

Richtlinien für Hallenfußball – VfL Hallenmasters 2014

§ 1 Spielberechtigung

1. Grundsätzlich gelten die Spielberechtigungsbestimmungen der Spiel- und Jugendordnung (SpO, JO) entsprechend. Bei Fehlen eines oder mehrerer Pässe obliegt es den Schiedsrichtern und der Turnierleitung, die Spielberechtigung des Spielers festzustellen.
2. Vor Beginn des ersten Spieles hat jede teilnehmende Mannschaft eine Spielerliste (BFV-Hallenspielbericht) der zum Einsatz kommenden Spieler bei der Turnierleitung abzugeben, die bis zum Turnierende ergänzt werden kann.
3. Bei Teilnahme von mehreren Mannschaften gleicher Altersklasse eines Vereins an einem Turnier kann ein Spieler nur in einer Mannschaft eingesetzt werden.
4. Die Passkontrolle ist jeweils vor dem ersten Einsatz eines Spielers durchzuführen. Alle Spiele gelten passrechtlich ausnahmslos als Privatspiele.

§ 2 Mannschaften

1. Die Zahl der pro Spiel einzusetzenden Spieler richtet sich nach der Spielfeldgröße. Es sind zugelassen:
 - a) Bei A-, B-, C- und D- Junioren/Juniorinnen 4 Feldspieler, 1 Torwart (max. 10 Spieler)
 - b) Bei E-, F- und G-Junioren 5 Feldspieler, 1 Torwart (max. 10 Spieler)
2. Auf der Auswechselbank dürfen nur die Spieler sitzen, die zum jeweiligen Spiel gehören, sowie maximal drei weitere Personen.
3. Der Spielführer/Trainer ist verantwortlich, dass die Zahl der Spieler seiner Mannschaft auf dem Spielfeld die zugelassene Zahl nicht übersteigt.
4. Hat eine Mannschaft mehr als die zulässige Anzahl Spieler im Spiel, so ist dieses zu unterbrechen. Für die Dauer von 2 Minuten muss diese Mannschaft mit einem Spieler weniger als zulässig spielen. Der Spielführer/Trainer hat die Spieler zu bestimmen, die das Spielfeld verlassen müssen. Spielfortsetzung mit Freistoß für die gegnerische Mannschaft erfolgt dort, wo der Ball bei Spielunterbrechung war.
5. Das Auswechseln von Spielern (auch fliegender Wechsel erlaubt) erfolgt grundsätzlich nur im Bereich der Torlinie. Ein Torwartwechsel kann nur während einer Spielruhe erfolgen. Das Verlassen und das Betreten des Spielfeldes muss jedoch immer von derselben Stelle aus erfolgen.
6. Ausgewechselte Spieler können wieder eingewechselt werden.

§ 3 Ausrüstung der Spieler

1. Die Spieler müssen Spielkleidung tragen. Es dürfen nur Sportschuhe (Laufschuhe) ohne Stollen getragen werden. Spielen ohne Schuhe ist nicht gestattet. Auch soll darauf geachtet werden, dass die Spieler Laufschuhe mit heller Sohle tragen, damit der Hallenboden geschont wird.
2. Bei gleicher Spielkleidung muss der erstgenannte Verein der Begegnung wechseln. Die jeweiligen Leibchensätze stellt der Veranstalter.
3. Das Tragen von Schienbeinschonern ist Pflicht!
4. Das Tragen von Schmuck jeglicher Art ist untersagt.
5. Den Spielball stellt der Veranstalter, Trainingsbälle zum Aufwärmen bringen die teilnehmenden Mannschaften selbstverantwortlich mit.

§ 4 Spielzeiten und Spielmodus

1. Die Hallenturniere werden grundsätzlich im Modus „Jeder gegen jeden“ durchgeführt.
2. Die Spielzeit beträgt 1 x 10 Minuten ohne Seitenwechsel
2. Bei Punktgleichheit von zwei oder mehreren Mannschaften wird nach folgenden Kriterien über die Plätze entschieden.

zwei Mannschaften:

- direkter Vergleich
- Tordifferenz
- Anzahl der geschossenen Tore
- Siebenmeterschießen

drei und mehreren Mannschaften (Sondertabelle aus den direkten Vergleichen):

- Punkte (Sondertabelle)
- Tordifferenz (Sondertabelle)
- Anzahl der geschossenen Tore (Sondertabelle)
- Tordifferenz aus den Gruppenspielen (Rückgriff auf die Tabelle der Gruppenspiele mit allen beteiligten Mannschaften)
- mehr erzielten Tore der Gruppenspiele
- Siebenmeterschießen

§ 5 Spielbestimmungen

1. Die Abseitsregel ist aufgehoben.
2. Der Torwart darf seine Spielhälfte nicht verlassen, es sei denn zur Ausführung eines Strafstoßes. Die Regelung bezüglich des Zuspiels zum Torwart (Rückpassregel) ist für die Altersklassen E-, F- und G-Junioren sowie D-Juniorinnen aufgehoben. Das Spiel nach Toraus kann der Torwart entweder mit dem Fuß (Abstoß) oder mit der Hand (Abwurf) fortsetzen.
3. Beim Anstoß und bei Spielfortsetzungen (Ausnahme Schiedsrichterball) müssen die Spieler der gegnerischen Mannschaft mindestens fünf Meter vom Ball entfernt sein.
4. Bei der Ausführung von Strafstoßen müssen alle Feldspieler mit Ausnahme des Strafstoßschützen im Spielfeld außerhalb des Strafraumes und mindestens fünf Meter vom Ausführungspunkt entfernt sein.
5. Alle Freistöße und der Anstoß sind indirekt auszuführen.
6. Aus einem Eckstoß kann ein Tor direkt erzielt werden.
7. Bei einem Seitenausball ist das Spiel durch Einrollen fortzusetzen. Bei Abstoß, Abschlag oder Abwurf muss der Ball in der eigenen Hälfte von einem weiteren Spieler berührt werden. Ist dies nicht der Fall, gibt es auf der Mittellinie einen Freistoß für die gegnerische Mannschaft. Diese Bestimmung gilt für jegliches Spiel des Torwarts aus dem Strafraum heraus, wenn er zuvor den Ball kontrolliert hatte.
8. Berührt der Ball die Hallendecke oder einen nicht zum Spielfeld gehörenden Gegenstand, muss der Schiedsrichter einen Freistoß unterhalb des Berührungspunktes verhängen. Erfolgt diese Berührung innerhalb des Strafraumes, so ist der Freistoß auf der Strafraumgrenze auszuführen.
9. Die Schiedsrichter können persönliche Strafen (Verwarnung, Feldverweis auf Zeit von 2 Minuten, gelbrote Karte, endgültiger Feldverweis) aussprechen. Nach gelb-roter Karte oder endgültigem Feldverweis (rote Karte) muss die betreffende Mannschaft zunächst 2 Minuten mit einem Spieler weniger spielen, kann sich dann aber wieder ergänzen. Erzielt während der Strafzeit die gegnerische Mannschaft ein Tor, so kann der fehlende Spieler sofort wieder ergänzt werden (dies gilt nicht, wenn beide Mannschaften in gleicher Unterzahl spielen). Fehlen zwei Spieler, so gilt diese Regelung zunächst für die erste Strafzeit, bei einem evtl. weiteren Gegentor auch für die zweite. Der mit gelb-roter Karte belegte Spieler darf am nächsten Spiel seiner Mannschaft wieder teilnehmen (Matchstrafe). Der vom Feldverweis mit roter Karte betroffene Spieler ist von der weiteren Turnierteilnahme auszuschließen. Dies ist über den zuständigen BFV-Spielleiter dem Sportgericht zu melden und zieht die automatische Sperre des Spielers nach sich.
10. Die Zahl der Spieler einer Mannschaft darf durch Zeitstrafen nicht auf weniger als drei verringert werden. Weitere Zeitstrafen sind so lange auszusetzen, bis sich die Mannschaft wieder mit einem Spieler ergänzen darf. Der zunächst auf die Abbüßung seiner Zeitstrafe wartende Spieler darf bis zum Antritt der Strafe am Spiel so lange nicht teilnehmen, wie er durch einen anderen Spieler ersetzt werden kann.

11. Bei Nichtantreten einer Mannschaft werden die Spiele dieser Mannschaft automatisch mit 0:2 als verloren gewertet und der Spielplan wird regulär fortgesetzt. Alternativ kann die Turnierleitung einen neuen Turnierplan erstellen.
12. Zum Siebenmeterschießen benennt jeder Verein 6 Spieler, von denen einer der Torwart sein muss. Hat eine Mannschaft nur fünf Spieler zur Verfügung, so tritt auch der Gegner mit fünf an. Mit weniger als fünf Spielern kann ein Siebenmeterschießen nicht durchgeführt werden. Die entsprechende Mannschaft hat die schlechtere Platzierung. Reduziert sich eine Mannschaft während des Siebenmeterschießens auf weniger als fünf Spieler, so wird die Entscheidung fortgeführt.

§ 6 Spielleitung

1. Alle Hallenturniere mit Beteiligung der Juniorenklassen A, B und C werden von geprüften Schiedsrichtern geleitet.
2. Alle Hallenturniere mit Beteiligung der Junioren-/ Juniorinnenklassen D, E, F und G können von geprüften Schiedsrichtern geleitet werden. Die Entscheidung darüber liegt bei der Turnierleitung.
3. Den jeweiligen Schiedsrichtern können Torrichter bzw. Linienrichter zur Verfügung stehen.

§ 7 Turniermodus

1. Den Turnierablauf legt der veranstaltende Verein unter Berücksichtigung dieser Richtlinien fest.
2. Turniere müssen nach einem festen Zeitplan ablaufen. Die Reihenfolge der Spiele und evtl. auszutragender Entscheidungsspiele, Verlängerungen und Sieben-Meter-Schießen müssen vor Beginn des Turniers festliegen.