

SW Varenrode 1956 e.V.



Regeln für Hallenturniere

1. Eine Mannschaft besteht aus vier Feldspielern plus einem Torwart.
2. Die Spielzeit ist dem Spielplan zu entnehmen. Die erstgenannte Mannschaft spielt von der Tribüne aus gesehen von links nach rechts und hat Anstoß. Die Spielzeit kann auf Zeichen des Schiedsrichters angehalten werden.
3. Das Grätschen in der Halle ist nicht erlaubt und Schienbeinschützer sind Pflicht.
4. Der fliegende Wechsel ist nur von der eigenen Torlinie gestattet.
5. Die Rückpassregel wird angewendet.
6. Die Abseitsregel entfällt in der Halle.
7. Es kann mit Tor- und Seitenbande gespielt werden. Bei Seitenaus ist der Ball einzurollen.
8. Der Wurfkreis gilt als Tor- und Strafraum. Er darf vom Torwart nicht verlassen werden, außer zu Abwehrzwecken oder zur Ausführung von Freistößen.
9. Bei Toraus erfolgt ein Abstoß durch den Torwart (Werfen, Rollen oder per Fuß). Der Ball ist er dann im Spiel, wenn er den Tor-/Strafraum verlassen hat. Erfolgt der Abstoß über die eigene Spielhälfte hinaus, ohne dass ein anderer Spieler den Ball berührt hat, so ist auf indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft von der Mittellinie aus zu entscheiden. Diese Ausführungsbestimmung gilt für jegliches Abspiele des Torwartes, bei dem der Ball zuvor kontrolliert gehalten wurde.
10. Ein Tor kann aus der eigenen Hälfte erzielt werden. Dies gilt nicht beim Abstoß (Regel 9).
11. Eckbälle werden mit dem Fuß ausgeführt. Aus einem Eckball kann direkt ein Tor erzielt werden.
12. Alle Freistöße sind indirekt. Vom Gegner sind mindestens drei Meter Abstand einzuhalten.
13. Die Strafstoßmarke ist sieben Meter von der Torlinie entfernt. Geschossen wird aus dem Stand.
14. Berührt der Ball die Hallendecke oder an der Decke installierte Geräte, wird das Spiel mit einem indirekten Freistoß von der Stelle aus, wo der Ball die Decke/Geräte berührt hat, fortgesetzt – grundsätzlich aber außerhalb des Torraumes.
15. Bei Verstößen gegen die Fairness können Zeitstrafen (2 Minuten) ausgesprochen werden. Eine Zeitstrafe endet bei einem Torerfolg der gegnerischen Mannschaft vorzeitig. Des Weiteren kann ein Feldverweis auf Dauer (Rote Karte) ausgesprochen werden. Ein auf Dauer verwiesener Spieler ist vom weiteren Turnierverlauf ausgeschlossen.
16. Bei Punktgleichheit in der Gruppe entscheiden der direkte Vergleich, das Torverhältnis und die Anzahl der erzielten Tore in dieser Reihenfolge. Sollten diese Kriterien zu keiner Entscheidung führen, so wird die Platzierung durch ein Siebenmeterschießen ermittelt. Nach der Gruppenphase wird bei einem Unentschieden der Sieger durch ein Siebenmeterschießen ermittelt.
17. Die Hallenordnung der Gemeinde Spelle ist zu beachten.
18. Die Turnierleitung ist für endgültige Entscheidungen von im Reglement nicht vorgesehenen Fällen zuständig. Die Anordnungen der Turnierleitung sind verbindlich.