



**FUSSBALL - u. LEICHTATHLETIKVERBAND WESTFALEN
KREIS 11 – DORTMUND**

33. Dortmunder Jugend-Hallenstadtmeisterschaft

Turniermodus

Vorrunde

Die Vorrunde wird in den Hallen Eving, Lünen, Hörde, Brackel, Nord und Nette ausgetragen. Nachfolgend die Adressen der Austragungsorte:

Halle Eving; Preußische Straße 225, 44339 Dortmund (Ausrichter Westfalia Huckarde)
Halle Lünen, Dammwiese 10, 44532 Lünen (Ausrichter Lüner SV)
Halle Hörde III, Seekante 12, 44263 Dortmund (Ausrichter Hörder SC)
Halle Brackel, Haferfeldstr. 3-5, 44309 Dortmund (Ausrichter SF Brackel 61)
Halle Nord 1, Münsterstraße 160, 44145 Dortmund (Ausrichter FC Merkur 07)
Halle Nette, Dörwerstraße 42, 44359 Dortmund (Ausrichter DJK SF Nette)

In jeder dieser Hallen, wird in 6 Altersklassen zu je 2 Gruppen gespielt. Die Einteilung der Altersklassen wird vor Turnierbeginn festgelegt. Die Gruppenstärke richtet sich nach der Anzahl der zuvor dieser Halle zugeteilten Mannschaften. Innerhalb einer Gruppe spielt jeder gegen jeden. Die Spielzeit je Altersklasse und Halle wird vor der Auslosung festgelegt.

Kurzfristige Änderungen durch den Veranstalter sind zu beachten.

Zur Qualifizierung für die Endrunde können Entscheidungsspiele festgelegt werden, hier spielen der Erste der Gruppe 1 gegen den Zweiten der Gruppe 2 und der Zweite der Gruppe 2 gegen den Ersten der Gruppe 2. Ggf. suchen die Verlierer dieser Entscheidungsspiele noch einen weiteren Endrundenteilnehmer im direkten Vergleich.

Die Zuweisung für die Endrunde ist vorher festgelegt worden.

Endrunde

Die Endrunde wird in den Sporthallen Hörde, Eving, Brackel und Nette ausgetragen. Nachfolgend die Adressen der Austragungsorte:

Halle Eving; Preußische Straße 225, 44339 Dortmund (Ausrichter Westfalia Huckarde)
Halle Hörde III, Seekante 12, 44263 Dortmund (Ausrichter Hörder SC)
Halle Brackel, Haferfeldstr. 3-5, 44309 Dortmund (Ausrichter SF Brackel 61)
Halle Nette, Dörwerstraße 42, 44359 Dortmund (Ausrichter DJK SF Nette)

Es wird jeweils in 2 Gruppen gespielt. Die Zuweisung in die einzelnen Gruppen ist vorher festgelegt. Sie erfolgt nach den Ergebnissen der Vorrunde oder der erfolgten Auslosung. Innerhalb einer Gruppe spielt jeder gegen jeden. Die Spielzeit beträgt 1 x 10 Minuten.

Die Finalrundenteilnehmer ermitteln die Teilnehmer nach einem vorher festgelegten Spielplan. Dieser Spielplan ist bindend.

Allgemeines

Eine Mannschaft besteht an jedem Spieltag aus höchstens 12 Spielern. Gleichzeitig dürfen fünf (6 bei „G-E“) Spieler, **ein Torwart und vier (5 bei „G-E“) Feldspieler**, auf dem Spielfeld sein.

Auf den Auswechselbänken haben sich **nur die im Spielbericht (max. 12)** aufgeführten Spieler und 3 Offizielle (Trainer, Betreuer) aufzuhalten. Die Einhaltung dieser Regelung wird durch die Turnierleitung und dem Ausrichter überwacht.

Spieler können im Turnierverlauf nachgemeldet werden, wenn vor dem jeweiligen Spielbeginn eine ordnungsgemäße Nachmeldung bei der Turnierleitung inkl. Passkontrolle erfolgt ist. Voraussetzung ist, dass die max. Teilnehmerzahl nicht überschritten, bzw. geändert wird.

Spielberechtigt sind die Spieler, die für **Freundschaftsspiele** ihres Vereines spielberechtigt sind. **Die Spielberechtigung muss am Spieltag durch Vorlage des Original-Spielerpasses, durch farbigen Ausdruck der Spielberechtigungsliste oder durch Pass-Online vor dem ersten Spiel nachgewiesen werden. Die Nachweispflicht obliegt alleine der teilnehmenden Mannschaft.** Bescheinigungen jeglicher Art werden nicht anerkannt und sind unzulässig. Aus sportlichen Gründen werden die Vereine aufgefordert, sich an diese Anweisungen zu halten und entsprechend vorher sich um evtl. Spielberechtigungen zu kümmern. **!!! Das Passfoto muss vorhanden sein !!!**

Achtung! Jeder Verein **muss** eine **Ausweichkluft** bereithalten. Sollte es zu einem Trikotwechsel kommen, wechselt die Mannschaft die zuerst genannt ist. Beim Wechseln zur Ausweichkluft muss jeder Spieler seine im Spielbericht eingetragene Rückennummer ebenfalls wieder tragen.

Die farbliche Gestaltung des Trikots, der Hose und Stutzen der Spiel- u. Ausweichkluft ist dem Schiedsgericht vor Beginn der Veranstaltung, so max. vor dem ersten Tagesspiel schriftlich zu melden.

Die Größe der Tore beträgt 2 x 5 Meter. Die Strafräume werden nach den vorgegebenen Bestimmungen (siehe Skizze) abgeklebt.

Als Schuhwerk dürfen **keine** Stollenschuhe, Noppenschuhe und Schuhwerk, das schwarzen oder farbigen Abrieb auf dem Hallenboden hinterlässt, benutzt werden. Die Schiedsrichter und/oder Ausrichter werden **vor Spielbeginn** das Schuhwerk überprüfen und Spieler mit **nicht ordnungsgemäßigem Schuhwerk** vom Spiel ausschließen. **Das Spielen mit Schienbeinschützern ist Pflicht!!**

Bei verspätetem Eintreffen einer Mannschaft an der Spielfläche wird das Spiel nach einer Wartezeit von 5 Minuten mit 3 Punkten und 2:0 Toren für den Gegner gewertet.

Zeitplanverschiebungen müssen akzeptiert werden, daher gilt es den Spielplan vor Ort zu beachten.

Verschafft ein Nichtantritt der eigenen Mannschaft einen Vorteil, sind sämtliche Spiele dieser Mannschaft aufgrund unsportlichen Verhaltens mit 3 Punkten und 2:0 Toren für die Gegner zu werten. Für den weiteren Turnierverlauf gilt die Mannschaft zudem als ausgeschlossen.

Diese Entscheidung und Überwachung des Fair Play obliegt der jeweiligen Turnierleitung und sollte nicht ohne vorherige Anhörung aller Beteiligten durchgeführt werden.

Dezimiert sich eine Mannschaft infolge von Herausstellungen auf unter 2 Feldspielern, ist das Spiel umgehend abzubrechen. Die Wertung ist grundsätzlich für den Gegner als gewonnen vorzunehmen.

Ist das Ergebnis schlechter als 2:0 Tore für den Gegner, ist entsprechend 2:0 zu werten. Ist das Ergebnis besser, ist mit dem Ergebnis bei Abbruch zu werten.

Vorrunde

Bei Punktgleichheit mehrerer Mannschaften in einer Gruppe entscheidet der direkte Vergleich, erst danach die Tordifferenz nach dem Subtraktionsverfahren. Ist auch hier eine Gleichheit gegeben, entscheidet die größere Anzahl der erzielten Tore. Ist immer noch keine Entscheidung gegeben, entscheidet ein 8-Meter-Schießen.

Endet ein Entscheidungsspiel unentschieden, so findet sofort ein 8-Meter-Schießen statt.

Endrunde

Bei Punktgleichheit mehrerer Mannschaften in einer Gruppe entscheidet der direkte Vergleich, erst danach die Tordifferenz nach dem Subtraktionsverfahren. Ist auch hier eine Gleichheit gegeben, entscheidet die größere Anzahl der erzielten Tore. Ist immer noch keine Entscheidung gegeben, entscheidet ein 8-Meter-Schießen.

Ist in Entscheidungsspielen (gilt nicht für die Zwischenrundenspiele) keine Entscheidung gefallen, wird das Spiel durch 8-Meter-Schießen entschieden.

Schiedsrichter:

Die Schiedsrichter werden vom Fußballkreis Dortmund gestellt. Für die Turniere der G- bis E- Junioren werden 2 Schiedsrichter je Turnier gestellt. Ab D- Junioren aufwärts sind 3 Schiedsrichter angesetzt.

Bei den Spielen der G- bis E- Junioren können auch amtliche Schiedsrichter der ausrichtenden Vereine angesetzt werden.

Die Kosten der Schiedsrichter trägt der ausrichtende Verein.

Platzverweis auf Dauer

Zeigt der Schiedsrichter einem Spieler die „Rote Karte“, so kann sich die Mannschaft nach einem Torerfolg der gegnerischen Mannschaft bzw. nach 2 Minuten Strafzeit wieder vervollständigen. Für den Spieler tritt die automatische Sperre gemäß der Satzung des WDFV ein.

Futsal-Light-Regeln

1. Gespielt wird mit Futsal Bällen; bei den G- & F-Junioren mit Light Bällen
2. Letzte Spielminute wird als Nettospielzeit durchgeführt (gilt nicht für Gruppenspiele)
3. Grätschverbot (gilt nicht für Torhüter und bei den G- und F- Junioren)
4. Es wird eingekickt statt eingerollt
5. Bei Deckenberührung erfolgt ein Einkicken von der Seitenlinie auf Höhe der Deckenberührung.
6. Spielfortsetzung grundsätzlich innerhalb von 4 Sekunden, sonst Ballbesitzwechsel (Ausgenommen G- und F- Junioren). Bei allen Spielen ab E- Junioren aufwärts muss der Torwart nach einem Zuspiel den Ball innerhalb von 4 Sekunden weiterspielen.

Nichtantritt:

Vereine, die mit 2 Teams in einer Altersklasse gemeldet sind, können nur die jeweils zweite Mannschaft vom Turnier zurückziehen.

Nichtantritt oder Zurückziehen nach erfolgter Auslosung zieht grundsätzlich eine Meldung an die spelleitende Stelle nach sich.

Nichtantritt oder Zurückziehen nach erfolgter Auslosung von mindestens zwei Teams eines Vereins, führt automatisch zu einer Meldung an den KJA Dortmund mit der Bitte um Ausschluss von der kommenden Stadtmeisterschaft.

Im Übrigen gelten die zurzeit gültigen Bestimmungen für Hallenfußballspiele – und Turniere des FLVW mit einigen durch den Kreis vorgenommenen Ergänzungen / Änderungen.

Über schriftliche Einsprüche entscheidet die Turnierleitung unmittelbar und endgültig. **Die Entscheidung ist unanfechtbar.** Die Einspruchsfrist beträgt 15 Minuten, gerechnet vom Ende des betroffenen Spieles und ist auf einem bei der Turnierleitung erhältlichen Formblatt zu begründen.

Besonderheit: Zweitmannschaften

Zur Teilnahme berechtigt sind nur Spieler, die am jeweiligen Spieltag eine offizielle Spielberechtigung für diese Zweitvertretung besitzen, bzw. berechtigt eingesetzt werden dürfen.

*Andreas Edelstein
VKJA Dortmund
Orga-Leiter HSM Jugend
0160-96698170
andreas.edelstein@flvw.evpost.de
edelstein@sc-husen-kurl.de*

*Dustin Höse
Koordinator Spielbetrieb
Verantwortlicher Spielleiter HSM Jugend
0157-52025709
dustin.hoese@flvw.evpost.de*

Durchführungsbestimmungen für die Jugend-Hallenstadtmeisterschaften

Sporthalle und Spielfeld

Der Strafraum wird in der Vor- und Endrunde abgeklebt.

Die Tore sind 5m breit und 2m hoch. Für den Strafstoß ist vom Mittelpunkt des Tores 8m entfernt ein Punkt zu markieren.

Die Spieler

Jeder Spieler darf nur an einem Turnier je Turniertag teilnehmen. Eine Mannschaft darf aus höchstens 12 Spielern bestehen, von denen mindestens 3 (G- E Junioren 4) und höchstens 5 (G- bis E- Junioren 6) inklusive Torwart gleichzeitig auf dem Spielfeld sein dürfen. Die Nummerierung der Spieler ist für den gesamten Turniertag beizubehalten. Hat eine Mannschaft mehr als die zulässige Anzahl von Spielern auf dem Spielfeld, ist das Spiel zu unterbrechen und der Spieler, der das Spielfeld zusätzlich betreten hat, zu verwarren. Spielfortsetzung mit Freistoß für die gegnerische Mannschaft erfolgt dort, wo sich der Ball bei der Unterbrechung befand.

Wird durch Feldverweis auf Zeit oder Dauer die Zahl der Spieler einer Mannschaft auf weniger als 2 (G- bis E- Junioren 3) Feldspieler verringert, so muss das Spiel abgebrochen werden.

Es gelten die Bestimmungen für Spielwertung bei verschuldetem Spielabbruch.

Spielregeln

Die Abseitsregel ist aufgehoben. Bei Seitenaus wird der Ball durch Einschießen ins Spiel gebracht, woraus kein direktes Tor erzielt werden kann. Bei Toraus, verursacht durch die angreifende Mannschaft wird der Ball durch Werfen, Schießen oder Rollen vorm Torwart ins Spiel gebracht (Abstoß).

Der Abstoß darf nicht direkt in die gegnerische Hälfte gespielt werden, ansonsten wird ein Freistoß der gegnerischen Mannschaft von einem beliebigen Punkt von der Mittellinie ausgeführt.

Bei Toraus, verursacht durch die verteidigende Mannschaft (einschl. Torwart) ist auf Eckstoß zu entscheiden. Aus einem Eckstoß kann ein Tor direkt erzielt werden.

Verbotenes Spiel innerhalb des eigenen Strafraums wird mit Strafstoß geahndet.

Ein Tor kann aus jeder beliebigen Entfernung erzielt werden.

Bei der Ausführung von Straf- Frei- und Eckstößen sowie beim Einschießen von der Seitenlinie müssen die Spieler der gegnerischen Mannschaft mindestens 3m vom Ball entfernt sein. Dies gilt auch für den Anstoß.

Wenn der Ball die Decke berührt, so wird auf Freistoß der gegnerischen Mannschaft auf Höhe der Deckenberührung von der Seitenlinie entschieden.

Alle Freistöße sind indirekt auszuführen.

Nach Abstoß ist der Ball erst nach Verlassen des Torraums im Spiel.

Auswechselungen können während des laufenden Spiels erfolgen. Der einzuwechselnde Spieler darf aber erst das Feld betreten, wenn der auszuwechselnde Spieler dieses verlassen hat. Auswechselungen sind nur in den separat gekennzeichneten Bereichen zwischen den Auswechselbänken, bzw. hinter dem Tor auf Höhe der eigenen Auswechselbank gestattet.

Innerhalb der letzten Spielminute eines jeden Spiels (gilt nicht für Gruppenspiele), wird bei einer Spielunterbrechung die Spielzeit durch den Zeitnehmer automatisch angehalten und bei der Fortsetzung durch den Zeitnehmer automatisch wieder gestartet, ohne dass es ein Zeichen des Schiedsrichters bedarf.

Spiel- bzw. Platzierungsentscheidungen von der Strafstoßmarkierung

Beide Mannschaften haben abwechselnd je fünf Torschüsse auszuführen. Die Mannschaft, die die Wahl gewonnen hat, führt den ersten Strafstoß aus.

Nachschießen, gleichgültig, ob der Ball vom Torhüter abgewehrt wird oder vom Torpfosten bzw. der Querlatte zurückprallt, ist nicht erlaubt.

Wenn beide Mannschaften nach Ausführung von je fünf Torschüssen die gleiche Anzahl von Toren erzielt haben, werden die Torschüsse in der gleichen Reihenfolge der Schützen fortgesetzt, bis eine Mannschaft bei gleicher Anzahl von Torschüssen ein Tor mehr erzielt hat. Berechtig hierzu sind nur die jeweils fünf Schützen der ausgeführten Strafstöße.

Strafbestimmungen

1. Für Vergehen während eines Spiels kann der Schiedsrichter gegen Spieler folgende Strafen verhängen:

Verwarnung

Zeitstrafe (2 Minuten)

Feldverweis auf Dauer

2. Ein Feldverweis auf Zeit kann sowohl ohne vorausgegangene als auch nach erfolgter Verwarnung ausgesprochen werden. Die Mannschaft kann bei Unterzahl wieder durch einen Spieler ergänzt werden, wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt hat, spätestens nach Ablauf von 2 Minuten.

Die Verhängung eines Feldverweises auf Zeit ist während eines Spiels nur einmal möglich.

Bei einem weiteren strafbaren Vergehen dieses Spielers im selben Spiel ist er auf Dauer des Feldes zu verweisen.

3. Eine Mannschaft, die einen Feldverweis auf Dauer hinnehmen musste, kann bei Unterzahl wieder durch einen Spieler ergänzt werden, wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt hat, spätestens nach 2 Minuten.

4. Feldverweise auf Dauer werden nach der RuVO/WDFV geahndet.

5. Wird durch Feldverweis auf Zeit oder Dauer die Zahl der Spieler einer Mannschaft auf weniger als zwei Spieler (G- bis E- Junioren drei) verringert, so muss das Spiel abgebrochen werden. Es gelten die Bestimmungen für Spielwertung bei verschuldetem Spielabbruch.

6. Der gegnerischen Mannschaft wird ein Freistoß zugesprochen, wenn ein Spieler versucht, durch Hineingleiten (ausgenommen sind die Torhüter und die G- und F- Junioren) von der Seite oder von Hinten den Ball zu spielen, wenn ihn der Gegner spielt.

7. Wenn ein Spieler mit einem Vergehen gegen einen Gegner im eigenen Strafraum eine offensichtliche Torchance vereitelt und der Schiedsrichter einen Strafstoß gibt, wird der Spieler verwarnt, es sei denn,

-das Vergehen ist Halten, Ziehen oder Stoßen oder

-der fehlbare Spieler versucht nicht, den Ball zu spielen, oder hatte keine Möglichkeit, den Ball zu spielen, oder

-das Vergehen muss mit einem Feldverweis geahndet werden, ungeachtet des Orts des Vergehens (grobes Foulspiel, Tätlichkeit etc.).

In alle diesen Fällen wird der Spieler des Feldes verwiesen.

Torwartspiel

Der Torwart darf seinen Strafraum nicht verlassen, ausgenommen zur direkten Abwehr eines Angriffes und zur Ausführung eines Strafstoßes. Bei einer direkten Abwehr außerhalb des Strafraums ist es unerheblich, wohin der Ball gespielt wird. Ein Tor kann daraus aber nicht erzielt werden.

Der Torwart darf den Ball, nachdem er ihn mit den Händen kontrolliert hat, genau wie beim Abstoß nicht direkt in die gegnerische Spielhälfte spielen, ansonsten wird ein Freistoß der gegnerischen Mannschaft von einem beliebigen Punkt von der Mittellinie ausgeführt.

Der Torwart darf im Kampf um den Ball, also um den Ball spielen zu können und zur Abwehr eines Tores, grätschen.

Ist der Ball im Spiel und der Torwart gelangt an den Ball, darf er ihn max. 4 Sekunden kontrollieren. Innerhalb dieser Zeit muss er den Ball abspielen. Spielt er ihn nicht ab, wird ein Freistoß gegen den Torwart auf der Strafraumlinie verhängt.