

Turnierregeln des : : Fundermax For you to create **ROOKIES CUP**

1. Allgemeine Bestimmungen

1.1. Stichtage

U9: 1.1.2015 und jünger

U10: 1.1.2014 und jünger

U11: 1.1.2013 und jünger

U12: 1.1.2012 und jünger

In allen Altersklassen gilt, dass Mädchen ein Jahr älter sein dürfen.

Achtung: Es gilt die „Relative Age“ Regelung d.h. der Einsatz von **zwei spätgeborenen Spielern pro Altersgruppe** ist möglich. Dies bedeutet, dass Spieler des älteren Jahrgangs, die zwischen 01.07. und 31.12. geboren sind zusätzlich auch in der unteren Spielklasse eingesetzt werden dürfen.

1.2. Anzahl Spieler / Mannschaften

Jede Mannschaft kann beliebig viele Spieler nennen. Vereine haben die Möglichkeit in derselben Altersstufe mehrere Mannschaften zu melden. Bei Nennungen mehrerer Mannschaften einer Altersstufe, sind die Spieler nur für eine Mannschaft spielberechtigt. Ist ein Spieler z.B. für die U 11 gemeldet, darf dieser in keiner anderen Nachwuchsmannschaft derselben Altersstufe Verwendung finden.

Anzahl der Spieler am Feld:

U9: 5 + 1 (Feldspieler + Tormann)

U10: 5 + 1

U11: 5 + 1

U12: 5 + 1

1.3. Kaderlisten

Kaderlisten sind vor dem ersten Spiel mit korrekt ausgefüllten Rückennummern bei der Turnierleitung abzugeben.

1.4. Ausrüstung

Das Tragen von Schienbeinschützern ist für alle Spieler verpflichtend.

Bei Farbgleichheit der Dressen muss die in der Auslosung erstgenannte Mannschaft die Leibchen wechseln bzw. die Überziehleibchen anziehen.

1.5. Hallenregeln

Die Mannschaften müssen eine halbe Stunde vor Beginn des ersten Spieles ihrer Gruppe in der Halle anwesend sein. Pro Mannschaft dürfen maximal zwei Betreuer an der Bande coachen. Die Betreuer und Spieler müssen Hallen-/Turnschuhe ohne abfärbende Sohlen tragen. Während der Pausen sind die Betreuer für Ruhe und Disziplin ihrer Mannschaft verantwortlich. Das Mitnehmen von Glasflaschen in die Kabinen, sowie das Aufwärmen in der Halle mit Bällen, ist verboten. Verbandsmaterial und eventuelle Erste-Hilfe-Leistungen sind von den Vereinen selbst zu erbringen.

2. Spielregeln

2.1. Spielertausch

Ein Spielertausch kann beliebig oft, jedoch nur bei Spielunterbrechungen erfolgen (kein „fliegender Wechsel“). Bei Verstoß gegen die Spielertauschbestimmungen kann der Schiedsrichter eine Zeitstrafe verhängen. In der letzten Spielminute ist kein Spielertausch mehr möglich, außer bei Verletzungen, verbunden mit Zeitstopp. Sind zu viele Feldspieler auf dem Parkett, muss ein Spieler das Feld verlassen und ein weiterer erhält eine Zeitstrafe. Sinkt die Anzahl der Feldspieler unter vier so ist das Spiel abbrechen (Verstoß gegen die Spielertauschbestimmungen).

2.2. Zeitnehmung

Die letzte Spielminute wird als Netto-Spielzeit gespielt. Bei Torout, Seitenout, Spielunterbrechung usw. gibt es Timeout durch die Zeitnehmung.

2.3. Timeout

Kann grundsätzlich nur durch den Schiedsrichter (ausgenommen letzte Spielminute) verfügt werden (deutlich sichtbares Handzeichen - T - mit erhobenen Händen). Die Überwachung erfolgt durch den Turnierleiter oder Zeitnehmer.

Gründe für Timeout:

- erkennbare schwere Verletzung von Spielern;
- Verletzung des Schiris (Spielunterbrechung) - Fortsetzung durch den Ersatzschiri mit Schiri-Ball;
- wenn die Anzahl der Spieler auf dem Feld die zulässige Höchstgrenze überschreitet;
- längere Unterbrechungen durch Ballverlust (z.B. Verklemmung des Balles in der Decken- oder Wandverkleidung);
- bei augenscheinlicher taktischer Spielverzögerung nach Auffassung des Schiris;
- bei Zeitausschluss oder Spielfeldverweis.

2.4. Zeitausschlüsse (Blaue Karte)

Die Zeitstrafe beträgt zwei Minuten. Nach erhaltenem Tor erlischt die Zeitstrafe. Nach einem Zeitausschluss hat sich der ausgeschlossene Spieler zum Zeitnehmertisch zu begeben, nach Ablauf der Strafe lässt ihn der Zeitnehmer wieder auf das Spielfeld. Bei Zeitausschlüssen dürfen pro Mannschaft nicht weniger als vier Feldspieler auf dem Parket sein. Erhalten zwei oder mehr Spieler einer Mannschaft Zeitstrafen, so werden diese summiert: diese Mannschaft spielt so lange mit vier Feldspielern, wie die ausgeschlossenen Spieler Zeitstrafen in Summe erhalten haben. Erhält der Tormann eine Zeitstrafe, muss er das Parkett verlassen. Wenn seine Strafe abgelaufen ist, muss das Spiel unterbrochen werden, damit der Tormannwechsel durchgeführt werden kann.

2.5. Ausschlüsse (Rote Karte)

Bei Ausschluss mit roter Karte erfolgt der Ausschluss für den Rest des Turniertages und die Anzeige an den Strafausschuss (Suspens); die Mannschaft des Vereines erhält dadurch eine Zeitstrafe von zwei Minuten. Bei geringeren Vergehen (z.B. Kritisieren, Foulspiel usw.) ist ein Zeitausschluss von zwei Minuten vorgesehen, der gegen einen Spieler in einem Spiel nur einmal verhängt werden kann. Ein weiterer Zeitausschluss des gleichen Spielers ist gleichbedeutend mit einem Ausschluss für die gesamte Spieldauer und für den Rest des Turniertages. Dieser Ausschluss zieht keine weiteren Sperren nach sich.

2.6. Aufstieg in die nächste Runde

In der Vorrunde entscheidet über den Rang in der Gruppe:

- a.) die Punkte,
- b.) die Tordifferenz,
- c.) die mehr erzielten Tore
- d.) das direkte Aufeinandertreffen.
- e.) sollten 2 Mannschaften bei den Punkten a-d gleich sein, entscheidet ein Penaltyschießen. Jede Mannschaft hat drei Penaltys auszuführen, bei Gleichstand wird das Penaltyschießen so lange fortgesetzt, bis ein Team einen Treffer mehr erzielt hat.
- f.) sollten 3 Mannschaften bei den Punkten a-d gleich sein, entscheidet das Los.

Sollte bei den Kreuz- bzw. Finalspielen in der normalen Spielzeit keine Entscheidung gefallen sein, gibt es zunächst eine Verlängerung von max. fünf Minuten mit „Over Time“ (jede Minute ein Spieler weniger). Fällt auch dabei keine Entscheidung erfolgt ein Penaltyschießen. Jede Mannschaft hat drei Penaltys auszuführen, bei Gleichstand wird das Penaltyschießen so lange fortgesetzt, bis ein Team einen Treffer mehr erzielt hat.

2.7. Nichtantreten einer Mannschaft

Ist eine Mannschaft zu Spielbeginn nicht anwesend, wird das Spiel mit 3:0 für den Gegner gewertet!

2.8. Allgemeine Spielregeln

Das Festhalten mit beiden Händen an der Bande ist nicht erlaubt. Es wird mit einem indirekten Freistoß (Vorteil beachten!) geahndet. „Sliding Tackling“ ist nicht erlaubt (schwere Vergehen beachten!). Bei Berührung des Balles an der Hallendecke oder Teilen der Überdachung gibt es keine Spielunterbrechung, sondern Spielfortsetzung. Die Rückpassregel wird analog dem Feldfußball ausgelegt. Die Besonderheit in der Halle ist das Spiel mit der Bande. Die Bande gilt regeltechnisch als Luft. Daraus resultiert, dass auch das absichtliche Zuspiel des Balles zum Torhüter mit Hilfe der Bande und der anschließenden Berührung des Balles mit den Händen durch den Torhüter mit einem Freistoß geahndet wird. Der Tormann darf den Ball nur einmal mit der Hand aufnehmen. Wird der Ball vom Tormann über die eigene Toroutlinie

abgewehrt, gibt es einen Eckball. Eckbälle werden in Form von Einwüfen durchgeführt. Der Torabstoß ist von einem beliebigen Punkt des Strafraumes auszuführen. Der Ball muss nach dem Abstoß, Ausschuss oder Auswurf in der eigenen Spielhälfte den Boden oder einen Spieler berühren. Ein Verstoß dagegen wird mit einem indirekten Freistoß vom Anstoßpunkt geahndet. Wird der Ball vom Tormann nicht mit den Händen aufgenommen, darf der Ball vom Torhüter über die Mittellinie gespielt werden. Einwurf: Berührt der Tormann den Ball mit der Hand, nachdem er diesen direkt durch einen Einwurf eines Mitspielers erhält, muss der Schiedsrichter einen indirekten Freistoß verhängen. Bei Freistößen ist eine Distanz von sechs Metern einzuhalten. Die Abseitsregel ist zur Gänze aufgehoben. Beim Anstoß darf kein direktes Tor erzielt werden! Ein anderer Spieler muss den Ball vorher berühren.

3. Haftungserklärung

Die Vereine werden aufmerksam gemacht, dass sowohl verursachte Schäden oder Beschädigungen als auch erlittene Schäden und Verluste (z.B. durch Diebstahl) zu Lasten des jeweiligen Vereines gehen. Der SV Kraig übernimmt keinerlei Haftung!