

Spielregeln

Der Krone-Hallencup versteht sich als durchgehender Bewerb beginnend mit dem Regionalbewerb und endet mit dem Mastersbewerb.

Die teilnehmenden Schüler erklären sich mit der Weiterverwendung von Bild- und Videoaufnahmen einverstanden.

1.) **SPIELBERECHTIGUNG**: Schüler mit Geburtsdatum 01.01.2003 und jünger (Nur 5.- 8.Schulstufe)

2.) **KADERLISTEN**: Die Kaderlisten müssen bis spätestens 7 Tage vor Beginn des Qualifikationsbewerbes per Fax (9820754) oder Mail wienerschulen@hallenfussball.at im Büro einlangen.

Für die Teilnahme müssen Kaderlisten (Name des Schülers und Geburtsdatum) am Spieltag dem jeweiligen RL abgegeben werden.

Es dürfen nur auf der Kaderliste angeführte Spieler (max. 25) eingesetzt werden.

Spielerpässe = gültige Schülersausweise (müssen während der Spiele am Richtertisch aufliegen)

Nachnennungen sind bis jeweils 3 Tage vor Beginn des Qualifikations-, Regional- und Mastersbewerbes möglich

3.) **MANNSCHAFTEN**: gespielt wird mit 5 Spielern: 1 Tormann und 4 Feldspieler

Austauschspieler: 1 Tormann und 8 Feldspieler

Pro Spiel sind also 2 Tormänner und 12 Feldspieler spielberechtigt

Bei weniger als 3 Spielern wird abgebrochen

4.) **BETREUUNG**: Die Betreuerbänke stehen bei der Mittellinie. In den Pausen wechseln die Ersatzleute und Betreuer die Bänke, die jeweils auf der Spielfeldseite ihrer Mannschaft aufgestellt sind. Dieser Bereich darf während des Spieles weder von Spielern noch vom Betreuer („Coachingzone“) verlassen werden.

Auf der Betreuerbank dürfen sich die auf dem Spielbericht angeführten Spieler in Dress bzw. Trainingsanzug, sowie höchstens 3 betreuende LehrerInnen der spielenden Schulmannschaft aufhalten.

5.) **AUSTAUSCH**: Spielerwechsel können beliebig oft durchgeführt werden (gilt auch für Tormann gegen Tormann), allerdings nur bei Spielunterbrechungen. Wird ein Tormann als Feldspieler eingewechselt, darf er während dieses Spieles nicht mehr als Tormann eingesetzt werden.

6.) **SPIELZEIT**: 2 x 15 Minuten (bei Bedarf 5 Minuten Pause)

Spielunterbrechungen, welche ein Anhalten der Spielzeit erfordern, werden vom Spielleiter durch "time out" angezeigt.

Die letzte Minute wird als Nettospielzeit gespielt.

Wenn keine technische Zeitnehmung vor Ort zur Verfügung steht, ertönt nach der Nettospielzeit ein akustisches Signal, ausgelöst von RL bzw. OL bzw. 4. Schiedsrichter

7.) **SPIELFELD**: gespielt wird auf Handballfeldern (40 m x 20 m) ohne Bande

Tore : Handballtore

8.) **STRAFRAUM**: Der Strafraum ist die Torraumlinie (volle Linie/6m) des Handballfeldes. Strafstoß erfolgt von der 7-Meter-Linie

9.) **ABSEITS**: es wird ohne Abseits gespielt

10.) **RÜCKPASS**: die Rückpassregel (Zuspielbestimmung) gilt

11.) **ABWURF**: Bei einem Torout wirft der Tormann innerhalb der Torraumlinie (volle Linie) aus, wobei kein gegnerischer Spieler innerhalb des Strafraumes sein darf. Der Ball ist im Spiel sobald er die Hand des Tormannes verlässt. Allerdings darf der Tormann mit der Hand kein Tor erzielen.

Abwurf durch den Tormann mit deutlicher, absichtlicher Zeitverzögerung: Wenn trotz mehrmaliger Aufforderung den Abwurf durchzuführen der Tormann der Anordnung des Schiedsrichters nicht nachkommt, ist ein indirekter Freistoß gegen seine Mannschaft von der Linie des Strafraumes (volle Linie/6m) zu verhängen.

12.) **EINWURF**: Seitenout und Deckenberührung ziehen Einwurf nach sich. Eckball wird als direkter Freistoß ausgeführt.

13.) **FREISTÖSSE**: bei Freistößen beträgt der Abstand der gegnerischen Spieler zum Tatort mindestens 5 m; Anstoß kann als direkter Freistoß ausgeführt werden. Indirekter Freistoß gegen die verteidigende Mannschaft im Strafraum wird von der Torraumlinie ausgeführt.

14.) **„GRÄTSCHEN“** ohne unmittelbaren Gegenspieler erlaubt; Gegenspieler in Spielnähe – indirekter Freistoß; mit Körperkontakt – direkter Freistoß bzw. Strafstoß und blaue Karte unter Anwendung der Vorteilsbestimmung.

15.) **VERGEHEN**: für Vergehen wie Foulspielen oder Kritisieren (auch Spieler der eigenen Mannschaft) bzw. disziplinäres Fehlverhalten gibt es blaue Karten (Zeitstrafe von 2 Minuten – muss zur Gänze verbüßt werden!). Nach dem zweiten Ausschluss (blau-rote Karte) darf der Spieler am laufenden Spiel nicht mehr

teilnehmen, kann jedoch durch einen anderen Spieler nach Ablauf der Zeitstrafe ersetzt werden.

Bei Ausschluss mit roter Karte ist der Spieler für das laufende Spiel nicht mehr spielberechtigt, darf jedoch nach 2 Minuten durch einen anderen Spieler ersetzt werden.

Ein Fehlverhalten eines Betreuers (verlassen der Coachingzone, Unsportlichkeit,...) zieht ebenfalls eine 2 Minutenstrafe nach sich (Spieler wird vom Betreuer bestimmt). Bei wiederholtem Vergehen folgt Ausschluss des Betreuers (verlassen der Halle) bzw. der Mannschaft (sollte nur ein Betreuer anwesend sein).

Strafausmaß bei blau-roter und roter Karte laut Entscheid der Turnierleitung.

Vergehen wie Spielerinsultierung, Schiedsrichterbeleidigung oder disziplinäres Fehlverhalten auch außerhalb des Spielfeldes ziehen den Ausschluss aus dem Turnier nach sich (exekutiert durch RL,OL und Schiri).

Vergehen, die durch den Schiedsrichter aufgezeigt werden, unterliegen der Strafgewalt der Turnierleitung (Regionalbewerb = Regionalleiter nach Absprache mit OL; Mastersbewerb = Organisationsleitung).

16.) **PROTEST**: kann nur beim jeweiligen Spielleiter bis spätestens 5 Minuten nach Spielende eingebracht werden. Über eingebrachte Proteste entscheidet die OL.; Diese Entscheidung ist endgültig.

17.) **BÄLLE**: es werden Matchbälle Nr. 5 verwendet (aus organisatorischen Gründen ist eine Änderung (obliegt ORG-Leitung) jederzeit möglich).

18.) **SCHUHE/AUSRÜSTUNG**: es dürfen nur Hallenschuhe mit abriebfester Sohle verwendet werden.

Schienenbeschützer sind nicht zwingend erforderlich, das Tragen solcher wird jedoch angeraten.

Die Farbe des Tapes muss nicht die Farbe der Stutzen haben. Auch ist es unerheblich, wenn die Breite des Bandes der offiziellen Breitenangabe entgegensteht.

„Radlerhosen“ und Unterziehleibchen können von der Farbe der Sporthose bzw. Trikots abweichen.

Jeglicher Schmuck ist verboten (Zuwiderhandeln wird mit blauer Karte geahndet).

19.) **SPEISEN/GETRÄNKE**: Nach Absprachen mit der Turnierleitung sind Getränke bei den Spielerbänken erlaubt.

Speisen sind ausschließlich in den vorgesehenen Bereichen (Garderobe, Buffet,...) erlaubt.

Die Spielerbänke sind sauber zu hinterlassen.

20.) **BEWERTUNG DER PLATZIERUNGEN**

Vorrunde und Hauptrunde:

Tabellenstand nach folgenden Kriterien:

1. Punkte: Sieg 3, Unentschieden 1, Niederlage 0;

bei unentschiedenem Spielausgang erfolgt ein 7m-Schießen:

3 7m-Schützen;

Der Sieger erhält einen Zusatzpunkt. Bei Gleichstand nach 9 7m-Schützen - kein Team erhält einen Zusatzpunkt.

Bei Nichtantreten bzw. nicht regelkonformen Antreten eines Teams wird das Spiel mit 0:5 strafverifiziert.

2. Anzahl der Siege (reguläre Spielzeit)

3. Anzahl der Unentschieden

4. Direkte Auseinandersetzung

5. Tordifferenz (7m-Schießen zählt nicht!)

6. Anzahl der erzielten Treffer

7. Anzahl der Strafminuten bzw. Ausschlüsse

8. Regional- bzw. Organisationsleitung entscheiden

Sollten in einer Gruppe 3 Mannschaften punktgleich sein, wird eine eigene Tabelle (nach Kriterien 1.,5.,3.,6.,7.,8.) aus den Spielen der drei punktgleichen Mannschaften erstellt.

Finalrunde:

A) VIERTEL - UND SEMIFINALSPIELE : 7m-Schießen bei Remis nach regulärer Spielzeit

3 7m-Schützen – dann einzeln bis zur Entscheidung. Bei Gleichstand einzeln bis zur endgültigen Entscheidung (siehe Punkt 21).

B) SPIEL UM DIE PLÄTZE 8 BIS 5: 7m-Schießen bei Remis nach regulärer Spielzeit

C) SPIEL UM PLATZ 4/3 und FINALE: bei Unentschieden 2 x 5 Minuten Verlängerung. Bei unentschiedener Verlängerung erfolgt ein 7m-Schießen (siehe A)

Mastersbewerb:

GRUPPENSPIELE: siehe Bewertung der Platzierungen

VIERTEL - UND SEMIFINALSPIELE: siehe Finalrunde A)

PLATZIERUNGSSPIELE: Plätze 12 bis 3: siehe Finalrunde B)

Finale: siehe Finalrunde C

21.) **7m-SCHIESSEN**: Die 7m-Schützen werden durch den Betreuer bestimmt. Die Tormannposition muss vorab für die Dauer des 7m-Schießen bestimmt werden. Ausgeschlossene Spieler, sowohl nach blauer als auch roter Karte, dürfen am 7m-Schießen nicht teilnehmen.

Die Anzahl der 7m-Schützen richtet sich nach der Mannschaft mit der geringeren Spieleranzahl.

Siegerehrung: Fairplay-Gedanke: Siegerehrung für die besten 6 Mannschaften nach dem Finale!

MIT AUSNAHME DER PUNKTE 1 BIS 21 WIRD NACH DEN IFAB SPIELREGELN GESPIELT DER KRONE-HALLENCUP IST EINE SCHULVERANSTALTUNG! DAHER WIRD VON ALLEN BETEILIGTEN EIN ENTSPRECHENDES VERHALTEN ERBETEN.