Spark7 – Nachwuchshallenturnier 2023
Turnierbestimmungen U12, U13, U16

Spielberechtigung / Stichtage

Spielberechtigt sind alle, die auch in der laufenden Meisterschaft für die jeweilige Altersklasse spielberechtigt sind.

U12	Stichtag 01.01.2012	plus max. 2 Spieler mit Geburtstag 01.07.2011 – 31.12.2011
U13	Stichtag 01.01.2011	plus max. 2 Spieler mit Geburtstag 01.07.2010 – 31.12.2010
U16	Stichtag 01.01.2008	plus max. 3 Spieler mit Geburtstag 01.01.2007 – 31.12.2007

Vor Turnierbeginn ist die ausgefüllte Spielerliste bei der Turnierleitung abzugeben.

Spieleranzahl

Gespielt wird mit 4 Feldspielern und 1 Tormann.

Es sind maximal 5 Auswechselspieler erlaubt.

Die Auswechselspieler haben sich hinter den Banden aufzuhalten und dürfen das Spielfeld erst dann betreten, wenn der andere Spieler das Feld verlassen hat.

Spieldauer

Gruppenphase: Ein Spiel dauert 9 Minuten.

KO-Spiele: Ein Spiel dauert 12 Minuten

Der Anpfiff erfolgt durch den Schiedsrichter, der Abpfiff durch die Anzeigetafel.

Die letzte Spielminute wird jeweils netto gespielt. (Ausnahme: Verlängerung bei KO Spielen)

Ansonsten wird die Zeit nur dann angehalten, wenn der Schiedsrichter ein deutliches „Timeout" Zeichen gibt (Verletzungen, Ball auf der Tribüne etc.).

Entscheidet der Schiedsrichter auf Strafstoß/Penalty oder gibt er eine 2 Minuten Strafe, wird die Zeit automatisch angehalten.

Platzwahl / Anstoß

Die erstgenannte Mannschaft auf dem Spielplan spielt von der Tribüne aus gesehen von links nach rechts, hat Anstoß und muss bei Farbengleichheit Überziehleibchen anziehen (liegen hinter der Bande).

Anstoß

Der Anstoß erfolgt immer mit einem Pass zurück. Ein direkter Schuss aufs Tor ist nicht erlaubt.

Rückpassregel

Die Rückpassregel findet Anwendung.

Spielkleidung

Alle Spieler (ausgenommen Tormänner) dürfen ausnahmslos nur kurze Hosen tragen.

Es darf nur in Turnschuhen mit heller Sohle gespielt werden.

Das Tragen von Ohrringen, Ketten, Armbändern, Uhren etc. ist ausnahmslos untersagt.

Ebenso dürfen keine normalen Brillen getragen werden, es muss eine Sportbrille vorhanden sein.

Während des gesamten Turniers herrscht Stutzen- und Schienbeinschonerpflicht.

Spielball

U12: Futsal-Light / U13 und U16: Futsal

Freistöße

Es werden alle Freistöße direkt ausgeführt (Ausnahme: Ball an die Decke → indirekt).

Die Mauer muss drei Meter vom Ball entfernt stehen.

Folgende Vergehen sind nicht erlaubt und haben einen Freistoß zur Folge:

- Jegliche Grätschen (es sei denn, es ist weit und breit kein Gegenspieler)
- Sonstige Foulspiele (Trikot zerren etc.)
- Handspiel
- Ball berührt die Decke (indirekt)

Wird ein Freistoß noch innerhalb der Spielzeit gepfiffen und die Zeit läuft vor der Ausführung ab, darf der Freistoß noch mit einem direkten Schuss aufs Tor ausgeführt werden. Berührt ein Mitspieler den Ball, zählt das Tor nicht und das Spiel ist beendet. Fälscht ein gegnerischer Spieler oder der gegnerische Tormann den Ball ins Tor ab, zählt das Tor.

Penalty

Bei einem Foul- bzw. Handspiel innerhalb des 6 Meter Raums gibt es einen Penalty

Der Spieler läuft von der Mittellinie los und darf den Ball nur nach vorne bewegen. Nimmt er den Ball nach hinten mit, wird auf Abstoß entschieden.

Der Tormann darf den Ball nur innerhalb des 6 Meter Raums abwehren. Berührt der Tormann den Ball außerhalb des 6 Meter Raums (auch mit dem Fuß), wird auf Tor entschieden.

Wird der Strafstoß verschossen (Tormann hält, an die Bande, Ball geht nach hinten) wird das Spiel unterbrochen und der Tormann setzt das Spiel mit einem Abwurf fort.

Entscheidet der Schiedsrichter auf Penalty, wird die Spielzeit automatisch angehalten.

Wird ein Penalty noch innerhalb der Spielzeit gepfiffen und die Zeit läuft vor der Ausführung ab (z. B. Strafstoß wird 1 Sekunde vor Ende der Spielzeit gepfiffen), darf der Penalty noch ausgeführt werden.

Eckbälle / Einwürfe

Alle Eckbälle und Einwürfe (Ball geht auf die Tribüne) werden mittels Einspielen (1 Hand auf dem Ball) ausgeführt.

Tormannspiel

Der Tormann darf nur im roten Halbkreis (6 Meter) den Ball in die Hände nehmen.

Außerhalb des Halbkreises kann er als „Feldspieler" agieren.

Wird der Tormann durch einen fünften Feldspieler ersetzt, muss dieser klar von den anderen Feldspielern unterscheidbar sein (Pullover, Überziehleibchen etc.).

Der Tormann darf den Ball auch über die Mittellinie schießen / werfen. Wenn der Ball im Aus war, kann der Tormann kein direktes Tor erzielen.

2 Minuten Strafen / Rote Karte

Bei besonders schweren Vergehen kann der Schiedsrichter auch 2 Minuten Strafen und rote Karten vergeben. Wird eine 2-Minuten Strafe oder rote Karte verhängt, wird die Zeit automatisch angehalten.

Bei einer 2 Minuten Strafe hat der Spieler das Feld zu verlassen und die Mannschaft muss diese Zeit in Unterzahl spielen. Nach Ablauf dieser Zeit oder nach einem Gegentor darf der Spieler (oder ein anderer) wieder aufs Feld zurückkehren.

Bei einer roten Karte hat der Spieler das Feld zu verlassen und die Mannschaft muss zwei Minuten in Unterzahl spielen. Nach Ablauf dieser Zeit oder nach einem Gegentor darf ein anderer Spieler auf das Feld zurückkehren.

Die Turnierleitung kann nach einer roten Karte eine Turniersperre für den Spieler verhängen.

Platzierung Gruppenphase

In der Gruppenphase bekommt jede Mannschaft für einen Sieg 3 Punkte, für ein Unentschieden 1 Punkt und für eine Niederlage 0 Punkte.

Sind nach dem Ende einer Gruppe zwei oder mehrere Mannschaften punktegleich, so wird nach folgenden Kriterien gewertet:

- Punkte in den direkten Duellen
- Torverhältnis in den direkten Duellen
- Mehr geschossene Tore in den direkten Duellen
- Mehr Siege in den direkten Duellen
- Torverhältnis von allen Spielen
- Mehr geschossene Tore in allen Spielen
- Mehr Siege in allen Spielen
- Penalty– Schießen

KO Spiele / Verlängerungen

Steht ein Spiel in einem KO Spiel nach der regulären Spielzeit Unentschieden, muss ein Spieler von jeder Mannschaft das Spielfeld verlassen.

Verlängerung 1: Es wird dann eine Minute 4 gegen 4 (inkl. Tormann) Golden Goal gespielt. Anstoß hat die zweitgenannte Mannschaft. Erzielt eine Mannschaft ein Tor, ist das Spiel beendet und die Mannschaft hat das Spiel gewonnen.

Verlängerung 2: Ist in Verlängerung 1 kein Tor passiert, verlässt ein weiterer Spieler pro Mannschaft das Feld und es wird dann eine Minute 3 gegen 3 (inkl. Tormann) Golden Goal gespielt. Anstoß hat die erstgenannte Mannschaft. Erzielt eine Mannschaft ein Tor, ist das Spiel beendet und die Mannschaft hat das Spiel gewonnen.

Verlängerung 3: Ist auch in Verlängerung 2 kein Tor passiert, verlässt ein weiterer Spieler pro Mannschaft das Feld und es wird dann 2 gegen 2 (inkl. Tormann) Golden Goal gespielt, bis eine Mannschaft ein Tor erzielt und so das Spiel gewinnt. Anstoß hat die zweitgenannte Mannschaft.

WICHTIG: Nach Ende der regulären Spielzeit darf nicht mehr gewechselt werden! Die letzte Wechselmöglichkeit besteht in der Zeit zwischen dem Abpfiff der regulären Spielzeit und Verlängerung 1. Auch in den Pausen zwischen Verlängerung 1 und 2 bzw. 2 und 3 darf nicht gewechselt werden. Ausnahme: Ein Spieler verletzt sich (Entscheidung liegt beim Schiedsrichter). In einem solchen Fall darf dann aber auch die gegnerische Mannschaft einen Wechsel vornehmen.

Wechselt eine Mannschaft während der „Verlängerungen" unerlaubt oder sinkt die Spieleranzahl aufgrund von Zeitstrafen auf Null, gewinnt automatisch die gegnerische Mannschaft das Spiel.

Ist eine Mannschaft nur noch mit einem Spieler auf dem Feld (aufgrund von Zeitstrafen) und bekommt einen Freistoß, so muss direkt aufs Tor geschossen werden. Bekommt sie einen Eckball oder Einwurf, so muss der verbleibende Spieler von seinem eigenen Strafraum aus das Spiel mit einem Dribbling fortsetzen.

Proteste

Für Proteste ist ausschließlich die Turnierleitung zuständig (Protestgebühr 30 €).

Nenngeld

Das Nenngeld in Höhe von 50€ bzw. 40€ (zweite Mannschaft) ist vor Turnierbeginn bei der Turnierleitung (Sprecherkabine) zu bezahlen.

Sonstiges

Für Unfälle und Verletzungen jeglicher Art, sowie für Verlust oder Diebstahl von Wertgegenständen in den Umkleidekabinen und anderen Räumlichkeiten übernimmt der Veranstalter keine Haftung.

In allen nicht in diesen Bestimmungen geregelten Fällen entscheidet die Turnierleitung.

Wir wünschen ein faires und spannendes Turnier

SV Typico Lochau