



Südbadischer
Fußballverband

FUTSAL



Inhalt

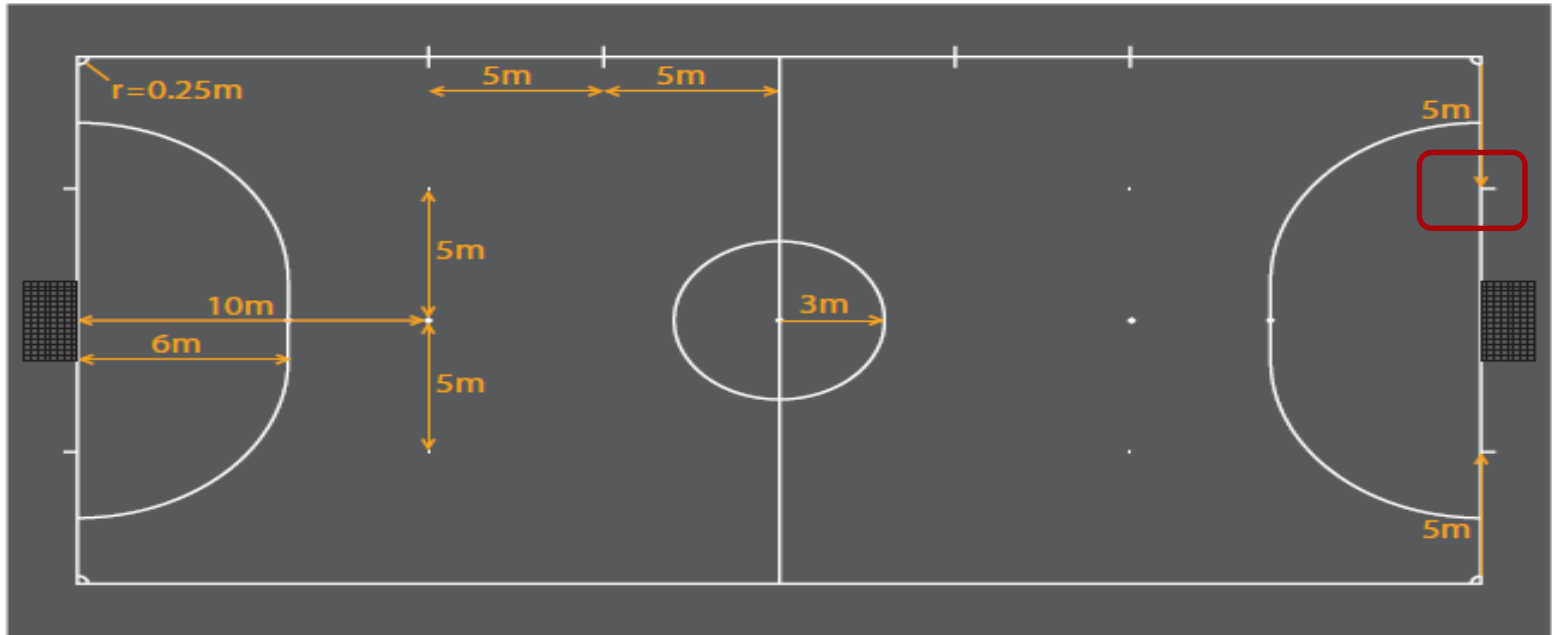
- Allgemeines
- Regeln
- Zeichen
- Stellungsspiel der Schiedsrichter
- Anweisungen im SBFV
(unter Anweisungen werden die Abweichungen zum Regelwerk erläutert, welche für Turnierspiele im SBFV gelten)
- Info vor dem Turnier für alle Beteiligten /
Mannschaftsführerbesprechung

1. Allgemeines

- Futsal ist ein technisch anspruchsvolles, aber gleichzeitig sehr faires Spiel
- „Das Runde muss ins Eckige“ gilt auch beim Futsal
- Heimatland: Brasilien
- Futsal in Südbaden
Spiele: LBS-Futsal-Cup, Futsal - Bezirks- und Verbandsmeisterschaften der A-, B-, C- und D-Junioren und Juniorinnen
(Ausführungsbestimmung AB 11 / AB 19 mit Stand Oktober 2019 beachten!)

2. Regeln

Regel 1 – Das Spielfeld



2. Regeln

Regel 1 – Das Spielfeld

- Normales Hallenspielfeld (Handball)
- Tore: Handballtore 3 m x 2 m, kippsicher
- Strafstoßmarken 6 m bzw. 10 m
- Auswechselzone: Die Auswechselzone befindet sich direkt vor den Spielerbänken der beiden Mannschaften. Ihre Länge beträgt 5 m – abkleben.

(SBFV: Auswechselbänke können auch hinter der Torlinie sein)

2. Regeln

Regel 2 – Der Ball

- Spezielle Futsal-Bälle



(SBFV: Ballgröße 4, E-Junioren Ballgröße 3. Bei E Junioren können auch Futsal-Lightbälle eingesetzt werden)

2. Regeln

Regel 3 – Zahl der Spieler

- Pro Mannschaft 4 Feldspieler und 1 Torwart
(SBFV: E-Jugend 5+1)
- Eine Mannschaft besteht aus maximal 14 Spielern
- Beliebig viele Auswechslungen
- Eine Spielunterbrechung ist nicht erforderlich
- Auswechslung in der Auswechslzone!
- Übergabe eines Leibchen Futsal Videos für Präsentation\17 Torwartspiel Zusammenarbeit.mpg

2. Regeln

Regel 3 – Zahl der Spieler

- Ablauf
Der Spieler, der ausgewechselt wird, verlässt das Feld in der Auswechselzone seiner Mannschaft
Der Spieler, der eingewechselt werden soll, betritt das Feld in der Auswechselzone. Er muss damit so lange warten, bis der das Feld verlassende Spieler die Seitenlinie vollständig überquert hat und dabei das **Leibchen** übergeben hat.
- Reduziert sich eine Mannschaft in Folge von Feldverweisen/Verletzungen auf weniger als drei Spieler, ist das Spiel abubrechen.

2. Regeln

Regel 3 – Zahl der Spieler

Strafbestimmungen:

Betritt ein Ersatzspieler während einer Auswechslung das Spielfeld bevor der Spieler, der ausgewechselt wird, es vollständig verlassen hat:

- wird in gravierenden Fällen das Spiel unterbrochen
- wird der Spieler, der ausgewechselt werden soll, angewiesen, das Spielfeld zu verlassen
- wird der Ersatzspieler verwarnt
- wird das Spiel mit enem indirekten Freistoß für die andere Mannschaft von jenem Punkt aus wieder aufgenommen, wo sich der Ball bei der Unterbrechung befand [Futsal Videos für Präsentation\33_falscher Wechsel_Zusammenarbeit.mpg](#)

2. Regeln

Regel 3 – Zahl der Spieler

Strafbestimmungen:

Betritt ein Ersatzspieler oder verlässt ein Spieler, der ausgewechselt wird, während einer Auswechslung das Spielfeld **nicht** in der Auswechselzone:

- wird das Spiel unterbrochen
- wird der fehlbare Spieler verwarnt
- wird das Spiel mit einem indirekten Freistoß für die andere Mannschaft von jenem Punkt aus wieder aufgenommen, wo sich der Ball bei der Unterbrechung befand.

2. Regeln

Regel 3 – Zahl der Spieler

Eine Mannschaft eines hinausgestellten Spielers (Gelb/Rot oder Feldverweis) darf:

- Wenn bei **5 gegen 4** die Mannschaft in Überzahl ein Tor erzielt, darf die Mannschaft in Unterzahl sofort vervollständigt werden
- Wenn bei **4 gegen 4** eine Mannschaft ein Tor erzielt, darf **keine** der beiden Mannschaften vervollständigt werden
- Wenn bei **5 gegen 3** oder **4 gegen 3** Spieler die Mannschaft in Überzahl ein Tor erzielt, darf die Mannschaft in Unterzahl nur um **einen** Spieler ergänzt werden
- Wenn bei **3 gegen 3** Spieler ein Treffer fällt, dürfen die Mannschaften **keinen** Spieler ergänzen;
- Wenn die Mannschaft in Unterzahl ein Tor erzielt, wird das Spiel mit der bestehende Anzahl Spieler fortgesetzt.

2. Regeln

Regel 4 – Ausrüstung der Spieler

Die übliche Grundausrüstung:

- Jersey oder Hemd
- Shorts
- Stutzen
- Schienbeinschützer
- Fußbekleidung: Turnschuhe
- Der Torwart darf lange Hose tragen.

Handhabung bezüglich Schmuck, Unterziehhemden und Radlerhosen, gelten analog den bekannten Anweisungen!

2. Regeln

Regel 5 – Schiedsrichter

- Ein Futsalspiel wird grundsätzlich von zwei Schiedsrichtern geleitet
(SBFV: D-Junioren mit einem SR)
- Wenn der Schiedsrichter und der zweite Schiedsrichter einen Regelverstoß zur gleichen Zeit anzeigen, sich aber nicht einig sind, welche Mannschaft zu bestrafen ist, ist der Entscheid des ersten Schiedsrichters ausschlaggebend.



2. Regeln

Regel 5 – Schiedsrichter

- Der zweite Schiedsrichter, steht auf der vom Schiedsrichter gegenüberliegenden Spielfeldseite
- Der zweite Schiedsrichter hilft dem Schiedsrichter, das Spiel in Übereinstimmung mit den Spielregeln zu leiten.
- Die Laufwege der beiden Schiedsrichter müssen aufeinander abgestimmt sein. Hilfestellung bieten hier die "Richtlinien für Schiedsrichter" im Regelwerk.

2. Regeln

Regel 6 – Schiedsrichterassistenten

(Zeitnehmer und eine weitere Person)

Die Aufgabe des **Zeitnehmers**:

- Überwachung der Spieldauer (“Netto-Spielzeit”)
(SBFV: Vom Verein zu stellen, Netto-Spielzeit nur die letzten 2 Minuten auf Verbandsebene Jugend, Bezirksebene Brutto-Spielzeit)

Die Aufgabe der weiteren Person:

- Führt Buch über die von den Schiedsrichtern geahndeten Vergehen, welche einen direkten Freistoß (kumulierte Foulspele) nach sich ziehen.
- Überwachung “Time-Out”
(SBFV: Keine Anwendung)



smoof
works. rethink. & more.

2. Regeln

Regel 7 – Dauer des Spiels

- Spielzeit: 2x 20 Minuten netto
(SBFV: Bei Turnieren geregelt in AB 11 und AB 19)
- Bei einem Ball, der unmittelbar vor dem Abpfiff oder dem Schlusssignal gespielt wurde, ist die Wirkung des Schusses abzuwarten.
- Beiden Teams steht je Halbzeit eine Auszeit von 1 Minute zu
(SBFV: Keine Anwendung)

2. Regeln

Regel 8 – Beginn und Fortsetzung des Spiels

- Die Gegenspieler müssen beim Anstoß mindestens 3 m vom Ball entfernt sein, bis der Ball im Spiel ist – **Ball muss nach vorne gespielt werden.** [Futsal Videos für Präsentation\29_Anstoß.mpg](#)
- SR-Bälle und indirekte Freistöße, welche im Strafraum ausgeführt werden müssen, sind auf den nächstgelegenen Punkt der Strafraumlinie zu verlegen
- Aus einem Anstoß kann direkt kein Tor erzielt werden
- Aus einem SR-Ball kann direkt kein Tor erzielt werden

2. Regeln

Regel 9 – Der Ball in und aus dem Spiel

Berührt der Ball die Decke, wird das Spiel mit einem Einkick für die gegnerische Mannschaft an der Seitenlinie wieder aufgenommen. Der Einkick wird an der Stelle der Seitenlinie ausgeführt, die der Deckenberührung am nächsten ist.

2. Regeln

Regel 10 – Wie ein Tor erzielt wird

Ein Tor ist dann gültig erzielt, wenn der Ball die Torlinie zwischen den Torpfosten und unter der Querlatte vollständig überquert hat, sofern das Team, das den Treffer erzielt hat, zuvor nicht gegen die Futsal-Spielregeln verstoßen hat.

2. Regeln



Regel 11 – Abseits

Im Futsal gibt es kein Abseits !

2. Regeln

Regel 12 – Fouls und unsportliches Betragen

Einen direkten Freistoß bzw. Strafstoß verursacht wer...

- einen Gegner tritt oder versucht, ihn zu treten,
- einem Gegner das Bein stellt, [Futsal Videos für Präsentation\12 Tackling.mpg](#)
- einen Gegner anspringt,
- einen Gegner rempelt,
- einen Gegner schlägt oder versucht, ihn zu schlagen,
- einen Gegner stößt, [Futsal Videos für Präsentation\FFWC2012-M3-LBY-POR-9.mp4](#)
- einen Gegner bedrängt,
- einen Gegner hält,
- einen Gegner anspuckt,
- den Ball absichtlich mit der Hand spielt (gilt nicht für den Torhüter im eigenen Strafraum).

2. Regeln

Regel 12 – Fouls und unsportliches Betragen

Zusätzlich DFB:

- gegen den Ballführenden Spieler grätscht [Futsal Videos für Präsentation\9_Tackling.mpg](#)

Ein Foul liegt vor, sobald der Gegner, auch wenn der Ball klar das Spielobjekt war, vor, während oder nach dem Tackling (Grätschen) berührt oder zu Fall gebracht wird

Alle oben erwähnten Foulspiele (vgl. Regel 12/1) werden als **kumulierte Foulspiele** betrachtet.

2. Regeln

Regel 12 – Fouls und unsportliches Betragen

Ein Torhüter verursacht einen indirekten Freistoß wenn er...

- den Ball in seiner Spielfeldhälfte länger als vier Sekunden mit der Hand oder dem Fuß kontrolliert,
- den Ball in seiner Spielfeldhälfte ein zweites Mal berührt, nachdem ihm dieser von einem Mitspieler absichtlich zugespielt wurde und der Torhüter den Ball bereits gespielt hat, ohne dass dieser dazwischen von einem Gegner gespielt oder berührt wurde

[Futsal Videos für Präsentation\17_Torwartspiel_Zusammenarbeit.mpg](#)

2. Regeln

Regel 12 – Fouls und unsportliches Betragen

Ein Torhüter verursacht einen indirekten Freistoß wenn er...

- den Ball, den ihm ein Mitspieler mit dem Fuß absichtlich zugespielt hat, in seinem Strafraum mit der Hand berührt,
- den Ball, den er direkt von einem Einkick eines Mitspielers erhalten hat, in seinem Strafraum mit der Hand berührt.

2. Regeln

Regel 12 – Fouls und unsportliches Betragen

Ein Spieler verursacht einen indirekten Freistoß wenn er...

- gegenüber einem Gegner gefährlich spielt,
- den Lauf des Gegners behindert,
- den Torhüter daran hindert, den Ball aus seinen Händen freizugeben,
- gegen einen Mitspieler eines der neun Vergehen begeht, die mit einem direkten Freistoß geahndet werden,
- ein anderes, nicht bereits in Regel 12 oder einer anderen Regel erwähntes Vergehen begeht und für das die Partie unterbrochen wird, damit der fehlbare Spieler verwahrt oder des Feldes verwiesen werden kann.

2. Regeln

Regel 12 – Fouls und unsportliches Betragen

Ein Spieler/Auswechselspieler wird verwahrt (**SBFV 2 Minuten Zeitstrafe**), bei...

- unsportliches Betragen
- Protestieren/Reklamieren durch Worte oder Handlungen
- wiederholtes Verstoßen gegen die Futsal-Spielregeln
- Verzögerung der Wiederaufnahme des Spiels
- Ignorieren des vorgeschriebenen Abstands bei Eckstoß, Freistoß oder Einkick (verteidigende Spieler)
- (Wieder-)Betreten des Spielfelds ohne die Erlaubnis der Schiedsrichter oder Verstoß gegen die Auswechselbestimmungen,
- absichtliches Verlassen bzw. Betreten des Spielfelds ohne die Erlaubnis der Schiedsrichter

2. Regeln

Regel 12 – Fouls und unsportliches Betragen

Ein Spieler/Auswechselfspieler wird des Feldes verwiesen, bei...

- grobes Foulspiel
- Tätlichkeit
- Anspucken eines Gegners oder einer anderen Person
- Verhindern eines Tors oder Vereiteln einer offensichtlichen Torchance des Gegners durch absichtliches Handspiel (gilt nicht für den Torhüter im eigenen Strafraum)
- Vereiteln einer offensichtlichen Torchance für einen auf sein Tor zulaufenden Gegenspieler durch ein Vergehen, das mit Freistoß oder Strafstoß zu ahnden ist [Futsal Videos für Präsentation\FFWC2012-M17-AUS-MEX-2.mp4](#)

2. Regeln

Regel 12 – Fouls und unsportliches Betragen

Ein Spieler/Auswechsellspieler wird des Feldes verwiesen, bei...

- anstößige, beleidigende oder schmähende Äußerungen und/oder Gebärden

2. Regeln

Regel 12 – Fouls und unsportliches Betragen

- Ein mit **roter Karte** ausgeschlossener Spieler darf im gleichen Spiel nicht mehr eingesetzt werden. Es ist ihm auch nicht erlaubt, auf der Spielerbank Platz zu nehmen.
- Des Weiteren ist der Spieler für alle weiteren Spiele des Turniers gesperrt.
- Zwei effektive Minuten nach seinem Ausschluss darf ein Auswechselspieler auf das Spielfeld, außer wenn vor Ablauf der zwei Minuten ein Tor geschossen wird. (Beachte Regel 3)
- **Persönliche Strafen (NEU):
2 Minuten Zeitstrafen anstelle der Verwarnung und rote Karte**

2. Regeln

Regel 13 – Freistöße

Kumulierte Fouls

- Als kumulierte Fouls gelten alle in Regel 12 aufgelisteten Fouls, die mit einem direkten Freistoß oder Strafstoß geahndet werden.
- Im Spielbericht werden die kumulierten Fouls vermerkt, die die Teams in einem Spielabschnitt je begehen.
- Die Schiedsrichter können das Spiel weiterlaufen lassen, sofern sie auf Vorteil entscheiden, das Team noch nicht fünf kumulierte Fouls begangen hat und dem gegnerischen Team durch das Foul keine offensichtliche Torchance genommen wurde.

2. Regeln

Regel 13 – Freistöße

Kumulierte Fouls

- Haben sie auf Vorteil entschieden, zeigen sie dem dritten Schiedsrichter und dem Zeitnehmer das kumulierte Foul mithilfe der vorgeschriebenen Signale an, sobald der Ball aus dem Spiel ist.
- Im Fall einer Verlängerung behalten die kumulierten Fouls der zweiten Halbzeit ihre Gültigkeit. Kumulierte Fouls in der Verlängerung werden zu diesen hinzugezählt.

2. Regeln

Regel 13 – Freistöße

Direkter Freistoß ab dem sechsten kumulierten Foulspiel:
(SBFV: **nach dem vierten** kumulierten Foulspiel / Ü
Mannschaften ab dem fünften kumulierten Foulspiel)

- Der ausführende Spieler muss versuchen, aus dem Freistoß direkt ein Tor zu erzielen. Er darf den Ball nicht abspielen.
- Nach Ausführung des Freistoßes darf kein Spieler den Ball berühren, bis dieser vom gegnerischen Torhüter berührt wurde, vom Torpfosten oder von der Querlatte abgeprallt ist oder das Spielfeld verlassen hat.

2. Regeln

Regel 13 – Freistöße

Direkter Freistoß ab dem sechsten kumulierten Foulspiel:
(SBFV: **nach dem vierten** kumulierten Foulspiel)

- Wenn ein Team in der gegnerischen Spielfeldhälfte oder in seiner eigenen Hälfte vor der imaginären Linie, die 10 m von der Torlinie entfernt parallel zur Mittellinie durch die zweite Strafstoßmarke verläuft, ein sechstes kumuliertes Foul begeht, muss der Freistoß von dieser Marke ausgeführt werden. Die zweite Strafstoßmarke wird in Regel 1 erklärt; der Freistoß ist gemäß den Bestimmungen unter „Ort der Freistoßausführung“ auszuführen.

2. Regeln

Regel 13 – Freistöße

Direkter Freistoß ab dem sechsten kumulierten Foulspiel:

(SBFV: **nach dem vierten** kumulierten Foulspiel)

- Wenn ein Team in der eigenen Spielfeldhälfte zwischen der imaginären 10-m-Linie und der Torlinie, aber außerhalb des Strafraums ein sechstes kumuliertes Foul begeht, kann das Team, das den Freistoß ausführt, entscheiden, ob es ihn von der zweiten Strafstoßmarke oder von der Stelle ausführen will, an der sich das Vergehen ereignete.
- Für die Ausführung eines direkten Freistoßes ab dem sechsten kumulierten Foul wird am Ende jedes Spielabschnitts (auch in der Verlängerung) bei Bedarf nachgespielt.

2. Regeln

Regel 13 – Freistöße

Direkter Freistoß ab dem sechsten kumulierten Foulspiel:

(SBFV: **nach dem vierten kumulierten Foulspiel**)

- Die Spieler des gegnerischen Teams dürfen keine Mauer bilden.
- Der Schütze wird klar bezeichnet.
- Der Torhüter befindet sich in seinem Strafraum und mindestens 5 m vom Ball entfernt.
- Die Spieler bleiben auf dem Spielfeld, mit Ausnahme des ausführenden Spielers, sofern gewünscht.

2. Regeln

Regel 13 – Freistöße

Direkter Freistoß ab dem sechsten kumulierten Foulspiel:

(SBFV: **nach dem vierten** kumulierten Foulspiel)

- Die Spieler, mit Ausnahme des Schützen und des verteidigenden Torhüters, befinden sich hinter einer imaginären Linie, die außerhalb des Strafraums auf Ballhöhe parallel zur Torlinie verläuft. Sie müssen einen Abstand von mindestens 5 m zum Ball einhalten und dürfen den Schützen nicht behindern. Kein Spieler mit Ausnahme des Schützen darf diese imaginäre Linie übertreten, bis der Ball im Spiel ist. [Futsal](#)

[Videos für Präsentation\11_6 Foul Ausführung_10m.mpg](#)

2. Regeln

Regel 13 – Freistöße

Direkter Freistoß ab dem sechsten kumulierten Foulspiel:

(SBFV: **nach dem vierten** kumulierten Foulspiel /
Ü Mannschaften ab dem fünften kumulierten Foulspiel)

- Wenn der Schütze ab dem sechsten kumulierten Foul nicht versucht, aus dem Freistoß direkt ein Tor zu erzielen, geben die Schiedsrichter einen indirekten Freistoß für das gegnerische Team an der Stelle, an der die Partie fortgesetzt werden sollte.

2. Regeln

Regel 13 – Freistöße

Direkter Freistoß ab dem sechsten kumulierten Foulspiel:
(SBFV: **nach dem vierten** kumulierten Foulspiel)

- Wird ein direkter Freistoß ab dem sechsten kumulierten Foul nicht vom zuvor klar bezeichneten Schützen, sondern von einem anderen Spieler ausgeführt, unterbrechen die Schiedsrichter die Partie, warnen den Spieler wegen unsportlichen Betragens und setzen die Partie mit einem indirekten Freistoß für das verteidigende Team fort, der an der Stelle ausgeführt wird, an der der Ball getreten wurde.

2. Regeln

Regel 13 – Freistöße

- Unterscheidung von direkten und indirekten Freistößen wie auf dem Feld
- Abstand der Mauer: 5 Meter
- Führt die zum Freistoß berechnigte Mannschaft diesen nicht innerhalb von 4 Sekunden aus, wird der gegnerischen Mannschaft ein indirekter Freistoß zugesprochen

2. Regeln

Regel 14 – Strafstoß

- Ausführung auch nach Ablauf der Zeit
- 6-Meter-Marke
- Torwart auf der Torlinie mit Blick zum Schützen
- Sonstige Regelungen wie auf dem Feld

2. Regeln

Regel 15 – Der Einkick

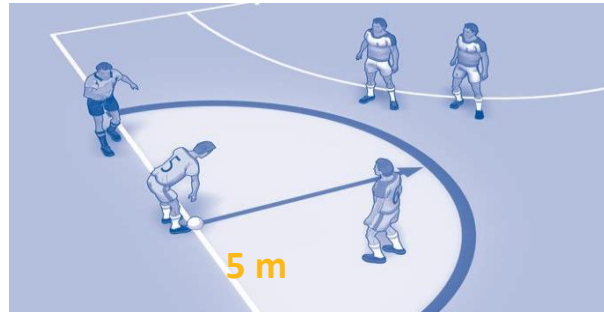
- Der Ball muss auf der Seitenlinie oder **25 cm dahinter** ruhen
- Der Ball wird in irgendeine Richtung ins Spielfeld gebracht
- Der ausführende Spieler muss mit einem Teil seines Fußes entweder auf der Seitenlinie oder auf dem Boden außerhalb des Spielfeldes stehen, wenn er den Ball stößt.
- Der Spieler muss innerhalb 4 Sekunden den Einkick ausführen.
- Der Gegner muss 5 m Abstand halten.
- Aus einem Einkick kann ein Tor nicht direkt erzielt werden.

2. Regeln

Regel 15 – Der Einkick

Der Einkick ist durch einen Spieler der gegnerischen Mannschaft zu wiederholen:

- wenn der Einkick an einer anderen Stelle ausgeführt
- oder nicht innerhalb von 4 Sekunden ausgeführt wird



2. Regeln

Regel 16 – Der Torabwurf

- Es gibt nur Torabwurf, keinen Torabstoß
- Der Ball ist im Spiel, wenn er den Strafraum verlassen hat.
Ansonsten Wiederholung
- Der Torhüter muss innerhalb von vier Sekunden, nachdem er sich des Balles bemächtigt hat, den Torabwurf ausführen.
Ansonsten indirekter Freistoß
- Aus einem Torabwurf kann ein Tor nicht direkt erzielt werden

2. Regeln

Regel 16 – Der Torabwurf

Wenn der Ball im Spiel ist und ihn der Torhüter (außer mit der Hand), vor einem anderen Spieler erneut berührt, erhält das gegnerische Team einen indirekten Freistoß am Ort des Vergehens (dies ist 2-maliges Spielen)

2. Regeln

Regel 16 – Der Torabwurf

Wenn der Ball im Spiel ist und vom Torhüter absichtlich mit der Hand gespielt wird, bevor ihn ein anderer Spieler berührt hat,

- erhält das gegnerische Team einen direkten Freistoß am Ort des Vergehens, wenn sich dieser außerhalb des Strafraums dieses Torhüters befindet und das Team des fehlbaren Spielers wird mit einem kumulierten Foul bestraft,
- erhält das gegnerische Team einen indirekten Freistoß auf der Strafraumlinie so nahe wie möglich beim Ort des Vergehens, wenn sich dieser innerhalb des Strafraums dieses Torhüters befindet

2. Regeln

Regel 16 – Der Torabwurf

Wenn der Torhüter den Ball nach einem Torabwurf in seiner Spielfeldhälfte 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

2. Regeln

Regel 17 – Der Eckstoß

- Die Gegenspieler müssen mindestens 5 m vom Ball entfernt sein
- Es kann direkt ein Tor erzielt werden
- Der Eckstoß muss innerhalb von 4 Sekunden ausgeführt werden, ansonsten bekommt der Gegner einen Torabwurf zugesprochen



3. Zeichengebung



Direkter Freistoss/Strafstoss



Anstoss/Spielfortsetzung



Einkick (1)



Eckstoss (1)



Torabwurf (1)



4 Sekunden zählen (1)



4 Sekunden zählen (2)

3. Zeichengebung



Fünftes kumuliertes Foul



Vorteil kumuliertes Foul



Vorteil kein kumuliertes Foul



Kumuliertes Foul nach Vorteil (1)



Indirekter Freistoss

4. Stellungsspiel der SR

- Die Schiedsrichter sollten sich nicht parallel auf gleicher Höhe befinden, sondern diagonal versetzt stehen, um das Spielgeschehen optimal zu beobachten
- Die Schiedsrichter betreten das Spielfeld, um die Mauer zu stellen oder um Spieler anzusprechen bzw. zum Aussprechen von persönlichen Strafen
- Bei einem Einkick oder Eckball laufen die Schiedsrichter zum Spielgeschehen, um den Abstand der gegnerischen Mannschaft sicherzustellen. Der zweite Schiedsrichter sucht die diagonale Position auf, um einen optimalen Überblick zu haben.
- Die Schiedsrichter halten Blickkontakt, um einheitliche Entscheidungen zu treffen. In kritischen Situationen (Feldverweis, Rudelbildung, Tatortfestlegung im Bereich des Strafraumes) dürfen die Schiedsrichter sich kurz besprechen.

5. Anweisungen im SBFV

- Ausführungsbestimmung AB11 und AB 19 mit Stand Oktober 2019
- Überwachung von Zeit und Anzahl der Foulspiele durch die Turnierleitung
- SR stoppen Zweiminuten-Zeitstrafe selbst
- Eine Mannschaft darf aus max. 14 Spielern bestehen
- 4 Feldspieler plus 1 Torwart (E- und F-Jugend 5+1)
- Bei weniger wie zwei Feldspieler erfolgt sofort ein Spielabbruch
- Die Spieler haben sich durch die aus dem DFBnet [ausgedruckte Spielerliste](#) mit [Lichtbildern](#) auszuweisen. Juniorenspieler müssen der gleichen oder nächstniedrigeren Altersklasse angehören.
- **Persönliche Strafen NEU:**
2 Minuten Zeitstrafe und rote Karte

5. Anweisungen im SBFV

- Spielzeit
 - Jugend: beträgt auf Verbandsebene **15 Minuten (letzen 2 Minuten Netto-Spielzeit ; Bezirksebene 12-15 Minuten Brutto-Spielzeit, E-Jugend 12 Minuten Bruttospielzeit**
 - Aktiv: wird von der spielleitenden Stelle festgelegt
- Das Torwartspiel bei der E-Jugend entfällt- Regel wie auf dem Feld!
- **4 Sekunden Regel bei E-Junioren ausgesetzt!**
- Besondere Ausführung der Freistöße ab dem **5. kumulierten Foulspiel** (da verkürzte Spielzeit); bei der E-Jugend findet die kumulierte Foulregelung keine Anwendung!
- Kein Time-Out zulässig
- Zeitstopp nur bei längeren Unterbrechungen auf Anweisung des Schiedsrichters (z.B.: Freistöße in Strafraumnähe, die eine Mauerbildung (5m) erfordern, nach der Verhängung eines Strafstoßes, Verletzung)

Info-Runde vor den Turnierspielen / Turnierbeginn

- Spielfeldmarkierungen – Abstand bei Eckstoß, 10 Meter Freistoß,
- Wechsel nur mit Leibchen durchführen
- Tackling / Sliding erlaubt – Gegner darf nicht getroffen werden!
- Einkick – Ball muss auf der Linie ruhen bzw. 25 cm dahinter
- Torwartspiel – Rückpass – SR streckt Zeigefinger als „Merker“
- Torabwurf – Ball muss aus dem Strafraum heraus – darf auch gerollt werden
- Stellungsspiel der SR muss den Anweisungen entsprechen
- offenes Anzählen bei Torabwurf, Einkick, Eckstoß und TW als Feldspieler in der eigenen Hälfte

Fragen?



Vielen Dank!