



FUSSBALLVERBAND NIEDERRHEIN E. V.

Friedrich-Alfred-Straße 10, 47055 Duisburg, Tel.: 0203/7780-209/210



Durchführungsbestimmungen FVN-Fußballtennis-Niederrheinliga (Stand: 30.1.2018)



1. Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt sind alle Sportgruppen oder Spielgemeinschaften aus FVN-Vereinen, soweit sie mindestens 5 Teilnehmer/innen melden können. Diese Spieler müssen am Spieltag mindestens 18 Jahre alt und Mitglied eines FVN-Vereins sein.

Ausnahme: Eine Teilnahme von noch nicht-verbandsangeschlossenen Gruppen an der Fußballtennis-Runde ist einmalig möglich. Für die Dauer der Teilnahme an diesem Wettbewerb unterwirft sich auch die nicht dem Verband angeschlossene Sportgruppe den Satzungen und Ordnungen des FVN und WFLV (Details: <http://www.wflv.de/service/download-center.html>). Diese Erklärung ist vor Beginn der Spiele einzureichen.

Verbandsangeschlossene Mannschaften sind durch ihren Verein über die Sporthilfe e.V. versichert. Nicht-Mitglieder müssen sich eigenständig um eine entsprechende Versicherung kümmern

2. Spielerliste

Jede Mannschaft hat eine Spielerliste mit Namen, Vornamen und Alter der Spieler vor Beginn der Runde dem Spielleiter vorzulegen. Offizielle WFLV-Spielerpässe sind nicht notwendig.

Eine Mannschaft ist spielfähig, wenn zu Beginn mindestens 3 Spieler antreten (s. auch Pkt. 9). Sollte ein Verein innerhalb der FVN-Spielrunde mit mehreren Mannschaften mitwirken, so sind Wechsel einzelner Spieler in andere Mannschaften nicht gestattet (**Ausnahme:** Eine Mannschaft könnte z. B. wegen nachweislicher Verletzung/Verhinderung einzelner Spieler nicht mehr antreten und die anderen Teams haben keine Einwände. Vorher ist eine Abstimmung mit den am Treff beteiligten Teams und dem Spielleiter notwendig!).

3. Austragungsmodus

Gespielt wird in sog. **Minitreffs** mit jeweils 3 (oder 4) Teams (Punktesystem: Sieg = 3 Punkte, Unentschieden = 1 Punkt, Niederlage = 0 Punkte). Die Schiedsrichter werden jeweils vom pausierenden (= neutralen) Team gestellt (Haupt-Schiedsrichter für Spielleitung, Assistenten für Zeit-/Punkteerfassung und Linienkontrolle). Sollten ein Linienrichter und der Hauptschiedsrichter eine Spielsituation unterschiedlich bewerten, so entscheidet im Zweifelsfall der Hauptschiedsrichter. Es wird jedoch empfohlen, im Zweifelsfall die Spielzeit kurz anzuhalten und den Punkt neu auszuspielen.

Nach Beendigung des Minitreffs wird ein **Ergebnisblatt** von allen Mannschaftsvertretern unterzeichnet („für die Richtigkeit!“) und vom Ausrichter an den Spielleiter zwecks Ergebniserfassung geschickt:

Winfried Stemmer, Hagedornstraße 4, 46149 Oberhausen, Telefon: 0208/668556,

Handy: 0157-51161309, Fax: 0208/6357651, Email: wiste@unitybox.de

Falls ein Team nicht erscheint, wird das ausgefallene Spiel mit 3 Punkten und 25 Spielpunkten für den Gegner gewertet. Absagen von vorher fest vereinbarten Treffterminen sind nicht möglich! Sollten alle an einem Treff beteiligten Mannschaften untereinander im Vorfeld gemeinsam einen Alternativtermin vereinbaren, so ist in Absprache mit dem Spielrundenleiter jedoch eine Ausnahmeregelung möglich.

Sollte die ausrichtende Mannschaft einen schwerwiegenden Ausfallgrund nachweisen können (z.B. Wasserschaden in der Halle, Stromausfall), so ist auch hier eine Ausnahmeregelung möglich.

Tabellenstand und Ermittlung des Meisters

1. Meister wird die Mannschaft mit den meisten Punkten zum Ende der Spielrunde.

2. Zur Festlegung des Tabellen-Endstandes entscheiden bei Punktegleichheit von zwei Mannschaften der direkte Vergleich (Punkte- und Spielpunkteverhältnis aus den Spielen gegeneinander).

2a. Gibt es dann immer noch einen Gleichstand, gibt es zur Ermittlung des Meisters ein Entscheidungsspiel, bei mehr als zwei betroffenen Teams Spiele aller Teams jeweils gegeneinander (jeden gegen jeden).

2b. Für Mannschaften, bei denen es nicht um die Ermittlung des Meisters geht, gilt folgende Festlegung:

Es entscheidet das Spielpunkteverhältnis unter Zugrundelegung der Spielpunktedifferenz. Bei gleicher Spielpunktedifferenz wird die Mannschaft mit den mehr erzielten Spielpunkten bevorzugt.

4. Spielfeld

Das Spielfeld hat eine Länge von ca. 18 m und eine Breite von ca. 9 m. Die beiden Spielfeldhälften sind durch ein Netz getrennt. Die Höhe der Oberkante des Netzes beträgt **ca. 1,30 m**.

5. Zahl/Aufstellung der Spieler

Eine Mannschaft besteht zu Beginn eines Spieles aus 3, 4 oder 5 Spielern. Jede Mannschaft muss dabei eine feste Aufstellungsform wählen, die jedoch von ihr selbst bestimmt werden kann (z. B. 3 hinten-2 vorne bei Fünferteams oder 2 hinten-2 vorne bei Viererteams). Auswechselungen sind beliebig oft gestattet, jedoch nur bei Spielunterbrechung mit Erlaubnis des Schiedsrichters. Der neu eingewechselte Spieler muss während der Angabe exakt die Position des ausgewechselten Spielers einnehmen.

Nach jedem zurückgewonnenen Ballangaberecht muss die Mannschaft ihre Aufstellung derart verändern, dass die Spieler im Uhrzeigersinn um eine Position weiterrücken ("Rotation" wie beim Volleyball). Somit erfolgen diese Ballangaben nach Angaberecht-Wechsel jeweils durch einen anderen Spieler, so dass alle Spieler einer Mannschaft im Laufe des Spiels nacheinander die Ballangabe ausführen und auf jeder Position einmal gespielt haben.

6. Spieldauer

Pro Minitreff sollte jedes Team mindestens zwei Spiele absolvieren können. Die jeweilige Spieldauer beträgt ohne Pause 2 x 15 Minuten, zusätzlich erfolgt in der Halbzeit ein Seitenwechsel. Der Spielbeginn und das Spielende werden durch den Schiedsrichter angezeigt. Vor jedem Spiel wird das Ballangabe- bzw. Seitenwahlrecht ausgelöst.

7. Ballangabe

Der Ball wird mit dem Fuß ins Spiel gebracht. Im Moment des Schusses muss der Fuß des Standbeines Bodenkontakt auf der Grundlinie haben (rechts ca. 1 m entfernt vom Eckpunkt). Ein vorheriger Anlauf mit bis zu drei Schritten ist erlaubt. Der Ball kann nach dem Anwurf durch die Hand entweder direkt oder erst nach einmaligem Aufspringen auf dem Boden mit dem Fuß ins Spiel gebracht werden. Der Ball muss direkt ins gegnerische Feld gespielt werden (Netzberührung bei Ballangabe = Fehler, d.h. Punkt und Ballangabe beim Gegner).

8. Punktwertung

Der Ball darf mit allen Körperteilen gespielt werden, mit Ausnahme von Armen und Händen. Grundsätzlich darf der Ball in jeder Spielhälfte maximal 2 x den Boden berühren (jedoch nicht 2 x hintereinander). Linien gehören zum Spielfeld. Innerhalb der Mannschaft darf der Ball 2 x zugespielt werden, bevor er mit dem dritten Pass wieder über das Netz zurückgespielt werden muss. Erlaubt ist, dass ein Spieler bis zu drei Ballkontakte hintereinander hat, ohne dass ein anderer Spieler den Ball zwischendurch berührt. Hierbei darf der Ball zwischen den einzelnen Ballkontakten **nicht** den Boden berühren.

Punkte werden erzielt, indem

- der Ball im gegnerischen Feld 2 x direkt hintereinander oder insgesamt 3 x den Boden berührt,
- die gegnerische Mannschaft den Ball nicht nach maximal 2 Pässen innerhalb des eigenen Teams wieder zurückspielt,
- ein Spieler den Ball mehr als 3 x hintereinander hochspielt/jongliert,
- der Rückpass der gegnerischen Mannschaft nicht das Netz überquert (Überquerung mit Netzberührung ist erlaubt; seitliche Befestigungen gelten "als Netz"),
(**Ausnahme:** Netzberührung bei Ballangabe, dies bedeutet Pkt.-Gewinn für den Gegner und Angabewechsel!),
- der vom Gegner gespielte Ball die Hallendecke (einschl. herunterhängende Materialien) berührt,
- der gespielte Ball außerhalb des Gesamtspielfeldes den Boden berührt (Linien gehören zum Spielfeld),
- ein Spieler die Mittellinie berührt oder überschreitet, das Netz berührt oder die Netzoberkante mit einem Körperteil überschreitet.

Bei längeren Spielunterbrechungen unterbricht der Schiedsrichter die Zeitnahme. Mannschaften, die absichtlich das Spiel verzögern oder sich unsportlich verhalten, können vom Schiedsrichter bestraft werden. Verzögert die Mannschaft mit Ballangaberecht das Spiel, so wechselt dieses Recht plus Zusatzpunkt zum Gegner. Verzögert die Mannschaft, die kein Angaberecht hat, das Spiel, kann dem Gegner vom Schiedsrichter ein Zusatzpunkt anerkannt werden.

9. Rechtsordnung

A) Persönliche Strafen:

Bei unsportlichem Verhalten erfolgt als Verwarnung eine "**Gelbe Karte**". Bei einer nachfolgenden, 2. Gelben Karte (= Gelb-Rot) im gleichen Spiel scheidet der betroffene Spieler aus und das Team muss die restliche Zeit mit einem Spieler weniger zu Ende spielen. Bei einer "**Rote Karte**" wird der Spieler von allen restlichen Spielen des Treffs ausgeschlossen. Bei einer „Roten Karte“ darf die Mannschaft erst im nächsten Spiel wieder durch einen anderen Spieler ersetzt bzw. komplettiert werden, so dass die Mannschaft das laufende Spiel mit einem Spieler weniger weiterführen muss.

Sollte ein Team zu Beginn nur mit 3 Spielern angetreten sein, so darf diese Mannschaft entscheiden, ob man mit 2 Spielern weiterspielt oder das Spiel kampflos abgibt (d.h. 3 Wertungspunkte und 25 Spielpunkte für den Gegner oder eine

höhere Spielpunktezahl, wenn zum Zeitpunkt des Spielabbruchs der Spielpunkteabstand schon höher als 25 Spielpunkte betrug!). Das Spielen mit nur einem Spieler ist nicht möglich!

Auf dem Ergebnisblatt (= Spielbericht), das vom Ausrichter zum Spielleiter geschickt wird, müssen die "Karten" /Vergehen ebenfalls gemeldet werden (Spielername, Team, Art des Vergehens). Je nach Schwere des Vergehens behält sich der Spielrundenleiter als "Spielleitende Stelle" vor, in Abstimmung mit dem zuständigen FVN-F+B-Ausschussmitglied eine weitere Bestrafung auszusprechen. **Deren Entscheidung ist endgültig!**

B) Spielabbruch / Nichtantreten

Mannschaften, die einen Spielabbruch verschulden, können vom Spielrundenleiter in Abstimmung mit dem zuständigen FVN-F+B-Ausschussmitglied von der weiteren Teilnahme an der Runde ausgeschlossen werden.

Tritt eine Mannschaft bei dem Turnier zu einem Spiel unentschuldig nicht an, wird das Spiel im Regelfall mit 3 Punkten und 25 Spielpunkten/Treffern für das andere Team gewertet. In besonderen Fällen entscheidet der Spielrundenleiter in Abstimmung mit dem zuständigen FVN-F+B-Ausschussmitglied über das Strafmaß. **Deren Entscheidung ist endgültig!**

C) Einsprüche

Einsprüche müssen schriftlich innerhalb von 48 Stunden nach dem Treff dem Spielrunden-Leiter (= Spielleitende Stelle) zugestellt werden. **Dessen Entscheidung in Abstimmung mit dem zuständigen FVN-F+B-Ausschussmitglied ist endgültig!**

D) Haftung

Der Veranstalter/Ausrichter FVN übernimmt keine Haftung für Unfälle, beschädigte oder abhanden gekommene Gegenstände. Verbandsangeschlossene Mannschaften sind durch ihren Verein über die Sporthilfe e.V. versichert. Nicht-Mitglieder müssen sich eigenständig um eine entsprechende Versicherung kümmern. Gegen den FVN können keine Haftungsansprüche geltend gemacht werden. Die vom Spielleiter ausgesprochenen Strafen werden auch bei den noch nicht angeschlossenen Teams/Spielern angewendet und werden von diesen Teilnehmern ebenfalls akzeptiert.

E) Schwere Verstöße

Hält der Rundenleiter eine Mindestsperr für nicht ausreichend, so kann er bei schweren Verstößen (z.B. Spucken, Tätlichkeit gegen Spieler oder Schiedsrichter) den Vorgang dem zuständigen FVN-Rechtsorgan zur weiteren Entscheidung vorlegen. In diesem Fall ist der Spieler dann auch automatisch für den Pflichtspielbetrieb des FVN gesperrt.

10. Spielball

Die Größe ist immer 5. In der Halle wird mit einem Lightball (nicht Super-Light) gespielt. Draußen bestimmt der jeweilige Ausrichter, mit welchem Ball gespielt wird („normal“ oder Light).

11. Alkoholische Getränke

Alkoholische Getränke sind während der Spiele nicht gestattet.

12. Kampagne „Fair ist mehr“

Die Spielrunde steht unter dem Motto „Fair ist mehr“. Dies ist eine Kampagne des DFB, die Fairness als Bestandteil des Sports als Inhalt hat.

13. Qualifikation für das „Festival des Freizeitfußballs“

Alle Teams qualifizieren sich nach Beendigung der Runde automatisch für das nächste „Festival des Breitenfußballs“ in der Sportschule Wedau.

