

DURCHFÜHRUNGSBESTIMMUNGEN SPIELBETRIEB DER HERREN UND FRAUEN

Stand: 26. September 2024

Inhaltsverzeichnis

Abbildung 1 Kleinspielfeld der 7er-Ü-Mannschaften	12
Abbildung 2 Skizze des Handballfeldes	16
Spielbetrieb der Herren und Frauen	2
1. Allgemeines	2
2. Spielsystem Herren	4
3. Spielsystem Frauen	7
4. Ü-Fußball	9
5. Das Kleinspielfeld	12
6. Freizeit- und Breitensport Hobbymannschaften	13
7. Betriebssport	15
8. Planskizze des Handballfeldes	16
9. Rahmenrichtlinien für Fußballspiele in der Halle	17
10. Rahmenrichtlinien für Fußballspiele in der Halle nach FIFA Regeln (Futsal)	25
11. Rahmenrichtlinien zur Bildung von Spielgemeinschaften zwischen Vereinen	29
12. Zweitspielrecht in Amateurmannschaften	31
13. Pokal der Herren	32

Spielbetrieb der Herren und Frauen

1. Allgemeines

1.1. Grundsatz

Der Spielbetrieb von Herren- und Frauen-Mannschaften regelt sich nach den DFB-Fußballregeln sowie den Bestimmungen der Satzung und Ordnungen des SFV und den nachfolgenden Bestimmungen.

Die Abwicklung des Spielbetriebes der Herren wird vom Verbandsspielausschuss, der Frauen wird vom Verbandsausschuss für Frauen- und Mädchenfußball wahrgenommen.

1.2. Spieltermine

Die Pflichtspiele werden nach dem vom jeweiligen Spielleiter ausgearbeiteten und mit den Vereinen abgestimmten Spielplan ausgetragen. Spieltag ist grundsätzlich der Sonntag. Die Anstoßzeiten sind bei zwei Herrenmannschaften grundsätzlich 13:15 und 15:00 Uhr, bei drei Herrenmannschaften 13:15, 15:00 und 16:45 Uhr. Bei drei Mannschaften ist § 30 Abs. 10 der Spielordnung zu beachten.

Der Heimverein kann bei bis zu zwei Spielen an einem Nachmittag die Anstoßzeit innerhalb einer Zeitspanne von 12:45 bis 16:00 Uhr ohne Zustimmung des Gegners vor der Saison selbst bestimmen, wobei die numerisch höhere Mannschaft grundsätzlich vor der numerisch niedrigeren Mannschaft angesetzt wird. Nimmt nur eine Mannschaft am Spielbetrieb teil, ist eine Anstoßzeit zwischen 14.30 Uhr und 16.00 Uhr möglich. Diese Regelungen gelten nicht, wenn der Verein mit einer Frauenmannschaft ein Heimspiel am gleichen Tag hat.

An Samstagspieltagen, die im RTK seitens des Verbandsspielausschusses vorgegeben werden, betragen die Anstoßzeiten 15:30 Uhr für die 1. Mannschaft und 17:15 Uhr für die 2. Mannschaft. Sollte eine 3. Mannschaft am Spielbetrieb teilnehmen, findet dieses Spiel im Anschluss an der 2. Mannschaft statt. Auch hier ist bei 3. spielenden Mannschaften § 30 Abs. 10 der Spielordnung zu beachten.

Spiele unter Flutlicht sind erlaubt. Die vorhandene Lichtstärke muss eine einwandfreie Spieldurchführung gewährleisten.

Eine Änderung des festgelegten Spieltermins durch die Vereine bedarf der Einwilligung des Spielpartners und der Genehmigung des Spielleiters. Der bestätigte Verlegungsantrag (formlos per E-Postfach) ist dem Spielleiter drei Tage vor dem Spiel vorzulegen.

Ausgefallene Spiele werden zum nächsten Nachholspieltermin des Rahmenterminkalenders angesetzt, wenn mindestens acht Tage zwischen Ausfall- und Nachholtermin liegen.

In allen Spielklassen ist grundsätzlich der letzte Spieltag zur gleichen Zeit durchzuführen.

1.3. Sportanlagen, Spielplätze und Einrichtungen

Risikospiele können bei Ungeeignetheit der vorhandenen Spielstätte auch auf eine sichere Spielstätte verlegt werden.

Ist der Rasen-, Kunstrasen- oder Hartplatz unbespielbar, so kann das Spiel auch auf einem fremden Platz ausgetragen werden, soweit es die Abwicklung des Spielbetriebes erfordert; die Entscheidung darüber trifft der Spielausschussvorsitzende zusammen mit dem jeweiligen Kreisspielleiter.

Ist die Austragung eines Meisterschaftsspiels aufgrund der Platz- und Witterungsverhältnisse gefährdet, muss der Verein die vor Saisonbeginn festgelegte Sportplatzkommission (ein Vertreter der Platzanlage, ein Vertreter der spielleitenden Stelle und ein Vertreter des Vereins) kontaktieren. Diese hat spätestens vier Stunden vor Spielbeginn eine Entscheidung über eine Bespielbarkeit zu treffen. Die Platzanlage ist mit Einbeziehung der Wetterprognose zu prüfen und das Ergebnis ist dem

Spielleiter telefonisch vorab mitzuteilen. Der Spielleiter entscheidet über die Absage des Spiels. Stellt die Platzkommission die Unbespielbarkeit des Platzes fest und/oder sperrt der Platzeigentümer nach der Besichtigung den Platz, ist das Begehungsprotokoll mit den Gründen für die Absage dem Spielleiter umgehend vorzulegen.

1.4. Platzordnung

Der Platzverein ist für die Ordnung auf der Sportanlage vor, während und nach dem Spiel verantwortlich. Er hat einen ausreichenden Ordnungsdienst bereitzustellen.

Die Schiedsrichteransprechpartner begleiten den Schiedsrichter vor dem Spielbeginn von der Kabine zum Spielfeld, in der Halbzeitpause auf dem Weg zur Kabine und zurück zum Spielfeld. Gleiches gilt nach dem Spiel.

Die Anzahl der Ordner richtet sich nach dem Zuschaueraufkommen und Gefährdungslagen.

Einlasskontrollen können durchgeführt werden. Gefährliche Gegenstände wie Wurf- und pyrotechnische Gegenstände sind den Besuchern abzunehmen und an einem sicheren Ort aufzubewahren.

1.5. Unfalldienst auf dem Sportplatz

Der Platzverein ist für einen ausreichenden Unfalldienst im Stadion verantwortlich. Für den Transport verletzter Spieler ist eine Trage am Platz bereitzuhalten.

Es wird den Vereinen empfohlen, sich mit den örtlichen Rot-Kreuz-Stellen oder ähnlichen Organisationen in Verbindung zu setzen und nach Möglichkeit einen Defibrillator vorzuhalten.

1.6. Besonderheit

Die Relegations- bzw. Entscheidungsspiele werden entsprechend dem Rahmenterminplan im Anschluss an die letzten Spiele ausgetragen.

In den Kreisligen A können von einem Verein mehrere Mannschaften in Konkurrenz spielen. In diesem Fall sind die Mannschaften in verschiedene Klassen einzuteilen. Alle Mannschaften können die Meisterschaft erringen, jedoch kann nur die Mannschaft mit dem kleineren numerischen Zusatz eines Vereins in die zugehörige Bezirksliga aufsteigen. In den Spielklassen, in denen die Mannschaften mit den höheren numerischen Zusätzen die Meisterschaft erringen, steigt der Tabellenzweite dieser Liga direkt auf.

In allen noch offenen Fällen entscheidet der Verbandsspielausschuss nach sportlichen Gesichtspunkten.

2. Spielsystem Herren

2.1. Spielbetrieb

Von der Saarlandliga bis zur Kreisliga A einschließlich gelten folgende Regelungen, sofern in den nachstehenden Bestimmungen nichts anderes angegeben ist.

Der Meister einer Liga steigt grundsätzlich in die nächsthöhere, vom Verbandsspielausschuss festgelegte, Liga auf, vorbehaltlich der Regelung im § 30 (5) der Spielordnung. Verzichtet der Meister auf den Aufstieg, so tritt an seine Stelle der Tabellenzweite (§ 37 (1) der Spielordnung).

Der Tabellenletzte einer Liga steigt grundsätzlich in die nächsttiefere, vom Verbandsspielausschuss festgelegte, Liga ab, mit Ausnahme der Tabellenletzten der Kreisligen A, sie verbleiben in der Kreisliga A.

Bei einem oder mehreren Absteigern aus einer Liga in die jeweilige sich darunter befindende Liga erhöht sich die Zahl der Absteiger aus dieser tieferen Liga entsprechend.

Bei einem vermehrten Aufstieg aus einer Liga in die jeweilige sich darüber befindende Liga vermindert sich die Zahl der Absteiger aus dieser tieferen Liga entsprechend.

Die Auf- und Abstiegsregelung eines jeden Spieljahres wird vor jeder Saison veröffentlicht.

Der SFV kann für einzelne Ligen im Zuge einer Vermarktung weitere verbindliche Vereinbarungen für die Teilnehmer der jeweiligen Liga erlassen. Die Vereinbarung gilt als Zulassungsvoraussetzung für die Liga und ist von den Teilnehmern vor der Saison zu unterzeichnen und an den SFV zurückzusenden.

2.2. Saarlandliga

Die Saarlandliga spielt mit 18 Vereinen über das gesamte Verbandsgebiet.

Der Meister der Saarlandliga steigt in die Oberliga Südwest auf.

2.3. Verbandsligen

Die Verbandsligen spielen in zwei Staffeln mit jeweils 16 Vereinen.

Die Verbandsliga Nordost spielt über die Kreise Nordsaar und Ostsaar, die Verbandsliga Südwest über die Kreise Südsaar und Westsaar.

2.4. Landesligen

Die Landesligen spielen in vier Staffeln.

Im Kreis Nordsaar die Landesliga Nord, im Kreis Ostsaar die Landesliga Ost, im Kreis Westsaar die Landesliga West und im Kreis Südsaar die Landesliga Süd.

2.5. Bezirksligen

Die Bezirksligen spielen in sieben Staffeln.

Nordsaar: Bezirksliga III/Theel und Blies/Nahe

Ostsaar: Bezirksliga Ost

Südsaar: Bezirksliga Köllertal-Warndt und Saarbrücken

Westsaar: Bezirksliga Merzig-Wadern und Saarlouis

2.6. Kreisligen A

Im Verbandsgebiet werden entsprechend der gemeldeten Mannschaften Kreisligen A im jeweiligen Spielkreis gebildet. Die Ligastärke soll möglichst einheitlich sein.

2.7. Kreisligen B

Im Verbandsgebiet werden entsprechend der gemeldeten Mannschaften Kreisligen B im jeweiligen Spielkreis gebildet. Die Kreisligen B setzen sich zusammen aus unteren Mannschaften der Landes-, Bezirks- und Kreisligen A, die von den Vereinen nicht aufstiegsberechtigt gemeldet wurden.

Sie sollen möglichst im Terminplan-Rhythmus der ersten aufstiegsberechtigten Mannschaft spielen. Sie spielen ohne Aufstiegsberechtigung.

2.8. Norweger-Modell für Kreisligen B

In den Kreisligen B kann das Norweger-Modell angewandt werden. Dies bedeutet, dass ein Verein mit einer 11er-Mannschaft gegen einen Verein mit geringerer Mannschaftenstärke (10er, 9er, 8er, 7er) antreten muss. Die kleinere Mannschaftengröße ist maßgebend.

Die Spiele 11 gegen 11 werden auf einem Großfeld mit allgemein gültigen Platzmaßen ausgetragen.

Die Durchführung der Spiele erfolgt nach der Satzung und den Ordnungen des SFV.

Alle Spiele, unabhängig von der Mannschaftenstärke, gehen normal in die Wertung ein, d.h. für einen Sieg 3 Punkte, ein Unentschieden 1 Punkt und für eine Niederlage 0 Punkte.

Das Norweger-Modell findet nur in den Kreisligen B (nicht aufstiegsberechtigt) Anwendung.

Die Spiele gehören zur SR-Soll-Berechnung.

1. Für alle Modelle gelten folgende Rahmenbedingungen
 - a) Gültige Mannschaftenstärken: 11er-, 10er-, 9er-, 8er- oder 7er-Mannschaften
 - b) Mannschaftenstärke beider Mannschaften richtet sich nach der kleineren Mannschaftenstärke.
 - c) Wiedereinwechseln sind möglich.
 - d) Anzahl Spieler, Spielfeld, Spieldauer

Anzahl Spieler	11 - 11	10 - 10	9 - 9	8 - 8	7 - 7
Spielzeit	2 x 45 Minuten	2 x 45 Minuten	2 x 35 Minuten	2 x 35 Minuten	2 x 35 Minuten
Spielfeldgröße	normal	normal	normal	verkürzt	verkürzt

2. Zum verkürzten Spielfeld:
 - a) Sind Markierungen auf dem Spielfeld vorhanden (Kunstrasen) werden diese genutzt.
 - b) Bei nicht vorhandenen Markierungen dient eine Hälfte (quer) des regulären Spielfeldes als Spielfläche.
 - c) Die Zeichnungen Strafraum, Torraum und Strafstoßpunkt entsprechen dem Kleinfeld.
 - d) Besonderheiten verkürztes Spielfeld:
 - Strafraum: 12 x 29 Meter
 - Torraum: 4 x 13 Meter
 - Torgröße: 2 x 5 Meter
 - Strafstoßpunkt: 9 Meter
 - e) Bewegliche Tore sind gegen Umfallen zu sichern oder kippssichere Tor aufzustellen.

3. Für alle Modelle gelten folgende Bestimmungen der Spielordnung
Die Bestimmungen der Satzung und Ordnungen sind im vollen Umfang gültig.

Sonderbestimmungen

- eine vom Regelspielbetrieb (11er-Mannschaft) abweichende Mannschaftsstärke muss bis spätestens 24 Stunden vor dem Spiel beim Gegner und beim zuständigen Klassenleiter angezeigt werden.
- Maximale Anzahl an Spielern auf dem Spielbericht für die beantragende Mannschaft:
- Bei 10er-Mannschaft maximal 12 Spieler (da sonst Spielen mit 11 möglich)
- Bei 9er-Mannschaft maximal 11 Spieler (da sonst Spielen mit 11 möglich)
- Bei 8er-Mannschaft maximal 10 Spieler (da sonst Spielen mit 9 möglich)
- Bei 7er-Mannschaft maximal 9 Spieler (da sonst Spielen mit 8 möglich)

Der beantragenden Mannschaft stehen maximal zwei Auswechselspieler für beliebig viele Auswechselforgänge zur Verfügung, da sonst ein Spiel mit der nächsthöheren Mannschaftsstärke möglich ist.

Das Auswechsellkontingent des Gegners bleibt unberührt. Dieser kann die in der Spielordnung vorgesehenen Auswechselungen vornehmen.

3. Spielsystem Frauen

3.1. Altersklasse

In Frauenmannschaften sind Spielerinnen spielberechtigt, die im Kalenderjahr, in dem das Spieljahr beginnt, das 17. Lebensjahr vollenden oder vollendet haben. B-Juniorinnen die im Kalenderjahr das 16. Lebensjahr vollenden oder vollendet haben, können mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten ein vorzeitiges Spielrecht für Frauenmannschaften beantragen.

3.2. Spielzeit

Die Spielzeit beträgt 2 × 45 Minuten, die Verlängerung 2 × 15 Minuten.

3.3. Spielfeld, Spielball

Die Frauen spielen auf dem normalen Spielfeld mit einem Ball der Größe fünf.

3.4. Zahl der Spielerinnen

1. Frauenmannschaften bestehen aus elf Spielerinnen.
2. In Pflichtspielen (Meisterschaft und Pokal) können bis zu vier Spielerinnen mehrmals ausgetauscht werden.
3. In der Bezirksliga kann die 11er-Mannschaft bei Anwendung des Norweger-Modell, Spiel 9:9, bis zu sechs Spielerinnen mehrmals austauschen.

3.5. Spielbetrieb

Von der Verbandsliga bis zu den Bezirksligen gelten folgende Regelungen, sofern in den nachstehenden Bestimmungen nichts anderes angegeben ist.

Der Meister einer Liga steigt grundsätzlich in die nächsthöhere vom Verbandsausschuss für Frauen- und Mädchenfußball festgelegte Liga auf, vorbehaltlich der Regelung in § 30 (5) der Spielordnung. Verzichtet der Meister auf den Aufstieg, so tritt an seine Stelle der Tabellenzweite (§ 37 (1) der Spielordnung).

Der Tabellenletzte einer Liga steigt grundsätzlich in die zugehörige, nächsttiefere vom Verbandsausschuss für Frauen- und Mädchenfußball festgelegte Liga ab, mit Ausnahme der Tabellenletzten der Bezirksligen. Sie verbleiben in der Bezirksliga.

Bei einem oder mehreren Absteigern aus einer Liga in die jeweilige sich darunter befindliche Liga erhöht sich die Zahl der Absteiger aus dieser tieferen Liga entsprechend.

Bei einem vermehrten Aufstieg aus einer Liga in die jeweilige sich darüber befindliche Liga vermindert sich die Zahl der Absteiger aus dieser tieferen Liga entsprechend.

Die Auf- und Abstiegsregelung eines jeden Spieljahres wird vor jeder Saison veröffentlicht.

3.6. Verbandsliga

Der Verbandsliga gehören grundsätzlich zwölf Mannschaften an.

Der Meister der Verbandsliga steigt in die Regionalliga Südwest auf.

3.7. Landesliga/Landesligen

Bei einem entsprechenden Unterbau werden eine oder zwei Landesligen im Verbandsgebiet gebildet. Die jeweilige Ligastärke soll zehn Mannschaften nicht unterschreiten.

3.8. Bezirksliga

Im Verbandsgebiet werden entsprechend der gemeldeten Mannschaften Bezirksligen gebildet. Die Ligastärke soll möglichst einheitlich sein und einen geregelten Spielbetrieb gewährleisten.

3.9. 7er-Bezirksklassen

Im Verbandsgebiet werden entsprechend der gemeldeten Mannschaften 7er-Bezirksklassen gebildet. Sie spielen ohne Aufstiegsberechtigung.

3.10. Norweger-Modell

Die Vereine können ihre Mannschaften orientiert an der Anzahl ihrer Spielerinnen zum Meldetermin (31.05.) als 7er-, 9er- und 11er-Mannschaften melden.

7er-Mannschaften werden grundsätzlich in die nicht aufstiegsberechtigte Bezirksklasse eingeteilt.

In den Bezirksligen kann das „Norweger-Modell“ angewandt werden. Dies bedeutet, dass dort ein Verein, der eine 11er-Mannschaft gemeldet hat, gegen einen Verein mit einer 9er-Mannschaft antreten muss; es wird dann 9:9 gespielt. Die kleinere Mannschaftenstärke ist maßgebend.

Mit Zustimmung der gegnerischen Mannschaft können 9er-Mannschaften auch 11 gegen 11 spielen, dies muss jedoch ein Tag vor dem Spiel der Spielleitung schriftlich mitgeteilt werden.

Einmal in der Saison kann die Mannschaftenstärke umgemeldet werden. Die Ummeldung muss schriftlich an die Spielleitung erfolgen.

Aufsteigen in die Landesliga kann nur eine 11-er Mannschaft, die das gesamte Spieljahr als 11er-Mannschaft gemeldet war. § 27 a der Spielordnung ist anzuwenden, insoweit gelten alle Mannschaften als aufstiegsberechtigt.

Die Spiele 11 gegen 11 werden auf einem Großfeld mit den allgemein gültigen Platzmaßen ausgetragen. Die Spiele 9 gegen 9 finden auf einem mit den Vereinen abgestimmten Spielfeld statt. Die Durchführung der Spiele erfolgt nach der Satzung und den Ordnungen des SFV.

4. Ü-Fußball

4.1. Altersklasseneinteilung

1. Spieler über 32 Jahre: Ü32
2. Spieler über 40 Jahre: Ü40
3. Spieler über 50 Jahre: Ü50
4. Spieler über 60 Jahre: Ü60

In allen Spielen dürfen nur Spieler mitwirken, die im Kalenderjahr das für die einzelnen Altersklassen festgelegte Lebensjahr vollenden und die im Besitze einer vom SFV ausgestellten Spielerlaubnis oder einer gültigen Zweitspielerlaubnis sind. Der Einsatz von jüngeren Spielern gilt als Einsatz von nicht spielberechtigten Spielern und kann für die Vereine und Spieler zu einer Bestrafung führen. Für alle Spiele der Ü-Mannschaften ist ein elektronischer Spielbericht zu erstellen.

4.2. Ausnahmen

In Spielen der Ü40, Ü50 und Ü60- Mannschaften dürfen höchstens drei Spieler eingesetzt werden, die bis zu drei Jahren jünger sind, als das Eintrittsalter der entsprechenden Altersklasse.

Bei Spielen in der Halle darf bei der Ü40 nur ein Spieler eingesetzt werden, der bis zu drei Jahre jünger ist. Dieser jüngere Spieler darf kein Gastspieler Spieler mit Zweitspielrecht sein.

Bei Spielen in der Halle darf bei der Ü50 und der Ü60-Mannschaften kein jüngerer Spieler eingesetzt werden.

In Freundschaftsspielen der Ü32-Mannschaften können auch Spieler eingesetzt werden, die im Besitz einer vom SFV ausgestellten Spielerlaubnis sind, das 32. Lebensjahr im Kalenderjahr vollenden und keine Spielberechtigung für einen der beiden Spielgegner besitzen. Der oder die Spieler sind auf dem Ausdruck des elektronischen Spielberichts zu vermerken. Ebenso das Einverständnis der beiden Mannschaften. Durch den Eintrag auf dem Spielbericht erhält der betroffene Spieler ein temporäres Zweitspielrecht. Der Vermerk ist von beiden Mannschaftsführern zu unterschreiben. Bei sportrechtlichen Verfahren gegen einen Spieler mit temporärem Zweitspielrecht haftet der Verein, der den Spieler einsetzt.

4.3. Allgemeines

1. Für Spiele im Ü-Fußball gelten die Satzung und die Ordnungen des SFV.
2. In Spielen der Ü50- und Ü60-Mannschaften wird ohne Abseits gespielt.
3. Die allgemeinen Fußballregeln können in Freundschaftsspielen aller Ü-Altersklassen in den nachfolgenden Punkten individuell gestaltet werden:
 - a) Größe des Spielfeldes
 - b) Größe der Tore
 - c) Spielzeit
 - d) Zahl der Auswechselungen
 - e) Wiedereinwechselungen
 - f) Abseitsregelung (bei Ü50- und Ü60-Mannschaften)

Vorgesagtes gilt lediglich, wenn sich beide Vereine auf die getroffenen Regelungen einigen. Kommt eine Einigung nicht zustande, gelten in diesen Punkten die allgemeinen Fußballregeln. Der Schiedsrichter ist vor Spielbeginn entsprechend zu informieren.

4.4. Spielzeit

Die Spielzeit beträgt für alle Spiele im Ü-Fußball 2 × 35 Minuten.

4.5. Zahl der Spieler

1. Die Mannschaften bestehen aus elf oder sieben Spielern.
2. Bei Spielbeginn müssen in 7er-Mannschaften mindestens fünf, in 11er-Mannschaften mindestens sieben Spieler anwesend sein.

4.6. Herbeiführung von Spielentscheidungen

1. Die Verlängerung beträgt jeweils 2 × 10 Minuten.
2. An einem Sieben- bzw. Elfmeterschießen dürfen nur die Spieler teilnehmen, die zum Zeitpunkt der Beendigung der Verlängerung gespielt haben.
3. In Spielen der Ü50- und der Ü60-Mannschaften wird keine Verlängerung gespielt. Die Spielentscheidung wird unmittelbar durch ein Sieben- bzw. Elfmeterschießen herbeigeführt. Am Sieben- bzw. Elfmeterschießen dürfen nur die Spieler teilnehmen, die zum Zeitpunkt der Beendigung der regulären Spielzeit gespielt haben.

4.7. Spieleraustausch

1. Pflichtspiele
Während des gesamten Spiels in den Altersklassen Ü32 und Ü40, einschließlich einer evtl. Verlängerung, dürfen bis zu fünf Spieler mehrmals ausgetauscht werden.
In den Pflichtspielen der Ü50- und Ü60-Mannschaften können beliebig viele Spieler mehrmals ausgetauscht werden.
2. Freundschaftsspiele
In Freundschaftsspielen aller Altersklassen können Spieler beliebig oft ausgetauscht und wieder eingesetzt werden.

4.8. Spielfeld, Ballgröße

11er-Mannschaften spielen auf normalem Spielfeld,
7er-Mannschaften auf Kleinfeld jeweils mit einem Ball der Größe fünf.

4.9. Schiedsrichter

1. Alle Freundschaftsspiele aller Altersklassen müssen vom Platzverein im DFBnet selbst angelegt werden.
2. Bei Pflichtspielen erfolgt die Anforderung des Schiedsrichters und die Anlegung des Spiels im DFBnet durch den für den Wettbewerb verantwortlichen Spielleiter.

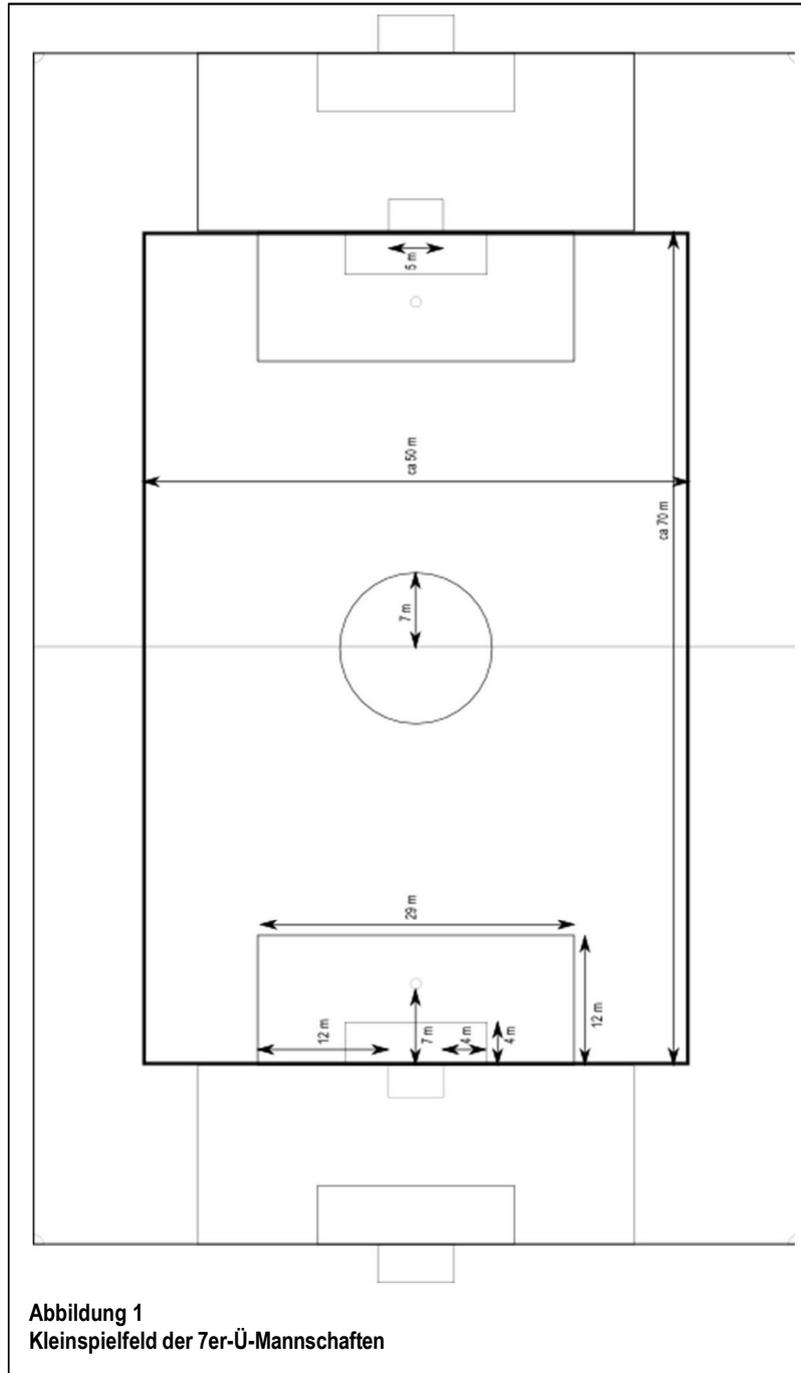
4.10. Spielgemeinschaften

1. Vereine, die zur Aufstellung einer Mannschaft der Altersklasse Ü32, Ü40, Ü50 oder Ü60 nicht über ausreichend eigene Spieler verfügen, können sich mit einem oder mehreren benachbarten Vereinen zu einer Spielgemeinschaft zusammenschließen.
2. Sind Spielgemeinschaften in mehreren Ü-Altersklassen erforderlich, so sollen sie grundsätzlich von denselben Vereinen gebildet werden.
3. Spielgemeinschaften können kreisübergreifend gebildet werden.
4. Eine Spielgemeinschaft soll für die Dauer von mindestens fünf Jahren vereinbart werden. Sie verlängert sich automatisch jeweils um ein weiteres Jahr, wenn nicht mindestens einen Monat vor Beginn des neuen Spieljahres gekündigt wird.
5. Die Bildung von Spielgemeinschaften ist genehmigungspflichtig.
6. Antragstellung
Antrag auf Genehmigung bzw. Anmeldung einer Ü-Spielgemeinschaft ist vom federführenden Verein mit Antragsvordruck vier Wochen vor Saisonbeginn beim Verbandsspielausschuss des SFV zu beantragen bzw. anzumelden. Antragsvordrucke sind bei der SFV Geschäftsstelle erhältlich.
7. Auflösung, Neubildung
Bei Auflösung oder Neubildung einer Spielgemeinschaft ist dies zu melden bzw. ein neuer Antrag dem Verbandsspielausschuss vorzulegen.
8. Durch die Bildung einer Spielgemeinschaft verlieren die Ü-Spieler nicht die Spielerlaubnis für ihren Stammverein.
9. Das Pflichtspieljahr für Ü-Mannschaften beginnt am 1. Juli eines jeden Jahres und endet am 30. Juni des folgenden Jahres.

4.11. Zweitspielrecht

1. Ein Zweitspielrecht für Pflichtspiele kann nur für Spieler erteilt werden, die die Regelaltersgrenze der jeweiligen Ü-Altersklasse erreicht haben. Ein Spieler darf im Laufe einer Saison grundsätzlich nur für eine Mannschaft an einem Wettbewerb teilnehmen. Nimmt die eigene Mannschaft am Wettbewerb teil, kann ein Zweitspielrecht für keine andere Mannschaft erteilt werden.
2. In Pflichtspielen der Ü32- und Ü40-Mannschaften können uneingeschränkt Spieler mit Zweitspielrecht eingesetzt werden. Das Zweitspielrecht muss schriftlich vor Beginn des jeweiligen Wettbewerbes beim Kreisvorsitzenden beantragt werden.
3. An Pflichtspielen der Ü50- und Ü60-Mannschaften können uneingeschränkt Spieler mit einem Zweitspielrecht teilnehmen. Mannschaftsbezeichnungen von Ü50- und Ü60-Mannschaften können von Vereinsnamen abweichen. Bei der Nennung von Ü50- und Ü60-Mannschaften ist zwingend ein Verein als federführend anzugeben.
In Pflichtspielen der Ü50- und Ü60-Mannschaften erfolgt die Spielerlaubnis über Spielerlisten, die vor Beginn der Spielrunde dem SFV vorzulegen sind. Spieler, die auf dieser Liste stehen und nicht dem federführenden Verein angehören, erhalten ein Zweitspielrecht. Sie verlieren durch dieses Zweitspielrecht nicht die Spielberechtigung für Freundschaftsspiele ihres Stammvereins.
4. Zweitspielrechte können auch in der Zeit vom 1. Januar bis 31. Januar (Wechselperiode II) für Pflichtspiele beantragt werden.

5. Das Kleinspielfeld



6. Freizeit- und Breitensport Hobbymannschaften

6.1. Mitgliedschaft

Die von Personengruppen gebildeten Freizeit- und Breitensport gebildeten Hobbymannschaften (nachstehend FBH-Mannschaften genannt) sollen grundsätzlich einem dem Saarländischen Fußballverband angeschlossenen Verein als selbstständige Abteilung beitreten.

6.2. Mitgliedsbeiträge

Die Zahlung von Mitgliedsbeiträgen der FBH-Mannschaften an die Vereine, denen sie sich anschließen, sowie die Höhe der Beiträge unterliegt der Vereinbarung zwischen der FBH-Mannschaft und dem Verein. Die Vereine sind verpflichtet, die Mitglieder der FBH-Mannschaften in der jährlichen Bestandserhebung des Landessportverbandes aufzuführen.

6.3. Spielberechtigung

Spieler einer FBH-Mannschaft, die einem anderen Verein angehören, als demjenigen, dem sich die FBH-Mannschaft angeschlossen hat, bleiben als aktive Spieler in ihrem Verein uneingeschränkt spielberechtigt, in der FBH-Mannschaft im Rahmen von deren Spielen.

Die Mitwirkung von Jugendspielern unter 17 Jahren in FBH-Mannschaften ist verboten.

6.4. Einschränkung der Spielberechtigung

Spielern, die am Spielbetrieb des SFV teilnehmen, ist von Freitag bis einschließlich Sonntag die Teilnahme an Spielen der FBH-Mannschaft nicht gestattet. Ausnahmen bedürfen der Zustimmung des Vereines, dem der Spieler angehört.

6.5. Spielbetrieb

FBH-Mannschaften regeln ihren Spielbetrieb selbst. Es ist erlaubt, mit allen organisierten FBH-Mannschaften und Vereinsmannschaften des SFV und der dem DFB angeschlossenen Verbände, in denen diese oder eine ähnliche Regelung gilt, Spiele auszutragen. Diese Spiele können selbständig unter Beachtung der gültigen Fußballregeln durchgeführt werden. Die Genehmigung zur Durchführung von Spielrunden erteilt der Verbandsspielausschuss.

Die Teilnahme an Pokalturnieren und Sportfesten der Verbandsvereine ist gestattet.

Eigene Pokalturniere und Sportfeste sind rechtzeitig dem zuständigen Kreisvorsitzenden zu melden.

Alle Spiele der FBH-Mannschaften sind nach den Bestimmungen des SFV durchzuführen.

6.6. Spielzeit

Die Spielzeit soll 2 × 45 Minuten betragen, die Spielverlängerung 2 × 15 Minuten.

6.7. Schiedsrichter

Sollen Spiele der FBH-Mannschaften von einem anerkannten Schiedsrichter geleitet werden, so ist diese vom gastgebenden Verein (Mannschaft) beim zuständigen Schiedsrichter-Obmann anzufordern.

6.8. Versicherungsschutz

Für jedes gemeldete Mitglied der FBH-Mannschaft besteht Unfall- und Versicherungsschutz im Rahmen des Sportversicherungsvertrages des LSVS.

6.9. Sportplätze

Soweit die FBH-Mannschaften nicht über eigene Sportplätze verfügen, unterliegt die Regelung über die Benutzung der Sportplätze der Vereinbarung zwischen dem Verein und der zugehörigen FBH-Mannschaft.

6.10. Verfahren gegen Spieler

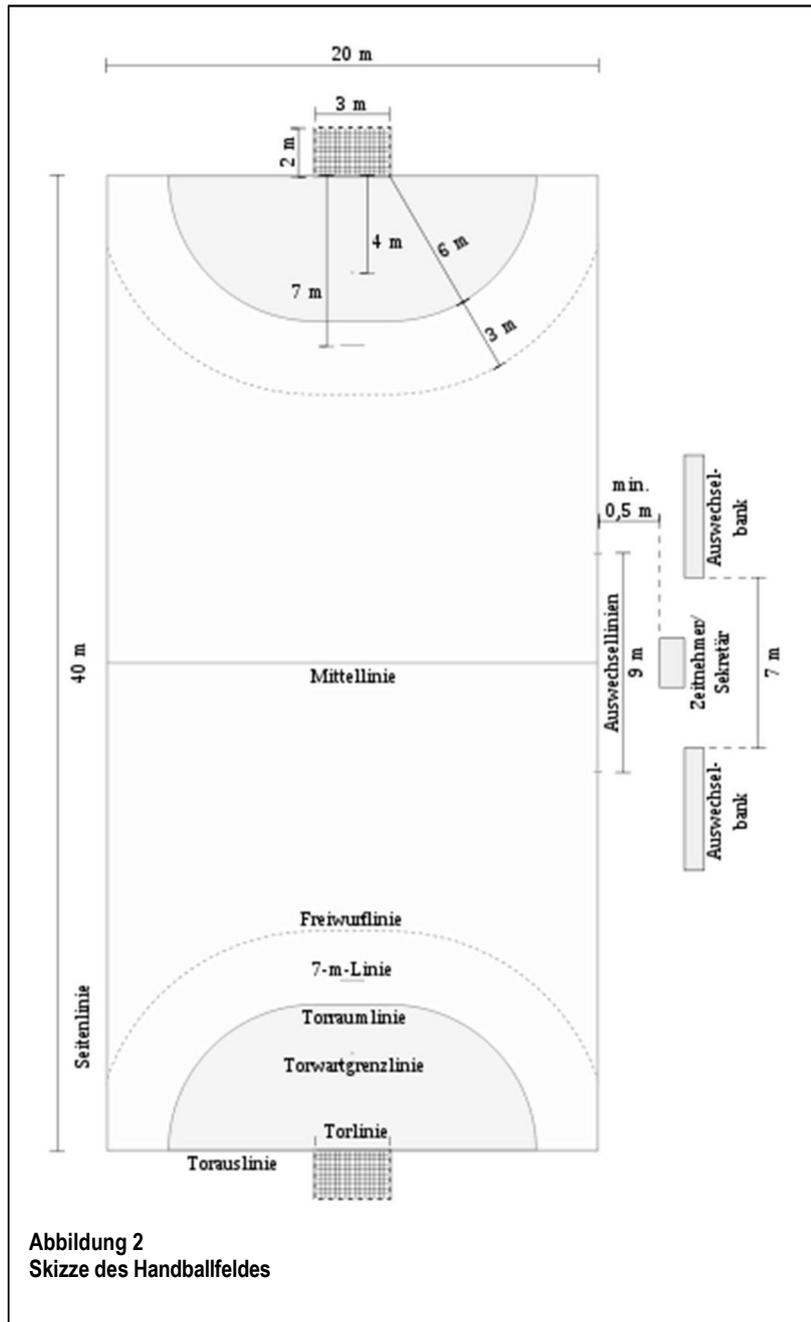
Gegen Spieler mit Spielerlaubnis für einen Mitgliedsverein werden Verfahren wegen Verfehlungen in Spielen einer FBH-Mannschaft nur eingeleitet, wenn ein Schiedsrichter vom Veranstalter oder gastgebenden Verein angefordert war und die Verfehlung schwerwiegend ist.

7. Betriebssport

7.1. Für den Spielbetrieb der Betriebssportgruppen (BSG) gelten folgende Sonderregelungen:

1. die BSG können einem dem SFV angeschlossenen Verein oder Verband als selbständige Abteilung beitreten oder selbstständiges Mitglied werden, wenn sie die satzungsmäßigen Voraussetzungen erfüllen (§ 12 ff der Satzung). Durch die Mitgliedschaft im SFV ist der übliche Versicherungsschutz gewährleistet. Die Vereine sind verpflichtet, die Mitglieder der BSG in den jährlichen Bestandserhebungen des LSVS für den SFV aufzuführen.
2. Spieler der BSG erhalten vom SFV den üblichen Spielerpass mit dem Vermerk Betriebssport. Dieser Ausweis berechtigt nur zum Spielen in der entsprechenden BSG-Mannschaft. Sollten die Spieler bereits ein Spielrecht für den Pflichtspielbetrieb oder für Futsal haben, wird ihnen ein Zweitspielrecht erteilt.
3. Die Spielerlaubnis für eine BSG-Mannschaft kann grundsätzlich erst ab dem vollendeten 17. Lebensjahr erteilt werden.
4. Die Spiele der BSG-Mannschaften sollen an Tagen ausgetragen werden, an denen keine Pflichtspiele des SFV stattfinden.
5. Für den Vereinswechsel gelten die Vorschriften der Spielordnung. Bei Arbeitsplatzwechsel kann für die neue BSG sofortige Spielerlaubnis erteilt werden. Ansonsten gelten die in der Spielordnung festgelegten Wechselbestimmungen.
6. Eine BSG-Mannschaft besteht aus sieben bzw. elf Spielern, wobei bis zu vier Spieler pro Mannschaft mehrmals in einem Spiel ausgetauscht werden können. Das Ein- und Auswechseln ist nur bei Spielunterbrechung und zwar von der Seitenlinie aus in Höhe der Mittellinie gestattet. Bei Spielen in der Halle können die Spieler beliebig ein- und ausgewechselt werden.
7. Verfügen eine oder mehrere Betriebssportgemeinschaften nicht über genügend Spieler zur Aufstellung von Mannschaften, so kann diesen auf Antrag vom Verbandsspielausschuss für die Dauer von bis zu fünf Jahren die Genehmigung zur Bildung einer Spielgemeinschaft erteilt werden. Der Antrag muss vor Beginn der Spielrunde (1. Juli) gestellt werden.
8. Lizenzspieler dürfen in BSG-Spielen nicht eingesetzt werden.
9. Die Rechts- und Strafordnung des SFV hat auch für die BSG Gültigkeit. Spielersperren, die im Zusammenhang mit Vergehen in Mannschaften der BSG ausgesprochen werden, gelten nicht für die übrigen Vereinsmannschaften. Dagegen werden Spielersperren, die im Zusammenhang mit Vergehen in Spielen des angestammten SFV-Vereins ausgesprochen werden, auch für die BSG wirksam.
Über Ausnahmen entscheidet die Verbandsspruchkammer abschließend.

8. Planskizze des Handballfeldes



9. Rahmenrichtlinien für Fußballspiele in der Halle

9.1. Allgemeines

Nachstehende Richtlinien gelten für alle Fußballspiele der Herren-, Frauen- und Ü-Mannschaften in der Halle im Bereich des Saarländischen Fußball-Verbandes.

1. Für das Hallenmasters der Herren gelten folgende zusätzliche Bestimmungen:
 - a) Die Namensrechte der Qualifikationsturniere zum Hallenmasters liegen beim SFV-Sponsor. Der offizielle Name der Turnierserie lautet: Qualifikationsturnier zum Volksbanken-Masters des SFV. Diese Bezeichnung ist verbindlich zu nutzen. Die ausrichtenden Vereine können einen namentlichen Zusatz verwenden. In Härtefällen entscheidet der SFV. Ausnahmen bestehen nur für Turniere, die bisher einen Namenssponsor einer anderen Bankengruppe hatten.
 - b) Alle Vereine, die im Vorfeld ein Qualifikationsturnier ausrichten, haben in geeigneter Form den SFV-Sponsor im Hallenfußball werblich darzustellen. Dies erfolgt über:
 - Abbildung des Labels auf dem Turnierplakat des jeweiligen Ausrichters
 - Anzeige des SFV-Sponsors im Turnierheft des ausrichtenden Vereins
 - Werbung in der Halle, nach vorheriger Absprache zwischen Verein und Sponsor vor Ort
 - Darstellung des SFV-Partners in der Online-Bewerbung des Qualifikationsturniers auf vereinseigenen digitalen Kanälen (Homepage, Facebook u.ä.)
 - c) Der SFV stellt dem Ausrichter die hierfür notwendigen Unterlagen (z.B. allgemeine Turnierinformationen, Logos etc.) in digitaler Form zur Verfügung.
 - d) Der Sponsor der SFV-Hallenserie darf die Ergebnisse und Tabellen aller Qualifikationsturniere und des Finales verwenden, um diese öffentlichkeitswirksam zu präsentieren.
 - e) Die den am Finale des Hallenmasters beteiligten Vereine zur Verfügung gestellten Tickets sind im gleichen Wert an Dritte weiterzugeben. Es ist nicht gestattet, Tickets in Verbindung mit weiteren Produkten zu verkaufen (sogenanntes ‚Cross-Selling‘) bzw. Tickets für einen höheren Betrag zu veräußern.
2. Veranstalter
 - a) Fußballspiele und Turniere in der Halle werden vom SFV oder von Vereinen veranstaltet.
 - b) Als Hallenfußballturnier wird die Veranstaltung anerkannt, an der mindestens vier Mannschaften teilnehmen.
 - c) Der Veranstalter ist für die Einhaltung der Ordnungen verantwortlich.
3. Genehmigungsverfahren
 - a) Die Durchführung von Hallenturnieren ohne ausländische Mannschaften sind genehmigungspflichtig. Sie müssen mindestens vier Wochen vor Turnierbeginn beim jeweiligen Kreisvorsitzenden eingereicht werden. Der Anmeldung sind der Turnier- und Zeitplan sowie eine Liste mit den teilnehmenden Vereinen beizufügen.
 - b) Bei Beteiligung ausländischer Mannschaften ist die Genehmigung des DFB, bei mehr als drei Mannschaften aus verschiedenen Nationalverbänden die Genehmigung der FIFA erforderlich. Anträge sind unter Beifügung der Turnierbestimmungen, einer Liste der teilnehmenden Mannschaften und eines Zeitplanes über den SFV/DFB 21 Tage vor Turnierbeginn vorzulegen. Erfolgt innerhalb von zwei Wochen keine Beanstandungen, so gilt das Turnier als genehmigt. Teilnahmeberechtigt sind alle Mitgliedsvereine des SFV und anderer Landesverbände, sowie vor Beginn des jeweiligen Wettbewerbes genehmigte Hallenfußball-Spielgemeinschaften und Hallenfußballvereine.

4. Durchführung eines Turniers

- a) Die Leitung und Durchführung eines Turniers obliegt dem Veranstalter.
- b) Jedes Qualifikationsturnier zum Hallenmasters soll von einem Beauftragten des SFV überwacht werden.
- c) Der Veranstalter hat eine Turnierleitung und ein Schiedsgericht von drei Personen zu bilden. Die Turnierleitung kann auch als Schiedsgericht fungieren. Die Entscheidung des Schiedsgerichts ist unanfechtbar. Dies gilt auch für die Wertung der Spiele.
- d) Bei jedem Turnier soll ein Sportarzt, mindestens aber ein Sanitätsdienst zugegen sein.
- e) Die beteiligten Mannschaften müssen vor Turnierbeginn auf die Hallen-Richtlinien und die Turnierbestimmungen schriftlich hingewiesen werden.

5. Turniermodus

- a) Den Turnierplan eines Turniers legt der Veranstalter unter Berücksichtigung dieser Bestimmungen fest
- b) Turniere sollen nach einem Zeitplan ablaufen. Die Reihenfolge der Spiele, Verlängerungen und Strafstoßschießen müssen vor Beginn des Turniers festliegen.

6. Sporthalle und Spielfeld

- a) Die Größe des Spielfeldes richtet sich nach den Hallenmaßen. Das Spielfeld soll der DIN-Norm (20 × 40 Meter) entsprechen. Das Spielfeld muss vom Zuschauerraum abgegrenzt sein. Tor- und Seitenlinien sollen nach Möglichkeit mindestens einen Meter von den Hallenwänden entfernt sein. Ist das Spielfeld mit Banden begrenzt, müssen diese den Sicherheitsvorschriften entsprechen.
- b) Auch eine Hallenwand bzw. einseitige Bande ist gestattet. Die Aufteilung des Spielfeldes erfolgt entsprechend den Fußballregeln; sie ist jedoch den jeweiligen Größenverhältnissen anzupassen. Das Spielfeld wird durch Seiten- und Torlinien bzw. Banden begrenzt. Die Mittellinie muss parallel zur Torlinie verlaufen und genau den Mittelpunkt der Seitenlinien treffen. Der Mittelpunkt des Spielfeldes muss gekennzeichnet sein. Als Strafraum ist ein rechteckiger Torraum abzuzeichnen, der mindestens sechs Meter tief sein muss. Die seitlichen Begrenzungslinien des Torraumes verlaufen mindestens drei Meter seitlich der Torpfosten. Ersatzweise kann auch ein für Hallenhandballspiele eingezeichneter Wurfkreis als Straf- bzw. Torraum Verwendung finden. Das Tor kann drei oder fünf Meter breit und zwei Meter hoch sein. Es werden keine Eckfahnen aufgestellt. Die Eckstöße werden jeweils von den Punkten ausgeführt, an denen sich die Seiten- und Torlinien treffen.
- c) Die Tore müssen gegen ein Umkippen gesichert sein.
- d) In der Entfernung von sieben Metern - vom Mittelpunkt der Torlinie zwischen den Pfosten gesehen - ist die Strafstoßmarke einzuzeichnen. Eine zweite Strafstoßmarke ist zehn Meter vor dem Tor einzuzeichnen.

7. Anzahl der Spieler

- a) Eine Mannschaft darf höchstens aus zwölf Spielern bestehen, von denen je nach Spielfeldgröße bis zu fünf (ein Torwart und vier Feldspieler) gleichzeitig auf dem Spielfeld sein dürfen. Bei Spielbeginn müssen mindestens drei Spieler (ein Torwart und zwei Feldspieler) anwesend sein.
- b) Das Auswechseln von Spielern ist gestattet und erfolgt in der Regel im Bereich der Auswechsellinien. Fliegender Wechsel bzw. Wiedereinwechseln sind gestattet. Die Wechsel sollten von den Schiedsrichtern überwacht werden. Um Auswechselfehler zu vermeiden, muss der einzuwechselnde Spieler dem Spieler, den er ersetzt, sein Überziehkleidchen übergeben; es sei denn, dieser musste das Spielfeld wegen Verletzung an einer anderen Stelle verlassen.

- c) Bei Fehlern während des Auswechselforgangs (z.B. wenn eine Mannschaft mehr als die zulässige Anzahl von Spielern auf dem Feld hat), muss das Spiel unter Beachtung der Vorteilsbestimmung durch die Schiedsrichter unterbrochen werden. Der Spieler, der gegen die Auswechselregelung verstoßen hat, muss verwarnet werden. Das Spiel ist mit indirektem Freistoß an der Stelle fortzusetzen, an der sich der Ball bei der Spielunterbrechung befand.
 - d) Betritt ein Auswechselspieler unerlaubt das Spielfeld und versucht, ein Tor oder eine glasklare Torchance für den Gegner zu vereiteln, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel unter Beachtung der Vorteilsbestimmung. Der Auswechselspieler ist des Feldes zu verweisen (rote Karte), das Spiel mit einem indirekten Freistoß an der Stelle fortzusetzen, an der sich der Ball bei der Spielunterbrechung befand. Die Mannschaft muss für (maximal) zwei Minuten mit einem Spieler weniger spielen. Der zur Verbüßung der Zeitstrafe vom Feld geschickte Spieler verbüßt eine "Mannschaftsstrafe", d.h. er kann später wieder jede persönliche Strafe erhalten.
 - e) Wird durch Feldverweis die Zahl der Spieler einer Mannschaft auf weniger als drei Spieler verringert, so muss das Spiel vom Schiedsrichter abgebrochen werden. Es gelten die Bestimmungen für Spielwertung bei verschuldetem Spielabbruch. Das Spiel wird mit dem erzielten Ergebnis als verloren und dem Gegner als gewonnen gewertet.
8. Spielberechtigung
- a) Es können nur Spieler, die das 18. Lebensjahr vollendet haben oder dem älteren A-Junioren-Jahrgang angehören, teilnehmen.
 - b) Zur Teilnahme an den Spielen sind nur Spieler spielberechtigt, die die Futsal-Spielerlaubnis oder eine Spielerlaubnis für Pflichtspiele ihres Vereins haben.
 - c) Spieler die eine Futsal-Spielberechtigung für einen Verein im Ausland besitzen, sind nicht spielberechtigt.
9. Ausrüstung der Spieler
- a) Es darf kein Spieler Kleidungsstücke oder Ausrüstungsgegenstände tragen, die für ihn oder einen anderen Spieler gefährlich sind (einschließlich jede Art von Schmuck). Es dürfen nur Sportschuhe (Laufschuhe) ohne Stollen und mit abriebfesten hellen Sohlen getragen werden. Spielen ohne Schuhe ist nicht gestattet.
 - b) Jede Mannschaft muss über zwei verschiedenfarbige Trikots und Stutzen verfügen. Bei gleicher Spielkleidung hat der im Spielplan zuerst genannte Verein der Begegnung diese zu wechseln. Jeder Torhüter unterscheidet sich in der Farbe der Sportkleidung von den anderen Spielern.
 - c) Das Tragen von Schienbeinschonern ist Pflicht.
 - d) Wird Klebeband oder ähnliches Material auf die Stutzen angebracht, muss dieses die gleiche Farbe haben wie die Hauptfarbe der Stutzen, die es bedeckt.
 - e) Beide Mannschaften haben eine ausreichende Anzahl von Überziehleibchen bereit zu halten.
10. Spielzeit
- a) Die Mindestspielzeit beträgt für Herren- und Frauenmannschaften 15 Minuten
 - b) Ü-Mannschaften: A, B, C und D 15 Minuten
 - c) Die Spielzeit kann durch eine Halbzeitpause von höchstens zwei Minuten unterbrochen werden
 - d) Wird ein Spiel verlängert, so beträgt die Verlängerungszeit höchstens fünf Minuten
 - e) Die Spielzeit wird durch den Schiedsrichter oder durch einen von der Turnierleitung eingesetzten Zeitnehmer festgestellt
 - f) Der Schiedsrichter hat das Recht, die Zeit anhalten zu lassen (Zeitstopp). Eine Nachspielzeit ist nicht zulässig

11. Verwarnung und Feldverweis

- a) Persönliche Strafen in der Halle sind Verwarnung (gelbe Karte), gelb/rote Karte und der Feldverweis mit der roten Karte.
- b) Eine gelb/rote Karte kann nur ein Spieler erhalten, der zuvor verwarnt wurde.
- c) Nach einer gelb/roten Karte oder roten Karte darf die Mannschaft, die in Unterzahl spielt, sich nach zwei Minuten wieder ergänzen. Gleiches gilt auch wenn die gegnerische Mannschaft in dieser Strafzeit ein Tor erzielt hat.
- d) Ein Spieler, der die gelb/rote Karte erhält, ist nur für das laufende Spiel gesperrt und kann am nächsten Spiel wieder teilnehmen. Ein Spieler, der die rote Karte erhält, ist bis zur Entscheidung der Spruchbehörden vom weiteren Turnier wie auch von einem gleichzeitig stattfindenden Turnier ausgeschlossen.
- e) Bei einer roten Karte durch Vereitelung einer klaren Torchance, z.B. durch Handspiel oder Festhalten, ist der Spieler nur für das darauf folgende Spiel gesperrt. Danach darf er wieder am Turnier teilnehmen.
- f) Sofern ein Schiedsrichter eine rote Karte gibt, hat er dies nach dem Spiel der Turnierleitung zu melden. Er muss ferner mitteilen, ob der Feldverweis nur wegen der Vereitelung einer klaren Torchance bzw. eines Tores oder aus einem anderen Grund (z.B. grobes Foul) verhängt wurde. Den dazugehörigen Sonderbericht fertigt der Schiedsrichter nach dem Ende seines Einsatzes an und übergibt ihn der Turnierleitung.
- g) Die in Punkt 9.2., Unterpunkt 6, aufgeführten „Spielerstrafen“ sind ergänzend zu beachten.

12. Sammelspielbericht

Vor Beginn eines Turniers hat jede Mannschaft den Sammelspielbericht zu bearbeiten und rechtzeitig freizugeben.

13. Besondere Vorkommnisse

Über besondere Vorkommnisse, insbesondere Platzverweise mit roter Karte oder Unfälle, hat der Schiedsrichter Meldung über das DFBnet zu machen.

9.2. Besondere Regelungen für Hallenspiele

1. Allgemeines

Fußballspiele in der Halle werden nach den Spiel-Regeln der FIFA, den Bestimmungen der Satzung und Ordnungen des SFV und nach diesen Richtlinien durchgeführt. Insbesondere gelten folgende Regelungen:

2. Schiedsrichter und Zeitnehmer (Turnierleitung)

- a) Schiedsrichter
 - Ein Spiel wird von zwei Schiedsrichtern geleitet
 - Beide haben dieselben Rechte und Pflichten
 - Beide dürfen das Spiel bei Regelverstößen unterbrechen und persönliche Strafen aussprechen. Nur sie haben das Recht die Zeit anhalten zu lassen (Zeitstopp)
- b) Zeitnehmer (Turnierleitung)
 - Der ausrichtende Verein stellt einen qualifizierten Zeitnehmer
 - Er ist zuständig und verantwortlich für die Zeitnahme, stoppt die Zeit nur nach Auszeitanzeige durch den Schiedsrichter
 - Er überwacht die Zwei-Minuten-Strafe nach einem Feldverweis
 - Er zählt die durch den Schiedsrichter angezeigten kumulierten Fouls

3. Die Spielvoraussetzungen
 - Regel 1 – Spielfeld
 - a) Strafräume = Torräume (durchgezogene Linie vom Handballfeld)
 - b) Die Spielerbänke stehen in jeder Spielhälfte in Höhe der Mittellinie. Die Auswechszonen befinden sich direkt vor den Spielerbänken (Auswechszonen = Länge der Auswechselbänke, einen Meter von der Seitenauslinie entfernt)
 - c) Der Einsatz einer Bande ist möglich. Wird mit Rundumbande gespielt, können die Spielerbänke auch neben den Toren stehen
 - d) Die Kleinfeldtore (5 x 2 Meter) können genutzt werden
 - e) Es gibt zwei Strafstoßmarken – sieben Meter und zehn Meter
 - Regel 2 – Ball
 - a) Das Spielen mit dem herkömmlichen Ball ist möglich
 - Regel 3 – Zahl der Spieler
 - a) Spielerzahl: ein Torwart und vier Feldspieler, plus sieben Auswechselspieler
 - b) Bei Spielbeginn müssen mindestens drei Spieler (inkl. Torwart) vorhanden sein
 - c) Bei weniger als drei Spielern während des Spiels muss das Spiel abgebrochen werden
 - Auswechselbestimmungen:
 - a) Auswechslungen sind nur innerhalb der Auswechszonen erlaubt. Dies gilt auch für den Torwartwechsel.
 - b) Eine Auswechslung kann jederzeit erfolgen, egal ob der Ball im Spiel ist oder nicht (auch Torwartwechsel). Ein Feldspieler darf den Torhüter nur ersetzen, wenn das Spiel unterbrochen ist und die Schiedsrichter informiert wurden.
 - c) Um Auswechselfehler zu vermeiden, muss der einzuwechselnde Spieler dem Spieler, den er ersetzt, sein Überziehleibchen übergeben, es sei denn, dieser musste das Spielfeld wegen Verletzung an einer anderen Stelle das Spielfeld verlassen.
 - Bei Verstoß gegen die Auswechselbestimmungen:
 - a) Gelbe Karte und indirekter Freistoß, wo der Ball sich bei Unterbrechung befand.
 - Regel 4 – Ausrüstung der Spieler
 - a) Beide Mannschaften tragen Farben, durch die sie sich klar voneinander unterscheiden.
 - b) Jeder Torhüter unterscheidet sich in der Farbe der Sportkleidung von den anderen Spielern.
 - c) Das Tragen von Schienbeinschonern ist Pflicht. Das Tragen von Schmuck jeglicher Art ist verboten.
 - d) Wird Klebeband oder ähnliches Material auf die Stutzen angebracht, muss dieses die gleiche Farbe haben wie der Teil der Stutzen, den es bedeckt.
 - Regel 7 – Dauer des Spiels
 - a) Die Spielzeit richtet sich nach den Vorgaben der Durchführungsbestimmungen.
 - b) Eine Auszeit durch die Mannschaften ist nicht möglich.
 - c) Die Spielzeit wird bei Spielunterbrechungen nicht angehalten.
 - d) Nur die Schiedsrichter sind berechtigt die Zeit anzuhalten (Zeitstopp).
 - e) Mit Ertönen der Sirene ist das Spiel beendet (Ausnahme: Strafstoß).

4. Die Spielfortsetzungen

- Regel 8 – Beginn und Fortsetzung des Spiels
 - a) Anstoß: Eine direkte Torerzielung ist nicht möglich. Mindestabstand Gegenspieler: drei Meter.
 - b) Ball an die Decke: Die Spielfortsetzung erfolgt durch Einkick am nächst liegenden Punkt auf der Seitenauslinie.
 - Regel 15 – Einkick
 - a) Der Ball liegt ruhig auf oder knapp hinter der Seitenauslinie und wird mit dem Fuß in das Spiel gebracht.
 - b) Mindestabstand Gegenspieler: fünf Meter.
 - c) Eine direkte Torerzielung ist nicht möglich.
 - d) Die Ausführung muss innerhalb von vier Sekunden erfolgen, ansonsten gibt es Einkick für den Gegner.
 - e) Der Einkick zum Torwart ist erlaubt, jedoch darf dieser den Ball nicht mit den Händen aufnehmen.
 - f) Gelangt der Ball bei einem Einkick nicht ins Spielfeld, so wird dem Gegner der Einkick zugesprochen.
 - Ausnahme bei Spielen mit Bande:

Wird der Ball über die Seitenbande gespielt, so wird das Spiel mit Einkick ca. 50 cm von der Bande entfernt fortgesetzt. Der Ball darf bei der Ausführung nicht gegen die Bande gespielt werden. Ansonsten Einkick für den Gegner.
 - Regel 16 – Torabwurf
 - a) Der Torabwurf muss vom Torwart mit den Händen ausgeführt werden.
 - b) Der Torabwurf über die Mittellinie ist erlaubt.
 - c) Eine direkte Torerzielung ist nicht möglich.
 - d) Die Ausführung muss innerhalb von vier Sekunden erfolgen, ansonsten gibt es einen indirekten Freistoß für den Gegner auf der Strafraumlinie.
 - Regel 17 – Eckstoß
 - a) Mindestabstand Gegenspieler: fünf Meter
 - b) Die Ausführung muss innerhalb von vier Sekunden erfolgen, ansonsten gibt es einen Torabwurf für den Gegner.
 - c) Eine direkte Torerzielung ist möglich.
- #### 5. Die Spielstrafen
- Regel 12 – Fouls und unsportliches Betragen (Torwartspiel)

Ein Torhüter verursacht auch einen indirekten Freistoß für das gegnerische Team, wenn er:

 - a) den Ball in seiner Spielfeldhälfte länger als vier Sekunden mit der Hand oder dem Fuß kontrolliert
 - b) den Ball in seiner Spielfeldhälfte ein zweites Mal berührt, nachdem ihm dieser von einem Mitspieler zugespielt wurde und der Torhüter den Ball bereits gespielt hat, ohne dass dieser dazwischen von einem Gegner gespielt oder berührt wurde

- Besonderheit – Grätschen am Mann:
 - a) Grätschen stellt ein Vergehen dar (direkter Freistoß/Strafstoß + kumuliertes Foul), wenn ein Spieler versucht, in einem Zweikampf mit einem Gegner den Ball durch Hineingleiten von der Seite, von vorne oder von hinten zu spielen.
 - b) Kein Grätschen in diesem Sinne liegt z.B. vor beim Abblocken eines Schusses, beim Spielen des Balles im Liegen, wenn sich ein Gegner nicht in unmittelbarer Nähe befindet oder wenn der Spieler mit seinem Rumpf nicht den Boden berührt.
 - c) Grätscht der Torhüter in seinem eigenen Strafraum regelkonform, so stellt dies kein Vergehen dar.
- Regel 13 – Freistöße
 - a) Es gibt direkte und indirekte Freistöße.
 - b) Alle Vergehen, die einen direkten Freistoß nach sich ziehen, gelten als kumulierte Fouls.
 - c) Mindestabstand Gegenspieler: fünf Meter.
 - d) Die Ausführung muss innerhalb von vier Sekunden erfolgen, ansonsten gibt es einen indirekten Freistoß für den Gegner.
 - e) Der Arm zum Anzeigen der vier Sekunden bleibt bei der Ausführung des indirekten Freistoßes unten. Dafür werden die vier Sekunden laut angezählt. Dies soll Irritationen zwischen einem direkten und indirekten Freistoß vermeiden.
 - f) Ein indirekter Freistoß für die angreifende Mannschaft oder Schiedsrichter-Ball im Strafraum ist auf der durchgezogenen Torraumlinie auszuführen.
- Regel 14 – Strafstoß
 - a) Der Strafstoß wird von der Sieben-Meter-Markierung ausgeführt.
 - b) Der Torhüter steht auf der Torlinie zwischen den Pfosten.
 - c) Mindestabstand aller Spieler: fünf Meter von der Strafstoßmarke und hinter dem Ball.
 - d) Es gibt keine Anlaufbeschränkung für den Schützen.
 - e) Beim Strafstoß wird die Zeit bis zur Ausführung angehalten.
 - f) Trotz Zeitablauf (Spielende) muss der Strafstoß ausgeführt werden.
- Regel 14 – Strafstoß (zehn Meter)
 - a) Ab dem sechsten und jedem weiteren kumulierten Foul erfolgt ein zehn Meter Strafstoß, egal wo sich das Vergehen auf dem Spielfeld ereignete.
 - b) Der ausführende Spieler muss versuchen, aus dem Strafstoß direkt ein Tor zu erzielen. Eine indirekte Ausführung ist nicht erlaubt.
 - c) Die Spieler des gegnerischen Teams dürfen keine Mauer bilden.
 - d) Es gibt keine Anlaufbeschränkung für den Schützen.
 - e) Der Mindestabstand des Torwartes zum Ball beträgt fünf Meter, d.h. er muss nicht auf der Torlinie stehen.
 - f) Beim Strafstoß wird die Zeit bis zur Ausführung angehalten.
 - g) Trotz Zeitablauf (Spielende) muss der Strafstoß ausgeführt werden.

- Besonderheit – Strafstoß (zehn Meter):
 - a) Wenn ein Team in der eigenen Spielfeldhälfte zwischen der imaginären Zehn-Meter-Linie und der Torlinie, aber außerhalb des Strafraums ein sechstes bzw. weiteres kumuliertes Foul begeht, kann das Team, das den Freistoß ausführt, entscheiden, ob es ihn von der zweiten Strafstoßmarke (zehn Meter) oder von der Stelle ausführen will, an der sich das Vergehen ereignet hatte. Auch hier darf keine Mauer gestellt werden.
 - b) Die Spieler, mit Ausnahme des Schützen und des verteidigenden Torhüters, befinden sich hinter einer imaginären Linie, die außerhalb des Strafraums auf Ballhöhe parallel zur Torlinie verläuft.
 - c) Sie müssen einen Abstand von mindestens 5m zum Ball einhalten und dürfen den Schützen nicht behindern. Kein Spieler mit Ausnahme des Schützen darf diese imaginäre Linie übertreten, bis der Ball im Spiel ist.
- 6. Die Spielerstrafen
 - a) Gelbe Karte, gelb/rote Karte (2. Verwarnung), rote Karte.
 - b) Nach einer gelb/roten Karte oder roten Karte darf die Mannschaft, die in Unterzahl spielt, sich nach zwei Minuten wieder ergänzen.
 - Ausnahme – Der Gegner erzielt ein Tor:
 - a) Unterzahl, z.B. fünf gegen vier: Die Mannschaft mit vier Spielern darf sich vervollständigen.
 - b) Gleiche Unterzahl, z.B. vier gegen vier: Keine Ergänzung.
 - c) Mehrere Spieler Unterzahl, z.B. fünf gegen drei: Die Mannschaft mit drei Spielern darf sich nur mit einem Spieler ergänzen.
 - Sanktionen:
 - a) Ein Spieler, der die gelb/rote Karte erhält, ist nur für das laufende Spiel gesperrt und kann am nächsten Spiel wieder teilnehmen.
 - b) Ein Spieler, der die rote Karte erhält, ist vom weiteren Turnier wie auch von einem anderen gleichzeitig stattfindenden Turnier ausgeschlossen. Der Schiedsrichter vermerkt den Vorgang im Spielberichtsbogen.
 - Ausnahme – Vereitelung einer Torchance durch Handspiel/Festhalten
 - a) Bei einer roten Karte durch Vereitelung einer klaren Torchance (z.B. durch Handspiel oder Festhalten) ist der Spieler nur für das darauf folgende Spiel gesperrt. Danach darf er wieder am Turnier teilnehmen. Der Vorgang wird im Spielbericht vermerkt.
- 7. Vorgehensweise zur Ermittlung eines Siegers
 - a) Die Wettbewerbsbestimmungen können vorsehen, dass ein Strafstoßschießen zur Spielentscheidung durchgeführt wird.
 - b) Beide Mannschaften weisen die gleiche Anzahl von Spielern auf.
 - c) Alle Spieler und Auswechselspieler dürfen teilnehmen.
 - d) Beide Mannschaften führen je drei Schüsse abwechselnd aus.
 - e) Steht es nach drei Schüssen unentschieden, wird bis zur Entscheidung jeweils ein weiterer Strafstoß geschossen.
 - f) Ein Spieler darf erst ein zweites Mal antreten, wenn alle Teilnehmer bereits einen Strafstoß ausgeführt haben.

Die des Feldes verwiesenen Spieler dürfen nicht am Strafstoßschießen teilnehmen.

10. Rahmenrichtlinien für Fußballspiele in der Halle nach FIFA Regeln (Futsal)

10.1. Grundsätzliches

Nachstehende Richtlinien gelten für alle Fußballspiele der Herren, Frauen und Senioren in der Halle nach FIFA Regeln (Futsal) im Bereich des Saarländischen Fußball-Verbandes.

10.2. Veranstalter

Veranstalter von Fußballspielen und Turnieren in der Halle dürfen nur der SFV oder Mitgliedsvereine des SFV sein. Der Veranstalter ist für die Einhaltung der Ordnungen verantwortlich.

10.3. Genehmigungsverfahren

1. Die Durchführung von Fußballturnieren ist genehmigungspflichtig. Anträge für Turniere müssen von dem ausrichtenden Verein mindestens vier Wochen vor Turnierbeginn beim jeweiligen Kreisvorsitzenden, der über die Genehmigung oder Ablehnung entscheidet, eingereicht werden. Dem Antrag sind der Turnier- und Zeitplan sowie eine Liste mit den teilnehmenden Vereinen beizufügen.
2. Teilnahmeberechtigt sind alle Mitgliedsvereine des SFV und anderer Landesverbände sowie vor Beginn des jeweiligen Wettbewerbes genehmigte Futsal-Spielgemeinschaften.
3. Bei Beteiligung ausländischer Mannschaften ist die Spielgenehmigung über den jeweiligen Kreisvorsitzenden beim SFV einzuholen.

10.4. Rechtliche Grundlagen

Fußballspiele in der Halle werden nach den Spiel - Regeln der FIFA, den Bestimmungen der Satzung und Ordnungen des SFV und nach diesen Richtlinien durchgeführt.

10.5. Spielberechtigung

1. Spielberechtigt sind nur Spieler, die eine ordnungsgemäße Spielberechtigung für die teilnehmende Mannschaft besitzen und nicht gesperrt sind.
2. Vor Beginn jeder Veranstaltung ist von jeder Mannschaft ein Spielbericht auszufüllen.
3. Die Spielberechtigungskontrolle ist jeweils vor dem ersten Spiel durchzuführen.
4. Bei Fehlen einer Spielberechtigung darf der Spieler an den Spielen nicht mitwirken.
5. Bei Teilnahme von mehreren Mannschaften eines Vereins an einem Turnier kann ein Spieler nur in einer Mannschaft eingesetzt werden.
6. Die Erteilung eines Zweitspielrechts ist grundsätzlich möglich. Für die Beantragung des Zweitspielrechts gelten die entsprechenden Paragraphen der Spielordnung.

10.6. Durchführung von Turnieren

1. Der Veranstalter hat eine Turnierleitung und ein Schiedsgericht von mindestens drei Personen zu bilden. Die Turnierleitung kann auch als Schiedsgericht fungieren. Im Schiedsgericht soll ein anerkannter Schiedsrichter vertreten sein. Die Entscheidungen des Schiedsgerichts sind nicht anfechtbar.
2. Die beteiligten Vereine müssen vor Turnierbeginn auf diese Richtlinien und die Turnierbestimmungen hingewiesen werden.
3. Turniere müssen nach einem Zeitplan ablaufen. Die Reihenfolge der Spiele, die Durchführung von Verlängerungen und die Strafstoßausführung müssen vor Beginn des Turniers festliegen.

10.7. Spielfeldaufbau

1. Die Größe des Spielfeldes richtet sich nach den Hallenmaßen. Die Länge des Spielfeldes soll mindestens 25 Meter und höchstens 42 Meter betragen. Die Breite soll mindestens 15 Meter und höchstens 25 Meter betragen. Das Spielfeld muss vom Zuschauerraum abgegrenzt sein. Tor- und Seitenlinien sollen nach Möglichkeit mindestens einen Meter von den Hallenwänden entfernt sein. Ist das Spielfeld mit Banden begrenzt, müssen diese den Sicherheitsvorschriften entsprechen.
2. Torgröße, Strafraum und Mittellinie können dem Handballspielfeld entsprechen. Die Tore müssen gegen ein Umkippen gesichert sein.
3. In der Entfernung von sechs Metern - vom Mittelpunkt der Torlinie zwischen den Pfosten gesehen - ist die Strafstoßmarke einzuzeichnen. Eine zweite Strafstoßmarke ist zehn Meter vor dem Tor einzuzeichnen.
4. Eckfahnen werden nicht aufgestellt.

10.8. Spielball

Gespielt wird mit einem Futsal-Ball (nach FIFA Regeln).

10.9. Anzahl der Spieler

1. Die Zahl der pro Spiel einzusetzenden Spieler ist auf zwölf Spieler begrenzt.
2. Davon müssen zu Spielbeginn fünf Spieler auf dem Spielfeld stehen. Einer von diesen Spielern muss der Torwart sein.
3. Es können vom Veranstalter für ein Turnier keine Einsatzbeschränkungen hinsichtlich der Gesamtspielerzahl erlassen werden. Die zulässige Spielerzahl pro Spiel darf nicht überschritten werden.
4. Auf der Auswechselbank dürfen nur die Spieler sitzen, die zum jeweiligen Spiel gehören (maximal sieben), sowie maximal drei weitere Personen.
5. Betritt ein Spieler das Spielfeld zu früh, so ist das Spiel zu unterbrechen. Der betreffende Spieler muss das Spielfeld wieder verlassen und ist zu warnen. Das Spiel wird dann mit indirektem Freistoß an der Stelle, wo sich der Ball bei der Unterbrechung befand, fortgesetzt.
6. Das Auswechseln von Spielern (auch fliegender Wechsel erlaubt) erfolgt grundsätzlich im Bereich der markierten Wechselzone. Ein Torwartwechsel kann nur während einer Spielunterbrechung erfolgen.
7. Ausgewechselte Spieler können wieder eingewechselt werden.

10.10. Ausrüstung der Spieler

1. Es darf kein Spieler Kleidungsstücke oder Ausrüstungsgegenstände tragen, die für ihn oder einen anderen Spieler gefährlich sind (einschließlich jeder Art von Schmuck). Es dürfen nur Sportschuhe (Laufschuhe) ohne Stollen und mit abriebfesten hellen Sohlen getragen werden. Spielen ohne Schuhe ist nicht gestattet.
2. Jede Mannschaft muss über zwei verschiedenfarbige Trikots und Stutzen verfügen. Bei gleicher Spielkleidung hat der im Spielplan zuerst genannte Verein der Begegnung diese zu wechseln.
3. Das Tragen von Schienbeinschonern ist Pflicht.

10.11. Spielzeiten

1. Die Spieldauer beträgt grundsätzlich 2 × 20 Minuten. Sie kann bei Turnieren verkürzt werden. Bei Spielen von Frauen, Herren und Senioren sollte die Spielzeit pro Spiel nicht unter 1 × 20 Minuten bei laufender Uhr liegen. Es liegt im Ermessen des Schiedsrichters, bei Spielunterbrechungen den Zeitnehmer anzuweisen, die Zeit anzuhalten.
2. Die Offiziellen der Mannschaft sind berechtigt, den Zeitnehmer um eine Auszeit von einer Minute zu ersuchen. Die Auszeit ist durch Abgabe einer besonderen Karte, welche vor Spielbeginn von der Turnierleitung ausgegeben wird, beim Zeitnehmer zu verlangen.
3. Eine Auszeit von einer Minute kann einmal pro Spielhälfte in Anspruch genommen werden. Diese wird aber erst gewährt, wenn die Mannschaft, die die Auszeit verlangt, im Ballbesitz ist.

10.12. Spielregeln

Gespielt wird nach den Futsal- Spielregeln der FIFA in der jeweils aktuellen Fassung.

10.13. Verwarnungen und Feldverweis

Die Schiedsrichter können persönliche Strafen (Verwarnung, gelb/rote Karte und rote Karte) aussprechen. Nach einem Feldverweis (gelb/rote Karte, rote Karte) muss die betreffende Mannschaft zwei Minuten mit einem Spieler weniger weiterspielen. Die Strafzeit wird durch den Zeitnehmer überwacht.

Erzielt während der Strafzeit die gegnerische Mannschaft ein Tor, so kann der fehlende Spieler sofort wieder ergänzt werden (dies gilt nicht, wenn beide Mannschaften in gleicher Unterzahl spielen). Fehlen zwei Spieler, so gilt diese Regelung zunächst für die erste Strafzeit, bei einem evtl. weiteren Gegentor auch für die zweite Strafzeit.

Der mit gelb/roter Karte belegte Spieler darf am nächsten Spiel seiner Mannschaft wieder teilnehmen (Matchstrafe). Der vom Feldverweis mit roter Karte betroffene Spieler ist von der weiteren Turnierteilnahme auszuschließen.

Die Zahl der Spieler einer Mannschaft darf durch persönliche Strafen auf nicht weniger als drei Spieler verringert werden. Bei weniger als drei Spielern (einschließlich Torwart) ist das Spiel abzubrechen.

10.14. Ermittlung der Platzierung

1. Sind nach den Gruppenspielen zwei oder mehr Mannschaften punktgleich, dann entscheidet über die Platzierung, der vor der Veranstaltung festzulegende Modus.
2. Zum Sechsmeterschießen benennt jeder Verein sechs Spieler, von denen einer der Torwart sein muss. Hat eine Mannschaft nur fünf Spieler zur Verfügung, so tritt auch der Gegner mit nur fünf Spielern an. Mit weniger als fünf Spielern kann ein Sechsmeterschießen nicht durchgeführt werden. Die entsprechende Mannschaft hat die schlechtere Platzierung. Reduziert sich eine Mannschaft während des Sechsmeterschießens auf weniger als fünf Spieler, so wird die Entscheidung fortgeführt.

10.15. Spielleitung

1. Die Hallenspiele müssen von zugelassenen Schiedsrichtern geleitet werden.
2. Die Schiedsrichter berechnen die Fahrtkosten nach den vom SFV gültigen Sätzen.

10.16. Spielerliste/Spielberichte

Vor Beginn eines Turniers hat jede Mannschaft eine Spielerliste mit Nummerierung der Spieler zu erstellen und der Turnierleitung zu übergeben. Diese stellt unmittelbar nach der Veranstaltung die Spielerlisten und die Spielberichte dem SFV zu.

10.17. Meldung über besondere Vorkommnisse

Über besondere Vorkommnisse, insbesondere einem Platzverweis mit roter Karte, oder über Unfälle hat der Schiedsrichter Meldung über das DFBnet zu machen.

11. Rahmenrichtlinien zur Bildung von Spielgemeinschaften zwischen Vereinen

1. Zwei oder mehrere Vereine können durch Beschluss ihrer Mitgliederversammlungen eine Spielgemeinschaft bilden.
 - a) Kann durch bestehende, gültige Rechtsvorschriften keine Mitgliederversammlung durchgeführt werden, sind die Beschlüsse der jeweiligen Vereinsvorstände zur Bildung oder Erweiterung einer Spielgemeinschaft ausreichend.
 - b) Sobald die Durchführung von Mitgliederversammlungen als Präsenzveranstaltung rechtlich möglich ist, sind die Mitgliederversammlungen gemäß den Satzungen der jeweiligen Vereine einzuberufen. Die Beschlüsse der Vorstände sind durch die Mitgliederversammlungen zu bestätigen.
 - c) Hat der Verbandsvorstand des SFV unter den Voraussetzungen des Nr. 1. a) die Genehmigung zur Gründung bzw. Erweiterung einer Spielgemeinschaft erteilt, gilt diese zunächst für einen Zeitraum von einem Spieljahr.
 - d) Verweigert die Mitgliederversammlung eines Vereins die Zustimmung zur Gründung oder Erweiterung einer Spielgemeinschaft, bedarf es nach Ablauf des Spieljahres keiner Kündigung von Seiten eines der an der Spielgemeinschaft beteiligten Vereine. Bezüglich der dann gültigen Klassenzugehörigkeit der Mannschaften verweisen wir auf Nr. 5. e) und Nr. 6. der Rahmenrichtlinien zur Bildung von Spielgemeinschaften zwischen Vereinen.
 - e) Werden die Beschlüsse der Vereinsvorstände durch die jeweiligen Mitgliederversammlungen bestätigt, wird die Spielgemeinschaft um mindestens weitere vier Jahre verlängert.
 - f) Zum oder nach Ablauf dieser Dauer kann die Spielgemeinschaft zum Ende des Spieljahres gekündigt werden. Die Kündigung muss dem Kündigungsempfänger spätestens am 31. Januar des Jahres zugegangen sein. Wird nicht fristgerecht gekündigt, verlängert sich die Dauer der Spielgemeinschaft um ein Spieljahr.
2. Die Spielgemeinschaft wird auf unbestimmte Zeit eingegangen, mindestens aber
 - a) im Männerspielbetrieb auf die Dauer von fünf Jahren
 - b) im Übrigen auf die Dauer von drei Jahren
Zum oder nach Ablauf der Mindestdauer kann die Spielgemeinschaft zum Ende des Spieljahres gekündigt werden. Die Kündigung muss dem Kündigungsempfänger spätestens am 31. Januar des Jahres zugegangen sein. Wird nicht fristgerecht gekündigt, verlängert sich die Dauer der Spielgemeinschaft um ein Spieljahr.
3. Spielgemeinschaften können gebildet werden
 - a) nur für den Männerspielbetrieb. Hier ist der Antrag bis spätestens zum 30. April eines jeden Jahres beim SFV zu beantragen.
 - b) nur für den Frauenspielbetrieb. Hier ist der Antrag bis spätestens zum 15. Juni eines jeden Jahres beim SFV zu beantragen.
 - c) nur für den Jugendspielbetrieb oder für einzelne Altersklassen des Jugendspielbetriebs nach Maßgabe des § 20 der Jugendordnung. Hier ist der Antrag bis spätestens zum 15. Juni eines jeden Jahres beim SFV zu beantragen.
 - d) für den gesamten Spielbetrieb. Hier ist der Antrag bis spätestens zum 30. April eines jeden Jahres beim SFV zu beantragen.
 - e) für den Ü-Spielbetrieb gemäß den SFV-Bestimmungen im Ü-Fußball. Hier ist der Antrag bis spätestens vier Wochen vor Saisonbeginn eines jeden Jahres beim SFV zu beantragen.

4. Die Bildung einer Spielgemeinschaft bedarf der Genehmigung durch den SFV. Sie wird erteilt für
 - a) den Aktivenspielbetrieb durch den Vorstand nach Anhörung des Verbands-
spielausschusses
 - b) für den Jugendspielbetrieb durch den Verbandsjugendausschuss
5. Über die Bildung der Spielgemeinschaft haben die beteiligten Vereine eine schriftliche Vereinbarung zu treffen und dem SFV vorzulegen. Diese muss enthalten:
 - a) Namen der Spielgemeinschaft und der an ihr beteiligten Vereine
 - b) Dauer der Spielgemeinschaft
 - c) eine Aufstellung der Personen, die dem SFV gegenüber für die Spielgemeinschaft
vertretungsbefugt sind
 - d) eine Erklärung darüber, welche Mannschaften der Spielgemeinschaft in welchen Ligen
spielen sollen
 - e) eine Regelung über die Folgen der Auflösung der Spielgemeinschaft
 - f) Datum und Unterschriften der Vorsitzenden der beteiligten Vereine
6. Nach Auflösung der Spielgemeinschaft entscheidet der SFV nach Anhörung der beteiligten
Vereine und unter der Beachtung der schriftlichen Vereinbarung, in welchen Ligen die
Mannschaften der an der Spielgemeinschaft beteiligt gewesenen Vereine eingeteilt werden.

12. Zweitspielrecht in Amateurmansschaften

1. In Spielen der unteren nichtaufstiegsberechtigten Mannschaften (Kreisliga B) und in Ü-Mannschaften können auf Antrag Spieler mit Zweitspielrecht eingesetzt werden.
2. Der Spieler mit Zweitspielrecht bleibt Mitglied seines Stammvereins.
3. Der Spieler mit Zweitspielrecht behält die Spielberechtigung für seinen Stammverein.
4. Das Zweitspielrecht ist beim Verbandsspielausschuss des SFV zu beantragen. Dem Antrag ist die Zustimmung des abstellenden Vereins beizufügen.
5. Das Zweitspielrecht wird für die Dauer eines Spieljahres erteilt.

13. Pokal der Herren

13.1. Pokalwettbewerb – Herren

In Ergänzung zu §§ 31 und 50 der Spielordnung werden für den Pokalwettbewerb der Herren folgende neue Durchführungsbestimmungen erlassen:

1. Alle Vereine, die am Pokalwettbewerb teilnehmen, haben in geeigneter Form den SFV-Sponsor werblich darzustellen. Dies erfolgt über:
Nutzung des Pokalnamens Sparkassen-Pokal in allen eigenen Anzeigen und Ankündigungen (digital und analog).
Abbildung des Logos auf dem Ankündigungsplakat sowie bei der Online-Bewerbung des Pokalspiels auf vereinseigenen Kanälen (Homepage, Facebook u.ä.)
2. Der SFV stellt dem Ausrichter die hierfür notwendigen Unterlagen (z.B. allgemeine Turnierinformationen, Logos etc.) in digitaler Form zur Verfügung.
3. Der Sponsor des SFV-Pokalwettbewerbs darf die Ergebnisse und Tabellen aller Pokalrunden und des Finales verwenden, um diese öffentlichkeitswirksam zu präsentieren.
4. Finale
 - a) Verbindliche Nutzung der vom SFV zur Verfügung gestellten Trikotbadges für die beiden Finalisten
 - b) Grundsätzlich soll das Pokalendspiel im Rahmen des Finaltags der Amateure ausgetragen werden. In begründeten Ausnahmefällen kann davon abgewichen werden

13.2. Prämienausschüttung

Der vom SFV zur Teilnahme an der 1. Hauptrunde des DFB-Pokals ermittelte Teilnehmer erhält einen Betrag aus der Verwertung der Medien- und Marketingrechte. Diese wird durch das DFB- Präsidium festgelegt.

Von diesem Betrag erhält der Sieger der SFV-Pokalrunde gemäß separater Abtretungserklärung 75 %, die restlichen 25 % werden nach folgendem Schlüssel aufgeteilt:

– Verlierer Pokalfinale	25	%
– 2 x Verlierer Pokal-Halbfinale	jeweils 12,5	%
– 4 x Verlierer Pokal-Viertelfinale	jeweils 6,25	%
– 8 x Verlierer Pokal-Achtelfinale	jeweils 3,125	%

Die Abwicklung der Zahlungsmodalitäten wird der SFV mit den jeweiligen Vereinen abstimmen.