



# ABITOURS SOCCER MASTER 2010



## Allgemeine Bestimmungen

Fußballspiele in der Halle werden, soweit diese Vorschriften keine Abweichungen vorsehen, nach den Fußball-Regeln und Durchführungsbestimmungen sowie den Satzungen und Ordnungen des DFB und der Mitgliedsverbände ausgetragen. Die Spiele werden von geschulten Schiedsrichtern geleitet. Schiedsrichterentscheidungen sind Tatsachenentscheidungen, die nicht angefochten werden können. Ein Berufen auf die Anzeigetafel oder den Kommentator ist nicht möglich. Das Ergebnis gibt allein der Schiedsrichter bekannt.

Gespielt wird mit einem Torwart und vier Feldspielern. Es darf laufend ein- und ausgewechselt werden. Maximal 10 Spieler pro Mannschaft. Jeweils nur 2 Mannschaften pro Schule. Es wird eine Spielzeit von 1 x 10 Minuten angesetzt, bei den Halbfinalspielen behalten wir uns vor die Spielzeit zu verändern, z.B. 2 x 8 Minuten oder 2 x 10 Minuten. Die Abseitsregel ist aufgehoben.

Die erstgenannte Mannschaft hat Anstoß und spielt, von der Turnierleitung aus gesehen, von links nach rechts. Aus der eigenen Spielhälfte kann ein Tor direkt erzielt werden. Dies gilt nicht für den Torwart. Beim Anstoß und bei Spielfortsetzungen müssen alle gegnerischen Spieler mindestens 3 m vom Ball entfernt sein. Der Torwart darf die eigene Spielhälfte nicht verlassen.

Grätschen ist generell nicht erlaubt und wird mit indirektem Freistoß für die gegnerische Mannschaft geahndet. Bei unentschiedenem Spielausgang in Entscheidungsspielen wird der Sieger durch Penaltyschiessen ermittelt, welches eine Entscheidung bringen muss. Zuerst treten 3 Schützen jeder Mannschaft zum Penaltyschiessen gegeneinander an. Sollte dann immer noch keine Entscheidung gefallen sein, so wird immer ein weiterer Schütze jeder Mannschaft schießen bis zur Entscheidung. Ein Spieler darf erst dann ein zweites Mal schießen, wenn vorher alle seine anderen Mitspieler geschossen haben und noch keine Entscheidung gefallen ist.

Punktevergabe in den Gruppenspielen:

- Pro Sieg 3 Punkte,
- Pro Unentschieden 1 Punkt,
- Pro Niederlage 0 Punkte.

Die Reihenfolge der Platzierungen innerhalb der Vorrundentabellen wird durch folgende Faktoren bestimmt:

1. Punktekonto
2. Torverhältnis
3. Zahl der geschossenen Tore
4. Direkter Vergleich
5. Penaltyschiessen

## Spielregeln

### 1. Schuhwerk

Es darf nur in Turnschuhen oder Multinoppenschuhe gespielt werden. Noppen- oder Stollenschuhe sind nicht erlaubt.

### 2. Bekleidung

Die Spieler müssen einheitlich gekleidet sein, damit die verschiedenen Mannschaften unterschieden werden können. Treffen zwei Teams mit verwechselbaren Trikots aufeinander, so wird die anstoßende Mannschaft dazu bestimmt, andersfarbige Leibchen über die eigenen Trikots zu ziehen. Diese werden vom Veranstalter bereitgestellt.



# ABITOURS SOCCER MASTER 2010



### 3. Freistoß

Alle Freistöße sind indirekt auszuführen. Innerhalb des Strafraums verwirkte indirekte Freistöße für die angreifende Mannschaft sind auf der parallel zur Torlinie verlaufenden Strafraumlinie von dem Punkt auszuführen, der dem Tatort am nächsten gelegen ist.

### 4. Strafstoß

Bei der Ausführung des Strafstoßes müssen sich die Spieler außerhalb des Straf- bzw. Torraumes und innerhalb des Spielfeldes befinden sowie mindestens 5 m vom Strafstoßpunkt entfernt sein, bis der Ball im Spiel ist.

### 5. Einwurf

Der Einwurf ist durch Einrollen zu ersetzen.

### 6. Torabstoß

Hat der Ball die Torbände überschritten, nachdem er zuletzt von einem Angreifer berührt worden war, darf ihn nur der Torwart durch Werfen, Rollen oder durch Abstoß wieder ins Spiel bringen. Er ist erst wieder im Spiel, wenn er den Straf- bzw. Torraum verlassen hat. Kein gegnerischer Spieler darf sich im Straf- bzw. Torraum aufhalten, bevor der Ball im Spiel ist.

### 7. Eckstoß

Überschreitet der Ball die Torlinie oder Torbände - mit Ausnahme des Teiles zwischen den Torpfosten und unter der Querlatte -, nachdem er zuletzt von einem Spieler der verteidigenden Mannschaft (einschließlich des Torwarts) berührt oder gespielt wurde, so ist von einem Spieler der angreifenden Mannschaft ein Eckstoß auszuführen. Ein Tor kann aus einem Eckstoß direkt erzielt werden.

### 8. Zuspiel zum Torwart

Wenn ein Feldspieler den Ball absichtlich seinem Torwart mit dem Fuß zuspielt, ist es diesem untersagt, den Ball mit den Händen zu berühren. Tut er dies dennoch, ist ein indirekter Freistoß zu verhängen. Berührt der Torhüter den Ball mit der Hand, nachdem er ihn direkt durch Einrollen eines Mitspielers erhalten hat, ist ein indirekter Freistoß zu verhängen. Wenn der Torwart den Ball länger als fünf bis sechs Sekunden in den Händen hält, hat der Schiedsrichter dies als unerlaubte Verzögerung zu betrachten und durch einen indirekten Freistoß zu ahnden. Ein indirekter Freistoß ist auch dann zu verhängen, wenn der Torwart den Ball länger als fünf bis sechs Sekunden mit dem Fuß führt, aber noch berechtigt ist, den Ball in die Hand zu nehmen. Dies gilt auch für den Fall, dass der Torwart den Ball zunächst außerhalb des Strafraums mit dem Fuß angenommen hat.

### 9. Verwarnung und Feldverweis

Der Schiedsrichter kann einen Spieler einmal während eines Spiels für die Dauer von zwei Minuten des Spielfeldes verweisen, wenn ihm eine Verwarnung (Gelbe Karte) nicht mehr gerechtfertigt, ein Feldverweis auf Dauer (Matchstrafe bzw. Rote Karte) jedoch noch nicht erforderlich erscheint. Ein Feldverweis auf Zeit kann sowohl ohne vorausgegangene als auch nach erfolgter Verwarnung ausgesprochen werden. Eine Verwarnung nach einem Feldverweis auf Zeit ist unzulässig. Bei Feldverweis durch die rote Karte scheidet der jeweils betroffene Spieler für das laufende und das Folgespiel aus. Die betroffene Mannschaft muss das laufende Spiel in Unterzahl zu Ende spielen. Die Strafzeit wird durch den Schiedsrichter überwacht. Sämtliche Sperrungen sowie Rote und Gelbe Karten heben sich nach der 2. Qualifikationsrunde wieder auf. Der Erhalt einer dritten Gelben Karte, hat die Sperre eines Spiels zur Folge. Eine Turnierdisqualifikation wird bei besonderer Härte eines Vergehens ausgesprochen, d.h. z.B. bei einer Tötlichkeit behält sich auch die Turnierleitung vor, einzelne Spieler oder komplette Mannschaften zu disqualifizieren.

### 10. Teamabsagen, nicht erscheinen am Turniertag

Erscheint ein Team mit vorheriger Absage nicht zum Turniertag werden die Gruppen entsprechend umgebaut: Es darf keine Gruppen unter 3 Mannschaften geben. Die maximale Gruppengröße an diesem



# ABITOURS SOCCER MASTER 2010



Spielort darf bei Neuverteilungen nicht überschritten werden. Spielstärke der Teams: Die Mindestanzahl der Spieler auf dem Feld beträgt 3 Mann. Sollte diese Anzahl wegen Zeitstrafen unterschritten werden, wird das Team für dieses Spiel disqualifiziert. Das Spiel wird mit 0:3 Punkten und 0:2 Toren für die gegnerische Mannschaft gewertet, es sei denn dieser Spielstand würde für das siegreiche Team einen Nachteil bedeuten. In diesem Fall ist der aktuelle Spielstand auch der Endstand. Wird die Mannschaftsgröße aufgrund von Verletzungen unter das Mindestmaß von 3 Spielern reduziert ist das Team nicht spielfähig und wird für das Turnier disqualifiziert. Erscheint ein anwesendes, akkreditiertes Team nicht zum Spiel, wird das Spiel mit 0:3 Punkten und 0:2 Toren für die gegnerische Mannschaft gewertet.

## 11. Schiedsgericht

Für die Entscheidung von Streitfragen fungiert die Turnierleitung auch als Schiedsgericht. Die Entscheidungen des Schiedsgerichtes sind unanfechtbar. Dies gilt auch für die Wertung der Spiele.

## 12. Alkohol

Der Genuss von Alkohol ist vor und während des Turniers verboten.

## 13. Regeln zur Mannschaftsmeldung

Eine Mannschaft besteht aus mindestens 5 und maximal 10 Spielern (männlich oder weiblich). Es dürfen nur Schüler als Spieler gemeldet werden, die auch die entsprechende Schule besuchen. Sollte der Veranstalter feststellen, dass Nicht-Schüler gemeldet werden, so behält sich der Veranstalter das Recht der sofortigen Disqualifikation vor.

Nach Bestätigung für die Teilnahme am „AbiTours Soccer Master“ müssen die Spieler namentlich an den Veranstalter weitergegeben werden, dies geschieht durch den Anmeldebogen der von jedem Mannschaftsmitglied auszufüllen ist. Der Mannschaftsanmelder fungiert als Ansprechpartner und informiert seine Mannschaftskameraden über alles. Vor dem ersten Spiel muss der Turnierleitung der Akkreditierungsbogen übergeben werden, auf dem jeder Mitspieler namentlich mit Adresse ausgewiesen ist. Auf einem separierten Blatt stimmen die Spieler zudem der evtl. werblichen Nutzung der Adressen zu und unterschreiben eine Foto- und Video- Einverständniserklärung.

Jede Mannschaft soll unter einem Teamnamen spielen. Dieser ist von der jeweiligen Mannschaft frei wählbar. Für jede Mannschaft ist ein Startgeld in Höhe von 60,-Euro zu zahlen. Sollte ein Team zum angesetzten Turnier nicht erscheinen, so wird das Team disqualifiziert.

Falls sich ein Team verspäten sollte, so ist die Turnierleitung über die Tel. Nr. 0251/539310 zu informieren. Diese entscheidet dann über die weitere Verfahrensweise. Ein Anspruch auf Erstattung des Startgeldes besteht in keinem Fall.

## Weitere Hinweise

Es wird keine Haftung für Wertsachen übernommen. Die Spieler nehmen auf eigene Verantwortung am Turnier teil. Es besteht im Falle einer Verletzung weder ein Anspruch gegen den Hallenbetreiber noch gegen den Veranstalter.

Fairness ist das oberste Gebot.

## -Die Turnierleitung-