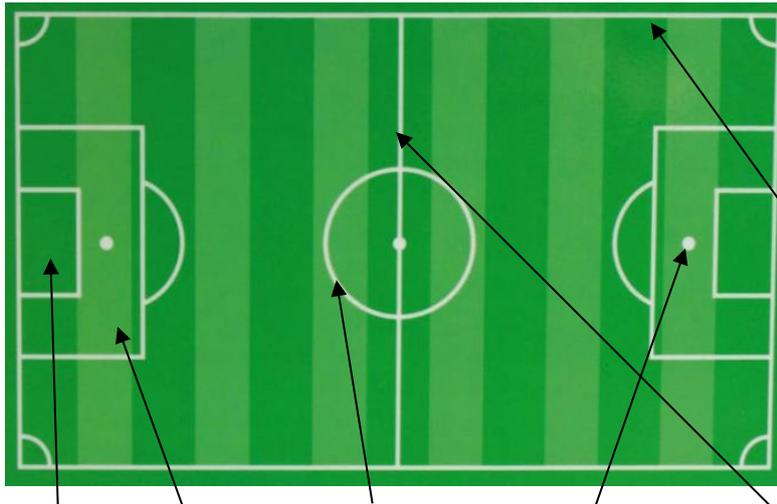


Skript Sporttheorie Fußball

1. Spielfeld, Spielgerät und Ausrüstung

Länge: 90-120m Breite: 45-90m



Torraum Strafraum Mittelkreis Elfmeterpunkt Mittellinie Seitenauslinie

Gewicht und Umfang eines Fußballes

Gewicht: 410-450g

Umfang: 68-70cm

Ausrüstung

Pflichtausrüstung eines Feldspielers

- Trikot mit Ärmeln
- kurze Hose
- Stutzen
- Schienbeinschoner – diese müssen aus einem geeigneten Material bestehen, das angemessenen Schutz bietet und von den Stutzen abgedeckt werden
- Fußballschuhe

Weitere Ausrüstungsteile

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

Ausrüstung eines Torhüters beim Fußball

- Torhüter dürfen Trainingshosen tragen.
- Seine Kleidung muss sich in der Farbe der Feldspieler und des Schiedsrichters unterscheiden!
- Torwarthandschuhe

2. Die Schiedsrichter

Jedes Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet, der die Einhaltung der Regeln überwacht. Er hat das Recht, den Spielablauf jederzeit zu unterbrechen, falls eine Regelverletzung stattgefunden hat. Er darf Spielstrafen und Disziplinarstrafen verhängen. Unter Spielstrafen versteht man



Freistöße und Strafstöße. Seine Entscheidungen über Spielsituationen sind für beide Mannschaften bindend (sog. Tatsachenentscheidung"). Bei höherklassigen Spielen wird der Schiedsrichter von zwei Schiedsrichterassistenten an den Seitenlinien des Spielfeldes unterstützt, die das Recht haben, ihn auf eine vermeintliche Fehlentscheidung hinzuweisen.

Zwingend vorgeschriebene Ausrüstung für einen Schiedsrichter

- Pfeife(n)
- Uhr(en)
- gelbe und rote Karten
- Notizblock (oder ein sonstiges Mittel für Aufzeichnungen über das Spiel

Wichtige Schiedsrichterzeichen



Vorteil (1)



Vorteil (2)



Abstoß



Eckstoß



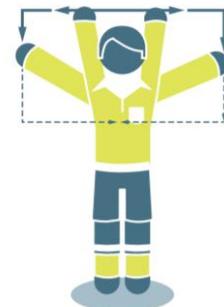
Strafstoß



Gelbe und rote Karte



Videosichtung: Finger zum Ohr,
anderer Arm ausgestreckt



Videoüberprüfung
TV-Zeichen

42



Indirekter Freistoss



Direkter Freistoss

40

https://www.dfb.de/fileadmin/_dfbdam/204324-regeln.pdf

3. Regelkunde

Einwurf

Der Einwurf wird an der Stelle ausgeführt, an der der Ball die Seitenlinie überschritten hat. Der Spieler muss beim Einwurf sein Gesicht dem Spielfeld zuwenden, mit einem Teil jedes Fußes entweder die Seitenlinie oder den Boden außerhalb des Spielfelds berühren und den Ball mit beiden Händen von hinten über seinen Kopf werfen.

Aus einem Einwurf kann ein Tor nicht direkt erzielt werden; wird der Ball beim Einwurf direkt in ein Tor geworfen, so ist das Tor ungültig und es wird auf Abstoß (Ball im Tor der gegnerischen Mannschaft) bzw. Eckstoß (Ball im Tor der ausführenden Mannschaft) entschieden.

Abstoß

Der Ball wird hierbei von einem Spieler der verteidigenden Mannschaft, üblicherweise dem Torwart, ausgeführt. Der Ball muss hierzu an einem beliebigen Punkt des Torraums ruhen.

Tor

Ein Tor ist gültig erzielt, wenn der Ball die Torlinie zwischen den Torpfosten und unterhalb der Querlatte vollständig (mit komplettem Umfang!) überquert, sofern das Team, das den Treffer erzielt hat, zuvor nicht gegen die Spielregeln verstoßen hat.

Freistoß

Man unterscheidet zwischen direkten und indirekten Freistößen.

Direkt: Der Ball darf direkt in das gegnerische Tor geschossen werden.

Indirekt: Ein Tor zählt bei einem indirekten Freistoß nur, wenn nach der Ausführung ein zweiter Spieler den Ball berührt. Dabei ist es unerheblich, ob ein Spieler aus der eigenen oder gegnerischen Mannschaft den Ball berührt. Geht ein indirekter Freistoß direkt ins gegnerische Tor, entscheidet der Schiedsrichter auf Abstoß. Geht ein indirekter Freistoß ins eigene Tor, gibt es einen Eckstoß.

Abseits

Wenn ein angreifender Spieler im Moment der Ballabgabe der gegnerischen Torlinie näher ist als der Ball und der vorletzte Abwehrspieler. Gleiche Höhe gilt nicht als Abseits. Das Spiel wird mit einem indirekten Freistoß an der Stelle fortgesetzt, wo sich der Spieler in Abseitsposition befand.

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

- Abstoß
- Einwurf
- Eckstoß

Kartenregelung

Ein Spieler erhält eine **Gelbe Karte**, wenn er:

- wiederholt gegen die Spielregeln verstößt
- sich unsportlich verhält
- die Fortsetzung des Spiels verzögert
- beim Schiedsrichter reklamiert
- die vorgeschriebenen Abstände bei Einwüfen, Eckbällen und Freistößen missachtet
- das Spielfeld ohne Erlaubnis des Schiedsrichters betritt
- das Spielfeld absichtlich ohne Erlaubnis des Schiedsrichters verlässt
- ein absichtliches Handspiel begeht

Ein Spieler erhält einen **Platzverweis/ rote Karte**, wenn er:

- ein grobes Foulspiel begeht
- eine Tötlichkeit begeht
- eine andere Person auf, oder neben dem Spielfeld anspuckt
- eine klare Torchance durch absichtliches Handspiel vereitelt
- eine klare Torchance unterbindet, z.B. als letzter Mann, in Form einer „Notbremse“
- Beleidigungen und abfällige Gesten gegenüber Mit/Gegenspielern, oder anderen Personen, ausführt
- zum zweiten Mal im selben Spiel verwarnung wird

Auch Trainer und Teamoffizielle können Gelb und Rot sehen

Teamoffizielle (Trainer, Betreuer,...) auf oder vor der Bank können "bei unsportlichem Betragen" ermahnt, verwahrt (Gelb) oder auf die Tribüne verwiesen (Rot) werden. Kann der Täter nicht ermittelt werden, sieht stellvertretend der Cheftrainer die Karte.

Verändert der Schiedsrichter mit einer Ballberührung den Spielverlauf, gibt es Schiedsrichterball

Wenn nach einer Ballberührung eines Offiziellen der Ball ins Tor geht, der Ballbesitz wechselt oder dadurch ein Angriff gestartet werden kann, wird die Partie unterbrochen.

Übungsbeschreibung Fußball praktischer Teil

(Übungen finden draußen statt -> Fußballschuhe erlaubt)

1. Passübung

Aufbau: 2 Hütchen im Abstand von ca. 10 Metern.

Ablauf: Hinter jedem Hütchen befinden sich 3 Schüler.

Der vorderste spielt einen Pass auf die gegenüberliegende Seite und stellt sich dort wieder an.

Der Spieler auf der anderen Seite stoppt den Ball (besser: nimmt diesen in Bewegung mit nach vorne) und spielt ihn wieder auf die andere Seite, jeder Spieler läuft wieder seinem eigenen Pass nach.

Kriterien:

Passen und Stoppen aus der Bewegung

präziser Pass

richtige Geschwindigkeit (scharf aber verarbeitbar)

Kopf heben beim Pass

Passen und Stoppen mit der Innenseite

2. Dribbel- und Schussübung

Aufbau:

6 Hütchen Slalomparcours endet ca. 20 Meter vor dem Tor

Ablauf:

Schüler dribbelt durch den Slalomparcours, legt sich am Ende den Ball einmal vor und schießt dann aufs Tor mit Torhüter.

Kriterien:

Sauberkeit des Dribblings

Geschwindigkeit des Dribblings

flüssiger Übergang zum Torabschluss

Kopf heben beim Abschluss

Qualität des Abschlusses

3. Spiel

Mit der gesamten Schülerzahl wird ein Spiel nach offiziellen Spielregeln durchgeführt.

Die Spieldauer bestimmen die Prüfer (bis von allen Schülern die Punktzahl feststeht).

Kriterien:

Offensivverhalten

Defensivverhalten

Mannschaftsdienlichkeit

Kommunikation

Einsatzwille

Fairness

Technik

Effizienz