



---

# **DOPINGKONTROLL- VERFAHREN DER UEFA**

**SCHRITT FÜR SCHRITT für Spielerinnen und Spieler  
(nachstehend Spieler)  
Version vom Januar 2010**

# INHALT

---

1. **Aufgebot zur Dopingkontrolle**
2. **Registrierung und Überprüfung der Identität**
3. **Auswahl des Urinbechers**
4. **Abgabe von Urinproben**
5. **Auswahl der Flaschen**
6. **Abfüllen der Urinprobe und Messen des spezifischen Gewichts (S/G)**
7. **Verschliessen und Versiegeln der Flaschen**
8. **Formular Dopingkontrolle (D5)**
9. **Medikationserklärung (Formular D3)**
10. **Überprüfung und Unterzeichnung der Formulare**
11. **Teilprobe**
12. **Verletzte Spieler – rote Karten – Spieler, die die Durchführung einer Dopingkontrolle verweigern**

*- Die Abbildungen wurden vom Europarat zur Verfügung gestellt -*

## 1. AUFGEBOT ZUR DOPINGKONTROLLE

---



- a) Wenn die Spieler nach Spielende das Spielfeld verlassen (nach der Siegesfeier im Anschluss an die Begegnung), teilt die Aufsichtsperson (Begleitperson) dem Spieler diskret mit, dass er sich in der Dopingkontrollstation zu melden hat. Diese Mitteilung erfolgt mündlich und mit Hilfe des Formulars *Aufforderung zur Dopingkontrolle* (Formular D2), das dem Spieler zur Unterzeichnung vorgelegt wird.
- b) Nach der Mitteilung des Aufgebots zur Dopingkontrolle begleitet und überwacht die Aufsichtsperson den Spieler **zu jedem Zeitpunkt**, ohne dass sie auf dem Weg in die Umkleidekabine interveniert, wenn der Spieler unmittelbar nach Spielende im „Super-Flash-Bereich“ und im „Flash-Bereich“ Interviews gibt. Nach solchen Interviews wird der Spieler **direkt** in die Dopingkontrollstation begleitet. Der Spieler **darf nicht** in die Umkleidekabine zurückkehren. Falls der Spieler persönliche Gegenstände aus der Umkleidekabine benötigt, wird/werden der/die gewünschte/n Gegenstand/Gegenstände vom Mannschaftsarzt und/oder einem Mannschaftsvertreter in die Dopingkontrollstation gebracht.
- c) Die Aufsichtsperson bleibt im Wartebereich der Dopingkontrollstation, bis die Dopingkontrolle abgeschlossen ist.
- d) Der Spieler darf die Dopingkontrollstation nur unter ganz besonderen Umständen **und nur mit Genehmigung des Dopingkontrolleurs (DK) verlassen**. Verlässt der Spieler die Dopingkontrollstation, wird er von der Aufsichtsperson **permanent** begleitet und überwacht, bis er wieder in die Dopingkontrollstation zurückgekehrt ist.
- e) Falls keine Aufsichtspersonen zur Verfügung stehen, wird der Spieler vom Mannschaftsarzt und/oder einem Mannschaftsvertreter über das Aufgebot zur Dopingkontrolle in Kenntnis gesetzt und in die Dopingkontrollstation begleitet.
- f) Der jeweilige Verein/Nationalverband ist in allen Fällen dafür verantwortlich, dass seine ausgewählten Spieler wie oben erläutert unmittelbar nach Spielende vom Spielfeld direkt zur Dopingkontrollstation gebracht werden (siehe Abs. 7.10 des *UEFA-Dopingreglements*).

## 2. REGISTRIERUNG UND ÜBERPRÜFUNG DER IDENTITÄT

---



- a) Der Spieler wird vom DK gebeten, sich mit Hilfe seines Passes oder seiner Fussballlizenz auszuweisen.
- b) Falls erforderlich erklärt der DK das Verfahren für die Dopingkontrolle.
- c) Der Mannschaftsarzt füllt die Medikationserklärung (Formular D3) aus und übergibt diese dem DK vor dem Beginn der Dopingkontrolle (siehe Abs. 7.11). Der Mannschaftsarzt muss mit dem Spieler prüfen, ob dieser über eine Medizinische Ausnahmegenehmigung (MAG) verfügt oder in den drei Monaten vor der Dopingkontrolle Medikamente angewendet hat. Der Mannschaftsarzt sollte insbesondere Folgendes angeben:
  1. nichtsystemische Anwendung von Glukokortikosteroiden durch Inhalation
  2. Salbutamol und Salmeterol durch Inhalation
  3. Blutplättchenpräparate bei nicht intramuskulärer Verabreichung.

## 3. AUSWAHL DES URINBECHERS

---



- a) Wenn der Spieler zur Abgabe einer Urinprobe bereit ist, wählt er einen versiegelten Urinbecher aus.

#### 4. ABGABE VON URINPROBEN

---



- a) Nach der Auswahl des Urinbechers gibt der Spieler unter permanenter Beobachtung des DK die Urinprobe ab.
- b) Es ist ein Mindestvolumen von 90ml erforderlich.

#### 5. AUSWAHL DER FLASCHEN

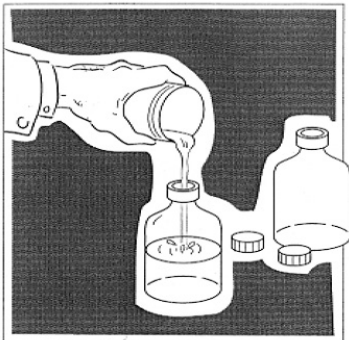
---



- a) Nach der Abgabe der erforderlichen Urinmenge wählt der Spieler einen versiegelten Flaschenbehälter mit individuellen Codenummern aus.
- b) Das Sicherheitsklebeband muss unbeschädigt sein. Falls Zweifel an der Unversehrtheit des Bands bestehen, muss ein anderer Flaschenbehälter verwendet werden.
- c) Der Spieler bricht das Siegel des Flaschenbehälters, um die Flaschen entnehmen zu können.
- d) Sowohl der Spieler als auch der DK sollten überprüfen, ob sich die Flaschen in einem einwandfreien Zustand befinden, ob die verschweisste Verpackung intakt ist, ob die Nummern der einzelnen Komponenten jedes Kontrollsets übereinstimmen und ob die Teile des Verschlusssystems (Innenverschluss, Gummiring und Schutzring) richtig angebracht sind.

## 6. ABFÜLLEN DER URINPROBE UND MESSEN DES SPEZIFISCHEN GEWICHTS (S/G)

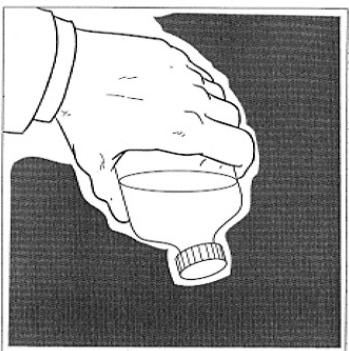
---



- a) Der Spieler entscheidet, ob der Urin von ihm selbst oder vom DK in die A- und in die B-Flasche abgefüllt wird. Falls der Spieler beschliesst, den Urin selbst abzufüllen, erklärt ihm der DK das richtige Vorgehen. Die Urinmenge muss mindestens 90ml betragen (A-Probe 60ml, B-Probe 30ml). Das Verfahren bei Teilproben ist in Schritt 11 festgehalten.
- b) Zu Messzwecken liegt die Markierung der roten A-Flasche bei 60ml, während die Markierung der blauen B-Flasche einem Volumen von 30ml entspricht.
- c) Im Urinbecher sollte eine ausreichende Menge Urin zurückgelassen werden, damit der DK das spezifische Gewicht der Probe bestimmen kann. Ist das spezifische Gewicht nicht angemessen (hoch genug) (1,005 oder höher bei Messung mit einem Refraktometer / 1,010 bei Messung mit Teststreifen), muss der Spieler weitere Proben abgeben, bis ein angemessenes spezifisches Gewicht erreicht ist. Das spezifische Gewicht wird dann auf dem Formular Dopingkontrolle (Formular D5) vermerkt.
- d) Falls mehr Urin als die erforderlichen 90 ml verfügbar ist, wird er in die A- und B-Flasche abgefüllt.
- e) Überschüssiger Urin wird in Anwesenheit des Spielers in die Toilette geschüttet.

## 7. VERSCHLIESSEN UND VERSIEGELN DER FLASCHEN

---



- a) Bevor die Flaschen verschlossen werden, muss der rote Sicherheitsring, der den Verschluss von der Flasche trennt und ein unbeabsichtigtes Verschliessen der Flasche während des Transports verhindert, entfernt und weggeworfen werden.
- b) Nachdem die Urinprobe in die A- und B-Flasche abgefüllt wurde, müssen diese entweder vom Spieler oder vom DK fest verschlossen werden. Zuvor müssen beide überprüfen, ob sich die Flaschen in einem einwandfreien Zustand befinden. Die Schraubdeckel werden geschlossen, indem sie nach unten gedrückt und gleichzeitig gedreht werden. Beim Verschliessen der Flaschen ist ein ratterndes Geräusch zu hören. Die Deckel müssen so fest zgedreht werden, bis sie sich nicht weiter drehen lassen. Der Spieler stellt sicher, dass kein Urin auslaufen kann, indem er die Flaschen kurz auf den Kopf stellt. Anschliessend vergleicht er nochmals die Codenummern auf den beiden Flaschen und den Flaschendeckeln mit den Eintragungen auf dem Formular Dopingkontrolle (Formular D5 – siehe Abs. 11.08).

## 8. FORMULAR DOPINGKONTROLLE (D5)

---



- Der DK füllt das Formular Dopingkontrolle (Formular D5) aus.
- Der DK füllt die entsprechenden Felder aus.
- Der Spieler sollte die Nummern der Flaschen mit den Nummern vergleichen, die auf dem Formular D5 eingetragen sind.
- Allfällige Bemerkungen trägt der Spieler im Abschnitt „Bemerkungen“ ein.
- Das Formular D5 muss vom Spieler und von den ihn begleitenden Offiziellen unterzeichnet werden.

## 9. MEDIKATIONSERKLÄRUNG (FORMULAR D3)

---



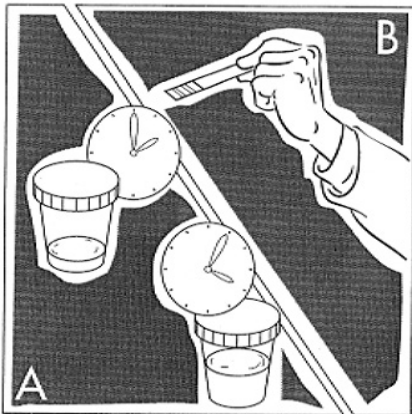
- Wenn der DK vom Mannschaftsarzt die Formulare D3 zurückerhält, fragt er ihn, ob er für alle betreffenden Spieler über ein Exemplar des MAG-Gesuchs oder ein Exemplar des von der UEFA oder einer anderen zuständigen Antidoping-Organisation ausgestellten MAG-Genehmigungszertifikats verfügt.
- Gegebenenfalls hält der DK das MAG-Gesuch oder das MAG-Genehmigungszertifikat auf der Medikationserklärung (Formular D3) des betreffenden Spielers fest (indem er das entsprechende Kästchen ankreuzt).
- Der DK fragt den Spieler, ob er während des massgebenden Zeitraums vor der Dopingkontrolle nur die vom Mannschaftsarzt angegebene medizinische Substanz eingenommen hat. Falls dem nicht so ist, muss der Spieler das Formular D3 ergänzen und unterzeichnen.
- Der Spieler sollte auch die Verwendung von Vitaminzusätzen, homöopathischen Substanzen, pflanzlichen Arzneimitteln und gegebenenfalls von Verhütungsmitteln angeben.
- Die auf dem Formular D3 enthaltenen Informationen müssen von allen Personen, die darauf zugreifen können, streng vertraulich behandelt werden.
- Das Formular D3 muss auch vom Mannschaftsarzt unterzeichnet werden.

## 10. ÜBERPRÜFUNG UND UNTERZEICHNUNG DER FORMULARE



### 11. TEILPROBE

- a) Der Spieler und der DK sollten überprüfen, ob alle Formulare vom jeweiligen Spieler und Mannschaftsarzt unterzeichnet wurden.
- b) Der Spieler erhält sein persönliches Exemplar der Formulare D3 und D5 (rosafarbener Teil).



- a) Entspricht die abgegebene Urinprobe einer Urinmenge von weniger als 90 ml (siehe Abs. 11.05), giesst der Spieler oder der DK, falls dies vom Spieler gewünscht wird, den bereits gesammelten Urin aus Sicherheitsgründen in die Flasche A, verschliesst diese mit dem Zwischenversiegelungszapfen und stülpt den Deckel auf die Flasche. Anschliessend wird die Flasche A wieder in die Styroporschachtel gelegt, die auch die Flasche B enthält, und mit dem Sicherheitsklebeband versiegelt (siehe Abs. 11.11).
- b) Die Nummer des Sicherheitsklebebands, die gesammelte Urinmenge (in ml) und die Uhrzeit der Abgabe müssen auf dem für diesen Zweck vorgesehenen Formular Teilprobe (Formular D6) registriert werden. Der Spieler muss neben der Codenummer auf dem abtrennbaren Teil des Formulars seine Unterschrift anbringen, um zu bestätigen, dass die Codenummer korrekt ist.
- c) Kann der Spieler eine zusätzliche Urinprobe abgeben, muss er seine erste Probe identifizieren, indem er die Codenummer des Sicherheitsklebebands auf der Styroporschachtel mit der auf dem Formular Teilprobe (Formular D6) verzeichneten Nummer vergleicht. Der DK kontrolliert die Codenummer erneut.
- d) Der Spieler und der DK überprüfen gemeinsam, dass das Sicherheitsband nicht beschädigt ist.
- e) Anschliessend uriniert der Spieler erneut in einen sauberen, unbenutzten Urinbecher.
- f) Unter der Aufsicht des DK öffnet der Spieler eigenhändig die Flasche, indem er den Zwischenversiegelungszapfen aufschraubt.
- g) Die Teilprobe in der A-Flasche wird zur zweiten Probe im Urinbecher hinzugefügt, um sicherzustellen, dass beide Proben ausreichend vermischt werden.
- h) Wird die abgegebene Menge weiterhin als ungenügend beurteilt, werden die in den Absätzen a) bis g) beschriebenen Schritte wiederholt.
- i) Ist die gewünschte Menge erreicht, kann die Kontrolle ab Schritt 6 fortgesetzt werden.



## 12. VERLETZTE SPIELER – ROTE KARTEN – SPIELER, DIE DIE DURCHFÜHRUNG EINER DOPINGKONTROLLE VERWEIGERN

---

- a) Der DK überprüft den Zustand eines verletzten Spielers, um die Verletzung beurteilen zu können, bevor der verletzte Spieler vom Stadion ins Krankenhaus gebracht wird.
- b) Wenn ein Feldspieler vor der Begegnung verletzt wird, nachdem die Spielerliste vom betreffenden Verein eingereicht wurde:
  - i. kann er durch einen Ersatzspieler ersetzt werden; je nach Wettbewerbsreglement kann der Ersatzspieler durch einen Spieler ersetzt werden, der zuvor nicht auf der Spielerliste stand;
  - ii. muss der verletzte Spieler für das Auslosungsverfahren für die Dopingkontrolle weiterhin zur Verfügung stehen, es sei denn, der DK hat bestätigt, dass der Spieler ins Krankenhaus gebracht werden muss;
  - iii. wurde der Ersatzspieler ersetzt, wird der neue Spieler auch in die Auslosung für die Dopingkontrolle aufgenommen.
- c) Wenn ein Torhüter vor der Begegnung verletzt wird, nachdem die Spielerliste vom betreffenden Verein eingereicht wurde:
  - i. kann der verletzte Torhüter durch einen Torhüter ersetzt werden, der zuvor nicht auf der Spielerliste stand;
  - ii. in einem solchen Fall muss der verletzte Torhüter für das Auslosungsverfahren für die Dopingkontrolle weiterhin zur Verfügung stehen, womit sich die Zahl der Spieler in der Auslosung von 18 auf 19 erhöht. Wenn der Spieler nach Bestätigung des DK ins Krankenhaus gebracht werden muss, hat er nicht wie oben erläutert für die Auslosung zur Verfügung zu stehen.
- d) Wird einem Spieler während der Begegnung die rote Karte gezeigt, muss er nach Spielende für die Durchführung einer Dopingkontrolle zur Verfügung stehen, falls er ausgelost wurde oder zusätzlich für die Auslosung bestimmt wurde (siehe Abs. 7.13).
- e) Verweigert ein Spieler die Durchführung einer Dopingkontrolle, entspricht dies einem Dopingvergehen, das die entsprechenden Sanktionen nach sich zieht.