

Hallenregeln für die Saison 2016/2017

A Allgemeine Richtlinien

1. Ausschließliche Gültigkeit

Die Hallenturniere werden ausschließlich nach den Bestimmungen des Hessischen Fußball-Verbandes durchgeführt. Etwaige Sonderbestimmungen der Veranstalter sind ungültig. Anmerkung: Es gibt **keine** „Freundschaftsspielregeln“ gerade im Bereich der Regel 12!

2. Kontrollaufgaben des Schiedsrichters

Zu Beginn jedes Turniertages ist vom Schiedsrichter vor dem ersten Spiel jeder Mannschaft eine Pass- (einschließlich Gesichts-) und Ausrüstungskontrolle durchzuführen. Ebenso sind zu Beginn jedes Turniertages Platzaufbau und Spielbälle zu kontrollieren (insbesondere die Tornetze und die oft verwirrenden, verschiedenfarbigen Linien).

3. Spielbericht

Für jede teilnehmende Mannschaft ist ein Turnierspielberichtsbogen zu führen, der auf der Vorderseite von einem verantwortlichen Betreuer leserlich zu unterschreiben ist. Der Schiedsrichter hat dort unmittelbar nach jedem Spiel dieser Mannschaft das Ergebnis und eventuelle Vorkommnisse einzutragen.

Feldverweise werden auf dem Bogen zwar kurz vermerkt (mit z.B. „*Feldverweis für Nr.X – Sonderbericht folgt*“), aber nicht näher erläutert. Der Schiedsrichter kündigt einen Sonderbericht an, in dem er den Vorfall ausführlich schildert. Diesen Bericht schickt er dann zusammen mit dem Spielerpass an den Klassenleiter. Die Turnierspielberichte schickt die Turnierleitung nach dem Ende der Veranstaltung an den Klassenleiter. Das ist nicht die Aufgabe des Schiedsrichters (s. Satzung des HFV, Anhang). Bei Feldverweisen wegen Handspiels reicht ein Vermerk auf dem Spielbericht. Ein eigenständiger Sonderbericht ist nicht erforderlich. Der Pass muss jedoch – unter Bezugnahme auf das betreffende Turnierspiel – selbstverständlich vom Schiedsrichter an den Klassenleiter geschickt werden. Ansonsten nochmals der Hinweis, dass Eintragungen nur vom Schiedsrichter im Spielbericht vorgenommen werden. Weder die Turnierleitung noch Vereinsangehörige (Trainer, Betreuer, Spieler) haben das Recht, im Spielbericht Eintragungen vorzunehmen.

4. Vergehen zwischen zwei Turnierspielen

Nimmt der Schiedsrichter zwischen zwei Turnierspielen ein Vergehen eines Spielers wahr, das während eines Spieles zu einem Feldverweis mit Rot geführt hätte, kann regeltechnisch der Spielerpass nicht eingezogen werden. Es ist lediglich ein Vermerk im Spielbericht möglich, in dem ein Sonderbericht angekündigt wird.

Gemäß einer Absprache mit dem Kreisfußballausschuss wird im Kreis Darmstadt jedoch der Pass eingezogen, der betreffende Spieler darf am gesamten Turnier nicht mehr teilnehmen. Voraussetzung: Das Vergehen erfolgt nicht nach dem letzten Turnierspiel der Mannschaft, der der „Sünder“ angehört.

Diese Regelung gilt nicht bei allen Pflichtspielen, dazu zählen auch die Spiele der Hallenrunde der Jugend. Hier bleibt der Pass beim Verein, der Schiedsrichter kann (und muss) nur eine Meldung abfassen.

B Spielzeit

1. Seitenwechsel

Es ist inzwischen bei vielen Turnieren üblich, dass das Spiel nur noch aus einer Halbzeit besteht, so dass kein Seitenwechsel mehr erfolgt. Vor Turnierbeginn wird festgelegt, welche Mannschaft Anstoß hat. (Z.B. kann festgelegt werden, dass die auf dem Spielplan jeweils erstgenannte Mannschaft immer in einer bestimmten Spielhälfte beginnt und Anstoß hat.)

2. Zeitnahme

Der Schiedsrichter pfeift das Spiel an, die Turnierleitung nimmt üblicherweise die Zeit und gibt bei Spielende bzw. zur Halbzeit ein Zeichen, dass das Spiel bzw. die Halbzeit zu Ende ist.

3. "Timeout"

Der Schiedsrichter soll bei längeren Unterbrechungen (Verletzungen, Aussprache persönlicher Strafen) die Zeit anhalten lassen. Er gibt dazu der Turnierleitung ein vereinbartes Zeichen, i.a. ein aus beiden flachen Händen gebildetes "T". Nach einer solchen Unterbrechung gibt er das Spiel dann mit einem Pfiff wieder frei.

C Spielfeld

1. Spielfeldmarkierungen

Es gelten die Markierungen für Hallenhandballspiele, insbesondere muss eine Mittellinie vorhanden sein. Die Handballwurfkreise (durchgezogene Linie) übernehmen in der Regel die Rolle des Torraumes **und** des Strafraumes.

2. Tore

Es wird auf Handballtore gespielt, jedoch können auch 5 m breite und 2 m hohe Kleinfeldtore verwendet werden. Die Tore müssen unbedingt kippstabil verankert sein. Andernfalls kann das Turnier unter keinen Umständen beginnen.

3. Strafstoßmarke

Strafstoße werden vom 7 m-Punkt aus geschossen, von dem aus beim Handball die Strafwürfe erfolgen. Werden Kleinfeldtore verwandt, kann die Turnierleitung vor Turnierbeginn auch festlegen, dass aus 8 m Entfernung geschossen wird.

4. Eckstoßmarke

Eckstoße werden von den Punkten ausgeführt, an denen sich die Seiten- und Torlinien schneiden. Es werden keine Eckfahnen aufgestellt.

5. Bande

Es kann, je nach baulichen Gegebenheiten der Halle, auf einer oder auch auf beiden Spielfeldseiten mit Bande gespielt werden.

6. Spielball

Soweit irgend möglich ist ein Hallen- bzw. Filzball zu verwenden.

D Spielregeln

1. Zahl der Spieler

Eine Mannschaft besteht aus höchstens elf Spielern. Je nach Spielfeldgröße dürfen davon außer dem zwingend vorgeschriebenen Torwart noch bis zu fünf Feldspieler gleichzeitig auf dem Spielfeld sein.

"Fliegendes" Auswechseln, also ein Spielerwechsel während des laufenden Spieles ohne Benachrichtigung des Schiedsrichters, ist erlaubt. Der Wechsel muss im Bereich der Mittellinie erfolgen, sofern es die baulichen Gegebenheiten der Halle zulassen. Bei einem Seitenwechsel der Mannschaften sollten auch die Ersatzbänke gewechselt werden, so dass sich die Auswechselspieler einer Mannschaft immer am Rand der eigenen Spielhälfte in der Nähe der Mittellinie befinden.

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.

Ein Spieler darf das Spielfeld bei seiner Auswechslung nur dann an anderer Stelle verlassen als dort, wo der Ersatzspieler es betritt, wenn er erkennbar verletzt ist. Auch der Torwart kann "fliegend" gegen einen anderen Torwart gewechselt werden. Der Schiedsrichter sollte bei Verstößen gegen diese Wechselbestimmungen nicht zu kleinlich reagieren, da sie oft ohne unsportliche Absicht geschehen. Hier ist zunächst ein Hinweis an die Bank angebracht. Ebenso ist nichts dagegen einzuwenden, wenn der Ersatzspieler das Spielfeld schon betritt, wenn der Spieler, den er ersetzen soll, noch 2 bis 3 m im Feld ist, sofern der Wechsel abseits vom Spielgeschehen stattfindet.

Jugend: In unteren Mannschaften darf nicht mehr als ein Spieler eingesetzt werden, der im vorangegangenen Pflichtspiel in der nächsthöheren Mannschaft in der gleichen Altersklasse gespielt hat. Diese Regelung zielt auf die Hallenrunde der Jugend: Mit einem Pflichtspiel ist der vorangegangene Spieltag derselben Altersklasse gemeint: An einem Spieltag kann also nur ein Jugendlicher in einer unteren Mannschaft derselben Altersklasse eingesetzt werden, der am vorangegangenen Spieltag in einer höheren Mannschaft dieser Altersklasse zum Einsatz kam. Das kann natürlich nur der zuständige Klassenleiter kontrollieren. Nehmen an ein und demselben Turnier zwei Mannschaften eines Vereins teil, darf jeder Spieler sowieso nur einer dieser Mannschaften angehören und nicht auch für die andere zum Einsatz kommen.

2. Feldverweis auf Zeit

Ein Spieler kann während eines Spieles einmalig für die Dauer von zwei Minuten des Spielfeldes verwiesen werden. Im weiteren Verlauf des Spieles ist eine Verwarnung gegen diesen Spieler nicht mehr möglich. Er kann als persönliche Strafe nur noch den Feldverweis erhalten.

Die Mannschaft des fehlbaren Spielers darf sich nach einem Torerfolg des Gegners wieder ergänzen, spätestens aber nach zwei Minuten. Das heißt insbesondere, dass eine Mannschaft, wenn außer dem Feldverweis noch ein Strafstoß verhängt und dieser zum Torerfolg verwandelt wurde, nur für die Zeit der Strafstoßausführung in Unterzahl war. Die Mannschaft darf sich auch mit dem auf Zeit des Feldes verwiesenen Spieler wieder ergänzen, selbst dann, wenn die Ergänzung aufgrund eines Torerfolges des Gegners vor Ablauf der Zeitstrafe zustande kommt.

Ein Feldverweis mit gelb-roter Karte ist in der Halle nicht möglich.

Die Zeitnahme im Zusammenhang mit persönlichen Strafen ist Sache des Schiedsrichters.

3. Feldverweis

Wird ein Spieler mit Rot des Feldes verwiesen, so ist er für das gesamte Turnier gesperrt. Der Pass wird eingezogen. Falls die Turnierleitung eine andere Entscheidung trifft, leitet keiner der angesetzten Schiedsrichter mehr ein weiteres Spiel. Nach Abrechnung der bis dahin fälligen Spesen erfolgt die geschlossene Abreise. (Bei einem solchen Verhalten einer Turnierleitung ist der KSA unbedingt zu informieren.)

Die Mannschaft des hinausgestellten Spielers kann sich nach einem Torerfolg des Gegners wieder ergänzen, spätestens aber nach Ablauf von drei Minuten.

4. Spielabbruch

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.

5. Torwart

Jede Mannschaft muss während der gesamten Spielzeit einen als Torwart gekennzeichneten Spieler auf dem Feld haben. Verstöße gegen diese Bestimmung werden als Wechselfehler bestraft.

Der Torwart darf seinen Strafraum nur zur Abwehr des Balles verlassen. Sinn und Geist dieser Regel ist es, das Mitstürmen des als Torwart „verkleideten“ fünften Feldspielers zu verhindern. Sobald der Schiedsrichter erkennt, dass ein Torwart sich in das Angriffsspiel seiner Mannschaft einschaltet, wird das Spiel unterbrochen und mit einem indirekten Freistoß gegen den Torwart am Ort des Vergehens fortgesetzt, d.h. dort, wo er mitstürmt, wo mithin auch der Ball ist. Der Torwart ist dafür nicht zu verwarren.

Es liegt im Ermessen des Schiedsrichters, was als Mitstürmen zu werten ist. Im Rahmen der Abwehrarbeit darf der Torwart seinen Strafraum verlassen und auch einen Angriff seiner Mannschaft durch einen Pass in Richtung des gegnerischen Tores einleiten. Als Angriffsspielzug zu wertende Spielkombinationen oder Dribblings des Torwarts außerhalb seines Strafraumes sind dagegen nicht zulässig. Bei entsprechend zurückhaltender Anwendung dieser Regelauslegung sollte es gelingen, die Kritik an vermeintlichen Fehlentscheidungen in Grenzen zu halten. Im Zweifel sollen die Schiedsrichter für den Torwart entscheiden.

6. Schienbeinschützer

Im Jugendbereich ist das Tragen von Schienbeinschützern in der Halle zwingend vorgeschrieben, im Aktivenbereich gibt es eine solche Vorschrift nicht.

7. Schuhe/Schmuck

Die Schuhe der Spieler dürfen keine Stollen, Leisten oder Absätze haben und müssen so beschaffen sein, dass sie keine Verletzungsgefahr für einen anderen Spieler darstellen.

Die Sohlen der Schuhe sollen abriebfest sein. Allerdings kann der Schiedsrichter keinem Spieler aus diesem Grund die Teilnahme verweigern. Das kann nur die Turnierleitung.

Das Spielen ohne Schuhe ist nicht gestattet.

Auch in der Halle ist das Tragen jeglichen Schmucks nicht gestattet. Hierauf hat der Schiedsrichter bereits bei der Passkontrolle hinzuweisen. Sollte ein Spieler trotzdem Schmuck tragen, ist dieser vom Feld zu schicken, um diesen auszuziehen. Eine Verwarnung ist nur im Wiederholungsfall notwendig.

8. Abseits

Die Abseitsregel ist aufgehoben.

9. Strafstoß

Ein Strafstoß wird vom Siebenmeterpunkt ausgeführt. Mit Ausnahme des den Strafstoß ausführenden Spielers und des Torwarts müssen alle übrigen Spieler außerhalb des Strafraumes auf dem Spielfeld, mindestens 3 m vom Ausführungsort entfernt (also nicht unbedingt hinter der gestrichelten Linie) und hinter dem Ball sein. Der Schütze kann einen beliebig langen Anlauf nehmen, der Schiedsrichter kann lediglich an seine Sportlichkeit appellieren.

10. Freistöße

Alle Freistöße sind indirekt auszuführen. Deshalb braucht der Schiedsrichter auch kein Handzeichen zu geben.

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 Teilkreislinie zurückgelegt. Die gegnerischen Spieler müssen einen Abstand von mindestens drei Metern einhalten.

11. Anstoß

Beim Anstoß sowie bei der Ausführung von Freistößen und Eckstößen müssen die Spieler der gegnerischen Mannschaft mindestens 3 m vom Ball entfernt sein. Der Ball ist nach vorne zu spielen. Er ist im Spiel, wenn er sich bewegt. Aus einem Anstoß kann ein Tor nicht direkt erzielt werden.

12. Abstoß

Hat der Ball die Torauslinie überschritten, nachdem er zuletzt von einem Angreifer berührt worden war, darf ihn **nur** der Torwart durch Werfen, Rollen oder Abstoß wieder ins Spiel bringen.

Der Ball ist erst wieder im Spiel, wenn er den Straf- bzw. Torraum ins Spielfeld hinein verlassen hat. Unter Beachtung der Vorteilsbestimmung darf sich bei der Ausführung des Abstoßes kein gegnerischer Spieler im Straf- bzw. Torraum aufhalten, bevor der Ball im Spiel ist. Die Gegner brauchen jedoch keinen besonderen Abstand vom Ball einhalten, wenn der Abstoß weniger als 3 m innerhalb des Straf- bzw. Torraumes ausgeführt wird. Der Ball darf in diesem Fall die Mittellinie nicht überschreiten, ohne dass er von einem anderen Feldspieler berührt wurde. Überquert er die Mittellinie ohne eine solche weitere Berührung, erhält die gegnerische Mannschaft von diesem Punkt aus einen indirekten Freistoß zugesprochen.

Diese Bestimmung gilt auch für **jedes** andere Abspiel des Torwarts aus dem laufenden Spiel heraus (egal ob mit der Hand oder mit dem Fuß), wenn er den Ball zuvor kontrolliert gehalten hat. Darunter versteht man das Fangen oder kontrollierte Abklatschen des Balles mit der Hand. Der Torwart darf dann also auch nicht mit dem Ball am Fuß über die Mittellinie stürmen, ohne dass ihn vorher ein anderer Feldspieler berührt hat. Stoppt der Torwart dagegen den Ball aus dem laufenden Spiel heraus mit einem anderen Körperteil als der Hand (oder dem Arm...), darf er ihn ohne weitere Berührung über die Mittellinie spielen.

13. Torerzielung

Tore – ausgenommen Eigentore – können grundsätzlich nur aus der gegnerischen Hälfte erzielt werden.

Von einem Eigentor wird an dieser Stelle gesprochen, wenn ein Verteidiger den Ball vor Überschreiten der Torlinie zuletzt berührt hat. Es spielt dabei keine Rolle, ob diese Berührung kontrolliert erfolgte oder nicht.

14. Eckstoß

Aus einem Eckstoß kann ein Tor direkt erzielt werden. Ein Eckstoß ist auch dann zu verhängen, wenn der Ball vom Torwart ins Toraus gelenkt wurde. Die gegnerischen Spieler müssen einen Abstand von mindestens drei Metern einhalten.

15. Torwartzuspielregel

Diese Regel ist für E- und F-Jugend-Mannschaften aufgehoben. Nach "Ballkontrolle" durch den Torwart (Definition s. unter Punkt 12) darf der Ball auch in diesen Altersklassen die Mittellinie nicht ohne vorherige **Mitspielerberührung** überschreiten. Tut er dies dennoch, ist unter Beachtung der Vorteilsbestimmung ein indirekter Freistoß zu verhängen.

Im Bereich von der A- bis zur D-Jugend ist die Torwartzuspielregel in Kraft und wie im Aktivenbereich zu handhaben.

Aktive: Wenn ein Feldspieler den Ball absichtlich seinem Torwart mit dem Fuß zuspielt, ist es diesem untersagt, den Ball mit den Händen zu berühren. Das gilt auch, wenn er den Ball, nachdem er im Seitenaus war, von einem Mitspieler zugerollt bekommt. Verstöße gegen diese Regel werden mit einem indirekten Freistoß auf der Straf- bzw. Torraumlinie bestraft.

16. Einrollen

Verlässt der Ball das Spielfeld über die Seitenauslinie, so ist er von der Mannschaft durch Einrollen wieder ins Spiel zu bringen, die den Ball nicht zuletzt berührt hat. Der

den Ball einrollende Spieler muss dazu das Gesicht dem Spielfeld zuwenden und den Ball mit einer oder beiden Händen durch Rollen ins Spiel bringen. Der Spieler darf also nicht mit dem Rücken zum Spielfeld stehen und den Ball durch die Beine rollen. Er darf den Ball nicht werfen oder die Linie übertreten.

Die gegnerischen Spieler müssen beim Einrollen wie beim Freistoß einen Abstand von 3 m einhalten.

17. Hallendecke

Berührt der Ball die Hallendecke, wird das Spiel mit einem indirekten Freistoß direkt unterhalb des Berührungspunktes fortgesetzt. Diesen führt die Mannschaft aus, die den Ball nicht an die Decke geschossen hat.

Zur Hallendecke gehören im Sinne dieser Bestimmung auch alle an der Decke angebrachten oder von ihr herabhängenden Gegenstände wie Basketballkörbe, Ringe oder Seile sowie, wenn mit Bande gespielt wird, an der Wand herabhängende Tauen oder an der Wand befestigte Sprossenwände, es sei denn, sie sind mit Weichböden gesichert. Dann wird weitergespielt, wenn der Ball die Matten berührt, da den Spielern keine Verletzung droht.

Wenn der Ball von der Decke direkt ins Tor geht, bevor der Schiedsrichter das Spiel unterbrechen konnte, wird das Spiel mit Abstoß oder Eckstoß fortgesetzt, je nachdem, wer den Ball an die Decke geschossen hat. Allerdings wird der Schiedsrichter das Spiel in der Regel bereits dann unterbrechen, wenn der Ball die Decke berührt, so dass eine solche Situation kaum vorkommen wird.

18. Spiel mit Bande

Ob die Spiele mit oder ohne Bande durchgeführt werden, hängt von der Hallenbeschaffenheit ab. Geht der Ball über die Bande ins Seitenaus, ist er durch Einrollen wieder ins Spiel zu bringen.

Falls die Hallenwand als Bande dient, ist der Ball als im Aus zu betrachten, wenn er die Wand über einer bestimmten markierten Höhe (z.B. 2 bis 3 m, also oberhalb der Holzverkleidung) berührt. Auch hier wird der Ball durch Einrollen wieder ins Spiel gebracht.

19. Abweichende Bestimmungen

Für Turniere der Bambinis erlässt der Kreisjugendausschuss gelegentlich abgeänderte Spielregeln. Darauf wird hier nicht eingegangen, da diese Turniere von der Kreisschiedsrichtervereinigung Darmstadt nicht besetzt werden.

E Spielwertung

1. Spielwertung

Die Wertung der Spiele – insbesondere abgebrochener Spiele – ist Sache der Turnierleitung.

2. Tore zugleich mit der Schluss sirene

Über die Gültigkeit eines zeitgleich mit der Schluss sirene erzielten Tores entscheidet allein der Schiedsrichter.

3. Siebenmeterschießen

Muss ein Entscheidungsspiel durch Siebenmeterschießen entschieden werden, muss jede Mannschaft dem Schiedsrichter vor Beginn fünf Spieler nennen, die bis zur Entscheidung die Torschüsse ausführen.

Spieler, die zum Zeitpunkt des Spielendes mit Rot des Feldes verwiesen waren, dürfen am Siebenmeterschießen nicht teilnehmen. Spieler, die zum Zeitpunkt des Spielendes noch eine Zeitstrafe verbüßt haben, dürfen dagegen als Schützen benannt werden: Mit dem Schlusspfiff gilt die Zeitstrafe als verbüßt.

Wenn ein Siebenmeterschießen notwendig ist, um nach den Gruppenspielen eine endgültige Platzierung innerhalb der Gruppe zu erreichen, sind dem Schiedsrichter ebenfalls je fünf Spieler zu melden, die bis zur Entscheidung schießen. Lediglich

Spieler, die im Laufe des Turniers bis dahin mit Rot des Feldes verwiesen worden sind, dürfen nicht gemeldet werden.

Erklärt ein Spieler, verletzungsbedingt nicht teilnehmen zu können, braucht er nicht anzutreten.

Die anwesenden Schiedsrichter sollten sich bei einem Siebenmeterschießen gegenseitig unterstützen und sich alle die Schützen und den jeweiligen Spielstand notieren.

Analog zur Spielentscheidung durch Elfmeterschießen bei Spielen im Freien gilt auch in der Halle, dass eine Mannschaft die Anzahl ihrer Schützen reduzieren muss, wenn dies beim Gegner durch Feldverweis oder Verletzung während des Siebenmeterschießens der Fall ist.

F Allgemeines

1. Spesenabrechnung

Es gilt die Spesenordnung des Hessischen Fußball-Verbandes:

Jugend: Der Schiedsrichter erhält für eine Abwesenheit von bis zu 5 Stunden von zu Hause einen Spesensatz von 18 Euro sowie zusätzlich 4 Euro für jede weitere angefangene Stunde. Außerdem werden ihm das übliche Kilometergeld in Höhe von 0,30 Euro pro gefahrenem Kilometer und eventuelle Portokosten vergütet.

Aktive: Der Schiedsrichter erhält für eine Abwesenheit von bis zu 5 Stunden von zu Hause einen Spesensatz von 25 Euro sowie zusätzlich 7 Euro für jede weitere angefangene Stunde. Außerdem werden ihm das übliche Kilometergeld in Höhe von 0,30 Euro pro gefahrenem Kilometer und eventuelle Portokosten vergütet.

Es macht keinen guten Eindruck, wenn der Schiedsrichter wegen einiger Minuten eine weitere Stunde berechnet. Die Schiedsrichter sollten sich über die Höhe ihrer Abrechnung einig sein.

2. Anreise

Die Schiedsrichter haben **mindestens** 45 Minuten vor Turnierbeginn am Spielort zu sein, um sich umzusehen und **eingehend** abzusprechen (untereinander und mit der Turnierleitung über den Spiel-Modus, usw.).

3. Auftreten

Die angesetzten Schiedsrichter arbeiten als Team zusammen. Eventuelle Streitfragen werden unter Ausschluss der Öffentlichkeit in der Schiedsrichterkabine diskutiert und nicht vor der Turnierleitung oder mit Zuschauern.

Es wird erwartet, dass die Schiedsrichter die Gastfreundschaft des ausrichtenden Vereins nicht ausnutzen, indem sie durch übermäßigen Verzehr von Speisen und Getränken auffallen.

Die Schiedsrichter sollten nach Möglichkeit in einheitlicher Spielkleidung auftreten. Ein schwarzes Trikot gehört immer zur Grundausrüstung eines jeden Schiedsrichters.

4. In der Ruhe liegt die Kraft

Da Hallenturniere gegenüber Spielen im Freien noch mehr Konzentration und Aufmerksamkeit verlangen, muss der Schiedsrichter auf ein Turnier gut vorbereitet sein.

Die Spiele sind schneller und oft auch hektischer als im Freien. Deshalb sollte der Schiedsrichter zunächst kleinlicher agieren und beruhigend auf die Spieler wirken. Indem er bei längeren Unterbrechungen die Zeit anhalten lässt, kann er viel Aggression aus dem Spiel nehmen.

Der Schiedsrichter sollte besonders aufmerksam mit der Vorteilsbestimmung umgehen, da sich gerade in der Halle die Spielsituationen sehr schnell ändern können.

Auch in der Halle bedingt die Verhinderung einer Torchance einen Feldverweis.

Genau wie im Freien müssen auch in der Halle verletzte Spieler das Feld verlassen, wenn Betreuer zur Behandlung das Spielfeld betreten haben.

Die Schiedsrichter sollten, wie schon aufgeführt, als Team auftreten. D.h. auch, dass in hektischen Situationen gerade an der Außenlinie und im Bereich der Auswechselbänke die momentan pausierenden Schiedsrichter den das Spiel leitenden Schiedsrichter unterstützen sollen. Auch pausierende Schiedsrichter sind befugt Tätlichkeiten, Vergehen gemäß Regel 12 und Vorkommnisse außerhalb des Spielfeldes in Form von Sonderberichten an den jeweiligen Klassenleiter zu melden. Auch eine Absprache in einer Spielruhe gemäß „einer Zusammenarbeit zwischen Schiedsrichter und Assistent im Freien“ ist erlaubt, wenn so Vergehen im Rücken des Schiedsrichters sofort geahndet werden können. Auch hier gilt: „In der Ruhe und im Team liegen unsere Stärken!“

5. Der besondere Fall

Wegen der Verhinderung einer Torchance erhält ein Spieler von Blau Feldverweis. Darüber erbost regt sich ein weiterer Spieler von Blau derart auf, dass er eine Zeitstrafe erhält. In Unterzahl wird dann gegen Blau ein Tor erzielt. Blau darf sich jetzt wieder ergänzen, d.h. der Spieler, der Feldverweis erhalten hat, darf ersetzt werden. (Er selbst darf natürlich nicht mehr am Turnier teilnehmen.) Die wegen Reklamierens ausgesprochene Zeitstrafe läuft weiter.

Ist also eine Mannschaft um mehr als einen Spieler reduziert, ist bei einem Torerfolg des Gegners nur die zuerst ausgesprochene Strafe aufgehoben – die nächste Strafe erst beim nächsten Torerfolg des Gegners oder nach vollständigem Ablauf der Strafzeit.

6. Hinweis

Kurzfristige Änderungen dieser Bestimmungen können sich gegebenenfalls dadurch ergeben, dass DFB oder Verband die Hallenregeln ändern, wenn einige Turniere bereits gespielt sind. Kreisintern erfolgen für die kommende Hallensaison jedoch keine weiteren Anpassungen. *DZ*