



Veranstalter:

Fußballkreis Südbrandenburg, vertreten durch den Vorstand

Spielorte:

Sporthalle Luckau (Sporthalle Bohnstedt-Gymnasium, Grüner Weg in 15926 Luckau)

Sporthalle Finsterwalde (Große Sporthalle, Tuchmacherstraße 24 in 03238 Finsterwalde)

Sporthalle Hosena (Sporthalle Grundschule, August-Bebel-Straße 4 in 01996 Senftenberg OT Hosena)

Sporthalle Herzberg (Sporthalle Gymnasium, Anhalter Straße 10 in 04916 Herzberg)

Sporthalle Lübben (Mehrzweckhalle, Wettiner Straße 1 in 15907 Lübben)

Sporthalle Elsterwerda (Sporthalle Elsterschlossgymnasium, Schlossplatz 1 in 04910 Elsterwerda)

Sporthalle Bad Liebenwerda (Sporthalle Oberschule, Heinrich-Heine-Straße in 04924 Bad Liebenwerda)

Spieltermine:

DFBnet-Ansetzungen / Terminübersicht

Startgebühr:

Es werden keine Startgebühren erhoben.

Turnierleiter:

Die Turnierleitung fungiert als Schiedsgericht, entscheidet Streitfragen unanfechtbar und legt die erforderlichen Erziehungsmaßnahmen fest.

Spielregeln:

Es gelten die Rahmenrichtlinien des FLB e.V. für Futsal 2.0 (Stand **01.11.2017**). Jede Mannschaft kann den Turnierplan bei www.fussball.de runterladen. Ein Spielball wird durch den Fußballkreis Südbrandenburg gestellt.

Spielzeit:

3/ 4er Turniere	Doppelrunde 1x 10 min
5/ 6er Turniere	1 x 10 min
7er Turnier	1 x 10 min
8/9er Turnier	1x10 min à 2 Gruppen mit Halbfinale und Finale

Mannschaftsstarkeiten:

A-, B-, C-, D-, E-, F-Junioren 10 Spieler/2 Trainer

Spielstarke:

A-, B-, C-, D-, E-, F-Junioren	1:4
G-Junioren	1:5

Spielberechtigung:

Es gilt der jeweilige Stichtag gemäÙ Spieljahr 2018/19. Es dürfen Spieler mit Freundschaftsspielrecht eingesetzt werden, die nicht gesperrt sind. Ein Spieler darf nur für eine Mannschaft spielen! Diese Regelung gilt nicht altersklassenübergreifend, sondern bezieht sich nur auf die jeweilige Altersklasse.

Spielkleidung:

Jede Mannschaft hat einen Trikotsatz und **andersfarbige Auswechsellieichen** mitzubringen. Bei gleichfarbigen Trikots hat die in der Spielansetzung zuerst genannte Mannschaft ohne gesonderte Aufforderung die Trikotfarbe zu wechseln. Das Tragen von Schienbeinschonern ist Pflicht. Die Spieler dürfen nur mit Hallenschuhen spielen. Das Spielen ohne Schuhe ist nicht gestattet.

Anreise:

Die Anreise der Mannschaften erfolgt bis 30 Minuten vor Turnierbeginn. Der Turnierleitung sind die Spielerpässe und ein ausgefülltes Spielformular (**vom Verein mitzubringen**) vor Turnierbeginn vorzulegen. Das Formular kann auf der Homepage des Fußballkreises Südbrandenburg heruntergeladen werden. Die Rückennummern müssen mit dem Spielformular übereinstimmen.

Die Übungsleiter der Mannschaften dürfen den Hallenbereich nur mit entsprechenden Hallenschuhen betreten.

Qualifikation Endrunde:

G-Junioren:

Es findet ein Finalturnier mit 5 Mannschaften statt.

F-Junioren:

Der erste der fünf Vorrundengruppen qualifiziert sich für das Endturnier.

E-Junioren:

Der erste der sechs Vorrundengruppen qualifiziert sich für das Endturnier.

D-Junioren:

Der erste der sechs Vorrundengruppen qualifiziert sich für das Endturnier.

C-Junioren:

Der erste der vier Vorrundengruppen und die zwei besten zweitplatzierten Mannschaften qualifizieren sich für das Endturnier.

B-Junioren:

Die ersten zwei der drei Vorrundengruppen qualifizieren sich für das Endturnier.

A-Junioren:

Es findet ein Finalturnier mit 7 Mannschaften statt.

Qualifizierung für die Hallenlandesmeisterschaften:

E-Junioren	Platz 1-3
D-Junioren	Platz 1-3
C-Junioren	Platz 1

Hinweis:

Für alle Turniere der Hallenkreismeisterschaften gilt die Veranstaltungsordnung des Fußballkreises Südbrandenburg in der jeweiligen gültigen Fassung. Die Sicherheitsrichtlinien des Fußballkreises Südbrandenburg gelten auch für den gesamten Nachwuchsspielbetrieb.

Während des Turnierverlaufes übernimmt der Veranstalter keine Haftung für Wertgegenstände.

Für die medizinische Betreuung der eingesetzten Spieler sind die teilnehmenden Mannschaften in eigener Zuständigkeit verantwortlich.

Jeder Verein hat einen Ansprechpartner für Ordnung und Sicherheit zu benennen. Der Ansprechpartner für Ordnung und Sicherheit ist auf dem Spielformular einzutragen.

Sportrechtliche Verstöße können nach Anhang Nr. 1 und 2 RuVO geahndet werden.

Spielregeln:

Spielwertung: Drei-Punkte-Regelung.
Bei Punkt- und Torgleichheit entscheiden zunächst die mehr erzielten Treffer. Sind auch diese gleich, entscheidet das Spiel gegeneinander. War dieses Remis, entscheidet das Los

Ein/Auswechslung: - Auf Höhe der Mittellinie: „Fliegender Wechsel“ ist möglich.

Anstoß: - Die zuerst genannte Mannschaft spielt von der Turnierleitung aus gesehen von links nach rechts und hat Anstoß.

Stand: 15.11.2018