



Hallenkreispokal 2017/2018 des FVM-Kreises Sieg



Turnierordnung

1. Alle Turniere im Rahmen des Hallenkreispokals werden nach der DFB-Richtlinie für Fußballspiele in der Halle und den Regeln der FVM-Jugendordnung und den Durchführungsbestimmungen des Kreises Sieg ausgetragen.

In den Altersklassen E und D gelten die FIFA-Futsal-Spielregeln in Verbindung mit den FVM-Anpassungen (siehe Anhang).

In den Altersklassen G und F wird nach Fair-Play-Regeln gespielt.

2. Der Turniermodus je Altersklasse gestaltet sich wie folgt:

G-Junioren	Es finden 3 separate Turnierrunden mit jeweils 7 Mannschaften statt.
F-Junioren	Aus vier Vorrundengruppen à 5 Mannschaften qualifizieren sich die Gruppenersten und -zweiten für die Finalrunde mit 8 Teams.
E-Junioren	Aus vier Vorrundengruppen à 6 Mannschaften qualifizieren sich die Gruppenersten und -zweiten für die Finalrunde mit 8 Teams.
D-Junioren	Der genaue Modus wird nach dem Mannschaftsmeldeschluss am 13.12.2017 bekannt gegeben. Für die Finalrunde werden sich 8 Teams qualifizieren.

3. Einteilung der Altersklassen:
Es wird auf die Seite 113 des Terminkalenders des Kreises Sieg hingewiesen.

4. Eine Mannschaft kann aus bis zu 12 Spieler(innen) bestehen. Bezüglich der Anzahl der Feldspieler/-innen wird auf das FVM-Regelwerk verwiesen (5 F-Spieler plus 1 TW).

Altersklassen mit Futsal-Regeln:

Der Wechsel eines Spielers/einer Spielerin ist innerhalb einer Wechselzone zu vollziehen. Es kann fliegend gewechselt werden. Ausgewechselte Spieler(innen) dürfen wieder eingewechselt werden. Befinden sich zu viele Spieler(innen) eines Teams auf dem Platz, wird das Spiel unterbrochen. Der/die Spieler(in), der/die sich unerlaubt auf dem Platz befindet, wird mit einer gelben Karte verwarnet. Das Spiel wird mit einem Freistoß fortgesetzt (Art der Ausführung (direkt/indirekt s. Regelübersicht zur jeweiligen Altersklasse)).

5. Der Spielbericht ist für jede teilnehmende Mannschaft vollständig auszufüllen und vor Beginn des ersten eigenen Spieles bei der Turnierleitung abzugeben. Die Spielerpässe sind der Turnierleitung unaufgefordert vorzulegen.
6. Es dürfen Spielerinnen und Spieler teilnehmen, die einen gültigen Spielerpass für ihren Verein vorlegen können und am Veranstaltungstag für Freundschaftsspiele spielberechtigt sind. Beim Finalturnier dürfen auch spielberechtigte Akteure zum Einsatz kommen, die an vorherigen Turniertagen nicht mitgewirkt haben.



Hallenkreispokal 2017/2018 des FVM-Kreises Sieg



7. Die im Spielplan erstgenannte Mannschaft hat Anstoß und spielt von der Turnierleitung aus gesehen von links nach rechts.
8. In allen Altersklassen wird auf Hallenhandballtore (3x2 Meter) gespielt.
9. Der für Hallenhandball gekennzeichnete Wurfkreis dient als Straf- bzw. Torraum.
10. In den Altersklassen G und F werden alle Freistöße indirekt ausgeführt. Bei Ausführung des Freistoßes müssen alle gegnerischen Spieler mindestens 3 Meter vom Ball entfernt sein. Für die übrigen Altersklassen wird auf die FVM-Futsal-Regeln hingewiesen.
11. In den Altersklassen G und F wird der Strafstoß aus einer Entfernung von 7 Metern ausgeführt.
Für die übrigen Altersklassen wird auf die FVM-Futsal-Regeln hingewiesen.
12. Berührt der Ball während des Spiels die Hallendecke oder von dort herabhängende Gegenstände, wird das Spiel mit einem Einkick (Futsal) bzw. indirektem Freistoß der gegnerischen Mannschaft fortgesetzt. Springt der Ball von der Decke ins Tor, erfolgt die Spielfortsetzung mit Ab- bzw. Eckstoß.
13. Tore können auch aus der eigenen Hälfte direkt erzielt werden.
14. Soweit es die Hallengegebenheiten zulassen wird bei den G- und F-Junioren mit einer Seitenbande gespielt.
Für die übrigen Altersklassen wird auf die FVM-Futsal-Regeln hingewiesen.
15. Bei den G- und F-Junioren mit der Ballgröße 3 gespielt.
Für die übrigen Altersklassen wird auf die FVM-Futsal-Regeln hingewiesen.
16. Torhüter/innen dürfen Bälle nur einrollen oder einwerfen (Ausnahme: G- und F-Jugend). Der vom/von der Torhüter/-in ins Spiel gebrachte Ball muss **nicht** in der eigenen Hälfte von einem Mitspieler/ einer Mitspielerin berührt werden.
17. Ein auf Dauer des Feldes (rote Karte) verwiesene(r) Spieler(in) wird für die gesamte Turnierfolge des Hallenkreispokals gesperrt. Ob ein darüber hinausgehendes Strafmaß erforderlich ist, entscheiden die Staffelleiter der betroffenen Altersklasse und/oder das Kreisjugendsportgericht.
Die betroffene Mannschaft kann nach Ablauf von 2 Minuten wieder durch eine(n) Spieler(in) ergänzt werden.
Eine Zeitstrafe bei einem Platzverweis auf Zeit (gelb/rot) beträgt 2 Minuten.
Zeitstrafen enden nach Ablauf, durch Spielende oder bei Torerzielung des Gegners.



18. Es gilt die 3-Punkte-Regelung für einen Sieg. Bei einem Unentschieden erhält jede Mannschaft einen Punkt. Bei Punktgleichheit nach den Gruppenspielen entscheidet zunächst der direkte Vergleich über die Reihenfolge der Platzierung.
 Hierzu wird eine Tabelle der punktgleichen Mannschaften gebildet.
 Kann dadurch keine eindeutige Reihenfolge gebildet werden, entscheidet das Torverhältnis der Primärtabelle. Bei gleicher Tordifferenz entscheidet die Anzahl der geschossenen Tore, wobei mehr erzielte Treffer den Vorrang haben.
 Führt diese Regelung nicht zu einer Entscheidung, so wird die Platzierung in einem Strafstoßschießen ermittelt.
19. Die Finalsiege werden bei einem Unentschieden nach der regulären Spielzeit durch Strafstoßschießen entschieden.
20. Bei den Strafstoßentscheidungen nach den Regeln 16 und 17 stellt jedes Team drei Schützen und einen Torwart. Die genannten Schützen treten bis zur Entscheidung gegeneinander an. Die Reihenfolge kann pro Durchgang verändert werden.
21. In den Altersklassen G und F wird ohne Schiedsrichter nach den Grundsätzen des Fairplay-Gedankens gespielt. In den übrigen Klassen werden die Turnierspiele von angesetzten Schiedsrichtern geleitet. Tatsachenentscheidungen der Schiedsrichter sind nicht anfechtbar.
22. Die Turnierleitung übernimmt der gastgebende Verein, der in Zweifelsfällen den Turnierbetreuer des KJA Sieg kontaktiert. Bei Einsprüchen, die unmittelbar nach Spielende zu erheben sind und in Zweifelsfällen, entscheidet die Turnierleitung mit bindender Wirkung.
23. Vereine, deren Mannschaften nicht antreten, können seitens des KJA mit einem Ordnungsgeld belegt werden. Siehe hierzu auch TK, Ziffer 17, Seite 126 die letzten drei Abschnitte.
24. Tritt eine Mannschaft zu einem Spiel nicht an oder wird ein Spiel abgebrochen, erfolgt Spielwertung mit 3 Punkten und 2:0 Toren für den Gegner. Bei Spielabbruch wird mit dem Spielstand zum Zeitpunkt des Abbruchs gewertet, wenn es für das Team, welches den Abbruch nicht verschuldet hat, günstiger ist.
25. Speisen und Getränke dürfen nicht mit in die Sporthallen/auf die Tribünen genommen werden. Das Betreten des Raumes unterhalb von Tribünen ist untersagt!
26. Der Fußballverband Mittelrhein und der gastgebende Verein übernehmen keine Haftung für abhanden gekommene oder beschädigte Gegenstände.
 Beide Institutionen weisen ausdrücklich darauf hin, dass für Besucher eines Hallenturniers es zu einer hinnehmbaren Gefährdung gehört, ggf. von umher fliegenden Bällen getroffen zu werden.



Hallenkreispokal 2017/2018 des FVM-Kreises Sieg



Futsal-Regeln in Kurzzusammenfassung

Spielfeld	40 x 20 m ohne Bande, aber mit Seitenlinien
Tore	Handballtore 3 x 2m
Schiedsrichter	2 Schiedsrichter mit der gleichen Aufgabenstellung leiten von der Seitenlinie (bei E-Junioren ggf. 1 Schiedsrichter)
Spielzeit	Ist dem Spielplan zu entnehmen.
Anstoß	Fairplay-Anstoß bzw. Spiel nach vorne - mindestens 3 m Abstand zum Ball
Freistoß	direkte und indirekte Freistöße - mindestens 5 m Abstand zum Ball
Einkick	Einkick von bzw. unmittelbar hinter der Seitenlinie - mindestens 5 m Abstand zum Ball
Abwurf	Torabwurf - Spielfortsetzung nach überschreiten der Torlinie
Torwart	Spiel zum Torwart erlaubt, wenn der Ball nach Abwurf von einem Gegner berührt worden ist - nach Ballkontrolle des Torwarts in der eigenen Spielhälfte Abspiel innerhalb von 4 Sekunden.
4-Sekunden-Regel	Standards (Frei-, Eckstoß, Einkick, Abwurf) müssen innerhalb von 4 Sekunden ausgeführt werden - sonst Wechsel Ballbesitz
Auswechslung	Einwechslung eines Spielers erfolgt erst nach Verlassen des Spielfeldes des ausgewechselten Spielers innerhalb der Wechselzone
Persönliche Strafe	gelbe Karte - Zeitstrafe (2 Minuten) - rote Karte (Platzverweis auf Dauer). Spieler kann nach 2 Min. oder nach einem Tor des Gegners bei Unterzahl durch einen anderen Spieler ersetzt werden.

	D-Junioren		E-Junioren
Ball	Futsalball Gr. 4		Futsalball Gr. 3
Spieleranzahl	5 Spieler (4 F-Spieler u. 1 Torwart)		6 Spieler (5 F-Spieler u. 1 Torwart)
Ersatzspieler	bis zu 7 Auswechselspieler		bis zu 6 Auswechselspieler
Fouls	Jedes Foul, das einen direkten Freistoß zur Folge hat, wird als Mannschaftsfoul gezählt. Handspiele werden ebenfalls mit einem direkten Freistoß geahndet. Die Anzahl der Fouls, die zu einem Strafstoß führen, ist abhängig von der Spieldauer. Bis 14 Min. (3 Fouls) 15 bis 19 Min. (4 Fouls)		
	Strafstoß - von der 9 m Marke bzw. Stelle des Vergehens		Strafstoß - von der 8 m Marke bzw. Stelle des Vergehens
Strafstoß	6 m bei kumulierten Foul 9 m		6 m bei kumulierten Foul 8 m