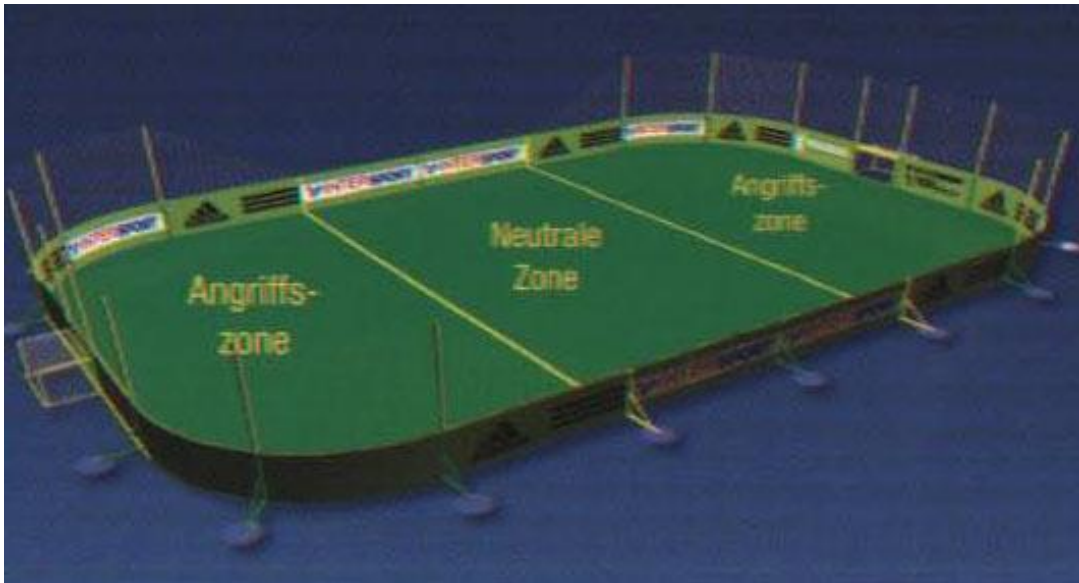


Regeln Speed-Soccer-Turnier Schul(aufsichts)ämter und Regionsfinale 2006:

- Gespielt wird mit 3 Feldspielern ohne Torwart, maximal 2 Auswechselspieler. Gewechselt wird fliegend durch die im Court befindliche Tür. (Auf Schulamtsebene von einer Bank an der Seite auf Mittellinienhöhe)
- Das Spielfeld ist in 3 Zonen aufgeteilt: je eine Angriffszone vor den Toren und eine neutrale Zone in der Mitte des Spielfelds (Schulamtsebene: die Zonen wenn nötig durch Klebestreifen oder seitl. aufgestellte Hütchen / Markierungen anzeigen)



- Tore zählen erst ab der Linie zwischen neutraler und Angriffszone. Damit soll ein „Bolzen“ im Court verhindert werden. (Auf Schulamtsebene je nach Gestaltung/Form der Tore festlegen, wann ein Tor gewertet wird – beim Finale ist dies durch die Tore mit Netz vorgegeben)
- Wird ein Tor mit der Hand verhindert, gibt es einen Penalty von der weiter vom Tor entfernten Linie auf das leere Tor. Wird das Tor verfehlt, läuft das Spiel sofort weiter.
- Penalty gibt es auch bei grobem Foulspiel. Grundsätzlich ist das Grätschen – auch wenn der Ball gespielt wird – unerwünscht und wird in der Regel mit Freistoß geahndet.
- Nach einem Tor wird sofort mit Ballbesitz für die Mannschaft, die das Tor kassiert hat, weitergespielt. Die Mannschaft, die das Tor erzielt hat, kehrt in die neutrale Zone zurück, um einen neuen Spielaufbau zu ermöglichen.
- Alle Freistöße sind indirekt.
- Verlässt der Ball den Court, wird dieser von den Zuschauern an dieser Stelle wieder in den Court zurückgeworfen. Es wird dann einfach weitergespielt (ohne Einrollen)

Diese Regeln sollten soweit möglich auch für die Schulmeisterschaft angewendet werden, wobei das Wechseln klassisch über die Auswechselbank erfolgen soll. Tore sollten in der Halle jedoch erst ab der Mittellinie erzielt werden. Ansonsten wird nach Hallenregeln des Fußballverbandes gespielt.