NIEDERSÄCHSISCHER

FUSSBALLVERBAND E. V.

NFV - Kreis Jade-Weser-Hunte - Jugendausschuss

Verteiler:
Kreisvorstand/Jugendausschuss/Presse/Vereine/Hallenwarte

Ausschreibung für die Hallenrunde der Junioren
Spieljahr 2018/2019

1.
Die Durchführung aller Spiele erfolgt nach den besonderen Bestimmungen dieser Ausschreibung.

2.
Die Spielorte und Hallen werden in den Spielplänen (DFBnet) aufgeführt. Die Mannschaften haben rechtzeitig zu erscheinen.

3.
Die Hallen dürfen nur mit Turnschuhen betreten werden, die keine Streifen hinterlassen. **Es sind Schienbeinschoner zu tragen.** Die Halle und deren Nebenräume sind von den Teilnehmern sauber zu halten.

4.
Für die ordnungsgemäße Abwicklung der Spiele ist jeweils der aufsichtführende Verein gemäß Spielplanung zuständig. Für die Wahrnehmung der Aufsicht sind mindestens **drei** volljährige Personen A- bis C-Junioren und für die D- bis G-Junioren sind mindestens **zwei** volljährige Personen abzustellen.

Der gemäß Rahmenspielplan für die Hallenaufsicht verantwortliche Verein ist verpflichtet, sich spätestens 10 Tage vor dem Spieltermin mit dem Hausmeister der Sporthalle bezüglich Öffnungszeit/Schlüsselübergabe etc.in Verbindung zu setzen.

Der ausrichtende Verein ist für das Anbringen der zusätzlichen Markierungen auf dem Futsalspielfeld verantwortlich. Für die D- bis G-Junioren sind keine Markierungen erforderlich.

Die Vereine stellen auch die Hallenspielbälle (Futsal-Spielbälle gem. dieser Ausschreibung). Die Kosten für Hallennutzung und Beschädigungen werden vom Kreis nicht übernommen. Diese müssen von den teilnehmen Mannschaften oder deren Verursachern getragen werden.

Die Schiedsrichter
für die A- /B- /C- und D-Junioren werden vom Kreis gestellt. Für stattfindende Endrunden werden ebenfalls Schiedsrichter vom Kreis gestellt.

Die Schiedsrichter
für die E-Junioren werden von den anwesenden Vereinen gestellt und haben sich vor den Spielleitungen mit den Hallenregeln und dieser Ausschreibung ausreichend vertraut zu machen.
F-Junioren und G-Junioren ohne Schiedsrichter, nach Fair-Play Liga.

5.
Sollten keine neutralen Schiedsrichter angesetzt sein entscheiden bei Unstimmigkeiten die neutralen Betreuer der anwesenden Vereine, ein Betreuer je Verein, der nicht am Spiel beteiligt war, in dem es Unstimmigkeiten gab. Nicht zu klärende Vorfälle regelt der Kreisjugendausschuss endgültig.
Diese Entscheidung ist unanfechtbar.

6.
Schiedsrichterkosten
werden von den Schiedsrichtern mit dem Formblatt 1.4, über den Kreis abgerechnet. Für die Durchführung der Futsalrunde werden weder Startgelder noch Umlagen für die Schiedsrichterkosten erhoben!
.

7.
Die Spielerpässe sind mit dem Spielbericht (ein Spielbericht je Mannschaft und Spieltag), auf dem alle teilnehmenden Spieler eingetragen sind, v o r Beginn der Spiele bei der Spielleitung zu hinterlegen. Es können nur Spieler eingesetzt werden, die für ihren Verein eine vom NFV erteilte Spielerlaubnis haben.
Nach Beendigung der Spiele werden die Spielerpässe bei der Spielleitung abgeholt, und zusammen mit einem Vertreter der Spielleitung wird die Umkleidekabine der Mannschaft auf den ordnungsgemäßen Zustand überprüft. Den ordnungsgemäßen Zustand der Umkleidekabine bestätigen dann der Betreuer der Mannschaft und der Vertreter der Spielleitung auf dem Spielbericht durch Unterschrift.
Die Kosten für Hallennutzung und Beschädigungen werden vom Kreis nicht übernommen. Diese müssen von deren Verursachern getragen werden.

8.
Die Spielpläne sind im DFBnet eingestellt. **Die ausrichtenden Vereine sind verpflichtet, die Spielergebnisse nach Durchführung der Spieltage im DFBnet zu melden. (spätestens bis Sonntag 20:00 Uhr)**

9.
In allen Hallen sowie allen Neben- und Vorräumen der Hallen besteht **absolutes Alkohol- und Rauchverbot.**

Die Zuständigkeit für die Passkontrolle ist wie folgt geregelt:
- Bei allen Spieltagen mit angesetzten Schiedsrichtern führen die Schiedsrichter die Passkontrolle durch.
- Bei allen Spieltagen ohne angesetzte Schiedsrichter führt der Ausrichter (Spielleitung) die Passkontrolle durch.

Stichtage:	A-Junioren	01.01.2000 und jünger
	B-Junioren	01.01.2002 und jünger
	C-Junioren	01.01.2004 und jünger
	D-Junioren	01.01.2006 und jünger
	E-Junioren	01.01.2008 und jünger
	F-Junioren	01.01.2010 und jünger
	G-Junioren (MINIS)	01.01.2012 und jünger

10. Spielmodus:
Bei den **A-Junioren** werden 4 Staffeln gebildet. Die beiden erstplatzierten Mannschaften der Staffeln nehmen an der Endrunde teil. Die Vor- und Endrunde werden jeweils in einer einfachen Punktrunde bestritten.
Die A-Junioren bestreiten die Hallenpunktrunde als Futsal-Runde.
Futsal Regeln (siehe Punkt 14).
Die Hallenkreismeister der A-Junioren nehmen an der Bezirkshallen Futsalmeisterschaft des NFV – Bezirk Weser-Ems am 16.02.2018 teil!!!

Bei den **B-Junioren** werden 7 Staffeln gebildet. Die erstplatzierte Mannschaft jeder Staffel qualifiziert sich für die Endrunde. Die Vor- und Endrunde werden jeweils in einer einfachen Punktrunde bestritten.
Die B-Junioren bestreiten die Hallenpunktrunde als Futsal-Runde.
Futsal Regeln (siehe Punkt 14).
Die Hallenkreismeister der B-Junioren nehmen an der Bezirkshallen Futsalmeisterschaft des NFV – Bezirk Weser-Ems 09.02.2018 teil!!!

Bei den **C-Junioren** werden 9 Staffeln gebildet. Die erstplatzierte Mannschaft der Staffeln 1 bis 6 qualifiziert sich für die Endrunde. Die Staffeln 7 bis 9 spielen eine Doppelrunde und ermitteln die Staffelsieger. Die Vor- und Endrunde werden jeweils in einfachen Punktrunden bestritten.
Die C-Junioren bestreiten die Hallenpunktrunde als Futsal-Runde.
Futsal Regeln (siehe Punkt 14).
Die Hallenkreismeister der C-Junioren nehmen an der Bezirkshallen Futsalmeisterschaft des NFV – Bezirk Weser-Ems 10.02.2018 teil!!!

Die Zuordnung der Zwischenrunden zu den Zwischenrundenspielorten sowie Endrunden zu Endrundenspielorten findet durch den Kreisjugendausschuss statt.
Mannschaften, die in der laufenden Hallenpunktrunde zu einem oder mehreren Spielen nicht angetreten sind, können nicht an den Endrunden teilnehmen, auch wenn sie sich für diese qualifizieren. In diesem Fall rückt die nächstplatzierte Mannschaft nach.

D- bis G-Junioren
spielen eine Hallenrunde nach vereinfachten Futsalregeln.
Futsal Regeln (siehe Punkt 15 – Hallenregeln).

Die Entscheidung über die Einteilung der Staffeln und der Festlegung der Spielrunden obliegt dem jeweiligen Verantwortlichen Hallenspielleiter der Spielgebiete.
Es werden in den Altersgruppen der D- bis E-Junioren die Staffelsieger in einer Punktrunde ermittelt.

Die Spiele sind an den angesetzten Terminen durchzuführen. Spielverlegungen bzw. Nachholspiele können **nicht** genehmigt werden.

Die Spielzeiten in den Vor-, Zwischen- und Endrunden sowie bei eventuell notwendigen Entscheidungsspielen betragen:

A-, B- C-Junioren	1 x 15 Minuten; letzte Minute =Netto Spielzeit
C-Junioren 7er Staffeln	1 x 13 Minuten, letzte Minute =Netto Spielzeit
D-, E-, F- und G-Junioren	1 x 10 Minuten; je nach Staffelgröße

Je nach Staffelgröße können die Spielzeiten entsprechend angepasst werden.

Bei Punkt- und Torgleichheit entscheiden die mehr erzielten Tore. Sollte auch hier ein Gleichstand bestehen, **entscheidet der direkte Vergleich**. Sollte auch durch den direkten Vergleich kein Sieger ermittelt worden sein, erfolgt ein Entscheidungsspiel. Bei einem eventuellen Gleichstand im End- oder Entscheidungsspiel erfolgt sofortige Entscheidung durch Strafstoßschießen (A-, B-, C-Junioren(6 m).

11. Spieleranzahl

A- bis D-Junioren	**4 Feldspieler**	**+ 1 Torwart**
E- und F-Junioren	**5 Feldspieler**	**+ 1 Torwart**
G-Junioren	**5 Feldspieler**	**+ 1 Torwart**

Eine Mannschaft darf an den Hallenspielen nur teilnehmen, wenn mindestens 3 Spieler anwesend sind. Es können in den Spielen der D- bis G-Junioren unbegrenzt Spieler ohne Zustimmung des Schiedsrichters eingewechselt werden. Bei den A- bis C- Junioren dürfen maximal 14 Spieler an einem Spieltag teilnehmen.

12. Festspielen
Ein Spieler ist für die Mannschaft fest, in der er als erstes eingesetzt wird. Er darf in keiner anderen Mannschaft mitspielen. Spielen mehrere Mannschaften eines Vereins in einer Staffel, so darf kein Spieleraustausch vorgenommen werden.

Nur die schon erteilten Ausnahmeregelungen für Juniorinnen eines jüngeren Jahrganges haben auch für die Hallenspiele Gültigkeit, jedoch maximal 2 Spielerinnen je Spieltag!!

Sonderregelung für komplette Mädchenmannschaften, die in einer jüngeren Altersklasse spielen:

Juniorinnen, die in der Feldsaison auf Grund einer Ausnahmeregelung in einer jüngeren Altersklasse der Juniorinnen eingesetzt werden können, dürfen in der Hallenrunde der Junioren in dieser Juniorinnenmannschaft nicht eingesetzt werden, z.B. jüngere B – Mädchen, die in der Feldrunde auf Grund einer Ausnahmegenehmigung in einer C - Mädchenmannschaft eingesetzt werden dürfen, dürfen NICHT in der C – Mädchenmannschaft, die in der D - Jugend spielt, zum Einsatz kommen. Dies gilt für die übrigen Altersklassen entsprechend und gilt nur für komplette Juniorinnenmannschaften.

In der Futsal – Hallenrunde werde keine Mannschaften o.W. zugelassen.

13.
Die Ordnungsstrafen erfolgen wie bei den Feldspielen.
Abweichend von den Ordnungsstrafen der Feldserie wird ein Nichtantreten einer Mannschaft mit 3 Punkten und 2:0 Toren für den Gegner gewertet. Desweiteren wird eine Abmeldung einer Mannschaft von der Hallenpunktrunde nach dem letzten Meldetermin als Zurückziehen gewertet und entsprechend der Anlage der Spielausschreibung 2018/2019 der Feldserie geahndet.

Sollte ein Spieltag aufgrund des Versäumnisses des Aufsichtsführenden Vereines nicht ausgetragen werden können, wird dies mit einem Verwaltungsentscheid über 100€ bedacht.

Die Spielberichte und Ergebnislisten sind **deutlich und gut lesbar** von den aufsichtsführenden Vereinen **binnen 3 Tagen** an die **zuständigen Staffelleiter** zu senden, **und sind - für eventuelle Rückfragen - mit der namentlichen Angabe des Turnierleiters (nebst Rufnummer) zu versehen.**

Die Spielberichte, Ergebnislisten und Schiedsrichterabrechnungen
sind an die zuständigen Staffelleiter, per Post
im frankierten Briefumschlag, unverzüglich abzuschicken!

Trainer und Betreuer sowie Einwechselspieler der spielenden Mannschaften haben sich während des Spieles ausschließlich auf der Bank im Ein- und Auswechselbereich an der Mittellinie aufzuhalten! Nur in diesem Bereich sind auch die Ein- und Auswechselungen vorzunehmen!

Gegen diese Ausschreibung kann die Anrufung nach § 15 (1) RuVO innerhalb von 7 Tagen nach Zustellung der Ausschreibung schriftlich beim zuständigen Kreisjugendsportgericht erfolgen.

Westerstede, 01.112018

Mit sportlichem Gruß
NFV - Kreis Jade-Weser-Hunte

Thomas Sühling
Kreisjugendleiter

14.

Anlage Regelauslegungen Futsal: A- bis C-Junioren

Technisches Meeting: A-, B- und C-Junioren

Das Technische Meeting findet 15 Minuten vor Turnierbeginn statt. Es besteht eine Teilnahmepflicht für Trainer, Mannschaftsführer und Torwart je teilnehmende Mannschaft. Im Rahmen dieses Meetings werden einzelne Regeln nochmals erläutert und eventuell noch offene Fragen durch die Schiedsrichter beantwortet.

Spielfeld/Tore/Ball/Spielerzahl/Ausrüstung:

Das Spielfeld ist durch Seiten- und Torauslinien zu allen vier Seiten begrenzt (keine Bande). Bei den Toren handelt es sich um Handball-Tore (3x2m). Der Ball hat die Größe 4 und ist sprungreduziert. Eine Mannschaft besteht aus vier Feldspielern und einem Torwart. Die Mindestanzahl an Spielern beträgt drei. Alle Spieler müssen Schienbeinschoner tragen. Das Tragen (und Abkleben) von Schmuck ist untersagt.

Anstoß:

Jeder Anstoß zu Spielbeginn ist als Fair-Play-Anstoß auszuführen

Spielzeit:

Die Spielzeit beträgt **1x15 Minuten**.bzw. **1x13 Minuten C-Junioren 7er Staffeln**. Das Spiel beginnt mit dem Pfiff eines Schiedsrichters und dem gleichzeitigen Start der Uhr. Das Spiel ist vorbei, wenn es durch einen Schiedsrichter mittels Pfiff beendet wurde (nicht, wenn die Spieluhr 00:00 anzeigt!). Der Grund hierfür liegt in der Tatsache, dass mit einem Ball, der unmittelbar vor Ablauf der Spielzeit aufs Tor gespielt wurde, noch ein gültiger Treffer erzählt werden kann!

Technische Zone/Ein- und Auswechslungen:

Fünf Meter links bzw. fünf Meter rechts von der Mittellinie entfernt befindet sich die jeweilige technische Zone einer Mannschaft, in der sich alle Auswechselspieler, Betreuer und Trainer während des gesamten Spiels aufhalten müssen. Die technische Zone ist fünf Meter breit. Sie wird links und rechts durch jeweils zwei 80cm lange Klebestreifen markiert (40cm innerhalb, 40cm außerhalb des Spielfeldes). Die Ein- und Auswechslungen dürfen nur innerhalb dieses Bereichs durchgeführt werden. Alle Auswechselspieler müssen ein Leibchen tragen (vollständig angezogen!) und auf der Bank sitzen. Soll ein Auswechselspieler eingewechselt werden, zieht dieser das Leibchen aus, hält es in den Händen und begibt sich zum Spielfeldrand. Dort übergibt er das Leibchen dem auszuwechselnden Spieler. Erst dann darf der einzuwechselnde Spieler das Spielfeld betreten und wird zum „neuen“ Spieler. Der ausgewechselte Spieler zieht sich nun das Leibchen vollständig an und setzt sich auf die Bank. Es kann während des gesamten Spiels laufend gewechselt werden. Bereits ausgewechselte Spieler dürfen wieder eingewechselt werden.

Einkick:

Verlässt der Ball das Spielfeld über eine Seitenlinie, wird das Spiel mit einem Einkick fortgesetzt. Gleiches gilt für den Fall, dass der Ball die Hallendecke berührt oder auf andere Weise von einem Gegenstand abgelenkt wird. Der Ball muss so positioniert werden, dass er die Seitenlinie berührt oder maximal 25cm vor dieser liegt (außerhalb des Spielfeldes). Der einkickende Spieler muss mit seinen Füßen die Seitenlinie berühren oder außerhalb des Spielfeldes stehen. Der Mindestabstand zum Ball beträgt für Gegenspieler 5 Meter.

Abwurf:

Der Abwurf erfolgt durch den Torwart, welcher den Ball innerhalb des Strafraums aus seinen Händen abgeben muss (werfen oder rollen), sodass dieser den Strafraum verlässt. Der Ball darf zwar über die Mittellinie geworfen werden, eine direkte Torerzielung ist jedoch nicht möglich.

Sonderbestimmungen für den Torwart/Flying Goalkeeper:

Befindet sich der Torwart in der eigenen Spielfeldhälfte, sind folgende Besonderheiten zu beachten:
Der Torwart darf ...

- ... von seinen Mitspielern nur angespielt werden, wenn zuvor ein Gegenspieler den Ball berührt hat
- ... den Spielball maximal 4 Sekunden kontrollieren (egal ob in der Hand, am Fuß oder auf andere Weise)

Dies gilt nicht, wenn sich der Torwart bzw. ein als 5. Feldspieler eingewechselter Auswechselspieler (Flying Goalkeeper) in der gegnerischen Spielfeldhälfte befindet. Sobald sich der Torwart bzw. der 5. Feldspieler in der eigenen Hälfte befindet, leben die obigen Bestimmungen wieder auf. Der 5. Feldspieler muss sich von seinen Mitspielern sowie Auswechselspielern farblich unterscheiden, da er den Ball mit der Hand spielen darf.

Verbotenes Spiel und unsportliches Betragen:
Es gelten die Ausführungen der Regel 12 des DFB. Darüber hinaus ist jegliches Grätschen (auch gegen den Ball) in der Nähe des Gegenspielers (1 Meter) verboten, sofern dieser den Ball spielt oder dies zumindest versucht. Ein derartiges Vergehen wird mit einem direkten Freistoß und bei einem Kontakt zudem mit einer Verwarnung geahndet. Dies gilt nicht für den Torwart innerhalb des eigenen Strafraums, sofern das Grätschen nicht fahrlässig, rücksichtslos oder unverhältnismäßig erfolgt.

Wechselfehler (bspw. das Nicht-Tragen eines Leibchens, das zu frühe Spielfeldbetreten oder das Wechseln außerhalb der technischen Zone) werden mit einem indirekten Freistoß und einer Verwarnung geahndet.

Der Mindestabstand bei sämtlichen Spielfortsetzungen beträgt mit Ausnahme vom Anstoß (3 Meter) 5 Meter. Bei einer Missachtung des Abstandes wird der fehlbare Spieler verwarnt und die Spielfortsetzung wiederholt.

Persönliche Strafen:
Verwarnung (Gelbe Karte):
Die Verwarnung gilt nur für das aktuelle Spiel.

Spielstrafe (Gelb/Rote Karte):
Der Spieler wird bei einer 2. Verwarnung im selben Spiel von diesem ausgeschlossen. Je nach Art und Schwere der Vergehen wird die Sperre im Ermessen der Schiedsrichter ggf. auf das nächste Spiel erweitert.

Feldverweis (Rote Karte):
Der Spieler wird vom gesamten Turnier-Spieltag ausgeschlossen.

Sonstiges:
Ein des Feldes verwiesener Spieler (Rote oder Gelb/Rote Karte) darf sich nicht in der technischen Zone aufhalten. Die reduzierte Mannschaft darf sich spätestens nach zwei Minuten wieder ergänzen; nach einem Gegentor jedoch sofort. Letzteres gilt nicht, wenn beide Mannschaften reduziert sind (dann nur nach zwei Minuten).

Kumulierte Fouls:
Foulspiel / kumulierte Fouls / Strafstoß (Achtung: angepasste Regel) (Regel 12 und Regel 13).
Es gelten ansonsten die Regeln wie beim Feldfußball (direkte/indirekte Freistöße). Jedes Vergehen (auch absichtliches Handspiel), das einen direkten Freistoß nach sich zieht, wird als kumuliertes Foul gezählt. Ab dem 4. Foul erhält der Gegner einen Strafstoß von der 10m-Marke (also die ersten 3 Zählfouls mit Spielstrafe „normaler“ direkter Freistoß, ab Zählfoul Nr. 4 und jedes weitere Zählfoul jeweils 10m-Strafstoß). Sollte das Vergehen näher als 10m vom Tor entfernt begangen worden sein, kann der Strafstoß von dort ausgeführt werden. Fouls im Strafraum ziehen einen 6m-Strafstoß nach sich. Auch diese Vergehen zählen als kumuliertes Foul.

6m-Strafstoß:
Ein Foulspiel innerhalb des eigenen Strafraums, welches mit einem direkten Freistoß für die angreifende Mannschaft geahndet wird, hat einen 6m-Strafstoß zur Folge. Bei der Ausführung muss der Torwart auf der Torlinie zwischen den Pfosten stehen. Der Schütze muss den Ball nach vorne spielen. Die 4-Sekunden-Regel gilt nicht.

10m-Strafstoß:
Foulspiele, die einen direkten Freistoß nach sich ziehen, werden je Mannschaft in jedem Spiel addiert (kumulierte Foulspiele). Begeht eine Mannschaft „ihr“ 5. kumulierte Foulspiel, so hat bereits dieses und auch jedes weitere kumulierte Foulspiel einen 10m-Strafstoß zur Folge. Liegt der Tatort zwischen der 10m-Marke und dem Strafraum, so kann der Schütze wählen, ob er den Freistoß zentral von der 10m-Marke oder am Tatort selbst ausführen möchte. Der Schütze muss den Ball direkt auf das Tor schießen, andernfalls wird das Spiel mit einem indirekten Freistoß fortgesetzt. Der Torwart und alle anderen Spieler müssen mindestens 5 Meter vom Ball entfernt sein. Alle Spieler (außer Torwart) müssen sich hinter dem Ball aufhalten. Die 4-Sekunden-Regel gilt nicht.

4-Sekunden-Regel:
Einkick, Abwurf, Eckstoß, Freistöße (nicht 6m- und 10m-Strafstöße) sowie das Torwartspiel in der eigenen Hälfte müssen innerhalb von 4 Sekunden ausgeführt werden. Bei Überschreiten der 4 Sekunden wird der fehlbaren Mannschaft die Spielfortsetzung abgesprochen und das Spiel wird durch die andere Mannschaft gemäß den Spielregeln fortgesetzt. Die 4 Sekunden beginnen, wenn alle Voraussetzungen für eine regelkonforme Ausführung (richtige Ballposition, Abstand usw.) vorliegen. Sollte der ausführende Spieler bewusst die Spielfortsetzung verzögern, können die Schiedsrichter bereits eher mit dem Zählen beginnen.

3. Offizieller:
Der 3. Offizielle wird vom ausrichtenden Verein gestellt. Er unterstützt die Schiedsrichter bei der Zeitnahme, der Ergebnisanzeige und dem Zählen der kumulierten Foulspiele der jeweiligen Mannschaften. Begeht eine Mannschaft „ihr“ 3. kumuliertes Foulspiel, weist der 3. Offizielle den 1. Schiedsrichter und die entsprechende Mannschaft darauf hin, da von nun an jedes weitere kumulierte Foulspiel einen 10m-Strafstoß zur Folge hat.

15. Anlage Regelauslegungen Futsal: D- bis G-Junioren (Futsal light)

Spielfeld/Tore/Ball/Spielerzahl/Ausrüstung:
Das Spielfeld ist durch Seiten- und Torauslinien zu allen vier Seiten begrenzt (keine Bande). Bei den Toren handelt es sich um Handball-Tore (3x2m.

Spielball

D-Junioren Futsalball light	Größe 4	340 – 360 g
E-Junioren Futsalball light	Größe 3 oder 4	340 g
F-Junioren Futsalball light	Größe 3 oder 4	310 g

Spielzeit:
Die Spielzeit beträgt 1x10 Minuten (je nach Staffelgröße ist eine verkürzte oder verlängerte Spielzeit möglich). Das Spiel beginnt mit dem Pfiff eines Schiedsrichters und dem gleichzeitigen Start der Uhr. Das Spiel ist vorbei, wenn es durch einen Schiedsrichter mittels Pfiff beendet wurde (nicht, wenn die Spieluhr 00:00 anzeigt!). Der Grund hierfür liegt in der Tatsache, dass mit einem Ball, der unmittelbar vor Ablauf der Spielzeit aufs Tor gespielt wurde, noch ein gültiger Treffer erzählt werden kann!

Technische Zone/Ein- und Auswechslungen:
Fünf Meter links bzw. fünf Meter rechts von der Mittellinie entfernt befindet sich die jeweilige technische Zone einer Mannschaft, in der sich alle Auswechselspieler, Betreuer und Trainer während des gesamten Spiels aufhalten müssen. Die technische Zone ist fünf Meter breit. Sie wird links und rechts durch jeweils zwei 80cm lange Klebestreifen markiert (40cm innerhalb, 40cm außerhalb des Spielfeldes). Die Ein- und Auswechslungen dürfen nur innerhalb dieses Bereichs durchgeführt werden.

Einkick:
Verlässt der Ball das Spielfeld über eine Seitenlinie, wird das Spiel mit einem Einkick fortgesetzt. Gleiches gilt für den Fall, dass der Ball die Hallendecke berührt oder auf andere Weise von einem Gegenstand abgelenkt wird. Der Ball muss so positioniert werden, dass er die Seitenlinie berührt oder maximal 25cm vor dieser liegt (außerhalb des Spielfeldes). Der einkickende Spieler muss mit seinen Füßen die Seitenlinie berühren oder außerhalb des Spielfeldes stehen. Der Mindestabstand zum Ball beträgt für Gegenspieler 5 Meter.

Abwurf:
Der Abwurf erfolgt durch den Torwart, welcher den Ball innerhalb des Strafraums aus seinen Händen abgeben muss (werfen oder rollen), sodass dieser den Strafraum verlässt. Der Ball darf zwar über die Mittellinie geworfen werden, eine direkte Torerzielung ist jedoch nicht möglich.

Sonderbestimmungen für den Torwart/Flying Goalkeeper:
Befindet sich der Torwart in der eigenen Spielfeldhälfte, sind folgende Besonderheiten zu beachten:
Der Torwart darf ...

- ... von seinen Mitspielern nur angespielt werden, wenn zuvor ein Gegenspieler den Ball berührt hat
- ... den Spielball maximal 4 Sekunden kontrollieren (egal ob in der Hand, am Fuß oder auf andere Weise)

Dies gilt nicht, wenn sich der Torwart bzw. ein als 5. Feldspieler eingewechselter Auswechselspieler (Flying Goalkeeper) in der gegnerischen Spielfeldhälfte befindet. Sobald sich der Torwart bzw. der 5. Feldspieler in der eigenen Hälfte befindet, leben die obigen Bestimmungen wieder auf. Der 5. Feldspieler muss sich von seinen Mitspielern sowie Auswechselspielern farblich unterscheiden, da er den Ball mit der Hand spielen darf.

Verbotenes Spiel und unsportliches Betragen:
Es gelten die Ausführungen der Regel 12 des DFB. Darüber hinaus ist jegliches Grätschen (auch gegen den Ball) in der Nähe des Gegenspielers (1 Meter) verboten, sofern dieser den Ball spielt oder dies zumindest versucht. Ein derartiges Vergehen wird mit einem direkten Freistoß und bei einem Kontakt zudem mit einer

Verwarnung geahndet. Dies gilt nicht für den Torwart innerhalb des eigenen Strafraums, sofern das Grätschen nicht fahrlässig, rücksichtslos oder unverhältnismäßig erfolgt.

Persönliche Strafen:

2 Minuten Zeitstrafe nur E-, F, und G-Junioren (Gelb/Rote Karte keine Anwendung)

Verwarnung (Gelbe Karte):
Die Verwarnung gilt nur für das aktuelle Spiel.

Spielstrafe (Gelb/Rote Karte): (Nur für die D-Junioren)
Der Spieler wird bei einer 2. Verwarnung im selben Spiel von diesem ausgeschlossen. Je nach Art und Schwere der Vergehen wird die Sperre im Ermessen der Schiedsrichter ggf. auf das nächste Spiel erweitert.

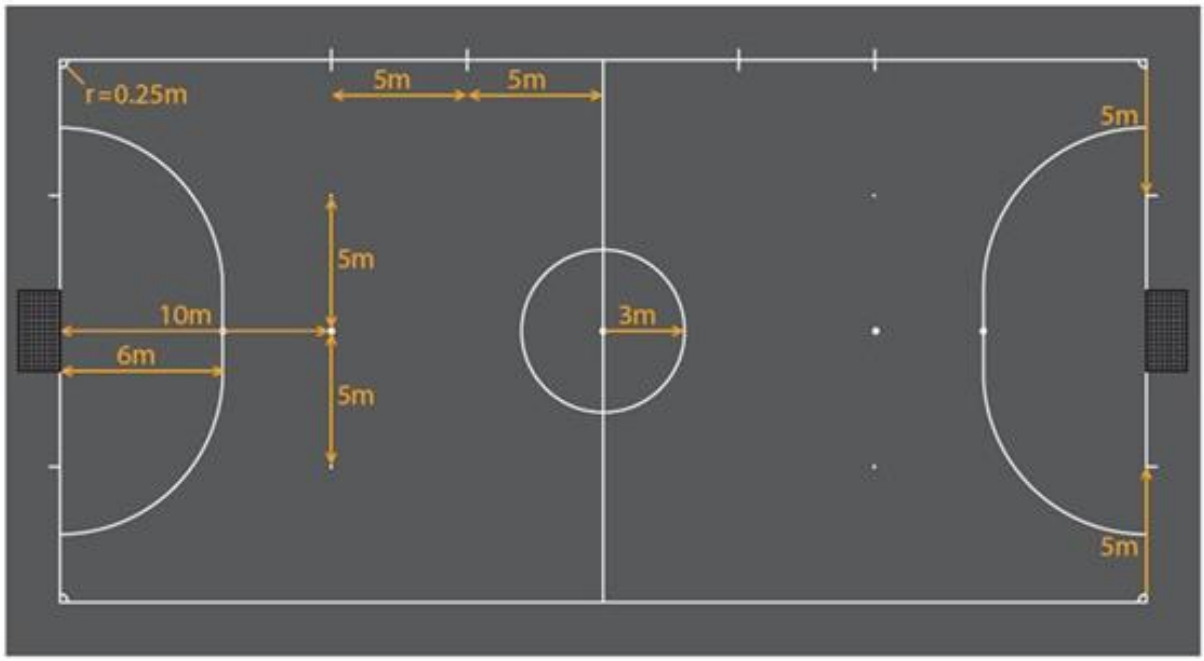
Feldverweis (Rote Karte):
Der Spieler wird vom gesamten Turnier-Spieltag ausgeschlossen.

Sonstiges:
Ein des Feldes verwiesener Spieler (Rote oder Gelb/Rote Karte) darf sich nicht in der technischen Zone aufhalten. Die reduzierte Mannschaft darf sich spätestens nach zwei Minuten wieder ergänzen; nach einem Gegentor jedoch sofort. Letzteres gilt nicht, wenn beide Mannschaften reduziert sind (dann nur nach zwei Minuten).

6m-Strafstoß:
Ein Foulspiel innerhalb des eigenen Strafraums, welches mit einem direkten Freistoß für die angreifende Mannschaft geahndet wird, hat einen 6m-Strafstoß zur Folge. Bei der Ausführung muss der Torwart auf der Torlinie zwischen den Pfosten stehen. Der Schütze muss den Ball nach vorne spielen. Die 4-Sekunden-Regel gilt nicht.

Offizieller:
Der 2. Offizielle wird vom ausrichtenden Verein gestellt. Er unterstützt den Schiedsrichter bei der Zeitnahme, der Ergebnisanzeige.

Das Vorbereiten/Abkleben des Spielfeldes erfolgt in Eigenverantwortung des ausrichtenden Vereins nach Vorlage der folgenden Abbildung:



Staffelleiter

Staffelleiter Futsal A- bis C-Junioren

A-Junioren B-Junioren C-Junioren	Thomas Sühling	Eberhard-Ries-Str.8a	26655 Westerstede	Tel.04488-1212

Staffelleiter Spielgebiet 1 (Ammerland)

D-Junioren E-Junioren F-Junioren G-Junioren	Arno Erbrich	Eibenweg 3	26689 Apen	Tel.04489-941378

Staffelleiter Spielgebiet 2/5 (Friesland/Wilhelmshaven)

D-Junioren E-Junioren F-Junioren G-Junioren	Andreas Schumacher	Oestringer Str.28	26452 Sande	Tel.04422-2890

Staffelleiter Spielgebiet 3 (Oldenburg-Stadt)

D-Junioren	Jörg Hasler	Schulweg 14 A	26215 Wiefelstede	Tel.0176 31138633
E-Junioren	Andreas Aßmann	Bohlenweg 36a	26209 Hatten	Tel.04481-936266
F-Junioren	Andreas Aßmann	Bohlenweg 36a	26209 Hatten	Tel.04481-936266
G-Junioren	Sophie Hollwege	von-Müller-Str. 45A	26123 Oldenburg	Tel.0151 56075106

Staffelleiter Spielgebiet 4 (Wesermarsch)

D-Junioren	Olaf Bargmann	Wernerstraße 10	26954 Nordenham	Tel.04731-4800
E-Junioren	Andreas Pöpken	Blumenstraße 22	26349 Jade	Tel.04455-948908
F-Junioren	Andreas Pöpken	Blumenstraße 22	26349 Jade	Tel.04455-948908
G-Junioren	Stefan Harjes	Cäcillenweg 3	26954 Nordenham	Tel.04731-247102

Die Spielberichte, Ergebnislisten und Schiedsrichterabrechnungen A- bis D-Junioren sind an die zuständigen Staffelleiter, per Post im frankierten Briefumschlag, unverzüglich abzuschicken!