



Blaulicht - Cup 2006

Samstag, 26. August 2006 (Beginn 11.00 Uhr)

Soccer Arena (ehemaliges Hettlage Tenniscenter) – „In der Galgendell“ in SB

Spielfeldgröße

4 Kunstrasenplätze à 30m x 15m

Anzahl der Mannschaften

Maximal 16 Mannschaften

Mannschaftsgröße

Die Anzahl Spieler/Innen pro Team wird auf **mind. 7 Personen – max. 10 Personen** festgelegt. Auf allen Kunstrasen-Plätzen wird immer 5 gegen 5 gespielt.

mind. 2 Spieler/Innen als Wechselspieler/Innen und max. 5 Spieler/Innen als Wechselspieler/Innen

Jedes Team kann die Anzahl der Ein-/Auswechslungen während des Spiels selber bestimmen.

Startgeld:

50,- € pro Mannschaft

Preise:

1. Preis 150,- € + Pokal
2. Preis 100,- € + Pokal
3. Preis 50,- € + Pokal

Teilnahmeberechtigung für alle Spieler / Spielerinnen: Mindestalter 15 Jahre

Training:

Ab sofort könnt ihr nach Anmeldung in der Soccer Arena für die Hälfte der normalen Hallenmiete trainieren.

Zeitplan für den Blaulicht – Cup 2006:

- | | |
|-----------------------|---------------------------------------|
| 11.00 Uhr - 13.30 Uhr | Gruppenspiele (Gruppe A , B , C , D) |
| 13.45 Uhr - 14.00 Uhr | Viertelfinal – Spiele |
| 14.15 Uhr - 14.30 Uhr | Halbfinal – Spiele |

14.35 Uhr - 14.45 Uhr Siebenmeter-Schiessen um Platz 3 und Platz 4
 14.45 Uhr - 15.00 Uhr Finale

Die teilnehmenden 16 Teams sind in 4 Gruppen a 4 Mannschaften aufgeteilt.

Gruppenspiele

Jede einzelne Partie dauert 20 Minuten (ohne eine Halbzeit -Unterbrechung)

Viertelfinale, Halbfinale und Finale

Jede einzelne Partie dauert 15 Minuten (ohne eine Halbzeit -Unterbrechung)

Alle teilnehmenden Mannschaften dürfen in jedem Fall mindestens 3 Spiele (a 20 min.) austragen.

Spielplan:

<u>Gruppen – Spiele</u>	Court 1 Gruppe A	Court 2 Gruppe B	Court 3 Gruppe C	Court 4 Gruppe D
11.00 Uhr - 11.20 Uhr	1 - 2	5 - 6	9 - 10	13 - 14
11.25 Uhr - 11.45 Uhr	3 - 4	7 - 8	11 - 12	15 - 16
11.50 Uhr - 12.10 Uhr	1 - 3	5 - 7	9 - 11	13 - 15
12.15 Uhr - 12.35 Uhr	2 - 4	6 - 8	10 - 12	14 - 16
12.40 Uhr - 13.00 Uhr	1 - 4	5 - 8	9 - 12	13 - 16
13.05 Uhr - 13.25 Uhr	2 - 3	6 - 7	10 - 11	14 - 15

Viertelfinale

13.45 Uhr - 14.00 Uhr	Sieger Gruppe A - Zweiter Gruppe B (Spiel A)	Court 1
13.45 Uhr - 14.00 Uhr	Sieger Gruppe B - Zweiter Gruppe A (Spiel B)	Court 2
13.45 Uhr - 14.00 Uhr	Sieger Gruppe C - Zweiter Gruppe D (Spiel C)	Court 3
13.45 Uhr - 14.00 Uhr	Sieger Gruppe D - Zweiter Gruppe C (Spiel D)	Court 4

Halbfinale

	Court 1	
14.15 Uhr - 14.30 Uhr	Sieger Spiel A - Sieger Spiel C (1. Halbfinale)	
	Court 2	
14.15 Uhr - 14.30 Uhr	Sieger Spiel B - Sieger Spiel D (2. Halbfinale)	

Platz 3 + 4 (wird ermittelt durch Siebenmeterschiessen)

	Court 2	
14.35 Uhr - 14.45 Uhr	Verlierer 1. Halbfinale - Verlierer 2. Halbfinale	

Finale

Court 1

14.45 Uhr - 15.00 Uhr Sieger 1. Halbfinale - Sieger 2. Halbfinale

"anschließend große Siegerehrung mit Pokalübergabe"

Das Regelwerk sieht vor das sich aus jeder der einzelnen 4 Gruppen jeweils der Erstplatzierte und der Zweitplatzierte für das Viertelfinale qualifiziert.

Gruppenspiele

Ein Spielgewinn wird mit 3 Punkten für siegreiche Mannschaft gewertet.

Ein Unentschieden wird für beide Mannschaften mit 1 Punkt gewertet.

Der Erstplatzierte und der Zweitplatzierte aus jeder Gruppe wird durch die erspielten Punkte ermittelt Sollten ein oder mehrere Mannschaften die gleiche Punkteanzahl aufweisen, so entscheidet die Tordifferenz.

Sollten ein oder mehrere Mannschaften auch die gleiche Tordifferenz aufweisen, so wird die direkte Begegnung (in den Gruppenspielen) der beiden Mannschaften gewertet.

Sollten ein oder mehrere Mannschaften auch hierbei einen Gleichstand aufweisen, so entscheidet ein "Lattenschießen" (kleine Überraschung!) über den Einzug in das Achtelfinale.

Viertelfinale, Halbfinale und Finale

Ab dem Viertelfinale wird im "KO - System" gespielt. Nur die siegreiche Mannschaft aus den jeweiligen Viertelfinal-Begegnungen qualifiziert sich für das Halbfinale.

Sollte es nach Ablauf der Spielzeit (15 min.) im Viertelfinale zwischen den beiden Mannschaften Unentschieden stehen, gibt es sofort ein Siebenmeterschiessen.

Der Gewinner des Siebenmeterschiessen qualifiziert sich für das Halbfinalefinale.

Die Halbfinale werden im "KO - System" gespielt. Die siegreichen Mannschaften aus den beiden Halbfinal-Begegnungen qualifizieren sich für das Finale.

Sollte es nach Ablauf der Spielzeit (15 min.) im Halbfinale zwischen den beiden Mannschaften Unentschieden stehen, gibt es sofort ein Siebenmeterschiessen.

Der Gewinner des Siebenmeterschiessen qualifiziert sich für das Finale.

Im Finale wird der Sieger des Blaulicht-Cup 2006 ermittelt.

Sollte es nach Ablauf der Spielzeit (15 min.) im Finale zwischen den beiden Mannschaften Unentschieden stehen, gibt es sofort ein Siebenmeterschiessen.

Die beiden im Halbfinale unterlegenen Teams ermitteln per Siebenmeterschiessen den 3. und 4. Platz.

Spielzeit

Gruppenspiele

Die Spielzeit beträgt pro Spiel 20 Minuten ohne Halbzeit-Unterbrechung. Alle Teams haben vor jedem ihrer Spiele die Möglichkeit, sich 5 Minuten auf dem Court / Platz einzuspielen.

Viertelfinale, Halbfinale und Finale

Die Spielzeit beträgt pro Spiel 15 Minuten ohne Halbzeit-Unterbrechung. Alle Teams haben vor jedem ihrer Spiele die Möglichkeit, sich 5 Minuten auf dem Court / Platz einzuspielen.

Spielregeln

Allgemeine Regeln:

Gespielt wird 5 gegen 5
(pro Team 1 Torhüter /in und 4 Feldspieler/innen)

Während eines Spiels kann jede Mannschaft beliebig oft auswechseln. Dies geschieht durch einen "fliegenden Wechsel". Das heißt – auch wenn das Spiel nicht unterbrochen ist, kann gewechselt werden. Der Wechsel muss nicht beim Schiedsrichter angemeldet werden. Fester Bestandteil eines jeden Wechsels ist jedoch, dass der Spieler oder die Spielerin welche(r) eingewechselt wird – den Spieler oder die Spielerin welche(r) ausgewechselt wird – am Court Eingang "abklatscht".

Alle Spiele werden von Schiedsrichtern gepfiffen.

Es wird ohne Abseitsregelung gespielt.

Nach einem Torerfolg wird das Spiel durch Anstoß an der Mittellinie fortgesetzt.

Der Torwart darf den Ball nur innerhalb des gekennzeichneten Torraums mit den Händen berühren. Wird der Ball außerhalb des gekennzeichneten Torraums vom Torwart mit der Hand berührt, gibt es für die gegnerische Mannschaft einen 7 Meter Strafstoß.

Wird der Ball von einem Feldspieler/in der verteidigenden Mannschaft innerhalb des 5 Meter-Raums mit der Hand berührt, gibt es für die gegnerische Mannschaft einen 7 Meter Strafstoß.

Ein Strafstoss muss immer direkt ausgeführt werden und es gibt keinen Nachschuss.
Ein Freistoss muss immer indirekt ausgeführt werden.

Wird der Ball von einem Feldspieler/in außerhalb des 5 Meter-Raums mit der Hand berührt gibt es für die gegnerische Mannschaft einen indirekten Freistoss.

Jedes mit der Hand erzielte Tor ist ungültig.

Der Abstand der gegnerischen Mannschaft beim Einrollen, Freistoß oder Abstoß muss immer 3 Meter betragen.

Ein "absichtlicher" Rückpass vom eigenen Mitspieler zum Torwart, darf von diesem nicht mit der Hand berührt werden, sondern nur mit dem Fuß weitergespielt werden. Ein Regelverstoß wird mit einem indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft geahndet.

Ein Foulspiel außerhalb des Strafraums wird mit einem indirekten Freistoß geahndet.

Ein Foulspiel der verteidigenden Mannschaft innerhalb des Strafraums wird mit einem 7 Meter Strafstoß geahndet.

Berührt der Ball das Absicherungs-Netz an der Decke und ist zuletzt von einem Spieler der Mannschaft A berührt worden, wird das Spiel unterbrochen und mit einem Freistoß an der entsprechenden Stelle auf dem Boden, für die gegnerische Mannschaft fortgesetzt.

Berührt der Ball das Absicherungs-Netz an den Außenseiten, erfolgt ein "Einrollen" für die gegnerische Mannschaft. (Handbewegung wie beim Kegeln!)

Berührt der Ball das Absicherungs-Netz rechts und links vom Tor, so gibt es **immer** einen Abstoß/Abwurf des Torwarts, in dessen Spielhälfte die Berührung passierte.

Wird der Ball "absichtlich" von den Spielern der Mannschaft A gegen das Absicherungs-Netz rechts und links von ihrem **eigenen** Tor geschossen, so kann der Schiedsrichter dies als Zeitspiel auslegen und der Mannschaft B einen Freistoß auf der Linie des 5 Meter Raumes (in der Spielhälfte von Mannschaft A) zusprechen.

Das persönliche Strafmaß gegenüber dem/der Spieler/in während des Turniers sind Verwarnung (gelbe Karte), Zeitstrafe (2 Minuten) und der Platzverweis. (rote Karte)

Die Verwarnung kann bei einem "technischen Vergehen" (unkorrekt Abstand, Handspiel, etc) ausgesprochen werden.

Je nach "Härte" eines Foulspiels oder "wiederholten" Foulspiels und auch nach einer "verbalen Attacke" oder "wiederholten verbalen Attacke" kann der Schiedsrichter hierfür eine **Zeitstrafe von 2 Minuten** gegen den/die Spieler/in aussprechen.

Während dieser Zeitstrafe von 2 Minuten muss die davon betroffene Mannschaft in Unterzahl spielen. Nach zwei Minuten darf der/die Spieler/in welche(r) die Zeitstrafe bekommen hat wieder eingesetzt werden oder durch einen Mitspieler/in ersetzt werden.

Je nach "Härte" eines Foulspiels oder "wiederholten" Foulspiels und auch nach einer "verbalen Attacke" oder "wiederholten verbalen Attacke" kann der Schiedsrichter hierfür dem/der Spieler/in eine **rote Karte** zeigen.

Bekommt ein/e Spieler/in die **rote Karte**, darf diese/r Spieler/in während des **gesamten Turniers nicht mehr eingesetzt werden**. Sollte diese/r Spieler/in nochmals während dieses

Turniers eingesetzt werden, so wird diese Partie für die gegnerische Mannschaft mit 3 Punkten und 3:0 Toren gewertet.

Nach 2 Minuten darf der/die mit einer roten Karte vom Platz gestellte Spieler/in, durch einen anderen Mitspieler/in seiner Mannschaft ersetzt werden. (Während dieser 2 Minuten muss die davon betroffene Mannschaft in Unterzahl spielen.)

Achtet auf das "Fair Play" untereinander – es ist ein wichtiger Bestandteil des Spiels.

Regeln für das Sieben-Meter-Schießen:

Jede Mannschaft bestimmt 5 Spieler/innen welche für ihre Mannschaft am Sieben-Meter-Schießen teilnehmen. Es wird immer abwechselnd pro Team geschossen. Sieger ist das Team, welche die Mehrzahl an Tor-Treffern aufweisen kann. Sollte nach 5 Schüssen pro Mannschaft keine Entscheidung gefallen sein, so treten die jeweiligen Schützen pro Mannschaft nochmals gegeneinander an. Nun entscheidet aber das direkte Duell. Das bedeutet, dass jede Mannschaft jeweils einen Sieben-Meter schießen darf. Erzielt Team A ein Tor und Team B nicht, ist das Sieben-Meter-Schießen sofort beendet. Es wird so lange geschossen, bis das direkte Duell entschieden ist. Beim Sieben-Meter-Schießen gibt es keinen Nachschuss!