

# Anhang 1

## Hallenkreismeisterschaft (HKM) 2023/2024 der Junioren

### 1.0 **Verantwortlichkeit**

Die Mannschaftsbetreuer/innen sind mit verantwortlich für einen reibungslosen Verlauf der Spiele. Zu ihren Aufgaben gehört es insbesondere darauf zu achten, dass die Hallenordnung eingehalten wird. Klettern, toben und Ballspielen auf den Fluren und Gängen ist nicht gestattet. Die Kabinen dürfen nur zweckentsprechend genutzt werden und müssen ordentlich verlassen werden.

1.1 Nichtbeachtung zieht empfindliche Ordnungsgelder nach sich.

Bei groben Verstößen erfolgt der Ausschluss von den weiteren Hallenspielen.

Schäden, die durch grobe Fahrlässigkeit oder Nichtbeachtung der Hallenordnung entstehen gehen Zu Lasten der teilnehmenden Vereine.

1.2 Die Mannschaften müssen spätestens 30 Minuten vor Beginn des ersten Gruppenspiels oder Turnierbeginn in der Sporthalle spielfähig anwesend sein. Verspätete Anreise zieht eine Ordnungsstrafe nach sich. Darüber hinaus entscheidet das Schiedsgericht, ob die Mannschaft kampflos aus der HKM ausscheidet, wenn mehr als ein Spiel nachgespielt werden muss. Die Wertung erfolgt wie „nicht angetreten“

1.4 **Das Ausgeben oder Konsumieren von Alkohol ist bei Jugendveranstaltungen nicht gestattet.**

### 2.0 **Zuständigkeit**

Der ausrichtende Verein bestimmt den Hallenspielleiter.

Der Jugendausschuss behält sich im Bereich HKM sämtliche Entscheidungen vor ( auch evtl. die Korrektur einer Entscheidung des Schiedsgerichts) – nicht aber Entscheidungen des Schiedsrichters)

2.1 Das Schiedsgericht setzt sich aus dem Hallenspielleiter und den 2 anwesenden Schiedsrichtern zusammen.

2.2 Für Rechtsbehelfe und Entscheidungen gelten verkürzte Fristen.

### 3.0 **Vorbereitung**

Es wird Spielbericht Online angewendet. Wird im absoluten Ausnahmefall ein manuell ausgefüllter Spielbericht vorgelegt, wird dies mit einer Verwaltungsgebühr von 25 € belegt.

3.1 Vor dem 1. Spiel findet immer eine Passkontrolle statt.

3.2 Alle Mannschaften müssen 10 Minuten vor dem 1. Spiel im DFBnet freigegeben worden sein. Ohne die Freigabe kann die Spielrunde nicht gestartet werden.

3.3 10 Minuten vor dem 1. Spiel findet mit dem Schiedsrichter, sowie dem Betreuer, dem Torwart und dem Mannschaftskapitän eine Teambesprechung statt.

### 4.0 **Futsalregeln**

Es wird nach Futsalregeln mit Ausnahmen gespielt.

4.1 Die Auswechslung erfolgt in der Wechselzone vor der Auswechslbank. (Markierungen)  
Die Spieler auf der Bank müssen ein Leibchen tragen. Diese werden bei der Ein- bzw. Auswechslung von dem Spieler übergeben.

4.2 Pro Spiel kann jede Mannschaft ein Timeout für 1 Minute in Anspruch nehmen. Das kann zu jeder Zeit erfolgen, wenn die Mannschaft im Ballbesitz ist. ( Anzeige mittels eines DinA4-Bogens mit einem T drauf oder durch Handzeichen beim der Hallenspielleitung ) durch den Betreuer/Trainer.

4.3 Es wird ohne Bande gespielt. Sollte der Ball ins Ausgehen oder gegen die Bande gespielt werden, wird eingekickt.

4.4 Die letzte Spielminute wird in Netto-Spielzeit gespielt unabhängig vom Spielergebnis.

4.5 Es gilt die 6 Sekunden-Regelung. Jede Aktion (Einkick, Ecke, Freistoß oder beim Abschlag vom Torwart muss der Ball spätestens nach 6 Sekunden gespielt werden. Es gilt der Hinweis des Schiedsrichter.

### 5.0 **Schiedsrichterkosten**

Die Schiedsrichterkosten in der Vor- bzw. Zwischenrunde bei den C-Junioren bis E-Junioren werden von den teilnehmenden Mannschaften bezahlt. Es wird pro teilnehmende Mannschaft einen noch festzulegenden Betrag vor Beginn der HKM vom Schatzmeister eingezogen.

5.1 Bei den B-Junioren und der HKM-Endrunde werden die Schiedsrichter vom Kreis bezahlt.

## 6.0 **Mannschaften**

Alle in der laufenden Spielserie gemeldeten Mannschaften können an der HKM teilnehmen. Darüber hinaus können die Vereine für die HKM auch zusätzliche Mannschaften melden. Mannschaften, die ohne Wertung spielen wollen, können nicht an der HKM teilnehmen.

6.1 Für die Altersklasse der G- und F-Junioren werden Kurzzeitturniere im Rahmen von Kinderfestivals Angesetzt. Diese Spiele finden ohne Schiedsrichter statt. (Regeln siehe Anhang 2)

6.2 Es können nur Mannschaften an der HKM teilnehmen die über das DFBnet angemeldet worden sind. Verspätete Meldungen können nicht mehr berücksichtigt werden.

### 6.3 **Meldeschluss ist der 30.09.2023**

Hinweis lt. Homepage des Kreises unter: <https://kreis-hamel-n-pyrmont.nfv.de>

6.4 Die Hallenkreismeister der E- und D-Junioren spielen um die Hallenbezirksmeisterschaft. ( Ausrichter 2024 der Kreis Nienburg)

6.5 Die Altersklassen entsprechen den Durchführungsbestimmungen für Feldspiele (Siehe Jugendordnung und die Ausschreibungen des Kreises Hameln-Pyrmont)

6.6 Nichtantreten von Mannschaften wird nach den Regeln der Spiel-/Jugendordnung bestraft. Muss eine Mannschaft von der HKM zurückgezogen werden, so gelten die Bestimmungen des §24 der Jugendordnung.

## 7.0 **Spielberechtigung**

Mannschaften und Spieler, die auf Bezirksebene und höher spielen, ( Landesliga ,Bezirksliga oder Futsal-Bezirk) können nicht an der HKM teilnehmen.

Des Weiteren gilt die Festspielregel der JO/SpO und nachfolgende Bedienungen.

7.1 Bei der HKM ist ein Spieler/in nur in der Mannschaft spielberechtigt, in der die HKM begonnen hat.(Ausnahmeregelung siehe Punkt 7.2 und 7.6)

7.2 Spieler der E - B-Junioren/innen spielen sich beim Einsatz in einer höheren Altersklasse nicht fest.(z.B. C-Junioren/innen in den B-Junioren/innen) und können zwischen den Mannschaften während der HKM wechseln. Dies gilt jedoch nicht bei einem Wechsel in der höheren Altersklasse. Ein D-Junioren/innen-Spieler darf entweder nur in den C-Junioren/innen oder in den B-Junioren/innen eingesetzt werden, bzw. nur in der 1. C-Junioren/innen aber nicht in der 2. C-Junioren/innen. Spielen. (Ausnahmen regelt Punkt 7.5)

7.3 Reine Juniorinnen-Mannschaften, die bei der HKM mitspielen, werden analog den Freifeld, den jeweils jüngeren Altersklassen zugeordnet. (z.B. C-Juniorinnen bei den D-Juniorinnen)

7.4 Ausgeschlossen ist ein Wechsel von einer höheren Altersklasse in eine untere Altersklasse, (z.B. von den D-Junioren/innen in die E-Junioren/innen) sowie ein Wechsel von einer höheren Mannschaft in eine untere Mannschaft. (z.B. von C1-Junioren in C2-Junioren)

7.5 Ein Wechsel von einer unteren (z.B. 2. Mannschaft) in einer höheren Mannschaft (z.B. 1. Mannschaft) ist erst möglich, wenn die untere Mannschaft ausgeschieden ist und die höhere Mannschaft, in der nächsthöheren Spielrunden spielt.  
Beispiel: Die C2 ist im Viertelfinale ausgeschieden, Spieler/innen der C2 dürfen erst in der C1 spielen, wenn die das Halbfinale erreicht haben.

7.6 Ein Wechsel wie unter 7.5 beschrieben ist für die Endspiele/Finalrunden ausgeschlossen. (Beispiel: Die C2 scheiden im Halbfinale aus, dann dürfen Spieler/innen der C2 nicht bei den Endspielen/Finalrunden in der C1 eingesetzt werden.)

7.7 Wechselt ein Spieler/Spielerin unberechtigt die Altersklasse/Mannschaft, scheidet die Mannschaft aus der HKM aus, für die keine Spielberechtigung vorlag.

7.8 Ein Spieler/Spielerin darf pro Tag in nur einer Mannschaft spielen.

## 8.0 **Spielerzahl/Auswechseln**

Eine Mannschaft besteht bei den E - B-Junioren aus 4 Feldspielern und ein Torwart.

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

8.1 Ein Mannschaft gilt als angetreten, wenn 3 Spieler/innen und der Torwart auf der Spielfläche sind. Der im Spielbericht Online benannte Betreuer/Trainer und die Ergänzungsspieler haben auf der Mannschaftsbank Platz zu nehmen, die der eigenen Spielhälfte zugeordnet ist.

Bei den D - und E-Junioren ist ein zweiter Betreuer/Trainer gestattet.

8.2 Die Regelungen für die G- und F-Junioren regelt der Anhang 2 (Richtlinien Kinderfussball)

**Das Stehen bei den Toren, sowie das Hin- und Herlaufen an den Seiten- und Torauslinien ist nicht gestattet.**

## 9.0 Spielregeln

Anstoß: der Ball muss nicht mehr nach vorne gespielt werden. Der Fairplay-Anstoß entfällt.  
Abstoß: bei Abstoß, Abschlag oder Abwurf, ist der Ball im Spiel, auch wenn er den Strafraum noch nicht verlassen hat. ( Die Rückpassregel ist zu beachten.)

9.1 Nachdem der Ball im Seitenaus war oder die Hallendecke bzw. die Bande berührt hat, erfolgt die Spielfortsetzung mit Einkick von der Seitenlinie. Der Einkick muss aus dem Stand ausgeführt werden. Es kann kein direktes Tor erzielt werden. Der Abstand der Spieler der verteidigten Mannschaft muss mindestens 5 Meter betragen. ( G- und F-Junioren regelt der Anhang 2 )

9.2 Gespielt wird auf Tore, die 3 Meter breit und 2 Meter hoch sind

9.3 Das Grätschen am Mann ist in der Halle verboten.

9.4 Gespielt wird mit dem Futsal-Ball in der Größe 4 und dem Gewicht entsprechen der Altersklasse. In jeder Halle, in der Spiele der HKM ausgerichtet werden, sind die Bälle vom ausrichtenden Verein für die Spiele zur Verfügung zu stellen.

F- und G-Junioren	Futsal-Ball	Größe 4	290-310 Gramm
E- und D Junioren	Futsal-Ball	Größe 4	340-360 Gramm
C- und B-Junioren	Futsal-Ball	Größe 4	400-440 Gramm

9.5 Die Spielzeiten betragen:

E-Junioren 10 Minuten

D- und C-Junioren 12 Minuten

B-Junioren 14 Minuten

Die Spielzeiten für die G- und F-Junioren regelt Anhang 2

## 10.0 Spielwertung

Die Wertung erfolgt in Gruppenspielen nach Punkten. Bei Punktgleichheit entscheidet die Tordifferenz. Hier zählen die mehr geschossenen Tore. (z.B. 2:2 ist besser als 1:1)

Besteht auch da Gleichheit, entscheidet der direkte Vergleich gegeneinander. Sollte es da auch Unentschieden ausgegangen sein, findet ein schießen von der Strafstoßmarke statt.

3 Strafstöße, 3 verschiedene Spieler, im Wechsel mit max. 3 Meter Anlauf. Steht dann der Sieger Noch nicht fest, wird nach den DFB-Regel bis zur Entscheidung weiter geschossen.

10.1 Tritt eine Mannschaft nicht an, werden die Spiele mit 3 Punkten und 2:0 Toren für den Gegner gewertet. Tritt die Mannschaft an einem weiteren Spieltag nicht an, erfolgt automatisch der Ausschluss aus der HKM.

10.2 Die Spielergebnisse bei den E- bis B-Junioren müssen von ausrichtendem Verein taggleich ins DFBnet gemeldet werden.

## 11.0 Schiedsrichter

Die Ansetzung der Schiedsrichter erfolgt durch den Kreisschiedsrichterausschuss über die VSO's (sofern kein VSO vorhanden ist über die Jugendleiter)

Bei den B-Junioren und C-Junioren werden die Schiedsrichter vom KSA angesetzt.

Bei den E- und D-Junioren müssen die Schiedsrichter durch den Ausrichter gestellt werden.

Diese sind 5 Tage vor dem angesetzten Hallentermin dem KSA mitzuteilen. Sollte das nicht der Fall sein, werden diese vom KSA angesetzt. (Die Schiedsrichterspesen in diesem Fall muss dann der ausrichtende Verein bezahlen)

11.1 Die Kinderfestivals bei den G- und F-Junioren werden ohne Schiedsrichter ausgetragen.

11.2 Grundsätzlich dürfen nur geprüfte und aktive Schiedsrichter, die den Lehraabend für Hallenregeln besucht haben, eingesetzt werden. Nichtantreten der Schiedsrichter wird bestraft.

11.3 Der Hallenspielleiter trifft eine Regelung, die eine ordnungsgemäße Abwicklung der Spiele ermöglicht, wenn die Schiedsrichter nicht antreten.

11.4 Entscheidungen des Schiedsrichters sind unanfechtbar.

11.5 **Am Wochenende der Endspiele/Finalrunden um die HKM werden keine Vereinsturniere genehmigt.** (bitte den Rahmenspielplan beachten)

## 12.0 Spielerkaderliste

Alle Vereine mit mehr als einer Mannschaft in derselben AK (ausgenommen G- und F-Junioren) müssen für jede Mannschaft eine Spielerkaderliste erstellen. (z.B. Team C1, Team C2 usw.)

**Diese Listen müssen vor Beginn der HKM bis zum 10.11.23 bei den zuständigen Staffelleitern eingereicht werden.** Erst nach vollständiger Vorlage der Kaderliste werden die Spielpläne im DFBnet freigegeben und unter [www.fussball.de](http://www.fussball.de) veröffentlicht.

# Anhang 2

## Richtlinien Kinderfussball (HKM) 2023/2024

### 1.0 Allgemein

Die G- und F-Junioren spielen bei der HKM in Kinderfestivals

1.1 Es wird 4+1 gespielt. ( 4 Feldspieler und 1 Torwart)

1.2 Es wird auf Tore mit 3 Meter Breite und 2 Meter Höhe gespielt. Eine Torhöhenreduzierung ist nicht vorgesehen.

1.3 Die Spielbälle sind vom Ausrichter zu stellen.

### 2.0 Teams

Alle in der laufenden Spielserie gemeldeten Teams können an der HKM teilnehmen.

Ein Team besteht aus 4 Feldspieler/innen und 1 Torwart sowie mindestens aus 2 Rotationsspielern/innen, aber höchstens 3 Rotationsspielern/innen

3.0 Die Vorbereitungszeit beginnt 30 Minuten vor dem 1. Spiel. Das heißt dass sich alle Teams innerhalb dieser Zeit beim Hallenspielleiter anmelden müssen und dort ihren Turnierplan zu erhalten.

3.1 10 Minuten vor dem 1. Spiel findet ein Teambesprechung mit dem Trainer/Betreuer statt.

### 4.0 Spielregeln

Gespielt wird in Turnierform mit mindestens 3 Spielen. Es gibt einen Turnierplan der vor dem ersten Spiel ausgegeben wird.

4.1 Die erstgenannte Mannschaft spielt von links nach rechts und Anstoß. Es gibt keinen Fairplay-Anstoß.

4.2 Nach einem Tor wird vom Torwart aus weitergespielt. (Kein Mittelanstoß)

4.3 Tore dürfen nur innerhalb der gekennzeichneten Schusszone erzielt werden.  
(durchgezogener Kreis)

Beim Seitenaus/Bande oder beim Eckball wird der Ball immer durch Eindribbeln oder Einkick außerhalb der Schusszone wieder ins Spiel gebracht. Dabei sollten alle Gegenspieler mindestens 3 Meter Abstand zum ausführenden Spieler haben.

Beim Abstoß und Anstoß wird der Ball durch Eindribbeln oder Einkick innerhalb der eigenen Schusszone wieder ins Spiel gebracht. Dabei muss die verteidigende Mannschaft die Schusszone verlassen haben. Sollten die Trainer/Betreuer ins Spiel eingreifen wird das Spiel immer mit Eindribbeln oder Einkick an der Außenlinie, außerhalb der Schusszone, fortgesetzt.

4.4 Nach jedem erzielten Tor wechseln beide Mannschaften einen Spieler. Sollte nach 2 Minuten kein Tor gefallen sein wird spontan gewechselt.

4.5 Liegt ein Team mit 3 oder mehr Toren zurück, darf ein 4. Spieler eingewechselt werden. Das gilt so lange, bis sich der Abstand auf ein Tor reduziert hat.

4.6 Sollte ein Spiel unentschieden ausgehen, gewinnt die Mannschaft, die das letzte Tor geschossen hat.

### 5.0 Spielbälle

F- und G-Junioren	Futsal-Ball	Größe 4	290-310 Gramm
-------------------	-------------	---------	---------------

### 6.0 Spielzeit

G-Junioren	10 Minuten
------------	------------

F-Junioren	10 Minuten
------------	------------

6.1 Zwischen den Spielen gibt es 3 Minuten Wechselfpause.

### 7.0 Schiedsrichter

Es wird ohne Schiedsrichter gespielt. Die Trainer oder Betreuer fungieren als neutraler Spielleiter, die nur in besonderen Situationen eingreifen. (z.B. grobe Fouls, Streitschlichter, Hand- bzw. Foulspiel in der Schusszone) (Strafstoß innerhalb der Schusszone?)

#### 8.0 **Spielberechtigung**

Es wird Spielbericht Online angewendet. Die Mannschaftsaufstellungen müssen spätestens 10 Minuten vor dem 1. Spiel freigegeben sein.

Spieler/innen ohne einer Spielerlaubnis können an den Kinderfestivals nicht teilnehmen.

**Jörg Edema**

**Vorsitzender KJA**