



Sportwoche 2011

F - Jugend

19.06.2011



SC Grimlinghausen 1936 e.V.



Turnierordnung nach Regeln des DFB und FVN



1. Die Turnierleitung obliegt dem Verein SC Neuss - Grimlinghausen 1936 e.V.
2. Eine Mannschaft besteht aus max. 12 Spielern, wovon gleichzeitig 6 Feldspieler und 1 Torwart auf dem Feld sein dürfen. Das Auswechseln ist beliebig oft und fließend möglich. Die am Turnier teilnehmenden Spieler müssen eine ordnungsgemäße Spielberechtigung für Ihre Altersklasse besitzen. Die Spielerpässe werden vor Turnierbeginn der Turnierleitung vorgelegt.
3. Der Turnierspielbericht ist vor dem ersten Turnierspiel von den beteiligten Mannschaften auszufüllen und der Turnierleitung zu übergeben.
4. Die Spiele werden auf Jugendtore (5 m x 2 m) durchgeführt.
5. Erhält ein Spieler eine Rote Karte so scheidet er aus dem Spiel und dem gesamten Turnier aus.
6. Die Spiele werden nach dem 3-Punkte System durchgeführt. Bei Punktgleichheit entscheidet die Tordifferenz über die Platzierung. Ist diese gleich so ist die Mannschaft besser platziert die mehr Tore erzielt hat. Liegt auch hier Gleichstand vor so entscheidet ein 8 Meter Schießen (5 Schützen, dann bis zur Entscheidung).
7. Hat eine Mannschaft einen Grund zum Einspruch, so geht dies nur bei der Turnierleitung. Die Entscheidungen der Turnierleitung sind unanfechtbar.
8. Jede Mannschaft stellt einen Schiedsrichter. Die Spiele werden von Schiedsrichtern der teilnehmenden Mannschaften geleitet.
9. Es findet vor Spielbeginn eine Seitenwahl statt. Ein Seitenwechsel erfolgt nicht. Die Zeitnahme erfolgt durch den jeweiligen Schiedsrichter.
10. Spieldauer: siehe Spielplan.
11. Der Veranstalter übernimmt keine Haftung für Sach- und Personenschäden noch für abhanden gekommene Wertgegenstände. Grob fahrlässige Verschmutzung und mutwillige Zerstörung in den Kabinen und auf der Platzanlage gehen zu Lasten der Verursacher oder deren Vereine.
12. Mit der Teilnahme unterwerfen sich alle beteiligten Mannschaften der Turnierordnung. Zuwiderhandlung kann den Ausschluss der gesamten Mannschaft vom Turnier nach sich ziehen.
13. Die erst genannte Mannschaft hat Anstoss und ggf. die Trikotfarbe zu wechseln.
14. Jede Mannschaft hat eigene Bälle zum „warm-machen“ mitzubringen. Der Veranstalter stellt nur den jeweiligen Spielball.

