



Spielbestimmungen Germanencup 2016

1. Allgemeines

- 1.1. **Ausrichter** ist SV Germania Hauenhorst e.V.
- 1.2. Das Turnier findet in der **Kopernikussporthalle am Kopernikus-Gymnasium** in Rheine statt.
- 1.3. Alle Mannschaften haben sich **etwa 30 Minuten vor Turnierbeginn bei der Turnierleitung zu melden** und haben vor Turnierbeginn zwingend einen Spielberichtsbogen, in dem alle beteiligten Spieler nach Rückennummern aufgeführt werden müssen, auszufüllen und abzugeben.
- 1.4. **Spielzeit gemäß Turnierplan.** Die Spielzeit wird nicht durch den Schiedsrichter, sondern durch einen von der Turnierleitung eingesetzten Zeitnehmer festgestellt, der die Uhr während einer Unterbrechung auf Zeichen des Schiedsrichters anhalten darf (Time-Out). Auch die letzte Spielminute wird ausschließlich auf Zeichen des Schiedsrichters unterbrochen.
- 1.5. **Schiedsrichter** werden von dem Ausrichter gestellt.
- 1.6. Die zuerst genannte Mannschaft im Spielplan, spielt immer von der Turnierleitung aus gesehen von links nach rechts und hat **Anstoß**.
- 1.7. Bei gleicher Trikotfarbe beider Mannschaften, hat die zuerst genannte Mannschaft im Spielplan die Trikots zu wechseln bzw. **Markierungshemden** (Leibchen) zu tragen.
- 1.8. Eine **Mannschaft** sollte höchstens aus 12 Spielern bestehen. Die Nummerierung der Spieler ist für das gesamte Turnier beizubehalten. 5 Feldspieler & Torwart.
- 1.9. Für die **Ausrüstung** der Spieler gelten - mit Ausnahme des Schuhwerks die gleichen Bestimmungen wie bei normalen Spielen. Es darf nur mit Sportschuhen (Turnschuhen), die eine helle Sohle haben, gespielt werden. Die Torwarte müssen sich von den Feldspielern deutlich unterscheiden. Es sind Schienenbeinschoner zutragen.
- 1.10. Die **Gruppenplatzierung** wird nach der 3-Punkte-Regel ermittelt. Bei Punktgleichheit entscheidet die Tordifferenz. Besteht auch dort eine Gleichheit, wird auf Grundlage des direkten Vergleichs entschieden. Ist diese Partie unentschieden ausgegangen, kommt es zu einem 6 Meterschießen mit 3 Schützen.

2. Spielbestimmungen

- 2.1. Das **Spielfeld** ist im hinteren Bereich durch die Hallenwand (mit Bande bis zur Holzleiste) und im vorderen Bereich durch die Seitenauslinie Handball begrenzt. Als Strafraum gilt der 6-Meter Raum Handballfeld.
- 2.2. Gespielt wird auf Hallenhandball-**Tore (3 x 2 Meter)**.
- 2.3. Die **Abseitsregel** ist aufgehoben.
- 2.4. Bei **Seitenaus** wird der Ball durch Einkicken ins Spiel gebracht, woraus kein direktes Tor erzielt werden kann.
- 2.5. Bei **Toraus** verursacht durch die angreifende Mannschaft wird der Ball durch Werfen oder Rollen vom Torwart ins Spiel gebracht. Bei Toraus verursacht durch die verteidigende Mannschaft (einschließlich Torwart), ist auf Eckstoß zu entscheiden. Der Abstoß vom Boden ist also nichtmehr möglich. Hieraus kann ein Tor direkt erzielt werden.
- 2.6. Der TW darf über das gesamte Spielfeld ins Spiel eingreifen.
- 2.7. Bei jeglichem Abspiel eines TW, darf der Ball auch über die Mittellinie geworfen oder gespielt werden.
- 2.8. Die **Rückpassregel** entfällt.
- 2.9. Verbotenes Spiel innerhalb des eigenen Strafraumes wird mit Strafstoß geahndet.
- 2.10. Ein Tor kann aus jeder beliebigen Entfernung erzielt werden.
- 2.11. Beim Abstoß, bei der Ausführung von Straf-, Frei- und Eckstößen sowie beim Einkicken von der Seitenlinie müssen die Spieler der gegnerischen Mannschaft mindestens 5 Meter vom Ball entfernt sein. Beim Anstoß müssen die Spieler der gegnerischen Mannschaft mindestens 3 Meter vom Ball entfernt sein.
- 2.12. Wenn der Ball die Decke berührt, so wird ein Einkick von der Seitenlinie ausgeführt.
- 2.13. Der gegnerischen Mannschaft wird ein Freistoß zugesprochen, wenn ein Spieler versucht, durch Hineingleiten von der Seite oder von hinten den Ball zu spielen, wenn ein Gegner ihn spielt oder versucht zu spielen (Hineingrätschen, Sliding, Tackling); Dies gilt nicht für den Torwart in seinem Strafraum, sofern die Aktion nicht fahrlässig, rücksichtslos oder übermäßig hart erfolgt.
- 2.14. Nach Abstoß/Abwurf ist der Ball erst nach Verlassen des Torraumes im Spiel.
- 2.15. Alle **Freistöße sind indirekt**. Strafstöße werden aus einer Entfernung von 6-Metern ausgeführt.
- 2.16. Es darf beliebig oft **ein- und ausgewechselt** werden. Das Wechseln erfolgt im Bereich der Auswechselbank hinter dem Tor.
- 2.17. Hat eine Mannschaft mehr als die zulässige Anzahl von Spielern auf dem Spielfeld, so ist das Spiel zu unterbrechen und der Spieler, der das Spielfeld zu früh betreten hat, zu verwarnen. Spielfortsetzung mit

Freistoß für die gegnerische Mannschaft erfolgt dort, wo sich der Ball bei der Spielunterbrechung befand.

2.18. Die Spielbälle müssen sprung-reduziert sein (**Futsalbälle**) E- Junioren: Größe 4, light, 340 – 360 g

3. Strafbestimmungen

- 3.1. Für Vergehen während eines Spiels kann der Schiedsrichter gegen Spieler folgende Strafen verhängen:
a) Verwarnung b) Zeitstrafe 2 Minuten c) Feldverweis auf Dauer
- 3.2. Ein Feldverweis auf Zeit kann sowohl ohne vorausgegangene als auch nach erfolgter Verwarnung ausgesprochen werden. Die Mannschaft kann wieder durch einen Spieler ergänzt werden, wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt hat, spätestens nach Ablauf von 2 Minuten. Die Verhängung eines Feldverweises auf Zeit gegen einen Spieler ist während eines Spiels nur einmal möglich. Bei einem weiteren verwarnungswürdigen Vergehen dieses Spielers im selben Spiel ist der Spieler auf Dauer des Feldes zu verweisen.
- 3.3. Eine Mannschaft, die einen Feldverweis auf Dauer hinnehmen musste, kann wieder durch einen Spieler ergänzt werden, wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt hat, spätestens nach drei Minuten. Spieler, die auf Dauer des Feldes verwiesen wurden, sind automatisch gesperrt und sind von den weiteren Spielen des Turniers ausgeschlossen.
- 3.4. Wird durch Feldverweis auf Zeit oder Dauer die Zahl der Spieler einer Mannschaft auf weniger als zwei Feldspieler und Torwart verringert, so muss das Spiel abgebrochen werden. Es gelten die Bestimmungen für Spielwertung bei verschuldetem Spielabbruch.

4. Turnierleitung

- 4.1. Die Turnierleitung wird vom Ausrichter gestellt.
- 4.2. Über Streitigkeiten, die sich aus Vorkommnissen während eines Turniers oder über die Auslegung der Turnierbestimmungen ergeben, entscheidet ein Schiedsgericht, dem die Turnierleitung mit zwei Personen sowie ein Schiedsrichter angehören.
- 4.3. Die Entscheidung des Schiedsgerichts ist unanfechtbar. Dies gilt auch für die Wertung der Spiele.

5. Haftung

- 5.1. Für den Verlust von Wertsachen und Kleidungsstücken übernimmt der Veranstalter keine Haftung. Die einzelnen Vereinsverantwortlichen sind aufgefordert, diesbezüglich auf Ihre Mannschaft einzuwirken.
- 5.2. Auf gegenseitige Rücksichtnahme in der gesamten Sporthalle, einschl. der Umkleidekabinen, wird ausdrücklich hingewiesen.

6. Hallenordnung

6.1. Die Hallenordnung der Stadt Rheine ist von allen teilnehmenden Mannschaften strikt zu beachten.

Rheine, den 05. November 2016