

Kurzfassung der Fußballregeln

Erzgebirgs-Hallencup 2018/19

Stand vom 16.12.2018

1. Tore und Spielfeld

- Die Größe der Tore beträgt einheitlich 5 m x 2 m
- Als Spielfeldmarkierungen werden die für Hallenhandballspiele vorhandenen genutzt
- Der Wurfkreis (durchgezogene Linie) wird zum Straf- und Torraum, Strafstoßpunkt: 9 m

2. Anzahl der Spieler

- a) Maximale Mannschaftsstärke: 10 Spieler
Spielstärke: 1 : 4 Spieler (F-Junioren: 1:5 Spieler)
- Dies ist auch die Mindestspielerzahl zu Beginn eines jeden Turnierspiels.
 - Es dürfen nur Spieler eingesetzt werden, die eine ordnungsgemäße Spielberechtigung für die jeweilige Altersklasse haben und nicht gesperrt sind.
 - Junioren vor dem 18. Geburtstag und Juniorinnen vor dem 16. Geburtstag dürfen nur bei einem Turnier und nur genau einer Mannschaft pro Tag zum Einsatz kommen.
- b) Die Wechselbänke befinden sich an den Seitenlinien. Die „fliegenden Wechsel“ sind nur dort gestattet. Bei Vergehen ist das Spiel mit einem indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft fortzuführen, wo sich der Ball bei Spielunterbrechung befand.
- c) Hat eine Mannschaft mehr als die zulässige Anzahl von Spielern auf dem Spielfeld, so ist das Spiel zu unterbrechen. Für die Dauer von 2 min muss die Mannschaft mit einem Spieler weniger spielen. Der Trainer bestimmt den Spieler, der die fällige Zeitstrafe übernimmt. Diese Zeitstrafe gilt nicht als persönliche Strafe für diesen Spieler und ist daher für ihn nicht anzurechnen. Spielfortsetzung: indirekter Freistoß für den Gegner, wo sich der Ball bei Spielunterbrechung befand.
- d) Wird die Spieleranzahl durch Zeitstrafen auf weniger als zwei (F - Jun.: drei) Feldspieler reduziert, so sind die Zeitstrafen so lange auszusetzen, bis ein Spieler dieser Mannschaft nach Ablauf seiner Zeitstrafe wieder in das Spiel eintreten könnte.
- e) Spieler, die eine Zeitstrafe erhalten, müssen in einem gesonderten Bereich („Strafbank“) in der Nähe der Turnierleitung Platz nehmen. Der Wiedereintritt ins Spiel erfolgt von dort und erst nach Aufforderung durch die Turnierleitung.
- f) Alle Spieler, die einen Feldverweis auf Dauer erhalten haben oder die von der Teilnahme am Turnier ausgeschlossen wurden, müssen die Auswechselbank verlassen und dürfen nur im Zuschauerbereich Platz nehmen.
- g) Sind durch Feldverweise auf Dauer weniger als zwei Feldspieler (F - Jun.: drei) auf dem Spielfeld, so ist das Spiel abzubrechen und für die betroffene Mannschaft als 0:2 verloren zu werten. Die andere Mannschaft erhält 3 Punkte und 2:0 Tore (bzw. ein für die andere Mannschaft erzieltetes günstigeres Spielstand bei Abbruch geht in die Wertung ein).

3. Spielbälle und Ausrüstung der Spieler

- In allen Altersklassen wird mit Futsal-Ball gespielt (DEF-Junioren: 350 g, sonst 420 g)
- Für die Ausrüstung der Spieler gelten die gleichen Bestimmungen wie im Freien. Es sind hallengerechte Schuhe (helle abriebfeste Sohle – ohne Nocken) zu tragen.

4. Spielzeit

- Die Spielzeit ist im Turnierplan vorgegeben und beträgt im Regelfall
 - bei 4 Mannschaften 1 x 15 min
 - bei 5-6 Mannschaften: 1 x 12 min
 - ab 7 Mannschaften: 1 x 10 min
 - bei 6er-Endrunden (E+F-Jun.) 1 x 12 min
 - bei 6er-Endrunden (sonst) 1 x 15 min
- Abweichende Festlegungen der Turnierleitung sind möglich.
- Das Spiel endet mit dem Beginn eines akustischen Signals (Pfiff, Hupe o.ä.).

5. Schiedsrichter

- Pro Spiel fungieren ein Hauptschiedsrichter und ein 2. Schiedsrichter, wobei beide mittels der Schiedsrichterpfeife Entscheidungen treffen dürfen. Die jeweilige Entscheidung trifft dabei vorrangig der Schiedsrichter, der dem Vergehen am nächsten positioniert ist. Im Zweifelsfall hat der Hauptschiedsrichter die letzte Entscheidungsbefugnis.

6. Entscheidungsschießen

- Für die Durchführung des Entscheidungsschießens nominiert die Mannschaft aus den spielberechtigten Spielern (auch Wechselspieler) 3 Schützen. Ein Torwartwechsel (auch Rücktausch) ist zulässig.
- Spieler, deren Zeitstrafe am Ende der Spielzeit noch nicht abgelaufen war, dürfen am Entscheidungsschießen nicht teilnehmen.
- Im Wechsel schießen nur diese 3 Schützen je Mannschaft bis zur Entscheidung.
- Ist nach der Ausführung von je 3 Schüssen keine Entscheidung gefallen, werden die Torschüsse von denselben (am Anfang nominierten) Schützen fortgesetzt, bis eine Mannschaft bei gleicher Anzahl von Schüssen ein Tor mehr erzielt hat.
- Ein Auswechseln von Schützen ist nicht möglich.
- Wird während des Entscheidungsschießens einer der Schützen mit der Roten Karte ausgeschlossen oder verletzt sich, muss sich die gegnerische Mannschaft um einen Schützen reduzieren. Die Entscheidung darüber trifft der Spielführer.

7. Zeitstrafe - Feldverweis

- Die persönliche Strafe „Verwarnung (gelbe Karte)“ und „Gelbe-Rote Karte“ kommen **nicht** zur Anwendung.
- Eine Zeitstrafe beträgt 2 Minuten. Spieler, die auf Zeit vom Spielfeld verwiesen werden, dürfen vor Ablauf der Zeitstrafe nicht ersetzt werden.
- Bei einem weiteren mit einer Zeitstrafe zu ahndenden Vergehen eines Spielers, der im gleichen Spiel bereits eine Zeitstrafe erhalten hatte, wird der Spieler mittels roter Karte des Feldes verwiesen. Dieser Spieler darf für den Rest des Spieles nicht ersetzt werden und ist für alle weiteren Spiele dieses Turniers und das ggf. nächste Turnier dieser Mannschaft beim EHC 18/19 gesperrt. In diesem Fall ist keine Meldung an das Sportgericht erforderlich.
- Bei Torverhinderung durch strafbares Handspiel erhält der Spieler eine Zeitstrafe.
- Feldverweise auf Dauer (Rote Karte) können auch ohne vorherige Zeitstrafe ausgesprochen werden. Dieser Spieler darf für den Rest des Spieles nicht ersetzt werden und ist für den weiteren Turnierverlauf gesperrt. Es erfolgt **zwingend** eine Meldung an das Sportgericht durch die Turnierleitung. Der Spieler bleibt bis zur Sportgerichtsentscheidung für jeglichen Spielbetrieb gesperrt.

8. Fußball-Regeln und Bestimmungen

Für alle nachfolgend nicht ausdrücklich geregelte Sachverhalte gelten die offiziellen „Fußball-Regeln 2018/19“

- a) Alle Freistöße sind **indirekt** auszuführen, lediglich der Strafstoß darf direkt ausgeführt werden (Gegner jeweils mind. 5 m Ballentfernung).
- b) Freistöße im gegnerischen Strafraum für die angreifende Mannschaft sind von der dem Tatort nächstgelegenen Stelle der Strafraumlinie auszuführen.
- c) Gelangt der Ball ins Seitenaus, erfolgt die Spielfortsetzung durch Einkick (Einstoßen)
 - der Ball muss dort, wo er die Seitenlinie überschritten hat, auf der Linie ruhen (ansonsten Einkick für Gegner)
 - der Gegner muss mindestens 5 m vom Ball entfernt sein
 - keine Einschränkungen zur möglichen Ballhöhe bei Ausführung des Einkicks
 - Erneute Ballberührung durch den Ausführenden ist erst nach Zwischenberührung durch anderen Spieler möglich, sonst indir. FS für Gegner an diesem Ort
 - aus einem Einkick kann kein Tor direkt erzielt werden, dann Spielfortsetzung Abstoß nach „Tor“ bzw. Eckstoß nach „Eigentor“
- d) Die **Torerzielung** ist aus allen Bereichen des Spielfeldes möglich. Es ist jedoch keine direkte Torerzielung (ohne Zwischenberührung durch anderen Spieler) möglich aus einem Anstoß oder Einkick oder Schiedsrichterball
- e) **Eigentore** sind gültig, jedoch kann aus einer Spielfortsetzung nach Spielruhe direkt kein Eigentor erzielt werden (Spielfortsetzung dann Eckstoß).

Es gilt für alle Altersklassen (**außer bei E- und F-Junioren**) die 4-Sekunden-Regel:

 - Alle Spielfortsetzungen sind innerhalb von maximal 4 Sekunden auszuführen.
 - Der Schiedsrichter, welcher dem Spielgeschehen am nächsten positioniert ist, zeigt diese 4 Sekunden mittels Handzeichen offen an, sobald der Ball bereit zur Wiederaufnahme des Spieles ist.
 - Bei Zeitüberschreitung ist das Spiel durch den Gegner wie folgt fortzusetzen:
 - nach verzögertem Einkick mit Einkick am selben Ort
 - nach verzögertem Freistoß/Strafstoß/Anstoß mit Freistoß am selben Ort
 - nach verzögertem Eckstoß mit Abwurf
 - nach verzögertem Abwurf mit Freistoß auf Strafraumlinie
- f) Bei der Ausführung eines **Strafstoßes** müssen alle auf dem Feld befindlichen Spieler (mit Ausnahme des Schützen u. des gegnerischen Torwarts) außerhalb des Strafraumes, innerhalb des Spielfeldes und mindestens 5 m vom Strafstoßpunkt entfernt sein.
- g) Ein Strafstoß ist auch nach Ablauf der Spielzeit noch auszuführen, in diesem Fall ist **kein Nachschuss** mehr möglich, es zählt nur die direkte Auswirkung des Strafstoßes.
- h) Berührt der Ball die **Hallendecke** oder herabhängende bzw. hineinragende Gegenstände, so erhält die Mannschaft, die den Ball nicht zuletzt berührt hatte, einen Einkick an der nächstliegenden Stelle der Seitenauslinie.
- i) Beim „**Abstoß**“ ist der Ball **nur durch Werfen oder Rollen** (nur durch den TW per Hand möglich) aus dem Strafraum heraus wieder ins Spiel zu bringen. Erfolgt dies nicht, ist der „Abstoß“ zu wiederholen. Der Ball ist erst wieder im Spiel, wenn er den Strafraum innerhalb des Spielfeldes verlassen hat. Die gegnerischen Spieler müssen sich dabei so lange außerhalb der 9 m-Linie (gestrichelte Linie) aufhalten, bis der Ball im Spiel ist.
- j) Neu: Der Ball darf vom TW beim Abstoß (Werfen/Rollen) und aus dem Spiel heraus nach vorherigem Spielen mit der Hand im eigenen Strafraum nicht direkt über die Mittellinie gespielt werden. Bei Vergehen erhält die gegnerische Mannschaft einen indirekten Freistoß an der Stelle, wo der Ball die Mittellinie überschritten hat.**
- k) Hält der Torwart den Ball länger als vier Sekunden in den Händen, ist auf Freistoß auf der Strafraumlinie für den Gegner zu entscheiden (außer bei E+F-Jun.)
- l) Die „Rückpassregel“ (analog „Freiland“, auch nach Einkick) gilt **nicht** für die E- und F-Junioren.