



## **HALLENREGELN**

### **Spielbetrieb Halle**

#### **Hallenmeisterschaften + Hallenspiele Junioren / Mädchen**

Für die D- und E-Junioren werden die Vor-, Haupt-, Vorschuss- und Endrunde angeboten. Diese werden in den Altersklassen getrennt nach „jung“ und „alt“ ausgespielt, unabhängig davon, ob dieses eine erste oder untere Mannschaft ist.

Für die D- und E-Mädchen werden Vor- und Endrunden angeboten. Für die D- bis E-Junioren und D- bis E-Mädchen können die Mannschaften alternativ für Freundschaftsrunden gemeldet werden. Ein Anspruch auf die Einteilung in eine Freundschaftsrunde besteht nicht. Mannschaften, die in Staffeln der Freundschaftsrunden eingeteilt wurden, können sich nicht für etwaige Haupt-, Vorschuss- und Endrunden qualifizieren.

**(Der Begriff Spieler / Junioren steht gleichzeitig für Spielerinnen / Juniorinnen)**

### **Spielberechtigung**

Jeder Spieler ist nur für eine Mannschaft spielberechtigt.

Mit dem ersten Einsatz in einer Mannschaft verliert der Spieler die Einsatzberechtigung in der Halle für alle anderen Mannschaften seines oder ihres Vereins. Dieses gilt auch für den Fall, dass die Mannschaft in der der Spieler eingesetzt wurde, aus dem Hallenwettbewerb ausgeschieden ist oder zurückgezogen bzw. gestrichen wurde.

Eingesetzt werden dürfen auch Spieler, die für ihren Verein nur eine Spielerlaubnis für Freundschaftsspiele haben. Hat ein Spieler oder eine Spielerin der D- bis E-Junioren und D- bis E-Mädchen bereits an Hallenspielen des alten Vereines teilgenommen, gilt die Spielerlaubnis für Hallenspiele nicht für die Haupt-, Vorschuss- und Endrunde der Junioren und die Endrunde der Mädchen des neuen Vereines.

### **Entscheidungsform Hallenspiele**

Bei Punktgleichheit in einer Gruppe entscheidet die Tordifferenz. Bei Gleichheit zählt die Zahl der geschossenen Tore, bei weiterer Gleichheit zählt das Spiel gegeneinander. Ist auch hier kein Sieger zu ermitteln, erfolgt ein Sieben- / Neunmeterschießen.

### **Nichtantreten**

Entschuldigungen für ein Nichtantreten werden grundsätzlich nicht akzeptiert. Bei Nichtantreten von Hallen-Mannschaften werden die betreffenden Rundenspiele mit 3 Punkten und 2:0 Toren für die Gegner gewertet. Mannschaften, die dreimal zu den Hallenspielen nicht antreten, werden aus dem Hallenwettbewerb der laufenden Serie gestrichen.

Jedes Nichtantreten zieht eine Ordnungsstrafe nach sich, die sich im Wiederholungsfall verdoppelt.

### **Ansetzungen**

Die Ansetzungen für Hallenspiele werden grundsätzlich im Internet bekannt gegeben. Während der Hallenwettbewerbe kann es an einem Wochenende (samstags/sonntags) zu Doppelansetzungen (Feld + Halle) kommen.

Spielabsetzungen werden aus diesem Grunde nicht vorgenommen.

### **Mannschaftsliste**

Spätestens 15 Minuten vor Spielbeginn muss der Mannschaftenverantwortliche oder die Mannschaftenverantwortliche eine ordnungsgemäß ausgefüllte Hallen-Mannschaftsliste zusammen mit den Spielerpässen seiner oder ihrer Mannschaft bei der Turnierleitung abgeben. Alle auf der Mannschaftsliste eingetragenen Spieler oder Spielerinnen gelten als eingesetzt.

Wird mit Rückennummern gespielt, müssen diese mit den Namen der Spieler oder Spielerinnen auf der Mannschaftsliste übereinstimmen.

Nach Turnierende muss der Mannschaftenverantwortliche oder die Mannschaftenverantwortliche mit seiner bzw. ihrer Unterschrift auf der Hallen-Mannschaftsliste bestätigen:

- die Richtigkeit der Punkte und Tore seiner Mannschaft,
- Feststellungen der Turnierleitung zu fehlenden/ungültigen Pässen,
- die ordnungsgemäße Passrückgabe.

### **Regeln**

Zuschauer und Zuschauerinnen müssen sich an die Anordnungen der für die Halle Verantwortlichen und der Turnierleitung halten.



### **Spielzeiten**

G- bis E-Junioren 1 x 10 Minuten (ohne Halbzeit und ohne Seitenwechsel),

D- bis A-Junioren 1 x 12 Minuten (ohne Halbzeit und ohne Seitenwechsel).

F- bis E-Mädchen 1 x 10 Minuten (ohne Halbzeit und ohne Seitenwechsel),

D- bis A-Mädchen 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, der Gegner hat Anstoß.

Auf Veranlassung des Schiedsrichters hat die Turnierleitung bei Spielunterbrechungen die Uhr anzuhalten.

Eine effektive Spielzeit wird nicht genommen. Timeout gibt es bei der D- bis G-Junioren und D- bis G-Mädchen nicht.

### **Spieler**

Eine Mannschaft besteht bei den

G-Junioren + G-Mädchen

aus 4 Feldspielern, bis zu 2 Auswechselspielern

F-Junioren + F-Mädchen

aus 1 Torwart, 5 Feldspielern, bis zu 4 Auswechselspielern

E- bis A-Junioren + E- bis B-Mädchen

aus 1 Torwart, 4 Feldspielern, bis zu 4 Auswechselspielern

Es dürfen bei den

G-Junioren + G-Mädchen

6 Spieler

F-Junioren + F-Mädchen

10 Spieler

E- bis A-Junioren + E- bis A-Mädchen

9 Spieler

einer Mannschaft in Spielkleidung in der Halle sein.

Zum Spielbeginn müssen sich in allen Altersklassen mindestens 3 Spieler (einschließlich Torwart), auf dem Spielfeld befinden.

Sollten infolge von Feldverweisen weniger als drei Spieler (einschließlich Torwart) bei einer der beiden Mannschaften übrig bleiben, wird das Spiel abgebrochen. Über die Spiel- und Torwertung wird nach § 28 Abs. 8 SpO entschieden.

### **Auswechseln von Spielern**

Das Auswechseln der Spieler ist nur in Höhe der Mittellinie gestattet, es sei denn, die Halle lässt das Auswechseln in Höhe der Mittellinie nicht zu, dann ist hinter dem eigenen Tor auszuwechseln.

Fliegender Wechsel ist möglich, nachdem der Spieler das Feld verlassen hat. Ausgewechselte Spieler dürfen erneut eingewechselt werden.

Wird das Spiel wegen eines Wechselvergehens (der einzuwechselnde Spieler betritt das Spielfeld, bevor der auszuwechselnde Spieler das Spielfeld verlassen hat) unterbrochen, wird ein indirekter Freistoß an der Stelle verhängt, wo sich der Ball bei Spielunterbrechung befand.

Hierbei ist die Vorteilsanwendung zu beachten.

Der Spieler/die Spielerin, der/die zu früh das Spielfeld betreten hat, wird mit einer Zeitstrafe belegt.

Grundsätzlich ist als persönliche Strafe bei unerlaubtem Betreten des Platzes eine Zeitstrafe auszusprechen. Dadurch reduziert sich die Anzahl der aktiven Spieler entsprechend.

### **Ausrüstung**

Es darf nur mit Schuhen gespielt werden, deren Sohle nicht färbt und keine hervorstehenden Noppen oder Stollen aufweisen.

Bei Zuwiderhandlungen ist die Turnierleitung berechtigt, Spieler sowie Mannschaften vom Turnier auszuschließen.

Das Tragen von Schienbeinschützern ist Pflicht.

### **Anstoß**

Aus einem Anstoß kann gegen die gegnerische Mannschaft direkt ein Tor erzielt werden.

### **Abseits**

Die Abseitsregel ist aufgehoben.

### **Einwurf (Einkick)**

Der Ball ist bei der D- bis G-Junioren und Mädchen durch Einkicken flach ins Spiel zu bringen. Alle Gegenspieler oder Gegenspielerinnen müssen einen Mindestabstand von drei Metern zum Punkt des Einkickens einhalten. Ein Tor kann mit dem Einkick nicht direkt erzielt werden.

## **Abstoß**

1. Nur der Torwart / die Torhüterin darf den Ball beim Abstoß durch Werfen oder Rollen ins Spiel bringen.
2. Bei den und F-Junioren darf der Ball aus der Hand abgeschlagen werden.
3. Der Ball muss vor Überschreiten der Mittellinie den Hallenboden berühren bzw. von einem Spieler berührt werden. Geschieht das nicht, erhält die gegnerische Mannschaft einen indirekten Freistoß dort, wo der Ball die Mittellinie überschritten hat. Entsprechend Absatz 3 ist zu verfahren, wenn der Torwart den Ball aus dem laufenden Spiel abwirft.

## **Torwartspiel**

***Der Torwart oder die Torhüterin darf den Torraum / Strafraum verlassen.***

## **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 es dennoch, ist ein indirekter Freistoß gegen den Torwart an der Stelle zu verhängen, wo das Handspiel stattfand. Die G- bis F-Junioren und G- bis F-Mädchen sind von dieser Regelung ausgenommen.

## **Eckball**

Eckbälle werden eingeschossen, wobei der Gegner einen Abstand zum Ball von 3 Metern einzuhalten hat. Auch die Abwehr des Balles durch den Torwart erwirkt einen Eckball. Eine direkte Torerzielung durch einen Eckball ist möglich.

## **Deckenschüsse und Spiel mit der Bande**

Schüsse gegen die Hallendecke bzw. von dort herabhängenden Gegenständen werden mit einem indirekten Freistoß senkrecht unter dem Berührungspunkt geahndet.

Ausgenommen davon sind:

- Faust- oder Fußabwehr durch den Torwart,
- Pressschläge und Kopfbälle.

In allen Hallen wird bei der Hamburger Hallenmeisterschaft D- bis G-Junioren und D- bis F-Mädchen **ohne** Bande gespielt.

## **Freistoß**

Alle Freistöße sind indirekt auszuführen, wobei der Gegner einen Abstand zum Ball von 3 Metern einzuhalten hat. Ein indirekter Freistoß für das angreifende Team innerhalb des gegnerischen Strafraums wird auf der Strafraumlinie ausgeführt, der dem Ort des Vergehens am nächsten liegt.

## **Strafstoß**

Bei Fouls und Handspiel im eigenen Strafraum ist auf Strafstoß zu entscheiden.

Der Strafstoß wird bei

- 3 Meter Toren vom 7 m Punkt,
  - 5 Meter Toren vom 9 m Punkt,
- ausgeführt.

Nur die den Strafstoß ausführenden Spieler oder Spielerinnen und der Torwart oder die Torhüterin dürfen sich innerhalb des Strafraums und hinter dem Ball aufhalten, alle anderen bleiben außerhalb des Strafraumes und mindestens 3 Meter vom Ball entfernt.

## **Grätschen**

Das Grätschen ist in der Halle verboten.

## **Persönliche Strafen**

### **Feldverweis auf Zeit**

Ein Feldverweis auf Zeit kann sowohl ohne vorausgegangene als auch nach erfolgter Verwarnung ausgesprochen werden.

Die Dauer des Feldverweises auf Zeit ist begrenzt auf 2 Minuten oder bis zum Torerfolg der gegnerischen Mannschaft.

Bei mehreren Zeitstrafen für die gleiche Mannschaft kann sich die Mannschaft nur um einen Spieler oder eine Spielerin pro Gegentor ergänzen. Und zwar um den Spieler oder die Spielerin mit der kürzesten noch verbleibenden (Rest-) Strafzeit.

Die Dauer des Ausschlusses wird von der Turnierleitung überwacht. Hierzu haben sich die des Feldes verwiesenen Spieler oder Spielerinnen in unmittelbarer Nähe der Turnierleitung aufzuhalten.

Spieler oder Spielerinnen dürfen das Spielfeld nur nach vorheriger Abstimmung mit dem Schiedsrichter oder der Schiedsrichterin in Höhe der Mittellinie wieder betreten.

Für den Wiedereintritt in das Spiel braucht keine Spielruhe abgewartet werden.

Auf Zeit des Feldes verwiesene Torwarte oder Torhüterinnen müssen nach Wiedereintritt in das Spiel solange als Feldspieler oder Feldspielerinnen spielen, bis das Spiel unterbrochen ist. Erst dann kann der Platz mit dem Ersatztorwart oder der Ersatztorhüterin getauscht werden.



### **Feldverweis auf Dauer**

Auf Dauer des Feldes verwiesene Spieler oder Spielerinnen dürfen im weiteren Verlauf des Turniers / Turnierspieltages nicht mehr eingesetzt werden.

Der Feldverweis muss in der Hallen-Mannschaftsliste vermerkt werden.

Die Mannschaft darf sich nach 3 Minuten oder bei Torerfolg der gegnerischen Mannschaft wieder ergänzen.

Die Turnierleitung überwacht die Zeit. Die Ergänzung ist nur nach vorheriger Abstimmung mit dem Schiedsrichter oder der Schiedsrichterin möglich.

### **Entscheidungsform**

Bei Punktgleichheit in einer Gruppe entscheidet die Tordifferenz. Bei Gleichheit zählt die Zahl der geschossenen Tore, bei weiterer Gleichheit zählt das Spiel gegeneinander. Ist auch hier kein Sieger zu ermitteln, erfolgt ein Sieben- / Neunmeterschießen.

### **Regeln für das Sieben- / Neunmeterschießen**

Der Schiedsrichter bestimmt das Tor, auf das die Schüsse vom Sieben- / Neunmeterpunkt ausgeführt werden.

Der Schiedsrichter wirft eine Münze, und die Mannschaft, deren Spielführer die Wahl gewonnen hat, entscheidet, ob sie den ersten Schuss abgeben will.

Es dürfen alle Spieler beider Mannschaften (auch die Auswechselspieler) am Sieben- / Neunmeterschießen teilnehmen.

Es muss jedoch sichergestellt werden, dass von beiden Mannschaften gleich viele Spieler am Sieben-/Neunmeterschießen teilnehmen.

Jeder Spieler darf zu jeder Zeit seinen Platz mit seinem Torwart tauschen.

Alle Spieler außer dem Schützen und den beiden Torwarten haben sich hinter der Mittellinie aufzuhalten.

Außer den am Sieben- / Neunmeterschießen teilnehmenden Spielern dürfen sich keine anderen Personen auf dem Spielfeld aufhalten.

Jeder Mannschaft stehen 3 Schüsse zu. Die Schüsse werden von beiden Mannschaften abwechselnd ausgeführt.

Sobald eine Mannschaft mehr Tore erzielt hat, als die andere mit allen ihr zustehenden Schüssen noch erzielen könnte, ist das Spiel beendet.

Wenn nach je 3 Schüssen beide Mannschaften gleich viele Tore erzielt haben, werden die Schüsse in der gleichen Reihenfolge so lange einzeln fortgesetzt, bis eine Mannschaft nach gleich vielen Schüssen ein Tor mehr erzielt hat.

Jeder Schuss muss von einem anderen Spieler ausgeführt werden, und alle berechtigten Spieler müssen geschossen haben, bevor ein Spieler ein zweites Mal antreten darf.

Muss ein Schuss wiederholt werden, so hat dieses durch den gleichen Spieler zu erfolgen.

### **Ergebnisse und Tabellen**

Die Wertung wegen Nichtantretens der Mannschaften wird vom spielleitenden Ausschuss und nicht von der Turnierleitung vorgenommen.

Es werden bei der F- und G-Junioren / F- und G-Mädchen weder Ergebnisse noch Tabellen veröffentlicht.

### **Spielball**

Jeder teilnehmende Verein ist verpflichtet einen Spielball mitzubringen, der der Altersklasse entsprechen muss. Die Aufsicht über die mitgebrachten Spielbälle verbleibt bei den Vereinen. Der Schiedsrichter bzw. die Turnierleitung entscheidet darüber, mit welchem Ball während des Turniers gespielt wird. Im Junioren- und Mädchenbereich wird mit dem entsprechenden Futsalball gespielt.

	<b>Gewicht</b>	<b>Größe</b>
<b>D-Junioren und D-Mädchen:</b>	400 – 440 g	Größe 4
<b>E-Junioren und E-Mädchen:</b>	bis 310 g	Größe 3
<b>F-Junioren und F-Mädchen:</b>	bis 310 g	Größe 3
<b>G-Junioren und G-Mädchen:</b>	bis 310 g	Größe 3