

RICHTLINIEN FÜR FUßBALLSPIELE IN DER HALLE NACH FIFA-REGELN

bfv-Durchführungsbestimmungen für Jugendwettbewerbe (Stand: 06.10.2019)

Die folgenden Durchführungsbestimmungen kommen für alle Juniorinnen- und Junioren-Verbandswettbewerbe in der Halle von der Kreis- bis zur Verbands-Ebene zur Anwendung. Die Durchführungsbestimmungen beziehen sich auf die Altersklassen der A- bis D-Junioren/innen, sowie für Spiele im Herren- und Frauenbereich, sofern nicht nach den offiziellen Fifa-Futsal-Regeln gespielt wird.

Grundlage der Spiele sind die aktuellen Fassungen der FIFA-Futsal-Regeln, soweit diese Durchführungsbestimmungen keine Abweichungen vorsehen, sowie die Satzung und die Ordnungen des bfv, insbesondere die Spiel-, die Rechts- und Verfahrens- sowie die Strafordnung. Einzelheiten zur Durchführung regeln die folgenden Bestimmungen. Für überregionale Wettbewerbe können andere Bestimmungen gelten.

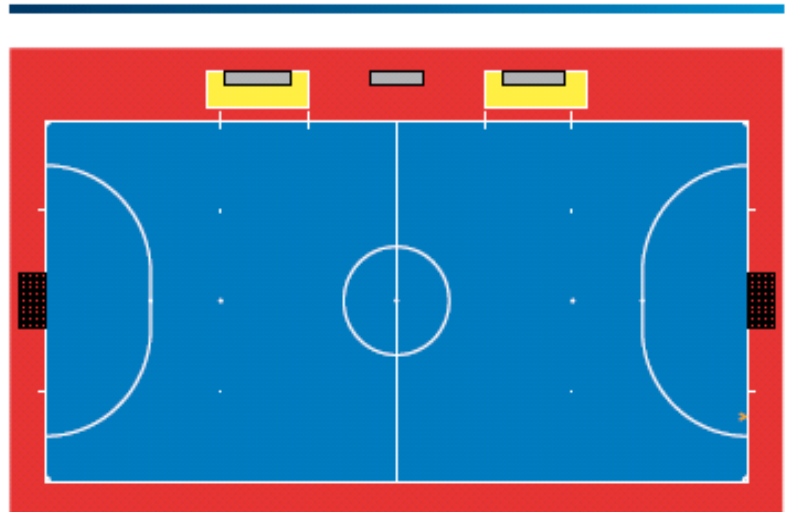
Regel 1 – Das Spielfeld

- Größe:
übliches Hallenspielfeld,
ca. 20 x 40 m
- Strafraum:
6-m-Raum vor jedem Tor (durchgezogene Kreismarkierung)
- Strafstoßmarke:
6 m vor der Torlinie (auf der durchgezogenen „Kreis“-markierung)
- Zweite Strafstoßmarke:
10 m vor der Torlinie (1 m hinter der gestrichelten „Kreis“-markierung)
- Auswechsellzonen:
zwei 5-m-Zonen im Bereich der Mittellinie vor den Spielerbänken, ca. 5 m rechts bzw. links neben der Mittellinie beginnend
- Tore:
3 x 2 m (Hallenhandball-Tore),
müssen gegen um Umkippen gesichert sein!

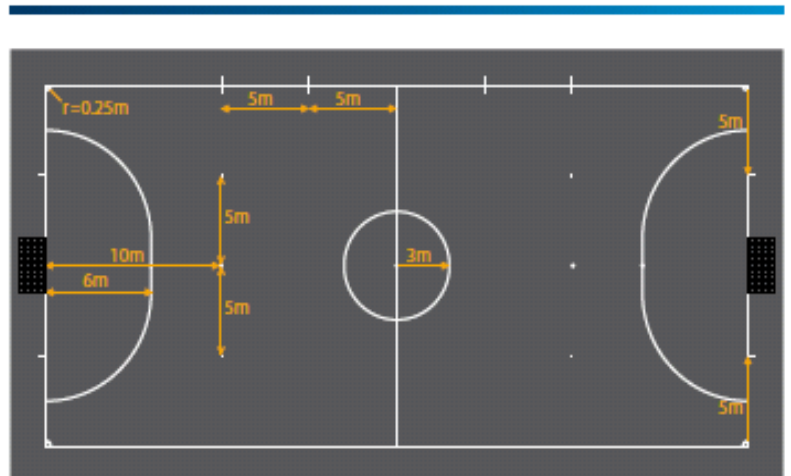
Regel 2 – Der Ball

- Spezieller Futsal-Ball mit reduzierten Sprungeigenschaften, Größe 4, 400 – 440 g, 0,6 – 0,9 Atü

Spielfeld



Spielfeldabgrenzungen



Regel 3 – Zahl der Spieler

- Eine Mannschaft besteht aus fünf Spielern (vier Feldspieler und ein Torwart), sowie maximal sieben Auswechselspieler; zu Spielbeginn müssen für jedes Team mindestens drei Spieler auf dem Feld sein.
- Ein- und Auswechseln ist unbegrenzt häufig möglich, allerdings nur innerhalb der Auswechselzone. Die Auswechslung kann jederzeit erfolgen, egal ob der Ball im Spiel ist oder nicht. Dies gilt auch für den Wechsel des Torwarts.
- Jeder Feldspieler darf den Torwart ersetzen, allerdings nur, wenn das Spiel unterbrochen ist und die Schiedsrichter informiert werden.
- Wird durch Feldverweise die Zahl der Spieler einer Mannschaft auf weniger als drei Feldspieler verringert, so hat der Schiedsrichter das Spiel zu beenden.
- Hat eine Mannschaft mehr als die zulässige Anzahl Spieler auf dem Spielfeld, so ist das Spiel zu unterbrechen und der Spieler, der das Spielfeld zu früh betreten hat, zu verwarren. Die Spielfortsetzung mit indirektem Freistoß für die gegnerische Mannschaft erfolgt dort, wo der Ball bei der Spielunterbrechung war. Der Spielführer entscheidet, welcher Spieler den Platz verlassen muss. Das Vergehen wird nicht als kumuliertes Foulspiel gezählt.

Regel 4 – Ausrüstung der Spieler

- Übliche Sportausrüstung; Schienbeinschützer sind Pflicht!
- Ein Spieler darf keine Kleidungsstücke oder Ausrüstungsteile tragen, die für ihn selbst oder die Spieler eine Gefahr darstellen (einschl. jeder Art von Schmuck). Nur für den Hallensport geeignete Schuhe mit glatten Sohlen ohne Stollen, Leisten oder Absätze sind zugelassen.

Regel 5 – Der Schiedsrichter (SR)

- Spiele der A- bis C-Junioren sollen von zwei SR geleitet (erster und zweiter SR) werden, die die uneingeschränkte Befugnis haben, den Spielregeln Geltung zu erschaffen. Bei den D-Junioren wird das Spiel von einem SR geleitet.
- Die Entscheidungen des SR über Tatsachen, die mit dem Spiel zusammenhängen, sind endgültig.

Regel 6 – Schiedsrichterassistenten (SRA)

- Es können zwei SRA (3. SR und Zeitnehmer) bestimmt werden.
- Ihr Platz befindet sich außerhalb des Spielfeldes in Höhe der Mittellinie auf der Seite der Auswechselzonen. Sie sind mit einer Uhr und einer Anzeige für die kumulierten Fouls auszustatten. Ein Tisch sollte zur Verfügung stehen.
- Der 3. SR unterstützt die Spiel leitenden Schiedsrichter und den Zeitnehmer. Er führt insbesondere Buch über die teilnehmenden Spieler, Torschützen, Auszeiten, kumulierte Fouls und die verwarren bzw. des Feldes verwiesenen Spieler sowie Spielunterbrechungen durch Eingriffe von außen.
- Der Zeitnehmer stoppt die Spielzeit und kontrolliert die Einhaltung der 2-Minuten-Strafe.
- Der Zeitnehmer und der 3. Schiedsrichter sind vom Ausrichter zu stellen.

Regel 7 – Dauer des Spiels

- Die offizielle Spielzeit beträgt 1 x 15 Minuten
- Bei einem Schuss, der unmittelbar vor dem Signal zum Ende des Spiels abgegeben wurde, wird dessen Ende abgewartet.
- Ein Strafstoß bzw. ein Freistoß ab der 10-m-Marke wird trotz Zeitablauf noch ausgeführt.

Regel 8 – Beginn und Fortsetzung des Spiels

- Bei Turnieren auf bfv- und Kreisebene spielt die erstgenannte Mannschaft von der Turnierleitung ausgesehen links und hat Anspiel.
- Beim Anstoß befinden sich alle Spieler in ihrer eigenen Hälfte. Die Gegenspieler des anstoßenden Teams müssen einen Abstand von mindestens drei Metern einhalten.
- Aus dem Anstoß kann kein Tor erzielt werden.

- Bei einem SR-Ball lässt der erste oder zweite SR den Ball an der Stelle fallen, an dem sich dieser zum Zeitpunkt der Unterbrechung befunden hat. Befand sich der Ball bei der Unterbrechung im Strafraum erfolgt der SR-Ball an der nächstgelegenen Stelle der Strafraumlinie.

Regel 9 – Der Ball in und aus dem Spiel

- Der Ball ist aus dem Spiel, wenn die Tor- oder Seitenlinien in vollem Umfang überquert, einer der SR das Spiel unterbricht oder der Ball die Decke berührt.
- Bei Deckenberührung wird das Spiel mit einem Einkick an der Stelle einer Seitenlinie fortgesetzt, die der Stelle der Deckenberührung am nächsten liegt.

Regel 10 – Wie ein Tor erzielt wird

- Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball die Torlinie zwischen den Torpfosten unterhalb der Querlatte in vollem Umfang überquert hat (übliche Fußballregelung).

Regel 11 – Abseits

- Im Futsal gibt es kein Abseits.

Regel 12 – Fouls und unsportliches Betragen

- Verbotenes Spiel und unsportliches Betragen werden mit direktem Freistoß bzw. Strafstoß oder indirektem Freistoß geahndet.
- Fouls, die mit einem direkten Freistoß geahndet werden, gelten als kumulierte Fouls (z. B. den Gegner treten, Bein stellen, anspringen, rempeln, schlagen, stoßen, bedrängen, halten, anspucken oder den Ball mit der Hand spielen).
- Erfolgen die genannten Vergehen im Strafraum, haben sie einen Strafstoß (6 m) zur Folge.
- Ein Spieler verursacht einen indirekten Freistoß, wenn er z. B. gegenüber dem Gegner gefährlich spielt, den Lauf des Gegners behindert oder den Torhüter am Abspielen hindert.
- Ein Torhüter verursacht unter anderem einen indirekten Freistoß, wenn er den Ball länger als vier Sekunden kontrolliert, er den Ball ein weites Mal berührt ohne dass ein Gegenspieler den Ball berührt hat oder er den Ball mit der Hand berührt hat, nachdem sich ein Mitspieler den Ball absichtlich zugespielt hat, auch nach einem Einkick.
- Wichtiger Hinweis: Das Grätschen ist verboten und zieht einen direkten Freistoß nach sich.
- Unsportliches Betragen wird mit einer Verwarnung (gelbe Karte) oder einem Feldverweis geahndet.
- Weitere Erläuterungen hierzu sind dem offiziellen Regelwerk zu entnehmen.

Regel 13 – Freistöße

- Es gibt direkte und indirekte Freistöße.
- Die Gegenspieler müssen mind. 5 m vom Ball entfernt sein
- Die Ausführung muss innerhalb von vier Sekunden ab der Freigabe des SR erfolgen.

Kumuliertes Foulspiel

- Die Foulspiele jeder Mannschaft, die mit einem direkten Freistoß geahndet werden, werden gezählt (kumulierte Foulspiele, siehe Regel 12). Ab dem 5. Foulspiel einer Mannschaft gibt es besondere Ausführungsregeln. Die Freistoßausführungen unterscheiden sich folglich je nach Anzahl der bereits erfolgten Foulspiele: bis zum 4. Foul Freistoß ab dem Ort des Foulspiels, ab dem 5. Foul Freistoß ab der 10-m-Marke.
- Die Gegenspieler müssen mind. 5 m vom Ball entfernt sein.
- Kumulierte Fouls werden auch in der Verlängerung beibehalten.

Regel 14 – Der Strafstoß

- Ausführung von der 6-Meter-Strafstoßmarke.
- Direkter Schuss auf das Tor
- Alle Spieler müssen außerhalb des Strafraums, hinter dem Strafstoßpunkt und fünf Meter davon entfernt sein.

Regel 15 – Der Einkick

- Bei Seitenaus oder Berührung der Hallendecke wird der Ball durch einen Einkick wieder ins Spiel gebracht.
- Aus einem Einkick heraus kann kein direktes Tor erzielt werden.
- Der Einkick muss innerhalb von vier Sekunden erfolgen, nachdem der Spieler sich des Balles bemächtigt hat. Der Ball muss dabei auf der Auslinie bzw. max. 25 cm davon entfernt außerhalb des Spielfeldes ruhen.
- Die Gegenspieler müssen mindestens fünf Meter Abstand halten.

Regel 16 – Der Torabwurf

- Ausführung innerhalb vier Sekunden, nachdem der Torwart sich des Balles bemächtigt hat, sonst indirekter Freistoß.
- Der Torwart darf den Ball erst wieder berühren, nachdem ein gegnerischer Spieler den Ball berührt hat (sonst: indirekter Freistoß).

Regel 17 – Der Eckstoß

- Ausführung innerhalb vier Sekunden, nachdem der Spieler sich des Balles bemächtigt hat
- Die Gegenspieler müssen mindestens fünf Meter Abstand halten.

Vorgehensweise zur Ermittlung eines Siegers

Für die Spielentscheidung kann bei Turnieren ein Spiel um max. fünf Minuten verlängert oder ein 6-m-Schießen durchgeführt werden. Bei Spielen um die Kreismeisterschaften und der Bad. Meisterschaften wird die Spielzeit nur im Finale um 1 x 5 Minuten verlängert. Ist auch nach dieser Verlängerung keine Entscheidung gefallen wird das Spiel im 6-m-Schießen entschieden. Für das 6-m-Schießen gelten folgende Bestimmungen:

- Der Schiedsrichter bestimmt das Tor, auf das alle Torschüsse ausgeführt werden.
- Der Schiedsrichter wirft eine Münze; die Mannschaft, deren Spielführer die Wahl gewinnt, entscheidet, ob sie den ersten Schuss abgeben will.
- Für die Ausführung der Torschüsse bestimmt jede Mannschaft drei Spieler, die das 6-m-Schießen bis zur Entscheidung durchführen. Hierfür können alle Spieler herangezogen werden, die auf dem Spielermeldebogen eingetragen sind; auch Spieler, deren Zeitstrafe bei Spielende noch nicht abgelaufen war.
- Beide Mannschaften haben abwechselnd je drei Torschüsse auszuführen. Sieger ist die Mannschaft, welche beim 6-m-Schießen die meisten Tore erzielt hat. Die Torschüsse werden nicht fortgesetzt, wenn eine Mannschaft so viele Tore erzielt hat, dass sie als Gewinner feststeht.
- Wenn beide Mannschaften nach der Ausführung von je drei Torschüssen die gleiche Anzahl von Toren erzielt haben, werden die Torschüsse fortgesetzt bis eine Mannschaft bei gleicher Anzahl von Torschüssen ein Tor mehr erzielt hat als die andere. Bei der Reihenfolge der Mannschaften verbleibt es. Die Reihenfolge der drei Spieler innerhalb der Mannschaft kann verändert werden.
- Jeder Torschuss muss von einem der jeweils drei für das 6-m-Schießen bestimmten Spieler ausgeführt werden. Erst wenn diese Spieler jeder Mannschaft je einen Torschuss ausgeführt haben, darf einer dieser Spieler einen zweiten Torschuss ausführen.
- Kann eine Mannschaft keine drei Spieler für das 6-m-Schießen (mehr) stellen, so schießen die verbleibenden Spieler in der vorhandenen Reihenfolge weiter.
- Ein Auswechseln der von jeder Mannschaft für das 6-m-Schießen bestimmten Spieler ist nicht gestattet, mit der Ausnahme, dass der Torwart auch noch während des 6-m-Schießens durch jeden auf dem Spielermeldebogen eingetragenen Spieler ersetzt werden kann.
- Alle Spieler – mit Ausnahme des Schützen und der beiden Torwarte – sollen sich, während die Torschüsse ausgeführt werden, in der entgegengesetzten Spielhälfte aufhalten (also hinter der Mittellinie). Der Torwart der Mannschaft, die den Torschuss ausführt, muss außerhalb des Strafraumes stehen und mindestens 3 m von der 6-m-Marke entfernt sein, bis der Ball im Spiel ist.

Ergänzungsbestimmungen für Futsalspiele im Fußballkreis Heidelberg

1. Spielberechtigung

Für Spiele in den Vorrundengruppen A, B, C und D sowie bei der Endrunde ist ein Spielrecht für Pflichtspiele erforderlich.

Die maximal zulässige Anzahl an Spielern auf dem Spielberichtsbogen ist nicht begrenzt. Pro Begegnung dürfen aber maximal zwölf Spieler am Spiel teilnehmen. Diese sind vor der jeweiligen Partie auf dem Spielberichtsbogen zu markieren.

2. Ausrüstung der Spieler und Betreuer

Bei Jugendspielen oder Jugendturnieren dürfen pro Mannschaft nur ein Trainer und ein Betreuer den Halleninnenraum betreten und auf der Auswechselbank Platz nehmen. Auf das Schuhwerk achten.

Wenn sich bei Trikotgleichheit die beiden Mannschaften nicht einigen können, muss die im Spielplan erstgenannte Mannschaft das Trikot wechseln.

3. Schiedsrichter

Im Allgemeinen werden die Spiele von amtlichen Schiedsrichtern geleitet (jeweils bei den „Quali-Gruppen A-D“). Im Falle von Nichterscheinen amtlicher Schiedsrichter hat der für die Durchführung verantwortliche Verein auch für einen reibungslosen Ablauf zu sorgen, wobei auch ein Betreuer anderer an diesem Spieltag beteiligter Vereine, die Spiele leiten können.

Im Allgemeinen gilt folgende Regel:

Beide an dem jeweiligen Spiel beteiligten Vereine haben sich auf geeignete Schiedsrichter zu einigen. Diese Einigung ist dem für den Spieltag verantwortlichen Vereinsvertreter mitzuteilen.

Kommt keine Einigung zu Stande und das Spiel muss ausfallen, wird es für beide Vereine mit 0:3 Toren als verloren gewertet.

Im Grundsatz gilt § 25 der Jugendordnung!

4. Rechtsordnung

Unsportliches Verhalten von Spielern und Betreuern sowie Verstöße gegen die Spielregeln werden genauso geahndet wie beim Feldfußball.

Ermahnungen, Verwarnungen und Feldverweise obliegen den Schiedsrichtern.

Bei einem Feldverweis auf Dauer (rote oder gelb-rote Karte) – gleichgültig aus welchem Grund – darf der ausgeschlossene Spieler im laufenden Spiel nicht mehr eingesetzt werden. Er muss die Umgebung des Spielfeldes (Spielerbank, Auswechselbank) verlassen. Der Aufenthalt im Zuschauerraum ist ihm erlaubt.

Ein nach einer roten Karte ausgeschlossener Spieler ist automatisch mindestens für das aktuelle Turnier gesperrt. Die zuständige Rechtsinstanz entscheidet über eine eventuelle höhere Strafe.

Unsportliches Verhalten von Trainern und Betreuern auf der Auswechselbank, die von den Schiedsrichtern mit dem Verweis von dieser bestraft werden, haben automatisch zur Folge, dass die so bestrafte Trainer und Betreuer an diesem Spieltag dort nicht mehr Platz nehmen dürfen. Es erfolgt die Meldung an das Jugendsportgericht.

Austragungsmodus

5. Vorrunde

Es wird in mehreren Gruppen gespielt. In jeder Gruppe spielt jeder gegen jeden mindestens einmal.

Bei gleicher Punktzahl am Ende der Gruppenspiele entscheidet über die Platzierung die Tordifferenz. Bei gleicher Tordifferenz wird die höhere erzielte Trefferzahl (10:4 ist besser als 8:2) besser bewertet. Ist auch diese gleich, so entscheidet das Ergebnis des direkten Aufeinandertreffens.

Endete diese unentschieden oder sind bis hierher mehr als zwei Mannschaften gleich, so gibt es ein Strafstoßschießen entweder, wenn möglich, am Ende des letzten Spieltages oder bei Abwesenheit einer oder mehrere Mannschaften an einem durch den Hallenspielleiter kurzfristig zu bestimmenden Ort und Zeitpunkt.

Dies kann durch eine einfache Entscheidungsrunde im k. o.-System in einer, nur wenn möglich neutralen Halle geschehen.

Wenn ein Verein ein Spiel abbricht, einen Spielabbruch verschuldet oder an einem Spieltag nicht antritt, so wird das der zuständigen Rechtsinstanz gemeldet.

Wird eine Mannschaft aus der laufenden Hallenrunde zurückgezogen, hat aber bereits Spiele ausgetragen, werden diese aus der Wertung genommen, damit keiner Mannschaft bei der Torwertung Nachteile entstehen können.

Bei mehreren gemeldeten Mannschaften eines Vereins in einer Altersklasse kann sich nur die 1. Mannschaft aus den Gruppen A, B, C oder D für die Endrunde qualifizieren.

6. Finalrunde

Welche Mannschaften die Endrunde erreichen, ist abhängig von der Zusammensetzung der Vorrundengruppen. Nur aus den Gruppen A, B, C und D kann die Endrunde erreicht werden.

Für die Finalrunde (Kreismeisterschaften) sind jeweils 8 Mannschaften der Altersklassen A-D am Start.

Bei **drei gleichgroßen Vorrundengruppen** erreichen jeweils der Gruppenerste und –zweite sowie die beiden besten Gruppendritten der Gruppen A bis C die Endrunde.

Bei **zwei gleichgroßen Vorrundengruppen** und einer kleineren Gruppe erreichen aus den beiden größeren Gruppen (z.B. A und B) drei (Platz 1-3) und der kleineren Gruppe (z.B. C) zwei (Platz 1-2) Mannschaften die Endrunde.

Bei **einer großen Vorrundengruppe und zwei kleineren Gruppen** erreichen aus der größeren Gruppe (z.B. A) drei (Platz 1-3) und aus den beiden kleineren Gruppen (z.B. B/C) zwei (Platz 1-2) Mannschaften sowie der beste Gruppendritte aus den beiden kleineren Gruppen die Endrunde.

Bei **zwei Vorrundengruppen mit gleicher Mannschaftsstärke** erreichen die vier besten Mannschaften jeder Gruppe den Endspieltag. Sind die beiden Gruppen nicht gleich groß, erreichen aus der größeren Gruppe fünf Mannschaften und aus der kleineren Gruppe drei Mannschaften die Endrunde.

Die Kreismeister sind in den Altersklassen A – D zur Teilnahme an den Badischen Hallenmeisterschaften berechtigt.

7. Verspätungen

Bei zu spätem Antreten einer Mannschaft hat die Turnierleitung eine Wartezeit von fünf Minuten einzuräumen. Ist die Mannschaft dann nicht spielbereit, fällt das Spiel aus. Über die Wertung entscheidet das Jugend sportgericht.

Gelder und Gebühren

8. Startgeld

Das Startgeld entfällt seit der Saison 2017/2018. Nach der Hallenrunde werden nach einem Verteilungsschlüssel die Kosten(Hallenmiete,Schiedsrichter) verursachungsgerecht auf die einzelnen Mannschaften je Verein aufgeteilt.

9. Eintritt

Bei allen Veranstaltungen wird ein Eintrittsgeld erhoben:

Vorrunde = 1,00 €

Endrunde = 1,50 €

Die Einnahmen aus den Eintrittsgeldern werden wie folgt aufgeteilt:

½ für den Ausrichter und ½ für den Fußballkreis Heidelberg

Bei den anreisenden Vereinen haben zwei Betreuer pro Mannschaft freien Eintritt. Außerdem sind die Schiedsrichter und bfv-Mitarbeiter zum freien Eintritt berechtigt.

Hier noch einmal ein Appell an Ihre Ehrlichkeit: Der Kreisanteil fließt in die Kasse der Hallenrunde zurück, kommt den teilnehmenden Vereinen also spätestens in der nächsten Hallenrunde zugute.

10. Abrechnung

Diese geschieht auf den entsprechenden Formularen, auf die auch die Spielergebnisse zur Kontrolle eingetragen werden. In dieses Formular hat der Ausrichter die Anzahl der verkauften Eintrittskarten, die Kosten für die Schiedsrichter und die ausgelegte Hallenmiete einzutragen. Das ausgefüllte Formular ist innerhalb von drei Tagen dem Hallenspielleiter zu übersenden unter Beilage von Kopien der Belege.

Der ausrichtende Verein hat die leitenden Schiedsrichter zu honorieren. Die Abrechnung hierfür ist, zusammen mit den Eintrittsgeldern, nach der Hallenmeisterschaft mit dem Hallenspielleiter durchzuführen. Bitte achten sie darauf, dass die Eintragungen in das Formular mit ihren Ausgaben bzw. Quittungen übereinstimmen.

Die übliche Aufstellung der Gesamtabrechnung erfolgt am Ende der Hallensaison auf Grund der Eintragungen in das Formular.

11. Mannschaftszurückziehungen

Mannschaftszurückziehungen sind gebührenfrei bis zum 15. September des jeweiligen Jahres (Posteingang). Nach diesem Datum wird eine Geldstrafe bei Mannschaften welche um die Kreismeisterschaft spielen und Gebühr bei den übrigen Mannschaften für den Rückzug jeder Mannschaft in Höhe von 21,00 Euro fällig. Ferner kommen noch Verwaltungsgebühren hinzu (§12 f Finanzordnung des bfv).

12. Nichtantritt

Tritt eine nicht um die Kreismeisterschaft spielende Mannschaft **A- D-Juniorenmannschaft** zu einem Hallenspieltag nicht an, werden pro ausgefallenes Spiel 10,- Euro an Gebühren berechnet. Ferner kommen noch Verwaltungsgebühren hinzu (§12 f Finanzordnung des bfv). Die Mannschaften, welche um die Kreismeisterschaft spielen wird Geldstrafe in gleicher Höhe für jedes Spiel fällig, die betreffenden Spiele werden als 0:3 verloren gewertet.

Aufgaben ausrichtender Vereine

13. Organisation/Ausrichtung eines Hallenspieltags

Die ausrichtenden Vereine sind für den reibungslosen Ablauf der Hallenspieltage verantwortlich, insbesondere dann, wenn keine KJA - Aufsicht und keine amtlichen Schiedsrichter zur Leitung der Spiele anwesend sind.

Die Kosten für überzogene Hallenstunden sind von den verantwortlichen Vereinen selbst zu tragen.

- Des Weiteren sind die Vereine zuständig für:

Bereitstellen geeigneter Spielbälle (Futsal-Ball)

Ballgrößen:

A, B, C-Junioren / Futsal 4 normal

D-Junioren / Futsal 4 light

E-Junioren / Futsal 3 oder 4 light

F-Junioren / Futsal 3 od. 4 superlight

- Bereitstellen einer Anzeige für die Futsal-Fouls
- Bereithalten von Klebeband zum Markieren der Futsal-Linien. Auswechselzonen 5 m breit, rechts und links neben der Mittellinie im Abstand von 5 m von der Mittellinie beginnend (80 cm lange Klebestreifen, je 40 cm innerhalb und außerhalb des Spielfeldes)
- Bereitstellen von ausreichend Markierungshemden
- Erhebung der Eintrittsgelder und Abrechnung mit dem Hallenspielleiter
- Entschärfen der Halle von Gefahrstellen
- Bereithalten eines Verbandskastens. Die Anwesenheit einer in Erster Hilfe ausgebildeten Person wäre wünschenswert. Kosten für Sanitätsdienste sind ggf. vom ausrichtenden Verein selbst zu tragen
- Den eingeteilten Schiedsrichtern sind aus versicherungstechnischen Gründen Parkplätze zur Verfügung zu stellen

Das Absenden des Ergebnisbogens an den Hallenspielleiter ist spätestens nach zwei Tagen vom Schiedsrichter vorzunehmen. Wenn keine offiziellen Schiedsrichter eingeteilt sind, ist dies vom Turnierleiter bzw. Jugendleiter vorzunehmen.

14. Spielberichtsbogen

Die Vereine müssen zu jedem Spieltag ihre eigenen **Online-Spielberichtsbogen** ausgefüllt „mitbringen“.

Die ausrichtenden Vereine sollten immer einige Turnierspielberichtsbogen, für die „Unwissenden“, bereit liegen haben.