



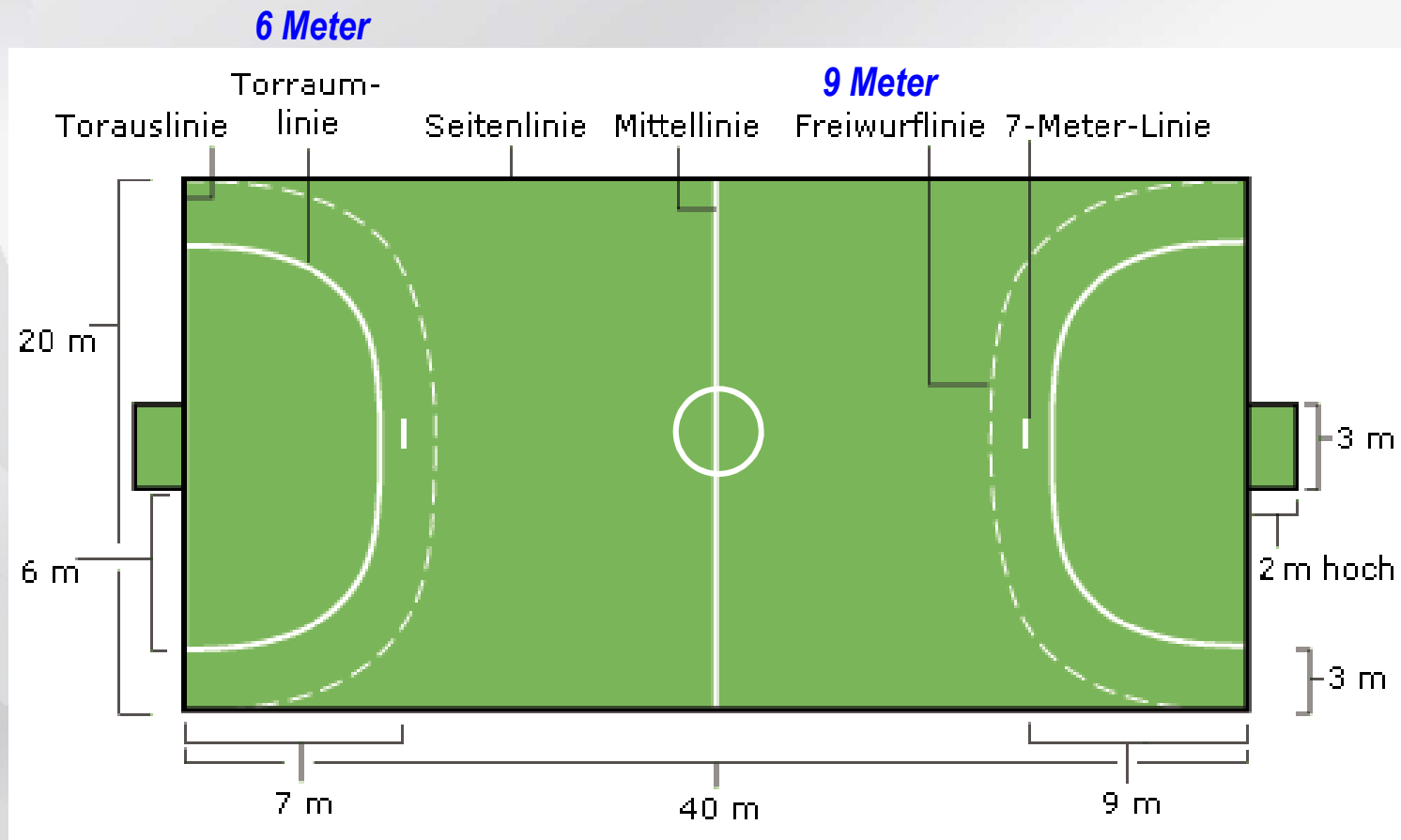
Die Hallenfußballregeln „2015/2016“





„Die Hallenfußballregeln“

Das Spielfeld:





„Die Hallenfußballregeln“

Sporthalle und Spielfeld:

- Das Spielen mit einer **Seiten-** und **Torbände** (Rundumbande) ist zugelassen.
- Diese muss mindestens **1 Meter** hoch und fest verankert sein.
- Mit einer **Torbände** allein oder einer **Seitenbände** nur auf einer Seite kann **nicht** gespielt werden.
- Das **Abstützen** oder **Festhalten** an der Seitenbände, um sich damit einen Vorteil zu erzielen, wird unterbunden (ind. Freistoß)



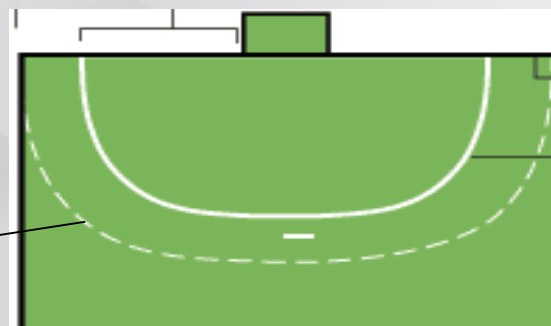


„Die Hallenfußballregeln“

Die Tore:

2 Größen

- Bei 2 x 3 Meter-Toren (**Handballtoren**) wird der Strafstoß **immer** von der **6-Meter-Marke** ausgeführt.
- Bei 2 x 5 Meter-Toren aus **9 Meter (gestrichelte Freiwurflinie)** ausgeführt.



6 Meter Marke

9 Meter Marke





„Die Hallenfußballregeln“

Der Ball:

- Die Spielbälle müssen **sprungreduziert** sein (**Futsalbälle**).



- Stellt der ausrichtende Verein diese nicht zur Verfügung, hat der SR dies in den Spielbericht einzutragen.
- Auf keinen Fall darf aufgrund des Fehlens des Futsalballes ein Turnier nicht ausgetragen werden.





„Die Hallenfußballregeln“

Die Ausrüstung:

Bitte Beachten !

- Die Hallenschuhe dürfen keine Stollen oder Spikes haben.
- Das Tragen von Schienbeinschonern ist **Pflicht**.
- Jegliches Tragen von Schmuck muss **untersagt** werden.
- Die spielenden Mannschaften einschließlich Torwarte müssen sich deutlich unterscheiden.





„Die Hallenfußballregeln“

Anzahl der Spieler (1):

- Eine Mannschaft darf aus höchstens **15 Spielern** bestehen, von denen **mindestens 4**, höchstens **6 gleichzeitig** auf dem Spielfeld sein dürfen (Je nach Turnierordnung)
- Eine Mannschaft muss mindestens **einen TW** und **zwei Feldspieler** auf dem Spielfeld haben.
- Wird durch Feldverweis auf Zeit oder Dauer die Zahl der Spieler einer Mannschaft auf **weniger als zwei Feldspieler** verringert, so muss das Spiel **abgebrochen** werden.
- In Spielfeldnähe/Innenraum haben sich nur Turnierteilnehmer aufzuhalten, deren Mannschaften am unmittelbar laufenden Spiel teilnehmen.





„Die Hallenfußballregeln“

Anzahl der Spieler (2):

- **Wechselfehler:** Spieler, der das Spielfeld zu früh oder außerhalb des Wechselbereiches betreten hat erhält eine Verwarnung.
Spielfortsetzung: Indirekter Freistoß wo der Ball bei der Spielunterbrechung.
- Das Auswechseln von Spielern **(auch im laufenden Spiel möglich)** darf nur von einem Punkt erfolgen.





„Die Hallenfußballregeln“

Der Torwart:

- Der TW darf über das gesamte Spielfeld ins Spiel eingreifen.
- Bei einem Abstoß / Abwurf bzw. jeglichem Abspiel eines TW, darf der Ball auch über die Mittellinie geworfen oder gespielt werden.
- Aus einem **Abstoß** kann **nicht direkt** ein Tor erzielt werden.





„Die Hallenfußballregeln“

Abstoß durch den Torwart:

- Bei einem **Abstoß** wird der Ball nur noch durch **Werfen** oder **Rollen** vom Torwart ins Spiel gebracht.
- Der **Abstoß** vom Boden ist also **nicht** mehr möglich.
- Der **Abstoß** kann auch **nicht** von einem Feldspieler übernommen.





„Die Hallenfußballregeln“



4-Sekunden-Regel (1):

- Das Spiel muss nach einer Spielunterbrechung innerhalb von **4 Sekunden** fortgesetzt werden. Voraussetzung ist natürlich, dass die ausführende Mannschaft in der Lage ist, das Spiel auch wirklich fortzusetzen.
- Sollte der Ball im Zuschauerbereich **„verschwunden“** oder eine Verletzungsunterbrechungen erforderlich sein, ist die Spielfortsetzung natürlich erst später möglich.
- Sobald die ausführende Mannschaft **spielbereit** ist, werden die **4 Sekunden** vom SR mit der erhobenen Faust angezählt, wobei er bei 0 beginnt.





„Die Hallenfußballregeln“

4-Sekunden-Regel (2):



- Erfolgt die Spielfortsetzung (Ausnahmen Strafstoß und Anstoß) nicht innerhalb der **4 Sekunden** wird das Spiel wie folgt fortgesetzt:
 - Bei Eckstoß mit Torabwurf
 - Beim Einkick, mit Einkick für den Gegner
 - Bei Freistoß, mit Freistoß für den Gegner
 - Abstoß, mit Freistoß für den Gegner auf der Torraumlinie

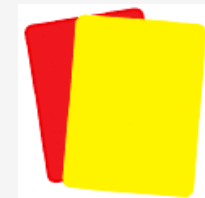




„Die Hallenfußballregeln“

Persönlichen Strafen (1):

- Verwarnung, Zeitstrafe, Feldverweis.
- Die gelb/rote Karte finden in der Halle **keine** Anwendung.
- Die Zeitstrafe beträgt **2 Minuten**. Erzielt die gegnerische Mannschaft in dieser Zeit ein Tor oder sind die 2 Minuten abgelaufen, kann sich die Mannschaft – auch durch den auf Zeit hinaus gestellten Spieler – ergänzen.
- Bei mehreren Zeitstrafen zur gleichen Zeit, gilt die Ergänzung **nur für einen Spieler**, und zwar für den, der die **erste Zeitstrafe** erhalten hat.





„Die Hallenfußballregeln“

Persönlichen Strafen (2):

- **Feldverweis auf Dauer:**
Die Mannschaft kann sich jedoch ergänzen, sobald die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt hat, spätestens nach **2 Minuten**.
- Bei mehreren Feldverweisen zur gleichen Zeit, gilt die Ergänzung **nur für** einen Spieler.





„Die Hallenfußballregeln“

Vervollständigung nur bei Unterzahl:

NEU

- Zusätzlich ist jetzt zu beachten, dass bei einer laufenden Zeitstrafe bzw. bei Unterzahl durch Feldverweis nach einer Torerzielung der gegnerischen Mannschaft, erst dann eine Vervollständigung möglich ist, wenn diese auch tatsächlich in Unterzahl spielt.
- Damit ist gemeint, sollten **beide** Mannschaften durch einen Feldverweis oder durch eine Zeitstrafe jeweils z. B. um einen Spieler reduziert sein, sie also mit jeweils mit 4 Feldspielern spielen, sich nach einer Torerzielung erst dann vervollständigen dürfen, wenn die andere Mannschaft wieder mit 5 Spielern, also nicht in Unterzahl, spielt.





„Die Hallenfußballregeln“

Überzahlspiel mit Feldverweis:



- Sollte es bei einem Überzahlspiel auch noch zu einem Feldverweis kommen, z. B. beim Vereiteln einer Tormöglichkeit durch den Spieler, der auf das Feld lief, muss es neben der persönlichen Strafe auch zu einer **Reduzierung der Anzahl der Spieler** kommen.
- Das wäre dann der Fall, wenn z. B. der sechste Spieler auf das Spielfeld läuft, ein Tor verhindert, Rot sieht. Wenn er nun das Spielfeld verlässt, würde die Mannschaft ja eigentlich mit 5 Spielern weiterspielen.
- Der Spielführer benennt einen Spieler, der das Feld verlässt, so dass diese in Unterzahl weiterspielen. Natürlich dürfte dieser benannte Spieler wieder eingewechselt werden, wenn dafür ein anderer Spieler das Feld verlässt. Die Mannschaft muss aber für 2 Minuten in Unterzahl weiter spielen.





„Die Hallenfußballregeln“

Spielregeln (1):

- Die Abseitsregel ist aufgehoben.
- Bei Seitenaus wird der Ball **eingekickt**.
Keine direkte Torerzielung möglich!
- Der Ball wird durch **Werfen, Rollen** bei Toraus durch den TW ins Spiel gebracht.
- Toraus verursacht durch die verteidigende Mannschaft einschließlich Torwart = **Eckstoß**
Aus einem Eckstoß kann **direkt** ein Tor erzielt werden.





„Die Hallenfußballregeln“

Einkicken statt Einrollen:

- Bei Seitenaus wird der Ball durch **Einkicken** mit dem Fuß wieder ins Spiel gebracht. (Keine direkte Torerzielung möglich.)
- Der Ball muss **ruhig** am Boden liegen, an der Stelle an der er das Spielfeld verlassen hat, oder **höchstens 25 cm außerhalb** des Spielfeldes liegend, von dieser Stelle, entfernt.
- Die Spieler der gegnerischen Mannschaft müssen mindestens **5 m** vom Einkickenden **entfernt** sein.
- **Verstößt** die einkickende Mannschaft gegen die **Ausführungsbestimmungen**, ist der Einkick durch einen Spieler der **gegnerischen Mannschaft** zu **wiederholen**.





„Die Hallenfußballregeln“

Spielregeln (2):

- Ein Tor kann aus **jeder** beliebigen Entfernung erzielt werden.
- Alle Freistöße **sind** indirekt.
- Aus einem Anstoß **kann** direkt ein Tor erzielt werden
Achtung: „Fair-Play-Anstoß“
- Nach einem Abstoß/Abwurf ist der Ball **erst** nach verlassen des Torraumes im Spiel.





„Die Hallenfußballregeln“

Mindestabstand:



- Bei der Ausführung von **Straf-, Frei- und Eckstößen** sowie beim **Einkicken** von der Seitenlinie müssen die Spieler der gegnerischen Mannschaft **mind. 5 m vom Ball** entfernt sein.
- Beim Strafstoß müssen zusätzlich zum **5 m Abstand** (Gegenspieler) alle Spieler **außerhalb** des Strafraums und **hinter** dem Ball stehen.
- Beim Anstoß müssen die Spieler der gegnerischen Mannschaften **mind. 3 m vom Ball** entfernt sein.
- **Ausnahme: SR-Ball**



ZURÜCK

SCHIEDSRICHTER



„Die Hallenfußballregeln“

Spielregeln (3):

- Freistöße innerhalb des Strafraumes für den Gegner werden auf die Strafraumlinie zurückgelegt.
- Wenn der Ball die Decke / Gegenstand berührt – **Einkick** von der Seitenlinie.
- Die Rückpassregel findet Anwendung (**indirekter Freistoß auf der Strafraumlinie**).
- Die Rückpassregel ist für die E/F-Junioren, wie auf dem Feld, aufgehoben.





„Die Hallenfußballregeln“

Deckenberührung:

- Sobald der Ball die Hallendecke berührt, ist das Spiel zu unterbrechen und es erfolgt ein **Einkick** von der Seitenlinie.
- Der Einkick folgt auf der **Höhe** der Deckenberührung.
- Es gibt aber auch einen **Einkick**, wenn der Ball andere Gegenstände wie Körbe, etc. berührt!



„Die Hallenfußballregeln“

Wirkung des Schusses beim Tor:

- Ertönt bei einem Schuss auf das Tor die Sirene, muss der SR nun die **Wirkung des Schusses** abwarten.
- D. h., landet z. B. der Schuss im Tor, obwohl zwischenzeitlich die Schlusssirene ertönt, ist das **Tor anzuerkennen**.
- **Bisher** haben wir auf "kein Tor" entschieden, jetzt ist es ein gültiger Treffer.
- Der SR beendet jedes Spiel mit einem **Pfiff**.

NEU





„Die Hallenfußballregeln“



„Grätschen verboten“ (1):

- Der gegnerischen Mannschaft wird nun ein Freistoß zugesprochen, wenn ein Spieler versucht, durch Hineingleiten von der Seite, oder von hinten den Ball zu spielen, wenn ein Gegner ihn spielt oder versucht zu spielen (Hineingrätschen, Sliding, Tackling).
- Wenn die Grätsche von vorne kommt und sie ebenfalls gefährlich ist, muss sie auch geahndet werden.
- Wichtig ist, dass es sich hierbei um ein Zweikampf handelt. Sollte die Grätsche dazu dienen, den Ball in seiner Flugbahn aufzuhalten, ist dies wiederum erlaubt.





„Die Hallenfußballregeln“

„Grätschen verboten“ (2):



- Dies gilt nicht für den Torwart in seinem Strafraum, sofern die Aktion **nicht** fahrlässig, rücksichtslos oder übermäßig hart erfolgt.



Dazu einige erklärende Beispiele:

- a) Spielt der TW eindeutig den Ball und der Ballführende fällt über das Bein des TW, wird das Spiel nicht unterbrochen.
 - b) Trifft der TW zuerst den Ballführenden und dann den Ball, wird das Spiel unterbrochen und ein Strafstoß verhängt.
- Wird die Torwartaktion als **fahrlässig** beurteilt, wird **keine** Disziplinarstrafe verhängt.
 - Wird die Torwartaktion als **rücksichtslos** beurteilt, erhält der TW die **gelbe Karte**.
 - Wird die Torwartaktion mit **unverhältnismäßigem Körpereinsatz** ausgeführt, erhält der TW die **rote Karte**.



„Die Hallenfußballregeln“

„Grätschen verboten“ (3):



- In der Praxis ist dies dann so auszulegen, dass hiernach bereits ein Foul vorliegt, sobald der Gegner, auch wenn der Ball klar das Spielobjekt ist, vor, während oder nach dem Tackling (Grätsche) **spielt**, berührt bzw. zu Fall gebracht wird (verbotenes Spiel).
- Für den Tatbestand des Hineingrätschens **außerhalb** des Strafraumes wird das Spiel unterbrochen und der gegnerischen Mannschaft ein indirekter Freistoß zugesprochen (alle Freistöße in der Halle sind indirekt!).
- Für den Tatbestand des Hineingrätschens **innerhalb** des Strafraumes wird das Spiel unterbrochen und der gegnerischen Mannschaft ein Strafstoß zugesprochen.





„Die Hallenfußballregeln“

„Grätschen verboten“ (4):



- Die disziplinarische Würdigung des Vergehens ist abhängig von der Schwere des Vergehens (Ermahnung - Verwarnung - Zeitstrafe - Feldverweis auf Dauer).
- Dies gilt nicht für den Torwart in seinem Strafraum, sofern die Aktion **nicht** fahrlässig, rücksichtslos oder übermäßig hart erfolgt.





„Die Hallenfußballregeln“

Strafstoßentscheidungsschießen:

- Jeder Mannschaft bestimmt **3** Schützen.
- Alle Spieler welche auf dem Spielbericht für das betreffende Spiel eingetragen sind **können** teilnehmen
(Ausnahme: Feldverweis, Zeitstrafe).
- Eine Mannschaft, die zum Entscheidungsschiessen **keine** 3 Spieler stellen kann, ist ausgeschieden.
- Eine Reduzierung während des Entscheidungsschießen entfällt.





„Die Hallenfußballregeln“

Strafstoßentscheidungsschießen:

- Beide Mannschaften haben **abwechselnd** je **drei Torschüsse** auszuführen. Die Mannschaft, die die Wahl gewonnen hat, führt den ersten Torschuss aus. Nachschießen, gleichgültig, ob der Ball vom Torhüter abgewehrt wird oder vom Torpfosten bzw. der Querlatte zurückprallt, ist nicht erlaubt.
- Wenn beide Mannschaften nach Ausführung von je drei Torschüssen die **gleiche Anzahl** von Toren erzielt haben, werden die Torschüsse in der **gleichen Reihenfolge** fortgesetzt, bis eine Mannschaft bei gleicher Anzahl von Torschüssen ein **Tor mehr erzielt** hat. **(K.-o. System)**
- Ein Spieler darf erst ein **zweites Mal** antreten, wenn alle teilnahmeberechtigten Spieler (alle Spieler, die für das betreffende Spiel im Spielbericht eingetragen sind und spielberechtigt sind) bereits einen Strafstoß ausgeführt haben.





„Die Hallenfußballregeln“

Besonderheiten (1):

1. Über **Streitigkeiten**, die sich aus Vorkommnissen während eines Turniers oder über die Auslegung der Turnierbestimmungen ergeben, entscheidet ein vom Veranstalter vor Beginn des Turniers zu bildendes **Schiedsgericht**, dem mindestens 3 Personen angehören müssen. Die Entscheidung des Schiedsgerichtes ist unanfechtbar. Dies gilt auch für die Wertung der Spiele.
2. Einsprüche gegen SR-Entscheidungen bzw. Spielwertungen sind unmittelbar nach Beendigung des Spieles schriftlich der Turnierleitung vorzulegen. Die Entscheidung des Schiedsgerichts ist **unanfechtbar**.





„Die Hallenfußballregeln“

Besonderheiten (2):

3. Der **Anstoß** erfolgt als „**Fair-Play-Anstoß**“
Hierbei wird der Ball von der ballführenden Mannschaft vom Anstoßpunkt **kontrolliert** zum Gegner gespielt. Dieser spielt den Ball **kontrolliert zurück**.
4. Es können bis zu **15 Spieler** in den Spielbericht eingetragen werden
5. Anstoß hat die im Turnierplan zuerst genannte Mannschaft und spielt aus Sicht der Turnierleitung von links nach rechts.
6. Der SR muss dem Zeitnehmer durch Handzeichen anzeigen, wann bei einer Unterbrechung die Uhr angehalten werden soll. (Time-out !) **Es gibt einen eingesetzten Zeitnehmer !**





„Die Hallenfußballregeln“

Besonderheiten (3):

7. Die Nummerierung der Spieler ist für das gesamte Turnier beizubehalten.

8. **Effektive Spielzeit** in der letzten Spielminute.



9. Ein Spieler, der – ohne am laufenden Spiel beteiligt zu sein – während des Turniers sich eines Vergehens schuldig macht, das während des Spiels zu einem Feldverweis geführt hätte, ist von der weiteren Turnierteilnahme ausgeschlossen. Er gilt als des Feldes verwiesen.

10. Es kann mit **Rundumbande** gespielt werden, jedoch muss diese Bande mindestens 1m hoch und fest verankert sein.





„Die Hallenfußballregeln“

Effektive Spielzeit:

- In der **letzten** Spielminute **jeder** Halbzeit ist der Zeitnehmer verpflichtet, bei jeder Spielunterbrechung die Uhr anzuhalten.
- In der letzten Spielminute gibt es also jetzt die **effektive Spielzeit**.
- **Außerhalb der jeweils letzten Minute** hat der Zeitnehmer die Uhr während einer Unterbrechung nur auf Zeichen des Schiedsrichters anzuhalten (Time Out).





„Die Hallenfußballregeln“

Noch Fragen?





„Die Hallenfußballregeln“

*Vielen Dank für die
Aufmerksamkeit!*

