



Niedersächsischer Fußballverband e. V.

Kreisfußballverband Heidekreis

Hallenfußballmeisterschaft

- FUTSAL –



AUSSCHREIBUNG DES KREISJUGENDAUSSCHUSSES

FÜR DAS SPIELJAHR 2023/2024



1. Grundsätze

Regeln, Satzungen, Ausschreibungen und Durchführungsbestimmungen

Soweit diese Bestimmungen keine Abweichungen vorsehen, wird nach den FUTSAL-Regeln, sowie der Ausschreibung des NFV-Heidekreis für das Spieljahr 2023/2024 gespielt.

Rechtsmittel gegen diese Ausschreibung sowie gegen Verwaltungsstrafen

Einsprüche gegen diese Ausschreibung sind gem. § 15 Rechts- und Verfahrensordnung binnen **sieben** Tage nach Bekanntgabe an den Vorsitzenden des Kreissportgerichts zu richten. Gegen Verwaltungsstrafen ist gem. § 24 (5) der Jugendordnung die gebührenfreie Anrufung des Bezirkssportgerichts zulässig.

2. Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigte Vereine und Spieler

Teilnahmeberechtigt sind Vereine des NFV-Heidekreis, die für den Wettbewerb gemeldet wurden und deren Spieler, sofern sie eine Spielerlaubnis für den teilnehmenden Verein besitzen. Es dürfen zudem Spieler eingesetzt werden, die eine Zweitspielberechtigung für die Feldserie besitzen. Es gilt hier der §12 der NFV-Jugendordnung. Die Spieler müssen sich vor Turnierbeginn durch einen gültigen Spielerpass legitimieren, wenn kein Spielerpass online vorhanden ist. Die Kontrolle der Spielberechtigung erfolgt durch die **Schiedsrichter**.

Altersklassen

Die im DFBNet für die FUTSAL-Meisterschaften gemeldete Mannschaften nehmen in ihren Altersklassen (siehe Ausschreibung des NFV-Heidekreis 2023/2024) an folgenden Wettbewerben teil:

- A- bis C- Junioren/-innen FUTSAL
- D- bis G- Junioren/-innen FUTSAL nach vereinfachten Regeln.

Sollte in einer Altersklasse aufgrund zu geringer Anzahl von Mannschaften in einer Staffel ein Spielbetrieb in dieser Altersklasse nicht möglich sein, behält sich der Jugendausschuss vor, diese Mannschaft in der nächsthöheren Altersklasse spielen zu lassen.



Niedersächsischer Fußballverband e. V.

Einsatz von Spielern in mehreren Mannschaften/ Festspielregelung

Ein Spieler spielt sich für die Mannschaft in der Altersklasse fest, in der er zuerst gespielt hat. Jeder Spieler darf nur in einer Mannschaft pro Altersklasse eingesetzt werden. Scheidet eine Mannschaft aus, sind die Spieler dieser Mannschaft für Mannschaften ihrer Altersklasse in der nächsten Runde spielberechtigt.

Beim Einsatz von Jugendlichen innerhalb von Mannschaften verschiedener Altersklassen der F- bis D-Junioren (jede Altersstufe, in der eine Meisterschaft ausgespielt wird, ist eine Altersklasse) findet ein Festspielen gemäß § 10 der Spielordnung/ § 5 Jugendordnung nicht statt.

Ein Turnierspieltag wird wie ein Pflichtspiel gewertet.

Staffeleinteilungen und Spielpläne

Die Staffeleinteilung, Termine für die Hallenspiele sowie die Spielpläne legt der Kreisjugendausschuss je nach den zur Verfügung gestellten Hallen fest.

3. Technische Besprechung

Die **technische Besprechung** findet für alle Mannschaften mit dem Mannschaftsbetreuer, dem Mannschaftsführer, den Schiedsrichtern und der Hallenleitung **15 Minuten vor dem ersten Spiel statt.**

4. Vereine/Mannschaft/Spieler

Eine Mannschaft der A- bis E-Junioren/innen besteht aus maximal **12** Spielern/- innen, von denen sich fünf (einschließlich Torhüter) gleichzeitig auf dem Spielfeld befinden dürfen.

Bei den G- und F-Junioren besteht eine Mannschaft ebenfalls aus maximal **12** Spielern/- innen von denen sich sechs Spieler einschließlich Torwart gleichzeitig auf dem Spielfeld befinden dürfen.

Jede an einem Turnier teilnehmende Mannschaft hat vor Turnierbeginn online den **Sammelspielbericht** vollständig auszufüllen. Und nach Möglichkeit einen Ausdruck am Spieltag mitzubringen.

Es kommt der digitale Spielerpass zur Anwendung. Die Spielerpässe sind nur dann vorzulegen, wenn keine Spielerfotos im DFBnet hinterlegt sind oder der Spielbericht Online (Sammelspielbericht) aus technischen Gründen nicht funktioniert. Alternativ hierzu kann eine ausgedruckte Spielberechtigungsliste mit Spielerfotos vorgelegt werden.



5. Turnier- oder Meisterschaftsmodus

Abhängig von den Staffeltärken kann eine Vorrunde mit regionalen Staffeln gespielt werden. Die **ersten Mannschaften einer Staffel qualifizieren** sich für die Zwischen- oder Endrunde.

Es können sich mehrere Mannschaften eines Vereins für die Zwischen- und Endrunden qualifizieren.

Scheidet eine qualifizierte Mannschaft aus irgendeinem Grund für die nächste Runde aus, kann vom KJA eine Mannschaft nachnominiert werden.

Der Gewinner der Endrunde nimmt verpflichtend an der Bezirksmeisterschaft teil, sofern diese in dieser Altersklasse ausgespielt wird

6. Spieldauer

Die **Spieldauer** beträgt grundsätzlich **1 x 15 Minuten**.

In Staffeln, in denen mit mehr oder weniger als sechs Mannschaften gespielt wird, legt der KJA bei Bedarf abweichende Spielzeiten fest.

Es wird ohne Seitenwechsel und Spielunterbrechung (Time Out) gespielt.

Die Spielzeit wird nur bei augenscheinlich längeren Unterbrechungen (z.B. Verletzungen) auf Anweisung des Schiedsrichters gestoppt. Die Entscheidung, wann das Spiel unterbrochen, wieder angepiffen und beendet wird, obliegt allein den Schiedsrichtern.

Andere Signale, wie zum Beispiel ein Signal der Hallenuhr, haben keine Bedeutung.

Jedes Spiel beginnt mit dem **Anstoß** der im Spielplan erstgenannten Mannschaft, die - von der Turnierleitung aus gesehen - von links nach rechts spielt.

7. kumulierte Fouls

A- bis C-Junioren:

Nach dem fünften Foul (also ab dem 6. Foul) wird ein 10m Freistoß verhängt.

D- bis G-Junioren

Bei D- und F-Junioren und jünger gibt es keine kumulierten Foulspele.



8. Verwarnung und Feldverweis

Verwarnung, Feldverweis auf Dauer

Der Schiedsrichter kann einen Spieler verwarnen und in schweren Verstößen auf Dauer (Gelb/Rote bzw. Rote Karte) des Spielfeldes verweisen. Bei einem Feldverweis auf Dauer, kann die betroffene Mannschaft entweder nach Ablauf von 2 Minuten oder wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt hat, wieder durch einen Spieler ergänzt werden. Bei mehreren Feldverweisen auf Dauer kann nur jeweils ein Spieler nach Eintreten des vorgenannten Tatbestands bis zum Erreichen der zulässigen Anzahl der Spieler ergänzt werden. Dies gilt allerdings nur für das Spielen in Unterzahl (nicht 4 gegen 4, 3 gegen 3).

Zeitstrafen

Eine 2-Minuten Zeitstrafe ist bei A- bis C-Junioren nicht zulässig.

Abweichend von dieser Regelung können G- bis D-Junioren bei entsprechenden Vergehen mit einer 2-Minuten Zeitstrafe bestraft werden.

Spielersperrung nach Gelb/Roter- und Roter Karte

Bei einer Gelb/Roten Karte ist der bestrafte Spieler automatisch für das nächste Turnierspiel gesperrt. Bei einer Roten Karte ist der bestrafte Spieler automatisch für den gesamten Turnierspieltag gesperrt. Der Kreisjugendausschuss entscheidet anschließend nach der Schwere des Vergehens über die Dauer der Sperre, oder es erfolgt eine Meldung an das zuständige Sportgericht.

Persönliche Strafen gegen Trainer/ Betreuer - Innenraumverweise

Teamoffizielle, welche vom Innenraum aus lautstarke Anweisungen geben, somit den Spielablauf stören oder sich dem Schiedsrichter gegenüber unsportlich verhalten, können ebenfalls verwarnet werden durch den Schiedsrichter oder durch die Gelb/Rote Karte oder Rote Karte des Innenraumes verwiesen werden.

Steht nach einem Innenraumverweis keine weitere Trainer-/Betreuungsperson, die im Spielbericht Online eingetragen sein muss, zur Verfügung, wird das Spiel abgebrochen und mit 5:0 Toren und 3 Punkten für den Gegner gewertet.

Im Innenraum dürfen sich nur Personen aufhalten, die im Spielbericht aufgeführt sind (Spieler und Teamoffizielle). Auch die Teamoffiziellen haben sich während der Spiele auf den Auswechselflächen sitzend zu befinden.



9. Turnierleitung/ Hallenaufsicht

Turnierleitung/Hallenaufsicht

Der Jugendausschuss des NFV Heidekreis benennt mit Bekanntgabe der Spielpläne den Verein, **bzw. die Spielgemeinschaften (auch wenn keine eigene Mannschaft beteiligt ist)** der für die Durchführung des Turniers und der damit verbundenen Hallenaufsicht verantwortlich ist.

Die beauftragten Vereine stellen die Hallenaufsicht und seine Turnierleitung (Zeitnehmer, Schreiber usw.). Der Aufsichtshabende hat gegenüber allen Teilnehmern Weisungsbefugnis. Der Aufsichtshabende soll nicht Betreuer einer teilnehmenden Mannschaft oder Zeitnehmer sein und muss das 18. Lebensjahr vollendet haben. Der KJA behält sich ein Eingreifen vor.

Wer trotz Aufforderung den Weisungen der Hallenaufsicht nicht nachkommt, kann durch diesen aus der Halle gewiesen werden. Die eventuell ausgefallenen Spiele werden als verloren gewertet.

Unterlagen zur Durchführung der Turniere

Die für die Hallenaufsicht benötigten Unterlagen werden auf der Homepage des NFV-Heidekreis veröffentlicht und müssen dort heruntergeladen werden. Spielpläne sind dem DFBnet (Fussball.de) zu entnehmen.

Aufgaben der Hallenaufsicht

Der durch den NFV-Heidekreis für die Hallenaufsicht benannte Verein ist für die reibungslose Durchführung des Turniers verantwortlich. Dazu gehören insbesondere:

- der Platzbau (Aufbau der Tore, Beseitigen von Hindernissen, Einrichten Auswechszonen. usw.)
- die Einhaltung des Spielplanes
- die Zeitnahme
- das Führen der Ergebnisliste
- das Herbeiführen einer Entscheidung als Teilnehmer Schiedsgericht bei Streitfragen

Überwachen der Hallenordnung

Die Hallenordnungen des Landkreises und der Gemeinden sind bei allen Spielen bindend. Neben den in den Hallenordnungen und in den Unterlagen des NFV-Heidekreis geregelten Vorgaben ist die Hallenaufsicht insbesondere für:

- das zeitgerechte Aufschließen der Halle, spätestens 1 Std vor Turnierbeginn,
- das Zuweisen und die Rücknahme von Kabinen an die Mannschaften nach erfolgter Überprüfung auf Schäden,
- die Feststellung von offensichtlichen Beschädigungen aller benutzten Bereiche der Halle vor Turnierbeginn, während des Turniers und nach Turnierende,
- das Ermitteln von Verantwortlichen bei auftretenden Schäden,



Niedersächsischer Fußballverband e. V.

- die Dokumentation von aufgetretenen Schäden (Eintragung Hallenbuch, Fotos usw.),
- die Einhaltung der Sauberkeit und Ordnung in den Außenbereichen und in der Halle während des Turniers,
- das Einhalten der Rauch- und Alkoholverbote,
- das Ausüben des Hausrechtes verantwortlich.

Ergebnismeldung/ Spielberichte

Für die Eingabe der Ergebnisse im DFBnet ist der ausrichtende Verein verantwortlich. Alle Ergebnisse müssen spätestens 60 Minuten nach dem letzten durchgeführten Spiel des Turniers im DFBnet gemeldet werden.

Es kommt ab der Saison 2019 / 2020 der Spielbericht Online zur Anwendung (Sammelspielbericht).

Ist dieses aus technischen Gründen nicht ausführbar, sind alternativ Papier-Spielberichte auszufüllen. Diese sind dann einschließlich Ergebnisliste sind innerhalb von **zwei Tagen** an den jeweils zuständigen Staffelleiter zu senden.

10. Schiedsrichter

Die Ansetzungen der Schiedsrichter erfolgt bei den D- bis A-Junioren/innen durch den zuständigen Schiedsrichteransetzer des NFV-Heidekreis.

Bei den Endrunden der E- und F-Junioren/innen erfolgt die Ansetzung durch den NFV-Heidekreis im Rahmen freier Kapazitäten. In allen anderen Runden müssen die Vereine die Schiedsrichter stellen (Betreuer).

Bei den A-bis C-Junioren/innen leiten zwei Schiedsrichter das Spiel.

Bei den D-Junioren/innen und jünger wird das Spiel durch einen Schiedsrichter geleitet. Ist kein Schiedsrichter angesetzt oder erscheint der angesetzte Schiedsrichter nicht, ist gemäß § 30 der Spielordnung zu verfahren.

Kosten werden nur für durch den NFV-Kreisverband angesetzte Schiedsrichter erstattet.

Die Spiele der U7-, U8- und U9-Junioren/innen werden nach den Prinzipien der Fair-Play-Liga ohne Schiedsrichter gespielt. Es wird den Vereinen freigestellt, einen Schiedsrichter einzusetzen, der die Grundregeln (Einkick, Abstoß/Abschlag, Eckball, im Ausnahmefall Freistoß) überwacht und den Kindern auf dem Platz im Rahmen der Grundlagenausbildung erklärt.



11. Ausstattung der Mannschaften

Jede Mannschaft muss einen Satz Trikots und einen Satz andersfarbige Markierungshemden (Leibchen) mitführen.

Die Trikots sollten eine Nummerierung aufweisen, die mit den Eintragungen im Spielbericht übereinstimmen.

Bei gleicher Spielkleidung hat die im Spielplan zuerst genannte Mannschaft andersfarbige Markierungs-Hemdchen anzulegen.

Der Torwart muss sich in seiner Spielkleidung klar und deutlich von den beiden Mannschaften unterscheiden.

12. Ausrüstung der Spieler

Ein Spieler darf keine Kleidungsstücke oder Ausrüstungsgegenstände tragen, die für ihn oder für einen anderen Spieler gefährlich sind (einschließlich jeder Art von Schmuck).

Die zwingend vorgeschriebene Grundausrüstung eines Spielers besteht aus Trikot, Hose, Strümpfen (Stutzen), Schienbeinschützern und Fußbekleidung. Alle Schuhtypen müssen mit **sauberer, nicht färbender** Sohle aus Gummi oder einem ähnlichen Material versehen sein. Dies gilt für alle Personen, die sich im Innenraum aufhalten.

Die Auswechselspieler haben auf der Auswechselbank zu sitzen und ein Leibchen (korrekt angezogen) zu tragen.

13. Besondere Spielregeln, Ballgrößen

Grundsätzlich gelten für alle Wettbewerbe die FUTSAL – Regeln. Diese sind in Kurzform im Anhang 1 dargestellt.

Spielball

Es ist in den unterschiedlichen Altersklassen mit folgenden Bällen zu spielen:

G-Jugend:	Fußball	Größe 3	290 Gramm
F- bis E- Jugend :	Futsal-light-Ball	Größe 3 oder 4	310 Gramm
D- Jugend:	Futsal-light-Ball	Größe 4	340 - 360 Gramm
C-bis A- Jugend:	Futsal-Ball	Größe 4	400 - 440 Gramm

Jeder Verein hat einen wettspielfähigen Ball mitzubringen.



Abweichende Regeln für die Altersklassen D – G-Junioren/-innen (siehe Anlage 3)

Abweichend von den FUTSAL – Regeln (Anlage 1) gelten für die Altersklassen D – G-Junioren/-innen folgende Regeln:

- Die Regel „Kumulierte Fouls“ findet keine Anwendung
- Die 4-Sekunden-Regel bei Einkick, Freistoß oder Torabwurf findet keine Anwendung
- Der Strafstoß wird von der 7 Meter-Marke ausgeführt
- Die Rückpassregel ist bei den **G- und F-Junior*innen** aufgehoben und findet keine Anwendung
- Bei den G- und F-Junioren wird mit einer Seitenbande gespielt.

14. Kostenregelung

Die Abrechnungen und Schadensmeldungen der Hallenaufsicht sind spätestens vier Tage nach der Runde dem KJA unter folgender Anschrift vorzulegen:

Florian Bluhm
Am Mönchenberg 7
29614 Soltau/ Tiegen

15. Schäden in den Hallen, Hallenordnung

Für Schäden an und in der Halle (einschl. der Sportgeräte), die in Zusammenhang mit der Durchführung des Turniers entstanden sind, haftet der durch die Hallenaufsicht für den Schaden ermittelte Verein oder Schädiger.

Die Betreuer sind für ihre Mannschaften und Spieler verantwortlich und der betreffende Verein hat für eventuelle Schäden zu haften, die durch diese verursacht wurden.

Wird ein Schaden festgestellt und kann die verantwortliche Hallenaufsicht keinen Schädiger ermitteln, haften alle am jeweiligen Hallenspieltag teilnehmenden Vereine für den Gesamtschaden.

Schäden sind im jeweiligem Hallenbuch zu vermerken und dem KJA unter Angabe von Datum, Zeit, Art des Schadens und Schädiger innerhalb von vier Tage schriftlich zu melden.

Soltau, 08. November 2023

gezeichnet Florian Bluhm
 Norddeutscher Fußballverband
 Kreis Heidekreis

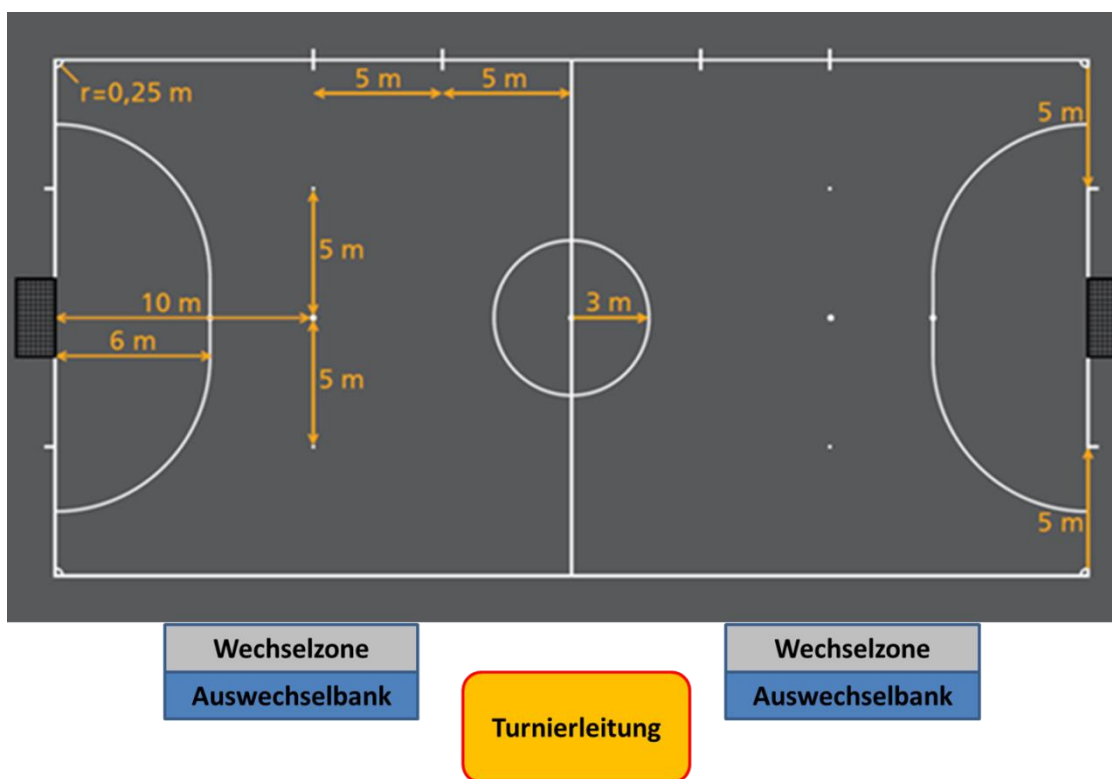
Anlage 1

Kurzfassung der FUTSAL-REGELN

(Auszug, angepasst an die Gegebenheiten im Heidekreis)

Regel 1 = Spielfeld

- Es wird ohne Bandenbegrenzungen auf Handballtore 2 x 3 m gespielt.
- Als Strafraum gilt der Torraum des Handballspielfeldes (durchgezogene Linie).
- Es existieren zwei Strafstoßmarken (6 m und 10 m).
- Es existieren zwei Auswechselzonen



Regel 2 = Ball

- Es wird ein wettspielfähiger FUTSAL-Ball der entsprechende Größe und Gewicht verwendet.
- Jede Mannschaft hat einen wettspielfähigen FUTSAL-Ball mitzuführen.
- Größe und Gewicht sind in der Nr. 13 dieser Ausschreibung geregelt
- Bei einer Fallhöhe von 2 Metern darf der Ball nach dem ersten Aufprall nicht weniger als 50 cm und nicht mehr als 65 cm aufspringen (ungefähr Kniehöhe)



Regel 3 = Zahl der Spieler

- Eine Mannschaft der A- bis E-Junioren/innen besteht aus maximal **12** Spielern/-innen, von denen sich fünf (einschließlich Torhüter) gleichzeitig auf dem Spielfeld befinden dürfen.
Bei den G- und F-Junioren besteht eine Mannschaft ebenfalls aus maximal **12** Spielern/-innen von denen sich sechs Spieler (einschließlich Torwart) gleichzeitig auf dem Spielfeld befinden dürfen.
- Bei Spielbeginn müssen mindestens 3 Spieler (einschließlich Torwart) auf dem Feld sein.
- Bei weniger als drei Spielern (einschließlich Torwart) während des Spiels, muss das Spiel abgebrochen werden.
- Der Torwart darf nur in einer Spielunterbrechung ausgewechselt werden.
- Auswechslungen der Spieler sind nur im Bereich der Auswechselzone zuzulassen.
- Eine Auswechslung kann erfolgen, wenn der Ball im oder aus dem Spiel ist.

Verstoß gegen die Auswechselbestimmungen:

- Gelbe Karte und indirekter Freistoß, wo der Ball bei Pfiff gespielt wurde.

Regel 4 = Ausrüstung der Spieler

- Jede Mannschaft muss über einen Satz Trikots und über andersfarbige Markierungshemden (Leibchen) verfügen.
- Die Trikots sollten eine Nummerierung aufweisen, die mit den Eintragungen im Spielbericht übereinstimmen.
- Bei gleicher Spielkleidung hat die im Spielplan zuerst genannte Mannschaft die Spielkleidung zu wechseln..
- Der Torwart muss sich in seiner Spielkleidung klar und deutlich von den beiden Mannschaften unterscheiden.
- Die Auswechselspieler haben auf der Auswechselbank zu sitzen und ein Leibchen (korrekt angezogen) zu tragen. Die Teamoffiziellen haben ebenfalls auf der Bank zu sitzen.

Regel 7 = Dauer des Spiels

- In den FUTSAL-Runden des KfV-Kreises Heidekreis richtet sich die Dauer des Spiels nach den vorgegebenen Spielplänen. Es gibt eine feste Spielzeit ohne Seitenwechsel.
- Im NFV-Kreis HEIDEKREIS wird ohne Auszeit gespielt.

Regel 8 = Beginn und Fortsetzung des Spiels

- Jedes Spiel beginnt mit dem Anstoß der im Spielplan erstgenannten Mannschaft, die - von der Turnierleitung aus gesehen - von links nach rechts spielt.
- Anstoß: Eine direkte Torerzielung aus einem Anstoß ist nicht möglich.
- Der Mindestabstand des Gegners beträgt beim Anstoß **3** Meter.
- Schiedsrichterball: Ablauf wie im Feld
- In den FUTSAL-Runden des NFV-Kreises HEIDEKREIS wird die Spielzeit nur bei augenscheinlich längeren Unterbrechungen gestoppt. Die Entscheidung, wann die Spielzeit zu stoppen ist, obliegt hierbei den Schiedsrichtern.
- Ball an die Decke: Spielfortsetzung erfolgt mit einem Einkick, auf der am nächsten liegenden Seitenlinie



zu Regel 12 = Fouls und unsportliches Betragen (Torwartspiel):

Ein Torwart verursacht einen indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft, wenn er eines der folgenden Vergehen begeht, d. h. wenn er:

- den Ball erneut in seiner eigenen Spielfeldhälfte berührt, nachdem ihm dieser von einem Mitspieler absichtlich zugespielt wurde, ohne dass dieser dazwischen von einem Gegenspieler gespielt oder berührt wurde,
- den Ball mit der Hand berührt oder kontrolliert, nachdem ihm ein Mitspieler den Ball absichtlich mit dem Fuß zugespielt hat,
- den Ball mit der Hand berührt oder kontrolliert, nachdem er ihn direkt nach einem Einkick von einem Mitspieler erhalten hat, den Ball länger als vier Sekunden in seiner Spielfeldhälfte mit der Hand oder dem Fuß berührt oder kontrolliert.

Regel 13 = Freistöße

- Es gibt direkte und indirekte Freistöße. Deren Ausführung erfolgt wie im Feld.
- Der Mindestabstand des Gegners vom Ort der Ausführung beträgt 5 m.
- Es gilt die 4-Sekunden-Regel, ansonsten erfolgt ein "indirekter Freistoß" für den Gegner.
- Der Arm zum Anzeigen der 4 Sekunden zur Ausführung beim Freistoß bleibt unten. Dafür werden die 4 Sekunden laut angezählt. Dies soll Irritationen zwischen einem direkten und indirekten Freistoß vermeiden.
- Bei einem Freistoß für die verteidigende Mannschaft im eigenen Strafraum ist dessen Ausführung von jedem beliebigen Punkt im Strafraum erlaubt.
- Bei einem indirekten Freistoß oder Schiedsrichter-Ball für die angreifende Mannschaft im Strafraum erfolgt die Ausführung auf der durchgezogenen Strafraumlinie.

Regel 14

Strafstoß von der 6-Meter-Marke

- Ein verhängter Strafstoß wird von der 6-Meter-Marke (durchgezogene Linie des Handballfeldes) ausgeführt.
- Der Mindestabstand der gegnerischen Spieler vom Ort der Ausführung beträgt 5 m, der Torwart steht auf der Torlinie
- Beim 6-Meter-Strafstoß entfällt das Anzählen der 4 Sekunden. Alternativ ist das Anhalten der Zeit möglich (Time-out).
- Trotz Zeitablauf muss der Strafstoß noch ausgeführt werden



Strafstoß von der 10-Meter-Marke (nach dem 5., also ab dem sechsten Foul)

- Ab dem sechsten Foul in der gegnerischen Spielfeldhälfte oder in der eigenen Hälfte vor der imaginären Linie (10 m), muss der Strafstoß von der 10-Meter-Marke ausgeführt werden.
- Ab dem sechsten Foul zwischen der 10-Meter-Marke und der Torlinie, aber außerhalb des Strafraums, kann die Mannschaft, die den Strafstoß ausführt, entscheiden, ob sie ihn von der zweiten Strafstoßmarke oder von der Stelle ausführen will, an der sich das Vergehen ereignet hat.
- Beim 10-Meter-Strafstoß entfällt das Anzählen der 4 Sekunden. Alternativ ist das Anhalten der Zeit möglich (Time-out).
- Trotz Zeitablauf muss der Strafstoß noch ausgeführt werden.

Regel 15 = Einkick

- Ball im Seitenaus: Der Einkick ersetzt beim FUTSAL das Einrollen bzw. den Einwurf.
- Der Ball muss ruhig am Boden liegen. Er muss an der Stelle, an der er das Spielfeld verlassen hat, oder höchstens 25 cm von dieser Stelle entfernt außerhalb des Spielfelds, mit dem Fuß getreten werden.
- Der Mindestabstand des Gegners vom Ausführungsort beträgt 5 Meter.
- Ein gültiges Tor kann nicht direkt erzielt werden.
- Bei der Ausführung gilt die 4-Sekunden-Regel, ansonsten erfolgt ein erneuter „Einkick“ durch den Gegner.
- Wenn aus einem Einkick der Ball zum Torwart zurückgespielt wird, zählt dies nicht als Rückpass, der Torwart darf den Ball allerdings nicht mit den Händen aufnehmen

Regel 16 = Torabwurf

- Der Torabwurf ersetzt den Abstoß.
- Der Torabwurf wird vom Torwart der verteidigenden Mannschaft mit den Händen von einem beliebigen Punkt innerhalb des Strafraums ausgeführt.
- Die Gegner müssen außerhalb des Strafraums bleiben, bis der Ball im Spiel ist.
- Ein Torabwurf über die Mittellinie ist erlaubt.
- Ein gültiges Tor kann aus dem Torabwurf nicht direkt erzielt werden.
- Beim Torabwurf gilt die 4-Sekunden-Regel. Ansonsten erfolgt ein indirekter Freistoß für den Gegner auf der Strafraumlinie.

Regel 17 = Eckstoß

- Dessen Ausführung erfolgt wie im Feld.
- Der Mindestabstand des Gegners vom Ort der Ausführung beträgt 5 m.
- Bei der Ausführung gilt die 4-Sekunden-Regel. Ansonsten erfolgt ein „Torabwurf“ für den Gegner.
- Aus einem Eckstoß kann ein Tor direkt erzielt werden.



Vorgehensweisen zur Ermittlung eines Turniersiegers in der Vor- und der Endrunde:

In den FUTSAL-Runden des NFV-Kreises Heidekreis gelten folgende Regelungen zur Ermittlung eines Turniersiegers der Vor- und Endrunde:

- Der Turniersieger und die Folgeplatzierungen werden nach Anzahl der erreichten Punkte ermittelt.
- Bei Punktgleichheit wird die Tordifferenz hinzugezogen.
- Bei gleicher Tordifferenz entscheiden die mehr geschossenen Tore.
- Bei gleicher Anzahl der Punkte, gleicher Tordifferenz und identischer Anzahl der geschossenen Tore, ist der direkte Vergleich der Mannschaften ausschlaggebend.
- Ist auch so kein Sieger zu ermitteln, wird der Sieger durch ein 6m-Schießen ermittelt:
 - Beide Mannschaften haben abwechselnd je drei Torschüsse von der 6-Meter-Strafstoßmarke auszuführen.
 - Wenn beide Mannschaften nach Ausführung von je drei Torschüssen die gleiche Anzahl von Toren erzielt haben, werden die Torschüsse in der gleichen Reihenfolge fortgesetzt, bis eine Mannschaft bei gleicher Anzahl von Torschüssen ein Tor mehr erzielt hat.
 - Alle Spieler und Auswechselspieler dürfen teilnehmen.
Ausnahme: Des Feldes verwiesene Spieler dürfen nicht am Sechsmeter-Schießen teilnehmen.
 - Jeder Sechsmeter muss von einem anderen Spieler ausgeführt werden. Ein Spieler darf erst ein zweites Mal antreten, wenn alle Teilnehmer bereits einen Sechsmeter ausgeführt haben.
 - Die Mannschaft, die zu Spielbeginn Anstoß hatte, führt den ersten Torschuss aus.
 - Nachschießen, gleichgültig, ob der Ball vom Torhüter abgewehrt wird oder vom Torpfosten bzw. der Querlatte zurückprallt, ist nicht erlaubt.



Anhang 2 der Jugendordnung (neu) Abweichende Bestimmungen für Jugendfußballspiele in der Halle (Futsal)

Der NFV regelt nachfolgend die Abweichungen von den geltenden DFB-Richtlinien für Fußballspiele in der Halle nach FIFA-Regeln im Jugendbereich (Futsal-Richtlinien Jugend).

Altersklasse	F- und jünger	E-Junioren	D-Junioren	C-Junioren	B-Junioren	A-Junioren
Bestimmung						
Effektive Spielzeit				Letzte Minute ab Bezirk verpflichtend		
Spielzeit*				Unter Beachtung der Höchst- und Mindestspielzeit		
Anzahl der Schiedsrichter****	1	1	1	2	2	2
Zeitnehmer						
Kleine Tore (3x2 m)						
Einkick statt Einwurf						
Ball	Futsal-Ball light	Futsal-Ball light	Futsal-Ball light	Futsal-Ball	Futsal-Ball	Futsal-Ball
Ballgröße & -Gewicht**	3 oder 4, bis 310 g	3 oder 4 bis 310 g	Gr. 4, 340-360 g	Gr. 4, 400-440 g	Gr. 4, 400-440 g	Gr. 4, 400-440 g
Timeout***				Timeout möglich! Muss in den Ausschreibungen festgelegt werden		
Kumulierte Fouls						
Torwart-Spiel						
Spieleranzahl/ Auswechslungen	bis sechs / beliebig					
Persönliche Strafen (gelb – gelb/rot – rot)	Mit Zeitstrafe (Kreisauschreibung)					
Bande	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein

* Die Spielzeit ist bei Turnieren altersgerecht festzusetzen.

** Bei den F-Junioren und jünger kann alternativ auch der Ball Gr. 4 / 340 – 360 g (light) zum Einsatz kommen.

*** Bei Qualifikationsturnieren für DFB-Wettbewerbe auf Landes- und Regionalebene sowie bei DFB-Endrunden ist ein Timeout verpflichtend vorzusehen.

**** Bei Spielen nach Prinzipien der FPL kein Schiedsrichter.



= Nein, wird nicht von den FIFA-Regeln übernommen.



= Gilt nur für Niedersachsen



= Ja, wie in den offiziellen FIFA-Regeln vorgesehen.



Futsal mit vereinfachten Regeln

(F - bis D - Junioren/-innen) und Fußball (G - Junioren/-innen)

1.1 Allgemeines

Soweit diese Bestimmungen keine Abweichungen vorsehen, wird nach den Fußballregeln des DFB, der Satzungen und Ordnungen, der Ausschreibung für das Spieljahr 2023/2024 des NFV Heidekreis und den Durchführungsbestimmungen des NFV sowie der Regelungen zur Durchführung der Hallenkreismeisterschaft des Kreises Heidekreis gespielt.

1.2 Spielfeld

Der Wurfkreis des Handballfeldes entspricht dem Strafraum. Bei allen Jugendspielen wird auf 3 x 2 m Tore gespielt. Der Strafstoß erfolgt von der 7-Meter-Marke.

Bei den G- und F-Junioren wird mit einer Seitenbande gespielt.

1.3 Spielball

Es ist in den unterschiedlichen Altersklassen mit folgenden Bällen zu spielen:

G-Jugend:	Fußball	Größe 3	290 Gramm
F- bis E- Jugend :	Futsal-light-Ball	Größe 3 oder 4	310 Gramm
D- Jugend:	Futsal-light-Ball	Größe 4	340 - 360 Gramm
C-bis A- Jugend:	Futsal-Ball	Größe 4	400 - 440 Gramm

Jeder Verein hat einen wettspielfähigen Ball mitzubringen.

1.4 Auswechseln von Spielern/ Mannschaftsstärken

Eine Mannschaft besteht aus höchstens **12 Spielern** pro Spieltag, von denen jeweils:

- bei den D- und E-Junioren/ -innen fünf Spieler, d. h. ein Torwart und vier Feldspieler
- und bei G- und F-Junioren/ -innen sechs Spieler, d. h. ein Torwart und fünf Feldspieler auf dem Feld sein dürfen.

Die Auswechselspieler und bis zu zwei Betreuer halten sich in der durch die Turnierleitung festgelegten Auswechselzone auf.

Die Spieler können **beliebig** oft fliegend ein- und ausgewechselt werden, wobei der einzuwechselnde Spieler erst auf das Spielfeld darf, wenn der auszuwechselnde Spieler dieses verlassen hat und zwar dort, wo er es verlassen hat (abklatschen).

Wechselzone ist nur die eigene Spielhälfte. Bei einem Wechselfehler ist das Spiel zu unterbrechen und der Spieler zu verwarren. Die Spielfortsetzung erfolgt durch indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft.

Dieser wird dort ausgeführt, wo der Ball bei der Spielunterbrechung war.



1.5 Abseitsregel

Die Abseitsregel ist aufgehoben.

1.6 Rückpassregel

Die Rückpassregel ist bei den G- und **F**-Juniorinnen und bei den G- und **F**-Junioren aufgehoben.

1.7 Regelungen bei An-, Frei- und Eckstößen

Beim Anstoß und bei der Ausführung von Frei- und Eckstößen müssen alle gegnerischen Spieler mindestens **3,00 m** vom Ball entfernt sein.
Es gibt in der Halle **direkte und indirekte** Freistöße.

1.8 Ball im Seitenaus

Hat der Ball die Seitenauslinie überschritten, ist das Spiel mit **Einkicken** fortzusetzen.

1.9 Ball im Toraus

Hat der Ball die Torauslinie überschritten, nachdem er zuletzt von einem Angreifer berührt worden war, darf ihn nur der Torwart durch Werfen, Rollen oder durch Abstoß wieder ins Spiel bringen.

Der Ball ist wieder im Spiel, wenn er den Strafraum verlassen hat. Bevor der Ball im Spiel ist, darf sich kein gegnerischer Spieler im Strafraum aufhalten. Überschreitet der Ball die Torauslinie mit Ausnahme des Teiles zwischen den Pfosten und unter der Querlatte, nachdem 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.

1.10 Decken- oder Geräteberührung des Balls

Berührt der Ball die Hallendecke, bzw. aufgehängte Geräte, erhält der Gegner einen indirekten Freistoß unterhalb des Berührungspunktes.

Bei Deckenberührung im Strafraum wird der indirekte Freistoß auf die Strafraumlinie verlegt. Bekommt der Torwart den Ball nicht unter Kontrolle (z. B. bei Faust- oder Fußabwehr und/oder prallt der Ball von der Latte an die Decke oder an aufgehängte Geräte), wird das Spiel dagegen nicht unterbrochen.

Bei Verstoß gegen die Rückpassregel ist ein indirekter Freistoß auf der Strafraumlinie zu verhängen.



1.11 Zeitstrafe/ Platzverweis

Bei besonders groben Regelverstößen kann neben der gelben oder der roten Karte durch den Schiedsrichter auch eine Zeitstrafe verhängt werden. Die Zeitstrafe beträgt zwei Minuten. Spieler die während eines Turniers eine zweite Zeitstrafe erhalten, werden von der weiteren Teilnahme am Turnier ausgeschlossen. Für die Überwachung sind die Trainer mit verantwortlich.

Ein auf Dauer des Feldes verwiesener Spieler (rote Karte) darf an den weiteren Spielen des Spieltages nicht mehr teilnehmen und ist der zuständigen Spielinstanz zu melden. Der Spieler, ist automatisch vorgesperrt.

~~Der Pass ist nicht einzuziehen.~~ Die Mannschaft darf erst im nächsten Spiel wieder aufgefüllt werden.