

**Turnierbestimmungen**  
Flößer-Cup am 13./14. Januar 2024  
in der Sporthalle in Schiltach



1. **Spielberechtigung:** Spielberechtigte Jugendspieler, Spielernachweise sind mitzubringen.
2. **Anzahl der Spieler:** Maximal 10 Spieler können gemeldet werden, auf dem Spielfeld dürfen sein:
  - F-Jugend: 4 Spieler (3 Feldspieler, 1 Torwart)
  - E-Jugend: 6 Spieler (5 Feldspieler, 1 Torwart)
  - D-/C-Jugend: 5 Spieler (4 Feldspieler, 1 Torwart)
3. **Auswechseln:** Es hat nur neben dem eigenen Tor von der Torauslinie zu erfolgen. Das Spiel muss dabei nicht unterbrochen sein. Es kann beliebig oft gewechselt werden. Hat eine Mannschaft mehr als 5 bzw. 6 Spieler auf dem Feld, wird eine Strafzeit von 2 Minuten fällig.
4. **Spieldauer:** Spiele der Vor-, Zwischen- und Endrunde dauern jeweils 10 Minuten ohne Seitenwechsel. Die zuerst genannte Mannschaft hat jeweils Anspiel und spielt, von der Tribüne aus gesehen, von links nach rechts.
5. **Spielwertung:** Punkt- und Torwertung. Bei Punktgleichheit entscheidet die Tordifferenz. Bei gleicher Tordifferenz entscheiden die meistgeschossenen Tore. Sollte noch immer Gleichheit sein, so findet ein 9-m Schießen statt. Es muss von 5 verschiedenen Spielern pro Mannschaft ausgeführt werden. In den Halbfinals und Endspielen folgt bei Gleichstand sofort ein 9-m -Schießen.
6. **Einrollen:** Es wird rundum mit Bande gespielt (ca. 1m Höhe). Geht der Ball über die Bande, so wird an dieser Stelle der Ball mit der Hand eingerollt.
7. **Eckstoß:** Ein Eckstoß wird gegeben, wenn ein Feldspieler oder der Torwart den Ball über die eigene Bande und somit über die Torauslinie gespielt hat.
8. **Tore:** Gespielt wird auf 5m x 2m große Tore. Tore können nur innerhalb der gegnerischen Hälfte erzielt werden. Ein direkt verwandelter Eckball wird als Tor gewertet.
9. **9-m-Strafstoß:** Er entspricht dem 11-m-Strafstoß bei Feldspielen und wird bei entsprechenden Regelverstößen innerhalb der durchgezogenen 7m-Torraumlinie gegeben.
10. **Rückpassregel:** Sie gilt bei der F-/E-Jugend nicht. Bei der D-/C-Jugend kommt sie wie auf dem Feld zum Tragen. Wenn ein Feldspieler seinem Torwart absichtlich den Ball 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.
11. **Zeitnahme:** Anpfiff durch den Schiedsrichter, Zeitnahme und Abpfiff durch die Turnierleitung.
12. **Platzverweis:** Ein Spieler, der die rote Karte erhält, ist für alle weiteren Spiele des Turniers gesperrt. Seine Mannschaft kann erst im nächsten Spiel wieder vollzählig antreten.
13. **Sportschuhe, Trikot:** Es wird mit Turnschuhen gespielt. Die Turnschuhe sollten helle, nicht abfärbende Sohlen haben. Bei Trikotgleichheit hat die erstgenannte Mannschaft Trainingsleibchen überzuziehen.
14. **Startgeld:** Das Startgeld ist gestaffelt je nach der Anzahl der gemeldeten Mannschaften pro Verein am FlößerCup. Siehe hierzu das Einladungsschreiben.

Im Übrigen gelten die Richtlinien für Hallenfußball des Südbadischen Fußballverbandes. Für die F-Jugend gelten die Funino-Regelungen.

## **Funino Spiel-Regeln**

Spielzeit: 2x8 Minuten (kann je nach Mannschaftszahl variieren)

Ein- und Auswechsellvorschläge: Nach 2 Minuten, nach einem Tor, Torwart-Wechsel nach eigenem Torerfolg

### **Feld 1:**

Funino-Feld: 3 Feldspieler; 4 Mini-Tore; Schuss-Zone

Anstoß von der Mitte des Spielfeldes. Nach einem Tor dribbelt ein Spieler der Mannschaft, die ein Tor kassiert hat, von der eigenen Grundlinie ein. Die gegnerischen Spieler sind außerhalb der Schusszone.

#### Tor erzielen:

Ein Tor ist nur dann gültig, wenn sich der Torschütz beim Torschuss innerhalb der Schusszone befindet.

#### Ball im Tor-Aus:

- Eckball: Eindribbeln von der Seitenlinie – außerhalb der Torschusszone
- Abstoß: Eindribbeln von der eigenen Grundlinie (Gegnerische Spieler sind außerhalb der Schuss-Zone)

#### Ball im Seiten-Aus:

Eindribbeln von der Seitenlinie; Gegenspieler halten mindestens 3 Schritte Abstand

#### Torwart-Spiel:

Spiel ohne Torhüter.

---

### **Feld 2:**

Feld mit Jugend-Toren: 3 Feldspieler + 1 Torwart

Anstoß von der Mitte des Spielfeldes. Nach einem Tor bringt der Torwart den Ball durch Abrollen oder Eindribbeln möglichst schnell wieder ins Spiel. Ein Abschlag oder Abwurf aus der Hand ist nicht erlaubt.

#### Ball im Tor-Aus:

- Eckball: Eindribbeln (Gegenspieler halten mindestens 3 Schritte Abstand) oder Einspielen
- Abstoß: Der Torwart bringt den Ball durch Abrollen oder Eindribbeln möglichst schnell wieder ins Spiel. Ein Abschlag oder Abwurf aus der Hand ist nicht erlaubt.

#### Ball im Seiten-Aus:

Eindribbeln von der Seitenlinie; Gegenspieler halten mindestens 3 Schritte Abstand

#### Torwart-Spiel:

Der Torwart sollte den von ihm gehaltenen Ball durch Abrollen oder Eindribbeln möglichst schnell wieder ins Spiel bringen. Ein Abschlag oder Abwurf aus der Hand ist nicht erlaubt.