



Turnierbestimmungen

Inhaltsverzeichnis

1. Allgemeines zum Turnier

2. Turnierablauf

- a. Modus
- b. Entscheidungsschießen

3. Turnierspiele

- a. Spieldauer
- b. Anzahl der Spieler
- c. Ausrüstung der Spieler
- d. Auswechselfvorgang
- e. Torwartwechsel
- f. Kumulierte Foulspele
- g. persönliche Strafen
- h. Zeitstrafen
- i. Rote Karten
- j. Schiedsrichter
- k. Futsal-Regeln
- l. Einspruch

4. Preise



1. Allgemeines zum Turnier

- Der AHLERT FUTSALCUP 2018 findet am 3. und 4. Februar 2018 statt.
- Die Turniere beginnen wie folgt:
 - 3. Februar 2018 um 09.30 Uhr -> U15 Turnier
 - 3. Februar 2018 um 15:30 Uhr -> U17 Turnier
 - 4. Februar 2018 um 09:30 Uhr -> U13 Turnier
 - 4. Februar 2018 um 15:30 Uhr -> U19 Turnier
- Spielstätte ist die Grevener Rönnehalle an der Teichstraße 51 in 48268 Greven. An der Halle stehen kostenfreie Parkplätze zur Verfügung.
- Die Sporthalle kann ab 9:00 Uhr (U13 + U15 Turnier) bzw. ab 15:00 Uhr (U17 + U19 Turnier) jeweils bis zum Start des Turniers zum Aufwärmen/Einspielen genutzt werden.
- Am Turniertag sollten die Mannschaften sich bis spätestens 09:00 Uhr (U13 + U15 Turnier) bzw. 15:00 Uhr (U17 + U19 Turnier) bei der Turnierleitung anmelden. Bei einer späteren Ankunft der Mannschaft (aufgrund eines späteren ersten Spieles) sollte sich die Mannschaft bis spätestens 09:00 Uhr (U13 + U15 Turnier) bzw. 15:00 Uhr (U17 + U19 Turnier) bei der Turnierleitung telefonisch melden und sich bei Eintreffen in der Halle bei der Turnierleitung anmelden. Die Telefonnummer der Turnierleitung lautet: 015254629791
- Vor dem ersten Spiel muss jede Mannschaft den Turnier-Spielbericht vollständig ausfüllen.
- Sollte eine Mannschaft unangemeldet beim Turnier fehlen, wird dies beim Verband gemeldet und kann entsprechend sanktioniert werden.
- Eine Abmeldung vom Turnier kann ohne Angabe von Gründen 7 Tage vor Turnierstart erfolgen und aufgrund von besonderen Gründen bis 2 Tage vor Turnierstart erfolgen. Andernfalls wird ein Nichterscheinen als Nichtantritt beim Verband gemeldet und entsprechend sanktioniert.



2. Turnierablauf

a. Modus

- Es gibt zwei Gruppen á 5 Mannschaften. Die Mannschaften bestreiten jeweils 1 Spiel gegeneinander.
- Für einen Sieg erhält eine Mannschaft 3 Punkte, für ein Unentschieden 1 Punkt.
- Der Gruppenerste und Gruppenzweite einer Gruppe qualifiziert sich für das Halbfinale (K.O.-Runde).
- Bei Punktgleichheit entscheiden folgende Kriterien:
 1. Direkter Vergleich
 2. Tordifferenz
 3. Anzahl Tore
 4. Entscheidungsschießen
- Die Sieger des Halbfinals ziehen in das Finale ein
- Die Verlierer des Halbfinals treten zuvor in einem Entscheidungsschießen von der 6-Meter-Strafstoßmarke gegeneinander an, um den drittplatzierten des Turniers zu ermitteln (-> Siehe 2.b - Entscheidungsschießen).
- Sollte es in einem Spiel der K.O. - Runde nach regulärer Spielzeit keinen Sieger geben, wird der Sieger des Spiels in einem Entscheidungsschießen von der 6-Meter-Strafstoßmarke ermittelt
- Um einen reibungslosen Turnierablauf zu gewährleisten, halten sich die Mannschaften bitte 5 Minuten vor ihrem nächsten Spiel in der Nähe zum Spielfeld auf.

b. Entscheidungsschießen

- Für das Entscheidungsschießen bestimmt jede Mannschaft zunächst 5 Schützen.
- Es wird per Münzwurf entschieden, auf welcher Seite das Entscheidungsschießen stattfindet und mit einem zweiten Münzwurf wird entschieden, wer zuerst schießen darf.
- Die Münzwahl (Ob Kopf oder Zahl) hat immer das erstgenannte Team
- Beide Mannschaften geben nun abwechselnd zunächst fünf Schüsse ab. Sobald ein Team hierbei mehr Tore erzielt hat, als das andere mit den ihm zustehenden Elfmeter insgesamt noch erzielen könnte, ist das



Elfmeterschießen natürlich bereits vorzeitig beendet und das Spiel hat seinen Sieger.

- Steht es allerdings auch nach dem fünften Schuss jeder Mannschaft noch unentschieden, werden die Schüsse in gleicher Reihenfolge fortgesetzt, bis ein Team bei gleicher Anzahl an Schüssen ein Tor mehr erzielt hat als der Gegner.
- Jeder Schuss des Elfmeterschießens muss von einem anderen Spieler ausgeführt werden. Hierzu notiert sich der Schiedsrichter zur Kontrolle die jeweiligen Schützen. Ein Spieler darf erst dann ein zweites Mal antreten, wenn alle teilnahmeberechtigten Spieler seiner Mannschaft angetreten sind. Hierzu zählt auch der Torhüter. Die Reihenfolge der Spieler muss dabei aber nicht der des ersten Durchganges entsprechen. Dies gilt natürlich sinngemäß auch für eventuell notwendige weitere Durchgänge.

3. Turnierspiele

a. Spieldauer

- o Die Spieldauer eines Turnierspiels beträgt effektive 8 Minuten
- o D.h. die Spielzeit ist Netto-Spielzeit und wird bei folgenden Spielunterbrechungen angehalten:
 - Eckball und Toraus
 - Ball im Seitenaus
 - Freistoß
 - Bei Unterbrechung durch den Schiedsrichter

b. Anzahl der Spieler

Jede Mannschaft spielt mit 4 Feldspielern + 1 Torwart

c. Ausrüstung

i. Sicherheit

Ein Spieler darf keine Kleidungsstücke oder Ausrüstungsteile tragen, die für ihn oder einen anderen Spieler eine Gefahr darstellen (einschließlich jeder Art von Schmuck).



ii. Grundausrüstung

Die zwingend vorgeschriebene Grundausrüstung eines Spielers besteht aus den folgenden Einzelteilen:

- Hemd oder Trikot mit Ärmeln – wird ein Unterleibchen getragen, muss die Farbe der Ärmel mit der Hauptfarbe der Ärmel des Hemds oder Trikots übereinstimmen
- kurze Hose – werden Unterziehhosen getragen, muss ihre Farbe mit der Hauptfarbe der Hosen übereinstimmen. Der Torhüter darf lange Hosen tragen
- Stutzen – wird außen Klebeband oder ähnliches Material angebracht, muss dieses die gleiche Farbe haben wie der Teil der Stutzen, den es bedeckt
- Schienbeinschützer
- Schuhe: Segeltuchschuhe oder Turnschuhe mit einer Sohle aus Kunststoff oder ähnlichem Material

iii. Schienbeinschützer

- sind von den Stutzen vollständig bedeckt,
- bestehen aus Gummi, Plastik oder einem ähnlichen bewilligten Material,
- bieten einen angemessenen Schutz vor Verletzungen.

iv. Farben

- Beide Teams tragen Farben, durch die sie sich klar voneinander sowie von den Schiedsrichtern und den Schiedsrichterassistenten unterscheiden.
- Jeder Torhüter unterscheidet sich in der Farbe der Sportkleidung von den anderen Spielern, den Schiedsrichtern und den Schiedsrichterassistenten.
- Treffen in einem Spiel Teams mit gleicher Farbe aufeinander, muss das zweitgenannte Team Ausweichtrikots bzw. Markierungshemden tragen



d. Auswechselfvorgang

Eine Auswechslung kann jederzeit erfolgen, egal, ob der Ball im Spiel ist oder nicht. Bei Ersatz eines Spielers durch einen Auswechselspieler gelten folgende Bestimmungen:

- Der Spieler verlässt das Spielfeld über die Auswechselzone seines Teams
- Der Auswechselspieler darf das Spielfeld erst betreten, nachdem der zu ersetzende Spieler das Spielfeld verlassen hat.
- Der Auswechselspieler betritt das Spielfeld durch die Auswechselzone seiner Mannschaft.
- Die Auswechslung ist vollzogen, wenn der Auswechselspieler das Spielfeld durch die Auswechselzone seiner Mannschaft betritt, nachdem er dem Spieler, den er ersetzt, sein Überziehleibchen übergeben hat, es sei denn, dieser musste das Spielfeld aus in den Futsal-Spielregeln vorgesehenen Gründen durch eine andere Zone verlassen. In diesem Fall übergibt er sein Überziehleibchen dem dritten Schiedsrichter.
- Damit wird der Auswechselspieler zum Spieler, und der Spieler, der ersetzt wird, zum Auswechselspieler.
- Ein ausgewechselter Spieler darf erneut am Spiel teilnehmen.
- Alle Auswechselspieler sind den Schiedsrichtern und ihrer Entscheidungsgewalt unterstellt, ob sie eingesetzt werden oder nicht.
- Wird zur Ausführung eines Strafstoßes, eines Freistoßes von der zweiten Strafstoßmarke oder eines direkten Freistoßes ohne Mauer nachgespielt, dürfen abgesehen vom verteidigenden Torhüter keine Spieler mehr ausgewechselt werden.

Vergehen/Sanktionen

Wenn ein Auswechselspieler das Spielfeld betritt, bevor der zu ersetzende Spieler das Spielfeld verlassen hat, oder ein Auswechselspieler das Spielfeld nicht durch die Auswechselzone seines eigenen Teams betritt,

- unterbrechen die Schiedsrichter die Partie (möglicherweise nicht sofort, wenn sie auf Vorteil entscheiden),
- warnen die Schiedsrichter den Spieler wegen Verstoßes gegen die Auswechselbestimmungen und weisen ihn an, das Spielfeld zu verlassen.



Haben die Schiedsrichter die Partie unterbrochen, wird diese mit einem indirekten Freistoss für das gegnerische Team an der Stelle fortgesetzt, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand.

Wenn bei einer Auswechslung der zu ersetzende Spieler das Spielfeld aus Gründen, die gemäss den Futsal-Spielregeln nicht gerechtfertigt sind, nicht durch die Auswechselzone seines Teams verlässt,

- unterbrechen die Schiedsrichter die Partie (möglicherweise nicht sofort, wenn sie auf Vorteil entscheiden),
- warnen die Schiedsrichter den Spieler wegen Verstoßes gegen die Auswechselbestimmungen.

Haben die Schiedsrichter die Partie unterbrochen, wird diese mit einem indirekten Freistoss für das gegnerische Team an der Stelle fortgesetzt, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand.

e. Torwartwechsel

- Jeder Auswechselspieler darf den Torhüter ersetzen, ohne dass die Schiedsrichter informiert werden oder das Spiel unterbrochen sein muss.
- Jeder Feldspieler darf seinen Platz mit dem Torhüter tauschen.
- Ein Feldspieler darf den Torhüter nur ersetzen, wenn das Spiel unterbrochen ist und die Schiedsrichter informiert wurden.
- Ein Feldspieler oder ein Auswechselspieler, der den Platz des Torhüters einnimmt, muss als Torwart erkennbar sein und ein Trikot oder Leibchen in einer anderen Farbe als die Trikots der eigenen Mannschaft und der gegnerischen Mannschaft tragen.

f. Kumulierte Fouls (Mannschaftsfouls)

Die begangenen Fouls, beziehungsweise alle direkten Freistöße pro Mannschaft, werden zusammengezählt. Nach dem dritten Mannschaftsfoul innerhalb eines Turnierspiels gibt es für jedes folgende Foul (4.,5.,6. usw.) einen direkten Freistoß für den Gegner vom Zehn-Meter-Strafstoßpunkt. Erfolgt das Foul weniger als zehn Meter vom gegnerischen Tor entfernt, darf der Freistoß am Ort des Vergehens ausgeführt werden, sofern das Vergehen nicht im Sechs-Meter-Raum stattgefunden hat. Es darf keine Mauer gestellt werden, und der Schütze muss auf direktem Weg versuchen, ein Tor zu erzielen.



g. Persönliche Strafen

Ein Spieler kann in einem Spiel folgende persönliche Strafen erhalten:

- Gelbe Karte
- 2 Minuten Zeitstrafe (= Feldverweis auf Zeit)
- Rote Karte (= Feldverweis für das laufende Spiel + Sperre)

h. Zeitstrafe

Erhält ein Spieler eine Zeitstrafe muss er für effektive 2 Minuten vom Feld. Seine Mannschaft spielt nun für diese Zeit in Unterzahl. Die Mannschaft darf sich mit der Erlaubnis des Zeitnehmers nach Ablauf von zwei effektiven Spielminuten vervollständigen, es sei denn, vor Ablauf der zwei Minuten wird ein Tor geschossen. In diesem Fall gelten folgende Bestimmungen:

- Wenn bei 5 gegen 4 Spieler das Team in Überzahl ein Tor erzielt, darf das Team in Unterzahl umgehend durch einen fünften Spieler vervollständigt werden.
- Wenn bei 4 gegen 4 oder 3 gegen 3 Spieler ein Tor erzielt wird, bleibt die Spielerzahl beider Teams unverändert.
- Wenn bei 5 gegen 3 oder 4 gegen 3 Spieler das Team in Überzahl ein Tor erzielt, darf das Team in Unterzahl nur um einen Spieler ergänzt werden.
- Wenn das Team in Unterzahl ein Tor erzielt, wird das Spiel mit der bestehenden Anzahl Spieler fortgesetzt.

i. Rote Karten

Erhält ein Spieler während des Turniers eine Rote Karte ist er für mindestens ein Turnierspiel gesperrt. Die Turnierleitung darf einen Spieler bei schweren Verstößen für mehr als ein Spiel sperren bzw. ihn vom Turnier ausschließen. Schwere Verstöße sind z.B. Unsportlichkeiten wie das Beleidigen eines Schiedsrichters oder Tätlichkeiten.

Ein Auswechselspieler darf mit der Erlaubnis des Zeitnehmers oder des dritten Schiedsrichters (Schiedsrichterassistenten) einen des Feldes verwiesenen Spieler nach Ablauf von zwei effektiven Spielminuten ersetzen und das Spielfeld betreten, es sei denn, vor Ablauf der zwei Minuten wird ein Tor geschossen. In diesem Fall gelten folgende Bestimmungen:



Ahlert FUTSALCUP

- Wenn bei 5 gegen 4 Spieler das Team in Überzahl ein Tor erzielt, darf das Team in Unterzahl umgehend durch einen fünften Spieler vervollständigt werden.
- Wenn bei 4 gegen 4 oder 3 gegen 3 Spieler ein Tor erzielt wird, bleibt die Spielerzahl beider Teams unverändert.
- Wenn bei 5 gegen 3 oder 4 gegen 3 Spieler das Team in Überzahl ein Tor erzielt, darf das Team in Unterzahl nur um einen Spieler ergänzt werden.
- Wenn das Team in Unterzahl ein Tor erzielt, wird das Spiel mit der bestehenden Anzahl Spieler fortgesetzt.

j. Schiedsrichter

Alle Spiele werden von offiziellen Futsal-Schiedsrichtern des FLVW geleitet. Ein Spiel wird immer von zwei gleichberechtigten Schiedsrichtern geleitet.

k. Futsal-Regeln

Für alle hier nicht erwähnten Regeln, gelten die offiziellen Futsal-Regeln der FIFA.

Diese können unter fifaregeln.scr-futsalcup.de heruntergeladen werden.

l. Einspruch

Jede Mannschaft hat das Recht Einspruch gegen eine Spielwertung einzulegen. Dieser muss unmittelbar nach Spielende bei der Turnierleitung gemeldet werden.

Für Streitsachen wird ein Schiedsgericht gebildet, das nach Anhörung mit einfacher Stimmenmehrheit entscheidet.

Das Schiedsgericht setzt sich zusammen aus je einem Vertreter der beteiligten Mannschaften, einem nicht betroffenen Schiedsrichter und einem Vertreter der Turnierleitung.

Bei Stimmengleichheit entscheidet die Stimme der Turnierleitung.



4. Preise

Die Sieger eines jeweiligen Turniers erhalten von unserem Sponsor planet.training Sachpreise in Form von Jahreslizenzen für die Trainerplattform "planet.training". Bei der Siegerehrung erhalten die Teams einen Gutschein-Code, der auf planet.training eingelöst werden kann. Wichtig: Es entstehen keinerlei Verpflichtungen das Angebot nach Ablauf der Jahreslizenz weiterhin nutzen zu müssen!

Die Sieger jeder Altersklasse werden wie folgt prämiert:

1. Platz

Pro-Club-Jahreslizenz für bis zu 25 Mannschaften im Wert von 950 Euro + Pokal

2. Platz

Pro-Team-Jahreslizenz für bis zu 5 Mannschaften im Wert von 190 Euro + Pokal

3. Platz

Pro-Trainer-Jahreslizenz für 1 Mannschaft im wert von 79 Euro + Pokal

4. Platz

Pokal