

Regeln Tatami Soccer / Matten Fußball

1. Teams

- 1.1 Ein Team besteht aus min. 3 und max. 5 Spielern
- 1.2 Je Team spielen 3 Spieler gleichzeitig
- 1.3 Es wird fliegend gewechselt.
- 1.4 Es wird ohne Torwart gespielt.

2. Spielkleidung

- 2.1 Die Teams sollten nach Möglichkeit gleichfarbige T-Shirts tragen
- 2.2 Es wird Barfuß gespielt.

3. Spieldauer

- 3.1 Die Spieldauer beträgt 2 x 5 Minuten
- 3.2 Steht es im KO System nach der regulären Spielzeit unentschieden, so folgt eine Verlängerung von 5 Minuten.
- 3.3 Steht es nach der Verlängerung immer noch unentschieden so wird nach der Goldengolregel weiter gespielt.

4. Anstoß

- 4.1 Der Anstoß erfolgt immer vor dem eigenen Tor
- 4.2 Vor einem gültigen Tor muß min. einmal abgepielt worden sein.
- 4.3 Das Abspiel muß in der eigenen Hälfte ausgeführt werden.
- 4.4 Zu Beginn jeder Halbzeit hat immer die Mannschaft, deren Tor sich auf der Straßenseite befindet, Anstoß.

5. Tor

- 5.1 Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball die Vorderseite der Tormatte mit der lichten Hälfte seines Volumen berührt.
- 5.2 Es zählen nur direkte Tore. Berührt der Ball vor der Tormatte die Wand, Bande oder Decke so wird das Tor nicht gezählt.
- 5.3 Nach einem gültigen Tor hat die Gegenmannschaft Anstoß vor dem eigenen Tor.

6. Geklemmter Ball

- 6.1 Der Ball darf in der eigenen Ecke eingeklemmt werden.
- 6.2 Ein Ball gilt als geklemmt, wenn der Ball zwischen der Wand und dem Fuß eines verteidigenden Spielers eingeklemmt ist.
- 6.3 Die Zone in welcher der Ball geklemmt werden darf ist rechts neben der eigenen Tormatte und reicht bis ca. 1 Meter vor dem eigenen Tor.
- 6.4 Ist der Ball geklemmt, muß dem Spieler genügend Raum gelassen werden um den Ball ungehindert abspielen zu können.

7. Handspiel

- 7.1 Wird der Ball absichtlich mit der Hand oder dem Arm gespielt, so erhält die gegnerische Mannschaft Freistoß von der Stelle des Handspiel.
- 7.2 Wird durch ein Handspiel, unabhängig ob absichtlich oder versehentlich, ein klares Tor verhindert, so wird auf Tor entschieden.
- 7.3 Wird durch ein Handspiel eine klare Torchance verhindert, so kann der Schiedsrichter auf Strafstoß entscheiden.
- 7.4 Bei wiederholtem Handspiel kann der Schiedsrichter den Spieler mit einer gelben Karte warnen.

8. Foulspiel

- 8.1 Als Foul werden folgende Aktionen gewertet: Schubsen, Halten, Aufstützen, leichtes Treten etc.
- 8.2 Als schweres Foul werden folgende Aktionen gewertet: Stoßen, Bandencheck, Treten von hinten, Grätschen etc.

- 8.3 Bei einem Foul bekommt die gegnerische Mannschaft einen Freistoß zugesprochen
- 8.4 Wird durch ein Foul eine klare Torchance verhindert, so kann der Schiedsrichter auf Strafstoß entscheiden.
- 8.5 Bei wiederholtem Foulspiel kann der Schiedsrichter den Spieler mit einer gelben Karte und/oder einer 2 Minuten Zeitstrafe bestrafen.
- 8.6 Bei schwerem Foul erhält der Spieler eine Zeitstrafe. Bei wiederholtem schweren Foul kann der Schiedsrichter den Spieler mit einer gelben Karte bestrafen.
- 8.7 Spielt ein Spieler bewußt ein schweres Foul und ist zuvor durch eine aggressive Spielweise aufgefallen, so kann der Schiedsrichter diesen Spieler mit einer roten Karte bestrafen.

9. Unsportliches Verhalten

- 9.1 Bei unsportlichem Verhalten wie zB. absichtliches Zeitspiel, meckern über Schiedsrichterentscheidungen etc. kann der Schiedsrichter diesen Spieler mit einer gelben Karte oder einer Zeitstrafe bestrafen.
- 9.2 Bei grob unsportlichem Verhalten oder Beleidigungen, ist dieser Spieler mit der roten Karte zu bestrafen.

10. Zeitstrafe

- 10.1 Die Dauer einer Zeitstrafe beträgt 2 Minuten.
- 10.2 Erhält ein Spieler eine Zeitstrafe, so muß sich dieser auf die Bank setzen und darf für die Dauer der Strafe nicht am Spiel teilnehmen.
- 10.3 Es darf kein anderer Spieler für den gestraften Spieler am Spiel teilnehmen. Die betroffene Mannschaft spielt in Unterzahl weiter.
- 10.4 Eine Zeitstrafe ist vorzeitig beendet, wenn die Gegenmannschaft ein Tor erzielt.
- 10.5 Beträgt die restliche Spielzeit weniger als zwei Minuten, so endet die Zeitstrafe mit dem Schlußpfiff.

11. Gelbe Karte

- 11.1 Erhält ein Spieler zwei gelbe Karten in einem Spiel so werden diese zu einer roten Karte addiert.
- 11.2 Erhält ein Spieler drei gelbe Karten innerhalb eines Turnier, so ist dieser für das nächste Spiel gesperrt.

12. Rote Karte

- 12.1 Erhält ein Spieler eine rote Karte, so muß dieser das Spielfeld verlassen und darf in diesem Spiel nicht mehr eingreifen. Die betroffene Mannschaft darf keinen anderen Spieler als Ersatz einsetzen.
- 12.2 Nach einer roten oder gelb/roten Karte ist der betroffene Spieler für das nächste Spiel gesperrt. Die Mannschaft darf jedoch mit der vollen Spielerzahl spielen.
- 12.3 Bei besonders schwerem Foul oder besonders unsportlichem Verhalten kann die Turnierleitung den betroffenen Spieler für den Rest des Turniers sperren.

13. Freistoß

- 13.1 Alle Freistöße werden von der Stelle des Foul- / Handspiel ausgeführt.
- 13.2 Alle Freistöße dürfen direkt geschossen werden.

14. Strafstoß

- 14.1 Strafstöße werden immer ca. 2 Meter vor dem eigenen Tor ausgeführt.
- 14.2 Der ausführende Spieler darf den Ball direkt auf das gegnerische Tor schießen.
- 14.3 Es darf kein Spieler im gegnerischen Tor stehen oder den Ball in seiner Flug- Rollrichtung beeinflussen.
- 14.4 Der Ball darf erst wieder berührt werden, wenn dieser eine Bande berührt hat oder sich nicht mehr bewegt.

15. Ball im Aus

- 15.1 Verläßt der Ball das Spielfeld und bleibt hinter einer Bande liegen, so wird der Ball wieder, durch Einrollen, ins Spiel gebracht.

- 15.2 Durch Einrollen darf kein direktes Tor erzielt werden. Vor einem gültigen Tor muß der Ball mit dem Fuß gespielt werden
- 15.3 Der Spieler welcher als erstes an der Stelle ist wo sich der Ball befindet darf den Ball einrollen.
- 15.4 Liegt der Ball hinter der ersten Matte links neben einer der Tormatten so hat immer die verteidigende Mannschaft den Ball.