

Regelwerk

Spielregeln für einen fairen Turniertag.

Allgemeine Bestimmungen

- 1.1 Der Veranstalter organisiert den Turnierablauf.
- 1.2 Fairness hat oberste Priorität.
- 1.3 Für Hallenfußball gelten die Regeln und Durchführungsbestimmungen sowie die Satzungen und Ordnungen des DFB und seiner Mitgliedsverbände, soweit dieses Regelwerk keine Abweichung vorsieht.
- 1.4 Die Spiele leiten geschulte Schiedsrichter:innen. Ihre Tatsachenentscheidungen sind nicht anfechtbar.
- 1.5 Das offizielle Spielergebnis gibt ausschließlich die Schiedsrichterin oder der Schiedsrichter bekannt.

Spielfeld

- 2.1 Gespielt wird auf Kunstrasenplätzen mit Rundumbande. Durch die umschließende Netzkonstruktion bleibt der Ball grundsätzlich im Spiel.
- 2.2 Gelangt der Ball durch ein Loch im Netz nach draußen oder bleibt er im Netz hängen, wird das Spiel je nach Situation mit Abstoß, Eckball oder Einrollen fortgesetzt.

Tor und Strafraum

- 2.3 Der Strafraum ist der markierte Bereich vor dem Tor; der Strafstoßpunkt ist der markierte Punkt davor.
- 2.4 Gespielt wird auf Kleinfeldtore. Je nach Ausstattung der Spielstätte sind Abweichungen möglich.

Ausrüstung

- 2.5 Schienbeinschoner sind Pflicht. Bitte bringt eigene mit. Eine begrenzte Zahl kann gegen Gebühr beim Veranstalter ausgeliehen werden.
- 2.6 Erlaubt sind Turnschuhe und Schuhe mit weichen Multinoppen. Stollen sind nur zulässig, wenn sie sich von Hand leicht biegen oder knicken lassen. Harte, unbiegsame Stollen sind verboten.
- 2.7 Wer gegen die Schuhregel verstößt, kann vom weiteren Turnier ausgeschlossen werden.
- 2.8 Eine Mannschaft trägt einheitliche Spielkleidung. Sind die Trikots beider Mannschaften schwer zu unterscheiden, trägt die anstoßende Mannschaft die vom Veranstalter bereitgestellten andersfarbigen Leibchen.

Schuhwerk im Vergleich



Regelwerk

Spielregeln für einen fairen Turniertag.

Mannschaften und Wechsel

3.1 Je Mannschaft dürfen höchstens zehn Spielende gemeldet werden. Gleichzeitig spielen vier Feldspielende und eine Person im Tor (5 gegen 5). In Bremen spielen drei Feldspielende und eine Person im Tor (4 gegen 4). Die Teilnahmebedingungen gelten ergänzend.

3.2 Die Torwartposition darf nur bei einer Spielunterbrechung gewechselt werden. Der Wechsel muss der Schiedsrichterin oder dem Schiedsrichter deutlich angezeigt und von ihr oder ihm genehmigt werden.

3.3 Feldspielerwechsel sind fliegend und ohne Ansage erlaubt. Ein- und Auswechslung erfolgen an derselben Stelle.

3.4 a Wer hinter dem gegnerischen Tor das Feld verlässt, während am eigenen Tor bereits eine Ersatzperson eintritt, verursacht eine unzulässige Überzahl.

3.4 b Bei unerlaubtem Wechsel oder Überzahl wird das Spiel unterbrochen. Die zu früh eingewechselte Person erhält Gelb. Die gegnerische Mannschaft erhält einen indirekten Freistoß an der Stelle, an der sich der Ball bei der Unterbrechung befand.

3.4 c Bei Verletzungen darf von der Wechselregel abgewichen werden, damit eine schnelle medizinische Versorgung möglich ist.

3.4 d Wird eine Mannschaft durch Feldverweise auf weniger als zwei Feldspielende reduziert, wird das Spiel abgebrochen. Es gelten die Regeln für einen verschuldeten Spielabbruch.

Spielregeln

4.1 Die im Spielplan zuerst genannte Mannschaft stößt an.

4.2 Die Spielzeit beträgt mindestens zehn Minuten und wird von den eingesetzten Schiedsrichter:innen festgestellt. Erscheint eine Mannschaft nicht zum festgelegten Spielbeginn, wird das Spiel mit 0:3 Toren und null Punkten gegen sie gewertet.

4.3 Alle Freistöße sind indirekt.

4.4 Es gibt kein Abseits.

4.5 Rohes Spiel, besonders absichtliche Grätschen an der Bande, wird abgepfiffen. Weitere Strafen liegen im Ermessen der Schiedsrichterin oder des Schiedsrichters.

4.6 Beim Strafstoß müssen alle anderen Spielenden innerhalb des Spielfelds, außerhalb des Strafraums und mindestens fünf Schritte vom Strafstoßpunkt entfernt bleiben, bis der Ball im Spiel ist. Der Anlauf ist auf drei Schritte begrenzt.

4.7 Statt eines Einwurfs wird der Ball eingerollt.

4.8 Ein direkter Treffer aus der eigenen Hälfte zählt nicht. Berührt eine andere spielende Person den Ball vor dem Tor, zählt der Treffer. Geht der Ball ohne weitere Berührung ins Tor, folgt ein Abstoß.

Regelwerk

Spielregeln für einen fairen Turniertag.

Torwartregeln

5.1 Die Torhüterin oder der Torhüter darf einen Rückpass aufnehmen und bis zur Mittellinie mitspielen.

5.2 Ein kontrolliert in den Händen gehaltener Ball darf nicht über die Mittellinie geworfen werden, bevor ihn eine andere spielende Person berührt hat. Bei einem Verstoß erhält die gegnerische Mannschaft dort einen Freistoß. Nimmt ein:e Gegner:in den Ball jenseits der Mittellinie ohne Bedrängung direkt auf, gilt der Vorteil.

5.3 Mit dem Fuß darf die Torhüterin oder der Torhüter den Ball über die Mittellinie spielen; ausgenommen sind Abstoß und Abschlag aus der Hand.

5.4 Bremen: Die Torhüterin oder der Torhüter darf ohne Bewegungseinschränkung am Spiel teilnehmen und in der gegnerischen Hälfte ein gültiges Tor erzielen.

Spielwertung

7.1 Die Spiele werden nach den geltenden DFB-Regelungen gewertet, soweit dieses Regelwerk nichts anderes bestimmt.

7.2 Bei Punktgleichheit in der Gruppenphase entscheidet zuerst das Torverhältnis, danach der direkte Vergleich.

7.3 Bei einem Unentschieden im Entscheidungsspiel folgt ein Strafstoßschießen. Zunächst treten je Mannschaft drei Schütz:innen an. Steht danach kein Sieger fest, schießen die Mannschaften abwechselnd weiter, bis nach gleicher Anzahl von Versuchen eine Mannschaft vorn liegt.

Disziplinarmaßnahmen

6.1 Gelb bedeutet zwei Minuten Zeitstrafe. Erzielt die gegnerische Mannschaft ein Tor, darf sich die bestrafte Mannschaft sofort wieder vervollständigen. Bei gleichzeitigen Gelbstrafen gegen beide Mannschaften spielen beide zunächst mit der jeweils verbleibenden Zahl weiter.

6.2 Rot bedeutet: Die betroffene Person darf in diesem Spiel nicht ersetzt werden und muss mindestens ein weiteres Spiel aussetzen. Das Schiedsgericht kann je nach Schwere des Vergehens einen Turnierausschluss aussprechen. Erhält gleichzeitig eine andere Person Gelb, dauert deren Zeitstrafe trotz eines Gegentors die vollen zwei Minuten.

6.3 Grobe Verstöße gegen Fairness oder Anstand führen zum sofortigen Ausschluss der betroffenen Person; in besonders schweren Fällen kann die gesamte Mannschaft ausgeschlossen werden.

6.4 Kapitänsdialog: Bei einer Entscheidung mit möglicher Bedeutung für den Spielausgang und Klärungsbedarf signalisiert die Schiedsrichterin oder der Schiedsrichter mit waagrecht ausgestrecktem Arm, dass alle Spielenden Abstand halten müssen. Nur die Mannschaftsführung darf sich nähern und die Entscheidung ansprechen. Wer die Weisung missachtet, erhält Gelb.

Schiedsgericht und Sicherheit

8.1 Turnierleitung und Schiedsrichter:innen bilden das Schiedsgericht.

8.2 Die Teilnahme am Spielbetrieb erfolgt auf eigene Verantwortung. Für die Haftung des Veranstalters gelten die Teilnahmebedingungen und die gesetzlichen Vorschriften.

8.3 Die Umkleidekabinen bleiben unverschlossen. Bitte lasst Wertsachen nicht unbeaufsichtigt zurück.