

JUNIOREN – HALLENTURNIERORDNUNG

Gespielt wird nach den Bestimmungen für Hallenfußballspiele und –turniere des FLVW vom 29.04.2015, sowie dieser ergänzenden Junioren-Hallenturnierordnung. **Diese ist für die Zuschauer deutlich sichtbar (ggf. auch mehrfach) auszuhängen.**

1. Veranstalter ist die Jugendfachschaft für Fußball im StadtSportbund (Bochum) bzw. StadtSportverband (Hattingen und Witten) und der Kreis Bochum (Kreisjugendausschuss). Die Organisation des Turniers liegt bei der Jugendfachschaft.
2. **Leitung und Durchführung des Turniers obliegt dem jeweiligen Ausrichter.**
3. Über Streitigkeiten, die sich aus Vorkommnissen während des Turniers oder über die Auslegung der Turnierbestimmungen ergeben, entscheidet ein Schiedsgericht, dem folgende Personen angehören:
 - Vertreter des Kreisjugendausschusses
 - Vertreter des Kreisschiedsrichterausschusses
 - Vertreter des Ausrichters

Sollte kein Vertreter des Kreisjugendausschusses und/oder Kreisschiedsrichterausschusses anwesend sein, so erhöht sich die Anzahl der Vereinsvertreter im Schiedsgericht entsprechend.

Einsprüche gegen Schiedsrichter-/Spieleiterentscheidungen bzw. Spielwertungen sind unmittelbar nach Beendigung des Spieles schriftlich der Turnierleitung vorzulegen. Das Schiedsgericht entscheidet über diese Angelegenheit. **Die Entscheidung des Schiedsgerichtes ist unanfechtbar.**

4. **Vor Beginn des ersten Spieles** hat jede Mannschaft den Spielbericht unter Vorlage der Spielerpässe auszufüllen. **Es können bis zu 11 Spieler in den Spielbericht eingetragen werden. Rückennummern müssen den Nummern im Spielbericht übereinstimmen.** Spielberechtigt ist jeder Spieler, der mit Datum des Turniers für seinen Verein für **Freundschaftsspiele** spielberechtigt ist. **Bei Spielen ohne Pass (in Duisburg) muss die Spielberechtigung Pass Online vorgelegt werden. ????** **Es darf kein Spieler der höheren Mannschaft in der unteren Mannschaft eingesetzt werden.**
 5. Auf der Rückseite des Spielberichtes sind der **Trainer und / oder Betreuer sowie der Mannschaftenverantwortliche** einzutragen. Der Mannschaftenverantwortliche muss **mindestens 18 Jahre** alt sein und nimmt als "ruhender Pol" auf der Auswechselbank seiner Mannschaft platz. **Die eingestzten Spieler sind auf dem Spielbericht nach jedem Spiel vom "Mannschaftenverantwortlichen" anzukreuzen. Nach Turnierende ist der Spielbericht zu unterschreiben.**
- Der im Spielbericht aufgeführte Trainer und / oder Betreuer bzw. Mannschaftenverantwortliche ist auch für das Verhalten der jeweiligen Eltern (Zuschauer) verantwortlich.**
6. Die teilnehmenden Mannschaften werden in Gruppen ausgelost. Die Gruppeneinteilung sowie die Spielzeit u. a. ergeben sich aus dem Spielplan.

Die Spielzeit wird durch einen von der Turnierleitung eingestzten Zeitnehmer festgestellt. Der Schiedsrichter/ Spielleiter muss dem Zeitnehmer durch Handzeichen anzeigen, wann bei einer Unterbrechung die Uhr angehalten werden soll. **Der Zeitnehmer ist dafür verantwortlich, dass die letzte Spielminute als "effektive Spielzeit" runterläuft, d. h. er hält selbstständig die Uhr in der letzten Spielminute bei Unterbrechungen an.**

7. Ertönt bei einem Schuss auf das Tor die Sirene, so muss der Schiedsrichter / Spielleiter die Wirkung des Schusses abwarten. D. h. landet der Schuss im Tor, obwohl zwischenzeitlich die Schlussirene ertönt, ist das Tor anzuerkennen.

8. Eine Mannschaft besteht aus **4 Feldspielern** und einem Torwart.
(Bei E- und F-Junioren besteht eine Mannschaft aus 5 Feldspielern und einem Torwart). G-Jun. 6 Feldspieler
Sie muss mindestens einen Torwart und zwei Feldspieler auf dem Spielfeld haben. Wird durch Feldverweis auf Zeit oder Dauer die Zahl der Spieler einer Mannschaft auf weniger als zwei Feldspieler verringert, so muss das Spiel abgebrochen werden. Es gelten die Bestimmungen für die Spielwertung bei verschuldetem Spielabbruch (mindestens 2 : 0 Tore und 3 Punkte für die gegnerische Mannschaft).
9. Sollte eine Mannschaft zur angestzten Zeit nicht spielbereit sein (mindestens 2 Feldspieler + 1 Torwart) wird das Spiel mit 3 Punkten und 2 : 0 Toren für den Gegner als gewonnen gewertet.
10. Alle Spiele werden ohne Verlängerung gespielt. Bei Punktgleichheit von Mannschaften, nach Abschluss der Vor-, Zwischen- und Endrunde, entscheidet die bessere Tordifferenz.
Besteht auch hier eine Gleichheit, entscheiden die mehr geschossenen Tore die Platzierung. Sollten auch die mehr geschossenen Tore gleich sein, entscheidet der direkte Vergleich der beiden Mannschaften. Sollte dieses Spiel unentschieden ausgegangen sein, erfolgt ein Entscheidungsschießen von der Strafstossmarke zur Ermittlung eines Siegers.
Enden Spiele der Zwischenrunde und Endspiele ohne Sieger, erfolgt sofort ein Entscheidungsschießen.
11. Bei **2 x 3 Meter-Toren** (Handballtoren) wird der Strafstoß in allen Altersklassen immer von der **6-Meter-Marke** ausgeführt.
Bei **2 x 5 Meter-Toren** aus **9 Metern** (gestrichelte Freiwurflinie).
12. Eine Mannschaft, die zum Entscheidungsschießen keine **3 Spieler** stellen kann, ist ausgeschieden. Beim Strafstoßschießen stellt jede Mannschaft zunächst drei Schützen. Die Mannschaft, die die Wahl gewinnt, führt den ersten Strafstoß aus. Ein evtl. Nachschuss aufgrund eines Abpraller vom Pfosten oder der Latte bzw. nach der Abwehr des Torhüters ist nicht erlaubt.
Sollten beide Mannschaften nach Abschluss der **drei Strafstöße** gleichviele Tore erzielt haben, so wird das Strafstoßschießen durch weitere spielberechtigte Spieler (**1 gegen 1**) bis zur Entscheidung fortgesetzt.
13. Die Spiele der A- bis C-Junioren werden von amtlichen Schiedsrichtern geleitet.
(Bei der Endrunde A- bis D-Junioren sowie B-Juniorinnen)
Ansonsten erfolgt die Spielleitung (auch bei F-Junioren) durch regelkundige Vereinsmitglieder. (vorzugsweise geprüfte Spielleiter).
14. Anstoß hat die im Turnierplan zuerst genannte Mannschaft und spielt aus Sicht der **Turnierleitung** von links nach rechts.
15. **Der " Fair-Play-Anstoß entfällt."** Der Ball darf beim Anstoß in alle Richtungen gespielt werden.
Aus dem Anstoß kann kein direktes Tor erzielt werden.
16. Die Rückpassregel ist bei den E- und F-Junioren - wie auf dem Feld aufgehoben.
17. Geht der Ball ins Seitenaus so ist er durch die gegnerische Mannschaft mittels "Einkick" wieder ins Spiel zu bringen.
Aus einem "Einkick" kann direkt KEIN Tor erzielt werden.
18. Sollte der Ball während des laufenden Spiels gegen die Hallendecke oder Ähnliches (z.B. Auf- und Anbauten) gehen, so ist das Spiel mit einem Einkick von der Seitenlinie fortzusetzen.
19. Das Grätschen gegen einen Gegenspieler ist in der Halle verboten (Hineingrätschen, Sliding, Tackling); dies gilt nicht für den Torwart in seinem Strafraum sofern die Aktion nicht fahrlässig , rücksichtslos oder übermäßig hart erfolgt.
20. Der Torwart darf auf dem kompletten Spielfeld am Spiel teilnehmen. Kontrolliert dieser in seiner eigenen Hälfte den Ball mit der Hand oder Fuß, muss er diesen innerhalb von 4 Sekunden abspielen (einschließlich eigener Strafraum). Der Abstoß oder Abwurf kann nur durch Einrollen oder Abwerfen (auch über die Mittellinie) erfolgen.
21. Alle Freistöße sind indirekt. Freistöße innerhalb des gegnerischen Strafraum werden auf die Strafraumlinie zurückgelegt.
22. Beim Abstoß, Straf-, Frei- und Eckstoß sowie beim " Einkick" müssen die gegnerschen Spieler mindestens **5 m**, beim Anstoß mindestens **3 m** vom Ball entfernt sein.
Alle Freistöße innerhalb des gegnerischen Strafraums werden auf die Strafraumlinie zurückgelegt !

23. Das Spiel muss nach einer Spielunterbrechung innerhalb von **4 Sekunden** fortgesetzt werden; Voraussetzung ist, dass die ausführende Mannschaft in der Lage ist, das Spiel auch tatsächlich fortzusetzen. Erfolgt die Spielfortsetzung (Ausnahme Straf- und Anstoß) nicht innerhalb von **4 Sekunden**, wird das Spiel wie folgt fortgesetzt: Bei Eckstoß = Torabwurf, beim Einkick = Einkick für den Gegner; bei Freistoß = Freistoß für den Gegner, bei Abstoß = Freistoß für den Gegner auf der Strafraumlinie.
Bei den G u. F-Junioren ist die " 4 Sekundenregelung" nicht anzuwenden. Es werden auch keine Sieger ermittelt.
24. Als persönliche Strafen können die Verwarnung, der Zeitverweis und der Feldverweis ausgesprochen werden.
Die Zeitstrafe beträgt 2 Minuten.
Die Mannschaft kann sich jedoch ergänzen, sobald die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt hat, spätestens jedoch nach **2 Minuten**. Eine Vervollständigung kann allerdings nur dann erfolgen, wenn die Mannschaft auch tatsächlich in Unterzahl gespielt hat.
Bei mehreren Zeitverweisen zur gleichen Zeit gilt die Ergänzung für nur einen Spieler, und zwar für den , der die erste Zeitstrafe erhalten hat.
25. Ein Spieler, der einen Feldverweis auf Dauer erhalten hat, ist ab sofort für das gesamte Turnier und automatisch für mindestens zwei Wochen gesperrt. (Es erfolgt eine Eintragung im Spielbericht und somit eine Meldung an den Kreis). Die Mannschaft kann sich jedoch ergänzen, sobald die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt hat, spätestens nach **2 Minuten**.
Ein auf Dauer des Feldes verwiesener Spieler hat den Innenraum (Auswechselbank) zu verlassen.
26. Ein Spieler, der - ohne am laufenden Spiel beteiligt zu sein - während des Turniers sich eines Vergehens schuldig macht, das während des Spiels zu einem Feldverweis geführt hätte, ist von der weiteren Turnierteilnahme ausgeschlossen. Er gilt als des Feldes verwiesen. Es erfolgt die Eintragung im entsprechendem Spielbericht und somit auch die Meldung an den Kreis.
27. **In Spielfeldnähe / Innenraum halten sich ausschließlich nur die am Spiel beteiligten Personen auf.**
28. Bei einem Wechselfehler erhält der Spieler, der das Spielfeld zu früh oder außerhalb des Wechselbereiches betreten hat, eine Verwarnung. Das Spiel wird mit (indirektem) Freistoß an der Stelle fortgesetzt, an der sich der Ball bei der Unterbrechung befand.

Das Auswechseln von Spielern (auch im laufenden Spiel möglich) darf nur im Bereich der Mittellinie erfolgen und wird von einem angesetzten Schiedsrichter überwacht.
Dieser Schiedsrichter hat im Übrigen die Funktion eines Schiedsrichter-Assistenten und kann im Falle eines Foulspieler (z. B. im Rücken des leitenden Schiedsrichters) oder ähnlichem, Meldung an den Schiedsrichter machen.

Sind bei Jugendspielen keine angesetzten Schiedsrichter vorgesehen, hat der Spielleiter die Auswechselungen zu überwachen.
29. **Jede Mannschaft hat eine Ersatzkluft und einen Satz andersfarbige Stutzen mitzuführen.** Bei Trikotgleichheit hat die im Turnierplan erstgenannte Mannschaft die Kluff (z.B. Trikot, Stutzen) zu wechseln. Der Ausrichter ist nicht verpflichtet Trainingsleibchen bereit zu halten.
Sollte hierdurch die betroffene Mannschaft nicht spätestens 5 Minuten nach der angesetzten Anstoßzeit spielberechtigt sein, so ist gemäß Pkt. 9 dieser Turnierordnung zu Verfahren.
Es werden keine Bälle zum Warmmachen zur Verfügung gestellt.
30. **In den Umkleideräumen dürfen weder Glasflaschen noch sonstige Glasgegenstände mitgenommen werden. In allen Räumen besteht Rauchverbot. Des Weiteren ist der Verzehr von Speisen und Getränken im Hallen- und Tribünenbereich verboten. Hierfür steht der Vorraum / Verkaufsraum zur Verfügung.**
31. Der Veranstalter und Ausrichter übernimmt keinerlei Haftung bei Verlust von Wertsachen und ähnlichem.
32. Den Anweisungen des Hallenwartes, der Ordner und der Turnierleitung sind Folge zu leisten.