



DURCHFÜHRUNGSBESTIMMUNGEN	1
Veranstalter	2
Grundsätze	2
Sieger	2
Teilnahmeberechtigung	2
Spielberechtigung/DFBnet	3
Turnierbesprechung	4
Strafstöße	4
Zahl der Spieler	4
Ein- und Auswechselln	4
Turniermodus	4
Wertung	5
Turnierleitung	5
Spielleitung	5
Ausrüstung der Spieler	5
Spieldauer	6
Auszeit (Time-out)	6
Freistöße	6
Fouls	6
Ahndung von Fouls	6
4-Sekunden-Regel	6
Einkick	7
(Tor-) Abwurf	7
„Rückpass“ zum Torwart	7
Disziplinarmaßnahmen	7
Nichtantreten	7
Spielentscheidung durch SHOOT-OUT	8
Haftung	9

Veranstalter

Veranstalter des Sparkassen-Futsal-Cups (S-Cup) ist der Kreisfußballausschuss Büdingen (KFA) in Zusammenarbeit mit der Sparkasse Oberhessen.

Grundsätze

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

Jede Mannschaft hat zwei verschiedenfarbige Trikotsätze (**Stutzen und Trikots** in verschiedenen Farben) und „Leibchen“ (nicht in Farbe der Trikots!) in Anzahl der teilnahmeberechtigten Spieler mitzubringen.

Sieger

Der Sieger erhält die Möglichkeit den nächsten Sparkassen-Futsal-Cup auszurichten. Er organisiert an der Zwischen- und Endrunde den Verkauf von Speisen und Getränken.

Es wird vom Kreisfußballausschuss festgelegt, dass ein Sieger bzw. der Verein **maximal zwei Mal direkt hintereinander die Bewirtung übernehmen darf**.

Beim dritten Sieg in Folge erhält der Sieger Preisgeld und Pokal, das Recht der Bewirtung im Folgejahr geht aber auf den Zweitplatzierten über.

Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt sind nur Mitgliedsvereine des HFV.

Pro Verein können **zwei Mannschaften gemeldet werden**.

Diese definieren sich gemäß der Klassenzugehörigkeiten in Mannschaft 1 (höhere Spielklasse) und Mannschaft 2 (untere Mannschaft).

Als Grundlage für die Einsatzberechtigung, werden die Einsatzlisten aus der Punkttrunde bis zum Beginn des S-Cup herangezogen.

Hierdurch wird festgelegt, wer Spieler der Mannschaft 1 bzw. 2 ist.

Grundsätzlich dürfen in Mannschaft 2 nur Spieler eingesetzt werden, die auch in der Punkttrunde dort zum Einsatz gekommen sind. Sollten Spieler in beiden Teams gespielt haben sind sie beim S-Cup für die Mannschaft spielberechtigt, in der sie die Mehrzahl der Spiele in der Feldrunde absolviert haben!

Die Vereine haben entsprechende Listen dem KFA 1 Woche vor dem Beginn der jeweiligen S-Cup-Vorrunde zur Verfügung zu stellen um den Einsatz entsprechend abklären zu können.

Ein Mischen bzw. Wechseln der Spieler von 1 nach 2 oder umgekehrt ist im Turnierverlauf nicht erlaubt (Für die Zwischen/Endrunde gelten die nachfolgend beschriebenen Bestimmungen).

Bei Zuwiderhandlungen bedeutet dies Spielverlust für diese Mannschaften und wird satzungsgemäß bestraft.

Weiterhin gilt:

Neuzugänge aus der Wechselferioden 2 können nur in der ersten Mannschaft eingesetzt werden.

A-Jugendspieler können in beiden Teams eines Vereins zum Einsatz kommen.

Es wird darauf hingewiesen, dass, im Falle der Teilnahme von **zwei Mannschaften** eines Vereins, ein Spieler in den Spielen der Vorrunde **nur in einer Mannschaft zum Einsatz kommen darf**. Für die Spiele der **Zwischen- und Endrunde ist es zulässig, dass bis zu zwei Spieler der zweiten Mannschaft der Vorrunde in der ersten Mannschaft des Vereins eingesetzt werden dürfen und umgekehrt**. Wird ein Spieler in der jeweils anderen Mannschaft des Vereins eingesetzt, ist ein erneuter Einsatz in seiner ursprünglichen Mannschaft untersagt.

Bei der Teilnahme von zwei A-Jugendmannschaften eines Vereins gelten die vorgenannten Regelungen zum Wechsel zwischen der ersten und der zweiten Mannschaft analog.

Ebenso gelten die vorgenannten Regelungen für den Wechsel zwischen A-Jugendmannschaften und Seniorenmannschaften. Ist ein Spieler für eine Seniorenmannschaft und für eine A-Jugendmannschaft spielberechtigt, darf er in der Vorrunde nur in einer der beiden Mannschaften eingesetzt werden. Zur Zwischen- und Endrunde kann die Mannschaft gewechselt werden, wobei der Spieler dann ebenfalls auf das oben genannte Kontingent von maximal 2 Wechselsn zwischen Mannschaften angerechnet wird.

Bei Spielen zwischen A-Junioren- und Seniorenmannschaften dürfen nur Spieler eingesetzt werden, die für die Altersklassen A- und B-Junioren spielberechtigt sind.

Ein Einsatz von C-Juniorenspielern, die das 14. Lebensjahr vollendet haben ist nach § 32 Nr.4 der Jugendordnung bei solchen Spielen nicht möglich.

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

Spielberechtigung/DFBnet

Bei den Spielen des S-Cup handelt es sich um Freundschaftsspiele gem. § 79 Spielordnung. Der Nachweis der Spielberechtigung ergibt sich aus § 39 Spielordnung. Danach sind die Vereine dafür verantwortlich, dass nur Spieler eingesetzt werden, die spiel- und einsatzberechtigt sind. **Die Vereine sind verpflichtet, spätestens zum jeweiligen Spielbeginn ein Spielerfoto für ihre Spieler in die Spielberechtigungsliste des DFBnet hochzuladen**. Der Spieler muss auf dem hochgeladenen Spielerfoto mit Schulterbereich eindeutig identifizierbar sein.

Für den Fall, dass am Spieltag ein Zugriff auf das DFBnet nicht möglich sein sollte, ist deshalb ein **aktueller Ausdruck der Spielberechtigungsliste**, welcher die letzten Änderungen im DFBnet enthält, mit Spielerfotos, mitzubringen.

Spieler, für die ein Nachweis der Spielberechtigung nach § 39 Spielordnung nicht geführt wird, sind nicht einsatzberechtigt.

Werden diese Spieler trotzdem eingesetzt, tritt Spielverlust nach der Strafordnung ein. Außerdem wird das Spielenlassen eines nicht einsatzberechtigten Spielers nach § 31 Strafordnung geahndet.

Der Turnier-Spielbericht ist am jeweiligen Spieltag 45 Minuten vor dem ersten Spiel der Mannschaft online freizugeben. Es wird der Online-Spielbericht im DFB-Net verwendet.

Bei gesperrten Spielern ist darauf zu achten, dass durchaus Spieler eingesetzt werden dürfen, deren Sperre nur für Pflichtspiele gilt. **Bei Sperrn für Pflicht- und Freundschaftsspiele darf/kann der betroffene Spieler nicht eingesetzt werden.**

Turnierbesprechung

30 Minuten vor Beginn des ersten Turnierspiels findet eine Turnierbesprechung statt, an der pro Mannschaft ein Vertreter teilnehmen muss.

Spielfeld / Ball

Handballspielfeld, 6 m Kreis ist der Strafraum, es wird auf Handballtore gespielt. Gespielt wird mit einem Futsalball (Größe 4).

Strafstoßmarken

1. Strafstoßmarke: 6 m vom Tor entfernt (Kreisbogen des Handballtorraumes)
2. Strafstoßmarke: 10 m vom Tor entfernt (Markierung wird angebracht)

Zahl der Spieler

Eine Mannschaft besteht aus **maximal 12 Spielern**, einschließlich Torhüter, von denen sich fünf (einschließlich Torhüter) gleichzeitig auf dem Spielfeld befinden dürfen.

Ein- und Auswechselln

Unbegrenzt Ein- und Auswechselln (fliegender Wechsel) ist möglich, allerdings nur innerhalb der Auswechsellzone. Die Auswechsellzonen 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 Auswechsellung kann erfolgen, wenn der Ball „in“ oder „aus“ dem Spiel ist.

Turniermodus

Drei **Vorrundenturniere** finden an den drei ersten Sonntagen im Januar statt.

Dort qualifizieren sich jeweils **die Gruppenersten für die Zwischenrunde**. Zusätzlich qualifizieren sich die **6 besten Gruppenseconden** der aus vier Mannschaften bestehenden Vorrundengruppen ebenfalls für die Zwischenrunde. D.h. aus den Dreiergruppen qualifiziert sich **IMMER** nur der Gruppensieger.

In der **Zwischenrunde** werden vier Vierergruppen gebildet. Aus diesen Gruppen qualifizieren sich jeweils die beiden besten Mannschaften für die Endrunde mit acht Mannschaften.

Für die Endrunde werden diese acht Mannschaften in zwei Vierergruppen eingeteilt. Aus diesen beiden Gruppen qualifizieren sich die **beiden besten Teams für die Halbfinalspiele**.

Die Halbfinalspiele werden „über Kreuz“ ausgetragen. Die Gruppensieger spielen gegen den jeweiligen Gruppenseconden der anderen Gruppe.

Die Verlierer der Halbfinalspiele schießen in einem SHOOT-OUT den dritten Platz aus.

Die Sieger der Halbfinalspiele ermitteln im Endspiel den Sieger des Sparkassen-Futsal-Cup. **Sollte es hier nach regulärer Spielzeit unentschieden stehen, wird das Endspiel um 1 x 5 Minuten verlängert.**

Steht nach der Verlängerung immer noch **kein Sieger fest, so wird dieser in einem SHOOT-OUT ermittelt.**

Wertung

Der Sieger eines Spiels erhält drei Punkte, bei Unentschieden erhalten beide Mannschaften je einen Punkt.

Die Reihenfolge in der Tabelle bestimmt sich nachfolgenden Kriterien:

- a) Bei zwei punktgleichen Vereinen:
 - i) Spielergebnis des direkten Vergleichs
 - Punkte aus dem direkten Vergleich
 - Tordifferenz aus dem direkten Vergleich
 - ii) nach dem Subtraktionsverfahren ermittelte Tordifferenz in der Gesamttabelle
 - iii) mehr erzielte Tore in der Gesamttabelle
 - iv) Entscheidung durch SHOOT-OUT

- b) Bei drei oder mehr punktgleichen Vereinen:
 - i) Sondertabelle aus den direkten Vergleichen
 - ii) nach dem Subtraktionsverfahren ermittelte Tordifferenz aus der Sondertabelle
 - iii) mehr erzielte Tore aus der Sondertabelle
 - iv) Spielergebnis des direkten Vergleichs der punkt- und torgleichen Vereine der Sondertabelle
 - v) Rückgriff auf die Gesamttabelle der Gruppe
 - nach dem Subtraktionsverfahren ermittelte Tordifferenz in der Gesamttabelle.
 - mehr erzielte Tore in der Gesamttabelle
 - vi) Entscheidung durch SHOOT-OUT

Turnierleitung

Die Turnierleitung ist für einen reibungslosen Ablauf zuständig. Den Anordnungen der Turnierleitung ist von allen Beteiligten Folge zu leisten.

Spielleitung

Die Spielleitung wird von HFV-Futsal-Schiedsrichtern übernommen.

Die Einteilung der Schiedsrichter erfolgt durch den zuständigen Schiedsrichtereinteiler. 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. Bei den Vorrundenturnieren wird die Turnierleitung von den **ausrichtenden Vereinen gestellt**. Bei der Zwischen- und Endrunde wird die Turnierleitung von KFA-Mitgliedern gestellt.

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 Hallenschuhen.**

Spieldauer

Die Spielzeit beträgt **1 x 14 Minuten bei den drei Vorrundenturnieren** und bei der Endrunde (kein Seitenwechsel). Die Spielzeit der **Zwischenrunde wird auf 1 x 12 Minuten festgesetzt**. Die Spielzeit wird nur angehalten, wenn der Schiedsrichter das Zeichen gibt.

Trotz abgelaufener Zeit muss ein Strafstoß oder ein entsprechender 10m infolge eines Vergehens vor Ende der Spielzeit noch ausgeführt werden.

Die erstgenannte Mannschaft spielt von der Turnierleitung aus gesehen auf der linken Seite und hat Anstoß.

Die Turnierleitung behält sich eine Änderung der Spielzeiten vor.

Auszeit (Time-out)

Bei den drei Vorrundenturnieren und der Zwischenrunde kann **keine** Auszeit genommen werden.

Bei der Endrunde wird diese Möglichkeit eingeräumt. Es kann eine Auszeit von einer Minute pro Spiel und Mannschaft genommen werden. Die Auszeit ist beim Schiedsrichter zu beantragen. Sie kann nur gewährt/genommen werden bei einer Spielunterbrechung **bei eigenem Ballbesitz**.

Freistöße

Es gibt direkte und indirekte Freistöße. Beim **Anstoß müssen die Gegner mindestens 3m** und bei allen **restlichen Spielfortsetzungen mindestens 5m vom Ball entfernt sein**.

Fouls

Wie beim Feldfußball, jedoch **Grätschen / Slidetackling (Hineingleiten) ist nur erlaubt, wenn der Ball alleiniges Spielobjekt ist**.

Ahndung von Fouls

Jedes Foul, das mit einem direkten Freistoß geahndet wird (auch Vorteile), wird als kumuliertes Foul gezählt. Bei einer Spielzeit von 12 bzw. 14 Minuten gilt ab dem **4. kumulierten Foul**: Strafstoß ab 10-m-Marke oder entsprechend näher, falls das Foul näher zum Tor als 10 Meter stattfindet. Bis zum 4. Foul (**also Fouls 1-3**) 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 herandarf. Nach Erreichen des 3. kumulierten Fouls wird die Mannschaft hierüber informiert.

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 (bei Eckstoß) oder ein Einkick (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 Ausball wird das Spiel mit einem Einkick fortgesetzt. Dabei muss der Ball auf der Seitenlinie ruhen. Die Gegner halten Abstand von mindestens 5m ein.

(Tor-) Abwurf

Ein Torabwurf, nachdem der Ball durch einen Gegner ins Toraus ging, wird **nur** durch den Torwart mit **der Hand ausgeführt** und **kann auch über die Mittellinie geworfen werden**.

„Rückpass“ zum Torwart

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 absichtlich zum Torhüter zurückgespielt wurde, **ohne dass inzwischen ein gegnerischer Spieler** den Ball gespielt oder berührt hat.

Nach einem Torabwurf, der Ball war hinter der Torauslinie, darf der Torwart erst wieder angespielt werden, **wenn ein Gegenspieler den Ball berührt hat**.

Disziplinarmaßnahmen

Verwarnungen (gelbe 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 sanktioniert 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 SHOOT-OUT

Beide Mannschaften haben abwechselnd **je drei Torschüsse auszuführen**.

Jeder Aktion muss von einem anderen Schützen ausgeführt werden. Ein Spieler oder Auswechselspieler darf erst ein zweites Mal antreten, wenn alle teilnahmeberechtigten Spieler und Auswechselspieler einen Torschuss ausgeführt haben! Ansonsten gelten die Regeln des HFV bzw. DFB.

1. Der Schiedsrichter bestimmt das Tor, auf welches das „Shoot-Out“ durchgeführt wird.
2. Der Schiedsrichter lost aus, welche Mannschaft beginnt.
3. Am „Shoot-Out“ nehmen fünf in der Reihenfolge festgelegte Spieler teil.
4. Beide Mannschaften haben abwechselnd zunächst **je drei „Shoot-Outs“** durchzuführen, um eine Entscheidung herbeizuführen.
5. Wenn beide Mannschaften nach der dreimaligen Ausführung die gleiche Toranzahl erreicht haben, werden die „Shoot-Outs“ einzeln wechselweise fortgesetzt, bis eine Mannschaft bei gleicher Anzahl von Schussversuchen ein Tor mehr als die andere erzielt hat.
6. Jeder „Shoot-Out“-Versuch muss von einem anderen Spieler ausgeführt werden. Erst wenn alle fünf für den „Shoot-Out“ festgelegten Spieler ausgeführt haben, beginnt die Reihenfolge von vorne.
7. Alle Spieler - mit Ausnahme des Schützen und der beiden Torhüter - halten sich in der nicht genutzten Spielhälfte auf. Der Torwart der Mannschaft, die den „Shoot-Out“-Versuch ausführt, hält sich an der Seitenlinie auf.
8. Zur Durchführung des „Shoot-Out“:
Der Schütze befindet sich mit dem Ball im Mittelkreis. Der zur Abwehr bereite Torwart befindet sich innerhalb des durchgezogenen Kreises vor oder in seinem Tor.
Diesen Kreis darf der abwehrende Torwart während des „Shoot-Out“-Versuches des Schützen nicht verlassen.
Auf Pfiff des Schiedsrichters startet der Schütze aus dem Mittelkreis heraus seinen Versuch. Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball des Schützen direkt - mit oder ohne Torwartberührung - ins Tor geht.
Der Versuch ist gescheitert, wenn der Ball ins Tor- oder Seitenaus geht. Der Torwart den Ball nach vorne, zur Seite oder ins Aus abwehrt.
Der Ball die Deckenkonstruktion berührt.
Der Ball von Torpfosten oder -latte ins Spielfeld zurückspringt oder ins Toraus geht.
Der Ball vom Schützen rückwärts gespielt wird.

Verlässt der abwehrende Torwart regelwidrig den durchgezogenen Kreis und scheitert der Schussversuch, so ist der „Shoot-Out“- Versuch zu wiederholen.

Der Torwart ist vom Schiedsrichter - den Regeln gemäß - zu verwarnen.

Ist der „Shoot-Out“-Versuch erfolgreich, obwohl der abwehrende Torwart den Kreis verlassen hat, so ist der Treffer gültig (Vorteilsbestimmung).

Haftung

Der KFA Büdingen 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 KFA Büdingen beruht. Dies gilt insbesondere für die Haftung von Sportverletzungen, Diebstählen und Sachbeschädigungen jeglicher Art. Mit der Teilnahme am Turnier wird die Haftungsregelung anerkannt.

Preise

Die 16 Mannschaften der Zwischenrunde erhalten alle einen Ball.
Die vier erstplatzierten Mannschaften der Endrunde erhalten zusätzlich Pokale, sowie Geldpreise.
Der Sieger bekommt außerdem den Wanderpokal, gestiftet von der Sparkasse Oberhessen.
Im Folgejahr darf der Turniersieger den Sparkassen-Futsal-Cup ausrichten.

Die Siegerehrung für alle Mannschaften der Endrunde findet nach dem letzten Spiel statt.

Limeshain, 07.12.2024

Kreisfußballausschuß Büdingen



Jörg Hinterseher
Kreisfußballwart

Mit freundlicher Unterstützung der Sparkasse Oberhessen!

