Richtlinien für Hallenfußball

Grundlage sind die aktuellen Richtlinien für Hallenfußball

Teil 1 : Allgemein

Teil 2 : Durchführung

Teil 3 : Sonderbestimmungen

Teil 4 :Futsal-Ligaspielbetrieb

Futsalmerkmale
und Unterschiede zum bisherigen Hallenspiel

BAYERISCHER FUSSBALL-VERBAND

Begriff

- In Zukunft nur noch der Begriff:
  Hallenfußball = Hallenfußball nach FIFA-Regeln

Grundsätzliches

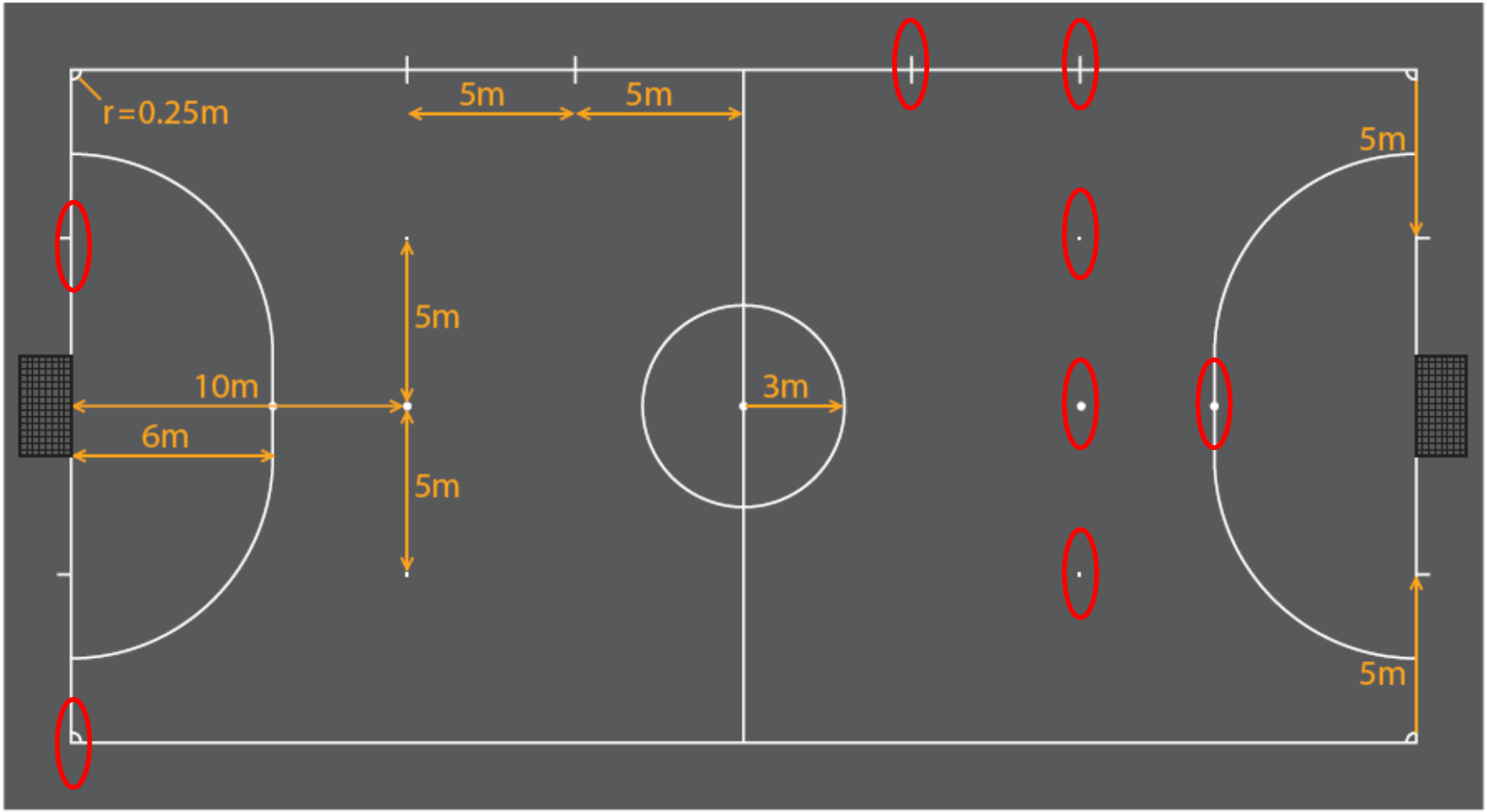
- Es gibt zwei Varianten des Hallenfußballs :
- 1. Richtlinen für Hallenfußball (= Futsal)
- 2. bisherige Hallenregeln mit 3 Modifizierungen
- **Teil 1 Allgemeinverbindlicher Teil** : gilt für beide Varianten
- **Teil 2 Durchführungsbestimmungen** : nur Futsal-Regeln
- **Teil 3 Sonderbestimmungen** : bisherige Regeln + Modifizierung
- Technische strengere Regelauslegung, rigorose Bestrafung von Vergehen, super schnelles Fußballspiel, Herausforderung für Schiris
  - **Keine Angst vor Fehlern in den ersten Spielen!**

SR-Spesen

- Für Turniere :
  - bei Junioren und Juniorinnen: **4,50€** je angefangene Stunde
  - bei Herren, Senioren und Frauen: **6,00€** je angefangene Stunde

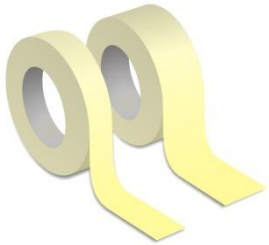
- km-Geld: 0,30€ pro km

Platzaufbau

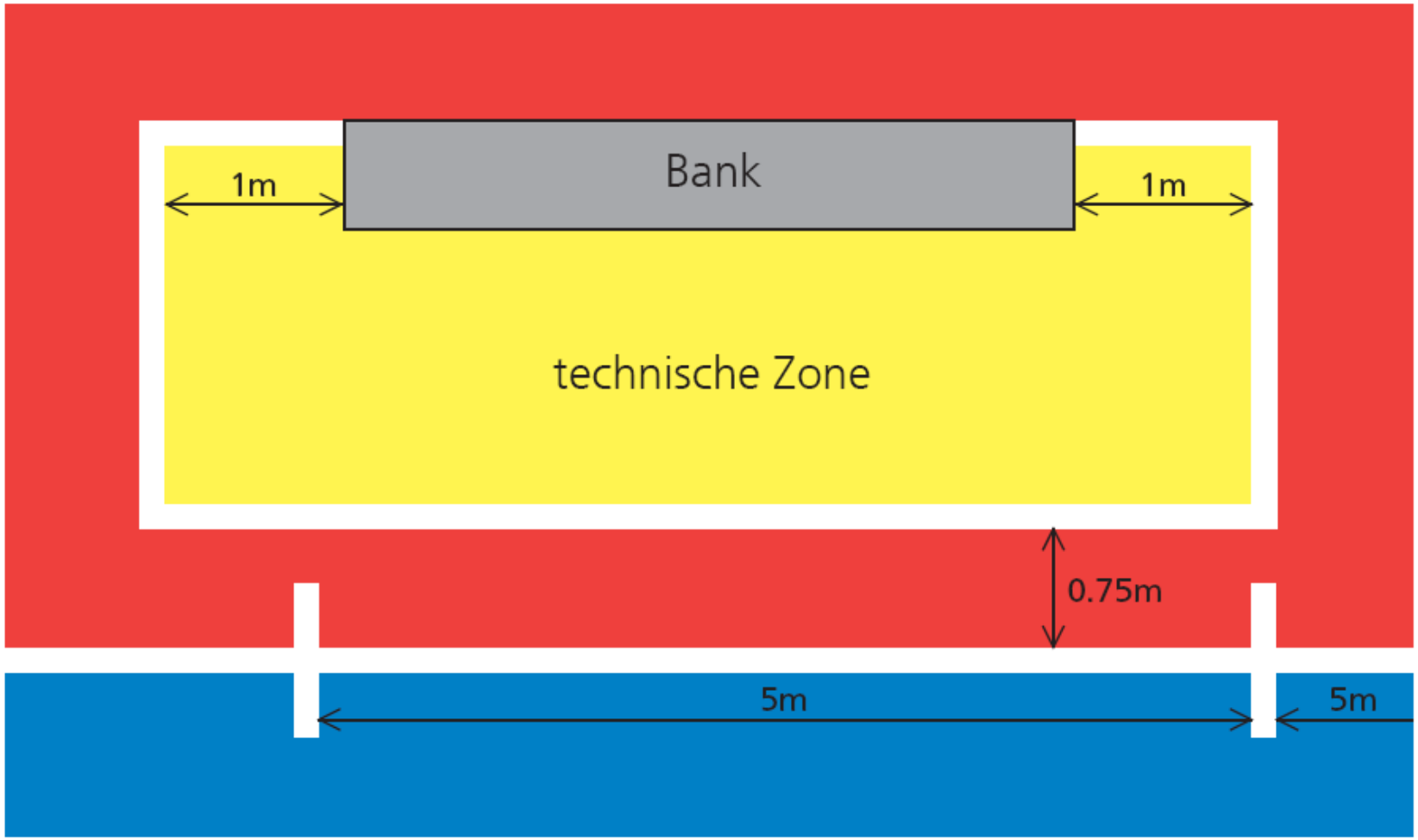


Platzaufbau

- Platz: Handballfeld
- Tore: Handballtore (3m x 2m)
- spezielle Futsal-Bälle, **keine** Hallenbälle
- Keine Bande, sondern **rundherum Auslinien**!
- Markierungen:
  - Wechselzonen,
  - Strafstoßpunkte 4x,
  - Eckenstoßkreise: 0.25m,
  - Anstoßkreis,
  - 5-Meter-Marken (Ecke, 10 Meter-Freistoß-Punkte, Coaching-Zone)



Auswechselbank und Auswechselvorgang



Auswechselbank und Auswechselvorgang

- Anzahl der Spieler pro Spiel: maximal 12 (TW + 4 Feldspieler)
- Auf der Bank: max. 7 AW-Spieler + 3 Betreuer
- E-G-Junioren je nach Spielfeld auch 6-7 Spieler möglich
- **Leibchen für alle Auswechselspieler Pflicht!**
- Trainer darf als einziger stehen (sozialvertraglich lösen!)

- Fliegender Wechsel
- **Übergabe der Leibchen bei Auswechslung**
- Wechselzone beachten: nur zwischen Markierung erlaubt
- Ausnahme: Verletzter Spieler

- bei Wechselfehler: idF wo Ball, gelbe Karte (**Pflichtverwarnung**!)
- Vorteilsregel anwendbar

- Bei Feldverweis: Spieler muss Innenraum verlassen

Zeit & Zeitnehmer

- **Ausrichterverein stellt Zeitnehmer & Schreiber** der Turnierleitung zur Verfügung

- Uhr läuft, bis SR unterbricht
- Bei Mauerstellen, Verletzungspausen, etc. Uhr unterbrechen
- In der letzten Minute: Uhr wird bei Unterbrechungen automatisch angehalten

- Zeitnehmer zählt kumulierte Fouls, gibt Durchsage beim 5.

Auszeit

- 1 pro Halbzeit und Team
- Dauer: 1 Minute
- kein Sammeln der Auszeiten möglich
- AW-Spieler und Trainer dürfen **nicht** auf das Spielfeld

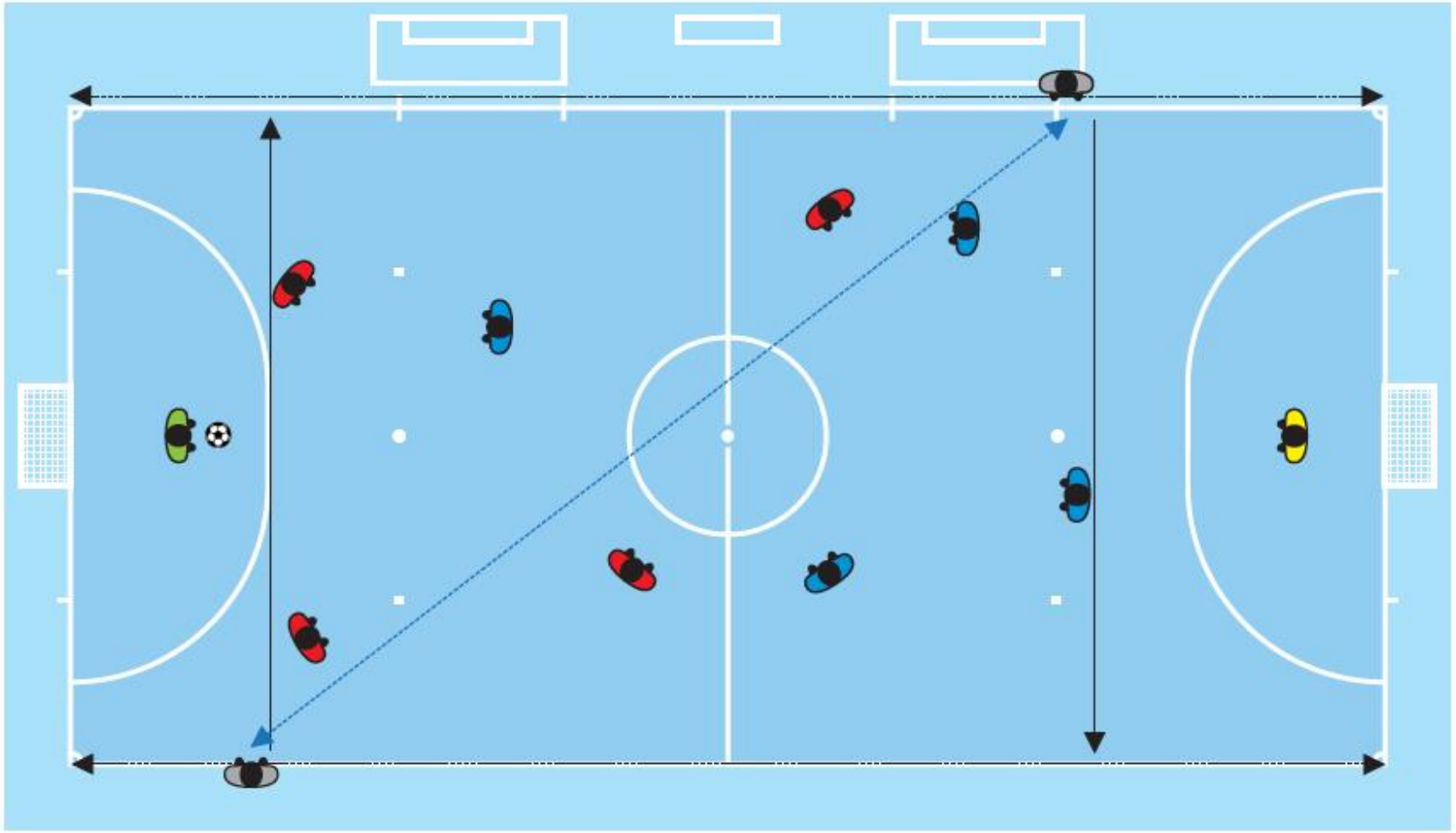
- Anmelden der Auszeit:
  Timeoutkarte → zur Turnierleitung
- Auszeit tritt ein sobald:
  - Spielunterbrechung
  - Team im Ballbesitz

Auszeit

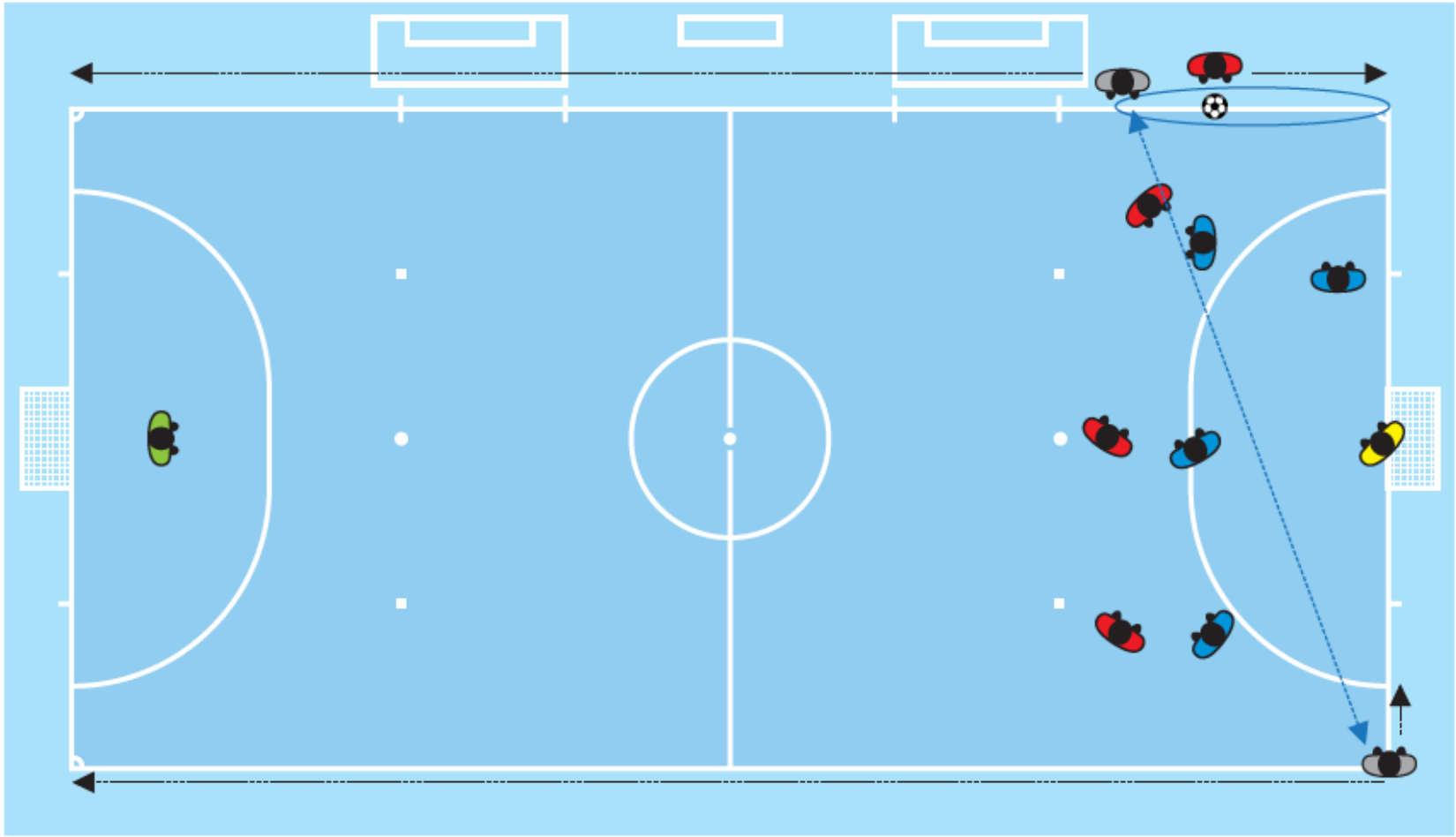
Lauf- und Stellungsspiel der SR

- immer 2 SRs aktiv pro Spiel im Einsatz
- **SR1 auf Seite Turnierleitung, SR2 auf gegenüberliegenden Auslinie**
- Im Zweifelsfall zählt die Entscheidung des SR1
- Bei Hallenfußballspielen – und Turnieren die nur von einem SR geleitet werden, ist ein Schiedsrichterassistent zu stellen.
- SRs stehen auf Auslinie. Nur bei Mauerstellen, Verwarnungen etc. verlässt er diese Position
- SRs sollen ganze Auslinie auslaufen > siehe Stellungsspiel
- Spiel soll zwischen die SRs gebracht werden

Lauf- und Stellungsspiel der SR



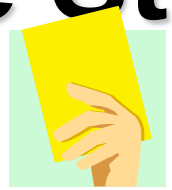
Lauf- und Stellungsspiel der SR

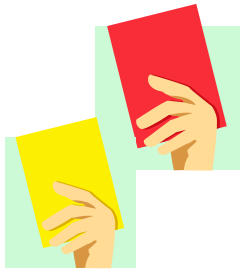


Foulspiel

- Grätschverbot am Gegenspieler!
  Faustregel: Knie am Boden → Foul
  Tackling, welches „draußen“ gepfiffen wird → Verwarnung
- Körperkontakt trotzdem zulassen!
- **Bei Vergehen nach Regel 12: Foulspiele werden gezählt**
  → kumulierte Fouls
- Unsportliche Vergehen (z.B.: Wechselfehler, Reklamieren): keine kumulierten Fouls!
- In beiden Fällen: Vorteil möglich!
- Anzeige der kumulierten Fouls nach Vorteil
- Mauerbildung bei Freistoß → Timeout durch SR

Persönliche Strafen





- Gelbe Karte
- Gelb-rote Karte → Matchstrafe
- Rote Karte → Turnierausschluss
- Ergänzen nach Platzverweis: analog der „alten“ Regeln:
  - Maximal 2. Minuten in Unterzahl
  - Bei Torerfolg darf wieder ergänzt werden
  - Kein Ergänzen zur Überzahl

- **KEINE Zeitstrafen mehr!**
- Mind. 3 Spieler inkl. TW auf Platz, sonst Abbruch!

Spielfortsetzungen & Abstände

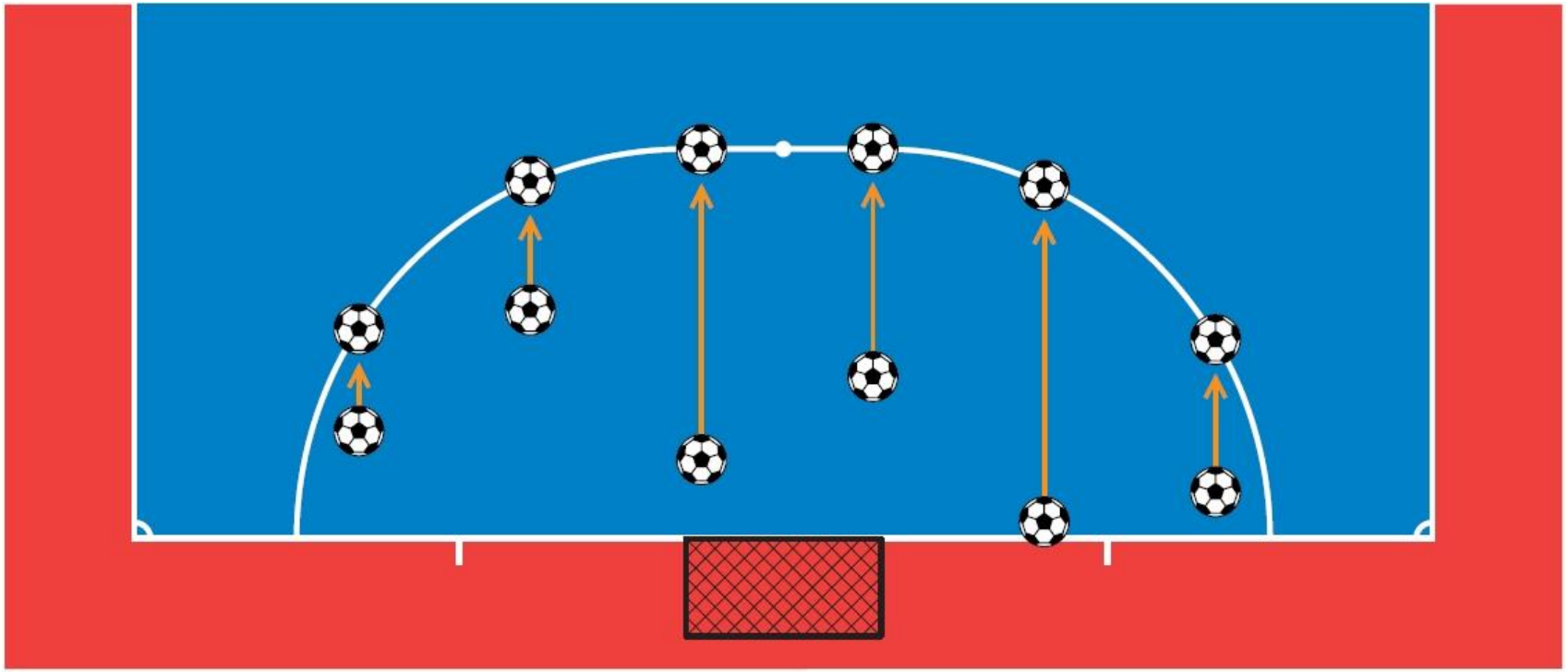
- Abstand zum Ball: **5 Meter / 3 Meter**

- **Direkter Freistoß**
  → Vergehen nach Regel 12: kumulierte Foulspiele beachten!

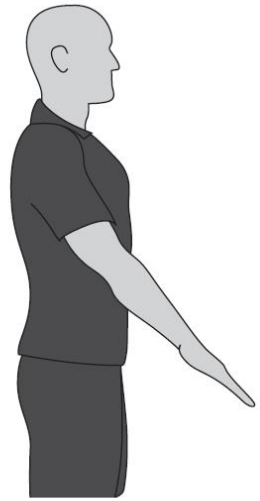
- **Indirekter Freistoß**
- **Einkick (ersetzt Einrollen): bei Ball im Seitenaus & an Decke**
- **Abwurf**
- Eckstoß
- Anstoß (nur **3** Meter Abstand)
- SR-Ball
- **Strafstoß aus 6 Metern**
- **Freistoß von der 10-Meter-Markierung (nach kummuliertem Foul)**

- Bei Einkick, Anstoß und Abwurf **keine** direkte Torerzielung möglich

idF im gegnerischem Strafraum für Angreifer



offizielle Handzeichen des SRs (1)



Torabwurf (1)

Einkick (1)

Eckstoss (1)

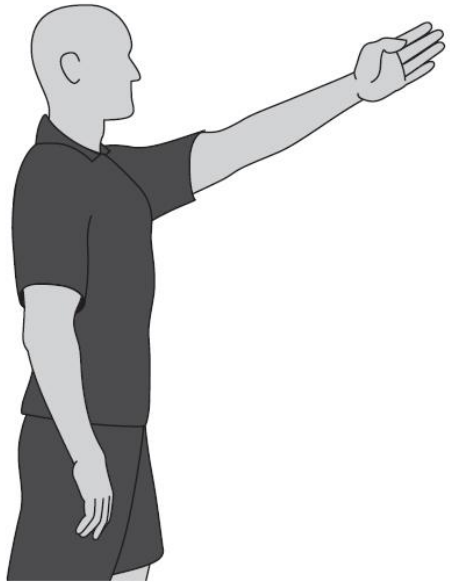
offizielle Handzeichen des SRs (2)

Anstoss/Spielfortsetzung

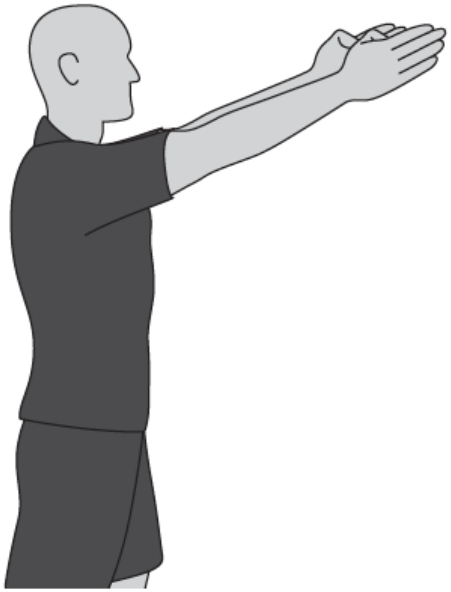
Direkter Freistoss/Strafstoss

Indirekter Freistoss

offizielle Handzeichen des SRs (3)



Vorteil kein kumuliertes Foul



Vorteil kumuliertes Foul

Fünftes kumuliertes Foul

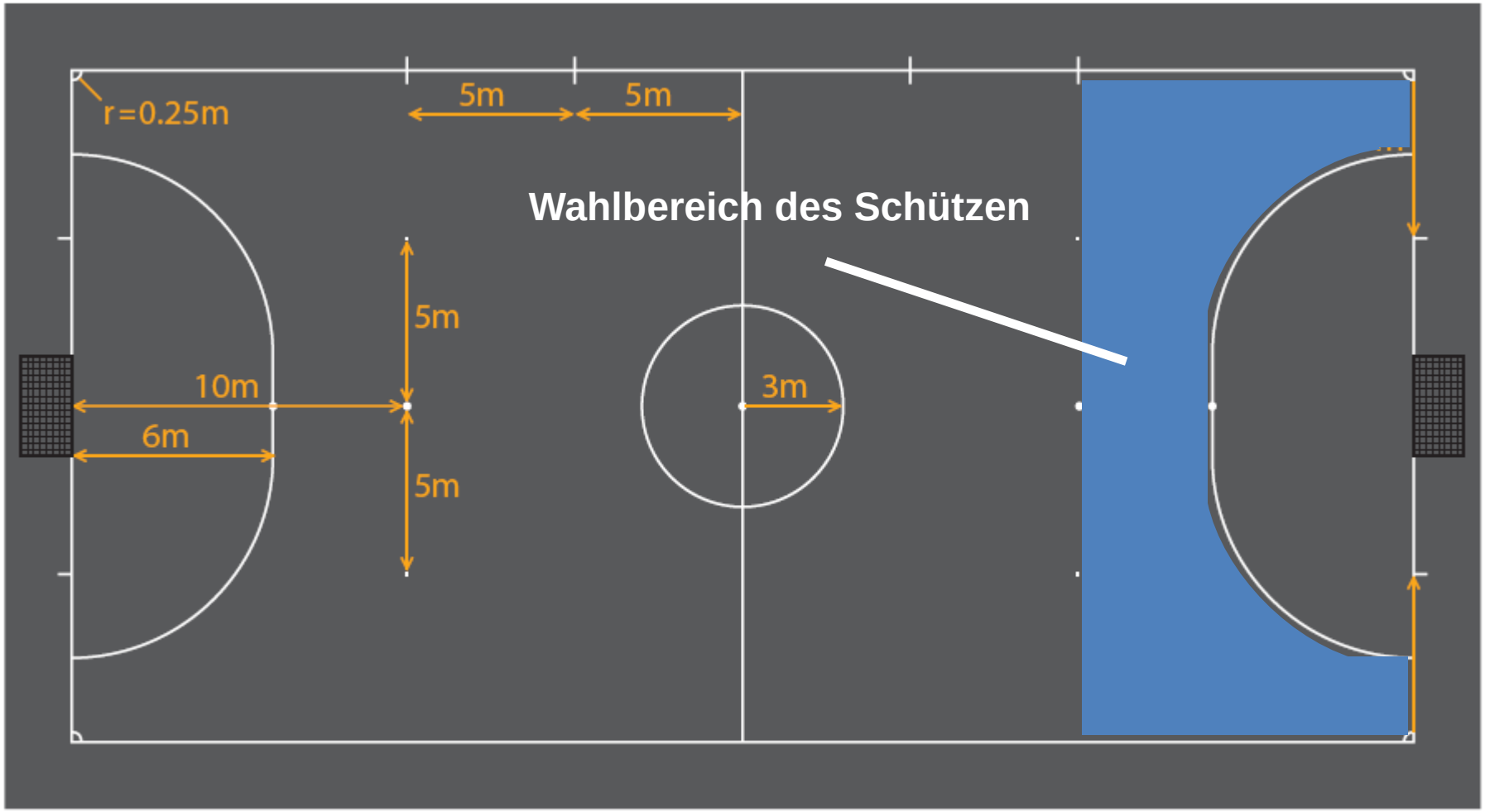
Kumulierte Fouls (1)

- **Ab 6. Foul pro Halbzeit: Teamstrafe (10m oder dF) Abhängig von der Spielzeit!**
- ***Turnierausschreibung beachten, vll. auch schon ab weniger Fouls***
- Mit Ende der 1. Halbzeit verfallen die kumulierten Fouls wieder

- Bei Foul zw. Torauslinie und 10-Meter-Marke: entweder am Tatort oder von der 10-Meter-Marke, Mannschaft entscheidet!
- Foul im Strafraum → Strafstoß aus 6 Metern
- Sonst: Freistoß von der 10-Meter-Marke

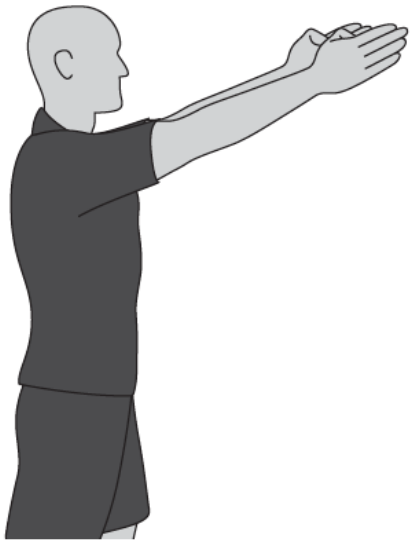
- Vorteil nach 5. Foul mit viel Bedacht einsetzen, idR ist Freistoß von 10-Meter-Marke besser (zu verkaufen)
- **Das 5. kumulierte Foul wird angesagt von Turnierleitung**

Kumulierte Fouls (2)



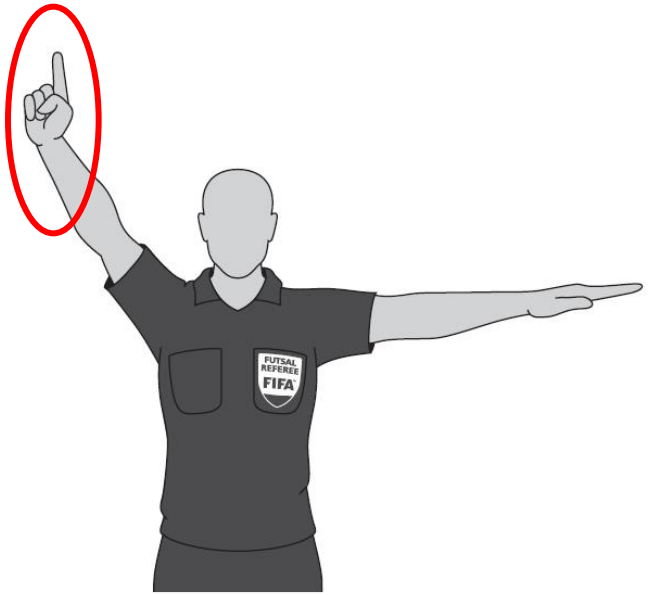
Kumulierte Fouls (3)

- Vorteil anzeigen
- In nächster Spielruhe: Pfiff, zur Mittellinie laufen, Handzeichen
- 1 oder 2 Fouls anzeigen mit erhobenen Finger(n)
- Andere Hand zeigt Richtung Team, das gefoult hat



Vorteil kumuliertes Foul

Kumuliertes Foul nach Vorteil (1)



Kumuliertes Foul nach Vorteil (3)

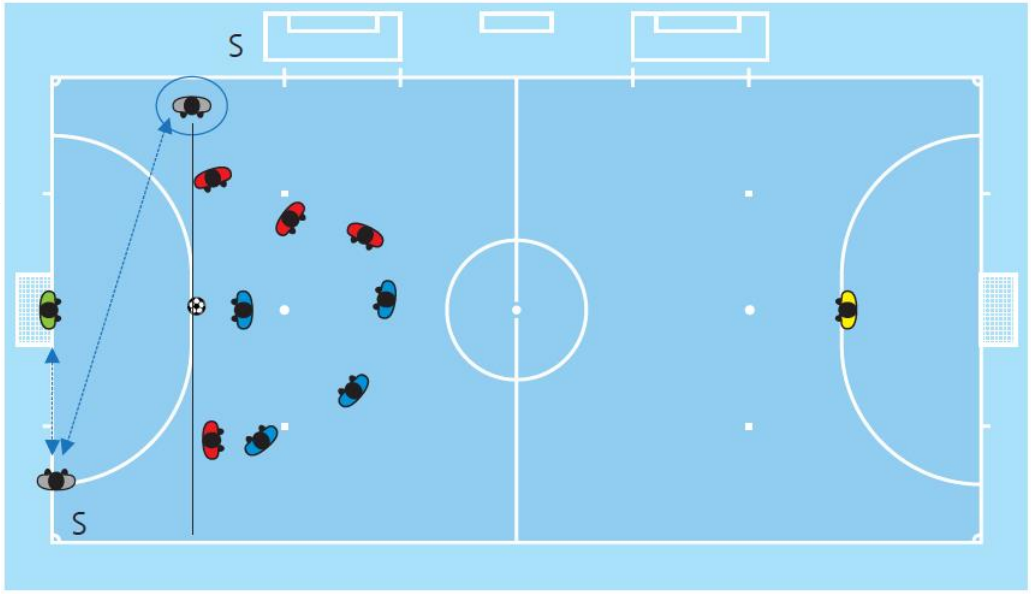
Freistoß von der 10-Meter Marke (1)

- Bei Foul hinter der 10-Meter Marke → Freistoß von 10-Meter-Marke
- Bei Foul zw. Torauslinie und 10-Meter Marke: entweder am Tatort oder von der 10-Meter-Marke, Mannschaft entscheidet
- Alle Spieler hinter Ball (außer TW) und 5 Meter entfernt
- TW muss nicht auf Linie stehen
- Schuss muss direkt aufs Tor gehen, kein Ausspielen möglich

Freistoß von der 10-Meter Marke (2)

Strafstoß

- Entfernung: **6 Meter**
- Torwart muss auf der Torlinie stehen
- Alle anderen Spieler mind. 5 Meter vom Ball entfernt und außerhalb des Strafraums, hinter dem Ball
- Regelverstöße:
- nahezu wie „draußen“



4-Sekunden-Regel (1)

- Spielfortsetzungen innerhalb von 4 Sekunden, sobald Ball „spielbar“
- Wann ist Ball ausführbar?
  - Ball liegt bereit am Ausführungsort
  - Spieler hat die Chance zu spielen (in Ballnähe)
  - Gegenspieler hat Abstand eingenommen (Vorteilsregelung beachten)
  - Entscheidung liegt beim SR
- **Lautes(!) Anzählen beginnt mit geschlossener Faust**
- Anzählen mit gestrecktem Arm und Fingern
- Dann: „Eins, zwei, drei “, Pfiff

4-Sekunden-Regel (2)

4 Sekunden zählen (1)

4 Sekunden zählen (2)

4-Sekunden-Regel (3)

- Anzählen bei nahezu jeder Spielfortsetzung
- Aufhebung der 4 Sekunden-Regel bei Strafstoß & 10-Meter-Freistoß
- Bei Verletzung der 4 Sekunden-Regel: Wechsel des Ballbesitzes ans gegnerische Team
- Mit logischer Spielfortsetzung:
  - Einkick → Einkick
  - Eckstoß → Abwurf
  - Freistoß → indirekter Freistoß
  - Abwurf → indirekter Freistoß

Sonderrolle des Torwarts

- Abwurf, kein Abstoß mehr
- Abwurf über Mittellinie erlaubt
- **TW darf in gegnerischer Hälfte mitspielen wie Feldspieler!**

- 4-Sekunden-Regel für TW in **eigener Hälfte**. Sobald TW den Ball hat: TW anzählen, auch während des laufenden Spiels

- TW hat nur **einen Ballkontakt in eigener Hälfte**. TW darf Ball erst wieder in **eigener Hälfte** spielen, wenn Gegner am Ball war

- Bereits Abwurf, Freistoß oder Einkick des TW zählt als erster Kontakt

- Bei Verstoß: idF, wo Ball

- **Vorsicht: höchste Konzentration, hier passieren leicht Fehler!**

Sonderregeln Spielende

- Schuss aufs Tor während Schlusssirene ertönt
  - Unmittelbare Wirkung abwarten
  - Geht der Ball direkt oder nach Abwehrreaktionen des TW oder Verteidigers ins Tor → Tor
  - Springt Ball von Latte ins Tor → Tor

- Strafstöße und Freistöße von der 10-Meter-Marke werden noch ausgeführt
  - analog zur Regeln: „Strafstoß in der Spielverlängerung“

6-Meter-Schießen

- jeder Verein benennt 4 Spieler: TW + 3 Feldspieler
- Nur diese 5 Spieler nehmen am 6-Meter-Schießen teil

- Jede Mannschaft schießt zunächst bis zu 5 Mal
- Bei Unentschieden nach je 5 Schüssen: Schüsse abwechselnd so lange fortsetzen, bis eine Mannschaft nach gleich vielen Schüssen ein Tor mehr erzielt hat

- Spätestens der 4. Schuss muss der TW machen

„Stolpersteine“ für SRs und Spieler

- Nichtbeachtung des **Grätschverbot**

- **Abwurf > kein > Abstoß**
- 2. Ballkontakt des TWs in eigener Hälfte

- **Einkick** statt Einrollen
- Einkick statt idF bei Ball an Hallendecke

- Außerachtlassung der **4-Sekunden-Regel**

- 6. **kumuliertes Foul**

- Leibchen für AW-Spieler

- (Bei zwei SRs)
  - Lauf- & Stellungsspiel des SR
  - Abspracheprobleme im SR-Team

Unterschied
„privat Turnier“ ----------“Futsal“

Spielball **„privat Turnier “**	**Spielball** **„Futsal “**
Der Spielball muss der jeweiligen Altersklasse entsprechen. Die Art (normal oder Futsalball) muss in der Turnierausschreibung festgelegt sein.	Der Spielball ist ein **Futsalball** und muss der jeweiligen Altersklasse entsprechen

Unterschied „privat Turnier“ ----------“Futsal“

Mannschaften „privat Turnier “	Mannschaften „Futsal “
Die Zahl der pro Spiel einzusetzenden Spieler richtet sich nach der Spielfeldgröße	Die Zahl der pro Spiel einzusetzenden Spieler ist auf max. 12 Spieler begrenzt. Zu Spielbeginn müssen fünf Spieler inkl. Torwart auf dem Spielfeld stehen.
Betritt ein Spieler zu früh das Spielfeld: 2-Min. Strafe; idF, wo Ball	Betritt ein Spieler zu früh das Spielfeld: Vw; idF, wo Ball
Fliegender Wechsel im Bereich der Mittellinie (Torlinie)	Fliegender Wechsel im Bereich der Wechselzone (für alle Spieler)

Unterschied
„privat Turnier“ ----------“Futsal“

Spielbestimmungen „privat Turnier “	Spielbestimmungen „FIFA “
Der Torwart darf seine Spielfeldhälfte nicht verlassen	Der Torwart darf überall mitspielen (4 Sekunden Regel und separate TW-Regel beachten)
Abstand der Spieler bei Spielfortsetzungen - 5 m (Ausnahme: SR-Ball)	Abstand der Spieler beim Anstoß - 3 m Bei allen anderen Spielfortsetzungen – 5 m (Ausnahme: SR-Ball)
Es gibt direkte und indirekte Freistöße	Es gibt indirekte und direkte Freistöße (direkte Freistöße nennt man kumulierte Fouls)
Seitenausball - Einkick	Seitenausball - Einkick
Berührt der Ball die Hallendecke oder einen anderen nicht zum Spielfeld gehörenden Gegenstand – Einkick an der Seitenlinie	Berührt der Ball die Hallendecke oder einen anderen nicht zum Spielfeld gehörenden Gegenstand – Einkick an der Seitenlinie

Unterschied „privat Turnier“ ----------“Futsal“

Spielbestimmungen „privat Turnier “	Spielbestimmungen „Futsal “
KEINE Mittellinienregelung !!	Keine Mittellinienregelung
Toraus - NUR Abwurf (Hand) !! (Kein Abstoß !)	Toraus – Abwurf (Hand)
Keine kumulierten Fouls	Kumulierte Fouls (Ausschreibung berücksichtigen) – nach 5 (oder weniger) Fouls bedeutet, Schuss aufs Tor von der 10-Meter-Marke oder von der Foulstelle falls näher
Keine 4-Sekunden Regel	Alle Spielfortsetzungen (ausgenommen Strafstoß und Anstoß) müssen innerhalb von 4 Sekunden ausgeführt werden. TW Ballkontrolle ebenso!

Unterschied
„privat Turnier“ ----------“Futsal“

Spielbestimmungen „privat Turnier“	Spielbestimmungen „Futsal “
9 - meterschießen zur Spielentscheidung	**6**-meterschießen zur Spielentscheidung nur von den Spielern, die für das Schießen bestimmt wurden. Weitere Spieler werden nicht eingesetzt.

Unterschied
„privat Turnier“ ----------“Futsal“

Persönliche Strafen „privat Turnier “	Persönliche Strafen „Futsal “
Verwarnung GELB Feldverweis auf Zeit (=2 Minuten Unterzahlspiel) Feldverweis auf Dauer (Rot)	Verwarnung Gelb/Rot Feldverweis auf Dauer (Rot)