



# SPIELREGELN Soccer

## **Regel 1 – Das Spielfeld**

Gespielt wird in Soccer-Courts, deren Abmessungen den örtlichen Gegebenheiten angepasst werden.

Eine Mittellinie teilt die Spielfläche in zwei Hälften.

## **Regel 2 – Der Ball**

Gespielt wird mit einem Ball der Größe 5, der von der Turnierleitung gestellt wird.

## **Regel 3 – Zahl der Spieler**

Zu Beginn eines Turniers muss jede Mannschaft mindestens 5 Spieler angemeldet haben. Eine Partie wird von zwei Mannschaften mit je 5 Spielern bestritten. Dabei kann während der Partie beliebig oft und häufig gewechselt werden.

Eine Mannschaft ist nur mit mindestens drei Spielern spielberechtigt.

Ein Auswechselspieler darf während des laufenden Spiels das Spielfeld betreten, sobald ein Spieler seiner Mannschaft es verlassen hat. Gewechselt werden darf jedoch nur hinter dem eigenen Tor.

## **Regel 4 – Ausrüstung der Spieler**

Ein Spieler darf keine Kleidungsstücke oder Ausrüstungsgegenstände tragen, die für ihn oder andere Spieler eine Gefahr darstellen.

Es wird dringend empfohlen, Schienbeinschoner zu tragen!

## **Regel 5 – Der Schiedsrichter**

Jedes Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet, der die unbeschränkte Befugnis hat den Spiel- und Fairplay-Regeln Geltung zu verschaffen. Er entscheidet über die Ausrüstung der Spieler.

Darüber hinaus überwacht er die Spielzeit und kann eine Partie nach seinem Ermessen unterbrechen oder sogar ganz abbrechen. Seine Entscheidungen sind endgültig.

## **Regel 6 – Beginn des Spiels**

Ein Spiel beginnt mittels eines Anstoßes durch die von der Turnierleitung bestimmte Mannschaft auf der jeweiligen Platzseite.

### **Regel 7 – Dauer des Spiels**

Die Turnierleitung gibt vor Beginn des Turniers die Spielzeit bekannt. Ertönen die Schlusssirene bzw. der Pfiff des Kampfgerichts, ist das Spiel sofort beendet. Der Schiedsrichter entscheidet, ob ein Tor noch zählt oder nicht. Unmittelbar nach Spielende treffen sich alle Spieler zum Shakehands.

### **Regel 8 – Ball in und aus dem Spiel**

Der Ball ist aus dem Spiel, wenn er die Decke berührt, den Curt verlassen hat, ein Tor erzielt wurde oder der Schiedsrichter das Spiel unterbrochen hat. Zu jedem anderen Zeitpunkt ist der Ball im Spiel.

Berührt der Ball die Decke des Curts, wird das Spiel mit indirektem Freistoß für den Gegner fortgesetzt.

### **Regel 10 – Wie ein Tor erzielt wird**

Ein Tor ist gültig erzielt, wenn der Ball die Linie zwischen den beiden Torpfosten unterhalb der Querlatte vollständig überquert hat und der Ball in der jeweiligen Spielhälfte berührt wurde, in der das Tor steht. Ein Tor kann demnach nur aus der gegnerischen Hälfte erzielt werden. Erzielt eine Mannschaft ein Tor, setzt die gegnerische Mannschaft das Spiel mit einem Anstoß von der Mittellinie fort. Hierzu muss der Ball am Boden geruht haben.

### **Regel 11 – Freistöße**

Bei der Ausführung eines Freistoßes muss der Ball ruhig am Boden an dem Ort liegen, an dem sich das Vergehen ereignete, wonach ein Freistoß ausgesprochen wurde. Alle Gegenspieler müssen einen Abstand von drei Metern zum Ball herstellen.

Der Spieler, der den Freistoß ausführt, darf den Ball erst wieder spielen, nachdem ein anderer Spieler diesen berührt hat. Alle Freistöße sind indirekt. Geht ein Freistoß ohne Berührung ins gegnerische Tor, zählt das Tor nicht. Die gegnerische Mannschaft setzt vom eigenen Tor aus das Spiel fort. Hierzu muss der Ball am Boden geruht haben. Geht ein Freistoß ohne Berührung ins eigene Tor, zählt das Tor nicht. Die gegnerische Mannschaft erhält den Ball und führt das Spiel mit einem Eckstoß fort. Hierzu muss der Ball am Boden geruht haben.

Slidetacklings / Grätschen sind ballorientiert erlaubt und können zum tackeln des Balls bzw. dem Verhindern eines Tores eingesetzt werden. Ist eine Grätsche jedoch gegnerorientiert bzw. wird bei einer Grätsche der Gegenspieler getroffen und vom Schiedsrichter auf Foulspiel entschieden, wird der betreffende Spieler mit einer 2-Minuten-Zeitrafe belegt.

Die Schiedsrichter sind angewiesen, Stoßen und Rempeln, insbesondere im Bereich der Bande, konsequent zu unterbinden und somit die Gesundheit der Spieler zu schützen.

## **Regel 12 – Persönliche Strafen**

Die Schiedsrichter allein entscheiden über die im Spiel zu verhängenden persönlichen Strafen. Dabei stehen Ihnen die Gelbe Karte, die 2-Minuten-Zeitrafe und die Rote Karte zur Verfügung. Bei einer 2-Minuten-Zeitrafe wird der betreffende Spieler für die Dauer von 2 Minuten vom Schiedsrichter des Feldes verwiesen. Das Kampfgericht überwacht die Dauer der Zeitstrafe. Diese Zeitstrafe ist vollständig abzusitzen, auch wenn die gegnerische Mannschaft in dieser Zeit ein Tor erzielt.

Bei einer Roten Karte scheidet der Spieler für die Gesamtdauer von 2 Minuten aus, anschließend darf die entsprechende Mannschaft das Team vervollständigen. Im Anschluss an das Spiel entscheidet der Schiedsrichter gemeinsam mit dem Kampfgericht über die Dauer der Sperre bzw. einen vollständigen Turnierausschluss des Spielers.

## **Regel 13 – Abwurf / Abstoß**

Der Torwart darf den Ball beim Abstoß durch Rollen, Werfen oder Schießen ins Spiel bringen. Hat der Torwart den Ball mit den Händen aufgenommen, darf er ihn nur über die Mittellinie spielen, wenn ein Gegner oder ein Mitspieler den Ball vorher berührt hat. Sollte der Ball dennoch über die Mittellinie gelangen, wird das Spiel mit indirektem Freistoß fortgesetzt. Das gleiche gilt für einen Abstoß.

## **Regel 14 – Strafstoß**

Ein Strafstoß wird vom Strafstoß-Punkt ausgeführt. Der Ball muss direkt auf das gegnerische Tor gestoßen werden. Dabei müssen sich alle Spieler außer der Schütze und der Torwart hinter dem Ball befinden.

Geht der Ball nicht ins Tor, läuft das Spiel sofort weiter. Wenn der Ball nach hinten rollt, gilt der Versuch als gescheitert. Wird der Ball mit der Hacke zurückgespielt, gibt es einen indirekten Freistoß für die verteidigende Mannschaft.

## **Regel 15 – Einrollen**

Hat der Ball den Soccer-Court über das Court-Netz verlassen, erfolgt die Spielwiederaufnahme durch Balleinrollen von jeder beliebigen Person. Der Ball darf beim Einrollen die Kniehöhe nicht überschreiten. Tut er es doch, wird das Einrollen als falsch gewertet und der gegnerischen Mannschaft wird ein Einrollen zugesprochen.

Aus einem Einrollen kann nicht direkt ein Tor erzielt werden.

Regel 16 – Vorgehensweise zur Ermittlung eines Siegers

## **Regel 16 – Ermittlung eines Siegers**

Muss nach der regulären Spielzeit ein Sieger ermittelt werden, erfolgt dies unmittelbar im Strafstoß-Schießen. Die Mannschaften nominieren je drei Spieler und einigen sich darüber, auf welches Tor geschossen wird und wer beginnt. Beide Mannschaften führen ihre Schüsse abwechselungsweise aus, bis alle drei nominierten Spieler geschossen haben. Sobald eine Mannschaft mehr Tore erzielt hat, als die andere mit den ihr zustehenden Schüssen noch erzielen könnte, ist das Strafstoß-Schießen sofort beendet. Wenn beide Mannschaften nach je drei Schüssen keine oder die gleiche Anzahl an Toren erzielt haben, wird das Strafstoß-Schießen in der gleichen Abfolge so lange fortgesetzt, bis eine Mannschaft nach gleich vielen Schüssen beider Mannschaften ein Tor mehr erzielt hat.