



FORSTNER SEEHALLENCUP HARD

Turnierbestimmungen U7 bis U18

1. Spieleranzahl:

U7 wird mit 3 Feldspielern auf 4 Funino Tore gespielt.
Eine Mannschaft besteht aus maximal 8 Spielern.

U8 wird mit 4 Feldspielern und 1 Tormann auf kleine Tore gespielt.
Eine Mannschaft besteht aus maximal 10 Spielern.

U9-U13 wird mit 5 Feldspielern und 1 Tormann auf große Tore gespielt.
Eine Mannschaft besteht aus maximal 12 Spielern.

U14-U18 wird mit 4 Feldspielern und 1 Tormann auf große Tore gespielt.
Eine Mannschaft besteht aus maximal 10 Spielern.

- Die Feldspieler dürfen **nur in einer Mannschaft / in einem Jahrgang am Turnier** teilnehmen - ausgenommen ist der Tormann.
- Spielberechtigt:** sind nur Spieler in ihren richtigen Jahrgängen.

Altersstufen	U18	U16	U14	U13
Altersstichtag	01.01.2009 und jünger	01.01.2011 und jünger	01.01.2013 und jünger	01.01.2014 und jünger

U12	U11	U10	U9	U8	U7
01.01.2015 und jünger	01.01.2016 und jünger	01.01.2017 und jünger	01.01.2018 und jünger	01.01.2019 und jünger	01.01.2020 und jünger

U7-U14: Hier ist die Nominierung von bis zu zwei spätgeborenen Spielern (Stichtag 01.07.-31.12.) der nächsthöheren Spielklasse möglich. Die nominierten Spieler müssen jedoch in der Herbstsaison 2026 im System Fußballonline gemeldet gewesen sein.

U16-U18: Hier ist die Nominierung von bis zu drei älteren Spielern der nächsthöheren Spielklasse möglich. Die nominierten Spieler müssen jedoch in der Herbstsaison 2026 im System Fußballonline gemeldet gewesen sein.

- Spielerliste:** Die Spieler sind in die Spielerliste (leserlich, in BLOCKSCHRIFT) einzutragen. Die Spielerliste ist ca. 30 min. vor Beginn bei der Turnierleitung abzugeben.
- Spieldauer:** Die Spieldauer beträgt jeweils 8 bis 10 Minuten (ohne Seitenwechsel). Die genaue Dauer kann dem jeweiligen Turnierplan entnommen werden.

Bei einem Unentschieden in den Finalspielen gibt es direkt ein Penalty-Schießen.
Es gibt hier keine NETTO Spielzeiten => Ausnahme FINALE, hier wird die letzte Minute Netto gespielt.



FORSTNER SEEHALLENCUP HARD

6. **Spielwertung:** 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 (3 Spieler pro Mannschaft, nochmals Unentschieden jeweils neue Schützen 1 zu 1 bis zur Entscheidung)
7. **Spielvorbereitung:** Die Mannschaften (max. 10-12 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 der gegnerischen Spieler mindestens 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 – NUR hinter dem eigenen Tor.** Der eingewechselte Spieler darf erst auf das Spielfeld, wenn der ausgewechselte Spieler das Spielfeld verlassen hat.
Wechselfehler: Bei Verstößen gegen die Wechselbestimmungen, oder 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 personenbezogene Strafe, sondern um eine Mannschaftensstrafe. Die Mannschaft muss in Unterzahl spielen, ohne einen speziellen Spieler zu benennen, der die Zeitstrafe absitzen muss. Nach einem Wechselfehler wird das Spiel mit einem indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft dort fortgesetzt, wo sich der Ball bei der Unterbrechung befand. Durch einen Torerfolg des Gegners wird die durch den Wechselfehler erfolgte Zeitstrafe aufgehoben, die Mannschaft darf sich wieder um einen Spieler ergänzen.
9. **Unfares Spiel/Foul:** Bei 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 nächste Spiel auszusprechen.



FORSTNER SEEHALLENCUP HARD

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 des Tormannes außerhalb des Strafraumes gibt es indirekten Freistoß und eine 2-Minuten Zeitstrafe.

12. **Tormann-Spiel:** Der Torabstoß (5 Sekunden-Regel) ist von einem beliebigen Punkt im Strafraum auszuführen, wobei der ruhende Ball nur mit dem Fuß ins Spiel gebracht werden darf.

Der Ball ist erst wieder im Spiel, wenn er den Straf- bzw. Torraum ins Spielfeld hinein verlassen hat. Ein Tor kann aus einem Abstoß nicht direkt erzielt werden. (indirekter Freistoß). Ein Tor kann mittels Auswurfs durch den Tormann nicht direkt erzielt werden (ausgenommen Eigentor).

13. **Rückpassregel:** Die Rückpassregel wird ab der U9 angewandt. Die Abseitsregel ist in allen Altersklassen 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 (Pfiff) 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. Nach Abwehr des Torwarts gibt es keinen Nachschuss.

14. **Bande:** Wenn ein Spieler sich länger mit beiden Händen an der Bande festhält, wird diese Aktion durch den Schiedsrichter mit einem Freistoß 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 Farbengleichheit der Spielkleidung beider Mannschaften, die Ersatzleibchen anzuziehen. In der Halle ist das Spielen **nur mit Hallenschuhen => keine Kunstrasenschuhe** gestattet. Das Tragen von Schmuck in jeder Form ist verboten.



FORSTNER SEEHALLENCUP HARD

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. Eventuelle Verzögerungen oder Verspätungen bei der Anreise (z.B. Verkehrsstau, usw.) sind sofort, also noch vor Turnierbeginn, der jeweiligen Turnierleitung telefonisch zu melden. Die **Spielerpässe** sind vor dem Turnierbeginn bei der Turnierleitung abzugeben. 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 EUR 50,- eingehoben.
18. **In der Halle sind keine Getränke und Speisen** von der Gastronomie erlaubt. Es gibt genügend Sitz- und Essplatzmöglichkeiten im vorgesehenen Bereich.