



AH Werner-Fricke-Cup am 09.01.2016

Heinrich-Klein-Halle / Groß-Umstadt



Ausrichter: Spielvereinigung Groß-Umstadt

Turnierbestimmungen

1. Zugelassen sind pro Mannschaft 12 AH-Spieler.
2. Alle AH-Spieler müssen spielberechtigt und im Besitz eines gültigen Spielerpasses des HFV sein.
3. AH-Spieler ist, wer im betreffenden Kalenderjahr das 35. Lebensjahr vollendet.
4. Alle AH-Mannschaften müssen beim HFV gemeldet sein.
5. Gespielt wird in zwei Gruppen zu je vier Mannschaften. Die erst- und zweitplatzierten Mannschaften in ihrer Gruppe spielen erst über Kreuz (Halbfinale), dann die Plätze eins bis vier aus. Die dritt- und viertplatzierten Mannschaften in ihrer Gruppe spielen die Plätze fünf bis acht aus, indem jeweils die drittplatzierten Mannschaften gegeneinander spielen sowie auch die viertplatzierten Mannschaften.
6. Über die Platzierung entscheidet das Punktverhältnis. Besteht zwischen zwei oder mehr Mannschaften nach den Spielen Punktgleichheit, entscheidet a) die Tordifferenz über die Platzierung. Ist auch diese gleich, entscheiden b) die mehr erzielten Tore. Besteht auch dann noch Gleichheit, zählt c) das im direkten Vergleich erzielte Ergebnis. Ist auch da eine Gleichheit vorhanden, muss das Neunmeterschießen für eine endgültige Entscheidung über die Platzierung sorgen.
7. Die normale Spielzeit beträgt **10 Minuten** ohne Pause und Wechsel.
8. Gespielt wird mit vier Feldspielern und einem Torwart.
9. Die Sporthalle darf nur mit Turnschuhen mit heller Sohle betreten werden. Es wird gebeten zwei verschiedenfarbige Trikotsätze mitzubringen. Die Mannschaft, welche auf dem Turnierplan als zweite genannt ist, muss bei „Trikotfarben-Gleichheit“ die Trikots wechseln!
10. „Fliegendes Wechseln“ ohne Benachrichtigung des Schiedsrichters ist erlaubt.
11. Tore können nicht aus der eigenen Spielhälfte erzielt werden.
12. Die Abseitsregel ist aufgehoben.
13. Innerhalb des Kreises mit der durchgezogenen Linie darf der Torwart den Ball mit der Hand spielen.
14. Nach Möglichkeit wird mit Bande gespielt.
15. Sobald der Ball die Bande oder die Seitenauslinie überschreitet, erfolgt ein Einrollen des Balles mit der Hand.
16. Beim Einrollen, Anstoß, Freistoß und Eckstoß müssen die gegnerischen Spieler mindestens drei Meter entfernt sein.
17. Eckstoß erfolgt, wenn der Torwart oder ein Feldspieler den Ball über die Torauslinie abwehren.
18. Berührt der Ball die Hallendecke, so gibt es gegen die zuletzt ballführende Mannschaft einen indirekten Freistoß.
19. Der Ball muss beim Torabwurf in der eigenen Spielhälfte aufgenommen werden. Wird der Ball beim Abstoß oder beim Abwurf des Torwarts über die Mittellinie gespielt, wird das Spiel unterbrochen und mit einem indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft fortgesetzt.
20. Als Spielstrafe gibt es nur indirekte Freistöße. Bei Vergehen im gekennzeichneten Strafraum finden die anerkannten Fußballregeln Anwendung.
21. Ein Spieler kann für zwei Minuten vom Platz gestellt werden. Erhält ein Spieler die rote Karte, ist er für den Rest des Turniers gesperrt und darf erst im nächsten Spiel ersetzt werden.
22. Torhüter dürfen nur zur direkten Abwehr den Strafraum verlassen.
23. Alleinige Entscheidung auf dem Spielfeld haben die gestellten Schiedsrichter.
24. Im Übrigen gelten die Durchführungsbestimmungen für Hallenturniere des HFV.
25. Die Turnierleitung behält sich vor, Änderungen vorzunehmen.