

## **Regelwerk / Bogaloo Futbol Cup 2007**

### 1. Teilnahme:

Die Teilnahme am Bogaloo Futbol Cup wird nach Empfang des Anmeldeformulars und Anmeldegebühr vom Club Bogaloo schriftlich bestätigt. Mannschaften, die bereits bei früheren Turnieren teilgenommen haben, bekommen eine Einladung, alle anderen und neuen Mannschaften können sich über die Internetseite anmelden. Aufgrund der großen Nachfrage wird das Turnier auf 32 Mannschaften begrenzt. Die Anmeldung und Begleichung der Anmeldegebühr muss bis spätestens 06.07.2007 abgegeben bzw. überwiesen sein.

### 2. Das Spielfeld:

Gespielt wird auf Kleinfeld, d.h. der Platz hat in etwa die Größe eines halben Fußballplatzes. Jeweils zwei Gruppen teilen sich ein Spielfeld, d.h. die Spieltage zweier Gruppen finden abwechselnd auf den ihnen zugeteilten Plätzen statt.

### 3. Anzahl der Spieler:

Der Spielerkader einer Mannschaft ist auf 15 Spieler begrenzt. Auf dem Spielfeld stehen fünf Feldspieler und ein Torwart.

### 4. Eröffnung des Spiels:

Das Spiel wird zu Beginn, nach der Halbzeit, sowie nach jedem Tor durch Anstoß eröffnet. Hierbei muss der Ball von der Mitte des Spielfeldes leicht nach vorne gespielt werden. Ist dies nicht der Fall wird der Anstoß wiederholt. Der Gegner steht dabei in seiner Hälfte und muss zum Ball etwa drei Meter Abstand halten. Sobald ein zweiter Spieler der anstoßenden Mannschaft den Ball berührt, ist das Spiel eröffnet. Nach einem Treffer hat das Team Anstoß, welches das Tor kassiert hat. Zu Beginn des Spiels hat die auf dem Spielplan erstgenannte Mannschaft Anstoß.

### 5. Aus:

Der Ball ist im Aus, sobald der Ball mit vollem Umfang die jeweilige Auslinie überquert hat. Geht der Ball ins Seitenaus, eröffnet das Team, welches den Ball nicht ins Aus manövriert hat, das Spiel mit einem Einwurf. Geht der Ball ins Toraus, wird das entweder mit Abstoß oder mit Eckball wieder eröffnet. Spielt ein Team den Ball ins Toraus der eigenen Hälfte\*, so erhält die gegnerische Mannschaft einen Eckstoss. Der Gegner hat bei einem Eckstoss drei Meter Abstand zum Ball zu halten. Spielt ein Team den Ball ins Toraus der gegnerischen Hälfte\*, so erhält die andere Mannschaft einen Abstoß. Hierbei muss der ruhende Ball aus dem Strafraum herausgespielt werden. Ist dies nicht der Fall, wird der Abstoß wiederholt.

\* als eigene Hälfte wird die Seite des Spielfeldes bezeichnet, in der das zu verteidigende Tor steht. Die andere Seite stellt die gegnerische Hälfte dar.

### 6. Gültige Treffer:

Bei einem Tor muss der Ball, analog zu Aus, die Torlinie in vollem Umfang überquert haben. Tore können nur von der gegnerischen Hälfte aus erzielt werden, die Mittellinie zählt hierbei zur gegnerischen Hälfte.

### 7. Abseits:

Die Abseitsregel tritt nicht in Kraft. Es wird also kein Abseits geahndet.

## 8. Der Torhüter:

Dem Torhüter ist es erlaubt im Strafraum der eigenen Hälfte den Ball mit der Hand zu spielen. Spielt ein Mitspieler allerdings gewollt zum eigenen Torhüter, so darf dieser den Ball nicht mit den Händen aufnehmen, dies gilt ebenso bei Einwurf zum Torhüter. Wird das Spielgerät mit dem Kopf zurückgespielt, so darf der Torhüter mit den Händen an den Ball. Falls der Torwart den Ball bei einem Rückpass trotzdem mit der Hand spielt, hat der Schiedsrichter auf indirekten Freistoss für das gegnerische Team zu entscheiden. Bei Eckbälle und hohen Flanken darf der Torhüter im eigenen Strafraum nicht behindert werden. Wird der Torhüter zu hart attackiert, so hat der Schiedsrichter auf Freistoss für den Tormann zu entscheiden.

## 9. Handspiel:

Der Schiedsrichter hat auf Handspiel zu entscheiden, wenn ein Spieler den Ball absichtlich mit Hand spielt. Vereitelt ein Feldspieler durch absichtliches Hand eine klare Torchance, hat der Schiedsrichter dem Spieler die Gelbe Karte zu zeigen. Verhindert ein Feldspieler durch ein absichtliches Handspiel einen Torerfolg, so hat der Schiedsrichter diesem eine Rote Karte zu zeigen. Zur Hand zählen die Handflächen, Ober- und Unterarm, sowie die Schulter. Das Spiel wird nach einem Handspiel mit indirektem Freistoss für das andere Team fortgesetzt.

## 10. Foulspiel:

Fouls werden generell mit indirektem Freistoss für das andere Team geahndet. Einzige Ausnahme ist ein Foul in im eigenen Strafraum. Dies führt zu einem Strafstoß. Dieser wird direkt ausgeführt.

### Arten des Foulspiels:

Beinstellen: bei Absicht und/oder Vereitelung einer klaren Torchance kann der Schiedsrichter dem Foul spielenden Spieler die Gelbe-, bei einer Notbremse gar die Rote Karte zeigen.

Tackling/Grätsche: eine Grätsche gilt als Foulspiel, wenn zuerst der Gegenspieler und nicht der Ball gespielt wird, oder wenn das Tackling von hinten ist. Bei gestrecktem Bein ist eine Grätsche immer als Foulspiel zu werten. Ansonsten hat der Schiedsrichter bei zu hartem Einsteigen (Grätsche mit Anlauf/Beinschere) ebenfalls auf Foulspiel zu entscheiden. Wird bei einer Grätsche eine Verletzung des Gegenspielers billigend in Kauf genommen, so ist der Foul spielende Spieler mit einer Gelben Karte zu bestrafen, gefährdet er ganz bewusst die Gesundheit des Gegenspielers (eine Verletzung ist wahrscheinlich) oder steigt er von hinten mit zwei gestreckten Beinen ein, so hat der Schiedsrichter den Übeltäter mit einer Roten Karte vom Platz zu stellen.

Festhalten/Trikotzupfen: Wird hierdurch ein viel versprechender Angriff unterbunden, so muss das Foul mit einer Gelben Karte geahndet werden.

Tätigkeit: Der Spieler, der die Tätigkeit begeht wird des Feldes verwiesen und vom restlichen Turnier ausgeschlossen.

## 11. Gelbe und Rote Karten:

Die Gelbe Karte gibt es bei Regelverstößen wie:

- siehe Punkt 10
- unsportlichem Verhalten
- Angehen des Schiedsrichters oder Gegenspieler
- falscher Wechsel

Eine Gelbe Karte ist immer mit einer Zeitstrafe von zwei Minuten zu verbinden, d.h. die Mannschaft mit dem bestraften Spieler muss zwei Minuten in Unterzahl spielen. Es gibt keine Gelb-Roten Karten.

Die Rote Karte gibt es bei Regelverstößen wie:

- siehe Punkt 10
- starke Beleidigung oder körperliche Gewalt
- Missachtung der Spielleitung
- grobe Unsportlichkeit

Eine Rote Karte zieht den Ausschluss des bestraften Spielers für das restliche Turnier nach sich. In vielen Situationen muss der Schiedsrichter nach Ermessen entschieden, je nachdem wie schlimm er einen Regelverstoß wertet. Die Entscheidungen des Schiedsrichters sind unantastbar.

## 12. Freistöße und Strafstoß:

Alle Freistöße werden indirekt ausgeführt, d.h. der den Freistoss ausführende Spieler muss den Ball an einen anderen Spieler mit dem Fuß weiterspielen. Bei jedem Freistoss haben die Gegenspieler einen Mindestabstand von drei Meter einzuhalten. Schießt der den Freistoss ausführende Spieler direkt in das gegnerische Tor, ohne dass ein anderer Spieler der eigenen oder gegnerischen Mannschaft den Ball berührt, hat der Schiedsrichter auf Abstoß zu entscheiden. Der Strafstoß wird vom markierten Punkt auf dem jeweiligen Platz direkt ausgeführt.

Bei bisher nicht behandelten Spielunterbrechungen kann der Schiedsrichter die Partie wieder mit einem Schiedsrichterball fortsetzen, z.B. bei Spielunterbrechung, wenn ein Spieler verletzt am Boden liegt. Hierbei muss der Ball zuerst den Boden berühren, erst danach ist das Spiel wieder eröffnet.

## 13. Spielzeit:

Die Spielzeit in der Vorrunde beträgt 2x7 Minuten. Ab dem Achtelfinale beträgt die Spielzeit 2x10 Minuten. In der Trostrunde beträgt die Spielzeit weiterhin 2x7 Minuten. Alle Spielzeiten können aber durch Zeitdruck von der Spielleitung geändert werden. Dies hat die Spielleitung oder der Schiedsrichter den betroffenen Mannschaften mitzuteilen. In der Finalrunde gibt es keine Verlängerung. Es findet sofort ein 7m-Schießen statt, bei dem der Sieger ermittelt wird.

## 14. Wechsel:

Fliegende Wechsel\*\* sind nur an der Seitenlinie gestattet und die Anzahl an Auswechslungen ist unbegrenzt. Der aktive Spieler muss zuerst den Platz verlassen, ehe der neu ins Spiel kommende Spieler den Platz betreten darf. Jede Mannschaft darf nur die auf die jeweilige Mannschaft angemeldeten Spieler einsetzen. Der Mannschaftskader muss vor Turnierbeginn der Turnierleitung gemeldet werden. Wechselfehler werden mit einer Gelben Karte für den einzuwechselnden Spieler geahndet.

\*\* Unter Fliegenden Wechsel versteht man den unbegrenzten Austausch von Spieler einer Mannschaft. Es dürfen nur Spieler ein- und ausgewechselt werden, die dem angemeldeten Kader angehören.

## 15. Turnierzusammenstellung:

Gespielt wird in acht Vierergruppen - Jeder gegen Jeden einmal. Die Viertelfinalisten des letztjährigen Turniers werden gesetzt. Falls ein letztjähriger Viertelfinalist in diesem Jahr nicht antreten sollte, wird dieser Platz per Los vergeben. Alle restlichen Mannschaften werden ebenfalls per Los ihren Gruppen zugeteilt. Bei jeder Gruppe qualifizieren sich Gruppenerster und Gruppenzweiter für die Finalrunde. Die Gruppendritten und Gruppenvierten kommen in die Trostrunde. Die Finalrunde besteht aus Achtelfinale (evtl.), Viertelfinale, Halbfinale, Spiel um Platz 3 und Finale. Die Trostrunde beginnt mit dem Trostrunden-Achtelfinale und wird analog zur Finalrunde durchgeführt. Die Platzierungen werden folgendermaßen festgelegt: Turniersieger ist diejenige Mannschaft, die das Finale der Finalrunde gewonnen hat. Zweiter Sieger ist der Verlierer des Finals der Finalrunde. Dritter Sieger ist der Sieger der Spiels um Platz 3 der Finalrunde. Vierter Sieger ist der Verlierer des Spiels um Platz 3. Fünfter Sieger sind alle ausgeschiedenen Viertelfinalisten. Neunter Sieger sind alle ausgeschiedenen Achtelfinalisten. Die Platzierungen 17 bis 32 werden analog zur Finalrunde aus den Ergebnissen der Trostrunde ermittelt. Der vollständige Spielplan wird jeder Mannschaft vor dem Beginn des Turniers überreicht. Zusätzlich wird der Spielplan auf der Homepage [www.bogaloo.de](http://www.bogaloo.de) übersichtlich und verständlich für alle dargestellt.

## 16. Zu beachten:

Die Entscheidungen der Turnierleitung und der Schiedsrichter sind zu respektieren. Die von der Turnierleitung kommunizierten Anstoßzeiten sind verbindlich. Gegebenenfalls zu verhängende Sanktionen, wie ein als verloren