

Fußballregeln Indoor Midnight Soccer Cup 2019 auf Grundlage der allgemeinen DFB-Hallenregeln

Durch die Anmeldung zum Indoor Midnight Soccer Cup werden nachfolgende Turnierregeln als verbindlich anerkannt: Grundsätzlich gelten die Fußballregeln und Durchführungsbestimmungen sowie die Satzungen und Ordnungen des DFB und der Mitgliederverbände, sofern nachfolgend nichts anderes geregelt ist.

Die Entscheidungen der Unparteiischen sind zu respektieren. Höchstes Entscheidungsorgan ist die Turnierleitung.

1. Die Mannschaft

Die Spielerzahl pro Fanclub sollte aus nicht mehr als 8 Spielern bestehen. Die Preise für die Plätze 1-3 sind auf die Mannschaftsgröße von acht Spielern ausgelegt. Eine Mannschaft kann aus verletzungsbedingten Gründen – nach Rücksprache mit der Turnierleitung – einen Spieler einsetzen, der schon für eine andere Mannschaft gespielt hat. Vorausgesetzt die ursprüngliche Mannschaft des Spielers ist bereits aus dem Wettbewerb ausgeschieden.

2. Anzahl der Spieler, Spielerwechsel

Von einer Mannschaft dürfen höchstens 4 Spieler (ein Torwart und 3 Feldspieler) gleichzeitig auf dem Spielfeld sein. Der Torwart muss immer klar gekennzeichnet und für Spieler sowie Schiedsrichter erkennbar sein. "Fliegender Wechsel" und "Wieder-Einwechseln" sind gestattet, wenn der Auswechselspieler erst das Feld betritt, nachdem der Feldspieler das Feld komplett verlassen hat.

Hat eine Mannschaft mehr als die zulässige Anzahl Spieler auf dem Spielfeld, so ist das Spiel zu unterbrechen und der Spieler, der zu früh das Spielfeld betreten hat, mit einer zweiminütigen Zeitstrafe zu verwarnen. Spielfortsetzung mit indirektem Freistoß für die gegnerische Mannschaft erfolgt dort, wo der Ball bei der Spielunterbrechung war.

Wird durch Feldverweis die Zahl der Spieler einer Mannschaft auf weniger als 2 Feldspieler verringert, so muss das Spiel abgebrochen werden. Das Spiel wird dann mit 0:3 Toren und 3 Punkten für die gegnerische Mannschaft gewertet.

3. Ausrüstung der Spieler

Für die Ausrüstung der Spieler gelten - mit Ausnahme der Schuhe und Schienbeinschützer - die gleichen Bestimmungen wie bei anderen Fußballspielen.

Die Spieler dürfen nur mit Hallenschuhen bzw. Sport-, Bürsten- Tausendfüßler- oder Multinoppenschuhen spielen. Die Schuhe müssen so beschaffen sein, dass keine Verletzungen der Mitspieler entstehen und sie dürfen keine Stollen, Noppen oder Absätze haben.

Wer dennoch mit Stollen- oder Noppenschuhen spielt, wird von dem Turnier ausgeschlossen.

Folgende Schuhe (Sohlen) sind zugelassen ...



Folgende Schuhe (Sohlen) sind **nicht** zugelassen!



Das Spielen auf dem Hallenboden (kein Kunstrasen) ist nur in sauberen Sport- oder Hallenfußballschuhen gestattet. Das Spielen ohne Schuhe ist nicht gestattet. Das Spielen ohne Schienbeinschützer erfolgt auf eigene Gefahr.

4. Spielzeit, Anstoß

Die Spielzeit beträgt 1 x 12 Minuten. Damit keine Spielverzögerungen auftreten, werden die Mannschaften gebeten, sich bereits vor dem Anpfiff bereitzuhalten, sowie nach Abpfiff das Spielfeld schnellstmöglich zu verlassen. Die erstgenannte Mannschaft hat Anstoß, spielt in Richtung Tribüne und wird zudem die Leibchen tragen, sollten welche nötig sein.

5. Der Ball

Der Spielball muss in Größe und Gewicht dem normalen Spielball entsprechen.

6. Spielmodus

Der Spielmodus wird nach dem offiziellen Anmeldeschluss festgelegt. Es gilt in der Vorrunde die 3-Punkte-Regel. Bei Punktgleichheit nach der Gruppenphase entscheidet: 1. Tordifferenz, 2. Anzahl der erzielten Tore, 3. Direkter Vergleich und 4. ein Siebenmeterschießen. Der Veranstalter behält sich vor, Turnierpaarungen nach der Gruppenphase zu ändern, sofern die Begegnungen bereits in der Vorrunde stattgefunden haben.

Erscheint eine Mannschaft nicht rechtzeitig zu einem angesetzten Spiel, wird das Spiel mit 0:3 Toren und 3 Punkten für die gegnerische Mannschaft gewertet.

7. Siebenmeterschießen

Endet ein Spiel in der k.o.-Phase unentschieden, entscheidet ein Siebenmeterschießen. Hierbei treten 3 Spieler pro Team an. Ist danach noch immer kein Sieger ermittelt, wird das Siebenmeterschießen um jeweils einen Schützen verlängert, bis ein Sieger gefunden ist.

Sofern ein Platzierungsspiel durch das Siebenmeterschießen ersetzt wird (nur möglich, wenn beide betroffenen Teams zustimmen), müssen fünf Spieler pro Team antreten. Ist danach immer noch kein Sieger ermittelt, wird das Siebenmeterschießen um jeweils einen Schützen verlängert, bis ein Sieger gefunden ist.

8. Abseits

Die Abseitsregel ist aufgehoben.

9. Freistoß

Alle Freistöße sind indirekt auszuführen. Innerhalb des Strafraums verwirkte indirekte Freistöße für die angreifende Mannschaft sind auf der parallel zur Torlinie verlaufenden Strafraumlinie von dem Punkt auszuführen, der dem Tatort am nächsten gelegen ist.

10. Strafstoß

Ein Strafstoß wird vom Siebenmeterpunkt ausgeführt. Bei der Ausführung des Strafstoßes müssen sich die Spieler außerhalb des Straf- bzw. Torraumes und innerhalb des Spielfeldes befinden, sowie mindestens drei Meter vom Strafstoßpunkt entfernt sein, bis der Ball wieder im Spiel ist. Der Strafstoß kann mit Anlauf ausgeführt werden.

11. Einwurf

Der Einwurf ist durch Einrollen zu ersetzen.

12. Torabstoß

Hat der Ball die Torlinie oder Torbände überschritten, nachdem er zuletzt von einem Angreifer berührt worden war, darf ihn nur der Torwart durch Werfen, Rollen oder durch Abstoß wieder ins Spiel bringen. Er ist erst wieder im Spiel, wenn er den Straf- bzw. Torraum verlassen hat. Kein gegnerischer Spieler darf sich im Straf- bzw. Torraum aufhalten, bevor der Ball im Spiel ist.

Erfolgt der Abwurf oder Abstoß über die eigene Spielhälfte hinaus, ohne dass ein anderer Spieler den Ball berührt hat, so ist auf indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft von der Mittellinie aus zu entscheiden. Diese Bestimmung gilt im Übrigen für jegliches Abspiel des Torwarts, wenn er zuvor den Ball kontrolliert gehalten hat. Die Vorteilbestimmung findet Anwendung.

13. Eckstoß

Überschreitet der Ball die Torlinie oder Torbände - mit Ausnahme des Teiles zwischen den Torpfosten und unter der Querlatte -, nachdem er zuletzt von einem Spieler der verteidigenden Mannschaft (einschließlich des Torwarts) berührt oder gespielt wurde, so ist von einem Spieler der angreifenden Mannschaft ein Eckstoß auszuführen.

Ein Tor kann aus einem Eckstoß (indirekter Freistoß) nicht direkt erzielt werden.

14. Weitere Spielfeldbegrenzung

Bei Deckenberührung gibt es an der Stelle, an der der Ball die Decke berührt hat einen indirekten Freistoß. Verfängt sich der Ball im Netz, darf am Netz gezogen werden, wobei der Ball nicht berührt werden darf. Sollte der Ball das Spielfeld durch die Netzmaschen verlassen, wird das Spiel mit Einrollen fortgesetzt.

15. Torerzielung

Aus der eigenen Spielhälfte kann ein Tor direkt erzielt werden. Dies gilt nicht für den Torwart, wenn dieser den Ball nach einem Toraus wieder ins Spiel bringt. Beim Anstoß und bei Spielfortsetzungen müssen alle gegnerischen Spieler mindestens 3 m vom Ball entfernt sein.

16. Zuspiel zum Torwart

Der Torwart darf den Torraum verlassen und am Spiel teilnehmen.

Wenn ein Feldspieler den Ball absichtlich seinem Torwart mit dem Fuß zuspielt, ist es diesem untersagt, den Ball mit den Händen zu berühren. Tut er dies dennoch, ist ein indirekter Freistoß zu verhängen.

Berührt der Torhüter den Ball mit der Hand, nachdem er ihn direkt durch Einrollen eines Mitspielers erhalten hat, ist ein indirekter Freistoß zu verhängen.

Wenn der Torwart den Ball länger als fünf bis sechs Sekunden in den Händen hält, hat der Schiedsrichter dies als unerlaubte Verzögerung zu betrachten und durch einen indirekten Freistoß zu ahnden.

17. Fouls und Regelverstöße

Für verursachte Fouls außerhalb des eigenen Strafraums werden indirekte Freistöße verhängt. Fouls innerhalb des eigenen Strafraums führen zu einem Strafstoß. Ein Handspiel des Torwarts außerhalb des Strafraums ist mit einer zweiminütigen Zeitstrafe zu ahnden.

Die oben beschriebenen Regelverstöße „Rückpass“ und „falscher Spielerwechsel“, führen ebenfalls zum indirekten Freistoß.

Der Schiedsrichter kann einen Spieler einmal während eines Spiels für die Dauer von zwei Minuten des Spielfeldes verweisen, wenn ihm ein Feldverweis auf Dauer (Rote Karte) noch nicht erforderlich erscheint. Ein Feldverweis auf Zeit kann sowohl ohne vorausgegangene als auch nach erfolgter Verwarnung ausgesprochen werden. Nach Ablauf von zwei Minuten kann die Mannschaft wieder durch einen Spieler ergänzt werden.

Bei Feldverweis mit der Roten Karte scheidet der jeweils betroffenen Spieler sofort aus dem Turnier aus und ist der zuständigen spielleitenden Stelle zu melden. Spieler sind bei einem Feldverweis nicht automatisch gesperrt; auf Antrag des Kontrollausschusses kann der Vorsitzende des Sportgerichts die Spieler im Wege der einstweiligen Verfügung vorläufig sperren. Nach Ablauf von drei Minuten kann die Mannschaft wieder durch einen Spieler ergänzt werden.

Eine Mannschaft, die einen oder mehrere Feldverweis(e) auf Zeit oder musste, kann wieder auf die zulässige Anzahl Spieler ergänzt werden, wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt. Musste eine Mannschaft eine Rote Karte hinnehmen, bleibt die Regel, dass die Mannschaft erst nach Ablauf der 3 Minuten durch einen Spieler wieder ergänzt werden darf.

Die Strafzeit wird durch den Zeitnehmer bzw. Schiedsrichter überwacht.

18. Platzordnung

Das Rauchen im gesamten Gebäude ist verboten. Bitte entsorgen Sie Ihren Abfall in den vorhandenen Behältern.

19. Rücktritt vom Turnier

Bei Nichtantritt zum Turnier und nicht rechtzeitiger Absage bis mindestens zwei Wochen vor dem Turnier, sowie dem vorzeitigen Verlassens des Turniers und bei Nichteinhaltung der Turnierregeln / Randalen, wird die Kautions nicht zurückerstattet.

20. Haftung

Seitens des Veranstalters besteht keine Versicherung für Teilnehmer und Zuschauer. Für abhanden gekommene Gegenstände wird nicht gehaftet.

21. Fairness

Zum Wohle der Gesundheit aller Beteiligten und für den Spaß am Spiel: Fairness ist das oberste Gebot.

Wir möchten im Interesse aller Spieler noch einmal darauf hinweisen, dass trotz eines gesunden und verständlichen Ehrgeizes die Fairness im Vordergrund steht.