Spielregeln für den 36. Supercup des SV Dornum

1. Ein Team besteht aus einem Torwart und vier Feldspielern.

2. Das Wechseln während eines Spiels ist jederzeit möglich. Die Einwechslung einer/eines Spielerin/ Spielers erfolgt immer von den gekennzeichneten Plätzen auf der Tribüne in der eigenen Hälfte.

3. Aktive Teams können aus aktiven und nicht aktiven Spielern bestehen.

4. Nichtaktive Teams dürfen ausschließlich aus nicht aktiven Spielern/innen bestehen.
Als Nichtaktiv gilt:
- Wer in dieser Saison maximal drei Pflichtspiele bei seinem Verein bestritten hat oder
- Mindestens 40 Jahre alt ist

5. Die Gruppeneinteilung wird von der Turnierleitung per Auslosung vorgenommen.

6. Alle Spielerinnen/Spieler dürfen nur in einem aktiven oder nichtaktiven Team teilnehmen. Ausnahme Mixed – Teams bzw. Gemeinde-Cup und Boßler-Cup.

7. Das Mindestalter für die Teilnahme beträgt 15 Jahre.

8. Mixed –Teams: Torwart können Mann oder Frau sein, Pflicht sind 2 Feldspielerinnen und 2 Feldspieler. Auswechslungen: Spielerin gegen Spielerin, Spieler gegen Spieler. Teilnehmer der Mixed Teams dürfen auch in aktiven oder nichtaktiven Teams teilnehmen. Tore, die von Spielerinnen erzielt werden, zählen doppelt. Eigentore fallen nicht unter diese Regelung.

9. Die Abseitsregel ist aufgehoben.

10. Ein Tor kann aus dem gesamten Spielfeld heraus erzielt werden.

11. Berührt der Ball die Hallendecke oder herabhängende Gegenstände, wird ein Freistoß verhängt. Hierzu zählen nicht die Aufhängungen der Tore. Hier wird weitergespielt.

12.

a) Bei Seitenaus/Tribüne wird der Ball eingerollt.

b) Hinter den Toren wird weitergespielt (anlog wie beim Eishockey). Der Torwart darf den Ball nur im 6m Handballkreis (durchgezogene rote Linie „vor“ dem Tor) in die Hand nehmen.

c) Sollte der Ball hinter dem Tor in der „Box“/Kasten landen, ist der Ball im „aus“. Wenn dieses geschieht, gibt es (ebenfalls analog zum Eishockey) einen Bully (Hochball im Mittelkreis) vom Schiedsrichter. Dabei ist es gleich, welche Mannschaft den Ball in die Box/Kasten befördert.

13. Es gibt nur indirekte Freistöße. Ausnahme: Foul- oder Handspiel im Strafraum. Dies wird mit einem 7-Meter-Strafstoß geahndet. Hier gibt es keine Beschränkung i.S. Anlauf vor dem Schuss.

14. Beim Abwurf aus dem Spiel heraus vom Torwart gibt es keine Einschränkungen.

15. Die Rückpassregelung hat Gültigkeit.

16. Das Grätschen ist untersagt und wird bei Nichtbefolgung sofort mit 2 Minuten Zeitstrafe geahndet.

17. Bei unfairer Spielweise oder Verhalten kann der Schiedsrichter eine Zeitstrafe von 2 Minuten verhängen. Diese Zeitstrafe wird aufgehoben, sobald das in Unterzahl spielende Team ein Gegentor bekommt. Die Mannschaft darf wieder aufgefüllt werden. In besonders groben Fällen kann der Schiedsrichter eine Zeitstrafe von 5 Minuten aussprechen. Die Turnierleitung ist berechtigt,

Unsportlichkeiten, die innerhalb oder außerhalb des Spielfeldes hinter dem Rücken des Schiedsrichters passieren, sofort (auch während des Spiels durch eine von der Turnierleitung vorgenommene Unterbrechung) zu ahnden.

18. Evtl. Unklarheiten regelt die Turnierleitung. Sie ist auch für die Entscheidungen bei Streitfällen zuständig. Über einen evtl. Ausschluss vom Turnier entscheidet die Turnierleitung.

19. Während der Spiele dürfen sich auf der Spielfläche nur die spielenden Mannschaften einschließlich der Reservespieler und jeweils ein Betreuer in den zugeteilten Zonen aufhalten (Tribüne). Auswechslungen dürfen nur in der Wechselzone der eigenen Hälfte erfolgen.

20. Die Spielfläche darf nur mit Turnschuhen, mit hellen Sohlen, betreten werden, deren Sohlen nicht abfärben. Schienbeinschoner werden empfohlen, sind aber keine Pflicht.

21. Die Spielzeit aller Gruppen beträgt 1 x 10 Minuten.

22. Der Sieger eines Spiels erhält 3 Punkte, Unentschieden jeweils 1 Punkt. Gruppensieger ist, wer am Ende der Gruppenspiele die meisten Punkte hat. Bei Punktgleichheit ist als erstes die bessere Tordifferenz ausschlaggebend. Sollte auch diese gleich sein, ist die Zahl der erzielten Tore maßgebend. Danach zählt der direkte Vergleich. Sollte immer noch keine Entscheidung gefallen sein, findet ein 7 Meter- Schießen statt.

23. Die Spiele am Finaltag werden bei Unentschieden nicht verlängert. Es folgt sofort ein 7 -Meter-Schießen. Für das 7-Meter-Schießen werden 3 Spieler bestimmt. Ist nach diesem Durchgang noch keine Entscheidung gefallen, entscheidet der nächste Torerfolg. Es treten wieder die 3 Spieler an. Bei den Mixed-Teams werden 4 Spieler bestimmt (2 Frauen/ 2 Männer). Frauentore zählen doppelt. Beim 7 Meter darf ganz normal angelaufen werden.

24. Die Endspiele werden bei Unentschieden verlängert. Sieger ist, wer das nächste Tor erzielt (Suddendeath). Sollte nach 5 Minuten kein Treffer erzielt worden sein folgt ein 7-Meter-Schießen.

25. Im Finale um den Supercup (Aktiv vs. Passiv) hat die passive Mannschaft folgenden Vorteil:

- Die aktive Mannschaft spielt mit 4 Feldspielern, unabhängig vom Spielstand
- die passive Mannschaft spielt in Überzahl mit 5 Feldspielern
- Die Spielzeit beträgt unverändert 10 Minuten

26. In der Turnhalle und in den Umkleidekabinen gilt ein absolutes Alkoholverbot! Die Nichteinhaltung des Alkoholverbots kann zum Turnierausschluss führen. Der/Die Ansprechpartner/in ist dafür verantwortlich, dass alle Spieler über die Ausschreibung, Spielregeln und die Verhaltensweisen in der Halle und in den Umkleidekabinen vor Turnierbeginn informiert werden.