

RICHTLINIEN ZUR DURCHFÜHRUNG DES „BFV Hallenmasters 2017/18“

§ 1 Grundsätzliche Bestimmungen

(1) Der Wettbewerb führt den Namen „**BFV Hallenmasters**“. Der Sieger erhält einen vom Burgenländischen Fußballverband gestifteten Wanderpokal.

(2) An dem Hallenmasters des BFV dürfen nur Spieler teilnehmen, die im Sinne des Regulativs und der Bestimmung über Spielerpässe für ihren Verein spielberechtigt sind.

Die Beschränkung des § 7 der Richtlinien zur Durchführung der Meisterschaft des BFV (Stamm- und Verbandsspieler) gelten beim BFV-Hallenmasters nicht!

(3) Wird ein Spieler ausgeschlossen (ausgenommen Zeitausschlüsse), ist vom Schiedsrichter sowohl eine Meldung an den zuständigen Überwachungsausschuss als auch Anzeige an den STRUMA zu erstatten.

(4) Der Überwachungsausschuss trifft seine Entscheidungen nach den Satzungen und besonderen Bestimmungen des ÖFB, insbesondere nach den Meisterschaftsregeln und der ÖFB-Rechtspflegeordnung. Sperren, die vom Überwachungsausschuss ausgesprochen werden, haben nur Gültigkeit für das jeweilige Turnier, ein Rechtsmittel ist ausgeschlossen.

Zusätzlich ist vom Schiedsrichter Anzeige an den STRUMA zu erstatten, wo dann ein ordentliches Verfahren durchgeführt wird. Strafen die dann vom STRUMA ausgesprochen werden, haben für alle Pflichtspiele (Meisterschaft und Cup) Gültigkeit.

Sperren die vor Beginn dieses Bewerbes ausgesprochen wurden, gelten nicht für das Hallenmasters.

§ 2 Die Spielregeln

Regel I - Spielfeld

Das Spielfeld ist von einer Bande begrenzt.

In der Mitte des Spielfeldes befindet sich der Mittelpunkt für die Durchführung des Anstoßes.

Der Strafraum ist als Halbkreis mit 7 Meter Radius zu markieren. Alle Vergehen der verteidigenden Mannschaft innerhalb dieses Halbkreises (laut Regel 12) werden mit einem 7-Meter-Strafstoß geahndet, der von der Strafstoßmarke aus durchgeführt wird.

In Hallen mit fix vorhandenen Markierungen ist als Markierung des Strafraumes der Wurfkreis des Hallenhandball-Spielfeldes zugelassen, wenn der Abstand zwischen Torlinie und Wurfkreis-Markierung vor dem Tor sieben Meter beträgt.

Regel II - Zahl der Spieler

Jede Mannschaft besteht aus einem Tormann und **fünf** Feldspielern, außerdem können **vierzehn** Ersatzspieler nominiert werden.

Vor jedem Spiel ist ein SPIELBERICHT mit den Namen und den Dressennummern der Spieler auszufüllen. Dieser SPIELBERICHT ist zusammen mit den SPIELERCARDS vor Beginn des Spieles beim Schiedsrichter abzugeben. Es sind nur jene Spieler spielberechtigt, die am Spielbericht angeführt wurden.

Ein Spielertausch kann beliebig oft durchgeführt werden, **jedoch nur während einer Spielunterbrechung.**

Jeder beabsichtigte Wechsel ist dem Schiedsrichter vom Mannschaftsbetreuer anzuzeigen.

Ein Wechsel außerhalb einer Spielunterbrechung (fliegender Wechsel), ist verboten und wird mit einem indirekten Freistoß vom Mittelpunkt aus bestraft. Die Schiedsrichter haben bei derartigen Vergehen besonders die Vorteilsregel zu beachten.

Ein Wettspiel darf nur mit der vollen Anzahl von Spielern begonnen werden; sinkt die Gesamtspieleranzahl wegen Ausschlüssen, Verletzungen etc. unter drei, ist das Wettspiel abzubrechen.

Regel III - Ausrüstung der Spieler

Die Spieler dürfen nur Schuhe tragen, die für das Spielen in Sporthallen zugelassen sind (Turnschuhe mit transparenter Sohle).

Regel IV - Schiedsrichter

Das Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet.

Für die genaue Einhaltung der Zeitausschlüsse hat der Hallensprecher und der Zeitnehmer zu sorgen. Bei Verwendung von Torrichtern ist einer von diesen mit dieser Aufgabe zu betrauen.

Der Schiedsrichter hat dafür zu sorgen, dass der Spielertausch schnell durchgeführt wird.

Das Hineingrätschen (Rutschen) zum Gegner ist immer zu ahnden!!

Regel V - Dauer des Spieles

Für alle Gruppenspiele beträgt die **reine Spielzeit** zweimal sieben Minuten (**Netto-spielzeit**). Bei den Kreuz- und Finalspielen wird jeweils zweimal acht Minuten (**Netto-spielzeit**) gespielt.

Halbzeitpause wird keine durchgeführt. Nach der ersten Spielhälfte werden sofort die Seiten gewechselt und es wird gleich weitergespielt.

Regel VI - Ball in und aus dem Spiel

Jeder gegen die Bande gespielte Ball bleibt im Spiel und kann daher von jedem Spieler sogleich wieder gespielt werden.

Lediglich das zweimalige Spielen des Balles durch den ausführenden Spieler nach einem Eckstoß, Freistoß, Einwurf und Strafstoß ist verboten.

Regel VII - Wie ein Tor erzielt wird

Ein direkt mit der Hand erzielt Tor (Einwurf, Eckstoß, Auswurf) zählt nicht. Ansonst gelten die offiziellen Spielregeln für Fußball.

Regel VIII - Abseits

Die Abseitsregel ist zur Gänze aufgehoben.

Regel IX - Rückpass

Es gelten die offiziellen Spielregeln für Fußball. Zusätzlich wird auch ein Zuspiel über die Bande (mit dem Fuß oder den Füßen) im Sinne der "Rückpassregel" geahndet. Vergehen gegen diese Regel werden mit einem indirekten Freistoß geahndet. Der indirekte Freistoß wird an den Ecken des Strafraumes (Halbkreis) durchgeführt.

Regel X - Verbotenes Spiel und unsportliches Verhalten

Die Bewertung verbotenen Spieles und des unsportlichen Verhaltens erfolgt nach den offiziellen Spielregeln für Fußball. Infolge der größeren Gefährdung der Spieler sind strenge Maßstäbe anzulegen.

Vergehen wie Kritisieren, Foulspiel und unsportliches Verhalten usw. werden mit Zeitausschlüssen von **zwei Minuten** bestraft. Diese **Zweiminutenstrafe** erlischt, sobald die Mannschaft des ausgeschlossenen Spielers ein Tor erhält. Sind mehrere Spieler einer Mannschaft ausgeschlossen, so hebt ein Verlusttor nur **einen** Zeitausschluss auf.

Diese Bestimmung tritt nicht in Kraft, wenn gleichzeitig Spieler beider Mannschaften ausgeschlossen sind und durch die Aufhebung der Zeitstrafe diese Mannschaft mehr Spieler auf dem Spielfeld hätte, als jene Mannschaft, die ein Tor erzielte.

Sinkt die Gesamtspieleranzahl einer Mannschaft unter 3 (aus welchen Gründen auch immer), ist das Spiel abubrechen.

Ein Spieler darf während eines Spieles nur **einmal** auf Zeit ausgeschlossen werden. Bei einem weiteren Vergehen - das mit einer Zweiminutenstrafe bestraft werden müsste - ist der Spieler für die restliche Spielzeit auszuschließen (**Der Schiedsrichter zeigt zuerst die blaue Karte und danach gleich die rote Karte**). Der Spieler ist für das nächste Spiel des Hallenmasters **nicht** gesperrt.

Sollte der Tormann ausgeschlossen werden, **muss** er für die bestrafte Zeit das Spielfeld verlassen.

Bei einem Ausschluss mit einer roten Karte und/oder einer Anzeige, ist der Spieler für die verbleibende Spielzeit in diesem und auch im nächsten Spiel seiner Mannschaft bei Hallenmasters automatisch gesperrt.

Über die weitere Spielberechtigung für das Hallenmasters entscheidet der Überwachungsausschuss.

Dieser Ausschuss setzt sich aus dem Turnierleiter, je einem Vereinsvertreter, einem Schiedsrichtervertreter und einem BFV-Vorstandsmitglied zusammen.

Sperren die vom Überwachungsausschuss ausgesprochen werden, haben nur Gültigkeit für dieses Turnier, ein Rechtsmittel ist ausgeschlossen.

Zusätzlich ist auch noch über jeden Vorfall eine Meldung/Anzeige vom Schiedsrichter an den STRUMA zu erstatten, wo dann ein ordentliches Verfahren durchgeführt wird. Strafen die vom STRUMA ausgesprochen werden, gelten für alle Pflichtspiele (= Meisterschaft und Cup)!

Auf Dauer ausgeschlossene Spieler (rote Karte) können nach Ablauf von **drei Minuten** nach dem Ausschluss, durch einen Ersatzspieler ersetzt werden. Ein Verlusttor hebt diesen Ausschluss **nicht** auf.

Regel XI - Freistoß

Freistöße dürfen nur in Form des **indirekten Freistoßes** ausgeführt werden, wobei die Entfernung des Gegners bei der Ausführung des Freistoßes mindestens fünf Meter betragen muss.

Aus einem indirekten Freistoß kann ein gültiges Tor nur dann erzielt werden, wenn der Ball, ehe er die Torlinie zwischen den Torpfosten überschreitet, von einem weiteren Spieler gespielt wird. (Sollte aus einem abgefälschten DIREKT-SCHUSS ein Tor erzielt werden, ist der erzielte Treffer nicht gültig. Spielfortsetzung mit Abstoß für die gegnerische Mannschaft).

Das Festhalten oder Klammern der Spieler an der Bande mit beiden Händen ist nicht gestattet und ist mit einem indirekten Freistoß zu bestrafen.

Augenscheinliche Spielverzögerungen werden mit einem indirekten Freistoß bestraft.

Regel XII - Strafstoß

1.) Schüsse von der Strafstoßmarke während der regulären Spielzeit:

Der Strafstoß wird von der Strafstoßmarke durchgeführt (siehe Regel II). Mit Ausnahme des Tormannes, der sich auf der Torlinie aufzustellen hat, müssen sich alle Spieler, mit Ausnahme des Schützen, mindestens fünf Meter hinter der Strafstoßmarke aufhalten.

2.) Strafstossschüsse von der Mittelauflage zur Spielentscheidung:

Der Schiedsrichter bestimmt das Tor, auf das alle Torschüsse ausgeführt werden. Jede Mannschaft bestimmt 5 Spieler, die das Strafstossschießen von der Mittelauflage bis zur Entscheidung durchführen. Hierfür können alle Spieler herangezogen werden, die im Spielbericht für das betreffende Spiel eingetragen sind.

Nach Freigabe des Balles an der Mittelauflage muss sich der ausführende Spieler ohne stehenzubleiben und ohne den Ball mit der Bande zu spielen in Richtung Tormann bewegen und darf einen Torschuss durchführen. Der Tormann darf dem Strafstossschützen nur innerhalb des Strafraumes entgegengehen. Regelverstöße des Tormannes sind

mit Strafstoß (von der 7-Meter-Markierung) zu ahnden. Ein von der Bande, Torstange bzw. –latte oder dem Tormann ins Spielfeld zurückspringender bzw. abgewehrter Ball darf nicht mehr gespielt werden (kein Nachschuss).

Beide Mannschaften haben abwechselnd je 5 Torschüsse auszuführen. Wenn, bevor beide Mannschaften fünf Torschüsse ausgeführt haben, eine Mannschaft mehr Tore erzielt hat, als die andere auch mit fünf Schüssen noch erreichen könnte, ist die Ausführung der Torschüsse nicht fortzusetzen.

Wenn beide Mannschaften nach Ausführung von je 5 Torschüssen die gleiche Anzahl Tore oder kein Tor erzielt haben, ist jeweils ein Spieler pro Verein zu bestimmen und die Ausführung der Torschüsse ist in der gleichen Reihenfolge solange fortzusetzen bis eine Mannschaft bei gleicher Anzahl von Torschüssen ein Tor mehr als die andere erzielt hat.

Die Mannschaft, welche die größte Anzahl von Toren erzielt hat, ist Sieger des Spieles.

Jeder Torschuss ist von einem anderen Spieler auszuführen. Erst wenn alle teilnahmeberechtigten Spieler einen Torschuss ausgeführt haben, darf ein Spieler der gleichen Mannschaft einen zweiten Torschuss ausführen.

Alle dafür vorgesehenen Spieler - mit Ausnahme der beiden Torhüter und des Schützen - sollen sich, während die Torschüsse ausgeführt werden, in der entgegengesetzten Spielhälfte aufhalten.

Regel XIII - Seiteneinwurf und Eckstoß

Überschreitet der Ball zur Gänze die Bande, wird das Spiel mit einem Einwurf für die gegnerische Mannschaft an der Stelle fortgesetzt, wo der Ball aus dem Spiel kam.

Wird der Ball über die eigene Toroutline geschossen, wird das Spiel mit einem Einwurf von der Bandenecke fortgesetzt.

Wird der Ball an die Hallendecke gespielt, hat der Schiedsrichter das Spiel zu unterbrechen und es ist mit einem Einwurf fortzusetzen.

Regel XIV - Torabstoß

Nach einem Torout kann der Tormann den Torabstoß von einem beliebigen Punkt des Strafraumes ausführen. Der Ball kann durch Auswurf oder Ausschuss ins Spiel gebracht werden, dabei darf sich aber kein Feldspieler im Strafraum aufhalten.

Regel XV - Ersatzspieler und Betreuer

Die Bänke für Ersatzspieler und Betreuer stehen links und rechts der Mittellinie. Nach der Halbzeitpause wechseln die Spieler und Betreuer auf die Bank in ihrer Spielhälfte.

Neben den Kaderspielern dürfen sich nur 5 Personen - **mit gekennzeichneten Armbinden** - (Trainer, Vereinsvertreter und Masseur) je Verein, im Spielerareal aufhalten.

Regel XVI - Sonstige Bestimmungen

In allen unvorhergesehenen Fällen, entscheidet der Überwachungsausschuss als erste Instanz, in zweiter Instanz entscheiden die anwesenden BFV-Vorstandsmitglieder.

Wo nichts anderes angeführt ist, gelten sinngemäß die offiziellen Fußballregeln des ÖFB, die Hallenfußballregeln des ÖFB sowie die Durchführungsbestimmungen zur Meisterschaft des BFV.

§ 3 Durchführung der Wettspiele

(1) Das Hallenmasters des BFV wird am 13. Jänner 2018 in der Sporthalle in Oberwart ausgetragen.

(2) Spielmodus:

⇒ Es werden 2 Gruppen mit je 4 Vereinen gebildet

GRUPPE A

- 1.) A - (Titelverteidiger)
- 2.) B - (Zweitbester)
- 3.) C - (Fünftbester)
- 4.) D - (Sechstbester)

GRUPPE B

- 1.) E - (Punktebester)
- 2.) F - (Drittbesten)
- 3.) G - (Viertbester)
- 4.) H - (Siebentbester)

⇒ Pro Gruppe spielt jeder gegen jeden

⇒ Spieldauer:

Gruppenspiele 2 x 7 Minuten reine Spielzeit (Nettospielzeit)

Kreuz- und Finalspiele 2 x 8 Minuten (Netto)

⇒ Die Spiele der beiden Gruppen werden wie folgt durchgeführt:

1. Spiel	F	-	G
2. Spiel	B	-	C
3. Spiel	E	-	H
4. Spiel	A	-	D

5. Spiel	F	-	H
6. Spiel	B	-	D
7. Spiel	E	-	G
8. Spiel	A	-	C
9. Spiel	G	-	H
10. Spiel	C	-	D
11. Spiel	E	-	F
12. Spiel	A	-	B

⇒Die Wertung der Gruppenspiele wird gem. § 8 der Meisterschaftsregeln des ÖFB durchgeführt

⇒Die Reihung der Vereine (Tabelle) richtet sich nach:

- a) der Anzahl der Punkte
- b) bei gleicher Punkteanzahl entscheidet die höhere Tordifferenz
- c) bei gleicher Tordifferenz entscheidet die höhere Anzahl der erzielten Tore
- d) bei gleicher Anzahl der erzielten Tore entscheidet die höhere Anzahl der Siege
- e) bei gleicher Anzahl der Siege entscheidet das Resultat der betreffenden Vereine gegeneinander
- f) sollten bei zwei Vereinen in den oben angeführten Punkten von a) bis e) alle Ergebnisse gleich sein, entscheidet ein Strafstoßschießen von der Neunmetermarke, bei dem nur jene Spieler teilnehmen dürfen, die beim letzten Spieles ihres Vereines am Spielbericht angeführt sind
- g) sollten bei allen Vereinen in den oben angeführten Punkten von a) bis e) alle Ergebnisse gleich sein, entscheidet das Los über die Platzierung

⇒Nach Abschluss der Gruppenspiele, spielen der Erstplatzierte Verein der Gruppe A gegen den Zweitplatzierten Verein der Gruppe B. Danach spielen der Erstplatzierte Verein der Gruppe B gegen den Zweitplatzierten Verein der Gruppe A um den Einzug ins Finale. Die Gewinner dieser Kreuzspiele spielen dann um den Sieger des BFV Hallenmasters.

⇒Nach Abschluss der Kreuzspiele findet zwischen den beiden Verlierer ein Strafstoßschießen (lt. Regel XII; 2.) um den 3. und 4. Platz statt

⇒Die Spiele um den 5. - 8. Platz werden nicht ausgetragen.

⇒Im Anschluss an das Strafstoßschießen findet das große Finale um den Burgenländischen Hallenmaster 2017/18 statt.

Sollten die Kreuz- und das Finalspiel nach Ende der regulären Spielzeit unentschieden stehen, wird das Spiel ohne Seitenwechsel maximal **vier** Minuten (Nettospielzeit) fortgesetzt. Das Spiel endet sobald ein Tor erzielt wird (Golden Goal).).

Spielberechtigt in dieser Verlängerung sind alle Spieler, die am Spielbericht für dieses Spiel nominiert wurden.

Numerische Schwächungen aufgrund von Disziplinarstrafen (Ausschlüsse, Zeitstrafen) gelten mit Ablauf der regulären Spielzeit nicht als verbüßt und werden in die Verlängerung übernommen.

Beide Mannschaften beginnen die Spielverlängerung mit gegen über dem Ende der regulären Spielzeit um jeweils einen Spieler reduzierter Spieleranzahl (= 5 Spieler). Die Verlängerung beginnt mit einer neuerlichen Platzwahl. Nach jeder Spielminute der Verlängerung wird das Spiel mit einem Signalton kurz unterbrochen und ein weiterer Spieler jeder Mannschaft muss unverzüglich vom Feld.

Die Spielfortsetzung erfolgt jeweils durch einen Schiedsrichterball vom Mittelkreis. Bei einer offensichtlichen Verletzung eines Spielers während der Verlängerung, kann – **jedoch nur während einer Spielunterbrechung** – der verletzte Spieler ausgetauscht werden.

Der eingetauschte Spieler muss jedoch nach dem Ende der laufenden Spielminute das Spielfeld wieder verlassen.

Falls durch Ausschlüsse in der Spielverlängerung eine Mannschaft keinen Spieler mehr am Feld haben sollte, wird das Spiel abgebrochen. Sieger ist die noch am Spielfeld vertretene Mannschaft.

Sollte nach fünf Minuten kein Tor erzielt worden sein, entscheidet ein Penaltyschießen. Zum Penaltyschießen dürfen fünf berechnigte (= nicht mit roter Karte des Feldes verwiesene) Spieler einer Mannschaft abwechselnd antreten. Steht nach jeweils fünf Schützen kein Sieger fest, muss abwechselnd je ein Spieler antreten, bis ein Sieger mit einem Tor Unterschied feststeht. Der Schiedsrichter bestimmt mittels Los, welche Mannschaft mit dem Penaltyschießen beginnt!

Eisenstadt, 15. November 2017

Durchführungsbestimmungen 2018