



- Sparte Fußball -

Deutsche Gehörlosen - Futsalmeisterschaften der Herren, Senioren Ü30, Jugend U15, Jugend U19 und Frauen am 26. Januar 2019 in Bremen

Durchführungsbestimmungen

1. Grundsätze

Soweit diese Bestimmungen keine Abweichungen vorsehen, wird nach den internationalen Futsal-Regeln der FIFA, der Satzung und den Ordnungen sowie den Durchführungsbestimmungen der DGS-Fußballsparte gespielt.

2. Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt sind nur Mitgliedsvereine des DGS.

3. Anzahl der Spieler / Technische Zone / Spielberichtsbogen

Eine Mannschaft besteht aus maximal 12 Spielern, einschließlich Torhüter, von denen sich fünf (einschließlich Torhüter) gleichzeitig auf dem Spielfeld befinden dürfen. Mindestanzahl sind 3 Spieler (einschließlich Torhüter).

In der technischen Zone dürfen sich höchstens 7 Auswechselspieler und 2 Trainer / Betreuer aufhalten und müssen auf die Bank sitzen. Es darf jeweils nur ein Trainer / Betreuer aufstehen und taktische Anweisungen erteilen.

Die Mannschafts-Verantwortlichen oder Spielführer (Bei der Jugend: Betreuer) geben vor Beginn der Spiele den Spielberichtsbogen sowie nur die gültigen Spielerpässe der auf dem Spielberichtsbogen stehenden Spieler in nummerierter Reihenfolge bei der Turnierleitung ab.

4. Wartezeit / Turniermodus / Spielwertung

Tritt eine Mannschaft nicht rechtzeitig oder gar nicht an oder verschuldet einen Spielabbruch, wird das Spiel mit 0:2 als verloren gewertet. Die Wartezeit beträgt 5 Minuten.

Bei **Herren und Senioren Ü30** wird die Vorrunde in drei Gruppen mit je 4 Mannschaften gespielt. Die Gruppenersten, -zweiten und zwei beste Gruppendritten erreichen das Viertelfinale. Danach folgen Halbfinale, Spiel Platz 3 und Finale.

Bei **Frauen** wird die Vorrunde in zwei Gruppen mit je 4 Mannschaften gespielt. Die Gruppenersten und -zweiten erreichen das Halbfinale. Danach folgen Spiel Platz 3 und Finale.

Bei **Jugend U15** wird die Vorrunde in einer Gruppe mit 4 Mannschaften gespielt.

Bei **Jugend U19** wird die Vorrunde in zwei Gruppen mit je 5 Mannschaften gespielt. Die Gruppenersten und -zweiten erreichen das Halbfinale. Danach folgen Spiel Platz 3 und Finale.

Der Sieger eines Gruppenspiels erhält drei Punkte, bei Unentschieden erhalten beide Mannschaften je einen Punkt. Sind nach den Gruppenspielen **zwei Mannschaften punktgleich**, wird die Platzierung wie folgt ermittelt:

1. Direkter Vergleich
2. Tordifferenz
3. Anzahl der erzielten Tore
4. Sechsmeterschießen

Sportarten im DGS

Badminton • Basketball • Bowling • Dart • Eishockey • Faustball • Fußball • Handball • Kegeln Classic • Kegeln Bohle • Kegeln Schere • Leichtathletik
Motorsport • Radsport • Schach • Schwimmen • Ski-Alpin • Ski-Langlauf • Sportschießen • Tennis • Tischtennis • Triathlon • Volleyball • Wasserball

Bei **drei oder mehr punktgleichen Mannschaften** ist aus diesen zuerst eine Sondertabelle aus den direkten Vergleichen zu erstellen. Sind danach immer noch Teams punktgleich, so wird die Platzierung wie folgt ermittelt:

1. Tordifferenz aus der Sondertabelle
2. Anzahl der erzielten Tore aus der Sondertabelle

Ist danach immer noch kein Unterschied feststellbar, so ist ein Rückgriff auf die Tabelle der Gruppenspiele mit allen Mannschaften notwendig und die Platzierung wird wie folgt ermittelt:

1. Tordifferenz aus den Gruppenspielen
2. Anzahl der erzielten Tore aus den Gruppenspielen
3. Sechsmeterschießen

5. Spieldauer / Timeout

Jedes Spiel beginnt mit dem Anstoß der im Spielplan erstgenannten Mannschaft, die – von der Turnierleitung ausgesehen – von links nach rechts spielt.

Bei **Herren und Frauen** beträgt die Spielzeit 1 x 20 Minuten. Bei **Senioren Ü30, Jugend U15 und Jugend U19** beträgt die Spielzeit 1 x 15 Minuten. Die Spielzeit wird grundsätzlich nicht gestoppt außer auf Anweisung vom Schiedsrichter. In allen Spielen der Finalrunde und in der Verlängerung wird die Spielzeit in den letzten 2 Minuten gestoppt, wenn der Ball im Aus ist oder das Spiel unterbrochen wurde.

Enden die Spiele der Finalrunde unentschieden, erfolgt die Entscheidung durch ein Sechsmeterschießen (siehe nachfolgend). Stehen alle Endspiele nach regulärer Spielzeit unentschieden, findet eine Verlängerung von 1 x 5 Minuten und gegebenenfalls Sechsmeterschießen statt.

Jede Mannschaft kann nur in der Finalrunde (nicht in der Vorrunde) pro Spiel eine Auszeit von 1 Minute beim Zeitnehmer beantragen. Timeout kann immer dann beantragt werden, wenn die eigene Mannschaft in Ballbesitz kommt und der Ball aus dem Spiel ist. Spieler dürfen erst nach dem Timeout ausgewechselt werden, wenn das Ende der Auszeit mit einem akustischen Signal, einem Pfiff oder Signalfahne angezeigt wurde.

6. Spielentscheidung durch Sechsmeterschießen

Der Schiedsrichter bestimmt das Tor, auf das das Sechsmeterschiessen ausgeführt wird. Der Schiedsrichter wirft eine Münze, und das Team, dessen Kapitän die Wahl gewinnt, entscheidet, ob es mit dem Sechsmeterschiessen beginnt oder nicht. Beide Teams führen je drei Sechsmeter aus. Dabei gelten folgende Bestimmungen:

- Die beiden Teams treten ihre Sechsmeter abwechslungsweise.
- Sobald ein Team mehr Tore erzielt hat, als das andere mit den ihm zustehenden Sechsmetern insgesamt noch erzielen könnte, ist das Sechsmeterschiessen beendet.
- Wenn beide Teams nach je drei Sechsmetern keine oder gleich viele Tore erzielt haben, wird das Sechsmeterschiessen in der gleichen Abfolge so lange fortgesetzt, bis ein Team nach gleich vielen Sechsmetern beider Teams ein Tor mehr erzielt hat.
- Alle Spieler und Auswechsellspieler dürfen die Sechsmeter ausführen.
- Ein Torhüter darf während des Sechsmeterschiessens mit einem teilnahmeberechtigten Spieler tauschen, sofern der Schiedsrichter entsprechend informiert wurde und der betreffende Spieler angemessen ausgerüstet ist.
- Jeder Sechsmeter muss von einem anderen Spieler ausgeführt werden. Ein Spieler darf erst ein zweites Mal antreten, wenn alle teilnahmeberechtigten Spieler bereits einen Sechsmeter ausgeführt haben.

- Sofern nicht anders vermerkt, gelten beim Sechsmeterschiessen die Futsal-Spielregeln und Weisungen der Schiedsrichterabteilung.

7. Kumulierte Fouls

Ab dem fünften Mannschaftsfoul (1 x 15 Minuten) bzw. ab dem sechsten Mannschaftsfoul (1 x 20 Minuten) wird ein 10m-Strafstoß verhängt. Im Fall einer Verlängerung behalten die kumulierten Fouls ihre Gültigkeit. Kumulierte Fouls in der Verlängerung werden zu diesen hinzugezählt.

8. Verwarnung / Feldverweis

Faires Grätschen ist nicht verboten. Die Schiedsrichter entscheiden nach eigenen Ermessen, ob es ein Foulspiel war oder nicht.

Der Schiedsrichter kann einen Spieler verwarnen und bei schweren Verstößen auf Dauer (Gelb/Rote bzw. Rote Karte) des Spielfeldes verweisen.

Bei einem Feldverweis auf Dauer, kann die betroffene Mannschaft entweder nach Ablauf von 2 Minuten oder wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt hat, wieder durch einen Spieler ergänzt werden. Bei mehreren Feldverweisen auf Dauer kann nur jeweils ein Spieler nach Eintreten der vorgenannten Ereignisse bis zum Erreichen der zulässigen Anzahl der Spieler ergänzt werden. Dies gilt allerdings nur für das Spielen in Unterzahl (nicht 4 gegen 4, 3 gegen 3).

Bei einer Gelb/Roten Karte darf der betreffende Spieler beim nächsten Spiel wieder spielen. Bei einer Roten Karte, egal welches Vergehen vorkommt, ist der betreffende Spieler mit sofortiger Wirkung für alle weiteren Spiele gesperrt. Dieses Vorkommnis wird ein Fall für das zuständige Sportgericht.

9. Turnierleitung

Die Turnierleitung soll aus mindestens zwei Personen bestehen (Mitarbeiter der DGS Fußballsparte und ein Mitarbeiter des Ausrichters) und 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.

10. Schiedsrichter

Die Einteilung der Schiedsrichter erfolgt durch den Ausrichter (hörende Schiedsrichter) und durch den Schiedsrichter-Beauftragten (gehörlose Schiedsrichter). Jedes Spiel wird von 2 Schiedsrichtern geleitet. Ein Zeitnehmer führt Buch über die Regelverstöße, die kumuliert zu einem 10m- Strafstoß führen.

11. Ausstattung der Mannschaften

Jede Mannschaft muss über zwei verschiedenfarbige Sätze Trikots verfügen. Bei gleicher Spielkleidung hat die im Spielplan erstgenannte Mannschaft die Spielkleidung zu wechseln, ansonsten wird das Spiel mit 0:2 als verloren gewertet. Die zwei verschiedenfarbige Sätze Trikots müssen eine gleiche Nummerierung aufweisen.

12. Ausrüstung der Spieler / Hörhilfen

Ein Spieler/-in 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, Strümpfen (Stutzen), Schienbeinschützern und Fußbekleidung. Alle Schuhtypen müssen mit hellen Sohlen aus Gummi oder einem ähnlichen Material versehen sein.

Hörhilfen und Hörgeräte, gleich welcher Art, Form und Modell, dürfen im Spiel nicht getragen bzw. aufgesetzt werden. Die Feststellung des Verstoßes der Zuwiderhandlung muss noch in der Spielzeit, vom Anpfiff bis zum Schlusspfiff, erfolgen und dem Schiedsrichter im Beisein von Zeugen beider Vereine gemeldet werden. Der Schiedsrichter hat den Vorfall festzuhalten und in den Spielbericht einzutragen. Der Spieler erhält einen Feldverweis auf Dauer (Rote Karte) und das Spiel wird mit 0:2

als verloren gewertet. Feststellungen des Verstoßes der Zuwiderhandlung, welche erst nach Spielende oder später erfolgen, werden nicht mehr anerkannt.

13. Torhüter

Der Torhüter darf sich auf dem ganzen Spielfeld frei bewegen, den Ball jedoch nur innerhalb seines Strafraumes mit der Hand berühren. Er darf den Ball beim Abwurf aus seinem Strafraum bis in die gegnerische Hälfte befördern.

Der Torhüter kann ein Tor erzielen, außer wenn der Torhüter den Ball von seinem Strafraum mit der Hand oder dem Arm geworfen oder gespielt hat und den Ball als Letzter berührt oder gespielt hat. Die Partie wird in diesem Fall mit einem Torabwurf für das andere Team fortgesetzt.

Hat der Torhüter den Ball, egal ob in der Hand oder am Fuß, so muss er ihn innerhalb von vier Sekunden weiterspielen. Anschließend darf der Torhüter im laufenden Angriff nicht mehr angespielt werden, es sei denn, der Gegner hat den Ball berührt. Befindet sich der Torwart in der gegnerischen Spielfeldhälfte, entfällt diese Regel und der Torhüter kann somit als fünfter Feldspieler agieren.

Ein Feldspieler oder ein Auswechselspieler, der den Platz des Torhüters einnimmt, muss ein gleichfarbiges Torhütertrikot mit seiner eigenen Rückennummer tragen. Ein Leibchen ist nicht zulässig.

14. Fünf-Meter-Abstand bei Eckstoß, Freistoß oder Einkick

Bei Eckstoß, Freistoß oder Einkick haben die verteidigenden Spieler einen 5-Meter-Abstand einzuhalten. Die Schiedsrichter sind berechtigt die verteidigenden Spieler bei wiederholten oder groben Verstoßes zu verwarnen.

Stand am 08.01.2019

Änderungen vorbehalten!