



TURNIERBESTIMMUNGEN

für den **13. HFV Ü35-Futsal-Cup**

17. Februar 2024, Grünberg

Veranstalter ist der Hessische Fußball-Verband. Turnierleiter ist Claus Menke, Vorsitzender des Verbandsausschusses für Freizeit- und Breitensport.

Grundsätze

Soweit diese Bestimmungen keine Abweichungen vorsehen, wird nach den internationalen Futsal-Regeln der FIFA, der Satzung und den Ordnungen des HFV gespielt.

Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt sind nur Mitgliedsvereine des HFV. Pro Fußballkreis kann eine Mannschaft gemeldet werden. Diese sollte in einer Ü35-Futsal-Kreismeisterschaft im Vorfeld des 13. HFV Ü35-Futsal-Cups ermittelt werden. Zusätzlich erhält der Sieger des 12. HFV Ü35-Futsal-Cups ein Startrecht.

Bereits bestehende und beim Verband gemeldete und eingetragene Spielgemeinschaften sind zugelassen und werden als ein Verein behandelt.

Der teilnehmende Verein muss eine AH-Mannschaft im DFBnet-Meldebogen für das laufende Spieljahr angegeben haben. Bei einer SG reicht die Meldung durch den federführenden Verein.

Die Spieler müssen im Jahr 1989 oder früher geboren sein. Sie müssen sich vor Turnierbeginn durch eine elektronische Spielberechtigung (Fußball oder Futsal) legitimieren oder der Verein muss einen Ausdruck der Spielberechtigungsliste mitbringen. Spieler, bei denen noch kein Lichtbild in der Spielerliste hochgeladen ist, müssen einen Personalausweis, Reisepass oder anderen Lichtbildausweis mitbringen und der Turnierleitung vorlegen.

Ein Spieler ist im Verlauf der Qualifikation (AH- bzw. Ü35-Futsal-Kreismeisterschaft) und dem Endturnier (HFV Ü35-Futsal-Cup) nur für einen Verein teilnahmeberechtigt. Hat ein Spieler eine Futsalspielberechtigung, kann er bei der Kreismeisterschaft und weiterführenden Turnieren nur für den Verein, auf den die Futsalspielberechtigung ausgestellt ist, zum Einsatz kommen. Spieler, die in der Qualifikation in einem Verein zum Einsatz gekommen sind, der sich nicht für den HFV Ü35-Futsal-Cup qualifiziert hat, sind von der Teilnahme am HFV Ü35-Futsal-Cup ausgeschlossen.

Die Kontrolle der Spielberechtigung erfolgt durch die Turnierleitung. Der ausgefüllte Turnierspielbericht ist 30 Minuten vor dem ersten Spiel der Mannschaft bei der Turnierleitung abzugeben.

Zu beachten: Jeder Turnierteilnehmer hat eine schriftliche Erklärung abzugeben. In dieser ist darzulegen, dass der Spieler die Selbstkontrolle nach dem Fragebogen zur Sporttauglichkeit der Klinik Hessisch Lichtenau durchgeführt und nötigenfalls eine ärztliche Untersuchung absolviert hat. Die Erklärung muss am Spieltag auf dem Turnierspielberichtsbogen erfolgen. Wird diese Erklärung nicht abgegeben, ist eine Teilnahme am Turnier nicht möglich.

Die Meldefrist für die Mannschaften ist **Dienstag, 30. Januar 2024.**

Bitte beachten:

Zusammen mit der Meldung ist eine **Kautionshöhe von € 50,00** auf folgendes HFV-Konto zu entrichten: Frankfurter Sparkasse; IBAN: DE97 5005 0201 0200 3479 18; BIC: HELADEF1822. Als Betreff ist „*Kautionshöhe Ü35-Futsal + Name der Mannschaft*“ anzugeben.



Den teilnehmenden Mannschaften wird die Kaution nach dem Turnier zurückerstattet. Bei Nichtteilnahme wird der Betrag einbehalten.

Spielfeld

Spielfeldgröße ca. 40m x 20m (Richtwert analog Hallenhandballspielfeld) ohne Banden.

Strafraum

analog dem Torraum beim Hallenhandball

Zusätzliche Spielfeldmarkierungen

- Strafstoßmarke 1 (10m vom Tor entfernt)
- Strafstoßmarke 2 (6m vom Tor entfernt)
- Abstandsmarkierung 5m für Eckstöße
- Auswechselzone für beide Mannschaften (5m breit vor jeder Auswechselbank)

Tore

3 x 2 m (analog Hallenhandballtore)

Ball

Gespielt wird mit einem Futsalball (Größe 4).

Zahl der Spieler

Eine Mannschaft besteht aus maximal 14 Spielern, einschließlich Torhüter, von denen sich fünf (einschließlich Torhüter) gleichzeitig auf dem Spielfeld befinden dürfen.

Ein- und Auswechseln

Unbegrenzt Ein- und Auswechseln (fliegender Wechsel) ist möglich, allerdings nur innerhalb der Auswechselzone. Die Auswechselzonen befinden sich auf der Spielfeldseite, auf der sich die Spielerbänke befinden (nach Gegebenheiten der Halle). Sie befinden sich unmittelbar vor den Spielerbänken und betragen jeweils 5 Meter. Eine Auswechslung kann erfolgen, wenn der Ball „in“ oder „aus“ dem Spiel ist.

Turniermodus und Spielwertung

Das Turnier wird in Vor- und Finalrunde ausgetragen. Der Sieger eines Spiels erhält drei Punkte, bei Unentschieden erhalten beide Mannschaften je einen Punkt. Besteht zwischen zwei oder mehr Mannschaften nach den Spielen Punktgleichheit, entscheidet

- a) das im direkten Vergleich erzielte Ergebnis. Falls dann noch erforderlich, entscheidet
- b) die Tordifferenz aus allen gewerteten Gruppenspielen über die Platzierung. Ist auch diese gleich, entscheiden
- c) die mehr erzielten Tore aus allen gewerteten Gruppenspielen. Besteht auch dann noch Gleichheit, zählt
- d) ein Sechsmeterschießen.

Der Qualifikationsmodus für die Endrunde richtet sich nach der Anzahl der gemeldeten Mannschaften und wird nach Abschluss der Meldefrist festgelegt.

Turnierleitung

Die Turnierleitung 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 besteht weder gegen Entscheidungen der Schiedsrichter noch gegen solche der Turnierleitung.

Spielleitung

Die Spielleitung wird von HFV Futsal-Schiedsrichtern übernommen. Die Einteilung der Schiedsrichter erfolgt durch den HFV. Jedes Spiel wird von zwei Futsal-Schiedsrichtern geleitet. Die Turnierleitung stellt zudem zwei Personen zur Verfügung, die die kumulierten Fouls (siehe unten), die Spielzeit und die Auszeiten (siehe unten) festhält.

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, Stutzen, Schienbeinschützern und Hallenschuhe.

Spieldauer

Die Spielzeit beträgt 1 x 15 Minuten (kein Seitenwechsel). Die Spielzeit wird nur angehalten, wenn der Schiedsrichter das Zeichen gibt. Trotz abgelaufener Zeit müssen ein Strafstoß oder ein direkter Freistoß noch ausgeführt werden. Die erstgenannte Mannschaft spielt von der Turnierleitung aus gesehen auf der rechten Seite und hat Anstoß. Die Turnierleitung behält sich eine Änderung der Spielzeiten vor.

Auszeit (Time-out)

Es kann eine Auszeit von einer Minute pro Spiel und Mannschaft genommen werden. Die Auszeit ist beim Schiedsrichter zu beantragen. Sie kann nur genommen werden bei eigenem Ballbesitz.

Freistöße

Es gibt direkte und indirekte Freistöße (entsprechend der Feldregel).

Beim Anstoß müssen die Gegner mindestens 3m und bei allen restlichen Spielfortsetzungen mindestens 5m vom Ball entfernt sein.

Altersangepasste Regel

Mit Blick auf die Gesundheit und Unversehrtheit alle Beteiligten insbesondere in fortgeschrittenem Sportleralter sind die Schiedsrichter angewiesen beim Grätschen einen strengen Maßstab anzulegen. Ballorientiertes Agieren ist erlaubt, richtet sich aber die Grätsche gegen den Mann - also gegnerorientiert - ist diese verboten.

Ahndung von Fouls

Jedes Foul, das mit einem direkten Freistoß geahndet wird (auch Vorteile), wird als kumuliertes Foul gezählt. Bei einer Spielzeit von 15 Minuten gilt:

- Bis zum 3. Foul (einschließlich) darf die Mannschaft eine Mauer bilden, und das Foul wird dort geahndet, wo es passiert.
- Ab dem 4. Foul = 10-Meter-Strafstoß ohne Mauer und direkt auf den Torwart, der bis zu 5 Meter an den Ausführungsort heran darf.

Nach Erreichen des 3. kumulierten Fouls wird die Mannschaft hierüber informiert. Bei längerer Spielzeit wird die Anzahl der angerechneten/ kumulierten Fouls entsprechend erhöht.



4-Sekunden-Regel

Für die Spielfortsetzungen EINKICK, FREISTÖßE, ABWURF, ECKSTOß haben die Spieler **maximal 4** Sekunden Zeit, sobald der Ball unter Kontrolle ist, der Abstand von 5 Metern hergestellt ist und der Spieler jederzeit die Spielfortsetzung ausführen könnte. **Überschreitet der Spieler die 4 Sekunden** wird ein indirekter Freistoß (bei Freistößen, Abwurf), ein Torabwurf (Eckstoß) oder ein Einkick (nur bei Einkick) für den Gegner verhängt. Der Torwart darf in seiner Hälfte maximal 4 Sekunden den Ball kontrollieren. Überschreitet er diese 4 Sekunden wird ein indirekter Freistoß gegen ihn verhängt.

Einkick

Nach Deckenberührung oder Ball im Seitenaus wird das Spiel mit einem Einkick fortgesetzt. Dabei muss der Ball auf der Seitenlinie oder bis zu 25cm außerhalb ruhen, und der Spieler muss mit einem Teil des Fußes entweder **auf der** Seitenlinie **oder außerhalb** des Feldes stehen, wenn er den Ball ins Feld spielt. Die Gegner halten Abstand von mindestens 5m.

„Rückpass“ zum Torwart/Torabwurf

Der Torwart darf den Torraum verlassen und am Spiel teilnehmen. Der Torwart verursacht einen indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft, wenn er, nachdem er den Ball gespielt hat, den Ball **erneut in der eigenen Spielfeldhälfte** berührt, nachdem er von einem Mitspieler vorsätzlich zum Torhüter zurückgespielt wurde, **ohne dass inzwischen ein gegnerischer Spieler** den Ball gespielt oder berührt hat. Dies gilt auch für den Torabwurf.

Ein Torabwurf, nachdem der Ball durch einen Gegner ins Toraus ging, wird **nur** durch den Torwart aus der Hand ausgeführt und kann auch über die Mittellinie geworfen werden. Selbiges gilt auch, wenn der Torwart den Ball aus dem laufenden Spiel mit der Hand kontrolliert.

Der Torhüter darf den Ball in der **gegnerischen** Hälfte berühren, ohne dass ihn ein Gegner vorher gespielt oder berührt hat.

Disziplinarmaßnahmen

Verwarnungen (gelbe Karten), gelb-rote Karten und Feldverweise (rote Karten) sind möglich. Ein des Feldes verwiesener Spieler (gelb-rot oder rot) darf nach 2 Min. oder aber nach einem gegnerischen Torerfolg durch einen anderen Spieler ersetzt werden.

Ausnahmen: die gegnerische Mannschaft spielt ebenfalls mit weniger Spielern, dann darf der Spieler erst nach Ablauf von 2 Minuten ersetzt werden.

Wenn ein Spieler eine zweite gelbe Karte oder direkt des Feldes verwiesen wird, nachdem auf Vorteil entschieden wurde und sein Team aufgrund eines Vorteils ein Tor kassiert, muss sein Team nicht mit einem Spieler weniger spielen.

Ein Spieler, der mit der gelb-roten Karte versehen wurde, darf am laufenden Spiel nicht mehr teilnehmen. Spieler, die mit einer roten Karte bedacht werden, sind für alle weiteren Spiele des Turniers gesperrt, und eine Meldung geht an die zuständige Rechtsinstanz.

Nichtantreten

Tritt eine Mannschaft nicht rechtzeitig an, wird das Spiel mit 3:0 Toren und 3 Punkten für die gegnerische Mannschaft gewertet.

Spielentscheidung durch Sechsmeterschießen

Beide Mannschaften haben abwechselnd je drei Torschüsse auszuführen. Es wird ausgelost, welche Mannschaft den ersten Torschuss ausführt. Nachschießen, gleichgültig, ob der Ball vom Torhüter abgewehrt wird oder vom Torpfosten bzw. der Querlatte zurückprallt, ist nicht erlaubt. Ansonsten gelten die Bestimmungen, wie in den FIFA-Futsal-Regeln ausgeführt.

**Haftung**

Der HFV schließt gegenüber den Teilnehmern seine Haftung für jeden Schaden aus, der nicht auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Verletzung seiner Pflichten oder auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung eines gesetzlichen Vertreters oder Erfüllungsgehilfen des HFV beruht. Dies gilt insbesondere für die Haftung von Sportverletzungen, Diebstählen und Sachbeschädigungen jeglicher Art. Mit der Teilnahme am Turnier wird die Haftungsregelung anerkannt.

Preise

Alle teilnehmenden Mannschaften erhalten eine Urkunde. Die vier erstplatzierten Mannschaften erhalten Pokale. Der Turniersieger erhält zudem einen Wanderpokal, der bis zum nächsten HFV Ü35-Futsal-Cup in seinem Besitz bleibt. Der Wanderpokal muss rechtzeitig vor dem nächsten HFV Ü35-Futsal-Cup an die HFV-Geschäftsstelle zurückgegeben werden. Wird der Wanderpokal von einer Mannschaft dreimal in Folge oder insgesamt fünfmal gewonnen, darf die Mannschaft den Pokal behalten.

Die Siegerehrung für alle Mannschaften findet nach Turnierende statt.

Frankfurt, 26.10.2023

HESSISCHER FUSSBALL-VERBAND



Turnierleiter