

Aufgabe rund um ein Hallenturnier (gültig zumeist ab den E-Junioren)



0. Inhalt

0. Inhalt	1
1. Vorwort	2
2. Vor dem Turnier: Einrichtung Spielfeld / Rundherum (Trainer/Helfer?).....	2
3. Verkauf.....	2
4. Während des Turniers (Trainer/Helfer)	2
5. Nach dem Turnier (Trainer/Helfer).....	2
6. Turnierleitung (mit 2 Personen zu besetzen).....	3
6.1. Anschluss Uhr und Mikrofon.....	3
6.2. Mikrofon anstellen.....	3
6.3. Einstellung der Hallenuhr.....	5

1. Vorwort

Es fallen immer mehr Aufgaben an, die wir gerne für Euch zusammenfassen möchten.

Die Turnierleitung wird im Vorfeld über den Vorstand bereitgestellt, ggf. sollte der Trainer nochmal beim Vorstand nachfragen, wer denn nun beim Turnier da ist.

Es wird kein Alkohol ausgeschenkt/konsumiert.

Zu beachten: Sehr viele Mannschaften sind **bereits 1 Stunde** vor Spielbeginn vor Ort.

2. Vor dem Turnier: Einrichtung Spielfeld / Rundherum (Trainer/Helfer?)

Verlängerungskabel, Klebeband sind im Vereinsschrank

Es sind zahlreiche Aufgaben vor dem Turnier zu erledigen:

- Prüfen ob es Schäden in der Halle gibt – Dokumentation der Schäden mit Handy.
- Leibchen und Bälle sind von der jeweiligen Mannschaft bereitzustellen.
- Tore und Wechselbänke aufzubauen
- Aufbau Turnierleitungstisch
- Nach den neuen Richtlinien für Futsal sind zusätzliche Markierungen sind anzubringen:
 - für die Zehnmeter-Strafstöße
 - jeweils 5 m seitlich davon-5 m von den Eckstoßpunkten entfernt-5 m
 - links und rechts von der Mittellinie für zwei je ca. 5 m breite Wechselzonen

Neu ist auch, dass Leibchen für die Auswechselspieler zur Übergabe bereitgestellt werden sollen- Idee dahinter Wechselfehler in den Wechselzonen zu vermeiden (Spieler zu früh oder zu viele auf dem Spielfeld).

3. Verkauf

Der Verkauf ist über die Mannschaft zu organisieren, ebenso Brezeln und Kuchen entsprechend der Anzahl Mannschaften. Brötchen, Kaffee, Milch, Zucker, Tassen, Kasse werden am Morgen in Abstimmung der Uhrzeit vom Vorstand angeliefert.

- Es sollten 2 Personen pro Schicht anwesend sein
- Kaffee ist zu kochen: Die Kaffeemaschine hat eine Anleitung auf der Seite.
- Würstchen sind warmzumachen - Würstchenkocher sind in der Halle
- Schiedsrichter sind zu bezahlen

Auch hier bietet sich an Leute für den Verkauf 1 Stunde vor Turnierbeginn am Start zu haben (inkl. gekochtem Kaffee)

4. Während des Turniers (Trainer/Helfer)

Ansprechpartner für alles.

5. Nach dem Turnier (Trainer/Helfer)

- Nach dem Turnier sind die Spielberichte an Frank Heller zu geben. Es können die Ergebnisse auch direkt im DFB-Net eingegeben werden.
- Halle ist Besenrein zu verlassen inkl. Kabinen und Duschen. Licht ist auszuschalten.
- Müll ist beim Bauhof abzugeben.

Der Vorstand holt die restlichen Getränke, Würstchen, Kasse etc. ab.

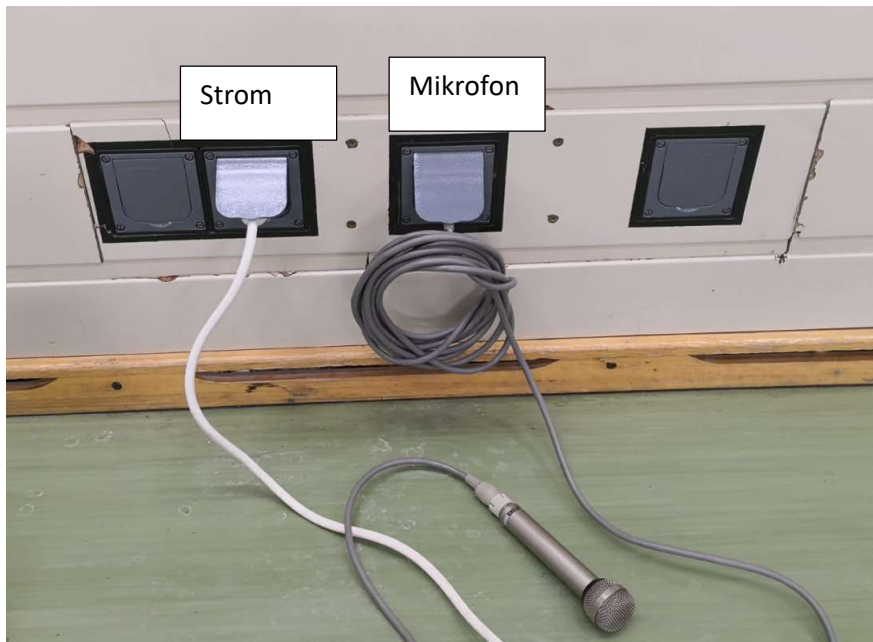
6. Turnierleitung (mit 2 Personen zu besetzen)

Auch die Turnierleitung sollte 1 Stunde vor Beginn vor Ort sein

- Startgelder kassieren (**GILT NICHT IM WINTER 2019/2020**)
- Einsammeln der Spielberichte – Passkontrolle erfolgt durch den Schiedsrichter
- Aufschreiben der Fouls über die Hallenuhr und per Tischtennisanzeige Eintragen der Fouls im Spielbericht
Anasagen vor dem letzten Foul, das zu einem 10 Meter führt:
Spielzeit 10-m-Strafstoß ab dem
10 bis 12 Minuten 3 Foulspiele FREI, 4. Foul Strafstoß
13 bis 15 Minuten 4 Foulspiele FREI, 5. Foul Strafstoß
16 bis 18 Minuten 5 Foulspiele FREI
ab 19 Minuten 6 Foulspiele FREI
- Ergebnisse aufschreiben im Spielbericht und auf einem separaten Turnierplan
- Einrichten der Hallenuhr:

6.1. Anschluss Uhr und Mikrofon

1. Die Uhr ist Batterie betrieben und benötigt nicht unbedingt einen Stromanschluss. In unserem Schrank befindet sich ein Verlängerungskabel
2. Das Mikrofon ist nicht abschaltbar und gem. Abbildung anzuschließen

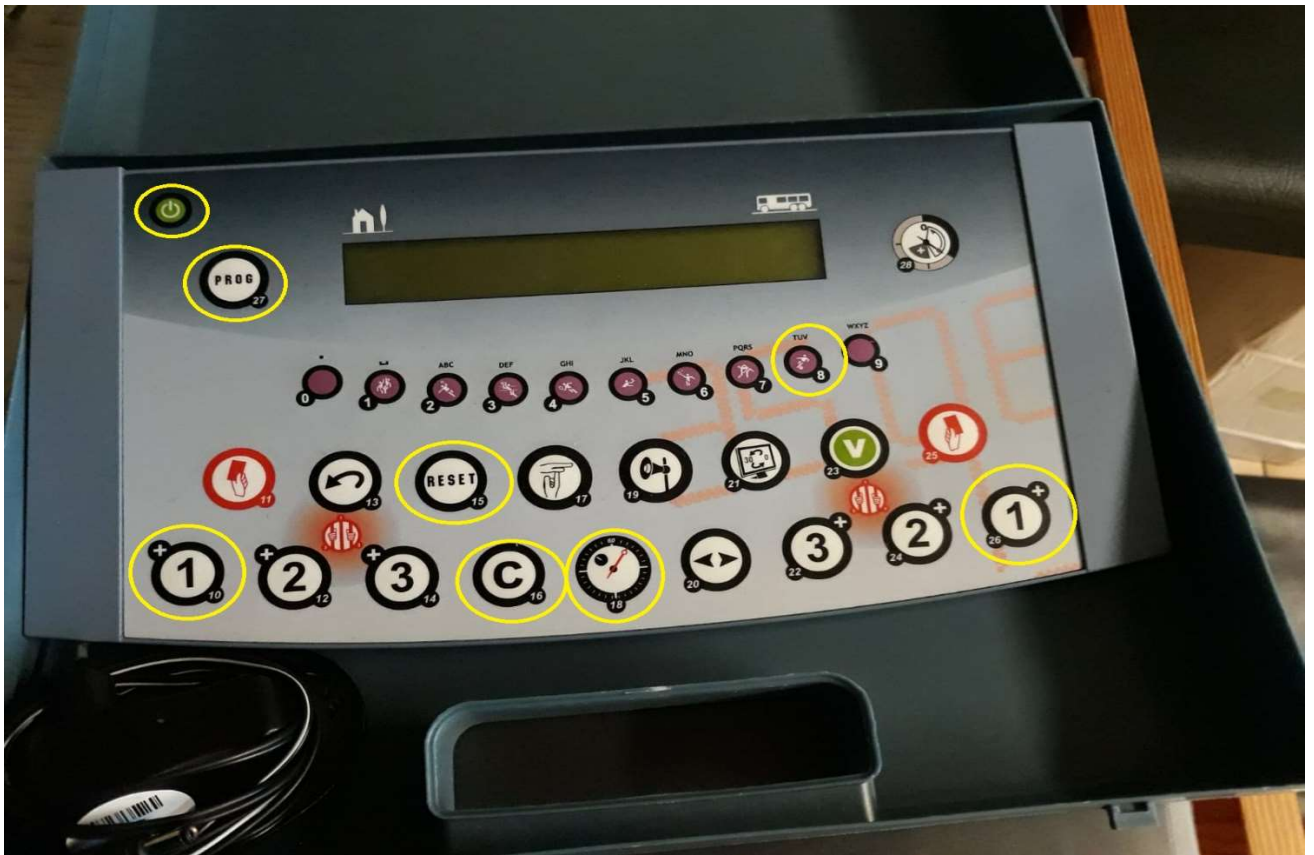


6.2. Mikrofon anstellen

Im Anschlussraum ist dieses Gerät einzuschalten / Kabel sollten passen



6.3. Einstellung der Hallenuhr

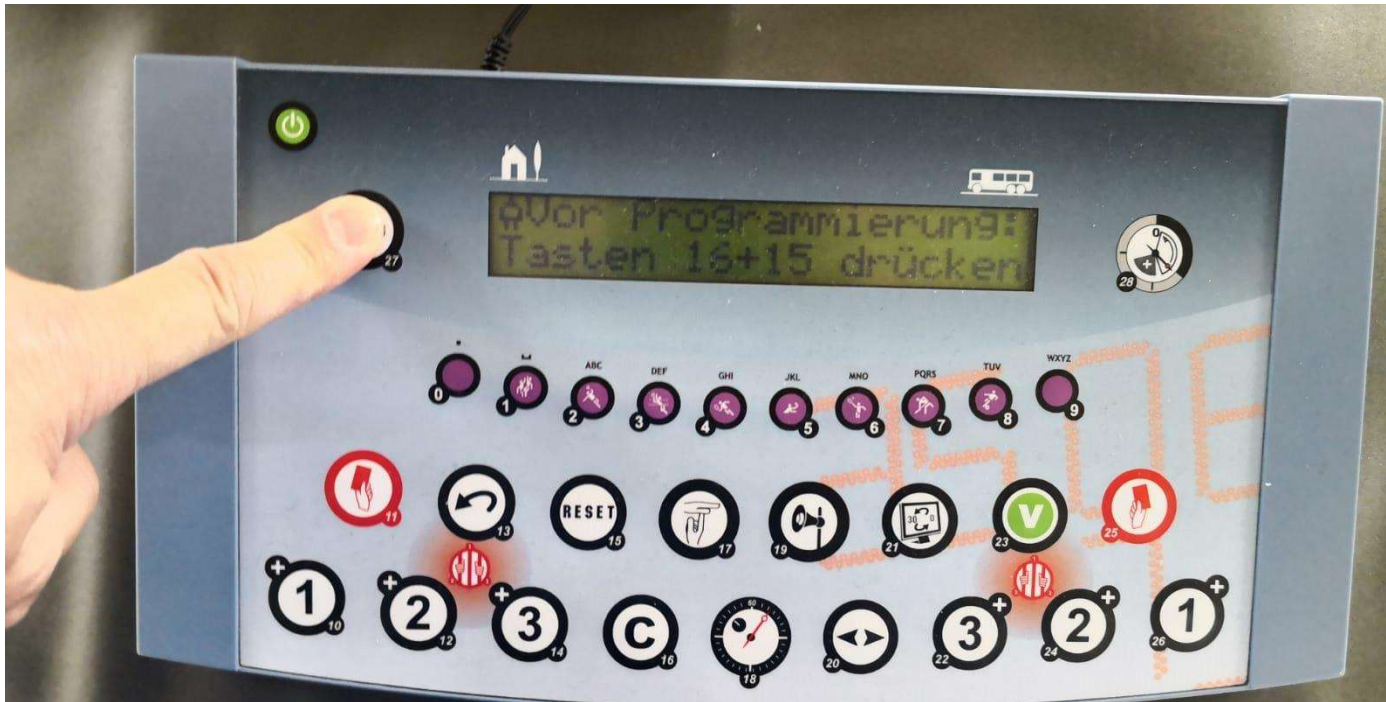


1. Einschalten mit





2. Zuerst Taste 27 , dann Taste 16 C und 15 Reset

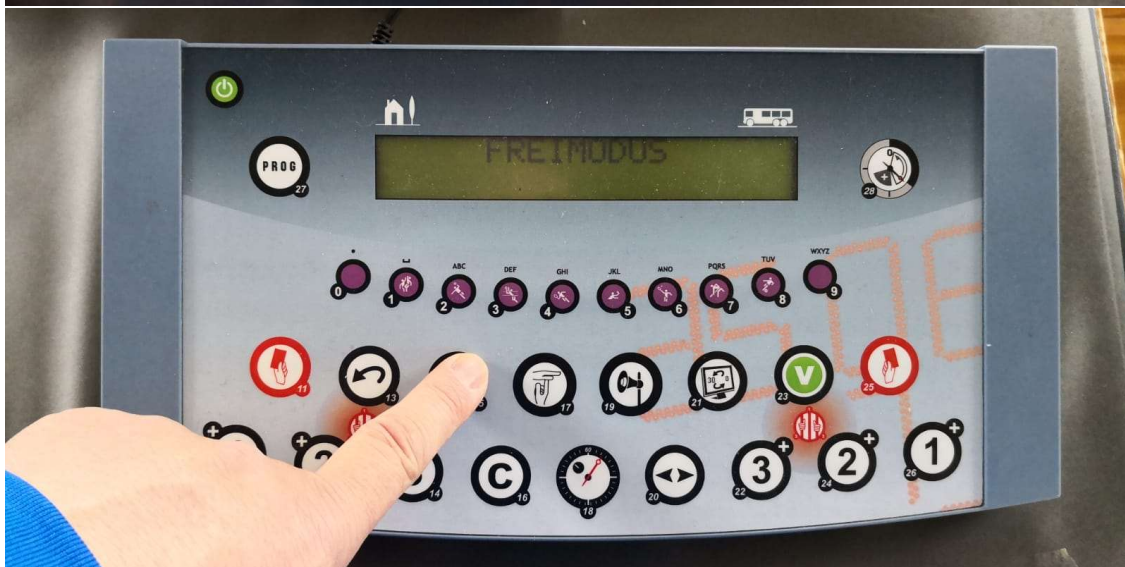
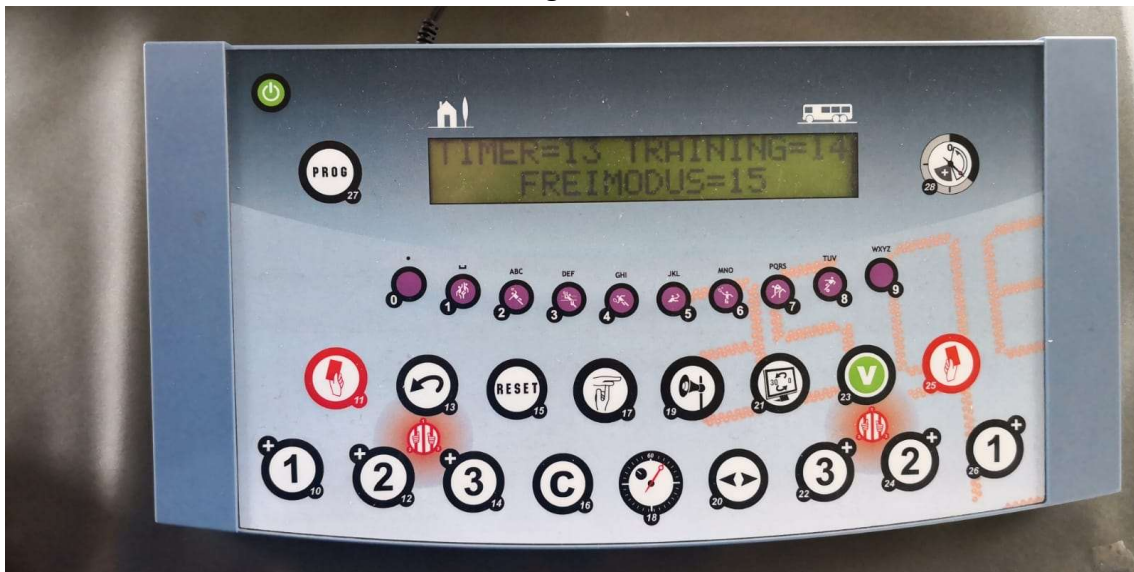



3. Taste 27 2x mal drücken bzw. gedrückt halten





4. Danach erscheint die Auswahl für das Programm. Hier ist 15

zu benutzen



5. Damit in Halbzeiten gespielt wird ist die Taste 9  zu wählen



6. Danach 1  und dann Taste 23  für die Habzeiten drücken



7. Spielzeit eingeben über Taste 0-9  die Minuten und dann Taste 23  drücken



8. Damit die Zeit Rückwärts läuft ist die Taste 9 zu drücken



9. Sieht dann so an der Anzeigentafel aus





10. Start und Anhalten (Timeout) mit Taste 18

– Zeit läuft rückwärts - Tonsignal erfolgt automatisch am Spielende



11. Die jeweilige +1 Taste (10

bzw. 26

) zählt das Tor auf dieser Seite hoch.



Sollte man sich verdrückt haben so zieht man mit Taste C

und 10

bzw. 26



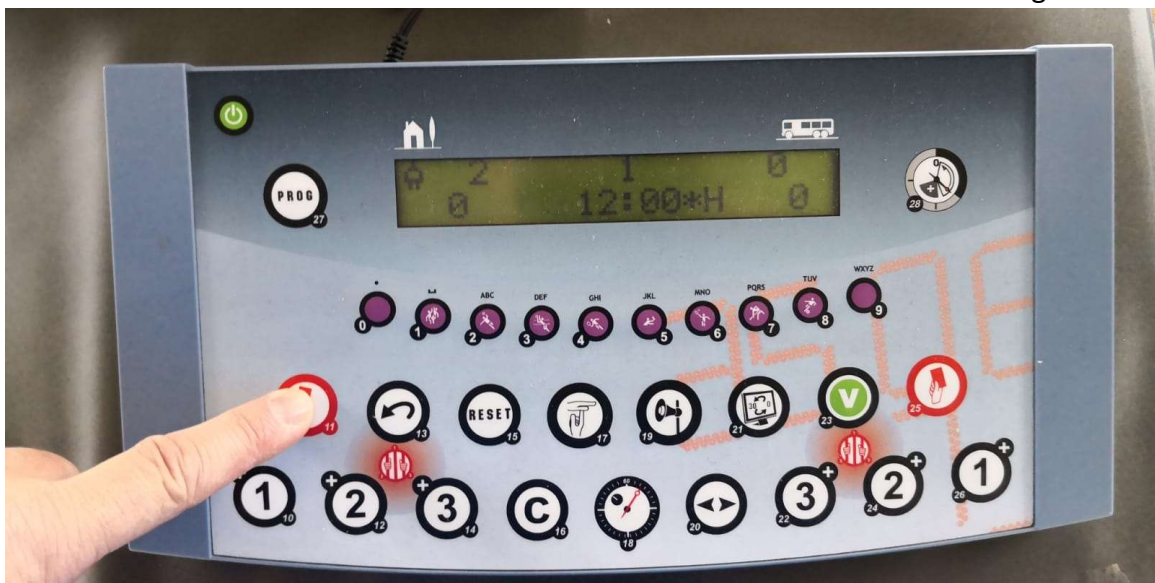
dieses Tor ab



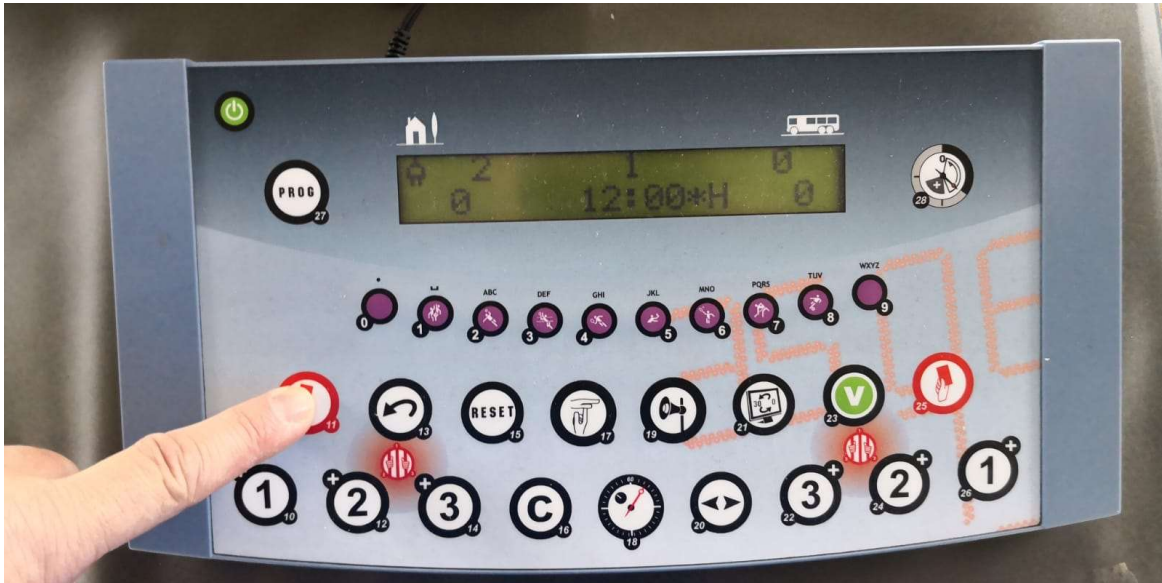
12. Fouls können über die Tasten 11

und 25


eingestellt werden



13. Nach dem Spiel Taste 16 und 15 (C  und Reset ) setzen die Anzeige komplett zurück



14. **Zeitstrafen:**

Mit der Taste 12,24  startet man eine 2 Minuten Strafe für die Mannschaft auf der

linken Seite und mit der Taste 24,22  eine 2 Minuten Strafe für die Mannschaft auf der rechten Seite