



Bremer Fußball-Verband e.V.

BFV-Infoservice

Regeländerungen 2023/2024

(National und international ab dem 01. Juli 2023 gültig)

Im Folgenden sind die wichtigsten Änderungen und Präzisierungen zusammengefasst:

Regel 3 - Spieler

Präzisierung bezüglich zusätzlicher Personen auf dem Spielfeld beim Erzielen eines Tores. Hier gibt es zwar wie bisher einen direkten Freistoß, wenn eine Person des Teams, das den Treffer erzielt, zu viel auf dem Spielfeld ist, jedoch nur dann, wenn diese auch ins Spiel eingreift.

Regel 6 - Weitere Spieloffizielle

Der Ersatz-Schiedsrichter-Assistent darf den Schiedsrichter fortan in gleicher Weise unterstützen wie die üblichen Spieloffiziellen auf dem Spielfeld. Hiermit wird auch dieser seinen Kollegen, die alle die Bezeichnung Schiedsrichter-Assistent tragen, gleichgestellt.

Regel 7 - Dauer des Spiels

Torjubel wird in die Liste der Ereignisse, für die der Schiedsrichter die Nachspielzeit bestimmt, als separater Punkt aufgeführt und dafür aus den allgemeinen Punkten gestrichen, da diesem Punkt besondere Beachtung geschenkt wird und hier doch unverhältnismäßig viel Zeit vergeudet wird.

Regel 10 - Bestimmung des Spielausgangs

Eine Präzisierung, dass gegen Spieler und gegen Teamoffizielle ausgesprochene Ermahnungen/Verwarnungen nicht auf das Elfmeterschießen übertragen werden. Hierbei werden die Teamoffiziellen explizit aufgeführt, damit eindeutig geklärt ist, dass nicht nur ausgesprochene Ermahnungen/Verwarnungen gegen Spieler entfallen, sondern auch die gegen Teamoffizielle.

Regel 11 – Abseits

Präzisierung der Richtlinien zur Unterscheidung zwischen „absichtlichem Spielen“ und „abgefälschtem Ball“ gemäß Zirkular Nr. 26 Juli 2022.

Hier geht es vor allen Dingen darum, wann von einem Spielen in kontrollierter Art und Weise gesprochen wird. Die Parameter werden hier detailliert aufgeführt.

Verbandsgeschäftsstelle | 0421 – 791 66 0 | geschaeftsstelle@bremerfv.de
www.bremerfv.de

Franz-Böhmert-Straße 1B, 28205 Bremen
Sparkasse Bremen, IBAN: DE86 2905 0101 0001 0498 73, SWIFT-BIC: SBREDE22
Finanzamt Bremen, Steuernummer: 60 146 00181



Regel 12 - Fouls und sonstiges Fehlverhalten

Es wird klargestellt, dass der Schiedsrichter bei einer Strafstoßentscheidung für ein Vergehen, bei dem ein Spieler des verteidigenden Teams einen Zweikampf um den Ball führt - ohne Halten, Ziehen, Stoßen und ohne die Möglichkeit den Ball zu spielen - die gleiche Disziplinarmaßnahme gegen den fehlbaren Spieler verhängen muss, wie beim Versuch den Ball zu spielen. In diesem Fall gibt es für Verhindern und Unterbinden eines aussichtsreichen Angriffs keine Verwarnung, während das Vereiteln einer offensichtlichen Torchance nur mit einer Verwarnung zu ahnden ist. Durch diese Präzisierung wurde vor allen Dingen der Begriff "ballorientiert" besser und klarer beschrieben. Bei Halten, Ziehen und Stoßen und einer Aktion ohne die Möglichkeit den Ball zu spielen, gibt es dagegen keine Reduzierung bei der Persönlichen Strafe.

Regel 12 - Fouls und sonstiges Fehlerhalten

Präzisierung: Der höchstrangige Trainer in der "Technischen Zone" kann für das Vergehen eines nicht eruierbaren Spielers nur dann sanktioniert werden, wenn dieser Spieler in seinem Einflussbereich ist. Das heißt, wenn er sich zum Beispiel im Bereich der Auswechselbänke, der Coachingzone etc. aufhält.

Für ein Vergehen eines Akteurs, der sich an einer anderen Stelle auf oder neben dem Spielfeld ohne Einflussnahme des Trainers aufhält, kann der höchstrangigste Trainer nicht sanktioniert werden.

Regel 14 - Strafstoß

Präzisierung: Der Torhüter darf mit seinem Verhalten den Schützen nicht unfair ablenken, indem er die Ausführung des Strafstoßes verzögert oder Torpfosten, Torlatte oder Tornetz berührt.

Hier wird noch einmal explizit darauf hingewiesen, dass das Hängen an der Torlatte inklusive des nachfolgenden Schwingens der Stange nicht gewünscht ist.

Zusätzlicher Hinweis zum VA-Protokoll:

In dem betreffenden Passus wird bestätigt, dass beim „VAR-light-system“ kein Replay-Operator (RO) vorgesehen ist.

DFB-Lehrwart Lutz Wagner

Stand: 15.05.2023

