



**Durchführungsbestimmungen
35. Futsal-Kreismeisterschaften
der Herren
am 04.01.2020
in Eckernförde**

Gespielt wird nach den FIFA Futsal Regeln.

Das Regelwerk ist im Anhang oder unter folgender Adresse im Downloadbereich verfügbar: <http://www.kfv-rd-eck.de/>

Die Teilnahme ist kostenpflichtig und wird den teilnehmenden Vereinen in Rechnung gestellt.

1. Vor Beginn des Turniers hat jede Mannschaft eine Spielerliste mit den Namen und Rückennummern, sowie ihrer Trikotfarbe bei der Turnierleitung zu hinterlegen. Den Schiedsrichtern ist die Farbe Schwarz vorbehalten.

2. In beiden Sporthallen wird auf den Hallenböden gespielt. Auf geeignete Hallenschuhe sind zu achten. Gespielt wird auf 3m-Tore.

3. In beiden Hallen gelten die gleichen Regeln. Insbesondere wird darauf hingewiesen, dass die Regeländerungen im Feldfußball seit 2016 keinen Einfluss auf Regeln beim Futsal haben. Lediglich die neue Handspieldauslegung wird entsprechend angewendet.

4. Eine Mannschaft besteht aus bis zu 13 Spielern, von denen 5 (1 Torwart und 4 Feldspieler) gleichzeitig auf dem Spielfeld sein dürfen.

5. Die im Spielplan erstgenannte Mannschaft nimmt Aufstellung in der linken Spielfeldhälfte (aus Sicht der Turnierleitung), hat Anstoß und ist falls notwendig für die Leibchen zuständig. Hierzu hat jede Mannschaft eigene Leibchen mitzuführen. Jene müssen sich in ihrer Farbe von der eigenen Trikotfarbe unterscheiden.

5a. Jede Mannschaft hat eine technische Zone. Diese befindet sich auf derselben Seite wie die Turnierleitung. Alle Auswechselspieler und Teamoffizielle müssen während des Spiels in der technischen Zone sitzen. Lediglich ein Trainer darf für taktische Anweisungen stehen.

6. Das Auswechseln von Spielern erfolgt im gekennzeichneten Bereich an der Auswechselbank. Jeder Auswechselspieler trägt ein Leibchen, welches sich grundsätzlich in seiner Farbe von dem der Spieler beider Mannschaften als auch von den Torhütern unterscheidet. Das Leibchen muss komplett angezogen werden. Das Umhängen ist nicht erlaubt. Bei einem Wechsel wird das Leibchen von Hand in Hand außerhalb des Spielfeldes und innerhalb der Auswechselzone an den Wechsepartner übergeben. Geschieht dies nicht, beispielweise, weil das Leibchen geworfen wurde oder das Leibchen innerhalb des Spielfeldes übergeben wird, liegt ein Wechselfehler vor. Der Schiedsrichter hat sodann das Spiel unter Beachtung der Vorteilsbestimmung zu unterbrechen, den einzuwechselnden Spieler zu verwarnen (ggf. Zeitstrafe oder FaD) und das Spiel mit einem indirekten Freistoß am Ort des Balles bei Pfiff für die gegnerische Mannschaft fortzusetzen.

6a. Zieht es eine Mannschaft in Betracht mit einem Flying-Goalkeeper zu spielen, so hat diese Mannschaft dafür Sorge zu tragen, dass sich das Leibchen für den Flying-Goalkeeper

- a) von der Trikotfarbe der eigenen Mannschaft,
- b) von der Trikotfarbe der gegnerischen Mannschaft,
- c) von der Trikotfarbe des eigenen Torhüters,
- d) von der Trikotfarbe des gegnerischen Torhüters,
- e) von den Auswechselleibchen des eigenen Teams,
- f) von der Trikotfarbe der Schiedsrichter unterscheidet.

7. Die Vereine dürfen nur Spieler einsetzen, die eine Spielberechtigung für den Pflichtspielbetrieb besitzen.

8. Die Zwei-Minuten-Zeitstrafe wird nach Abstimmung durch die Vereine etabliert. Somit erhalten Spieler bei Bedarf folgende persönliche Strafen: Verwarnung, 2-Minuten-Zeitstrafe, Rote Karte. Die Gelb-Rote Karte entfällt. Bei der Zeitstrafe handelt es sich um effektive Spielminuten. Ist die Spielzeit also angehalten, so läuft auch die Zeitstrafe nicht weiter. Nach der Aussprache einer Zeitstrafe, ist eine Verwarnung für den gleichen Spieler im selben Spiel nicht mehr möglich. Müsste der gleiche Spieler im selben Spiel erneut verwarnet oder für die Dauer von zwei Minuten des Feldes verwiesen werden, erhält dieser Spieler die rote Karte. Das Absitzen von Zeitstrafen erfolgt auf den jeweiligen Auswechselfänken.

Beim Feldverweis mit der Roten Karte, scheidet der Spieler aus dem Turnier aus und ist der zuständigen spielleitenden Stelle zu melden.

9. Bei der Ermittlung der Gruppensieger entscheidet zunächst bei Punktgleichheit die Tordifferenz. Ist auch diese gleich, entscheiden die mehr erzielten Tore. Wenn auch hier Gleichstand herrscht, entscheidet der Direktvergleich der betroffenen Mannschaften. Endet dieser Vergleich unentschieden entscheidet ein Entscheidungsschießen von der Strafstoßmarke mit fünf Schützen pro Mannschaft. Ein Nachschuss ist nicht-möglich.

10. Enden die Halbfinalspiele und die Endspiele nach Zeitablauf unentschieden gibt es keine Verlängerung. Der Sieger wird durch ein Entscheidungsschießen von der 6-Meter Strafstoßmarke ermittelt.

11. Das Spiel um Platz drei wird ausgespielt

12. Das Finale wird ausgespielt

13. **Alle Spiele, werden ohne Time-Out gespielt.**

14. Die Turnierleitung und das Schiedsgericht bestehen aus den Mitgliedern des KfV-Spielausschusses. Die Entscheidungen des Schiedsgerichtes sind unanfechtbar, dies gilt auch für die Wertung der Spiele.

15. Alkoholkonsum/Rauchverbot

In den Sporthallen und Umkleidekabinen sind der Konsum von Alkohol und das Rauchen untersagt.

Bei Missachtung behält sich die Turnierleitung vor, die betroffenen Spieler oder die gesamte Mannschaft zu disqualifizieren.

Damit wir pünktlich um **09:30 Uhr** beginnen können, sorgen Sie bitte dafür, dass Ihre Mannschaft **bis spätestens 08:30 Uhr** angereist ist.

Für Geldbörsen und sonstige Wertsachen wird vom Veranstalter keine Haftung übernommen.

Wir freuen uns auf eine faire und erfolgreiche Futsal-Kreismeisterschaft 2020 mit Ihnen/Euch.

Viel Erfolg wünscht der KFV Rendsburg - Eckernförde

Anlage: Futsal-Regeln

Futsal-Regeln

Spielfeld: Hallenspielfeld ohne Bande, Tore 3x2m

Ball: Futsalball

<u>Spielzeiten:</u> Vorrunde/Zwischenrunde:	1x11 Minuten
Halbfinale:	1x11 Minuten
Finale:	2x10 Minuten (ohne Time-Out)

Strafstoßmarkierungen: 6-m Strafstoßmarke
10-m Strafstoßmarke

Freistöße:

Es gibt direkte und indirekte Freistöße. Aus einem direkten Freistoß kann ein Tor erzielt werden.

Ein Freistoß muss innerhalb von vier Sekunden ausgeführt werden, ab dem Zeitpunkt ab dem der Ball im Besitz des ausführenden Spielers und spielbar ist.

Kumulierte Fouls:

Ab dem vierten kumulierten Foul, also all jene welche einen direkten Freistoß zur Folge hatten oder gehabt hätten, inklusive des Strafstoßes, erhält die gegnerische Mannschaft für jedes weitere Foulspiel einen 10m-Freistoß. Dies ist unabhängig davon, wo das Foulspiel begangen wurde. Kumulierte Foulspiele werden zur Halbzeit zurückgesetzt (nur Finale).

Einkick/Eckstoß:

Der Ball muss auf der Seitenlinie bzw. bis zu 25cm davor oder dem Eckstoßpunkt ruhen und wird in irgendeine Richtung in das Spielfeld zurückgebracht.

Gegner halten einen Abstand von mindestens fünf Metern. Ein Einkick/Eckstoß muss innerhalb von vier Sekunden, ab dem Zeitpunkt wo der Ball spielbar ist, ausgeführt werden. Sofern der Ball ins Aus geht und ein Blockwechsel vorgenommen wird bzw. bewusst Zeit geschunden wird, ist der Schiedsrichter angehalten, den Einkick/Eckstoß anzuzählen.

Torabwurf:

Geht der Ball ins Tor aus und wurde zuletzt von einem angreifenden Spieler gespielt, wird das Spiel mit Torabwurf fortgesetzt. Dieser muss mit der Hand durch Werfen oder Rollen ins Spiel gebracht werden. Abwürfe über die Mittellinie sind gestattet. Ein Torabwurf muss innerhalb von vier Sekunden ausgeführt werden, ab dem Zeitpunkt wo der Ball im Besitz des Torwartes und spielbar ist.

Der Ball muss den Strafraum verlassen. Sollte dies nicht der Fall sein, wird der Abwurf wiederholt. Die 4-Sekunden laufen ab dem Zeitpunkt weiter, wo der Ball wieder spielbar ist. Die Schiedsrichter sind angehalten, bei bewussten Zeitschinden den Torabwurf anzuzählen.

Fängt der Torhüter den Ball aus dem Spiel, darf er den Ball mit dem Fuß wieder ins Spiel bringen.

Torwart:

Er darf den Torraum verlassen, um am Spiel teilzunehmen. Er verursacht aber einen indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft, wenn er:

- den Ball in der eigenen Spielhälfte ein zweites Mal berührt bzw. kontrolliert (hierbei zählt der Torabwurf oder ggf. ein Einkick als erste Berührung), nachdem ihm dieser von einem Mannschaftskollegen zugespielt wurde, ohne dass der Ball dazwischen von einem Gegner berührt oder gespielt wurde.
- den Ball mit seinen Händen berührt oder kontrolliert, nachdem er ihn direkt nach einem Einkick oder einem Zuspiel von seinem Mitspieler erhalten hat.
- den Ball länger als vier Sekunden in der eigenen Spielfeldhälfte mit der Hand oder dem Fuß berührt beziehungsweise kontrolliert.

Sollte die Mannschaft einen Flying-Goalkeeper einsetzen, so unterliegt er den obigen Regeln des Torwarts.

Deckenberührung:

Fliegt der Ball beim laufenden Spiel gegen die Decke wird die Partie mit einem Einkick für das gegnerische Team des Spielers fortgesetzt, der den Ball zuletzt berührt hat. Der Einkick wird an der Stelle ausgeführt, welche der Deckenberührung am nächsten ist.

Abseitsregel:

Es gibt kein Abseits.

Verwarnung und Feldverweis:

Bei Feldverweis mit der Roten Karte scheidet der Spieler aus dem Turnier aus und ist der zuständigen spielleitenden Stelle zu melden.

Nach Ablauf von zwei Minuten, kann die Mannschaft wieder durch einen anderen Spieler ergänzt werden.

Eine Mannschaft, die einen oder mehrere Feldvereis(e) auf Zeit oder mit der Roten Karte hinnehmen musste, kann wieder auf die zulässige Anzahl ergänzt werden. In diesem Fall gelten folgende Bestimmungen:

Wenn bei 5 gegen 4 Spielern die Mannschaft in Überzahl ein Tor erzielt, darf die Mannschaft in Unterzahl umgehend auf die zulässige Anzahl ergänzt werden.

Wenn bei 4 gegen 4 oder 3 gegen 3 Spielern eine Mannschaft ein Tor erzielt, darf keine der beiden Mannschaften vervollständigt werden.

Wenn bei 5 gegen 3 oder 4 gegen 3 Spielern die Mannschaft in Überzahl ein Tor erzielt, darf die Mannschaft in Unterzahl nur um einen Spieler ergänzt werden.

Wenn die Mannschaft in Unterzahl ein Tor erzielt, wird das Spiel mit der bestehenden Anzahl an Spielern fortgesetzt.

Die Strafzeit wird effektiv gezählt, das heißt, sie beginnt erst, wenn das Spiel fortgesetzt wird und wird bei Spielunterbrechungen ebenfalls angehalten.

Das Entscheidungsschießen von der Strafstoßmarke findet von der 6-Meter-Strafstoßmarke statt.

- Die Schiedsrichter bestimmen das Tor, auf welches geschossen wird.
- Der Schiedsrichter wirft eine Münze, und das Team, dessen Kapitän die Wahl gewinnt, entscheidet, ob es mit dem Sechsmeterschiessen beginnt oder nicht.
- Teilnahmeberechtigt sind sämtliche Spieler und Auswechselspieler eines Teams. Ist ein Spieler nach Ablauf der regulären Spielzeit auf Dauer oder auf Zeit des Feldes verwiesen, ist dieser nicht teilnahmeberechtigt.
- Zählt ein Team vor Beginn des Entscheidungsschießen mehr teilnahmeberechtigte Spieler als das Andere, so ist das größere Team entsprechend der Anzahl des gegnerischen Teams zu reduzieren. Der Kapitän dieser Mannschaft hat die Schiedsrichter über die ausgeschlossenen Spieler zu informieren. Nur die am Entscheidungsschießen Teilnahmeberechtigten befinden sich in der anderen Spielfeldhälfte. Alle anderen (Teamoffizielle, ausgeschlossene Spieler, etc.) haben sich außerhalb des Spielfeldes aufzuhalten.

- Sobald ein Team mehr Tore erzielt hat, als das andere mit den ihm zustehenden Sechsmetern insgesamt noch erzielen könnte, ist das Sechsmeterschiessen beendet.
- Wenn beide Teams nach je drei Sechsmetern keine oder gleich viele Tore erzielt haben, wird das Sechsmeterschiessen in der gleichen Abfolge so lange fortgesetzt, bis ein Team nach gleich vielen Sechsmetern beider Teams ein Tor mehr erzielt hat.
- Jeder Sechsmeter muss von einem anderen Spieler ausgeführt werden. Ein Spieler darf erst ein zweites Mal antreten, wenn alle teilnahmeberechtigten Spieler bereits einen Sechsmeter ausgeführt haben.
- Ein Nachschuss ist nicht möglich.