



NFV - Kreis Ammerland - Jugendausschuss

Verteiler:

Kreisvorstand/Jugendausschuss/Presse/Vereine/Hallenwarte

Ausschreibung für die Hallenpunktrunde der Junioren Spieljahr 2017/2018

1.
Die Durchführung aller Spiele erfolgt nach den besonderen Bestimmungen dieser Ausschreibung.
2.
Die Spielorte und Hallen werden auf den Spielplänen aufgeführt. Die Mannschaften haben rechtzeitig zu erscheinen.
3.
Die Hallen dürfen nur mit Turnschuhen betreten werden, die keine Streifen hinterlassen. **Es sind Schienbeinschoner zu tragen.** Die Halle und deren Nebenräume sind von den Teilnehmern sauber zu halten.
4.
Für die ordnungsgemäße Abwicklung der Spiele ist jeweils der Verein am Ort zuständig. Diese Vereine stellen auch die Hallenspielbälle (**Futsal-Spielbälle gem. Punkt 13 dieser Ausschreibung**) und führen Aufsicht. Die Kosten für Hallennutzung und Beschädigungen werden vom Kreis nicht übernommen. Diese müssen von den Teilnehmern oder deren Verursachern getragen werden. Die Schiedsrichter für die E- und F-Junioren und MINIS werden von den anwesenden Vereinen gestellt und haben sich vor Spielleitungen mit den Hallenregeln und dieser Ausschreibung ausreichend vertraut zu machen.
Die Schiedsrichter für die A- /B- /C- und D-Junioren werden vom Kreis gestellt. Für stattfindende Endrunden werden ebenfalls Schiedsrichter vom Kreis gestellt. Die Einteilung der Schiedsrichter und der aufsichtsführenden Betreuer nimmt die Spielleitung vor.
Die Spielpläne sind im DFBnet eingestellt. **Die ausrichtenden Vereine melden die Spielergebnisse am Spieltag nach Durchführung der Spiele im DFBnet.**
5.
Bei Unstimmigkeiten entscheiden die neutralen Betreuer der anwesenden Vereine, ein Betreuer je Verein, der nicht am Spiel beteiligt war, in dem es Unstimmigkeiten gab. Nicht zu klärende Vorfälle regelt der Kreisjugendausschuss endgültig. Diese Entscheidung ist unanfechtbar.
6.
Ein Meldegeld wird für das o.a. Spieljahr für die E- und F-Junioren und die MINIS nicht erhoben, für die A-, und B-Junioren wird ein Meldegeld in Höhe von 50,00 € (FUTSAL) bei den C-Junioren und D-Junioren in Höhe von 30,00 € je teilnehmender Mannschaft erhoben (anteilige SR-Kosten).
7.
In allen Hallen sowie allen Neben- und Vorräumen der Hallen besteht **absolutes Alkohol- und Rauchverbot.**
8.
Die Spielerpässe sind mit dem Spielbericht (ein Spielbericht je Mannschaft und Spieltag), auf dem alle teilnehmenden Spieler eingetragen sind, v o r Beginn der Spiele bei der Spielleitung zu hinterlegen. **Für die Durchführung der Hallenpunktrunde der Juniorinnen/Junioren gibt es spezielle Spielberichte, die jedem Verein vorliegen. Nach Beendigung der Spiele werden die Spielerpässe bei der Spielleitung abgeholt, und zusammen mit einem Vertreter der Spielleitung wird die Umkleidekabine der Mannschaft auf den ordnungsgemäßen Zustand überprüft. Den ordnungsgemäßen Zustand der Umkleidekabine bestätigen dann der Betreuer der Mannschaft und der Vertreter der Spielleitung auf dem Spielbericht durch Unterschrift.** Es können nur Spieler eingesetzt werden, die für ihren Verein eine vom NFV erteilte Spielerlaubnis haben.

Die Zuständigkeit für die Passkontrolle ist wie folgt geregelt:

- Bei allen Spieltagen mit angesetzten Schiedsrichtern führen die Schiedsrichter die Passkontrolle durch.
- Bei allen Spieltagen ohne angesetzte Schiedsrichter führt der Ausrichter (Spilleitung) die Passkontrolle durch.

Stichtage:	A-Junioren	01.01.1999 und jünger
	B-Junioren	01.01.2001 und jünger
	C-Junioren	01.01.2003 und jünger
	D-Junioren	01.01.2005 und jünger
	E-Junioren	01.01.2007 und jünger
	F-Junioren	01.01.2009 und jünger
	G-Junioren (MINIS)	01.01.2011 und jünger

9. Spielmodus:

Bei den **A-Junioren** werden zwei Staffeln gebildet. Die drei erstplatzierten Mannschaften der beiden Staffeln nehmen an der Endrunde teil. Die Vor- und Endrunde werden jeweils in einer einfachen Punktrunde bestritten.

Die A-Junioren bestreiten die Hallenpunktrunde als Futsal-Runde mit vereinfachten Futsal Regeln (siehe Punkt 13 – Hallenregeln).

Die Hallenkreismeister der A-Junioren nehmen an der Bezirkshallen Futsalmeisterschaft des NFV – Bezirk Weser-Ems am 11. Februar 2017 teil!!!

Bei den **B-Junioren** werden drei Staffeln gebildet. Die beiden erstplatzierten Mannschaften der drei Staffeln nehmen an der Endrunde teil. Die Vor- und Endrunde werden jeweils in einer einfachen Punktrunde bestritten.

Die B-Junioren bestreiten die Hallenpunktrunde als Futsal-Runde mit vereinfachten Futsal Regeln (siehe Punkt 13 – Hallenregeln).

Die Hallenkreismeister der B-Junioren nehmen an der Bezirkshallen Futsalmeisterschaft des NFV – Bezirk Weser-Ems am 04. Februar 2018 teil!!!

Bei den **C-Junioren** werden vier Staffeln gebildet. Die drei erstplatzierten Mannschaften jeder Staffel nehmen an einer Zwischenrunde teil. Die drei erstplatzierten Mannschaften der beiden Zwischenrunden nehmen an der Endrunde teil. Die Vor-, Zwischen- und Endrunde werden jeweils in einfachen Punktrunden bestritten.

Bei den **D-Junioren** werden fünf Staffeln gebildet. Die beiden erstplatzierten Mannschaften jeder Staffel nehmen an einer Zwischenrunde teil. Die drei erstplatzierten Mannschaften der beiden Zwischenrunden nehmen an der Endrunde teil. Die Vor-, Zwischen- und Endrunde werden jeweils in einfachen Punktrunden bestritten.

Bei den **E-Junioren und F-Junioren** werden sechs Staffeln gebildet. Die drei erstplatzierten Mannschaften jeder Staffel nehmen an einer Zwischenrunde teil. Die zwei erstplatzierten Mannschaften der drei Zwischenrunden nehmen an der Endrunde teil. Die Vor-, Zwischen- und Endrunde werden jeweils in einer einfachen Punktrunde bestritten.

Staffeleinteilung - Zwischenrunde der C-Junioren

Zwischenrunde

Die erstplatzierten Mannschaften der Staffeln 1 und 3, die zweitplatzierten Mannschaften der Staffeln 2 und 4

Zwischenrunde

Die erstplatzierten Mannschaften der Staffeln 2 und 4, die zweitplatzierten Mannschaften der Staffeln 1 und 3

Staffeleinteilung - Zwischenrunde der D-Junioren

Zwischenrunde

Die erstplatzierten Mannschaften der Staffeln 1, 3 und 5, die zweitplatzierten Mannschaften der Staffeln 2 und 4

Zwischenrunde

Die erstplatzierten Mannschaften der Staffeln 2 und 4, die zweitplatzierten Mannschaften der Staffeln 1, 3 und 5

Staffeleinteilung - Zwischenrunde der E- und F-Junioren**Zwischenrunde**

Die erstplatzierten Mannschaften der Staffeln 1 und 4, die zweitplatzierten Mannschaften der Staffel 2 und 5 sowie die drittplatzierten Mannschaften der Staffeln 3 und 6

Zwischenrunde

Die erstplatzierten Mannschaften der Staffeln 2 und 5, die zweitplatzierten Mannschaften der Staffeln 3 und 6 sowie die drittplatzierten Mannschaften der Staffeln 1 und 4

Zwischenrunde

Die erstplatzierten Mannschaften der Staffeln 3 und 6, die zweitplatzierten Mannschaften der Staffeln 1 und 4 sowie die drittplatzierten Mannschaften der Staffeln 2 und 5

Die Zuordnung der Zwischenrunden zu den Zwischenrundenspielorten findet durch den Kreisjugendausschuss statt.

Mannschaften, die in der laufenden Hallenpunktrunde zu einem oder mehreren Spielen nicht angetreten sind, können nicht an den Endrunden teilnehmen, auch wenn sie sich für diese qualifizieren. In diesem Fall rückt die nächstplatzierte Mannschaft nach.

Bei den D-, E- und F-Junioren erhält der Hallenkreismeister einen Wanderpokal.

Die Spielzeiten in den Vor-, Zwischen- und Endrunden sowie bei eventuell notwendigen Entscheidungsspielen betragen:

F-, E- und D-Junioren	1 x 10 Minuten;
C-, B- und A-Junioren	1 x 12 Minuten.

Bei Punkt- und Torgleichheit entscheiden die mehr erzielten Tore. Sollte auch hier ein Gleichstand bestehen, **entscheidet der direkte Vergleich**. Sollte auch durch den direkten Vergleich kein Sieger ermittelt worden sein, erfolgt ein Entscheidungsspiel. Bei einem eventuellen Gleichstand im End- oder Entscheidungsspiel erfolgt sofortige Entscheidung durch Strafstoßschießen (A-, B-, C-, D- und E-Junioren 9 m; F-Junioren 7 m).

10.

Bei den **F- und E-Junioren** können in einer Mannschaft 5 Feldspieler und 1 Torwart mitwirken, bei den A-, B-, C- und D-Junioren können in einer Mannschaft 4 Feldspieler und 1 Torwart mitwirken. Eine Mannschaft darf an den Hallenspielen nur teilnehmen, wenn mindestens 4 Spieler anwesend sind. Es können in den Spielen unbegrenzt Spieler ohne Zustimmung des Schiedsrichters eingewechselt werden. Ein Spieler kann an einem Spieltag nur in **einer** Mannschaft spielen und wird nach **einem Spieltag** nicht mehr frei für **u n t e r e** Mannschaften. Diese Regelung gilt für alle Altersklassen.

11.

Die Ordnungsstrafen erfolgen wie bei den Feldspielen.

Abweichend von den Ordnungsstrafen der Feldserie wird ein Nichtantreten einer Mannschaft mit 3 Punkten und 2:0 Toren für den Gegner gewertet. Desweiteren wird eine Abmeldung einer Mannschaft von der Hallenpunktrunde nach dem letzten Meldetermin als Zurückziehen gewertet und entsprechend der Anlage der Spielausschreibung 2017/2018 der Feldserie - Punkt 14 - geahndet.



Die Spielberichte und Ergebnislisten sind deutlich und gut lesbar von den aufsichtsführenden Vereinen binnen 3 Tagen an die zuständigen Staffelleiter zu senden, und sind - für eventuelle Rückfragen - mit der namentlichen Angabe des Turnierleiters (nebst Rufnummer) zu versehen.



Die Ausrichter sollen die Ergebnisse in das DFBnet eingeben!!!

Die Staffelleitung für den Hallenspielbetrieb ist wie folgt geregelt:

A- und B-Junioren

Gerold Gröneweg
Friedrichsfehn
Ziegelweg 8 b
26188 Edewecht
E-Mail: g.groeneweg@t-online.de

p. 04486/8462
Handy 0151/22775900

D- und F-Junioren

Arno Erbrich p. 04489/941378
Augustfehn d. 04488/503750
Eibenweg 3
26689 Apen
E-Mail: Erbrich-Arno@t-online.de

C- und E-Junioren

Dieter Munke p. 04405/7007
Husbäke
Zur Turnhalle 1 a
26188 Edewecht
E-Mail: dieter.munke@ewetel.net

12.

Die Spiele sind an den angesetzten Terminen durchzuführen.
Spielverlegungen bzw. Nachholspiele können **nicht** genehmigt werden.

13. Hallenregeln**Hallenregeln für alle Jugendklassen außer A- und B-Junioren:****Alle Jugendklassen außer A- und B-Junioren spielen mit Futsal – Bällen nach den u.a. Regelungen.****Die F-Junioren und MINIS mit Futsal-Bällen, s-light (Größe 3 oder 4) 310g****Die E-Junioren mit Futsal-Bällen Größe 3 oder 4, light. 310g****Die C- und D-Junioren mit Futsal-Bällen Größe 4. 400-440 g**

Es wird mit Seiten- und Toraus gespielt. Bei Seitenaus wird der Ball eingekickt. Ecken werden ausgeführt. Aus direkt verwandelten Eckbällen können Tore erzielt werden! Beim Toraus wirft Torwart den Ball mit der Hand aus dem Torraum (6 m durchgezogene Linie vor dem Tor). Lenkt der Torwart den Ball ins Toraus, so wird das Spiel mit einem Eckball fortgesetzt.



Trainer und Betreuer sowie Einwechselspieler der spielenden Mannschaften haben sich während des Spieles ausschließlich in der Wechselzone aufzuhalten! Die Wechselzonen befinden



AUSSCHLISSLICH im Bereich der Mittellinie. Nur in diesem Bereich sind auch die Ein- und Auswechselungen vorzunehmen!

Die Rückpassregel findet in der Hallenpunktrunde in allen Jugendklassen mit Ausnahme der G-Junioren und F-Junioren Anwendung. Beim Abwurf nach einem Toraus darf kein Gegenspieler den Torraum betreten. Es gibt direkte und indirekte Freistöße. Diese werden wie in der Feldrunde durch den Schiedsrichter angezeigt. Bei groben Regelwidrigkeiten und Handspiel im Torraum erfolgt Strafstoß von der 7-Meter-Markierung.

Wird der Ball an die Decke oder an Gegenstände, die für ein Fußballspiel nicht erforderlich sind, geschossen, so erfolgt an der Stelle indirekter Freistoß für den Gegner. Nicht aber im Strafraum, hier wird der Ball auf der durchgezogenen Strafraumlinie platziert. **Bei Anstoß, Einkick, Eckbällen und Freistößen müssen die Gegenspieler 4 m Abstand halten. EinTor kann aus dem Spiel heraus von jedem Punkt auf dem Spielfeld aus erzielt werden, auch vom Torwart (außer Abstoß nach Toraus) Aus einem Einkick kann kein direktes Tor erzielt werden.** Die Zeitstrafe G- bis E-Junioren beträgt 2 Minuten. Die Abseitsregel ist aufgehoben.

Alle Jugendklassen spielen an allen Spieltagen ausschließlich auf kleine Tore (Handballtore).



Sämtlicher Schmuck ist abzulegen!!!

Einsprüche gegen die Ausschreibung sind schriftlich innerhalb von 7 Tagen an das Kreisjugendsportgericht zu richten.

Westerstede,

Mit sportlichem Gruß
NFV - Kreis Ammerland

gez. Arno Erbrich
Kreisjugendleiter

i.A.:

(Schwengels)
- Geschäftsführer -



Anlage Regelauslegungen Futsal:

Vereinfachte Futsal-Regeln 2017/18 – NFV Kreis Ammerland

Technisches Meeting:

Das Technische Meeting findet 30 Minuten vor Turnierbeginn statt. Es besteht eine Teilnahmepflicht für Trainer, Mannschaftsführer und Torwart je teilnehmende Mannschaft. Im Rahmen dieses Meetings werden einzelne Regeln nochmals erläutert und eventuell noch offene Fragen durch die Schiedsrichter beantwortet.

Spielfeld/Tore/Ball/Spielerzahl/Ausrüstung:

Das Spielfeld ist durch Seiten- und Torauslinien zu allen vier Seiten begrenzt (keine Bande). Bei den Toren handelt es sich um Handball-Tore (3x2m). Der Ball hat die Größe 4 und ist sprungreduziert. Eine Mannschaft besteht aus vier Feldspielern und einem Torwart. Die Mindestanzahl an Spielern beträgt drei. Alle Spieler müssen Schienbeinschoner tragen. Das Tragen (und Abkleben) von Schmuck ist untersagt.

Anstoß:

Jeder Anstoß zu Spielbeginn sowie nach einem Torerfolg ist als Fair-Play-Anstoß auszuführen. Das bedeutet, dass der ausführende Spieler den Ball zu einem Gegenspieler spielt und dieser wiederum den Ball ordnungsgemäß zu einem Feldspieler des ausführenden Teams zurückspielt. Das nicht ordnungsgemäße Zurückspielen des Balles wird mit einem indirekten Freistoß geahndet.

Spielzeit:

Die Spielzeit beträgt 1x12 Minuten. Das Spiel beginnt mit dem Pfiff eines Schiedsrichters und dem gleichzeitigen Start der Uhr. Das Spiel ist vorbei, wenn es durch einen Schiedsrichter mittels Pfiff beendet wurde (nicht, wenn die Spieluhr 00:00 anzeigt!). Der Grund hierfür liegt in der Tatsache, dass mit einem Ball, der unmittelbar vor Ablauf der Spielzeit aufs Tor gespielt wurde, noch ein gültiger Treffer erzählt werden kann!

Technische Zone/Ein- und Auswechslungen:

Fünf Meter links bzw. fünf Meter rechts von der Mittellinie entfernt befindet sich die jeweilige technische Zone einer Mannschaft, in der sich alle Auswechselspieler, Betreuer und Trainer während des gesamten Spiels aufhalten müssen. Die technische Zone ist fünf Meter breit. Sie wird links und rechts durch jeweils zwei 80cm lange Klebestreifen markiert (40cm innerhalb, 40cm außerhalb des Spielfeldes). Die Ein- und Auswechslungen dürfen nur innerhalb dieses Bereichs durchgeführt werden. Alle Auswechselspieler müssen ein Leibchen tragen (vollständig angezogen!) und auf der Bank sitzen. Soll ein Auswechselspieler eingewechselt werden, zieht dieser das Leibchen aus, hält es in den Händen und begibt sich zum Spielfeldrand. Dort übergibt er das Leibchen dem auszuwechselnden Spieler. Erst dann darf der einzuwechselnde Spieler das Spielfeld betreten und wird zum „neuen“ Spieler. Der ausgewechselte Spieler zieht sich nun das Leibchen vollständig an und setzt sich auf die Bank. Es kann während des gesamten Spiels laufend gewechselt werden. Bereits ausgewechselte Spieler dürfen wieder eingewechselt werden. Ein zeitgleiches Wechseln aller Feldspieler (Block-Wechsel) ist unzulässig.

Einkick:

Verlässt der Ball das Spielfeld über eine Seitenlinie, wird das Spiel mit einem Einkick fortgesetzt. Gleiches gilt für den Fall, dass der Ball die Hallendecke berührt oder auf andere Weise von einem Gegenstand abgelenkt wird. Der Ball muss so positioniert werden, dass er die Seitenlinie berührt oder maximal 25cm vor dieser liegt (außerhalb des Spielfeldes). Der einkickende Spieler muss mit seinen Füßen die Seitenlinie berühren oder außerhalb des Spielfeldes stehen. Der Mindestabstand zum Ball beträgt für Gegenspieler 5 Meter.

Abwurf:

Der Abwurf erfolgt durch den Torwart, welcher den Ball innerhalb des Strafraums aus seinen Händen abgeben muss (werfen oder rollen), sodass dieser den Strafraum verlässt. Der Ball darf zwar über die Mittellinie geworfen werden, eine direkte Torerzielung ist jedoch nicht möglich.

Sonderbestimmungen für den Torwart/Flying Goalkeeper:

Befindet sich der Torwart in der eigenen Spielfeldhälfte, sind folgende Besonderheiten zu beachten:
Der Torwart darf ...

- ... von seinen Mitspielern nur angespielt werden, wenn zuvor ein Gegenspieler den Ball berührt hat
- ... den Spielball maximal 4 Sekunden kontrollieren (egal ob in der Hand, am Fuß oder auf andere Weise)

Dies gilt nicht, wenn sich der Torwart bzw. ein als 5. Feldspieler eingewechselter Auswechselspieler (Flying Goalkeeper) in der gegnerischen Spielfeldhälfte befindet. Sobald sich der Torwart bzw. der 5. Feldspieler in der eigenen Hälfte befindet, leben die obigen Bestimmungen wieder auf. Der 5. Feldspieler muss sich von seinen Mitspielern sowie Auswechselspielern farblich unterscheiden, da er den Ball mit der Hand spielen darf.

Verbotenes Spiel und unsportliches Betragen:

Es gelten die Ausführungen der Regel 12 des DFB. Darüber hinaus ist jegliches Grätschen (auch gegen den Ball) in der Nähe des Gegenspielers (1 Meter) verboten, sofern dieser den Ball spielt oder dies zumindest versucht. Ein derartiges Vergehen wird mit einem direkten Freistoß und bei einem Kontakt zudem mit einer Verwarnung geahndet. Dies gilt nicht für den Torwart innerhalb des eigenen Strafraums, sofern das Grätschen nicht fahrlässig, rücksichtslos oder unverhältnismäßig erfolgt.

Wechselfehler (bspw. das Nicht-Tragen eines Leibchens, das zu frühe Spielfeldbetreten oder das Wechseln außerhalb der technischen Zone) werden mit einem indirekten Freistoß und einer Verwarnung geahndet.

Der Mindestabstand bei sämtlichen Spielfortsetzungen beträgt mit Ausnahme vom Anstoß (3 Meter) 5 Meter. Bei einer Missachtung des Abstandes wird der fehlbare Spieler verwarnet und die Spielfortsetzung wiederholt.

Persönliche Strafen:

Verwarnung (Gelbe Karte):

Die Verwarnung gilt nur für das aktuelle Spiel.

Spielstrafe (Gelb/Rote Karte):

Der Spieler wird bei einer 2. Verwarnung im selben Spiel von diesem ausgeschlossen. Je nach Art und Schwere der Vergehen wird die Sperre im Ermessen der Schiedsrichter ggf. auf das nächste Spiel erweitert.

Feldverweis (Rote Karte):

Der Spieler wird vom gesamten Turnier-Spieltag ausgeschlossen.

Sonstiges:

Ein des Feldes verwiesener Spieler (Rote oder Gelb/Rote Karte) darf sich nicht in der technischen Zone aufhalten. Die reduzierte Mannschaft darf sich spätestens nach zwei Minuten wieder ergänzen; nach einem Gegentor jedoch sofort. Letzteres gilt nicht, wenn beide Mannschaften reduziert sind (dann nur nach zwei Minuten).

6m-Strafstoß:

Ein Foulspiel innerhalb des eigenen Strafraums, welches mit einem direkten Freistoß für die angreifende Mannschaft geahndet wird, hat einen 6m-Strafstoß zur Folge. Bei der Ausführung muss der Torwart auf der Torlinie zwischen den Pfosten stehen. Der Schütze muss den Ball nach vorne spielen. Die 4-Sekunden-Regel gilt nicht.

10m-Strafstoß:

Foulspiele, die einen direkten Freistoß nach sich ziehen, werden je Mannschaft in jedem Spiel addiert (kumulierte Foulspiele). Begeht eine Mannschaft „ihr“ 4. kumulierte Foulspiel, so hat bereits dieses und auch jedes weitere kumulierte Foulspiel einen 10m-Strafstoß zur Folge. Liegt der Tatort zwischen der 10m-Marke und dem Strafraum, so kann der Schütze wählen, ob er den Freistoß zentral von der 10m-Marke oder am Tatort selbst ausführen möchte. Der Schütze muss den Ball direkt auf das Tor schießen, andernfalls wird das Spiel mit einem indirekten Freistoß fortgesetzt. Der Torwart und alle anderen Spieler müssen mindestens 5 Meter vom Ball entfernt sein. Alle Spieler (außer Torwart) müssen sich hinter dem Ball aufhalten. Die 4-Sekunden-Regel gilt nicht.

4-Sekunden-Regel:

Einkick, Abwurf, Eckstoß, Freistöße (nicht 6m- und 10m-Strafstöße) sowie das Torwartspiel in der eigenen Hälfte müssen innerhalb von 4 Sekunden ausgeführt werden. Bei Überschreiten der 4 Sekunden wird der fehlbaren Mannschaft die Spielfortsetzung abgesprochen und das Spiel wird durch die andere Mannschaft gemäß den Spielregeln fortgesetzt. Die 4 Sekunden beginnen, wenn alle Voraussetzungen für eine regelkonforme Ausführung (richtige Ballposition, Abstand usw.) vorliegen. Sollte der ausführende Spieler bewusst die Spielfortsetzung verzögern, können die Schiedsrichter bereits eher mit dem Zählen beginnen.

3. Offizieller:

Der 3. Offizielle wird vom ausrichtenden Verein gestellt. Er unterstützt die Schiedsrichter bei der Zeitnahme, der Ergebnisanzeige und dem Zählen der kumulierten Foulspiele der jeweiligen Mannschaften. Begeht eine Mannschaft „ihr“ 3. kumuliertes Foulspiel, weist der 3. Offizielle den 1. Schiedsrichter und die entsprechende Mannschaft darauf hin, da von nun an jedes weitere kumulierte Foulspiel einen 10m-Strafstoß zur Folge hat.

Das Vorbereiten/Abkleben des Spielfeldes erfolgt in Eigenverantwortung des ausrichtenden Vereins nach Vorlage der folgenden Abbildung:

