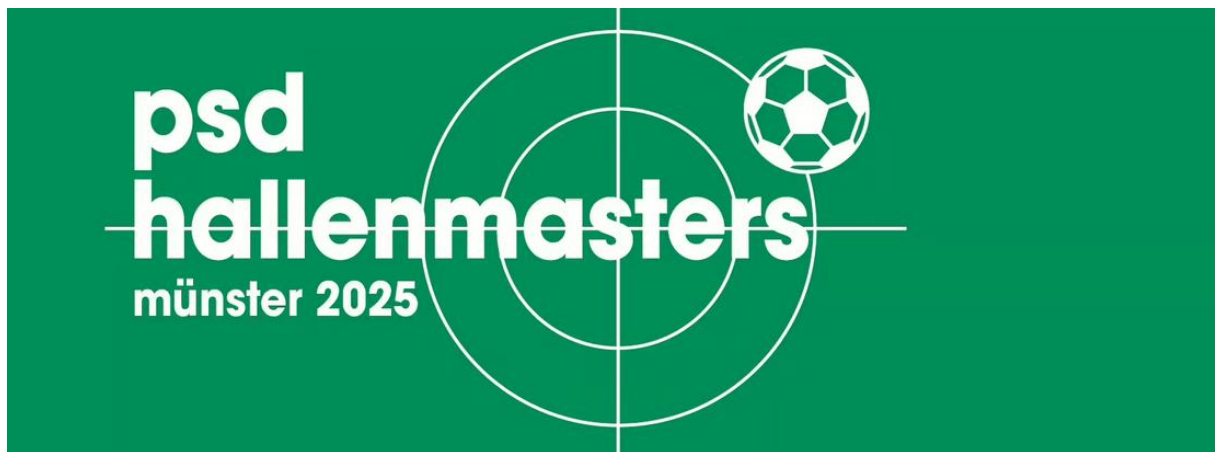




Turnierregeln

Organisation

1. Leitung, Organisation und Durchführung des PSD Hallenmasters obliegen dem bankübergreifenden Projektteam sowie dem Verband der PSD Banken, die eine entsprechende Turnierleitung stellt.
2. Das Turnier läuft nach einem festen Zeitplan ab (siehe Spielplan).
3. Eine Mannschaftsliste mit Angabe der Trikotnummern der Spieler wird vor Beginn des Turniers in den Umkleidekabinen ausgelegt. Jede Mannschaft wird gebeten, die vollständig ausgefüllte Liste der Turnierleitung zu geben.
4. Zur besseren Lesbarkeit wird in diesen Turnierregeln das generische Maskulinum verwendet. Die verwendeten Personenbezeichnungen beziehen sich auf alle Geschlechter.

Spielfeld

1. Die Größe des Spielfeldes richtet sich nach den Hallenmaßen (Handballfeld).
2. Es werden Jugendtore (5x2m) verwendet.
3. Spielfeld ohne Bande.
4. Es wird auf normalen Hallenboden gespielt.

Anzahl der Spieler

1. Eine Mannschaft muss aus mindestens 5 Spielern bestehen. Maximal 5 Spieler einer Mannschaft (1 Torwart und 4 Feldspieler) dürfen gleichzeitig auf dem Spielfeld sein.
2. Das Auswechseln von Spielern ist gestattet und muss hinter dem eigenen Toraus erfolgen. Der einwechselnde Spieler darf das Spielfeld erst betreten, wenn der auswechselnde Spieler das Spielfeld verlassen hat.
3. Der Schiedsrichter hat die Aus- und Einwechslungen zu überwachen und bei einem Wechselfehler der betroffenen Mannschaft eine 2-Minuten-Strafe zu verhängen.
4. Hat eine Mannschaft mehr als 5 Spieler gleichzeitig auf dem Spielfeld, unabhängig von einem Wechselfehler, so ist das Spiel vom Schiedsrichter zu unterbrechen. Die Mannschaft, welche die zulässige Anzahl der Spieler missachtet hat, wird mit einer 2-

Minuten-Strafe belegt. Zudem erhält die gegnerische Mannschaft einen indirekten Freistoß an dem Ort, wo der Ball bei der Spielunterbrechung war.

Ausrüstung der Spieler

1. Die Spieler sind verpflichtet, neben den Trikots der eigenen Mannschaft, Schienbeinschoner zu tragen. Dies dient zum eigenen Schutz und soll schweren Verletzungen vorbeugen.
2. Des Weiteren sind nur Hallenfußballschuhe mit heller Sohle erlaubt.
3. Zudem müssen die Schuhe so beschaffen sein, dass keine Verletzungen der Mit- bzw. Gegenspieler entstehen und sie dürfen keine Stollen oder Absätze haben. Das Spielen ohne Schuhe ist nicht gestattet.
4. Bei einer Begegnung zweier Mannschaften mit ähnlicher oder gleicher Trikotfarbe muss die von der Turnierleitung zuerst genannte Mannschaft Leibchen überziehen.

Spielzeit

1. Die Spielzeit beträgt 1 x 7 Minuten. Die Spielzeit ist sowohl in der Gruppen- als auch in der Finalphase gleichbleibend lang.
2. Bei einer Spielunterbrechung wird die Spieluhr nur auf Anordnung des Schiedsrichters von der Turnierleitung angehalten.
3. Endet ein Spiel der Finalphase mit einem Unentschieden, so entscheidet ein 9-Meter-Schießen über den Sieger.

Entscheidung bei Punktgleichheit

1. Bei Punktgleichheit nach Abschluss der Gruppenphase gilt für die Platzierung folgende Regelung in dieser Reihenfolge: das bessere Torverhältnis, die Anzahl der mehr erzielten Tore, der direkte Vergleich und falls Mannschaften dann immer noch gleich sind, erfolgt ein 9-Meter-Schießen.

Freistoß

1. Alle Freistöße sind indirekt auszuführen.
2. Ein Tor nach einem direkten Freistoß erhält keine Anerkennung.
3. Freistöße, die innerhalb des Strafraumes verhängt werden, werden auf die Strafraumlinie zurückverlegt.

Strafstoß

1. Bei der Ausführung eines Strafstoßes müssen sich die Spieler, mit Ausnahme des Schützen und des Torhüters, außerhalb des Strafraumes befinden.
2. Der Strafraum darf bis zur Ausführung, d.h. bis zur Ballberührung des Schützen, nicht betreten werden.
3. Trifft der Schütze das Aluminium des Tores oder die Bande und der Ball prallt von dort ohne vorherige Berührung des Torhüters zurück zum Schützen, darf der Schütze den Ball nicht weiterverarbeiten. Die nächste Ballberührung hat in diesem Fall von einem anderen Feldspieler zu erfolgen.

Bestimmungen zu Spielentscheidungen durch 9-Meter-Schießen

1. Für die Durchführung des Entscheidungsschießens nominieren die Mannschaften aus ihren Spielern (einschl. Auswechselspieler) drei Schützen. Der Mannschaftsführer teilt den Namen und die Nummer der Spieler mit.
2. Im Wechsel schießen die drei Schützen je Mannschaft bis zur Entscheidung. Ist nach der Ausführung von je drei Schüssen noch keine Entscheidung gefallen, so treten die gleichen Schützen in der gleichen Reihenfolge wieder an. Dies geschieht so lange, bis eine Mannschaft bei gleicher Anzahl von Torschüssen ein Tor mehr erzielt hat.
3. Spieler, deren Zeitstrafen bei Spielende noch nicht abgelaufen waren, und solche, die bereits während des Spiels auf Dauer des Feldes verwiesen wurden, dürfen beim Entscheidungsschießen nicht eingesetzt werden.
4. Das Wechseln des Torwarts während des Entscheidungsschießens ist erlaubt. Das Auswechseln von vorab bestimmten Schützen während des Entscheidungsschießens ist nur bei Verletzung des Spielers zulässig.

Einwurf

1. Hat der Ball die seitliche Spielfeldbegrenzung (Tribünenseite) überschritten, so ist der Ball durch Einrollen ins Spiel zu bringen.

Abstoß

1. Hat der Ball das Toraus überschritten, nachdem er zuletzt von einem Angreifer berührt worden war, darf ihn nur der Torwart durch einen Abstoß ins Spiel bringen.
2. Die Spieler der eigenen Mannschaft dürfen den Ball nach dem Abstoß auch im eigenen Strafraum annehmen. Erst nach der Ballannahme darf die gegnerische Mannschaft den ballführenden Spieler angreifen. Ein frühzeitiges Betreten des Strafraums hat eine Wiederholung des Abstoßes zur Folge.
3. Erfolgt der Abstoß über die eigene Spielhälfte hinaus, ohne dass ein Feldspieler den Ball berührt hat, so bekommt die gegnerische Mannschaft auf Höhe der Mittellinie einen indirekten Freistoß zugesprochen. Diese Regel findet keine Anwendung, wenn der Torwart den Ball aus dem laufenden Spiel heraus über die Mittellinie befördert.

Eckstoß

1. Hat der Ball das Toraus überschritten, nachdem er zuletzt von einem Verteidiger (einschließlich des Torwarts) berührt worden war, so ist von einem Spieler der angreifenden Mannschaft ein Eckstoß auszuführen.
2. Ein Tor kann aus einem direkten Eckstoß erzielt werden.

Zuspiel zum Torwart

1. Wenn ein Feldspieler den Ball absichtlich seinem Torwart mit dem Fuß zuspielt oder einrollt, ist es dem Torwart untersagt, den Ball mit den Händen zu berühren.
2. Tut er dies dennoch, hat dies einen indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft zur Folge.
3. Wenn der Torhüter den Ball länger als sechs Sekunden in den Händen hält, hat der Schiedsrichter dies als unerlaubte Spielverzögerung zu betrachten und durch einen indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft zu ahnden.

Strafen

1. Der Schiedsrichter kann für Vergehen während dem Spiel folgende Strafen verhängen: Verwarnung („gelbe Karte“), Feldverweis auf Zeit („Zeitstrafe 2 Minuten“), Feldverweis auf Dauer („rote Karte“)
2. Ein Feldverweis auf Zeit kann sowohl ohne vorausgegangene, als auch nach erfolgter Verwarnung ausgesprochen werden. Die Verhängung eines Feldverweises auf Zeit ist während eines Spiels nur einmal möglich. Bei einem weiteren verwarnungswürdigem Vergehen dieses Spielers im selben Spiel ist der Spieler auf Dauer (für die restliche Spielzeit) zu verweisen.
3. Nach Ablauf der 2 Minuten darf der des Feldes verwiesene Spieler oder ein anderer Spieler wieder auf das Spielfeld zurückkehren.
4. Grätschen ist nicht erlaubt und wird mit einem indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft geahndet. Foulspiel in Folge einer Grätsche wird mit einer Strafe im Ermessensraum des Schiedsrichters geahndet.
5. Spieler, die auf Dauer des Feldes verwiesen wurden, sind nicht automatisch für die nächsten Spiele gesperrt.
6. Spieler, die vom Schiedsrichter wegen einer Tätlichkeit, grobem Foulspiel oder Beleidigung gegenüber des Schiedsrichters oder Mit- bzw. Gegenspieler mit einem Feldverweis auf Dauer bestraft werden, sind von den weiteren Spielen des Turniers ausgeschlossen.
7. Nach einem Feldverweis auf Dauer darf die betroffene Mannschaft nach 3 Minuten wieder durch einen Spieler ergänzt werden.
8. Die Strafzeiten werden durch den Schiedsrichter und der Turnierleitung überwacht.
9. Hat eine Mannschaft durch Feldverweis („Zeitstrafe 2 Minuten“ oder „rote Karte“) weniger als 2 Feldspieler auf dem Spielfeld, so wird das Spiel abgebrochen und mit 3-0 für die gegnerische Mannschaft gewertet, unabhängig vom aktuellen Spielstand.

Schiedsrichter / Turnierleitung

1. Die Spiele werden von einem Schiedsrichter ohne Linienrichter geleitet.
2. Die Turnierleitung ist verantwortlich für die ordnungsgemäße Einhaltung der Spielzeit und hat diese auf Anordnen des Schiedsrichters zu unterbrechen und fortzusetzen.
3. Für die Entscheidung von Streitfragen ist die Turnierleitung zusammen mit dem Schiedsrichter verantwortlich. Diese Entscheidungen sind unanfechtbar, dies gilt auch für die Wertung der Spiele.

Allgemeine Regelungen

1. Die laut Spielplan erstgenannte Mannschaft spielt aus Sicht der Tribüne von links nach rechts und hat Anstoß.
2. Berührt der Ball die Hallendecke oder sonstige herabhängende Gegenstände, so bekommt die Mannschaft einen indirekten Freistoß zugesprochen, welche das Berühren der Hallendecke nicht verschuldet hat. Entscheidend ist hierbei der letzte Ballkontakt.
3. Die Abseitsregel ist aufgehoben.
4. Der Torwart kann als aktiver Feldspieler mitspielen.
5. Aus der eigenen Spielhälfte kann ein Tor erzielt werden, dies gilt auch für den Torwart. Zu beachten ist hierbei der Absatz Freistoß.

6. Beim Anstoß, bei der Ausführung eines Frei- und Eckstoßes, sowie beim Einrollen von der Seitenlinie müssen die Spieler der gegnerischen Mannschaft mindestens 3 Meter vom Ball entfernt sein.
7. Der Video Assistant Referee (VAR) findet keine Anwendung.

Stand: 18.03.2025