



## **Regeln Uni-Liga**

### **1. Spielberechtigung**

Ein Team kann aus maximal 20 Personen bestehen. Teilnahmeberechtigt sind ausschließlich die über das Buchungssystem des Hochschulsports für ihr Team angemeldete Personen. Spielberechtigt sind alle Studierenden/Bediensteten der Hochschulen, sowie RUB-Alumni. Ergänzend dazu dürfen maximal zwei Externe das Team ergänzen. Diese dürfen allerdings maximal in der Bezirksliga spielen. Die Melde- bzw. Nachmeldefrist endet nach der Vorrunde. Nachdem sich Spieler\*innen für ein Team gemeldet haben ist ein Wechsel nicht mehr möglich.

### **2. Spiellänge**

Ein Spiel dauert 2x20 min. Die Nachspielzeit liegt im Ermessen der Schiedsrichter\*innen. In der Gruppenphase wird bei einem Unentschieden das Spiel entsprechend als Unentschieden gewertet, in der K.O.-Phase erfolgt direkt das Penalty-Schießen. Es gibt keine Verlängerung.

### **3. Wertung / Tabelle**

Ein Sieg in der Gruppenphase wird mit drei Punkten, ein Unentschieden mit einem Punkt gewertet. Über den Tabellenstand in der Gruppenphase entscheiden:

1. Punkte
2. Direkter Vergleich
3. Torverhältnis
4. Anzahl geschossene Tore
5. Los

### **4. Nichterscheinen eines Teams**

Erscheint ein Team nicht zur angesetzten Spielzeit, wird das Spiel mit 0:5 gegen das Team gewertet. Sollte das Team zur Anstoßzeit nicht vollständig sein, obliegt es den Schiedsrichter\*innen zu entscheiden, wie lange noch bis zum Anpfiff gewartet wird. Sollte bei Anpfiff eine Mannschaft nicht spielfähig auf dem Feld stehen, wird das Spiel ebenfalls 0:5 gegen die Mannschaft gewertet. Bei wiederholtem Nichterscheinen behält sich die Turnierleitung den Ausschluss des Teams aus dem Turnierbetrieb vor. In diesem Fall werden alle Spiele (auch die bereits Gespielten) mit 0:5 gewertet.

## **5. Ausweispflicht / Kontrollen**

Zu jedem Spiel müssen alle Spieler\*innen den Studierenden- oder Bedienstetenausweis bzw. Personalausweis mitbringen. Sollte das gegnerische Team eine Kontrolle fordern, so werden diese entsprechend kontrolliert. Ohne Ausweis wird die Person als Externe/r gewertet. Sollte sich nachträglich ein Verstoß gegen die Externenregelung ergeben, wird das Spiel mit 0:5 gewertet. Nicht über die Homepage des Hochschulsports registrierte Personen können nicht am Spiel teilnehmen bzw. müssen sich vor Spielbeginn anmelden.

## **6. Aufstellung/Wechsel**

Gespielt wird mit 6 Spieler\*innen (5 Feldspieler\*innen + Torhüter\*in). Das Aus- und Einwechseln erfolgt fliegend und ausschließlich hinter dem eigenen Tor.

## **7. Ausrüstung**

Das Tragen von Schienbeinschützern ist nicht vorgeschrieben, wird aber empfohlen. Das Tragen von Stollenschuhen ist grundsätzlich untersagt. Mit Nocken-, Noppen- oder Multinockenschuhen darf gespielt werden. Bei Verstößen kann ein Ausschluss von Spieler\*innen für den Ligabetrieb ausgesprochen werden. Bei gleicher oder nur schwer voneinander zu unterscheidender Spielkleidung hat die im Spielplan zuerst genannte Mannschaft Leibchen anzuziehen.

## **8. Abseits**

Es gibt kein Abseits.

## **9. Freistoß**

Gemäß den DFB-Regeln gibt es je nach Verstoß einen direkten oder indirekten Freistoß. Bei allen Freistößen hat die Mauer einen Abstand von 5m einzunehmen. Grätsche/Sliding Tackle ist verboten und wird grundsätzlich abgepfiffen. Grätsche/Sliding Tackle wird grundsätzlich als gefährliches Spiel gewertet, worauf ein indirekter Freistoß folgt. Sollte zusätzlich ein Foulspiel vorliegen, wird die Grätsche/Sliding Tackle als Foulspiel gewertet. Wird der Freistoß ausgeführt, bevor der Schiedsrichter den Mauerabstand herstellen konnte, wird das Spiel fortgesetzt.

## **10. Penalty-Schießen**

Sollte ein Foul im Strafraum begangen werden, hat dies einen Penalty für die Mannschaft des gefoulten Teammitglieds zur Folge.

Dabei starten die Schütz\*innen einzeln an der Mittellinie und laufen auf das Tor zu. Die Schütz\*innen dürfen nur nach vorne laufen, die Torhüter\*innen dürfen den Strafraum nicht verlassen.

- Schütz\*in trifft – Tor
- Schütz\*in trifft nicht / Torhüter\*in sichert den Ball – Kein Tor
- Schütz\*in begeht Foulspiel – Kein Tor
- Torhüter\*in begeht Foulspiel, verlässt den Strafraum, oder begeht Foulspiel – Tor

Sollte der Spielstand nach einem Playoff oder Finalspiel ausgeglichen sein, treten beide Mannschaften im Penalty-Schießen gegeneinander an. Insgesamt treten drei Schütz\*innen pro Mannschaft abwechselnd gegeneinander an. Sollten die drei Schütz\*innen pro Mannschaft gleichviele Tore erzielt haben, treten die Schütz\*innen so lange gegeneinander an, bis ein Team mit der gleichen Anzahl an Schüssen ein Tor mehr erzielt hat.

### **11. Torabstoß**

Hat der Ball die Torauslinie überschritten, nachdem er zuletzt von dem angreifenden Team berührt worden war, dürfen die Torhüter\*innen durch Werfen, Rollen oder durch flachen Abstoß den Ball wieder ins Spiel bringen. Ab dem Moment, wo die Torhüter\*innen den Ball gespielt haben, ist der Ball für ALLE frei spielbar. Bevor der Ball gespielt wurde, dürfen sich keine gegnerischen Spieler\*innen im Strafraum aufhalten. Der Abwurf oder Abstoß darf über die eigene Spielhälfte hinaus erfolgen. Dies gilt für alle Situationen der Torhüter\*innen, die darüber hinaus auch selbst Tore erzielen dürfen. Wird der Abstoß ausgeführt, obwohl sich noch gegnerische Spieler\*innen im Strafraum befinden, wird das Spiel fortgesetzt.

### **12. Einwürfe**

Der Ball wird mit beiden Händen eingeworfen und muss sich vor der Wurfbewegung hinter dem Kopf befinden. Die Füße dürfen den Boden nicht verlassen. Gegnerische Spieler\*innen müssen 2m Abstand zu einwerfenden Spieler\*innen halten. Wird der Einwurf ausgeführt, obwohl der Abstand nicht eingehalten wurde, wird das Spiel fortgesetzt.

### **13. Verwarnung/Feldverweis**

Es werden Zeitstrafen und Feldverweise ausgesprochen. Bei einer Zeitstrafe werden die Spieler\*innen 5 Minuten vom Platz gestellt. Im Falle eines Torerfolges der gegnerischen Mannschaft darf sich das Team wieder vervollständigen. Bei einem Feldverweis werden die Spieler\*innen vom Spiel ausgeschlossen. Nach 5 Minuten bzw. nach Torerfolg der gegnerischen Mannschaft darf sich das Team wieder vervollständigen. In beiden Fällen muss vor dem Vervollständigen das Einverständnis der Schiedsrichter\*innen eingeholt werden. Sollte bei beiden Teams die gleiche Anzahl an Spieler\*innen des Feldes verwiesen worden sein, dürfen sich die Teams nach einem Torerfolg nicht wieder vervollständigen, da kein Vorteil vorlag. Pro Mannschaft dürfen höchstens drei Spieler\*innen gleichzeitig des Feldes verwiesen werden, ansonsten wird die Partie abgebrochen und mit 5:0 für den Gegner gewertet.

Zeitstrafen werden ausgesprochen für:

- Ständiges Meckern
- Ball wegschlagen
- Überhartes Einsteigen
- Wiederholtes Foulspiel
- Wechselfehler

Rote Karten bzw. Feldverweise gibt es für:

- Beleidigungen der Schiedsrichter\*innen oder anderer Spieler\*innen
- Überhartes Spiel mit Inkaufnahme von Verletzungen
- Grätsche von hinten
- Grobe Unsportlichkeiten
- Tätlichkeiten
- Notbremse

Bei Feldverweisen können die Spieler\*innen darüber hinaus von der Turnierleitung nach Rücksprache mit den Schiedsrichter\*innen in Abhängigkeit der Härte des Vergehens für weitere Spieltage gesperrt oder vom kompletten Ligabetrieb ausgeschlossen werden.

#### **14. Ballholen**

Sollte ein Team den Ball aus dem Innenraum befördern, hat es diesen sofort zurückzuholen. Stehen keine Auswechselspieler\*innen zur Verfügung, können die gegnerischen Auswechselspieler\*innen oder Zuschauer\*innen gebeten werden. Ansonsten ist die nächste längere Unterbrechung zu nutzen.

#### **15. Alkoholkonsum**

Das Konsumieren von Alkohol während des Spielbetriebs und innerhalb der eingezäunten Sportfläche ist untersagt. Die Schiedsrichter\*innen und die Turnierleitung können alkoholisierte Teilnehmende vom Spieltag ausschließen.

#### **16. Rauchen**

Das Rauchen ist innerhalb der eingezäunten Sportfläche untersagt.

#### **17. Turnierleitung**

Die Turnierleitung behält sich Anpassungen an Spielplänen, Ansetzungen etc. vor und kann jederzeit Personen, die den Regeln zuwiderhandeln, vom Spielbetrieb ausschließen und der Sportstätte verweisen.



## **Rules Uni-League**

### **1. Eligibility to play**

A team can consist of a maximum of 20 people. Only persons registered for their team via the university sports booking system are eligible to participate.

All students/employees of the universities and RUB alumni are eligible to play. In addition, a maximum of two external players may join the team. However, they may only play in the district league (Bezirksliga). The registration and late registration period ends after the group stage.

Once players have registered for a team, it is no longer possible to change teams.

### **2. Length of the game**

A game lasts 2x20 minutes. The overtime is at the discretion of the referees. In the group stage, in the event of a draw, the game is deemed a draw, in the knockout stage the penalty shoot-out takes place immediately. There is no extra time.

### **3. Scoring/Table**

A win in the group phase is scored with three points, a draw with one point. The standings in the group stage are decided by

1. points
2. direct comparisons
3. goal difference
4. number of goals scored
5. draw

### **4. Non-appearance of a team**

If a team does not turn up at the scheduled match time, the match will be scored 0:5 against the team. If the team is not complete at kick-off time, it is up to the referees to decide how long to wait until kick-off. If a team is not fit to play on the pitch at kick-off, the match will also be scored 0:5 against the team. In the event of repeated no-shows, the tournament management reserves the right to exclude the team from the tournament. In this case, all games (including those already played) will be scored 0:5.

### **5. Compulsory identification/controls**

Everyone must bring their student or staff ID card or identity card to every game. If the opposing team demands a check, they will be checked accordingly. Without ID, the person will be counted as an external player. If an offence against the external regulations is

subsequently discovered, the game will be scored 0:5. Persons who are not registered via the university sports homepage cannot take part in the game or must register before the start of the game.

## **6. Line-up/changes**

The game is played with 5 outfield players and a goalkeeper. Substitutions are made on the fly and only behind the own goal.

## **7. Equipment**

The wearing of shin guards is not mandatory, but is recommended. The wearing of studded shoes is strictly prohibited. It is permitted to play with studded, pimple or multi-soled shoes. In the event of offences, players may be excluded from league play. In the case of identical or difficult to distinguish playing attire, the team named first in the match schedule must wear bibs.

## **8. Offside**

There is no offside.

## **9. Free kick**

According to the DFB rules, a direct or indirect free kick is awarded depending on the offence. For all free kicks, the wall must be 5 metres away. Straddle/sliding tackle is prohibited and is always whistled off. A sliding tackle is always categorised as dangerous play and is followed by an indirect free kick. If foul play is also involved, the sliding tackle is counted as foul play. If the free kick is taken before the referee has been able to clear the wall, play is restarted.

## **10. Penalty shoot-out**

If a foul is committed in the penalty area, this results in a penalty for the team of the fouled team member. The shooters start individually at the halfway line and run towards the goal. The shooters may only run forwards, the goalkeepers may not leave the penalty area.

- Shooter scores – goal
- Shooter does not score / goalkeeper secures the ball - no goal
- Shooter commits a foul – no goal
- Goalkeeper commits a foul, leaves the penalty area or commits a foul - goal

If the score is level after a play-off or final match, both teams compete against each other in a penalty shoot-out. A total of three shooters per team take it in turns to shoot against each other. If the three shooters per team have scored the same number of goals, the shooters compete against each other until one team has scored one more goal with the same number of shots.

## **11. Goal kick**

If the ball has crossed the outer goal line after it has last been touched by an attacker, the goalkeeper may put it back into play by throwing, rolling or kicking it flat. From the moment the goalkeeper has played the ball, the ball is free for ALL to play. No opposing player may be in the penalty area before the ball has been played. The throw-off or goal kick may be taken beyond the own half of the pitch. This applies to all situations involving the goalkeeper, who may also score goals himself/herself. If the goal kick is taken when opposing players are still in the penalty area, play continues.

## **12. Throw-ins**

The ball is thrown in with both hands and must be behind the head before the throwing motion. The feet must not leave the ground. Opposing players must keep a distance of 2 metres from the player taking the throw-in. If the throw-in is taken even though the distance has not been maintained, play continues.

## **13. Caution/expulsion**

Time penalties and sending-offs are given. In the event of a time penalty, the player is sent off for 5 minutes. If the opposing team scores a goal, the team is allowed to complete itself again. In the event of a sending off, the player is excluded from the game. After 5 minutes or after the opposing team has scored a goal, the team may complete itself again. In both cases, the referee's consent must be obtained before completing the team. If the same number of players from both teams have been sent off, the teams may not complete again after a goal has been scored, as there was no advantage. A maximum of three players per team may be sent off at the same time, otherwise the match is abandoned and scored 5:0 in favour of the opposing team.

Time penalties are awarded for

- Constant complaining
- Knocking the ball away
- Overstepping the ball
- Repeated foul play
- Incorrect substitution

Red cards or sending-offs are given for

- Insulting the referee or other players
- Playing in an excessively rough manner with the risk of injury
- Straddling from behind
- Gross unsportsmanlike behaviour
- Assault
- Illegal prevention of a clear goalscoring opportunity

In the case of sending off, the player may also be suspended by the tournament management after consultation with the referee, depending on the severity of the offence, for further match days or excluded from the entire league.

## **14 Retrieving the ball**

If a team carries the ball out of the court, it must retrieve it immediately. If no substitutes are available, the opposing team's substitutes or spectators may be asked to do so. Otherwise, the next longer interruption must be used.

## **15. Consumption of alcohol**

The consumption of alcohol during play and within the fenced-in sports area is prohibited. The referees and tournament management may exclude participants who are under the influence of alcohol from the match day.

## **16 Smoking**

Smoking is prohibited within the fenced sports area.



### **17. Tournament management**

The tournament organisers reserve the right to make adjustments to match schedules, referee assignments, etc. and may at any time exclude persons who contravene the rules from the match and expel them from the sports facility