

# Kreisfußballverband Segeberg - Jugendausschuss -

## Durchführungsbestimmungen für Hallenkreismeisterschaften

### Auszug aus der Satzung und den Ordnungen des SHFV

1. Das Fußball-Hallenturnier wird nach den Fußballregeln und Durchführungsbestimmungen sowie den Satzungen und Ordnungen des DFB bzw. SHFV durchgeführt. - Anhang 12.-12.7 SHFV Satzung und Ordnung Seiten 162ff .Der Passus: Springt der Ball von der Decke ins Tor, erfolgt die Spielfortsetzung mit Ab/Eckstoss, wird gestrichen.

#### 2. Spieler

Eine Mannschaft kann aus höchstens 12 Spielern/Spielerinnen, von denen je nach Spielfeldgröße bis zu 6 ( 1 Torwart und 5 Feldspieler ) gleichzeitig auf dem Spielfeld sein dürfen bestehen Spieler und Spielerinnen dürfen in einer Altersklasse nur in einer Mannschaft spielen, es sei denn, der/die Spieler/Spielerin hat einen Vereinswechsel innerhalb der jeweiligen Wechselperioden vollzogen.

Vereine ,die in einer Altersklasse zwei oder mehr Mannschaften gemeldet haben, dürfen in der 2. Mannschaft auch nur Spieler/Spielerinnen der 2.) Mannschaft einsetzen. Das gleiche gilt analog für weitere Mannschaften.

#### 3. Coachingzone und Auswechslungen

Die Coachingzone mit Auswechselbank befindet sich hinter der eigenen Torauslinie, jedoch mindestens 2 Meter rechts oder links von den jeweiligen Torpfosten entfernt. Das Auswechseln der

Spieler ist gestattet und hat von den Auswechselungsbänken 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.

##### **Ausnahme:**

Der auszuwechselnde Spieler muss das Spielfeld verletzungsbedingt verlassen. Hier findet die Einwechslung mit Zustimmung des Schiedsrichters statt. 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 der Spieler auf dem Spielfeld, so ist das Spiel zu unterbrechen und der Spieler, der zu früh das Spielfeld betreten hat, mit der „Gelben Karte „ zu verwarnen. Die Spielfortsetzung mit indirektem Freistoss für die gegnerische Mannschaft erfolgt dort, wo sich der Ball bei der Spielunterbrechung befand. Die betroffene Mannschaft kann ggfl. bestimmen, welcher Spieler das Spielfeld verlassen muss.

#### 4. Spielzeiten

- ☒ bis zu 15 Minuten bei A+B Jugend, Verlängerung 5 Minuten
- ☒ bis zu 12 Minuten bei C+D Jugend, Verlängerung 3 Minuten
- ☒ bis zu 10 Minuten bei E,F+G Jugend, Verlängerung 2 Minuten

##### 4a)

Spielzeiten gelten ohne Seitenwechsel

#### **4b )**

Die Turnierleitung pfeift Spiele an und ab.

#### **4c )**

Die im Spielplan zuerst genannte Mannschaft hat Anstoß und spielt von der Turnierleitung ausgehend von links nach rechts.

#### **4d )**

Auf Zeichen der Schiedsrichter ist die Zeit anzuhalten.

#### **4e )**

Muss eine Mannschaft zwei Spiele nacheinander austragen, so ist zwischen diesen beiden Spielen, auf Wunsch der Mannschaften ,eine Pause von der Hälfte der Spielzeit zu gewähren.

### **5. Spieler auf dem Feld ( je nach Größe des Spielfeldes )**

A,B,C und D-Jugend sowie Juniorinnen 4 Feldspieler und 1 Torwart.  
E,F und G - Jugend sowie Juniorinnen 5 Feldspieler und 1 Torwart

### **6. Spielfeld**

Als Strafraum ist ein rechteckiger Torraum abzuzeichnen ( Straf-u.Torraum sind demnach identisch), der mindestens 6 Meter tief sein muss. Die seitliche Begrenzungslinie des Torraumes verläuft mindestens 3 Meter seitlich der Torpfosten. Wenn keine andere Möglichkeit besteht, kann auch ein für Hallenhandball eingezeichneter Wurfkreis als Straf-bzw. Torraum Verwendung finden. Das Tor kann 3-5 Meter breit sein. Es ist ein Strafstoßpunkt zu markieren. Dieser befindet sich 7 Meter vom Mittelpunkt der Torlinie entfernt. Bei 5 Meter breiten Toren beträgt die Entfernung 9 Meter.

### **7. Spielberechtigung**

Verein und Mitgliedsverbände dürfen nur Spieler einsetzen, die eine ordnungsgemäße Spielberechtigung für die teilnehmenden Mannschaften besitzen und nicht gesperrt sind. Auf § 26 der Spielordnung des SHFV wird im einzelnen verwiesen. Es werden nur Spieler mit ordnungsgemäßen Pass(- Stempel, Unterschrift, zeitgemäßes Lichtbild und Datum der Spielberechtigung ) zugelassen ( § 2 Abs. 3 Melde- u. Passwesen ). Der Spielbericht und die Spielerpässe sind vor Turnierbeginn bei der Turnierleitung abzugeben.

### **8. Ausrüstung der Spieler**

Die Spieler dürfen nur mit Hallenschuhen spielen. Die Schuhe müssen so beschaffen sein, dass keine Verletzungen der Mitspieler entstehen können. Sie dürfen keine Stollen und Absätze haben. Das Spielen ohne Schuhe ist nicht gestattet. Es sind Schienbeinschoner zu tragen.

### **9. Zeitstrafe**

Die Zeitstrafe beträgt 2 Minuten und wird von der Turnierleitung überwacht. Eine Verwarnung nach einem Feldverweis auf Zeit ist unzulässig. Die Mannschaft kann nach Ablauf von 2 Minuten wieder durch einen Spieler ergänzt werden. Dabei kann es sich auch um den Spieler handeln, der die persönliche Strafe erhalten hat.

### **10.Feldverweis**

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 des SHFV, ist der Pass einzuziehen. Nach Ablauf von 3 Minuten kann die Mannschaft wieder durch einen anderen Spieler ergänzt werden. Eine Mannschaft, die einen oder mehrere Feldverweise auf Zeit oder mit der „Roten Karte“ hinnehmen musste, kann wieder auf die ursprüngliche Anzahl der 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, welche/er die persönliche Strafe erhalten hat.

Wird durch Feldverweis auf Dauer die Zahl der Spieler einer Mannschaft auf weniger als 2 Feldspieler verringert, so muss das Spiel abgebrochen werden. Es gelten die Bestimmungen für Spielwertung bei verschuldetem Spielabbruch ( § 30 Abs. 3 in Verbindung mit dem Schiedsgericht ).

Wird durch ein Feldverweis auf Zeit die Zahl der Spieler einer Mannschaft auf weniger als 2 Feldspieler verringert, so ist der Verweis auszusetzen, bis ein dritter Feldspieler wieder am Spiel teilnehmen darf.

## 11. Torwart

- ☹ Der Torwart darf den Torraum nicht verlassen, es sei denn zur Abwehr des Balles. Aus der eigenen Spielhälfte kann ein Tor direkt erzielt werden. Dies gilt nicht für den Torwart, wenn dieser den Ball nach einem Toraus wieder ins Spiel bringt. Bei Anstoß und bei Spielfortsetzungen müssen alle gegnerischen Spieler mindestens 3 Meter vom Ball entfernt sein. Der Torraum entspricht dem Strafraum.
- ☹ Wenn ein Feldspieler den Ball absichtlich seinem Torwart mit dem Fuß zuspielt, ist es diesem nicht erlaubt, den Ball mit den Händen zu berühren ( Rückpassregel findet Anwendung ). Geschieht dies dennoch, ist ein indirekter Freistoß auf der Torraumlinie zu verhängen ( Ausnahme: bei G,F und E- Jugendmannschaften ). Berührt der Torwart den Ball mit der Hand, nachdem er ihn direkt durch Einrollen eines Mitspielers erhalten hat, ist ein indirekter Freistoß auf der Torraumlinie zu verhängen ( Ausnahme: G,E und F-Junioren ) Hält der Torwart den Ball länger als 6 Sekunden in den Händen, ist ebenfalls auf indirekten Freistoß zu entscheiden. Ein indirekter Freistoß ist auch dann zu verhängen, wenn der Torwart den Ball länger als 6 Sekunden mit dem Fuß führt, aber noch berechtigt ist, den Ball in die Hand zu nehmen. Dies gilt auch für den Fall, dass der Torwart den Ball zunächst außerhalb des Strafraumes mit dem Fuß angenommen hat.

## 12. Torabstoß

Der Torwart darf den Ball nur durch Werfen, Rollen oder durch flachen Abstoß ( ruhender Ball ) wieder in das Spiel bringen. Dabei muss der Ball den Strafraum/Torraum verlassen haben. Erfolgt der Torabstoß über die eigene Spielhälfte hinaus, ohne dass ein anderer Spieler den Ball berührt oder dass der Ball in der eigenen Spielhälfte den Boden ( die Bande zählt insoweit nicht ) berührt hat, so ist auf indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft von der Mittellinie aus zu entscheiden. Diese Bestimmung gilt im übrigen für jegliches Abspieldes Torwarts, wenn er zuvor den Ball kontrolliert gehalten hat. Die Vorteilsbestimmung findet Anwendung.

## 13. Freistöße

Alle Freistöße sind indirekt auszuführen. Innerhalb des Strafraumes verwirkte indirekte Freistöße für die angreifende Mannschaft sind auf der parallel zur Torlinie verlaufende Strafraumlinie von dem Punkt auszuführen, der dem Tatort am nächsten gelegen ist.

## 14. Eckball

Aus einem Eckball heraus kann ein Tor erzielt werden.

## 15. Abseits

Die Abseitsregel ist aufgehoben.

## **16. Strafstoß**

Bei der Ausführung des Strafstoßes müssen sich die Spieler außerhalb des Straf-/Torraumes und innerhalb des Spielfeldes und hinter dem Ball befinden, sowie mindestens 3 Meter vom Strafstoßpunkt entfernt sein, bis der Ball im Spiel ist. Der Strafstoß ist ohne Anlauf auszuführen, lediglich ein Ausfallschritt ist erlaubt ( Ausnahme: G,F und E-Jugend )

## **17. Einwurf**

Der Einwurf ist durch Einrollen zu ersetzen.

## **18. Punktgleichheit**

In den Staffeln spielt jeder gegen jeden. Bei Punktgleichheit von zwei oder mehreren Mannschaften in den Staffel wird wie folgt verfahren:

- 1) Tordifferenz nach dem Subtraktionsverfahren.
- 2) Bei Torgleichheit ist die Mannschaft mit den meisten erzielten Toren besser platziert.
- 3) Ist auch die Anzahl der erzielten Tore gleich, zählt der direkte Vergleich.
- 4) Gab es hier ein unentschieden, kommt es zu einem Entscheidungsschießen durch Sieben. bzw. 9-Meter Schießen aus dem Stand ohne Nachschuss mit einem Ausfallschritt. Bei diesem Entscheidungsschießen treten je Mannschaft 5 Spieler wechselweise an. Bei den Mädchen und den F,E u. D-Jugendspielern dürfen die Spieler höchstens 3 Schritte Anlauf nehmen. Bei den C,B, und A-Junioren ist nur ein Ausfallschritt erlaubt.
- 5) Ist nach je 5 Schüssen noch keine Entscheidung gefallen, treten die Mannschaften im Wechsel mit je einem Spieler bis zur Entscheidung an.
- 6) Bei drei oder mehr gleichen Mannschaften erfolgt ein Entscheidungsschießen jeder gegen jeden mit je 5 Spielern mit folgender Wertung: Es werden die erreichten Punkte addiert, je nach 5 Schützen ( Sieger 3 Punkte ). Bei einem unentschieden erhält jeder einen Punkt. Bei Punktgleichheit werden die Treffer addiert. Ist auch dann keine Entscheidung gefallen, wird gelost. An diesem Entscheidungsschießen 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 teil nimmt; ggfl. ist die Spieleranzahl 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.

## **19. Schiedsgericht**

Bei der Entscheidung von Streitfragen ist ein Schiedsgericht von 3 Personen zu bilden. Die Turnierleitung kann auch als Schiedsgericht fungieren. Die Entscheidung des Schiedsgerichts ist unanfechtbar, dies gilt auch für die Wertung der Spiele ( § 15 Seite 170 )

## **20. Nichterscheinen einer Mannschaft**

Erscheint eine Mannschaft nicht zum Turnier, wird dieses Fernbleiben als Nichtangetreten gewertet und mit einem Ordnungsgeld belegt.

## **21. Allgemeines**

Die Trainer und Betreuer sind für ihre Mannschaften verantwortlich und erkennen mit der Teilnahme am Turnier diese Durchführungsbestimmungen an.

Die örtliche Hallenordnung ist unbedingt einzuhalten. Der Aufenthalt in den Kabinen ist nur bedingt zulässig ( Besprechungen sind erlaubt ). Mängel sind der Turnierleitung zu melden.

Veranstalter ist der KJA Bad Segeberg. Der Veranstalter behält sich alle Maßnahmen für einen ordnungsgemäßen Ablauf vor. Er haftet nicht bei Unfällen jeder Art, Diebstahl sowie Verlust von Wertsachen.

Die ärztliche Versorgung wird durch das naheliegende Kreiskrankenhaus gewährleistet.