



Fußball Freunde Büderich '22

Benefiz Cup 2025

Turnierregeln

Inhaltsverzeichnis

Präambel	2
1. Allgemeines	2
2. Mannschaften und Spieleranzahl.....	2
3. Spielfeld und Spielzeit	2
4. Spielregeln.....	2
5. Special Cards.....	3
6. Fouls und Disziplin.....	3
7. Wertung.....	3
8. Sicherheit und Fair Play	4

Präambel

Die **Fußball Freunde Büderich '22 e.V.** laden zu einem Kleinfeld-Hallenturnier ein, bei dem nicht nur der Ball, sondern auch der gute Zweck und der gemeinsame Spaß ins Rollen kommen sollen. Ja, natürlich wollen alle den Turniersieg – wir wären ja nicht beim Fußball, wenn niemand gewinnen möchte. Aber heute ist es wichtiger, *wie* wir miteinander spielen.

Wir treten an, um zu zeigen, dass Fußball mehr ist als Tabellenplatz, Taktiktafel und Torverhältnis. Hier geht es um Fairness, Respekt und darum, mit einem Lächeln durchs Turnier zu dribbeln. Freundlichkeit ist keine Schwäche, und ein lockerer Spruch zwischendurch gehört genauso dazu wie ein sauberer Pass.

Kurz gesagt: Wir spielen mit Herz, Humor und Haltung. Möge das beste Team gewinnen – aber bitte so, dass **alle** am Ende mit gutem Gefühl nach Hause gehen.

1. Allgemeines

- 1.1. Am Turnier nehmen 15 Hobbymannschaften teil.
- 1.2. Gespielt wird in einer Cageball-Halle mit umlaufender Bande und Kunstrasen.
- 1.3. Die Turnierleitung behält sich vor, in strittigen Situationen verbindliche Entscheidungen zu treffen.

2. Mannschaften und Spieleranzahl

- 2.1. Eine Mannschaft besteht aus maximal fünf Spielern gleichzeitig auf dem Feld: vier Feldspieler und ein Torwart.
- 2.2. Der Spielerkader pro Mannschaft ist frei wählbar; es wird kein Limit an Wechselspielern vorgegeben.
- 2.3. Es darf fliegend und unbegrenzt gewechselt werden. Der Ersatzspieler darf erst aufs Feld, wenn der auszuwechselnde Spieler das Spielfeld verlassen hat.

3. Spielfeld und Spielzeit

- 3.1. Gespielt wird auf Kunstrasen mit vollständig geschlossener Bande (Cageball).
- 3.2. Vorrundenspiele dauern 15 Minuten durchlaufende Zeit.
- 3.3. Finalrundenspiele dauern 12 Minuten durchlaufende Zeit.
- 3.4. Es gibt keine Halbzeitpause.
- 3.5. Die Zeit wird ausschließlich von der Turnierleitung geführt.
- 3.6. Eine Nachspielzeit liegt ausschließlich im Ermessen des Schiedsrichters oder der Turnierleitung.

4. Spielregeln

- 4.1. Der Ball bleibt im Spiel, solange er innerhalb der Bande bleibt.
- 4.2. Berührt der Ball oberhalb der Bande das Netz, wird ohne Unterbrechung weitergespielt.
- 4.3. Berührt der Ball die Decke (das Netz oberhalb des Spielfelds), geht es mit Ballbesitz der gegnerischen Mannschaft weiter (Abstoß vom Torwart).

4.4. Der Torwart darf Abwürfe und Abschläge nur bis maximal zur Mittellinie ausführen. Ein gezielter Ballkontakt über die Mittellinie hinaus führt zu einem indirekten Freistoß für den Gegner am Ort des Überschreitens.

4.5. Tore können aus allen Zonen erzielt werden.

4.6. Es gibt kein Abseits.

4.7. Rückpässe zum Torwart sind erlaubt. Der Torwart darf beim Rückpass durch einen eigenen Spieler den Ball nicht mit den Händen berühren.

4.8. Standardregeln des Hallenfußballs finden Anwendung, sofern sie nicht durch dieses Regelwerk modifiziert werden.

5. Special Cards

5.1. Jedes Team erhält in der Vorrunde je Spiel 2 Special Cards. Diese können zu einem beliebigen Zeitpunkt während eines Spiels eingesetzt werden.

5.2. Bedeutung Special Cards

5.2.1. Card „*Penalty*“: Penalty ab der Mittellinie anlaufend nur gegen den Torwart

5.2.2. Card „*Free Kick*“: Ein Frei-Kick wie beim Walking Football. D.h. ein Spieler passt von der Grundlinie des gegnerischen Tors aus den Ball Richtung Mittellinie. Dort steht ein 2. Spieler, der den Ball - hinter der Mittellinie stehend - auf das freie Tor schießen darf. Der Ball muss direkt geschossen werden (eine Berührung). Bleibt der Ball zuvor an irgendeiner Stelle liegen, ist die Chance vorbei.

5.3. Nach dem Einsatz einer Special Card geht es mit Ballbesitz der gegnerischen Mannschaft weiter (Abstoß vom Torwart).

5.4. Wird eine Karte eingesetzt, muss die Aktion unmittelbar und zügig durchgeführt werden, da die Zeit dafür nicht angehalten wird.

5.5. Jede Karte kann pro Spiel nur einmal eingesetzt werden.

5.6. Pro Spiel kann eine Karte eingesetzt werden.

6. Fouls und Disziplin

6.1. Grobe Fouls, Unsportlichkeiten und gefährliches Spiel werden strikt geahndet.

6.2. Harte Grätschen gegen den Mann sind verboten.

6.3. Zeitstrafen (2 Minuten) oder Platzverweise (für den Rest des laufenden Spiels) werden vom Schiedsrichter nach Ermessen ausgesprochen.

6.4. Ein Platzverweis führt zum Ausschluss des betreffenden Spielers für die restliche Partie. Die Mannschaft darf nach 2 Minuten einen anderen Spieler einwechseln und dann wieder vollständig sein.

6.5. Ein erhöhtes Verletzungs-Risiko ist in der Nähe der Bande. Zu intensiver Körperkontakt sind hier verboten und können nach Ermessen der Turnierleitung geahndet werden.

7. Wertung

7.1. Siege werden mit 3 Punkten, Unentschieden mit 1 Punkt und Niederlagen mit 0 Punkten bewertet.

7.2. Bei Punktgleichheit in der Vorrunde entscheidet:

- a) Tordifferenz
- b) erzielte Tore
- c) direkter Vergleich
- d) Entscheidung durch Siebenmeterschießen

7.3. In K.-o.-Spielen folgt bei Unentschieden ein sofortiges Siebenmeterschießen (kein Verlängerungsmodus).

8. Sicherheit und Fair Play

8.1. Das Tragen von Schienbeinschonern wird empfohlen.

8.2. Das Tragen von Schmuck und gefährliche Accessoires während des Spiels ist verboten.

8.3. Unsportlichkeit wird strikt geahndet, um Verletzungsrisiken zu minimieren.

8.4. Von den Zuschauern wird ein gleichfalls faires Verhalten gegenüber allen Aktiven und anderen Zuschauern erwartet.