



Der Einfachheit wird nachfolgend nur die männliche Form des Wortes „Spieler“ genannt. Selbstverständlich gelten die Ausführungen auch für Spielerinnen.

E-Kids-Turniere 2009/10

Spielregeln

1. Spieldauer

Ein Spiel dauert 24 Minuten (2 x 12 Minuten). Die Halbzeitpause dauert 2 Minuten.

2. Teamgrösse

Ein Team besteht aus 7 (Minimum) bis 14 (Maximum) Spielern, inkl. Torhüter.
Pro Team befinden sich 3 Feldspieler und der Torhüter gleichzeitig auf dem Feld.

Einsatz in verschiedenen Teams: Grundsätzlich ist der Einsatz in verschiedenen Teams verboten. Besteht ein Team nach einem verletzungsbedingten Ausfall während des Turniers aus weniger als 7 Spielern, ist es zur Aufrechterhaltung des Spielbetriebs erlaubt, Spieler eines anderen Teams mitspielen zu lassen, wenn

- a) der gegnerische Trainer einverstanden ist
- b) der „neue“ Spieler das Team nicht stärker macht

3. Spielerwechsel

Der Einsatz eines Blockes dauert immer 90 Sekunden. Nach 90 Sekunden zeigt die Signal-CD den Wechsel an. In diesem Moment müssen alle Feldspieler das Feld verlassen. Die neuen Spieler werden dem Teambericht entsprechend fortlaufend eingesetzt.

Bsp. bei 9 Feldspielern:

1. Einsatz = Nr. 2+4+6, 2. Einsatz = Nr. 5+3+9, 3. Einsatz = Nr. 7+8+10, 4. Einsatz = Nr. 2+4+6, usw.

Bsp. bei 8 Feldspielern:

2+4+6, 5+3+9, 7+8+2, 4+6+5, 3+9+7, 8+2+4, usw.

Bsp. bei 10 Feldspielern:

2+4+6, 5+3+9, 7+8+10, 11+2+4, 6+5+3, 9+7+8, 10+11+2, usw

Die Reihenfolge der eingesetzten Spieler darf während eines Spiels nicht mehr verändert werden. Eine Ausnahme bildet die erzwungene Änderung wegen eines verletzungsbedingten Ausfalls.

Doppeleinsätze: Grundsätzlich verbietet das Reglement Doppeleinsätze. Werden Doppeleinsätze in Betracht gezogen, kann dies nur erfolgen, wenn

- a) der Trainer der gegnerischen Mannschaft damit einverstanden ist
- b) der Doppeleinsätze leistende Spieler in jedem Spiel gewechselt wird
- c) 11 Feldspieler eingesetzt werden, damit zur Vereinfachung mit 4 kompletten Blöcken gespielt werden kann
- d) Nur jeweils ein Spieler pro Spiel Doppeleinsätze leistet

Rutschsystem: Zur einfacheren Abwicklung der Wechsel empfiehlt sich das Rutschsystem auf der Bank. Den Kindern wird vor dem Spiel gemäss dem Einsatzplan mitgeteilt, wer auf der Bank neben wem sitzt. Als Ausgangslage gilt die Reihenfolge vor dem ersten Einsatz. Diese Sitzregelung wird während des ganzen Spiels beibehalten. Kommen drei Spieler vom Feld, schliessen sie wieder hinten an gemäss der Sitzreihenfolge.

Spielerausfall: Fällt ein Spieler während eines Spiels verletzt aus, meldet dies der Trainer sofort dem Spielleiter. In diesem Fall rutschen die nächstfolgenden Spieler um eine Position nach vorne, der Wechselrhythmus bleibt bestehen.

Forfait-Niederlage: Hält sich ein Trainer nicht an die Wechselreihenfolge, kann dies vom Turnierleiter geahndet und das Spiel mit 0:5 forfait gegen das fehlbare Team gewertet werden.

Torhüter: Um die motorische Ausbildung der Kinder zu fördern, sollen im Laufe einer Saison verschiedene Torhüter eingesetzt werden. Dies ermöglicht den Kindern zudem das Sammeln von Erfahrungen auf verschiedenen Spielpositionen.

4. Ballbesitz nach Wechsel

Die Mannschaft, die beim Unterbruch in Ballbesitz war, nimmt das Spiel mit einem Freischiess beim nächstliegenden Bullypunkt wieder auf. Der Spielleiter muss das Spiel freigeben. **War der Ballbesitz unklar, kann der Spielleiter ein Bully beim nächstgelegenen Bullypunkt anordnen.**

5. Torerfolge

Nach einem Torerfolg zieht sich die erfolgreiche Mannschaft hinter die eigene Mittellinie zurück. Sobald dies geschehen ist, gibt der Spielleiter (Schiedsrichter) die Partie wieder frei. Das „Anspiel“ erfolgt vom Torhüter jener Mannschaft, die ein Tor erhalten hat. Er wirft den Ball einem seiner Mitspieler zu. Ab diesem Moment darf der Gegner wieder die Mittellinie überqueren.

5. Fouls/Vergehen

Begeht ein Spieler ein Foul oder ein nicht korrektes Vergehen (z.B. Bodenspiel, Kopfball, Handball, mit beiden Beinen aufspringen), wird das Spiel unterbrochen. Der Spielleiter klärt den fehlbaren Spieler über sein Vergehen auf und zeigt am Ort des Geschehens einen Freistoss für den Gegner an. Abstand der Mauer: mindestens 2 Meter.

6. Strafen

Es werden keine 2-Minuten-Strafen ausgesprochen. Wird ein Spieler während eines Einsatzes mehrmals „straffällig“, kann der Spielleiter diesen Spieler für die verbleibende Einsatzzeit seines Blockes zurück auf die Bank schicken, damit er sich dort wieder beruhigt. Der Einsatz der betroffenen Mannschaft wird mit zwei Spielern beendet.

7. Rangliste

Es wird keine Saison-Rangliste erstellt.

8. Punkte/Rangierung

Die einzelnen Turnier-Rangierungen stehen an zweiter Stelle, an erster Stelle steht die Spielmöglichkeit möglichst vieler Kids.

Für einen Sieg werden 3 Punkte vergeben, für ein Unentschieden 1 Punkt, die Verlierer erhalten keine Punkte.

Die Tabelle wird nach folgenden Werten ermittelt:

1. Anzahl Punkte
2. Tordifferenz
3. Anzahl geschossener Tore
4. direkte Begegnungen

Sollten nach Anwendung dieser vier Werte immer noch zwei Teams an gleicher Stelle klassiert sein, werden sie in der Schlussrangliste auf dem gleichen Platz klassiert. Die nachfolgenden Teams rutschen einen Rang zurück.

9. Spielleitung

Die Spielleiter (Schiedsrichter) werden vom Organisator gestellt und aufgeboden.

Vorzugsweise werden Trainer, J+S-Leiter oder Schiedsrichter eingesetzt. Der Spielleiter soll volljährig (18 Jahre) sein.

10. Torgrösse

Für alle offiziellen Spiele der E-Kids-Turniere werden die Tore verkleinert. Die Torverkleinerung wird oben an der Querlatte und an den beiden Pfosten angebracht. Das Tor wird so um 25 cm in der Höhe verkleinert.

11. Alterskontrolle

Die Trainer erachten es grundsätzlich als Ehrensache, keine Spieler einzusetzen, die älter als 9 Jahre sind (für die Saison 2009/10 = Jahrgang 2000 als ältester Jahrgang). Die Jahrgänge der Spieler werden vom Spielleiter mittels ID (oder ID-Kopie) kontrolliert.

12. Trainerbesprechung/Teambericht

30 Minuten vor der ersten Partie, für die Morgenturniere um 8.30 Uhr und für die Nachmittagsturniere um 12.30 Uhr, findet beim Spielsekretariat eine Trainerbesprechung mit dem Turnierleiter statt. Dort werden offene Punkte besprochen, die Teamberichte ausgefüllt/abgegeben und die Alterskontrolle mittels ID oder ID-Kopien durch den Spielleiter durchgeführt.