

Schnürles-Spielregeln



**Badischer
Fußballverband e.V.**
Kreis Pforzheim

www.badfv.de

1 Spielfeld

- 1.1 Das Spielfeld misst 8m x 16m.
- 1.2 Über die Mittellinie ist in 55cm Höhe ein Seil gespannt.

2 Mannschaften

- 2.1 Eine Mannschaft besteht aus maximal vier Feldspielern und maximal zwei Ersatzspielern.
- 2.2 Auswechslungen können nach jedem Punkt erfolgen.
- 2.3 In Absprache mit dem Veranstalter ist der Einsatz eines Spielers in zwei Mannschaften möglich.

3 Spieldauer

- 3.1 Ein Spiel ist von der Mannschaft gewonnen, die zuerst 20 Punkte erzielt, jedoch längstens 20 Minuten. Haben jedoch beide Mannschaften 19 Punkte erzielt, gewinnt diejenige Mannschaft das Spiel, die zuerst einen Vorsprung von zwei Punkten erzielt. Sobald die erste Mannschaft zehn Punkte erzielt hat, werden die Seiten gewechselt.

4 Anspiel

- 4.1 Die erstgenannte Mannschaft hat Anspiel und Platzwahl.
- 4.2 Im weiteren Verlauf des Spiels hat immer diejenige Mannschaft Anspiel, die den jeweils vorangegangenen Punkt gewonnen hat.
- 4.3 Der Schiedsrichter zeigt durch seinen Standort an, welche Mannschaft anzuspielen hat.
- 4.4 Das Anspiel muss hinter der Grundlinie oder ihrer gedachten Verlängerung (bis max. 1,5m dahinter) erfolgen.
- 4.4 Das Anspiel muss auf Höhe der Mittellinie bzw. des Seils „kopfhoch“ sein, d.h. der Ball muss hier eine Höhe von 1,8m mit vollem Durchmesser überschreiten. Ist dies nicht der Fall, wird das Anspiel vom Schiedsrichter durch den Ausruf „Kopf“ oder „Kopfhoch“ reklamiert, und das Anspiel muss wiederholt werden. Wird auch dieses Anspiel wieder vom Schiedsrichter reklamiert, verliert die Mannschaft, die angespielt hat, den Punkt.

5 Spiel

- 5.1 Der Ball darf von jedem Spieler nur einmal berührt werden.
- 5.2 Das Berühren des Seils oder eines Pfostens durch den Ball oder einen Spieler wird als Fehler gewertet.
- 5.3 Das Berühren des Seils oder eines Pfostens durch einen Spieler sowie der Übertritt über das Seil ins gegnerische Feld werden vorrangig als Fehler gewertet.
- 5.4 Es ist gestattet, über das Seil zu langen.
- 5.5 Handspiel (ab Schulter 45°) wird immer als Fehler gewertet, auch bei angelegtem Arm.
- 5.6 Wird der Ball nach dem Aufspringen im Feld A von einem Spieler der Mannschaft B berührt, so ist dies unabhängig davon, wohin der Ball gespielt wird, ein Punkt für die Mannschaft B.
- 5.7 Ein Ball, der nicht über das Seil oder einen Pfosten ins gegnerische Feld gespielt wird, wird als Fehler gewertet.

Fußballkreis Pforzheim

Sparkasse Pforzheim-Carlw

IBAN DE89 6665 0085 0000 8064 12

BIC PZHSDE66

Badischer Fußballverband e.V.

Sepp-Herberger-Weg 2

76227 Karlsruhe



5.8 Ein Spieler darf die gedachte Verlängerung der Mittellinie überschreiten, um den Ball ins eigene Feld zurückzuspielen.

5.9 Berührt ein Spieler der Mannschaft A einen Ball der Mannschaft B, während er sich vollständig außerhalb des Spielfelds befindet, wird dies als Fehler der Mannschaft B gewertet.

5.10 Ein Ball gilt als „aus“, wenn er die Linie nicht mehr berührt.

5.11 Bei einer strittigen Situation hat der Schiedsrichter die Möglichkeit, den Punkt wiederholen zu lassen.

5.12 Der Schiedsrichter hat die oberste Priorität und trifft die Entscheidung.

5.13 Ein geblockter Ball, welcher unter dem Seil hindurch in das Feld des blockenden Spielers springt, wird als Fehler gewertet.

5.14 Absichtliche Behinderung des Gegenspielers auf der eigenen oder gegnerischen Seite wird als Fehler gewertet.

6 Austragungsmodus von Turnieren

6.1 Für Platzierungen in Gruppen ist bei Punktgleichheit zunächst die Balldifferenz und dann, im Falle gleicher Balldifferenz, der direkte Vergleich maßgebend.