



Durchführungsbestimmungen SWFV Beachsoccer-Meisterschaft der Jugend

1. Grundsätze

Soweit diese Bestimmungen keine Abweichungen vorsehen, wird nach den internationalen Beachsoccer-Regeln der FIFA, der Satzung und Ordnungen des DFB und des Südwestdeutschen Fußballverbandes gespielt. Die Spiele im SWFV Beach-Soccer-Cup gelten als Freizeitspiele im Sinne der zuvor benannten Statuten. Eine grundsätzliche Prüfung der Vereinszugehörigkeit, Spielberechtigungen und Gastspielrechten erfolgt nicht. Etwaige Regressansprüche gehen zu Lasten der Vereine. Eine Haftung des Südwestdeutschen Fußballverbandes ist ausgeschlossen.

2. Preise

Der Turniersieger erhält den Wanderpokal. Alle teilnehmenden Mannschaften erhalten 12 Medaillen (10 Spieler + 2 Betreuer/Trainer). Darüber hinaus erhält der Sieger ein Taktifol-Starterset.

3. Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt sind Vereins-, Freizeit- und Betriebssportgemeinschaften.

4. Anzahl der Spieler

Eine Mannschaft besteht aus maximal 10 Spielern, einschließlich Torhüter, von denen sich fünf (einschließlich Torhüter) auf dem Spielfeld befinden dürfen. Der Mannschaftskader muss der Turnierleitung auf einer Spielerliste mitgeteilt werden.

5. Turniermodus

Der jeweilige Turniermodus richtet sich nach der Anzahl gemeldeter Mannschaften. Der Spielplan wird nach Eingang der Meldungen erstellt und den Mannschaften vor Turnierbeginn ausgehändigt. Der Sieger eines Gruppenspiels erhält drei Punkte, bei Unentschieden erhalten beide Mannschaften je einen Punkt. Besteht zwischen zwei oder mehr Mannschaften nach den Gruppenspielen Punktgleichheit entscheidet

- a) der direkte Vergleich
- b) die Tordifferenz
- c) die mehr erzielten Tore

über die Platzierung.

Falls dann noch erforderlich entscheidet ein Neunmeterschießen.

6. Spieldauer

Die Spieldauer beträgt grundsätzlich 2 x 8 Minuten (Änderungen vorbehalten). Jedes Spiel beginnt mit Anstoß der im Spielplan erstgenannten Mannschaft. Enden die Spiele der Endrunde unentschieden, erfolgt die Entscheidung durch ein Neunmeterschießen (siehe Punkt 9). Die Turnierleitung behält sich eine Änderung der Spieldauer vor.



7. Spielentscheidung durch Neunmeterschießen

Der Schiedsrichter bestimmt, auf welches Tor die Neunmeter auszuführen sind. Zur Bestimmung der Abfolge der Schützen wirft der Schiedsrichter eine Münze. Der Mannschaftskapitän, welcher die Münzwahl gewinnt, kann entscheiden, ob seine Mannschaft den ersten Strafstoß ausführt oder die gegnerische Mannschaft. Der Schiedsrichter, der zweite Schiedsrichter und der Zeitnehmer/dritte Schiedsrichter führen über die ausgeführten Strafstöße Notiz. Diese Reihenfolge muss ebenfalls bis zur Ergebnisfindung beibehalten werden.

Jede Schuss-Serie beinhaltet einen Strafstoß pro Mannschaft. Alle Spieler und Auswechselspieler, einschließlich der Torhüter, dürfen die Neunmeter ausführen. Ein Spieler darf erst ein zweites Mal antreten, wenn alle teilnahmeberechtigten Spieler ihren Strafstoß geschossen haben. Die Spieleranzahl wird auf die Mannschaft reduziert, die weniger Spieler hat. Die Serien werden so oft wiederholt wie nötig, um eine Siegermannschaft zu bestimmen.

8. Verwarnung und Feldverweis

Der Schiedsrichter kann einen Spieler ermahnen, mit einer gelben Karte bestrafen und bei Bestrafung mit einer zweiten gelben Karte oder in schweren Verstößen auf Dauer (Gelb/Rote Karte) des Spielfeldes verweisen. Nach Ablauf von zwei Strafminuten ab dem Zeitpunkt eines Feldverweises darf ein Spieler den ausgeschlossenen Spieler ersetzen. Bei einer roten Karte entscheidet die Turnierleitung nach der Schwere des Vergehens über die Dauer der Sperre (mindestens aber ein Spiel) und eine Meldung an die Rechtsinstanz a (bei Vereinsspielern)

9. Turnierleitung

Die Turnierleitung besteht aus mind. einer Person (Beauftragte des SWFV) und ist für die endgültigen Entscheidungen von im Reglement nicht vorgesehenen Fällen zuständig. Die Anordnungen der Turnierleitung sind für alle Beteiligten verbindlich. Ihre Entscheidungen sind unanfechtbar.

10. Schiedsrichter

Jedes Spiel wird durch zwei Schiedsrichter geleitet.

11. Ausstattung der Mannschaften

Jede Mannschaft muss über einen Satz nummerierte Trikots oder Hemden verfügen. Bei gleicher Spielkleidung hat die im Spielplan erst genannte Mannschaft Leibchen überzuziehen.

12. Ausrüstung der Spieler

Ein Spieler darf keine Kleidungsstücke oder Ausrüstungsgegenstände tragen, die für ihn oder für einen anderen Spieler gefährlich sind (einschließlich jeder Art von

Schmuck). Die zwingend vorgeschriebene Grundausrüstung eines Spielers besteht aus Trikot oder Hemd (nummeriert) und kurzer Hose. Der Torwart darf lange Hosen tragen. Schuhwerk ist nicht erlaubt. Schutzbrillen aus Plastik und elastische Knöchelschoner ohne feste Stützen oder Fußbandagen sind hingegen zulässig.

13. Spielfeld

Die Spiele werden auf einem Sand-Spielfeld mit den FIFA-Regeln entsprechenden Abmessungen und Abgrenzungen ausgetragen. Ausnahmen sind möglich.

14. Auswechslungen

Eine Auswechslung kann bei laufendem oder unterbrochenem Spiel in der eigenen Wechselzone erfolgen. Ein Wiedereinwechseln ist möglich.

15. Der Doppelrückpass zum Torwart

Dem Torwart ist es nicht erlaubt, den Ball mit seinen Händen oder Armen absichtlich zu berühren, wenn ihm der Ball von einem Mitspieler ein zweites Mal zugespielt wird (einschließlich Kopfball), ohne dass ein Spieler des anderen Teams den Ball dazwischen berührt hat.

Bei Zuwiderhandlung wird dem gegnerischen Team ein direkter Freistoß vom imaginären Anstoßpunkt zugesprochen. Bei der ersten Rückgabe des Balles von einem Spieler zu seinem Torhüter zeigt der Schiedsrichter diesen Pass durch Hochheben seines Armes an.

16. Direkte Freistöße

Freistöße können stets direkt und müssen innerhalb von fünf Sekunden nach Freigabe des Balls ausgeführt werden. Die Spieler dürfen keine Mauer bilden. Der gefoulte Spieler muss den Freistoß selber ausführen, es sei denn, er hat sich schwer verletzt. In diesem Fall wird der Freistoß vom Spieler ausgeführt, der für ihn eingewechselt wird. Dem verletzten Spieler ist es untersagt in der gleichen Halbzeit das Spiel ein erneutes Mal zu betreten. Der Spieler, der den Freistoß ausführt, darf mit seinen Füßen oder dem Ball einen kleinen Sandhügel bilden, um den Ball darauf zu positionieren.

17. Ort der Freistoßausführung

Direkter Freistoß in der gegnerischen Platzhälfte

Wird ein direkter Freistoß in der Platzhälfte des fehlbaren Teams ausgeführt, stellen sich alle Spieler mit Ausnahme des Schützen und des Torhüters des gegnerischen Teams wie folgt auf:

- innerhalb des Spielfelds,
- mindestens 5m vom Ball entfernt, bis dieser im Spiel ist,
- hinter oder neben dem Ball



Direkter Freistoß aus der eigenen Hälfte oder vom imaginären Anstoßpunkt:

Wird ein direkter Freistoß in der Platzhälfte des Teams ausgeführt, gegen das das Vergehen begangen wurde, stellen sich alle Spieler mit Ausnahme des Schützen und des Torhüters des gegnerischen Teams wie folgt auf:

- innerhalb des Spielfeldes
- mindestens 5m vom Ball entfernt, wobei mit Ausnahme des Torhüters des gegnerischen Teams, der in seinem Strafraum bleiben darf, kein Spieler im Bereich zwischen dem Ball und dem gegnerischen Tor stehen darf, bis der Ball gespielt ist.