

# **Durchführungsbestimmungen FUTSAL-Spiele und Sonstige Spiele in der Halle der Juniorinnen und Junioren im Kreis Birkenfeld**

## **A. Allgemeine Bestimmungen**

### **1. Allgemeines**

In der Halle können FUTSAL-Spiele bzw. sonstige Spiele in der Halle unter Einhaltung nachfolgender Durchführungsbestimmungen durchgeführt werden. Als FUTSAL-Turnier bzw. sonstige Spiele in der Halle wird die Veranstaltung anerkannt, an der mindestens vier Mannschaften beteiligt sind.

Teilnahmeberechtigt sind ausschließlich Mitgliedsvereine des DFB und seiner Landesverbände bzw. der FIFA, deren angeschlossenen Nationalverbänden sowie deren Landesverbänden.

Der bewirtende Verein übernimmt die Schiedsrichterkosten und rechnet diese anschließend mit dem Freundeskreis Jugendförderung im Kreis Birkenfeld ab. Die Vereine die kein Mitglied im Freundeskreis sind, werden am Ende der Hallenrunde mit den anteiligen Schiedsrichterkosten belastet.

Nimmt ein Verein mit mehreren Mannschaften in einer Altersklasse an der Hallenrunde teil, so kann sich nur eine Mannschaft für die Halbfinalspiele oder etwaigen Zwischenrunden qualifizieren.

Jeder Verein hat einen Satz Ersatztrikots mit einer anderen Farbe oder einen Satz Leibchen, sowie einen Spielball (Futsal-Ball entsprechend der Altersklasse) und einen Aufwärmball mitbringen. Der auf dem Spielplan erstgenannte Verein wechselt ggf. das Trikot.

### **2. Durchführung des Turniers**

- a) Die Leitung und Durchführung eines Turniers obliegt dem Veranstalter. Eine Turnierleitung ist zu bilden.
- b) Bei jedem Turnier hat jede beteiligte Mannschaft zumindest einen Ersthelfer im Betreuerstab zu haben.
- c) Der KJA informiert alle Vereine schriftlich vor Beginn der Hallenrunde über die Bestimmungen zur Durchführung der Hallenturniere der aktuellen Hallensaison. Jeder ausrichtende Verein hat seine teilnehmenden Vereine schriftlich über die allgemeinen Bestimmungen sowie die Turnierabhängigen Bestimmungen zu informieren.

### **3. Veranstalter**

Alle Hallenturniere werden vom Verband, seinen Kreisen, seinen Vereinen bzw. Tochtergesellschaften sowie Institutionen veranstaltet.

Der Veranstalter ist für die Einhaltung der Ordnung verantwortlich; § 11 der Rechts- und Verfahrensordnung des SWFV bleibt unberührt.

### **4. Genehmigungsverfahren**

- a) Turniere sind genehmigungspflichtig. Die Genehmigung ist mindestens 4 Wochen vor dem Spieltermin beim zuständigen Kreisvorsitzenden, dem Vorsitzenden Kreisjugendausschuss, dem Kreis-Frauen- und Mädchenbeauftragten zu beantragen. Bei Lizenzspieler-Mannschaften als Veranstalter ist die Genehmigung der DFL einzuholen. Turniere, an denen Mannschaften von Vereinen teilnehmen, die von der FIFA ausgeschlossen sind, dürfen nicht genehmigt werden.
- b) Bei Beteiligung ausländischer Mannschaften ist eine Spielgenehmigung beim SWFV einzuholen. Vereinsturniere, an denen Mannschaften aus mehr als drei verschiedenen Nationalverbänden teilnehmen, müssen der FIFA gemeldet werden. Die Turnierbestimmungen sind zur Genehmigung vorzulegen. Anträge sind unter Beifügung der Turnierbestimmungen über den DFB 21 Tage vor Turnierbeginn vorzulegen.
- c) Turniere sind gem. § 43 Nr. 2 a Spielordnung gebührenpflichtig.

Dementsprechend ist ein Genehmigungsexemplar bei der Verbandsgeschäftsstelle einzureichen. Die Gebühr für die Genehmigung eines Hallenturniers beträgt € 15,00. Diese wird mittels Lastschrift-einzugsverfahren abgebucht.

- d) Der Antrag auf Genehmigung muss folgende Angaben erhalten:
  - Zeitpunkt der Veranstaltung
  - Art des Turniers
  - Teilnehmende Mannschaften
  - Austragungsmodus und Spielplan
  - Turnierbestimmungen
- e) Bei einem Turnier sind die in der Turnierordnung vorgegebenen Mindest- und Gesamtspielzeiten einzuhalten.
- f) Bei internationalen Turnieren sind besondere Vorkommnisse über den SWFV dem DFB unmittelbar zu melden. Auf Anforderung des DFB sind diesem bei internationalen Turnieren die Genehmigungsunterlagen sowie die Spielberichte zu überlassen.

## 5. Turniermodus

- a) Den Spielplan eines Turniers legt der Veranstalter unter Berücksichtigung dieser Bestimmungen fest.
- b) Turniere müssen nach einem Zeitplan ablaufen. Die Reihenfolge der Spiele und die evtl. auszutragenden Entscheidungsspiele, Verlängerungen und Sechsmeterschießen müssen vor Beginn des Turniers festliegen.

## 6. Aufgaben der Turnierleitung

- a) Zeitnahme
- b) Protokollierung der kumulierten Foulspele (wenn möglich durch einen amtlichen Schiedsrichter)
- c) Überwachung des Time-Out
- d) Protokollierung der Spielpaarung, des Ergebnisses und der Spieleinsätze auf dem Meldebogen

## 7. Spielberechtigung

- a) Zur Teilnahme an Futsal-Spielen sind nur Spieler berechtigt, die nach den Bestimmungen des SWFV eine Spielerlaubnis für ihren Verein erhalten haben. Es können spezielle Futsal-Spielberechtigungen für Mannschaften erteilt werden, die sich ausschließlich dem FutsalSpielbetrieb widmen.
- b) Zweitspielrechte für den Futsal-Spielbetrieb sind zulässig, wenn der Stammverein keine Futsal-Mannschaft besitzt
- c) Spieler, die eine Futsal-Spielberechtigung für einen Verein im Ausland besitzen, sind nicht spielberechtigt. Außerdem ist der Einsatz von Spielern, die für die Futsal-Regional- oder Südwestmeisterschaft in den letzten sechs Monaten vor dem ersten Viertelfinalspiel bereits für andere Mannschaften zum Einsatz gekommen sind, nicht zulässig.
- d) Vor jedem Spiel ist ein Spielberichtsbogen mit maximal zwölf Spielern auszufüllen, der spätestens 30 Minuten vor Spielbeginn dem Schiedsrichter auszuhändigen ist. Bei Turnieren reicht ein einmaliger Turnier-Spielberichtsbogen, der ebenfalls 30 Minuten vor Spielbeginn dem Schiedsrichter auszuhändigen ist. Die Spieler müssen sich vor Spielbeginn durch einen Spielerpass legitimieren. Falls dieser nicht vorhanden ist, muss zur Legitimation ein Lichtbildausweis vorgelegt werden.
- e) Vereine, die mit mehreren Mannschaften in einer Altersklasse an der Hallenrunde teilnehmen, melden vor den ersten Rundenspielen ihre Mannschaften. Diese Mannschaften spielen bis zu den Halbfinalspielen durch. Es ist kein Wechsel der Spieler während der Vor- bzw. Rückrunde oder etwaigen Zwischenrunden möglich.

## 8. Beginn und Ende von Turnieren

Jugendturniere dürfen nicht vor 9:00 Uhr beginnen und müssen bis 18:00 Uhr (D-, E-, F- und G-Junioren) bzw. bis 19:00 Uhr (A-, B- und C-Junioren/B-Juniorinnen) beendet sein. Ausnahmen können nur auf begründeten Antrag vom Verbandjugendausschuss genehmigt werden.

## 9. Qualifizierung/Spielwertung

Qualifizieren für die Halbfinalspiele können sich bei zwei Gruppen jeweils der Gruppenerste und der Gruppenzweite. Bei drei Gruppen jeweils der

Gruppenerste und der beste Gruppenzweite und bei vier Gruppen jeweils der Gruppenerste. Der beste Gruppenzweite wird bei ungleichen Gruppen anhand eines Quotienten (die Punkte der kleinen Gruppe durch die Anzahl der Spiele teilen und dann mit der Anzahl der Spiele der größeren Gruppe multiplizieren) errechnet.

Weisen zwei oder mehrere Mannschaften bei gleich starken Gruppen an einem Platz, dem eine besondere Bedeutung zukommt, dieselbe Punktzahl und Tordifferenz auf, so ist diejenige Mannschaft besser platziert, die mehr Tore erzielt hat. Ist auch die Zahl der Tore gleich, so finden ein oder mehrere Strafstoßschießen statt.

Ein gewonnenes Spiel wird für den Sieger mit 3 Punkten, ein unentschiedenes Spiel für beide Mannschaften mit je 1 Punkt gewertet. Kann eine Mannschaft in der Altersklasse der D- und E-Junioren in der Vor- bzw. Rück- bzw. Zwischenrunde nicht teilnehmen, so werden diese Spiele mit 2:0 Toren und 3 Punkten für die Gegner gewertet.

Kann eine Mannschaft in der Altersklasse der A- bis C-Junioren in der Vor- bzw. Rück- bzw. Zwischenrunde nicht teilnehmen, werden diese Spiele als „Nichtantritt“ an die Gebietspruchkammer zwecks Spielwertung abgegeben.

Turniersieger ist die Mannschaft, die die höchste Punktzahl erreicht hat.

## **10. Schiedsrichteranforderung**

Beim Schiedsrichterobmann sind mindestens drei Wochen vor dem Turnierbeginn Schiedsrichter anzufordern.

## **11. Rechtsordnung**

Für die Entscheidung von Streitfragen ist bei Turnieren ein Schiedsgericht von 3 Personen zu bilden. Die Turnierleitung kann auch als Schiedsgericht fungieren. Die Entscheidung des Schiedsgerichts ist unanfechtbar. Dies gilt auch für die Wertung der Spiele.

Ein Einspruch wegen eines Regelverstoßes des Schiedsrichters oder wegen Verletzung der Satzung und Ordnungen des SWFV (§ 10 Rechts- und Verfahrensordnung) oder dieser Durchführungsbestimmungen ist bei Turnieren nicht zulässig. Die Einleitung eines Rechtsmittels wegen Vorkommnissen, die mit einem Spiel oder dem Turnier in Verbindung stehen, bleibt hiervon unberührt. Zuständig ist insoweit grundsätzlich die Gebietspruchkammer Nahe.

Mannschaften, die einen Spielabbruch verschulden, sind von der weiteren Teilnahme an einem Turnier automatisch ausgeschlossen. Außerdem machen sie sich gemäß § 6 Nr. 4 d schuldig.

Vereine die die Teilnahme an den Turnieren kurzfristig absagen, werden wegen Nichtantretens gem. § 6 Nr. 2 c abgeurteilt. Bei rechtzeitigem Absagen, mindestens 5 Tage vor dem Turnier, bleiben die Vereine straffrei.

## **12. Siegerpreise**

Bei Jugendturnieren dürfen keine Geldpreise, sondern nur Sachpreise ausgegeben werden, die dem Charakter einer Jugendveranstaltung entsprechen.

Die Turniere der F- und G-Junioren werden im Fairplay-Modus gespielt, daher werden bei diesen Turnieren weder Platzierungen noch Pokale ausgegeben.

## **13. Durchführungsbestimmungen für das Strafstoßschießen**

Das Strafstoßschießen wird grundsätzlich nach den FIFA-Fußballregeln durchgeführt, soweit nachstehend keine anderweitigen Regelungen getroffen werden:

- a) Für die Ausführung der Torschüsse bestimmt jede Mannschaft drei Spieler, die das Strafstoßschießen bis zur Entscheidung durchführen. Hierfür können alle Spieler herangezogen werden, die auf dem Mannschaftsbogen eingetragen sind; auch Spieler, deren Zeitstrafe bei Spielende noch nicht abgelaufen war.

- b) Beide Mannschaften haben abwechselnd je drei Torschüsse auszuführen
- c) Wenn beide Mannschaften nach der Ausführung von je drei Torschüssen die gleiche Anzahl von Toren erzielt haben, werden die Torschüsse fortgesetzt, bis eine Mannschaft bei gleicher Anzahl von Torschüssen ein Tor mehr erzielt hat als die andere. Bei der Reihenfolge der Mannschaften verbleibt es. Die Reihenfolge der drei Spieler innerhalb der Mannschaft kann verändert werden.
- d) Erst wenn diese Spieler jeder Mannschaft einen Torschuss ausgeführt haben, darf einer dieser Spieler einen zweiten Torschuss ausführen. Kann eine Mannschaft keine drei Spieler für das Strafstoßschießen stellen, so zählen die fehlenden Spieler in der Weise mit, dass sie den Spielern gleichgesetzt werden, die einen Torschuss ausführen, jedoch kein Tor erzielen.
- e) Ein Auswechseln der von jeder Mannschaft für das Strafstoßschießen bestimmten Spieler ist nicht gestattet, mit der Ausnahme, dass den Torwart auch noch während des Strafstoßschießens jeder auf dem Mannschaftsbogen eingetragenen Spieler ersetzen kann.

#### 14. Ergänzende Turnierbestimmungen

Der jeweilige Veranstalter eines Turniers erlässt ergänzende Turnierbestimmungen, die dem Inhalt der Durchführungsbestimmungen des SWFV nicht entgegenstehen dürfen.

### **B. Besondere Bestimmungen für Hallenturniere**

#### 1. Sporthalle und Spielfeld

Die Sporthalle sollte so beschaffen sein, dass das Spielfeld vom Zuschauerraum abgegrenzt werden kann.

Das Spielfeld richtet sich nach den Hallen-Ausmaßen, muss rechteckig sein und soll der DIN Norm (20 m x 40 m) entsprechen. Wird mit Banden gespielt, so hat die Begrenzung des Spielfeldes durch eine mindestens 1 m hohe, festverankerte Bande zu erfolgen. Auch eine Hallenwand bzw. einseitige Bande ist gestattet.

Die Aufteilung des Spielfeldes erfolgt entsprechend den Fußball-Regeln; sie ist jedoch den jeweiligen Größenverhältnissen anzupassen. Das Spielfeld wird durch Seiten- und Torlinien bzw. Banden begrenzt. Die Mittellinie muss parallel zur Torlinie verlaufen und genau den Mittelpunkt der Seitenlinie treffen. Der Mittelpunkt des Spielfeldes muss gekennzeichnet sein.

Als Strafraum ist ein rechteckiger Torraum abzuzeichnen, der mindestens 6 m tief sein muss. Die seitlichen Begrenzungslinien des Torraums verlaufen mindestens 3 m seitlich der Torpfosten. Wenn keine andere Möglichkeit besteht, kann auch ein für Hallenhandballspiele eingezeichneter Wurfkreis als Straf- bzw. Torraum Verwendung finden. Das Tor kann 3 oder 5 m breit und muss 2 m hoch sein. Innerhalb des Straf- bzw. Torraums ist ein Strafstoßpunkt zu markieren. Dieser muss bei 3 m breiten Toren 7 m, bei Toren von 5 m Breite 9 m vom Mittelpunkt der Torlinie entfernt sein. Es werden keine Eckfahnen aufgestellt. Die Eckstöße werden jeweils von den Punkten ausgeführt, an denen sich die Seiten- und Torlinien treffen.

#### 2. Spielzeit

Die Spielzeit beträgt in der Regel bis zu 2 x 15 Minuten. Eine Halbzeitpause kann vorgesehen werden. Bei Halbzeit sind die Seiten zu wechseln. Keine Mannschaft darf an einem Turniertag - die gesamte Zeit aller von ihr bestrittenen Spiele eingerechnet - länger als 180 Minuten spielen.

Die Spielzeit wird durch den Schiedsrichter oder durch einen von der Turnierleitung eingesetzten Zeitnehmer festgestellt. Über eine eventuelle Nachspielzeit entscheidet der Schiedsrichter.

Jede an einem Turnier beteiligte Mannschaft hat grundsätzlich zwischen jedem Spiel eine Pause von mindestens 15 Minuten einzuhalten.

#### 3. Spielleitung

Die Spiele sollten von amtlichen Schiedsrichtern geleitet werden. Dem Schiedsrichter können zwei Torrichter zur Verfügung gestellt werden, die auch Aufgaben der Schiedsrichter-Assistenten übernehmen können.

Sollten keine amtlichen Schiedsrichter eingeteilt sein oder nicht anreisen, muss das Turnier trotzdem durchgeführt werden.

#### **4. Persönliche Strafen**

Die Schiedsrichter können folgende persönliche Strafen aussprechen:

- Gelbe Karte (Verwarnung)
- Zeitstrafe (Feldverweis auf Zeit) kann sowohl ohne vorausgegangene als auch nach erfolgter gelber Karte ausgesprochen werden. Die Strafzeit wird durch den Zeitnehmer bzw. Schiedsrichter überwacht. Eine gelbe Karte nach einem Feldverweis auf Zeit ist unzulässig.
- Rote Karte (Feldverweis auf Dauer) setzt keine Zeitstrafe bzw. Gelbe Karte voraus.  
Nach roter Karte und nach Feldverweis auf Zeit kann die Mannschaft wieder durch einen Spieler ergänzt werden, wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt, spätestens aber nach Ablauf von zwei Minuten. Der vom Feldverweis mit roter Karte betroffene Spieler ist grundsätzlich von der weiteren Turnierteilnahme ausgeschlossen. Er ist der zuständigen spielleitenden Stelle zur Aburteilung seines Vergehens zu melden.

#### **5. Anzahl der Spieler**

Eine Mannschaft soll aus 12 Spielern bestehen, von denen je nach Spielfeldgröße bis zu 6 (ein Torwart und 5 Feldspieler) und im Jugendspielbetrieb bis zu 7 (ein Torwart und 6 Feldspieler) gleichzeitig auf dem Spielfeld sein dürfen. Das Auswechseln von Spielern ist gestattet und soll im Bereich der Auswechselbank erfolgen. "Fliegender Wechsel" und "Wieder-Einwechseln" sind gestattet. Die Ergänzungsspieler sollen mit einem Leibchen gekennzeichnet sein. Die Auswechslung erfolgt außerhalb des Spielfeldes mit der Übergabe des Leibchens. Die Wechsel sollten zusätzlich vom SchiedsrichterAssistent bzw. Torrichter überwacht werden.

Hat eine Mannschaft mehr als die zulässige Anzahl Spieler auf dem Spielfeld, so ist das Spiel zu unterbrechen und der Spieler, der zu früh das Spielfeld betreten hat, mit der Gelben Karte zu verwarnen. Spielfortsetzung mit indirektem Freistoß für die gegnerische Mannschaft erfolgt dort, wo der Ball bei der Spielunterbrechung war. Wird durch Feldverweis die Zahl der Spieler einer Mannschaft auf weniger als 2 Feldspieler verringert, so muss das Spiel abgebrochen werden. Es gelten die Bestimmungen für Spielwertung bei verschuldetem Spielabbruch.

#### **6. Spielberechtigung**

Vereine und Mitgliedsverbände dürfen nur Spieler einsetzen, die eine ordnungsgemäße Spielberechtigung für die teilnehmende Mannschaft besitzen und nicht gesperrt sind. Alle anderen Mannschaften und Gruppen sind bei diesen Spielen nur zugelassen, wenn Sie Versicherungsschutz nachgewiesen haben.

#### **7. Ausrüstung der Spieler**

Für die Ausrüstung der Spieler gelten - mit Ausnahme der Schuhe - dieselben Bestimmungen wie bei anderen Fußballspielen. Die Spieler dürfen nur mit Hallenschuhen spielen. Die Schuhe müssen so beschaffen sein, dass keine Verletzungen der Mitspieler entstehen, und sie dürfen keine Stollen oder Absätze haben. Das Spielen ohne Schuhe ist nicht gestattet. Das Tragen von Schienbeinschützern ist Pflicht. Einzelheiten über die Spielkleidung, z. B. auch über das Wechseln der Spielkleidung, hat der veranstaltende Verein bzw. Verband in den Turnierbestimmungen unter Beachtung der Regel 4 (Amtliche Fußballregeln) festzulegen.

#### **8. Fußball-Regeln und Spielbestimmungen**

Fußballspiele in der Halle, auch Futsal, werden nach diesen Durchführungsbestimmungen sowie der Satzung und den Ordnungen des SWFV ausgetragen. Der Veranstalter bestimmt unter Berücksichtigung der Hallenmaße, bis zu welcher Höhe der Ball gespielt werden darf. Verstöße werden mit einem indirekten Freistoß von der Stelle aus

bestraft, die unterhalb des Punktes liegt, wo die zulässige Höhe überschritten bzw. die Decke oder herabhängende Gegenstände berührt werden. Springt der Ball von der Decke ins Tor, erfolgt Spielfortsetzung mit Torabwurf bzw. Eckstoß. Die Abseitsregel ist aufgehoben. Aus der eigenen Spielhälfte kann ein Tor direkt erzielt werden. Dies gilt nicht für den Torwart, wenn er den Ball mit der Hand spielt. Beim Anstoß und bei Spielfortsetzungen müssen alle gegnerischen Spieler mindestens 3 m vom Ball entfernt sein. Bei Hallenturnieren bleibt es bei unentschiedenem Spielausgang in Entscheidungsspielen dem Veranstalter überlassen, welche Art der Spielentscheidungen für das jeweilige Turnier angewandt werden soll. Endet die Verlängerung nach Zeitablauf unentschieden, wird der Sieger durch ein Schießen von der Strafstoßmarke ermittelt. Bei Hallenturnieren mit Qualifikations- und Endrunden ist nur eine einheitliche Regelung möglich.

## 9. Der Ball

- a) Der Spielball muss in Größe und Gewicht dem normalen Spielball entsprechen. Kein Filzball !!
- b) Alle Turniere die vom Kreisjugendausschuß organisiert werden, müssen mit Futsal-Bällen gespielt werden.

## 10. Freistoß

Alle Freistöße sind indirekt auszuführen. Innerhalb des Strafraums verwirkte indirekte Freistöße für die angreifende Mannschaft sind auf der parallel zur Torlinie verlaufenden Strafraumlinie von dem Punkt auszuführen, der dem Tatort am nächsten gelegen ist. Mit Freistoß ist insbesondere auch zu ahnden: Hineingrätschen in den Gegner (Ausnahme: Torwart im eigenen Strafraum), Tackling und Rempeln.

## 11. Strafstoß

Zu Strafstoßen führen bei Vergehen innerhalb des Strafraums insbesondere: Hineingrätschen in den Gegner (Ausnahme: Torwart im eigenen Strafraum), Tackling, Rempeln, Treten, Stoßen, Halten,

Handspiel, Bein stellen, Anspringen/Schlagen. Bei der Ausführung des Strafstoßes müssen sich die Spieler außerhalb des Straf- bzw. Torraumes und innerhalb des Spielfeldes befinden sowie mindestens 5 m vom Strafstoßpunkt entfernt sein, bis der Ball im Spiel ist.

## 12. Einwurf

Der Einwurf ist durch Einkicken zu ersetzen.

## 13. Torabwurf

Hat der Ball die Torlinie oder Torbände überschritten, nachdem er zuletzt von einem Angreifer berührt worden war, darf ihn nur der Torwart durch Werfen oder Rollen wieder ins Spiel bringen. Er ist erst wieder im Spiel, wenn er den Straf- bzw. Torraum verlassen hat. Der Torabwurf darf auch über die Mittellinie erfolgen, ohne dass ihn ein anderer Spieler berührt hat. Ein Tor kann nicht direkt erzielt werden. Der Torabwurf muss innerhalb von 4 Sekunden ausgeführt werden, nachdem der Torwart den Ball werfen könnte; ansonsten gibt es einen indirekten Freistoß für den Gegner auf der Strafraumlinie. Der Torwart darf den Ball nach Torabwurf in seiner eigenen Spielfeldhälfte erst wieder spielen, wenn ihn ein Gegenspieler berührt hat.

## 14. Eckstoß

Überschreitet der Ball die Torlinie oder Torbände, nachdem er zuletzt von einem Spieler der verteidigenden Mannschaft (einschließlich des Torwarts) berührt oder gespielt wurde, so ist von einem Spieler der angreifenden Mannschaft ein Eckstoß auszuführen. Ein Tor kann aus einem Eckstoß direkt erzielt werden.

## 15. Torwartspiel

- Wurde der Ball vom Torwart gespielt, darf dieser ihn in seiner eigenen Spielfeldhälfte erst wieder spielen, wenn der Ball vom Gegner berührt wurde.
- Rückpassregel besteht. Diese gilt auch für den Einkick.

- Darf in der eigenen Spielfeldhälfte den Ball nicht länger als 4 Sekunden mit dem Fuß oder der Hand halten/spielen.
- Darf seinen Strafraum jederzeit verlassen.
- Vergehen gegen diese Bestimmungen werden immer mit einem indirekten Freistoß für den Gegner bestraft.

## 16. Strafen für Vereine bei Nichtantritt

- Ein Nichtantritt in den Altersklassen der A- bis C-Junioren wird an die Gebietspruchkammer Nahe abgegeben.
- Ein Nichtantritt in den Altersklassen der D- bis G-Junioren wird durch den zuständigen Staffelleiter wie folgt abgeurteilt:

- bis sieben Tage vor Turniertag € 25,00
- bis drei Tage vor Turniertag € 50,00
- bis einen Tag vor oder am Turniertag € 75,00

zuzüglich den Urteilkosten von € 10,00.

Unabhängig davon hat der nichtantretende Verein an den jeweiligen Ausrichter der Bewirtung des Turnieres eine Entschädigung in Höhe von € 50,00 zu leisten.

## C. FUTSAL-Regelwerk

### 1. Das Spielfeld

- Strafraum (= Handballstrafraum)
- Handballtore (3 x 2 Meter)
- 2 Strafstoßmarken (6 m und 10 m)
- 2 Auswechszonen (direkt vor den Spielerbänken, 5 m breit und jeweils 5 m von der Mittellinie entfernt)



### 2. Der Ball

- Spezieller Hallenfußball (reduziertes Sprungverhalten, Umfang 62 - 64cm, Gewicht 400 - 440g)

### 3. Zahl der Spieler

- 1 Torwart, 4 Feldspieler, max. 7 Auswechselspieler (bei Spielbeginn: mind. 3 Spieler inkl. Torwart).
- Unbegrenzte Anzahl von Auswechslungen, ebenso wie Wiedereinwechslung, möglich.
- Auswechslung nur im Bereich der Auswechszonen jederzeit möglich.
- Verstoß gegen die Auswechslbestimmungen: Gelbe Karte und indirekter Freistoß für den Gegner
- Abbruch des Spiels bei weniger als drei Spielern (inkl. Torwart)

### 4. Ausrüstung der Spieler

- Hallenfußballschuhe
- Schienbeinschoner sind Pflicht, sonst Ausrüstung wie im FeldFußball.
- Jede Art von Schmuck ist verboten.

- Torwart unterscheidet sich von Spielern und Schiedsrichtern

## 5. Die Schiedsrichter

- Jedes Spiel wird von zwei Schiedsrichtern geleitet.
- Rechte und Pflichten wie im Feld-Fußball. Beide Schiedsrichter können Spielstrafen und persönliche Strafen aussprechen.
- Bei Uneinigkeit beider Schiedsrichter ist die Entscheidung des ersten Schiedsrichters ausschlaggebend.
- 1. Schiedsrichter übernimmt die Aufgabe des Zeitnehmers, falls kein eigener Zeitnehmer zur Verfügung steht.

## 6. Schiedsrichterassistenten

- Als Schiedsrichterassistenten werden der dritte Schiedsrichter und der Zeitnehmer bezeichnet.
- Dritter Schiedsrichter überwacht die Anzahl der kumulierten Foulspiele und kontrolliert das Time-Out.
- Der Zeitnehmer nimmt die Spielzeit und überwacht die 2-Minutenstrafe nach einem Feldverweis.
- Diese Aufgaben werden in der Regel von der Turnierleitung übernommen.

## 7. Dauer des Spiels

- Bei Turnieren wird auf die effektive Spielzeit verzichtet.
- Die Wirkung eines Schusses am Ende der Spielzeit ist noch abzuwarten und ggf. eintretende Vergehen zu ahnden.
- Zur Ausführung eines Strafstoßes oder 10m-Strafstoßes wird die Spielzeit verlängert.
- Auszeit (Time-out): nur möglich bei Ballbesitz, Ball aus dem Spiel, beim Zeitnehmer beantragt, keine Auswechslung zulässig. Maximal ein Time-out (pro Halbzeit).

## 8. Beginn und Fortsetzung des Spiels

- Mindest-Abstand der Gegenspieler beim Anstoß 3m.

- Aus einem Anstoß kann kein Tor direkt erzielt werden.
- Freistoß für verteidigende Mannschaft im eigenen Strafraum: Ausführung von jedem Punkt im Strafraum erlaubt.
- Indirekter Freistoß für angreifende Mannschaft / SR-Ball im Strafraum: auf der Strafraum-Linie.

## 9. Der Ball in und aus dem Spiel

- Berührt der Ball die Decke, gibt es einen Einkick (auf der am nächsten liegenden Seitenlinie).

## 10. Wie ein Tor erzielt wird

- Ein Tor kann auch aus der eigenen Spielfeldhälfte erzielt werden.
- Jedoch nicht durch den Torwart mit der Hand durch Abwurf oder Abrollen.

## 11. Abseits

- Es wird ohne Abseits gespielt.

## 12. Fouls und unsportliches Betragen

- Direkte Freistöße: Fahrlässiges Hineingrätschen in den Gegner, Tackling, Rempeln, Treten, Stoßen, Halten, Handspiel, Beinstellen, Anspringen, Schlagen. Diese Vergehen gelten als kumulierte Fouls. Im Strafraum werden sie mit einem 6m-Strafstoß geahndet.
- Indirekte Freistöße: gefährliches Spiel, Unsportlichkeiten, Spielverzögerungen, Wechselfehler, Ballkontrolle durch Torwart länger als 4s in eigener Spielhälfte, sowie erneutes Spielen des Balles durch den Torwart in der eigenen Spielfeldhälfte, bevor dieser von einem Gegenspieler berührt wurde.
- Persönliche Strafen: Gelbe Karte, Gelb/Rote Karte, Rote Karte
- Nach Feldverweis darf sich die Mannschaft in Unterzahl nach zwei Minuten ergänzen, bei Torerfolg des Gegners sofort.



### 13. Freistöße

- Es gibt direkte und indirekte Freistöße, wie in Regel 12 beschrieben.
- Mindest-Abstand der Gegenspieler 5m.
- Ausführung innerhalb von 4s, ansonsten indirekter Freistoß für den Gegner.
- Vergehen, die mit direktem Freistoß (bzw. Strafstoß) bestraft werden, sind kumulierte Fouls.
- Bei der Entscheidung auf „Vorteil“ des Schiedsrichters muss das Foulspiel „nachkumuliert“ werden.
- Die ersten drei kumulierten Fouls (pro Halbzeit): direkter Freistoß am Tatort mit Mauer; Abstand 5m (bei einer nicht effektive Spielzeit von 11-15 Minuten).
- Ab dem vierten kumulierten Foulspiel (pro Halbzeit) gibt es einen 10Meter-Strafstoß, ohne Mauer, direkter Torschuss ist zwingend vorgeschrieben (kein Abspiele möglich).
- Wenn viertes Foulspiel zwischen 10m-Marke und gegnerischer Torlinie, dann Wahlmöglichkeit, ob von diesem Punkt oder von der 10m-Marke aus direkt auf das Tor geschossen wird.
- Bei einer nicht effektiven Spielzeit von 10 Minuten oder weniger sind zwei kumulierte Foulspiele frei, ab dem dritten Foulspiel erfolgt dann ein 10m-Strafstoß.
- Bei einer nicht effektiven Spielzeit von 16-20 Minuten sind vier kumulierte Foulspiele frei, ab dem fünften Foulspiel erfolgt dann ein 10m-Strafstoß.
- Kumulierte Foulspiele in der zweiten Halbzeit werden in eine eventuelle Verlängerung mitgenommen.

### 14. Der Strafstoß

- 6m vom Tor entfernt.
- Mindestabstand aller Spieler 5m.
- 4s-Regel ist aufgehoben; Gelbe Karte wegen Spielverzögerung.

### Regel 15: Der Einkick

- Der Ball muss auf der Seitenlinie oder max. 25cm dahinter liegen und ruhen bei der Ausführung.
- Der Spieler muss mit beiden Füßen auf oder hinter der Seitenlinie stehen.
- Aus einem Einkick kann kein Tor direkt erzielt werden.
- Mindest-Abstand der Gegenspieler 5m.
- Ausführung innerhalb von 4s, ansonsten Einkick für den Gegner.
- Auch dem Torwart ist es erlaubt den Einkick auszuführen.

### Regel 16: Der Torabwurf

- Torwart muss Ball aus dem Strafraum heraus abwerfen oder abrollen (Abwurf über Mittellinie ist erlaubt).
- Der Torabwurf ist zwingend vom Torwart und mit der Hand auszuführen.
- Ein Tor kann nicht direkt erzielt werden.
- Ausführung innerhalb von 4s, nachdem der Torwart den Ball werfen könnte, ansonsten indirekter Freistoß für den Gegner auf der Strafraumlinie.

### Regel 17: Der Eckstoß

- Mindest-Abstand der Gegenspieler 5m.
- Ausführung innerhalb von 4s, ansonsten Torabwurf für den Gegner.

### Besonderheit: Torwartspiel

- Wurde der Ball vom Torwart gespielt, darf dieser ihn in seiner eigenen Spielfeldhälfte erst wieder spielen, wenn der Ball vom Gegner berührt wurde.
- Rückpassregel besteht. Diese gilt auch für den Einkick.

- Darf in der eigenen Spielfeldhälfte den Ball nicht länger als 4s mit dem Fuß oder der Hand halten/spielen.
- Darf seinen Strafraum jederzeit verlassen.
- Der Torwart darf den Ball nach Torabwurf in seiner Spielfeldhälfte erst wieder spielen, wenn ihn ein Gegner berührt hat.
- Vergehen gegen diese Bestimmungen werden immer mit einem indirekten Freistoß für den Gegner bestraft.

#### **D. Inkrafttreten**

Diese Durchführungsbestimmung tritt zum 15.10.2018 in Kraft.