



PSD HALLEN MASTERS 2024

Turnierregeln

1.

Turniermodus

- Die Leitung und Durchführung des Turniers obliegen dem Veranstalter.
- Es wird in vier Gruppen mit jeweils 4 Teams gespielt. Für einen Sieg erhält man 3 Punkte. Bei einem Remis erhält jedes Team einen Punkt. Die Teams, die in ihrer Gruppe Platz 1 oder 2 erreichen, ziehen ins Viertelfinale ein.
- Ab dem Viertelfinale wird im K.O.-System gespielt. Die Sieger kommen eine Runde weiter, die Verlierer scheiden aus. Die Verlierer des Halbfinals spielen um Platz 3. Die Sieger bestreiten das Finale.

2.

Spielfeld

- Das Spielfeld hat eine Größe von 42 m x 22 m.
- Es wird **ohne** Bande gespielt.
- Die durchgezogene Linie (Handball Wurfkreis) ist die Strafraumbegrenzung.
- Die Tore haben eine Größe von 5 m x 2 m.
- Die Auswechselbänke befinden sich neben den Toren.

3.

Anzahl der Spieler*innen

- Ein Team besteht aus vier Feldspieler*innen und einem Torhüter/-in.
- Die Spieler*innenzahl pro Team ist nicht begrenzt.
- Das Auswechseln ist beliebig oft möglich.
- Wechsel werden von den Schiedsrichtern überwacht.
- Wechselfehler werden mit einem Freistoß und einer 2-Minuten-Zeitstrafe geahndet.

4.

Ausrüstung der Spieler*innen

- Es ist Pflicht, für die Halle geeignetes Schuhwerk zu tragen. Es darf kein Schuhwerk getragen werden, das eine zusätzliche Verletzungsgefahr für den Gegner mit sich bringt.
- Schienbeinschützer sind Pflicht.
- Es darf kein Schmuck getragen werden, um die eigene Verletzungsgefahr bzw. die des Gegners nicht zu erhöhen.
- Man muss den Torhüter durch die Farbe seiner Kleidung von anderen Mitgliedern des Teams unterscheiden können.
- Die jeweiligen Teams müssen sich durch die Kleidung gut voneinander unterscheiden lassen. Die Entscheidung hierzu trifft der Schiedsrichter. Leibchen stellt der Veranstalter zur Verfügung. Das erstgenannte Team hat diese in diesem Fall zu verwenden.



Spielbestimmungen

- Die Spielzeit in der Vorrunde beträgt 8 Minuten.
- Ab dem Viertelfinale wird die Spielzeit auf 10 Minuten verlängert.
- Die Spieluhr kann nur durch den Schiedsrichter angehalten werden.
- Tore können nicht aus der eigenen Hälfte erzielt werden.
- Die Abseitsregel ist aufgehoben.
- Ist der Ball im Seitenaus, ist er durch Einrollen wieder ins Spiel zu bringen.
- Die Abstandsregel beim Einrollen und Freistößen beträgt 3 m.
- Berührt der Ball die Decke bzw. an der Decke befestigte Dinge, wird das Spiel mit einem indirekten Freistoß für den Gegner fortgesetzt.
- Beim Anstoß müssen sich alle Spieler*innen in der eigenen Hälfte befinden. Die Gegner müssen mindestens 3 m Abstand halten.
- Alle Freistöße sind indirekt. Es kann kein direktes Tor erzielt werden.
- Aus einem Eckball kann ein direktes Tor erzielt werden.
- Bei Strafstoßen (9 m) müssen sich alle Spieler außerhalb des Strafraumes befinden. Ein Anlauf ist von max. 2 m ist gestattet. Ansonsten gelten die normalen Regeln für die Ausführung eines Strafstoßes.
- Überschreitet der Ball die Torauslinie, wird er vom Torhüter mittels Abwurfs oder Abstoß wieder ins Spiel gebracht. Der Ball muss vor dem Überschreiten der Mittellinie von einem anderen Spieler berührt werden. Geht der Ball ohne weitere Berührung über die Mittellinie, gibt es einen Freistoß für den Gegner. Das gilt auch für Bälle, die der Torhüter in der Hand hat. Aus dem Spiel heraus kann der Torhüter den Ball, per Fuß, auch über die Mittellinie spielen.
- Es findet die normale Rückpassregel Anwendung. Absichtliche Rückspiele zum Torhüter darf dieser nicht mit der Hand spielen. Das führt zu einem indirekten Freistoß an der Strafraumgrenze.
- Die Schiedsrichter können individuelle Strafen verhängen, gelbe Karten und rote Karten vergeben. Zeitstrafen werden ggf. durch ein Gegentor beendet. Gegen ein Team können max. 2 Minuten-Strafen gleichzeitig verhängt werden. Mögliche weitere Strafen beginnen dann nach Ablauf einer anderen Strafe. Der Spieler darf aber nicht weiter am Spiel teilnehmen. Gelb-rote Karten bedeuten den Ausschluss von dem Spiel und ziehen kein weitere Sperre nach sich.
- Gelb-rote oder rote Karten bringen automatisch auch eine 2-Minuten-Strafe mit sich. Das Team kann nach sich nach 2 Minuten wieder vervollständigen. Bei einer roten Karte entscheiden die Schiedsrichter und das Schiedsgericht über die folgende Sperre. In der Regel ein Spiel Sperre. Bei grobem Foulspiel (vorsätzliche Verletzung des Gegenspielers) oder Tötlichkeiten ist auch ein Ausschluss vom Turnier möglich.
- **Das Grätschen in der Zweikampfführung ist grundsätzlich nicht erlaubt.**
- **Unsportliches Verhalten wird in keiner Form geduldet.**
- Sollten nach der Gruppenphase Teams punktgleich sein, entscheidet das Torverhältnis. Ist auch dieses gleich, setzt sich das Team durch, das mehr Tore erzielt hat. Ist auch dies identisch, entscheidet der direkte Vergleich. Sollte auch da Gleichstand bestehen, wird ein 9-m-Schießen durchgeführt. Bei mehr als zwei Teams entscheidet das Los, wer die erste Runde „kampflos“ übersteht.

5.

- Endet ein Spiel in der K.O.-Runde unentschieden, wird das Spiel durch ein 9-m-Schießen entschieden. Je Team treten drei Schützen an.
- Die Leitung der Spiele findet durch den Schiedsrichter statt.
- Die Turnierleitung und das Schiedsgericht sind, in Absprache mit den Schiedsrichtern, für die Zeitnahme sowie die Einhaltung des Spielplanes und der Regeln verantwortlich.
- In Streitfragen entscheiden die Turnierleitung und Schiedsrichter gemeinsam. Die Entscheidungen sind bindend.
- Das laut Spielplan erstgenannte Team spielt, aus Sicht des Schiedsgerichtes, von links nach rechts.

6.

Haftung

- Der Ausrichter/Veranstalter haftet nicht für beschädigte oder abhanden gekommene Gegenstände sowie Beschädigungen aller Art.
- Jedes Team haftet selbst für entstandene Schäden, die durch dessen Spieler oder Fans verursacht wurden. Alle Schäden sind der Turnierleitung bzw. dem Organisationsteam zu melden.

7.

Hallenordnung und Regeln

- Die für die Halle gültigen Regeln sind von allen Beteiligten einzuhalten.
- Mit der Teilnahme an dieser Veranstaltung werden die vorstehenden Regeln inhaltlich anerkannt.

**Wir freuen uns auf ein faires
und ereignisreiches Turnier!**

