

## Checkliste: Hallenturnier-Durchführung

Die folgenden Punkte sollten bei einem Hallenturnier unter den anwesenden Schiedsrichtern bzw. mit der Turnierleitung besprochen werden

- rechtzeitige **Anreise** – am besten 60 Minuten vor dem ersten Spiel
- Kontakt zur **Turnierleitung** aufnehmen – am besten auch zum **Zeitnehmer**
  - Turnierleitung stoppt die Zeit, und hält nur auf Zeichen des SR die Zeit an
  - In der letzten Minute muss die Turnierleitung die Zeit anhalten, wenn der Ball nicht im Spiel ist. Der SR muss dies nicht jedesmal extra anzeigen
  - Turnierleitung stoppt Strafzeiten mit und kündigt per Durchsage an, dass sich die Mannschaft wieder vervollständigen kann
  - bei unsicheren Zeitnehmern ist es ggf. sinnvoll, dass einer der Schiedsrichter, der gerade Pause hast, neben dem Zeitnehmer sitzt und ihn einweist
- **Anzahl Spieler:** 3-5 Feldspieler + 1 Torwart. Weniger als 2 Feldspieler → Spielabbruch
  - bei Spielentscheidung durch Schüsse von Strafstoßmarke: immer 3 Spieler. Mannschaft, die die Wahl gewinnt, muss anfangen. Vorher ggf. Angleichen der Spielerzahl.
- **Spielzeit** wird von der Turnierleitung bestimmt. In der letzten Minute wird in jeder Unterbrechung die Zeit angehalten
- **Spielball:** es muss ein sprungreduzierter Ball eingesetzt werden (Futsal-Ball). Falls es keinen gibt, wird mit einem normalen gespielt. Eintragung im Spielbericht erforderlich. Auf Kunstrasenbelag ist auch ein normaler Ball zugelassen
- Welche **Linien** gelten (vor allem Strafstoß, Strafstoßmarke)?
  - Tore 2x3 Meter: Strafstoß von 6 Meter Marke
  - Tore 2x5 Meter: Strafstoß von 9 Meter Marke (gestrichelte Freiwurflinie)
- **Bande** oder Seitenauslinien?
  - bei Seitenaus: sind die Linien durchgängig? wenn nicht, abkleben lassen
  - falls es eine Bande gibt: gilt die ganze Wand, oder z.B. nur bis Höhe von Fenstern, Toren o.ä.
  - auch eine einseitige Bande ist erlaubt
  - Abstützen an der Bande/Wand ist nicht erlaubt, wenn sich dadurch ein Vorteil ergibt! (Spielfortsetzung: ind. Freistoß)
  - Ball im Seitenaus: Fortsetzung durch Einkicken
- gibt es **Ringe/Basketballkörbe** o.ä., wird weitergespielt wenn der Ball diese berührt? → auf einheitliche Regelung einigen! Faustregel: bei deutlicher Richtungsänderung abpfeifen
  - Wenn abgepfiffen wird: Einkick von der Seitenauslinie (bzw. vom Rand, wenn es keine Bande gibt)
  - bei Korb-/Deckenberührung: Einkick von der Seitenauslinie auf der Höhe, wo der Ball die Decke berührt hat
- wo stehen **Wechselbänke**? Wechseln ist nur in der Wechselzone erlaubt
- wie stehen die Mannschaften: erstgenannte steht links (aus Sicht der Turnierleitung). Die erstgenannte hat immer Anstoß
- auf Scheinbeinschoner bei Spielern achten, sie sind auch in der Halle Pflicht
- Mindestabstände: bei Anstoß 3 Meter, ansonsten 5 Meter (Ausnahme: SR-Ball)
  - ggf. sollten in den Ecken die 5 Meter durch Abkleben markiert werden
- auf harten **Körpereinsatz in der Nähe der Wand** (Bodychecks) sollte besonders stark geachtet werden! Falls eine Situation zu lange andauert, besser abpfeifen, wenn es zu hart ist

- **Grätschen** in Zweikämpfen von der Seite und von Hinten grundsätzlich verboten, auch der Versuch. Gefährliche Grätschen von vorne ebenfalls verboten. Fortsetzung: ind. Freistoß → Alle SR des Turniers sollten sich vorher abstimmen, wann eine Grätsche zu nah am Spieler ist und daher abgepfiffen werden sollte
  - Hineingrätschen zum Abfangen eines Balles ist weiterhin erlaubt
  - vom Feldspieler → ind. Freistoß (im Strafraum: Strafstoß)
  - vom Torwart → wenn er nur den Ball trifft weiterspielen, ansonsten Strafstoß
- **4 Sekunden Regel:** Spiel muss innerhalb von 4 Sekunden fortgesetzt werden, wenn die Mannschaft spielbereit ist (Ausnahme: Anstoß, Strafstoß). Anzeige durch erhobene Hand und lautes Mitzählen (Beginn bei 0). Die 4 Sekunden Regel gilt auch, wenn der Torwart in seiner eigenen Hälfte den Ball spielt
  - bei Eckstoß: Torabwurf nach Ablauf der 4 Sekunden
  - bei Einkick: Einkick für Gegner
  - bei Freistoß: Freistoß für Gegner
  - bei Torabstoß (Abwurf), oder wenn der Ball vom Torwart im Spiel gefangen wird: Freistoß für Gegner auf Torraumlinie
  - bei Spielen vom Torwart in eigener Hälfte (Hand oder Fuß): Freistoß für Gegner
  - bei unsportlichem Verzögern (z.B. kein Spieler geht zum Ball, Blockwechsel vor eigenem Eckstoß/Freistoß/Abstoß) sollte die Mannschaft sofort angezählt werden, das Zählen mit einem kurzen Pfiff beginnen
- **Spielstrafen:** Gelbe Karte, Zeitstrafe, Feldverweis auf Dauer (Rot)
  - Zeitstrafe: 2 Minuten. Bei Feldverweis auf Dauer: 3 Minuten
  - Feldverweis bei nicht erlaubter Überzahl: Mannschaft muss sich für 2 Minuten reduzieren
  - Vervollständigung nach Tor: erst möglich, wenn die Mannschaft vorher auch in Unterzahl gespielt hat (d.h. bei 4 gegen 4 gibt es keine automatische Vervollständigung nach Tor!)
  - bei Vereitelung einer klaren Torchance im Strafraum: kein Feldverweis, wenn es ballorientiert war (gilt auch für Grätschen)
- der **Fair-Play-Anstoß** ist vorgeschrieben: die Mannschaft spielt zunächst zum Gegner, dieser muss zurückspielen. Wiederholung, falls der Fair-Play-Anstoß nicht korrekt durchgeführt wurde. Der Ball ist erst im Spiel, wenn die erste Mannschaft den Ball wieder kontrolliert
- der **Torwart** darf auf dem gesamten Spielfeld mitspielen
- **Abstoß:** nur durch den Torwart erlaubt. Nur werfen/rollen ist erlaubt. Der Ball darf über die Mittellinie gespielt werden
- alle **Freistöße** sind indirekt. Bei Vergehen im gegnerischen Strafraum: Freistoß auf Strafraumlinie. Ausnahme: Vergehen der Regel 12 verursachen einen Strafstoß (gilt auch für Grätschen!)
- **Torerzielung:** von überall im Feld möglich, auch bei Anstoß/Eckstoß
  - Torschuss während Schluss-Sirene: wenn ein Schuss noch vor der Schluss-Sirene abgegeben wurde, wird dessen Wirkung abgewartet. Landet er im Tor, zählt es
  - Abwurf vom Torwart direkt ins gegnerische Tor zählt nicht (Forts.: Abwurf für Gegner)
  - bei Spielende sollte neben einer Sirene der SR das Spiel zusätzlich mit einem Pfiff beenden (ggf. Wirkung eines Schusses noch abwarten, siehe oben)
- **Stellungsspiel:** es empfiehlt sich, an der Seite mitzulaufen
- **Übergabe** für nachfolgende Schiedsrichterkameraden: Regeln (s.o.), gab es Probleme?
- Während **Pausen** empfiehlt es sich, trotzdem dem Spielgeschehen zu folgen, und über Situationen und Entscheidungen mit dem SR zu sprechen
- **Verpflegung** (Essen, Gutscheine) sollten nicht eingefordert werden! Ein Angebot des Ausrichters kann selbstverständlich in angemessener Weise angenommen werden
- Nach dem Turnier bzw. bei Wechsel mit nachfolgenden Schiedsrichtern sind die **Spielberichte** zu unterschreiben (Feld: Verein des Schiedsrichters). Ggf. Eintragungen wegen des Spielballes nicht vergessen.