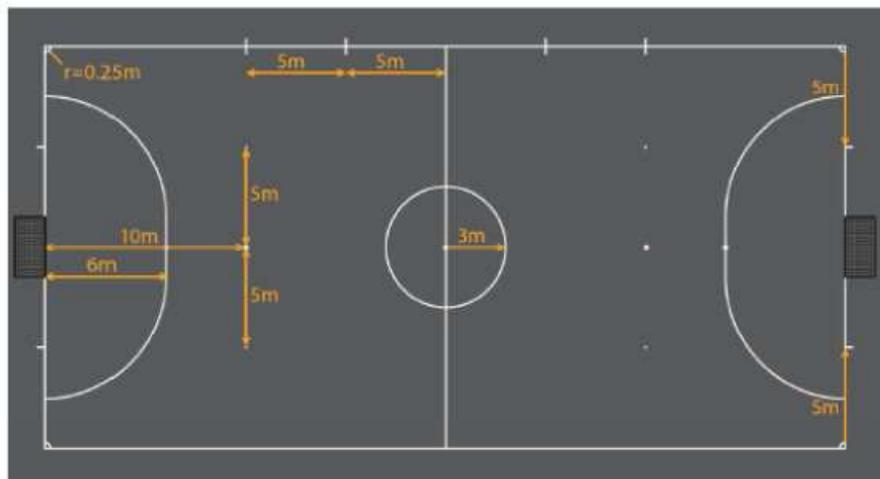




## Hallenfußball nach internationalen Regeln

Der Bayerische Fußball-Verband hat in den vergangenen Jahren den bisher parallel laufenden Spielbetrieb von klassischem Hallenfußball und Futsal zusammen geführt. In dieser Zusammenfassung möchte ich euch die wichtigsten Änderungen gegenüber den bisherigen Hallenrichtlinien aufzeigen und die Richtlinien für den Hallenfußball nach FIFA-Regeln zusammenfassen. Diese gelten für die offiziellen Hallenmeisterschaften des Verbandes in allen Altersklassen. **Ausnahmen** sind nur bei **Vereins-Privatturnieren** möglich.

### Spielfeld:



Mit Klebeband zu markieren sind folgende Punkte:

- viermal 5 Meter Abstand zur Eckfahne
- zweimal 6-Meter-Strafstoßmarke
- zweimal 10-Meter-Strafstoßmarke
- viermal 5 Meter Abstand von der 10-Meter-Strafstoßmarke (rechts und links)
- viermal Begrenzung der Auswechselbänke (5 Meter von der Mittellinie entfernt, Auswechselzone 5 Meter breit)

### Zahl der Spieler:

- Auf dem Feld dürfen max. fünf Spieler (inkl. Torwart) sein.
- Insgesamt dürfen 12 Spieler an einer Partie teilnehmen.
- Neben den Spielern dürfen drei Betreuer zusätzlich auf der Bank platznehmen.
- Es darf fliegend gewechselt werden. Jedoch nur innerhalb der Wechselzone und sofern der Spieler das Spielfeld verlassen hat bevor der Auswechselspieler dieses betritt (Leibchen-Übergabe). Bei einem Verstoß gibt es eine Verwarnung und indirekter Freistoß von dort, wo der Ball sich bei der Unterbrechung befand.
- Ein Torwartwechsel kann nur in einer Spielunterbrechung erfolgen.
- Die Mindestspielerzahl beträgt drei, davon muss einer der Torwart sein.

### Schiedsrichter:

- Sie laufen versetzt, jeweils auf Höhe des vorletzten Abwehrspielers.
- Beide verwenden die Pfeife als akustisches Signal und können beide überall pfeifen, sowie Disziplinmaßnahmen ergreifen.
- Bei Meinungsverschiedenheit entscheidet immer der 1. Schiedsrichter. Dieser steht immer gegenüber der Turnierleitung.

### Der dritte Schiedsrichter:

- Er ist für das Ausfüllen des Begleitbogens zuständig.
- Zudem ist er für die Durchführung des Time-Outs zuständig. Dieses kann jedoch nur erfolgen, sofern das Spiel unterbrochen ist und die in **Anspruch nehmende Mannschaft in Ballbesitz ist** (1 Time-Out pro Mannschaft und Halbzeit).
- Das Time-Out dauert max. 60 Sekunden.



### Kummulierte Fouls (direkter Freistoß):

- Als kumuliertes Foul ist jegliches Foulspiel zu betrachten das analog zum Spielbetrieb im Freien einen direkten Freistoß nach sich zieht.
- Die Schiedsrichter können auf Vorteil entscheiden, müssen diesen aber anzeigen. (Hände vor Körper verschränken)
- Nach einer in der Turnierleitung festgelegten Anzahl an kumulierten Fouls erfolgt (egal wo das Foulspiel geschieht) ein 10-Meter-Strafstoß für die gefoulte Mannschaft. **Beachte:** Ist das Foul näher zum gegnerischen Tor als die 10-Meter-Markierung, so kann die Mannschaft zwischen dem 10-Meter-Strafstoß und einem direkten Freistoß ohne Mauer am Ort des Vergehens entscheiden.
- Bei jedem weiteren Foulspiel erfolgt nun bis zur Halbzeit/zum Spielende ein 6-Meter-Strafstoß, 10-Meter-Strafstoß oder ein Freistoß ohne Mauer.
- Der Strafstoß, also 6 Meter oder 10 Meter, ist auch **nach Ablauf der Spielzeit noch auszuführen.**

### Torwartspiel:

- Der Torwart darf die Mittellinie überschreiten.
- Hat der Torwart den Ball **kontrolliert** gehabt (egal ob Fuß oder Hand), so darf er diesen in der eigenen Spielhälfte erst wieder bekommen, wenn der Ball vom Gegner berührt wurde oder ins Seitenaus gegangen ist.
- Bei einem Verstoß gibt es einen indirekten Freistoß am Ort des Vergehens. Diese Regelung **gilt nicht in der gegnerischen Hälfte.**
- Der Torwart muss bei Ballkontrolle während des laufenden Spiels in der eigenen Hälfte, egal ob mit dem Fuß oder mit der Hand, den Ball auch innerhalb der **4-Sekunden-Regel** weiterspielen.
- Geht der Ball ins Tor aus und wurde vom Angreifer zuletzt berührt, so wird das Spiel mit Abwurf fortgesetzt.
- Beim Torabwurf muss der Ball aus dem Strafraum geworfen werden. Der Abwurf darf die Mittellinie überschreiten.

### Abstand:

- Der Mindestabstand beträgt 5 Meter, außer beim Anstoß, hier sind es 3 Meter.
- Bei einem Verstoß gibt es sofort eine Verwarnung.



### Einkick:

- Geht der Ball ins Seitenaus, so ist das Spiel an der Stelle, an der der Ball das Spielfeld verlassen hat mit einem Einkick fortzusetzen.
- Ebenso ist das Spiel mit einem Einkick fortzusetzen, wenn der Ball die Hallendecke oder einen nicht zum Spielfeld gehörenden Gegenstand berührt. Der Ausführungsort ist hierbei an der Seitenlinie auf Höhe des Kontaktortes

### 4-Sekunden Regelung:

- Für jede Ausführung (ausgenommen Anstoß, Strafstoß, 10-Meter-Strafstoß und Freistoß ohne Mauer) gilt eine maximale Ausführungszeit von 4 Sekunden.
- Die 4-Sekunden-Regel gilt auch für den Torwart bei Ballkontrolle (siehe Torwartspiel).
- Ist die Zeit abgelaufen, so erhält die gegnerische Mannschaft entweder einen Einkick, einen Abwurf oder einen indirekten Freistoß zugesprochen. Hierbei werden ein Eckball zum Abwurf und ein direkter Freistoß zum indirekten Freistoß.
- Die Schiedsrichter zeigen die 4 Sekunden mit einer Hand an.
- Die Zeit beginnt, sobald der Ball am Ausführungsort liegt, egal ob die Mannschaft einen Wechsel vornimmt oder nicht.

### Sonstiges:

- Aus einem Anstoß, Abwurf, Einkick und indirekten Freistoß kann kein direktes Tor erzielt werden.
- jegliches Grätschen, „Sliden“ und Schlittern bei Gegnernähe ist verboten. Bei einem Verstoß gibt es einen direkten Freistoß. Ausnahme: Torwart im eigenen Strafraum.
- Die Abseitsregel ist aufgehoben.
- Mögliche Disziplinarstrafen: Gelbe Karte; Gelb-Rote Karte; Rote Karte. (Bei Feldverweisen Gelb/Rot bzw. Rot 2-Minuten Zeitstrafenregelung)
- **Reglung zu den Schüssen zur Spielentscheidung beachten!!! (3 Spieler je Mannschaft die zunächst ausführen! Danach ggf. Weiterführung (Sudden-Death) –Alle Spieler / AW Spieler zur Teilnahme berechtigt!!!**



**Unterschied zwischen alten und neuen Hallenrichtlinien**

**Unterschied zwischen alten und neuen Hallenrichtlinien**

Alte Hallenrichtlinien	Neue Hallenrichtlinien (Futsal)
<b>Seitenbände und/oder Torbände</b>	
Es kann mit oder ohne Tor- und Seitenbände gespielt werden	Es wird ohne Bände gespielt
<b>Tore</b>	
Größe: 5 x 2m	Größe 3 x 2 m (Handballtor)
<b>Anzahl Spieler/Auswechslungen</b>	
Max. 12 Spieler	Max. 12 Spieler
An der Seiten- bzw. Torauslinie möglich	Nur in der gekennzeichneten Auswechselzone
Wechselfehler (zu früher Eintritt): 2 Minuten Mannschaftsstrafe	Wechselfehler (zu früher Eintritt): Verwarnung
<b>Abstand beim Anstoß</b>	
5 m	3 m
<b>Auszeit</b>	
Keine	1 Minute pro Halbzeit
<b>Torwart</b>	
Darf seine Spielhälfte nicht verlassen	Darf seine Spielhälfte verlassen
Abwurf über die Mittellinie ist erlaubt	Abwurf über die Mittellinie ist erlaubt
Keine „Rückpassregelung“ nach Ballbesitz	Rückpassregelung nach Ballbesitz (gilt nur in eigener Spielhälfte)
In beiden Fällen gilt jedoch die Rückpassregelung nach Regel 12! Aufnahme mit der Hand, auch hier verboten!!!	
<b>Ball gegen Decke/Gegenstand</b>	
Einkick an der Seitenlinie auf Höhe des Kontaktortes	Einkick an der Seitenlinie auf Höhe des Kontaktortes
<b>Kumulierte Fouls</b>	
Keine	Je nach Spieldauer ab dem vierten, fünften oder sechsten kumulierten Foul gibt es einen 10m Strafstoß (keine Anwendung bei E- bis G-Jugend)

Alte Hallenrichtlinien	Neue Hallenrichtlinien (Futsal)
<b>Zeitbegrenzung und Spielfortsetzung</b>	
Keine Zeitbegrenzung	Innerhalb von vier Sekunden
<b>Direkte und indirekte Freistöße</b>	Direkte und indirekte Freistöße
9 Meter Strafstoß	6- und 10-Meter-Strafstoß
<b>Spielfortsetzung nach Spielende</b>	
Nur 9 m Strafstoß muss ausgeführt werden.	6- und 10-Meter-Strafstoß, sowie gewählter Freistoß anstatt 10-Meter-Strafstoß müssen ausgeführt werden
alles andere Spielende	alles andere Spielende
<b>Persönliche Strafen</b>	
Gelbe Karte, Zeitstrafe, Gelb/Rote Karte, Rote Karte	Gelbe Karte, Gelb/Rote Karte, Rote Karte, aber keine Zeitstrafe (Die „Zeitstrafe“ erfolgt hier nur bei einem Feldverweis G/R bzw. Rot)
Wenn es weniger als 3 Spieler (inkl. TW) sind, wird die Strafe bei FAZ ausgesetzt.	Wenn es weniger als 3 Spieler (inkl. TW) sind, folgt Spielabbruch!
<b>Schiedsrichter</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Grundsätzlich ein SR pro Spiel</li> <li>- Ohne Bände mit SRA</li> <li>- Verein stellt Zeitnehmer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Grundsätzlich 2 SR pro Spiel</li> <li>- Verein hat einen Zeitnehmer und Schreiber zu stellen</li> </ul>
<b>Schüsse von der Strafstoßmarke zur Spielfortsetzung</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 6 Spieler werden benannt; hiervon muss einer der Torwart sein.</li> <li>- <b>Nur diese sind zur Teilnahme berechtigt!!!</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 3 Spieler werden benannt + ein Torwart</li> <li>- wenn hier keine Entscheidung, wird im direkten „Shoot-Out“ fortgesetzt.</li> <li>- <b>Alle Spieler / AW-Spieler sind zur Teilnahme berechtigt!!!</b></li> </ul>



## Mögliche Sonderbestimmungen für den Hallenfußball bei privaten Hallenspielbetrieb in der Saison 2016/2017

Es gelten die Richtlinien der letzten Jahre, bis auf folgende Ausnahmen:

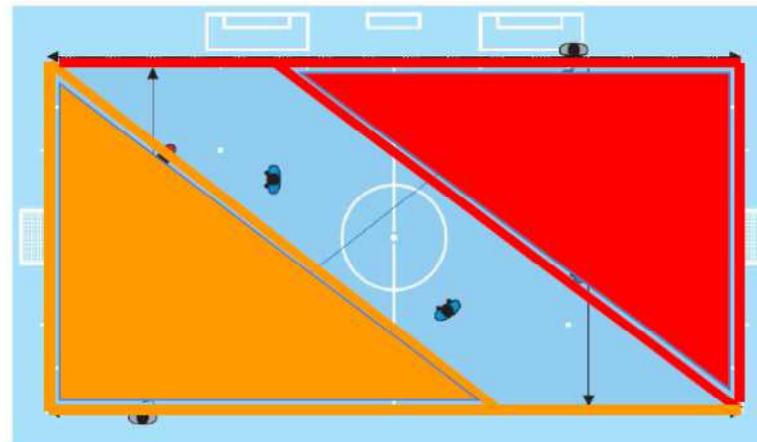
- Strafstoß aus 9 Metern – von der Torlinie aus gerechnet
- direkte und indirekte Freistöße => Abstand 5m (Starfraumregelung beachten)
- Einkick statt Einrollen => Abstand 5m
- Nur noch Abwurf, kein Abstoß!!!
- Ball darf bei Abwurf über die Mittellinie geworfen werden.
- Berührt der Ball die Hallendecke oder einen ins Spielfeld ragenden Gegenstand => Einkick an der Seitenlinie auf Höhe des Tatorts; kein idF mehr!

## Lauf und Stellungsspiel bei „Futsal“

- SR stehen auf Auslinie. Nur bei Mauerstellen, Verwarnungen etc. Verlassen der Positionen
- SRs sollen ganze Auslinie auslaufen, nicht nur bis zur Mittellinie
- Spiel soll zwischen die SRs gebracht werden
- **„Z-Form“**
- Positionen der SR ergeben sich automatisch aus Spielsituationen
- SRs stehen nie auf einer Höhe, ggfs. schneller Positionswechsel
- nach Möglichkeit: Kompetenzbereiche beachten



- trotzdem: korrekte Entscheidung wichtiger, nicht Wegsehen bei offensichtlichen Fehlern
- Lauf- und Stellungsspiel ist Teamarbeit!



## Stolpersteine für SR & Spieler bei „Futsal“

- Nichtbeachtung des Grätschverbot
- Abwurf statt Abstoß
- 2. Ballkontakt des TW in eigener Hälfte
- Fälschliches Anwenden der Mittellinienregel bei Abwurf
- Einkick statt Einrollen
- Einkick statt idF bei Ball an Hallendecke
- Außerachtlassung der 4-Sekunden-Regel
- Fouluhr: kumulierte Fouls im Blick behalten
- 10-Meter-Freistoß statt Strafstoß
- Leibchen für AW-Spieler



## Stolpersteine für SR & Spieler bei „Futsal“

- (Bei zwei SRs) – Lauf- & Stellungsspiel des SR / Abspacheprobleme
- Verhängen einer Zeitstrafe

## Regelwerk – Details / Kurioses bei „Futsal“

- Rückpassregel gilt:
  - d.h. wenn der TW den Ball von einem Mitspieler kontrolliert mit dem Fuß zugespielt bekommt, darf er ihn nicht in die Hand nehmen
- Kumulierte Fouls: nach Erreichen des Foullimits
  - Deutlicher Hinweis an betroffenes Team durch SR und/oder Turnierleitung nötig
  - jedes weitere Foulspiel führt zu 10-Meter-Freistoß (ohne Mauer)
  - Foul-Uhr wird nicht zurückgesetzt
- Keine direkte Torerzielung durch Abwurf möglich!
  - Landet der Ball im gegnerischen Tor Abwurf für anderes Team
  - Aus dem Spiel heraus: Torwart darf auch mit dem Fuß ausspielen Tor möglich
- Bei Unstimmigkeiten im SR-Team hat SR1 das letzte Wort



## Zweikampfbeurteilung von „Grätschen“

### Faustregel: Knie am Boden

⇒ Tendenz zum Pfiff



- Grätsche am Gegner - auch wenn nur Ball gespielt wird => **Foul**
- Wenn Foul auch „draußen“ gepfiffen würde:
  - ⇒ deutliches Anzeichen für persönliche Strafe!
- Ist Ball frei spielbar oder wird vom Angreifer nicht kontrolliert: Grätsche erlaubt, sofern Gegner nicht getroffen wird!
- TW darf ins Tackling gehen im(!) Strafraum, zur Abwehr(!) eines unmittelbaren Schusses