



TURNIERREGELN

Es gelten die Regeln und Richtlinien des DFB und des FLVW, soweit im Folgenden nichts anderes bestimmt ist.

1. SPIELBERECHTIGUNG

Es dürfen nur Spieler eingesetzt werden, die im Besitz einer ordnungsgemäßen Spielerlaubnis des DFB bzw. eines seiner Mitgliedsverbände sind..

Der Einsatz in älteren Jugend-Altersklassen und die Teilnahme an mehreren Turnieren ist erlaubt, sofern sie nicht an einem Tag stattfinden. Die teilnehmenden Mannschaften legen spätestens 15 Minuten vor ihrem ersten Spiel einen ausgefüllten Spielberichtsbogen (ist am Eingang erhältlich) und die Spielerpässe vor. Dabei wird die Passkontrolle von der Turnierleitung durchgeführt.

Der Einsatz in jüngeren Jugend-Altersklassen ist nicht erlaubt.

Hat ein Verein mehrere Teams in einer Altersklasse am Start, so dürfen hier die Spieler nicht zwischen den Teams hin und her wechseln. Jeder Spieler gehört fest zu einem Team.

2. ANZAHL DER SPIELER

Während des Turniers dürfen insgesamt 15 Spieler pro Mannschaft eingesetzt werden. Bei den **C- bis D-Junioren/-innen** und **B-Juniorinnen** wird mit 4 Feldspielern und 1 Torwart gespielt
E- und F-Junioren wird mit 5 Feldspielern und 1 Torwart gespielt
G-Junioren (Mini-Kickern) sind es 6 Feldspieler und 1 Torwart.

Die Numerierung der Spieler ist für das gesamte Turnier beizubehalten.

Die Auswechselspieler und höchstens 2 Betreuer pro Mannschaft nehmen auf den Bänken hinter der Torauslinie Platz. Auswechseln ist in der gesamten Spielzeit erlaubt. Es wird „fliegend“ gewechselt, wobei nie mehr als die angegebene Spielerzahl aktiv auf dem Feld sein darf. Hat eine Mannschaft mehr als die zulässige Anzahl von Spielern auf dem Spielfeld, ist das Spiel zu unterbrechen und der Spieler, der das Spielfeld zusätzlich betreten hat, zu verwarren. Spielfortsetzung mit Freistoß für die gegnerische Mannschaft erfolgt dort, wo sich der Ball bei der Unterbrechung befand.

3. Ausrüstung

Es darf nur in Turnschuhen mit nicht-färbender heller Sohle gespielt werden. Das Tragen von Schienbeinschonern ist Pflicht.

4. BALL

Gespielt wird mit sprungreduzierten Bällen (Futsalbällen):

F- und G-Junioren: Größe 3 oder 4, S-light, bis 310 g

E-Junioren: Größe 3 oder 4, light, bis 340 g

D-Junioren/innen: Größe 4, light, 340 - 360 g

C-Junioren und B-Juniorinnen: Größe 4, 400-440 g.

5. SPIELZEIT und SPIELBEGINN

Die Spielzeit beträgt 1 x 8 Minuten bei allen Altersklassen. Es gibt keine Halbzeitpause und somit auch keinen Seitenwechsel. Bei Spielunterbrechungen in der letzten Minute eines Spiels ist der Zeitnehmer verpflichtet, die Uhr anzuhalten. Die Anstoßzeit ist im Spielplan festgelegt.

Bei Ausfall von Teilnehmern und somit vorprogrammierten Spielausfällen behält sich die Regie vor, nachfolgende Spielpaarungen vorzuziehen. In diesem Fall werden die betroffenen Teams per Durchsage von der Regie informiert.

Die im Spielplan zuerst genannte Mannschaft spielt von links nach rechts (von der Tribüne bzw. vom Zuschauerraum gesehen). Diese Mannschaft hat bei Spielbeginn Anstoß.

Mannschaften, die 2 Minuten nach Aufruf nicht in der Halle sind, bekommen diese Partie mit 0:2 Toren als verloren gewertet. Sollte diese Wertung jedoch entscheidenden Einfluss auf die Tordifferenz anderer Mannschaften haben, so werden die Torergebnisse für die nicht bestraften Mannschaften in den Spielen innerhalb der Gruppe gegen diese Mannschaft nicht berücksichtigt.



6. FREISTOSS – STRAFSTOSS - TORWART - ANSTOß

Alle Freistöße sind indirekt auszuführen. Dabei muss der Gegner wie bei Eckstößen 5m vom Ball entfernt sein. Beim Anstoß müssen die Spieler der gegnerischen Mannschaft mindestens 3 m vom Ball entfernt sein. Freistöße innerhalb der gestrichelten Linie werden auf die gestrichelte Linie zurückgelegt. Strafstöße werden für F-Jugend und Mini-Kicker vom 7m Punkt ausgeführt. Die älteren Altersklassen führen den Strafstoß von 9m aus. Ein Anlauf von höchstens zwei Metern ist gestattet.

Ausnahme: Minis, F-Jugend, E-Jugend.

Verbotenes Spiel innerhalb des eigenen Strafraumes wird mit Strafstoß geahndet. Freistöße für die angreifende Mannschaft, die innerhalb des Strafraumes verhängt werden, werden auf die Strafraumlinie zurückverlegt.

Der Torwart darf seine eigene Spielfeldhälfte verlassen.

Der gegnerischen Mannschaft wird ein Freistoß zugesprochen, wenn ein Spieler versucht, durch Hineingleiten von der Seite oder von hinten den Ball zu spielen, wenn ein Gegner ihn spielt oder versucht zu spielen (Hineingrätschen, Sliding, Tackling); dies gilt nicht für den Torwart in seinem Strafraum, sofern die Aktion nicht fahrlässig, rücksichtslos oder übermäßig hart erfolgt.

Wenn der Torwart den Ball mit der Hand oder dem Fuß in der eigenen Spielhälfte länger als 4 Sekunden kontrolliert/hält erfolgt Freistoß für den Gegner (Grund: Spielverzögerung).

Der Ball darf beim Anstoß in alle Richtungen gespielt werden, also auch nach hinten. Der Ball ist im Spiel sobald er gestoßen wurde. Aus dem Anstoß kann kein direktes Tor erzielt werden.

7. ABSEITS - SEITENAUS – ECKBALL – TORABSTOß

Die Abseitsregel ist aufgehoben.

Es wird auf beiden Seiten mit Bande gespielt. Ausbälle (Tribüne) werden eingekickt. Bei Toraus verursacht durch die abwehrende Mannschaft (Feldspieler oder Torwart) gibt es Eckstoß. Ein Tor kann aus einem Eckstoß direkt erzielt werden.

Hat der Ball die Torauslinien überschritten, nachdem er zuletzt von einem Angreifer berührt worden war, darf ihn nur der Torwart durch Werfen oder Rollen (mit der Hand) wieder ins Spiel bringen. Der Ball ist erst dann wieder im Spiel, wenn dieser den Strafraum (durchgezogener Handballkreis) verlassen hat. Kein gegnerischer Spieler darf sich im Strafraum aufhalten, bevor der Ball im Spiel ist.

Ist der Ball im Spiel und hat der Torwart diesen mit den Händen kontrolliert so darf das Abspiel über die Mittellinie hinaus erfolgen ohne dass ein Spieler den Ball vorher berührt. Gleiches gilt bei Torabstoß.

AUSNAHME: E-Jugend, F-Jugend, G-Jugend (Mini-Kicker)

Hier, bei E- F- und G-Jugend gilt: Erfolgt der Abwurf oder Abstoß des Torwarts über die eigene Spielhälfte hinaus, ohne dass ein anderer Spieler den Ball berührt hat, ist auf Freistoß für die gegnerische Mannschaft von der Mittellinie aus zu entscheiden. Diese Bestimmung gilt im Übrigen für jegliches Abspiel des Torwarts, wenn er zuvor den Ball kontrolliert gehalten hat. Zur Abwehr mit dem Fuß sowie bei direktem Weiterleiten einer Rückgabe mit dem Fuß darf der Ball hingegen auch über die Mittellinie gespielt werden.

Bei Rückgaben zum Torwart (außer Kopfball) darf der Torwart den Ball nicht in die Hand nehmen.

AUSNAHME: E- , F-Junioren und Mini-Kicker

8. SPIELUNTERBRECHUNG

Erfolgt bei einer Spielunterbrechung die Spielfortsetzung (Ausnahmen: Strafstoß und Anstoß) nicht innerhalb von 4 Sekunden wird das Spiel wie folgt fortgesetzt:

- bei Eckstoß mit Torabwurf
- beim Einkick, Einkick für den Gegner
- bei Freistoß, Freistoß für den Gegner
- Abstoß, Freistoß für den Gegner auf der Torraumlinie

Die Zeitvorgabe beginnt, sobald die ausführende Mannschaft in der Lage ist, das Spiel fortzusetzen.



9. HALLENDECKE

Berührt der Ball die Hallendecke oder irgendein herunterhängendes Gerät, wird dies mit einem indirekten Freistoß von der Seitenlinie auf Höhe der Deckenberührung geahndet. Das gilt auch für Bälle, die von Pfosten oder Latte an die Decke springen.

10. TORE

.Ein Tor kann aus jeder beliebigen Entfernung erzielt werden, außer durch Abwurf des Torwarts..

11. VERWARNUNGEN und FELDVERWEIS.

Eine Zeitstrafe (2 Minuten) kann sowohl ohne als auch nach erfolgter Verwarnung ausgesprochen werden. Die Mannschaft kann frühzeitig wieder durch einen Spieler ergänzt werden, wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt hat und man selber zu diesem Zeitpunkt in Unterzahl spielt. Eine Verwarnung nach einer Zeitstrafe ist unzulässig. Bei einem weiteren strafbaren Vergehen desselben Spielers im selben Spiel ist dies mit Feldverweis auf Dauer zu ahnden und der Spieler ist von diesem Spiel ausgeschlossen. Eine Mannschaft, die einen Feldverweis auf Dauer hinnehmen muss, kann wieder durch einen Spieler ergänzt werden, wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt hat (sofern man zu diesem Zeitpunkt in Unterzahl ist), spätestens aber nach 2 Minuten. Bei einem Feldverweis auf Dauer scheidet der Spieler grundsätzlich auch aus dem Turnier aus.

Spieler, die vom Schiedsrichter im Spiel oder Sonderbericht einer Tötlichkeit oder Beleidigung eines Schiedsrichters beschuldigt werden, sind von den weiteren Spielen des Turniers ausgeschlossen.

12. ZEITNAHME

Die Zeitnahme erfolgt durch die Turnierleitung. Über Zeitunterbrechungen entscheidet der Schiedsrichter (s. auch Punkt 4 Spielzeit).

13. WERTUNG

Die Wertung in den Gruppenspielen erfolgt in nachstehender Reihenfolge:

- a) Punktsystem
- b) direkter Vergleich
- c) Tordifferenz
- d) Zahl der geschossenen Tore
- e) Neun(Sieben-)meterschiessen

Finalspiele werden bei unentschiedenem Ausgang durch 9m-Schießen (7m-Schießen) entschieden. Jede Mannschaft bestimmt hierzu 3 Schützen, die das Schießen von der Strafstoßmarke beginnen. Die Mannschaft mit den mehr erzielten Treffern entscheidet das 9m-Schießen (7m-Schießen) für sich.

Wenn nach Ausführung von je 3 Schüssen beide Teams aber die gleiche Anzahl an Toren aufweisen fällt die Entscheidung im Shoot-Out eins gegen eins. Es treten dann die weiteren Spieler der Mannschaften gegeneinander an. Die Mannschaft mit weniger Spielern im Spielbericht bestimmt die maximale Zahl an verschiedenen Schützen. Ein Spieler darf erst dann ein zweitesmal schießen, wenn alle teilnahmeberechtigten Spieler bereits einen Strafstoß ausgeführt haben.

Ein Auswechseln der von jeder Mannschaft für das Schießen von der Strafstoßmarke bestimmten Schützen ist nicht gestattet, mit der Ausnahme, dass den Torwart auch noch während des Schiessens jeder im Spielbericht der betreffenden Mannschaft eingetragene Spieler ersetzen kann, wenn dieser sich während des Schießens der Torschüsse verletzt.

14. SCHIEDSGERICHT

In Streitfragen entscheidet die Turnierleitung (bestehend aus 3 Personen). Diese Entscheidungen sind unanfechtbar! Einsprüche gegen die Spielwertung sind sofort nach Spielschluss schriftlich und mit kurzer Begründung der Turnierleitung vorzulegen.