

**Ausschreibung zur Nachwuchs-Hallenkreismeisterschaft
der Saison 2025/2026
des Kreissachverbandes (KfV) Fußball Altmark-Ost
Altersklassen A- bis G-Junioren**

1. Spiel- / Turnierorganisation

Den beteiligten Mannschaften und Schiedsrichtern werden hiermit die Turnierbestimmungen für die Hallenkreismeisterschaft (HKM) der Altersklassen A- bis G-Junioren mitgeteilt. In den Turnieren geht es um den „Sparkassen-Cup“ der Kreissparkasse Stendal.

2. Turnierleitung / Schiedsrichter

Die Turnierleitung besteht aus mindestens 1 Person, die dem KfV-Jugendausschuss (JA) angehört. Die Turnierleitung ist für die Kontrolle der Spielerlisten (sind von den Teams vor Turnierbeginn zu übergeben) sowie für die Unterstützung der Schiedsrichter bei etwaigen Streitfragen zuständig. Die Ergebnismeldung im DFBnet und die Zeitnahme übernimmt die Turnierleitung. Bei den E- bis A-Junioren hat jede Mannschaft bis spätestens 30 Minuten vor Beginn des Turniers ihre Mannschaftsmeldung im DFBnet für ein Spiel einzugeben und freizugeben. Diese Spieler sind dann an dem Tag für alle Turnierspiele spielberechtigt. Das Schiedsrichtergespann besteht pro Turnier aus 2 Personen, die beim Schiedsrichterausschuss registriert sind. Es pfeift 1 Schiedsrichter. Der zweite Schiedsrichter steht als Ersatz bereit. Für die Einhaltung der Regeln sind die angesetzten Schiedsrichter zuständig und ziehen bei Streitfragen ein Mitglied der Turnierleitung hinzu. Nach jeder Turnier-Eröffnung und vor dem ersten Anpfiff eines Spiels werden die Regeln durch einen Schiedsrichter erläutert. Für die korrekte Ausrüstung der Spieler sind die Schiedsrichter zuständig (Schienbeinschoner Pflicht; Tragen von Schmuck, Festivalbändchen nicht erlaubt).

3. Spielort / Halle

Legt der Jugendausschuss fest.

4. Spielberechtigung

Für alle Mannschaften des KfV Fußball Altmark-Ost ist die HKM eine Pflichtveranstaltung. Für Mannschaften im Landesspielbetrieb ist die Teilnahme freiwillig.

Die Meldung der Teilnahme an der HKM erfolgt über die Mannschaftsmeldung zum Anfang der Saison über das DFBnet. Eine Nichtteilnahme an der Pflichtveranstaltung wird gemäß Rechts- und Verfahrensordnung des Fußballverbandes Sachsen-Anhalt (FSA) durch den KfV-Jugendsportrichter geahndet.

Mannschaften o.W. (ohne Wertung) haben die Möglichkeit, an der HKM des KfV Altmark-Ost teilzunehmen, wenn sie nachweislich auf die älteren Spieler verzichten. Der Nachweis erfolgt über die Mannschaftsmeldungen.

Es dürfen nur Spieler eingesetzt werden, die eine ordnungsgemäße Spielberechtigung des FSA besitzen und nicht gesperrt sind. Bei Spielstrafen aus dem laufenden Ligaspielbetrieb ist darauf zu achten, wie das Strafmaß im Urteil formuliert ist. Wird die Spielstrafe im Urteil mit einem Zeitpunkt benannt, der nach der HKM liegt, so ist der Spieler für die HKM nicht spielberechtigt. Ist das Strafmaß im Urteil mit einer Anzahl von gesperrten Spielen beziffert, so ist der Spieler bei der

HKM spielberechtigt. Mit der HKM-Teilnahme verringert sich aber nicht die Anzahl der noch zu pausierenden Spiele des gesperrten Spielers.

5. Anzahl der Spieler

Eine Mannschaft kann aus max. 10 Spielern bestehen.

Altersklasse E + F + G = 1 Torwart + 5 Feldspieler

Altersklasse A + B + C + D = 1 Torwart + 4 Feldspieler

Die Mindestzahl der Spieler, die bei Spielbeginn auf dem Feld stehen müssen, beträgt 3 inkl. Torwart. Die Partie wird abgebrochen, wenn ein Team auf dem Spielfeld weniger als 3 Spieler inkl. Torwart aufweist.

6. Ausrüstung der Spieler

Für die Ausrüstung der Spieler gelten - mit Ausnahme der Schuhe – die gleichen Bestimmungen wie bei Fußballspielen im Freien. Die Spieler dürfen **nur** mit Hallenschuhen mit heller, abriebfester Sohle spielen. Die Schuhe dürfen keine Stollen, Noppen oder Absätze haben.

7. Regeln (Kurzform) + Spielbestimmungen

Spielfeld 40m x 20m (Handballfeld) mit Bande (wenn vorhanden), ansonsten Seitenlinien.

Ball-Größen: A- bis D-Junioren: 5; bis 450g / E-Junioren 4; bis 350 g / F- und G-Junioren 4, 290 g

Handballtore, 3m x 2m

1 Schiedsrichter an der Seitenlinie

Spielzeit 10 Minuten durchgehend

Normaler Anstoß

Torerzielung von überall, auch aus der eigenen Spielhälfte; aus Freistoß, Einkick, Torabwurf und über Bande kann kein Tor direkt erzielt werden;

es gibt nur indirekte Freistöße (außer Strafstoß); mind. 5m Abstand zum Ball
Strafstoß 7m

Einkick von der Seitenlinie; mindestens 5m Abstand zum Ball

Eckstoß: Ball ist im Spiel, wenn er berührt oder mit dem Fuß gestoßen wurde; mindestens 5m Abstand zum Ball

Abstoß: Ball wird liegend wieder ins Spiel gebracht

Spiel zum Torwart (Rückpass) ist in den Altersklassen E + F + G erlaubt; in den Altersklassen A + B + C + D greift die Rückpass-Regel

Einwechslung eines Spielers erfolgt erst nach Verlassen des Spielfeldes des ausgewechselten Spielers in der Wechselzone; Wechselspieler tragen Leibchen (Leibchen sind von den Mannschaften mitzubringen)

Das Grätschen wird bei den HKM gesondert behandelt: beim ersten Grätschen Gelbe Karte, beim zweiten Grätschen desselben Spielers in einem Spiel Gelb-Rote Karte. Bei einer Grätsche mit hoher Verletzungsgefahr für den Gegner wird das grobe Foulspiel mit einer Roten Karte geahndet.

8. Verweis des Trainers / von Vereinsverantwortlichen

Wird ein Trainer vom Feld bzw. aus dem Innenraum der Halle verwiesen, ist er für das laufende und das darauf folgende Spiel gesperrt. Wird der gleiche Trainer ein zweites Mal verwiesen, so ist er für das restliche Turnier gesperrt und es hat einen Sonderbericht an den HKM-Staffelleiter zur Folge.

9. Entscheidungsschießen

Zur Ermittlung einer Abschlussplatzierung oder wird bei einem Unentschieden eine Entscheidung notwendig, kommt es zum 7m-Schießen.

Der Schiedsrichter bestimmt das Tor. Bei der vor Beginn des Entscheidungsschießens vom Schiedsrichter durchzuführenden Wahl entscheidet der Mannschaftsführer, der die Wahl gewinnt, ob seine Mannschaft den ersten Schuss ausführt oder ob dies der Gegner tun muss.

Für die Durchführung des Entscheidungsschießens nominieren die Mannschaften aus den startberechtigten Spielern (einschl. Wechselspieler) drei Schützen. Der Torwart-Wechsel (auch Rücktausch) ist zulässig.

Im Wechsel schießen die drei Schützen je Mannschaft bis zur Entscheidung. Ist nach der Ausführung von je drei Schüssen noch keine Entscheidung gefallen, werden die Torschüsse von denselben, am Anfang nominierten drei Schützen, fortgesetzt bis eine Mannschaft bei gleicher Anzahl von Schüssen ein Tor mehr erzielt hat.

Ein Auswechseln von Schützen ist nicht möglich.

Findet das Entscheidungsschießen direkt im Anschluss an ein Spiel statt, so dürfen Spieler, die des Feldes verwiesen wurden, nicht bei diesem Entscheidungsschießen mitwirken. Gleiches trifft bei der Ermittlung der Platzierungen zu, falls die persönlichen Strafen der Spieler noch nicht abgegolten sind.

Hat der Spieler mit dem vorangegangenen Spiel seine persönliche Strafe verbüßt, kann er am Entscheidungsschießen teilnehmen, da die Ermittlung der Platzierung nicht zum Spiel selbst zählt.

10. Spielstrafen

Rote Karte: Der Spieler wird vom Turnier ausgeschlossen, der Schiedsrichter erstellt einen Sonderbericht und sendet diesen an den HKM-Staffelleiter

Gelb-Rote Karte: Der Spieler setzt das laufende und das folgende Spiel seiner Mannschaft aus. Sein Team darf im laufenden Spiel nach 2 Minuten wieder auffüllen.

Gelbe Karte: Der Spieler setzt im laufenden Spiel 2 Minuten aus. Sein Team darf nach den 2 Minuten mit dem gleichen oder einem anderen Spieler auffüllen.

11. Spiel-Modus

A-Junioren

3 Teams; Endrunde als Doppelrunde

B-Jugend

Vorrunde 12 Teams: 3 Gruppen a 4 Teams (Jeder gegen Jeden; besten 2 in Endrunde)

Endrunde mit 6 Mannschaften (Jeder gegen Jeden)

C-Junioren

Vorrunde 16 Teams: 2 Gruppen a 5 Teams; 1 Gruppe a 6 Teams (Jeder gegen Jeden; besten 2 in Endrunde)

Endrunde mit 6 Mannschaften (Jeder gegen Jeden)

D-Junioren

Vorrunde 23 Teams: 1 Gruppe a 5 Teams; 3 Gruppen a 6 Teams (Jeder gegen Jeden; besten 2 in Endrunde)

Endrunde mit 8 Mannschaften (2 Gruppen, Halbfinale, Finale)

E-Junioren

Vorrunde 23 Teams: 1 Gruppe a 5 Teams; 3 Gruppen a 6 Teams (Jeder gegen Jeden; besten 2 in Endrunde)

Endrunde mit 8 Mannschaften (2 Gruppen, Halbfinale, Finale)

F-Junioren

Vorrunde 24 Teams: 4 Gruppen a 6 Teams (Jeder gegen Jeden; besten 2 in Endrunde)

Endrunde mit 8 Mannschaften (2 Gruppen, Halbfinale, Finale)

G-Junioren

Endrunde mit 8 Teams; 2 Gruppen a 4 Teams; Platzierungsspiele

12. Gruppeneinteilung

Die Gruppeneinteilung wird vom JA ausgelost. Die Gruppen sind rechtzeitig auf der KfV-Homepage (www.kfv-altmark-ost.de) bekanntzugeben.

13. Qualifizierung Hallen-Landesmeisterschaft

Die Hallen-Kreismeister der B-, C- und D-Junioren qualifizieren sich für die Hallen-Landesmeisterschaften, die gegenüber den HKM des KfV Altmark-Ost im Futsal ausgetragen werden. Bei den A-Junioren wird die Hallen-Landesmeisterschaft ebenfalls im Futsal (Futsal-Liga oder Turnier) ausgespielt.

14. Erste-Hilfe-Ausstattung

Jeder Verein ist verpflichtet, eine Erste-Hilfe-Ausstattung zu den Turnieren mitzubringen.

15. Schlussbestimmungen

Die Ausschreibung zur Nachwuchs-HKM des KfV Fußball Altmark-Ost für die Altersklassen A- bis G-Junioren für die Saison 2025/2026 tritt mit Wirkung vom 01.12.2025 in Kraft und endet am 31.01.2026 bzw. mit Beendigung der HKM.