

| Umsetzung SHFV-Futsal | Juniorinnen/Junioren | Allgemeine Anmerkungen |
|--|--|---|
| Anzahl der Spieler (FIFA-Regel 3) | C-Junioren und älter 5 inkl. Torwart D Junioren und jünger bis zu 6 inkl. Torwart, je nach Spielfeldgröße | Pro Mannschaft max. 12 Spieler |
| Ausrüstung der Spieler (Regel 4) | siehe allgemeine Anmerkungen | Grundausrüstung aus Trikot, Hose, Stutzen, Schienbeinschützer und Fußbekleidung mit |
| Ball im Seitenaus oder an der Hallendecke (Regel 15) | Einschießen von der Seitenlinie, siehe allgemeine Anmerkungen | Überquert der Ball in der Luft oder am Boden in vollem Umfang die Seitenlinie oder berührt er die Hallendecke, wird gegen das Team des Spielers, der den Ball zuletzt berührt hat, ein Einkick zugesprochen. |
| Fair-Play Kumuliertes Foulspiel mit 10 m Strafstoß (Regel 13) | D-Junioren und älter gem. Senioren E-Junioren und jünger --> Kumulierte Foulspiele finden keine Anwendung | Regelungen zum 10m Strafstoß: Spielzeit unter 10 Minuten ab 3. kumulierten Foulspiel Spielzeit 10 bis 14 Minuten ab 4. kumulierten Foulspiel Spielzeit 15 bis 17 Minuten ab 5. kumulierten Foulspiel Spielzeit ab 18 Minuten ab 6. kumulierten Foulspiel |
| Freistöße (Regel 12) | siehe allgemeine Anmerkungen | Analog der Feldregel wird zwischen direkten und indirekten Freistößen unterschieden |
| Persönliche Strafen (Regel 12, keine Zeitstrafen) | gelbe und rote Karten, sowie Zeitstrafen (2 min.) möglich | Bei Feldverweis auf Dauer kann betroffene Mannschaft entweder nach 2 Minuten oder wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt hat wieder auf volle Mannschaftsstärke |
| Rote Karte | siehe allgemeine Anmerkungen | Bei Feldverweisen mit der Roten Karte scheidet der Spieler aus dem Turnier aus und ist, wenn der Spieler eine gültige Spielerlaubnis besitzt, der zuständigen spielleitenden Stelle zu melden. |
| Anzahl Schiedsrichter (Regel 22) | C-Junioren und älter 2 Schiedsrichter D-Junioren und jünger 1 SR, in der D- Jugend können ggf. auch 2 SR eingesetzt werden | Zählen auch die kumulierten Foulspiele in Abstimmung mit der Turnierleitung |
| Spielball (Regel 15) | C-Junioren und älter Futsalball (Gr. 4) D-Junioren und jünger Futsalball-Light (ca. 350 g, Gr. 4) | |
| Spielfeld (Regel 1) | Handballspielfeld | Mit Seitenaus und Auswechszonen auf der Seitenlinie; nur in Ausnahmefällen (bauliche Gegebenheiten Sporthalle) mit (Teil)Bande und Auswechszonen auf Torlinie |
| Spielzeit (Regel 7) | variabel, Altersklassen beachten | in Anlehnung an Punkt 11 SHFV-Richtlinien für Fußballspiele in der Halle |
| Strafraum (Regel 1) | 6 m Kreis | |
| Strafstoßmarken (Regel 1) | 6 m vom Tor entfernt 10 m vom Tor entfernt für kumuliertes Foulspiel | |
| Tackling (Regel 12) | verboten (hineingrätschen/Gleit- Tackling) | Ausnahme Torwart im Strafraum zur Abwehr |
| Timeout (Regel 7) | kann vorgesehen werden, ab Landesebene Pflicht | pro Mannschaft max. 1 Minute pro Spiel bzw. Halbzeit |
| Tore (Regel 1) | 3 x 2 m Tore | |
| Torwart-Spiel (Regel 12) | D-Junioren und älter gem. allgemeine Anmerkungen Bei den E-Junioren und jünger entfallen die Punkte a), b) und c) der allg. Anmerkungen | Torwart nimmt am Spiel teil und darf den Torraum verlassen. Torwart verursacht einen indirekten Freistoß, wenn er a) den Ball in seiner Spielfeldhälfte ein zweites Mal berührt (Torabwurf zählt als erste Berührung), nachdem dieser ihm von einem Mannschaftskollegen absichtlich zugespielt wurde, ohne dass der Ball dazwischen von einem Gegner berührt oder gespielt wurde. b) den Ball mit seinen Händen berührt oder kontrolliert, nachdem er ihn direkt nach einem Einkick oder einem absichtlichen Zuspiel von einem Mitspieler erhalten hat c) den Ball länger als vier Sekunden in seiner Spielfeldhälfte mit der Hand oder dem Fuß |
| Turnierleitung | mindestens 2 Personen | vom Verahstalter benannt |
| Vier Sekunden Regel (Regeln 13, 15, 16, 17) | Gilt ab D-Junioren und älter, siehe allg. Anmerkungen | Spielfortsetzungen (Freistoß/Einkick/Eckstoß / Torabwurf) müssen innerhalb von 4 Sekunden erfolgen. Zeitählung ab dem Punkt der Spielbarkeit des Balles; SR zeigen an |

Richtlinien und Regeln des KfV Stormarn für Futsalspiele der Junioren und Juniorinnen bei den Hallenmeisterschaften Saison 2013 / 2014

1. Durchführung des Turniers

- a) Die Leitung und Durchführung eines Turniers obliegt dem Veranstalter. Eine Turnierleitung ist zu bilden, der mindestens zwei Personen angehören müssen.
- b) Jedes Turnier sollte von einem Beauftragten des genehmigenden Verbandes überwacht werden, welcher der Turnierleitung angehören kann.

2. Turniermodus

- a.) Den Spielplan eines Turniers legt der Veranstalter unter Berücksichtigung dieser Bestimmungen fest.
- b.) Turniere müssen nach einem Zeitplan ablaufen. Die Reihenfolge der Spiele und die evtl. auszutragenden Entscheidungsspiele, Verlängerungen und Strafstoßschießen müssen vor Beginn des Turniers festliegen.

3. Sporthalle und Spielfeld (Hallenhandballfeld)

Die Sporthalle sollte so beschaffen sein, dass das Spielfeld vom Zuschauerraum abgegrenzt werden kann. Es wird auf dem Hallenhandballfeld gespielt, der eingezeichnete Wurfkreis findet als Straf- bzw. Torraum Verwendung. **Es wird ohne Banden, sondern mit Außenlinien gespielt.**

Das Spielfeld wird durch Seitenlinien und Torlinien begrenzt. Die Mittellinie muss parallel zur Torlinie verlaufen und genau den Mittelpunkt der Seitenlinie treffen. Der Mittelpunkt des Spielfeldes muss gekennzeichnet sein.

Das Tor ist 3 Meter breit und muss 2 Meter hoch sein. Es sind zwei Strafstoßpunkte zu markieren. Diese befinden sich 6 bzw. 10 Meter vom Mittelpunkt der Torlinie entfernt.

Die Eckstöße werden jeweils von den Punkten ausgeführt, an denen sich die Seiten- und Torlinien treffen.

4. Anzahl der Spieler

Eine Mannschaft kann aus bis zu 12 Spielern bestehen, von denen 5 (1 Torwart und 4 Feldspieler) gleichzeitig auf dem Spielfeld sein dürfen.

Ausnahme: bei den F – Junioren wird mit 6 (1 Torwart und 5 Feldspieler) gleichzeitig gespielt.

Das Auswechseln von Spielern ist innerhalb der markierten Wechselzonen gestattet und hat von den Auswechselbänken zu erfolgen. „Fliegender Wechsel“ und „Wiedereinwechseln“ ist gestattet. Der auszuwechselnde Spieler hat das Spielfeld an der Stelle zu verlassen, an der der einzuwechselnde Spieler das Spielfeld betritt, es sei denn, dass der auszuwechselnde Spieler verletzt das Spielfeld verlassen muss; in diesem Fall darf der einzuwechselnde Spieler das Spielfeld erst nach Zustimmung durch den Schiedsrichter betreten. Verstößt eine Mannschaft gegen diese Vorschrift, so erhält die gegnerische Mannschaft einen indirekten Freistoß am Ort des Balles. Eine Verwarnung wird nicht ausgesprochen.

Hat eine Mannschaft mehr als die zulässige Anzahl Spieler auf dem Spielfeld, so ist das Spiel zu unterbrechen und der Spieler, der zu früh das Spielfeld betreten hat, mit einem Feldverweis auf Zeit zu verwarnen. Spielfortsetzung mit indirektem Freistoß für die gegnerische Mannschaft erfolgt dort, wo der Ball bei der Spielunterbrechung war. Die betroffene Mannschaft kann bestimmen, welcher Spieler das Spielfeld verlassen muss.

Wird durch Feldverweis auf Dauer die Zahl der Spieler einer Mannschaft auf weniger als zwei Feldspieler verringert, so muss das Spiel abgebrochen werden. Es gelten die Bestimmungen für Spielwertung bei verschuldetem Spielabbruch.

Wird durch einen Feldverweis auf Zeit die Zahl der Spieler einer Mannschaft auf weniger als zwei Feldspieler verringert, so ist dieser aufzuschieben, bis ein dritter Feldspieler wieder am Spiel teilnehmen darf.

5. Spielberechtigung

Vereine und Mitgliedsverbände dürfen nur Spieler einsetzen, die eine ordnungsgemäße Spielberechtigung für den teilnehmenden Verein besitzen und nicht gesperrt sind. Auf §26 der Spielordnung des SHFV wird im Übrigen verwiesen.

Der Austausch von Spielern zwischen Mannschaften eines Vereines ist untersagt. Ein Spieler hat sich nach einem Einsatz in der aktuellen Hallenrunde in dieser Mannschaft festgespielt. Die Zugehörigkeit der einzelnen Spieler zur gemeldeten Mannschaft (erste-, zweite-, Mannschaft usw.) wird anhand des letzten Spielberichtes der Meisterschaftsrunden überprüft.

6. Ausrüstung der Spieler

Für die Ausrüstung der Spieler gelten die gleichen Bestimmungen wie bei anderen Fußballspielen.

Die Spieler dürfen nur mit Hallensportschuhen spielen. Die Schuhe müssen so beschaffen sein, dass keine Verletzungen der Mitspieler entstehen können und dürfen keine Stollen, Noppen oder ähnliche Absätze haben. Sie müssen eine nicht färbende Sohle aufweisen.

Das Spielen ohne Schuhe ist nicht gestattet. Es sind Schienbeinschützer zu tragen.

7.Spielleitung

Die Spiele der A -, B - und C – Junioren, sowie der Juniorinnen aller Altersklassen werden von zugelassenen Schiedsrichtern geleitet, die bei dem Schiedsrichterobmann anzufordern sind.

Bei den D -, E – u. F – Junioren und allen Juniorinnen gilt es ebenso.

8.Spielzeit, Verlängerung, Pause, Höchstspielzeit

Die Spielzeit, die Höchstspielzeit an einem Turniertag und die Dauer einer Verlängerung sind nachstehender Tabelle zu entnehmen:

| Altersklasse, | Spielzeit, Höchstdauerdauer, Mindestspielzeit | | |
|------------------|---|----------|---------|
| A-Junioren B- | 10 Min. | 180 Min. | 20 Min. |
| Junioren C- | 10 Min. | 160 Min. | 20 Min. |
| Junioren D- | 10 Min. | 140 Min. | 15 Min. |
| Junioren E- | 10 Min. | 120 Min. | 15 Min. |
| Junioren F- | 10 Min. | 100 Min. | 10 Min. |
| Junioren | 10 Min. | 80 Min. | 10 Min. |
| | | | |
| B-Juniorinnen C- | 10 Min. | 160 Min. | 20 Min. |
| Juniorinnen D- | 10 Min. | 140 Min. | 15 Min. |
| Juniorinnen E- | 10 Min. | 120 Min. | 15 Min. |
| Juniorinnen | 10 Min. | 100 Min. | 10 Min. |

Die Spielzeit wird durch den Schiedsrichter oder durch einen von der Turnierleitung eingesetzten Zeitnehmer festgestellt. Über eine eventuelle Nachspielzeit entscheidet der Schiedsrichter. Nur auf ein Zeichen des Schiedsrichters ist die Zeit anzuhalten.

Muss eine Mannschaft zwei Spiele nacheinander austragen, so ist zwischen diesen beiden Spielen auf Wunsch der Mannschaft eine Pause von der Dauer einer halben Spielzeit einzulegen.

9.Futsalregeln und Spielbestimmungen

Futsalspiele in der Halle, werden nach den Spielregeln und Durchführungsbestimmungen des K F V S t o r m a r n sowie den Satzungen und Ordnungen des SHFV ausgetragen.

Der Veranstalter bestimmt unter Berücksichtigung der Hallenmaße, bis zu welcher Höhe der Ball gespielt werden darf. Verstöße werden mit einem Einkick von der Stelle aus bestraft, die dem Punkt am nächsten liegt, wo die zulässige Höhe überschritten bzw. die Decke oder herabhängende Gegenstände berührt wurden.

Die Abseitsregel ist aufgehoben.

Der Torwart darf den Torraum verlassen und sich am Spiel beteiligen.

Aus der eigenen Spielhälfte kann ein Tor direkt erzielt werden. Dies gilt nicht für den Torwart, wenn dieser den Ball nach einem Toraus durch Abwurf wieder ins Spiel bringt. Beim Anstoß und bei Spielfortsetzungen müssen alle gegnerischen Spieler mindestens 5 Meter vom Ball entfernt sein.

Bei Punktgleichheit nach den Gruppenspielen entscheidet zunächst die Tordifferenz nach dem Subtraktionsverfahren. Ist diese gleich, so entscheiden die mehr erzielten Tore. Ist auch hier Gleichstand, so entscheidet das Spielergebnis des direkten Vergleichs. Endete dieser unentschieden, so wird zur Ermittlung des Staffel- bzw. des Turniersiegers die Entscheidung durch „Sechs-Meter-Schießen“ herbeigeführt. Hieran dürfen nur diejenigen Spieler teilnehmen, die sich bei Spielende auf dem Feld befunden haben. Der Schiedsrichter hat darauf zu achten, dass von jeder Mannschaft die gleiche Anzahl von Spielern am Entscheidungsschießen teilnimmt; ggf. ist die Spieleranzahl einer Mannschaft zu reduzieren. Diese Regelung gilt nicht für den Fall, dass eine Mannschaft bereits ihr letztes Spiel ausgetragen hatte und das Entscheidungsschießen unabhängig von einem Spiel austragen muss.

10.Der Ball

Als Spielball werden Futsal - Bälle, mit einem um die Hälfte reduzierten Sprungverhalten, verwendet. Die A-, B- u. C-Junioren spielen mit einem Futsal Flash Gr. 4 (420 g), die D- u. E-Junioren mit einem Futsal Flash light Gr.4 (360 g) und die F-Junioren mit einem Futsal Flash S-light Gr. 4 (300 g). Die Bälle springen weniger und erfordern ein schnelleres Flachpass – Spiel.

11.Freistoß

Es gibt direkte und indirekte Freistöße. Hierbei ist von der gegnerischen Mannschaft ein Abstand von 5 Metern einzuhalten. Innerhalb des Strafraums verwirkte indirekte

Freistöße für die angreifende Mannschaft sind auf der parallel zur Torlinie verlaufenden Strafraumlinie von dem Punkt auszuführen, der dem Tatort am nächsten gelegen ist.

12.Strafstoß

Bei der Ausführung des Strafstoßes (6 m von der Torlinie) müssen sich die Spieler außerhalb des Straf- bzw. Torraumes und innerhalb des Spielfeldes und hinter dem Ball befinden sowie mindestens 5 Meter vom Strafstoßpunkt entfernt sein, bis der Ball im Spiel ist.

Bei kumuliertem Foulspiel wird der Strafstoß aus 10 m Entfernung von der Torlinie ausgeführt.

13.Einkick

Der Einwurf erfolgt durch Einkick (5 m Gegnerabstand). Ein gültiges Tor kann nicht direkt erzielt werden.

14.Torabwurf

Hat der Ball die Torlinie überschritten - ohne dass ein Tor erzielt wurde -, nachdem er zuletzt von einem Angreifer berührt worden war, darf ihn nur der Torwart durch Abwurf (4 Sekunden) wieder ins Spiel bringen. Er ist erst wieder im Spiel, wenn er den Straf- bzw. Torraum verlassen hat. Kein gegnerischer Spieler darf sich im Straf- bzw. Torraum aufhalten, bevor der Ball im Spiel ist. Der Abwurf darf über die Mittellinie ausgeführt werden. Ein gültiges Tor kann nicht direkt erzielt werden.

15.Eckstoß

Überschreitet der Ball die Torlinie, ohne dass ein Tor erzielt wurde, mit Ausnahme des Teiles zwischen den Torpfosten und unter der Querlatte, nach dem er zuletzt von einem Spieler der verteidigenden Mannschaft (einschließlich des Torwartes) berührt oder gespielt wurde, so ist von einem Spieler der angreifenden Mannschaft ein Eckstoß auszuführen (5 m Gegnerabstand). Ein Tor kann aus einem Eckstoß direkt erzielt werden.

16.Torwartspiel

Wenn ein Feldspieler den Ball absichtlich seinem Torwart mit dem Fuß zuspielt, ist es diesem untersagt, den Ball mit den Händen zu berühren. Tut er dies dennoch, ist ein indirekter Freistoß auf der Torraumlinie zu verhängen (dieses gilt nicht bei Turnieren für G -, F - und E – Juniorenmannschaften).

Berührt der Torhüter den Ball mit der Hand, nachdem er ihn direkt durch Einkick eines Mitspielers erhalten hat, ist ein indirekter Freistoß auf der Torraumlinie zu verhängen (dieses gilt nicht bei Turnieren für G -, F- und E – Juniorenmannschaften).

Hat der Torwart den Ball berührt, muss der Ball erst von einem Gegenspieler berührt worden sein, ansonsten darf der Keeper den Ball nicht wieder berühren. Diese Regelung verhindert das Ablegen des Balles beim Torwart.

Der Torwart darf den Ball nicht länger als 4 Sekunden mit der Hand oder mit dem Fuß kontrollieren.

17.Fouls

Jedes kumulierte Foul wird als Mannschaftsfoul gezählt, ab dem 4. Foulspiel: Strafstoß von der 10-m-Marke. Kumulierte Foulspiele betreffen alle Regelverstöße, die mit einem direkten Freistoß geahndet werden.

Ein Tackling bzw. Grätschen am Mann ist für die Feldspieler grundsätzlich untersagt und wird mit einem direkten Freistoß geahndet.

Futsal soll eine technische Sportart sein und fast körperlos gespielt werden.

Diese Regelung wird bei der A-D Jugend angewandt, bei der E-F Jugend findet sie keine

Anwendung.

18.4-Sekunden-Regel

Freistöße, Einkick, Eckbälle und Torabwürfe müssen innerhalb von 4 Sekunden ausgeführt werden, sonst wechselt der Ballbesitz zur gegnerischen Mannschaft. Wird gegen die Regel verstoßen gibt es einen indirekten Freistoß für den Gegner, bei Einkick führt das andere Team den Einkick aus, beim Torabwurf gibt es einen Eckball für das gegnerische Team. Beginn der Zeitählung ist die Spielbarkeit des Balles.

Diese Regelung wird bei der A-D Jugend angewandt, bei der E-F Jugend findet sie keine

Anwendung.

19.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. Eine Gelb-Rote Karte ist nicht zulässig.

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 nach Ablauf von zwei Minuten wieder durch einen Spieler ergänzt werden. Dabei kann es sich auch um den Spieler handeln, der die persönliche Strafe erhalten hat.

Bei Feldverweis mit der Roten Karte scheidet der Spieler aus dem Turnier aus und ist der zuständigen spielleitenden Stelle zu melden. Besitzt der Spieler einen Spielerpass, ist der Pass einzuziehen. Nach Ablauf von drei Minuten kann die Mannschaft wieder durch einen anderen Spieler ergänzt werden.

Eine Mannschaft, die einen oder mehrere Feldverweis(e) auf Zeit oder mit der Roten Karte hinnehmen musste, kann wieder auf die ursprüngliche Anzahl Spieler ergänzt werden, wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt hat. Bei einem Feldverweis auf Zeit kann es sich auch um den/die Spieler handeln, der/die die persönliche Strafe erhalten hat/haben. Die Strafzeit wird durch den Zeitnehmer bzw. Schiedsrichter überwacht.

20.Spielerliste - Spielberichte

Vor Beginn eines Turniers hat jede Mannschaft einen Spielbericht zu erstellen und der Turnierleitung zusammen mit den Spielerpässen zu übergeben. Die Spielerpässe sind von der Turnierleitung auf Fehler zu überprüfen (Bild, Unterschrift) Diese stellt unmittelbar nach der Veranstaltung der zuständigen spielleitenden Stelle die Spielberichte zu.

21.Schiedsgericht

Für die Entscheidung von Streitfragen ist ein Schiedsgericht von drei Personen zu bilden. Die Turnierleitung kann auch als Schiedsgericht fungieren.

Die Entscheidung des Schiedsgerichtes ist unanfechtbar, dies gilt auch für die Wertung der Spiele.

22.Startgeld

Für jede Veranstaltung wird ein Startgeld erhoben, dessen Höhe der Kreisjugendausschuss vor Beginn der Veranstaltungen festsetzt. Das Startgeld ist im Vorwege auf das Konto des KfV Stormarn zu überweisen. Die Schiedsrichter erhalten Fahrtkosten und den Auslagenersatz nach der Schiedsrichter- Spesen- und Kostenvergütung. Dabei ist zu beachten, dass ein Schiedsrichter nicht länger als 5 Stunden eingesetzt werden soll. Die Zeit berechnet sich insoweit ab dem Beginn des ersten Turnierspieles. Dauert ein Turnier von vornherein länger als 5 Stunden, so ist ggf. mindestens ein weiterer Schiedsrichter anzufordern, dessen/deren Einsatz entsprechend später erfolgt.

23.Qualifikation für die Endrundenturniere

Für die Endrundenturniere kann sich von jedem gemeldeten Verein nur jeweils eine Mannschaft pro Altersklasse qualifizieren.

Dieses kann durchaus auch eine untere Mannschaft sein. Hierzu werden die Abschlusstabellen der vorangegangenen Spielrunden herangezogen. Die Mannschaft mit den meisten erzielten Punkten eines Vereines, qualifiziert sich automatisch für die Endrunde (bei unterschiedlicher Gruppengröße wird das Ergebnis gegen die letzt platzierte Mannschaft gestrichen).

Bei Punktgleichheit entscheidet zunächst die Tordifferenz nach dem Subtraktionsverfahren. Ist diese gleich, so entscheiden die mehr erzielten Tore. Ist auch hier Gleichstand, so entscheidet das Spielergebnis des direkten Vergleichs. Sollte auch so keine Entscheidung herbeigeführt werden können, entscheidet das Losverfahren.

Muss eine Mannschaft aufgrund einer anderen aus dem Verein schon qualifizierten Mannschaft ausscheiden so wird der Nachrücker wie folgt ermittelt:

Aus **allen** Vorrunden wird der Best platzierte Dritte ermittelt. Hierzu werden alle Drittplatzierten auf Punkt- und Torverhältnis verglichen, bei unterschiedlichen Gruppengrößen wird bei den größeren Gruppen der letztplatzierte Gruppenteilnehmer herausgerechnet. Der so ermittelte Teilnehmer erhält den Startplatz für die Endrunde.

Aus diesem Grund werden die Endrundenteilnehmer erst nach der letzten Vorrunde bekannt gegeben.

Bei den A-, B- u. C-Junioren qualifizieren sich die Hallenkreismeister automatisch für Qualifikation der SHFV – Landesmeisterschaften 2013/2014. Es folgen nach den Landesmeisterschaften die durch den NFV veranstalteten Norddeutschen Meisterschaften.