

## **Spielregeln für den 31. Dessau – Juniors – Cup**

- Es wird mit einem Torwart und 4 Feldspielern gespielt.
- Ein Spielerwechsel kann während des laufenden Spiels fliegend erfolgen. Dieser muss an der Bande (beidseitig) neben dem eigenen Tor zu erfolgen. Sollte ein Spieler zu einer Auswechslung das Spielfeld an einem anderen Ort verlassen und der Schiedsrichter dies sehen, wird die Mannschaft mit einer 2-Minuten-Strafe belegt und der Gegner erhält einen indirekten Freistoß, wo der Ball sich bei der Unterbrechung befand. Sollte der Ball im Aus gewesen sein, wird das Spiel entsprechend mit Abstoß, Eckball oder Einrollen des Balles fortgeführt.
- Hat eine Mannschaft mehr als insgesamt 5 Spieler auf dem Spielfeld, wobei diese aktiv am Spiel teilnehmen, und der Schiedsrichter bemerkt dies, bekommt die Mannschaft eine 2-Minuten-Strafe. Der Gegner erhält einen indirekten Freistoß, wo der Ball sich bei der Unterbrechung befand. Sollte der Ball im Aus gewesen sein, wird das Spiel entsprechend mit Abstoß, Eckball oder Einrollen des Balles fortgeführt. Die Zeitstrafe gilt nicht als persönliche Strafe für den Spieler.
- Die Spielzeit beträgt am Samstag 12 Minuten und am Sonntag 10 Minuten jeweils durchgehend. Die Seiten werden nicht gewechselt. Sollte ein Spiel im Viertel- oder Halbfinale nach der Spielzeit unentschieden stehen, gibt es sofort ein 9m-Schießen. Sollte im Endspiel es nach regulärer Spielzeit unentschieden stehen, gibt es eine 5-minütige Verlängerung. Sollte danach das Spiel immer noch unentschieden stehen, gibt es ein 9m-Schießen.
- Am Samstag wird in 4 Vorrundengruppen mit je 5 Mannschaften gespielt, wobei die ersten 4 jeweils die Finalrunde am Sonntag erreichen.
- Die Mannschaft, die auf dem Spielplan als erstes genannt wird, spielt von links nach rechts vom Kampfrichtertisch aus und hat Anstoß. Sollten beide Mannschaften die gleiche Trikotfarbe besitzen, muss die erstgenannte Mannschaft die Trikots wechseln oder Leibchen tragen.
- Tore können aus dem gesamten Spielfeld erzielt werden. Vom Anstoß aus, nach einem Schiedsrichterball und aus einem Freistoß kann kein direktes Tor erzielt werden. Sollte der Ball ohne Berührung eines Mitspielers oder gegnerischen Spielers hierbei ins Tor gehen, wird das Spiel mit Abstoß fortgesetzt.
- Die Sirene beendet das Spiel, das heißt, sollte nach einem Schuss der Ball die Torlinie erst nach der Sirene überschritten haben, wird das Tor nicht anerkannt.
- Hat ein Torwart den Ball kontrolliert (z.B. sicheres Fangen des Balles; kontrolliertes Abklatschen des Balles mit der Hand auf den Boden) und bringt er diesen wieder ins Spiel, muss vor Überschreiten der Mittellinie der Ball von einem anderen Spieler berührt werden. Erfolgt dies nicht, ist auf der Mittellinie, wo der Ball diese überschritt, auf indirekten Freistoß für die andere Mannschaft zu entscheiden.
- Berührt der Ball durch einen Schuss die Hallendecke oder andere Gegenstände über dem Spielfeld, so bekommt die gegnerische Mannschaft einen indirekten Freistoß auf dem Spielfeld dort, wo die Berührung stattfindet. Bei einer Berührung nach einer Abwehraktion durch den Torwart gibt es Schiedsrichterball an der Stelle auf dem Spielfeld, wo die Berührung stattfindet.
- Bei allen Spielfortsetzungen (Eckball, Einrollen, Freistoß, Abstoß) müssen sich die gegnerischen Spieler mindestens 3 Meter vom Ball befinden.
- Es gilt die Rückpassregel. Der Torwart darf den Ball nach einer kontrollierten Rückgabe eines eigenen Mitspielers nicht mit den Händen aufnehmen.
- Die durchgezogene Linie (Torkreis beim Handball) ist der Strafraum und Torraum.
- Der Torwart kann seinen Strafraum verlassen und mitspielen. Er wird dann wie ein Feldspieler behandelt.
- Geht der Ball über die Bande neben den Toren, gibt es Eckball oder Abstoß. Bei beiden Fortsetzungen wird der Ball mit dem Fuß ins Spiel gebracht, wobei beim Abstoß durch den Torwart der Ball auch mit der Hand ins Spiel gebracht werden kann.
- Geht der Ball über die Bande an der Seitenlinie, wird dieser mit der Hand durch Einrollen durch die entsprechende Mannschaft wieder ins Spiel gebracht. Beim Einrollen darf der Ball nicht höher als Kniehöhe ins Spiel gebracht werden, sonst erhält der Gegner den Ball.
- Bei Punktgleichheit zweier oder mehrerer Mannschaften entscheidet das Torverhältnis. Sollte dieses gleich sein, ist die Anzahl der mehr geschossenen Tore entscheidend. Ist auch diese gleich, zählt der direkte Vergleich. Wenn es dabei keinen Sieger gab, wird ein 9m-Schießen entscheiden.
- Bei einem 9m-Schießen hat jede Mannschaft 3 Spieler zu benennen. Ist danach noch keine Entscheidung gefallen, schießen die gleichen Spieler jeder Mannschaft in der gleichen Reihenfolge weiter. Eine Wertung erfolgt dann nach je einem Schuss jeder Mannschaft.
- Nach Erhalt einer Zeitstrafe kann eine Mannschaft sich wieder vor Ablauf dieser mit einem Spieler vervollständigen, wenn ein Tor gegen sie erzielt wurde.
- Das Spiel wird von einem geprüften Schiedsrichter geleitet. Seine Entscheidungen sind Tatsachenentscheidungen. Das Wettkampfgericht kann bei Regelverstößen des Schiedsrichters das Spiel unterbrechen.