



## REGELWERK

### A. Mannschaftsstärke und Zeitnahme

**A1.** Eine Mannschaft besteht aus einer unbegrenzten Anzahl von Spielern (m/w/d). „Fliegender Wechsel“ und „Wiedereinwechslung“ am eigenen Tor sind unbegrenzt gestattet.

	<b>G-Jugend</b>	<b>F/E-Jugend</b>	<b>ab D-Jugend</b>
<b>MS-Stärke</b>	6+1	5+1	4+1
<b>Strafstoß</b>	7m	9m	9m
<b>Rückpassregel</b>	aufgehoben	aufgehoben	gilt

**A2.** Die Zeitnahme inkl. Zeitnahme bei Verhängung einer 2-Minuten-Strafe erfolgt zentral durch die Turnierleitung im zweiten Drittel der Zuschauertribüne. Die ablaufende Spielzeituhr wird nur bei Verletzungen und auf Anzeige des Schiedsrichters angehalten. Wurde die Zeit angehalten, startet diese bei Ballberührung nach Wiederanpiff. Die Spielzeit pro Spiel ist auf dem Spielplan vermerkt.

### B. Spielberechtigung und Ausrüstung der Spieler

**B1.** Vereine dürfen nur Spieler einsetzen, die eine ordnungsgemäße Spielberechtigung für die teilnehmende Mannschaft besitzen und nicht gesperrt sind. Aufstellungen sind freizugeben.

**B2.** Spieler und Mannschaftenverantwortliche dürfen den Hallenboden nur mit geeigneten, also hellen und nicht färbenden, Hallenschuhen betreten. Die Schuhe müssen so beschaffen sein, dass keine Verletzungen der Mitspieler entstehen und sie dürfen keine Stollen oder Absätze haben. Das Spielen ohne Schuhe ist nicht gestattet. Das Tragen von Schienbeinschonern ist Pflicht.

### C. Allgemeines Hallenregelwerk

**C1.** Den Anstoß hat stets die von der Turnierleitung aus gesehen links und als HEIM spielende Mannschaft. Im Bedarfsfall trägt die als HEIM spielende Mannschaft Markierungshemden (Leibchen).

**C2.** Alle Freistöße werden indirekt ausgeführt. Führt ein Freistoß zum direktem Tor, folgt ein Abstoß.

**C3.** Verlässt der Ball das Spielfeld hinter die Bande erhält die gegnerische Mannschaft einen Eckball. Eckbälle werden eingeschossen und können direkt zum Tor führen.

**C4.** Verlässt der Ball das Spielfeld auf die Zuschauertribüne wird der Ball durch die gegnerische (nicht zuletzt berührende) Mannschaft durch Einrollen wieder ins Spiel gebracht.

**C5.** Berührt der Ball die Hallendecke oder die daran befindlichen Geräte, geht es mit indirektem Freistoß an dem vertikal der Berührung verlängerten Punkt für die gegnerische Mannschaft weiter.

**C6.** Der Schiedsrichter darf Fouls, Unsportlichkeiten und weitere Vergehen i. S. d. Regelwerkes DFB/NFV mit 2-Minuten-Strafen, Verwarnung (Gelbe Karte) sowie Feldverweis (Rote Karte) sanktionieren.

**C7.** Ein Feldverweis ist eine personenbezogene Strafe und führt dazu, dass der Spieler während des gesamten weiteren Turnierverlaufs nicht mehr eingesetzt werden darf. Mannschaftsbezogen gilt eine Rote Karte als eine 2-Minuten-Strafe.

**C8.** Nach erfolgreichem Torabschluss darf die in Unterzahl spielende Mannschaft auffüllen.

**C9.** Die Abseitsregelung ist aufgehoben. Das Grätschen am/zum Gegenspieler ist untersagt.

### D. Regelwerk für den Torhüter

**D1.** Der Strafraum ist das blaue Linienmuster mittig vor den Toren (blaue Kasten). Nur im Strafraum darf der Ball mit der Hand durch den Torhüter aufgenommen werden.

**D2.** Der Strafraum darf generell und innerhalb der eigenen Spielfeldhälfte verlassen werden. Ein Torhüter darf aus der eigenen Spielhälfte Tore erzielen.

**D3.** Ein Abschlag mit dem Fuß oder aus der Hand als Wurf darf über die Mittellinie erfolgen. Ein Abstoß mit dem Fuß oder alternativ eingerollt darf die Mittellinie nicht überschreiten, sondern muss vorher (in der eigenen Spielhälfte) durch einen Mit-/ oder Gegenspieler berührt werden.

**D3.** Ansonsten gelten für C. + D. die allgemeinen Fußballregeln des DFB bzw. des NFV.