



Turnierbestimmungen

6. H & L- Cup des SV 1919 Münster e.V.

G- bis D-Junioren

1. Spielzeit

Die Spiele der G-, F-, E- und D- Junioren dauern in der Gruppenphase 11 Minuten und in den Finalspielen 13 Minuten, effektiv ohne Seitenwechsel. Über-Kreuz-Spiele, Platzierungsspiele, Halbfinale und Endspiel werden bei unentschiedenem Stand nicht verlängert. Nach dem Schlusspfiff folgt ggf. die Entscheidung durch Siebenmeterschießen.

2. Spielfeldzuteilung

Die im Turnierspielplan erstgenannte Mannschaft spielt links von der Turnierleitung und hat Anstoß.

3. Teamstärke

Eine Mannschaft besteht aus maximal elf Spielern, von denen jeweils höchstens bis zu sechs (ein Torwart und fünf Feldspieler) auf dem Spielfeld sein dürfen. D- Junioren: bis zu fünf, ein Torwart und 4 Feldspieler. Alle Spieler müssen ihre Spielberechtigung durch gültigen Spielerpass nachweisen.

4. Spielbericht

Vor dem ersten Spiel ist für jede Mannschaft ein Turnierspielberichtsbogen komplett auszufüllen und mit den Spielerpässen/Ausdruck der elektronischen Spielerpässe bei der Turnierleitung abzugeben.

5. Platzierung

Die Platzierung erfolgt analog der Angaben auf den Spielplänen:

- a) erreichte Punktzahl
- b) direkter Vergleich der Spiele untereinander (in der Reihenfolge nach Punkten, Tordifferenz)
- c) Tordifferenz aus allen Gruppenspielen
- d) mehr erzielte Tore in allen Gruppenspielen
- e) Siebenmeterschießen

6. Spielfortsetzung nach Seitenausball

Geht der Ball über die Seitenauslinie muss der Ball durch Einkick wieder ins Spiel gebracht werden. Die gegnerischen Spieler müssen in allen Fällen beim Einkick mindestens 3 m vom Ball entfernt sein.

7. Spielfortsetzung nach Torausball

Nach einem Torausball kann der Ball durch Abstoß, Abwurf oder Rollen nur durch den Torwart innerhalb des Strafraumes wieder ins Spiel gebracht werden, wobei sich die

Gegenspieler außerhalb des Strafraumes befinden müssen. In allen Fällen darf der Ball ohne vorherige Feldspielerberührung die Mittellinie nicht überschreiten.

8. Rückpassregel

Die Rückpassregel ist für die Altersklassen G-, F- und E-Junioren aufgehoben. Nach „Ballkontrolle“ durch den Torwart (Ball in der Hand, Ball aufgenommen) darf der Ball die Mittellinie nicht ohne vorherige Feldspielerberührung überschreiten. Tut er dies dennoch, ist ein indirekter Freistoß zu verhängen.

9. Freistoßausführung

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

10. Torerzielung

Tore - ausgenommen Eigentore - können nur aus der gegnerischen Spielhälfte erzielt werden. Aus einem Anstoß kann ein Tor nicht direkt erzielt werden.

8. Schuhe

Es darf nur mit Schuhen gespielt werden die eine helle bzw. abriebfeste Sohle besitzen.

9. Entscheidungskompetenz

Für die Entscheidung von Streitfragen sind allein die Schiedsrichter und die Turnierleitung verantwortlich.

10. Haftung

Wer einen Schaden in der Halle verursacht, haftet hierfür persönlich. Sollte die verursachende Person nicht zu ermitteln sein, tritt die Haftung des jeweiligen Vereins ein.

Allgemeine Hinweise:

Der Zugang zur Halle ist für Spieler über den Sportlereingang an der Hallenrückseite.

Betreten der Halle erst nach Schuhwechsel: saubere Hallensportschuhe mit heller Sohle.

Die Zuschauer nutzen den Haupteingang zum Foyer, von dort geht es auf die Tribüne.

Am Spielfeldrand dürfen sich lediglich 2 Trainer/ Betreuer je Mannschaft aufhalten. Hinter dem Tor hat sich niemand aufzuhalten bzw. zu coachen.

Der Veranstalter übernimmt keine Haftung für verloren gegangene Wertsachen und/oder Garderobe.

Für Essen und Trinken gibt es reichhaltige Angebote in der Cafeteria.

Viel Spaß und viel Erfolg bei unseren Turnieren!