



Durchführungsbestimmungen

Hallenkreismeisterschaft

Saison 2023/24

Inhaltsverzeichnis

1	Durchführung Hallenkreismeisterschaften A- bis E-Junioren bzw. Hallenturniere	
	Kinderspielform Bambini u. F-Junioren	4
1.1	Allgemein	4
1.1.1	Spielberechtigung	4
1.1.2	Mitführen Spielball	4
1.1.3	Erhebung Startgeld	4
1.1.4	DFBNet	4
1.1.5	Qualifikation zur Hallen-Rheinlandmeisterschaft (A- bis D-Junioren)	4
1.1.6	Nichtantritt Schiedsrichter	4
1.1.7	Nichtantritt Mannschaft (A- bis E-Junioren)	5
1.1.8	Pflichten des ausrichtenden Vereins	5
1.1.9	Spielleiter	5
1.1.10	Schiedsrichteransetzer	6
1.2	Spielbetrieb	6
1.2.1	A-Junioren	6
1.2.2	B-Junioren	6
1.2.3	C-Junioren	6
1.2.4	D-Junioren	7
1.2.5	E-Junioren	7
1.2.6	F-Junioren	7
1.2.7	Bambini	7
2	Regeln Hallenfußball nach FIFA-FIFA Regeln für A- bis E-Junioren	7
2.1	Das Spielfeld	7
2.2	Der Ball	8
2.3	Zahl der Spieler	8
2.4	Ausrüstung der Spieler	8
2.5	Die Schiedsrichter	8
2.6	Dauer des Spiels	8
2.7	Beginn und Fortsetzung des Spiels	9
2.8	Der Ball in und aus dem Spiel	9
2.9	Wie ein Tor erzielt wird	9
2.10	Abseits	9
2.11	Fouls und unsportliches Betragen	9
2.12	Freistöße	10
2.13	Kumulierte Fouls (nicht bei E-Junioren)	10
2.14	Ausführungsbestimmungen 10-Meter-Strafstoß	10
2.15	Der Strafstoß	11
2.16	Der Einkick	11
2.17	Der Torabwurf	11
2.18	Der Eckstoß	11
2.19	Vorgehensweisen zur Ermittlung eines Siegers	11
3	Regeln Hallenfußball F-Junioren Kinderspielform	12
3.1	Fair-Play-Gedanke	12
3.2	Spielfeld	12
3.3	Die Spielzeit	12

3.4	Mannschaftsstärke	12
3.5	Rotation der Spieler	13
3.6	Spielbeginn.....	13
3.7	Spielefortsetzung	13
3.8	Freistoß	13
3.9	Tore	13
3.10	Ball	13
3.11	Weitere Spielregeln	13
4	Regeln Hallenfußball Bambini Kinderspielform	14
4.1	Fair-Play-Gedanke.....	14
4.2	Spielfeld	14
4.3	Die Spielzeit	14
4.4	Mannschaftsstärke	14
4.5	Rotation der Spieler	14
4.6	Spielbeginn.....	14
4.7	Spielefortsetzung	14
4.8	Freistoß	14
4.9	Tore	15
4.10	Ball	15
4.11	Weitere Spielregeln	15

1 Durchführung Hallenkreismeisterschaften A- bis E-Junioren bzw. Hallenturniere Kinderspielform Bambini u. F-Junioren

1.1 Allgemein

1.1.1 Spielberechtigung

Jeder Spieler darf während der gesamten Hallenkreismeisterschaft nur in jeweils einer Mannschaft einer Altersklasse eingesetzt werden. Der Einsatz eines Spielers in zwei verschiedenen Altersklassen ist möglich (z.B. darf ein E-Junior zusätzlich bei den D-Junioren spielen). Nicht möglich ist ein Wechsel (z.B. von der E I zur E II, auch dann nicht, wenn eine Mannschaft aus dem Wettbewerb ausgeschieden ist).

1.1.2 Mitführen Spielball

Jede Mannschaft hat einen für ihre Altersklasse entsprechenden Spielball gemäß dieser Durchführungsbestimmung mitzuführen und stellt diesen Spielball dem Spielbetrieb zur Verfügung.

1.1.3 Erhebung Startgeld

Für jede von den A- bis zu den E-Junioren gemeldete Mannschaft zahlt der betreffende Verein ein Startgeld in Höhe von 20,- Euro. Eine Zahlungsaufforderung wird gesondert den betreffenden Vereinen zugestellt.

Von diesem Startgeld werden alle SR-Spesen und SR-Fahrtkosten zentral durch den Spielleiter bezahlt.

F-Juniorenmannschaften und Bambini zahlen kein Startgeld, da bei Spielen nach der Kinderspielform keine Schiedsrichter eingesetzt werden.

1.1.4 DFBNet

Die Durchführungsbestimmungen elektronischer Spielbericht des Fußballverbandes Rheinland wird in vollem Umfang angewendet.

Bei der Durchführung des elektronischen Spielberichts für die F-Junioren-Kinderspielform wird hiermit nochmal auf die Arbeitshilfe „F-Junioren Kinderspielform“ (<https://www.fv-rheinland.de/eifel/junioren/informationen/>) hingewiesen.

1.1.5 Qualifikation zur Hallen-Rheinlandmeisterschaft (A- bis D-Junioren)

Die Qualifikanten der A- bis D-Junioren werden gemäß dem Spielbetrieb (Ziff. 1.2) ermittelt. Eine Qualifikation ist verpflichtend wahrzunehmen!

Die Hallen-Rheinlandmeisterschaften finden an dem Wochenende 17./18.02.2024 statt.

1.1.6 Nichtantritt Schiedsrichter

Entsprechend § 17 JugO FVR wurde seitens des Kreisjugendausschusses beschlossen, dass, wenn kein neutraler Schiedsrichter zur Verfügung steht, grundsätzlich die Heimmannschaft den Schiedsrichter stellt.

Bei Spielen im Rahmen von Hallenturnieren, ist bei den Spielpaarungen die jeweils erstgenannte Mannschaft die Heimmannschaft.

Daraus ergibt sich auch die Verpflichtung gemäß Durchführungsbestimmungen elektronischer Spielbericht Saison 2023/24:

Möglichst 60 Minuten nach dem Spiel, spätestens am zweiten Tag nach dem Spiel trägt der „Schiedsrichter“ die weiteren Angaben (Spielverlauf) ein und gibt dann den Spielbericht frei.

1.1.7 Nichtantritt Mannschaft (A- bis E-Junioren)

Bei Nichtantreten einer Mannschaft zu einem Spieltermin scheidet die Mannschaft aus dem laufenden Wettbewerb aus. Der Nichtantritt ist dem Spielleiter im Vorfeld per Email zu melden.

Bei Nichtantreten einer Mannschaft muss gemäß Durchführungsbestimmungen zur Jugendordnung eine „Erstattung der Unkosten“, welche einen Schadensersatz für im Vorfeld erbrachte Leistungen des Ausrichters beinhaltet, an den Ausrichter entrichtet werden.

Folgende Pauschalen werden dafür festgelegt:

A-Jugend, B-Jugend	30,00 €
C-Jugend, D-Jugend	40,00 €
E-Jugend, F-Junioren und Bambini	50,00 €

Der zuständige Spielleiter wird den für die nicht angetretene Mannschaft verantwortliche Verein zur „Erstattung der Unkosten“ mit einer angemessenen Frist auffordern. Bei fehlendem Zahlungseingang nach Ablauf der Frist, erfolgt eine Meldung an die Kreisspruchkammer.

1.1.8 Pflichten des ausrichtenden Vereins

Der ausrichtende Verein hat dafür Sorge zu tragen, dass

- ☐ das Spielfeld/die Spielfelder zur angesetzten Spielzeit den Regeln entsprechend hergerichtet ist/sind,
- ☐ eine Erste-Hilfe-Ausrüstung zur Verfügung steht,
- ☐ in der Sporthalle vor, während und nach dem Spiel geordnete Verhältnisse bestehen, dem Schiedsrichter und den Mannschaften Schutz gewährt wird,
- ☐ Personen, denen durch Entscheidung eines Rechtsorgans der Zutritt zu dem Sportgelände untersagt ist, aus der Sporthalle verwiesen werden.
- ☐ an allgemein sichtbarer Stelle bekannt gegeben ist, dass Belästigungen des Schiedsrichters, seiner Assistenten und der Spieler verboten sind und Zuwiderhandelnde aus der Sporthalle gewiesen werden.

Außerdem stellt der ausrichtende Verein die Turnierleitung.

1.1.9 Spielleiter

1.1.9.1 Spielleiter A, B

Daniel Weber, Am Zillesbach 3, 53539 Kelberg

Handy: 0151-17270674

E-Mail: da.weber83@t-online.de

1.1.9.2 Spielleiter C

Daniel Roselieb, Prümatalstr. 3a, 54646 Bettingen

Handy: 0171-3754729

E-Mail: Eknart@gmx.de

1.1.9.3 Spielleiter D

Reinhard Kröffges, Manderscheider Str. 10, 54568 Gerolstein

Handy: 0170-9319785

E-Mail: rkroeffges@t-online.de

1.1.9.4 Spielleiter E

Michael Hecker, Am Angersbach 14, 54552 Dockweiler

Handy: 0152-53890471

E-Mail: michael2.hecker@web.de

1.1.9.5 Spielleiter F und Bambini

Arno Staus, Hinter Loh 56, 54689 Daleiden

Handy: 0170-5118986

E-Mail: arnostaus@gmx.de

1.1.10 Schiedsrichteranzetzer

1.1.10.1 Schiedsrichteranzetzer A-, B-, D- und E-Junioren

Marlon Manderfeld, Bahnhofstraße 5a, 54587 Birgel

Handy: 0151-70059791

E-Mail: marlon.manderfeld@eifelschiedsrichter.de

1.1.10.2 Schiedsrichteranzetzer C-Junioren

Sebastian Weber, Fischbachstraße 1, 54574 Birresborn

Handy: 0160-99712896

E-Mail: sebastianweber4@gmx.de

1.2 Spielbetrieb

Bei Abmeldungen von Mannschaften behält sich der Kreisjugendausschuss kurzfristige Änderungen im Spielbetrieb vor.

1.2.1 A-Junioren

Die Mannschaften werden in einer 5er-Gruppe eine Einzelrunde (nur Hinspiel) die Endspiele um die Hallenkreismeisterschaft durchführen.

Der Erstplatzierte der Endspiele ist der Hallenkreismeister des Fußballkreises Eifel sowie der Qualifikant für die Hallen-Rheinlandmeisterschaft.

1.2.2 B-Junioren

Die Mannschaften werden in einer 7er-Gruppe eine Einzelrunde (nur Hinspiel) die Endspiele um die Hallenkreismeisterschaft durchführen.

Der Erstplatzierte der Endspiele ist der Hallenkreismeister des Fußballkreises Eifel. Der Erst- und Zweitplatzierte qualifizieren sich für die Hallen-Rheinlandmeisterschaft.

1.2.3 C-Junioren

Die Mannschaften werden in einer 5er-Gruppe sowie drei 6er-Gruppen jeweils eine Einzelrunde (nur Hinspiel) die erste Vorrunde bestreiten. Die jeweils Erst-, Zweit- und Drittplatzierten qualifizieren sich für die zweite Vorrunde.

Die Qualifikanten aus der ersten Vorrunde werden in zwei 6er-Gruppen jeweils eine Einzelrunde (nur Hinspiel) die zweite Vorrunde bestreiten. Die jeweils Erst-, Zweit- und Drittplatzierten qualifizieren sich für die Endspiele.

Der Erstplatzierte ist der Hallenkreismeister des Fußballkreises Eifel. Der Erst- und Zweitplatzierte qualifizieren sich für die Hallen-Rheinlandmeisterschaft.

1.2.4 D-Junioren

Die Mannschaften werden in drei 5er-Gruppen sowie drei 6er-Gruppen jeweils eine Einzelrunde (nur Hinspiel) die erste Vorrunde bestreiten. Die jeweils Erst-, Zweitplatzierten qualifizieren sich für die zweite Vorrunde.

Die Qualifikanten aus der ersten Vorrunde werden in zwei 6er-Gruppen jeweils eine Einzelrunde (nur Hinspiel) die zweite Vorrunde bestreiten. Die jeweils Erst-, Zweitplatzierten qualifizieren sich für die Endspiele.

Der Erstplatzierte der Endspiele ist der Hallenkreismeister des Fußballkreises Eifel. Der Erst- und Zweitplatzierte qualifizieren sich für die Hallen-Rheinlandmeisterschaft.

1.2.5 E-Junioren

Die Mannschaften werden in einer 7er-Gruppe sowie sieben 6er-Gruppen jeweils eine Einzelrunde (nur Hinspiel) die erste Vorrunde bestreiten. Die jeweils Erst-, Zweitplatzierten qualifizieren sich für die zweite Vorrunde.

Die Qualifikanten aus der ersten Vorrunde werden in einer 6er-Gruppe und zwei 5er-Gruppe jeweils eine Einzelrunde (nur Hinspiel) die zweite Vorrunde bestreiten. Die jeweils Erst-, Zweitplatzierten qualifizieren sich für die Endspiele.

Der Erstplatzierte der Endspiele ist der Hallenkreismeister des Fußballkreises Eifel. Der Erst- und Zweitplatzierte qualifizieren für den E-Junioren Krebshilfecup.

1.2.6 F-Junioren

Diese Mannschaften spielen in 8er- bis 9er-Gruppen jeweils zwei Turniere. F-Junioren spielen keinen Hallenmeister aus.

1.2.7 Bambini

Diese Mannschaften spielen in 6er-, 7er- sowie 8er-Gruppen jeweils zwei Turniere. Bambini-Mannschaften spielen keinen Hallenmeister aus.

2 Regeln Hallenfußball nach FIFA-FIFA Regeln für A- bis E-Junioren

2.1 Das Spielfeld

- Strafräume (die rote durchgezogene Linie mit einem Radius von 6 Metern).
- Handballtore (2 x 3 Meter).
- Strafstoßmarken (6 Meter und 10 Meter).

- Auswechselzonen (direkt vor den Spielerbänken, 5 Meter breit und jeweils 5 Meter von der Mittellinie entfernt).

2.2 Der Ball

- A-, B- und C-Junioren: Spezieller Futsal-Ball, Größe 4, Gewicht 400 – 440 g.
- D-Junioren: Spezieller Futsal-Ball, Größe 4, Gewicht 340 – 360 g.
- E-Junioren: Spezieller Futsal-Ball, Größe 4, Gewicht 290 – 310 g.

2.3 Zahl der Spieler

- 1 Torwart, 4 Feldspieler, max. 7 Auswechselspieler (bei Spielbeginn muss jede Mannschaft drei Spieler (inkl. Torwart) aufweisen).
- unbegrenzte Anzahl von Auswechslungen ebenso wie Wiedereinwechslung möglich.
- Auswechslung nur im Bereich der Auswechselzone: bei Spielunterbrechung oder fliegend.
- Verstoß gegen die Auswechselbestimmungen: Gelbe Karte und indirekter Freistoß für die andere Mannschaft an der Stelle, an der sich der Ball bei Spielunterbrechung befunden hat.
- Abbruch des Spiels bei weniger als drei Spielern (einschließlich Torwart).

2.4 Ausrüstung der Spieler

- Schienbeinschoner-Pflicht, sonst Ausrüstung wie im Feld (die Spieler müssen Trikots mit Rückennummern tragen!).
- jede Art von Schmuck ist verboten (wie im Feld).
- Torwart unterscheidet sich von Spielern und Schiedsrichter.
- Fliegender Torwart erlaubt (Rückennummer muss erkenntlich bleiben bei einem Feldspieler als Torwart).

2.5 Die Schiedsrichter

- Rechte und Pflichten wie im Feld.
- Der/die Schiedsrichter ist/sind berechtigt, einen Spieler zu verwarnen oder des Feldes zu verweisen.
- Das Spiel wird mit zwei Schiedsrichtern geleitet. Diese haben äquivalente Entscheidungsbefugnisse. Bei Uneinigkeit entscheidet der erste Schiedsrichter.
- Turnierleitung
- Aufgaben und Pflichten der Turnierleitung:
 - übernimmt die Aufgabe des Zeitnehmers, falls kein eigener Zeitnehmer zur Verfügung steht.
 - überwacht die 2-Minuten-Strafe nach einem Feldverweis.
 - das Zeitmessgerät wird nur nach dem Zeichen eines Schiedsrichters gestoppt, ansonsten läuft die Zeit weiter.
 - zählt kumulierte Fouls und gibt ein Signal, wenn eine Mannschaft das dritte Foul begeht (nicht bei E-Junioren).

2.6 Dauer des Spiels

- Die Spieldauer ist je nach Altersklasse und Gruppenstärke anzupassen (siehe Empfehlungen bzgl. Spielzeiten).
- zur Ausführung eines Strafstoßes oder 10-Meter-Strafstoß wird die Spielzeit verlängert.

- Bei einem Schuss, der unmittelbar vor dem Pfiff oder dem akustischen Signal des Zeitnehmers aufs Tor abgegeben wurde, warten die Schiedsrichter dessen Ende ab. Der Spielabschnitt ist beendet, wenn
 - der Ball direkt ins Tor geht (gültiger Treffer),
 - der Ball aus dem Spiel geht,
 - der Ball den Torhüter, einen Torpfosten, die Querlatte oder den Boden berührt und anschließend die Torlinie überquert (gültiger Treffer),
 - der Ball vom verteidigenden Torhüter gefangen oder an den Torpfosten oder die Querlatte prallt, ohne die Torlinie zu überqueren.

2.7 Beginn und Fortsetzung des Spiels

- Anstoß; Mindest-Abstand 3 Meter.
- Der Ball ist im Spiel, wenn er sich eindeutig bewegt.
- Aus einem Anstoß kann direkt ein Tor erzielt werden.
- Freistoß für verteidigende Mannschaft im eigenen Strafraum: Ausführung von jedem Punkt im Strafraum erlaubt.
- Indirekter Freistoß für angreifende Mannschaft oder SR-Ball für die verteidigende Mannschaft im Strafraum: Spielfortsetzung auf der Strafraum-Linie.
- Ausführung des Schiedsrichter-Balls wie im Feld.

2.8 Der Ball in und aus dem Spiel

- wie im Feld.
- berührt der Ball die Decke, gibt es einen Einkick (auf der nächstliegenden Seitenlinie).

2.9 Wie ein Tor erzielt wird

- Tore können auch aus der eigenen Spielfeldhälfte erzielt werden (auch Abschlag Torwart).
- Der Torwart kann durch Werfen kein gültiges Tor erzielen.

2.10 Abseits

- Im Futsal gibt es kein Abseits.

2.11 Fouls und unsportliches Betragen

- Direkte Freistöße: wie im Feld
- Achtung: Hineingrätschen ist nicht grundsätzlich untersagt.
- Die genannten Fälle von Vergehen gelten als kumulierte Fouls (nicht bei E-Junioren); im Strafraum werden sie mit einem Strafstoß (6-Meter) geahndet.
- Indirekte Freistöße: wie im Feld.
- Zusätzlich: Ein Torwart verursacht einen indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft, wenn er:
 - den Ball in seiner Spielfeldhälfte erneut berührt, nachdem dieser ihm von einem Mitspieler absichtlich zugespielt wurde und bevor der Ball von einem Gegner gespielt oder berührt wurde (nicht bei E-Junioren),
 - den Ball mit der Hand berührt oder kontrolliert, nachdem ihm ein Mitspieler den Ball absichtlich mit dem Fuß zugespielt hat (nicht bei E-Junioren),
 - den Ball mit der Hand berührt oder kontrolliert, nachdem er ihn direkt nach einem Einkick von einem Mitspieler erhalten hat (nicht bei E-Junioren),

- den Ball länger als vier Sekunden in seiner Spielfeldhälfte mit der Hand oder dem Fuß berührt oder kontrolliert (nicht bei E-Junioren)
- den Ball direkt über die Mittellinie wirft, bevor ein weiterer Spieler den Ball berührte.
- Persönliche Strafen: gelbe Karte, 2-Minuten-Zeitstrafe, Rote Karte.
- Zwei Minuten nach dem Feldverweis darf ein Auswechselspieler, sofern der Zeitnehmer dies erlaubt, auf das Spielfeld. Nach dem Torerfolg des Gegners darf sich die Mannschaft in Unterzahl umgehend vervollständigen.

2.12 Freistöße

- Es gibt direkte und indirekte Freistöße (wie im Feld)
- Mindest-Abstand 5 Meter
- Ausführung innerhalb von 4 Sek., ansonsten indirekter Freistoß für Gegner

2.13 Kumulierte Fouls (nicht bei E-Junioren)

- Vergehen, die mit dir. Freistößen bestraft werden, sind kumulierte Fouls.
- Alle verbale Vergehen werden mit einem indirekten Freistoß bestraft.
- Ein Spieler verursacht einen direkten Freistoß, wenn er eines der nachfolgend aufgeführten sieben Vergehen nach Einschätzung der Schiedsrichter fahrlässig, rücksichtslos oder brutal begeht:
- einen Gegner tritt oder versucht zu treten, das Bein stellt, anspringt, rempelt, schlägt oder versucht zu schlagen, stößt oder bedrängt.
- die ersten drei kumulierten Fouls pro Spiel: dir. Freistoß mit Mauer; Abstand 5 Meter.
- ab dem vierten, kumulierten Foul pro Spiel gibt es einen 10-Meter-Strafstoß, ohne Mauer, direkter Torschuss (kein Abspiel möglich).
- wenn das vierte Foul im Bereich zwischen 10-Meter-Marke und eigener Torlinie (jedoch außerhalb des Strafraums) erfolgt, dann hat die gegnerische Mannschaft die Wahlmöglichkeit, ob sie von diesem Punkt oder von der 10-Meter-Marke aus direkt aufs Tor schießt.
- Die Schiedsrichter können das Spiel weiterlaufen lassen, sofern sie auf Vorteil entscheiden, die Mannschaft noch nicht drei kumulierte Fouls begangen hat und der gegnerischen Mannschaft durch das Vergehen keine offensichtliche Torchance genommen wurde. Haben sie auf Vorteil entschieden, zeigen sie dem Zeitnehmer das kumulierte Foul mithilfe des vorgeschriebenen Signals an, sobald der Ball aus dem Spiel ist.

2.14 Ausführungsbestimmungen 10-Meter-Strafstoß

- Der Torwart muss sich in seinem Strafraum befinden und mindestens 5 Meter vom Ball entfernt sein.
- Alle Feldspieler müssen sich hinter der imaginären 10-Meter-Linie befinden und mindestens 5 Meter Abstand zum Ball halten.
- Der ausführende Spieler muss eindeutig identifiziert sein und versuchen, aus dem Freistoß direkt ein Tor zu erzielen; er darf den Ball nicht abspielen.
- Es gibt keine Anlaufbegrenzung und der Nachschuss ist möglich.
- Der 10-Meter-Strafstoß (bzw. direkter Freistoß) ist auch nach Ablauf der regulären Spielzeit auszuführen (es gilt die direkte Schusswirkung).
- Sonstige Bestimmungen wie beim Strafstoß.

2.15 Der Strafstoß

- Ein Strafstoß ist gegen eine Mannschaft zu verhängen, deren Spieler, während der Ball im Spiel ist, im eigenen Strafraum eines der Vergehen begehen, die mit einem direkten Freistoß zu ahnden sind

Ausführungsbestimmungen 6-Meter-Strafstoß

- Der Torwart der verteidigenden Mannschaft muss mit Blick zum Schützen auf seiner Torlinie zwischen den Pfosten bleiben, bis der Ball getreten wurde.
- Der Torwart muss sich mindestens mit einem Teil eines Fußes über, auf oder hinter der Torlinie befinden.
- Alle anderen Spieler befinden sich hinter oder neben dem Strafstoßpunkt und mindestens 5 Meter vom Strafstoßpunkt entfernt.
- Es gibt keine Anlaufbegrenzung und der Nachschuss ist möglich.
- Der Strafstoß ist auch nach Ablauf der regulären Spielzeit auszuführen (es gilt die direkte Schusswirkung).

2.16 Der Einkick

- Ein Einkick wird verhängt, wenn der Ball die Seitenlinie vollständig überschritten hat oder die Decke berührt hat
- Mindestabstand 5 Meter
- Aus einem Einkick kann nicht direkt ein Tor erzielt werden
- Ausführung innerhalb von 4 Sek., ansonsten Einkick für den Gegner

2.17 Der Torabwurf

- Torwart muss Ball aus Strafraum heraus abwerfen (Abwurf über Mittellinie hinaus ist nicht erlaubt).
- ein gültiges Tor kann direkt nicht erzielt werden.
- Der Torwart darf den Ball in seiner Spielfeldhälfte erst wieder spielen, wenn dieser von einem Gegenspieler gespielt oder berührt worden ist (nicht bei E-Junioren).
- Ausführung innerhalb von 4 Sek., nachdem Torwart den Ball werfen könnte, ansonsten indirekter Freistoß für Gegner auf Strafraumlinie (nicht bei E-Junioren).
- Alle gegnerischen Spieler müssen sich während des Abwurfs außerhalb des Strafraums befinden.

2.18 Der Eckstoß

- Mindest-Abstand 5 Meter
- Ausführung innerhalb von 4 Sek., ansonsten Torabwurf für Gegner

2.19 Vorgehensweisen zur Ermittlung eines Siegers

- Haben in einer Gruppe zwei Mannschaften dieselbe, höchste Punktzahl so wird ein 6-Meter-Schießen zur Ermittlung der Kreismeister oder des Qualifikanten durchgeführt.
- Haben in einer Gruppe drei oder mehr Mannschaften dieselbe, höchste Punktzahl wird die Platzierung über
 - die Tordifferenz
 - meist erzielten Tore
 - den direkten Vergleich

ermittelt. Im Anschluss führen die daraus ermittelten zwei höchstplatzierten Mannschaften ein 6-Meter-Schießen durch.

Das 6-Meter-Schießen wird nur notwendig, wenn ein Qualifikant bzw. der Kreismeister ermittelt werden muss.

- Bei zwei oder mehr Qualifikationsplätzen wird nur um den letzten zu vergebenen Platz bei Punktgleichheit ein 6-Meter-Schießen durchgeführt. Bei der Platzierung darüber entscheidet die Tordifferenz, bei gleicher Differenz die höhere Anzahl an erzielten Toren, bei gleicher Anzahl an erzielten Toren der direkte Vergleich.
- Falls notwendig: Schüsse von der Strafstoßmarke
 - grundsätzlich gleiche Bestimmungen wie im Feld
 - Nur die Spieler, die am Ende des Spiels auf dem Feld stehen oder das Spielfeld kurzzeitig verlassen haben (z.B. wegen einer Verletzung, zur Berichtigung der Ausrüstung, etc.) dürfen an der Strafstoßentscheidung teilnehmen. Einzige Ausnahme ist der Spieler, der für einen verletzten Torwart, der das Spiel nicht fortsetzen kann, eingewechselt wird.
Wenn ein Team am Ende des Spiels oder während der Strafstoßentscheidung mehr Spieler ausweist als das gegnerische Team, muss es die Anzahl der Spieler angleichen und den Schiedsrichter über die Namen und Rückennummern aller ausgeschlossenen Spieler in Kenntnis setzen.
 - zunächst je 3 Schüsse, abwechselnd auszuführen
- Das Sechsmeterschießen gehört nicht zum Spiel. Daher werden persönliche Strafen nicht mit ins Sechsmeterschießen übertragen.
- Das Ergebnis des Strafstoßschießen wird bei der Nacherfassung des Spielberichtes bei Bemerkungen eingetragen.

3 Regeln Hallenfußball F-Junioren Kinderspielform

3.1 Fair-Play-Gedanke

Der Spielbetrieb erfolgt in Form von Turnieren (oder Treffs) oder in Einzelspielen nach dem Fair Play Gedanken ohne Schiedsrichter. Die Spiele werden vom Trainer bzw. einem sogenannten Spielbegleiter begleitet. Diese greifen nur ein, bei Verletzungen, offenen Schuhen, Unklarheiten bei der Regelauslegung etc.. Die Spieler sind aufgefordert, das Spiel allein zu spielen und werden dabei von den Trainern und Spielbegleitern unterstützt.

3.2 Spielfeld

Zwei Spielfelder je Halle – ca. 20m x 15m je nach Hallengröße – Schusszone: 4 m – Torgröße: Empfehlung 1,20 m x 0,75 m Torposition: 2m von den Seitenlinien eingerückt.

Eine Barriere zwischen den zwei Spielfelder mittels Turnbänke wird empfohlen.

3.3 Die Spielzeit

Es werden zwei Spiele parallel ausgetragen. Die Spielzeit je Spiel beträgt 7 Minuten, max. 8 Runden. (3 Minuten Pause zwischen den Spielen)

3.4 Mannschaftsstärke

Mannschaften bestehen aus höchstens 5 Spielern. Stehen mehr Spieler zur Verfügung, soll versucht werden ein weiteres Team zu bilden. Es wird 3 gegen 3 auf 4 Tore ohne Tormann gespielt.

3.5 Rotation der Spieler

Rotation der Spieler nach jedem Torerfolg (beide Teams). Sollten keine Tore fallen, ist nach 2 Minuten zu rotieren. Der am längsten auf dem Platz war geht vom Feld und der am längsten gewartet hat wird eingewechselt. Die Reihenfolge der Rotation vor Spielbeginn festlegen.

3.6 Spielbeginn

Bei Spielbeginn stehen beide Mannschaften auf ihrer Grundlinie zwischen den Toren. Der Ball wird von der Seite an der Mittellinie eingerollt / geworfen.

3.7 Spielfortsetzung

- Bei Toraus wird das Spiel mit einem Pass oder Dribbling von der eigenen Torlinie fortgesetzt.
- Bei Seitenaus wird der Ball von der Seitenaußenlinie eingepasst oder eingedribbelt. (immer außerhalb der Schusszone)
- Bei „Eckball“ wird der Ball außerhalb der Schusszone von der Seitenauslinie eingespielt oder gedribbelt.
- Bei Eckball, Seitenaus und Freistößen ist ein Mindestabstand der Gegner von 3 Meter einzuhalten.
- Nach einem Tor wird der Ball auf die Schusslinie gelegt und mittels Pass oder Dribbling das Spiel fortgesetzt (analog Abstoß). Der Gegner muss dabei bis auf die Höhe der Mittellinie zurück.

3.8 Freistoß

- Bei einem Regelverstoß im Mittelfeld gibt es einen Freistoß oder ein Dribbling.
- Bei einem Regelverstoß in der Schusszone wird Freistoß oder Dribbling von der Schusslinie durchgeführt.
- Freistöße sind alle indirekt.
- Bei Freistößen müssen die Gegner einen Mindestabstand von 3 Meter einhalten.

3.9 Tore

- Tore können nur in der 4m-Schusszone erzielt werden (außer Eigentore).
- Tore können nur indirekt erzielt werden.

3.10 Ball

- Futsal-Ball, Größe 4, Gewicht ca. 290–310 g

3.11 Weitere Spielregeln

- Es gibt kein Abseits und keinen Strafstoß.
- Sollte eine Mannschaft mit 3 Toren führen, dann kann die unterlegene Mannschaft einen 4. Spieler einwechseln und mit Überzahl spielen, solange ein Vorsprung von 3 Toren besteht. Sollte die unterlegene Mannschaft keinen 4. Spieler haben, muss die führende Mannschaft mit einem Spieler weniger spielen.
- Es wird das Spielsystem „jeder gegen jeden“ mit einem festen Spielplan durchgeführt.
- Ballgröße: Futsal-Ball, Größe 4, Gewicht ca. 290–310 g

4 Regeln Hallenfußball Bambini Kinderspielform

4.1 Fair-Play-Gedanke

Der Spielbetrieb erfolgt in Form von Turnieren (oder Treffs) oder in Einzelspielen nach dem Fair Play Gedanken ohne Schiedsrichter. Die Spiele werden vom Trainer bzw. einem sogenannten Spielbegleiter begleitet. Diese greifen nur ein, bei Verletzungen, offenen Schuhen, Unklarheiten bei der Regelauslegung etc.. Die Spieler sind aufgefordert, das Spiel allein zu spielen und werden dabei von den Trainern und Spielbegleitern unterstützt.

4.2 Spielfeld

Zwei Spielfelder je Halle – ca. 15m x 10m je nach Hallengröße – Schusszone: Mittellinie– Torgröße: Empfehlung 1,20 m x 0,75 m Torposition: 2m von den Seitenlinien eingerückt.

Eine Barriere zwischen den zwei Spielfelder mittels Turnbänke wird empfohlen.

4.3 Die Spielzeit

Es werden zwei Spiele parallel ausgetragen. Die Spielzeit je Spiel beträgt 7 Minuten, max. 8 Runden. (3 Minuten Pause zwischen den Spielen)

4.4 Mannschaftsstärke

Mannschaften bestehen aus höchstens 5 Spielern. Stehen mehr Spieler zur Verfügung, soll versucht werden ein weiteres Team zu bilden. Es wird 3 gegen 3 auf 4 Tore ohne Tormann gespielt.

4.5 Rotation der Spieler

Rotation der Spieler nach jedem Torerfolg (beide Teams). Sollten keine Tore fallen, ist nach 2 Minuten zu rotieren. Der am längsten auf dem Platz war geht vom Feld und der am längsten gewartet hat wird eingewechselt. Die Reihenfolge der Rotation vor Spielbeginn festlegen.

4.6 Spielbeginn

Bei Spielbeginn stehen beide Mannschaften auf ihrer Grundlinie zwischen den Toren. Der Ball wird von der Seite an der Mittellinie eingerollt / geworfen.

4.7 Spielfortsetzung

- Bei Toraus wird das Spiel mit einem Pass oder Dribbling von der eigenen Torlinie fortgesetzt.
- Bei Seitenaus wird der Ball von der Seitenauslinie eingepasst oder eingedribbelt.
- Bei „Eckball“ wird der Ball eingespielt oder gedribbelt.
- Bei Eckball, Seitenaus und Freistößen ist ein Mindestabstand der Gegner von 3 Meter einzuhalten.
- Nach einem Tor wird der Ball auf die Grundlinie gelegt und mittels Pass oder Dribbling das Spiel fortgesetzt (analog Abstoß). Der Gegner muss dabei bis auf die Höhe der Mittellinie zurück.

4.8 Freistoß

- Bei einem Regelverstoß gibt es einen Freistoß oder ein Dribbling außerhalb der Schusszone.
- Freistöße sind alle indirekt.

- Bei Freistößen müssen die Gegner einen Mindestabstand von 3 Meter einhalten.

4.9 Tore

- Tore können nur in der Schusszone (gegnerische Hälfte) erzielt werden (außer Eigentore).
- Tore können nur indirekt erzielt werden.

4.10 Ball

- Softball (alternativ Futsal-Ball, Größe 3, Gewicht ca. 290g)

4.11 Weitere Spielregeln

- Es gibt kein Abseits und keinen Strafstoß.
- Sollte eine Mannschaft mit 3 Toren führen, dann kann die unterlegene Mannschaft einen 4. Spieler einwechseln und mit Überzahl spielen, solange ein Vorsprung von 3 Toren besteht. Sollte die unterlegene Mannschaft keinen 4. Spieler haben, muss die führende Mannschaft mit einem Spieler weniger spielen.
- Es wird das Spielsystem „jeder gegen jeden“ mit einem festen Spielplan durchgeführt.
- Es besteht keine „Passpflicht“ bei den Bambinis.

Daun, 07. November 2023

Für den Kreisjugendausschuss



Sven Edinger

Kreisjugendleiter