



Und suche Hilfe in Geduld und Gebet

DER HEILIGE QURAN 2:46

REGELWERK & SPIELPLÄNE

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



Allgemeines Regelwerk Part I

Die nachfolgenden Regelungen gelten für sämtliche Wettbewerbe des Ijtemas, sofern in den jeweiligen sportartspezifischen Regelwerken keine abweichenden Bestimmungen festgelegt sind. Dies umfasst sowohl Mannschaftswettbewerbe als auch Einzelsportwettbewerbe.

Teilnahmeberechtigung:

- Mayar-e-Kabeer Atfal dürfen nicht in einer Mayar-e-Sagheer Mannschaft antreten.
- Mayar-e-Sagheer Atfal dürfen bei Ausnahme, die Mayar-e-Kabeer Mannschaft unterstützen, sofern in dem jeweiligen Wettbewerb nichts anderes festgelegt ist.
- Bei Missachtung dieser Regel kann die Mannschaft oder der Teilnehmer vom Wettbewerb ausgeschlossen werden.
- Das Mayar kann über den Mayar-Rechner geprüft werden:
<https://ijtema.de/mayar-rechner/>

Verhalten:

- Von allen Teilnehmern wird ein respektvoller und sportlicher Umgang miteinander erwartet.
- Unsportliches Verhalten wird nicht toleriert.
- Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, Teilnehmer oder Mannschaften bei schwerwiegenden Verstößen vom jeweiligen Wettbewerb auszuschließen.
- Zuschauer müssen sich ebenfalls an die Fairplay Regeln halten

Wettkampfleitung:

- Den Anweisungen der Schiedsrichter, Helfer und Organisatoren ist jederzeit Folge zu leisten.
- Entscheidungen der Schiedsrichter und der Wettkampfleitung sind zu akzeptieren.
- Diskussionen oder wiederholte Beschwerden können als unsportliches Verhalten gewertet werden.

Pünktlichkeit:

- Alle Teilnehmer und Mannschaften sind verpflichtet, rechtzeitig zu ihren angesetzten Wettbewerben zu erscheinen.
- Bei verspätetem Erscheinen kann der Wettbewerb als verloren gewertet oder eine Disqualifikation ausgesprochen werden.

Allgemeines Regelwerk Part 2

Sicherheit:

- Die Sicherheit aller Teilnehmer hat oberste Priorität.
- Es dürfen nur Spieler das Spielfeld betreten. Betreuer, Trainer oder Nazim Atfal müssen hinter der Spielfeld grenze bleiben.
- Gefährliches, rücksichtsloses oder absichtlich verletzendes Verhalten kann zum sofortigen Ausschluss führen.
- Die Kabinen zum Umziehen sind NUR für Atfal bestimmt. Weder Betreuer noch andere Erwachsene dürfen mit den Atfal in die Kabine.
- Den Sicherheitsanweisungen der Organisatoren ist jederzeit Folge zu leisten.

Organisation:

- Die Wettkampfleitung behält sich das Recht vor, Regelungen anzupassen oder Entscheidungen zu treffen, wenn unvorhergesehene Situationen eintreten.
- Änderungen werden den Teilnehmern rechtzeitig bekanntgegeben.
- Entscheidungen der Wettkampfleitung sind endgültig.

Grundsatz:

- Ziel aller Wettbewerbe ist einen gesunden und starken Körper zu entwickeln und dabei stets Fairness, Respekt und Brüderlichkeit vorzuleben.
- Jeder Teilnehmer vertritt seine Region und die Jamaat und soll sich entsprechend vorbildlich verhalten.

Aufgrund von zeitlichen Engpässen auf dem Ijtema, kann es in Einzelfällen vorkommen, dass Wettbewerbe für einzelne Regionen parallel stattfinden.

Es wurde jedoch bei der Planung nach Möglichkeit darauf geachtet, Überschneidungen zu vermeiden. Die Regionen sind angehalten, eine möglichst hohe Anzahl an Atfal in die Wettbewerbe einzubinden. So kann eine breite Beteiligung gewährleistet werden.

OI Fußball - Regelwerk

Spieldauer:

- 1x 8 Minuten (Gruppenphase)
- 1x 10 Minuten (KO-Phase)
- 2x 6 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 1. Platzierten und die besten drei 2. Platzierten weiter in die KO-Phase **(dies gilt für das Turnier der Mayar-e-Kabeer sowie Mayar-e-Sagheer)**.
- Die KO-Phase beginnt mit dem Viertelfinale. Die Partien zwischen den acht Mannschaften, welche sich für das Viertelfinale qualifiziert haben, werden nach der Gruppenphase ausgelost.
- Die Platzierung wird anhand der folgenden Parameter in exakt 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 fünf Feldspielern und einem 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.
- Erscheint eine Mannschaft nicht innerhalb von 5 Minuten nach dem offiziellen Spielbeginn 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.

Schuhwerk:

- Empfohlen werden Hallen- oder Kunstrasenschuhe, erlaubt sind auch Nockenschuhe
- Metallstollen sind verboten

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 Mayar-e-Kabeer

Gruppe A	Gruppe B	Gruppe C
Hamburg	Westfalen Süd	Nordhessen
Südhessen	Rhein-Main	Südosthessen
Schleswig Holstein	RLP-Süd	Muqami
Südwesthessen	Wetterau-Main-Kinzig	Nordrhein West
RLP-Nord	Nasir Bagh	Hessen Mitte

Gruppe D	Gruppe E
Niedersachsen	Taunus
Baden	Bayern
Württemberg Nord	Sachsen Brandenburg
Wiesbaden Rheingau	Nordrhein Ost
Westfalen Nord	Württemberg Süd

oI Fußball - Spielplan Mayar-e-Kabeer

Gruppenphase



KO-Phase



oI Fußball - Gruppen Mayar-e-Sagheer

Gruppe A	Gruppe B	Gruppe C
Hamburg	Westfalen Süd	Nordhessen
Südhessen	Rhein-Main	Südosthessen
Schleswig Holstein	RLP-Süd	Muqami
Südwesthessen	Wetterau-Main-Kinzig	Nordrhein West
RLP-Nord	Nasir Bagh	Hessen Mitte

Gruppe D	Gruppe E
Niedersachsen	Taunus
Baden	Bayern
Württemberg Nord	Sachsen Brandenburg
Wiesbaden Rheingau	Nordrhein Ost
Westfalen Nord	Württemberg Süd

oI Fußball - Spielplan
Mayar-e-Sagheer

Gruppenphase



KO-Phase



02 Tauziehen - Regelwerk

Allgemeine Regeln:

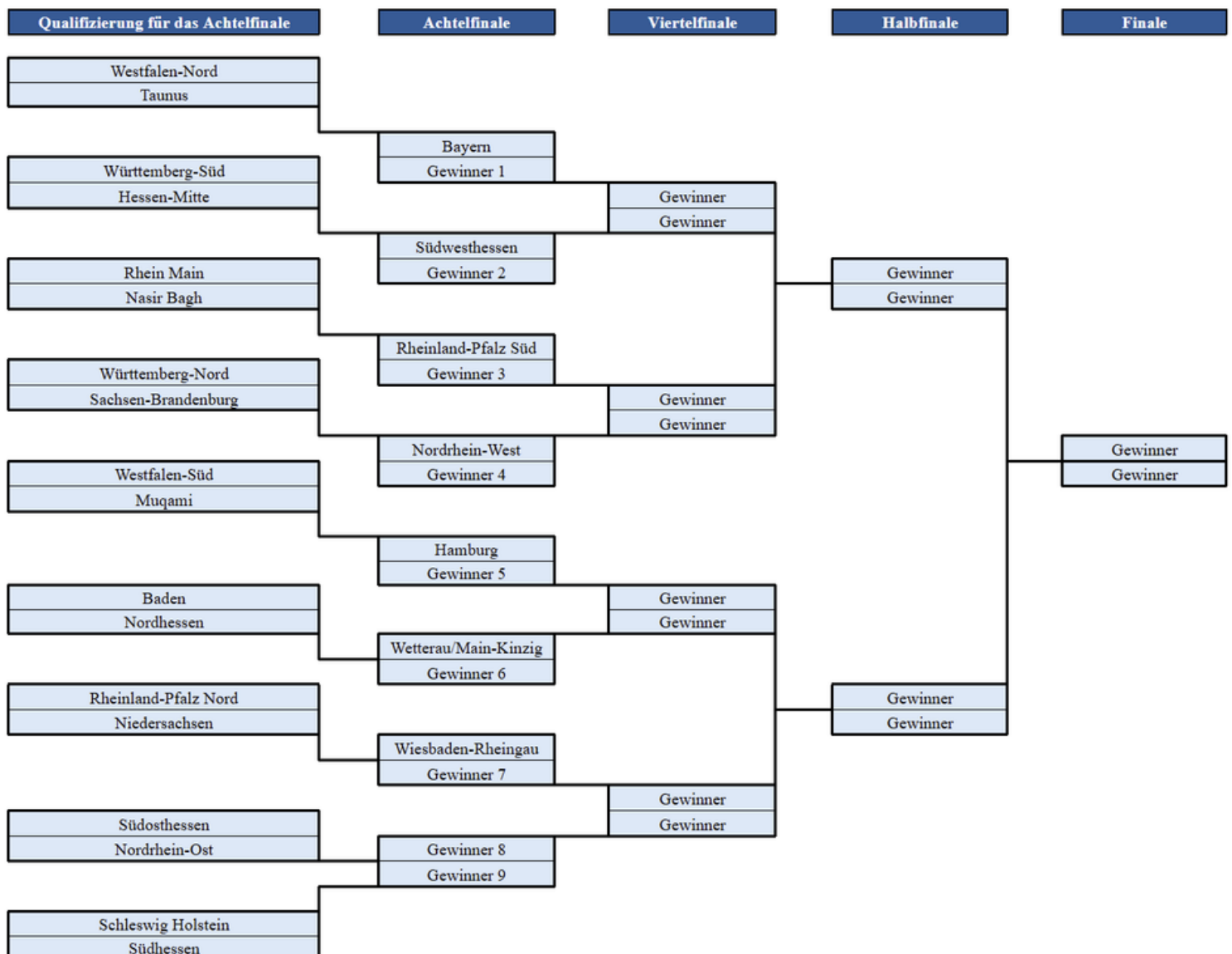
- Tauziehen wird im KO-System gespielt. Es werden zwei Gewinnsätze benötigt um weiterzukommen.
- Jedes Team besteht aus maximal 11 Spielern. Hat eine Mannschaft weniger als 11 Spieler, darf die gegnerische Mannschaft selbst entscheiden, ob sie auch mit weniger Spieler spielen möchte oder auf ihr Recht besteht und mit 11 Spielern 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 Minuten zu spät, gewinnt die gegnerische Mannschaft.

02 Tauziehen - Spielplan MS & MK

Nr	Spiel	
1	Westfalen-Nord	Taunus
2	Württemberg-Süd	Hessen-Mitte
3	Rhein Main	Nasir Bagh
4	Württemberg-Nord	Sachsen-Brandenburg
5	Westfalen-Süd	Muqami
6	Baden	Nordhessen
7	Rheinland-Pfalz Nord	Niedersachsen
8	Südosthessen	Nordrhein-Ost
9	Schleswig Holstein	Südhessen

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.

1. Bayern
2. Südwesthessen
3. Rheinland-Pfalz Süd
4. Nordrhein-West
5. Hamburg
6. Wetterau/Mainz-Kinzig
7. Wiesbaden-Rheingau



03 Völkerball - Regelwerk

Allgemeine Regeln:

- Völkerball wird im KO-System gespielt. Es werden zwei Gewinnsätze benötigt um weiterzukommen.
- Gespielt wird im Format 8 gegen 8 mit 2 Bällen.
- Es gibt keine Mittellinie. Das gesamte Spielfeld darf von allen Spielern frei genutzt werden.
- Nach Ballaufnahme darf der Spieler maximal 3 Schritte mit dem Ball laufen.
- Ziel des Spiels ist es, alle Spieler der gegnerischen Mannschaft aus dem Spiel zu werfen.
- Die Spielzeit beträgt maximal 6 Minuten.
- Sollte nach Ablauf der Spielzeit keine Mannschaft vollständig ausgeschieden sein, gewinnt die Mannschaft mit den meisten verbleibenden Spielern. Bei Gleichstand wird solange gespielt bis ein Spieler der gegnerischen Mannschaft abgeworfen wurde.
- Ausgeschiedene Spieler bleiben bis zum Ende des Spiels außerhalb des Spielfeldes.

Spieler ausscheiden:

Ein Spieler scheidet aus, wenn:

- er direkt von einem Ball getroffen wird,
- der Ball den Boden nicht berührt hat, bevor er den Spieler trifft,
- auch wenn der Ball von einem Mitspieler oder Gegner abgefälscht wurde,
- NICHT bei einem Kopftreffer.

Fangen des Balls:

- Fängt ein Spieler einen gegnerischen Wurf direkt aus der Luft, scheidet der Werfer aus.
- Der fangende Spieler bleibt im Spiel.
- Der Ball darf den Boden nicht berühren, bevor er gefangen wird.

Spielplan wird nach Anmeldung auf dem Ijtema veröffentlicht. Uhrzeit für Völkerball bitte der Ijtema Webseite entnehmen!

o4 Basketball - Regelwerk

Allgemeine Regeln:

- Gespielt wird im Format 5 gegen 5.
- Eine Mannschaft darf beliebig viele Auswechselspieler haben.
- Spieler dürfen beliebig oft ein- und ausgewechselt werden.
- Die Spielzeit beträgt 1 x 6 Minuten (Gruppen- und KO-Phase).
- Gewonnen hat die Mannschaft mit den meisten Punkten nach Ablauf der Spielzeit.
- Ein Korb aus dem Spiel zählt 2 Punkte.
- Freiwürfe zählen 1 Punkt.
- Nach einem Korberfolg erhält die gegnerische Mannschaft den Ball.

Vereinfachte Regeln (Light-Regeln):

Da es sich um ein Atfal-Turnier handelt, gelten vereinfachte Basketballregeln.

- Körperkontakt ist zu vermeiden.
- Schubsen, Festhalten oder absichtliches Rempeln sind nicht erlaubt.
- Bei einem Foul erhält die gegnerische Mannschaft den Ball.
- Der Ball darf gepasst, gedribbelt und geworfen werden.
- Nach einem Ausball erhält die gegnerische Mannschaft den Ball an der Seitenlinie.
- Bei Gleichstand, entscheidet ein Freiwurfwerfen (drei Spieler pro Mannschaft)
- Zunächst werfen drei Spieler pro Mannschaft.
- Bei Gleichstand folgt Sudden Death.

o4 Basketball - Regelwerk

Folgende Regeln gelten NICHT:

- Keine 24-Sekunden-Regel.
- Keine 8-Sekunden-Regel.
- Keine 3-Sekunden-Regel im Korbraum.
- Keine Rückspielregel (Backcourt Violation).
- Keine Teamfoul-Grenze.
- Keine technische Foulwertung nach offiziellem Regelwerk.
- Schrittfehler werden nur bei eindeutigen Verstößen gepfiffen.
- Doppeldribbling wird nur bei deutlichen Verstößen gepfiffen.
- Kein Sprungball nach jeder Ballsituation; der Schiedsrichter entscheidet über Ballbesitz.
- Es gibt keine persönliche Foulstatistik.

Spielplan wird nach Anmeldung auf dem Ijtema veröffentlicht. Uhrzeit für Basketball bitte der Ijtema Webseite entnehmen!

05 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.

o6 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/>)
- Eine Anmeldung vor dem Ijtema ist aufgrund der Zeit auf dem Ijtema zu empfehlen. Im Vorfeld getätigte Anmeldungen werden vor Ort bevorzugt. Erscheinen Sie pünktlich zum Wettkampf und teilen Sie den Organisatoren mit, dass Sie beim Wettbewerb teilnehmen möchten.
- Eine nachträgliche Teilnahme am Wettkampf ist nicht möglich, sobald ein Wettkampf beendet ist.

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.

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.

o6 Einzelsport - Regelwerk

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.

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.

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.

o6 Einzelsport - Regelwerk

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.

Weitwurf:

- Der Teilnehmer stellen sich hinter der Abwurflinie auf.
- Jeder Teilnehmer hat einen Testwurf und einen offiziellen Wertungswurf.
- Geworfen wird mit einem Medizinball (ca. 2kg) mit beiden Händen nach vorne aus dem Stand heraus und ohne Anlauf.
- Die Abwurflinie darf beim Wurf nicht übertreten werden. Nach einem Fehlversuch hat der Teilnehmer nur noch ein weiterer Versuch.
- Die Wurfweite wird bis zum ersten Bodenkontakt des Balls gemessen.

Strongest Tifl:

- Alle Teilnehmer absolvieren mehrere Stationen nacheinander in fester Reihenfolge. Es gibt keinen Testversuch.
- Ziel ist es, alle Aufgaben so schnell wie möglich korrekt zu absolvieren.
- Der schnellste Teilnehmer mit der kürzesten Gesamtzeit gewinnt.
- Die Teilnehmer starten einzeln auf Signal.
- Die Zeit läuft durchgehend von Start bis Ziel.
- Geplante Disziplinen (5–6 Stationen, Änderungen möglich)
- Bei Fehlern: Wiederholung oder Zeitstrafe (Es gibt nur einen Wiederholungsversuch). Keine Station darf ausgelassen werden.
- Disziplinen dürfen vor dem Wettkampf angepasst werden. Änderungen gelten für alle Teilnehmer gleichermaßen.