

Ausschreibung und Spielordnung für die FUTSAL - Kreismeisterschaft 2022/2023 (Herren)

Die Vereine sowie die Spieler der teilnehmenden Mannschaften haben den Anordnungen der Hallenaufsicht sowie der Turnierleitung Folge zu leisten. Besondere Vorkommnisse sind unverzüglich der Turnierleitung bzw. der Hallenaufsicht zu melden. Die vom ausrichtenden Verein zur Verfügung gestellten Einrichtungen sowie Sportgeräte müssen sich in einem ordnungsgemäßen Zustand befinden und in ihrer Bauweise den Regeln der Technik entsprechen. Bei Beschädigungen von Halleneinrichtungen oder von Sportgeräten haften alle am Austragungstag und -ort teilnehmenden Mannschaften gemeinschaftlich für den Gesamtschaden. Kann der Verein bzw. der Verursacher ermittelt werden, so haftet dieser für den Schaden. Auf Wertsachen und Wertgegenstände ist selbst zu achten.

Maßgebend für die Durchführung des Hallenspielbetriebes sind die Satzungen und Ordnungen des Niedersächsischen Fußballverbandes e.V. und diese Ausschreibung.

Grundlage sind die jeweils aktuell gültigen FUTSAL-Spielregeln des Deutschen Fußball-Bundes. Die nachfolgenden Erläuterungen informieren in Kurzform über die wesentlichen Regeln.

Spielberechtigung:

Bei der Futsal Hallenkreismeisterschaft sind alle Mannschaften spielberechtigt die auf Kreisebene des NFV-Kreis-Rotenburg gemeldet sind. **Jeder Verein darf nur eine Mannschaft melden!**

Technische Besprechung:

Die technische Besprechung findet für alle Mannschaften mit den Schiedsrichtern, Trainern/Betreuern, Spielführer, Tormänner und Hallenleitung **20 Minuten vor dem ersten Spiel statt!**

Regel 1 – Das Spielfeld

- Größe: übliches Hallenspielfeld.
- Der Wurfkreis (6-Meter-Kreis) entspricht dem Strafraum.
- 1. Strafstoßmarke: 6 m vor der Torlinie.
- 2. Strafstoßmarke: 10 m vor der Torlinie. Diese Marke ist im Vorfeld zu markieren !
- Wechselzone: 5 m-Zone im Bereich der Mittellinie, vor den Spielerbänken. In begründeten Ausnahmefällen kann die Auswechselzone auch seitlich neben den Toren, hinter der Torlinie sein.
- Tore: 3 x 2 m (Hallenhandball-Tore).

Regel 2 – Der Ball

- Wettspielfähige FUTSAL-Bälle der Größe 4 400-440 gr. Stellt der ausrichtende Verein (NUR DIE SPIELBÄLLE – FUTSAL – Trainingsbälle zum Einspielen müssen ggfs. von den Mannschaften mitgebracht werden) .
- Beschaffenheit des Balles – bei einer Fallhöhe von 2 m darf der Ball nach dem ersten Aufprall nicht weniger als 50 cm und nicht mehr als 65 cm aufspringen (ungefähr Kniehöhe).

Regel 3 – Spieler

- 4 Feldspieler, 1 Torwart, höchstens 7 Ersatzspieler.
- Am Turniertag dürfen höchstens 12 Spieler pro Mannschaft eingesetzt werden.
- Die Partie beginnt erst, wenn jedes Team mindestens drei Spieler incl. Torhüter umfasst.
- Sollte eine der beiden Mannschaften weniger als drei Spieler (einschließlich Torwart) aufweisen, muss das Spiel abgebrochen werden. Der Sachverhalt muss im Spielbericht vermerkt werden.
- Hat eine Mannschaft mehr als die zulässige Anzahl Spieler auf dem Spielfeld, so ist das Spiel zu unterbrechen und der Spieler, der das Spielfeld zu früh betreten hat, zu bestrafen. Die Spielfortsetzung mit indirektem Freistoß für die gegnerische Mannschaft erfolgt dort, wo der Ball bei der Spielunterbrechung war. Der Spielführer entscheidet, welcher Spieler den Platz verlassen muss. Das Vergehen wird nicht als kumuliertes Foulspiel gezählt.

Regel 4 – Ausrüstung der Spieler

- Ein Spieler darf keine Kleidungsstücke oder Ausrüstungsgegenstände tragen, die für ihn oder für einen anderen Spieler gefährlich sind (einschließlich jeder Art von Schmuck). Die zwingend vorgeschriebene Grundausrüstung eines Spielers besteht aus Trikot, Hose, Stutzen, Schienbeinschützern und Fußbekleidung – einzig Turnschuhe aus weichem Leder sind gestattet. Alle Schuhtypen müssen mit hellen, abriebfesten Sohlen aus Gummi oder einem ähnlichen Material versehen sein.
- Empfehlung: Einige Gemeinden/Städte (Halleneigentümer) erlauben generell keine Schuhe mit bunten Sohlen (gelb, grün, rot, rosa usw.). Aus diesen Gründen sollten wirklich nur Schuhe mit hellen (keine bunten!) Sohlen getragen werden, da der Spieler ansonsten evtl. durch die Turnierleitung bzw. den Halleneigentümer am Spieltag von der Teilnahme ausgeschlossen werden kann.

Regel 4 a – Ausstattung der Mannschaft

- Jede Mannschaft muss über einen Satz Trikots und über andersfarbige Markierungshemden (Laibchen) verfügen. Bei gleicher Spielkleidung hat die im Spielplan erst genannte Mannschaft die Spielkleidung zu wechseln. Alle Mannschaften, die mit Rückennummern antreten, sind verpflichtet, die Eintragungen auf dem Spielbericht identisch vorzunehmen. Die Ergänzungsspieler halten sich in der Wechselzone auf und sind mit Markierungshemden zu kennzeichnen.

Regel 5 – Die Schiedsrichter

- Ein Spiel wird normalerweise von 1 Schiedsrichter geleitet. Falls von der Ansetzung her möglich, wird spätestens in der Endrunde ein 2. Schiedsrichter die Spiele mit leiten.
- Der 2. und 3. (ggfs. 4.) Schiedsrichter übernehmen andere unterstützende Aufgaben.

Regel 6 – Betreuer

- Der Aktionsradius der Betreuer beschränkt sich ausschließlich auf den Bereich der eigenen Wechselzone. Es dürfen sich maximal 2 Betreuer während des Spiels in der Wechselzone aufhalten. Das Aufhalten von „Zivilpersonen“ in der Wechselzone ist generell untersagt. Ein Betreuer darf kurz stehend Anweisungen geben, hat sich dann aber unverzüglich wieder zu setzen.

Regel 6 a – Auswechselfvorgang

- Unbegrenztes Ein- und Auswechseln möglich, allerdings nur innerhalb der Wechselzone.
- Fliegender Wechsel, d. h., Auswechslung kann erfolgen, wenn der Ball in oder aus dem Spiel ist. • Wird zur Ausführung eines Strafstoßes, eines Freistoßes von der zweiten Strafstoßmarke nachgespielt, dürfen abgesehen vom verteidigenden Torhüter keine Spieler mehr ausgewechselt werden. • Zuwiderhandlungen werden als Unsportlichkeit geahndet.

Regel 7 – Dauer des Spiels

- Die Regelspielzeit beträgt 1 x 12 Minuten. Die Spielzeit wird nur bei augenscheinlich einer längeren Unterbrechung gestoppt. Die Entscheidung, wann die Spielzeit zu stoppen ist, obliegt den Schiedsrichtern. Trotz Zeitablauf muss ein Strafstoß 6m - Freistoß 10m noch ausgeführt werden. •

Regel 8 – Beginn und Fortsetzung des Spiels

- Jedes Spiel beginnt mit dem Anstoß der im Spielplan erstgenannten Mannschaft, die – von der Turnierleitung aus gesehen – von links nach rechts spielt.
- Die Gegenspieler des anstoßenden Teams müssen einen Abstand von mindestens 3 m zum Ball einhalten, solange der Ball nicht im Spiel ist.
- Aus einem Anstoß kann direkt ein Tor erzielt werden. • Der Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fuß berührt wurde und sich bewegt.

Regel 9 – Der Ball in und aus dem Spiel

- Bei Deckenberührung o.a. Gegenständen wird das Spiel unterbrochen und mit einem Einkick fortgesetzt.
- Der Einkick wird auf der Seitenlinie ausgeführt, die der Stelle, über der der Ball die Decke oder an ihr befestigte Teile berührt hat, am nächsten liegt.

Regel 9 a – Der Schiedsrichter-Ball

- Wurde der SR-Ball direkt ins gegnerische Tor geschossen, wird das Spiel mit Abstoß fortgesetzt.

- Wurde der SR-Ball direkt ins eigene Tor geschossen, wird das Spiel mit Eckstoß fortgesetzt. Direkt heißt in diesem Fall, dass der Ball mit der ersten Berührung ins Tor geschossen wird.

Regel 10 – Wie ein Tor erzielt wird

- Tore sind von überall auf dem Spielfeld möglich. Besonderheiten bei Spielfortsetzungen sind zu beachten.
- Bei einem Schuss der unmittelbar vor der Schluss sirene ausgeführt wurde gilt folgendes. Geht der Ball direkt ins Tor, zählt dieses. Wird der Ball vor Überqueren der Torlinie des Tores von einem gegnerischen Spieler des verteidigenden Teams berührt, zählt das Tor. Wird der Ball vor Überqueren der Torlinie des Tores von einem Mitspieler des angreifenden Teams berührt, zählt das Tor nicht.

Regel 11 - entfällt

Regel 12 – Fouls und unsportliches Betragen •

Die Regel 12 ist bezüglich der Fouls, die mit einem direkten oder indirekten Freistoß zu bestrafen sind, bis auf eine Ausnahme (Grätsche am Spieler) im Futsal identisch mit der des Feldfußballs.

- Der Schiedsrichter kann einen Spieler warnen und bei schwereren Verstößen mit Gelb/Rot bzw. mit Rot des Spielfeldes verweisen. Bei einem Feldverweis, kann die betroffene Mannschaft entweder nach Ablauf dieser 2 Minuten Strafe oder wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt hat, wieder durch einen Spieler ergänzt werden. Bei mehreren Feldverweisen auf Dauer kann nur jeweils der zuerst verwiesene Spieler nach Eintreten der vorgenannten Ergebnisse bis zum Erreichen der zulässigen Anzahl der Spieler ergänzt werden. Dies gilt allerdings nur für das Spielen in Unterzahl (nicht 4 gegen 4, 3 gegen 3). Bei 5 gegen 3 darf die unterlegene Mannschaft immer nur einen Spieler ergänzen. Erhält ein Spieler während des Turniertages einen zweiten Feldverweis auf Zeit, ist er für den weiteren Turnierverlauf gesperrt. Bei einer persönlichen Strafe: Gelb/Rot oder Rot darf der Spieler nicht auf der Auswechselbank Platz nehmen.
- Bei einer Gelb/Roten Karte ist der bestrafte Spieler automatisch für das nächste Turnierspiel, an diesem Tage, gesperrt.
- Bei einer Roten Karte ist der Spieler für die weiteren Spiele des Turniertages ausgeschlossen. Der Spielerpass ist dem Schiedsrichter/Turnierleitung auszuhändigen, die diesen dann mit einem entsprechenden Bericht, zusammen mit den Turnierunterlagen an den Spielleiter Halle sendet.
- Der Spielleiter entscheidet über die Dauer der Spielsperre und teilt dieses dem betroffenen Verein mit.

Regel 13 – Freistöße • Es gibt direkte und indirekte Freistöße. (Siehe Regel 12 der aktuellen Fußball - Regeln).

- Abstandsregelung: 5 m vom Ball entfernt.
- Führt das zum Freistoß berechnigte Team diesen nicht innerhalb von vier Sekunden aus, ab der Freigabe vom SR, so geben die Schiedsrichter einen indirekten Freistoß für das gegnerische Team.

Regel 13 a – kumuliertes Foulspiel

- Die Foulspiele jeder Mannschaft werden gezählt (kumulierte Foulspiele). Ab dem 4. Foulspiel und dann für jedes weitere Foul einer Mannschaft gibt es besondere Ausführungsregeln. Kumulierte Foulspiele betreffen alle in Regel 12 (der aktuellen Fußballregeln) aufgelisteten Regelverstöße, die mit einem direkten Freistoß geahndet werden.
- Die Freistoßausführungen unterscheiden sich folglich je nach Anzahl der Foulspiele: bis 3 Foulspiele und ab dem 4. Foulspiel.
- Ab dem 4. Foulspiel gibt es einen Strafstoß von der 2. Strafstoßmarke (10 Meter).
- Der Schiedsrichter gibt hier dann ein klares Handzeichen an die Turnierleitung oder dem 2. Schiedsrichter/Zeitnehmer, die/der dann die Anzahl der Fouls dokumentiert und den leitenden Schiedsrichter, wiederum durch ein ausgemachtes Signal davon unterrichtet, wann es zu einem Freistoß (10 m) kommen muss.

Regel 13 b – Ausführung Strafstoß von der 10 m Marke

- Die Spieler des gegnerischen Teams dürfen keine Mauer bilden.
- Der Torhüter befindet sich in seinem Strafraum und mindestens 5 m vom Ball entfernt.

Muss aber **nicht** auf der Torlinie stehen!

- Nach Ausführung des Freistoßes darf kein Spieler den Ball berühren, bevor dieser vom gegnerischen Torwart berührt wurde, vom Pfosten oder von der Querlatte abgeprallt ist oder das Spielfeld verlassen hat.
- Wenn ein Spieler in der eigenen Feldhälfte zwischen der 10-Meter-Linie und der Torlinie, aber außerhalb des Strafraums ein fünftes Foul begeht, kann die Mannschaft, die den Freistoß ausführt, entscheiden, ob sie ihn von der zweiten Strafstoßmarke oder von der Stelle ausführen will, an der sich das Vergehen ereignet hat. Die Spieler des gegnerischen Teams dürfen keine Mauer bilden.

Regel 14 – Ausführung Strafstoß 6 m Marke

- Direkter Schuss aufs Tor.
- Alle Spieler müssen außerhalb des Strafraums, hinter dem Strafstoßpunkt stehen (Abstand 5 m).
- Der Torwart hat hierbei auf der Linie zu stehen.
- Ansonsten gelten die Bestimmungen nach den aktuellen Fußballregeln analog zum Feldfußball.
- Strafstöße (6m/10m) müssen nach Spielschluss noch ausgeführt werden.

Regel 15 – Der Einkick

- Nachdem der Ball im Seitenaus war oder die Hallendecke (oder Sonstiges) berührt hat, wird ein Einkick verhängt.
- Einkick! (Statt Einwurf) Es kann kein direktes Tor erzielt werden.
- Ausführung innerhalb 4 Sekunden, nachdem der Spieler sich des Balles bemächtigt hat.
- Sollte dieses Zeitfenster nicht eingehalten werden, so bekommt die gegnerische Mannschaft einen indirekten Freistoß zugesprochen.
- Abstand der Spieler, der verteidigten Mannschaft, muss mindestens 5 m betragen.

Regel 16 – Der Torabwurf

- Der Torabwurf im Futsal ist der Abstoß des Feldfußballs; mit dem Unterschied, dass der Torwart den Ball ausschließlich mit der Hand freigibt.
- Für den Torabwurf hat der Torwart 4 Sekunden Zeit.
- Falls er diese Zeit überzieht, wird ein indirekter Freistoß auf dem Punkt der Strafraumlinie, der dem Ort des Vergehens am nächsten ist, ausgesprochen.
- Wenn der Torhüter den Ball in seiner Spielhälfte erneut berührt, nachdem ihm dieser von einem Mitspieler absichtlich zugespielt, und bevor er von einem Gegner gespielt oder berührt wurde, erhält das gegnerische Team einen indirekten Freistoß am Ort des Vergehens zugesprochen.
- Der Ball ist erst im Spiel, wenn er den Strafraum verlassen hat.
- Beim Torabwurf darf der Ball über die Mittellinie geworfen werden.
- Der Torwart darf den Strafraum verlassen. (Also mitspielen)
- Die „Rückpassregel“ gilt analog dem Feldfußball.

Regel 17 – Der Eckstoß

- Für den Eckstoß gelten die gleichen Bestimmungen wie beim Feldfußball mit zwei Einschränkungen. • Für die Ausführung hat der Spieler nur 4 Sekunden Zeit, nachdem er sich des Balles bemächtigt und alle Gegenspieler auf 5 Meter Abstand stehen, ansonsten Torabwurf für den Gegner.
- Der Viertelkreis beträgt beim Futsal nur 25 cm.

Spielentscheidung durch Strafstoßschießen (6-m-Marke)

- Der Schiedsrichter bestimmt das Tor, auf das das Sechsmeterschießen ausgeführt wird.
- Beide Mannschaften sind auf dieselbe Spielerzahl zu reduzieren analog dem Feldfußball, falls Feldverweise oder Verletzungen vorliegen. Der Schiedsrichter wirft eine Münze, und das Team, dessen Kapitän die Wahl gewinnt, entscheidet, ob es mit dem Sechsmeterschießen beginnt oder nicht.

- Alle teilnahmeberechtigten Spieler stehen grundsätzlich hinter der Mittellinie.
- Beide Teams führen je drei Sechsmeter aus. Nachschießen, gleichgültig, ob der Ball vom Torhüter abgewehrt wird oder vom Torpfosten bzw. der Querlatte zurückprallt, ist nicht erlaubt. Dabei gelten folgende Bestimmungen: Wenn beide Teams nach je drei Schützen keine oder gleich viele Tore erzielt haben, wird das Sechsmeterschießen in gleicher Abfolge so lange fortgesetzt, bis ein Team nach gleich vielen Sechsmetern ein Tor mehr erzielt hat. Jeder Sechsmeter muss von einem anderen Spieler ausgeführt werden. Ein Spieler darf erst ein zweites Mal antreten, wenn alle teilnehmerberechtigten Spieler bereits einen Sechsmeter ausgeführt haben. Alle Spieler und Auswechselspieler dürfen die Sechsmeter ausführen.

4-Sekunden-Regel

- Die 4 Sekunden werden mit der seitlich abgestreckten Faust angezählt.
- Wenn der Torwart eines Teams in seiner Hälfte bei laufendem Spiel in Ballbesitz ist.

Spielwertung

- Ist eine Mannschaft zur angesetzten Spielzeit nicht mit mindestens 3 Spielern incl. Torhüter auf dem Spielfeld, wird das Spiel sofort mit 3 Punkten und 5:0 Toren für den Gegner gewertet. Für ein gewonnenes Spiel erhält die siegreiche Mannschaft drei Punkte. Bei unentschiedenem Spielausgang erhält jede Mannschaft einen Punkt. Besteht zwischen zwei oder mehr Mannschaften nach den Gruppenspielen Punktgleichheit, entscheidet die Tordifferenz über die Platzierung. Ist auch diese gleich, entscheiden die mehr erzielten Tore. Besteht auch dann noch Gleichheit, zählt das im direkten Vergleich erzielte Ergebnis. Falls dann noch erforderlich, entscheidet ein Sechsmeterschießen.

Schiedsgericht

- Sollten im Verlauf eines Turniers Streitfragen auftreten, wird ein neutrales Schiedsgericht aus 3 Personen gebildet. Über die Zusammensetzung entscheidet die Turnierleitung.

Schiedsrichtergestellung

- Es werden Schiedsrichter für die kommende Futsal - Kreismeisterschaft und dem Qualifikationsturnier durch den Kreisschiedsrichterausschuss angesetzt.
- Pro Gruppe werden drei Schiedsrichter angesetzt
- Die Schiedsrichterkosten übernimmt der NFV Kreis-Rotenburg.

Passkontrolle

- Alle angemeldeten Vereine haben dafür Sorge zu tragen, dass die Pässe aller eingesetzten Spieler mit entsprechendem Foto ordnungsgemäß im Online-Tool vorhanden sind. Außerdem müssen die Spieler in der Spielberechtigungsliste aufgeführt sein.

Notwendige Änderungen und Ergänzungen behält sich der Kreisspielausschuss vor.