

Hallenspielregeln für die Ottersberger Hallen 2024/25

1. Es gelten die aktuellen Fußball-Regeln des DFB. Ausnahmen und Abweichungen regelt diese Ausschreibung und die Hallenkreismeisterschaften der Ü32- bis Ü65-Mannschaften.
2. Die Rückpassregel gilt wie im Feld.
3. Der Torwart darf den Strafraum verlassen.
4. Die Abseitsregel ist aufgehoben.
5. Der Strafraum ist mit **gelben** Linien gekennzeichnet.
6. Die im Spielplan zuerst genannte Mannschaft hat Anstoß, steht auf der Turnierleitungsseite und muss ggf. das Trikot wechseln.
7. Aus der eigenen Spielhälfte kann ein Tor direkt erzielt werden. Dies gilt nicht für den Torwart bei einem Abwurf oder wenn er den Ball nach einem Toraus wieder ins Spiel bringt.
8. Beim Anstoß und bei der Ausführung von Frei-, Straf- und Eckstößen müssen die Spieler der gegnerischen Mannschaft mindestens 3 Meter vom Ball entfernt sein.
9. Alle Freistöße sind indirekt auszuführen, außer dem Strafstoß
10. Berührt der Torwart oder ein Mitspieler den Ball vor Überschreitung der eigenen Torauslinie, so erfolgt ein Eckstoß.
11. Aus einem Eckstoß kann ein Tor direkt erzielt werden.
12. Vergehen im Strafraum durch die verteidigende Mannschaft werden gemäß den Fußballregeln des DFB (wie in der Feldserie) mit einem Strafstoß oder einem indirekten Freistoß zugunsten der angreifenden Mannschaft geahndet.
13. Die Ausführung des indirekten Freistoßes hat von der Strafraumlinie zu erfolgen. Der Freistoß für die angreifende Mannschaft muss auf den Punkt gelegt werden, wo der Verstoß erfolgte (bis an die Strafraumlinie).
14. Der Strafstoß ist von der 9-Metermarke (gelbe Linie) auszuführen (keine Anlaufbeschränkung).
15. Hat der Ball die Torauslinie überschritten, nachdem er zuletzt von einem Angreifer berührt wurde, wird der Ball durch Abwurf oder Abstoß wieder ins Spiel gebracht. **Bevor der Ball die Mittellinie überquert, muss ein anderer Mit- oder Gegenspieler den Ball in der eigenen Hälfte berühren.**
16. **Nimmt der Torhüter den Ball im laufenden Spiel mit der Hand auf, darf der Ball über die Mittellinie gespielt werden.**
17. Der Ball ist im Spiel, nachdem er beim Abstoß mit dem Fuß sich eindeutig bewegt oder beim Abwurf die Hand verlassen hat.
18. Kein gegnerischer Spieler darf sich im Strafraum aufhalten, bevor der Ball im Spiel ist. Vorteil beachten.
19. Es wird mit Rundumbande gespielt.
20. Bei einem Seitenaus oder Berührung des Fangnetzes ist der Ball einzurollen.
21. Berührt der Ball die Hallendecke oder von der Decke herabhängende Teile, so ist das Spiel mit einem indirekten Freistoß, auch nach einem Pfosten- oder Lattenschuss, fortzusetzen. Bei seitlichen Hindernissen wird weitergespielt.
22. Ein- und Auswechselungen sind nur an der eigenen Torauslinie durchzuführen.
23. **Gewechselt wird ausschließlich in der Wechselzone an der entsprechen Bande (Markierung). Dort befindet sich die Coachingzone.**
24. Es muss mit Schienenbeinschützern gespielt werden!
25. Der Schiedsrichter ist berechtigt, die Spielzeit durch das Zeichen „TIME OUT“ zu unterbrechen.
26. Aus einem Anstoß kann ein Tor direkt erzielt werden. Der Anpfiff des Schiedsrichters muss aber abgewartet werden.
27. **Das Grätschen im Zweikampf ist verboten!**
28. Pro Mannschaft darf nur folgende Anzahl an Spielern auf dem Spielfeld aktiv sein:
1 Torwart und 4 Feldspieler, 10 Auswechselspieler.
29. Die persönliche 2-Minutenstrafe ersetzt die Verwarnung.

30. Im Falle einer 2-Minutenstrafe oder eines Feldverweises gegen Teamoffizielle reduziert die betroffene Mannschaft um einen zu benennenden Spieler.
31. Bei einer 2-Minutenstrafe kann man nach einem Gegentreffer **nicht** wieder auffüllen.
32. Erhält ein Spieler im gleichen Spiel die zweite 2-Minuten-Strafe, so gleicht dies einer roten Karte.
33. Nach einem Feldverweis auf Dauer darf die betroffene Mannschaft nach 2-Minuten mit einem anderen Spieler wieder auffüllen.
34. Spielberechtigt sind nur die Spieler/innen, die eine gültige Spielerlaubnis für ihre Mannschaft haben. Die Verantwortung hat der jeweilige Verein.
35. Das Spiel ist vorbei, wenn die Sirene beginnt.
36. Bei einem Entscheidungsschießen treten je Mannschaft **5 Schützen** an, danach immer 1:1. Es müssen erst einmal alle Spieler geschossen haben. Der Torwart befindet sich auf der Linie. Bei ungleicher Mannschaftsstärke (Kader), wird die Mannschaft mit dem größeren Kader auf die Anzahl der Spieler des Gegners reduziert.

Sicherstellung des Spielbetriebes:

Jedes teilnehmende Team stellt zwei Ordner, die namentlich zu benennen sind. Hiervon *sollte* ein Ordner dem Vereinsvorstand angehören. Gemeldete Ordner dürfen am Turniertag keine weitere Funktion innerhalb des Teams ausüben und müssen durch Ordnerwesten klar erkennbar sein.

Die Ordner sind der Turnierleitung rechtzeitig vor Turnierbeginn, spätestens im technischen Meeting vorzustellen.

Ist ein Verein nicht in der Lage, zwei Ordner für den Turniertag zu stellen, wird das Team von der Veranstaltung ausgeschlossen. Die jeweilige Turnierleitung wird vom NFV-Kreis Verden ermächtigt, den Turnierausschluss aussprechen und die Meldung des Vorfalls vorzunehmen.

Stand: 20.12.2024