FORSTNER SEEHALLENCUP HARD

Spielregeln für Altherren

Altersgrenze: Ü 35 (Jahrgang 1991 und älter), Spieldauer 9 Minuten

1.) **Spieleranzahl:** 5 Feldspieler und 1 Tormann, es sind 5 Austauschspieler möglich.

2.) **Spielberechtigung:**
Ein Spiel muss mit mindestens drei Spielern begonnen werden. Sinkt die Anzahl der Spieler während des Spieles unter drei (inkl. Tormann!) ist das Spiel abzubrechen.
Wird eine Mannschaft durch einen Feldverweis (Zeitstrafe oder Rot) auf zwei Spieler reduziert, so ist das Spiel abzubrechen. Das gilt auch, wenn die Reduzierung auf zwei Spieler durch einen Wechselfehler zustande kommt. Es gelten die Bestimmungen für die Spielwertung bei verschuldetem Spielabbruch. Die Punkte fallen dem Gegner zu. Alle abgebrochenen Spiele werden mit 1:0 Toren gewertet.

Während des Spieles dürfen sich nur die Spieler und Betreuer der beiden am Spiel beteiligten Mannschaften sowie der jeweilige Schiedsrichter auf dem Spielfeld bzw. auf den dafür vorgesehenen Plätzen für Ersatzspieler und Betreuer aufhalten. Spieler anderer Mannschaften haben sich in den Zuschauerräumen oder in den Kabinen bereitzuhalten.
Ein Spieler kann nur bei einer Mannschaft eingesetzt werden.

3.) **Spielerliste:**
Die Spieler sind entsprechend ihren Nummern (leserlich; Blockschrift) in die Spielerliste einzutragen. Die Spielerliste ist 30 min vor Beginn bei der Turnierleitung abzugeben.

4.) **Spielertausch:**
Der Austausch einzelner Spieler kann beliebig oft und ohne Spielunterbrechung erfolgen. (Fliegender Wechsel – NUR hinter dem Tor). Wechselfehler werden mit einer blauen Karte geahndet (2 Min. Strafe).

5.) **Anstoß:**
Die erstgenannte Mannschaft spielt von links nach rechts und hat Anstoß. Bei der Durchführung des Anstoßes beträgt der Abstand des Gegners mindestens 3 Meter. Ein Tor kann aus einem Anstoß nicht direkt erzielt werden. (indirekter Freistoß).

6.) **Rückpass:**
Der Rückpass wird analog dem Feldfußball ausgelegt, auch dann, wenn der Ball über die Bande zum Tormann gespielt wird.

7.) **Torabstoß**
Der Torabstoß ist von einem beliebigen Punkt im Strafraum auszuführen, wobei der ruhende Ball nur mit dem Fuß ins Spiel gebracht werden darf.
Der Ball ist erst wieder im Spiel, wenn er den Straf- bzw. Torraum ins Spielfeld hinein verlassen hat. Ein Tor kann aus einem Abstoß nicht direkt erzielt werden. (indirekter Freistoß). Ein Tor kann mittels Auswurf durch den Tormann nicht direkt erzielt werden (ausgenommen Eigentor).

8.) **Einwurf:**
Wenn der Ball über das Seitenout (Bande) gespielt wird, wird das Spiel mit einem Einrollen des Balles an der Stelle fortgesetzt, wo der Ball das Spielfeld verlassen hat.

9.) **Freistoß:**
Alle Freistöße sind indirekt auszuführen. Freistöße im eigenen Straf- bzw. Torraum können an einem beliebigen Ort innerhalb dieses Raumes ausgeführt werden. Zur Freistoßausführung im gegnerischen Straf- bzw. Torraum wird der Ausführungsort auf die Begrenzungslinie zurückgelegt. Die gegnerischen Spieler müssen einen Abstand von mindestens drei Metern einhalten.

10.) **Eckstoß:**
Der Eckstoß wird eingerollt. Der Abstand des Gegners beträgt mindestens 3 Meter.

11.) **Penalty:**
Für die Durchführung des Penaltys muss die Spielzeit gestoppt werden. Nach Freigabe durch den Schiedsrichter (Pfiff) startet der Feldspieler von der Mittelauflage und versucht ohne Anhalten ein Tor zu erzielen (er darf auch in den Strafraum). Der Penalty muss ohne Verzögerung und stehen bleiben gespielt werden, der Schütze darf nur vorwärtslaufen. Der Torwart darf den Strafraum nicht verlassen!
Verlässt der Tormann den Strafraum und wehrt den Ball ab, so wird auf Tor entschieden. Die Entscheidung trifft der Schiedsrichter! Nach Abwehr des Torwarts gibt es keinen Nachschuss. Das Spiel wird mit Torabstoß fortgesetzt.

12.) **Abseits:**
Das Abseits ist in der Halle zur Gänze aufgehoben.

13.) **Verbotenes Spiel, Unsportliches Betragen:**
Bei besonders schweren Vergehen ist ein Ausschluss (Rote Karte) für die gesamte Dauer dieses Spieles und zusätzlich eine Sperre für das darauffolgende Spiel auszusprechen.
Sollte eine Mannschaft, bei der ein Spieler eine Zweiminutenstrafe erhalten hat, einen Gegentreffer erhalten, so wird die Zeitstrafe aufgehoben. Erzielt die numerisch unterlegene Mannschaft ein Tor wird die Zeitstrafe nicht aufgehoben.
Bei zwei laufenden Zeitstrafen wird die jeweils zuerst erhaltene Zeitstrafe aufgehoben. Ein mit einer Spielstrafe bestrafter Spieler (Rote Karte) kann nach Ablauf von zwei Minuten bzw. sobald die numerisch unterlegene Mannschaft des ausgeschlossenen Spielers ein Tor erhält, sofort durch einen anderen Spieler ersetzt werden.
Bei geringeren Vergehen ist ein Zeitausschluss von zwei Minuten (Blaue Karte) vorgesehen, dem ein Spieler in einem Spiel nur einmal verfallen kann. Erzielt der Gegner vor Ablauf der Zeitstrafe ein Tor, so kann der auf Zeit ausgeschlossene Spieler, oder ein anderer, sofort wieder am Spiel teilnehmen. Erzielt die numerisch unterlegene Mannschaft ein Tor wird die Zeitstrafe nicht aufgehoben. Sind 2 Zeitstrafen am Laufen (keine Mannschaft ist in diesem Fall in Überzahl) darf der Gegenspieler bei Torerfolg der gegnerischen Mannschaft am Spielgeschehen wieder teilnehmen. Erhalten zwei Spieler (pro Mannschaft einer) gleichzeitig eine Blaue Karte, so darf trotz Torerfolg der gegnerische Spieler nicht am Spiel teilnehmen. Beide Spieler dürfen erst nach zwei Minuten eintreten.
Wenn ein Spieler in einem Spiel nach einer Verwarnung (Zweiminutenstrafe) durch Zeigen der Blauen Karte, ein weiteres Mal verwarnt werden muss, so ist er vom Schiedsrichter durch Zeigen der Blauen und Roten Karte (Ampelkarte) des Feldes zu verweisen und für die restliche Spielzeit in diesem Spiel ausgeschlossen (Matchstrafe). Der Spieler kann im nächsten Spiel wiedereingesetzt werden.

Das so genannte **SLIDING TACKLING**, darunter versteht man das Hineinrutschen auf den Ball, wenn der Gegner in Spieldistanz (1 - 2 Meter) ist, ist verboten. Dies gilt auch für den Tormann, wenn er den Strafraum verlassen hat.

14.) **Bande:**
Wenn ein Spieler sich mit beiden Händen an der Bande festhält, wird diese Aktion durch den Schiedsrichter mit einem Freistoß für die gegnerische Mannschaft bestraft.

15.) **Wechselfehler:**
Bei Verstößen gegen die Wechselbestimmungen, sowie wenn eine Mannschaft einen Spieler zu viel auf dem Feld hat, ist auf einen Wechselfehler zu erkennen. Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel und spricht gegen die fehlbare Mannschaft eine zweiminütige Zeitstrafe aus. Es handelt sich nicht um eine personenbezogene Strafe, sondern um eine Mannschaftsstrafe. Die Mannschaft muss in Unterzahl spielen, ohne dass aber ein spezieller Spieler benannt wird, der die Strafe absitzen muss. Nach einem Wechselfehler wird das Spiel mit einem indirekten Freistoß dort fortgesetzt, wo sich der Ball bei der Unterbrechung befand.
Durch einen Torerfolg des Gegners wird die durch den Wechselfehler erfolgte Reduzierung aufgehoben. Die Mannschaft darf sich wieder um einen Spieler ergänzen.

16.) **Ausrüstung:**
Die Spieler dürfen in der Halle (mit Ausnahme der Torhüter) ausschließlich nur in kurzen Sporthosen antreten. Die Leibchen müssen mit Rückennummern ausgestattet sein und dürfen nicht über die Hose hängen. Die Torhüter müssen sich in ihrer Spielkleidung von den übrigen Spielern und vom Schiedsrichter deutlich unterscheiden.
Die in der Auslosung jeweils erstgenannte Mannschaft ist verpflichtet, bei Farbengleichheit der Spielkleidung beider Mannschaften, die Ersatzleibchen anzuziehen. In allen Hallen ist das Spielen **nur mit Hallenschuhen** gestattet. Tragen von Schmuck in jeder Form ist verboten.

17.) **Organisation:**
Die Mannschaftskabinen sind sauber zu verlassen. Abfälle sind in die dafür vorgesehenen und in allen Kabinen bereitgestellten Abfallbehälter zu entsorgen. Für Beschädigungen, die von Spielern oder Betreuer außerhalb der Spielfläche (Kabinen oder übriger Hallenbereich) verursacht werden, werden die betreffenden Vereine haftbar gemacht.
Für Unfälle, Geld- und Wertsachen während der Veranstaltung wird vom Veranstalter und dessen ausführenden Funktionären keine Haftung übernommen.
Jeder aktive Teilnehmer spielt auf eigene Gefahr!

18.) **Sonstiges:**
Wo nichts Anderes angeführt ist, entscheidet in Ausnahmefällen der Schiedsrichter in Absprache mit der Turnierleitung. Beim Einlegen eines Protestes wird eine Protestgebühr von EUR 50,- eingehoben

19.) **Spielwertung:**
Alle Spiele (Vorrunden und Finalrunde) werden nachfolgenden Kriterien gewertet:

- Punktewertung: Sieg - drei Punkte, Unentschieden - ein Punkt
- Direkte Begegnung (nur bei 2 punktegleichen Teams)
- Tordifferenz
- Anzahl geschossene Tore, etc.

Ist danach immer noch kein Unterschied feststellbar, wird ein Penalty-Schießen durchgeführt. (3 Spieler pro Mannschaft - sollte dann auch noch keine Entscheidung gefallen sein, so geht dieses im K.O.-System weiter bis zur Entscheidung).

20.) **In der Halle sind keine Getränke und Speisen** von der Gastronomie erlaubt. Es gibt genügend Sitz- und Essplatzmöglichkeiten im vorgesehenen Bereich.