



# JFK CUP!

Hier kommen die Kleinen ganz groß raus!



## NIEDERSÄCHSISCHERFUSSBALLVERBAND E. V.

Hallen-Spielregeln und Durchführungsbestimmungen für das Jugendturnier des MTV Riede  
Die Spielausschüsse des MTV Riede hat beschlossen, die nachfolgenden Regeln für das Jugendhallenturnier festzulegen.

Die Regelungen sind in Anlehnung an die " Rahmen-Richtlinien für Fußballspiele in der Halle " vom Niedersächsischen Fußballverband, sowie den Erfahrungen aus den vergangenen Hallenserien entstanden.

### 1. Veranstalter

- MTV Riede

### 2. Durchführung

- Für die Überwachung und Durchführung wird vom Veranstalter MTV Riede, an den Spiel und Turniertagen, die Turnierleitung und Hallenaufsicht vor Ort übernommen.

### 3. Sporthalle / Spielort

- Es darf nur in sauberen Turnschuhen, die eine nichtfärbende Sohle haben, gespielt werden.
- Das Spielen ohne Schuhe ist nicht gestattet.
- Das Mitführen von Getränkeflaschen oder Getränkedosen hinter der Torauslinie ist aus Sicherheitsgründen nicht erlaubt.
- Die Betreuer bzw. Trainer haben darauf zu achten, dass mitgebrachte Getränkeflaschen oder Getränkedosen so geöffnet bzw. abgestellt werden, dass der Fußboden und Kleidungsstücke nicht verschmutzt bzw. beschädigt werden.
- Den Anordnungen der Hallenaufsicht / Turnierleitung und der Hausmeister, bezogen auf das Verhalten in und vor der Sporthalle, ist unbedingt Folge zu leisten. Nichtbeachtung dieser Anordnungen, kann zum sofortigen Ausschluss der entsprechenden Mannschaft führen!
- Für verlorene Kleidungsstücke und Wertgegenstände wird keine Haftung übernommen.
- In den Gängen und Kabinen ist das Ball spielen untersagt

### 4. Spielplan / Spielmodus / Spielzeit

- Alle Daten ergeben sich aus der Ausschreibung und den Spielplänen.

### 5. Spielleitung

- Alle Spiele werden mit neutralen geprüften Schiedsrichtern besetzt.

### 6. Spielball

- Der Spielball wird in Größe und Gewicht dem normalen Spielball entsprechen.

### 7. Spielregeln

- Die Rückpassregel besagt, dass es dem Torwart nicht gestattet ist, den Ball mit seinen Händen aufzunehmen oder zu berühren, wenn es sich dabei um ein kontrolliertes Zuspiel mit dem Fuß oder einen Einwurf durch einen Mitspieler der eigenen Mannschaft handelt. Ein Zuspiel mit dem Kopf oder anderen Körperteilen hingegen ist erlaubt, sofern dies nicht in der Absicht der Umgehung der Regel erfolgt (z.B. Spieler 1 lupft den Ball in Kopfhöhe zu Spieler 2, welcher den Ball dann zum Torwart köpft).
- Der Torwart darf den Strafraum verlassen und ins Spiel eingreifen.
- Die Abseitsregel ist aufgehoben.
- Bei 5m Toren ist der extra abgeklebte Bereich der Strafraum.
- Die im Spielplan zuerst genannte Mannschaft hat Anstoß und muss ggf. die Leibchen

# JFK CUP!

Hier kommen die Kleinen ganz groß raus!

- anziehen.
- Aus der eigenen Spielhälfte kann ein Tor direkt erzielt werden. Dies gilt nicht für den Torwart bei einem Abwurf oder wenn dieser den Ball nach einem Toraus wieder ins Spiel bringt.
- Beim Anstoß und bei der Ausführung von Frei-, Straf- und Eckstößen müssen die Spieler der gegnerischen Mannschaft, mindestens 3 Meter vom Ball entfernt sein.
- Alle Freistöße sind indirekt auszuführen, außer dem Strafstoß.
- Berührt der Torwart oder ein Mitspieler den Ball vor Überschreiten der eigenen Torauslinie, so erfolgt ein Eckstoß.
- Aus einem Eckstoß kann ein Tor direkt erzielt werden.
- Bei einem Seitenaus ist der Ball einzurollen.
- Vergehen im Strafraum durch die verteidigende Mannschaft, werden gemäß den Fußballregeln des DFB ( wie in der Feldserie ), mit einem Strafstoß oder einem indirekten Freistoß, zugunsten der angreifenden Mannschaft geahndet.
- Die Ausführung des indirekten Freistoßes für die angreifende Mannschaft hat von der Strafraumlinie zu erfolgen.
- Der Freistoß für die verteidigende Mannschaft, kann bis auf Strafraumlinie vorgelegt werden, wenn der Regelverstoß im 9m Strafraum erfolgte.
- Bei 5m Toren ist der Strafstoß vom 9m Punkt auszuführen, wobei es keine Anlaufbeschränkung gibt.
- Hat der Ball die Torauslinie überschritten, nachdem er zuletzt von einem Angreifer berührt wurde, wird der Ball durch Abwurf oder Abstoß vom TW wieder ins Spiel gebracht. Es muss ein anderer Spieler den Ball in der eigenen Hälfte berühren.
- Erfolgt der Abstoß oder Abwurf über die eigene Spielfeldhälfte hinaus, ohne das ein anderer Spieler den Ball berührt hat, so ist auf indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft von der Mittellinie aus zu entscheiden. Dieses gilt auch wenn der Ball vom Torwart gefangen und kontrolliert wird.
- Der Ball ist wieder im Spiel, wenn er den Strafraum verlassen hat. Kein gegnerischer Spieler darf sich im Strafraum aufhalten, bevor der Ball im Spiel ist.
- Berührt der Ball die Hallendecke oder von dieser herabhängende Teile, so ist das Spiel mit einem indirekten Freistoß, auch nach einem Latten- oder Pfostenschuss, fortzusetzen.
- Seitliche Hindernisse ( wie z. B. Basketballkörbe, Seile usw. ) führen nicht zur Spielunterbrechung.
- Es muss mit Schienenbeinschützern gespielt werden! Das Spielen ohne Schienenbeinschützer ist aus versicherungstechnischen Gründen nicht erlaubt.
- Der Schiedsrichter ist berechtigt, die Spielzeit durch das Zeichen " TIME OUT " zu unterbrechen.
- Aus einem Anstoß kann direkt ein Tor erzielt werden. Der Anpfiff des Schiedsrichters muss aber abgewartet werden.

## 8. Anzahl der Spieler

- Eine Mannschaft spielt mit 1 Torwart und 4 Feldspieler
- Das Ein- und Auswechseln von Spielern ist nur von der eigenen Torauslinie gestattet.
- Der auszuwechselnde Spieler muss das Spielfeld verlassen haben, bevor ein anderer Spieler das Spielfeld betritt. Es kann beliebig oft ein- und ausgewechselt werden. Eine Spielunterbrechung ist nicht erforderlich.
- Hat eine Mannschaft mehr als die zulässige Anzahl von Spielern auf dem Feld, ist das Spiel zu unterbrechen. Für die Dauer von 2 Minuten muss diese Mannschaft mit einem Spieler weniger, als zulässig spielen. Der Trainer / Betreuer kann den Spieler bestimmen, der die Zeitstrafe zu verbüßen hat. Spielfortsetzung mit indirektem Freistoß für den Gegner erfolgt dort, wo der Ball bei der Spielunterbrechung war.



# JFK CUP!

Hier kommen die Kleinen ganz groß raus!



## 9. Spielberechtigung

- Es dürfen nur Spieler eingesetzt werden, die eine ordnungsgemäße Spielerlaubnis für den teilnehmenden Verein haben.

## 10. Verwarnung / Feldverweis

- Es gibt keine Verwarnung. Es wird sofort eine „2 Minuten-Zeitstrafe“ ausgesprochen.
- Die Strafzeit wird durch den Schiedsrichter überwacht.
- In einem Spiel, in dem ein Spieler eine zweite Zeitstrafe erhält, ist es eine Tagesturniersperre.
- Die Mannschaft, die es getroffen hat, kann sich nach Ablauf der Zeitstrafe wieder vervollständigen.
- Spieler, die auf Dauer des Feldes verwiesen sind ( „Rote Karte,“ ) erhalten eine Tagesturniersperre und dürfen nicht mehr ersetzt werden, d. h. die Mannschaft muss die Restspielzeit in Unterzahl spielen!
- Wer beim Abpfiff seine Zeitstrafe noch nicht abgesessen hat, darf am Entscheidungsschießen nicht teilnehmen. Dieses gilt auch für Spieler, die eine Tagesturniersperre erhalten haben.

## 11. Spielwertung

- Fußballspiele in der Halle werden nach geltenden Regelungen des DFB bzw. NFV gewertet.
- Gewonnen = 3 Pkt. / Unentschieden = 1 Pkt.
- Bei Punktgleichheit ist die Mannschaft besser platziert, die mehr Tore geschossen hat.
- Bei gleicher Anzahl der geschossenen Tore entscheidet die Tordifferenz.
- Ist auch die Tordifferenz gleich, findet ein Neunmeterschießen statt.
- Bei einem Entscheidungsschießen müssen 3 Spieler abwechselnd schießen. Bis zur Entscheidung, wird mit einem weiteren Spieler fortgesetzt, der noch nicht beteiligt war.
- Wenn die Anzahl der Spieler, die beim Abpfiff auf dem Spielfeld sind, geringer ist, wie die Anzahl der Schützen, so muss die Mannschaft, die mehr Spieler auf dem Spielfeld hat, die Anzahl von Schützen aus dem Spiel nehmen ( siehe Punkt 10 der Ausschreibung ).

## 12. Spielberichte / Ergebnisse

- Von allen Vereinen ist ein Spielberichtsbogen vor Beginn der Spiele auszufüllen und vom Betreuer / Trainer sowie vom Mannschaftsführer zu unterschreiben.
- Die ausgefüllten Spielberichte werden dann gemeinsam mit den Spielerpässen bei der Turnierleitung abgegeben

## 13. Turnierleitung ( Aufgaben )

- Werden Verstöße festgestellt oder gibt es Unstimmigkeiten, entscheidet die Turnierleitung.
- Die Turnierleitung nimmt die Spielzeiten und beendet das Spiel durch ein Zeichen.
- Sie wertet die Ergebnisse aus und fertigt die Tabellen.