

Turnierbestimmungen für D-Junioren

1. Jeder Spieler muß einen gültigen Paß besitzen; in allen Altersklassen dürfen maximal 11 Spieler pro Mannschaft eingesetzt werden.
2. Vor Beginn der Spiele ist der elektronische Spielbericht im DFB-Net auszufüllen.
3. D- Juniorenmannschaften spielen mit einem Torwart und 4 Feldspielern.
4. Auswechslungen sind jederzeit ("fliegend") von der Stirnseite ohne Benachrichtigung des Schiedsrichters möglich, wobei der auszuwechselnde Spieler erst aus dem Feld sein muss, bevor der einzuwechselnde Spieler das Feld betritt.
5. Es wird auf beiden Seiten mit Seitenaus gespielt. Überschreitet der Ball auf der Längsseite des Spielfeldes die Auslinie, wird mit Einkick weitergespielt. Beim Einkick muß der Gegner, wie bei allen Frei- und Eckstößen auch, einen Abstand von mindestens 3 Metern einhalten.
6. Die Rückpaßregel **gilt** und die Abseitsregel ist **aufgehoben**.
7. Der Torwart darf seinen Strafraum nur zum Zwecke der Abwehr verlassen. Der Strafraum wird durch die 6-Meter-Linie begrenzt. Bei Verstoß wird das Spiel mit einem indirekten Freistoß fortgesetzt. Das heißt auch, dass der Torwart außerhalb seines Torraum/Strafraum keine Spielfortsetzung ausführen darf. In diesem Fall muss die Spielfortsetzung von einem Feldspieler ausgeführt werden.
8. Tore können von überall innerhalb des Feldes erzielt werden, also auch aus der eigenen Hälfte. Aus einem indirekten Freistoß, einem Einkick sowie einem Torabwurf kann kein Tor direkt erzielt werden.
9. Aus einem Eckstoß kann ein Tor direkt erzielt werden. Ein Eckstoß ist auch dann zu verhängen, wenn der Ball vom Torwart ins Toraus gelenkt wurde.
10. Grätschen / Slidetackling (Hineingleiten) ist verboten und zieht einen direkten Freistoß nach sich. Ausnahme: TW darf in seinem Strafraum nach dem Ball hechten.
11. Ein Torabwurf, nachdem der Ball durch einen Gegner ins Toraus ging, wird **nur** durch den **TW aus der Hand** ausgeführt und kann auch über die Mittellinie geworfen werden. Selbiges gilt auch, wenn der TW den Ball aus dem laufenden Spiel mit der Hand kontrolliert.
12. Für Standardsituationen (Einkick, Eckstoß, Freistöße) sowie Ballkontrolle des TW in der eigenen Hälfte gilt die Vier-Sekunden Regel. Die Zeit hierfür läuft von dem Moment an, zu dem der Ball zur Ausführung bereit ist. Bei Überschreitung der Vier-Sekunden erfolgt die Spielfortsetzung durch den Gegner mittels eines indirekten Freistoßes.
13. Die Möglichkeit eines Timeout kommt nicht zur Anwendung.
14. Die Berührung der Hallendeckenkonstruktion wird mit einem indirekten Freistoß für den Gegner von der Stelle aus bestraft, die unterhalb des Punktes liegt, an dem der Ball die Hallendeckenkonstruktion berührt hat. Erfolgt diese Berührung innerhalb des Strafraumes, ist der indirekte Freistoß auf der Strafraumgrenze zu verhängen.
15. Die auf dem Spielplan zuerst genannte Mannschaft spielt von links nach rechts von der Tribüne aus gesehen.
16. **Platzierung**
Sind nach Abschluß der Gruppenspiele zwei oder mehr Mannschaften punktgleich, entscheidet:
 1. der direkte Vergleich der betreffenden Mannschaften
 2. bei weiterer Gleichheit von 2 Mannschaften ein 7m-Schießen (3 Spieler pro Mannschaft)
 3. bei weiterer Gleichheit von 3 Mannschaften und mehr die Tordifferenz untereinander
 4. bei weiterer Gleichheit die Mehrzahl der geschossenen Tore untereinander
 5. bei weiterer Gleichheit ein 7m-Schießen (3 Spieler pro Mannschaft) über die Platzierung
17. Bei K.O. - und (Halbfinale etc.) Platzierungsspielen erfolgt nach einem Unentschieden sofort ein 7m-Schießen.
18. Der Veranstalter stellt die Turnierleitung, die in Streitfragen entscheidet.
19. Die Spieler dürfen nur mit Hallenschuhen mit abriebfester Sohle spielen.
20. Die jeweiligen Betreuer sorgen selbst für die Erste-Hilfe-Versorgung ihres Teams.
21. Es wird gebeten, die Umkleidekabinen in einem sauberen Zustand zu verlassen und Beschädigungen zu vermeiden.
22. Für Garderobe und Wertsachen wird seitens des Veranstalters keine Haftung übernommen.