



Inhalt

1 Organisatorisches.....	2
1.1 Teilnahmebedingungen.....	2
1.2 Teams	2
1.3 Anmeldung	2
1.4 Ausrüstung.....	2
1.5 Weitere Besonderheiten	3
1.6 Versicherung.....	3
2 Spielbetrieb.....	3
2.1 Spielzeit und Gruppeneinteilung	3
2.2 Verhalten auf dem Spielfeld	3
2.3 Ergebnismeldung und Spielwertung.....	4
2.4 Spielwertung bei Ausscheiden eines Teams im Laufe des Turniers	4
3 Regeln	4
3.1 Spielzeit.....	4
3.2 Ball	4
3.3 Anzahl der Spielenden	4
3.4 Ein- und Auswechselungen.....	5
3.5 Spielregeln	5
3.7 Schiedsgericht und Entscheidungen/Sanktionen während des Spiels	7
4.0 Ansprechperson ZEH TU Berlin.....	7



1 Organisatorisches

1.1 Teilnahmebedingungen

Ein Team muss aus mindestens fünf Spielenden bestehen.

Spielberechtigt ist nur, wer über das Buchungssystem der Zentraleinrichtung Hochschulsport (ZEH) der TU Berlin angemeldet ist.

1.2 Teams

Ein Team besteht aus 5-10 Spielenden, gespielt wird im Verhältnis 1 zu 4.

Jedes Team benennt eine verantwortliche Person, die für die Kommunikation mit der ZEH verantwortlich ist. In der Regel ist dies gleichzeitig der/die Buchende der Teampauschale.

Die Organisation und Verwaltung des Teams geschieht in Eigenregie.

1.3 Anmeldung

Die Teamanmeldung wird durch die verantwortliche Person auf der Angebotsseite der ZEH der TU Berlin vorgenommen.

Nach Anmeldung wird unter dem angegebenen Teamnamen der verantwortlichen Person ein separater Kurs auf der Angebotsseite der ZEH der TU Berlin angelegt, in den sich alle Spielenden aus diesem Team eintragen. Auch die verantwortliche Person muss sich nochmal in diesen Kurs eintragen.

Ein Team ist erst spielberechtigt, wenn mindestens 5 Spielende angemeldet sind.

Die Bezahlung der Teampauschale erfolgt per Lastschrift vom angegebenen Konto.

Die Teampauschale beträgt 75€.

1.4 Ausrüstung

Es sind ausschließlich Hallenschuhe mit einer abriebfesten Sohle (non-marking) zugelassen.

Zur Unterscheidung müssen die Teams jeweils eine farblich einheitliche Kleidung tragen, gegebenenfalls sind Markierungsleibchen verfügbar. Wer das Tor hütet ist besonders kenntlich zu machen. Schienbeinschützer sind nicht vorgeschrieben, werden aber dringend empfohlen.



1.5 Weitere Besonderheiten

Grobreinigung (Flaschen, Papier etc.) nach Verlassen der Sporthalle und der Umkleieräume wird von den Teams eigenverantwortlich durchgeführt.

In der Halle sind keine Taschen, Glasflaschen oder ähnliches gestattet. Hierfür stehen Schließfächer vor Ort im Turnschuhgang zur Verfügung (1€ Pfandstück mitbringen).

Der Konsum von Alkohol sowie anderen Suchtmitteln auf den ausgewiesenen Wettkampfflächen, in der Sporthalle allgemein und um das Sportgelände herum ist während des gesamten Verlaufs der Veranstaltung untersagt.

Die Wettkampfteilnahme unter Einfluss von Alkohol sowie anderen Suchtmitteln ist untersagt. Bei Verstößen erfolgt ein Ausschluss vom Turnier.

1.6 Versicherung

Der Wettkampfsport ist vom Versicherungsschutz der Landesunfallkasse Berlin ausgenommen. Unfälle müssen über die private Krankenversicherung abgewickelt werden.

2 Spielbetrieb

2.1 Spielzeit und Gruppeneinteilung

Je nach Teamanzahl, werden die Teams per Los in Gruppen aufgeteilt oder spielen im Ligamodus Jede gegen Jeden.

Die Spielzeit ist abhängig von der Anzahl an gemeldeten Teams und wird rechtzeitig vor Turnierbeginn über den Spielplan bekannt gegeben.

2.2 Verhalten auf dem Spielfeld

Es handelt sich um ein Spilsportformat im Rahmen des Hochschulsports. Die Teilnehmenden sind angehalten, stets den Fair-Play-Gedanken in den Vordergrund zu stellen.

Das Schiedsgericht ist angehalten, überhartes Spiel und unsportliches Verhalten durch konsequentes Pfeifen zu unterbinden.

Die spielenden Teams sind angehalten, die Entscheidungen des Schiedsgerichts zu akzeptieren.



2.3 Ergebnismeldung und Spielwertung

Die Ergebnismeldung erfolgt durch das Schiedsgericht nach Ende des Spiels.

Ein gewonnenes Spiel wird mit 3 Punkten gewertet, ein Unentschieden mit 1 Punkt und eine Niederlage mit 0 Punkten.

Über den Tabellenstand entscheiden hierarchisch:

1. Punktzahl, 2. Torverhältnis, 3. Anzahl der geschossenen Tore, 4. direkter Vergleich, 5. Los

2.4 Spielwertung bei Ausscheiden eines Teams im Laufe des Turniers

Scheidet ein Team im Laufe des Turniers aus, werden alle Spiele des ausscheidenden Teams gemäß eines Nicht-Antretens mit 2:0 Toren und 3 Punkten für das andere Team gewertet.

3 Regeln

3.1 Spielzeit

Die Spielzeit wird während des Spieles nicht vom Schiedsgericht angesagt, da es unter Umständen das eine oder andere Team bevorteilen kann.

Es gilt die effektive Spielzeit. Bei Spielunterbrechungen durch Verletzungen oder Sanktionen wird die Spielzeit gestoppt.

3.2 Ball

Gespielt wird mit einem Futsal der Marke Derbystar.

3.3 Anzahl der Spielenden

Gespielt wird verbindlich 1:4 (1 Person, die das Tor hütet : 4 Spielende im Feld).

Kann ein Team nur 1:3 spielen, so kann es Ersatz von einem anderen Team bekommen, sodass es mit 1:4 antreten kann. Dies erfolgt jedoch in Absprache mit dem Schiedsgericht und den anderen Teams.

Während des Spiels können so viele Spielende eingesetzt werden wie anwesend sind, vorausgesetzt, dass diese ordnungsgemäß für das Team im Buchungssystem der ZEH der TU Berlin angemeldet sind.



3.4 Ein- und Auswechslungen

Es kann beliebig oft ein- und ausgewechselt werden.

Die Wechselzone ist neben bzw. hinter dem eigenen Tor. Diese Zone ist unbedingt einzuhalten.

Wechselfehler (z.B. Missachtung der Wechselzone) oder zu viele Spielende auf dem Feld werden mit Ballbesitz des anderen Teams an der Mittellinie sanktioniert. Wiederholte Wechselfehler (innerhalb eines Spiels!) werden mit Zeitstrafe geahndet.

Sollte durch einen Wechselfehler eine hundertprozentige Torchance verhindert werden, wird dies mit Strafstoß und einer Zeitstrafe geahndet.

Ein Wechsel im Tor muss dem Schiedsgericht angezeigt werden und ist nur bei Spielunterbrechungen möglich.

3.5 Spielregeln

Spielfeld

Das Spielfeld ist 20m*40m und wird durch Seitenauslinien und die Torauslinien begrenzt.

Seitenaus und Abwurf

Nach Seitenaus wird der Ball eingekickt (die Kniehöhenregel entfällt).

Ist der Ball im Toraus, erfolgt der Torabwurf mit der Hand. Dabei darf der Ball die Mittellinie überschreiten.

Da das Schiedsgericht keine Hilfe durch Personen an der Linie hat, ist es an unübersichtlichen Stellen bei seiner Entscheidung darüber, ob der Ball im Seiten- oder Toraus war, auf die Mithilfe der Spielenden angewiesen. Ehrlichkeit und Fairness lohnen sich immer!

Fouls

Regelverstöße werden allenfalls härter, keinesfalls milder als im Vereinsfußball geahndet.

Foulspiel und Handspiel werden durch Freistoß geahndet. Alle Freistöße werden indirekt ausgeführt. Der Mindestabstand der Mauer beträgt 3m. Im Strafraum wird Foulspiel und Handspiel durch direkten Strafstoß an der Siebenmeterlinie geahndet. Der Strafraum ist dabei der 6m-Raum des Handballspielfeldes und wird von der durchgezogenen Linie begrenzt.



Als Foulspiel gelten mindestens gefährliches Tackling von hinten, überharter Körperkontakt, Spielen des Balles im Liegen beim Zweikampf, Halten, Klammern und Schieben.

Das Schieben und Ziehen mit den Armen und Händen ist untersagt und wird rigoros mit Freistoß geahndet.

Das Grätschen in andere Spielende, auch wenn nur der Ball gespielt wird, soll vermieden werden.

4-Sekunden-Regel

Es gilt die 4-Sekunden-Regel: Bei Einkick, Freistoß sowie Abwurf vom Tor gilt ein Zeitfenster von vier Sekunden als Maximum für die Ausführung, ansonsten wechselt der Ballbesitz. Wird die 4-Sekunden-Regel beim Abwurf überschritten, erhält das andere Team den Ballbesitz am eigenen Tor.

Bei allen anderen Überschreitungen gibt es indirekten Freistoß entsprechend des Standortes der Überschreitung (wenn im Strafraum dann Freistoß an der 6m-Linie).

Hallendecke

Berührt der Ball die Hallendecke wird auf indirekten Freistoß entschieden.

Tore

Tore sind von überall erzielbar.

Sonderregeln für alle Personen im Tor

Der Bereich in dem die Person im Tor den Ball mit der Hand spielen darf, wird durch die 6m-Raumlinie des Handballfeldes begrenzt (durchgezogene Linie).

Die Person im Tor darf den Strafraum jederzeit verlassen. Verlässt sie den Strafraum, so nimmt sie den Status einer Person im Feld ein (Mitspielende Person im Tor ist erlaubt).

Die Rückpassregel wird angewandt (die Person im Tor darf den Rückpass also nicht mit der Hand aufnehmen!).

Personen im Tor dürfen das Tor durch Grätschen verteidigen, solange sie dabei kein Foul begehen.

Die Person im Tor darf die Mittellinie überqueren und auch Tore erzielen.



3.7 Schiedsgericht und Entscheidungen/Sanktionen während des Spiels

Das Schiedsgericht wird bei Bedarf (z.B. Schiedsrichter*in kurzfristig abgesagt) von einer oder mehrerer Personen eines nichtspielenden Teams übernommen. Die Teams werden von der Turnierleitung benannt.

Die Einteilung des Schiedsgerichts erfolgt durch die verantwortliche Person des Teams. Die Schiedsgerichtsansetzung des jeweiligen Teams ist vor dem Spiel abzustimmen.

Nicht-Antreten einer Schiedsgerichtstätigkeit wird mit 3-Punkt-Abzug bestraft. Wiederholtes nicht-Antreten mit Ausschluss vom Turnier.

Es gibt keine gelben Karten, sondern gleich eine 2-Minuten-Strafe. Zwei 2-Minuten-Strafen für gleiche Spielende bedeuten Gelb/Rot und damit Unterzahl bis zum Ende des Spiels.

Bei unsportlichem Verhalten (z.B. verbalen Angriffen auf andere Spielende, das Schiedsgericht oder Zuschauende, Sachbeschädigungen, etc.) bekommt das Team eine Verwarnung wegen Unsportlichkeit und einen Punkteabzug von 3 Punkten.

Bei Tötlichkeiten oder Körperverletzung erfolgt der Sofortausschluss des gesamten Teams sowie ein Ausschluss der tätlich gewordenen Person. Als Tötlichkeit bezeichnen wir ein stark regelwidriges Verhalten gegen den Körper von anderen Personen. Tötlichkeiten können z.B. das Schlagen von anderen Personen oder das Nachtreten gegen diese sein.

4.0 Ansprechperson ZEH TU Berlin

Oliver Thomaschewski
Sportartenverantwortlicher & Wettkampfbeauftragter
Telefon: +49 (0)30 314 25125
oliver.thomaschewski@tu-berlin.de