



Turnierbestimmungen U12 bis U18 FUTSAL

1. **Spieleranzahl:**

U12 bis U14 wird mit 5 Feldspielern und 1 Tormann auf große Tore gespielt.
Eine Mannschaft besteht aus maximal 12 Spielern.

U16 und U18 wird mit 4 Feldspielern und 1 Tormann auf große Tore gespielt.
Eine Mannschaft besteht aus maximal 10 Spielern.

2. Die Feldspieler dürfen nur in einer Mannschaft pro Turnier spielen - ausgenommen ist der Tormann.

3. **Spielberechtigt:** sind nur Spieler in ihren richtigen Jahrgängen.

Altersstufen	U18	U16	U14	U13	U12
Altersstichtag	01.01.2006 und jünger	01.01.2008 und jünger	01.01.2010 und jünger	01.01.2011 und jünger	01.01.2012 und jünger

U12-U18: Hier ist die Nominierung von bis zu zwei spätgeborenen Spielern (Stichtag 01.07.-31.12.) der nächsthöheren Spielklasse möglich. Die nominierten Spieler müssen jedoch in der Herbstsaison 2023 im System Fußballonline gemeldet gewesen sein.

4. **Spielerliste:** Die Spieler sind entsprechend ihren Nummern (leserlich; Blockschrift) in die Spielerliste einzutragen. Die Spielerliste ist ca. 30 min. vor Beginn bei der Turnierleitung abzugeben.

5. **Spieldauer:** Die Spieldauer beträgt jeweils 10 Minuten (ohne Seitenwechsel). Die letzte Minute wird netto gespielt. Strafstoße können auch nach Ablauf der Zeit ausgeführt werden.

6. **Ball:** Futsalball, Größe 4

7. **Spielwertung:** In den einzelnen Gruppen spielt jeder gegen jeden. Für die Platzierung der Mannschaften sind die Richtlinien der Punktwertung (Sieg = 3 Punkte / Unentschieden = 1 Punkt) maßgebend. Bei Punktegleichheit entscheidet:

- a. Die direkte Begegnung
- b. Die Tordifferenz
- c. Größere Anzahl der geschossenen Tore
- d. Strafstoß (3 Schützen)
- e. Punktegleichheit von mehr als 2 Mannschaften
 - i. Punkte der Direktbegegnung
 - ii. Tordifferenz der Direktbegegnung
 - iii. Mehr geschossene Tore der Direktbegegnung



FORSTNER SEEHALLENCUP HARD



- iv. Strafstoß (3 Spieler, nochmals Unentschieden jeweils neue Schützen 1 zu 1 bis zur Entscheidung)

8. **Spielvorbereitung:** Die Mannschaften (max. 10-12 Spieler) haben sich mindestens 3 Minuten vor Spielbeginn bereit zu halten. Die erstgenannte Mannschaft spielt von der Sprecherkabine aus von links nach rechts und hat Anstoß. Bei der Durchführung des Anstoßes beträgt der Abstand der gegnerischen Spieler mindestens 3 Meter. Ein Spiel muss mit mindestens drei Spielern begonnen werden. Sinkt die Anzahl der Spieler während des Spieles unter drei (inkl. Tormann) ist das Spiel abzubrechen.

9. **Schiedsrichter:**

- Erster Schiedsrichter: Durchsetzung der Regeln, erteilt Verwarnungen und Verweise bei Verstößen
- Zweiter Schiedsrichter: dieselben Aufgaben wie der Hauptschiedsrichter, überprüft die Wechsel und unterstützt den Hauptschiedsrichter
- „Dritter Offizieller“ = Turnierleitung: stoppt die Spielzeit, zählt die kumulierten Fouls.

10. **Spielertausch:** Die Ersatzspieler und der Trainer dürfen sich nur in der vorgesehenen Box aufhalten. Der Austausch einzelner Spieler kann beliebig oft und ohne Spielunterbrechung erfolgen (fliegender Wechsel). Die Einwechslungen dürfen nur in der eigenen Spielhälfte vorgenommen werden. Der eingewechselte Spieler darf erst auf das Spielfeld, wenn der ausgewechselte Spieler das Spielfeld verlassen hat. Ein rascher Blockwechsel ist möglich (idealerweise im Ballbesitz, z.B. Einkick, wenn der Ball noch nicht zum Einspielen hinter die Linie gelegt wurde).

Wechselfehler: Bei Verstößen gegen die Wechselbestimmungen, oder wenn eine Mannschaft einen Spieler zu viel auf dem Feld hat, ist auf einen Wechselfehler zu erkennen. Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel und spricht gegen die fehlbare Mannschaft eine zweiminütige Zeitstrafe aus. Es handelt sich nicht um eine personenbezogene Strafe, sondern um eine Mannschaftsstrafe. Die Mannschaft muss in Unterzahl spielen, ohne einen speziellen Spieler zu benennen, der die Zeitstrafe absitzen muss. Nach einem Wechselfehler wird das Spiel mit einem indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft dort fortgesetzt, wo sich der Ball bei der Unterbrechung befand. Durch einen Torerfolg des Gegners wird die durch den Wechselfehler erfolgte Zeitstrafe aufgehoben, die Mannschaft darf sich wieder um einen Spieler ergänzen.

11. **Gelbe Karte:**

- Ein Einwechselspieler betritt das Feld bevor der Spieler das Feld verlassen hat
- Unsportliches Verhalten
- Wiederholt gegen die Spielregeln verstößt
- Beim Eckstoß, beim Einkick, beim Freistoß oder beim Torabwurf den vorgeschriebenen Abstand nicht einhält

12. **Rote Karte:**

- Der Spieler, der eine Rote Karte erhalten hat, darf für den Rest des Spiels nicht mehr bei seiner Mannschaft auf der Bank sitzen.
- Das Team des Spielers, der das Spiel verlassen musste, kann für diesen nach 2 Minuten einen anderen Spieler einsetzen.



FORSTNER SEEHALLENCUP HARD



- Eine rote Karte in Folge der zweiten gelben Karte zieht keine weitere Spielsperre nach sich.
- Eine direkte rote Karte zieht automatisch auch eine Sperre für das nächste Spiel nach sich.
- Über eine weitere Sperre, eine Turniersperre entscheidet der Schiedsrichter und die Turnierleitung gemeinsam.

13. Kumuliertes Foulspiel:

- Betreffen alle im Punkt „Freistöße“ beschriebenen Verstöße.
- Die ersten 3 Fouls einer Mannschaft werden im Spielbericht vermerkt und werden wie oben beschrieben ausgeführt.
- Ab dem 4. Foul einer Mannschaft pro Spiel:
 - Wird ein Freistoß von der 10m Markierung ausgeführt
 - Es darf keine Mauer gestellt werden
 - Wird der den Freistoß ausführende Spieler klar bestimmt
 - Torhüter bleibt in seinem Strafraum und min. 5 Meter entfernt
 - Alle anderen Spieler müssen hinter einer imaginären Linie auf Ballhöhe sein, parallel zur Torlinie und außerhalb des Strafraums
 - Es muss ein direkter Schuss aufs Tor erfolgen
 - Kein anderer Spieler darf den Ball berühren, bevor Torhüter, Torpfosten oder Torlatte ihn berührt hat
- In einem Abstand von bis zu 6m zum Tor darf kein Freistoß getreten werden. Wenn ein Vergehen, das normalerweise einen indirekten Freistoß nach sich zieht, im Strafraum stattfindet, muss der Freistoß vom Punkt auf der Strafraumlinie, der dem Tatort am nächsten ist, ausgeführt werden.
- Wenn ein Spieler in der gegnerischen oder in seiner eigenen Spielhälfte vor der imaginären Linie, die parallel zur Mittellinie ist und durch die zweite Strafstoßmarke bei 10m führt, ein 4., 5., 6., usw. Foul begeht, muss der Freistoß von dieser Marke aus getreten werden.
- Wenn ein Spieler in der eigenen Platzhälfte zwischen der 10m Linie und dem Torraum ein, 4., 5., 6. usw. Foul begeht, kann die Mannschaft, die den Freistoß ausführt, entscheiden, ob sie ihn von der zweiten Marke aus oder vom Punkt aus treten will, wo sich der Verstoß ereignete.

14. Freistöße:

Es gibt direkte und indirekte Freistöße:

- Direkte Freistöße, wenn ein Spieler absichtlich eine der folgenden Handlungen begeht oder versucht diese zu begehen:
 - Treten
 - Bein stellen
 - Anspringen und Anrempeln
 - Schlagen
 - Stoßen, Halten oder Anspucken
 - Das Hineingrätschen von der Seite oder von hinten ist grundsätzlich verboten, solange der Gegner den Ball führt oder in gerade abspielt
 - Handspiel
- Indirekter Freistoß, wenn der Tormann folgende Vergehen begeht:
 - Gefährliches Spiel
 - Den Ball länger als 5 Sek. hält



FORSTNER SEEHALLENCUP HARD



- Den Ball mit den Händen berührt, nachdem er ihn direkt nach einem Einkick von einem Mitspieler erhält
- Den Ball mit den Händen oder Füßen berührt, nachdem ein Mitspieler ihm nach einem Abwurf den Ball wieder zuspielt, ohne dass er von einem Gegenspieler berührt wurde.
- Alle Gegenspieler müssen min. 5m entfernt sein, bis der Ball im Spiel ist
- Freistoß muss innerhalb 4 Sekunden ausgeführt werden

15. Strafstoß:

- Von der Strafstoßmarke (6 Meter)
- Direkter Schuss aufs Tor
- Alle Spieler müssen außerhalb des Strafraums sein, hinter oder neben dem Strafstoßpunkt, min. 5m entfernt sein.
- Der Schütze darf den Ball nicht wieder spielen, bevor er nicht von einem anderen Spieler berührt wurde.

16. **Einwurf:** Einkick vom Boden statt Einwurf. Es darf kein direktes Tor erzielt werden. Ausgeführt wird an der Stelle, wo der Ball die Linie überschritten hat. Der Ball muss auf der Seitenlinie ruhen und innerhalb 4 Sekunden ausgeführt werden sonst Freistoß für die andere Mannschaft.

Beide Füße müssen entweder auf der Seitenlinie oder außerhalb des Spielfeldes stehen. Der Spieler der verteidigenden Mannschaft müssen mind. 5m vom Ball entfernt sein. Der ausführende Spieler kann den Ball nicht ein zweites Mal spielen, bevor ein anderer Spieler den Ball berührt hat.

Berührt der Ball die Hallendecke, wird das Spiel seitlich mit einem Einkick fortgesetzt.

17. Eckstoß:

- Der Ball ist direkt auf den Eckpunkt zu legen, nicht im Viertelkreis
- Die 4 Sekunden-Regel und die 5 Meter-Regel finden Anwendung
- Der ausführende Spieler kann den Ball nicht ein zweites Mal spielen, bevor ein anderer Spieler den Ball berührt hat.

18. Abstoß:

- Der Ball wird ins Spiel zurückgeworfen
- Er ist im Spiel, wenn er direkt aus dem Strafraum herausgeworfen wurde.
- Die Gegner müssen außerhalb des Strafraums bleiben, bis der Ball im Spiel ist.
- Der Ball darf vom Tormann über die Mittellinie geworfen werden.
- Aus dem Abwurf des Tormanns kann direkt kein Treffer erzielt werden.

19. Tormannspiel:

- Der Tormann darf den Ball bei einem Abwurf max. 4 Sekunden halten
- Nach einem Abwurf des Tormanns darf der Ball nicht mehr zum Tormann zurückgespielt werden, bis der Gegner den Ball berührt. Wenn eine Mannschaft mit einem „fliegenden“ Torhüter spielen will, um z.B. eine Niederlage abzuwenden, muss der Torhüter die Mittellinie überqueren und darf nur in der gegnerischen Hälfte agieren!
- Bei Einsatz eines Feldspielers als „fliegender“ Torwart, muss dieser farblich anders gekennzeichnet sein als die Feldspieler.



**FORSTNER
SEEHALLENCUP
HARD**

**MALDONER
ELEKTROTECHNIK**

20. Schüsse von der Strafstoßmarke

- Methode um einen Sieger festzustellen (z.B. bei Tabellengleichstand)
- Schiedsrichter bestimmt das Tor und wirft eine Münze um die Mannschaft zu bestimmen, die anfängt.
- Jede Mannschaft hat 3 Schüsse

21. Ausrüstung: Die Spieler dürfen in der Halle (mit Ausnahme der Torhüter) ausschließlich in kurzen Sporthosen antreten. Die Leibchen müssen mit Rückennummern ausgestattet sein. Die Torhüter müssen sich in ihrer Spielkleidung von den übrigen Spielern und vom Schiedsrichter deutlich unterscheiden. Die in der Auslosung jeweils erstgenannte Mannschaft ist verpflichtet, bei Farbgleichheit der Spielkleidung beider Mannschaften, die Ersatzleibchen anzuziehen.

In der Halle ist das Spielen **nur mit Hallenschuhen** für die Halle gestattet. Das Tragen von Schmuck in jeder Form ist verboten.

22. Organisation: Die Anreise der Mannschaften zu den Hallen hat so zu erfolgen, dass diese eine $\frac{3}{4}$ Stunde vor dem ersten Spiel einer Mannschaft dort eintreffen. **Verzögerungen, Verspätungen:** Eventuelle Verzögerungen oder Verspätungen bei der Anreise (z.B. Verkehrsstau, Unfall, PKW- oder Bus-Gebrechen, usw.) sind sofort, also noch vor Turnierbeginn, der jeweiligen Turnierleitung telefonisch zu melden. Die **Spielerpässe** sind vor dem Turnierbeginn bei der Turnierleitung abzugeben. Der Bereich unter der Turnierleitung ist für die Mannschaften und deren Betreuer vorgesehen.

Die Mannschaftskabinen sind sauber zu verlassen. Für Beschädigungen, die von Spieler oder Betreuer außerhalb der Spielfläche (Kabinen oder übriger Hallenbereich) verursacht werden, werden die betreffenden Vereine haftbar gemacht.

Für Unfälle, Geld- und Wertsachen während der Veranstaltung wird vom Veranstalter und dessen ausführenden Funktionären keine Haftung übernommen. Jeder aktive Teilnehmer spielt auf eigene Gefahr!

23. Sonstiges: Wo nichts Anderes angeführt ist, entscheidet in Ausnahmefällen der Schiedsrichter in Absprache mit der Turnierleitung. Beim Einlegen eines Protestes wird eine Protestgebühr von 50 EURO eingehoben.

24. In der Halle sind keine Getränke und Speisen von der Gastronomie erlaubt. Es gibt genügend Sitz- und Essplatzmöglichkeiten im vorgesehenen Bereich.