte auf der gegenüberliegenden Spielfeldseite auf den Schnittpunkt von Seiten- und Torlinie. Von dort überwacht er den Ball und das Verhalten der Spieler.



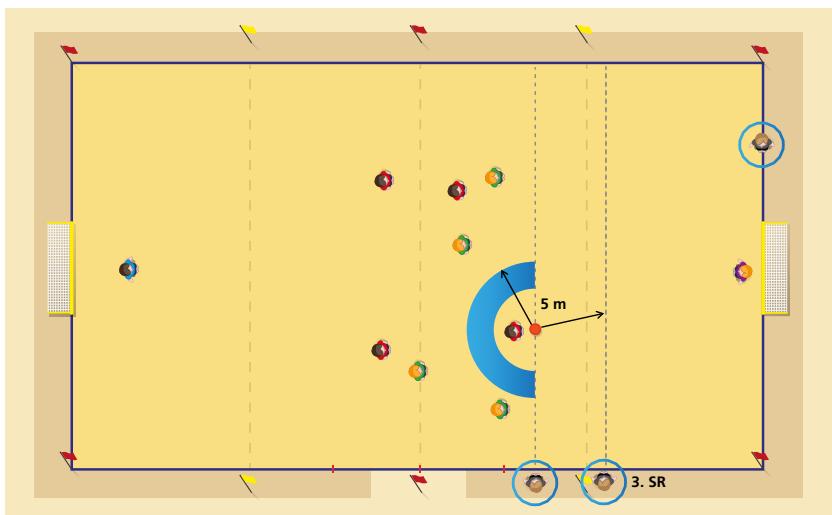
6. Position bei einem Eckstoss (2)



7. Position bei einem Freistoss in der gegnerischen Spielfeldhälfte

Bei einem Freistoss in der gegnerischen Spielfeldhälfte steht der näher postierte Schiedsrichter auf der Seitenlinie auf der Höhe der Stelle, an der der Freistoss ausgeführt wird. Er prüft, ob der Ball korrekt liegt, und achtet auf Vergehen der Spieler während der Ausführung. Der andere Schiedsrichter steht auf der Torlinie, die in jedem Fall Priorität hat. Beide Schiedsrichter sind bereit, der Flugbahn des Balls zu folgen.

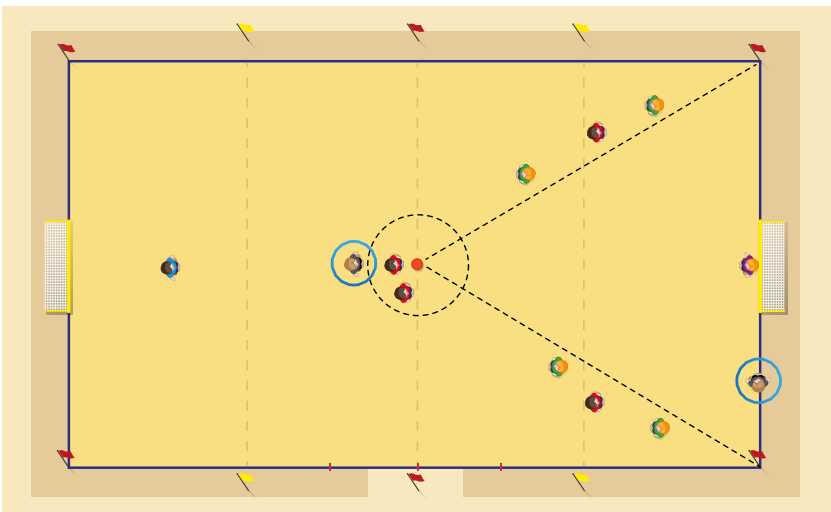
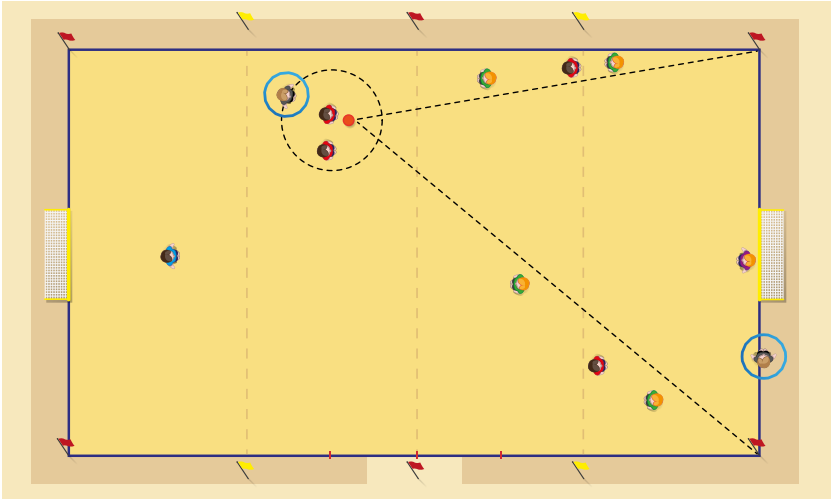
Bei einem Freistoss, der maximal 5 m von der imaginären Strafraumlinie entfernt ausgeführt wird, steht der dritte Schiedsrichter auf der Seitenlinie im Abstand von 5 m zum anderen Schiedsrichter auf der Seitenlinie in Richtung des Tors des verteidigenden Teams und achtet auf ein etwaiges Vergehen des Torhüters des verteidigenden Teams.



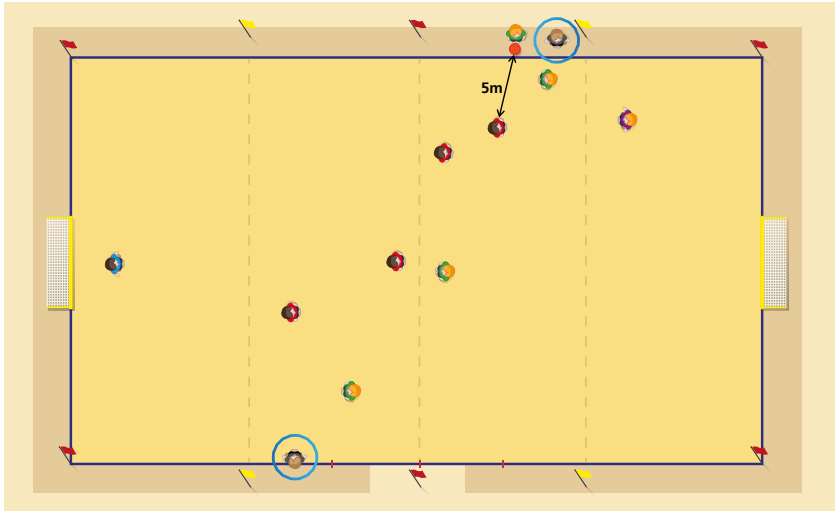
8. Position bei einem Freistoss in der eigenen Spielfeldhälfte oder vom imaginären Anstosspunkt

Bei einem Freistoss in der eigenen Spielfeldhälfte oder vom imaginären Anstosspunkt stellt sich der Schiedsrichter, der näher bei der betreffenden Stelle ist, zuerst vor den Ball, um sicherzustellen, dass die Spieler des verteidigenden Teams den Mindestabstand von 5 m zum Ball einhalten und sich ausserhalb der imaginären Zone zwischen dem Ball und den Eckfahnen befinden, sich die

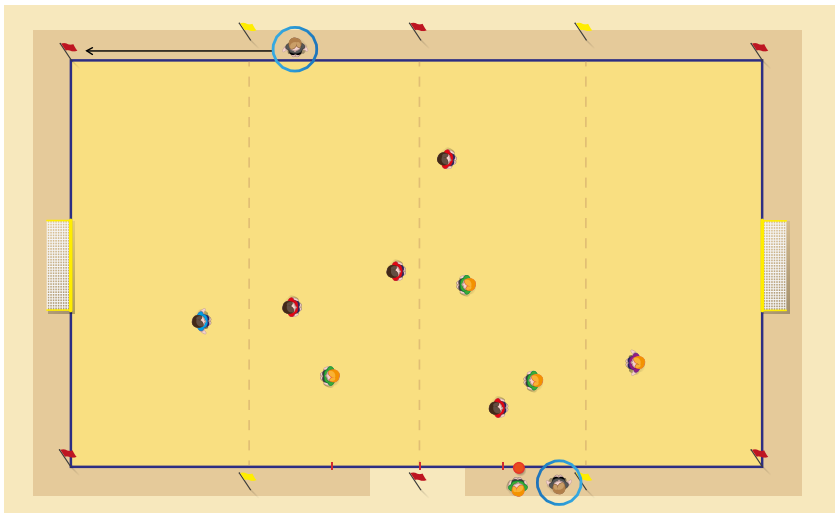
Mitspieler des Schützen ebenfalls nicht in dieser imaginären Zone aufhalten und der Ball korrekt liegt. Sobald er dies überprüft hat, begibt er sich hinter den Ball, ohne dabei den Schützen zu stören, und gibt mit einem Pfiff das Zeichen zur Ausführung des Freistosses. Mögliche Vergehen nach diesem Zeichen (vor oder nach der Ausführung des Freistosses) zeigt er ebenfalls mit einem Pfiff an. Der andere Schiedsrichter steht auf der Torlinie, die in jedem Fall Priorität hat. Beide Schiedsrichter sind bereit, der Flugbahn des Balls zu folgen.



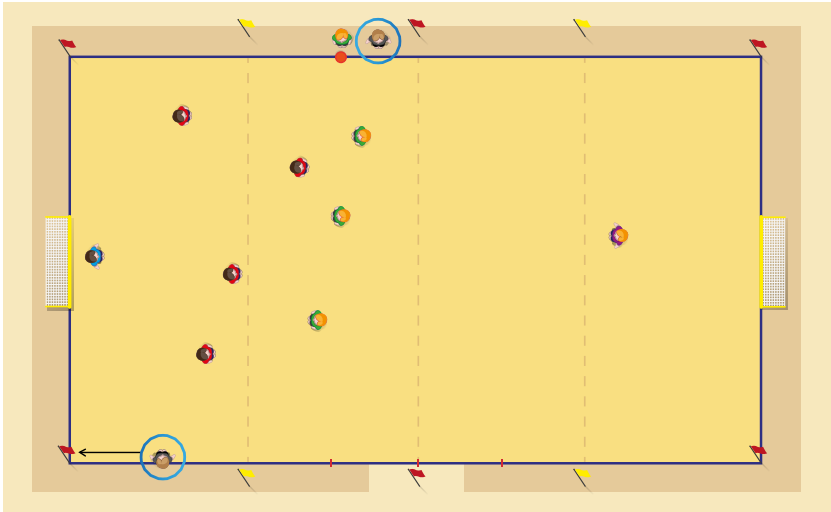
10. Position bei einem Einkick/Einwurf (1)



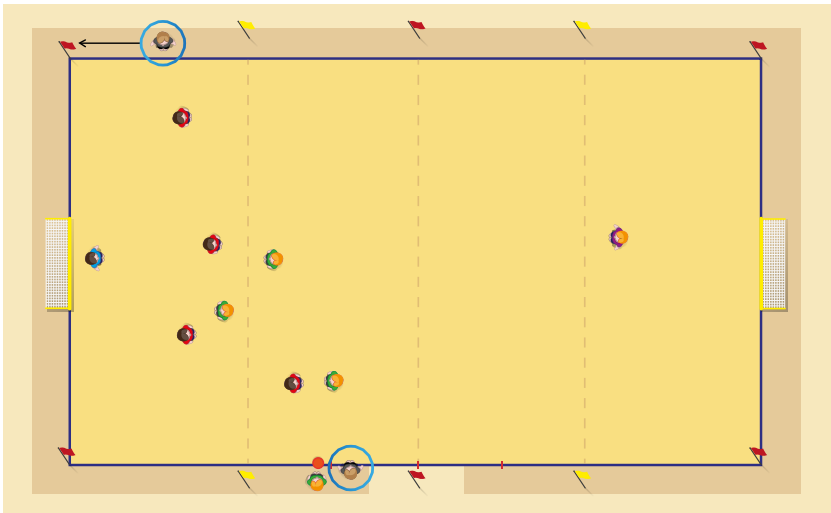
11. Position bei einem Einkick/Einwurf (2)



12. Position bei einem Einkick/Einwurf (3)

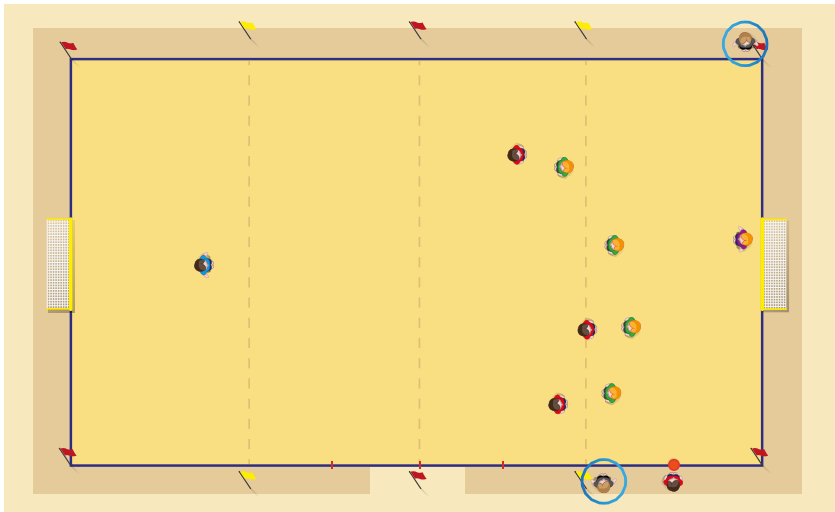


13. Position bei einem Einkick/Einwurf (4)



14. Position bei einem Einkick/Einwurf (5)

Bei einem Einkick/Einwurf in der Nähe des imaginären Eckviertelkreises für das angreifende Team steht der Schiedsrichter, der sich am nächsten bei der Stelle befindet, an der der Einkick/Einwurf auszuführen ist, etwa 5 m von der genannten Stelle entfernt. Von dort prüft er, ob der Einkick/Einwurf korrekt ausgeführt wird und die Spieler des verteidigenden Teams den Mindestabstand von 5 m zu der Stelle einhalten, an der der Einkick/Einwurf auszuführen ist. Der andere Schiedsrichter begibt sich in derselben Spielfeldhälfte auf der gegenüberliegenden Spielfeldseite auf den Schnittpunkt von Seiten- und Torlinie. Von dort überwacht er den Ball und das Verhalten der Spieler.



15. Position bei einem Neunmeterschiessen

Der Schiedsrichter steht auf der Torlinie etwa 2 m vom Tor entfernt und prüft insbesondere, ob der Ball die Torlinie überquert und der Torhüter die Bestimmungen von Regel 14 einhält.

Hat der Ball die Torlinie eindeutig überquert, nimmt der Schiedsrichter mit dem zweiten Schiedsrichter Blickkontakt auf, um sich zu vergewissern, dass kein Vergehen begangen wurde. Verstößt der Torhüter gegen die massgebenden Bestimmungen von Regel 14 und wird der Neunmeter nicht verwandelt, hebt der Schiedsrichter die Hand und der zweite Schiedsrichter signalisiert mit einem Pfiff die Wiederholung des Neunmeters.

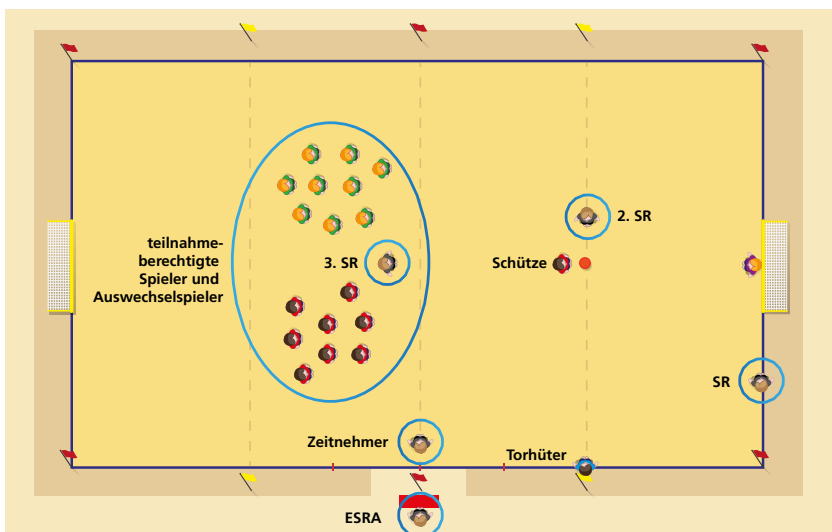
Der zweite Schiedsrichter steht auf der Höhe der imaginären Strafstoßmarke etwa 3 m von dieser entfernt, um die korrekte Position des Balls und des Torhüters des Teams des Schützen zu kontrollieren. Der zweite Schiedsrichter gibt mit einem Pfiff die Ausführung frei.

Der dritte Schiedsrichter steht in der Nähe des imaginären Anstosspunkts und überwacht die übrigen teilnahmeberechtigten Spieler und Auswechselspieler der beiden Teams.

Der Zeitnehmer befindet sich am Zeitnehmertisch und sorgt dafür, dass sich alle vom Neunmeterschiessen ausgeschlossenen Spieler und Auswechselspieler sowie die Offiziellen beider Teams korrekt verhalten. Zudem stellt er den Spielstand auf der Anzeigetafel auf 0:0 zurück und hält auf der Anzeigetafel den Spielstand des Neunmeterschiessens fest.

Wurde ein Ersatz-Schiedsrichterassistent angeboten, steht der Zeitnehmer vor dem Zeitnehmertisch und sorgt darauf, dass sich alle vom Neunmeterschiessen ausgeschlossenen Spieler und Auswechselspieler sowie die Offiziellen beider Teams korrekt verhalten, während der Ersatz-Schiedsrichterassistent am Zeitnehmertisch die Aufgaben des Zeitnehmers übernimmt (u. a. Zurückstellen des Spielstands auf der Anzeigetafel auf 0:0 und Festhalten des Spielstands des Neunmeterschiessens auf der Anzeigetafel).

Alle Spieloffiziellen machen sich Aufzeichnungen über die ausgeführten Neunmeter und die Nummern der Schützen.



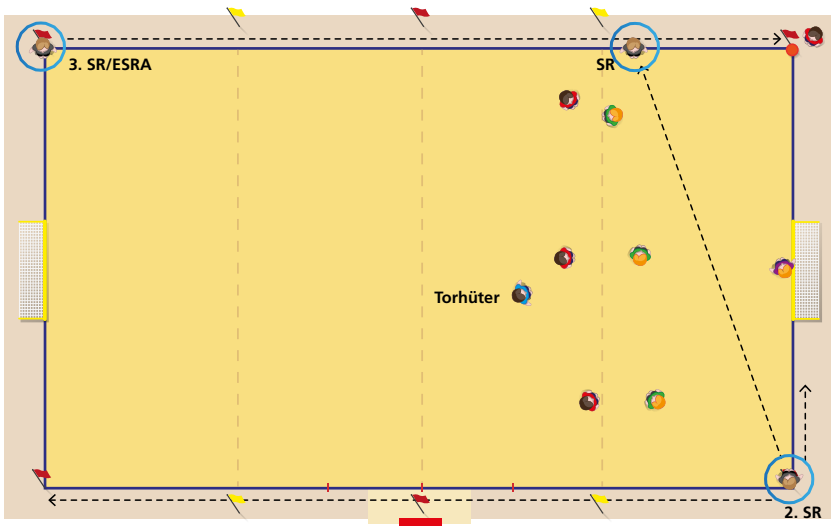
16. Position bei Seitenwechsel der Schiedsrichter auf dem Spielfeld

Die Schiedsrichter dürfen die Seite wechseln, wenn sie der Ansicht sind, dass dies dem Spiel zugutekommt. Dabei sollten sie aber folgende Aspekte berücksichtigen:

- Sie dürfen die Seite nicht wechseln, wenn der Ball im Spiel ist.
- Grundsätzlich sollten sie die Seite nur wechseln, wenn einer der Schiedsrichter auf Freistoss auf der gegenüberliegenden Spielfeldseite entscheidet.
- Die Schiedsrichter dürfen auf ihre angestammte Seite zurückkehren, wenn es das Spiel zulässt.

17. Position des dritten Schiedsrichters (oder des Ersatz-Schiedsrichterassistenten), wenn mindestens ein Team mit fliegendem Torhüter spielt

Wenn ein Team mit fliegendem Torhüter spielt, überwacht der dritte Schiedsrichter (oder der Ersatz-Schiedsrichterassistent) die Torlinie dieses Teams, wenn es im Angriff ist. Fällt ein Tor auf der Seite des Teams, das im Angriff ist, signalisiert der dritte Schiedsrichter (oder der Ersatz-Schiedsrichterassistent) dies den anderen Schiedsrichtern mit dem entsprechenden Zeichen.



AUSLEGUNG UND EMPFEHLUNGEN

REGEL 5 – Schiedsrichter

Rechte und Pflichten

Die Schiedsrichter müssen sich bewusst sein, dass Beach-Soccer ein Wettkampfsport ist, zu dem auch der physische Kontakt zwischen den Spielern gehört. Respektieren die Spieler aber weder die Beach-Soccer-Spielregeln noch die Grundsätze der Fairness, ergreifen die Schiedsrichter angemessene Massnahmen, damit diese eingehalten werden.

Die Schiedsrichter dürfen Verwarnungen und Feldverweise gegen Spieler oder Teamoffizielle auch während einer Drittelspause, nach dem Ende der regulären Spielzeit, während der Verlängerung und während des Neunmeter-schiessens aussprechen.

Vorteil

Die Schiedsrichter dürfen bei jeglichem Vergehen auf Vorteil entscheiden, sofern die Beach-Soccer-Spielregeln dies nicht ausdrücklich ausschliessen. Auf Vorteil darf beispielsweise entschieden werden, wenn ein Torhüter einen Torabwurf ausführt, ehe die Gegner den Strafraum verlassen haben. Bei einem nicht korrekt ausgeführten Einkick/Einwurf darf hingegen nicht auf Vorteil entschieden werden.

Bei einem Verstoss gegen die 4-Sekunden-Regel darf nicht auf Vorteil entschieden werden, es sei denn, der Verstoss erfolgt durch den Torhüter in der eigenen Spielfeldhälfte, nachdem der Ball bereits im Spiel war und das Team des Torhüters den Ball unmittelbar verloren hat. In allen übrigen Fällen – bei Freistössen, Einkicks/Einwürfen, Torabwürfen und Eckstössen – dürfen die Schiedsrichter nicht auf Vorteil entscheiden.

Bei der Beurteilung, ob auf Vorteil entschieden wird, müssen die Schiedsrichter folgende Aspekte berücksichtigen:

- Schwere des Vergehens: Bei einem feldverweiswürdigen Vergehen unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und verweist den Spieler des Feldes, sofern dadurch keine offensichtliche Torchance vereitelt wird.
- Ort des Vergehens: je näher beim gegnerischen Tor, desto grösser der Vorteil
- Erfolgsaussicht eines schnellen, gefährlichen Angriffs
- Spielatmosphäre

Der Entscheid zur Ahndung des ursprünglichen Vergehens ist binnen weniger Sekunden zu treffen und kann nicht mehr geändert werden, wenn das betreffende Zeichen zuvor nicht signalisiert oder ein anderer Spielzug erlaubt wurde.

Zieht das Vergehen eine Verwarnung nach sich, wird der Spieler bei der nächsten Unterbrechung verwarnt. Falls der Vorteil nicht eindeutig ist, sollte das Spiel unterbrochen und der Spieler sofort verwarnt werden. Erfolgt die Verwarnung nicht bei der nächsten Spielunterbrechung, kann sie auch nicht zu einem späteren Zeitpunkt ausgesprochen werden.

Mehrere Vergehen gleichzeitig

Bei mehreren gleichzeitigen Vergehen ahnden die Schiedsrichter das schwerste Vergehen hinsichtlich Sanktion, Spielfortsetzung, physischer Härte und taktischer Auswirkungen.

Äussere Einflüsse

Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel, wenn ein Zuschauer mit einem Pfiff ihrer Meinung nach das Spiel beeinflusst, z. B. wenn ein Spieler den Ball in die Hand nimmt. Wurde das Spiel unterbrochen, wird es mit einem Schiedsrichterball an der Stelle fortgesetzt, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand, es sei denn, der Ball befand sich im Strafraum (siehe Regel 8).

Zählen der vier Sekunden bei laufendem Spiel

Jedes Mal, wenn der Torhüter eines Teams in der eigenen Spielfeldhälfte bei laufendem Spiel in Ballbesitz ist, zeigt einer der Schiedsrichter gut sichtbar das Zählen der vier Sekunden an.

Fortsetzung des Spiels

Die Schiedsrichter sorgen insbesondere dafür, dass das Spiel jeweils schnell fortgesetzt und eine Spielfortsetzung (Einkick/Einwurf, Torabwurf, Eckstoss oder Freistoss) nicht aus taktischen Gründen verzögert wird. Wird die Spielfortsetzung regelkonform ausgeführt, beginnen sie mit dem Zählen der vier Sekunden, ohne dass dafür ein Pfiff erforderlich ist. Wenn die Schiedsrichter der Ansicht sind, dass die Spielfortsetzung aus taktischen Gründen verzögert wird, müssen sie nach einem Pfiff mit der Zählung der vier Sekunden beginnen, ungeachtet ob der ausführende Spieler zur Ausführung bereit ist oder nicht. Bei einer Spielfortsetzung, die kein Zählen der vier Sekunden vorsieht (Anstoss oder Strafstoss), wird jeder Spieler verwarnt, der das Spiel verzögert.

Zur Beschleunigung der Spielfortsetzung und des Spielgeschehens halten um das Spielfeld herum Personen zusätzliche Bälle bereit.

Schiedsrichterpfiff

Der Schiedsrichterpfiff ist zwingend:

- beim Anstoss:
 - zu Beginn eines Spielabschnitts (1., 2. und 3. Drittel sowie gegebenenfalls Verlängerung),
 - zur Fortsetzung des Spiels nach einem Tor,
- bei einer Spielunterbrechung für:
 - einen Freistoss oder Strafstoss,
 - eine vorübergehende Unterbrechung oder den Abbruch eines Spiels oder die Bestätigung des akustischen Signals des Zeitnehmers am Ende eines Spielabschnitts,
- zur Fortsetzung des Spiels bei:
 - einem Freistoss,
 - einem Strafstoss,
- zur Fortsetzung des Spiels nach einer Spielunterbrechung wegen:
 - einer Verwarnung oder eines Feldverweises wegen eines Vergehens,
 - einer Verletzung eines oder mehrerer Spieler.

Der Schiedsrichterpfiff ist nicht notwendig:

- bei einer Spielunterbrechung für:
 - einen Torabwurf, Eckstoss oder Einkick/Einwurf (es sei denn, die Situation ist nicht eindeutig),
 - einen Treffer (es sei denn, der Ball hat die Torlinie nicht eindeutig überquert),
- zur Fortsetzung des Spiels bei:
 - einem Torabwurf, Eckstoss oder Einkick/Einwurf (sofern nicht die Einhaltung des Mindestabstands von 5 m verlangt wird),
- zur Fortsetzung des Spiels mittels Schiedsrichterball.

Wird der Schiedsrichterpfiff unverhältnismässig oft/unnötig eingesetzt, verliert er seine Wirkung, wenn er wirklich nötig ist. Wenn das Team, das einen Einkick/Einwurf oder Eckstoss ausführen will, die Einhaltung des vorgeschriebenen Abstands (oder bei einem Torabwurf die korrekte Position) der gegnerischen Spieler verlangt, signalisieren die Schiedsrichter den Spielern

unmissverständlich, dass das Spiel erst nach dem Pfiff fortgesetzt werden darf. Setzt ein Spieler das Spiel in diesem Fall vor dem Schiedsrichterpfiff fort, wird er wegen Verzögerung der Spielfortsetzung verwahrt.

Wenn einer der Schiedsrichter bei laufendem Spiel irrtümlicherweise pfeift, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel, wenn sie der Ansicht sind, dass der Pfiff das Spiel beeinflusst hat. In diesem Fall wird das Spiel mit einem Schiedsrichterball an der Stelle fortgesetzt, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand, es sei denn, der Ball befand sich im Strafraum (siehe Regel 8). Wenn der Pfiff das Spiel nicht beeinflusst, zeigen die Schiedsrichter deutlich an, dass die Spieler weiterspielen sollen.

Körpersprache

Die Körpersprache:

- hilft bei der Leitung des Spiels und
- signalisiert Autorität und Selbstkontrolle.

Die Körpersprache dient nicht zur Rechtfertigung von Entscheidungen.

REGEL 6 – Weitere Spieloffizielle

Pflichten und Aufgaben

Der dritte Schiedsrichter und der Zeitnehmer unterstützen die Schiedsrichter dabei, das Spiel gemäss den Beach-Soccer-Spielregeln zu leiten. Sie unterstützen die Schiedsrichter auf deren Anweisung und unter deren Kontrolle auch in allen übrigen Belangen der Spielleitung. Sie müssen u. a.:

- das Spielfeld, die eingesetzten Bälle und die Ausrüstung der Spieler kontrollieren,
- klären, ob Probleme mit der Ausrüstung behoben oder blutende Wunden versorgt wurden,
- den Auswechsellvorgang beaufsichtigen,
- über Zeit, Tore, Verwarnungen und Feldverweise Buch führen.

Position und Zusammenarbeit

1. Anstoss

Der dritte Schiedsrichter steht auf der Höhe der imaginären Mittellinie auf der Seitenlinie und achtet darauf, dass:

- sich die Auswechselspieler, Teamoffiziellen und übrigen Personen korrekt aufstellen und sich alle Spieler (mit Ausnahme des ausführenden Spielers) in ihrer jeweiligen Spielfeldhälfte befinden,
- der Anstoss korrekt ausgeführt wird.

Der Zeitnehmer sitzt am Zeitnehmertisch.

2. Grundposition während des Spiels

Der dritte Schiedsrichter achtet auf die korrekte Position der Auswechselspieler, Teamoffiziellen und übrigen Personen. Zu diesem Zweck bewegt er sich bei Bedarf der Seitenlinie entlang, ohne jedoch das Spielfeld zu betreten.

Der Zeitnehmer befindet sich am Zeitnehmertisch und stoppt und startet die Zeitmessung gemäss Spielverlauf.

3. Auswechslungen

Der dritte Schiedsrichter prüft, ob die Ausrüstung der Auswechselspieler in Ordnung ist und die Auswechslungen korrekt vorgenommen werden. Zu diesem Zweck bewegt er sich bei Bedarf der Seitenlinie entlang, ohne jedoch das Spielfeld zu betreten.

4. Neunmeterschiessen

In Abwesenheit eines Ersatz-Schiedsrichterassistenten steht der dritte Schiedsrichter zusammen mit den teilnahmeberechtigten Spielern und Auswechselspielern in der Spielfeldhälfte, in der keine Neunmeter ausgeführt werden. Von dort überwacht er das Verhalten der Spieler und stellt sicher, dass kein Spieler einen weiteren Neunmeter ausführt, bevor alle übrigen teilnahmeberechtigten Spieler und Auswechselspieler seines Teams einen Neunmeter ausgeführt haben.

Wurde ein Ersatz-Schiedsrichterassistent aufgeboden, sitzt dieser am Zeitnehmertisch, wo er den Spielstand auf der Anzeigetafel auf 0:0 zurückstellt und auf der Anzeigetafel den Spielstand des Neunmeterschiessens festhält.

Alle Spieloffiziellen machen sich Aufzeichnungen über die ausgeführten Neunmeter und die Nummern der Schützen.

Zeichen der Schiedsrichterassistenten (zwingend)

Wenn der dritte Schiedsrichter die Torlinie überwacht, weil ein oder beide Teams mit fliegendem Torhüter spielen, und der Ball in das von ihm überwachte Tor geht, hebt er den Arm und zeigt anschliessend umgehend zum imaginären Anstosspunkt, um die Schiedsrichter darauf hinzuweisen, dass ein Treffer erzielt wurde.

Akustisches Signal

Das akustische Signal ist im Spiel sehr wichtig und wird nur eingesetzt, wenn die Aufmerksamkeit der Schiedsrichter erlangt werden muss.

Das akustische Signal ist zwingend, um Folgendes anzuzeigen:

- Ende eines Spielabschnitts
Der Zeitnehmer kann den Start eines Spielabschnitts nach dem Anpfiff durch einen der Schiedsrichter mit dem akustischen Signal bestätigen.
- unkorrektes Verhalten von Auswechselspielern oder Teamoffiziellen
- Verstoß gegen das Auswechselfahren
- Disziplinarfehler der Schiedsrichter
- äussere Einflüsse

Wenn der Zeitnehmer bei laufendem Spiel irrtümlicherweise das akustische Signal ertönen lässt, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel, wenn sie der Ansicht sind, dass das Signal das Spiel beeinflusst hat. In diesem Fall wird das Spiel mit einem Schiedsrichterball an der Stelle fortgesetzt, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand, es sei denn, der Ball befand sich im Strafraum (siehe Regel 8). Wenn das akustische Signal das Spiel nicht beeinflusst, zeigen die Schiedsrichter deutlich an, dass die Spieler weiterspielen sollen.

Zeitmessung

Funktioniert die Zeitmessung nicht korrekt, informiert der Zeitnehmer die Schiedsrichter. Der Zeitnehmer setzt die Zeitmessung anschliessend mit einer manuellen Stoppuhr fort. In diesem Fall teilen die Schiedsrichterassistenten einem Offiziellen jedes Teams die verbleibende Spielzeit mit.

Falls der Zeitnehmer nach einer Spielunterbrechung vergisst, die Zeitmessung wieder einzuschalten, ordnen die Schiedsrichter den Zeitnehmer an, die verstrichene Zeit hinzuzurechnen.

Nach den einzelnen Spielunterbrechungen wird die Zeitmessung wie folgt fortgesetzt:

- Anstoss: nachdem der Ball regelkonform mit dem Fuss gespielt wurde und sich eindeutig bewegt
- Torabwurf: nachdem der Torhüter den Ball regelkonform aus seinen Händen freigegeben hat
- Eckstoss: nachdem der Ball regelkonform mit dem Fuss gespielt wurde und sich eindeutig bewegt
- Einkick: nachdem der Ball regelkonform mit dem Fuss gespielt wurde und sich eindeutig bewegt
- Einwurf: nachdem der Ball regelkonform auf das Spielfeld gelangt
- Freistoss: nachdem der Ball regelkonform mit dem Fuss gespielt wurde und sich eindeutig bewegt
- Strafstoss: nachdem der Ball regelkonform mit dem Fuss nach vorne gespielt wurde und sich eindeutig bewegt
- Schiedsrichterball: nachdem einer der Schiedsrichter den Ball regelkonform aus den Händen freigegeben und der Ball das Spielfeld berührt hat

REGEL 8 – Beginn und Fortsetzung des Spiels

Anstoss

Die Schiedsrichter müssen sich vor Anordnung des Anstosses weder bei den Torhütern noch bei anderen Spielern vergewissern, ob diese bereit sind.

REGEL 12 – Fouls und sonstiges Fehlverhalten

Einen Gegner rempeln

Als Rempeln gilt der Kampf um Raum in Ballnähe mit Körperkontakt, jedoch ohne den Einsatz von Armen und Ellbogen. Ein Vergehen liegt vor, wenn das Rempeln wie folgt eingestuft wird:

- fahrlässig
- rücksichtslos
- übermässig hart

Halten des Gegners

Halten liegt vor, wenn ein Spieler seinen Gegner durch den Einsatz von Händen oder Armen oder durch sonstigen Körpereinsatz daran hindert, sich frei zu bewegen.

Die Schiedsrichter müssen das Halten eines Gegners frühzeitig unterbinden und entschieden durchgreifen, insbesondere im Strafraum bei Eckstößen, Einkicks/Einwürfen und Freistößen.

Die Schiedsrichter haben folgende Möglichkeiten:

- Sie ermahnen den Spieler, der einen Gegner hält, bevor der Ball im Spiel ist.
- Sie verwarnen den Spieler, der einen Gegner nach einer Ermahnung weiter hält, bevor der Ball im Spiel ist.
- Sie entscheiden auf Freistoss oder Strafstoß und verwarnen den Spieler, falls sich das Vergehen bei laufendem Spiel ereignet.

Wenn ein Spieler des verteidigenden Teams einen Spieler des angreifenden Teams ausserhalb des Strafraums zu halten beginnt und ihn bis in den Strafraum weiter festhält, entscheiden die Schiedsrichter auf Strafstoß.

Disziplinarmassnahmen

- Hält ein Spieler einen Gegner fest und hindert ihn so daran, in Ballbesitz zu gelangen oder eine günstige Position einzunehmen, wird er wegen unsportlichen Betragens verwarnet.
- Vereitelt ein Spieler durch Halten eines Gegners eine offensichtliche Torchance, wird er des Feldes verwiesen.
- In allen übrigen Situationen zieht das Halten eines Gegners keine Sanktionen nach sich.

Fortsetzung des Spiels

- Freistoss am Ort des Vergehens oder Strafstoß, wenn das Vergehen im Strafraum erfolgte

Handspiel

Disziplinarmassnahmen

Unter gewissen Umständen sind Spieler bei einem Handspiel wegen unsportlichen Betragens zu verwarnen, z. B. wenn der Spieler:

- einen aussichtsreichen Angriff des gegnerischen Teams verhindert oder unterbindet,
- versucht, durch ein absichtliches Handspiel ein Tor zu erzielen,
- erfolglos versucht, mit einem Handspielvergehen ein Tor des gegnerischen Teams zu verhindern oder eine offensichtliche Torchance zu vereiteln, wenn der Torhüter nicht im eigenen Strafraum ist.

Wenn ein Spieler durch ein absichtliches Handspiel ein Tor des gegnerischen Teams verhindert oder eine offensichtliche Torchance vereitelt, wird er des Feldes verwiesen. Grund für diese Sanktion ist nicht das absichtliche Handspiel an sich, sondern die Tatsache, dass durch eine unerlaubte und unfaire Aktion ein Gegentor verhindert wurde.

Fortsetzung des Spiels

- Freistoss am Ort des Vergehens oder Strafstoß, wenn das Vergehen im Strafraum erfolgte

Für den Torhüter gelten bezüglich Handspiels ausserhalb des eigenen Strafraums die gleichen Regeln wie für alle übrigen Spieler. Berührt der Torhüter den Ball im eigenen Strafraum mit der Hand, kann kein Strafstoß gegen ihn ausgesprochen werden, ausser er wirft einen Gegenstand in Richtung des Balls oder er berührt den Ball mit einem in der Hand gehaltenen Gegenstand. Freistöße aufgrund anderer Vergehen des Torhüters sind jedoch möglich.

Vergehen des Torhüters

Ballbesitz durch den Torhüter ist gegeben, wenn der Torhüter den Ball kontrolliert. Der Torhüter kontrolliert den Ball, wenn er ihn mit einem beliebigen Körperteil berührt, es sei denn, der Ball prallt von ihm ab.

Der Torhüter darf den Ball in der eigenen Spielfeldhälfte in folgenden Fällen nicht länger als vier Sekunden kontrollieren:

- mit den Händen oder Armen im eigenen Strafraum
- mit den Füßen überall in der eigenen Spielfeldhälfte

In diesen Fällen muss der Schiedsrichter, der näher beim Torhüter steht, für alle gut sichtbar das Zählen der vier Sekunden anzeigen.

Fortsetzung des Spiels

- Freistoss

Vergehen gegen den Torhüter

Kontrolliert der Torhüter den Ball in den Händen, darf er von einem Gegenspieler nicht angegriffen werden.

Ein Vergehen liegt vor, wenn ein gegnerischer Spieler:

- den Torwart daran hindert, den Ball aus seinen Händen freizugeben,
- den Ball spielt oder zu spielen versucht, wenn der Torhüter den Ball auf der Handfläche hat,
 - o Wenn ein Spieler den Ball tritt oder zu treten versucht, während der Torhüter diesen freigeben möchte, wird der Spieler wegen gefährlichen Spiels bestraft.
- den Torhüter unfair in dessen Bewegung behindert, z. B. bei einem Eckstoss.

Körperkontakt zwischen einem Spieler des angreifenden Teams und einem Torhüter in dessen Strafraum bedeutet nicht automatisch ein Vergehen, es sei denn, der Spieler des angreifenden Teams springt den Torhüter an oder rempelt oder stösst ihn bei dieser Aktion fahrlässig, rücksichtslos oder übermässig hart.

Fortsetzung des Spiels

Wenn das Spiel wegen eines oben erwähnten Vergehens gegen den Torhüter unterbrochen wird und die Schiedsrichter nicht auf Vorteil entscheiden konnten, wird das Spiel mit einem Freistoss fortgesetzt.

Gefährliches Spiel

Bei gefährlichem Spiel muss es nicht zwingend zu Körperkontakt zwischen den Spielern kommen. Kommt es jedoch zu Körperkontakt, gilt die Aktion als Vergehen und ist mit einem Freistoss am Ort des Vergehens oder einem Strafstoss zu ahnden. Bei gefährlichem Spiel mit Körperkontakt haben die Schiedsrichter zudem zu prüfen, ob zumindest auch eine Unsportlichkeit vorliegt.

Disziplinarmassnahmen

- Gefährliches Spiel im Rahmen eines „normalen“ Zweikampfs zieht keine Disziplinarmassnahme nach sich. Nimmt der fehlbare Spieler bei seiner Aktion eine Verletzung des Gegners in Kauf, wird er von den Schiedsrichtern wegen rücksichtslosen Einsteigens verwarnt.
- Vereitelt ein Spieler durch gefährliches Spiel eine offensichtliche Torchance, wird er von den Schiedsrichtern des Feldes verwiesen.

Fortsetzung des Spiels

- Freistoss vom imaginären Anstosspunkt, wenn das Vergehen in der eigenen Spielfeldhälfte erfolgte, oder vom Ort des Vergehens, wenn das Vergehen in der gegnerischen Spielfeldhälfte erfolgte

Wenn es zu Körperkontakt kommt oder die Schiedsrichter der Ansicht sind, dass die Aktion fahrlässig, rücksichtslos oder übermässig hart erfolgte, ist dieses Vergehen mit einem Freistoss am Ort des Vergehens oder einem Strafstoss zu ahnden.

Protestieren durch Worte oder Handlungen

Zeigt sich ein Spieler oder Auswechselspieler mit einer Entscheidung der Schiedsrichter oder Schiedsrichterassistenten nicht einverstanden, indem er (verbal oder nonverbal) protestiert, wird er verwarnet.

Der Teamkapitän/Spielführer geniesst gemäss Beach-Soccer-Spielregeln weder einen Sonderstatus noch Privilegien, trägt aber eine gewisse Verantwortung für das Verhalten seines Teams.

Ein Spieler oder Auswechselspieler, der einen Spieloffiziellen tätlich angreift oder anstössige, beleidigende oder schmähende Äusserungen und/oder Handlungen vornimmt, wird des Feldes verwiesen.

Verzögerung der Spielfortsetzung

Die Schiedsrichter verwarnen jeden Spieler, der die Spielfortsetzung verzögert, indem er:

- einen Freistoss absichtlich vor dem Pfiff der Schiedsrichter ausführt, damit diese die Ausführung wiederholen lassen müssen,
- nach einer Spielunterbrechung durch die Schiedsrichter den Ball mit dem Fuss wegspielt oder mit den Händen wegträgt,
- das Spielfeld absichtlich langsam verlässt, nachdem die Ärzte wegen einer Verletzung auf das Spielfeld beordert wurden,
- eine Auseinandersetzung provoziert, indem er den Ball absichtlich berührt, nachdem die Schiedsrichter das Spiel unterbrochen haben.

Simulieren

Ein Spieler, der die Schiedsrichter zu täuschen versucht, indem er eine Verletzung simuliert oder vorgibt, gefoult worden zu sein (Schwalbe), wird wegen unsportlichen Betragens verwarnet. Wird das Spiel wegen eines solchen Vergehens unterbrochen, wird es mit einem Freistoss fortgesetzt.

Tumult

Bei bzw. nach Tumulten:

- sollten die Schiedsrichter den/die Unruhestifter schnell und effizient identifizieren und sich mit diesem/diesen befassen,
- sollten die Schiedsrichter eine geeignete Position in der Nähe des Tumults einnehmen, um einen optimalen Überblick über alle Vorfälle und Vergehen zu haben,
- sollten sich der dritte Schiedsrichter und der Ersatz-Schiedsrichterassistent (sofern aufgeboden) bei Bedarf aufs Spielfeld begeben, um die Schiedsrichter zu unterstützen,
- müssen die Schiedsrichter die massgebende Disziplinarmaßnahme verhängen.

Wiederholtes Verstossen gegen die Beach-Soccer-Spielregeln

Die Schiedsrichter achten stets auf Spieler, die wiederholt gegen die Beach-Soccer-Spielregeln verstossen. Dabei müssen sie bedenken, dass auch Spieler, die verschiedene Vergehen begehen, wegen wiederholten Verstossens gegen die Beach-Soccer-Spielregeln verwarnet werden müssen.

Wie viele Vergehen erforderlich sind, um einen Spieler wegen wiederholten Verstossens gegen die Beach-Soccer-Spielregeln zu verwarnen, ist Ermessenssache. Die Beurteilung eines möglichen Verhaltensmusters muss immer im Sinne einer optimalen Spielleitung erfolgen.

Grobes Foulspiel

Grobe Fouls sind mit einem Feldverweis zu ahnden. Das Spiel wird mit einem Freistoss am Ort des Vergehens oder einem Strafstoss (falls sich das grobe Foul im Strafraum des fehlbaren Spielers ereignet hat) fortgesetzt.

Bei groben Fouls sollte nicht auf Vorteil entschieden werden, es sei denn, im Anschluss an die Szene ergibt sich eine klare Torchance. In diesem Fall verweisen die Schiedsrichter den fehlbaren Spieler bei der nächsten Spielunterbrechung des Feldes.

REGEL 14 – Strafstoß

Ausführung

- Wenn der Ball beim Aufprall auf einen Torpfosten oder die Querlatte beschädigt wird und dann ins Tor geht, gilt der Treffer.
- Wenn der Ball beim Aufprall auf einen Torpfosten oder die Querlatte beschädigt wird und dann nicht ins Tor geht, wird der Strafstoß nicht wiederholt, aber das Spiel wird unterbrochen und mit einem Schiedsrichterball fortgesetzt.
- Ordnen die Schiedsrichter eine Wiederholung des Strafstoßes an und der ursprüngliche Strafstoß wurde nicht aufgrund eines Foulspiels verhängt, muss der erneute Strafstoß nicht zwingend vom ursprünglichen Schützen ausgeführt werden.
- Führt ein Spieler einen Strafstoß aus, bevor die Schiedsrichter das entsprechende Zeichen zur Ausführung gegeben haben, wird der Strafstoß wiederholt und der Schütze verwarnt.

REGEL 15 – Einkick/Einwurf

Ausführung/Vergehen

Die Schiedsrichter weisen die Spieler des verteidigenden Teams an, einen Mindestabstand von 5 m zu der Stelle einzuhalten, an der der Einkick/Einwurf auszuführen ist. Hält ein Spieler diesen Mindestabstand nicht ein, wird er von den Schiedsrichtern vor Ausführung des Einkicks/Einwurfs ermahnt. Hält der Spieler den Mindestabstand weiter nicht ein, wird er verwarnt. Das Spiel wird mit einem Einkick/Einwurf fortgesetzt. Das Zählen der vier Sekunden wird fortgesetzt, sofern damit bereits begonnen wurde.

Wird ein Einkick/Einwurf nicht korrekt ausgeführt, dürfen die Schiedsrichter nicht auf Vorteil entscheiden, auch wenn der Ball direkt zum Gegner geht. Vielmehr weisen sie einen Spieler des gegnerischen Teams an, den Einkick/Einwurf auszuführen.

REGEL 16 – Torabwurf

Ausführung/Vergehen

Wirft ein Torhüter den Ball bei einem korrekt ausgeführten Torabwurf absichtlich, aber weder fahrlässig, rücksichtslos noch übermässig hart auf einen Gegner, lassen die Schiedsrichter das Spiel weiterlaufen.

Gibt der Torhüter den Ball bei einem Torabwurf nicht im eigenen Strafraum frei, wird der Torabwurf wiederholt, wobei das Zählen der vier Sekunden nicht

von vorn beginnt, sondern fortgesetzt wird, sobald der Torhüter wieder zur Ausführung bereit ist.

Die Schiedsrichter beginnen mit dem Zählen der vier Sekunden, sobald der Torhüter den Ball mit den Händen oder Füßen kontrolliert.

Berührt ein Torhüter den Ball nach einem korrekt ausgeführten Torabwurf ausserhalb des eigenen Strafraums absichtlich mit der Hand oder dem Arm, nachdem der Ball im Spiel war und bevor ihn ein anderer Spieler berührt hat, geben die Schiedsrichter einen Freistoss für das gegnerische Team und ergreifen gegebenenfalls Disziplinarmassnahmen gegen den Torhüter gemäss Beach-Soccer-Spielregeln.

Führt der Torhüter den Torabwurf mit dem Fuss aus, wird er von den Schiedsrichtern ermahnt und angewiesen, den Torabwurf mit der Hand auszuführen, wobei das Zählen der vier Sekunden nicht von vorn beginnt, sondern fortgesetzt wird, sobald der Torhüter wieder zur Ausführung bereit ist.

REGEL 17 – Eckstoss

Ausführung/Vergehen

Die Schiedsrichter weisen die Spieler des verteidigenden Teams an, einen Mindestabstand von 5 m zum imaginären Eckviertelkreis einzuhalten, bis der Ball im Spiel ist. Hält ein Spieler diesen Mindestabstand nicht ein, wird er von den Schiedsrichtern vor Ausführung des Eckstosses ermahnt. Hält der Spieler den Mindestabstand weiter nicht ein, wird er verwarnt.

Befindet sich ein Torhüter aufgrund des Spielgeschehens nicht in seinem Tor oder ausserhalb des Spielfelds, darf das gegnerische Team einen Eckstoss dennoch rasch ausführen.

BEACH-SOCCER-BEGRIFFE

0–9

2-Minuten-Strafe (Two-minute numerical reduction)

Disziplinarmaßnahme, bei der ein Team aufgrund eines Feldverweises gegen einen eigenen Spieler während zwei Minuten mit einem Spieler weniger agieren muss, wobei dieser Spieler unter bestimmten Umständen schon vor Ablauf der zwei Minuten ins Spiel zurückkehren kann, wenn das gegnerische Team ein Tor erzielt.

A

Abbrechen (Abandon)

Beenden eines Spiels vor dem geplanten Schlusspfiff.

Abfangen (Intercept)

Verhindern, dass der Ball sein Ziel erreicht.

Ablenken (Distract)

Stören oder Verwirren einer Person oder Aufsichziehen ihrer Aufmerksamkeit (für gewöhnlich auf unfaire Weise).

Absichtlich (Deliberate)

Vorsätzlich bzw. bewusst, also nicht reflexhaft oder unbeabsichtigt.

Ahnden/Bestrafen (Penalise)

Sanktionieren eines Vergehens, für gewöhnlich mit einer Spielunterbrechung und einem Freistoss oder Strafstoß für das Team, das das Vergehen nicht begangen hat.

Aktionsbereich (Action area)

Bereich auf dem Spielfeld, in dem sich der Ball befindet und das Spielgeschehen stattfindet.

Anstössige, beleidigende oder schmähende Äusserungen und/oder Handlungen (Offensive, insulting or abusive language and/or action(s))

Verbaler und/oder nonverbaler Protest, der derb, verletzend und respektlos ist und mit einem Feldverweis geahndet wird.

Antäuschen/Finte (Feinting)

Angedeutete Körperbewegung, mit der versucht wird, einen Gegner zu verwirren. In den Beach-Soccer-Spielregeln wird zwischen zulässigem und unzulässigem Antäuschen unterschieden.

Auswärtstorregel (Away-goals rule)

Methode zur Ermittlung eines Siegers bei unentschiedenem Spielstand nach Hin- und Rückspiel, bei der sich das Team durchsetzt, das mehr Auswärtstore (zählen doppelt) erzielt hat.

B**Behindern (Impede)**

Verzögern, Blockieren oder Verhindern einer Handlung oder Bewegung eines Gegners.

Blocken (Blocking)

Aktion, bei der sich ein Spieler so positioniert oder verschiebt, dass er ohne absichtlichen Körperkontakt einen Gegner verwirrt oder diesen davon abhält, an den Ball zu kommen oder einen bestimmten Bereich auf dem Spielfeld zu erreichen.

Brutal (Brutality)

Einstufung eines Foulspiels, bei dem ein Spieler gemäss Einschätzung der Schiedsrichter eine gefährliche, rücksichtslose oder absichtlich gewaltsame Handlung begeht und das mit einem Feldverweis zu bestrafen ist.

D**Disziplinar massnahme**

Von den Schiedsrichtern gegen einen Spieler oder Teamoffiziellen wegen eines disziplinarischen Verstosses gegen die Beach-Soccer-Spielregeln verhängte Sanktion (Verwarnung, Feldverweis oder Zeitstrafe).

Drittperson (Outside agent)

Person, die weder ein Spieloffizieller ist, noch auf der Teamliste (Spieler, Auswechselspieler und Teamoffizieller) steht, oder ein Tier, ein Gegenstand, eine Konstruktion etc.

E

Einflussbereich (Influence area)

Bereich auf dem Spielfeld, in dem sich der Ball nicht befindet, aber Spieler aneinandergeraten könnten.

Elektronisches Leistungs- und Aufzeichnungssystem (EPTS) (Electronic performance and tracking system (EPTS))

System, das Daten zur körperlichen und physiologischen Leistung eines Spielers sammelt und auswertet.

Ermessen (Discretion)

Interpretationsspielraum der Schiedsrichter oder der weiteren Spieloffiziellen bei einer Entscheidung.

Ernsthafte Verletzung (Serious injury)

Verletzung eines Spielers, die als so gravierend eingestuft wird, dass das Spiel zwar unterbrochen werden muss, die medizinischen Betreuer den Spieler aber (falls nötig) zur Behandlung oder Untersuchung vom Spielfeld bringen können, damit das Spiel fortgesetzt werden kann.

F

Fahrlässig (Careless)

Einstufung eines Foulspiels, bei dem ein Spieler gemäss Einschätzung der Schiedsrichter unachtsam, unbesonnen oder unvorsichtig in einen Zweikampf gegangen ist.

Feldverweis (Sending-off)

Durch rote Karte angezeigte Disziplinar massnahme, bei der ein Spieler das Spielfeld aufgrund eines feldverweiswürdigen Vergehens für den Rest des Spiels verlassen muss. Ein Auswechselspieler und Teamoffizieller kann ebenfalls des Feldes verwiesen werden.

Fliegender Torhüter (Flying goalkeeper)

Torhüter, der (vorübergehend) als Feldspieler agiert (meist in der gegnerischen Hälfte) und sein Tor unbewacht lässt. Diese Rolle kann der eigentliche Torhüter einnehmen oder ein Spieler, der diesen eigens für diese Situation ersetzt.

G

Gefährden (die Gesundheit des Gegners) (Endanger the safety of an opponent)

Handlung, die den Gegner einem (Verletzungs-)Risiko aussetzt.

Grobes Foulspiel (Serious foul play)

Tackling oder Zweikampf um den Ball, bei dem ein Spieler die Gesundheit des Gegners gefährdet oder übermässig hart oder brutal gegen diesen vorgeht und das/der mit einem Feldverweis zu bestrafen ist.

H

Halten (Holding offence)

Vergehen, bei dem ein Spieler einen Gegenspieler an einem Körperteil oder einem Ausrüstungsgegenstand zurückhält und ihn so an der Fortbewegung hindert.

I

Imaginärer Anstosspunkt (Centre of the pitch)

Mitte der imaginären Mittellinie.

N

Nachspielen (Additional time)

Zeitliche Verlängerung eines Spielabschnitts (einschliesslich der Verlängerung) zur Ausführung eines Freistosses oder Strafstosses wegen eines Vergehens unmittelbar vor Ende des Spielabschnitts.

Neunmeterschiessen (Kicks from the imaginary penalty mark)

Methode zur Ermittlung eines Siegers bei unentschiedenem Spielstand am Ende eines Spiels, das einen Sieger erfordert, wobei die Teams abwechselnd einen Neunmeter ausführen, bis ein Team bei gleicher Anzahl ausgeführter Neunmeter ein Tor mehr erzielt hat (oder schon früher, sollte ein Team während der ersten fünf Neunmeter jedes Teams mit den ihm verbleibenden Neunmetern keinen Gleichstand mehr erzielen können).

P

Position bei Spielfortsetzung (Restart position)

Stellung eines Fusses oder eines anderen Körperteils eines Spielers, der/das den Boden berührt, zum Zeitpunkt der Wiederaufnahme des Spiels.

Protestieren (Dissent)

Übermässige verbale und/oder nonverbale Missbilligung einer Entscheidung eines Spieloffiziellen, die mit einer Verwarnung zu bestrafen ist.

R

Rempeln (einen Gegner) (Charge (an opponent))

Wegdrängen eines Gegenspielers, indem diesem üblicherweise mit der Schulter oder dem angelegten Oberarm ein Stoss versetzt wird.

Rücksichtslos (Reckless)

Einstufung eines Foulspiels, bei dem ein Spieler gemäss Einschätzung der Schiedsrichter die Gefahr oder die Folgen für einen Gegner ausser Acht gelassen hat und das mit einer Verwarnung zu bestrafen ist.

S

Sanktion (Sanction)

Von den Schiedsrichtern gegen einen Spieler oder Teamoffiziellen wegen eines disziplinarischen Verstosses gegen die Beach-Soccer-Spielregeln verhängte Disziplinarmassnahme (Verwarnung, Feldverweis oder Zeitstrafe).

Schiedsrichterball (Dropped ball)

Methode der Spielfortsetzung, bei der einer der Schiedsrichter den Ball nach einer Unterbrechung, für die die Spielregeln keine andere Spielfortsetzung vorsehen, vor einem Spieler des Teams, das den Ball zuletzt berührt hat, oder – falls der Schiedsrichterball im Strafraum erfolgt – vor dem Torhüter fallen lässt. Der Ball ist im Spiel, sobald er den Boden berührt.

Schwere Verletzung (Severe injury)

Verletzung eines Spielers, die als so gravierend eingestuft wird, dass das Spiel unterbrochen werden muss und die medizinischen Betreuer den Spieler auf dem Spielfeld behandeln oder untersuchen müssen, ehe sie ihn vom Spielfeld bringen (z. B. Gehirnerschütterungen, Knochenbrüche oder Wirbelsäulenverletzungen).

Simulieren (Simulation)

Vortäuschen der Folgen einer Handlung, die gar nicht erfolgt ist (z. B. Schwalbe), für gewöhnlich um einen unfairen Vorteil zu erlangen.

Spielbare Distanz (Playing distance)

Abstand zum Ball, aus dem ein Spieler den Ball berühren kann, indem er den Fuss/das Bein ausstreckt oder hochspringt, bzw. aus dem ein Torhüter den Ball berühren kann, indem er mit ausgestreckten Armen hochspringt. Die Reichweite hängt von der Körpergrösse des Spielers ab.

Spielen (Play)

Handlung, bei der ein Spieler Ballkontakt hat.

Spielen (mit dem Fuss) (Kick)

Handlung, bei der ein Spieler den Ball mit dem Fuss und/oder dem Knöchel tritt, woraufhin sich der Ball eindeutig bewegt.

Spielfeld (Pitch)

Rechteckige, von den Seitenlinien und Torlinien sowie den Tornetzen begrenzte Fläche, auf der Beach-Soccer gespielt wird.

Spielfortsetzung (Restart)

Jede Methode, das Spiel nach einer Unterbrechung wieder aufzunehmen.

Spielzeit (Playing time)

Zeitraum, in dem das Zeitmessgerät läuft. Der Zeitnehmer hält das Zeitmessgerät nach einem Tor, einer Entscheidung auf Strafstoss oder Freistoss oder nach einer Spielunterbrechung durch die Schiedsrichter aus einem anderen Grund an.

T

Tackling (Tackle)

Dem Ball geltender Angriff mit dem Fuss (am Boden oder in der Luft).

Tätlichkeit (Violent conduct)

Handlung, bei der nicht um den Ball gekämpft wird und ein Spieler übermässig hart oder brutal gegen einen Gegner vorgeht oder vorzugehen versucht oder jemanden absichtlich mit erheblicher Kraft gegen den Kopf oder ins Gesicht schlägt.

Täuschen (Deceive)

Absichtliches Irreführen der Schiedsrichter, damit sie eine falsche Entscheidung treffen oder eine falsche Disziplinar massnahme verhängen, von der der Täuschende und/oder sein Team begünstigt wird.

Teamliste (Team list)

Offizielles Teamdokument, auf dem die spielberechtigten Spieler und Auswechselspieler sowie die Teamoffiziellen aufgeführt sind.

Teamoffizieller (Team official)

Auf der Teamliste aufgeführte Person, die kein Spieler ist (z. B. Trainer, Physiotherapeut oder Arzt).

Technische Zone (Technical area)

Definierter Bereich (einschliesslich Sitzplätzen) für Teamoffizielle und Auswechselspieler.

U

Übermässig hart (Excessive force)

Einstufung eines Foulspiels, bei dem ein Spieler gemäss Einschätzung der Schiedsrichter mehr Kraft einsetzt als nötig und/oder die Gesundheit eines Gegners gefährdet hat und das mit einem Feldverweis zu bestrafen ist.

Ungehörige Einmischung (Undue interference)

Unnötige Handlung/Beeinflussung.

Unsportliches Betragen (Unsporting behaviour)

Unfaire Handlung/Verhaltensweise, die mit einer Verwarnung zu bestrafen ist.

Unterbrechen (Suspend)

Aussetzen eines Spiels für einen gewissen Zeitraum (z. B. wegen starken Regens, Gewitter oder ernsthafter Verletzung), mit der Absicht, das Spiel später fortzusetzen.

Untersuchung eines verletzten Spielers (Assessment of injured player)

Schnelle Prüfung einer Verletzung (für gewöhnlich durch medizinisches Personal), um festzustellen, ob der Spieler behandelt werden muss.

V

Vergehen (Offence)

Handlung, die gegen die Beach-Soccer-Spielregeln verstößt.

Verlängerung (Extra time)

Methode zur Ermittlung eines Siegers bei unentschiedenem Spielstand am Ende der regulären Spielzeit eines Spiels, das einen Sieger erfordert, wobei der regulären Spielzeit nach einer kurzen Pause ein Spielabschnitt von maximal drei Minuten angehängt wird.

Vernachlässigbar (Negligible)

Unbedeutend, minimal.

Verwarnung (Caution)

Durch gelbe Karte angezeigte Disziplinarmaßnahme aufgrund eines verwarnungswürdigen Vergehens eines Spielers oder eines Teamoffiziellen, die zu einer Meldung an eine Disziplinarinstanz führt. Wird ein Spieler, Auswechselspieler oder Teamoffizieller in einem Spiel zweimal verwarnet, wird er des Feldes verwiesen.

Vorteil (Advantage)

Entscheidung der Schiedsrichter, das Spiel bei einem Vergehen weiterlaufen zu lassen, wenn das Team, das das Vergehen nicht begangen hat, dadurch begünstigt wird.

Z

Zeichen (Signal)

Visuelles oder akustisches Signal der Schiedsrichter oder der weiteren Spielfeldoffiziellen, das für gewöhnlich eine Bewegung mit der Hand oder dem Arm oder den Einsatz der Pfeife umfasst.

Zweikampf (Challenge)

Versuch eines Spielers, im Duell mit einem Gegner an den Ball zu gelangen oder ihm diesen abzunehmen.

SPIELOFFIZIELLE

SPIELOFFIZIELLER

Allgemeine Bezeichnung für eine Person, die im Auftrag des zuständigen Fußball-/Beach-Soccer-Verbands und/oder Wettbewerbs für die Kontrolle eines Beach-Soccer-Spiels (mit)verantwortlich ist.

SPIELOFFIZIELLE AUF DEM SPIELFELD

Schiedsrichter

Der wichtigste auf dem Spielfeld agierende Spielloffizielle. Die weiteren Spielloffiziellen agieren unter der Kontrolle und Leitung des Schiedsrichters. Der Schiedsrichter trifft die letzte Entscheidung.

Zweiter Schiedsrichter

Der zweite auf dem Spielfeld agierende Spielloffizielle. Die weiteren Spielloffiziellen agieren unter der Kontrolle und Leitung des Schiedsrichters. Der zweite Schiedsrichter agiert unter der Aufsicht des Schiedsrichters.

WEITERE SPIELOFFIZIELLE

Wettbewerbsorganisatoren können weitere Spielloffizielle anbieten, die die Schiedsrichter unterstützen:

- **Dritter Schiedsrichter**
Schiedsrichterassistent, der die Schiedsrichter insbesondere bei der Kontrolle der Teamoffiziellen und Auswechselspieler, der Aufzeichnung von Spieldaten und der Entscheidungsfindung unterstützt.
- **Ersatz-Schiedsrichterassistent**
Schiedsrichterassistent, der den dritten Schiedsrichter oder Zeitnehmer, der seine Aufgabe nicht mehr wahrnehmen kann, ersetzt
- **Zeitnehmer**
Spielloffizieller, dessen Hauptaufgabe darin besteht, die Spielzeit zu überwachen.

