

ATB TOURNAMENT



Turnierregeln ATB - CUP

1. Spielfeld

Das Spielfeld ist ein Futsal-Feld mit den Maßen 40m x 20m. Es ist auf allen Seiten durch Linien begrenzt. Der Strafraum ist ein vom Tor aus gemessenem Halbkreis mit einem Radius von 6 Metern. Die Turnierleitung ist für die korrekte Markierung des Futsal-Feldes verantwortlich.

2. Ball

Der Ball hat die Größe 4 und entspricht den offiziellen Futsal-Anforderungen.

3. Tore

Der Abstand zwischen den Torpfosten beträgt 3 Meter und die Höhe der Querlatte vom Boden aus beträgt 2 Meter.

4. Anzahl der Spieler

Ein Spiel wird zwischen zwei Teams ausgetragen, die jeweils aus maximal fünf Spielern bestehen, wovon einer der Torhüter ist. Ein Team darf aus maximal 10 Spielern bestehen. Pro Team sind zwei Trainer erlaubt (ein Cheftrainer und ein Assistenztrainer). Nur ein Trainer darf sich während des Spiels in der Coaching-Zone aufhalten. Auswechselspieler müssen auf der Bank Platz nehmen.

Sie müssen eine Liste aller teilnahmeberechtigten Spieler erstellen. Die Namen der Spieler müssen vor Turnierbeginn auf dieser Liste eingetragen werden. Nur Spieler, deren Namen auf dieser offiziellen Liste stehen, sind zur Teilnahme am Turnier berechtigt.

BJDESIGN

Tamil Event Management – BJ Design & Print – ATB Tournament
www.bjdesign.ch +41 76 595 23 19  @bjdesign.ch



5. Ausrüstung

Spieler dürfen nur mit Hallenschuhen spielen. Das Tragen von Schienbeinschonern ist Freiwillig.

Es ist verboten, Ausrüstungsgegenstände oder Schmuck zu tragen, die für den Spieler selbst oder andere Spieler gefährlich sein könnten (z. B. Halsketten, Ringe, Armbänder, Ohrringe, Leder- oder Gummibänder). Das Abkleben von Schmuck ist erlaubt. Bei einem Verstoß gegen die Ausrüstungsregeln kann der Schiedsrichter einen Spieler vom Feld verweisen. Weigert sich der Spieler, den Gegenstand zu entfernen, wird er mit einer Gelben Karte verwarnet.

6. Spieldauer

Ein Spiel dauert 10 Minuten ohne Zeitstopps. Bei allen Spielen kann die Zeit gestoppt werden, wenn der Schiedsrichter ein entsprechendes Zeichen gibt.

In der K.o.-Runde: In der letzten Minute wird bei jeder Spielunterbrechung die Zeit gestoppt.

Ausnahme Endspiel: Das Finale dauert 12 Minuten und die Zeit wird in den letzten 2 Minuten bei jeder Unterbrechung gestoppt.

Bei einem 10-Meter-Strafstoß: Die Zeit wird nur in der letzten Minute bzw. in den letzten zwei Minuten des Finales gestoppt.

Verlängerung: Eine Verlängerung dauert 5 Minuten, und die Zeit wird in der letzten Minute bei jeder Unterbrechung gestoppt.

Die Zeit wird von der Turnierleitung gestoppt, jedoch nur auf Anweisung des Hauptschiedsrichters.



7. Forfait

Teams, die mit mehr als zwei Minuten Verspätung erscheinen oder nicht antreten, verlieren das Spiel 0:1 durch Forfait. Die Turnierleitung behält sich jedoch das Recht vor, die Anstoßzeiten zu ändern.

8. Anstoß

Ein Spiel kann nicht beginnen, wenn eine Mannschaft aus weniger als drei Spielern auf dem Spielfeld besteht. Andernfalls wird das Spiel nach einer Wartezeit von zwei Minuten mit 1:0 für das wartende Team gewertet.

Die erstgenannte Mannschaft hat Anstoß und spielt von links nach rechts. Sollten beide Teams Trikots in derselben Farbe tragen, muss die zweitgenannte Mannschaft Überziehleibchen verwenden, die vom Veranstalter in verschiedenen Farben bereitgestellt werden.

Beim Anstoß muss die gegnerische Mannschaft einen Mindestabstand von 3 Metern zum Ball einhalten.



9. Auswechslungen

Auswechslungen sind nur in der Coaching-Zone erlaubt. Der auswechselnde Spieler darf das Feld erst verlassen, wenn der einwechselnde Spieler es betritt. Der Spieler darf das Feld zur selben Zeit betreten, zu der der Spieler das Feld verlässt.

Bei einem Verstoß gegen diese Regel wird der Spieler, der das Feld zu früh betritt, mit einer Gelben Karte verwarnt und die gegnerische Mannschaft erhält einen indirekten Freistoß an der Position, an der sich der Ball befand, als der Schiedsrichter das Spiel unterbrach. Ausgewechselte Spieler müssen auf der Bank Platz nehmen. Das Coachen ist für Ersatzspieler nicht gestattet, es sei denn, sie sind offiziell als Trainer oder Assistenztrainer gemeldet.

10. Torwart

Der Torwart darf den Ball nicht zweimal hintereinander berühren. Das bedeutet, wenn der Torwart den Ball gespielt hat, darf er ihn erst wieder berühren, nachdem ein gegnerischer Spieler den Ball berührt hat oder der Ball außerhalb des Spielfeldes war.

Wird der Torwart in der eigenen Hälfte angespielt, gilt die 4-Sekunden-Regel. Ist der Torwart in der gegnerischen Hälfte, entfallen die 4-Sekunden- und die Ein-Mal-Berühren-Regel. Der Torwart darf immer über die Mittellinie werfen und spielen (auch beim Abstoß). Ein Dropkick ist dem Torwart nicht gestattet.

Wenn der Torwart durch einen Feldspieler ersetzt wird, muss dieser entweder ein Trikot in der gleichen Farbe wie der Torwart oder ein andersfarbiges Überziehleibchen tragen, um klar vom Rest des Teams unterscheidbar zu sein.



11. Anstoß (Mitte)

Beim Anstoß muss die gegnerische Mannschaft einen Abstand von 3 Metern zur Anstoßposition einhalten. Bei Nichteinhaltung wird der Anstoß wiederholt.

12. Kick-in

Ein Kick-in wird gegeben, wenn der Ball die Seitenlinie vollständig überquert hat. Der Kick-in muss von der Seitenlinie ausgeführt werden, wobei der Ball auf der Linie liegen muss. Der Ball darf hochgespielt werden.

Geht der Ball an die Hallendecke, gibt es einen Einwurf. Der Gegner muss einen Abstand von 5 Metern zum Ball einhalten. Bei Nichteinhaltung des Abstands gibt es eine Gelbe Karte und der Kick-in wird wiederholt.

Der Kick-in muss innerhalb von 4 Sekunden ausgeführt werden.

13. Freistöße

Es gibt direkte und indirekte Freistöße. Alle gegnerischen Spieler müssen einen Mindestabstand von 5 Metern zum Ball einhalten, bis der Ball im Spiel ist. Wenn eine Mauer aus mindestens zwei Spielern gebildet wird, muss der Abstand des Gegners zur Mauer 1 Meter betragen.



14. Eckstoß

Der Gegner muss einen Mindestabstand von 5 Metern zum Eckpunkt einhalten. Bei Nichteinhaltung wird eine Gelbe Karte ausgesprochen und der Eckstoß wiederholt.

Der Eckstoß muss innerhalb von 4 Sekunden ausgeführt werden. Andernfalls erhält die gegnerische Mannschaft einen Abstoß. Wird der Ball nicht aus dem markierten Eckbereich gespielt oder rollt er, wird ebenfalls direkt ein Abstoß gegeben, ohne den Eckstoß zu wiederholen.

15. Nicht kumulierte Fouls

Indirekte Freistöße, die nicht als kumulierte Fouls zählen, sind: Zeitspiel, gefährliches Spiel, Rückpass zum Torwart und Kick-in-Fehler.

16. Elfmeter (6m & 10m)

Ein Strafstoß wird von der 6-Meter-Linie ausgeführt. Ab dem fünften kumulierten Foul eines Teams wird jeder weitere Regelverstoß mit einem Strafstoß von der 10-Meter-Linie geahndet.

Alle Spieler außer dem Schützen müssen einen Abstand von 5 Metern zum Ball einhalten und sich hinter dem Ball aufhalten, bis dieser gespielt wird. Nur der ausgewählte Schütze darf den Elfmeter beim ersten Kontakt schießen. Bei einem Verstoß erhält die gegnerische Mannschaft einen indirekten Freistoß von der Ballposition.

Torwart bei 6m-Strafstoß: Er muss mindestens mit einem Bein auf der Torlinie bleiben.

Torwart bei 10m-Strafstoß: Er darf sich bis auf 5 Meter an den Ball annähern und auf der Torlinie bleiben.



17. Tackling

Tackling ist NICHT erlaubt. Ab dem 5. kumulierten Foul wird die Mannschaft mit einem Strafstoß von 10 Metern bestraft. Kumulierte Fouls werden in der Verlängerung weitergezählt.

Der Schiedsrichter ist für die Zählung der Fouls verantwortlich und muss die Turnierleitung informieren.

18. Gelbe Karte

Bei einer Gelben Karte gibt es keine 2-Minuten-Strafe.

Erhält ein Spieler im gesamten Turnier eine zweite Gelbe Karte in einem anderen Spiel, ist er für das nächste Spiel gesperrt. Dies gilt nicht, wenn es sich bei dem nächsten Spiel um das Finale handelt.

Eine Gelb-Rote Karte führt zu einer Sperre für das folgende Spiel, auch wenn es sich dabei um das Finale handelt. Die Vereine sind selbst für die Einhaltung dieser Regeln verantwortlich. Bei Verstößen kann das Spiel mit 1:0 als Forfait gewertet werden.



19. Rote Karte

Ein Spieler, der eine Rote Karte erhält, muss das Spielfeld sofort verlassen.

Die Mannschaft spielt 2 Minuten mit einem Spieler weniger. Wird in dieser Zeit ein Gegentor erzielt, darf die Mannschaft wieder vollzählig spielen, auch wenn die 2 Minuten noch nicht abgelaufen sind. Dies gilt nicht, wenn beide Teams mit einem Spieler weniger spielen. Wird in diesem Fall ein Tor erzielt, muss die 2-Minuten-Strafe weiterhin abgesessen werden.

Ein Spieler, der in einem Spiel zwei Gelbe Karten oder eine Rote Karte erhält, wird für den Rest des Spiels vom Platz gestellt. Der betroffene Spieler ist für mindestens ein weiteres Spiel gesperrt.

Eine direkte Rote Karte führt zu einer Sperre für mindestens die nächsten zwei Spiele des Turniers.

Die Einhaltung der Regeln liegt in der Verantwortung der Vereine. Bei Verstößen kann ein Spiel mit 1:0 als Forfait gewertet werden.

ATB TOURNAMENT



20. K.o.-Runde

Achtel-, Viertel- oder Halbfinale: Bei einem Unentschieden folgt ein 6-Meter-Strafstosschießen.

Endspiel: Bei einem Unentschieden wird eine 5-minütige Verlängerung gespielt. Steht es danach immer noch unentschieden, folgt ein 6-Meter-Strafstosschießen.

21. Meinungsverschiedenheiten / Streitigkeiten

Bei unerwarteten Streitigkeiten oder Unstimmigkeiten trifft die Turnierleitung die endgültige Entscheidung.

IHR ATB TOURNAMENT TEAM

BJDESIGN

Tamil Event Management– BJ Design & Print – ATB Tournament

www.bjdesign.ch +41 76 595 23 19  @bjdesign.ch