

1.) Turniermodus:

Es wird in der Gruppenphase in 3 Gruppen (je 6 Mannschaften) jeder gegen jeden gespielt, wobei sich das Ranking nach folgenden Kriterien ergibt:

- a.) höhere Anzahl der Punkte (3Pkt. für Sieg; 1 Pkt. für Unentschieden)
- b.) bei Punktgleichheit: besseres Tordifferenz
- c.) bei gleicher Tordifferenz: höhere Anzahl der erzielten Treffer
- d.) bei gleicher Trefferanzahl: direkter Vergleich (ggf. unter mehreren Teams)
- e.) bei Gleichstand im direkten Vergleich: 9 Meter-Schießen

„Beste Drittplatzierte“: Das Ranking der beiden „Besten Drittplatzierten“ ergibt sich nach o. g. Kriterien (ohne d.): Sofern sich kurzfristig eine unterschiedliche Anzahl der Mannschaften in den Gruppen ergeben sollte, werden die Punkte, die erzielten und kassierten Tore durch die Anzahl der Spiele geteilt (z. B. 8 Punkte bei 5 Spielen = 1,6 Punkte).

Viertelfinale: die jeweils 2 besten Teams jeder Gruppe sowie die beiden „Besten Drittplatzierten“ (insgesamt 8 Teams) ziehen ins Viertelfinale ein und ermitteln die 4 Halbfinalisten; sofern einer der Drittplatzierten auf Grund der geplanten Spielansetzungen bereits im Viertelfinale auf einen eigenen Vorrunden-Gruppenegegner stoßen würde, werden der Beste bzw. Zweitbeste Gruppendritte „getauscht“.

Halbfinale: die Sieger der Viertelfinals ermitteln die Teilnehmer für das Finale

Finale: die Gewinner der Halbfinals ermitteln die Sieger und Zweitplatzierten des 14. Körner-Cup

Bei Unentschieden ab Viertelfinale => 9 Meter-Schießen direkt nach dem Spiel

2.) Spielzeit:

Die Spielzeit beträgt grundsätzlich einmal 10 Minuten; evtl Nachspielzeiten von bis zu 2 Minuten liegen im Ermessen des Schiedsrichters.

3.) Anpfiff/Abpfiff/Anstoss:

Der Anpfiff wird zentral von der Turnierleitung aus durchgeführt. Den Anstoss hat die im Turnierplan zu erst genannte Mannschaft. Der Abpfiff erfolgt durch den Schiedsrichter des jeweiligen Spieles je nach evtl. Nachspielzeiten nach 10 bis max. 12 Minuten

4.) Spielfeld:

Das Spielfeld entspricht in etwa $\frac{1}{4}$ des gesamten Kunstrasenplatzes an der Hiag. Es wird mit Tor- und Seitenaus gespielt. Die Tore sind 5 Meter breit.

5.) Anzahl der Spieler:

Eine Mannschaft besteht aus 4 Feldspielern und 1 Torwart. Ein Spieler darf nur in einer Mannschaft am Turnier teilnehmen.

6.) Auswechseln:

Es kann beliebig oft ein- und ausgewechselt werden. Der Wechsel kann fliegend erfolgen, wobei der neue Spieler das Spielfeld erst dann betreten darf, wenn der ausgewechselte Spieler den Platz verlassen hat. Gewechselt wird am eigenen Tor.

- 7.) Abseits- und Rückpassregel:
Die Abseitsregel ist aufgehoben; die Rückpassregel ist nicht aufgehoben und dass Spiel wird mit indirektem Freistoß fortgesetzt.

- 8.) Strafstoß (9 Meter)
Bei der Ausführung des Strafstoßes müssen alle mit Ausnahme des ausführenden Spielers sowie des aktuellen Torwarts außerhalb des Strafraumes und mindestens 3 Meter vom Ausführungspunkt entfernt sein. Der Strafstoß kann mit Anlauf (max. 2 Meter) ausgeführt werden.

- 9.) Freistöße
Alle Freistöße sind indirekt auszuführen. Dabei müssen die gegnerischen Spieler mindestens 3 m vom Ball entfernt sein.

- 10.) Ausball an der Seitenlinie - Einrollen
Bei einem Ausball an der Seitenlinie, wird das Spiel mit Einrollen von der Mannschaft die den Ball nicht zuletzt berührt hat, fortgesetzt. Das Einrollen sollte kein Einwerfen sein und der Ball sollte maximal in Kniehöhe gerollt werden.

- 11.) Ausball an der Torlinie
Je nach dem welche Mannschaft den Ball zuletzt berührt hat, wird das Spiel mit einem „Abstoß“ (angreifende Mannschaft zuletzt am Ball) oder mit einer Ecke (abwehrende Mannschaft inkl. Torwart am Ball) fortgesetzt.

- 12.) Ecke
Bei der Ausführung der Ecke müssen die gegnerischen Spieler mindestens 3 m vom Ball entfernt sein.

- 13.) Abstoß
Bei der Ausführung durch den Torwart darf der Ball geworfen, gerollt oder geschossen werden. Der Abstoß muss so erfolgen, dass der Ball den Strafraum verlässt und ein Abstoß darf nicht über die Mittellinie erfolgen, ansonsten wird das Spiel mit Freistoß für die andere Mannschaft an der Mittellinie fortgesetzt. Bevor der Ball vom Abstoß aus die Mittellinie überquert, muss ein Spieler (egal, von welcher Mannschaft) den Ball berühren.

- 14.) Torwart
Der Torwart darf sich nur in der eigenen Spielhälfte am Spielgeschehen teilnehmen. Wenn der Torwart aus dem Spielgeschehen heraus den Ball in die Hand nimmt, (z. B. gehaltener Schuss) gilt ebenfalls die Regel, dass mindestens 1 Spieler den Ball vor Überqueren der Mittellinie berührt haben muss.

- 15.) Schiedsrichter und 2 Minuten Zeitstrafe
Die Entscheidungen auf dem Spielfeld werden ausschließlich vom Schiedsrichter getroffen. Den Anweisungen der Schiedsrichter ist folge zu leisten. Die Schiedsrichter sind angehalten bei grobem Foulspiel oder unsportlichem Verhalten den betreffenden Spieler mit einer 2 Minuten Zeitstrafe oder einer Roten Karte zu belegen. Die

Entscheidung obliegt alleine dem Schiedsrichter, der auch für die Beendigung der Zeitstrafe (bei roter Karte 3 Minuten fürs Team und Turnierausschluss für den betroffenen Spieler) zuständig ist.

16.) 9 Meter Schießen

Die Entscheidungen im 9 Meter Schießen erfolgt durch jeweils 3 Schützen der Mannschaften. Sollte die Trefferanzahl der Mannschaften danach gleich sein, wird solange mit jeweils 1 Spieler weiter geschossen bis eine Entscheidung erfolgt ist. Nach den ersten 3 Schützen muss ein evtl. 4. oder 5. Schütze ein anderer Spieler des Teams sein. Danach kann ein beliebiger Spieler eingesetzt werden, wobei dieser dann mindestens wieder 4 andere Schützen abwarten muss, bis er ein evtl. nächstes Mal schießen darf. Der Strafstoß kann mit Anlauf (max. 2 Meter) ausgeführt werden. Es kann ein beliebiger Spieler des Teams als Torwart fungieren!

17.) Bei Unklarheiten oder Streitigkeiten wird die Turnierleitung eine Entscheidung unter Beachtung des Fair-Play Gedankens treffen.

Viel Spaß und Fair Play
- die Turnierorganisatoren -

