



Turnierordnung:

Herren-Hallenturnier

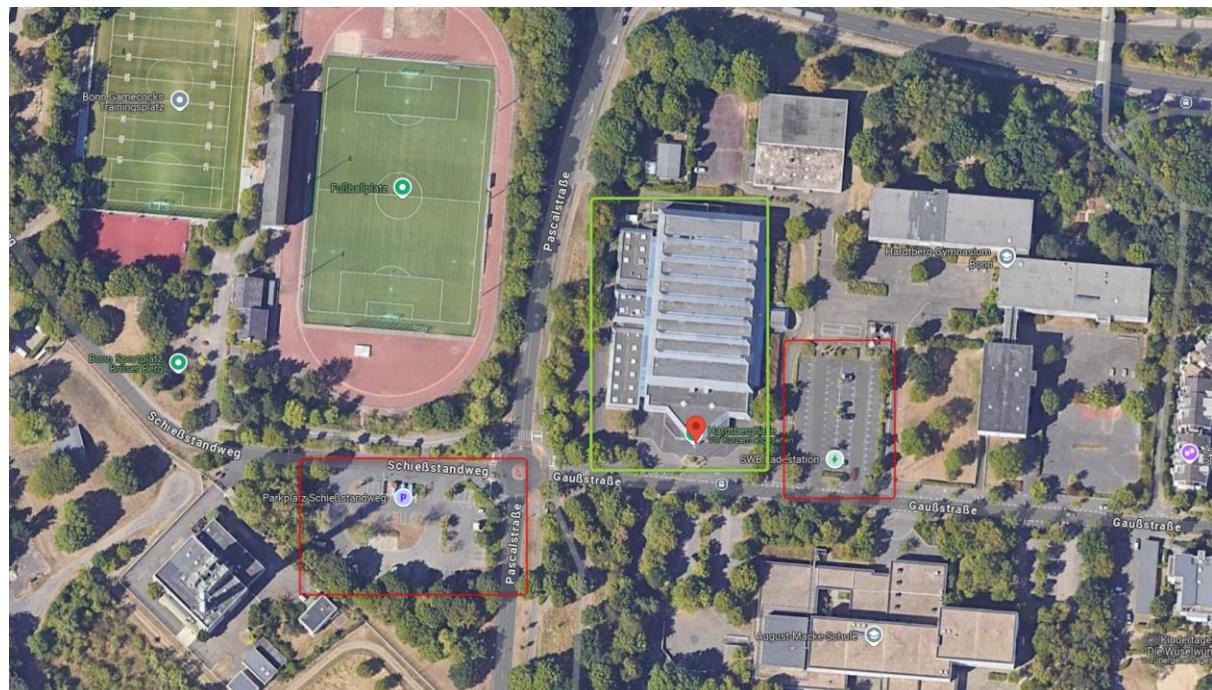
Sonntag, 18.01.2026

in der Bonn-Hardtberghalle

Leitung und Durchführung obliegt der Turn- und Sportgemeinschaft Bonn e.V.

1. Austragungsort

Das Turnier findet in der Hardtberghalle Gaußstraße 1, 53125 Bonn



Grün: Turnhalle

Rot: Parkplätze

2. Spielberechtigung

- a) Spielberechtigt sind Spieler(-innen), die zum Zeitpunkt des Turniers über eine gültige Spielberechtigung verfügen.
- b) In einer Mannschaft dürfen nur Spieler(-innen) eines Vereins/einer Spielgemeinschaft spielen. Sie müssen für diesen Verein/diese Spielgemeinschaft spielberechtigt sein.

3. Anzahl Spieler / Spielerwechsel

Anzahl Spieler / Spielerwechsel gespielt wird mit 4 Feldspielerinnen plus Torwart. Eine Mannschaft hat maximal 10 Spieler. Es können beliebig viele Auswechselspieler eingesetzt werden. Sie dürfen während des gesamten Spiels beliebig ein- und ausgewechselt werden. „Fliegender Wechsel“ und „Wieder-Einwechseln“ sind erlaubt.

4. Rote Karte

Eine des Feldes verwiesener Spieler („Rote Karte“) darf bei den restlichen Spielen nicht mehr eingesetzt werden.

5. Spielzeit

Jedes Spiel dauert insgesamt 10 Minuten. In den Finalphasen wird die Spielzeit auf 12 Minuten erhöht.

6. Anstoß

Beim Startschuss müssen beide Teams bis zum Ende eines Countdowns auf der eigenen Torauslinie verharren, um dann den Ball im Mittelfeld zu erobern.

7. Unentschieden

Steht es am Ende des Spiels unentschieden, entscheidet das Shootout über den Sieger. Es treten 3 Schützen pro Team an. Ab dem dritten Schützen, tritt je ein weiterer Spieler der Mannschaft an, bis endgültig ein Sieger feststeht.

8. Spielmodus

Die Turnierphase besteht aus zwölf Mannschaften. Die Mannschaften sind in 2 Gruppen unterteilt. Jede Gruppe beinhaltet 6 Mannschaften. Am Ende der Gruppenphase qualifizieren sich die ersten vier Teams für die Playoffs.

9. Ausrüstung / Spielbekleidung

Bestimmungen wie bei anderen Fußballspielen. Die Spieler dürfen nur mit Hallenschuhen mit hellen Sohlen spielen. Die Schuhe müssen so beschaffen sein, dass keine Verletzungen der Mitspieler entstehen und sie dürfen keine Stollen oder Absätze haben. Das Spielen ohne Schuhe ist nicht gestattet. Bei gleichfarbigen Trikots trägt die in der Spielpaarung erstgenannte Mannschaft Leibchen.

10. Regelwerk

Fußballspiele in der Halle werden, soweit diese Vorschriften keine Abweichungen vorsehen, nach den Fußball-Regeln und Durchführungsbestimmungen sowie den Satzungen und Ordnungen des DFB und der Mitgliedsverbände ausgetragen.

a) Decke / Spielhöhe

Der Veranstalter bestimmt unter Berücksichtigung der Hallenmaße, bis zu welcher Höhe der Ball gespielt werden darf. Verstöße werden mit einem indirekten Freistoß von der Stelle aus bestraft, die unterhalb des Punktes liegt, wo die zulässige Höhe überschritten bzw. die Decke oder herabhängende Gegenstände berührt werden.

Springt der Ball von der Decke ins Tor, erfolgt Spielfortsetzung mit Ab-/ Eckstoß.

b) Abseitsregel

Die Abseitsregel ist aufgehoben.

c) Tor aus eigener Hälfte

Aus der eigenen Spielhälfte kann ein Tor direkt erzielt werden. Dies gilt nicht für den Torwart, wenn dieser den Ball nach einem Toraus wieder ins Spiel bringt. Beim Anstoß und bei Spielfortsetzungen müssen alle gegnerischen Spieler mindestens 3 m vom Ball entfernt sein

d) Torwart

Der Torwart darf den Torraum nicht verlassen, es sei denn zur Abwehr eines Balles

e) Der Ball

Gespielt wird mit einem Futsal-Ball

f) Freistöße

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.

g) Strafstöße

Bei der Ausführung des Strafstößes müssen sich die Spieler außerhalb des Strafbzw. Torraums und innerhalb des Spielfeldes befinden sowie mindestens 3 m vom Strafstoßpunkt entfernt sein, bis der Ball im Spiel ist.

h) Einwürfe

Auf einer Seite der Halle wird mit Bande gespielt (bis zur Stoffverkleidung, ca. 2,5 m). Auf der anderen Seite werden die Einwürfe ersetzt durch Einrollen des Balles ins Spielfeld.

i) Torabstöße

Hat der Ball die Torlinie oder Torbande überschritten, nachdem er zuletzt von einem Angreifer berührt worden war, darf ihn nur der Torwart durch Werfen, Rollen oder durch Abstoß wieder ins Spiel bringen. Er ist erst wieder im Spiel, wenn er den Strafbzw. Torraum verlassen hat. Kein gegnerischer Spieler darf sich im Straf- bzw.

Torraum aufhalten, bevor der Ball im Spiel ist. Entgegen den klassischen Hallenregeln darf der Abwurf oder Abstoß über die eigene Spielhälfte hinaus erfolgen.

j) Eckstöße

Überschreitet der Ball die Torlinie oder Torbande – mit Ausnahme des Teiles zwischen den Torpfosten und unter der Querlatte – nachdem er zuletzt von einem

Spieler der verteidigenden Mannschaft (einschließlich des Torwarts) berührt oder gespielt wurde, so ist von einem Spieler der angreifenden Mannschaft ein Eckstoß auszuführen. Ein Tor kann aus einem Eckstoß direkt erzielt werden.

k) Entscheidungen der Turnierleitung und der Schiedsrichter

Die Entscheidungen des Schiedsrichters und der Turnierleitung sind nicht anfechtbar

11. Die Fußballspiele werden unter Beachtung der SpO und RuVo/WDFV durchgeführt

12. Der Veranstalter übernimmt keine Haftung für verlorene Gegenstände

13. Ergänzendes Regelwerk

Vor jedem Spiel wählt jeder Trainer eine "Geheimwaffen"-Karte aus, die einmal pro Spiel verwendet werden kann. Es gibt sechs verschiedene "Geheimwaffen"-Karten mit verschiedenen Vorteilen, darunter Doppeltor, Shootout, Sanktion, Elfmeter, Diebstahl und Joker.

Hier die Übersicht der Geheimwaffen und eine kurze Erklärung:



Strafstoß-Karte: Mit dieser Karte kann einmal beliebig innerhalb des Spiels ein Strafstoß durchgeführt werden. Die Karte kann zu jedem Zeitpunkt während des Spiels aktiviert werden.



Shootout-Karte: Mit dieser Karte darf die Mannschaft ein 1-gegen-1 gegen den Torwart ausführen. Dabei muss der Spieler den Ball an der Mittellinie aufstellen und innerhalb von 5 Sekunden nach dem Pfiff des Schiedsrichters auf das Tor schießen. Die Karte kann nur nach dem Abpfiff aktiviert werden.



Diebstahl-Karte: Mit dieser Karte darf die Mannschaft die geheime Waffe der gegnerischen Mannschaft stehlen und bei Bedarf anwenden. Die Karte muss während der Spielzeit aktiviert werden.



Doppeltor-Karte: Das Aktivieren der Karte führt dazu, dass die Mannschaft, die die Karte ausspielt, für zwei Minuten doppeltzählende Tore erzielt. Die Karte muss während des Spiels aktiviert werden.



Zeitstrafe-Karte: Mit dieser Karte kann die Mannschaft einen gegnerischen Spieler für zwei Minuten vom Platz schicken. Die Karte muss während der Spielzeit aktiviert werden.



Joker-Karte: Mit dieser Karte kann sich das Team eine Aktion aussuchen. Die Karte muss während der Spielzeit aktiviert werden.