



Württembergischer
Fußballverband e.V.

Durchführungsbestimmungen für Turniere

Inhalt:

- A Allgemeine Bestimmungen
- B Bestimmungen für Feldturniere
- C Bestimmungen für Futsal-Hallenturniere
- D Bestimmungen für Vereins-Hallenturniere

Ein Turnier beginnt mit der kurzen Turnierbesprechung rechtzeitig vor dem ersten Turnier-Spiel durch die Turnier-Aufsicht!

Abgabe und Informationen zu den jeweiligen Turnierbestimmungen

Teilnehmer: Betreuer/Trainer/Spielführer der teilnehmenden Mannschaften, Schiedsrichter, Turnier-Leitung, Turnier-Aufsicht



A. Allgemeine Bestimmungen

1. Allgemeines

Für Turniere, die von einem wfv-Verein veranstaltet werden, gelten die Satzung und Ordnungen des wfv, soweit die nachstehenden, vom Verbandsspielausschuss gemäß § 39a SpO erlassenen, Bestimmungen keine Abweichungen enthalten.

F-Junioren und Bambini spielen keine Turniere, sondern Spieltage nach dem Fair-Play-Liga-Reglement.

Teilnahmeberechtigt sind Mitgliedsvereine des DFB und seiner Landesverbände sowie der FIFA und deren angeschlossenen Nationalverbände.

Gespielt wird nach den aktuellen Fußball-/und Futsalregeln (Meisterschaften Halle), sowie diesen Durchführungsbestimmungen.

Der Veranstalter beantragt das Turnier und ist für die Einhaltung der Bestimmungen verantwortlich; § 21 der Rechts- und Verfahrensordnung bleibt unberührt.

Turniere sind Veranstaltungen, an denen **mindestens fünf Mannschaften** beteiligt sind. Darunter werden die einzelnen Spiele als Freundschaftsspiele ausgetragen.

Eine Turnierteilnahme an Regelspieltagen (Meisterschaft und Pokal) ist kein Verlegungsgrund.

Bei Ausschank von Alkohol wird Zurückhaltung empfohlen.

2. Genehmigungsverfahren

Die Veranstalter beantragen die Genehmigung von Turnieren beim im Bezirk zuständigen Spielleiter für Turniere.

Frist: Mindestens vier Wochen vor dem Spieltermin im wfv-E-Postfach

Unterlagen: Turnier-Genehmigungsantrag' mit Spiel- und Zeitplan, sowie Turnierbestimmungen. Der veranstaltende Verein hat eine geschulte Turnieraufsicht zu stellen.

Teilnahme ausländischer Mannschaften (DFB-Richtlinien für Spiele ausländischer Mannschaften)

Zusätzlich zu o.g. Unterlagen sind die erforderlichen DFB-Anträge zur Weiterleitung

- a) bei Teilnahme von Lizenzspieler-Mannschaften (Bundesliga und 2. Bundesliga) an die DFL,
- b) von Mannschaften sonstiger Bundesspielklassen und Herren-Regionalligen an den DFB,
- c) von allen übrigen Mannschaften beim zuständigen Landes- oder Regionalverband bei der Beantragung beim wfv vorzulegen.

Nach dem letzten Spieltag der Spielrunde können Turniere nach den Regularien der nächsthöheren Altersklasse und Spielerzahl gespielt werden (z. B. D-Junioren als 11er, E-Junioren als 9er, ältere F-Junioren als 7er Mannschaften).

3. Turnieraufsicht und Turnierleitung

Der veranstaltende Verein hat eine geschulte Turnieraufsicht zu stellen. Die Turnieraufsicht darf dem veranstaltenden Verein angehören. Der Bezirk kann (z. B. bei Teilnahme von Mannschaften, die überbezirklich spielen oder ausländischen Mannschaften) eine neutrale Turnieraufsicht beauftragen.

Die Aufgaben der Turnieraufsicht ergeben sich aus dem ‚Leitfaden für Turnieraufsichten‘. Die Anordnungen der Turnieraufsicht sind für alle Beteiligten verbindlich. Die Kosten der Turnieraufsicht sind vom Veranstalter zu tragen.

Die Turnieraufsicht darf nicht gleichzeitig Turnierleiter sein.

Die Leitung, Organisation und Durchführung eines Turniers obliegt dem veranstaltenden Verein. Er hat hierfür eine Turnierleitung einzusetzen.

4. Erste Hilfe

Der veranstaltende Verein soll einen ausgebildeten Sanitätsdienst stellen, ansonsten zumindest eine in Erste Hilfe ausgebildete Person, ausgerüstet mit den erforderlichen Gerätschaften (Trage, Sanitätskasten, Eis, Handy, usw.).

5. Zahl der Spieler

Unter Berücksichtigung der Spielfeldgröße bestimmt der Veranstalter, aus wie vielen Spielern eine Mannschaft höchstens bestehen kann und wie viele Spieler gleichzeitig auf dem Spielfeld sein dürfen; zu beachten: Maximale Spielerzahl gemäß JugO im Normspielbetrieb.

6. Teilnahmeberechtigung und Disziplinargewalt des Schiedsrichters

Für jeden Spieler muss vor Spielbeginn ein vollständiger Spielerpass online mit gespeichertem Lichtbild im DFBnet einsehbar sein, ersatzweise ist der Turnierleitung/-aufsicht eine in guter Qualität ausgedruckte DFBnet-Spielberechtigungsliste mit Lichtbildern, auf der die Spieler klar und eindeutig zu identifizieren sind, ein vollständiger Papier-Spielerpass oder ein amtlicher Lichtbildausweis vorzulegen.

Spieler, die für Freundschaftsspiele freigegeben sind, können bei Turnieren eingesetzt werden.

Bei Meisterschaften sind nur Spieler mit Pflichtspielrecht teilnahmeberechtigt. Die Spielberechtigung ist wie im obigen Absatz dargestellt, nachzuweisen. Das Vorlegen eines amtlichen Lichtbildausweises ist nicht möglich/nicht ausreichend!

Sämtliche Spieler sind auf der ausgedruckten DFBnet-Spielberechtigungsliste (mit Lichtbildern) mit der Trikotnummer zu vermerken oder auf dem grünen Mannschaftsbogen aufzuführen. Der/Die DFBnet-Spielberechtigungsliste/ Mannschaftsbogen ist mit den Spielerpässen spätestens 30 Minuten vor Beginn des ersten Turnierspiels der Mannschaft vollständig ausgefüllt bei der Turnierleitung abzugeben.

Ein späteres Nachtragen von Spielern auf der/dem Spielberechtigungsliste/ Mannschaftsbogen ist möglich. Die Pass-Durchsicht/-Kontrolle obliegt der Turnieraufsicht.

Die Teilnahme von A-Juniorenmannschaften an Herren-Turnieren ist grundsätzlich nicht zulässig. Ausnahmen kann der Bezirksjugendausschuss auf Antrag genehmigen. In dieser Mannschaft sind nur A-Junioren (§ 17 JugO) oder ältere Spieler teilnahmeberechtigt. Der Veranstalter und der beantragende Verein sind verantwortlich, dass für nicht volljährige Spieler die Zustimmung eines gesetzlichen Vertreters vorliegt.

Mannschaften, in denen Spieler verschiedener Vereine eingesetzt werden sollen (§ 15 SpO, 35 JugO), dürfen grundsätzlich bei Turnieren nicht teilnehmen. Ausgenommen sind genehmigte Spielgemeinschaften (§ 13 JugO, § 42a und § 56 SpO). Ausnahmen können nur auf begründeten Antrag vom Verbandsspielausschuss genehmigt werden.

Nimmt ein Verein mit mehreren Mannschaften an einem Turnier teil, so kann innerhalb dieses Turniers jeder Spieler nur in einer dieser Mannschaften eingesetzt werden.

Die Machtbefugnis des Schiedsrichters beginnt mit Betreten des Spielfelds (Halle: des unmittelbaren Spielfeldbereichs) zum Spielbeginn und endet mit Verlassen des Spielfelds (Halle: des unmittelbaren Spielfeldbereichs). Auswechselspieler auf der Bank unterliegen während des Spiels (vom Betreten bis zum Verlassen des Spielfelds/ des unmittelbaren Spielfeldbereichs durch den Schiedsrichter) der Disziplinargewalt des Schiedsrichters.

7. Schiedsrichteranforderung

Beim Schiedsrichter-Gruppen-Obmann sind mindestens drei Wochen vor dem Turnier unter gleichzeitiger Übersendung der vollständigen Unterlagen (siehe Turnier- Genehmigungsantrag) Schiedsrichter anzufordern.

8. Beginn und Ende von Turnieren

Jugendturniere sollen nicht vor 9:00 Uhr beginnen und müssen bis 18:00 Uhr (D- und E- Junior/inn/en) bzw. bis 19:00 Uhr (B- und C-Junior/inn/en) beendet sein. Ausnahmen (Altersklasse, Wochenende, Ferien, ...) können auf Antrag vom Bezirksjugendausschuss genehmigt werden.

9. Tabelle, Spielwertung

Weisen zwei oder mehrere Mannschaften in der Tabelle dieselbe Punktzahl und Tordifferenz auf, so ist diejenige Mannschaft besser platziert, die mehr Tore erzielt hat. Ist auch die Zahl der Tore gleich, zählt als nächstes Kriterium der direkte Vergleich. Endete auch dieser unentschieden, so finden ein oder mehrere Strafstoßschießen zur Entscheidung statt. Kommen hierfür mehr als zwei Mannschaften in Frage, so entscheidet das Los, in welcher Reihenfolge die Mannschaften gegeneinander anzutreten haben.

Beispiel: Drei Mannschaften sind punkt- und torgleich, auch keine Entscheidung nach direktem Vergleich,

- a) Eine Mannschaft kommt weiter – Losentscheid
Eine Mannschaft hat Freilos und tritt gegen den Sieger der ersten Begegnung an, um die Mannschaft zu ermitteln, die eine Runde weiterkommt.
- b) Zwei Mannschaften kommen weiter – Losentscheid
Eine Mannschaft hat Freilos und tritt gegen den Sieger der ersten Begegnung an. Da nur eine Mannschaft ausscheidet, hat das folgende Strafstoßschießen der Mannschaft mit Freilos gegen die Siegermannschaft des 1. Strafstoßschießens nur die Bedeutung, die Platzierung zu ermitteln.

Wenn ein Verein ein Spiel abbricht oder einen Spielabbruch verschuldet, so wird ihm das betreffende Spiel mit 0:3 Toren als verloren und dem Gegner entsprechend als gewonnen gewertet. Das gleiche gilt bei schuldhaftem Nichtantreten zu einem oder mehreren Spielen. Ist beim Abbruch eines Spiels die Tordifferenz günstiger als 3:0, so erfolgt die Wertung entsprechend dem Stand beim Abbruch.

10. Durchführungsbestimmungen für das Strafstoßschießen

Das Strafstoßschießen wird nach den aktuellen Fußball-/Futsalregeln durchgeführt, soweit nachstehend keine anderweitigen Regelungen getroffen werden:

Der Schiedsrichter bestimmt das Tor, auf das alle Torschüsse ausgeführt werden.

Nach Münzwurf entscheidet der Sieger, welche Mannschaft beginnt.

- a) Für das Strafstoßschießen bestimmt jede Mannschaft drei Spieler (aus dem Mannschaftsbogen/DFBnet-Spielberechtigungsliste), die dieses bis zur Entscheidung durchführen. Teilnahmeberechtigt sind auch Spieler, deren Zeitstrafe bei Spielende noch nicht abgelaufen war.
- b) Beide Mannschaften führen abwechselnd je drei Torschüsse aus. Die Torschüsse werden nicht fortgesetzt, wenn eine Mannschaft so viele Tore erzielt hat, dass sie als Gewinner feststeht.
- c) Kann eine Mannschaft zum Strafstoßschießen keine drei Spieler mehr stellen (Verletzung, Feldverweise), so zählt jeweils der fehlende Schütze als Fehlschuss und zwar in allen erforderlichen Durchgängen dieses Strafstoßschießens.

Wurde nach Ausführung von je drei Torschüssen von beiden Mannschaften die gleiche Anzahl von Toren erzielt, werden die Torschüsse fortgesetzt, bis eine Mannschaft bei gleicher Anzahl von Torschüssen ein Tor mehr erzielt hat als die andere.

Bei der Reihenfolge der Mannschaften verbleibt es. Die Reihenfolge der drei Spieler kann verändert werden. Erst wenn die drei Spieler einer Mannschaft je einen Torschuss ausgeführt haben, darf einer dieser Spieler einen weiteren Torschuss ausführen.

- d) Verringert sich die Anzahl der Spieler einer Mannschaft während des Strafstoßschießens durch Verletzung oder Feldverweis, darf diese Mannschaft spielberechtigte Spieler von der Spielberechtigungsliste/ vom Mannschaftsbogen wieder auffüllen. Steht kein Spieler mehr zur Verfügung, greift ebenfalls die Fehlschussregelung.
- e) Ein Auswechseln der drei für das Strafstoßschießen bestimmten Spieler ist nicht zulässig. Ausnahme: Der Torwart kann während des Strafstoßschießens von jedem anderen Spieler ersetzt werden.

11. Rechtsordnung

Während des Turniers ist bei Streitfragen das Schiedsgericht zuständig (siehe Ziffer 12 dieser Durchführungsbestimmungen).

Ein Einspruch (§ 15 RVO) wegen eines Regelverstoßes des Schiedsrichters oder wegen Verletzung der Satzung und Ordnungen des wfv oder dieser Durchführungsbestimmungen ist bei Turnieren nicht möglich.

Die Einleitung eines Sportgerichtsverfahrens wegen Vorkommnissen, die mit einem Turnier in Verbindung stehen, bleibt hiervon unberührt. Zuständig ist grundsätzlich das Sportgericht, in dessen Gebiet der Verein des Beschuldigten oder der beschuldigte Verein seinen Sitz hat.

Mannschaften, die einen Spielabbruch verschulden, sind von der weiteren Teilnahme an einem Turnier automatisch ausgeschlossen. Außerdem machen sie sich eines Vergehens gemäß § 67 RVO schuldig.

Wird durch Feldverweise die Zahl der Spieler einer Mannschaft auf weniger als drei (Halle) Spieler (einschließlich Torwart) verringert, so hat der Schiedsrichter das Spiel zu beenden. Das Schiedsgericht entscheidet in diesem Fall darüber, ob die betreffende Mannschaft das Turnier fortsetzen darf.

Tritt ein Verein zu einem Turnier nicht an, oder von den weiteren Spielen zurück, so macht er sich gemäß § 73 RVO strafbar. Dem veranstaltenden Verein hat der betreffende Verein die Kosten für das Nichtantreten zu ersetzen.

Bei den E-Junior/inn/en unterliegen Spieler, die bei einem Turnier wegen absichtlichen Handspiels des Feldes verwiesen wurden, nicht der Vorsperre des § 26 RVO. Sie können in folgenden Spielen des Turniers und auch in anderen Spielen ihres Vereins mitwirken. Im selben Spiel dürfen diese Spieler jedoch nicht durch einen anderen Spieler ersetzt werden (Ausnahme: Futsal-Hallenturniere).

12. Schiedsgericht

Für die Entscheidung von Streitfragen bei Turnieren ist ein Schiedsgericht von drei Personen zu bilden, das aus der Turnieraufsicht als Vorsitzendem und zwei Beisitzern besteht. Ein Mitglied des Schiedsgerichts muss dem veranstaltenden Verein angehören. Kein Verein darf im Schiedsgericht mit mehr als einer Person vertreten sein. Die Entscheidung des Schiedsgerichts ist unanfechtbar. Dies gilt insbesondere für die Wertung von Spielen. Den Mitgliedern des Schiedsgerichts ist es nicht gestattet, bei Entscheidungen von Streitfragen mitzuwirken, wenn ihr eigener Verein betroffen ist. In solchen Fällen ist ein Vertreter zu berufen.

13. Siegerpreise

Bei Jugendturnieren dürfen keine Geldpreise, sondern nur Sachpreise ausgegeben werden, die dem Charakter einer Jugendveranstaltung entsprechen.

14. Ergänzende Turnierbestimmungen

Der jeweilige Veranstalter des Turniers erlässt ergänzende Turnierbestimmungen und Festlegungen, die dem Inhalt der vorstehenden Bestimmungen nicht entgegenstehen dürfen.

Zu Testzwecken können vom Verbandsspielausschuss Ausnahmeregelungen zum Turniermodus zugelassen werden, sofern diesen die aktuellen Fußball- und/oder Futsal-Regeln nicht entgegenstehen.



B. Bestimmungen für Feld-Turniere

1. Spielfeld

Turniere werden auf Normal-, Kompakt-, Klein- oder Minispielfeldern ausgetragen.

2. Spielzeit

Die Spielzeit der Turnierspiele wird vom Veranstalter festgelegt. Bei Jugendturnieren darf keine Mannschaft an einem Turniertag die doppelte der in § 28 der JugO festgelegten Spielzeit überschreiten.

Die Spielzeit kann bei Feldturnieren durch den Schiedsrichter oder durch einen Zeitnehmer festgestellt werden. Dabei kann der Schiedsrichter bei einer Spielunterbrechung die Uhr anhalten lassen. Entscheidet der Schiedsrichter vor dem Signal Halbzeit oder Spielende auf Strafstoß, wird der Strafstoß noch ausgeführt.

Bei Spielzeiten > 30 Minuten wird grundsätzlich mit Seitenwechsel gespielt.

Eine Verlängerung findet nur beim Endspiel statt.

3. Persönliche Strafen

a) Jugend

- Verwarnung (Gelbe Karte)
- Zeitstrafe (2 Minuten bei Spielzeiten bis 30 Minuten, darüber hinaus 5 Minuten)
- Feldverweis auf Dauer (Rote Karte)

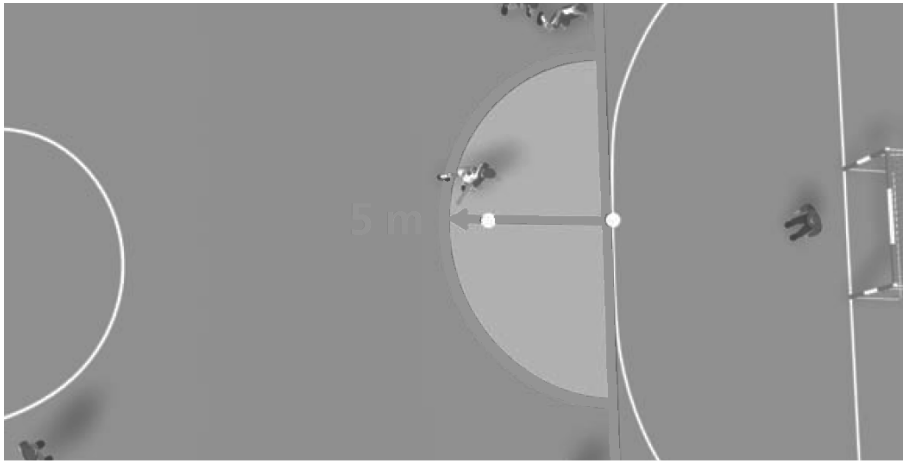
b) Herren, Frauen, Senioren

- Verwarnung (Gelbe Karte)
- Gelb-Rote Karte
- Feldverweis auf Dauer (Rote Karte).

4. Spielregeln

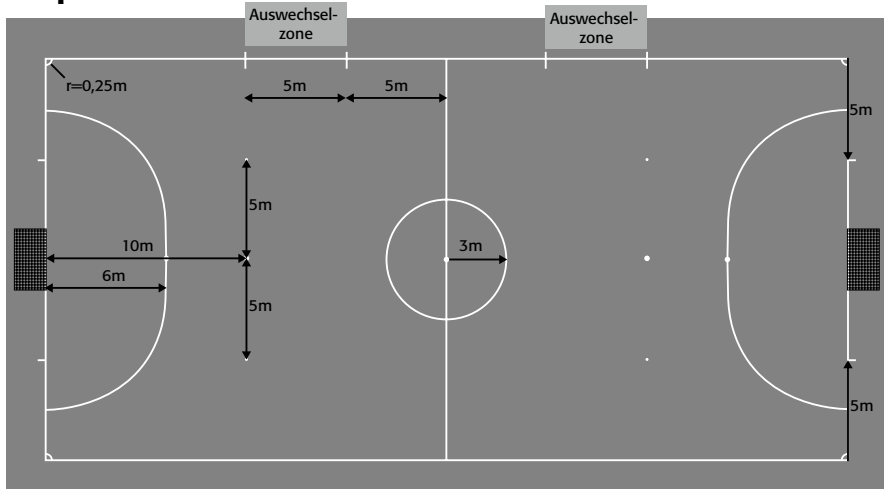
Abseits

Die Abseitsregel kann vom Veranstalter für Feldturniere auf Kompakt- und Kleinspielfeldern aufgehoben werden.



C. Bestimmungen für Futsal-Hallenturniere

1. Spielfeld



Der Strafraum muss sich mindestens 6m von der Torlinie in das Spielfeld hinein erstrecken.

Die Tore sind 3m breit und 2m hoch. Es sind Strafstoßpunkte zu markieren, die 6m und 10m vom Mittelpunkt der Torlinie entfernt sein müssen.

Auswechselzone: 5m-Zone im Bereich der Mittellinie, vor den Spielerbänken

2. Spielball

Gespielt wird mit einem Futsal-Ball (Umfang 62 - 64cm, Gewicht 400 - 440g, Druck 0,6–0,9 Atmosphären). Dieser muss bei Fallhöhe von 2m nach erstem Aufprall zwischen 50 und 65cm aufspringen.

Dieselben Eigenschaften gelten für den Futsalball light, Gewicht 290 - 350g.

3. Spielzeit

Die Spielzeit der Turnierspiele wird vom Veranstalter festgelegt.

Die Spielzeit soll nicht mehr als 2 x 20 Minuten und soll nicht weniger als 2 x 5 Minuten betragen.

Die Spielzeit wird durch den Zeitnehmer festgestellt. Dabei kann der Schiedsrichter bei einer Spielunterbrechung die Uhr anhalten lassen. Entscheidet der Schiedsrichter vor dem Signal Halbzeit oder Spielende auf Strafstoß, wird der Strafstoß noch ausgeführt (direkte Wirkung beim Torschuss trotz Signal abwarten).

Gesamte Spiele oder auch die letzte Spielminute können mit effektiver (Netto-) Spielzeit gespielt werden.

Eine Verlängerung findet nur beim Endspiel statt.

4. Persönliche Strafen

- Verwarnung (Gelbe Karte)
- Gelb/Rot
- Feldverweis auf Dauer (Rote Karte)

Wenn ein Spieler Gelb/Rot oder Rot erhält, spielt die Mannschaft in Unterzahl und darf sich nach spätestens 2 Minuten vervollständigen. Bekommt die Mannschaft in Unterzahl in dieser Zeit ein Gegentor, darf die Mannschaft den Spieler sofort ersetzen.

Bei einem Wechsel-Verstoß durch einen Ein-/Auswechselfspieler (z.B. vorne raus/hinten rein) wird der fehlbare Spieler verwarnt und das Spiel mit indirektem Freistoß am Ballort fortgesetzt.

5. Spielregeln

Es wird nach den aktuellen Futsalregeln gespielt, soweit nachfolgend keine anderslautenden Bestimmungen getroffen sind.

Anstoß: Abstand 3m, nach vorne, keine direkte Torerzielung möglich

Eckstoß: Abstand 5m, Ausführung innerhalb von vier Sekunden, sonst Torabwurf

Freistoß: Abstand 5m, Ausführung innerhalb von vier Sekunden, sonst indirekter Freistoß für den Gegner

Es gibt direkte und indirekte Freistöße.

Alle Vergehen, die mit direktem Freistoß geahndet werden, werden gezählt und gelten als **kumulierte Fouls**. Kumulierte Foulspiele betreffen somit alle in Regel 12 aufgelisteten Regelverstöße, die mit einem direkten Freistoß geahndet werden. Die Ausführung muss innerhalb von 4 Sekunden ab der Freigabe durch den Schiedsrichter erfolgen.

Die Freistoßausführungen unterscheiden sich je nach Anzahl der kumulierten Fouls, d.h. bis zu festgelegter Anzahl kumulierter Fouls und ab diesem Foul und weiteren.

10 Meter-Freistoß: Ab einer festgelegten Anzahl von kumulierten Fouls (erfolgt vom Veranstalter keine Festlegung, gelten 4 Fouls).

Wahlmöglichkeit: Am Ort des Vergehens (6-10 m von der Torlinie entfernt) oder von der 10m-Markierung

- dabei
- Keine indirekte Ausführung möglich
 - Keine Mauerstellung
 - Spieler (inkl. Torwart) müssen mindestens 5m Abstand halten
 - Alle Feldspieler müssen sich hinter dem Ball befinden
 - Muss auch bei abgelaufener Spielzeit ausgeführt werden

Strafstoß

- Ausführung von der Strafstoßmarke (6m/10m)
- Alle Spieler müssen außerhalb des Strafraums, hinter dem Strafstoßpunkt stehen (Abstand 5m)

Einkick

- Abstand 5m, keine direkte Torerzielung möglich
- Ausführung innerhalb von 4 Sekunden

Bei Deckenberührung wird das Spiel unterbrochen und mit einem Einkick fortgesetzt. Der Einkick wird an der Stelle der Seitenlinie ausgeführt, die am nächsten der Stelle der Deckenberührung des Balles liegt.

Torabwurf

- Abwurf aus den Händen nur durch den Torwart
- Torwart darf den Ball über die Mittellinie abwerfen
- Keine direkte Torerzielung möglich
- Ausführung innerhalb von 4 Sekunden, nachdem der Torwart sich des Balles bemächtigt hat (bei Zeitablauf indirekter Freistoß von der Torraum-/Strafraumlinie)
- Wenn der Ball vom Torwart abgeworfen wird, darf er nicht zum Torwart zurückgespielt werden, außer der Ball wird vorher vom Gegner berührt oder der Torwart ist in der gegnerischen Spielhälfte
- Der TW darf nach einer Spielfortsetzung in der eigenen Spielhälfte von einem Mitspieler einmal angespielt werden, aber nur wenn er die Spielfortsetzung nicht selbst ausgeführt hat
- In der gegnerischen Hälfte besteht auch für den Torwart keine Zeitvorgabe

Zuspiel

Die Zuspielbestimmung findet Anwendung, auch beim Einkick.

Auswechslungen

- Beliebige Anzahl an Auswechslungen
- Eine Auswechslung kann jederzeit erfolgen
- Fliegender Wechsel, d.h. Auswechslung kann erfolgen, wenn der Ball in oder aus dem Spiel ist
- Der Einwechselspieler darf das Spielfeld erst betreten, nachdem der ausgewechselte Spieler das Spielfeld verlassen hat
- Der Einwechselspieler betritt das Spielfeld durch die Auswechselzone seiner Mannschaft

- Die Auswechslung ist vollzogen, wenn der eingewechselte Spieler das Spielfeld durch die Auswechslzone seiner Mannschaft betritt, nachdem der ausgewechselte Spieler das Spielfeld verlassen hat und ihm das Überziehleibchen übergeben wurde

Für beide Mannschaften sind vom Veranstalter in den Auswechslzonen ausreichend Überziehleibchen bereitzulegen.

6. Schiedsrichter und Schiedsrichterassistenten

Die Entscheidungen des SR über Tatsachen, die mit dem Spiel zusammenhängen, sind endgültig.

Der 2. SR hilft dem Schiedsrichter, das Spiel in Übereinstimmung mit den Spielregeln zu leiten und überprüft außerdem die korrekte Ausführung der Auswechslungen.

Der Zeitnehmer stoppt die Spielzeit und kontrolliert die Einhaltung der 2 Minuten (Unterzahl). Eine weitere Person unterstützt den Zeitnehmer, führt Buch über die kumulierten Fouls und zeigt diese an (siehe auch Checkliste für Zeitnehmer und Foulzähler).

7. Zahl der Spieler

Grundsätzlich 4 Feldspieler und 1 Torwart.

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 verwarren.

Die Spielfortsetzung mit indirektem Freistoß erfolgt dort, wo der Ball bei der Spielunterbrechung war.

Der Spielführer entscheidet, welcher Spieler den Platz verlassen muss.

8. Ausrüstung der Spieler

Die zwingend vorgeschriebene Grundausrüstung eines Spielers besteht aus:

- Trikot
- Kurze Hose
- Stutzen
- Schienbeinschützer
- Schuhe: Hallen-Sportschuhe

Torhüter dürfen Trainingshosen tragen.

Checkliste für Zeitnehmer und Foulzähler



Zeitnehmertisch auf Höhe der Mittellinie

Ausstattung

Zeitmessgerät/e (Zeitnehmer), Zähltafel (Foulzähler),
Signalgerät/e, Hallenanzeige, Mikrofon

Zeitnehmer

Ist verantwortlich für die Zeitnahme in Absprache/Blickkontakt mit dem Schiedsrichter

- Startet auf Zeichen des Schiedsrichters die Zeit - Anstoß
- Hält auf Zeichen des Schiedsrichters die Zeit an
- Bestimmt durch ein akustisches Signal (Pfeif, Sirene, ...) das Ende der Spielzeit

Kontrolliert die Einhaltung der 2 Minuten bei Unterzahl durch Gelb/Rot oder Rot

- Bei Torerzielung der gegnerischen Mannschaft darf sofort vervollständig werden, aber nicht bei gleicher Spielerunterzahl

Notiert die Rückennummern der Spieler mit Gelb, Gelb/Rot oder Rot

Gibt den Hinweis bzw. macht die Durchsage, sobald die Strafzeit abgelaufen ist

Foulzähler

Addiert die kumulierten Fouls und zeigt diese auf der Zähltafel an

- Foulspele und absichtliches Handspiel werden aufaddiert (=kumuliert)
- Schiedsrichter-Zeichen:

Waagrecht ausgestreckter Arm zeigt die Spielfeldseite der fehlbaren Mannschaft an

Informiert den Schiedsrichter, sobald eine Mannschaft die zuvor festgelegte Anzahl an Fouls erreicht hat

- Der Schiedsrichter informiert die betroffene Mannschaft mit einem Handzeichen, dass das nächste kumulierte Foul zu einem 10m-Freistoß führt

Wichtig!

Zeitnehmer/Foulzähler müssen in Ruhe zuverlässig arbeiten können.

Sie sind Helfer des amtierenden Schiedsrichters.

Um Fehler zu vermeiden ist ein Aufenthalt von anderen Personen am Zeitnehmertisch nicht gestattet!



D. Bestimmungen für Vereins-Hallenturniere

Vereins-Hallenturniere können auch nach Punkt C (Futsal) gespielt werden

1. Spielfeld

Der Strafraum muss sich mindestens 6 m von der Torlinie in das Spielfeld hinein erstrecken. Die seitliche Begrenzung des Strafraumes muss mindestens 3 m seitlich von jedem Torpfosten verlaufen. Statt eines rechteckigen Strafraumes kann auch ein durchgezogener Halbkreis verwendet werden. Der Strafraum ist grundsätzlich gleichzeitig auch Torraum.

Das Tor kann 3 oder 5 m breit und muss 2 m hoch sein. Es ist ein Strafstoßpunkt zu markieren, der bei 3 m breiten Toren 6 m, bei Toren von 5 m Breite 10 m vom Mittelpunkt der Torlinie entfernt sein muss.

Wird mit Bande gespielt, so hat die Begrenzung des Spielfeldes durch eine mindestens 1 m hohe, fest verankerte Bande zu erfolgen. Auch eine Hallenwand bzw. einseitige Bande ist gestattet. Die allgemeinen Sicherheitsvorschriften (Verkehrssicherheit, Unfallvermeidung, ...) sind zu beachten.

Auswechselzone: Im Bereich der Mittellinie oder neben den Toren (je nach Halle).

2. Spielball

Der Ball muss nach Größe und Gewicht dem normalen Spielball oder Futsalball entsprechen, im Jugendbereich nach Vorgaben des Verbandsspielausschusses. **Empfohlen wird, mit Futsalball zu spielen.**

3. Spielzeit

Die Spielzeit der Turnierspiele wird vom Veranstalter festgelegt. Die Spielzeit soll nicht mehr als 2 x 20 Minuten und soll nicht weniger als 2 x 5 Minuten betragen. Bei Jugendturnieren darf keine Mannschaft an einem Turniertag die doppelte der in § 28 JugO festgelegten Spielzeit überschreiten.

Ein vom Veranstalter eingeteilter Zeitnehmer stoppt die Spielzeit und kontrolliert die Einhaltung der 2 Minuten- Zeitstrafe(n). Dabei kann der Schiedsrichter bei einer Spielunterbrechung die Uhr anhalten lassen. Entscheidet der Schiedsrichter vor dem Signal Halbzeit oder Spielende auf Strafstoß, wird der Strafstoß noch ausgeführt.

4. Persönliche Strafen

- Verwarnung (Gelbe Karte)
- Feldverweis auf Zeit (2 Minuten-Zeitstrafe)
- Feldverweis auf Dauer (Rote Karte)

Bei einem Wechsel-Verstoß durch einen Ein-/Auswechselspieler (z.B. vorne raus/hinten rein) wird der fehlbare Spieler verwarnet und das Spiel mit indirektem Freistoß am Ballort fortgesetzt.

5. Spielregeln

Es wird nach den aktuellen Fußballregeln gespielt, soweit nachfolgend keine anderslautenden Bestimmungen getroffen sind.

Anstoß: Abstand 3m, beliebige Richtung, keine direkte Torerzielung möglich

Eckstoß: Abstand 5m, Ausführung innerhalb von vier Sekunden, sonst Torabwurf

Freistoß: Es gibt nur indirekte Freistöße

Abstand 5m, Ausführung innerhalb von vier Sekunden, sonst indirekter Freistoß für den Gegner

Versucht ein Spieler, durch Hineingleiten von der Seite oder von hinten den Ball zu spielen, wenn ein Gegner ihn spielt oder versucht zu spielen (Hineingrätschen, Sliding Tackling), führt dies zu einem indirekten Freistoß.

Gilt nicht für den Torwart in seinem Strafraum (= Torraum), sofern die Aktion nicht fahrlässig, rücksichtslos oder brutal erfolgt.

Strafstoß

Bei Vergehen innerhalb des Strafraums, die nach Regel 12 einen direkten Freistoß nach sich ziehen.

- Ausführung von der Strafstoßmarke (6m/10m)
- Alle Spieler müssen außerhalb des Strafraums, hinter dem Strafstoßpunkt stehen (Abstand 5m)

Einkick

- Abstand 5m, keine direkte Torerzielung möglich
- Ausführung innerhalb von 4 Sekunden

Bei Deckenberührung wird das Spiel unterbrochen und mit einem Einkick fortgesetzt. Der Einkick wird an der Stelle der Seitenlinie ausgeführt, die am nächsten der Stelle der Deckenberührung des Balles liegt.

Torabwurf/-abstoß

Hat der Ball, nachdem er zuletzt von einem Angreifer berührt worden ist, die Torlinie überschritten, ohne dass dabei ein Tor erzielt wurde, darf ihn nur der Torwart wieder ins Spiel bringen. Der Torwart darf den Ball beliebig ins Spiel bringen.

Die Ausführung muss innerhalb von 4 Sekunden erfolgen, nachdem der Torwart sich des Balles bemächtigt hat.

Der Ball darf über die Mittellinie abgeworfen werden, aber keine direkte Torerzielung möglich.

Der Torwart darf die Mittellinie überqueren.

Zuspiel

Die Zuspielbestimmung findet Anwendung, auch beim Einkick.

Ausnahme: Bei den E-Junior -inn/en findet die Zuspielregel keine Anwendung!

Auswechslungen:

- Beliebige Anzahl an Auswechslungen
- Eine Auswechslung kann jederzeit erfolgen
- Fliegender Wechsel, d.h. Auswechslung kann erfolgen, wenn der Ball in oder aus dem Spiel ist

Bei Ersatz eines Spielers durch einen Einwechselspieler gelten folgende Bestimmungen:

- Der ausgewechselte Spieler verlässt das Spielfeld über die Auswechselzone seines Teams
- Der Einwechselspieler darf das Spielfeld erst betreten, nachdem der ausgewechselte Spieler das Spielfeld verlassen hat
- Der Einwechselspieler betritt das Spielfeld durch die Auswechselzone seiner Mannschaft
- Die Auswechslung ist vollzogen, wenn der eingewechselte Spieler das Spielfeld durch die Auswechselzone seiner Mannschaft betritt, nachdem der ausgewechselte Spieler das Spielfeld verlassen hat und ihm das Überziehkleidchen übergeben wurde

6. Schiedsrichter

Die Entscheidungen des Schiedsrichters über Tatsachen, die mit dem Spiel zusammenhängen, sind endgültig.

7. Zahl der Spieler

Grundsätzlich 4 Feldspieler und 1 Torwart.

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 verwarren. Die Spielfortsetzung mit indirektem Freistoß erfolgt dort, wo der Ball bei der Spielunterbrechung war.

Der Spielführer entscheidet, welcher Spieler den Platz verlassen muss.

8. Ausrüstung der Spieler

Die zwingend vorgeschriebene Grundausrüstung eines Spielers besteht aus:

- Trikot
- Kurze Hose
- Stutzen
- Schienbeinschützer
- Schuhe: Hallen-Sportschuhe

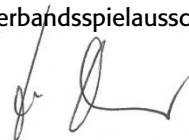
Torhüter dürfen Trainingshosen tragen.

Vom Turnierveranstalter vorzunehmende Festlegungen für Turniere:

Was	Halle	Feld
Spielzeit	Angabe erforderlich	Angabe erforderlich
Seitenwechsel	Mit / Ohne Seitenwechsel	Mit / Ohne Seitenwechsel Bei Spielzeiten > 30 Minuten grundsätzlich Seitenwechsel
Verlängerung (Endspiel) Dauer	Angabe erforderlich	Angabe erforderlich
Spielfeldgröße	- entfällt -	Normal-/Kompakt-/Kleinspielfeld
Höchstzahl der Spieler auf Mannschaftsbogen/Spielerliste	Angabe erforderlich Festlegung durch Veranstalter	Angaben erforderlich Festlegung durch Veranstalter
Maximalzahl der Spieler (siehe JugO) auf Spielfeld	- entfällt -	Angabe erforderlich
Torgröße	Angabe erforderlich (3m x 2m oder 5m x 2m), Ohne Angabe = 3m x 2m	Angabe erforderlich Tore entsprechend der Anzahl der Spieler bzw. Spielfeldgröße
Abseitsregelung	- entfällt -	Angabe erforderlich, wenn auf Kompakt-/Kleinspielfeld entfallen soll
Spielball Größe und Gewicht entsprechend Altersklasse	Futsalball / Fußball Ohne Angabe = Futsalball	- entfällt -
Anstoß hat	Erst- / Zweitgenannte Mannschaft	Losentscheid durch Münzwurf möglich
Die erstgenannte Mannschaft spielt	Links / Rechts von der Turnierleitung aus	Losentscheid durch Münzwurf möglich
Nur Futsal: Effektive Spielzeit	Ja / Nein	- entfällt -
Nur Vereins-Hallenturniere: (Rundum-) Bande	Ja (alle Seiten?) / Nein Ohne Angabe = Keine Bande	- entfällt -

Stand: Juli 2018

Der Verbandsspielausschuss



Müller, Vorsitzender

wfv Württembergischer Fußballverband e. V.
Postfach 10 54 51, 70047 Stuttgart, Goethestraße 9, 70174 Stuttgart
Telefon: +49 (0) 7 11 2 27 64-0, Telefax: +49 (0) 7 11 2 27 64-40
E-Mail: info@wuerttfv.de, Internet: www.wuerttfv.de