



# Kreis Hameln-Pyrmont

## Richtlinien für Fußballspiele in der Halle

**Die nachfolgenden Richtlinien haben Gültigkeit für die Senioren und Junioren. Sie sind ergänzend zu der NFV-Satzung und den Ordnungen, sowie den Ausschreibungen des KfV Hameln-Pyrmont für alle Vereine verbindlich.**

### 1. Allgemein

In der Halle dürfen Fußballspiele nur unter Einhaltung nachfolgender Richtlinien durchgeführt werden. Als Hallenfußballturnier wird die Veranstaltung anerkannt, an der mindestens vier Mannschaften beteiligt sind.

### 2. Veranstalter

Fußballspiele und Turniere in der Halle werden vom DFB, seinen Mitgliedsverbänden oder von Vereinen veranstaltet, die dem DFB bzw. seinen Mitgliedsverbänden angehören.

### 3. Genehmigungsverfahren

Fußballspiele in der Halle sind genehmigungspflichtig. Diese sind beim Spielleiter zu beantragen. **Die Genehmigung erfolgt durch die Ansetzung im DFBnet.**

### 4. Durchführung des Turniers

Die Leitung und Durchführung eines Turniers obliegen dem Veranstalter. Eine Turnierleitung ist zu bilden. Die beteiligten Mannschaften müssen vor Beginn eines Turniers auf die Hallenrichtlinien und die Turnierbestimmungen schriftlich hingewiesen werden.

### 5. Turniermodus

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

### 6. Sporthalle und Spielfeld

Die Sporthalle sollte so beschaffen sein, dass das Spielfeld vom Zuschauerraum abgegrenzt werden kann.

Das Spielfeld richtet sich nach den Hallenausmaßen, muss rechteckig sein und soll der DIN-Norm (20x40m) entsprechen. Wird mit Banden gespielt, so hat die Begrenzung des Spielfeldes durch eine mindestens 1 m hohe fest verankerte Bande zu erfolgen. Auch eine Hallenwand bzw. einseitige Bande ist gestattet.

Die Aufteilung des Spielfeldes erfolgt entsprechend den Fußball-Regeln; sie ist jedoch den jeweiligen Größenverhältnissen anzupassen. Das Spielfeld wird durch Seiten- und Torlinien bzw. Banden begrenzt. Als Strafraum ist ein rechteckiger Torraum abzuzeichnen, der mindestens 6 m tief sein muss. Die seitlichen Begrenzungslinien des Torraumes verlaufen mindestens 3 m seitlich der Torpfosten.

Wenn keine andere Möglichkeit besteht, kann auch ein für Handballspiele eingezeichneter Wurfkreis als Straf- bzw. Torraum Verwendung finden.

Das Tor kann 3 oder 5 m breit und 2 m hoch sein. Innerhalb des Straf- bzw. Torraumes ist ein Strafstoßpunkt zu markieren. Dieser muss bei 3 m breiten Toren 7 m, bei Toren von 5 m Breite 9 m vom Mittelpunkt der Torlinie entfernt sein. Es werden keine Eckfahnen aufgestellt. Die Eckstöße werden von den Punkten ausgeführt, an denen sich die Seiten- und Torlinien treffen.

### 7. Anzahl der Spieler

Eine Mannschaft **kann aus 15** Spielern bestehen, von denen je nach Spielfeldgröße bis zu 6 (ein Torwart und 5 Feldspieler) gleichzeitig auf dem Spielfeld sein dürfen. Das Auswechseln von Spielern ist gestattet

und sollte im Bereich der Mittellinie erfolgen. „Fliegender Wechsel“ und „Wiedereinwechseln“ sind gestattet.

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 der gelben Karte zu verwarnen. Spielfortsetzung mit indirektem Freistoß für die gegnerische Mannschaft erfolgt dort, wo der Ball bei Spielunterbrechung war.

Wird durch Feldverweis 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.

## **8. Spielberechtigung**

**Dies regelt die Ausschreibung und Durchführungsbestimmungen der Senioren unter Punkt 21.**

**Für Junioren ist die Spielberechtigung im Anhang 1 dieser Ausschreibung geregelt!**

## **9. Ausrüstung der Spieler**

Für die Ausrüstung der Spieler gelten (mit Ausnahme der Schuhe und Schienbeinschützer) die gleichen Bestimmungen wie bei anderen Fußballspielen. Die Spieler dürfen nur mit Hallenschuhen spielen. Die Schuhe müssen so beschaffen sein, dass keine Verletzungen der Mitspieler entstehen, und sie dürfen keine Stollen oder Absätze haben. Das Spielen ohne Schuhe ist nicht gestattet.

## **10. Spielleitung**

Die Spiele müssen von zugelassenen Schiedsrichtern geleitet werden. Die Ansetzungen der Schiedsrichter (quantitativ und qualitativ) nimmt ausschließlich der Schiedsrichterausschuss vor.

## **11. Spielzeit**

**Diese werden durch den Spielplan im DFBnet festgelegt.**

Keine Mannschaft darf an einem Turniertag (die gesamte Zeit aller von ihnen bestrittenen Spielen eingerechnet) länger als 180 Minuten spielen.

Die Spielzeit wird durch den Schiedsrichter oder durch einen von der Turnierleitung eingesetzten Zeitnehmer festgestellt. Über eine eventuelle Nachspielzeit entscheidet der Schiedsrichter.

Jede an einem Turnier beteiligte Mannschaft hat grundsätzlich zwischen jedem Spiel eine Pause von mindestens 15 Minuten einzuhalten.

## **12. Fußball-Regeln und Spielbestimmungen**

Der Veranstalter bestimmt unter Berücksichtigung der Hallenmaße, bis zu welcher Höhe der Ball gespielt werden darf. Verstöße werden mit einem indirekten Freistoß von der Stelle aus bestraft, die unterhalb des Punktes liegt, wo die zulässige Höhe überschritten bzw. die Decke oder herabhängende Gegenstände berührt werden.

Springt der Ball von der Decke ins Tor, bzw. überschreitet der Ball die Torauslinie, erfolgt die Spielfortsetzung mit Ab- /Eckstoß.

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. Beim Abstoß und bei Spielfortsetzungen müssen alle gegnerischen Spieler mindestens 3 m vom Ball entfernt sein.

Außerhalb seines Strafraumes ist der Torwart als Feldspieler zu behandeln.

**Bei den Junioren sind Besonderheiten zu beachten! Siehe Anhang 1 - HKM-Junioren -!**

### **12.1 Freistoß**

Alle Freistöße (nicht Strafstoß) die zwischen dem gestrichelten Halbkreis und der Torauslinie zu ahnden wären, werden auf die gestrichelte Linie vor dem Strafraum zurückverlegt.

Alle Freistöße sind indirekt auszuführen.

### **12.2 Strafstoß**

Bei der Ausführung des Strafstoßes müssen sich die Spieler außerhalb des Straf- bzw. Torraumes und innerhalb des Spielfeldes befinden sowie mindestens 3 m vom Strafstoßpunkt entfernt sein, bis der Ball im Spiel ist. Der Anlauf beträgt maximal 3 Meter.

### **12.3 Einwurf**

Der Einwurf ist durch Einrollen zu ersetzen.

**Bei den Junioren erfolgt der Einkick statt Einrollen. Siehe Anhang 1 - HKM Junioren -!**

#### **12.4 Torabstoß**

Befindet sich der Torwart im eigenen Strafraum, darf er den Ball nur dann über die Mittellinie spielen, wenn dieser in der eigenen Spielfeldhälfte den Boden oder einen Spieler berührt. Gleiches gilt, wenn er den Ball nach einem Toraus per Abstoß, Abschlag oder Abwurf wieder ins Spiel bringt.

#### **12.5 Eckstoß**

Überschreitet der Ball die Torauslinie oder Torbände, nachdem er zuletzt von einem Spieler der verteidigenden Mannschaft berührt oder gespielt wurde, so ist von einem Spieler der angreifenden Mannschaft ein Eckstoß auszuführen.

Ein Tor kann aus einem Eckstoß direkt erzielt werden.

#### **12.6 Zuspiel vom Torwart**

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 zu verhängen. Berührt der Torwart den Ball mit der Hand, nachdem er ihn direkt durch Einrollen oder Einkick eines Mitspielers erhalten hat, ist ein indirekter Freistoß zu verhängen.

Wenn der Torwart den Ball länger als fünf bis sechs Sekunden in den Händen hält, hat der Schiedsrichter dies als unerlaubte Verzögerung zu betrachten und durch indirekten Freistoß zu ahnden. Ein indirekter Freistoß ist auch dann zu verhängen, wenn der Torwart den Ball länger als fünf bis sechs 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.

#### **13. Verwarnung und Feldverweis**

Der Schiedsrichter kann einen Spieler einmal während eines Spiels 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 nicht erforderlich erscheint. Ein Feldverweis auf Dauer kann sowohl ohne vorausgegangene als auch nach erfolgter Verwarnung ausgesprochen werden. Eine Verwarnung nach einem Feldverweis auf Zeit ist unzulässig. Die Mannschaft kann wieder durch einen Spieler ergänzt werden, wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt hat, spätestens aber nach Ablauf von zwei Minuten.

Bei Feldverweis mit der roten Karte scheidet der betroffene Spieler für diesen Tag aus dem Turnier aus und ist der zuständigen Spielleitenden Stelle zu melden. Weitere Sanktionen nach Klärung des Sachverhaltes sind nicht auszuschließen.

Eine Mannschaft, die einen Feldverweis mit der roten Karte hinnehmen muss, kann wieder durch einen Spieler ergänzt werden, wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt, spätestens aber nach Ablauf von drei Minuten.

Werden 2 Spieler derselben Mannschaft gleichzeitig mit der roten Karte des Feldes verwiesen, kann bei Torerzielung des Gegners, zunächst nur 1 Spieler dieser Mannschaft ergänzt werden. Bei einer weiteren Torerzielung des Gegners kann auch der zweite Spieler ergänzt werden. Sind 3 Minuten abgelaufen, können beide Spieler wieder am Spiel teilnehmen.

Die Strafzeit wird durch den Zeitnehmer bzw. Schiedsrichter überwacht.

#### **14. Spielwertung**

Fußballspiele in der Halle werden nach den geltenden Regelungen des DFB bzw. der Mitgliederverbände gewertet.

#### **15. Spielerliste – Spielberichte**

Vor Beginn eines Turniers hat jede Mannschaft eine Spielerliste mit Nummerierung der Spieler zu erstellen und der Turnierleitung zu übergeben. Diese stellt unmittelbar nach der Veranstaltung der zuständigen Spielleitenden Stelle die Spielerlisten und Berichte zu.

#### **16. Schiedsgericht**

Für die Entscheidung von Streitfragen ist ein Schiedsgericht von 3 Personen zu bilden.

Die Turnierleitung kann auch als Schiedsgericht fungieren. Die Entscheidungen des Schiedsgerichts sind unanfechtbar. Dies gilt auch für die Wertung der Spiele.

**17. Schlussbestimmungen:** DFB und Mitgliederverbände können ergänzende Spielbestimmungen erlassen. Diese dürfen jedoch nicht dem Sinn dieser Vorschriften entgegenstehen.

## - Anhang 1 -

### Hallenkreismeisterschaft (HKM) 2022/23 der Junioren

#### 1.0 Verantwortlichkeiten

Die Mannschaftsbetreuer 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 nicht stattfindet
- die Kabinen zweckentsprechend genutzt und ordentlich verlassen werden

1.1 Nichtbeachtung zieht empfindliche Ordnungsgelder nach sich.  
Bei groben Verstößen erfolgt der Ausschluss von den weiteren Hallenspielen.

1.2 Schäden, die durch grobe Fahrlässigkeit oder Nichtbeachtung der Hallenordnung entstehen gehen zu Lasten der Vereine

1.3 Die Mannschaften müssen 15 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 kampflös aus dem Turnier/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 bei Jugendveranstaltungen ist nicht gestattet.**

#### 2.0 Zuständigkeiten

Der ausrichtende Verein bestimmt einen Hallenspielleiter.

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

2.2 Für Rechtsbehelfe und Entscheidungen gelten verkürzte Fristen.

#### 3.0 Mannschaften

**Alle in der laufenden Spielserie gemeldeten Mannschaften können an der Hallenkreismeisterschaft teilnehmen.**

Die Vereine können für die HKM auch zusätzliche Mannschaften melden.

Mannschaften, die ohne Wertung spielen, können an der HKM nicht teilnehmen.

Für die Altersklasse G- und F- Junioren werden Kurzzeitturniere im Rahmen der Fairplay-Liga angesetzt. Diese Spiele finden ohne Schiedsrichter statt.

3.1 Die Meldung muss elektronisch in der Datenbank des DFBnet erfolgen.  
Es können nur Mannschaften an der HKM teilnehmen, die hier gemeldet worden sind.  
Verspätete Meldungen werden nicht mehr berücksichtigt.

**Meldeschluss war der 30.09.2022**

Hinweis lt. Homepage des NFV-Kreises unter <https://kreis-hameln-pyrmont.nfv.de> )

Der Hallenkreismeister der E- und D- Junioren spielen um die Hallenbezirksmeisterschaft. ( 22/23 auch die Vizemeister)

**Die Bezirksmeisterschaft findet am 11.+12. März 2022 in Salzhemmendorf statt**

3.2 Die Altersklassen entsprechen den Durchführungsbestimmungen für Feldspiele.

3.3 Nichtantreten von Mannschaften wird nach den Regeln der Spiel-/Jugendordnung bestraft.

3.4 Muss eine Mannschaft von der HKM zurückgezogen werden, so gelten die Bestimmungen des §24 JO.

#### **4.0 Spielberechtigung**

Die auf Bezirksebene spielenden Mannschaften sind von der HKM ausgeschlossen. Des Weiteren gilt die Festspielregel der JO / SpO und nachfolgende Bedingungen.

- 4.1 Bei der HKM ist ein Spieler/in nur in der Mannschaft spielberechtigt, in der die HKM begonnen wurde (Ausnahmeregelung siehe Punkt 4.2 und Punkt 4.7).
- 4.2 Spieler aus dem Bereich E - D Junioren/innen spielen sich bei einem Einsatz in einer höheren Altersklasse nicht fest (z.B. D-Junior bei C-Junioren) und können zwischen den Mannschaften während der HKM wechseln. Dies gilt jedoch nicht bei einem Wechsel innerhalb der höheren Altersklassen (z.B. D-Junior darf entweder nur bei den C- Junioren oder nur bei den B- Junioren bzw. nur in der 1. C-Junioren aber nicht in der 2. C-Junioren spielen).  
Ausnahmeregelung siehe Punkt 4.6
- 4.3 Juniorinnen spielen sich in Juniorenteams nicht fest.  
**Reine Mädchenmannschaften, die bei der HKM mitspielen, werden analog dem Freifeld, den jeweils jüngeren Altersklassen zugeordnet, z. Bsp. C- Juniorinnen bei den D- Junioren usw.**
- 4.4 Ausgeschlossen ist der Wechsel von einer höheren Altersklasse in eine untere Altersklasse (z.B. von D-Junioren in E-Junioren)
- 4.5 Ausgeschlossen ist der Wechsel von einer höheren Mannschaft in eine untere Mannschaft (z.B. von C1-Junioren in C2-Junioren)
- 4.6 Ein Wechsel von einer unteren (z.B. 2. Mannschaft) in eine höhere Mannschaft (z.B. 1. Mannschaft) ist erst möglich, wenn die untere Mannschaft ausgeschieden ist und die höhere Mannschaft in der nächsthöheren Spielrunde spielt.  
Beispiel: Die D2 ist im Viertelfinale **ausgeschieden**. Spieler der D2 dürfen erst in die D1 wechseln, wenn die D1 im Halbfinale spielt.
- 4.7 Ein Wechsel, wie unter 4.6 beschrieben ist für die Endspiele/Finalrunden nicht mehr gestattet.  
Beispiel: Die D2 scheidet im Halbfinale aus. Spieler der D2 dürfen nicht bei den Spielen der D1 in der Finalrunde/dem Endspiel eingesetzt werden.
- 4.8 Wechselt ein Spieler unberechtigt die Altersklasse/Mannschaft, scheidet die Mannschaft aus der HKM aus, für die keine Spielberechtigung vorlag.  
Der Spieler ist gleichzeitig für die gesamte HKM gesperrt.
- 4.9 Ein Spieler/Spielerin darf pro Spieltag in nur einer Mannschaft spielen.

#### **5.0 Spielerkaderliste und Spielberichte**

Alle Vereine mit mehr als einer Mannschaft in derselben AK (ausgenommen G + F-Junioren), muss von jeder Mannschaft eine Spielerkaderliste erstellen (Beispiel: Team C I, Team C II, Team C III, usw.).

**Diese Listen müssen vor Beginn der HKM bis zum 13.11.22 bei den zuständigen Staffelleitern eingereicht werden! Erst nach vollständiger Vorlage der Kaderlisten werden die Spielpläne im DFBnet freigeschaltet und unter Fussball.de veröffentlicht.**

Pro Mannschaft und Turnier ist ein (1) Spielbericht in allen Altersklassen ausnahmslos vor Turnierbeginn **online komplett auszufüllen, auszudrucken**, und der Turnierleitung (Hallenspielleiter) vor Spielbeginn unaufgefordert vorzulegen.

Wird im absoluten Ausnahmefall ein manuell auszufüllender Spielbericht vorgelegt, wird dies mit einer Verwaltungsgebühr von 20,00 € belegt.

#### **6.0 Spielerzahl / Auswechseln**

Eine Mannschaft besteht bei den B-, C-, D- und E- Junioren aus 4 Feldspielern + Torwart und bei den F-, und G-Junioren aus 5 Feldspielern + Torwart.

Es können an einem Spieltag 15 Spieler/innen eingesetzt werden, die laufend ohne Spielunterbrechung von der Seitenlinie (bei einigen Hallen von der Torauslinie) der eigenen Spielhälfte ein- gewechselt werden.

- 6.1 Eine Mannschaft gilt als angetreten, wenn 3 Spieler und ein Torwart auf der Spielfläche sind.
- 6.2 Der im Spielbericht benannte Betreuer und die Ergänzungsspieler haben auf der Mannschaftsbank Platz zu nehmen, die der eigenen Spielhälfte zugeordnet ist. Bei den D- bis G- Junioren/innen ist ein zweiter Betreuer gestattet.

**Bei den F- und G- Junioren/innen müssen beide Betreuer des jeweiligen Teams – in Hallen wo dies möglich ist -, im Bereich der Mittellinie nebeneinander auf der Auswechselbank Platz nehmen, sodass sie – nur wenn nötig – sich im persönlichen Kontakt kurz abstimmen, hilfreich eingreifen, und dabei die Richtlinien der „Fair-Play-Liga“ beachten.**

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

Zuwiderhandlungen werden bei den Betreuern mit Ordnungsstrafen und bei anderen Personen mit Hallenverweis und Ordnungsstrafen für den betreffenden Verein bestraft.

## 7.0 Spielregeln

Anstoß: der Ball muss nicht mehr nach vorne gespielt werden.

Abstoß: bei Abstoß, Abschlag oder Abwurf, ist der Ball im Spiel, auch wenn er den Strafraum noch nicht verlassen hat.

Vereinfachte Regeln bei den G-Junioren und F- Junioren:

Die Rückpassregel ist aufgehoben.

Nach Toraus darf der Torwart den Ball durch abwerfen, durch Abschlag aus der Hand oder durch Abstoß wieder ins Spiel bringen. Der Torabstoß darf auch von einem Feldspieler ausgeführt werden.

Punkt 12.4 der Richtlinien für Fußballspiele in der Halle ist dabei zu beachten.

### 7.1 Einkick statt Einrollen

Nachdem der Ball im Seitenaus war oder die Hallendecke (oder Sonstiges) berührt hat, erfolgt die Spielfortsetzung mit Einkick von der Seitenauslinie, die dem Punkt am nächsten ist. 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 m betragen.

Wenn aus einem Einkick der Ball zum Torwart zurückgespielt wird, darf er den Ball nicht mit den Händen aufnehmen (analog dem Einrollen)!

7.2 Gespielt wird auf Tore, die 3m breit und 2m hoch sind

7.3 Das Grätschen in der Halle ist grundsätzlich verboten.

7.4 Gespielt wird mit dem Futsal-Ball der Größe 4 und dem Gewicht entsprechend 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.

G- Junioren =	Futsal-Ball	Größe 4 / 290-310Gramm
F- Junioren =	Futsal-Ball	Größe 4 / 290-310Gramm
E- Junioren =	Futsal-Ball	Größe 4 / 340-360Gramm
D- Junioren =	Futsal-Ball	Größe 4 / 340-360Gramm
C- u. B- Junioren =	Futsal-Ball	Größe 4 / 400-440Gramm

7.5 Die Spielzeiten:

G-, F-, und E- Junioren 10 Minuten

D- und C-Junioren 12 Minuten

B- Junioren 15 Minuten

### 7.6 Die letzte Spielminute

Die letzte Spielminute erfolgt als Nettospielzeit, wenn nicht eine der Mannschaften mit mindestens 3 Toren führt. Wenn der Ball aus dem Spiel ist, und bei jeder Unterbrechung durch SR-Pfiff wird von der Regie die Zeit gestoppt.

## **8.0 Spielwertungen**

Die Wertung erfolgt in den Gruppenspielen nach Punkten.

Bei Punktgleichheit entscheidet das Torverhältnis (Differenz). Hier zählen die mehr geschossenen Tore (z.B. 2:2 ist besser als 1:1)

Besteht auch dabei Gleichheit, entscheidet der direkte Vergleich gegeneinander.

Sollte auch dieses Spiel 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-Regeln bis zur Entscheidung weiter geschossen.

8.1 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.

8.2 Der ausrichtende Verein ist für die Abgabe einer Endtabelle verantwortlich in der jede Mannschaft einem eindeutigen Tabellenplatz zugeordnet ist.

## **9.0 Schiedsrichter**

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

Bei den C- und B- Junioren wird ein (1) SR pro Turnier vom KSA angesetzt.

Weitere Schiedsrichter, die durch den Ausrichter gestellt werden müssen, sind spätestens 5 Tage vor dem angesetzten Hallentermin dem KSA mitzuteilen. Sollte dieses nicht der Fall sein, so setzt der KSA einen Schiedsrichter an, der vom ausrichtenden Verein bezahlt wird. Dieses gilt auch für E und D Junioren.

Vor jedem Turnier (Spielpaarung) ist zwingend eine gründliche Pass- und Gesichtskontrolle durchzuführen!

Für die Finals Spiele (Turniere) der Altersklasse B- bis E- Junioren, werden die SR generell vom KSA angesetzt.

Ausschließlich für die verbandsseitig angesetzten SR erfolgt die Abrechnung über den Kreisfußballverband.

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

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

9.3 Entscheidungen der Schiedsrichter sind unanfechtbar.

10.0 Am Wochenende der Endspiele um die Hallenkreismeisterschaft werden keine Vereinsturniere genehmigt (bitte den Rahmenspielplan beachten)!!

**Jörg Edema**  
**Vorsitzender KJA**