



Hallenturniere 2012

in der Städt. Sporthalle Nord an der Isarstraße

Turnierinformationen G-Jugend

Liebe Sportfreunde,

wir freuen uns, dass Ihr am Sonntag 04.3.12 bei unserem G-Jugendturnier mit dabei seid. Anbei der Spielplan (Anhang G.PDF). Begrüßung ist unmittelbar vor Turnierbeginn also um 08:55 Uhr. Gespielt wird nach den BFV Hallenrichtlinien (siehe unten). Die Spieldauer beträgt einmal 9 min, gespielt wird mit 5 Feldspielern plus Torwart.

Die Schiedsrichter stellen wir, die letzte Spalte im Spielplan ist nur für den Fall gedacht, dass mit den von uns eingeteilten Schiedsrichtern was nicht klappt.

Bitte gebt den beiliegenden Bogen mit der Mannschaftsaufstellung (siehe Anhang AUFSTELLUNG.PDF) vor Turnierbeginn bei der Turnierleitung ab. Bitte leserlich schreiben, da wir uns sonst bei der Durchsage der Torschützen immer so schwer tun. Bitte nominiert nicht mehr als 10 Spieler pro Mannschaft, weil jedes Kind einen Preis mit nach Hause nehmen soll. Die Spielerpässe sind bereit zu halten, die Pässe werden aber nur stichprobenartig kontrolliert, eine allgemeine Passkontrolle erfolgt nicht.

Die Startgebühr beträgt EUR 25,-. Bitte überweist die Startgebühr bis spätestens 24.2.12 an die Fussballjugend der DJK Regensburg 06, KtNr 101 363 859, BLZ 750 903 00 bei der Ligabank. Schreibt in den Verwendungszweck ‚G-Jugendturnier 4.3.12‘ und Eueren Verein.

Spielbestimmungen (Auszug aus den BFV-Hallenrichtlinien)

1. Die Abseitsregel ist aufgehoben.
2. Der Torwart darf seine Spielhälfte nicht verlassen, es sei denn zur Ausführung eines Strafstoßes. Die Regelung bezüglich des Zuspiels zum Torwart (Regel XII) ist für die Altersklassen E-, F- und G-Junioren aufgehoben.
3. Beim Anstoß und bei Spielfortsetzungen (Ausnahme Schiedsrichterball) müssen die Spieler der gegnerischen Mannschaft mindestens fünf Meter vom Ball entfernt sein.
4. Bei der Ausführung von Strafstoßen müssen alle Feldspieler mit Ausnahme des Strafstoßschützen im Spielfeld außerhalb des Strafraumes und mindestens fünf Meter vom Ausführungspunkt entfernt sein.
5. Alle Freistöße und der Anstoß sind indirekt auszuführen.
6. Aus einem Eckstoß kann ein Tor direkt erzielt werden.
7. Bei einem Seitenausball ist das Spiel durch Einrollen fortzusetzen. Bei Abstoß, Abschlag oder Abwurf muss der Ball in der eigenen Hälfte von einem weiteren Spieler berührt werden. Ist dies nicht der Fall, gibt es auf der Mittellinie einen Freistoß für die

- gegnerische Mannschaft. Diese Bestimmung gilt für jegliches Spiel des Torwarts aus dem Strafraum heraus, wenn er zuvor den Ball kontrolliert hatte.
8. Berührt der Ball die Hallendecke oder einen nicht zum Spielfeld gehörenden Gegenstand, muss der Schiedsrichter einen Freistoß unterhalb des Berührungspunktes verhängen. Erfolgt diese Berührung innerhalb des Strafraumes, so ist der Freistoß auf der Strafraumgrenze auszuführen.
 9. Die Schiedsrichter können persönliche Strafen (Verwarnung, Feldverweis auf Zeit von 2 Minuten, gelb-rote Karte, endgültiger Feldverweis) aussprechen. Nach gelb-roter Karte oder endgültigem Feldverweis (rote Karte) muss die betreffende Mannschaft zunächst 2 Minuten mit einem Spieler weniger spielen, kann sich dann aber wieder ergänzen. Erzielt während der Strafzeit die gegnerische Mannschaft ein Tor, so kann der fehlende Spieler sofort wieder ergänzt werden (dies gilt nicht, wenn beide Mannschaften in gleicher Unterzahl spielen). Fehlen zwei Spieler, so gilt diese Regelung zunächst für die erste Strafzeit, bei einem evtl. weiteren Gegentor auch für die zweite. Der mit gelb-roter Karte belegte Spieler darf am nächsten Spiel seiner Mannschaft wieder teilnehmen (Matchstrafe). Der vom Feldverweis mit roter Karte betroffene Spieler ist von der weiteren Turnierteilnahme auszuschließen.
 10. Die Zahl der Spieler einer Mannschaft darf durch Zeitstrafen nicht auf weniger als drei verringert werden. Weitere Zeitstrafen sind so lange auszusetzen, bis sich die Mannschaft wieder mit einem Spieler ergänzen darf. Der zunächst auf die Abbüßung seiner Zeitstrafe wartende Spieler darf bis zum Antritt der Strafe am Spiel so lange nicht teilnehmen, wie er durch einen anderen Spieler ersetzt werden kann.
 11. Sind nach den Gruppenspielen zwei Mannschaften punktgleich, entscheidet zunächst das Spielergebnis des direkten Vergleichs. Endete dieses Spiel unentschieden, so entscheidet die Tordifferenz. Ist diese gleich, so entscheiden die mehr erzielten Tore. Ist auch hier Gleichstand so wird ein Siebenmeterschießen durchgeführt. Bei drei oder mehr punktgleichen Mannschaften ist aus diesen zuerst eine Sondertabelle aus den direkten Vergleichen zu erstellen. Sind danach immer noch Teams punktgleich, so entscheidet die Tordifferenz aus dieser Sondertabelle. Ist diese gleich, so entscheiden die mehr erzielten Tore aus der Sondertabelle. Ist danach immer noch kein Unterschied feststellbar, so ist ein Rückgriff auf die Tabelle der Gruppenspiele mit allen beteiligten Mannschaften notwendig. Es ist dann die Tordifferenz aus den Gruppenspielen heranzuziehen. Ist auch diese Tordifferenz gleich, so entscheiden die mehr erzielten Tore der Gruppenspiele. Erst wenn dann noch kein Unterschied feststellbar ist, wird ein Siebenmeterschießen durchgeführt.
 12. Zum Siebenmeterschießen benennt jeder Verein 6 Spieler, von denen einer der Torwart sein muss. Hat eine Mannschaft nur fünf Spieler zur Verfügung, so tritt auch der Gegner mit fünf an. Mit weniger als fünf Spielern kann ein Siebenmeterschießen nicht durchgeführt werden. Die entsprechende Mannschaft hat die schlechtere Platzierung. Reduziert sich eine Mannschaft während des Siebenmeterschießens auf weniger als fünf Spieler, so wird die Entscheidung fortgeführt.