



Durchführungsbestimmungen der Futsal Hallenkreismeisterschaften 2019/2020 Kreis Hersfeld- Rotenburg A- bis E- Junioren, U16 bis U12 Mädchen

1.

Die Teilnahme aller gemeldeten Mannschaften ist Pflicht! Auch bei Nichtantreten ist die Startgebühr fällig. Die Startgebühr beträgt pro gemeldeter Mannschaft 25,00 €. (Zahlung bis 15.10.2019) Nur Mannschaften bei denen die Zahlung der Startgebühr erfolgt ist, nehmen an den Hallenkreismeisterschaften teil.

Gemeldet müssen alle teilnehmenden Mannschaften bis zum 25.09.2019 haben.

Wie in den vergangenen Jahren spielen alle gemeldeten Mannschaften (egal ob erste, zweite usw.) in der Hallenrunde mit. An der Endrunde kann in den Altersklassen A- bis C-Junioren, U16 und U14 Juniorinnen nur eine Mannschaft (egal ob erste, zweite oder dritte) pro Verein teilnehmen.

2.

Soweit diese Bestimmungen keine Abweichungen vorsehen, wird bei den A- bis E-Junioren so wie bei U16 bis U12 Mädchen nach den internationalen FUTSAL-Regeln der FIFA, der Satzung und den Ordnungen des HFV gespielt.

2.1 Mannschaftsstärke

Eine Mannschaft besteht pro Spieltag aus maximal 12 Spielern einschließlich Torhüter, von denen sich fünf (4+1) gleichzeitig auf dem Spielfeld befinden dürfen. Bei Vereinen mit mehr als einer Mannschaft pro Altersklasse ist auf Punkt 7.a. zu achten.

2.2 Besonderheiten bei den F- und G-Jugend

F- und G- Junioren spielen nach den modifizierten Hallenfußballregeln des HFV (Futsal-light) Bei den G- Junioren ist Funino als Spielform zugelassen.

- F- Junioren: 5+1 Spieler
- G- Junioren 5+1 Spieler

2.3

Ballgrößen:

A- bis C- Jugend und U16:	FUTSAL-Ball Größe 4 - 440 gr.	61-63 cm Umfang
D – Jugend und U12:	FUTSAL-Ball Größe 4 - 360 gr.	61-63 cm Umfang
E – Jugend:	FUTSAL-Ball Größe 4 - 290/300 gr.	51-53 cm Umfang
F- und G – Jugend:	FUTSAL-Ball Größe 4 - 270-290 gr.	51-53 cm Umfang

2.4 Spielzeit:

Die Spielzeit pro Begegnung beträgt 1x10 Minuten. (bei 6 Teams in einer Gruppe) Bei weniger Mannschaften erhöht sich die Spielzeit pro Begegnung auf 12/15 Minuten.

3.

Für die Passkontrolle sind die Schiedsrichter am Spieltag verantwortlich. Die eingesetzten Spieler (innen) sind auf dem Spielbericht einzutragen. Für A- bis F – Jugend besteht Passzwang. Fehlende Spielerpässe am Spieltag müssen 4 Tage später beim Klassenleiter vorgelegt werden.

4.

Die Turnierleitung muss 2 FUTSAL- Bälle und Markierungshemdchen in zwei Farben bereithalten.



5.

Die Hallenleitung (Turnierleitung) ist für den Ablauf der Spiele verantwortlich - Vorkommnisse sind auf dem Spielbericht zu vermerken und dem Klassenleiter zu melden.

6.

Die Ergebnisse und Spielberichtsbögen müssen den Klassenleitern innerhalb von 3 Werktagen zugesandt werden.

7.

a. Jede Mannschaft darf maximal 2 Spieler aus der gleichen Altersklasse, des gleichen Vereins, bzw. der JSG einsetzen, die während der HKM (Vorrunde, Zwischenrunde) bereits in einer anderen Mannschaft gespielt haben. Ein Einsatz in zwei Mannschaften die am gleichen Tag in einer Gruppe spielen ist nicht möglich. Beim Einsatz in 2 Mannschaften ist auf §8 Absatz 2 der Jugendordnung zu achten. Altersübergreifend, dürfen Spieler nur in 2 Mannschaften (B- oder A-Jugend etc.) eingesetzt werden. Generell muss aber auch in der Halle auf die maximale Spielzeit für Jugendliche geachtet werden.

b. Die Nummern der Trikots müssen mit den Namen auf den Spielberichten übereinstimmen und eingehalten werden. Änderungen sind zu vermerken.

c. Punkt 7 a gilt bei den A- bis C-Junioren für die Vor- und Zwischenrunden, zur Endrunde dürfen die Teilnehmer ihre Mannschaft bis auf die maximale Mannschaftsstärke von 12 Spielern aus der ausgeschiedenen Mannschaft auffüllen.

8.

Der Hallenkreismeister von A- bis E – Junioren, U16 und U14 Juniorinnen sowie die jeweiligen Vize-Hallenkreismeister nehmen an den Regionalmeisterschaften teil. Es kann nur eine Mannschaft pro Verein an den Regionalmeisterschaften teilnehmen.

9.

Verstöße gegen die Durchführungsbestimmungen werden nach Satzung bestraft.

10.

Schiedsrichter haben keine Befugnis, die Spielpaarungen zu bestimmen. Bei Unstimmigkeiten entscheidet nur die Turnierleitung

11.

Die Vereine, die sich an den Spieltagen für den Verkauf bereit erklärt haben, stellen außerdem die Turnierleitung. Sie tragen dafür Sorge, dass die Hallen besenrein und fleckenfrei verlassen werden. Der anfallende Müll ist in eigenen Behältern abzulagern und von der Hallenleitung zu entsorgen. Die schulischen Müllgefäße dürfen nicht in Anspruch genommen werden. Auf allen Schulgeländen darf nicht geraucht werden.

12.

Schiedsrichter werden vom Kreisjugendausschuss gestellt, die Ansetzung erfolgt durch den KSA Hersfeld – Rotenburg.

13

Sicherheitsbestimmungen: Zur Vermeidung von Unfällen sind die Kleinfeldtore so im Boden zu verankern oder zu befestigen, dass ein Umstürzen der Tore in jedem Falle ausgeschlossen werden kann. Der Veranstaltende Verein ist hierfür haftbar. (**Überprüfung durch Hallenleitung und Schiedsrichter**)

14.

Zuschauer/Eltern: dürfen den Innenbereich nicht betreten!

15.

Trainer/Betreuer dürfen sich bei laufendem Spiel nur in der Coachingzone aufhalten, coachen hinter oder neben den Toren ist untersagt. Es dürfen sich max. 2 Trainer/Betreuer in der Coachingzone aufhalten.

Regeln für FUTSAL-Spiele und Turniere
der Juniorinnen/Junioren in der Halle E- bis A- Junioren sowie U12 bis U16 Mädchen

1. Allgemeine Richtlinien

Die allgemeinen Richtlinien der Durchführungsbestimmungen für Spiele und Turniere der Junioren/Juniorinnen in der Halle gelten für FUTSAL- Spiele und Turniere in der Halle entsprechend

2. Spielfeld

Die Spielfeldgröße richtet sich im Wesentlichen nach den Hallenmaßen und sollte die Länge und Breite eines Handballfeldes nicht überschreiten. Tor- und Seitenlinien sollten mindestens einen Meter von den Hallenwänden entfernt sein. Die Abgrenzung des Spielfeldes durch Banden ist nicht zulässig. Der Strafraum entspricht dem durch die durchgezogene Linie gekennzeichneten Torraum eines Handballfeldes. Die zu verwendenden Tore dürfen die Maße von drei Metern Breite und zwei Metern Höhe (Handballtor) nicht überschreiten.

Als zusätzliche Markierungen müssen auf dem Spielfeld angebracht werden:

- a.) Markierung für 10-Meter-Strafstöße und damit verbundene Abstandsmarkierung (fünf Meter links und rechts davon).
- b.) Abstandsmarkierung fünf Meter für Eckstöße.
- c.) Auswechsellinien für die Mannschaften, die in einer Breite von fünf Meter und mindestens fünf Meter von der Mittellinie entfernt vor den Auswechsellinien der Mannschaften anzubringen sind.

3. Spielball

Ein spezieller FUTSAL-Spielball ist zu verwenden. Die altersbezogenen Vorgaben zum Umfang und Gewicht bitte zu beachten.

4. Spielzeit

Die Spielzeit beträgt mindestens zehn Minuten. Sie verläuft grundsätzlich ohne Pause und Seitenwechsel. Eine Unterbrechung der Spielzeit erfolgt ggf. durch die/den eingesetzten Schiedsrichterinnen oder Schiedsrichter. Kurze Spielunterbrechungen (z.B. Seiten- u. Toraus, Tor, Foulspiel etc.) führen nicht zum Zeitstopp. Für Turnierspiele kann eine Nettospielzeit festgelegt werden. Für Finalsspiele, Platzierungsspiele oder Spiele mit Pokalcharakter kann in den Turnierbestimmungen eine angemessene Spielzeitverlängerung festgelegt werden. Kann auch hier keine Entscheidung herbeigeführt werden, kann diese durch Sechsmeterschießen erfolgen. Die gemäß § 42 der Jugendordnung festgelegte Höchstdauerdauer ist zu beachten. Bei Spielen über 15 Minuten Gesamtspielzeit haben die Mannschaften die Möglichkeit, einmal pro Halbzeit eine Time-Out-Regel in Anspruch zu nehmen. Das Time-Out ist am Zeitnehmertisch oder beim Schiedsrichter anzufordern und kann nur bei Spielunterbrechungen sowie bei Ballbesitz der beantragenden Mannschaft gewährt werden.

Die Spielzeit wird von den Schiedsrichtern gestoppt, das Spiel endet erst durch Abpfiff der Schiedsrichter.

Für Standardsituationen (siehe Nr. 5.4) sowie das Torwartspiel in der eigenen Hälfte, gilt die Vier-Sekunden Regel. Die Zeit hierfür läuft von dem Moment an, zu dem der Ball zur Ausführung bereit ist. Bei Überschreitung der Vier-Sekunden erfolgt die Spielfortsetzung durch den Gegner.

4.1 Time-out Regel

Den Teams steht bei einer Gesamtspielzeit ab 16 Minuten in jeder Halbzeit eine Auszeit von einer Minute zu. Dabei gelten folgende Bestimmungen:

- Die Offiziellen der Teams dürfen beim dritten Schiedsrichter eine Auszeit von einer Minute beantragen.
- Der dritte Schiedsrichter gewährt die Auszeit, sobald der Ball aus dem Spiel geht und das Team, das die Auszeit verlangt in Ballbesitz kommt.
- Spieler dürfen sich während der Auszeit sowohl auf dem Spielfeld als auch außerhalb aufhalten. Zum Trinken müssen sie das Spielfeld verlassen.
- Auswechselspieler müssen während der Auszeit außerhalb des Spielfeldes bleiben.
- Spieler dürfen erst ausgewechselt werden, wenn das Ende der Auszeit mit einem akustischen Signal oder einem Pfiff angezeigt wurde.
- Auch wenn ein Team die ihm zustehende Auszeit in der ersten Halbzeit nicht beansprucht, hat es in der zweiten Halbzeit nur Anrecht auf eine Auszeit.
- Bei einer etwaigen Verlängerung gibt es keine Auszeit.

5. Spielregeln

5.1 Anzahl der Spielerinnen und Spieler

Maximal dürfen sich fünf Spielerinnen oder Spieler, davon ein Torwart, auf dem Spielfeld befinden. Weitere sieben Spielerinnen oder Spieler können sich auf der Bank zum Einwechseln aufhalten.

5.2 Ein- und Auswechslung

Das Spielfeld darf nur in der Auswechselzone der jeweiligen Mannschaft verlassen und betreten werden. Das Betreten ist erst dann erlaubt, wenn die/der ausgewechselte Spieler/in oder Spieler die Seitenlinie vollständig überquert hat. Ausgewechselte Spielerinnen und Spieler dürfen jederzeit wieder eingewechselt werden. Der „fliegende Wechsel“ ohne Spielunterbrechung ist erlaubt.

Bei Verstößen erfolgt ein indirekter Freistoß für den Gegner, der von der Stelle ausgeführt wird, wo sich der Ball zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung befunden hat. Sollte sich der Ball zu diesem Zeitpunkt im Strafraum befunden haben, wird der Ball zur Freistoßausführung auf den nächstgelegenen Punkt der Strafraumlinie verlagert.

5.3 Seitenwahl und Anstoß

Grundsätzlich werden die Seitenwahl und der Anstoß vor Spielbeginn durch den Schiedsrichter ausgelöst. Die Seitenwahl kann jedoch auch durch die Festlegung in den Turnierbestimmungen erfolgen.

5.4 Standardsituationen

Bei Standardsituationen ist generell jeweils ein Abstand von fünf Metern einzuhalten. Einzige Ausnahme ist der Anstoß, bei dem der Abstand mindestens drei Meter beträgt.

Eckstoß

Nach Toraus mit letzter Ballberührung durch die verteidigende Mannschaft einschließlich des Torwarts sowie einem durch einen Einkick direkt verursachten „Eigentor“ wird das Spiel durch Eckstoß fortgesetzt. Wird bei der Ausführung gegen die 4-Sekunden-Regel verstoßen erfolgt die Spielfortsetzung durch einen Torabwurf.

Einkick

Nach einem Seitenaus wechselt der Ballbesitz. Das Spiel wird durch Einkick von der Stelle aus fortgesetzt, wo der Ball die Seitenauslinie überquert hatte. Nach Berührung der Hallendecke sowie herabragender oder herabhängender Teile wird das Spiel durch die gegnerische Mannschaft von der nächsten Stelle auf der Seitenauslinie aus mit Einkick fortgesetzt. Durch den Einkick kann ein Tor nicht direkt erzielt werden. Nach Überqueren der Torlinie ohne vorherige Berührung des Balles durch einen anderen Spieler wird das Spiel durch Torabwurf fortgesetzt. Bei einem „Eigentor“ durch Eckstoß.

Indirekter Freistoß

Nach einem Verstoß gegen die Rückpassregel folgt ein indirekter Freistoß vom Ort des Geschehens aus. Falls dieser im Strafraum liegt, wird der indirekte Freistoß von der nächstgelegenen Stelle auf der Strafraumlinie ausgeführt. Auch jeder Auswechselverstoß wird mit einem indirekten Freistoß geahndet. Dieser erfolgt von der letzten Position des Balles vor der Spielunterbrechung aus bzw., falls sich der Ball zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung im Strafraum befand, von der nächstgelegenen Stelle auf der Strafraumbegrenzung aus.

Direkter Freistoß (kumulierte Fouls)

Direkte Freistöße werden vom Ort des Geschehens ausgeführt. Zusätzlich erfolgt die Registrierung der verhängten direkten Freistöße auf einer Strichliste. Die aktuelle Anzahl der verhängten direkten Freistöße wird für jede Mannschaft offen angezeigt. (kumulierte Fouls). Ab einer bestimmten Anzahl (siehe Tabelle) von kumulierten Fouls wird anstelle jedes folgenden direkten Freistoßes unabhängig vom Ort des Geschehens ein 10-Meter-Strafstoß, verhängt.

Spielzeit	Anzahl der Fouls
10 bis 12 Minuten	ab dem 4.kumulierten Foul
13 bis 15 Minuten	ab dem 5.kumulierten Foul
ab 16 Minuten	ab dem 6. kumulierten Foul

Bei Spielen mit Halbzeitpause zählt die Spielzeit pro Halbzeit, die kumulierten Fouls werden zum Ende einer Halbzeit gelöscht. Ausnahme: Bei Verlängerung werden die kumulierten Fouls nach Beendigung der zweiten Spielhälfte nicht gelöscht und in die Verlängerung übernommen.

10m-Strafstoß

Der 10-Meter-Strafstoß erfolgt von der 10-Meter-Punkt-Markierung aus. Der ausführende Spieler muss versuchen, aus dem Freistoß direkt ein Tor zu erzielen. Er darf den Ball nicht abspielen. Nach Ausführung des Freistoßes darf kein Spieler den Ball berühren, bis dieser vom gegnerischen Torhüter berührt wurde, vom Torpfosten oder von der Querlatte abgeprallt ist oder das Spielfeld verlassen hat. Das Aufstellen einer Mauer ist nicht erlaubt. Die Spieler der gegnerischen Mannschaft müssen vom Austragungspunkt fünf Meter Abstand halten. Nur der Torwart darf sich im Strafraum aufhalten. Die ausführende Spielerin oder der ausführende Spieler sind klar zu identifizieren. Ein „Nachschuss“ ist analog der Feldfußballregelung möglich. Der Torwart darf sich dem Ausführungsort bis auf 5 Meter annähern.

Erfolgt das Vergehen näher als 10m vor dem Tor, kann die ausführende Mannschaft über den Ausführungsort entscheiden (10-Meter-Punkt oder Ort des Vergehens).

Strafstoß

Der Strafstoß ist von der Mitte der Strafraumlinie auszuführen, was einer Entfernung von sechs Metern zum Tor entspricht. Hierbei darf der Torwart die Torlinie nicht verlassen. Alle Spieler außer dem Schützen müssen sich außerhalb der Sechs-Meter-Zone und in einem Abstand von mindestens fünf Metern zum Schützen auf dem Spielfeld aufhalten. Ein „Nachschuss“ analog der Feldfußballregelung ist möglich.

Sechsmeterschießen

Sofern ein Sechsmeterschießen zur Entscheidung eines Finalspiels, eines Platzierungsspiels oder eines Spiels mit Pokalcharakter erforderlich wird, ist § 93 Spielordnung zu beachten.

Disziplinarstrafen

Eine Zeitstrafe gibt es nicht. Verwarnungen werden stets mit der gelben Karte angezeigt. Kommt es zu einer zweiten Verwarnung, führt dieses automatisch zu einer gelb/roten Karte, die den Verbleib auf der Auswechselbank nicht zulässt und einen erneuten Einsatz des Spielers erst im folgenden Spiel des Turnierverlaufes ermöglicht.



Feldverweis

Ein Feldverweis ist stets durch die Rote Karte anzuzeigen. Der Spieler kann weder im laufenden Spiel noch in den folgenden Spielen des Turniers wiedereingesetzt werden und muss die Auswechselbank verlassen.

Mannschaftsergänzung nach roter oder gelb/roter Karte

Nach zwei Minuten und nur mit Erlaubnis durch die/den Zeitnehmerinnen oder Zeitnehmer kann sich eine Mannschaft durch eine andere Spielerin oder einen anderen Spieler ergänzen. Eine Ergänzung vor Ablauf der zwei Minuten ist nach einem Gegentor möglich, jedoch nur bei bestehender Unterzahl. Die Ergänzung ist stets auf eine Spielerin oder einen Spieler pro Gegentor begrenzt.

Erzielen eines Tores

Tore können von **überall** innerhalb des Feldes erzielt werden, also auch aus der eigenen Spielhälfte. Ein Tor ist gültig erzielt, wenn der Ball die Torlinie zwischen den Torpfosten und unterhalb der Querlatte in vollem Umfang überquert, sofern das Team, das den Treffer erzielt hat, zuvor nicht gegen die Futsal-Spielregeln verstoßen hat.

Ein Tor ist nicht gültig erzielt, wenn der Torhüter des angreifenden Teams den Ball von seinem Strafraum absichtlich mit der Hand oder dem Arm geworfen oder gespielt hat und den Ball als Letzter berührt oder gespielt hat. Die Partie wird in diesem Fall mit einem Torabwurf für das andere Team fortgesetzt.

5.5 Fouls

Wie beim Fußball, Grätschen / Slidetackling (Hineingleiten) sind erlaubt, wenn der Ball alleiniges Spielobjekt ist. Ein hineingleiten in Richtung der Beine des Gegenspielers ist verboten und zieht einen direkten Freistoß nach sich.

Ausnahme: Der Torwart darf in seinem Strafraum nach dem Ball hechten.

5.6 Torwart

Der TW darf den Ball sowohl aus dem Spiel heraus (z.B. halten eines Torschuss) oder bei einem Torabwurf aus der Hand über die Mittellinie spielen.

Wird ein TW im laufenden Spiel angespielt (Voraussetzung = Er darf angespielt werden, wenn ein Gegner vorher am Ball war), darf der den Ball auch im laufenden Spiel per Fuß über die Mittellinie spielen.

5.7 Rückpassregel

Es wird auf indirekten Freistoß entschieden, wenn der TW, nachdem er den Ball auf dem Spielfeld (egal ob in eigener oder gegnerischer Spielhälfte) kontrolliert gespielt hat, den Ball in seiner eigenen Hälfte erneut berührt (per Hand oder Fuß), nachdem er von einem Mitspieler vorsätzlich zum TW zurück gespielt wurde, ohne dass inzwischen ein gegnerischer Spieler den Ball gespielt oder berührt hat.

Ein Torhüter verursacht einen indirekten Freistoß, wenn er den Ball in seiner Spielfeldhälfte nach einem Torabwurf ein zweites Mal berührt, nachdem ihm dieser von einem Mitspieler zugespielt wurde, ohne dass dieser dazwischen von einem Gegenspieler gespielt oder berührt wurde.

Torwartspiel:

Der Torhüter darf den Ball in der gegnerischen Hälfte berühren, ohne dass ihn ein Gegner vorher gespielt oder berührt hat. Mannschaften, die mit einem Flying Goalkeeper spielen, können diesen, sowohl nach einem Abspiel des Torhüters aus dem Spiel heraus, als auch nach einem Torabwurf in der gegnerischen Hälfte anspielen.

6. Ausrüstung der Spielerinnen und Spieler

Nur für den Hallensport geeignete Schuhe mit glatten Sohlen ohne Stollen, Leisten oder Absätze sind zugelassen. Der Veranstalter kann das Tragen von Schuhen mit heller und abriebfester Sohle vorschreiben.

Schienenbeschützer sind in allen Altersklassen Pflicht - Sonst k e i n e Spielberechtigung!!!

7. Spielwertung

7.1 Gruppenspiele

Gewonnene Gruppenspiele werden mit drei Punkten gewertet, für ein Unentschieden erhält jede Mannschaft einen Punkt. Die Gruppenspiele werden nicht verlängert. Die Platzierung in der Gruppe richtet sich nachfolgenden Kriterien in der aufgeführten Reihenfolge: a) erreichte Punktzahl

b) direkter Vergleich nur aus den Spielen untereinander in dieser Reihenfolge:

- erreichte Punktzahl
- Tordifferenz
- mehr erzielte Tore

c) Tordifferenz aus allen Gruppenspielen

d) mehr erzielte Tore in allen Gruppenspielen

e) Sechsmeterschießen

7.2. Finalsspiele, Platzierungsspiele und Spiele mit Pokalcharakter

Entscheidungsspiele können bei unentschiedenem Spielstand nach Ablauf der regulären Spielzeit durch eine angemessene Verlängerung ergänzt werden. Sollte auch nach der Verlängerung keine Entscheidung gefallen sein, so wird diese durch ein Sechsmeterschießen herbeigeführt. In den Turnierbestimmungen können Entscheidungen auch durch sofortiges Sechsmeterschießen unmittelbar nach der regulären Spielzeit vorgesehen werden.

7.3. Sechsmeterschiessen

Die Wettbewerbsbestimmungen können vorsehen, dass ein Sechsmeterschiessen gemäß den nachfolgenden Ausführungsbestimmungen durchgeführt wird.

7.4. Ausführung

- Der Schiedsrichter bestimmt das Tor, auf das das Sechsmeterschiessen ausgeführt wird.
- Der Schiedsrichter wirft eine Münze, und das Team, dessen Kapitän die Wahl gewinnt, entscheidet, ob es mit dem Sechsmeterschiessen beginnt oder nicht.
- Der Schiedsrichter, der zweite Schiedsrichter, der dritte Schiedsrichter und der Zeitnehmer machen sich Aufzeichnungen über die ausgeführten Sechsmeter.
- Beide Teams führen je drei Sechsmeter aus. Dabei gelten folgende Bestimmungen:
- Die beiden Teams treten ihre Sechsmeter abwechselungsweise.
- Sobald ein Team mehr Tore erzielt hat, als das andere mit den ihm zustehenden Sechsmetern insgesamt noch erzielen könnte, ist das Sechsmeterschiessen beendet.
- Wenn beide Teams nach je drei Sechsmetern keine oder gleich viele Tore erzielt haben, wird das Sechsmeterschiessen in der gleichen Abfolge so lange fortgesetzt, bis ein Team nach gleich vielen Sechsmetern beider Teams ein Tor mehr erzielt hat.
- Alle Spieler und Auswechselspieler dürfen die Sechsmeter ausführen.
- Ein Torhüter darf während des Sechsmeterschiessens durch einen beliebigen Spieler ersetzt werden.
- Jeder Sechsmeter muss von einem anderen Spieler ausgeführt werden. Ein Spieler darf erst ein zweites Mal antreten, wenn alle teilnahmeberechtigten Spieler bereits einen Sechsmeter ausgeführt haben.



- Jeder teilnahmeberechtigte Spieler darf beim Sechsmeterschiessen zu jeder Zeit seinen Platz mit dem Torhüter tauschen, sofern der Schiedsrichter entsprechend informiert wurde und der betreffende Spieler angemessen ausgerüstet ist.
- Beim Sechsmeterschiessen befinden sich nur die teilnahmeberechtigten Spieler, einschließlich Torhüter, die Schiedsrichter und der dritte Schiedsrichter auf dem Spielfeld.
- Alle teilnahmeberechtigten Spieler außer dem Schützen und den beiden Torhütern halten sich zusammen mit dem dritten Schiedsrichter in der anderen Spielfeldhälfte auf.
- Der Torhüter aus dem Team des Spielers, der einen Sechsmeter ausführt, wartet auf der gegenüberliegenden Seite der Auswechsellinien innerhalb des Spielfelds auf der Höhe der Strafstoßmarke und höchstens 5 m von dieser entfernt.
- Sofern nicht anders vermerkt, gelten beim Sechsmeterschiessen die Futsal-Spielregeln und Weisungen der FIFA-Schiedsrichterabteilung.
- Zählt ein Team am Ende des Spiels oder der Verlängerung und vor dem Sechsmeterschiessen mehr Spieler (einschließlich Auswechselspieler) als der Gegner, ist das größere Team entsprechend der Anzahl Gegenspieler zu reduzieren. Der Kapitän des größeren Teams teilt dem Schiedsrichter die Namen und Nummern der ausgemusterten Spieler mit.

8. Spielleitung

Spiele der A- und B- Junioren generell sowie der C-Junioren auf Verbandsebene sollen von zwei Schiedsrichtern geleitet werden. Im Übrigen, insbesondere bei den jüngeren Altersklassen, reicht ein Schiedsrichter aus. Zeitnahme und Registrierung der kumulierten Fouls können auch durch beauftragte Personen des Veranstalters vorgenommen werden.

9. Modus Endrunde

In den Altersklassen A- bis C- Junioren und U16 Juniorinnen nehmen 4 Mannschaften an der Endrunde teil.

In den Altersklassen D- und E-Junioren nehmen 6 Mannschaften an der Endrunde teil.

Bei den U14 und U12 Juniorinnen wird auf Grund der gemeldeten Mannschaften nur das Finale gespielt, die Spielzeit beträgt 2 x 15 Minuten.

10. Sonstiges

Diese Durchführungsbestimmungen lehnen sich an die offiziellen FUTSAL-Regeln der FIFA an. Über diese Bestimmungen hinaus gelten die einschlägigen Vorgaben des DFB und des HFV, insbesondere die Spielordnung und die Jugendordnung. Soweit nicht anders geregelt gelten zudem die Bestimmungen die durch den Verbandsschiedsrichterausschuss in einem „FUTSAL- Steckbrief“ zusammengefasst wurden

Änderungen vorbehalten, Stand Oktober 2019