

Hallenbelegungsplan Sparkassen-Cup 2011-2012

Fußballkreis Westerwald/Sieg

Vorrunde und 1. Runde F-Junioren

Datum	Halle	Verein	Staffeln	Besuch KJA
19.11.2011	Herdorf	Herdorf	D-Mä. 1-2-3 E-1	
19.11.	Rennerod	Irmtraut	F1, F2, E2	
20.11.	Herdorf	Herdorf	ab 13.00 F3/6, E3	
20.11.	Rennerod	Irmtraut	ab 13.00 F4, E4/6	
26.11.	Rennerod	Irmtraut	D1, E5, F5, C1	
27.11.	Rennerod	Irmtraut	D2, E6, F6, C2	
03.12.	Bad Marienberg	Bad Marienberg	B-Mä. 1-2-3 D3/4	
03.12.	Rennerod	Liebenscheld	D4, E7, F7, C3	
04.12.	Rennerod	Liebenscheld	D5, D6/4, F8 E8	
04.12.	Hamm	Hamm	10-17.30 D7, E9, E10, C4/4	
04.12.	Bad Marienberg	Bad Marienberg	D8, E11, C5, C6	
10.12.	Kirchen/Molzsb.	Kirchen	C-Mä. 1-2 E12, F9	
10.12.	Bad Marienberg	Fehi-Ritzhausen	D9,, D10, F10, C7	
11.12.	Kirchen/Molzsb.	Kirchen	Futsal: A1, A2, B1, B2/6	
11.12.	Bad Marienberg	Fehi-Ritzhausen	Futsal: A3, A4/6, B3, B4	
18.12.	Bad Marienberg	Neunkhausen	Futsal: A5, B5, B6/6, B7/6	

2012 / Zwischenrunden/Endrunden

2. Runde F-Junioren und Bambini 1. und 2. Runde

07.01.2012	Rennerod	Rennerod	F1,1 Rd. - Bambini-	
14.01.	Kirchen/Molzsb.	Scheuerfeld-W.	F2, E1/4 C1	
14.01.	Hamm	Hamm	10-15.30 Futsal: C1, C2, C3	
14.01.	Altenkirchen	Altenkirchen	F3, E2, D1	
14.01.	Rennerod	Neustadt	TR Mä. B-u. D-	
15.01.	Hamm	Hamm	10-17.30 Bambini	
15.01.	Kirchen/Molzsb.	Scheuerfeld-W.	F4, E3, C2	
15.01.	Rennerod	Neustadt	MR Mä. B-u. D-	
21.01.	Puderbach	Berod-Lautzert	F5, E4, D2	
21.01.	Rennerod	Neustadt	F6, E5, D3	
28.01.	Rennerod	Irmtraut	F7, F8, C3	
28.01.	Wissen	Honigsessen	MR Mä. C-u. E-	
29.01.	Rennerod	Irmtraut	2 Rd. Bambini	
29.01.	Wissen	Honigsessen	F9, F10/6, D4	
04.02.	Hamm	Hamm	10-19.00 Futsal: ENDRUNDEN A-D-	
05.02.	Hamm	Hamm	10-17.00 Futsal: ENDRUNDEN C-B-	
25.02.	Wissen	Honigsessen	Endrunden D-C-	
26.02.	Wissen	Honigsessen	Endrunden E-	

Futsal-Rheinlandmeisterschaft:

12.02.	A-		Mädchen: Rheinlandmeisterschaft	
26.02.	C-		D-	
25.02.	B-		B-	
17.03.	D-		C-	
18.03.	E- Krebshilfeturnier (normal)		E-	

11.03. Naspa-Cup in Bad Marienberg A bis E- und D-Mädchen. Ausrichter Neunkhausen

**Ergänzungen zu den Hallenfussballspielregeln des Fussballverbandes Rheinland e.V.
für den Sparkassen-Cup des Kreises Westerwald/Sieg 2011-2012**

Nach Futsalregeln spielen:

Alle A-Junioren und B-Junioren.

C-Junioren alle Bezirksligamannschaften und die Leistungsklasse.

D-Junioren die Leistungsklasse Meisterrunde.

Diese Mannschaften nehmen NUR an der Futsalrunde teil.

Bitte beachtet für diese Mannschaften die gesonderten Spielregeln im Anhang 2.

- 1. Die Teilnahmegebühr beträgt 17,- € pro Mannschaft und ist in der Vorrunde zu zahlen. Zwei Euro davon gehen als Spende an die Kinderkrebshilfe.**
- 2. Passkontrollen sind vor Turnierbeginn durchzuführen. Teilspielberechtigung reicht aus. Bis zu zwölf Spieler pro Mannschaft können gemeldet werden. Ein Wechsel der Spieler zu einer anderen Mannschaft der jeweiligen Altersklasse ist nicht erlaubt. Bambinimannschaften brauchen keine Pässe. Spielernamen mit Geburtsdatum angeben.**
- 3. Schiedsrichter werden für die Spiele von den A-Junioren bis zu den D-Junioren vom Kreis angesetzt. Bei den E-, F-Junioren und Bambini leiten Betreuer der ausrichtenden Vereine die Spiele. Die Einteilung ist Aufgabe der Turnierleitung. Es können auch Betreuer von nicht beteiligten Mannschaften eingesetzt werden.**
- 4. Die Schiedsrichterspesen betragen bis zu 5 Stunden 22,- €, jede weitere Stunde 5,- € plus Fahrtkosten 30 Cent pro km. Abrechnung lt. Formular mit KJL.**
- 5. Das Torverhältnis wird bei Punktgleichheit sofort herangezogen, ist auch dies gleich, so kommt der weiter, der die meisten Tore erzielt hat. Wenn auch da Gleichheit besteht, erfolgt ein 9- Meter Schießen (bei kleinen Toren 7-m.)**
- 6. Gespielt wird einseitig mit Bande. Die im Spielplan erstgenannte Mannschaft spielt von links nach rechts, die andere Mannschaft hat Anstoß. Die Spielzeit beträgt zehn Minuten ohne Wechsel. Die Spiele müssen nach den vorgegebenen Spielplänen ausgetragen werden. Zu Spätes Antreten einer Mannschaft bedeutet Spielverlust. Bei Nichtantreten erfolgt eine Bestrafung durch die Spruchkammer.**
- 7. Die E- F- Junioren u. Bambini spielen mit fünf Feldspielern plus Torwart, die C- und D- Junioren vier Feldspieler plus Torwart. Bambinimannschaften auf "Kleinspielfeld".**

8. Bei den C- bis E- Junioren kommen jeweils die ersten zwei Mannschaften
in die Zwischenrunde.

Aus der Zwischenrunde qualifizieren sich die ersten **zwei** Mannschaften pro Staffel für die Endrunde.

Die F-Junioren spielen eine komplette **zweite Runde**, jedoch ohne Wertung.

Die "Ehrung" der F- Juniorenspieler erfolgt nach der zweiten Runde.

Die gemeldeten Bambini-Mannschaften spielen auch zwei Runden ohne Wertung und werden dann "geehrt".

Die ersten 2 der E- Endrunde nehmen an der Rheinlandmeisterschaft in Mayen teil.

9. Protest: Gegen eine **Spielwertung** kann nur **unmittelbar nach dem Spiel** bei der Turnierleitung **Protest** eingelegt werden. Gegen eine **Tatsachenentscheidung des SR** besteht **kein** Einspruchsrecht.

Ich wünsche allen Spielen einen fairen und sportlichen Verlauf auch gegenüber den Schiedsrichtern und den Turnierleitungen.

Heinz Salzer KJL



Richtlinien für Fußballturniere und -spiele in der Halle

1. Veranstalter

Alle Vereine und Organe des Fußballverbandes Rheinland dürfen Fußballspiele in der Halle unter Einhaltung nachfolgender Bestimmungen durchführen, wobei hiermit auf die bestehende Turnierordnung ausdrücklich hingewiesen wird.

2. Spielregeln und Vorschriften

- 2.1. Fußballspiele in der Halle werden nach den gültigen DFB-Rahmenrichtlinien, den amtlichen Fußballregeln sowie den Vorschriften der Satzung und den Ordnungen des FVR durchgeführt.
- 2.2. Aus Zeitersparnis-Gründen kann das Punkte- und Torverhältnis herangezogen werden.
- 2.3. Bei einem Turnier soll ein Sportarzt oder ein Sanitätsdienst zugegen sein.

3. Sporthalle und Spielfeld

- 3.1. Das Spielfeld richtet sich nach den Hallenmaßen, muss rechteckig sein und soll der DIN-Norm (20 x 40 m) entsprechen. Wird mit Seitenbänden gespielt, so hat die Begrenzung des Spielfeldes durch eine mindestens 1 m hohe, festverankerte Bande zu erfolgen. Auch eine einseitige Bande ist gestattet.
- 3.2. Die Aufteilung des Spielfeldes erfolgt nach den Fußballregeln und ist den jeweiligen Größenverhältnissen der Halle anzupassen. Das Spielfeld wird durch Seitenlinien bzw. Seitenbänden und Torlinien begrenzt. Der Mittelpunkt des Spielfeldes muss gekennzeichnet sein. Der Strafraum wird durch den vorhandenen Hallenwurfkreis (Radius mind. 6 m) ersetzt oder ist als rechteckiger Torraum (Tiefe mind. 6 m) abzuzeichnen.
- 3.3. Es können die üblichen Handballtore genutzt werden; sie müssen 3 m oder 5 m breit und 2 m hoch sein.
- 3.4. Die 7-Markierung ist dem Strafstoßpunkt gleichzusetzen; bei 5 x 2m-Toren = 9-Meter-Strafstoßmarke.
- 3.5. Es werden keine Eckfahnen aufgestellt. Die Eckstöße werden jeweils von den Punkten ausgeführt, an denen sich die Seiten- und Torlinien treffen.

4. Anzahl der Spieler

- 4.1. Eine Mannschaft soll aus höchstens 12 Spielern bestehen, von denen je nach Spielfeldgröße bis zu 6 (1 Torwart und bis zu 5 Feldspieler) gleichzeitig auf dem Spielfeld sein dürfen. Hat eine Mannschaft mehr als die vereinbarte Zahl an Spielern auf dem Spielfeld, so ist das Spiel zu unterbrechen und der Spieler, der zu früh das Spielfeld betreten hat, mit der gelben Karte zu verwarren. Spielfortsetzung mit indirektem Freistoß für die gegnerische Mannschaft erfolgt dort, wo der Ball bei der Spielunterbrechung war.
- 4.2. Das Auswechseln von Spielern ist gestattet und soll im Bereich der Mittellinie erfolgen. "Fliegender Wechsel" und "Wieder-Einwechseln" ist gestattet.
- 4.3. Wird durch Feldverweis die Zahl der Spieler einer Mannschaft auf weniger als 2 Feldspieler verringert, so muss das Spiel abgebrochen werden. Es gelten die Bestimmungen für Spielwertung bei verschuldetem Spielabbruch.

5. Der Ball

Der Spielball muss in Größe und Gewicht dem altersspezifischen Ball bei Feldspielen entsprechen.

6. Ausrüstung der Spieler

- 6.1. Für die Ausrüstung der Spieler gelten - mit Ausnahme der Schuhe - die gleichen Bestimmungen wie beim Feldfußball. Eine Verpflichtung, Schienbeinschützer in der Halle zu tragen, besteht nicht.
- 6.2. Die Spieler dürfen nur in Hallenschuhen spielen. Die Schuhe dürfen keine Stollen oder Absätze haben und müssen so beschaffen sein, dass sie keine Verletzungen der Mitspieler und keine Abriebspuren auf dem Hallenboden verursachen. Das Spielen ohne Schuhe ist nicht gestattet.

7. Spielzeit

- 7.1. Die Spielzeit bei Turnieren soll höchstens 2 x 15 Minuten betragen; eine Halbzeitpause kann vorgesehen werden. Bei Halbzeit sind die Seiten zu wechseln.
- 7.2. Die Spielzeit wird durch den Schiedsrichter oder einen Zeitnehmer festgestellt. Über eine evtl. Nachspielzeit entscheidet der Schiedsrichter.
- 7.3. Die Gesamtspielzeit einer Mannschaft darf an einem Tag höchstens 180 Minuten betragen.
- 7.4. Die Pause für eine Mannschaft zwischen jedem Spiel soll grundsätzlich 15 Minuten betragen.

8. Spielleitung

Die Spiele müssen von zugelassenen Schiedsrichtern geleitet werden.
Bei Jugendspielen können auch Jugendbetreuer herangezogen werden.
Dem Schiedsrichter sollen zwei Torrichter zur Verfügung gestellt werden, die auch Aufgaben der Schiri-Assistenten übernehmen können

9. Verwarnung / Feldverweis

Der Schiedsrichter kann einen Spieler einmal während eines Spieles für die Dauer von zwei Minuten des Spielfeldes verweisen, wenn ihm eine Verwarnung (gelbe Karte) nicht mehr gerechtfertigt, ein Feldverweis auf Dauer (rote Karte) jedoch noch nicht erforderlich erscheint. Ein Feldverweis auf Zeit kann sowohl ohne vorausgegangene als auch nach erfolgter Verwarnung ausgesprochen werden. Eine Verwarnung nach einem Feldverweis auf Zeit ist unzulässig. Die Mannschaft kann wieder durch einen Spieler ergänzt werden, wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt, spätestens aber nach Ablauf von zwei Minuten.

Bei Feldverweis mit der roten Karte scheidet der jeweils betroffene Spieler aus dem Turnier aus und ist der zuständigen Spruchkammer zu melden.

Eine Mannschaft, die einen Feldverweis mit der roten Karte hinnehmen musste, kann wieder durch einen Spieler ergänzt werden, wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt, spätestens aber nach Ablauf von drei Minuten.

Die Strafzeit wird durch den Zeitnehmer bzw. Schiedsrichter überwacht.

10. Sonderspielregeln

10.1. Die Abseitsregel ist aufgehoben.

10.2. Bei Seitenaus wird der Ball durch Einrollen wieder ins Spiel gebracht. Der Torwart der ausführenden Mannschaft darf den Ball, nachdem er ihn direkt durch Einrollen eines Mitspielers erhalten hat, nicht mit der Hand berühren (indirekter Freistoß).

10.3. Ein Tor kann nur erzielt werden, wenn der Torschuss aus der gegnerischen Spielfeldhälfte erfolgte. Wird der Torschuss aus der eigenen Spielfeldhälfte abgegeben, so ist das Tor nur dann gültig, wenn der Ball in der gegnerischen Hälfte noch von einem Spieler berührt wurde.

Eigentore zählen immer. (In Großsporthallen kann auch aus der eigenen Hälfte ein Tor - DFB-Regelung - erzielt werden.)

10.4. Alle Freistöße werden indirekt ausgeführt (Strafstoß ausgenommen). Beim Anstoß und bei allen Spielfortsetzungen müssen die Gegner mind. 3 m vom Ball entfernt sein. Aus einem Anstoß/Abstoß kann kein Tor "direkt" erzielt werden.

10.5. Wird ein Freistoß im Torraum/Strafraum von der verteidigenden Mannschaft verursacht, ist dieser auf der Linie des "Wurfkreises" von dem Punkt auszuführen, der dem Tatort am nächsten gelegen ist.

10.6. Auch der Torwart verursacht einen Eckstoß. Aus einem Eckstoß kann ein Tor direkt erzielt werden.

10.7. Berührt der Ball die Decke oder einen nicht zum Spielfeld gehörenden Gegenstand, erfolgt ein indirekter Freistoß unterhalb des Punktes, wo die zulässige Höhe überschritten wurde. Springt der Ball von der Decke ins Tor, erfolgt Spielfortsetzung mit Ab- /Eckstoß.

10.8. Hat der Ball die Torauslinie überschritten, nachdem er zuletzt von einem Angreifer berührt wurde, darf ihn nur der Torwart durch Werfen, Rollen oder durch Abstoß wieder ins Spiel bringen. Der Ball ist erst wieder im Spiel, wenn er den Straf- bzw. Torraum verlassen hat. Erfolgt der Abwurf oder Abstoß über die eigene Spielfeldhälfte hinaus, ohne dass ein anderer Spieler den Ball berührt hat, so ist auf indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft von der Mittellinie aus zu entscheiden. Diese Bestimmung gilt im für jegliches Abspiel des Torwarts, wenn er zuvor den Ball mit einer Hand oder beiden Händen kontrolliert gehalten hat.

10.9. Der Torwart darf den Torraum verlassen, den Ball jedoch nur im Torraum mit der Hand spielen.

10.10. 7-m-Schießen / 9-m-Schießen.

Es gelten die üblichen Bestimmungen des 11-m-Schießens mit der Ausnahme, dass alle auf dem Spielbericht aufgeführten Spieler teilnahmeberechtigt sind. Dem Schiri werden fünf Spieler benannt. Sollte das Strafstoßschießen nach den ersten 5 Schüssen fortgeführt werden müssen, kann auf die gleichen Spieler zurückgegriffen werden.

10.11 Wenn ein Feldspieler den Ball absichtlich seinem Torwart mit dem Fuß zuspielt, ist es diesem untersagt, den Ball mit den Händen zu berühren. Tut er dies dennoch, ist ein indirekter Freistoß von der Strafraumlinie zu verhängen.

10.12. Wenn der Torwart den Ball länger als fünf bis sechs Sekunden in den Händen hält, hat der Schiedsrichter dies als unsportliche Verzögerung zu betrachten und durch einen indirekten Freistoß zu ahnden.

VERBANDS

-SPIELAUSSCHUSS -JUGENDAUSSCHUSS -SCHIRIAUSSCHUSS

Regeln Kreis WW/Sieg 2011-2012

Kurzfassung der FIFA-Futsal-Regeln

Grundsätzlich sind die Durchführungsbestimmungen des Veranstalters zu beachten, die im Einzelfall von den offiziellen Regeln abweichen können. Dies gilt besonders für die **effektive Spielzeit** und die Möglichkeit der Auszeit (time-out).

Regel 1: Das Spielfeld

- Strafräume (2 Viertelkreise um die Torpfosten, Radius = 6 Meter, verbunden mit einer 3,16 Meter langen Linie)
- Handballtore
- 2 Strafstoßmarken (6 Meter und 10 Meter)
- 2 Auswechszonen (direkt vor den Spielerbänken, 5 Meter breit und jeweils 5 Meter von der Mittellinie entfernt)

Regel 2: Der Ball

- Spezieller Futsal-Ball (*reduziertes Sprungverhalten*, Umfang 62 - 64 cm; Gewicht 400 - 440 gr)

Regel 3: Zahl der Spieler

- 1 Torwart, 4 Feldspieler, max. 7 Auswechselspieler (bei Spielbeginn: mind. 5 Spieler)
- E-Junioren: 1 Torwart und fünf Feldspieler.
- unbegrenzte Anzahl von Auswechslungen ebenso wie Wiedereinwechslung möglich
- Auswechslung nur im Bereich der Auswechslzone: bei Spielunterbrechung oder fliegend
- Verstoß gegen die Auswechslbestimmungen: Gelbe Karte und ind. Freistoß für den Gegner
- Abbruch des Spiels bei weniger als drei Spielern (incl. Torwart)

Regel 4: Ausrüstung der Spieler

- Schienbeinschoner-Pflicht, sonst Ausrüstung wie im Feld
- jede Art von Schmuck ist verboten (wie im Feld)
- Torwart unterscheidet sich von Spielern und Schiedsrichter
- Fliegender Torwart erlaubt (Rückennummer muss erkenntlich bleiben bei einem Feldspieler als Torwart)
-

Regel 5: Der Schiedsrichter

- Rechte und Pflichten wie im Feld
- bei Uneinigkeit beider Schiedsrichter ist die Entscheidung des ersten Schiedsrichters ausschlaggebend
- über nimmt die Aufgabe des Zeitnehmers, falls kein eigener Zeitnehmer zur Verfügung steht

Regel 6: Der zweite Schiedsrichter

- überwacht auf der Gegenseite des ersten Schiedsrichters das Spiel
- darf selbständig das Spiel bei Regelverstößen unterbrechen
- darf persönliche Strafen aussprechen

Regel 7: Der Zeitnehmer und der dritte Schiedsrichter

bei der Junioren Kreismeisterschaft WW/Sieg entfällt der dritte Schiedsrichter seine Aufgaben werden vom Zeitnehmer übernommen

- Aufgaben und Pflichten des Zeitnehmers:
 - überwacht die 2-Minuten-Strafe nach einem Feldverweis
 - zählt kumulierte Fouls
- beobachtet das Spielgeschehen hinter den Rücken der Schiedsrichter

Regel 8: Dauer des Spiels

- **1 x 10 Minuten** ohne Wechsel
- zur Ausführung eines Strafstoßes oder 10-Meter-Strafstoß wird die Spielzeit verlängert.

Regel 9: Beginn und Fortsetzung des Spiels

- identisch wie beim Feld-Fußball, Mindest-Abstand 3 Meter
- SR-Ball: wie im Feld
- Freistoss für verteidigende Mannschaft im eigenen Strafraum: Ausführung von jedem Punkt im Strafraum erlaubt
- ind. Freistoss für angreifende Mannschaft / SR-Ball im Strafraum: auf der Strafraum-Linie

Regel 10: Der Ball in und aus dem Spiel

- wie im Feld
- berührt der Ball die Decke, gibt es einen Einkick (auf der am nächsten liegenden Seitenlinie)

Regel 11: Wie ein Tor erzielt wird

- wie im Feld (also auch aus der eigenen Hälfte möglich)

Regel 12: Verbotenes Spiel und unsportliches Betragen

- dir. Freistöße : wie im Feld zuzüglich Rempeln und Hineingrätschen von der Seite oder von hinten; diese Vergehen gelten als kumulierte Fouls; im Strafraum werden sie mit einem 6-Meter Strafstoß geahndet
- ind. Freistöße: wie im Feld zusätzlich Ballkontrolle durch Torwart länger als 4 sec in eigener Spielhälfte
- Persönliche Strafen: Gelbe Karte, Gelb-Rote Karte, Rote Karte
- Nach Gelb-Roter u. roter Karte darf die Mannschaft in Unterzahl sich nach zwei Minuten ergänzen, bei Torerfolg des Gegners sofort.

Regel 13: Freistöße

- wie im Feld
- Mindest-Abstand 5 Meter
- Ausführung innerhalb von 4 Sek., ansonsten ind. Freistoß für Gegner

Regel 14: Kumulierte Fouls

- Vergehen, die mit dir. Freistöße bestraft werden, sind kumulierte Fouls.
die ersten drei kumulierte Fouls pro Spiel: dir. Freistoß mit Mauer;
- **Abstand 5 Meter.**
- ab dem **vierten** kumulierten Foul pro Spiel gibt es 10-Meter Strafstoß, ohne Mauer, direkter Torschuss (kein Abspiel möglich)
- wenn viertes Foul usw. zwischen 10-Metermarke und eigener Torlinie, dann Wahlmöglichkeit, ob von diesem Punkt oder von 10-Meter-Marke aus direkt aufs Tor geschossen wird
- kumulierte Fouls in zweiter Halbzeit werden in Verlängerung mitgenommen(entfällt).

Regel 15: Der Strafstoß

- wie im Feld, Mindest-Abstand 5 Meter

Regel 16: Der Einkick

- wie Einwurf im Feld, aber „Einschiessen“
- Mindest-Abstand 5 Meter
- Ausführung innerhalb von 4 sec, ansonsten Einkick für den Gegner

Regel 17: Der Torabwurf

- Torwart muss Ball aus Strafraum heraus abwerfen (Abwurf über Mittellinie hinaus ist erlaubt)
- ein gültiges Tor kann direkt nicht erzielt werden
- Ausführung innerhalb von 4 sec, nachdem Torwart den Ball werfen könnte, ansonsten ind. Freistoß für Gegner auf Strafraumlinie

Regel 18: Der Eckstoß

- Mindest-Abstand 5 Meter
- Ausführung innerhalb von 4 sec, ansonsten ind. Freistoß für Gegner

Ergänzungen zu den Regeln Kreis WW/Sieg:

1. Die Teilnahmegebühr beträgt 17,- € und ist vor Beginn zu zahlen.
2. Passkontrollen sind vor Turnierbeginn durchzuführen. Teilspielberechtigung reicht aus.
3. Die Schiedsrichterspesen sind lt. Abrechnungsformular zu zahlen.
4. Das Torverhältnis wird bei Punktgleichheit sofort herangezogen, ist auch dieses gleich, so kommt die Mannschaft weiter, die die meisten Tore erzielt hat. Wenn auch da Gleichheit besteht, erfolgt ein 6-Meter Schießen.
5. Die im Spielplan erstgenannte Mannschaft spielt von links nach rechts, die andere hat Anstoß.
6. Die Spiele müssen nach den vorgegebenen Plänen ausgetragen werden. Zu Spätes Antreten bedeutet Spielverlust. Bei Nichtantreten erfolgt eine Bestrafung durch die Spruchkammer.
7. Protest: Gegen eine Spielwertung kann nur unmittelbar nach dem Spiel bei der Turnierleitung Protest eingelegt werden. Gegen Tatsachenentscheidungen der SR besteht kein Einspruchsrecht.
8. Die ersten 2 Mannschaften der A- und B-Junioren erreichen die Zwischenrunde. Aus der Zwischenrunde qualifizieren sich wiederum die ersten 2 Mannschaften für die Endrunde. Die ersten zwei Mannschaften der C-Junioren qualifizieren sich direkt für die Endrunde. Dort spielen dann auch die Mannschaften der D-Junioren um die Teilnahme für die Rheinlandmeisterschaft, für die sich jeweils **2 Mannschaften pro Altersklasse qualifizieren.**
9. Die Termine der Rheinlandmeisterschaften entnehmen sie bitte dem Hallenbelegungsplan.

Mit freundlichen Grüßen, viel Spaß und Erfolg

Heinz Salzer - KJL WW/Sieg

