

6. Regeln



6 Regeln

Vorbemerkung

Diese Bestimmungen regeln den organisatorischen Ablauf des FE-12 Spielbetriebes und sind als Ergänzung der SFV-Ausführungsbestimmungen gedacht.

Teilnahmekriterien

Der SFV schreibt in den Ausführungsbestimmungen eine Kadergrösse von 18 Spielern im Minimum vor. Empfehlung: eine Kadergrösse von mindestens 20 und maximal 22 Spielern. Die Erfahrungen aus den Pilotprojekten (Zürich und Wallis in der Saison 2019-20) zeigen, dass kleinere Kader früher oder später zu Problemen für den Spielbetrieb führen. Berechtig sind ausschliesslich Spieler mit Jahrgang 2010. Ausnahmen sind Bio-Banding Spieler und Mädchen.

Spielformat

Es wird 2 Mal 7:7 gespielt. Beide Vereine stellen am Spieltag zwei Teams mit mindestens 9 Spielern je, welche am Spieltag immer im selben Team eingesetzt werden. Nach 2 Viertel werden die Gegner gewechselt.

Spieldauer

Es werden 4 Viertel à 15 Minuten gespielt. Die kleinen Pausen zwischen den Vierteln 1-2 sowie 3-4 dauern maximal 2 bis 3 Minuten. Die Halbzeitpause dauert 10 Minuten. Die Zeiten müssen strikte eingehalten werden.

Spielfeldgrössen und Markierungen

Das Spielfeld hat eine Länge von 50-55 m und eine Breite von 30-35 m. Auf [Seite 35](#) sind die Vorgaben für die Spielfeldgrössen sowie die notwendigen Markierungen erwähnt. Für die adäquate Markierung sind die Ausbilder des Heimteams verantwortlich. Für die Aussenmarkierungen werden Hütchen einer einheitlichen Farbe genutzt. Für die Innenmarkierungen sind Markierungsscheiben einzusetzen (siehe Anhang). Es sind nur zwei Hütchenfarben einzusetzen.

Strafraum

Der Strafraum wird mit vier gelben Hütchen markiert und misst 17 x 12 m.

Torgrösse

Auf dieser Stufe wird auf Toren mit den Massen 5 x 2 m gespielt.

Matchball

Die Spiele werden mit Bällen der Grösse 4 ausgetragen.

6 Regeln

Erlaubte Spieleranzahl/Aufstellung der Teams/Positionswechsel

Um die geplanten Spielformate zu gewährleisten, sind für die Spiele mindestens 18 Spieler anzubieten. Eine höhere Anzahl Spieler ist möglich, sofern die Mindesteinsatzzeiten für alle Spieler berücksichtigt werden. Generell werden keine Spieler zuhause gelassen. Ausnahmen sind verletzte oder kranke Spieler oder solche, die sich aus anderen Gründen selber abmelden. Die nicht im Einsatz stehenden Spieler sind zu beschäftigen. Ruhezeiten sind zu vermeiden.

Bei der Aufstellung der Teams ist zu beachten, dass die Spieler am Spieltag immer im selben Team spielen. Der Ausbilder achtet darauf, dass von Spieltag zu Spieltag die Teams neu gemischt werden. Dabei berücksichtigt der Ausbilder, dass die Spieler regelmässig auf anderen Positionen eingesetzt werden (inkl. Torhüter-Position).

Ausbildner

Beide Ausbilder coachen am Wochenende je 1 Team. Deshalb müssen am Spieltag mindestens 2 Ausbilder pro Klub im Einsatz stehen.

Spielauslösung (Abstoss) durch Torhüter

Der Ball kann mit der Hand oder mit dem Fuss gespielt werden. Sobald der Torhüter den Ball auf den Boden legt, ist der Ball frei und kann angegriffen werden. Die gegnerischen Feldspieler stehen ausserhalb des Strafraumes, bis der Ball im Spiel ist. Der lange Ball über die Mittellinie ist erlaubt. Dieser soll eine Option sein, keine Vorgabe des Trainers! Der Auskick ist nicht erlaubt.

Eckball

Die Eckbälle werden vom äussersten Punkt getreten (Schnittpunkt verlängerte Torlinie/Seitenlinie).

Freistoss

Die Freistösse dürfen auch direkt getreten werden. Der Ball muss ruhig liegen. Der Abstand beträgt 7m.

Penalty

Wir unterscheiden zwei Arten von Penaltys:

- wenn im Verlauf des Spiels eine Regelwidrigkeit innerhalb des Strafraumes entsteht, erfolgt ein üblicher Penalty, welcher vom Penaltypunkt (9m) getreten wird.
- alle anderen Penaltys erfolgen per Shootout ([Seite 22](#)).

6 Regeln

Einwurf

Folgende Möglichkeiten sind erlaubt:

1. Hineinspielen mit dem Fuss (nur flach)
2. Hineindribbeln
3. Einwurf mit den Händen

Für die Möglichkeit mit dem Fuss muss der Ball zwingend ruhig liegen. Ein direkter Torschuss und Flanken sind nicht erlaubt. Wird der Ball einmal auf den Boden gelegt, darf er nicht mehr aufgenommen werden. In diesem Fall stehen dem Spieler nur noch 2 Möglichkeiten mit dem Fuss zur Verfügung.

Resultate

Für jedes Viertel erhält der Sieger 1 Punkt. Der Verlierer 0 Punkte. Jedes Viertel beginnt bei Null. Die Resultate werden nach jedem Viertel kommuniziert, damit die Kinder auch das Resultat des anderen Feldes erfahren. Die Trainer schreiben sich das effektive Resultat aus allen Vierteln auf. Beispiel: Feld 1: Team A1 : Team B1 3:1 (ergibt 1:0); Feld 2: Team A2 : Team B2 2:3 (ergibt 0:1). Resultat nach einem Viertel 1:1.

Endet ein Viertel Unentschieden, wird ein «Shootout» mit je 3 Spielern ausgeführt. Steht es danach immer noch Unentschieden wird ein «Golden Shootout» mit nur noch 1 Spieler pro Team weitergeführt, bis das Viertel entschieden ist. Steht es nach einem Spiel (8 Viertel) 4:4, wird mit allen Spielern auf nur einem Feld ein «finales Shootout» durchgeführt. 3 Spieler beider Vereine treten gegeneinander an. Auch im Final Shootout tritt ein Spieler erst dann ein zweites Mal an, wenn alle Spieler desselben Vereines angetreten sind. Der Gewinner des Final Shootout gewinnt das Spiel 5:4.

Das Resultat wird nach dem Spiel immer dem verantwortlichen Footeco Koordinator gemeldet.

Shootout

Das Shootout startet jeweils von der Mittellinie. Der Ball wird auf den Mittelpunkt gesetzt und darf beliebig geführt werden, allerdings nur in der Vorwärtsbewegung. Der Feldspieler hat für den Abschluss 7 Sekunden Zeit, die vom gegnerischen Trainer mit einem Countdown im Sekundentakt ab dem ersten Ballkontakt laut gezählt werden. Der Torhüter kann sich ab dem ersten Ballkontakt des Feldspielers frei bewegen. Nachschüsse sind nicht erlaubt! Diejenigen Spieler, die bereits ein Shootout ausgeführt haben, dürfen erst dann wieder schießen, wenn alle Spieler ihren Schuss ausgeführt haben. Diese Regel gilt für alle Viertel. Ein Spieler, der also im Shootout des 1. Viertel angetreten ist, kann über alle Viertel erst dann wieder antreten, wenn all seine Mitspieler bereits ein Shootout ausgeführt haben. Im Final Shootout beginnt die Zählung von vorne. Während den normalen Shootouts, dürfen die Spieler nur auf ihrer Platzseite schießen! Mehr Informationen unter FAQs auf [Seite 30](#).

6 Regeln

Offside

Eine Offsidelinie (12m) ist mit gelben Markierungshütchen markiert. Der Mini-Schiedsrichter oder der Ausbildner schreitet bei einem Offside ein, nachdem die Aktion beendet wurde.

Rückpassregel

Die Rückpassregel wird angewendet.

Einsatzzeit/Aufgebote

Die Spieler stehen bei mind. 75% der FE-12 Aktivitäten im Aufgebot und müssen bei mind. 50% (2 Viertel) pro Spieltag eingesetzt werden.

Schiedsrichter

Aufgrund der unterschiedlichen regionalen Ausgangslagen definiert der SFV zwei Möglichkeiten:

- a) Die Spiele werden durch Mini-Schiedsrichtern geleitet.
- b) dort wo keine Mini-Schiedsrichter möglich sind, werden die Spiele im Sinne des «Selbst-Schiedsrichters» durchgeführt. Dabei werden die Entscheide durch die Spieler selbst gefällt. Die Ausbildner übernehmen die Aufsicht und schreiten bei allfälligen Unklarheiten ein. Sie begleiten die Spieler bei dieser Aufgabe. Insbesondere beim Offside müssen sie einschreiten. Dabei lassen sie die Aktion zu Ende spielen. Die Zeitkontrolle übernimmt einer der Heimtrainer. Diese wird strikte eingehalten.

Schlussbestimmungen

Über alle nicht vorgesehenen Fälle, welche die Organisation des Spielbetriebes betreffen, entscheidet einzig die SFV Footeco Kommission. Allgemein gilt der gesunde Menschenverstand. Für wichtige Anliegen sind die SFV Footeco Chefs zu kontaktieren. Die Kontaktdaten der SFV Footeco Chefs findet man auf [Seite 37](#).