

## SHFV-Beachsoccer-Cup der Werkstätten 2018

### Durchführungsbestimmungen

#### 1. Grundsätze

Im Rahmen des Projekts „Dribbeln ohne Limits“ findet am 28.07.2018 ab 11 Uhr im Ostseebad Damp der SHFV-Beachsoccer-Cup der Werkstätten statt. Teilnehmen werden die angemeldeten A-, B- und C-Staffel-Mannschaften der Werkstätten sowie inklusive Teams aus Schleswig-Holstein. Soweit diese Bestimmungen keine Abweichungen vorsehen, wird nach den internationalen Beachsoccer-Regeln der FIFA, der Satzung und den Ordnungen des SHFV und des DFB gespielt. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichwohl für beiderlei Geschlecht.

#### 2. Teilnahmeberechtigung/Spieler

Jede/r Spieler/in muss das 16. Lebensjahr vollendet haben und ist nur für ein Team spielberechtigt. Das Teilnehmerfeld besteht aus den angemeldeten Werkstättenmannschaften sowie inklusiven Teams.

#### 3. Anmeldung & Meldegeld

Die Anmeldungen erfolgten bis zum 25.06.2018 bei Lars Pauly. Zur berechtigten Teilnahme am Turnier ist das offizielle Meldeformular an den SHFV zu schicken. Es ist ein Meldegeld in Höhe von 20,- € zu entrichten. Die Meldegelder müssen nach Rechnungsstellung durch den SHFV innerhalb von 10 Tagen auf das in der Rechnung genannte Konto eingezahlt worden sein. Nach Bezahlung ist die Teilnahme verbindlich (keine Rückerstattung bei Absage). Sollten sich bis zuletzt weniger als vier Mannschaften für das Turnier melden, wird dieses abgesagt und die bereits gemeldeten Teams erhalten das Meldegeld zurück. Es können maximal 10 Teams teilnehmen.

#### 4. Teamname

Jede Mannschaft darf sich einen eigenen Teamnamen geben. Dieser sollte jedoch einen Bezug zu der Werkstatt oder dem inklusiven Team haben.

#### 5. Anzahl der Spieler

Eine Mannschaft besteht aus maximal 10 Spielern/innen, einschließlich Torhüter, von denen sich fünf (einschließlich Torhüter) auf dem Spielfeld befinden dürfen. Der Mannschaftskader muss der Turnierleitung auf einer Spielerliste mitgeteilt werden.

#### 6. Turniermodus

Der jeweilige Turniermodus richtet sich nach der Anzahl gemeldeter Mannschaften. Der Spielplan wird nach Eingang der Meldungen erstellt und den Mannschaften vor Turnierbeginn ausgehändigt. Der Sieger eines Gruppenspiels erhält drei Punkte, bei Unentschieden erhalten beide Mannschaften je einen Punkt. Besteht zwischen zwei oder mehr Mannschaften nach den Gruppenspielen Punktgleichheit entscheidet a) die Tordifferenz über die Platzierung. Ist auch diese gleich, entscheiden b) die mehr erzielten Tore. Besteht auch dann noch Gleichheit, zählt c) das im direkten Vergleich erzielte Ergebnis. Falls dann noch erforderlich, entscheidet d) ein Neunmeterschießen.

#### 7. Spieldauer

Die Spieldauer beträgt grundsätzlich 1/2 x 10-12 Minuten (keine Nettospielzeit). Jedes Spiel beginnt mit Anstoß der im Spielplan erstgenannten Mannschaft. Enden die Spiele der Endrunde unentschie-

# Dribbeln OHNE LIMITS



den, erfolgt die Entscheidung durch ein Neunmeterschießen (siehe Punkt 9). Die Turnierleitung behält sich eine Änderung der Spieldauer vor.

Jede Mannschaft kann pro Spiel eine Auszeit von einer Minute beim Zeitnehmer beantragen. Time-Out kann immer dann beantragt werden, wenn die eigene Mannschaft im Ballbesitz ist (kommt) und der Ball aus dem Spiel ist. Die Turnierleitung behält sich eine Änderung der Spieldauer vor.

## **8. Platzentscheidung durch Neunmeterschießen**

Der Schiedsrichter bestimmt, auf welches Tor die Strafstöße auszuführen sind. Zur Bestimmung der Abfolge der Schützen wirft der Schiedsrichter eine Münze. Der Mannschaftskapitän, welcher die Münzwahl gewinnt, kann entscheiden ob seine Mannschaft den ersten Penalty ausführt oder die gegnerische Mannschaft. Der Schiedsrichter, der zweite Schiedsrichter und der Zeitnehmer/dritte Schiedsrichter führen über die ausgeführten Strafstöße Notiz.

Die Mannschaften haben abwechselnd je drei Torschüsse auszuführen. Alle Spieler und Auswechselspieler, einschließlich der Torhüter, dürfen die Neunmeter ausführen. Wenn beide Mannschaften nach Ausführung von je drei Torschüssen die gleiche Anzahl von Toren erzielt haben, werden die Torschüsse in der gleichen Reihenfolge fortgesetzt, bis eine Mannschaft bei gleicher Anzahl von Torschüssen ein Tor mehr erzielt hat. Ein Spieler darf aber erst ein zweites Mal antreten, wenn alle teilnahmeberechtigten Spieler ihren Strafstoß geschossen haben.

## **9. Verwarnung und Feldverweis**

Der Schiedsrichter kann einen Spieler ermahnen, mit einer gelben Karte bestrafen und bei Bestrafung mit einer zweiten gelben Karte (Gelb/Rote Karte) oder in schweren Verstößen auf Dauer (Rote Karte) des Spielfeldes verweisen. Nach Ablauf von zwei Strafminuten ab dem Zeitpunkt eines Feldverweises darf ein Spieler den ausgeschlossenen Spieler ersetzen. Bei einer roten Karte entscheidet die Turnierleitung nach der Schwere des Vergehens über die Dauer der Sperre (mindestens aber ein Spiel) und eine Meldung an die Rechtsinstanz (bei Vereinsspielern).

## **10. Turnierleitung**

Die Turnierleitung besteht aus mind. einer Person (Beauftragte des SHFV) und ist für die endgültigen Entscheidungen von im Reglement nicht vorgesehenen Fällen zuständig. Die Anordnungen der Turnierleitung sind für alle Beteiligten verbindlich. Ihre Entscheidungen sind unanfechtbar.

## **11. Schiedsrichter**

Die Einteilung der Schiedsrichter erfolgt durch die Organisatoren. Jedes Spiel wird von mind. einem Schiedsrichter geleitet.

## **12. Ausstattung der Mannschaften**

Jede Mannschaft muss über einen Satz nummerierte Trikots/Hemden verfügen. Bei gleicher Spielkleidung hat die im Spielplan erst genannte Mannschaft Leibchen überzuziehen.

## **13. 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 oder Hemd (nummeriert) und kurzer Hose. Der Torwart darf lange Hosen tragen. Schuhwerk ist nicht erlaubt. Schutzbrillen aus Plastik und elastische Knöchelschoner ohne feste Stützen oder Fußbandagen sind hingegen zulässig.

## 14. Spielfeld

Die Spiele werden auf einem Sand-Spielfeld mit den FIFA-Regeln entsprechenden Abmessungen und Abgrenzungen ausgetragen.

## 15. Auswechslungen

Eine Auswechslung kann bei laufendem oder unterbrochenem Spiel in der eigenen Wechselzone erfolgen. Ein Wiedereinwechseln ist möglich.

## 16. Torwartspiel

Der Torabwurf ist innerhalb von 4 Sekunden auszuführen und der Ball ist erst im Spiel, wenn er den Strafraum verlassen hat. Wird der Torwart daran gehindert, den Ball aus seinen Händen frei zu geben, erhält seine Mannschaft einen Freistoß vom imaginären Anstoßpunkt.

Dem Torwart ist es nicht erlaubt, den Ball mit seinen Händen oder Armen absichtlich zu berühren, wenn ihm der Ball von einem Mitspieler ein zweites Mal absichtlich zugespielt wird (einschließlich Kopfball), ohne dass ein Spieler des anderen Teams den Ball dazwischen berührt hat.

Bei der ersten Rückgabe des Balles von einem Spieler zu seinem Torhüter zeigt der Schiedsrichter diesen Pass durch Hochheben seines Armes an.

Zudem darf der Torwart mit einem Ball, den er außerhalb des Strafraums berührt hat, nicht mehr in den Strafraum gehen und ihn hier spielen (egal ob mit Fuß oder Hand). Wenn er einmal den Ball außerhalb des Strafraums berührt hat, kann er ihn innerhalb des Strafraums erst wieder berühren, wenn ein anderer Spieler am Ball war.

Bei Zuwiderhandlungen wird dem gegnerischen Team jeweils ein direkter Freistoß vom imaginären Anstoßpunkt zugesprochen.

## 17. Schnelles Spiel

Spielfortsetzungen (Eckstöße, Freistöße, Einwürfe, Einkick) müssen innerhalb von 4 Sekunden ausgeführt werden. Eckstöße, Einwürfe, Einkick und das Torwartspiel werden offen durch die Schiedsrichter angezählt, Freistöße werden verdeckt angezählt. Ein Spieler, der den erforderlichen Abstand bei Spielfortsetzungen nicht einhält, wird verwarnet. Zudem muss der Ball den Strafraum nach vier Sekunden verlassen haben, wenn ein Spieler der verteidigenden Mannschaft die Ballkontrolle hat. Hierbei ist es unerheblich, ob er angegriffen wird oder nicht.

## 18. Direkte Freistöße

Freistöße können stets direkt und müssen innerhalb von vier Sekunden nach Freigabe des Balls durch die Schiedsrichter ausgeführt. Die Spieler dürfen keine Mauer bilden. Der gefoulte Spieler muss den Freistoß selber ausführen, es sei denn, er hat sich schwer verletzt. In diesem Fall wird der Freistoß vom Spieler ausgeführt, der für ihn eingewechselt wird. Der Spieler, der den Freistoß ausführt, darf mit seinen Füßen oder dem Ball, aber nicht mit den Händen, einen kleinen Sandhügel bilden, um den Ball darauf zu positionieren.

## 19. Ort der Freistoßausführung

Direkter Freistoß in der gegnerischen Platzhälfte:

Wird ein direkter Freistoß in der Platzhälfte des fehlbaren Teams ausgeführt, stellen sich alle Spieler mit Ausnahme des Schützen und des Torhüters des gegnerischen Teams wie folgt auf:

- innerhalb des Spielfelds,
- mindestens 5 m vom Ball entfernt, bis dieser im Spiel ist,
- hinter oder neben dem Ball.

Direkter Freistoß aus der eigenen Hälfte oder vom imaginären Anstoßpunkt:

Wird ein direkter Freistoß in der Platzhälfte des Teams ausgeführt, gegen das das Vergehen begangen wurde, stellen sich alle Spieler mit Ausnahme des Schützen und des Torhüters des gegnerischen Teams wie folgt auf:

- innerhalb des Spielfelds,

# Dribbeln OHNE LIMITS



- Gegenspieler mindestens 5 m vom Ball entfernt, wobei mit Ausnahme des Torhüters des gegnerischen Teams, der in seinem Strafraum bleiben darf, kein Spieler im Bereich zwischen dem Ball und dem gegnerischen Tor stehen darf, bis der Ball gespielt ist.

Kiel, 28.05.2018

Schleswig-Holsteinischer Fußballverband