



Hallenreglement

1. Fairness als übergreifendes Thema

"Lebensweltmeister" ist ein Wettbewerb, bei dem es darum geht, dass Jugendliche Lebenswelten anderer Jugendlicher in einem der 204 Länder, die sich für die WM 2010 qualifizieren möchten, kennen und mit diesen anderen Welten fair umgehen lernen. Das beinhaltet selbstverständlich auch, dass wir uns auch bei den Turnieren fair verhalten. Sowohl auf dem Spielfeld wie in der Halle und auf dem Sportplatz.

Damit alles fair bleibt, bitten wir darum, dass jedes Team zwei Streitschlichter beauftragt, die auf die Einhaltung der Regeln achten und gegebenenfalls eingreifen. (Siehe Anlage 1)

Es ist eine schulische Veranstaltung, wenn die AGL und das EPZ auch außerschulische Träger sind. Daher gelten die allgemeinen Verhaltensregeln einer schulischen Veranstaltung. In der und vor der Halle ist absolutes Rauch- und Alkoholverbot.

2. Netzzeitung

Zur Berichterstattung über die Spiele beauftragt bitte jeweils zwei Personen aus jedem Team (siehe Anlage Beauftragtenliste), uns nach einem Muster einen Spielbericht abzuliefern. Das heißt, Spiel, Ergebnis und Torschützen, ein drei- bis vierzeiliger Spielbericht sowie Fotos, das der Projektleitung im jeweiligen Bundesland gemailt wird, die die Netzzeitung gestaltet. So könnt Ihr Euch gegenseitig im Internet berichten.

3. Endreinigung

Die Hallen sollten am Ende besenrein übergeben werden. Damit dies schnell und ohne große Mühen erreicht wird, werden wir genug Abfalleimer etc. bereitstellen. Achtet bitte alle gemeinsam darauf, dass kein unnötiger Dreck entsteht und helft am Ende der Veranstaltung alle mit, alles so sauber wie möglich zu hinterlassen(Siehe Anlage)

4. Durchführung des Turniers

- a) Die Leitung und Durchführung eines Turniers obliegt dem Veranstalter. Eine Turnierleitung ist zu bilden, der mindestens drei Personen angehören.
- b) Bei jedem Turnier wird ein Sanitäter zugegen sein.
- c) Die beteiligten Mannschaften werden vor Beginn eines Turniers auf die Hallenrichtlinien und die Turnierbestimmungen schriftlich und mündlich hingewiesen. Denkt bitte an hallenzulässige Sportschuhe!

5. Turniermodus

Den Spielplan eines Turniers legt der Veranstalter fest. Turniere laufen nach dem vorliegenden Zeitplan. Die Reihenfolge der Spiele liegt fest und wird den Teams vor dem Spieltag ausgehängt. Alle haben sich daran zu halten. Die Teams sind **mindestens 30 Minuten vor Spielbeginn** vor Ort. Vor Ablauf des vorhergehenden Spieles machen sich die nächsten Teams schon **"startklar"**, um einen zügigen Ablauf zu gewährleisten. Zwischen den Spielen sollen maximal 1-2 Minuten Pause sein.

6. Sporthalle und Spielfeld

Die Sporthalle ist so beschaffen, dass das Spielfeld vom Zuschauerraum abgegrenzt ist. Es wird auf Handballtore gespielt. Es ist ein Strafstoßpunkt zu markieren. Dieser befindet sich 7 Meter vom Mittelpunkt der Torlinie entfernt. Es werden keine Eckfahnen aufgestellt. Die Eckstöße werden jeweils von den Punkten ausgeführt, an denen sich die Seiten- und Torlinien treffen. Es wird je nach Halle mit oder ohne Bande gespielt, was den Teams im Vorfeld bekannt gegeben wird.

7. Anzahl der Spieler

Ein Team kann aus beliebig vielen Spielern bestehen, von denen bis zu 6 (1 Torwart und 5 Feldspieler) gleichzeitig auf dem Spielfeld sein dürfen. Die Teams spielen gemischt, das heißt immer mindestens 2 Spieler auf dem Feld sind Jungen und mindestens 2 Spieler auf dem Feld sind Mädchen. Bei einem Verstoß ist dies mit einem indirekten Freistoß für das gegnerische Team zu ahnden. Das Auswechseln von Spielern ist gestattet und hat vor und von den Auswechselbänken zu erfolgen. „Fliegender Wechsel“ und „Wiedereinwechseln“ ist gestattet. Der auszuwechselnde Spieler hat das Spielfeld an der Stelle zu verlassen, an der der ein zu wechselnde Spieler das Spielfeld betritt, es sei denn, dass der auszuwechselnde Spieler verletzt das Spielfeld verlassen muss; in diesem Fall darf der ein zu wechselnde Spieler das Spielfeld erst nach Zustimmung durch den Schiedsrichter betreten. Verstößt eine Mannschaft gegen diese Vorschrift, so erhält die gegnerische Mannschaft einen indirekten Freistoß am Ort des Balls. Eine Verwarnung wird in diesem Falle nicht ausgesprochen. Hat ein Team mehr als die zulässige Anzahl Spieler auf dem Spielfeld, so ist das Spiel zu unterbrechen und der Spieler, der zu früh das Spielfeld betreten hat, mit der Gelben Karte zu verwarnen. Spielfortsetzung mit indirektem Freistoß für die gegnerische Mannschaft erfolgt dort, wo der Ball bei der Spielunterbrechung war.

Wird durch Feldverweis oder Verletzungen auf Dauer die Zahl der Spieler einer Mannschaft auf weniger als 2 Feldspieler verringert, so muss das Spiel abgebrochen werden. Es gelten die Bestimmungen für Spielwertung bei verschuldetem Spielabbruch.

Wird durch einen Feldverweis auf Zeit die Zahl der Spieler einer Mannschaft auf weniger als 2 Feldspieler verringert, so ist dieser aufzuschieben, bis ein dritter Feldspieler wieder am Spiel teilnehmen darf.

8. Spielberechtigung

Es dürfen nur Spieler eingesetzt werden, die auf dem Teilnehmerbogen gemeldet sind, dem Wettbewerbsteam angehören und vom Schiedsgericht abgezeichnet wurden. Dafür gibt es das Formular „Teilnehmerliste“, das von der Lehrkraft unterschrieben bis zum 15.1.2010 der Projektleitung im jeweiligen Bundesland gefaxt oder geschickt wird. (Siehe Anhang) **Spielberechtigt sind generell Jugendliche bis einschließlich 15 Jahren.** Stichtag ist der 31. Juli 1994.

9. Ausrüstung der Spieler

Für die Ausrüstung der Spieler gelten die gleichen Bestimmungen wie bei anderen Hallen-Fußballspielen. Die Teams müssen mit Trikots in einer einheitlichen Farbe die Spiele bestreiten. Die Spieler dürfen nur mit Hallenschuhen spielen. Die Schuhe müssen so beschaffen sein, dass keine Verletzungen der Mitspieler entstehen können und dürfen keine Stollen und Absätze haben. Das Spielen ohne Schuhe ist nicht gestattet. Es sind **Schienbeinschützer** zu tragen. Trainer und Betreuer tragen selbstverständlich auch Hallenschuhe.

10. Spielleitung

Die Spiele werden von zugelassenen Schiedsrichtern geleitet. Ihnen ist in jedem Fall Folge zu leisten. Trainer und Betreuer haben dabei als Vorbild zu fungieren.

11. Die Spielzeit

Die Spielzeit beträgt 10 Minuten ohne Pause. Auf ein Zeichen des Schiedsrichters ist die Zeit anzuhalten. Sie ist ausgerichtet auf ein Turnier mit 8 Teams, die alle gegen alle antreten, und muss bei weniger Teams modifiziert werden.

Für 7er und 8er Turniere gilt:

8 Teams
28 Spiele à 10 Minuten = 280 Minuten

7 Teams
21 Spiele à 10 Minuten = 210 Minuten

Für 5er und 6er Turniere gilt

6 Teams

Hinrunde

15 Spiele à 8 Minuten = 120 Minuten

Rückrunde

15 Spiele à 8 Minuten = 120 Minuten

5 Teams

Hinrunde

10 Spiele à 10 Minuten = 100 Minuten

Rückrunde

10 Spiele à 10 Minuten = 100 Minuten

Für 4er Turnier gilt

Hinrunde

6 Spiele à 12 Minuten = 72 Minuten

Rückrunde

6 Spiele à 12 Minuten = 72 Minuten

Hin- und Rückrunde werden an einem Tag ausgespielt.

12. Ergebnisse

Die Tabellen ordnete sich nach Punkte und Tordifferenz. Bei Punkt- und Torgleichheit gilt der direkte Vergleich. Die sportlichen werden mit dem thematischen Platz zusammengezählt. Bei Punktgleichheit entscheidet der bessere thematische Beitrag. In der Vorrunde kommen in der Regel die Hälfte weiter. Detailliert darüber Auskunft geben die Projektleitungen in den Bundesländern.

13. Fußballregeln

Fußballspiele in der Halle werden, soweit diese Vorschriften keine Abweichungen vorsehen, nach den Fußballregeln und Durchführungsbestimmungen sowie den Satzungen und Ordnungen des DFB und der Mitgliedsverbände ausgetragen. Eventuell notwendige Änderungen müssen mit den Teams vor Beginn des Turniers einvernehmlich festgelegt werden.

Die Abseitsregel ist aufgehoben. Der Torwart darf den Torraum nicht verlassen, es sei denn zur Abwehr eines Balls. Aus der eigenen Spielhälfte kann kein Tor direkt erzielt werden. Beim Anstoß und bei Spielfortsetzungen müssen alle gegnerischen Spieler mindestens 3 Meter vom Ball entfernt sein. Der Torraum entspricht dem Strafraum.

13.1 Freistoß

Alle Freistöße sind indirekt auszuführen. Innerhalb des Strafraums verwirkte indirekte Freistöße für die angreifende Mannschaft sind auf der parallel zur Torlinie verlaufenden Strafraumlinie von dem Punkt auszuführen, der dem Tatort am nächsten gelegen ist.

13.2 Strafstoß

Bei der Ausführung des Strafstoßes müssen sich die Spieler außerhalb des Straf- bzw. Torraumes und innerhalb des Spielfeldes und hinter dem Ball befinden sowie mindestens 3 Meter vom Strafstoßpunkt entfernt sein, bis der Ball im Spiel ist. Der Strafstoß ist maximal mit 3 Schritten Anlauf durchzuführen.

13.3 Einwurf

Der Einwurf ist durch Einrollen zu ersetzen.

13.4 Torabstoß

Hat der Ball die Torlinie oder Torbände überschritten - ohne dass ein Tor erzielt wurde - nachdem er zuletzt von einem Angreifer berührt worden war, darf ihn nur der Torwart durch Werfen, Rollen oder durch flachen Abstoß (ruhender Ball) wieder ins Spiel bringen. Er ist erst wieder im Spiel, wenn er den Straf- bzw. Torraum verlassen hat. Kein gegnerischer Spieler darf sich im Straf- bzw. Torraum aufhalten, bevor der Ball im Spiel ist. Erfolgt der Torabstoß über die eigene Spielhälfte hinaus, ohne dass ein anderer Spieler den Ball berührt, so ist auf indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft von der Mittellinie aus zu entscheiden. Diese Bestimmung gilt im Übrigen für jegliches Abspiel des Torwarts, wenn er zuvor den Ball kontrolliert gehalten hat. Die Vorteilbestimmung findet Anwendung.

13.5 Eckstoß

Überschreitet der Ball die Torlinie oder Torbände – ohne dass ein Tor erzielt wurde - mit Ausnahme des Teiles zwischen den Torpfosten und unter der Querlatte - nachdem er zuletzt von einem Spieler der verteidigenden Mannschaft (einschließlich des Torwartes) berührt oder gespielt wurde, so ist von einem Spieler der angreifenden Mannschaft ein Eckstoß auszuführen. Ein Tor kann aus einem Eckstoß direkt erzielt werden.

13.6 Torwartspiel

Wenn ein Feldspieler den Ball absichtlich seinem Torwart mit dem Fuß zuspielt, ist es diesem untersagt, den Ball mit den Händen zu berühren. Tut er dies dennoch, ist ein indirekter Freistoß auf der Torraumlinie zu verhängen. Berührt der Torhüter den Ball mit der Hand, nachdem er ihn direkt durch Einrollen eines Mitspielers erhalten hat, ist ein indirekter Freistoß auf der Torraumlinie zu verhängen.

Wenn der Torwart den Ball länger als sechs Sekunden in den Händen hält, hat der Schiedsrichter dies als Verzögerung zu betrachten und beim ersten Mal eine Verwarnung auszusprechen. Sollte dies mehrmals vorkommen wird ein indirekten Freistoß gepfiffen. Ein indirekter Freistoß ist auch dann zu verhängen, wenn der Torwart trotz Verwarnung den Ball länger als sechs Sekunden mit dem Fuß führt, aber noch berechtigt ist, den Ball in die Hand zu nehmen. Dies gilt auch für den Fall, dass der Torwart den Ball zunächst außerhalb des Strafraums mit dem Fuß angenommen hat.

14. Verwarnung und Feldverweis

Der Schiedsrichter kann einen Spieler einmal während eines Spieles für die Dauer von zwei Minuten des Spielfeldes verweisen, wenn ihm eine Verwarnung (Gelbe Karte) nicht mehr gerechtfertigt, ein Feldverweis auf Dauer (Rote Karte) jedoch noch nicht erforderlich erscheint. Eine Gelb-rote Karte ist nicht zulässig. Ein Feldverweis auf Zeit kann sowohl ohne vorausgegangene als auch nach erfolgter Verwarnung ausgesprochen werden. Eine Verwarnung nach einem Feld-

verweis auf Zeit ist unzulässig. Die Mannschaft kann nach Ablauf von zwei Minuten wieder durch einen Spieler ergänzt werden. Dabei kann es sich auch um den Spieler handeln, der die persönliche Strafe erhalten hat. Bei Feldverweis mit der Roten Karte scheidet der Spieler aus dem Turnier aus. Nach Ablauf von drei Minuten kann die Mannschaft wieder durch einen anderen Spieler ergänzt werden. Eine Mannschaft, die einen oder mehrere Feldverweis(e) auf Zeit oder mit der Roten Karte hinnehmen musste, kann wieder auf die ursprüngliche Anzahl Spieler ergänzt werden, wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt hat. Bei einem Feldverweis auf Zeit kann es sich auch um den/die Spieler handeln, der/die die persönliche Strafe erhalten hat/haben. Die Strafzeit wird durch den Zeitnehmer bzw. Schiedsrichter überwacht.

15. Schiedsgericht

Für die Entscheidung von Streitfragen ist ein Schiedsgericht von acht Personen zu bilden. Sie haben sich bei der Turnierleitung zu melden. Die Turnierleitung klärt zu Anfang seine Aufgaben ab. Die Entscheidung des Schiedsgerichtes ist unanfechtbar, dies gilt auch für die Wertung der Spiele.