

Fußballverband Sachsen-Anhalt e.V. Freizeit- und Breitensport



FSA-Ü 40-Hallen-Landesmeisterschaft
FSA-Ü 50-Hallen-Landesmeisterschaft
FSA-Ü 60-Hallen-Landesmeisterschaft

T u r n i e r b e s t i m m u n g e n

1. Grundsätze

Soweit diese Bestimmungen keine Abweichungen vorsehen, wird nach den Ordnungen des DFB, NOFV und FSA sowie der Ausschreibung gespielt.

Den beteiligten Mannschaften und Schiedsrichtern muss rechtzeitig vor Beginn eines Turniers die Turnier- und Durchführungsbestimmung in schriftlicher Form mitgeteilt werden. Die Turnierbestimmungen müssen u.a. die Regelungen enthalten, nach denen die Spielwertungen gemäß den geltenden Bestimmungen von DFB bzw. dem jeweiligen Landesverband vorgenommen werden. Insbesondere ist dabei festzulegen, nach welchen Kriterien bei Gruppen- bzw. Entscheidungsspielen über Platzierung bzw. Sieg entschieden wird.

2. Teilnahmeberechtigung

- Grundsätzlich teilnahmeberechtigt sind nur Mitgliedsvereine des DFB.
- Spielgemeinschaften (aus bis zu drei Vereinen) werden auf Antrag zugelassen.
- Für die FSA-Ü40- und Ü50-Hallen-Landesmeisterschaften ist das Zweitspielrecht (SpO § 5) zulässig. Bei der Ü60 hat eine Vereinszugehörigkeit für das Spielrecht keine Bedeutung.
- Die Spieler der Ü40 und Ü50 müssen sich vor Turnierbeginn durch einen Spielerpass (Ausdruck Passonline mit Lichtbildausweis als Alternative) und bei den Ü60 durch einen Lichtbildausweis legitimieren.
- Ü40 und Ü50 Spieler sind über ihren Verein bei Sportunfällen versichert. Ü60-Spieler die keinem Verein mehr angehören, müssen sich selber gegen Sportunfälle versichern.
- Spielberechtigt sind die Spieler für die entsprechende Ü-Altersklasse, wenn sie in diesem Kalenderjahr das entsprechende Alter vollenden oder älter sind.
- Vor Turnierbeginn ist eine Mannschaftsmeldeliste auszufüllen und bei der Turnierleitung abzugeben. Die Nummerierung muss mit der der Rückennummer auf den Trikots übereinstimmen.
- Die Kontrolle der Spielberechtigung erfolgt durch die Turnierleitung.

3. Spielfeld

Das Spielfeld richtet sich nach den Hallenausmaßen, muss rechteckig sein und soll der Din-Norm (20m X 40m) entsprechen.

Die Aufteilung des Spielfeldes erfolgt entsprechend den Fußball-Regeln, sie ist jedoch den jeweiligen Größenverhältnissen anzupassen. Das Spielfeld wird durch Seiten- und Torlinien begrenzt. Der Mittelpunkt des Spielfeldes muss gekennzeichnet sein. Einen Eckraum sowie Banden gibt es nicht. Als Strafraum ist ein rechteckiger Raum zu markieren, der mindestens 6 m tief sein muss. Die seitlichen Begrenzungslinien dieses Raumes verlaufen mindestens 3 m seitlich der Torpfosten. Wenn eine solche Markierung nicht vorhanden ist, so wird der für Hallenhandballspiele eingezeichnete **Wurfbereich als Strafraum** verwendet. Der Strafraum ist gleichzeitig Torraum. Das Tor kann 3m oder 5m breit und muss 2m hoch sein. Der Strafstoßpunkt ist je nach Torgröße 6m (bei 3m Torbreite) bzw. 9m (bei 5m Torbreite) vom Mittelpunkt der Torlinie entfernt sein.

4. Anzahl der Spieler

Siehe Ausschreibung.

5. Turniermodus

Richtet sich nach den gemeldeten Mannschaften und wird vor Turnierbeginn ausgehändigt.

6. Wertung der Spiele

- Bei Spielen „Jeder gegen Jeden“ erhält der Sieger 3, bei Unentschieden beide Mannschaften je 1 Punkt. Nach Beendigung der Runde „Jeder gegen Jeden“ ist die Mannschaft auf Platz 1, die die meisten Punkte erspielt hat. Analog erfolgt die Wertung der weiteren Plätze.
- Bei Punktgleichheit entscheidet(n) das (die) Spiel(e) gegeneinander. Ergibt das auch keinen Vorteil für eine (die) Mannschaft(en) wird das Torverhältnis herangezogen. Ist das auch gleich, entscheiden die mehr erzielten Tore. Gibt es auch hier keinen Vorteil für eine Mannschaft, muss zwischen den gleichen Mannschaften zur Ermittlung der Platzierung ein Entscheidungsschießen gemäß Punkt 14 herbeigeführt werden.
- Bei „Ko.-Spiele“ (z.B. Halbfinale, Finale, Spiel um Platz 3 usw.) hat die Mannschaft gewonnen, die nach Ablauf der offiziellen Spielzeit mehr Tore erzielt hat. Endete das Spiel Unentschieden erfolgt ein Entscheidungsschießen gemäß Punkt 14.

7. Der Ball

- Spielbälle (Größe 4, Futsal) stellt der FSA
- Bälle zum Einspielen sind selbst mitzubringen

8. Spieldauer

Richtet sich nach den gemeldeten Mannschaften und wird vor Turnierbeginn bekanntgegeben.

9. Turnierleitung

- Die Turnierleitung besteht aus drei Sportkameraden. Sie wird vom FSA gestellt und ist für die endgültigen Entscheidungen von im Reglement nicht vorgesehenen Fällen zuständig. Die Anordnungen der Turnierleitung sind für alle Beteiligten verbindlich.
- Eine Protest- oder Einspruchsmöglichkeit muss formlos schriftlich spätestens 15 Minuten nach dem betreffenden Spiel, beim letzten Spiel fünf Minuten nach Abpfiff, eingelegt werden und kostet eine Verwaltungsgebühr von 30,00 Euro. Wird dem Einspruch/Protest stattgegeben, werden die Verwaltungsgebühren zurück erstattet.
- Der Entscheidungen der Turnierleitung ist bindend.
- Die Turnierleitung ist verantwortlich für die Zeitnahme und die Überwachung der Dauer von Zeitstrafen (zur Kontrolle der Spielzeit sind zwei voneinander unabhängig

funktionierende Uhren zu verwenden). Jedes Anhalten der Spielzeit stoppt dabei auch den Ablauf von Zeitstrafen. Ein Anhalten der Spielzeit ist nur zulässig, wenn dies der Schiedsrichter anordnet bzw. wird in den letzten 60 Sekunden bei jeglicher Spielunterbrechung die Zeit angehalten.

10. Schiedsrichter

- Die Schiedsrichter werden beim FSA beantragt. Ein Spiel wird von zwei gleichberechtigten Schiedsrichtern (1 und 2) geleitet. In Streitfällen entscheidet Schiedsrichter 1 endgültig.

11. Ausstattung der Mannschaften

- Jede Mannschaft hat, neben dem eigentlichen Trikot-Satz, eine Wechselspielkleidung mitzuführen.
- Bei gleicher Spielkleidung hat die im Spielplan zuerst genannte Mannschaft die Spielkleidung zu wechseln.
- Die Trikots sollten eine durchgehende Nummerierung ab Nr. 1 aufweisen.

12. 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, Strümpfen (Stutzen), **Schienbeinschützern** und Fußbekleidung.

13. Auswechslungen

Es können alle Spieler pro Spiel ständig an der dafür vorgesehenen Stelle ein- und ausgewechselt werden.

14. Fußball-Regeln

- a) Geht der **Ball gegen die Hallendecke** oder berührt herabhängende bzw. hineinragende Geräte, gibt für die gegnerische Mannschaft einen Einkick von der Seitenlinie an der Stelle verhängt, die der Deckenberührung am nächsten ist.
- b) Die **Abseitsregel** ist aufgehoben.
- c) Es gibt **direkte** (nach Foulspiel) und **indirekte Freistöße** (techn. Regelverstoß), je nach Vergehen des Verstoßes.
- d) Bei Ausführung eines **Strafstoßes** müssen alle auf dem Feld befindlichen Spieler (mit Ausnahme des Schützen und des gegnerischen Torwarts) außerhalb des Strafraumes sowie hinter dem Ball, aber innerhalb des Spielfeldes und mindesten 5m vom Strafstoßpunkt entfernt sein, bis der Ball im Spiel ist.
- d) Eine **Torerzielung** kann aus jeder Spielfeldhälfte erzielt werden, wenn der Ball im Spiel ist. Aus einem Eckstoß, Freistoß oder Einkick für die angreifende Mannschaft kann kein Selbsttor erzielt werden. Geht in diesem Fall der Ball direkt ins Tor, ist auf Eckstoß für den Gegner zu entscheiden. Aus dem Anstoß kann kein Tor direkt erzielt werden.
Ein Tor kann auch **nach Ablauf der Spielzeit** (Signal durch den Zeitnehmer) erzielt werden, wenn der letzte Kontakt des Schützen vor Ablauf der Spielzeit war und die Wirkung des Schusses ein Tor ist. Ein Schiedsrichter beendet dann erst durch Pfiff das Spiel. Das Tor zählt.
- e) Wird der Ball über die **Seitenlinie** gespielt, so ist er an der Stelle, wo er ins Aus ging durch Einkick durch die gegnerische Mannschaft wieder ins Spiel zu bringen. Gelangt der Ball danach ohne weitere Berührung durch andere Spieler direkt ins gegnerische Tor, so ist dieses Tor nicht anzuerkennen und das Spiel ist mit Abstoß fortzusetzen.

Beim Einkick müssen die gegnerischen Spieler mindestens fünf Meter vom Ball entfernt sein.

- f) Beim **Abstoß** ist der Ball nur durch Werfen (nur der Torwart) aus dem Strafraum heraus wieder ins Spiel zu bringen. 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 des Strafraumes aufhalten bis der Ball im Spiel ist. Der Torwart darf während des Spieles den Strafraum verlassen. Außerhalb des Strafraumes gilt er als Feldspieler.

- Aus einem Abwurf kann kein Tor direkt erzielt werden.

Rückpassregel: Ein Torwart verursacht einen indirekten Freistoß, wenn er innerhalb seines Strafraumes den Ball mit der Hand berührt, den ihm ein Mitspieler absichtlich und kontrolliert mit den Fuß zugespielt hat. Dies trifft auch zu, wenn der Torwart den Ball nach einem Einkick mit den Händen berührt, sofern dieser nicht vorher von einem gegnerischen Spieler berührt wurde. Hält der Torwart den Ball länger als vier Sekunden in den Händen, ist auf indirekten Freistoß für die angreifende Mannschaft zu entscheiden.

- g) Rutscht ein Torhüter unabsichtlich mit dem Ball aus seinem Torraum, ist auf indirekten Freistoß zu entscheiden. Spielt er jedoch außerhalb seines Torraums absichtlich den Ball mit der Hand und verhindert eine klare Torchance, ist er des Feldes mit einer roten Karte zu verweisen. Handelt es sich um keine klare Torchance, ist er zu verwarnen. Bei absichtlichem Handspiel ist das Spiel mit einem direkten Freistoß fortzusetzen.

- h) Aus einem **Eckstoß** kann direkt ein Tor erzielt werden, jedoch kein Selbsttor.

- i) Von den gegnerischen Spielern sind folgende **Abstände** einzuhalten:

- Anstoß 3m
- Eckstoß, Einkick, Freistoß 5m
- Strafstoß 5m (Feldspieler), TW auf Torlinie
- Torabwurf außerhalb des Strafraums

- j) Für die Spielfortsetzungen **Einkick, Freistoß, Torabwurf** und **Eckstoß** hat ein Spieler **maximal 4 Sek.** Zeit, sobald er den Ball kontrolliert, der Abstand von 5 Metern hergestellt ist und er jederzeit die Spielfortsetzung ausführen könnte. **Überschreitet** der Spieler die 4 Sekunden, wird bei einem

- **Einkick** ein Einkick
- **Freistoß** ein indirekter Freistoß
- **Torabwurf** ein indirekter Freistoß (auf der Strafraumlinie)
- **Eckstoß** ein Torabwurf für den Gegner verhängt.

Ein SR zählt die 4 Sekunden offen (mit den Fingern, beginnend mit einer Faust für 0 Sekunden) an, außer bei einem Freistoß (wegen der Verwechslungsgefahr mit dem Handzeichen für einen indirekten FS).

15. Verwarnung – Zeitstrafe- Feldverweis

Persönliche Strafen gegenüber Spielern sind die Verwarnung (Gelbe Karte), die Gelb/Rote Karte und der Feldverweis (Rote Karte).

Ein des Feldes verwiesener Spieler (Rot bzw. Gelb/Rot) darf nach 2 Minuten oder aber nach einer Torerzielung durch den Gegner durch einen anderen Spieler ersetzt werden.

Ausnahme: Die gegnerische Mannschaft spielt bei Torerzielung nicht in Überzahl, dann darf der Spieler erst nach Ablauf von 2 Minuten ersetzt werden. Wenn ein Spieler des Feldes verwiesen wird, nachdem auf Vorteil entschieden wurde und der Gegner aufgrund dieses Vorteils ein Tor erzielt, kann sich seine

Mannschaft zum Anstoß wieder um einen Spieler ergänzen, falls nach dem Feldverweis die gegnerische Mannschaft in Überzahl spielen würde.
Betrifft ein Auswechselspieler das Spielfeld, um ein Tor oder eine offensichtliche Torchance zu verhindern, wird er des Feldes verwiesen, unabhängig davon, ob bzw. wie er sein Ziel erreicht.

Verwarnung gelten nach Beendigung des Spieles (wobei ein evtl. direkt nach Spielende notwendig werdendes Entscheidungsschießen zur Ermittlung eines Siegers in diesem mit zum Spiel zählt) als erledigt und dürfen bei folgenden Spielen oder einem Entscheidungsschießen, das nach Abschluss von Gruppenspielen zur Ermittlung der Platzierung durchgeführt werden muss, dem Spieler nicht mehr angelastet werden.

Bei einem Feldverweis (Rote Karte) ist der betroffene Spieler bis zur Entscheidung durch das Kampfgericht automatisch gesperrt. Eine Übergabe des Vorkommnisses an das zuständige Sportgericht des für den betroffenen zuständigen Verbandes ist möglich. Der Spieler bleibt bis zur Entscheidung dieser Stelle gesperrt.

Bei Torverhinderung durch absichtliches Handspiel erhält der betreffende Spieler eine rote Karte.

16. Entscheidungsschießen

Der Schiedsrichter bestimmt das Tor, auf das alle Torschüsse ausgeführt werden. Bei der vor Beginn des Entscheidungsschießens vom Schiedsrichter durchzuführenden Wahl kann der Mannschaftsführer, der die Wahl gewinnt, entscheiden, ob seine Mannschaft den ersten Schuss ausführt oder ob dies der Gegner tun muss.

Für die Durchführung des Entscheidungsschießens nominieren die Mannschaften aus den Startberechtigten Spielern (einschl. der Auswechselspieler) drei Schützen. Der Torwartwechsel (auch Rücktausch) ist zulässig.

Im Wechsel schießen die drei Schützen je Mannschaft bis zur Entscheidung. Ist Nach der Ausführung von je 3 Schüssen noch keine Entscheidung gefallen, werden die Torschüsse von denselben, am Anfang nominierten Schützen fortgesetzt bis eine Mannschaft bei gleicher Anzahl von Schüssen auf 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, so muss die gegnerische Mannschaft um einen Schützen reduziert das Entscheidungsschießen fortsetzen.

Findet das Entscheidungsschießen direkt im Anschluss an ein Spiel statt, um den Sieger dieser Begegnung zu ermitteln, so dürfen Spieler, deren Zeitstrafe bei Spielende noch nicht abgelaufen war, und solche, die während dieses Spieles auf Dauer des Feldes verwiesen wurde, nicht bei diesem Entscheidungsschießen mitwirken, d.h. sie dürfen nicht eingesetzt werden. In den Turnierbestimmungen ist zu regeln, wie verfahren wird, wenn nach Abschluss von Gruppenspielen mehrere (d.h. vor allem mehr als zwei) Mannschaften gleich sind und die Platzierung durch ein Entscheidungsschießen ermittelt werden muss.

17. Schlussbestimmung

Die Richtlinien für Fußballspiele in der Halle für den Bereich des Fußballverbandes Sachsen-Anhalt im Ü-Bereich treten ab 01. September 2017 in Kraft.