



# Hallenausschreibung für Jugendspiele NFV Kreis Gifhorn

## Saison 2025-2026



### 1. Organisatorisches

#### 1.1. Bezeichnung – Durchführung – Spielmodus

Juniorinnen und Junioren werden gemeinsam als Jugendliche oder Jugendmannschaften bezeichnet.

Für die Durchführung der Hallenspiele gelten die zurzeit gültigen Regeln und Satzungen mit folgenden Änderungen und Ergänzungen sowie deren aktualisierten Anhängen. Die Erläuterung für Hallenspiele ist Bestandteil dieser Ausschreibung. Die Festlegung des Spielmodus, in welchen Altersklassen bzw. Jahrgängen der Spielbetrieb stattfindet und die Staffeleinteilung im Spielbetrieb über das DFBnet werden nur vom KJA vorgenommen.

Als Spielmodus für Jugendmannschaften ab der D- Jugend wird FUTSAL nach den DFB FUTSAL Regeln und der Anpassung auf den NFV Kreis Gifhorn (siehe Anlage 2) gespielt. Nur in der E-Jugend Futsal light mit Pflicht Rotationswechseln. In den Jugendmannschaften von der G- bis F-Jugend wird Kinderfußball für die Halle gespielt. Als Spielball ist nur ein FUTSAL Ball in der beschriebenen Größe nach dem Anhang 1 dieser Spielausschreibung zu verwenden.

#### 1.2. Mannschafts- und Schiedsrichtergeld

Der Punkt ist seit dem 01.11.2018 entfallen.

#### 1.3 Hallenübersicht

Eine Übersicht der aktuellen Hallenspielorte mit der entsprechenden sind dem Anhang 5 dieser Ausschreibung zu entnehmen.

#### 1.4. Hallenleitungen

Jede Halle hat eine Hallenleitung, welche am Spieltag bekannt gegeben wird. Den Hallenleitern ist das Hausrecht übertragen. Ihren Anordnungen ist in jedem Falle Folge zu leisten.

Die Vereine werden für Verfehlungen ihrer Zuschauer während der Hallenspiellunden in Haftung genommen.

Die Hallenleitungen legen fest, in welchen Umkleidekabinen die am Spieltag teilnehmenden Mannschaften untergebracht werden. Dazu sind entsprechende Hinweise an die Betreuer

der Mannschaften zu erteilen, entweder mündlich oder durch das Anbringen von Hinweisschildern an den jeweiligen Kabinentüren.

### **1.5. Mannschaft – Spielberichtsformular und Spielerpässe**

Am Spieltag ist der Spielbericht Online auszufüllen über SpielPlus DFBnet und freizugeben. Durch die angesetzten KSA-Schiedsrichter muss eine Passkontrolle vor dem ersten Spiel und an jedem weiteren Spieltag durchgeführt. Sind keine angesetzten Schiedsrichter vor Ort, übernimmt diese Aufgabe die Hallenleitung vor Ort. Auf Aufforderung sind die digitalen Spielerpässe dem Schiedsrichter vorzuzeigen

### **1.6. Persönliche Ausrüstung**

Es darf nur in Hallenturnschuhen mit einer nicht abfärbenden Sohle gespielt werden. Das Tragen von Stollen- oder Noppenschuhen ist strengstens untersagt. Auch die Betreuer, Trainer und Schiedsrichter haben sich an diese Vorgabe zu halten!

Das Tragen von Schienbeinschonern ist bei allen Hallenspielen generell Pflicht!

### **1.7. Altersklasse**

Eine Altersklasse besteht aus zwei Jahrgängen. In den Jahrgängen werden die Mannschaften ab der zweiten Mannschaft, mit römischen Ziffern nummeriert. Die Stichtage von Juniorinnen und Junioren sind gleich. In gemischten Vereinsmannschaften dürfen Juniorinnen ein Jahr älter sein.

### **1.8. Mannschaftsstärke und Trikots**

Die Mannschaftsstärke auf dem Spielfeld ist für die G-, und F-Junioren drei Feldspieler plus 3 Rotationsspieler.

Ab der E- Jugend erhöht sich die Feldspielerzahl auf vier plus Torwart + max. 5 Rotationsspieler. Die Mindestzahl, mit der eine Mannschaft beginnen darf, beträgt drei Feldspieler plus Torwart. Der Schiedsrichter darf ein Spiel wegen einer Reduzierung einer Mannschaft auf weniger als vier Spieler von sich aus nicht abbrechen. Ein Spielabbruch darf nur auf Verlangen der reduzierten Mannschaft durch ihn erfolgen.

Alle Mannschaften im Futsal-Jugendhallenspielbetrieb bestehen an einem Turnier Spieltag aus maximal zehn spielberechtigten Spielern. Am Spieltag nicht aktive Spieler eines Vereines dürfen sich nur im Zuschauerraum aufhalten. Sie dürfen sich generell nicht auf der Auswechselbank oder am Spielfeldrand aufhalten. Erst nach dem Abschluss des Spieltages, z. B. nach einer eventuellen Siegerehrung, dürfen nicht aktive Spieler auf das Hallenfeld. Darüber hinaus müssen sich die nicht aktiven Spieler/innen deutlich von den am Spieltag aktiven Spieler/innen in der Kleidung unterscheiden (z.B. dürfen diese keine Spielkleidung tragen). Spielen mehrere Mannschaften eines Vereines in einer Staffel, haben die Mannschaften grundsätzlich alle Pflichtspiele in unterschiedlich farbigen Trikots auszutragen. Alternativ müssen von der betreffenden Mannschaft die gesamte Staffel hindurch bei allen Pflichtspielen farbige Leibchen getragen werden!

## **1.9. Spielfeld und Seitenaus – Hallendecke und Gegenstände**

Als Spielfeld gilt das gekennzeichnete Hallenhandballfeld. Beim Seitenaus oder einer Berührung der Hallendecke (auch Gegenstände, wie z. B. Körbe oder sonstige Hallenaufbauten) wird das Spiel mit einem Einkick von der nahen Seitenauslinie fortgesetzt. Die Vorgehensweise wird im Anhang 2 dieser Hallenausschreibung beschrieben. Beim Kinderfußball wird die Halle in 3 gleichgroße Felder eingeteilt. Jedes Feld bekommt 4 Minitore.

## **1.10. Tor-, Strafraumaße und die Strafstoßentfernung**

Die Torgröße beträgt jeweils 3 x 2 Meter (Handballtor). Der Strafraum bei dieser Torgröße ist die durchgezogene 6 Meter Linie. Ein Strafstoß wird generell mittig von der durchgezogenen 6 Meter Linie vor dem Tor ausgeführt. Der Anlauf des Jugendlichen beim Strafstoß ist in jeder Altersklasse begrenzt bis auf die gestrichelte Halbkreislinie vor dem Strafraum (die Freiwurflinie des Handballfeldes oder der 9 Meter Halbkreis vor dem Torraum).

Analog gibt es im Kinderfußball Torschusszonen, die durch Hütchen markiert sind.

## **1.11. Spielball**

In allen Hallen wird mit einem FUTSAL Ball nach der zu verwendenden Art und Größe nach dem Anhang 1 dieser Hallenausschreibung gespielt. Mindestens ein passender Spielball ist von allen teilnehmenden Mannschaften zum Turniertag immer mitzubringen.

## **1.13. Zeitnahme und „Time - out“**

Die Zeitnahme der Spielzeit erfolgt zentral über eine Hallenuhr oder über die Hallenleitung. Nur der Schiedsrichter kann das eindeutige Zeichen für „Time - out“ geben und damit die Spielzeit unterbrechen lassen. Bei Ertönen der Schlusssirene oder eines Schlusspiffes durch die Hallenleitung, entscheidet grundsätzlich und unanfechtbar der jeweilige Schiedsrichter über eine Torwertung (Tatsachenentscheidung).

## **1.14. Protest**

Bei Protesten oder Einsprüchen gegen sportliche Entscheidungen im Spielbetrieb ist der KJA zuständig und trifft dazu zeitnah seine Entscheidung. Bei Endrunden Turnieren wird im Bedarfsfall ein Schiedsgericht eingesetzt, welches unanfechtbar über die Proteste und die Einsprüche entscheidet.

## **1.15. Erste Hilfe und Haftungsansprüche**

Alle teilnehmenden Mannschaften müssen eine ausreichende Erste - Hilfe - Ausrüstung an jedem Spieltag vorhalten. Für persönliche Sachen aller Art, Wertgegenstände und Vereinsausrüstungen im Hallenspielbetrieb sind die Vereine in jedem Fall immer eigenverantwortlich. Durch die Hallenleitung oder deren Beauftragte festgestellte Schäden, die durch Vereinsmitglieder verursacht worden sind, werden immer unter Vereinshaftung geregelt.

## **1.16. Hallenausschreibung und Hallensprechttag**

Die neue gültige Hallenausschreibung wird jährlich auf dem Hallensprechttag für die Saison vorgestellt.

Der KJA kann bei Bedarf (z. B. höherer Gewalt) im laufenden Spielbetrieb zur Sicherstellung des Spielbetriebes die Hallenausschreibung und den Spielplan ändern, ergänzen und anschließend bekannt geben.

Die Teilnahme von Vertretern der Vereine / JSG / JFV am Hallensprechttag ist Pflicht!

## **2. Spielbetrieb – Spielregeln**

### **2.1. Fairness – Grätschen – Freistoß – Abstände**

Alle Verantwortlichen, Betreuer und Trainer, Spieler und Spielerinnen, Schiedsrichter und Eltern verpflichten sich an den stattfindenden Hallenspieltagen zu einem fairen, ehrlichen und sportlichen Verhalten im Sinne des Jugendsportes.

Das Grätschen am Spieler oder der Spielerin ist in der Halle untersagt!

Bei Zuwiderhandlung wird das Spiel vom Schiedsrichter sofort unterbrochen und mit einem direkten Freistoß für den Gegner fortgesetzt. Beim Freistoß und bei jeder weiteren Spielfortsetzung durch Standards müssen alle gegnerischen Spieler mindestens 5 Meter vom Ball entfernt sein, beim Anstoß jedoch nur 3 Meter. Ab der D- Jugend sind die FUTSAL Freistoßregeln und Abstände einzuhalten (siehe Anhang 2).

In der E-Jugendspielen gibt es noch keine kumulierten Fouls!

### **2.2. Torerzielung und Torwart**

Wenn der Torwart seinen Strafraum verlässt, ist er wie ein Feldspieler zu behandeln. In allen Altersklassen bringt der Torwart beim „Toraus“ den Ball wieder ins Spiel. Beim FUTSAL wird der Ball mit der Hand wieder ins Spiel gebracht. Der Ball befindet sich erst wieder im Spiel, wenn er den Strafraum verlassen hat. Andernfalls ist eine Wiederholung des Abwurfes durch den Torwart erforderlich. Beim Torabwurf darf der Ball auch über die Mittellinie geworfen werden. Hält der Torwart den Ball aus dem Spiel oder wehrt er ihn im Spiel ab, bleibt der Ball im Spiel und kann somit vom Torwart in jedem Fall auch wieder über die Mittellinie gespielt werden.

Die FUTSAL Rückpassregel, also ein nochmaliges Anspielen des Torwartes vom eigenen Spieler innerhalb der eigenen Spielhälfte nach der Ballabgabe und die 4 Sekunden-Regel, die jeweils zu einem indirekten Freistoß führen, finden in der G- bis E- Jugend noch keine Anwendung. Die allgemeine Rückpassregel hat ab der E-Jugend weiter Gültigkeit! Der Torwart darf den Ball nach einem erneuten Zuspiel durch einen eigenen Spieler nicht mehr mit der Hand aufnehmen! Bei diesem Foul folgt die Ahndung durch den Schiedsrichter mit einem indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft am Ort des Vergehens, im Strafraum an der Strafraumgrenze.

### **2.3. Spieler und Spielerin**

Das Zweitspielrecht der Feldsaison bleibt auch für die Hallenrunde bestehen. Der Spieler/die Spielerin kann sowohl für den Stammverein als auch für den aufnehmenden Verein unter der genannten Bedingung eingesetzt werden. Ein Jugendlicher kann generell pro Kalendertag am Spielbetrieb in nur einer Mannschaft teilnehmen! Ein Spieltag oder ein Turnier zählen wie ein Spiel.

Ein Spieler darf einmal in einer höheren Mannschaft seiner Altersklasse aushelfen. Spielt er ein zweites Mal in einer höheren Mannschaft seiner Altersklasse, so ist er dort für den Rest der Hallensaison festgespielt. Er ist ab dem Zeitpunkt für die niedrige Mannschaft seiner Altersklasse nicht mehr spielberechtigt, für die komplette Hallensaison. Das gilt für die komplette Vorrunde, Zwischenrunde Halbfinale und Finalrunde. Ein Spieler spielt sich in der nächsthöheren Altersklasse nicht fest.

### **2.4. Bezirksfußball**

In der A-, B- und C-Jugend können die Mannschaften, die auf Bezirksebene und höher spielen auch für die Hallen Kreisrunde gemeldet werden. Hierbei geht es um die Qualifikation zur Futsal Bezirksmeisterschaft. Es sollen alle Teams im Bereich der A- bis C-Junioren die Möglichkeit haben sich für die Bezirksmeisterschaft zu qualifizieren.

Die Bezirks Juniorenmannschaften aus dem aktuellen Feldbetrieb der A-, B- und C-Junioren/innen kann der KJA im Kreishallenspielbetrieb eingliedern. Die Spieler aus den Bezirksteams sind nur in diesen Mannschaften spielberechtigt und dürfen grundsätzlich nicht in den Hallenmannschaften des/des Vereines/Spielgemeinschaft auf Kreisebene eingesetzt werden! Bezirksspieler sind die Spieler, die mindestens 2 Spiele der aktuellen Hinrunde im Feldspielbetrieb in einer Bezirksmannschaft (oder höher) gespielt haben, unabhängig davon, wann diese Spiele absolviert wurden. Hier werden auch vorherige Spiele in höheren Spielklassen mit aktiver Beteiligung bei den Spielern mitgewertet, die in der Winterwechselzeit zu einem neuen Verein im Zuständigkeitsbereich des NFV Kreis Gifhorn wechseln. Die an der Hallenrunde teilnehmenden Vereine mit Bezirksmannschaften (und eventuellen Kreismannschaften in der gleichen Altersklasse) haben spätestens drei Wochen vor dem ersten Spieltag, zwecks der Überprüfung der Einsätze der Spieler, vollständig ausgefüllte Mannschafts- Spielberichtsbögen (Anlage 3) von allen gemeldeten Kreisligateams der betreffenden Altersklasse dem Hallenspielleiter als Datei über das EV-Postfach zuzusenden. Die auf dem Formular aufgeführten Spieler/innen sind damit ab dem ersten Spieltag in der Staffel fortan für die gemeldete Mannschaft spielberechtigt. Die Vorrundenregel für den Einsatz von Spielern eines jüngeren Jahrganges auf Kreisebene bleibt davon unberührt, jedoch kann eine Kreismannschaft mit Bezirksspielern nicht aufgefüllt werden! Über eine Nachmeldung von Spielern nach dem ersten Spieltag entscheidet nur der KJA. Die Teilnehmer an den Bezirks-FUTSAL-Meisterschaften werden grundsätzlich vom KJA gemeldet.

### **2.5. Spielwertung**

Die Spielwertung erfolgt nach der 3 Punkte Regel. Bei einer Punktegleichheit entscheidet die bessere Tordifferenz. Ist die Tordifferenz ebenfalls gleich, entscheiden die mehr erzielten Tore. Bei Punkt- und Torgleichheit erfolgt ein Entscheidungsschießen (siehe Punkt 2.6.), wenn dieses für den Turniersieg, der Meisterschaft oder einer Platzierung nötig

ist. Bei Nichtantreten einer Mannschaft werden die jeweiligen Spiele am Spieltag mit 2:0 Toren und 3 Punkten für den Gegner gewertet.

Bei E-Jugend Futsal Light wird das Torverhältnis gezählt mit dem endgültigen Ergebnis. Beim Kinderfußball zählt ein Sieg oder eine Niederlage nur zum Auf- oder Abstieg der jeweiligen Spielfelder.

## **2.6. Ermittlung eines Siegers (Entscheidungsschießen)**

Bei Jugendspielen in der Hallenrunde mit unentschiedenem Ausgang, aber erforderlichem Sieger, z. B. Entscheidungsspiele, wird die Ermittlung eines Siegers wie folgt durchgeführt: Der Strafstoßpunkt ist mittig vor dem Tor (welches auch ausgelost werden kann) auf der durchgezogenen 6 Meter Linie zu wählen (siehe auch Punkt 1.11). Sind mehrere Mannschaften am Schießen beteiligt, ist die Reihenfolge vorher zu regeln. Für das gesamte Schießen werden fünf Schützen je Mannschaft benannt. Zuerst treten nur drei Schützen jeder Mannschaft an. Die Torschüsse werden nicht fortgeführt, wenn eine Mannschaft als Gewinner feststeht. Haben beide Mannschaften nach drei Schützen die gleiche Anzahl von Toren erzielt, schießen noch die restlichen zwei Schützen. Danach schießen wieder alle fünf benannten Schützen abwechselnd, in beliebiger Reihenfolge hintereinander, bis zur Entscheidung. Der gleiche Schütze darf erst ein weiteres Mal schießen, wenn alle anderen genannten Schützen geschossen haben. Das Schießen ist sofort beendet, wenn eine Mannschaft bei gleicher Anzahl von Torschüssen ein Tor mehr erzielt hat.

Bei einem Unentschieden im Kinderfußball ist das Team Sieger, welches das letzte Tor im Spiel geschossen hat.

## **2.7. Schiedsrichter**

Die Entscheidung, welche Spiele welcher Altersklasse mit Schiedsrichtern besetzt werden, liegt grundsätzlich beim KJA. Die Spiele bestimmter Altersklassen werden vom KSA Gifhorn mit Schiedsrichtern besetzt.

## **2.8. Gelbe und rote Karten - Unsportliches Betragen**

Gelbe und rote Karten können gegen Spieler, Auswechselspieler, Trainer, Betreuer und Teamoffizielle einer Mannschaft gezeigt werden.

Eine Mannschaft darf nach einem Feldverweis einen Spieler ergänzen, wenn der Gegner ein Tor erzielt, spätestens aber nach 2 effektiven Minuten (siehe auch Anlage 2 der Hallenausschreibung). Ein für das ganze Spiel durch eine rote Karte verwiesener Jugendlicher bleibt für alle weiteren Spiele des laufenden Spieltages und darüber hinaus auch für die Hallenrunde vorerst gesperrt. Der Vorfall ist im Online- Spielberichtsformular der betreffenden 3 Mannschaft von der Hallenleitung über den Staffelleiter oder dem Schiedsrichter sofort mit aufzuführen

Bei einem Feldverweis auf Dauer ist zusätzlich ein Sonderbericht vom Schiedsrichter zu erstellen. Die jeweiligen Meldungen sind umgehend nach dem Spieltag als Datei an das Junioren Rechtswesen und dem Hallenspielleiter zu senden. Der Spielerpass verbleibt unter Vereinshaftung. Das Junioren Rechtswesen entscheidet zeitnah über die Länge der Sperre, bzw. den Freigabespielertermin des Jugendlichen. Bis zum Zeitpunkt der Bekanntgabe der Höhe der Strafe bleibt der Jugendliche vorgesperrt und darf in keinem Fall eingesetzt werden.

## **2.9. Auswechselungen**

Auswechselungen sollen vorzugsweise nur von der Seitenlinie, alternativ bei Platzproblemen in den Hallen auch von der Torauslinie vorgenommen werden. Dazu werden von den Hallenleitungen Wechselzonen eingerichtet, in denen sich die Betreuer- und Ersatzspieler während des Spiels generell nur aufzuhalten haben! Es dürfen sich maximal nur jeweils zwei Betreuer pro Mannschaft auf der Hallenfläche beim Spiel befinden! Auswechselungen können auch "fliegend" durchgeführt werden. Dabei muss aber immer der auszuwechselnde Spieler das Spielfeld zuerst verlassen, bevor es der neue Spieler an der gleichen Stelle betreten darf. Ab der D- Jugend ist bei Ein- und Auswechselfergerhen das Spiel mit einem indirekten Freistoß von dort, wo sich der Ball bei der Spielunterbrechung zuletzt befand, fortzusetzen (Foul nach Anhang 2 Hallenausschreibung).

## **2.10. Mannschaftsaufstellung und Anstoß**

Die in der einzelnen Spielpaarung des Turnierspielplanes erstgenannte Mannschaft steht auf dem linken Hallenspielfeld von der Tribüne oder der Räumlichkeit der Hallenleitung ausgesehen und führt auch den Anstoß aus. Für die richtige Aufstellung beider Teams haben die Mannschaftsverantwortlichen selbst zu sorgen!

## **2.11. Spielverlegungen**

Spielverlegungen sind generell nicht möglich! Ausgefallene Spiele, aus welchen Gründen auch immer, können aufgrund der festen Hallenbelegungszeiten nicht nachgeholt werden. Über eventuelle Spielwertungen bei Spielausfällen entscheidet unanfechtbar der KJA. Auch wegen einer eventuellen Abstellung von Spielern zu Auswahlmaßnahmen erfolgt generell keine Spielverlegung. Jede Mannschaft muss zu jedem Spieltag so rechtzeitig anreisen, dass der Spielplan in jedem Fall eingehalten werden kann.

## **2.12. Zwischen- und Endrundenteilnahmeverpflichtung**

Für alle Mannschaften, die eine Zwischenrunde, oder ein Halbfinale oder eine Endrunde erreichen, besteht eine grundsätzliche Teilnahmepflicht. Auch Mitteilungen an die Mannschaftsverantwortlichen der Vereine nach Vor-, Zwischen und Halbfinalrunden in den Hallen gelten als amtliche Mitteilungen für die Vereine und sind einzuhalten.

## **2.13. Vereinsturniere**

Alle Vereinshallenturniere sind anzeigepflichtig. Die Turniere sind daher zwecks einer Genehmigung mindestens drei Wochen vor dem Turniertermin beim zuständigen KJA unter Beifügung der Ausschreibung, des Zeitplanes und der Liste der teilnehmenden Mannschaften anzuzeigen.

An Samstagen, außer in den Ferien, werden keine Vereinshallenturniere genehmigt. Ein möglicher Hallenpunktspielbetrieb am Sonntag ist durch Vereinshallenturniere nicht zu gefährden. Spielverlegungen sind generell nicht möglich! (siehe Punkt 2.10.)

An einem Turnier dürfen nicht mehr als 10 Mannschaften teilnehmen. Das Turnier soll unter Berücksichtigung der Anreise, dem körperlichen und geistigen Leistungsvermögen der Kinder und Jugendlichen grundsätzlich nur maximal bis zu vier Stunden dauern. Bei

Nichtantreten eines Vereines zu einem Vereinshallenturnier, trotz erfolgter Zusage, steht dem ausrichtenden Verein immer das Startgeld vom nichtantretenden Verein zu.

### **3. Spielpläne und Ergebnismeldung**

#### **3.1. Spielplanerstellung**

Die Spielpläne werden über das DFBnet Portal erstellt und den Vereinen rechtzeitig zur Verfügung gestellt. Für die Versendung der Spielplanentwürfe wird nur das elektronische EV-Postfach genutzt. Die Weiterleitung der Entwürfe an die teilnehmenden Mannschaften, um noch eventuelle Änderungswünsche anzubringen, muss in den Vereinen eigenverantwortlich durchgeführt werden. Nach einer angemessenen Zeit werden die Spielpläne im System freigegeben und sind somit auch für Dritte über „Fußball.de“ sichtbar.

Beim Kinderfussball werden keine Spielpläne erstellt. Es handelt sich hierbei um einen freien Spielmodus.

#### **3.2. Mannschaftsmeldungen**

Aufgrund der rechtzeitigen Erstellung und Versendung der Spielpläne ist es erforderlich, sich an das vorgegebene Meldefenster des DFBnet zu halten. Dieser Meldezeitraum wird den Vereinen via EV-Postfach rechtzeitig mitgeteilt und ist zwingend einzuhalten. Spätere Mannschaftsmeldungen können nicht mehr berücksichtigt werden. Um- oder Abmeldungen von gemeldeten Mannschaften sind ab der Freischaltung kostenpflichtig.

Die Mannschaftsmeldungen für die Hallensaison sind den Vereinen nach den aktuell geltenden Ausschreibungen des NFV Kreis Gifhorn freigestellt. Die vorangegangenen Punkte dieser Ausschreibung sind in Hinblick auf maximale Mannschaftszahl, Spielerzahl und Mannschaftsstärke zu berücksichtigen.

Für die Saison 24/25 gilt auf Grund der mangelnden Hallenzeiten: Pro gemeldete Mannschaft im Feldspielbetrieb nur eine Mannschaft für die Halle. Im Bedarfsfall entscheidet der Kreisjugendausschuss über eine Sonderregelung.

Die Meldung der Mannschaften ist durch die Vereine im DFBnet unter dem Verzeichnis Hallenfußball (nach FUTSAL Regeln) eigenverantwortlich vorzunehmen.

#### **3.3. Ergebnismeldungen im System**

Die erstgenannte Mannschaft eines Spieles ist verantwortlich, dass das Ergebnis im SIS gemeldet wird. Dieses muss bis maximal eine Stunde nach Turnierende geschehen sein.

#### **3.4. Schriftliche Ergebnismeldung durch die Hallenleitungen / Staffelleitungen**

Die im System vom meldenden Verein übertragenen Ergebnisse müssen später noch durch den Hallenspielleiter freigegeben werden. Die Hallenleitung / Staffelleitung hat für jeden Spieltag und jede einzelne Staffel ein schriftliches oder ein digitales Ergebnisprotokoll zu

führen. Das Formblatt wird den Hallenleitungen rechtzeitig via EV-Postfach zur Verfügung gestellt. Jede schriftliche Ergebnismeldung ist von der Hallenleitung grundsätzlich zu unterschreiben, damit diese rechtsgültig wird. Die schriftliche Ergebnismeldung ist nach dem Spieltage entweder persönlich, postalisch oder nur als .pdf- Datei via E- Mail dem Hallenspielleiter zur Freigabe der Ergebnisse zuzustellen.

### **3.5. Fortführende Hallenspielerunden**

Die Hallenspielerunden werden nach den gemeldeten Mannschaftszahlen der jeweiligen Altersklassen geplant. Die Vorrunde ist begrenzt auf maximal vier Spieltage. Die Zwischenrunden sollen in der Regel aus maximal zwei Spieltagen bestehen und werden in mehreren Entscheidungsstaffeln gespielt. Für Mannschaften, die sich nach der Vorrunde nicht weiter für die Kreismeisterschaftsrunden qualifiziert haben, gibt es eine eigenständige Zwischenrundenstaffel, ohne Titel, mit der die Hallenrunde für diese Mannschaften damit beendet wird.

Die Finalrunden für die Kreismeisterschaft finden an einem Spieltag als Abschluss der Hallenrunde statt. Über abweichende Turnier Staffeltage entscheidet nur der KJA. Die Übersicht der gemeldeten Staffeln und die damit möglichen Weiterqualifizierungen der Mannschaften sind dem Anhang 4 dieser Ausschreibung zu entnehmen, der nach Erstellung der Staffeln via EV- Postfach versendet wird.

## **4. Anhänge (Für Mannschaften – Betreuer – Trainer)**

Anhang 1	Übersicht der Jahrgänge, Ballgrößen, Spielerzahl, Schiedsrichter, Foulzähler
Anhang 2	FUTSAL Regeln NFV Kreis Gifhorn (Kurzform)
Anhang 3	Übersicht Regelwerk Kinderfußball in der Halle NFV Gifhorn
Anhang 4	Übersicht der Qualifikation innerhalb der Hallenrunden
Anhang 5	Übersicht der Hallen, Adressen

Der Juniorenspielausschuss kann bei Notwendigkeit (z.B. höhere Gewalt, Witterungseinflüsse), in der laufenden Saison zur Sicherstellung und Aufrechterhaltung des Spielbetriebs in bestimmten Punkten von der Ausschreibung abweichen. Sportliche Gesichtspunkte sind immer zu berücksichtigen. Bei einer durch den Verband angeordneten Aussetzung oder eines Abbruchs der Saison verliert diese Ausschreibung ihre Gültigkeit. Gegen diese Ausschreibung ist Einspruch, nur in schriftlicher Form, bis 7 Tage nach erstmaliger Bekanntmachung beim Kreisvorstand möglich. Grundsätzliche Veränderungen der Ausschreibung sind durch den Kreisvorstand Genehmigungspflichtig. Mit der Meldung von Mannschaften für die Saison erkennt der meldende Verein die aktuell gültige Ausschreibung und deren Anhänge des NFV Kreis Gifhorn in vollem Umfang an.

gez.  
Sven Stuhlemmer  
Vorsitzender Kreisjugendausschuss  
NFV-Kreis Gifhorn