



Weihnachtsturnier der DJK Marathon Münster



Spezielle Spielregeln zu den Hallenturnieren der DJK Marathon Münster

Grundsätzlich gelten die Hallenregeln des FLVW (in der Anlage bzw. im Internet unter http://www.flvw.de/pics/medien/1_1092567637/Hallenspielordnung.pdf). Speziell gelten folgende Regeln:

Ist der Ball im Seitenaus, wird er eingerollt.

Trainer und Auswechselspieler müssen sich hinter der Bande des eigenen Tores aufhalten.
Einwechselungen über die Torlinie, Einwechselspieler dürfen das Feld erst nach dem Verlassen des Feldes durch den Auszuwechselnden betreten.

Die Rückpassregel gilt nur für die Turniere der D-Jugend und der Senioren.

Deckenpraller oder Bälle, die ihre Flugbahn durch Hindernisse an der Wand ändern, werden mit einem Freistoß von der Mittellinie geahndet.

Freistöße die im Bereich zwischen Torraum und gestrichelter Linie verursacht werden, werden auf die gestrichelte Linie zurückgelegt.

Der Ball muss nach Abspiel vom Torwart den Torraum verlassen, dann erst ist der Ball im Spiel

Wird auf Freistoß im Torkreis entschieden, so ist ein Neunmeter (Strafstoß) zu geben

Die Spieldauer beträgt: Frauen 1 x 12 Minuten, Senioren 1 x 12 Minuten (Vorrunden) bzw. 2 x 10 Minuten (Finalrunde), D-Jungen 1 x 10 Minuten, D-Mädchen 1 x 12 Minuten, U 11-Jungen 1 x 9 Minuten, E-Mädchen 1 x 9 Minuten, U 10-Jungen 1 x 9 Minuten, U 9-Jungen 1 x 10 Minuten, U 8-Jungen 1 x 12 Minuten, U 7-Jungen 1 x 10 Minuten.

Turnierspielberichte sind bei der Turnierleitung abzuholen und vor dem ersten Spiel ausgefüllt bei der Turnierleitung wieder abzugeben. Alle Spieler benötigen einen gültigen Spielerpass, der kontrolliert werden kann. Sollte ein Spieler ohne gültigen Spielerpass spielen, so kann die Mannschaft vom Turnier ausgeschlossen werden.

Spielerzahl: Senioren und D-Jugend: 4 Feldspieler und Torwart; Minikicker bis E-Jugend: 5 Feldspieler und Torwart

Spielmodus: Bei Punktgleichheit erfolgt die Platzierung nach der Tordifferenz. Bei gleicher Tordifferenz entscheidet die Anzahl der geschossenen Tore. Ist auch diese gleich, so zählt der direkte Vergleich. Sollte auch dadurch keine Platzierung möglich sein, findet ein Neunmeterschießen statt.

Strafen: Zeitstrafen werden auf zwei Minuten festgesetzt, Rote Karten schließen für das gesamte Turnier aus.

Trikots: Die erstgenannte Mannschaft hat bei gleichfarbigen Trikots zu wechseln oder Leibchen anzuziehen.

Haftung: Die DJK Marathon Münster e.V. übernimmt als Veranstalter keine Haftung für abhanden gekommene Wertsachen, Kleidung und Gegenstände.