



Turnierbestimmungen U16 und U18

1. **Spieleranzahl:** U16 bis U18 spielt mit 4 Feldspielern und 1 Tormann auf große Tore. Eine Mannschaft besteht aus maximal 11 Spielern.
2. Die Feldspieler dürfen nur in einer Mannschaft pro Turnier spielen - ausgenommen ist der Tormann.
3. **Spielberechtigt:** sind nur Spieler in ihren richtigen Jahrgängen. D.h. für U16 ist der Stichtag 01.01.2006 und jünger und für Spieler in der U18 ist der Stichtag 01.01.2004 und jünger.
4. **Spielerliste:** Die Spieler sind entsprechend ihren Nummern (leserlich; Blockschrift) in die Spielerliste einzutragen. Die Spielerliste ist ca. 30 min. vor Beginn bei der Turnierleitung abzugeben.
5. **Spieldauer:** Die Spieldauer beträgt jeweils 10 Minuten (ohne Seitenwechsel).
6. **Spielwertung:** In den einzelnen Gruppen spielt jeder gegen jeden. Für die Platzierung der Mannschaften sind die Richtlinien der Punktwertung (Sieg = 3 Punkte / Unentschieden: 1 Punkt) maßgebend. Bei Punktegleichheit entscheidet:
 - a. Die direkte Begegnung
 - b. Die Tordifferenz
 - c. Größere Anzahl der geschossenen Tore
 - d. Penaltyschießen (4 Schützen)
 - e. Punktegleichheit von mehr als 2 Mannschaften
 - i. Punkte der Direktbegegnung
 - ii. Tordifferenz der Direktbegegnung
 - iii. Mehr geschossene Tore der Direktbegegnung
 - iv. Penaltyschießen (4 Spieler, nochmals Unentschieden jeweils neue Schützen 1 zu 1 bis zur Entscheidung)
7. **Spielvorbereitung:** Die Mannschaften (max. 11 Spieler) haben sich mindestens 3 Minuten vor Spielbeginn bereit zu halten. Die erstgenannte Mannschaft spielt von der Sprecherkabine aus von links nach rechts und hat Anstoß. Bei der Durchführung des Anstoßes beträgt der Abstand des Gegners 3 Meter.
8. **Spielertausch:** Die Ersatzspieler und der Trainer dürfen sich nur in der vorgesehenen Box aufhalten. Der Austausch einzelner Spieler kann beliebig oft und ohne Spielunterbrechung erfolgen (fliegender Wechsel). Die Einwechslungen dürfen nur in der eigenen Spielhälfte vorgenommen werden. Der eingewechselte Spieler darf nur auf das Spielfeld, wenn der ausgewechselte das Spielfeld verlassen hat.

Wechselfehler: Bei Verstößen gegen die Wechselbestimmungen, sowie wenn eine Mannschaft einen Spieler zu viel auf dem Feld hat, ist auf einen Wechselfehler zu erkennen. Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel und spricht gegen die fehlbare Mannschaft eine zweiminütige Zeitstrafe aus. Es handelt sich nicht um eine personalbezogene



Strafe, sondern um eine Mannschftsstrafe. Die Mannschaft muss in Unterzahl spielen, ohne das aber ein spezieller Spieler benannt wird, der die Zeitstrafe absitzen muss. Nach einem Wechselfehler wird das Spiel mit einem indirekten Freistoß dort fortgesetzt, wo sich der Ball bei der Unterbrechung befand. Durch einen Torerfolg des Gegners wird die durch den Wechselfehler erfolgte Reduzierung aufgehoben, die Mannschaft darf sich wieder um einen Spieler ergänzen.

9. **Unfares Spiel/Foul:** Beim geringeren Fouls gibt es einen indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft.

Bei gröberen Fouls ist ein Zeitausschluss von zwei Minuten vorgesehen. Erzielt der Gegner vor Ablauf der Zeitstrafe ein Tor, so kann der auf Zeit ausgeschlossene Spieler, oder ein anderer, sofort wieder am Spiel teilnehmen. Erzielt die numerisch unterlegene Mannschaft ein Tor, wird die Zeitstrafe nicht aufgehoben. Erhalten zwei Spieler (pro Mannschaft einer) gleichzeitig eine Zeitstrafe, so darf trotz Torerfolg der gegnerischen Spieler nicht am Spiel teilnehmen. Beide Spieler dürfen erst nach zwei Minuten eintreten. Bei zwei laufenden Zeitstrafen wird die jeweils zuerst erhaltene Zeitstrafe aufgehoben.

Bei besonders schweren Vergehen ist ein Ausschluss (rote Karte) für die gesamte Dauer dieses Spieles und zusätzlich eine Sperre für das darauffolgende Spiel auszusprechen

10. **Freistoß:** Jeder Freistoß wird indirekt ausgeführt. Bei der Durchführung eines Freistoßes, beträgt der Abstand des Gegners mindestens 3 Meter. Bei indirektem Freistoß innerhalb der markierten Strafraumzone muss der Ball zwecks Ausführung auf die Begrenzungslinie zurückgelegt werden. Berührt der Ball die Hallendecke, so wird an dieser Stelle ein indirekter Freistoß für die gegnerische Mannschaft durchgeführt.

Das **SLIDING TACKLING**, darunter versteht man das Hineinrutschen auf den Ball, wenn es zum Zweikampf mit Kontakt kommt, ist verboten. Dies gilt auch für den Tormann, wenn er den Strafraum verlassen hat. Das Sliding Tackling wird mit einem indirekten Freistoß geahndet, auch im Strafraum.

11. **Tormann:** Der Tormann darf die durchgehende Strafraumlinie überschreiten, gilt dann aber als Feldspieler. Bei Handspiel gibt es indirekten Freistoß. Bei Handspiel des Tormannes außerhalb des Strafraumes gibt es indirekten Freistoß und eine 2-Minuten Zeitstrafe.

12. **Tormann-Spiel:** Der Tormann darf den Ball über die Mittellinie werfen oder spielen.

13. **Rückpassregel:** Die Rückpassregel wird angewandt. Die Abseitsregel ist aufgehoben.

14. **Einwurf/Eckball:** Wird der Ball durch den Tormann oder durch einen Verteidiger ins Tor-Aus befördert, gibt es einen Eckball. Geht der Ball über die seitliche Begrenzung auf die Tribüne, gibt es einen Einwurf. Die Eckbälle und die Einwürfe werden eingerollt. Der Abstand des Gegners beträgt mindestens 3 Meter.

13. **Penalty:** Für die Durchführung des Penaltys muss die Spielzeit gestoppt werden. Nach Freigabe durch den Schiedsrichter (Piff) startet der Feldspieler von der Mittellinie und versucht ohne Anhalten ein Tor zu erzielen. Der Penalty muss ohne stehen bleiben gespielt werden, der Schütze darf nur vorwärtslaufen. Der Torwart darf den Strafraum nicht verlassen! Verlässt der Tormann den Strafraum und wehrt den Ball ab, so wird auf



Tor entschieden. Die Entscheidung trifft der Schiedsrichter! Nach Abwehr des Torwarts gibt es keinen Nachschuss.

14. Bande:

Wenn ein Spieler sich mit beiden Händen an der Bande festhält, wird diese Aktion durch den Schiedsrichter mit einem Freistoß für die gegnerische Mannschaft bestraft.

- 15. Ausrüstung:** Die Spieler dürfen in der Halle (mit Ausnahme der Torhüter) ausschließlich in kurzen Sporthosen antreten. Die Leibchen müssen mit Rückennummern ausgestattet sein. Die Torhüter müssen sich in ihrer Spielkleidung von den übrigen Spielern und vom Schiedsrichter deutlich unterscheiden. Die in der Auslosung jeweils erstgenannte Mannschaft ist verpflichtet, bei Farbgleichheit der Spielkleidung beider Mannschaften, die Ersatzleibchen anzuziehen.

In der Halle ist das Spielen nur mit Turnschuhen oder mit Kunstrasenschuhen gestattet. Gespielt wird auf einem Kunstrasen für die Halle. **Noppen- bzw. Stollenschuhe sind ausnahmslos verboten.** Das Tragen von Schmuck in jeder Form ist verboten.

- 16. Organisation:** Die Anreise der Mannschaften zu den Hallen hat so zu erfolgen, dass diese eine $\frac{3}{4}$ Stunde vor dem ersten Spiel einer Mannschaft dort eintreffen. **Verzögerungen, Verspätungen:** Eventuelle Verzögerungen oder Verspätungen bei der Anreise (z.B. Verkehrsstau, Unfall, PKW- oder Bus-Gebrechen, usw.) sind sofort, also noch vor Turnierbeginn, der jeweiligen Turnierleitung telefonisch zu melden. Die **Spielerpässe** sind vor dem Turnierbeginn bei der Turnierleitung abzugeben. Der Bereich unter der Turnierleitung ist für die Mannschaften und deren Betreuer vorgesehen.

Die Mannschaftskabinen sind sauber zu verlassen. Für Beschädigungen, die von Spieler oder Betreuer außerhalb der Spielfläche (Kabinen oder übriger Hallenbereich) verursacht werden, werden die betreffenden Vereine haftbar gemacht.

Für Unfälle, Geld- und Wertsachen während der Veranstaltung wird vom Veranstalter und dessen ausführenden Funktionären keine Haftung übernommen. Jeder aktive Teilnehmer spielt auf eigene Gefahr!

- 17. Sonstiges:** Wo nichts Anderes angeführt ist, entscheidet in Ausnahmefällen der Schiedsrichter in Absprache mit der Turnierleitung. Beim Einlegen eines Protestes wird eine Protestgebühr von 50 EURO eingehoben.