

An illustration of a soccer goal with a white net. Three cartoon-style players are shown in action. One player in a blue and white striped jersey is jumping towards the goal. Another player in a blue jersey with a red cross on the chest and a red cap is also jumping. A third player in a dark suit is visible in the background. A soccer ball is on the ground near the goal.

**Hallenkreismeisterschaft  
2009 / 2010**

**im Nachwuchs**

**des**

**Kreisverbandes Fußball Göltzschtal e.V.**

---

**Veranstalter:**

Kreisverband Fußball Göltzschtal e.V. - Jugendausschuss

**Spielorte:** Rodewisch Göltzschtalhalle  
Reichenbach Sporthalle Cunsdorfer Straße

**Anreise:** Die Anreise hat jeweils bis 30 Minuten vor Turnierbeginn zu erfolgen.

**Staffeleinteilung:** In Vor- und Zwischenrunde entspricht die Mannschaftsnummer in der Staffel der Nennung in der Ausschreibung, eine Auslosung erfolgt daher nicht ! In der Endrunde (außer A- und B-Junioren) werden die Mannschaften nach den Platzierungen vorangegangener Runden als Mannschaftsnummern gesetzt.

**Spieldauer:** G-Junioren: 10 Minuten  
F-, E-, D- und C-Junioren: 12 Minuten  
B- und A-Junioren: 15 Minuten  
Die Spieldauer ist dem Grundanliegen der Spielpraxis für die Aktiven angepasst.

**Spielstärke:** F-, G- Junioren: 1 : 5 (+ 5 Auswechselspieler)  
E-, D-, C-, B-, A- Junioren: 1 : 4 (+ 5 Auswechselspieler)  
Eine Mannschaft ist spielberechtigt, wenn sie mit 4 Spielern, bei F- und G-Junioren mit 5 Spielern, (einschließlich Torwart) zu Spielbeginn antritt.

**Mannschaften:** Jede Mannschaft bringt einen Spielball und ein Wechseltrikot zum Turnier mit.

**Spielerlisten:** Diese sind vor Turnierbeginn bei der Turnierleitung mit den Spielerpässen abzugeben (ohne Vorlage des Spielerpasses erfolgt kein Spielrecht). Es sind die übergebenen Spielerlisten des Kreisverbandes zu Verwenden. **Vereine, die in einer Altersklasse mit zwei Mannschaften an den Start gehen, dürfen während der gesamten HKM ihre Spieler nicht mehr zwischen den Mannschaften wechseln.**

**Schuhe:** Es sind nur Turnschuhe mit heller und abriebfester Sohle zulässig. Schienbeinschützer sind laut Regel IV vorgeschrieben.

**Qualifikation:** Die Hallenkreismeister Nachwuchs qualifizieren sich für die Vorrunde der Hallen-Bezirksmeisterschaft in ihrer Altersklasse. (Außer G-Junioren)  
Die Hallenkreismeister sind verpflichtet, an der Bezirksmeisterschaft in der Halle teilzunehmen.

**Startgebühren:** Die Startgebühr beträgt pro Mannschaft 20,00 € für die gesamte Hallenkreismeisterschaft.

Die Startgebühr ist vor Beginn des Vorrundenturniers (bei den A-, B- und G-Junioren vor Beginn der Endrunde) zu entrichten.

**Hallenordnung:** Vor der Nutzung der Umkleieräume sind festgestellte Mängel oder Beschädigungen sofort dem Turnierverantwortlichen oder Hallenverantwortlichen zu melden.

Schäden werden dem Verursacher in Rechnung gestellt.

Der Verzehr von Speisen und Getränken ist in den Sporthallen untersagt.

**Medizinische Betreuung:** Die medizinische Grundversorgung ist durch die teilnehmenden Vereine selbst abzusichern.

**Turnierwertung:** Die Spiele werden in Staffeln nach dem Modus „Jeder gegen Jeden“ ausgetragen. Die Wertung erfolgt nach dem Punktsystem. Bei Punktgleichheit entscheidet die Tordifferenz. Bei gleicher Differenz entscheidet die höhere Zahl der geschossenen Tore. Besteht auch hier Gleichheit, entscheidet das Ergebnis des Spiels der Teams gegeneinander. Endete diese Begegnung unentschieden, wird ein 9 m-Schießen (je Team 5 Schützen) bis zur Entscheidung ausgetragen. Es werden Turniere mit 4, 5, 6 oder 7 Mannschaften durchgeführt. Die zwei erstplatzierten bzw. drei erstplatzierten Mannschaften der jeweiligen Staffel erreichen die nächste Runde in ihrer Altersklasse (Hinweise bei den Altersklassen und Staffeleinteilungen beachten). **Es wird grundsätzlich mit Seiten- und Toraus und ohne Bande gespielt.**

### **Ansetzungsschlüssel:**

**4 Mannsch.:** Spiel 1: 2 – 3      Spiel 3: 1 – 2      Spiel 5: 1 - 3  
Spiel 2: 4 – 1      Spiel 4: 3 – 4      Spiel 6: 4 - 2

**5 Mannsch.:** Spiel 1: 2 – 5      Spiel 4: 5 – 4      Spiel 7: 1 – 5  
Spiel 2: 4 – 3      Spiel 5: 1 – 3      Spiel 8: 3 – 2  
Spiel 3: 1 – 2      Spiel 6: 4 – 2      Spiel 9: 4 – 1  
Spiel 10: 5 – 3

**6 Mannsch.:** Spiel 1: 2 – 5      Spiel 6: 3 – 6      Spiel 11: 2 – 6  
Spiel 2: 4 – 3      Spiel 7: 4 – 2      Spiel 1: 5 – 3  
Spiel 3: 6 – 1      Spiel 8: 1 – 3      Spiel 3: 6 – 4  
Spiel 4: 5 – 4      Spiel 9: 6 – 5      Spiel 14: 3 – 2  
Spiel 5: 1 – 2      Spiel 10: 4 – 1      Spiel 15: 1 – 5

<b>7 Mannsch.:</b>	Spiel 1: 2 - 7	Spiel 8: 4 - 2	Spiel 15: 1 - 5
	Spiel 2: 4 - 5	Spiel 9: 6 - 7	Spiel 16: 2 - 3
	Spiel 3: 6 - 3	Spiel 10: 4 - 1	Spiel 17: 7 - 5
	Spiel 4: 1 - 2	Spiel 11: 2 - 6	Spiel 18: 6 - 1
	Spiel 5: 5 - 6	Spiel 12: 5 - 3	Spiel 19: 3 - 4
	Spiel 6: 7 - 4	Spiel 13: 6 - 4	Spiel 20: 1 - 7
	Spiel 7: 1 - 3	Spiel 14: 3 - 7	Spiel 21: 5 - 2

**Turnierleitung:** In der Turnierleitung sind der Verantwortliche des Kreisverbandes, ein Schiedsrichter und ein Vertreter der teilnehmenden Vereine (erster Verein in der Staffel).

### **Endrundetermine und Spielorte:**

<b>G-Junioren:</b>	10.01.10	09:00 Uhr	in Reichenbach
<b>F-Junioren:</b>	09.01.10	09:00 Uhr	in Reichenbach
<b>E-Junioren:</b>	02.01.10	11:30 Uhr	in Reichenbach
<b>D-Junioren:</b>	03.01.10	11:30 Uhr	in Reichenbach
<b>C-Junioren:</b>	02.01.10	09:00 Uhr	in Rodewisch
<b>B-Junioren:</b>	09.01.10	09:00 Uhr	in Rodewisch
<b>A-Junioren:</b>	10.01.10	12:00 Uhr	in Reichenbach

### **Staffeleinteilungen und Termine:**

#### **G-Junioren:**

#### **Mannschaftsschlüsselzahlen:**

- 1 – VfB Auerbach I
- 2 – FSV Treuen
- 3 – VSC Reichenbach
- 4 – VfB Auerbach II
- 5 – Reichenbacher FC

#### **Termin:**

10.01.10	09:00 – 11:30 Uhr	Turnier um die Hallenkreismeisterschaft in Reichenbach
----------	-------------------	---

## **F-Junioren:**

### **Vorrunde 1**

VfB Auerbach  
Traktor Beerheide  
Reichenbacher FC  
FSV Treuen  
SV Schreiersgrün

### **Vorrunde 2**

SpVgg Falkenstein II  
SpG Heinsdorfergrund  
Nema Netzschkau  
VSC Reichenbach  
SG Limbach

### **Vorrunde 3**

1.FC Rodewisch  
SpG Ellefeld  
VfB Lengenfeld  
Londa Rothenkirchen  
SpVgg Falkenstein I

### **Termine:**

02.01.10	12:30 – 15:00 Uhr	Vorrunde 1 in Rodewisch
02.01.10	09:00 – 11:30 Uhr	Vorrunde 2 in Reichenbach
03.01.10	09:00 – 11:30 Uhr	Vorrunde 3 in Reichenbach
09.01.10	09:00 – 12:30 Uhr	Endrunde in Reichenbach

### **Teilnehmer Endrunde:**

Für die Endrunde qualifizieren sich die jeweils beiden Erstplatzierten jeder Vorrunde und die beiden besten Dritten der Vorrunden.

## **E-Junioren:**

### **Vorrunde 1**

Reichenbacher FC  
SpVgg Falkenstein  
Nema Netzschkau  
SpG Bergen  
SpG Dorfstadt  
TSG Brunn

### **Vorrunde 2**

1.FC Rodewisch  
TSG Hammerbrücke  
Blau-Weiß Rebesgrün  
SpG Lengenfeld  
SpG Rempesgrün/VfB AE II

### **Vorrunde 3**

VfB Auerbach  
FSV Treuen  
VFC Reichenbach 96  
SpG Heinsdorfergrund  
SpG Werda

### **Termine:**

05.12.09	09:00 – 12:30 Uhr	Vorrunde 1 in Reichenbach
05.12.09	12:30 – 15:00 Uhr	Vorrunde 2 in Reichenbach
06.12.09	09:00 – 11:30 Uhr	Vorrunde 3 in Reichenbach
27.12.09	09:00 – 10:30 Uhr	Zwischenrunde 1 in Reichenbach
27.12.09	10:30 – 12:00 Uhr	Zwischenrunde 2 in Reichenbach
02.01.10	11:30 – 15:00 Uhr	Endrunde in Reichenbach

### **Teilnehmer Zwischenrunde:**

Für die Zwischenrunde qualifizieren sich die drei Erstplatzierten der Vorrunde 1, die beiden Erstplatzierten der Vorrunden 2 und 3 und der beste Dritte der Fünfergruppen.

### **Zwischenrunde 1**

1.Platz / Vorrunde 1  
1.Platz / Vorrunde 3  
2.Platz / Vorrunde 2  
3.Platz / Vorrunde 1

### **Zwischenrunde 2**

1.Platz / Vorrunde 2  
2.Platz / Vorrunde 3  
2.Platz / Vorrunde 1  
Besserer Dritter aus VR 2 und VR 3

### **Teilnehmer Endrunde:**

Für die Endrunde qualifizieren sich die drei Erstplatzierten jeder Zwischenrunde.

### **D-Junioren:**

#### **Vorrunde 1**

Reichenbacher FC  
TSV Trieb  
BSV 53 Irfersgrün  
VFC Reichenbach 96  
SG Pfaffengrün  
SpG Grünbach

#### **Vorrunde 2**

SpG Coschütz  
SpG Schreiersgrün  
SpG Lengenfeld  
SpG Reumtengrün  
SpG Reuth  
SpG Eintracht/VfB AE II

#### **Vorrunde 3**

VfB Auerbach  
FSV Treuen  
1.FC Rodewisch  
FSV Mylau 1990  
SpG Kottengrün  
Heinsdorfergrund

### **Termine:**

05.12.09	15:00 – 18:30 Uhr	Vorrunde 1 in Reichenbach
06.12.09	11:30 – 15:00 Uhr	Vorrunde 2 in Reichenbach
06.12.09	15:00 – 18:30 Uhr	Vorrunde 3 in Reichenbach
27.12.09	12:00 – 13:30 Uhr	Zwischenrunde 1 in Reichenbach
27.12.09	13:30 – 15:00 Uhr	Zwischenrunde 2 in Reichenbach
03.01.10	11:30 – 15:00 Uhr	Endrunde in Reichenbach

### **Teilnehmer Zwischenrunde:**

Für die Zwischenrunde qualifizieren sich die jeweils beiden Erstplatzierten der Vorrunden und die beiden besten Dritten der Vorrunden.

#### **Zwischenrunde 1**

1.Platz / Vorrunde 1  
1.Platz / Vorrunde 3  
2.Platz / Vorrunde 2  
Zweitbester Dritter

#### **Zwischenrunde 2**

1.Platz / Vorrunde 2  
2.Platz / Vorrunde 3  
2.Platz / Vorrunde 1  
Bester Dritter

### **Teilnehmer Endrunde:**

Für die Endrunde qualifizieren sich die drei Erstplatzierten jeder Zwischenrunde.

### **C-Junioren:**

#### **Vorrunde 1**

VfB Auerbach  
TSG Hammerbrücke  
SpG Treuen  
VFC Reichenbach 96  
SpG Dorfstadt

#### **Vorrunde 2**

Reichenbacher FC  
SpG Wernesgrün  
TSV Trieb  
Nema Netzschkau  
SpVgg Falkenstein

**Termine:**

19.12.09	09:00 – 11:30 Uhr	Vorrunde 1 in Rodewisch
19.12.09	11:30 – 14:00 Uhr	Vorrunde 2 in Rodewisch
02.01.10	09:00 – 12:30 Uhr	Endrunde in Rodewisch

**Teilnehmer Endrunde:**

Für die Endrunde qualifizieren sich die drei Erstplatzierten jeder Vorrunde.

**B-Junioren:****Mannschaftsschlüsselzahlen:**

- 1 – SpG Mylau
- 2 – Reichenbacher FC
- 3 – SpG Werda
- 4 – SpG Beerheide
- 5 – SpG Treuen
- 6 – VfB Auerbach

**Termin:**

09.01.10	09:00 – 13:00 Uhr	Turnier um die Hallenkreismeisterschaft in Rodewisch
----------	-------------------	---

**A-Junioren:****Mannschaftsschlüsselzahlen:**

- 1 – SpG Elsterberg
- 2 – VfB Auerbach
- 3 – Reichenbacher FC
- 4 – FSV Ellefeld
- 5 – SpG Wildenau
- 6 – Turbine Bergen
- 7 – SpG Treuen

**Termin:**

10.01.10	12:00 – 18:00 Uhr	Turnier um die Hallenkreismeisterschaft in Reichenbach
----------	-------------------	---

# Spielregeln

Gespielt wird nach den Richtlinien für Fußballspiele in der Halle des Sächsischen Fußballverbandes.

Es wird in allen Altersklassen bei den Hallenkreismeisterschaften ohne Bande gespielt .

Spielberechtigung: Es dürfen nur Spieler eingesetzt werden, die eine ordnungsgemäße Spielberechtigung besitzen und nicht einer zeitlichen Sperre durch das Sportgericht unterliegen.

Ein Spieler, der einer Sperre für eine festgelegte Zahl von Pflichtspielen unterliegt, kann an den Hallenspielen teilnehmen. Die Pflichtspielsperre kann im Rahmen der Hallenspiele nicht abgegolten werden. Bei Sperren nach gelben Karten kann an den Hallenspielen teilgenommen werden. Die Abgeltung hat außerhalb der Hallenmeisterschaften zu erfolgen.

Die Abseitsregel ist aufgehoben.

Alle Freistöße sind indirekt auszuführen, wobei die gegnerischen Spieler mindestens 3 m vom Ball entfernt sein müssen. Aus dem Freistoß kann ein Tor nicht direkt erzielt werden. Bei der Ausführung eines Strafstoßes müssen alle auf dem Feld befindlichen Spieler ( mit Ausnahme des Schützen und des gegnerischen Torwartes) außerhalb des Strafraumes, innerhalb des Spielfeldes und mindestens 3 m vom Strafstoßpunkt entfernt sein, bis der Ball im Spiel ist.

Ein Tor kann nur anerkannt werden, wenn der Ball in der Spielfeldhälfte noch gespielt oder von einem Spieler berührt wurde, in der das Tor erzielt wurde. Wird der Ball aus der anderen (eigenen) Spielfeldhälfte direkt ins Tor geschossen, so ist auf Abstoß zu entscheiden. Die aus jeder Spielfeldhälfte erzielten Selbsttore sind gültig.

Der Einwurf erfolgt durch Eindribbeln. Dazu ist der Ball an der Stelle, wo er die Seitenlinie überschritten hatte, ruhig auf der Linie hinzulegen. Der ausführende Spieler kann dann entweder mit dem Ball am Fuß ins Spielfeld laufen oder ihn mit einem Flachpaß (max. Kniehöhe) ins Spiel bringen. Schießt der ausführende Spieler den Ball direkt ins gegnerische Tor, ohne daß ein weiterer Spieler (Gegner (einschließlich Torwart) oder Mitspieler) den Ball berührt hat, so zählt dieses Tor nicht und das Spiel ist mit Abstoß fortzusetzen. Beim Eindribbeln müssen die gegnerischen Spieler mindestens 3 Meter vom Ball entfernt sein.

Beim Abstoß ist der Ball entweder mit dem Fuß (durch Torwart oder Feldspieler) oder durch Werfen oder Rollen (nur durch den Torwart möglich) aus dem Strafraum heraus wieder ins Spiel zu bringen. Der Ball ist erst wieder im Spiel, wenn er den Strafraum innerhalb des Spielfeldes verlassen hat. Die gegnerischen Spieler müssen dabei sich so lange außerhalb des Strafraumes aufhalten, bis der Ball im Spiel ist.

Wird der Ball beim Abstoß oder vom Torwart, nachdem ihn dieser kontrolliert mit den Händen gespielt hat, über die Mittellinie hinaus gespielt, ohne daß ein weiterer Spieler den Ball berührt hat, so gibt es einen indirekten Freistoß an der Stelle, wo der Ball die Mittellinie überquert hat.

Der Torwart darf während des Spiels den Strafraum verlassen. Außerhalb des Strafraums gilt er als Feldspieler. Er darf den Ball mit dem Fuß über die Mittellinie spielen, wenn er

ihn wie ein Feldspieler innerhalb oder außerhalb seines Strafraumes mit dem Fuß spielt und er den Ball vorher nicht kontrolliert mit den Händen gehalten hat.

Rückpassregel: Ein Torwart verursacht einen indirekten Freistoß, wenn er innerhalb seines Strafraumes den Ball mit der Hand berührt, den ihm ein Mitspieler absichtlich mit dem Fuß zugespielt hat (gilt nicht für E- Junioren und jünger).

Bei Torverhinderung durch absichtliches Handspiel erhält der betreffende Spieler eine 2-Minuten-Zeitstrafe. Ist dies für diesen Spieler im gleichen Spiel die zweite persönliche Zeitstrafe, so ist er mittels roter Karte des Feldes zu verweisen. Dieser Spieler darf dann für den Rest des Spieles nicht ersetzt werden und ist für mindestens für ein weiteres Spiel des Turniers gesperrt.

Aus einem Eckstoß kann direkt ein Tor erzielt werden.

### **Verwarnung - Feldverweis:**

Eine Zeitstrafe (von 2 Minuten) kann vom Schiedsrichter sowohl ohne vorausgegangene als auch nach erfolgter Verwarnung ausgesprochen werden. Die Dauer der Zeitstrafe wird durch die Turnierleitung überwacht. Eine Verwarnung nach einer Zeitstrafe ist unzulässig. Bei einer weiteren notwendigen persönlichen Strafe für den betroffenen Spieler ist der Spieler des Feldes zu verweisen.

Der Feldverweis ohne vorherige persönliche Strafen ist möglich, wenn dies nach den Regeln erforderlich ist. Verwarnung und Zeitstrafe gelten nach Beendigung des Spiels (wobei ein evtl. direkt nach Spielende notwendig werdendes Entscheidungsschießen zur Ermittlung eines Siegers in diesem Spiel mit zum Spiel zählt) als erledigt und dürfen bei folgenden Spielen oder einem Entscheidungsschießen, das nach Abschluß von Gruppenspielen zur Ermittlung der Platzierung durchgeführt werden muß, dem Spieler nicht mehr angelastet werden.

Spieler, die auf Zeit oder auf Dauer vom Spielfeld gewiesen werden, dürfen vor Ablauf der Zeitstrafe bzw. während des Spieles nicht ersetzt werden.

Bei einem Feldverweis auf Dauer entscheidet die Turnierleitung über die Dauer der Sperre des fehlbaren Spielers. Bei grob unsportlichen Verfehlungen von Spielern und Betreuern kann die Angelegenheit dem Sportgericht übergeben werden.

Das Auswechseln von Spielern darf nur im Bereich der Auswechselbänke erfolgen.

„Fliegender Wechsel“ und Wiedereintritt sind gestattet.

Hat eine Mannschaft mehr als die zulässige Anzahl von Spielern auf dem Spielfeld, so ist das Spiel zu unterbrechen. Für die Dauer von 2 Minuten muß die Mannschaft mit einem Spieler weniger spielen. Trainer bzw. Betreuer bestimmen den Spieler, der die fällige Zeitstrafe zu übernehmen hat.

Entscheidungsschießen: Für die Durchführung des Entscheidungsschießens nominieren die Mannschaften aus den startberechtigten Spielern (einschließlich der Auswechselspieler) fünf Schützen. Ein Torwartwechsel (auch Rücktausch) ist zulässig.

Im Wechsel schießen die fünf Schützen je Mannschaft bis zur Entscheidung. Ist nach Ausführung von je 5 Schüssen noch keine Entscheidung gefallen, werden die Torschüsse von denselben, am Anfang nominierten Schützen fortgesetzt bis eine Entscheidung erfolgt ist. Ein Auswechseln von Schützen ist nicht möglich.

Findet das Entscheidungsschießen direkt im Anschluß an ein Spiel statt, um den Sieger dieser Begegnung zu ermitteln, so dürfen Spieler, deren Zeitstrafe bei Spielende noch

nicht abgelaufen war, und solche, die während dieses Spieles auf Dauer des Feldes verwiesen wurden, nicht bei diesem Entscheidungsschießen mitwirken, d.h. sie dürfen nicht eingesetzt werden.

## **Richtlinien für Fußballspiele in der Halle**

für den Bereich des Sächsischen Fußball-Verbandes Stand: 01.10.04

### **1. Veranstalter**

Fußballspiele und Turniere in der Halle werden vom DFB, seinen Mitgliedsverbänden oder von Vereinen veranstaltet, die dem DFB bzw. seinen Mitgliedsverbänden angehören.

### **2. Durchführung des Turniers**

Die Leitung und Durchführung eines Turniers obliegt dem Veranstalter, der den Spielplan unter Berücksichtigung dieser Bestimmungen festlegt.

Turniere müssen nach einem vorher festgelegten Zeitplan ablaufen. In diesem ist die Spielzeit der einzelnen Spiele und ihre Reihenfolge (einschließlich evtl. auszutragender Entscheidungsspiele, Verlängerungen und Entscheidungsschießen) festzulegen.

Den beteiligten Mannschaften und Schiedsrichtern müssen rechtzeitig vor Beginn eines Turniers die Turnierbestimmungen in schriftlicher Form mitgeteilt werden.

Die Turnierbestimmungen müssen u.a. die Regelungen enthalten, nach denen die Spielwertungen gemäß den geltenden Bestimmungen von DFB bzw. dem jeweiligen Landesverband (bis hin zum Kreisverband) vorgenommen werden. Insbesondere ist dabei festzulegen, nach welchen Kriterien bei Gruppen- bzw. Entscheidungsspielen über Platzierung bzw. Sieg entschieden wird.

Bei jedem Turnier hat der Veranstalter für einen ausreichenden Sanitätsdienst zu sorgen.

### **3. Spielberechtigung**

Es dürfen nur Spieler eingesetzt werden, die eine ordnungsgemäße Spielberechtigung besitzen und nicht gesperrt sind.

### **4. Turnierleitung**

Für jedes Turnier ist eine Turnierleitung (aus mindestens drei Sportkameraden) zu bilden, die bei evtl. Streitfragen auch als Schiedsgericht in letzter Instanz entscheidet und folgende Aufgaben wahrzunehmen hat:

a) Rechtzeitig vor Turnierbeginn hat jede Mannschaft bei der Turnierleitung einen ordnungsgemäß ausgefüllten Spielbericht (Mannschaftsmeldeliste) abzugeben. Ihm sind die Spielerpässe beizufügen, sofern dies für die teilnehmenden Mannschaften

vorgeschrieben ist. Diese Unterlagen sind zu kontrollieren und verbleiben so lange bei der Turnierleitung, wie diese die Unterlagen benötigt.

b) Die Turnierleitung ist verantwortlich für die Zeitnahme und die Überwachung der Dauer von Zeitstrafen (zur Kontrolle der Spielzeit sind zwei voneinander unabhängig funktionierende Uhren zu verwenden).

Jedes Anhalten der Spielzeit stoppt dabei auch den Ablauf von Zeitstrafen. Die Zeitnahme nach einer Unterbrechung beginnt erst wieder, wenn das Spiel durch Pfiff bzw. Handzeichen des Schiedsrichters fortgesetzt wurde.

Ein Anhalten der Spielzeit ist nur zulässig, wenn dies der Schiedsrichter anordnet („Time-out“).

c) Amtiert der Schiedsrichter allein, so unterstützt ihn die Turnierleitung bei der Überwachung des Auswechsels und bei der Durchführung evtl. auszutragender Entscheidungsschießen.

d) Die Turnierleitung achtet auch auf die Spielkleidung. Ist diese nicht ausreichend zu unterscheiden, muss nach der Entscheidung des Schiedsrichters die im Spielplan zuerst genannte Mannschaft die Bekleidung wechseln.

e) Die Turnierleitung entscheidet über Sanktionen in allen Fällen sportrechtlicher Verstöße von am Turnier beteiligten Personen im Rahmen des Turniers endgültig. Können damit sportrechtliche Verstöße nicht der Schwere entsprechend geahndet werden, meldet sie diese Personen dem für den Betroffenen zuständigen Rechtsorgan über den Mitgliedsverband. Die Betroffenen sind gleichzeitig darüber in Kenntnis zu setzen.

## 5. Spielfeld

Das Spielfeld richtet sich nach den Hallenausmaßen, muss rechteckig sein und soll der DIN Norm (20 m x 40 m) entsprechen. Wird mit Bande gespielt, so hat die Begrenzung des Spielfeldes durch eine mindestens 1 m hohe, festverankerte Bande zu erfolgen. Auch eine Hallenwand bzw. einseitige Bande ist gestattet.

Die Aufteilung des Spielfeldes erfolgt entsprechend den Fußball-Regeln, sie ist jedoch den jeweiligen Größenverhältnissen anzupassen. Das Spielfeld wird durch Seiten- und Torlinien bzw. Banden begrenzt. Der Mittelpunkt des Spielfeldes muss gekennzeichnet sein. Einen Eckraum gibt es nicht. Als Strafraum ist ein rechteckiger Raum zu markieren, der mindestens 6 m tief sein muss. Die seitlichen Begrenzungslinien dieses Raumes verlaufen mindestens 3 m seitlich der Torpfosten. Wenn eine solche Markierung nicht vorhanden ist, so wird der für Hallenhandballspiele eingezeichnete Wurfkreis als Strafraum verwendet. Der Strafraum ist gleichzeitig Torraum. Das Tor kann dabei 3 m oder 5 m breit und muss 2 m hoch sein. Der Strafstoßpunkt ist je nach Torgröße 7 m (bei 3 m Torbreite) bzw. 9 m (bei 5 m Torbreite) vom Mittelpunkt der Torlinie entfernt.

## 6. Anzahl der Spieler

- a) Eine Mannschaft kann aus max. 12 Spielern bestehen, von denen je nach Spielfeldgröße bis zu 6 (ein Torwart und 5 Feldspieler) gleichzeitig auf dem Spielfeld sein können. Die Mindestzahl der Spieler, die bei Spielbeginn jeweils spielbereit sein müssen, ist in den Turnierbestimmungen festzulegen.  
Bei Herren, Frauen, A- bis D-Junioren sowie B- bis D-Juniorinnen dürfen maximal 5 Spieler (innen) (ein Torwart und 4 Feldspieler (innen) ) gleichzeitig auf dem Spielfeld sein. Bei E- und F-Junioren dürfen es maximal 6 Spieler (ein Torwart und 5 Feldspieler) sein, die sich gleichzeitig auf dem Spielfeld befinden.
- b) Das Auswechseln von Spielern darf nur im Bereich der Auswechselbänke erfolgen. „Fliegender Wechsel“ und Wiedereintritt sind gestattet. Das Betreten oder Verlassen des Spielfeldes an einer anderen Stelle als im Bereich der Auswechselbänke ist als falscher Spielerwechsel anzusehen. Wird das Spiel deshalb unterbrochen, so müssen die schuldigen Spieler verwarnet werden und das Spiel ist mit einem indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft dort fortzusetzen, wo sich der Ball bei der Spielunterbrechung befand.
- c) Hat eine Mannschaft mehr als die zulässige Anzahl von Spielern auf dem Spielfeld, so ist das Spiel zu unterbrechen. Für die Dauer von zwei Minuten muss die Mannschaft mit einem Spieler weniger spielen. Trainer bzw. Betreuer bestimmen den Spieler, der die fällige Zeitstrafe zu übernehmen hat. Diese Zeitstrafe gilt nicht als persönliche Strafe für den Spieler und ist bei weiteren persönlichen Strafen für ihn nicht anzurechnen. Die Spielfortsetzung erfolgt durch indirekten Freistoß für den Gegner dort, wo sich der Ball bei der Spielunterbrechung befand.
- d) Wird durch Zeitstrafen die Zahl der Spieler einer Mannschaft auf weniger als zwei Feldspieler reduziert, so sind weitere Zeitstrafen so lange auszusetzen, bis ein Spieler dieser Mannschaft nach Ablauf seiner Zeitstrafe wieder in das Spiel eintreten könnte.
- e) Spieler, die eine Zeitstrafe erhalten, müssen in einem gesonderten Bereich („Strafbank“) Platz nehmen, der in unmittelbarer Nähe der Turnierleitung liegen soll. Der Wiedereintritt ins Spiel erfolgt von dort nach Bekanntgabe des Ablaufs der Zeitstrafe durch die Turnierleitung. Alle Spieler, die einen Feldverweis auf Dauer erhalten haben oder die von der Teilnahme am Spiel ausgeschlossen wurden, müssen die Auswechselbank verlassen und haben im Zuschauerbereich Platz zu nehmen.
- f) Sind durch Feldverweise auf Dauer weniger als zwei Feldspieler auf dem Spielfeld, so ist das Spiel abzubrechen und für die betroffene Mannschaft als verloren zu werten. Die Art der Wertung erfolgt gemäß den geltenden Bestimmungen des zuständigen Verbandes, sofern in den Turnierbestimmungen nichts darüber ausgesagt ist.

## **7. Ausrüstung der Spieler**

Für die Ausrüstung der Spieler gelten - mit Ausnahme der Schuhe - die gleichen Bestimmungen wie bei Fußballspielen im Freien. Die Spieler dürfen nur mit Hallenschuhen spielen. Die Schuhe dürfen keine Stollen, Noppen oder Absätze haben. Das Tragen von Schienbeinschützern ist Pflicht.

## **8. Der Ball**

Der Spielball muss in Größe und Gewicht dem normalen Spielball der jeweiligen Altersklasse entsprechen.

## **9. Spielleitung**

Die Spiele müssen von zugelassenen Schiedsrichtern geleitet werden. Zur Unterstützung des Schiedsrichters können zwei Torrichter bzw. Schiedsrichter-Assistenten eingesetzt werden.

## **10. Spielzeit**

Die Spielzeit beträgt in der Regel 1 x 15 Minuten, jedoch kann der Veranstalter dies in den Turnierbestimmungen verändern, ebenso ob eine Halbzeitpause vorgesehen wird und ob bei Halbzeit die Seiten zu wechseln sind.

Das Spiel wird bei Beginn und nach dem Seitenwechsel vom Schiedsrichter angepiffen. Mit dem Anpiff beginnt die Spielzeit zu laufen. Das Ende der ersten Halbzeit und das Spielende werden von der Turnierleitung durch ein akustisches Signal (Pfiff, Hupe o.ä.) angezeigt.

Die zuerst genannte Mannschaft spielt in der Regel von der Turnierleitung aus gesehen, von links nach rechts und hat Anstoß. Die gegnerischen Spieler müssen 3 m vom Ball entfernt stehen.

## **11. Fußball-Regeln und Spielbestimmungen**

Fußballspiele in der Halle werden, soweit diese Richtlinien keine Abweichungen vorsehen, nach den Fußball-Regeln und Durchführungsbestimmungen sowie Satzung und Ordnungen des DFB und der Mitgliedsverbände ausgetragen.

a) Der Veranstalter bestimmt unter Berücksichtigung der Hallenmaße, bis zu welcher Höhe der Ball gespielt werden darf.

Trifft der Veranstalter darüber in den Turnierbestimmungen keine Festlegung, so gilt die Hallendecke als obere Grenze. Übersteigt der Ball die zulässige Höhe oder er geht gegen die Hallendecke oder er berührt herabhängende bzw. hineinragende Geräte, so sind folgende Fälle zu unterscheiden:

- geschieht dies durch einen Latten- oder Pfostenschuss, Kopfball, Pressschlag oder durch eine Torwartabwehr, so ist auf Schiedsrichterball unterhalb der Stelle zu entscheiden, wo die Höhe überschritten wurde bzw. wo die Berührung erfolgte.
- erfolgt das Überschreiten der Höhe bzw. die Berührung von Decke oder Geräten dadurch, dass der Ball von einem Spieler gespielt wurde, so ist ein indirekter Freistoß

für die gegnerische Mannschaft an der Stelle des Spielfeldes zu geben, die unterhalb des Punktes liegt, wo die zulässige Höhe überschritten bzw. die Hallendecke oder das Gerät berührt wurde.

Ist die Berührung innerhalb des Strafraumes, so ist die Spielfortsetzung an der Strafraumlinie, welche dem Berührungspunkt am nächsten liegt.

b) Die Abseitsregel ist aufgehoben.

c) Alle Freistöße sind indirekt auszuführen, wobei die gegnerischen Spieler mindestens drei Meter vom Ball entfernt sein müssen. Bei innerhalb des Strafraumes verwirkten indirekten Freistößen für die angreifende Mannschaft muss die Ausführung auf der parallel zur Torlinie verlaufenden Strafraumlinie bzw. Halbkreislinie von dem Punkt erfolgen, der dem Tatort am nächsten gelegen ist. Aus dem Freistoß kann ein Tor nicht direkt erzielt werden.

d) Bei der Ausführung eines Strafstoßes müssen alle auf dem Feld befindlichen Spieler (mit Ausnahme des Schützen und des gegnerischen Torwarts) außerhalb des Strafraumes, innerhalb des Spielfeldes und mindestens 3 m vom Strafstoßpunkt entfernt sein, bis der Ball im Spiel ist.

e) Ein Tor kann nur anerkannt werden, wenn der Ball noch in der Spielfeldhälfte gespielt oder berührt wurde, in der das Tor erzielt wurde. Wird der Ball aus der anderen (eigenen) Spielfeldhälfte direkt ins gegnerische Tor geschossen, ist auf Abstoß zu entscheiden. Die aus jeder Spielfeldhälfte erzielten Selbsttore sind anzuerkennen.

Aus einem Eckstoß, Freistoß, Eindribbeln, Einstoßen oder Einrollen für die angreifende Mannschaft kann kein Selbsttor erzielt werden. Geht in diesem Fall der Ball direkt ins Tor, ist auf Eckstoß für den Gegner zu entscheiden.

Aus dem Anstoß kann kein Tor direkt erzielt werden.

f) Wird der Ball über die Seitenlinie oder die Seitenbande gespielt, so ist er an der Stelle, wo er ins Aus ging durch Eindribbeln oder Einstoßen (Flachpass bis maximal Kniehöhe) (nur bei Seitenlinie), bzw. mit einer Hand durch Einrollen (nur bei Seitenbande) wieder ins Spiel zu bringen. Gelangt der Ball danach ohne weitere Berührung durch andere Spieler direkt ins gegnerische Tor, so ist dieses Tor nicht anzuerkennen und das Spiel ist mit Abstoß fortzusetzen. Gelangt der Ball ohne weitere Berührung durch andere Spieler direkt ins eigene Tor, ist das Spiel mit einem Eckstoß fortzusetzen.

Beim Eindribbeln, Einstoßen, Einrollen müssen die gegnerischen Spieler mindestens drei Meter vom Ball entfernt sein.

g) Beim Abstoß ist der Ball entweder mit dem Fuß (durch Torwart oder Feldspieler) oder durch Werfen oder Rollen (nur durch den Torwart möglich) aus dem Strafraum heraus wieder ins Spiel zu bringen. Der Ball ist erst wieder im Spiel, wenn er den Strafraum innerhalb des Spielfeldes verlassen hat. Die gegnerischen Spieler müssen sich dabei so lange außerhalb des Strafraumes aufhalten bis der Ball im Spiel ist.

Wird der Ball beim Abstoß vom Torwart, oder nachdem ihn dieser kontrolliert mit den Händen gespielt hat, über die Mittellinie hinaus gespielt, ohne dass ein weiterer

Spieler den Ball berührt hat, so gibt es einen indirekten Freistoß an der Stelle, wo der Ball die Mittellinie überquert hat.

Der Torwart darf während des Spiels den Strafraum verlassen. Außerhalb des Strafraums gilt er als Feldspieler. Er darf den Ball mit dem Fuß über die Mittellinie spielen, wenn er ihn wie ein Feldspieler innerhalb oder außerhalb seines Strafraumes mit dem Fuß spielt und er den Ball vorher nicht kontrolliert mit den Händen gehalten hat.

Rückpassregel: Ein Torwart verursacht einen indirekten Freistoß, wenn er innerhalb seines Strafraumes den Ball mit der Hand berührt, den ihm ein Mitspieler absichtlich und kontrolliert mit dem Fuß zugespielt hat (Gilt nicht für E-Junioren und jünger). Dies trifft auch zu, wenn der Torwart den Ball nach einem Eindribbeln, Einspielen, Einrollen mit den Händen berührt, sofern dieser nicht vorher von einem gegnerischen Spieler berührt wurde.

Hält der Torwart den Ball länger als sechs Sekunden in den Händen, ist auf indirekten Freistoß für die angreifende Mannschaft zu entscheiden.

h) Aus einem Eckstoß kann direkt ein Tor erzielt werden, jedoch kein Selbsttor.

## **12. Verwarnung - Feldverweis**

Eine Zeitstrafe (2 Minuten) kann vom Schiedsrichter sowohl ohne vorherige als auch nach erfolgter Verwarnung ausgesprochen werden. Die Dauer der Zeitstrafe wird durch die Turnierleitung überwacht. Eine Verwarnung nach einer Zeitstrafe ist unzulässig. Bei einer weiteren notwendigen persönlichen Strafe für den betroffenen Spieler ist der Spieler des Feldes zu verweisen.

Die gelb/rote Karte findet keine Anwendung. Der Feldverweis ohne vorherige persönliche Strafen ist möglich, wenn dies nach den Regeln erforderlich ist.

Verwarnung und Zeitstrafe gelten nach Beendigung des Spiels (wobei ein evtl. direkt nach Spielende notwendig werdendes Entscheidungsschießen zur Ermittlung eines Siegers in diesem Spiel mit zum Spiel zählt) als erledigt und dürfen bei folgenden Spielen oder einem Entscheidungsschießen, das nach Abschluss von Gruppenspielen zur Ermittlung der Platzierung durchgeführt werden muss, dem Spieler nicht mehr angelastet werden.

Spieler, die mit einer Zeitstrafe oder einem Feldverweis vom Spielfeld gewiesen werden, dürfen vor Ablauf der Zeitstrafe bzw. während des Spieles nicht ersetzt werden.

Bei einem Feldverweis (Rote Karte) ist der betroffene Spieler bis zur Entscheidung durch das Sportgericht des für den Betroffenen zuständigen Mitgliedsverbandes gesperrt. Der betroffene Spieler bleibt bis zur Entscheidung für den weiteren Spielbetrieb automatisch gesperrt.

Bei Torverhinderung durch absichtliches Handspiel erhält der betreffende Spieler eine 2-Minuten-Zeitstrafe. Ist das für diesen Spieler im gleichen Spiel die zweite persönliche Zeitstrafe, so ist er mittels roter Karte des Feldes zu verweisen. Dieser Spieler darf dann für den Rest des Spiels nicht ersetzt werden und ist für den

weiteren Turnierverlauf gesperrt. In diesem Fall entfällt eine sportgerichtliche Entscheidung.

### **13. Entscheidungsschießen**

Der Schiedsrichter bestimmt das Tor, auf das alle Torschüsse ausgeführt werden. Bei der vor Beginn des Entscheidungsschießens vom Schiedsrichter durchzuführenden Wahl kann der Mannschaftsführer, der die Wahl gewinnt, entscheiden, ob seine Mannschaft den ersten Schuss ausführt oder ob dies der Gegner tun muss.

Für die Durchführung des Entscheidungsschießens nominieren die Mannschaften aus den startberechtigten Spielern (einschl. der Auswechselspieler) fünf Schützen. Der Torwartwechsel (auch Rücktausch) ist zulässig.

Im Wechsel schießen die fünf Schützen je Mannschaft bis zur Entscheidung. Ist nach der Ausführung von je 5 Schüssen noch keine Entscheidung gefallen, werden die Torschüsse von denselben, am Anfang nominierten Schützen fortgesetzt bis eine Mannschaft bei gleicher Anzahl von Schüssen ein Tor mehr erzielt hat.

Ein Auswechseln von Schützen ist nicht möglich. Wird während des Entscheidungsschießens einer der Schützen mit der roten Karte ausgeschlossen oder verletzt sich, so muss sich die gegnerische Mannschaft um einen Schützen reduzieren. Die Entscheidung darüber trifft der Spielführer.

Findet das Entscheidungsschießen direkt im Anschluss an ein Spiel statt, um den Sieger dieser Begegnung zu ermitteln, so dürfen Spieler, deren Zeitstrafe bei Spielende noch nicht abgelaufen war, und solche, die während dieses Spieles auf Dauer des Feldes verwiesen wurden, nicht bei diesem Entscheidungsschießen mitwirken, d.h. sie dürfen nicht eingesetzt werden.

In den Turnierbestimmungen ist zu regeln, wie verfahren wird, wenn nach Abschluss von Gruppenspielen mehrere (d.h. vor allem mehr als zwei) Mannschaften gleich sind und die Platzierung durch ein Entscheidungsschießen ermittelt werden muss.

### **14. Schlussbestimmung**

Die Richtlinien für Fußballspiele in der Halle für den Bereich des Sächsischen Fußball-Verbandes treten ab 01. Oktober 2004 in Kraft.



## Hallenturnier um die Hallenkreismeisterschaften 2009/2010

---

**Tag:** \_\_\_\_\_ **Spielort:** \_\_\_\_\_ **Staffel:** \_\_\_\_\_

**6 er Schlüssel:** 2-5/4-3/6-1/5-4/1-2/3-6/4-2/1-3/6-5/4-1/2-6/5-3/6-4/3-2/1-5  
**5 er Schlüssel:** 2-5/4-3/1-2/5-4/1\_3/4-2/1-5/3-2/4-1/5-3  
**4 er Schlüssel:** 2-3/4/1-2/3-4/1-3/4-2  
**3 er Schlüssel:** 2-3/1-2/3-1

---

**Auslosung:**

**Nr.1** .....

**Nr.2** .....

**Nr.3** .....

**Nr.4** .....

**Nr.5** .....

**Nr.6** .....

---

**Spiele:**

<p><b>1.</b> .....</p> <p><b>3.</b> .....</p> <p><b>5.</b> .....</p> <p><b>7.</b> .....</p> <p><b>9.</b> .....</p> <p><b>11</b> .....</p> <p><b>13</b> .....</p> <p><b>15</b> .....</p>	<p><b>2.</b> .....</p> <p><b>4.</b> .....</p> <p><b>6.</b> .....</p> <p><b>8.</b> .....</p> <p><b>10</b> .....</p> <p><b>12</b> .....</p> <p><b>14</b> .....</p>
---	--

Mannschaft						Tore	Punkte

**Abschlusstabelle:**

Platz	Mannschaft	Tore	Punkte
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			

