

## Hallenregeln

für die Turnierleitung, Schiedsrichter, Trainer und Betreuer der Teilnehmer  
an den Herren-Turnieren am 7. und 8.1.2012



### 1. Spielzeiten

1 x 12 Minuten ohne Halbzeit und ohne Seitenwechsel. Die Spiele werden von der Turnierleitung an- und abgepfiffen. Der im Spielplan zuerst genannte Verein spielt von links nach rechts (von der Turnierleitung aus gesehen); der Gegner hat Anstoß. Auf Veranlassung des Schiedsrichters hat die Turnierleitung bei Spielunterbrechungen die Uhr anzuhalten.

### 2. Spieler

Eine Mannschaft besteht aus 1 Torwart, 4 Feldspielern und bis zu 5 Auswechselspielern. Es dürfen bis zu 10 Spieler einer Mannschaft bei Spielen der eigenen Mannschaft in Spielkleidung in der Halle (**hinter der Bande des eigenen Tores**) sein.

### 3. Auswechseln von Spielern

Auswechslungen dürfen nur von hinter dem eigenen Tor erfolgen. Fliegender Wechsel ist möglich, nachdem der auszuwechselnde Spieler das Spielfeld verlassen hat (Abklatschprinzip). Ausgewechselte Spieler dürfen erneut eingewechselt werden.

### 4. Ausrüstung

Es darf nur mit Sportschuhen gespielt werden, deren Sohle nicht färbt und die keine Noppen oder Stollen aufweisen. Das Tragen von Schienbeinschützern ist den Teilnehmern freigestellt.

### 5. Anstoß

Ein Tor kann aus dem Anstoß (vom Mittelpunkt) direkt erzielt werden.

### 6. Abseits

Die Abseitsregel ist aufgehoben.

### 7. Einwurf

Der Ball ist bei Seiten aus durch Einrollen ins Spiel zu bringen.

### 8. Abstoß

Nur der Torwart darf den Ball beim Abstoß durch Werfen oder Rollen ins Spiel bringen. Der Ball muss vor Überschreiten der Mittellinie den Hallenboden oder die Bande berühren oder von einem Mitspieler berührt werden. Das gleiche gilt bei Abwurf aus dem laufenden Spiel. Bei Nichtbeachtung dieser Regel erhält der Gegner einen indirekten Freistoß an der Stelle, an der der Ball die Mittellinie überquert hat.

### 9. Torwartspiel

Der Torwart darf den Torraum nur zum Zwecke der Abwehr verlassen. Ansonsten wird ein indirekter Freistoß gegen ihn verhängt.

### 10. Zuspiel zum Torwart

Wenn ein Feldspieler seinem Torwart den Ball absichtlich mit dem Fuß zuspielt, darf dieser den Ball nicht mit den Händen berühren. Macht er das dennoch, ist ein indirekter Freistoß gegen den Torwart an der Stelle zu verhängen, wo das Handspiel stattfand.

### 11. Eckball

Eckbälle werden eingeschossen, wobei der Gegner einen Abstand von 3 Metern einzuhalten hat. Auf Eckball wird auch entschieden, wenn der Torwart den Ball zuletzt berührt hat. Eine direkte Torerzielung durch einen Eckball ist möglich.

### 12. Deckenschüsse

Schüsse gegen die Hallendecke oder von dort herabhängende Gegenstände werden mit indirektem Freistoß senkrecht unter dem Berührungspunkt geahndet. Ausgenommen sind: Faust- und Fußabwehr durch den Torwart, Pressschläge und Kopfbälle.

### 13. Freistöße

Alle Freistöße sind indirekt auszuführen, wobei der Gegner einen Abstand von 3 Metern einzuhalten hat. Läuft die Zeituhr vor Ausführen eines Freistosses ab, so ist das Spiel beendet.

### 14. Strafstoß

Bei Fouls und Handspiel im eigenen Strafraum entscheidet der Schiedsrichter auf Strafstoß. Der Strafstoß wird vom 9-Meter-Punkt ausgeführt. Außer dem Schützen und dem Torwart müssen sich alle anderen Spieler außerhalb des Strafraums und mit einem Mindestabstand von 3 Metern zum Ball aufhalten. Läuft die Zeituhr vor dem Ausführen eines Strafstoßes ab, so muss dieser dennoch ausgeführt werden.

### 15. Grätschen

Das Grätschen ist in der Halle absolut verboten. Die Schiedsrichter sind angehalten, Zuwiderhandlungen je nach Schwere mit gelber oder roter Karte zu ahnden.

### 16. Persönliche Strafen

- Gelbe Karte
- Zeitstrafe = Die Zeitstrafe dauert 2 Minuten oder bis zum Torerfolg des Gegners. Der durch Zeitstrafe suspendierte Spieler muss sich in einem Extra-Bereich der Turnierleitung aufhalten. Diese überwacht die Strafzeit und signalisiert dem Schiedsrichter deren Ablauf. Erst danach darf der Spieler die Spielfläche betreten.
- Rote Karte - Sie bedeutet den Ausschluss des Spielers vom gesamten weiteren Turnierverlauf. Der ausgeschlossene Spieler darf im laufenden Spiel nicht ersetzt werden.

### 17. Entscheidungskriterien

Bei Punktgleichheit in der Gruppe entscheidet die Tordifferenz. Bei gleicher Tordifferenz entscheidet zuerst das Spiel untereinander. Endete dieses unentschieden, zählen die mehr erzielten Tore. Sind auch diese gleich, erfolgt ein 9-Meter-Schießen mit zunächst 3 Schützen jeder Mannschaft. Bei Pph entscheidet der erste Fehlschuss.

### 18. Regeln für 9-Meter-Schießen

- Der Schiedsrichter bestimmt das Tor, auf das die Schüsse vom 9-Meter-Punkt ausgeführt werden.
- Durch Münzwahl entscheidet der Schiedsrichter, welche Mannschaft zuerst schießt.
- Von jeder Mannschaft werden 3 Spieler zum Neun-Meter-Schießen nominiert.
- Alle nominierten Spieler außer dem Schützen und dem Torwart halten sich hinter der Mittellinie auf.
- Außer dem Schiedsrichter und den für das Neun-Meter-Schießen nominierten Spielern darf sich niemand auf dem Spielfeld aufhalten.
- Jeder Mannschaft stehen 3 Schüsse zu, die abwechselnd ausgeführt werden.
- Wenn nach je 3 Schüssen beide Mannschaften gleichviel Tore erzielt haben, werden die Schüsse in der gleichen Reihenfolge wie beim ersten Durchgang fortgesetzt bis eine Mannschaft nach gleich vielen Schüssen ein Tor mehr erzielt hat.