



# NFV - Kreis Hannover

## Ausschuß für Jugend- & Schulfußball

### Ausschreibung zu den Spielen um den Sporthaus Gösch Hallencup der D-. E-. F- und G - Junioren

#### 1. Gültigkeit:

Für die Durchführung der Spiele haben die Ordnungen und Satzungen des DFB und des NFV, in Verbindung mit dieser Ausschreibung, Gültigkeit.

#### 2. Einteilung in Spielstaffeln:

Die gemeldeten Mannschaften werden nach ersten und unteren Mannschaften getrennt und in folgende Gruppen unterteilt:

##### 2.1. D-Junioren erste Mannschaften:

Aus den 5 Vorrundengruppen kommen jeweils die 1. bis 4. Platzierten in die Zwischenrunde. Dies ergibt 4 Zwischenrundengruppen zu je 5 Mannschaften. Hier wird eine Doppelrunde gespielt. Die jeweiligen Gruppensieger und Zweiten erreichen die Endrunde. Die Endrunde wird in 2 Gruppen á 4 Mannschaften gespielt. Die beiden Gruppensieger bestreiten das Endspiel um die Hallenkreismeisterschaft. Der Sieger des Endspiels ist Kreismeister.

##### 2.2. D-Junioren untere Mannschaften:

Aus den 9 Vorrundengruppen kommen jeweils die 1. bis 2. platzierten, sowie die zwei besten 3. platzierten Mannschaft in die Zwischenrunde. Zur Ermittlung des bestplatzierten Dritten wird folgende Regelung getroffen: Nach Abschluss der Vorrundenspiele werden alle Tabellendritten in einer Sondertabelle aufgeführt. In dieser Tabelle kommen nur die Spiele gegen die an 1.- 4. platzierten Mannschaften in die Wertung. Dies ergibt 4 Zwischenrundengruppen zu je 5 Mannschaften. Hier wird eine Doppelrunde gespielt. Die jeweiligen Gruppensieger und Zweiten erreichen die Endrunde. Die Endrunde wird in 2 Gruppen á 4 Mannschaften gespielt. Die beiden Gruppensieger bestreiten das Endspiel.

##### 2.3. E-Junioren erste Mannschaften:

Aus den 5 Vorrundengruppen kommen jeweils die 1. bis 4. platzierten Mannschaften in die Zwischenrunde. Dies ergibt 4 Zwischenrundengruppen zu je 5 Mannschaften. Hier wird eine Doppelrunde gespielt. Die jeweiligen Gruppensieger und Zweiten erreichen die Endrunde. Die Endrunde wird in 2 Gruppen á 4 Mannschaften gespielt. Die beiden Gruppensieger bestreiten das Endspiel um die Hallenkreismeisterschaft. Der Sieger des Endspiels ist Kreismeister und nimmt an der Hallenbezirksmeisterschaft teil.

##### 2.4. E-Junioren untere Mannschaften:

Aus den 8 Vorrundengruppen kommen jeweils die 1. bis 2. platzierten Mannschaften, sowie die vier besten 3. platzierten Mannschaften in die Zwischenrunde. Zur Ermittlung der bestplatzierten Dritten wird folgende Regelung getroffen: Nach Abschluss der Vorrundenspiele werden alle Tabellendritten in einer Sondertabelle aufgeführt. In dieser Tabelle kommen nur die Spiele gegen die an 1.- 4. platzierten Mannschaften in die Wertung. Dies ergibt 4 Zwischenrundengruppen zu je 5 Mannschaften. Hier wird eine Doppelrunde gespielt. Die jeweiligen Gruppensieger und Zweiten erreichen die Endrunde. Die Endrunde wird in 2 Gruppen á 4 Mannschaften gespielt. Die beiden Gruppensieger bestreiten das Endspiel.

##### 2.5. F-Junioren erste Mannschaften:

Aus den 5 Vorrundengruppen kommen jeweils die 1. bis 4. platzierten Mannschaften in die Zwischenrunde. Dies ergibt 4 Zwischenrundengruppen zu je 5 Mannschaften. Hier wird eine Doppelrunde gespielt. Die jeweiligen Gruppensieger und Zweiten erreichen die Endrunde. Die Endrunde wird in 2 Gruppen á 4 Mannschaften gespielt. Die beiden Gruppensieger bestreiten das Endspiel um die Hallenkreismeisterschaft. Der Sieger des Endspiels ist Kreismeister und nimmt an der Hallenbezirksmeisterschaft teil.

##### 2.6. F-Junioren untere Mannschaften:

Aus den 8 Vorrundengruppen kommen jeweils die 1. bis 2. platzierten Mannschaften, sowie die vier besten 3. platzierten Mannschaften in die Zwischenrunde. Zur Ermittlung der bestplatzierten Dritten wird folgende Regelung getroffen: Nach Abschluss der Vorrundenspiele werden alle Tabellendritten in einer Sondertabelle aufgeführt. In dieser Tabelle kommen nur die Spiele gegen die an 1.- 4. platzierten Mannschaften in die Wertung. Dies ergibt 4 Zwischenrundengruppen zu je 5 Mannschaften. Hier wird eine Doppelrunde gespielt. Die jeweiligen Gruppensieger und Zweiten erreichen die Endrunde. Die Endrunde wird in 2 Gruppen á 4 Mannschaften gespielt. Die beiden Gruppensieger bestreiten das Endspiel.

2.7. G-Junioren erste Mannschaften:

Aus den 4 Vorrundengruppen kommen jeweils die 1. bis 2. platzierten Mannschaften, sowie die zwei besten 3. platzierten Mannschaften in die Zwischenrunde. Zur Ermittlung der bestplatzierten Dritten wird folgende Regelung getroffen: Nach Abschluss der Vorrundenspiele werden alle Tabellendritten in einer Sondertabelle aufgeführt. In dieser Tabelle kommen nur die Spiele gegen die an 1.- 4. platzierten Mannschaften in die Wertung. Dies ergibt 2 Zwischenrundengruppen zu je 5 Mannschaften. Hier wird eine Doppelrunde gespielt. Die jeweiligen Gruppensieger und Zweiten erreichen die Endrunde. Die Endrunde wird mit 1 Gruppe á 4 Mannschaften, jeder gegen jeden, gespielt. Der Gruppensieger ist Kreismeister! Auf Anweisung des DFB werden keine Ergebnisse veröffentlicht.

2.8. G-Junioren untere Mannschaften:

Aus den 3 Vorrundengruppen kommen jeweils die 1. bis 3. platzierten Mannschaften, sowie die beste 4. platzierte Mannschaft in die Zwischenrunde. Zur Ermittlung des bestplatzierten Vierten wird folgende Regelung getroffen: Nach Abschluss der Vorrundenspiele werden alle Tabellenvierten in einer Sondertabelle aufgeführt. In dieser Tabelle kommen nur die Spiele gegen die an 1.- 3. platzierten Mannschaften in die Wertung. Dies ergibt 2 Zwischenrundengruppen zu je 5 Mannschaften. Hier wird eine Doppelrunde gespielt. Die jeweiligen Gruppensieger und Zweiten erreichen die Endrunde! Die Endrunde wird mit 1 Gruppe á 4 Mannschaften, jeder gegen jeden, gespielt. Der Gruppensieger ist Kreismeister! Auf Anweisung des DFB werden keine Ergebnisse veröffentlicht.

2.9. Trostrunde:

Für alle Mannschaften, welche die Zwischenrunde nicht erreichen, wird eine Trostrunde durchgeführt.

3. Meldegebühren / Schiedsrichterkosten:

Für anteilmäßige Schiedsrichterkosten werden den Vereinen 10. - € für jede gemeldete Mannschaft pro Spieltag in Rechnung gestellt. Der zu zahlende Betrag wird in Teilraten durch den Kassierer des Kreises Hannover von den Vereinen abgefordert bzw. von deren Konten abgebucht.

4. Allgemeine Hallenanweisungen:

4.1.: Die Hallenleiter üben während der Veranstaltung das Hausrecht in den Hallen aus. Bei groben Verstößen gegen die Hausordnung bzw. Übergriffe auf Schiedsrichter oder Hallenleitung, kann die Veranstaltung durch den Hallenleiter abgebrochen werden.

4.2.: Das Betreten der Sporthalle ist nur in Hallenschuhen mit nicht abfärbender Sohle gestattet!!!! Die Schuhkontrolle wird bei der Passkontrolle durchgeführt. Spieler die nicht über das vorgeschriebene Schuhwerk verfügen, werden am Spieltag vom Spielbetrieb ausgeschlossen. Die Jugendleiter haben ihre Mannschaften und Betreuer darauf hinzuweisen.

4.3.: In der Sporthalle ist ein Abschließen der Kabinen nicht möglich da eine Mehrfachbelegung der Umkleieräume erforderlich ist.

Wertgegenstände, sowie andere wertvolle Sachen, sind deshalb entsprechend selbst zu beaufsichtigen!!!!

**DER KJuSFA HANNOVER ÜBERNIMMT KEINERLEI HAFTUNG!**

4.4: Die teilnehmenden Vereine stellen eine "Hallenaufsicht"! Die Aufgaben dieser Hallenaufsicht sowie der Verteilerschlüssel auf die Vereine wird im Anhang 1 zu dieser Ausschreibung geregelt!

4.5: Bei übermäßiger Verschmutzung, der Hallen, der Kabinen, der Kabinengänge sowie der Sanitäreanlagen, durch die teilnehmenden Mannschaften, wird der KJuSFA, unabhängig vom Verursacher, ein privates Unternehmen mit der Reinigung beauftragen.

**Die entstehenden Kosten haben die teilnehmenden Mannschaften unter Haftung ihrer Vereine zu tragen!!!!!!**

5. Spielberechtigung:

Spielberechtigt sind alle Spielerinnen und Spieler in ihren Altersklassen sofern sie im Besitz eines gültigen Spielerpasses, mit Spielerlaubnis für den jeweiligen Verein des NFV- Kreis Hannover, sind. Weiterhin verweisen wir auf Pkt. 3 (a) der Ausschreibung (Feld).

Einsatz von Juniorinnen in Juniorenmannschaften: Der jüngere Jahrgang einer Altersklasse der Juniorinnen kam bei Spielen des Kreises Hannover in der jeweils niedrigeren Altersklasse der Junioren spielen (Beisp.: jüngere Jg. D-Juniorinnen darf bei den E-Juniorern spielen usw.).

5.1 Spielberechtigung von Spielern innerhalb verschiedener Mannschaften eines Vereins und Altersklasse:

5.11

Ein Spieler ist für eine Mannschaft fest, wenn er an einem Hallenpflichtspieltag dieser Mannschaft teilgenommen hat. Durch das Festspielen verliert er die Spielberechtigung für die unteren Mannschaften. Ist ein Spieler in einer Mannschaft festgespielt, erlangt er die Spielberechtigung für die nächstniedrigere Mannschaft erst wieder, nachdem er an einem Hallenpflichtspieltag der höheren Mannschaft ausgesetzt hat. Er ist in jedem Fall für die nächstniedrigere Mannschaft spielberechtigt, wenn er mindestens 16 Tage an keinem Hallenpflichtspieltag teilgenommen hat. Für jede weitere untere Mannschaft verlängert sich die Wartefrist um 7 Tage.

5.12

Spieler die an zwei Spieltagen in einer höheren Mannschaft gespielt haben sind für diese Mannschaft festgespielt und dürfen in keiner tieferen Mannschaft mehr eingesetzt werden (Das Frei werden nach einem Spieltag bzw. 16 Tagen entfällt).

Spieler die an nur einem Spieltag der Vor- oder der Zwischenrunde einer höheren Mannschaft teilgenommen haben, erhalten nach Ablauf der Wartefrist (siehe 5.11) die Spielberechtigung für die Zwischen-, Trost- bzw. Endrunde in einer tieferen Mannschaft.

6. Nichtantreten:

Tritt eine Mannschaft nicht zu einem Spieltag an, so werden deren Spiele mit 5:0 Toren und 3 Punkten für die jeweiligen Gegner gewertet. Außerdem wird die Mannschaft mit einer

Versäumnisgebühr von 25. - €

belegt. Im Wiederholungsfall erfolgt die Streichung vom weiteren Hallenspielbetrieb.

7. Platzierungen:

Bei Punktgleichheit wird die Platzierung wie folgt bestimmt:

7.1. Tordifferenz

7.2. Mehrzahl der erzielten Tore

7.3. Das Spielergebnis der Mannschaften gegeneinander

7.4. Durch 7 m Schießen mit 3 Schützen, sollte danach noch kein Sieger feststehen wird es mit jeweils 1 Schützen bis zur Entscheidung fortgesetzt.

7.5. Bei Punkt- und Torgleichheit verschiedener Gruppen in der Vorrunde entscheidet das Los.

Bei eventuellen Streitfällen entscheidet die jeweilige Hallenleitung, sofern es sich nicht um Verstöße gegen die Rechtsordnung handelt.

8. Spielkleidung:

Jede Mannschaft hat in der gemeldeten Spieltracht anzutreten (Meldebogen Feldsaison). Bei Trikotfarbengleichheit hat die im Spielplan (Halle) erstgenannte Mannschaft unaufgefordert und rechtzeitig das Trikot vor dem Spiel zu wechseln. Ein entsprechender Auswechsellingsatz (auch Trainingsleibchen), welcher sich farblich vom eigentlichen Trikot unterscheidet, ist mitzubringen.

Schienenbeschützer sind nicht vorgeschrieben.

Nichtbeachtung hat Spielwertung zur Folge!

9. Spielbälle:

Die Spielbälle werden vom KJuSFA (bzw. Hallenleiter) zur Verfügung gestellt. Es wird bei der unteren F- & G-Juniorern mit den der Altersklasse vorgeschriebenen Spielbällen gespielt (Keine Filzbälle). **Bei den D-Juniorern wird mit dem normalen Futsal-Ball (420 g), bei den E- & 1.F-Juniorern mit dem Futsal-Light (350 g) gespielt.**

10. Spielbericht:

Die teilnehmenden Vereine (Mannschaften) bringen ein ausgefülltes Hallenspielformular, mit allen erforderlichen Angaben der Spieler welche an diesem Spieltag eingesetzt werden sollen, mit. Dieses Hallenspielformular wurde allen Vereinen per E-Mail zugestellt. Weiterhin ist es per Download auf der Homepage des Kreises abrufbar. Die Passkontrolle wird spätestens 15 Minuten vor Spielbeginn von der Spielleitung vorgenommen.

11. Spielzeit:

Die Spielzeit beträgt für alle Altersklassen 1 x 18 Minuten.

Die Zeitnahme erfolgt durch den Hallenleiter. Die Spielzeiten in den Trostrunden richten sich nach den gegebenen Möglichkeiten.

12. Mannschaftsstärke:

In einer Mannschaft können bis zu 10 Spieler pro Spieltag eingesetzt werden.

12.1 D- und E-Junioren:

Es dürfen jedoch nur „4 Feldspieler“ und „1 Torwart“ gleichzeitig auf dem Spielfeld sein. Die Mindestanzahl, bei Spielbeginn, beträgt „3 Feldspieler“ und „1 Torwart“.

12.2 F- und G-Junioren:

Es dürfen jedoch nur „5 Feldspieler“ und „1 Torwart“ gleichzeitig auf dem Spielfeld sein. Die Mindestanzahl, bei Spielbeginn beträgt „4 Feldspieler“ und „1 Torwart“.

13. Spielbeginn:

Die Mannschaften und ihre Betreuer haben sich mindestens ½ Stunde vor Spielbeginn in der Halle einzufinden. Die Betreuer melden sich dann umgehend bei dem Hallenleiter. Eine rechtzeitige Anreise ist unbedingt erforderlich, damit ein reibungsloser Spiel- und Zeitablauf gewährleistet werden kann.

Bei verspäteter Anreise erfolgt Spielwertung.

14. Auswechseln:

Unmittelbar vor und während eines Spieles dürfen sich nur die spielberechtigten Ersatzspieler auf der Auswechselbank, sowie 2 betreuende Personen der beiden Mannschaften an der Seitenlinie ihrer Spielhälfte, aufhalten!

Nur bei G - und F - Juniorenspielen darf sich 1 Betreuer. bis auf 2m neben das Tor der eigenen Mannschaft begeben.

Das Ein- bzw. Auswechseln von Spielern ist während des Spiels, von der Seitenauslinie innerhalb der Wechselzone der eigenen Spielhälfte (Mittellinie) aus, gestattet. Der ausgewechselte Spieler muß erst das Spielfeld verlassen haben, bevor der Ersatzspieler das Spielfeld betreten darf. Spielt eine Mannschaft in Überzahl, d.h. ein Spieler wurde eingewechselt, ohne daß ein anderer das Spielfeld dafür verlassen hat, so wird das Spiel unterbrochen und der zu früh aufs Spielfeld gelaufene Spieler wird verwahrt. Das Spiel wird mit Freistoß für den Gegner fortgesetzt.

15. Das Spielfeld:

Die Spielfeldgröße bzw. -begrenzung wird, zu Beginn eines Spieltages je nach Hallenbeschaffenheit, vom Hallenleiter festgelegt. Soweit Seitenbänder bzw. Außenlinien vorhanden sind, bilden diese die Spielfeldbegrenzungen. Wird ein Ball über die Seitenbande bzw. Außenlinie gespielt, so wird er an dieser Stelle durch Einrollen wieder ins Spiel gebracht. Beim Einrollen müssen die gegnerischen Spieler einen Mindestabstand von 3 m einhalten.

**Durch das Einrollen sowie dem Torabstoß kann nicht direkt ein Tor erzielt werden!**

Torraum und Strafraum sind gleich. Die Begrenzung hierfür bildet die durchgezogene 6 m Halbkreislinie. Die Spielhöhe ist frei, dabei darf der Ball jedoch nicht die Hallendecke oder die darunter hängenden Geräte berühren. Im Falle einer Berührung ist an der Stelle, an welcher die Decken- bzw. Geräteberührung stattfand, auf Freistoß für den Gegner zu erkennen. Fand die Berührung im Strafraum (6 m Kreis) statt, so ist der Freistoß von der 6m Linie aus auszuführen.

16. Abseits:

Die Abseitsregel ist aufgehoben.

17. Freistöße:

Freistöße sind grundsätzlich indirekt auszuführen. Die gegnerischen Spieler müssen bei der Ausführung mindestens 3 m vom Ball entfernt sein.

18. Strafstoß:

Ein Strafstoß ist von der 7 m - Marke aus auszuführen. Mit Ausnahme des den Strafstoß ausführenden Spielers, müssen sich alle Spieler mindestens 3 m vom Ball und außerhalb der gestrichelten 9 m - Linie, aber innerhalb des Spielfeldes befinden. Der Torwart muß bei der Ausführung des Strafstoßes auf der Torlinie stehen.

19. Erzielen eines Tores:

Ein gültiges Tor kann von jeder Position, innerhalb des Spielfeldes, erzielt werden.

20. Eckstoß:

Ein Eckstoß wird gegeben, wenn der Ball vor dem Überschreiten der Torauslinie zuletzt von einem Spieler, der verteidigenden Mannschaft, berührt wurde.

**Aus einem Eckstoß kann direkt ein Tor erzielt werden!!**

21. Abstoß:

Der Torwart darf den Ball nur innerhalb des Strafraumes mit der Hand spielen. Er kann den Ball durch „Abwerfen“ oder „Abstoßen (auch aus der Hand)“ wieder ins Spiel bringen.

Dieses gilt nach einem „Toraus“. Ein Feldspieler darf den Ball ausschließlich durch einen Flachabstoß wieder ins Spiel bringen, wenn der Ball im Toraus gewesen war.

Vom Abwurf, vom Abstoß oder wenn der Torwart den Ball mit der Hand kontrolliert hat, darf der Ball die Mittellinie nicht überqueren ohne von einem weiteren Spieler berührt worden zu sein. Überquert der Ball trotzdem die Mittellinie „ohne von einem weiteren Spieler“ berührt worden zu sein, so ist an der Stelle der Überquerung ein Freistoß für die gegnerische Mannschaft auszusprechen.

22. Rückpassregel:

Die Rückpassregel ist nur für die Altersklassen D- und E-Junioren gültig.

Im F- und G-Junioren Bereich ist sie außer Kraft gesetzt.

23. Verwarnung und 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. Ein auf Dauer des Feldes verwiesener Spieler ist von der weiteren Teilnahme an den Hallenspielen, bis zur Entscheidung der spielleitenden Instanz ausgeschlossen. Der Pass ist vom Hallenleiter einzuziehen und mit kurzer Begründung dem KJuSFA zur Beurteilung einzusenden.

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.

25. Schlußbestimmung:

Spielverlegungen sind nicht möglich.

Urteile und Bestrafungen, die in Zusammenhang mit den Hallenspielen gefällt werden, sind endgültig, da sonst kein reibungsloser Ablauf der weiteren Hallenspiele gewährleistet ist.

26. Rechtsmittelbelehrung:

Einsprüche gegen diese Ausschreibung sind gemäß §15(1) NFV-RuVO bis zum 30.10.2011 an das KSG Hannover zu richten. Nach Ablauf dieser Frist erhält Sie volle Gültigkeit!

**Hannover im Oktober 2011**

gez. **Wolfgang Stengel**  
Vorsitzender im KJuSFA

**Klaus-Dieter Ruddat**  
Spielleiter im KJuSFA

### Anhang 1 zur Ausschreibung der Hallenspiele

1. Grundlage:

Alle Vereine die an der Hallenrunde teilnehmen, haben die Verpflichtung Termine der Hallenaufsicht zu übernehmen. Die Anzahl der Termine, pro Verein, richtet sich nach der Zahl der gemeldeten Mannschaften.

2. Anzahl der Hallenaufsichtstermine pro Verein:

bis zu 5 gemeldeten Mannschaften:	1 Sonnabend/Sonntag
bis zu 10 gemeldeten Mannschaften:	1 Wochenende
bis zu 12 gemeldeten Mannschaften:	1 Wochenende und 1 Sonntag
bis zu 15 gemeldete Mannschaften:	2 Wochenenden
16 und mehr gemeldete Mannschaften:	2 Wochenenden + 1 Sa. oder So.

3. Aufgaben der Hallenaufsicht:

Der oder die Beauftragte des Vereins hat sich 30 Minuten vor dem ersten Spiel und danach stündlich beim Hallenleiter zu melden. Sollte Er oder Sie im Laufe des Tages abgelöst werden, hat auch die Ablösung sich beim Hallenleiter zu melden.

Die Hallenaufsicht hat die Aufgabe im Bereich der Zuschauer, den Fluren, den Kabinen und den sanitären Einrichtungen auf die Einhaltung der Vorschriften zur Hallenbenutzung und Sauberkeit zu achten.

Sie soll und muß vor Abreise der einzelnen Mannschaften die Kabinen und Duschräume auf Verunreinigungen und Beschädigungen untersuchen. Sollten die Räumlichkeiten noch verschmutzt sein (Getränkedosen, Bonbonpapier, Handtuchpapier etc.) sind die betreffenden Betreuer aufzufordern dieses zu beseitigen. Bei Beschädigungen am Halleninventar ist sofort der Hallenleiter zu verständigen. Dieser hat sofort ein Protokoll, über Art und Umfang der Beschädigung, zu erstellen, welches von Ihm, der Hallenaufsicht sowie dem Hausmeister unterschrieben werden soll.

Die Hallenaufsicht hat den o.a. Bereich am Ende der Veranstaltung im gereinigten Zustand zu übergeben.

Die Leerung der Papierkörbe erfolgt durch das Verkaufspersonal.

4. Fehlende Hallenaufsicht:

Vereine die Ihre Termine für Hallenaufsicht nicht wahrnehmen werden mit folgenden Verwaltungsstrafen belegt:

a.)	Pro Stunde	5,00 €
b.)	Endreinigung	40,00 €

### **Hannover im Oktober 2011**

**Wolfgang Stengel**  
Vorsitzender im KJuSFA

**Klaus-Dieter Ruddat**  
Spielleiter im KJuSFA