Blausteiner HallenPokal 2027

U9 - Junioren Turnierbestimmungen

1. Die Spielzeit beträgt 1 x 12 Minuten ohne Wechsel.
   - Es besteht eine Passpflicht.
   - Örtliche Vereine dürfen mit dem jeweils ein Jahr älteren Jahrgang antreten; z.B. darf SGM Blaustein/Blautal U10 bei dem U9 Turnier antreten.

2. Die maximale Teamgröße beträgt 12 Spieler, einschließlich des Torwarts.

3. Die **erstgenannte** Mannschaft spielt von der Turnierleitung aus von *links* nach *rechts* und hat Anspiel. Bei Trikotgleichheit legt der Veranstalter Leibchen bereit. Die erstgenannte Mannschaft hat diese **vor Spielbeginn** bei der Turnierleitung abzuholen und anzuziehen. Das Ein- und Auslaufen erfolgt ebenso von der Turnierleitung aus von links.

4. Gespielt wird mit 4 Feldspielern, einem Torwart, beliebig Auswechselspielern auf große Tore (5 X 2 m) und mit Rundumbande. Begrenzt wird das Spielfeld auf der Tribünenseite mit der Bande und auf der gegenüberliegenden Seite mit der roten Linie.
   Bei Überschreiten der Seitenlinie wird der Ball durch **Einkicken mit dem Fuß** in eine beliebige Richtung wieder ins Spiel gebracht. Der Einkick wird an der Stelle ausgeführt, an der der Ball die Seitenbande überquert hat.
   Alle gegnerischen Spieler müssen 5m vom Ball entfernt sein. Der Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fuß berührt wurde und sich bewegt.
   - Wird der Einkick direkt ins gegnerische Tor geschossen = Abstoß/Abwurf.
   - Wird der Einkick direkt ins eigene Tor geschossen = Eckstoß.
   - Aus einem Einkick kann direkt **kein** Tor erzielt werden.
   - Ein Spieler hält den vorgeschriebenen Abstand (5m) beim Einkick nicht ein und hält dabei den Ball mit dem Fuß auf = Verwarnung und indirekter Freistoß

5. Aus der eigenen Hälfte kann ein Tor direkt erzielt werden.

6. Freistöße dürfen nur als indirekte Freistöße ausgeführt werden.

7. Bei Deckenberührung wird das Spiel unterbrochen und mit einem Einkick fortgesetzt. Der Einkick wird an der Stelle der Seitenlinie ausgeführt, die am nächsten der Stelle der Deckenberührung des Balles liegt.
   - Abstand 5m, keine direkte Torerzielung möglich

8. Der Anstoß kann in die eigene Hälfte zurückgespielt werden. Aus einem **Anstoß kann ein Tor nicht direkt erzielt werden**!

9. Aus einem **Eckball** kann ein Tor direkt erzielt werden.

10. Der Torwart darf die Mittellinie überqueren.

11. Torwart lenkt in seinem Strafraum den Ball ins „Toraus“ = Eckstoß (alle Mannschaften)

12. Hat der Ball, nachdem er zuletzt von einem Angreifer berührt worden ist, die Torlinie überschritten, ohne dass dabei ein Tor erzielt wurde, darf ihn nur der Torwart wieder ins Spiel bringen. Der Torwart darf den Ball beliebig ins Spiel bringen. Der Ball darf über die Mittellinie abgeworfen werden, aber keine direkte Torerzielung möglich.

13. In der Halle findet die Rückspielregel zum Torwart Anwendung. Der Torwart verursacht einen Freistoß, wenn er den Ball mit der Hand berührt, den ein Mitspieler ihm absichtlich mit dem Fuß zugespielt hat. Gleiches gilt, wenn der Torwart von einem Mitspieler durch Einkicken den Ball direkt erhalten hat.
   Ballberührung durch den Torwart mit Hand oder Arm im Sinne der Durchführungsbestimmung bedeutet „kontrolliertes Spielen“ des Balles (Ballkontrolle) mit Arm oder Hand. Wird dem Torwart der Ball an den Arm geschossen oderwehrt er den Ball mit der Faust ab, zählt dies nicht als Ballkontrolle.

14. Versucht ein Spieler, durch Hineingleiten von der Seite oder von hinten den Ball zu spielen, wenn ein Gegner ihn spielt oder versucht zu spielen (Hineingrätschen, Sliding, Tackling), wird der gegnerischen Mannschaft ein Freistoß zugesprochen.

- Für den Tatbestand Hineingrätschen <u>außerhalb des Strafraumes</u> (=Torraum) wird das Spiel unterbrochen und der gegnerischen Mannschaft ein indirekter Freistoß zugesprochen.
- Für den Tatbestand Hineingrätschen <u>innerhalb des Strafraumes</u> (=Torraum) wird das Spiel unterbrochen und der gegnerischen Mannschaft ein Strafstoß zugesprochen. Die disziplinarische Würdigung des Vergehens ist abhängig von der Schwere des Vergehens (Ermahnung – Verwarnung – Zeitstrafe – Feldverweis auf Dauer).

- Dies gilt nicht für den <u>Torwart in seinem eigenen Strafraum</u> (=Torraum), sofern er nicht fahrlässig, rücksichtslos oder mit übertriebener Härte spielt. Das bedeutet, dass der Torwart in seinem Strafraum weiterhin gegen den Ballführenden hineingrätschen darf, um den Ball zu spielen. Bei diesem Hineingleiten hat der Schiedsrichter besonderes Augenmerk auf die Torwartaktion im Strafraum zu legen.
- <u>Außerhalb seines Strafraums</u> (=Torraum) ist das Hineingleiten (Hineingrätschen, Sliding, Tackling) gegen einen Ballführenden auch für den Torwart verboten und muss mit einem indirekten Freistoß bestraft werden. Dabei muss der Schiedsrichter zusätzlich berücksichtigen, ob der gegnerischen Mannschaft eine offensichtliche Torchance zunichtegemacht wurde.

15. Die Einwechslungen erfolgen **<u>hinter</u>** dem Tor! Bei einem Wechsel-Verstoß durch einen Auswechselspieler, wird der fehlbare Spieler verwarnt und das Spiel mit indirektem Freistoß am Ballort fortgesetzt. Beispiele:

- Ein Spieler betritt unerlaubt das Spielfeld und erspielt <u>im Strafraum</u> den Ball = Verwarnung und Strafstoß
- Ein Spieler betritt unerlaubt das Spielfeld und erspielt <u>außerhalb des Strafraums</u> den Ball = Verwarnung und indirekter Freistoß
- Ein Spieler betritt unerlaubt das Spielfeld und verhindert <u>im Strafraum</u> ein Tor oder vereitelt eine klare Torchance durch absichtliches Hand- oder Foulspiel = Feldverweis und Strafstoß
  → Die betreffende Mannschaft spielt um einen Spieler reduziert weiter (Entscheidung durch Spielführer)
- Ein Spieler betritt unerlaubt das Spielfeld und verhindert <u>außerhalb des Strafraums</u> ein Tor oder vereitelt eine klare Torchance durch absichtliches Hand- oder Foulspiel = Feldverweis und indirekter Freistoß
  → Die betreffende Mannschaft spielt um einen Spieler reduziert weiter (Entscheidung durch Spielführer)

16. **Spielwertung Gruppenspiele:**

Die Gruppenspiele werden im Punktesystem durchgeführt. Ein gewonnenes Spiel wird für den Sieger mit drei Punkten, ein unentschiedenes für beide Mannschaften mit je einem Punkt gewertet. Bei Punktgleichheit entscheidet die Tordifferenz. Weisen zwei oder mehrere Mannschaften an einem Platz der Tabelle, dem eine besondere Bedeutung zukommt, dieselbe Punktzahl und Tordifferenz auf, so ist diejenige Mannschaft besser platziert, die mehr Tore erzielt hat. <u>Ist auch die Zahl der erzielten Tore gleich, zählt als nächstes Kriterium der **direkte Vergleich**</u>. Endet dieses Unentschieden, so entscheidet ein Münzwurf.

17. **Durchführungsbestimmungen für Viertelfinalspiele/Halbfinalspiele/Endspiel (K.O.-Runde)**. Bei Unentschieden wird nach der Golden-Goal-Regel weitergespielt:

- Durchgang: 3:3 (1 Minute)
- Durchgang: 2:2 (1 Minute)
- Durchgang: 1:1 (bis zur Entscheidung)
- Das erste erzielte Tor in diesen Durchgängen entscheidet
- Das Anspielrecht wechselt nach jedem Durchgang

18. Bei einer 2 Minuten Strafe wird der Spieler **die gesamte zwei Minuten auf die Strafbank gesetzt**. Es **erfolgt keine Ergänzung** nach einem Tor. Die Zeitnahme erfolgt durch die Turnierleitung. Nach Ablauf der Zeitstrafe erfolgt eine Ansage durch die Turnierleitung „Mannschaft wieder komplett“

19. Gespielt wird mit einem Futsalball (350 Gramm).

20. **Organisatorische Hinweise:**

- Der Veranstalter übernimmt für abhanden gekommene Gegenstände und auch bei Verletzungen keine Haftung
- Sanitäter sind innerhalb der Halle
- Spielerkarte bitte identisch mit Rückennummern der Spieler ausfüllen
- Bis zum Ende der Viertelfinals bitte die Karten „Wahl des Besten Spielers/Torwart“ abgeben
- **Bitte keine mitgebrachten Speisen und Getränke in der Halle verzehren**
- Turnierleitung: Irfan Mujkic
- Turnieraufsicht: Volker Kuropka

1. Match duration is 1 x 12 minutes without a halftime break.
   - Player passes are mandatory.
   - Local clubs may participate with players one year older; e.g., SGM Blaustein/Blautal U10 may play in the U9 tournament.

2. The maximum team size is 12 players, including the goalkeeper.

3. The team listed first plays from left to right (from the tournament organizer's perspective) and has the kickoff. If jerseys are the same color, the organizer provides bibs. The first-named team must collect and wear these bibs before the match. Entry and exit are also from left to right.

4. Matches are played with 4 outfield players, one goalkeeper, unlimited substitutes, on large goals (5 x 2 m), and with perimeter boards. The field is bordered by the boards on the stands side and by a red line on the opposite side.
   - If the ball crosses the sideline, play is restarted with a kick-in from the spot where the ball left the field. All opposing players must be 5 meters away. The ball is in play once it is touched and moves.
   - If a kick-in goes directly into the opponent's goal = goal kick/throw.
   - If a kick-in goes directly into the own goal = corner kick.
   - A goal cannot be scored directly from a kick-in.
   - If a player does not keep the required 5m distance at a kick-in and blocks the ball = warning and indirect free kick.

5. A goal can be scored directly from the team's own half.

6. All free kicks are indirect.

7. If the ball touches the ceiling, play is restarted with a kick-in from the nearest sideline spot.
   - 5m distance, no direct goal possible.

8. The kickoff can be played back into the team's own half. A goal cannot be scored directly from a kickoff!

9. A goal can be scored directly from a corner kick.

10. The goalkeeper may cross the halfway line.

11. If the goalkeeper deflects the ball into his own goal area = corner kick (for all teams).

12. If the ball last touched by an attacker crosses the goal line without a goal being scored, only the goalkeeper may restart play. The goalkeeper may throw or kick the ball back into play, including over the halfway line, but cannot score directly.

13. The back-pass rule applies: If a teammate deliberately passes the ball to the goalkeeper with the foot or from a kick-in, and the goalkeeper touches it with the hand, it is a free kick. Ball control by the goalkeeper means "controlled play" with hand or arm. If the ball is shot at the goalkeeper's arm or he punches it away, this does not count as control.

14. Sliding tackles from the side or behind are penalized with a free kick for the opponent.
   - Outside the penalty area: indirect free kick.
   - Inside the penalty area: penalty kick. Disciplinary action depends on the severity (warning – caution – time penalty – permanent expulsion).
   - This does not apply to the goalkeeper in his own penalty area, unless he acts carelessly, recklessly, or with excessive force.
   - Outside his penalty area, sliding tackles by the goalkeeper are also prohibited and penalized with an indirect free kick. The referee must also consider if a clear goal-scoring opportunity was denied.

15. Substitutions take place behind the goal! If a substitute violates the substitution rule, the offending player is cautioned and play resumes with an indirect free kick at the ball's location. Examples:
    - Unauthorized entry and playing the ball in the penalty area = caution and penalty kick.
    - Unauthorized entry and playing the ball outside the penalty area = caution and indirect free kick.
    - Unauthorized entry and preventing a goal or clear chance by handball or foul in the penalty area = expulsion and penalty kick (team plays with one less player).
    - Unauthorized entry and preventing a goal or clear chance by handball or foul outside the penalty area = expulsion and indirect free kick (team plays with one less player).

16. **Group Stage Scoring:**
    - Group matches use a points system: win = 3 points, draw = 1 point each.
    - If teams are tied on points, goal difference decides.
    - If still tied, the team with more goals is ranked higher.
    - If still tied, direct comparison counts.
    - If still tied, a coin toss decides.

17. **Knockout Stage (Quarterfinals/Semifinals/Final):**
    - If tied, play continues with the Golden Goal rule:
    - 3 vs. 3 (1 minute)
    - 2 vs. 2 (1 minute)
    - 1 vs. 1 (until a goal is scored)
    - The first goal in these rounds decides the match.
    - Kickoff alternates after each round.

18. For a 2-minute penalty, the player must serve the full two minutes on the penalty bench. No substitution after a goal. The tournament management keeps time. After the penalty, the announcement "Team complete again" is made.

19. Matches are played with a futsal ball (350 grams).

20. **Organizational Notes:**
    - The organizer accepts no liability for lost items or injuries
    - Paramedics are present in the hall
    - Player cards must match the shirt numbers
    - Submit "Best Player/Goalkeeper" votes by the end of the quarterfinals
    - **Please do not consume brought food or drinks in the event location**
    - Tournament Management: Irfan Mujkic
    - Tournament Official: Volker Kuropka