Spielregeln

Zu einem Team gehören genauso viele Spieler wie laut Turnierausschreibung bekanntgegeben wurden.
Während der Spiele dürfen sich pro Team 4 Feldspieler und ein Torwart gleichzeitig auf dem Feld befinden.
Während eines Spiels darf beliebig oft ausgewechselt werden. Die Auswechslung darf aber nur an der angegebenen Wechselzone erfolgen.
Die Größe des Spielfelds beträgt 40 m x 20 m. Die Tore sind 5 m x 2 m groß.
Das Spielfeld wird von einer Rundumbande (Höhe 1 m) begrenzt.
Sollte der Ball das Spielfeld an der Längsseite verlassen, wird er eingerollt.
Sollte der Ball das Spielfeld an der Torseite verlassen, gibt es je nach Schiedsrichterentscheidung Abstoß oder Eckstoß.
Wird der Ball von einem Spieler an die Hallendecke geschossen, gibt es Freistoß für die gegnerische Mannschaft.

Alle Freistöße sind indirekt auszuführen.

Tore dürfen nur in der gegnerischen Hälfte erzielt werden. Der Torwart darf sich ausschließlich in der eigenen Spielhälfte aufhalten. Den Ball darf er nur im 6-Meterraum mit der Hand berühren.

Torwartabstöße und -abwürfe dürfen nicht über die Mittellinie hinaus erfolgen.

Die Rückpassregel für den Torhüter ist gültig.

Beim Anstoß und bei Freistößen muss der Gegner drei Meter Abstand halten.

Der Schiedsrichter kann jederzeit einen Spieler während eines Spieles für die Dauer von zwei Minuten des Spielfeldes verweisen.

Nach einer Roten Karte scheidet der Spieler aus dem laufenden Spiel aus und die Mannschaft erhält eine zweiminütige Zeitstrafe.

Zweiminütige Zeitstrafen enden sobald der Gegner ein Tor erzielt hat, spätestens nach Ablauf von zwei Minuten. Endet die Zeitstrafe kann die Mannschaft durch einen beliebigen Spieler ergänzt werden. Wenn die Zweiminutenstrafe wegen einer roten Karte erfolgt ist, darf sich die betreffende Mannschaft grundsätzlich erst nach Ablauf der gesamten Strafzeit vervollständigen, egal wieviel Tore sie während der Strafzeit hinnehmen musste. Der Spieler, welcher des Feldes verwiesen wurde, ist für das laufende Spiel nicht mehr spielberechtigt und automatisch für das nächstfolgende Spiel seines Teams gesperrt.

Die im Spielplan zuerst genannte Mannschaft spielt immer vom Wettkampfgericht aus gesehen von links nach rechts und beginnt das Spiel mit dem Anstoß. Sollten die gegeneinander spielenden Teams beabsichtigen mit Trikots derselben Farbe zu spielen, ist die im Spielplan erstgenannte Mannschaft verpflichtet, die Trikots zu wechseln oder die am Wettkampfgericht bereit liegenden „Spielwesten“ zu tragen.

Die Turnierleitung hat das Recht, gegebenenfalls die Spielzeiten zu verändern oder die Ansetzungen der Finalspiele zu tauschen.

Turniermodus

Das Turnier wird mit drei Vorrundengruppen mit je 5 Mannschaften gespielt.

Jede Mannschaft spielt in der Vorrunde einmal gegen die vier Gruppengegner.

Für die Platzierung der Mannschaften in den Vorrundengruppen sind folgende Kriterien ausschlaggebend:

1. Punkte

2. Tordifferenz

3. Erzielte Tore

4. Direkter Vergleich

Ist die Reihenfolge zwischen zwei, drei oder mehr Mannschaften in einer Gruppe anhand dieser Kriterien nicht festzustellen, folgt ein 9-Meter-Schießen (3 Schützen pro Team) zwischen den betreffenden Mannschaften.

Nach der Vorrunde wird eine Finalrunde (K.O.-Runde) gespielt.

Viertelfinale:
Die jeweils zwei ersten Mannschaften nach der Vorrunde in jeder Gruppe, sowie die zwei besten Drittplatzierten aus den drei Vorrundenstaffeln sind für das Viertelfinale qualifiziert (siehe Spielplan).

Halbfinale:
Die jeweiligen Sieger aus dem Viertelfinale spielen nach einem System die Halbfinals aus (siehe Spielplan).

Spiel um Platz 3:
Die beiden Verlierer der Halbfinalspiele treten im Spiel um Platz 3 gegeneinander an und ermitteln so den dritten Platz.

Finale:
Die beiden Sieger der Halbfinalspiele treffen im Finale aufeinander.

Enden die Spiele ab dem Viertelfinale unentschieden, folgt direkt ein 9-Meter-Schießen (3 Schützen pro Team).