



Hallenausschreibung in Verbindung mit den DFB-Rahmenlinien – Spieljahr 2023/2024–

Vorbemerkung:

Der Kreisjugend- Ausschuss hat unter Berücksichtigung der Erkenntnisse und Erfahrungen aus den letzten Hallenkreismeisterschaften (HKM) beschlossen, grundsätzlich an den Regelungen der letztgespielten HKM festzuhalten.

Dies bedeutet, dass die Altersklassen der A- G- Junioren die HKM 2023/2024 wie letztmalig nach den Regeln spielen, die ausschließlich in dieser Ausschreibung (Hauptausschreibung) festgelegt sind.

01. Allgemeines

Sofern in dieser Ausschreibung nichts Anderes festgelegt ist, sind für die Hallenspiele die Satzungen und Ordnungen des DFB, des NFV und die Ausschreibung für Spiele der Junioren/innen im NFV Kreis Holzminden gültig.

02. Mannschaften

Die Teilnahme an der Hallenkreismeisterschaft ist für alle bei den Junioren/innen in der laufenden Spielserie gemeldeten Mannschaften Pflicht. Es darf kein Spieler/keine Spielerin eingesetzt werden, der/die in der laufenden Feldsaison 2023/2024 an drei Spielen oder mehr in seiner Altersklasse über Kreisebene am Spielbetrieb teilgenommen hat. Für die HKM können zusätzliche Mannschaften gemeldet werden. Mannschaften, die ohne Wertung am Punktspielbetrieb teilnehmen, können an der HKM nur mitwirken, wenn sie eine Mannschaft der entsprechenden Altersklasse stellen können.

03. Spielberechtigung/Spielerlaubnis

Bei den Hallenkreismeisterschaften ist ein Spieler, wenn in der jeweiligen Altersklasse mehrere gemeldete Mannschaften des Vereins spielen, **nur** in der Mannschaft spielberechtigt, in der er die HKM begonnen hat. Der **Meldebogen und Spielberichtsformular** ist vor der 1. Runde bei der Turnierleitung zu hinterlegen. Bei den weiteren Runden ist die Vorlage eines Spielberichtsformulars erforderlich.

Es ist der Sammelspielbericht pro Tag aus dem dfbnet zu verwenden.

Dieser ist jeweils vor dem Turnierbeginn auszudrucken und bei der Turnierleitung zu hinterlegen.

Spieler aus dem Bereich G – D-Junioren/Juniorinnen können sich bei einem Einsatz in einer höheren Altersklasse **nicht** fest spielen (z.B. D-Junioren/innen in C-Junioren), siehe § 5 JO. Ein Wechsel in eine höher spielende Mannschaft (z.B. von einer zweiten zur ersten Mannschaft) ist erst nach **Ausscheiden** der unteren Mannschaft erlaubt. Spieler der Endrunden um die HKM der D-, E -und F-Junioren dürfen in den Trostrunden nicht mehr zum Einsatz kommen.

Ausgeschlossen ist der Wechsel von einer höheren Altersklasse bzw. Mannschaft in eine untere Mannschaft bzw. Altersklasse. Wechselt ein Spieler die Altersklasse/Mannschaft, bevor die Mannschaft in der der Spieler fest gespielt ist, ausgeschieden ist, scheidet die Mannschaft aus der HKM aus, für die keine Spielberechtigung vorlag. Der Spieler gilt gleichzeitig für die gesamte Hallenrunde als gesperrt.

Muss eine Mannschaft von der HKM zurückgezogen werden, so gilt bei Meldungen mehrerer Mannschaften eines Vereins einer Altersklasse, die jeweils **unterste** Mannschaft als zurückgezogen.



04. Spielwertungen

- a) Bei Nichtantreten oder Punktverlusten werden die Spiele mit 3 Punkten und 5:0 Toren für den Gegner gewertet.
- b) In allen Altersklassen zur HKM ist die Rangfolge durch folgende Kriterien in nachstehender Reihenfolge geregelt:
- c)
 1. Punkte
 2. Torverhältnis
 3. Bei gleicher Tordifferenz entscheidet die Anzahl der geschossenen Tore über die Platzierung (2:2 ist besser als 1:1). Kann hierdurch auch keine Platzierung erfolgen, findet ein Strafstoßschießen statt.

05. Spielregeln / Sonstiges

a) Das Spielfeld:

Das Spielfeld einer Halle ist grundsätzlich durch die Linien begrenzt. . Auf der der Tribüne gegenüberliegenden Seite wird jedoch mit Bande gespielt.. Der 6 m Raum (durchgezogene Linie) gilt als Strafraum.

b) Das Tor

In der HKM wird ausschließlich auf Tore der Größe 3 x 2 m (Handballtor) gespielt.

c) Letzte Minute

Die letzte Minute wird nach der Regel der „effektiven Spielzeit“ gespielt.

d) Anzahl der Spieler auf dem Spielfeld

A- bis E-Junioren/Juniorinnen: 4 Feldspieler und 1 Torwart.

F- und G-Junioren: 5 Feldspieler und 1 Torwart.

Es können 12 Spieler an einem Spieltag pro Mannschaft eingesetzt werden.

Eine Mannschaft gilt als angetreten, wenn 3 Spieler und ein Torwart auf der Spielfläche sind.

06. Auswechslungen

Die Wechselzone ist der Bereich der Auswechselbänke. Sie sind seitlich zum Spielfeld, ca. 3 m von der Mittellinie zu platzieren, oder je nach Hallenbeschaffung die unterste Sitzreihe der Tribüne. Der Spieler, der ausgewechselt wird, verlässt das Feld in der eigenen Spielhälfte in der Wechselzone. Alle Auswechselspieler müssen mit angezogenem Leibchen auf der Bank sitzen.

Das Spielfeld darf vom Einwechselspieler erst betreten werden, wenn der auszuwechselnde Mitspieler das Spielfeld verlassen hat und ihm durch den Wechselspieler das Leibchen übergeben wurde. Dieses ist anschließend sofort anzuziehen. Wechselfehler werden mit einer Zeitstrafe (2 Minuten) und einem indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft geahndet. Der indirekte Freistoß wird an der fehlbaren Stelle vor der Auswechselbank ausgeführt.

07. Torabstoß

Nach Torausball hat der Abschlag oder Abwurf innerhalb des Strafraumes durch den Torwart zu erfolgen, wobei sich die Gegenspieler außerhalb des Strafraumes befinden müssen. Erfolgt der Abwurf oder Abstoß über die eigene Hälfte hinaus, ohne das ein anderer Spieler den Ball berührt hat, so ist auf indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft von der Mittellinie aus zu entscheiden. Ist der Ball im Spiel, darf der Ball auch vom Torwart über die Mittellinie gespielt werden. Der Torwart darf seinen Strafraum - durchgezogene Linie - nicht verlassen, es sei denn zur Abwehr eines Balles.

08. Grätschen

Ein Spieler verursacht einen indirekten Freistoß für das gegnerische Team, wenn er gegen den ballführenden Spieler grätscht (gefährliches Spiel) Dies gilt auch für den Torwart in seinem eigenen Strafraum.



–
Sollte durch das Grätschen ein Spieler zu Fall kommen, ist durch den SR zusätzlich eine 2 Min. Strafe auszusprechen.

09 Zuspiel zum Torwart

Wenn der Torwart den Ball länger als sechs Sekunden in den Händen hält, hat der SR dieses als unsportliche Verzögerung zu bewerten und durch einen indirekten Freistoß von der gestrichelten Linie, möglichst nahe am Ort des Vergehens, zu ahnden. Ein indirekter Freistoß ist auch dann zu verhängen, wenn der Torwart den Ball in seinem Strafraum länger als sechs Sekunden mit dem Fuß führt, aber noch berechtigt ist, den Ball in die Hand zu nehmen. Dieses gilt auch für den Fall, dass der Torwart den Ball zunächst außerhalb des Straf- bzw. Torraumes mit dem Fuß zum Zwecke der Abwehr angenommen hat.

Auch ein eingekickter Ball darf vom Torwart nicht mit den Händen aufgenommen werden. **Die Rückpassregel ist für die F- und G-Junioren aufgehoben.**

10. Spielkleidung/Anstoß

Jede Mannschaft hat in der gemeldeten Spielkleidung anzutreten (Meldebogen Feldsaison). Bei Trikotfarbengleichheit hat die im Spielplan (Halle) erstgenannte Mannschaft unaufgefordert und rechtzeitig die vom Veranstalter gestellten Leibchen anzuziehen. **Der Ausrichter hat zu jedem Turnier 3 Satz Leibchen in verschiedenen Farben bereitzustellen.** Die erstgenannte Mannschaft hat Anstoß und spielt von der Turnierleitung aus gesehen von links nach rechts. Der Anstoß ist grundsätzlich als „Fair-Play Anstoß“ auszuführen (der Ball wird bei dem Anstoß dem gegenüberstehenden Spieler zugespielt, der den Ball dann zur Spielfortsetzung an den Gegner zurückspielt). **In allen Altersklassen dürfen die Spieler nur noch mit Schienbeinschonern spielen.**

11. Spielbälle

Spielbälle werden vom Ausrichter gestellt.

A- bis C-Junioren/innen	Futsalball	Größe 4, Gewicht 420 gr.
D- bis E-Junioren	Futsalball	Größe 4, Gewicht 350 – 360 gr.
F-, G-Junioren/innen	Futsalball	Größe 4, Gewicht 290 – 300 gr.

12. Freistöße

Freistöße sind grundsätzlich indirekt auszuführen. Die gegnerischen Spieler müssen bei der Ausführung mindestens 3 m vom Ball entfernt sein. Der Ball muss gespielt werden und sich dabei erkennbar bewegen. Nur eine Berührung des Balles ist keine korrekte Ausführung. Der Ball darf vom selben Spieler erst ein zweites Mal berührt werden, nachdem ein anderer Spieler den Ball berührt hat.

13. Spielhöhe

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 indirekten Freistoß für den Gegner zu erkennen. Fand die Berührung im Strafraum statt, so ist der indirekte Freistoß von der gestrichelten Linie aus auszuführen. Springt der Ball von der Decke ins Tor, erfolgt die Spielfortsetzung mit Ab-/Eckstoß.

14. Strafstoß

In den Altersklassen der A- bis G - Junioren, wird der Strafstoß von 7 m ausgeführt. Der Strafstoß darf mit maximal 3 Meter Anlauf geschossen werden. Der Torwart muss bei der Ausführung des Strafstoßes auf der Torlinie stehen.

Sollte in den Finalspielen nach Ablauf der normalen Spielzeit kein Sieger ermittelt worden sein, erfolgt sofort ein Strafstoßschießen. Der Schiedsrichter entscheidet auf welches Tor geschossen wird. Er wirft eine Münze und die Mannschaft, deren Spielführer die Wahl gewonnen hat, darf entscheiden wer beginnt.



–

Berechtigt zur Teilnahme am Strafstoßschießen zur Ermittlung eines Siegers sind alle Spieler, mit Ausnahme der Spieler, die einen Feldverweis auf Dauer oder noch eine Zeitstrafe haben, die zum Ablauf der regulären Spielzeit noch nicht abgelaufen ist.

Jeder teilnahmeberechtigte Spieler darf zu jeder Zeit seinen Platz mit seinem Torwart tauschen. Wenn eine Mannschaft das Spiel mit mehr Spielern als die gegnerische Mannschaft beendet hat, ist deren Zahl auf die Zahl der gegnerischen Mannschaft zu reduzieren. Sofern um den Torwart reduziert werden soll, darf dieser weder als Schütze noch als Torwart zum Einsatz kommen und es ist ein Feldspieler als Torwart zu benennen. Der Mannschaftsführer muss dem Schiedsrichter die Namen und die Nummern der ausgeschlossenen Spieler mitteilen. Vor Beginn des Strafstoßschießens zur Ermittlung eines Siegers muss der Schiedsrichter dafür sorgen, dass von jeder Mannschaft gleich viele Spieler im Anstoßkreis sind und die Schüsse nacheinander ausgeführt werden.

Der Torwart der Mannschaft des Schützen muss auf dem Spielfeld außerhalb des Strafraums, in dem die Schüsse ausgeführt werden, an der Stelle bleiben, wo die Torlinie und die Strafraumbegrenzungslinie zusammentreffen.

Beide Mannschaften haben abwechselnd je 3 Torschüsse. Die Torschüsse werden nicht fortgesetzt, wenn eine Mannschaft so viele Tore erzielt hat, dass sie als Gewinner vorzeitig feststeht. Wenn beide Mannschaften nach Ausführung von je 3 Torschüssen die gleiche Anzahl von Toren erzielt haben, werden die Torschüsse in der gleichen Reihenfolge fortgesetzt, bis eine Mannschaft bei gleicher Anzahl von Torschüssen ein Tor mehr als die andere Mannschaft erzielt hat.

Jeder Torschuss muss von einem anderen Spieler ausgeführt werden. Erst wenn alle zur Teilnahme berechtigten Spieler einer Mannschaft einschließlich Torwart je einen Torschuss ausgeführt haben, darf ein Spieler einer Mannschaft wiederholt einen weiteren Torschuss ausführen. Nachdem alle Spieler einmal geschossen haben, darf im Falle einer notwendigen Fortsetzung in einer anderen Reihenfolge fortgeführt werden, als die Reihenfolge im Durchgang zuvor war.

15. Eckstoß

Ein Eckstoß wird gegeben, wenn der Ball vor dem Überschreiten der Torauslinie von einem Spieler/Torwart der verteidigenden Mannschaft berührt wird. Aus einem Eckstoß kann direkt ein Tor erzielt werden.

16. Einwurf / Einkick

Nachdem der Ball im Seitenaus war wird ein Einkick ausgeführt (kein Eindribbeln, Einrollen oder Einwerfen). Der Einkick kann nur mit dem Fuß ausgeführt werden. Der Ball muss ruhig am Boden liegen und vom Spieler an der Stelle, an der er das Spielfeld verlassen hat, mit dem Fuß innerhalb von 6 Sek. ins Spielfeld getreten werden. Die Spieler der verteidigenden Mannschaft müssen mindestens 3 m von dem Punkt entfernt sein, an dem der Einkick ausgeführt wird.

Der Einkick ist durch einen anderen Spieler der gegnerischen Mannschaft zu wiederholen, wenn:

- der Ball nicht flach und nicht regelkonform eingekickt wurde,
- der Einkick an einer anderen Stelle ausgeführt wurde als jener, an der der Ball die Seitenlinie überquert hat,
- der Spieler nicht innerhalb von sechs Sekunden nachdem er in Ballbesitz gelangt ist und die Möglichkeit hat, den Einkick regelgerecht auszuführen, den Einkick ausführt oder
- ein anderer Verstoß gegen diese Regel vorliegt.

Die Entscheidung des SR ist maßgebend.

17-. Erzielen eines Tores



–

Ein gültiges Tor kann von jeder Position, innerhalb des Spielfeldes erzielt werden. Aus einem Anstoß oder Einkick oder nach einem SR-Ball kann direkt kein Tor erzielt werden.

Bei einem Schuss auf das Tor, der unmittelbar vor oder mit dem Schlusspfiff oder dem akustischen Signal der Turnierleitung aufs Tor abgegeben wurde, wartet der Schiedsrichter dessen Ende ab. Geht der Ball unmittelbar durch den Torschuss auch nach erfolgtem Schlusssignal ins Tor, so ist das Tor noch anzuerkennen. Wird hierbei der Ball von einem gegnerischen Spieler oder dem gegnerischen Torwart unkontrolliert abgefälscht, so gilt dies noch als unmittelbarer Teil des Torschusses.

Spielende

Das Spiel endet nach Ablauf der regulären Spielzeit mit dem Ertönen eines akustischen Signals durch die Turnierleitung. Eine Nachspielzeit ist nicht vorgesehen. Bezüglich eines unmittelbar vor oder mit ertöntem Schlusssignal abgegebenen Torschusses wird auf Ziffer 17 verwiesen – die Wirkung des Schusses ist abzuwarten. Lediglich ein Strafstoß, der vor Ablauf der regulären Spielzeit ausgesprochen wurde, ist zwingend auch nach Ablauf der Spielzeit noch ordnungsgemäß auszuführen, einen Nachschuss gibt es allerdings nicht mehr.

18. Verwarnung und Feldverweis

Der Schiedsrichter kann einen Spieler einmal während eines Spieles für die Dauer von 2 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, es ist als persönliche Strafe nur noch der Feldverweis auf Dauer möglich.

Eine Mannschaft, die einen oder mehrere Feldverweis(e) auf Zeit hinnehmen musste, kann sich nur mit einem Spieler ergänzen, wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt hat, jedoch spätestens nach Ablauf von 2 Minuten. Der Spieler zur vorzeitigen Ergänzung der Mannschaft darf jedoch nicht der Spieler sein, der noch seine Zeitstrafe abzusitzen hat.

Eine Mannschaft, die einen oder mehrere Feldverweis(e) auf Dauer (rote Karte) hinnehmen musste, darf sich erst nach Ablauf von 3 Minuten wieder vervollständigen. Hiervon gibt es keine Ausnahme. Bei einem Feldverweis auf Dauer ist der Spieler automatisch vorgesperrt. Über die Dauer der Sperre entscheidet der KJA oder das Sportgericht.

19. Schiedsrichter/-in (SR)

a) HKM D- G- Junioren:

Die SR in den Vorrundenspielen der D-, E-, und F- Junioren/innen werden vom Ausrichter gestellt (gilt auch für die Turniere der G- Junioren sowie die Trostrunden der D-, E- und F- Junioren). Wünschenswert ist es, wenn die Vereine ihre Jungschiedsrichter für diese Spielleitungen gewinnen können. Die Spiele der **Endrunden um die HKM der D- bis F- Junioren/innen** werden durch den Kreisschiedsrichterausschuss angesetzt. Sollten Schiedsrichter nicht antreten, trifft der Hallenspielleiter eine Regelung, die eine ordnungsgemäße Abwicklung der Spiele ermöglicht.

c) HKM A- C- Junioren

Hier werden auch die Vorrundenspiele durch die vom SR- Ansetzer des Fußballkreises angesetzten SR geleitet. Die Kosten für die SR trägt der Kreis (Überweisung).

20. Mannschaftsmeldebogen

In diesem Meldebogen sind die zum Einsatz kommenden Spieler der jeweiligen Mannschaften, z.B. 1 bis 4 entsprechend zu hinterlegen. Es wird hier nochmals auf Punkt 3 dieser Ausschreibung verwiesen



21. Passkontrollen

In den Altersklassen A - F Junioren/innen ist jeweils vor jeder Spielrunde ein Spielbericht vollständig ausgefüllt mit Eintragung der Rückennummern bei der Turnierleitung abzugeben.

Passkontrollen werden durch die Turnierleitung und/oder Schiedsrichter vorgenommen, eine Gesichtskontrolle mit Abgleich der Rückennummern bleibt vorbehalten.

Zu jeder Turnierrunde muss eine ausgedruckte Spielberechtigungsliste pro Mannschaft vorgelegt werden. Hierbei festgestellte Mängel werden in dem Spielbericht vermerkt und den Betreuern mitgeteilt.

Diese Mitteilung ist verbindlich.

◆ **Die Mängel sind innerhalb von 2 Wochen zu beheben.**

◆ **E-Junioren/innen:**

Wie auch in den letzten Jahren werden zu allen Spielrunden der E – Jun. auch zu dieser HKM – wieder Sichtungen der Spieler des Jahrgangs 2013 durch unseren Lehrstab erfolgen. Die Bitte vom Lehrausschuss an die Vereinsvertreter ist, dass die Spieler Jahrgang 2013 die erstmals im Meldebogen mit entsprechender Rückennummer hinterlegt werden, auch in den folgenden Spielrunden mit der gleichen Rückennummer an den Start gehen. Das bedeutet eine erhebliche Vereinfachung, da nicht bei jeder Turnierrunde immer wieder Einsicht in alle Spielberichte genommen werden muss.

22. Ermittlung der Hallenkreismeister

Der **Spielmodus** der Altersklassen A- bis G- Junioren steht in der Anlage 1 zu dieser Ausschreibung.

Der **Terminplan** ist als Anlage 2 beigelegt.

23. Startgeld

Das Startgeld für die HKM 2023/2024 entfällt laut Beschluss des Fußballverbandes ebenfalls.

24. Verantwortlichkeiten

Die Mannschaftsbetreuer bzw. Trainer sind verantwortlich für einen reibungslosen Verlauf der Spiele. Zu Ihren Aufgaben gehört es insbesondere darauf zu achten, dass:

- ◆ die Spieler die Haus-/Hallenordnung beachten, z.B. kein Betreten der Halle mit Straßenschuhen oder nicht zulässigen Schuhen,
- ◆ kein Klettern, Toben und Ballspielen auf den Fluren, Gängen und in der Halle stattfindet, und
- ◆ ein ordnungsgemäßer Aufenthalt und Verlassen der Umkleidekabinen und Duschen sichergestellt ist.

Bei Nichtbeachtung werden die jeweiligen Verursacher in Regress genommen.

25. Zuständigkeit

Der Hallenspielleiter und die Turnierleitung werden vom ausrichtenden Verein bestimmt und eingesetzt. **Die Turniere müssen von einem volljährigen Beauftragten der Vereine geleitet und beaufsichtigt werden.** Diese sind gleichzeitig das Schiedsgericht. Deren Entscheidungen sind unanfechtbar.



26. Sonstiges

Es sollten keine Wertgegenstände in den Kabinen hinterlassen werden. Weder der KJA noch der Ausrichter übernehmen bei Verlust jedwede Haftung.

Die Tore sind gegen Umstürzen zu sichern.

15 Minuten vor Beginn des 1.Gruppenspieles oder Turnierbeginn haben alle Mannschaften in der Sporthalle anwesend zu sein.

27. Rechtsmittelbelehrung

Gegen diese Ausschreibung kann die gebührenfreie Anrufung gemäß § 15 NFV-RuVO innerhalb von 7 Tagen nach Veröffentlichung auf der Homepage des NFV-Kreis-Holzminden schriftlich beim Kreissportgericht erfolgen.

Holzminden, 28.11.2023 Niedersächsischer Fußballverband
Kreis Holzminden
Junioren- u. Schulfußball

gez. Rolf Gans
-komm. Vorsitzender des KJA-

Anlagen :

1. Spielmodus
2. Terminplan