



Württembergischer  
Fußballverband e.V.

# **Durchführungsbestimmungen für Turniere A- bis E-Junior\*innen Frauen und Herren**

Der Württembergische Fußballverband legt Wert auf eine diskriminierungsfreie Kommunikation. Wir haben in diesen Bestimmungen einfürend (Seite 2 - Inhalt) die männliche und weibliche Form der Ansprache gewählt (z.B. Spielführer\*in). Fortlaufend verzichten wir zur besseren Lesbarkeit bei personenbezogenen Bezeichnungen auf die männliche und weibliche Sprachform. Die in diesen Durchführungsbestimmungen gewählte kürzere Form ist themenspezifisch geschlechtsneutral zu verstehen.

## 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!

Abprache und Informationen zu den jeweiligen Turnierbestimmungen und Regeln

Teilnehmer\*innen:

Betreuer\*innen, Trainer\*innen, Spielführer\*innen der teilnehmenden Mannschaften, Schiedsrichter\*innen, 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 diese, vom Verbandsspielausschuss gemäß § 39a SpO erlassenen Durchführungsbestimmungen, keine Abweichungen enthalten.

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

Gespielt wird nach den aktuellen Fußball- und Futsalregeln, 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. Für Turniere mit bis zu vier Mannschaften (Blitzturniere) braucht es weder einer Turnierbeantragung noch einer geschulten Turnieraufsicht. Sie sind aber rechtzeitig über das DFBnet-Modul ‚Vereinsturniere‘ anzulegen.

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

Beim Ausschank von Alkohol wird Zurückhaltung empfohlen.

### **2. Genehmigungsverfahren**

Die Veranstalter beantragen die Genehmigung von Turnieren beim im Bezirk zuständigen Spielleiter für Turniere (soweit im Bezirk kein Pilotversuch wie z.B. Meldeverfahren, durchgeführt wird).

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

Unterlagen: Turnier-Genehmigungsantrag mit Spiel- und Zeitplan, sowie die Turnier-Festlegungen

Bei Teilnahme ausländischer Mannschaften sind die DFB-Richtlinien für ‚Spiele mit ausländischen Mannschaften‘ einzuhalten (vgl. § 32 SpO).

Nach dem letzten Spieltag der Verbands-Spielrunde können Turniere bereits nach den Regularien der nächsthöheren Altersklasse und deren Spielerzahl gespielt werden (z. B. D- als C-Junioren, E- als D-Junioren, ältere F-Junioren als E-Junioren).

### **3. Turnieraufsicht, Leitfaden für Turnieraufsichten 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 obliegen dem veranstaltenden Verein. Er hat für spieltechnische Angelegenheiten eine Turnierleitung und für weitergehende Organisationsfragen ggf. einen Veranstaltungsleiter einzusetzen.

#### **4. Erste Hilfe**

Der veranstaltende Verein soll einen ausgebildeten Sanitätsdienst stellen, 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, dabei zu beachten: Maximale Spielerzahl der jeweiligen Altersklasse 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 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. Ein amtlicher Lichtbildausweis ist nicht ausreichend!**

Sämtliche Spieler sind auf der ausgedruckten DFBnet-Spielberechtigungsliste (mit Lichtbildern, zum Verbleib beim Veranstalter) mit der Trikotnummer zu vermerken oder auf dem Mannschaftsbogen aufzuführen.

Die/Der DFBnet-Spielberechtigungsliste/Mannschaftsbogen ist spätestens 30 Minuten vor Beginn des ersten Turnierspiels der Mannschaft vollständig ausgefüllt bei der Turnierleitung abzugeben. Ein späteres Nachtragen von Spielern ist möglich.

Die Überprüfung der Spielberechtigung obliegt der Turnieraufsicht in Zusammenarbeit mit den Schiedsrichtern

Die Teilnahme von A-Juniorenmannschaften an Herren-Turnieren ist grundsätzlich nicht zulässig. Ausnahmen kann der Bezirksjugendausschuss auf Antrag genehmigen. In dieser Mannschaft sind dann nur A-Junioren (§ 17 JugO, jüngerer und älterer Jahrgang) 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 für den Verbandsspielbetrieb 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 Mannschaft eingesetzt werden.

Die Strafgewalt des Schiedsrichters beginnt mit Betreten des Spielfelds (Halle: unmittelbarer Spielfeldbereich) zu Spielbeginn und endet mit Verlassen des Spielfelds (Halle: unmittelbarer Spielfeldbereich). Auswechselspieler und Teamoffizielle 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 (s. Turnier-Genehmigungsantrag) Schiedsrichter anzufordern.

## **8. Beginn und Ende von Turnieren**

Jugendturniere sollen nicht vor 9:00 Uhr beginnen und müssen bis 19:00 Uhr (Ausnahme A-Junioren) beendet sein.

Jugendturniere der D- und E-Junioren sollen nicht länger als vier Stunden, die der B- und C-Junioren nicht länger als fünf Stunden dauern.

Ausnahmen können nur auf begründeten Antrag vom Bezirksjugendausschuss genehmigt werden.

## **9. Tabelle, Spielwertung**

Weisen zwei oder mehrere Mannschaften in der Tabelle dieselbe Punktzahl und Tordifferenz auf, ist die 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.

Beispiele:

Drei Mannschaften punkt- und torgleich, 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 ersten 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**

Der Schiedsrichter bestimmt (mittels Münzwurf) das Tor, auf das geschossen wird.

Nach erneutem Münzwurf entscheidet der Sieger, welche Mannschaft beginnt.

a) Für das Strafstoßschießen bestimmt jede Mannschaft fünf Spieler von der/dem DFBnet-Spielberechtigungsliste/Mannschaftsbogen, die dieses bis zur Entscheidung durchführen. Des Feldes verwiesene Spieler dürfen nicht teilnehmen. Während des Spiels ausgesprochene Ermahnungen, Verwarnungen oder Zeitstrafen werden nicht auf das Strafstoßschießen übertragen.

b) Beide Mannschaften führen abwechselnd je fünf Torschüsse aus.

Die Torschüsse werden nicht fortgesetzt, wenn eine Mannschaft so viele Tore erzielt hat, dass sie als Gewinner feststeht.

c) Steht es nach fünf Torschüssen unentschieden, wird das Strafstoßschießen 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 fünf Spieler kann verändert werden. Erst wenn die fünf Spieler einer Mannschaft je einen Torschuss ausgeführt haben, darf ein Spieler ein zweites Mal antreten.

d) Verringert sich die Anzahl der Spieler einer Mannschaft während des Strafstoßschießens durch Verletzung oder Feldverweis, darf diese Mannschaft einen Spieler von der/dem DFBnet-Spielberechtigungsliste/ Mannschaftsbogen auffüllen.

e) Kann eine Mannschaft zum Strafstoßschießen keine fünf Spieler mehr stellen (Verletzung, Feldverweise), so reduziert sich die gegnerische Mannschaft auf die gleiche Anzahl der Spieler.

f) Ein Auswechseln der fünf 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.

## **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 Turnierfestlegungen**

Der jeweilige Veranstalter des Turniers erlässt ergänzende Turnierfestlegungen (s. letzte Seite), die dem Inhalt der vorstehenden Bestimmungen nicht entgegenstehen dürfen.

Zu Testzwecken können vom Verbandsspielausschuss Ausnahmeregelungen zu diesen Durchführungsbestimmungen zugelassen werden.

## **B. Bestimmungen für Feld-Turniere**

### **1. Spielfeld**

Turniere werden auf Normal-, Kompakt- oder Klein-Spielfeldern 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 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)

Bei den E-Junioren werden Verwarnungen und Feldverweise auf Dauer nicht durch Zeigen der gelben bzw. roten Karte angezeigt. Diese werden mündlich ausgesprochen.

#### b) Herren, Frauen, Senioren

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

### **4. Spielregeln**

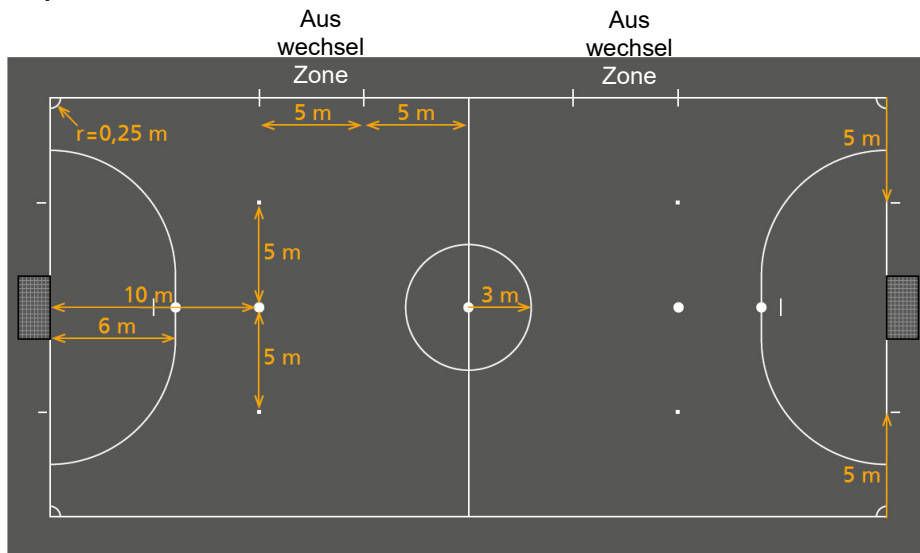
#### Abseits

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 Größe 4 (Umfang 62 - 64cm, Gewicht 400 - 440g, Druck 0,6–0,9 Atmosphären).

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

### 3. Spielzeit

Die Spielzeit der Turnierspiele wird vom Veranstalter festgelegt, und soll nicht mehr als 2 x 20 Minuten und nicht weniger als 10 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 zwei Minuten vervollständigen. Bekommt die Mannschaft in Unterzahl in dieser Zeit ein Gegentor, darf die Mannschaft den Spieler sofort durch einen Mitspieler ersetzen.

Bei einem Wechsel-Verstoß durch einen Ein-/Auswechselspieler (z.B. vorne raus/hinten rein) ist das Spiel zu unterbrechen und der fehlbare Spieler zu verwarnen.

Die Spielfortsetzung mit indirektem Freistoß erfolgt dort, wo der Ball bei der Spielunterbrechung war. Bei einem Spiel-Eingriff wird das Spiel mit direktem Freistoß am Tatort bzw. Strafstoß fortgesetzt (kumuliertes Foul).

Steht bei einer ‚Notbremse‘ der Torwart unmittelbar vor seinem Tor, wird nicht auf Vereiteln einer offensichtlichen Torchance entschieden, der Spieler wird nur verwarnt.

#### 5. Spielregeln

**Anstoß:** Abstand 3m, mit Fuß in alle Richtungen, Ball im Spiel, wenn er sich eindeutig bewegt, 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 (alle in Regel 12 aufgelisteten Regelverstöße) geahndet werden, werden gezählt und gelten als **kumulierte Fouls**.

Die Freistoßausführungen unterscheiden sich 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), Ausführung am Ort des Vergehens (6-10m von der Torlinie entfernt) oder von der 10m-Markierung

- Dabei gilt:
- Keine indirekte Ausführung möglich
  - Keine Mauerstellung erlaubt
  - 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 Freistoß)
- 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 / Torwartspiel**

- Abwurf oder Freigabe nur durch den Torwart mit den Händen
- Ball im Spiel, sobald er sich eindeutig bewegt
- Alle Gegner müssen außerhalb des Strafraums stehen
- 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 zurück gespielt werden, außer der Ball wird vorher vom Gegner berührt oder der Torwart ist in der gegnerischen Spielhälfte
- Der Torwart 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
- 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 Auswechselzone seiner Mannschaft betritt, nachdem der ausgewechselte Spieler das Spielfeld verlassen hat und ihm das Überziehkleidchen übergeben wurde

Für beide Mannschaften sind vom Veranstalter in den Auswechselzonen ausreichend Überziehkleidchen bereitzulegen.

## **6. Schiedsrichter und Schiedsrichterassistenten, Foulzähler, Zeitnehmer**

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

Der 2. Schiedsrichter hilft dem Schiedsrichter, das Spiel zu leiten und überprüft außerdem die korrekte Ausführung der Auswechslungen.

Der Zeitnehmer stoppt die Spielzeit und kontrolliert die Einhaltung der 2 Minuten (Unterzahl) Zeitstrafen.

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. Bei einem Spiel-Eingriff wird das Spiel mit direktem Freistoß am Tatort bzw. Strafstoß fortgesetzt (kumuliertes Foul).

Der Spielführer entscheidet, welcher Spieler den Platz verlassen muss.

## **8. Ausrüstung der Spieler**

Die zwingend vorgeschriebene Grundausrüstung eines Spielers besteht aus:

- Trikot
- Kurze Hose - Nur Torwarte dürfen Trainingshosen tragen
- Stutzen
- Schienbeinschützer
- Schuhe: Hallen-Sportschuhe

### **Wichtig!**

Zeitnehmer/Foulzähler müssen in Ruhe arbeiten können.

Sie sind Helfer des amtierenden Schiedsrichters.

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

## Checkliste für Zeitnehmer und Foulzähler



Zeitnehmertisch auf Höhe der Mittellinie



Anzeigetafel

### Ausstattung

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

### Zeitnehmer

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

- Startet auf Pfiff des Schiedsrichters die Zeit
- Hält auf Zeichen des Schiedsrichters die Zeit an
- Bestimmt durch ein akustisches Signal (Pfiff, Sirene, ...) das Ende der Spielzeit
- Kontrolliert die Einhaltung der 2 Minuten bei Unterzahl (bei Gelb/Rot oder Rot)
  - ▶ Bei Torerzielung der gegnerischen Mannschaft darf sofort vervollständigt werden, (aber nicht bei gleicher Spieleranzahl)
- 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

- Fouls und absichtliches Handspiel werden aufaddiert (=kumuliert)
- Schiedsrichter-Zeichen: Waagrecht ausgesteckter Arm zeigt die Spielfeldseite der fehlbaren Mannschaft an
- Informiert den Schiedsrichter, sobald eine Mannschaft die 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

## **D. Bestimmungen für Vereins-Hallenturniere**

Vereins-Hallenturniere können auch nach Punkt C – Futsal-Hallenturniere - gespielt werden. E-Junioren spielen grundsätzlich nach Punkt D – Vereins-Hallenturniere.

### **1. Spielfeld**

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

Die Tore sind 5m oder 3m breit und 2m hoch.

Es ist ein Strafstoßpunkt zu markieren, der bei 5x2m-Toren 10m und bei 3x2m Toren 6m vom Mittelpunkt der Torlinie entfernt sein muss.

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

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

### **2. Spielball**

Gespielt wird im Jugendbereich mit einem altersgerechten Futsal-Ball, bei Aktiven grundsätzlich mit Fußball (ausnahmsweise auch Fußball).

### **3. Spielzeit**

Die Spielzeit der Turnierspiele wird vom Veranstalter festgelegt und soll nicht mehr als 2 x 20 Minuten und nicht weniger als 10 Minuten betragen.

Bei Jugendturnieren darf keine Mannschaft an einem Turniertag die doppelte der in § 28 JugO festgelegten Spielzeit überschreiten.

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.

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

Bei den E-Junioren werden Verwarnungen und Feldverweise auf Dauer nicht durch Zeigen der gelben bzw. roten Karte angezeigt. Diese werden mündlich ausgesprochen.

Bei einem Wechsel-Verstoß durch einen Ein-/Auswechsellspieler (z.B. vorne raus/hinten rein) ist das Spiel zu unterbrechen und der fehlbare Spieler zu warnen. Die Spielfortsetzung mit indirektem Freistoß erfolgt dort, wo der Ball bei der

Spielunterbrechung war. Bei einem Spiel-Eingriff im eigenen Strafraum wird das Spiel mit Strafstoß fortgesetzt.

Steht bei einer ‚Notbremse‘ der Torwart unmittelbar vor seinem Tor, wird nicht auf Vereiteln einer offensichtlichen Torchance entschieden, der Spieler wird nur verwart.

## **5. Spielregeln**

Anstoß: Abstand 3m, mit Fuß in alle Richtungen, Ball im Spiel, wenn er sich eindeutig bewegt, direkte Torerzielung möglich, kein Anzählen

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 nur indirekte Freistöße.**

Versucht ein Spieler durch Hineingleite/Grätschen den Ball zu spielen, wenn ein Gegner ihn spielt oder versucht ihn zu spielen (Sliding Tackling), führt dies zu einem Freistoß. Gilt nicht für den Torwart im eigenen Strafraum (=Torraum), sofern die Aktion nicht fahrlässig, rücksichtslos oder übermäßig hart erfolgt.

### **Strafstoß**

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

### **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 / Torwartspiel**

- Abwurf oder Freigabe nur durch den Torwart mit den Händen
- Ball im Spiel, sobald er sich eindeutig bewegt
- Alle Gegner müssen außerhalb des Strafraums stehen
- 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)

### **Zuspiel**

Die Zuspielbestimmung findet Anwendung, auch beim Einkick.

Ausnahme: Bei den E-Junioren findet die Zuspielbestimmung keine Anwendung!

## **Auswechslungen**

- Beliebige Anzahl an Auswechslungen
- Eine Auswechslung kann jederzeit erfolgen
- Fliegender Wechsel, d.h. Auswechslung kann erfolgen, wenn der Ball im 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 Auswechselzone seiner Mannschaft betritt, nachdem der ausgewechselte Spieler das Spielfeld verlassen hat und ihm das Überziehkleidchen übergeben wurde

Für beide Mannschaften sind vom Veranstalter in den Auswechselzonen ausreichend Überziehkleidchen bereitzulegen.

## **6. Schiedsrichter und Zeitnehmer**

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

Der Zeitnehmer stoppt die Spielzeit und kontrolliert die Einhaltung der 2-Minuten-Zeitstrafe.

Zeitnehmer müssen in Ruhe zuverlässig arbeiten können. Sie sind Helfer des Schiedsrichters. Um Fehler zu vermeiden, ist ein Aufenthalt von anderen Personen am Zeitnehmertisch nicht gestattet !

## **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. Bei einem Spiel-Eingriff im eigenen Strafraum wird das Spiel mit Strafstoß fortgesetzt.

Der Spielführer entscheidet, welcher Spieler den Platz verlassen muss.

## **8. Ausrüstung der Spieler**

Die zwingend vorgeschriebene Grundausrüstung eines Spielers besteht aus:

- Trikot
- Kurze Hose - Nur Torwarte dürfen Trainingshosen tragen
- Stutzen
- Schienbeinschützer
- Schuhe: Hallen-Sportschuhe



## Vom Turnierveranstalter vorzunehmende Festlegungen für Turniere

Was	Halle	Feld
Spielfeldgröße	<del></del>	Normal-, Kompakt-, Klein-Spielfeld
Anzahl der Spielfelder		
Größe der Tore	Hallenfußball 3m/5m x 2m	
Höchstzahl der Spieler Mannschaftsbogen/Spielerliste		
Höchstzahl der Spieler auf dem Spielfeld (laut JugO)	<del></del>	
Wechsel der Spielkleidung/Leibchen	Erst- oder Zweitgenanntes Team	Erst- oder Zweitgenanntes Team
Spielzeit, wie lange?	1x 2x	1x 2x
Effektive Spielzeit		<del></del>
Erstgenannte Mannschaft spielt	Linke oder Rechte Spielhälfte	Losentscheid durch Münzwurf möglich
Anstoß	Erst- oder Zweitgenanntes Team	Losentscheid durch Münzwurf möglich
Seitenwechsel <i>Grundsätzlich über 30 Minuten Spielzeit</i>	Mit / Ohne Seitenwechsel	Mit / Ohne Seitenwechsel
Verlängerung, wie lange? <i>Nur im Endspiel</i>	1x 2x	1x 2x
Abseits	<del></del>	Mit / Ohne auf Kompakt- oder Klein-Spielfeld
Strafstoß ab wievieltm kumulierten Foul? ( <i>Nur Futsal</i> )		<del></del>

Stand: Oktober 2024

Der Verbandsspielausschuss

**wfv** Württembergischer Fußballverband e. V.  
 Postfach 105451, 70047 Stuttgart, Goethestraße 9, 70174 Stuttgart  
 Telefon: +49 (0) 711 22764 - 0, Telefax: +49 (0) 711 22764 - 40  
 E-Mail: info@wuertfv.de, Internet: www.wuertfv.de