



Und suche Hilfe in Geduld und Gebet

DER HEILIGE QURAN 2:46

REGELWERK & SPIELPLÄNE

Abteilung Sport Atfal-ul-Ahmadiyya
Mayar-e-Sagheer & Kabeer



OI Fußball - Regelwerk

Spieldauer:

- 1x 8 Minuten (Gruppenphase)
- 1x 8 Minuten (KO-Phase)
- 2x 8 Minuten (Final und Spiel um 3. Platz)

Wechsel:

- Eine Mannschaft besteht aus beliebig vielen Spielern.
- Es gibt keine Begrenzung bei den Auswechselungen. Die ausgewechselten Spieler dürfen auch wieder eingewechselt werden.

Platzierung:

- Es gibt fünf Gruppen. Aus diesen Gruppen kommen jeweils die ersten drei bestplatzierten und der beste 4. Platzierte übergreifend weiter **(dies gilt für das Turnier der Mayar-e-Kabeer)**
- Bei **Mayar-e-Sagheer** kommen jeweils die ersten und die besten drei 2. Platzierten weiter in die KO-Phase
- Die Platzierungen werden über diese Parameter, in genau dieser Reihenfolge ermittelt:
 1. Punkte
 2. Tordifferenz
 3. Anzahl der erzielten Tore
 4. Direkter Vergleich
 - a. *Wenn zwei oder mehr Teams derselben Gruppe nach Anwendung dieser vier Kriterien gleich abschneiden, wird ihre Platzierung gemäß folgenden Kriterien ermittelt:
 5. Anzahl Punkte aus den Direktbegegnungen der punktgleichen Teams in den Gruppenspielen
 6. Tordifferenz aus den Direktbegegnungen der punktgleichen Teams in den Gruppenspielen
 7. Anzahl der in den Direktbegegnungen der punktgleichen Teams in den Gruppenspielen erzielten Tore

OI Fußball - Regelwerk

Allgemeine Regeln:

- Eine Mannschaft besteht aus 6 Feldspielern und 1 Torwart.
- Die Rückpassregel gilt. Bei einem Verstoß wird ein indirekter Freistoß für die gegnerische Mannschaft verhängt.
- Es wird ohne Abseitsregel gespielt.
- Freistöße können direkt ausgeführt werden.
- Bei einer Gelb-Roten Karte wird der Spieler des Feldes verwiesen und für das nächste Spiel gesperrt.
- Bei einer Roten Karte wird der Spieler des Feldes verwiesen und die Abteilung Sport entscheidet über die Länge der Sperre.
- Bei Beleidigungen, unsportlichem Verhalten oder ähnlichen Vergehen kann der Spieler vom gesamten Turnier ausgeschlossen werden.
- Erscheint eine Mannschaft mehr als 5 Minuten nach dem offiziellen Spielbeginn nicht mit mindestens 4 einsatzbereiten Spielern, wird das Spiel nicht angepfiffen und als verloren gewertet.
- Beim Nichtantritt einer Mannschaft wird das Spiel mit 0:2 gegen diese gewertet.
- Mayar-e-Kabeer Atfal dürfen NICHT in einer Mayar-e-Sagheer Mannschaft spielen. Mayar-e-Sagheer Atfal ist es erlaubt in einer Mayar-e-Kabeer Mannschaft zu spielen. Bei Missachtung dieser Regel wird die Mannschaft vom Turnier ausgeschlossen. Das Mayar kann durch den Mayar Rechner geprüft werden. <https://ijtema.de/mayar-rechner/>

Regeln für KO-Spiele:

- Es gibt keine Verlängerung. Bei einem Unentschieden nach regulärer Spielzeit folgt direkt ein Elfmeterschießen.
- Der Torwart, der beim Abpfiff im Tor steht, bleibt auch im Elfmeterschießen im Tor.

Elfmeterschießen:

- Zunächst treten je 3 Schützen pro Mannschaft an.
- Bei Gleichstand nach den ersten 3 Schützen folgt Sudden Death.
- Es dürfen nur Spieler am Elfmeterschießen teilnehmen, die beim Abpfiff auf dem Spielfeld standen.
- Sollte nach dem ersten Durchgang im Sudden Death keine Entscheidung gefallen sein, beginnt die Schussreihenfolge erneut (1. Schütze, 2. Schütze usw.), bis ein Sieger feststeht.

oI Fußball - Gruppen

Gruppe A	Gruppe B	Gruppe C
Nord Rhein West	RLP-Süd	Hamburg
Westfalen Nord	Bayern	Baden
Nasir Bagh	Südhessen	Nordrhein Ost
Schleswig-Holstein	Rhein-Main	Nordhessen
Sachsen Brandenburg	Niedersachsen	Württemberg Nord

Gruppe D	Gruppe E
Südosthessen	Taunus
Westfalen Süd	Wetterau MK
Wiesbaden Rheingau	Württemberg Süd
Muqami	Hessen Mitte
RLP-Nord	Südwesthessen

oI Fußball - Spielplan Mayar-e-Sagheer

Gruppenphase



Ergebnisse live verfolgen

KO-Phase



Ergebnisse live verfolgen

OF Fußball - Spielplan Mayar-e-Kabeer

Gruppenphase



Ergebnisse live verfolgen

KO-Phase



Ergebnisse live verfolgen

02 Tauziehen - Regelwerk

Allgemeine Regeln:

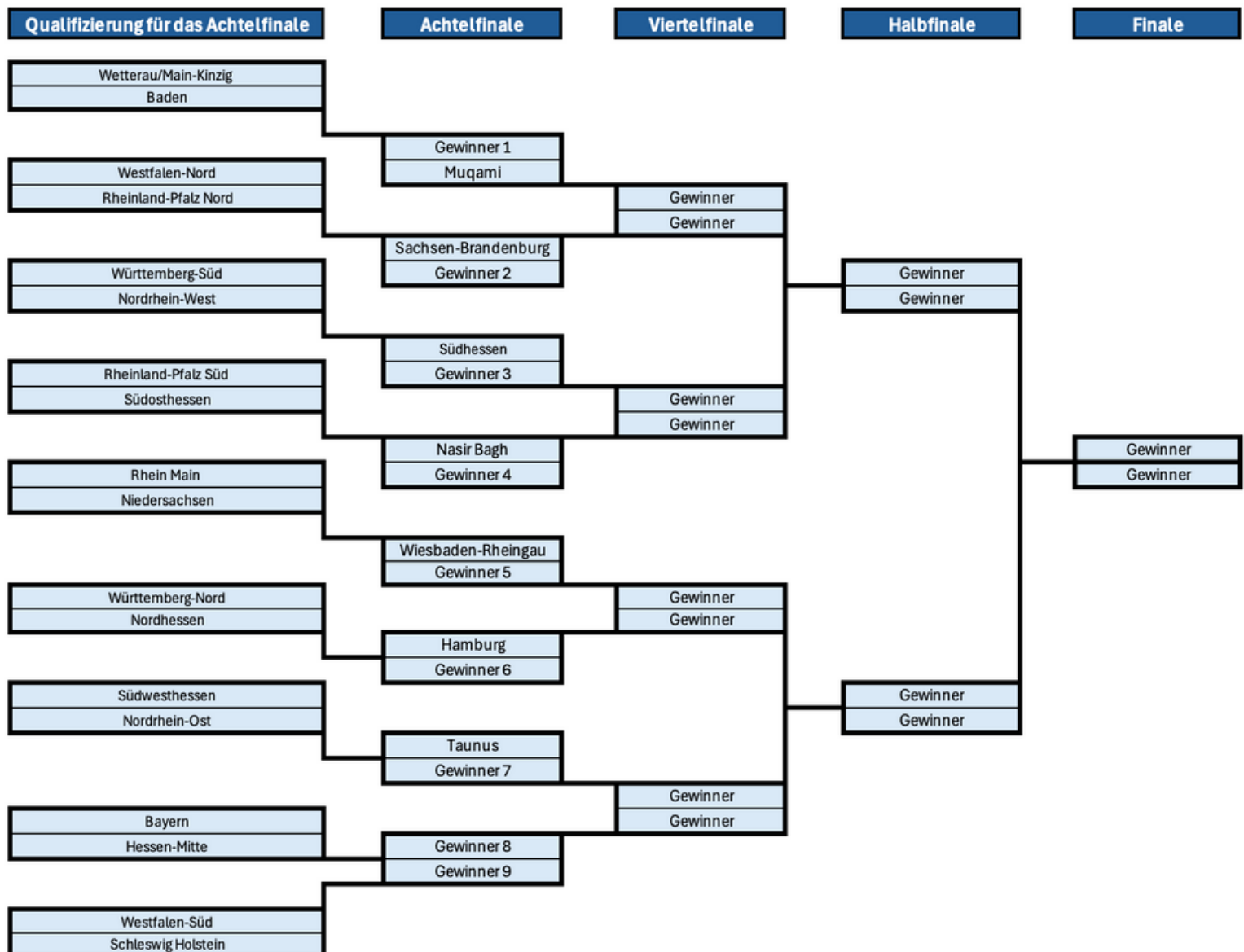
- Tauziehen wird im KO-System gespielt. Es werden zwei Gewinnsätze benötigt um weiterzukommen.
- Jedes Team besteht aus maximal 11 Spielern. Hat eine Mannschaft weniger als 11 Spieler, darf die gegnerische Mannschaft selbst entscheiden ob sie auch mit weniger Spieler spielen möchte oder auf ihr Recht besteht und mit 11 Spieler spielt.
- Stollenschuhe sind verboten. Spieler dürfen entweder barfuß oder mit flachem Schuhwerk teilnehmen.
- Auswechslung: Es dürfen keine Spieler im Spiel ausgewechselt werden! Erst im nächsten Spiel dürfen neue Spieler eingesetzt werden.
- Kommt eine Mannschaft 5 min zu spät gewinnt die gegnerische Mannschaft.
- Jede Entscheidung der Schiedsrichter ist zu akzeptieren.
- Bei unsportlichem Verhalten kann ein Spieler SOFORT aus dem Wettkampf ausgeschlossen werden.
- Mayar-e-Kabeer Atfal dürfen NICHT in einer Mayar-e-Sagheer Mannschaft spielen. Mayar-e-Sagheer Atfal dürfen NICHT in einer Mayar-e-Kabeer Mannschaft spielen. Bei Missachtung dieser Regel wird die Mannschaft vom Turnier ausgeschlossen. Das Mayar kann durch den Mayar Rechner geprüft werden. <https://ijtema.de/mayar-rechner/>

02 Tauziehen - Spielplan

Nr	Spiel	
1	Wetterau/Main-Kinzig	Baden
2	Westfalen-Nord	Rheinland-Pfalz Nord
3	Württemberg-Süd	Nordrhein-West
4	Rheinland-Pfalz Süd	Südosthessen
5	Rhein Main	Niedersachsen
6	Württemberg-Nord	Nordhessen
7	Südwesthessen	Nordrhein-Ost
8	Bayern	Hessen-Mitte
9	Westfalen-Süd	Schleswig Holstein

Die folgenden sieben Mannschaften wurden per Losverfahren direkt für das Achtelfinale qualifiziert. Die übrigen Teams ermitteln ihre Achtelfinalteilnahme im KO-System, die Spiele dafür sind oben in der Tabelle aufgelistet.

- Muqami
- Sachsen-Brandenburg
- Südhessen
- Nasir Bagh
- Wiesbaden-Rheingau
- Hamburg
- Taunus



03 Staffellauf - Regelwerk

Allgemeine Regeln:

- Die Teilnehmenden Regionen bestehen aus 4 Läufern
- Zwei Läufer stehen an der gekennzeichneten Linie, die anderen zwei Läufer stehen an der anderen gekennzeichneten Linie (ca.100m)
- Der Staffelstab muss an der gekennzeichneten Linie an den nächsten Läufer übergeben werden
- Gestartet werden kann nur dann, wenn man den Staffelstab in der Hand hält
- Das Losrennen ohne Staffelstab kann mit einer Disqualifizierung bestraft werden.
- Bei einem Fehlstart kann das Team nachträglich anhand des Videobeweis disqualifiziert werden.
- Wird der Staffelstab von einem Läufer fallengelassen, so muss dieser ihn selbst wieder aufheben.
- Die Mannschaft, die am schnellsten das Rennen beendet, gewinnt.
- Die schnellsten Mannschaften werden mithilfe einer Videoaufzeichnung an der Ziellinie ermittelt. Diese wird den Spielern nicht gezeigt und dient nur zur Unterstützung für die Turnierleitung.
- Jede Entscheidung der Schiedsrichter ist zu akzeptieren.
- Bei unsportlichem Verhalten kann ein Spieler SOFORT aus dem Wettkampf ausgeschlossen werden
- Mayar-e-Kabeer Atfal dürfen NICHT in einer Mayar-e-Sagheer Mannschaft spielen. Mayar-e-Sagheer Atfal dürfen NICHT in einer Mayar-e-Kabeer Mannschaft spielen. Bei Missachtung dieser Regel wird die Mannschaft vom Turnier ausgeschlossen. Das Mayar kann durch den Mayar Rechner geprüft werden. <https://ijtema.de/mayar-rechner/>

04 Einzelsport - Regelwerk

Allgemeine Regeln:

- Die Einzelsportwettbewerbe finden für Mayyar-e-Sagheer und Kabeer zu einem bestimmten Zeit statt. Für die aktuellsten Informationen schauen Sie sich den Programmplan auf der Webseite an. (<https://ijtema.de/atfal/hauptprogramm/>)
- Es ist keine Anmeldung vor dem Ijtema notwendig. Erscheinen Sie pünktlich zum Wettkampf und teilen Sie den Organisatoren mit, dass Sie teilnehmen möchte. Ausnahme stellen die Wettbewerbe Armdrücken und Armfesthalten. Hierfür wird es eine Anmeldung auf dem Ijtema geben, so dass ein Turnierplan erstellt werden kann. Die Anmeldung beginnt Freitag 17:30 Uhr im Stadion.
- Eine nachträgliche Teilnahme am Wettkampf ist nicht möglich. Ist ein Wettkampf beendet, ist es nicht mehr möglich am Wettkampf teilzunehmen.

100m Sprint:

- Die Teilnehmer stellen sich an der Startlinie auf
- Erst nach dem Pfiff Rennen die Teilnehmer los
- Gesprintet wird bis zur gekennzeichneten Linie (ca. 100m)
- Beim Überqueren der Ziellinie wird die Zeit gestoppt
- Bei einem Fehlstart wird der Lauf wiederholt.
- Die schnellsten Spieler werden mithilfe einer Videoaufzeichnung an der Ziellinie ermittelt. Diese wird den Spielern nicht gezeigt und dient nur zur Unterstützung für die Turnierleitung.
- Jede Entscheidung der Schiedsrichter ist zu akzeptieren.
- Bei unsportlichem Verhalten kann ein Spieler SOFORT aus dem Wettbewerb ausgeschlossen werden.

Drei-Bein-Lauf:

- Für diesen Wettbewerb muss man EINEN Partner haben.
- Das Band muss fest an dem Oberschenkel der Spieler gebunden sein, sodass beide Beine sicher verbunden sind.
- Bei einem Sturz dürfen die Teilnehmer aufstehen und weiterlaufen.
- Der Start erfolgt erst dann, wenn das Band von allen Spielern korrekt angebracht ist. Danach erfolgt der Pfiff zum Start.
- Jede Entscheidung der Schiedsrichter ist zu akzeptieren.
- Bei unsportlichem Verhalten kann ein Spieler SOFORT aus dem Wettbewerb ausgeschlossen werden.

04 Einzelsport - Regelwerk

Allgemeine Regeln:

Armfesthalten:

- Für diesen Wettkampf ist eine Anmeldung vor Ort auf dem Ijtema zwingend notwendig.
- Beide Füße müssen auf dem Boden bleiben.
- Es darf kein Körperkontakt außer dem Armfesthalten geben.
- Wenn ein Spieler loslässt, verliert er das Spiel.
- Bei einem Unentschieden wird die Runde wiederholt.
- Jede Entscheidung der Schiedsrichter ist zu akzeptieren.
- Bei unsportlichem Verhalten kann ein Spieler SOFORT aus dem Wettbewerb ausgeschlossen werden.

Armdrücken:

- Für diesen Wettkampf ist eine Anmeldung vor Ort auf dem Ijtema zwingend notwendig.
- Beide Ellenbogen müssen auf der Tischoberfläche bleiben.
- Der freie Arm darf nicht zum Helfen benutzt werden.
- Die Schulterlinie muss parallel zum Tisch bleiben.
- Ein Spieler gewinnt, wenn der Handrücken des Gegners die Tischoberfläche berührt.
- Jede Entscheidung der Schiedsrichter ist zu akzeptieren.
- Bei unsportlichem Verhalten kann ein Spieler SOFORT aus dem Wettbewerb ausgeschlossen werden.

Stand sprung:

- Die Spieler stehen an der durchgezogenen Linie und springen nach vorne.
- Jeder hat 1 Übungsversuch und der Sprung danach zählt als offizieller Versuch.
- Der Übungsversuch wird nicht gemessen, auch wenn der Übungsversuch besser war als der offizielle Versuch.
- Jede Entscheidung der Schiedsrichter ist zu akzeptieren.
- Bei unsportlichem Verhalten kann ein Spieler SOFORT aus dem Wettbewerb ausgeschlossen werden.

04 Einzelsport - Regelwerk

Allgemeine Regeln:

Einbeinkampf:

- Jeder hält mit einer Hand ein Bein fest (z. B. das rechte Bein mit der rechten Hand).
- Es wird nur auf einem Bein gehüpft oder gesprungen.
- Berührt das gehobene Bein den Boden scheidet man aus.
- Fliegt man aus der gekennzeichneten Fläche scheidet man ebenfalls aus.
- Der Start erfolgt nach dem Pfiff, wenn alle bereit sind.
- Jede Entscheidung der Schiedsrichter ist zu akzeptieren.
- Bei unsportlichem Verhalten kann ein Spieler SOFORT aus dem Wettbewerb ausgeschlossen werden.

Hindernislauf:

- Die Hindernisse müssen in der richtigen Reihenfolge und vollständig überwunden werden.
- Jeder hat nur einen Versuch.
- Für jedes falsch bewältigte oder ausgelassene Hindernis gibt es 5 Sekunden Zeitstrafe. (Beispiel: 1 Fehler = +5 Sekunden, 2 Fehler = +10 Sekunden usw.)
- Die Gesamtzeit inklusive Strafzeit entscheidet über die Platzierung.
- Wer am schnellsten den Parcours korrekt durchläuft, gewinnt.
- Die Zeit wird am Ende automatisch gestoppt und ausgewertet.
- Jede Entscheidung der Schiedsrichter ist zu akzeptieren.
- Bei unsportlichem Verhalten kann ein Spieler SOFORT aus dem Wettbewerb ausgeschlossen werden.