Württembergischer Fußballverband

Durchführungsbestimmungen Sparkassen-Junior-Cup Fußball B-, C- und D-Juniorinnen, C-, D- und E-Junioren (Bezirk)

wfv-Hallenmeisterschaften
A-, B- Junioren und E-Juniorinnen (Bezirk)

Spieljahr 2026/2027

Stand: September 2026

Hinweise:

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird im Text auf die gleichzeitige Verwendung männlicher, weiblicher und diverser Sprachformen verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter. Die gewählte Formulierungsweise stellt keine Wertung dar. Unsere Texte richten sich an alle Menschen, unabhängig ihrer geschlechtlichen Identität.

.

Herausgeber:

Württembergischer Fußballverband e. V. (WFV)
Goethestraße 9
70174 Stuttgart
T + 49 7 11 2 27 640
www.wuerttfv.de, Info@wuerttfv.de

1 Allgemeines

Für wfv-Hallenmeisterschaften gelten die Satzung und Ordnungen des wfv, die vom Verbandsspielausschuss gemäß § 39a SpO erlassenen „Durchführungsbestimmungen für Turniere" sowie diese Durchführungsbestimmungen.

2 Wettbewerbe und Zuständigkeiten

Die Bezirke ermitteln die Bezirksmeister. Auf Verbandsebene werden die Württembergischen Hallenmeister ausgespielt (Ausnahme A-, B- Junioren und E-Jugend bis zum Bezirksmeister).

Spielleitende Stellen sind: auf Bezirksebene der Bezirksjugendausschuss (BJA)
auf Verbandsebene der Verbandsjugendausschuss (VJA)

3 Teilnahme Bezirksebene Sparkassen-Junior-Cup

Die Teilnahme ist freiwillig. Jeder Verein kann beliebig viele Mannschaften melden. Abgegebene Meldungen verpflichten zur Teilnahme. Nicht möglich ist die Teilnahme einzelner Vereine, die in der Verbandsspielrunde einer Spielgemeinschaft angehören

Stehen nicht genügend Hallen zur Verfügung, kann der BJA in Abstimmung mit dem VJA festlegen, dass jeder Verein pro Altersklasse nur mit einer maximalen Anzahl an Mannschaften teilnehmen kann.

Die Einteilung der Mannschaften erfolgt unabhängig von der Spielklassenzugehörigkeit in der Feldrunde unter Berücksichtigung der zur Verfügung stehenden Hallen.

4 Teilnahme Verbandsebene Sparkassen-Junior-Cup

Die Vereine können pro Altersklasse mit einer Mannschaft teilnehmen.

4.1 Vorrunde

Junioren: Zugelassen werden bis zu 32 Mannschaften, und zwar die 12 Bezirksmeister sowie die Zweitplatzierten der Bezirke (bis max. 3. Platzierter) und ggf. weitere Teilnehmer (bei C-Junioren die Mannschaften der Oberliga und Regionalliga wie auch die der D-Junioren Talentrunde) nach einer vom Verbandsjugendausschuss festgelegten Aufschlüsselung.

Juniorinnen: Zugelassen werden bis zu 24 Mannschaften, und zwar die 12 Bezirksmeister und die 12 Zweitplatzierten der Bezirke (bis max. 3. Platzierter). Bei Unterschreiten der vorgesehenen Teilnehmerzahl kann der Verbandsjugendausschuss zusätzliche Qualifikanten zulassen.

Modus: Es werden jeweils vier (ggf. Ausnahme fünf) Vorrunden-Turniere gespielt, bei denen sich insgesamt acht Mannschaften, je Turnier 2 Mannschaften, qualifizieren. Bei vier Vorrundenturnieren sind dies die vier Sieger und die vier Zweitplatzierten (bis max. 3. Platzierter), bei fünf Vorrundenturnieren qualifizieren sich die fünf Sieger und die drei besten Gruppenzweiten (bis max. 3. Platzierter) für die Verbandsendrunde.

Die Kriterien zur Ermittlung von weiteren qualifizierten Mannschaften (z.B. beste Gruppenzweiten bzw. bei notwendig werdendem Vergleich) ergeben sich aus der sog. Quotienten-Regelung:

Gebildet wird der Quotient aus erzielten Gewinnpunkten und ausgetragenen Spielen. Qualifiziert sind die Mannschaften mit den höchsten Quotienten. Bei Quotientengleichheit gilt, dass danach in der Reihenfolge der Kriterien Tordifferenz und Anzahl erzielter Tore der Quotient ermittelt wird.

Sollten auch danach noch nicht alle Qualifikanten ermittelt sein, entscheidet das Los zwischen diesen gleichplatzierten Mannschaften. Bei Unterschreiten der vorgesehenen Teilnehmerzahl kann der Verbandsjugendausschuss zusätzliche Qualifikanten zulassen.

4.2 Endrunde Sparkassen-Junior-Cup

Zugelassen werden die acht, gemäß 4.1., qualifizierten Mannschaften je Altersklasse.

Die Platzierungen werden in zwei Gruppen mit je vier Mannschaften im Punktsystem ermittelt, alle Mannschaften einer Gruppe spielen gegeneinander. Die Einteilung nimmt der Verbandsjugendausschuss vor.

Die beiden Erst- und Zweitplatzierten (bis max. 3. Platzierter) der Gruppen bestreiten „über Kreuz" die Halbfinalspiele, die Sieger das Endspiel und die Verlierer das Spiel um den 3. Platz. Die Dritt- bzw. Viertplatzierten bestreiten die Platzierungsspiele um Platz 5 bzw. Platz 7.

5 Anzahl der Spieler

Eine Mannschaft besteht aus höchstens 11 Spielern (auf dem Spielbericht) pro Spieltag, von denen fünf (vier Feldspieler und ein Torwart) gleichzeitig auf dem Spielfeld sein dürfen.

6 Kontrolle der Spielerlaubnis - Teilnahmeberechtigung

Auf Bezirksebene dürfen Spieler im Verlauf einer Runde nur in einer Mannschaft eingesetzt werden. Maßgeblich ist die Eintragung im Spielbericht (alt. Turnier-Mannschaftbogen, DFBnet-Spielberechtigungsliste).

Für jeden Spieler muss vor Spielbeginn ein vollständiger Spielerpass online mit gespeichertem Lichtbild im DFBnet einsehbar sein, ersatzweise ist der Turnierleitung/-aufsicht eine in guter Qualität ausgedruckte DFBnet-Spielberechtigungsliste mit Lichtbildern, auf der die Spieler klar und eindeutig zu identifizieren sind. In den Fällen, in denen in der Spielberechtigungsliste kein Bild hochgeladen ist, kann ein amtlicher Lichtbildausweis vorgelegt werden.

Bei Meisterschaften sind nur Spieler mit Pflichtspielrecht teilnahmeberechtigt. Die Spielberechtigung ist, wie im obigen Absatz dargestellt, nachzuweisen.

Sämtliche Spieler sind auf dem Spielbericht (alt. der ausgedruckten DFBnet-Spielberechtigungsliste (mit Lichtbildern) mit der Trikotnummer zu vermerken oder auf dem TurnierMannschaftsbogen aufzuführen). Der Spielbericht ist (alt. Spielberechtigungsliste/ Mannschaftsbogen) spätestens 30 Minuten vor Beginn des ersten Turnierspiels der Mannschaft freizugeben bzw. vollständig ausgefüllt bei der Turnierleitung abzugeben. Ein späteres Nachtragen von Spielern ist möglich. **Der Spieler ist auf jeden Fall vor seinem ersten Einsatz einzutragen, um teilnahmeberechtigt zu sein.**

Spielt ein Verein mit nicht spielberechtigten Spielern oder Spielern, die für die Mannschaft, in der sie eingesetzt waren, keine Teilnahmeberechtigung hatten, so wird das betreffende Spiel ihm mit 0:3 Toren als verloren und dem Gegner mit 3:0 als gewonnen angerechnet. Das Spiel wird, wenn die Tordifferenz am Ende des Spieles günstiger als 3:0 war, entsprechend des tatsächlichen

Spielausgangs gewertet. Aufgrund dieser Vorschrift kann ein Spiel auch beiden Vereinen für verloren gewertet werden.

Spielerinnen, die auf Antrag für eine jüngere, altersangemessene Altersklasse teilnahmeberechtigt sind , sind in dieser jüngeren Altersklasse bei den Hallenmeisterschaften nicht teilnahmeberechtigt. Spielerinnen, die in einer Junioren-Mannschaft spielen, dürfen nach Rückstellung in dieser eingesetzt werden.
Spieler, die über das Playing Down in eine jüngere, altersangemessene Altersklasse eingeteilt wurden, dürfen nur in dieser Altersklasse mitspielen.

7 Spielkleidung

Der erstgenannte Verein einer Spielbegegnung hat bei Bedarf die Spielkleidung zu wechseln oder die vom ausrichtenden Verein bereitgestellten Leibchen überzuziehen. Schwarze Spielkleidung bleibt dem Schiedsrichter vorbehalten.

8 Regularien

Es wird gemäß der Bestimmungen für **Vereins-Hallenturniere (DB-Turniere C.)** gespielt.

8.1 Spielfeld

Die Tore sind auf Bezirksebene 3m oder 5m breit und 2m hoch (in derselben Runde soll mit einheitlicher Torgröße gespielt werden), auf Verbandsebene 3m breit und 2m hoch.

Es ist ein Strafstoßpunkt zu markieren, der bei 3m-Toren 6m, bei 5m-Toren 9m vom Mittelpunkt der Torlinie entfernt ist.

Es wird ohne Bande, auch ohne halbseitige Bande bzw. Hallenwand, gespielt.

8.2 Spielball

Gespielt wird mit dem altersgerechten Futsal-Ball.

8.3 Spielzeit

Die Spielzeit beträgt auf Bezirksebene zwischen 10 und 13 min, auf Verbandsebene beträgt die Spielzeit mindestens 1 x 10 Minuten; in der Endrunde 1 x 12 Minuten.

Eine Verlängerung findet nur beim Endspiel statt, sie beträgt 1 x 3 Minuten. Bringt die Verlängerung keine Entscheidung, wird der Sieger durch Strafstoßschießen ermittelt.

8.4 Spielregeln

Anstoß: Abstand 3 m, mit Fuß in alle Richtungen, Ball im Spiel, wenn er sich eindeutig bewegt, keine direkte Torerzielung möglich, kein Anzählen

Eckstoß: Abstand 5m, Ausführung innerhalb von vier Sekunden. **Ist der Countdown abgelaufen und das Spiel immer noch nicht fortgesetzt, bekommt die gegnerische Mannschaft den Ball und kann mit Torabwurf fortsetzen.**

Freistoß: Es gibt nur indirekte Freistöße. Abstand 5m, Ausführung innerhalb von vier Sekunden. **Ist der Countdown abgelaufen und das Spiel immer noch nicht fortgesetzt, bekommt die gegnerische Mannschaft den Ball und kann mit einem indirekten Freistoß fortsetzen.**

Versucht ein Spieler durch Hineingleiten oder Grätschen den Ball zu spielen, wenn ein Gegner ihn spielt oder versucht ihn zu spielen (Sliding Tackling), führt dies zu einem indirekten Freistoß. Gilt nicht für den Torwart im eigenen Strafraum (=Torraum), sofern die Aktion nicht fahrlässig, rücksichtslos oder übermäßig hart erfolgt.

Strafstoß: Ausführung von der Strafstoßmarke (6m /9m), alle Spieler müssen außerhalb des Strafraums, hinter dem Strafstoßpunkt stehen (Abstand 5m), kein Anzählen

Einkick: Abstand 5m, keine direkte Torerzielung möglich, Ausführung innerhalb von 4 Sekunden

Ist der Countdown abgelaufen und das Spiel immer noch nicht fortgesetzt, wechselt der Ballbesitz. Die gegnerische Mannschaft bekommt den Ball und kann mit Einkick fortsetzen.

Bei Deckenberührung wird das Spiel unterbrochen und mit Einkick fortgesetzt. Der Einkick wird an der Stelle der Seitenlinie ausgeführt, die am nächsten der Stelle der Deckenberührung des Balles liegt.

Torabwurf/Torwartspiel: Abwurf oder Freigabe nur durch den Torwart mit den Händen. Ball im Spiel, sobald er sich eindeutig bewegt; alle Gegner müssen außerhalb des Strafraums stehen; Torwart darf den Ball über die Mittellinie abwerfen, dabei keine direkte Torerzielung möglich; Ausführung innerhalb von 4 Sekunden, nachdem der Torwart sich des Balles bemächtigt hat (bei Zeitablauf indirekter Freistoß von der Torraum- / Strafraumlinie). **Ist der Countdown abgelaufen und das Spiel immer noch nicht fortgesetzt, wechselt der Ballbesitz. Die gegnerische Mannschaft bekommt den Ball und kann mit Eckball fortsetzen.**

Zuspiel: Die „Zuspielregel" findet Anwendung, auch beim Einkick.

Auswechslungen: Beliebige Anzahl an Auswechslungen, eine Auswechslung kann jederzeit erfolgen, d.h. „fliegender" Wechsel. Auswechslung möglich, wenn der Ball im oder aus dem Spiel ist

Der Einwechselspieler darf das Spielfeld erst betreten, nachdem der ausgewechselte Spieler das Spielfeld verlassen hat. Der Einwechselspieler betritt das Spielfeld durch die Auswechselzone seiner Mannschaft. Die Auswechslung ist vollzogen, wenn der eingewechselte Spieler das Spielfeld betritt, nachdem der ausgewechselte Spieler das Spielfeld verlassen hat und ihm das Überziehleibchen übergeben wurde. Für beide Mannschaften sind vom Veranstalter in den Auswechselzonen ausreichend Überziehleibchen bereitzulegen.

8.5 Tabelle, Spielwertung

Weisen zwei oder mehrere Mannschaften in der Tabelle dieselbe Punktzahl und Tordifferenz auf, ist die Mannschaft besser platziert, die mehr Tore erzielt hat. Ist auch die Zahl der Tore gleich, zählt als nächstes Kriterium der direkte Vergleich. Endete auch dieser unentschieden, so finden ein oder mehrere Strafstoßschießen zur Entscheidung statt. Kommen hierfür mehr als zwei Mannschaften in Frage, so entscheidet das Los, in welcher Reihenfolge die Mannschaften gegeneinander anzutreten haben.

9 Erste Hilfe

Der veranstaltende Verein soll einen ausgebildeten Sanitätsdienst stellen, er hat zumindest eine in Erste Hilfe ausgebildete Person, ausgerüstet mit den erforderlichen Gerätschaften, u.a. einer Erste-Hilfe-Medizintasche nach DIN, Trage, Eis, Handy, usw.) zu stellen.

10 Rechtsordnung:

Spieler gegen die ein FAD ausgesprochen wurde, sind für weitere Spiele des Turniers bis zur Entscheidung des Sportgerichts gesperrt.

11 Finanzielle Abwicklung

Auf Bezirksebene

- Zur Deckung der Kosten werden von allen teilnehmenden Vereinen Startgelder erhoben.

Mannschaften, die zu einem Spieltag/-en nicht antreten, haben trotzdem das Startgeld zu entrichten und werden an das Sportgericht gemeldet.

- Als abrechnungsfähige Kosten können in Absprache mit dem BJA geltend gemacht werden: Hallengebühren, Organisationskosten (u.a. Verbandsmitarbeiter), Schiedsrichterkosten, Turnieraufsichten, Sanitätsdienst, Reklamekosten, Preise, steuerliche Abgaben. Alle Kosten sind durch Belege nachzuweisen.
- Für die Abrechnung zuständig sind auf Bezirksebene die mit der Ausrichtung der Hallenmeisterschaft beauftragten Vereine in Zusammenarbeit mit dem Bezirksjugendausschuss.

Auf Verbandsebene

Einen Teil der anfallenden Kosten, wie Hallengebühren (bis max. 150 €), Sanitätsdienst (bis max. 100 €), sowie die Schiedsrichterkosten und Kosten für Turnier-Aufsicht/-Leitung übernimmt der Württembergische Fußballverband. Die Abrechnung erfolgt über die wfv-Geschäftsstelle. Jeder Verein trägt seine Reisekosten selbst.

12 Zusammenfassung der wichtigsten Regeln

Spielball	Altersgerechter Futsal-Ball
Anstoß	Abstand 3 m, mit Fuß in alle Richtungen Ball im Spiel, wenn er sich eindeutig bewegt Keine direkte Torerzielung möglich, kein Anzählen
Eckstoß	Abstand 5m Ausführung innerhalb von vier Sekunden, sonst Torabwurf
Freistoß	**Nur indirekte Freistöße**, Abstand 5m Ausführung innerhalb von vier Sekunden, sonst indirekter Freistoß Versuch Spieler durch Hineingleiten/Grätschen den Ball zu spielen, wenn ein Gegner ihn spielt oder versucht ihn zu spielen (Sliding Tackling), indirekter Freistoß
Strafstoß	Ausführung von der Strafstoßmarke (6/9 m) Spieler außerhalb Strafraum, hinter Strafstoßpunkt (Abstand 5m), kein Anzählen
Einkick	Abstand 5m, keine direkte Torerzielung möglich Ausführung innerhalb von vier Sekunden, sonst indirekter Freistoß Bei Deckenberührung Einkick an der Stelle der Seitenlinie, die am nächsten der Stelle der Deckenberührung des Balles liegt
Torabwurf/Torwartspiel	Abwurf oder Freigabe nur durch den Torwart mit den Händen. Ball im Spiel, sobald er sich eindeutig bewegt Alle Gegner außerhalb des Strafraums, Torwart darf den Ball über die Mittellinie abwerfen, dabei keine direkte Torerzielung möglich; Ausführung innerhalb von 4 Sekunden, nachdem der Torwart sich des Balles bemächtigt hat
Zuspiel	Die „Zuspielregel“ findet Anwendung, auch beim Einkick
Auswechslungen	Beliebige Anzahl an Auswechslungen Auswechslung kann jederzeit erfolgen, d.h. „fliegender“ Wechsel. Auswechslung möglich, wenn der Ball im oder aus dem Spiel ist.

Hat eine Mannschaft mehr als die zulässige Anzahl Spieler auf dem Spielfeld	Einwechselspieler darf Spielfeld betreten, nachdem ausgewechselter Spieler Spielfeld verlassen hat Spiel unterbrechen und der Spieler, der das Spielfeld zu früh betreten hat, verwarnen Spielfortsetzung indirekter Freistoß, wo der Ball bei Spielunterbrechung war. Im eigenen Strafraum Strafstoß. Spielführer entscheidet, welcher Spieler Platz verlassen muss.
Tabelle, Spielwertung	Weisen zwei oder mehrere Mannschaften in der Tabelle dieselbe Punktzahl und Tordifferenz auf, ist die Mannschaft besser platziert, die mehr Tore erzielt hat. Ist auch die Zahl der Tore gleich, zählt als nächstes Kriterium der direkte Vergleich. Endete auch dieser unentschieden, so finden ein oder mehrere Strafstoßschießen zur Entscheidung statt. Wenn ein Verein ein Spiel abbricht oder einen Spielabbruch verschuldet, 0:3 Wertung und Gegner entsprechend gewonnen. Das gleiche bei schuldhaftem Nichtantreten zu einem oder mehreren Spielen. Ist beim Abbruch Tordifferenz günstiger als 3:0, Wertung entsprechend Stand beim Abbruch.
Persönliche Strafen	Verwarnung (Gelbe Karte) Feldverweis auf Zeit (2-Minuten-Zeitstrafe) Feldverweis auf Dauer (Rote Karte)
Strafstoßschießen	Für das Strafstoßschießen bestimmt jede Mannschaft drei Spieler von der/dem DFBnet-Spielberechtigungsliste/Mannschaftsbogen, die dieses bis zur Entscheidung durchführen.