



## Regulamento do torneio 2024

O torneio será realizado de acordo com as diretrizes da Württemberg Football Association (a partir de julho de 2018) para jogos de futebol na Arena Hohenlohe. Além disso, os regulamentos do torneio da BWK ArenaCup devem ser observados:

1. Os jogos serão disputados em uma rodada preliminar no sábado/domingo, uma rodada intermediária e uma rodada final no domingo
2. Uma equipe pode ser composta por no máximo 10 jogadores, dos quais 5 podem estar em campo por vez (1 guardaredes e 4 jogadores de campo).
3. O guardaredes não deve cruzar a linha central.
4. Os suplentes, treinadores, pessoal de apoio e fisioterapeutas ficam no banco de suplentes atrás da baliza durante o jogo da sua equipa. Pode ser alterado "on the fly", ou seja, enquanto o jogo está em execução. O jogador a ser substituído deve ter deixado o campo de jogo antes que o jogador a ser substituído entre no campo de jogo. A substituição é possível.
5. Somente jogadores juniores nascidos após 1º de janeiro de 2008 e com um passe de jogador válido (por exemplo, lista de elegibilidade de jogadores da DFBnet) podem ser usados.
6. Todas as listas de registro de equipe devem ser submetidas à administração do torneio até 60 minutos antes do início do torneio. A lista de inscritos das equipes deve ser preenchida em letras maiúsculas e na ordem numérica dos números das camisas válidas para todo o torneio. Os jogadores devem poder identificar-se com um documento oficial (bilhete de identidade, passaporte).
7. O campo de jogo é composto por relva sintética. É jogado com banda completa a volta. A área de penalidade é marcada como uma área de gol retangular. Os portões têm 5,00 m de largura e 2,00 m de altura. A marca dos 9 m é marcada e equivale à marca do pênalti. Se a bola for jogada de lado sobre o ringue, ela deve ser colocada em jogo por meio de um chute inicial. Ao jogar por cima da barreira da baliza, é executado um pontapé de canto ou pontapé de baliza / lançamento de baliza. O guardaredes pode colocar a bola em jogo à vontade. Se o pontapé de baliza/saída de baliza ultrapassar o seu meio-campo (linha central) sem que outro jogador tenha tocado na bola, deve ser marcado um pontapé-livre indireto da linha central. É jogado com a regra do passe para trás.
8. A duração dos jogos é 1 x 12 minutos sem mudança de lado.
9. A primeira equipe do calendário começa pela direita, como visto pelos organizadores do torneio, tem o pontapé inicial e deve mudar se ambas as equipes usarem o mesmo kit. Todas as equipes devem trazer pelo menos dois conjuntos de camisas em cores diferentes.



10. O jogo é disputado em três grupos de cinco equipes cada. Para a rodada intermediária (4 serias de 3 cada) qualificam as quatro primeiras equipes dos grupos A a C. O primeiro e o segundo colocados em cada temporada da fase intermediária qualificam-se para as quartas-de-final.
11. Nas rodadas preliminares e intermediárias, após empate em pontos e golos, quanto mais golos marcados e aí decidir o confronto direto. Se nenhuma das opções acima se aplicar, uma disputa de pênaltis de 9m ocorrerá. Em caso de empate nas quartas de final, semifinais e disputa do 3º lugar, haverá uma disputa de pênaltis de 9m. Apenas a final será prorrogada por 1 x 5 minutos.
12. No caso de uma penalidade de tempo, o jogador afetado deve deixar o campo por 2 minutos. Se a equipe penalizada sofrer um golo durante este tempo de penalidade, a penalidade de tempo será dispensada. As penalidades de tempo são cumpridas sob a supervisão de um segundo árbitro na administração do torneio
13. Se um jogador for expulso com cartão vermelho, o jogador em questão é eliminado do torneio. A equipe deve terminar o jogo em questão completamente em desvantagem numérica. A penalidade de tempo deve ser cumprida na administração do torneio e é monitorada pelo árbitro.
14. O uso de caneleiras é obrigatório. Os jogadores só podem jogar com sapatos indoor e sapatos multi-cam (sem sapatos cam!). Consulte as páginas 4 e 5 para exemplos de imagens.
15. No tiro de 9m, cada equipe nomeia cinco atiradores. Se houver empate após essas cinco penalidades, os mesmos atiradores serão prorrogados até que a decisão seja tomada. A ordem dos atiradores pode ser alterada.
16. No pontapé inicial e em todos os reinícios do jogo – isso inclui flambagem! – os adversários devem estar a pelo menos 3 m de distância da bola.
17. Se a bola tocar o teto ou um objeto que não pertença ao campo de jogo, um tiro livre indireto será marcado abaixo do ponto em que a altura permitida for excedida. Se a bola pular do teto diretamente para o gol, o jogo será reiniciado com um tiro de meta ou escanteio.
18. Todas as equipes participantes do torneio participam da cerimônia de abertura no sábado. Os lugares 1 a 15 participam da cerimônia de encerramento e da premiação no domingo.
19. As seis primeiras equipes classificadas se classificaram automaticamente para participar do próximo torneio em janeiro de 2024.
20. Como parte da cerimônia de premiação, no domingo, também serão premiados o artilheiro, o melhor guardaredes e o melhor jogador de campo do torneio.



Estes são formados por um júri constituído pelos treinadores dos clubes participantes. As folhas de avaliação entregues devem ser preenchidas em letra de forma legível o mais tardar antes da partida do 3º ao 4º lugar e enviadas ao diretor do torneio

21. Todas as equipes recebem um troféu.
22. A responsabilidade do organizador pela perda ou roubo de roupas. Objetos de valor etc. não serão aceitos. Cada participante do torneio é para responsável por sua própria propriedade.
23. O organizador não assume nenhuma responsabilidade por acidentes e quaisquer consequências financeiras resultantes.

**No curso de uma comunicação clara e para eliminar antecipadamente mal-entendidos, destacamos expressamente os seguintes pontos:**

1. O guardaredes não deve cruzar a linha central.
2. O guardaredes não pode pegar a bola com a mão ao passar para trás (regra do passe para trás).
3. Tiro de meta ou tiro de meta fora da linha
4. Sem rolar, apenas chutando.
5. O tiro de saída deve ser indireto.
6. Existem apenas tiros livres indiretos.
7. Se o jogador receber um cartão vermelho, ele é eliminado do torneio. O jogo correspondente deve ser concluído com uma minoria.
8. As penalidades de tempo são cumpridas sob a supervisão de um segundo árbitro na administração do torneio.
9. A disputa de pênaltis será disputada apenas com cinco arremessadores. Mesmo que haja empate, esses cinco arremessadores continuarão atirando até que a decisão seja tomada. A ordem dos atiradores pode ser alterada. É obrigatório o uso de caneleiras. Os jogadores só podem jogar com tênis indoor/sapatos multi-câmera. Consulte as páginas 4 e 5 para exemplos de imagens.



