

TSG 1862/09 Weinheim U11 Hallenturnier 2020

05. Januar 2020

Veranstalter: TSG 1862/09 Weinheim Jugendfußball

Austragungsort: Dietrich-Bonhoeffer-Schule Weinheim (Breslauer Straße 60; 69469 Weinheim)

Spielregeln:

Das Turnier wird gemäß den „Allgemeinen Hallenrichtlinien für den Junioren- und Seniorenbereich des bfv“ ausgetragen. Die Turnierleitung obliegt dem Veranstalter. In diesem Zusammenhang gilt insbesondere, dass die Tatsachenentscheidungen des Schiedsrichters verbindlich sind und daher von der Turnierleitung nicht revidiert werden.

Spielzeit:

Die Spielzeit beträgt acht Minuten ohne Seitenwechsel. Zwischen zwei Spielen ist eine Pause von zwei Minuten eingeplant.

Spieleranzahl:

Gespielt mit vier Feldspielern und einem Torwart auf dem Feld. Eine Mannschaft besteht aus höchstens zehn Spielern.

Passkontrolle:

Alle Mannschaften melden sich bitte rechtzeitig, jedoch spätestens fünfzehn Minuten vor Turnierbeginn bei der Turnierleitung an. Die Spielerpässe bzw. Ausdrucke der Spielberechtigungsliste sind vor dem Turnier bei der Turnierleitung abzugeben.

Spielberechtigt sind Spieler des Jahrgangs 2009 und jünger.

Spielbetrieb:

Die im Spielplan erstgenannte Mannschaft spielt von der Turnierleitung aus gesehen von links nach rechts, hat Anstoß und muss bei Farbgleichheit die Spielkleidung wechseln bzw. die vom Veranstalter bereitgestellten Leibchen überziehen. Die Auswechsellmöglichkeiten befinden sich links bzw. rechts des eigenen Tores. Erfolgt der Abwurf oder Abstoß ohne die Berührung eines weiteren Spielers über die eigene Spielhälfte, wird auf indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft von der Mittellinie aus entschieden. In der Vorrunde entscheidet zuerst die Punktezahl und dann die Tordifferenz. Sind Punktezahl und Tordifferenz gleich, so entscheiden die erzielten Tore. Danach der direkte Vergleich. Sollte dies ebenfalls identisch sein, entscheidet ein Neunmeterschießen. In der Zwischen- bzw. Endrunde erfolgt bei einem Unentschieden unmittelbar nach Spielende ein Neunmeterschießen.