

Turnierbestimmungen 2026

Das Turnier wird nach den aktuellen Richtlinien des Württembergischen Fußballverbandes für Fußballspiele in der Arena Hohenlohe durchgeführt. Des Weiteren sind die Turnierbestimmungen des BWK-ArenaCups zu beachten:

Turnier und Spielplan.....	1
Spielzeiten.....	2
Spielfeld und Schuhe.....	2
Mannschaftsgröße und Jahrgang.....	2
Organisatorische Vorgaben.....	2
Tabellenwertung und Golden-Goal-Modus.....	2
Regelwerk.....	3
Strafen.....	4
Haftung.....	4
Schuhe.....	5

Turnier und Spielplan

1. Die Spiele werden in einer Vorrunde am Samstag/Sonntag, einer Zwischenrunde und einer Endrunde am Sonntag ausgetragen.
2. In der Vorrunde wird in drei Gruppen zu je fünf Mannschaften gespielt. Für die Zwischenrunde (4 Staffeln zu je 3 Mannschaften) qualifizieren sich jeweils die ersten vier Mannschaften der Gruppen A bis C. Die jeweils Gruppenletzten spielen in einer 5. Staffel die Plätze 13-15 aus. Die Tabellenersten und –zweiten der Staffeln 1-4 der Zwischenrunde qualifizieren sich für das Viertelfinale.
3. An der Eröffnungsfeier am Samstag nehmen alle am Turnier teilnehmenden Mannschaften teil. An der Schlussfeier und der Siegerehrung am Sonntag nehmen die Plätze 1 - 15 teil.
4. Die ersten sechs platzierten Teams haben sich automatisch zur Teilnahme am nächsten Turnier im Januar 2027 qualifiziert.
5. Im Rahmen der Siegerehrung am Sonntag erfolgt auch eine Auszeichnung des Torschützenkönigs, des besten Torspielers und des besten Feldspielers des Turniers. Diese werden von einer Jury, bestehend aus den Trainern der teilnehmenden Vereinen, gewählt. Die ausgeteilten Bewertungsbogen sind spätestens vor dem Spiel um Platz 3 – 4 in gut leserlicher Druckschrift ausgefüllt, bei der Turnierleitung abzugeben.
6. Alle Mannschaften erhalten einen Pokal.

Spielzeiten

7. Die Spielzeiten der Spiele betragen 1x 10 Minuten ohne Seitenwechsel. Die Spielzeiten der Einlagespiele betragen 1x 8 Minuten ohne Seitenwechsel.

Spielfeld und Schuhe

8. Das Spielfeld besteht aus Kunststoffrasen. Es wird mit „Rund-um-Bande“ gespielt. Der Strafraum wird als rechteckiger Torraum gekennzeichnet. Die Tore sind 5,00 m breit und 2,00 m hoch. Die 9 m-Marke ist gekennzeichnet und dem Strafstoßpunkt gleichzusetzen.
9. Das Tragen von Schienbeinschützern ist Pflicht. Die Spieler dürfen nur in Hallenschuhen (IN) oder Schuhen mit Turf-Sohle (TF) spielen. (siehe Beispielbilder)

Mannschaftsgröße und Jahrgang

10. Eine Mannschaft kann aus höchstens 10 Spielern bestehen, von denen jeweils 5 auf dem Spielfeld sein dürfen (1 Torspieler und 4 Feldspieler).
11. Es dürfen nur Juniorenspieler eingesetzt werden, die am oder nach dem 01. Januar 2011 geboren sind.

Organisatorische Vorgaben

12. Alle Mannschaftsmeldelisten und Spielerpässe sind spätestens 60 Minuten vor dem Turnierbeginn bei der Turnierleitung vorzulegen. Die Mannschaftsmeldeliste muss in Druckschrift und in der numerischen Reihenfolge der Trikotnummern, die für das ganze Turnier gelten, ausgefüllt werden. Spieler müssen sich mit einem amtlichen Dokument (Spielberechtigungsliste aus dem DFBnet, Personalausweis oder Reisepass) ausweisen können.
13. Die erstgenannte Mannschaft spielt von der Turnierleitung aus gesehen rechts und hat Anstoß. Bei gleicher Trikotfarbe wechselt die erstgenannte Mannschaft das Trikot oder zieht Markierungshemdchen an. Markierungshemdchen liegen jeweils neben den Toren bereit und sind nach den Spielen bitte wieder dort zu platzieren!

Tabellenwertung und Golden-Goal-Modus

14. In der Vorrunde erfolgt die Tabellenberechnung in der Reihenfolge Punktgleichheit, Tordifferenz, die erzielten Tore und der direkte Vergleich. Trifft keiner der genannten Punkte zu, findet ein 9m- Strafstoßschießen mit jeweils 3 Schützen statt. Bei Gleichstand nach diesen drei Strafstoßen wird mit den gleichen Schützen bis zur Entscheidung verlängert. Die Reihenfolge der Schützen kann geändert werden.

15. Haben 3 oder mehr Mannschaften in der Vorrunde die gleiche Punktzahl, Tordifferenz und erzielten Tore wird eine separate Tabelle unter den Spielen der beteiligten Mannschaften nach Punkt 14 erstellt. Trifft keiner der genannten Punkte zu, findet ein 9m- Strafstoßschießen unter den beteiligten Mannschaften mit jeweils 3 Schützen statt. Bei Gleichstand nach diesen drei Strafstößen wird mit den gleichen Schützen bis zur Entscheidung verlängert. Die Reihenfolge der Schützen kann geändert werden.
16. In der Zwischenrunde erfolgt die Tabellenberechnung in der Reihenfolge Punktgleichheit, Tordifferenz, die erzielten Tore, der direkte Vergleich und die Punkte aus der jeweiligen Vorrundengruppe. Trifft keiner der genannten Punkte zu, findet ein 9m- Strafstoßschießen mit jeweils 3 Schützen statt. Bei Gleichstand nach diesen drei Strafstößen wird mit den gleichen Schützen bis zur Entscheidung verlängert. Die Reihenfolge der Schützen kann geändert werden.
17. Bei einem Unentschieden in den Viertel- und Halbfinalespielen sowie Spiel um Platz 3 geht es direkt, ohne Besprechung, mit dem Golden-Goal-Modus weiter. Dieser wird wie folgt ausgespielt:
 - Es werden bis zu drei Durchgänge gespielt, wobei sich in jedem Durchgang die Anzahl der Feldspieler verringert. Die Regeln für den Torspieler oder dem Feldspieler, der im Tor ist, sind unverändert.
 - 1. Durchgang (max. eine Minute Spielzeit): 4 gegen 4 (Torspieler und 3 Feldspieler)
 - 2. Durchgang (max. eine Minute Spielzeit): 3 gegen 3 (Torspieler und 2 Feldspieler)
 - 3. Durchgang (bis zur Entscheidung): 2 gegen 2 (Torspieler und 1 Feldspieler)
 - Das Auswechseln von Spielern ist jederzeit möglich.
 - Anstoß im 1. Durchgang hat die Mannschaft, die den Münzwurf gewinnt. Es wechselt nach jedem Durchgang.
 - Das erste in den drei Durchgängen erzielte Tor (Golden-Goal) entscheidet und beendet das Spiel direkt.
 - Eine Zeitstrafe im Golden-Goal-Modus geht über den kompletten jeweiligen Durchgang. Bei einer roten Karte wird der 1. und 2. Durchgang vom Golden-Goal-Modus in Unterzahl gestartet bzw. beendet. Bitte jederzeit Punkt 32 beachten.
 - Die Durchgänge werden durch den Schiedsrichter gestartet und Durchgang eins und zwei durch einen Signalton beendet. Der 3. Durchgang wird bis zur Entscheidung ausgespielt.
18. Bei einem Unentschieden im Finale folgt eine Verlängerung von 5 Minuten. Bei keiner Entscheidung folgt ein 9m-Strafstoßschießen mit jeweils 3 Schützen statt. Bei Gleichstand nach diesen drei Strafstößen wird mit den gleichen Schützen bis zur Entscheidung verlängert. Die Reihenfolge der Schützen kann geändert werden.

Regelwerk

19. Spieler und Torspieler dürfen das Spielfeld nur über die Bande des eigenen Tores betreten und verlassen. Es darf fliegend gewechselt werden. Ausgenommen davon ist das Betreten des Spielers nach einer 2 Minuten Zeitstrafe.

20. Grätschen ist erlaubt.
21. Der Torspieler darf die Mittellinie überqueren.
22. Es dürfen Feldspieler als Torspieler eingewechselt werden. Dieser muss sich farblich von den anderen Spielern unterscheiden. Markierungshemdchen liegen jeweils neben den Toren bereit und sind nach den Spielen bitte wieder dort zu platzieren!
23. Der Torspieler darf den Ball beim Torabstoß NICHT über die Mittellinie ins Spiel bringen.
Der Ball muss zuvor von einem weiteren Spieler berührt werden.
24. Sobald der Torspieler den Ball im laufenden Spiel mit der Hand kontrolliert, tritt Punkt 23 in Kraft.
25. Berührt der Ball die Decke oder einen Gegenstand, der nicht zum Spielfeld gehört, gibt es einen indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft unterhalb des Punktes, der berührt wurde. Befindet sich der Punkt innerhalb des Strafraum erfolgt der indirekte Freistoß auf der Strafraumlinie.
26. Alle Freistöße und der Anstoß werden indirekt ausgeführt.
27. Es wird mit der Rückpassregel gespielt.
28. Befindet sich der Ball im Seitenaus erfolgt die Spielfortsetzung mit Einkicken. Befindet sich der Ball im Toraus erfolgt die Spielfortsetzung mit Eckstoß bzw. Torabstoß.
29. Beim Anstoß und bei allen Spielfortsetzungen (Freistöße, Einkicken usw.) müssen die Gegenspieler mindestens 3 m vom Ball entfernt sein.

Strafen

30. Bei einer Zeitstrafe muss der betroffene Spieler für 2 Minuten vom Spielfeld. Sollte die bestrafte Mannschaft während dieser Zeitstrafe ein Gegentor erhalten, wird die Zeitstrafe aufgehoben. Der Spieler hat dabei das Spielfeld seitlich vor der Turnierleitung zu verlassen und bleibt dort so lange, bis er das Spielfeld wieder betreten darf. Dies wird durch einen zweiten Schiedsrichter überwacht.
31. Bei Feldverweis mit der roten Karte scheidet der jeweils betroffene Spieler aus dem Turnier aus. Die Mannschaft muss das betreffende Spiel komplett und den Golden-Goal-Modus im 1. und 2. Durchgang in Unterzahl starten bzw. beenden.
32. Auf dem Spielfeld muss immer ein Feldspieler und Torspieler einer Mannschaft sein.
Sollte das nicht der Fall sein, gewinnt automatisch die andere Mannschaft.

Haftung

33. Eine Haftung des Veranstalters für den Verlust oder Diebstahl von Kleidung, Wertgegenständen etc. wird nicht übernommen. Jeder Turnierteilnehmer ist für sein Eigentum selbst verantwortlich.

34. Der Veranstalter übernimmt keine Haftung für Unfälle und daraus eventuell resultierende finanzielle Konsequenzen.

Schuhe

35. Folgende Schuhe zum spielen sind erlaubt bzw. nicht erlaubt:

IN – Indoor	TF – Turf	FG – Firm Ground	SG – Soft Ground
-------------	-----------	------------------	------------------

