



## Turnierbestimmungen:

Die Turniere werden nach den Durchführungsbestimmungen für Turniere“ des WFV sowie die nachstehenden Turnierbestimmungen durchgeführt.  
Die Anweisungen der Turnieraufsicht sind für alle Beteiligten verbindlich.

## Turnierberechtigung:

Vor Turnierbeginn ist der Turnierleitung eine in guter Qualität ausgedruckte DFBNet Spielberechtigungsliste mit Lichtbildern, auf der die Spieler klar und eindeutig zu erkennen sind, vorzulegen. Spieler, die für Freundschaftsspiele freigegeben sind, können bei Turnieren eingesetzt werden.

Vereine, die dies nicht erfüllen können, spielen „außer Konkurrenz“. Die Ergebnisse der Spiele werden mit 0:3 als verloren gewertet.

Die erforderlichen Dokumente sind spätestens 30 Minuten vor dem ersten Spiel bei der Turnierleitung abzugeben. Ein späteres Nachtragen von Spielern ist zulässig.

## Spielberechtigte Jahrgänge / Spielzeit:

Bambini: Jg. 2018 & 2019 / 1 x 10 Minuten  
F-Jugend: Jg. 2016 & 2017 / 1 x 10 Minuten  
E-Jugend: Jg. 2014 & 2015 / 1 x 12 Minuten  
D-Jugend: Jg. 2012 & 2013 / 1 x 12 Minuten

## Spielfelder / Anzahl Spieler:

Bambini: Funino-Spielfeld (3 vs. 3) / 2 Mannschaften  
(leistungsstark und leistungsschwach) max. 6 Spieler pro Team  
F-Jugend: Minispielfeld (4 Feld- und 1 Torspieler) / max. 9 Spieler pro Team  
E-Jugend: Kleinspielfeld (6 Feld- und 1 Torspieler) / max. 11 Spieler pro Team  
D-Jugend: Kleinspielfeld (6 Feld- und 1 Torspieler) / max. 11 Spieler pro Team

## Auswechslungen:

Für die F- bis D-Jugendmannschaften sind beliebig viele Auswechslungen zugelassen und dürfen nur bei Spielunterbrechungen durchgeführt werden. Die Wechsel erfolgen an der Mittellinie.

Die Bambini wechseln ihre Mannschaften mit dem Pfiff des Turnierleiters/Schiedsrichters, der ca. alle 3 Minuten erfolgt.

Bei Mannschaften mit sechs Spielern werden drei Spieler jeder Mannschaft aus- und drei neue Spieler eingewechselt („Blockwechsel“). Bei Mannschaften mit weniger als sechs Spielern verbleiben ein, zwei oder alle Spieler auf dem Feld. Der Spieler, der beim Pfiff zuletzt im Ballbesitz war, übergibt den Ball mit der Hand an den für ihn eingewechselten Spieler. Wenn alle neu eingewechselten Spieler auf dem Feld sind, geht es sofort weiter.



### **Leibchenpflicht:**

Bei Farbgleichheit der Trikots erhält die im Spielplan an erster Stelle genannte Mannschaft Leibchen.

### **Anspiel / Zeitnahme:**

Die erstgenannte Mannschaft im Spielplan hat Anstoß. Die Zeitnahme erfolgt durch die Schiedsrichter.

### **Abseitsregel:**

Die Abseitsregel ist für sämtliche Turniere aufgehoben.

### **Tabelle / Spielwertung:**

Haben zwei oder mehrere Mannschaften in der Tabelle dieselbe Punktzahl, entscheidet als erstes Kriterium der direkte Vergleich über den Tabellenplatz. Ergibt der direkte Vergleich ein Unentschieden, ist die Mannschaft besser platziert, die das bessere Torverhältnis aufweist. Bei gleichem Torverhältnis entscheidet die Anzahl der geschossenen Tore. Sind alle Kriterien identisch, entscheidet ein Neunmeterschießen über den Tabellenplatz.

### **Strafstöße / Entscheidung durch Strafstoßschießen:**

Strafstöße erfolgen von der Strafstoßmarkierung (9 Meter). Für das Strafstoßschießen bestimmt jede Mannschaft drei Spieler (aus dem Mannschaftsbogen), die dieses bis zur Entscheidung durchführen.

### **Schiedsgericht:**

In Streitfällen entscheidet das Schiedsgericht. Es besteht aus der Turnieraufsicht als Vorsitzendem, dem Jugendleiter der Sportfreunde Lauffen e.V. oder dessen Vertreter sowie einem neutralen Vertreter eines teilnehmenden Vereines. Die Entscheidungen des Schiedsgerichts sind unanfechtbar.

### **Warmmachmaterialien:**

Bälle, Leibchen, Hütchen etc. zum Warmmachen werden vom Veranstalter nicht gestellt.



### Haftungsausschluss:

Für Wertsachen und Garderobe wird vom Veranstalter Sportfreunde Lauffen e.V. keine Haftung übernommen.

### Informationen für Trainer, Betreuer, Eltern und Zuschauer:

Die Zuschauer müssen hinter der Barriere bleiben. Das Betreten des Spielfeldes bzw. Rasens ist nur den Trainern, Mannschaftsbetreuern und Auswechselspielern gestattet.

