



Hauptsponsor  
Rothaus-Hallenmaster-Cup

Interessengemeinschaft  
Hallenturniere am Hochrhein

ROTHAUS-Hallenmaster-Cup - M. Ruppelt Bergstr. 8a D-79787 Lauchringen

An die zur Teilnahme  
des ROTHAUS-Hallenmaster-Cup 2010  
angemeldeten Vereine und Mannschaften

Waldshut-Tiengen, 23.12.2009, MR  
info@vfb-waldshut.de

## Bestätigung der Anmeldung und Turnierunterlagen zum internationalen 19. ROTHAUS-Hallenmaster-Cup 2010

Liebe Sportfreunde,

die drei veranstaltenden Vereine – der FC Tiengen, SC Lauchringen und der VfB Waldshut - danken Ihnen für Ihre Anmeldung zum

### **19. Internationalen ROTHAUS-Hallenmaster-Cup 2010.**

Wir freuen uns sehr über das Interesse und wünschen Ihnen viel Erfolg.

Mit diesem Schreiben erhalten Sie die Spielpläne Ihrer gemeldeten Mannschaft(en) und Qualifikationsturnier(e). Die Turnierbestimmungen sind umseitig abgedruckt. Nach wie vor gilt für alle drei Turniere:

- 1) Jeder Spieler ist spielberechtigt für nur eine einzige Mannschaft und nur mit gültigem Spielerpaß. Passkontrolle vor dem jeweils 1. Spiel beim Schiedsrichter.**
- 2) Schienenbeinschoner sind Pflicht !**
- 3) Jede Mannschaft besteht aus höchstens 10 Spielern (davon sind 5 auf dem Feld).**

**NEU:** Das 2. Qualifikationsturnier des FC Tiengen und das Finalturnier des VfB Waldshut finden in der neuen Goalsports-Sporthalle im Gewerbepark Hochrhein (ehemaliges Lonza-Areal) statt. Bitte beachten Sie, dass hier mit **Rundum-Bande** gespielt wird.

**Goalsports-Halle mit Rundum Bande:** Es wird mit Seitenbänden und Torbänden gespielt. Berührt der Ball das Netz oberhalb der Seitenbänden oder in der Hallendecke, erfolgt die Fortsetzung mit indirektem Freistoß durch den Gegner. Berührt der Ball an den Torseiten das Netz oberhalb des Tores oder oberhalb der Bänder neben den Toren entspricht das dem Toraus. Die Spielfortsetzung erfolgt jeweils durch Abstoß oder Eckstoß. (siehe auch Turnierbestimmungen).

Die Badische Staatsbrauerei Rothaus AG ist unser Hauptsponsor für unsere Hallenmasters-Serie. Das Turnier heißt **ROTHAUS-Hallenmaster-Cup**.

Mit sportlichen Grüßen

Anlage: Spielpläne Ihrer gemeldeten Mannschaft(en) und Qualifikationsturnier(e).  
1. Qualifikationsturnier  
2. Qualifikationsturnier  
Turnierbestimmungen (umseitig)



## Turnierbestimmungen



Hauptsponsor  
Rothaus-Hallenmaster-Cup

Interessengemeinschaft  
Hallenturniere am Hochrhein

### **Grundsätzliches zum Masters:**

In 2 Qualifikationsturnieren werden die 24 besten Mannschaften (siehe 4d, Punkteschlüssel) ermittelt, die für das Endturnier teilnahmeberechtigt sind. Die ausgeschriebenen Preise gelten für die entsprechenden Plazierungen beim Endturnier. Zusätzlich werden bei den Qualifikationsturnieren die jeweils drei erstplatzierten Mannschaften mit Sachpreisen bedacht.

#### **1. Spielberechtigungen**

- Ein Spieler kann nur für eine Mannschaft eingesetzt werden, für dessen Verein er eine gültige Spielerberechtigung (Vermerk auf Spielerpaß) hat. Die Spielerpässe sind vor dem jeweils ersten Spiel gemeinsam mit dem Turniereinsatz bei der Turnierleitung abzugeben (**Turniereinsatz = €50,- für das Turnier in Lauchringen, €60,- für die Turniere in der Goalsportshalle in Waldshut. Die Rückennummern der Spieler müssen mit den Einträgen im Spielberichtsbogen übereinstimmen.**)
- An allen 3 Turnieren ist ein Spieler nur für eine Mannschaft spielberechtigt. Die Kontrolle erfolgt durch Eintragen der Spieler in Spielberichtsbögen. Durchschlag bleibt beim Veranstalter. Bei Verstößen gegen diese Regelung wird der betroffene Spieler vom Turnier ausgeschlossen. Die Spiele der durch einen Verstoß betroffenen Mannschaft werden nachträglich mit 0:3 Toren als verloren gewertet.**
- Eine Mannschaft besteht aus höchstens zehn Spielern, von denen jeweils höchstens fünf (vier Feldspieler, ein Torwart) gleichzeitig im Einsatz sein dürfen. Spieler dürfen während der Partie aus- und zurückwechseln.
- Nichtantreten oder verspätetes Antreten wird mit 0:3 verloren gewertet.
- Mannschaften, die einen Spielabbruch verursachen, sind von der weiteren Teilnahme ausgeschlossen. Bereits ausgetragene Spiele einer später ausgeschlossenen Mannschaft werden annulliert und mit 0:3 gewertet.
- Über Feldverweise entscheiden die Schiedsrichter. Dabei sind Zeitstrafen von 2 Spielminuten und Ausschlüsse für das betreffende Spiel (sog. „Matchstrafe“) möglich.
- Mit roter Karte des Feldes verwiesene Spieler verlieren ihr Spielberechtigung für das betreffende Turnier, der Spielerpass wird einbehalten. Die Dauer der Spielsperre legt dann der zuständige Verband fest (*kann in die Feldsaison hineinfallen!*).

#### **2. Spielleitung:**

Die Begegnungen werden von Verbandsschiedsrichtern geleitet. Die Zeitnehmung erfolgt durch die Turnierleitung; das Ende des Spiels wird mit akustischem Signal der Hallenuhr angezeigt.

#### **3. Spielregeln:**

Im Allgemeinen gelten die Bestimmungen des DFB und des SBFV gemäß §11 der Richtlinien und der amtlichen Mitteilungen für Hallenspiele. Die Rückpaßregel gilt. Rückpässe können also vom Torwart nicht mit den Händen aufgenommen werden. Die Benutzung von Schienbeinschonern ist für alle Spieler Pflicht.

Tore dürfen nur aus der gegnerischen Spielhälfte erzielt werden. Dies gilt nicht für Eigentore. Der Torwart darf einen gehaltenen Ball nur in der eigenen Spielhälfte ins Spiel bringen, d.h. der Ball muß vor Überschreiten der Mittellinie von einem Spieler berührt werden. Dies gilt ebenso für den Torabstoß.

Berührt der Ball die Hallendecke oder ein über dem Spielfeld befindliches Gerät, wird das Spiel unter dieser Stelle mit indirektem Freistoß durch den Gegner fortgesetzt. Es wird mit Seitenbänden, aber ohne Torbänden gespielt. Die zur Seitenbande zählenden Wandflächen (ca. 2m hoch) sind markiert. Gerät der Ball außerhalb dieser Begrenzungen, erfolgt die Fortsetzung durch indirekten Freistoß.

**Goalsports-Halle mit Rundum Bande: Es wird mit Seitenbänden und Torbänden gespielt.** Berührt der Ball das Netz oberhalb der Seitenbänden oder in der Hallendecke, erfolgt die Fortsetzung mit indirektem Freistoß durch den Gegner. Berührt der Ball an den Torseiten das Netz oberhalb des Tores oder oberhalb der Bänden neben den Toren entspricht das dem Toraus. Die Spielfortsetzung erfolgt jeweils durch Abstoß oder Eckstoß.

#### **4. Austragungsmodus:**

- Die Austragungsmoden aller Turniere gehen aus den jeweiligen Spielplänen hervor.
- Die Abschlußtabellen der Gruppen werden nach der 3-Punkte-Regelung erstellt. Bei Punkt- und Torgleichheit entscheiden in dieser Reihenfolge: 1. der direkte Vergleich der betreffenden Mannschaften, 2. ein Neunmeterschießen der betreffenden Mannschaften. Für das Neunmeterschießen gelten die verbandsüblichen Bestimmungen (erst 5 Schüsse, dann jeweils 1 Schuß).
- Bei der Ermittlung der Schlußranglisten aller Turniere werden die auf gleichem Niveau (z.B. alle im Viertelfinale) ausgeschiedenen Mannschaften aufgrund der Vorrundenergebnisse (zuerst zählt Gruppenplatzierung, dann Punkte, Tore) berechnet.
- Qualifikation für das Endturnier:

Die Grundlage bilden die Schlußranglisten der beiden Qualifikationsturniere. Erreicht eine Mannschaft bei einem Qualifikationsturnier mindestens Rang 3, ist sie direkt für das Endturnier qualifiziert. Desweiteren qualifizieren sich die punktbesten Mannschaften aus beiden Qualifikationsturnieren zusammen, maximal 24. Bei beiden Qualifikationsturnieren werden die Rangpunkte einer Mannschaft nach folgendem Punktesystem vergeben:

- Rang = n Punkte, 2. Rang = n-1 Punkte, 3. Rang = n-2 Punkte, ..., vorletzter Rang = 2 Punkte, letzter Rang = 1 Punkt; (n = Anzahl der teilnehmenden Mannschaften des betreffenden Turniers). Nichtantreten = 0 Punkte.**

Bei einer Rangpunktegleichheit zweier oder mehrerer Mannschaften entscheidet der bessere Quotient aus den erzielten Spielpunkten und der Anzahl der absolvierten Spiele.

#### **5. Spielzeiten:**

- Qualifikationsturniere und Vorrunde Endturnier: 1x 9 Minuten ohne Seitenwechsel.
- Zwischenrunde und Finalspiele bei Endturnier: 1 x 11 Minuten.
- Spiele im K.O.-System: Bei unentschiedenem Ausgang nach regulärer Spielzeit erfolgt eine Verlängerung bis zum ersten Torerfolg ("Golden Goal" ). Die maximale Verlängerungszeit beträgt 5 Minuten, dann erfolgt Neun-Meter-Schießen.

#### **6. Proteste:**

Die Entscheidungen der Spiel- und Turnierleitung sind bindend. Proteste sind nur bei offensichtlichen Regelverstößen (nicht bei Tatsachenentscheidungen des SR), spätestens 15 Minuten nach Spielende und gegen Hinterlegung einer Kaution von € 50,-- möglich. Die Turnierleitung kann alle Maßnahmen ergreifen, die zur ordentlichen Turnierendurchführung erforderlich sind.

#### **7. Haftung**



Hauptsponsor  
Rothaus-Hallenmaster-Cup

## Interessengemeinschaft Hallenturniere am Hochrhein

Bitte Wertsachen, Sportbekleidungen wie Trikots, Trainingsanzüge usw. nicht unbeaufsichtigt in den Kabinen lassen. Der Veranstalter kann für in Verlust geratene Gegenstände und Wertsachen keine Haftung übernehmen.