



Die Hallenfußballregeln light

„2014/2015“





„Die Hallenfußballregeln light“

Erläuterungen:

Anlass der Überarbeitung ist das Bestreben der FIFA und des DFB, in der Halle flächendeckend die Futsal-Regeln einzuführen.

Bei offiziellen Wettbewerben des Verbandes und der Kreise werden die Wettbewerbe zukünftig nach Futsal-Regeln durchgeführt. Für Vereinsturniere gelten noch abgemilderte Bestimmungen, in denen viele Elemente der Futsal-Regeln enthalten sind (Light-Version)

Wichtig:

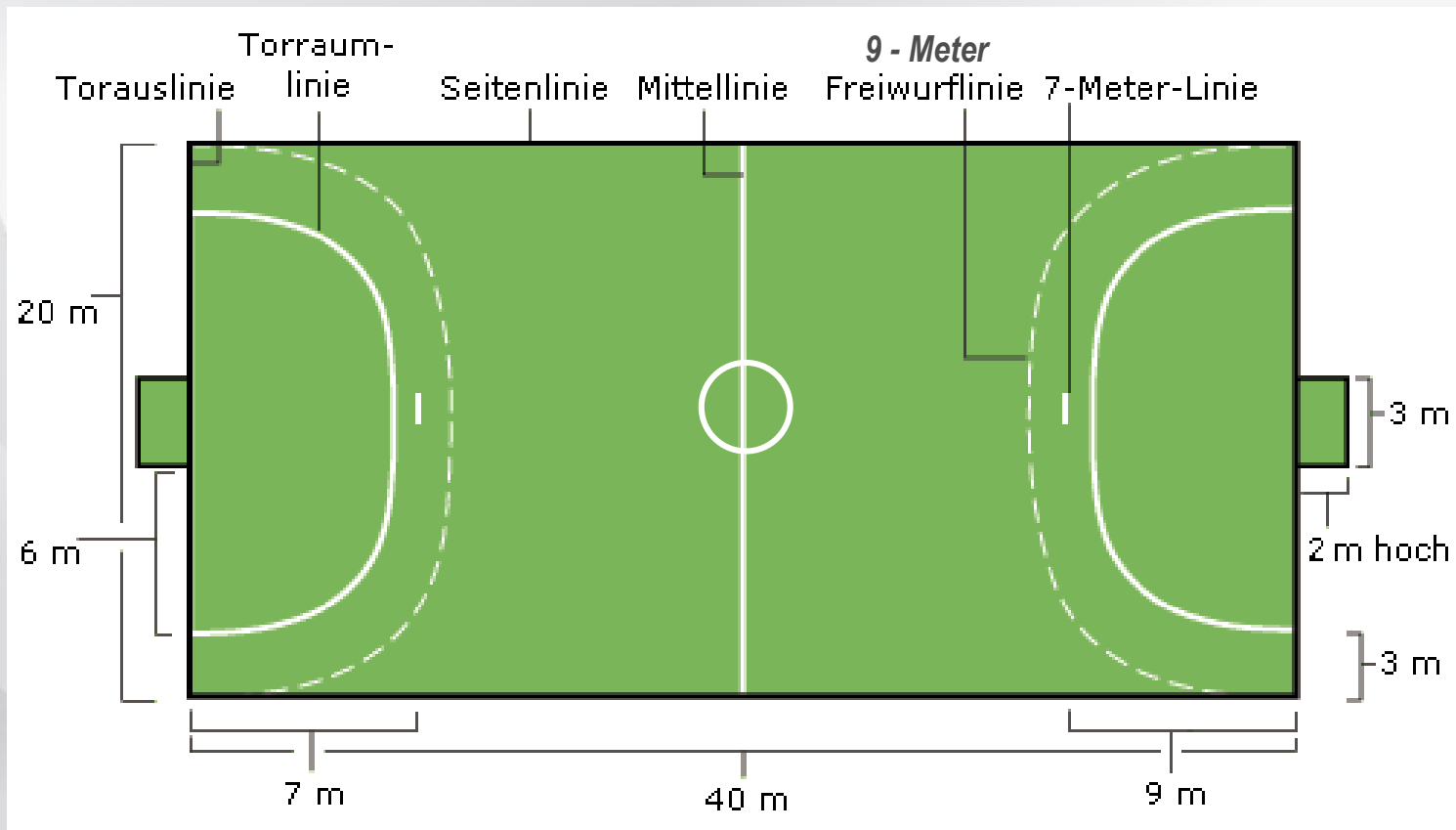
Sollte trotzdem eine Situation beim Futsalspiel auftreten, die man nicht "lösen" kann, sollte man grundsätzlich so entscheiden, wie auf dem Feld entschieden würde.





„Die Hallenfußballregeln light“

Das Spielfeld:





„Die Hallenfußballregeln light“

Sporthalle und Spielfeld:

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



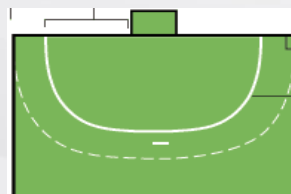


„Die Hallenfußballregeln light“

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.





„Die Hallenfußballregeln light“

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.



Größen/Gewichte

F-Junioren und jünger:
Größe 4, S-light, 290 – 310 g

E- und D-Junioren:
Größe 4, light, 340 – 360 g

C- bis A-Junioren, Senioren:
Größe 4, 400 – 440 g





„Die Hallenfußballregeln light“

Die Ausrüstung:

Bitte Beachten !

- SR: Hallenschuhe müssen helle (nicht färbende) Sohlen haben.
- Das Tragen von Schienbeinschonern ist Pflicht.
- Jegliches Tragen von Schmuck muss untersagt werden.
- Die spielenden Mannschaften einschließlich Torwarte müssen sich deutlich unterscheiden (Stutzen !).





„Die Hallenfußballregeln light“

Anzahl der Spieler (1):

- Eine Mannschaft besteht aus 4 Feldspielern und einem Torwart (Bei den E-und F-Junioren aus 5 Feldspielern und einem Torwart).
- 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.

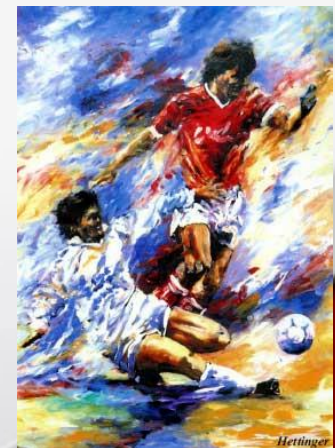




„Die Hallenfußballregeln light“

Anzahl der Spieler (2):

- **Wechselfehler:** Spieler, der das Spielfeld zu früh oder außerhalb des Wechselbereiches betreten hat erhält eine Verwarnung.
Spielefortsetzung: 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 light“

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 3 Minuten in Unterzahl weiter spielen.





„Die Hallenfußballregeln light“

Vervollständigung nur bei Unterzahl:



- 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 erst vervollständigen dürfen, wenn die andere Mannschaft wieder mit 5 Spielern, also nicht in Unterzahl, spielt.





„Die Hallenfußballregeln light“

Der Torwart:

- Der TW darf bis zur Mittellinie ins Spiel eingreifen. Geht er über die Mittellinie hinaus und spielt den Ball, ist das Spiel zu unterbrechen und mit einem **indirekten Freistoß** dort fortzusetzen, wo der TW die Mittellinie übertreten hat.
- Der TW darf die eigene Spielhälfte **nicht** verlassen, es sei denn, zur Ausführung eines Strafstoßes.
- Bei einem Abwurf oder Abstoß bzw. jeglichem Abspiel eines TW (**der den Ball kontrolliert hat**), muss der Ball von einem (**Mit- oder Gegen-**) Spieler in der eigenen Spielhälfte berührt werden. Das „Auflicken“ in der eigenen Hälfte reicht nicht aus! (**indirekter Freistoß auf der Mittellinie**)
Die Vorteilsbestimmungen finden ggf. Anwendung.





„Die Hallenfußballregeln light“

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 light“

Persönlichen Strafen (1):

- Verwarnung, Zeitverweis, 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 Zeitverweisen zur gleichen Zeit, gilt die Ergänzung **nur für** einen Spieler, und zwar für den, der die erste Zeitstrafe erhalten hat.





„Die Hallenfußballregeln light“

Persönlichen Strafen (2):

- **Feldverweis auf Dauer:**
Die Mannschaft kann sich jedoch ergänzen, sobald die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt hat, spätestens nach 3 Minuten.
- Bei mehreren Feldverweisen zur gleichen Zeit, gilt die Ergänzung **nur für** einen Spieler, und zwar für den, der den ersten Feldverweis erhalten hat.



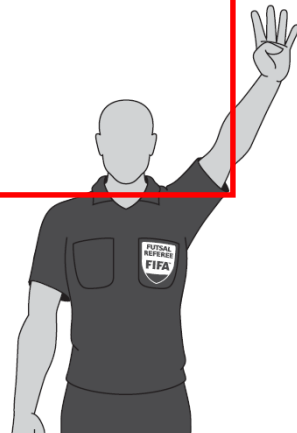


„Die Hallenfußballregeln light“

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 light“

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, Einkick für den Gegner
 - Bei Freistoß, Freistoß für den Gegner
 - Abstoß, Freistoß für den Gegner auf der Torraumlinie





„Die Hallenfußballregeln light“

Spielregeln (1):

- Die Abseitsregel ist aufgehoben.

- Bei Seitenaus wird der Ball **eingekickt**.



- Der Ball wird durch **Werfen, Rollen** bei Toraus ins Spiel gebracht.



- Toraus verursacht durch die verteidigende Mannschaft einschließlich Torwart = **Eckstoß**
- Aus einem Eckstoß kann **direkt** ein Tor erzielt werden.





„Die Hallenfußballregeln light“

Spielregeln (2):

- Ein Tor kann aus **jeder** beliebigen Entfernung erzielt werden.
- Alle Freistöße **sind** indirekt.
- Aus einem Anstoß **kann** direkt ein Tor erzielt werden
- Nach einem Abstoß/Abwurf ist der Ball **erst** nach verlassen des Torraumes im Spiel.
- Mindestens **5 m** vom Ball entfernt bei Abstoß, Strafstoß, Freistoß, Eckstoß und beim Einkicken (**gegnerische Mannschaft**). Beim Anstoß wie gehabt **3 m**.

Ausnahme: SR-Ball





„Die Hallenfußballregeln light“

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 light“

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.





„Die Hallenfußballregeln light“



„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 light“

„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 light“

„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 light“

„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 light“

Strafstoßentscheidungsschießen:

- Jeder Mannschaft bestimmt **5** Schützen.
- Alle Spieler welche auf dem Spielbericht für das betreffende Spiel eingetragen sind **können** teilnehmen
(Ausnahme: Feldverweis, Zeitstrafe).
- Ein Auswechseln ist nicht gestattet (Ausnahme: wenn sich der TW während des Entscheidungsschießens verletzt).
- Eine Mannschaft, die zum Entscheidungsschiessen **keine** 5 Spieler stellen kann, ist ausgeschieden.
- Eine Reduzierung während des Entscheidungsschießen entfällt.





„Die Hallenfußballregeln light“

Besonderheiten (1):

1. Über Streitigkeiten im Turnier entscheidet ein Schiedsgericht, dem folgende Personen angehören:
 - Vertreter des ausrichtenden Vereins
 - 1 Schiedsrichter
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 light“

Besonderheiten (2):

3. Es können bis zu **15 Spieler** in den Spielbericht eingetragen werden
4. Anstoß hat die im Turnierplan zuerst genannte Mannschaft und spielt aus Sicht der Turnierleitung von links nach rechts.
5. Der SR muss dem Zeitnehmer durch Handzeichen anzeigen, wann bei einer Unterbrechung die Uhr angehalten werden soll. (Time-out !) **Es gibt einen eingesetzten Zeitnehmer !**



SCHIEDSRICHTER



„Die Hallenfußballregeln light“

Besonderheiten (3):

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

7. Effektive Spielzeit in der letzten Spielminute.



8. 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.

9. Dem SR können zwei Torrichter zur Verfügung gestellt werden.





„Die Hallenfußballregeln light“

Der besondere Fall

Während eines Hallenfußballspieles erhält der Spieler Nr. 3 von A einen Zeitverweis wegen Foulspiels von 2 Minuten. Nachdem der SR die Zeitstrafe ausgesprochen hat, kommt von der selben Mannschaft der Spieler Nr. 4 und kritisiert den SR für seine Entscheidung. Der SR schickt diesen fehlbaren Spieler ebenfalls für 2 Minuten vom Spielfeld. Nach 30 Sekunden erzielt die gegnerische Mannschaft ein Tor. Der Trainer von A will seine Mannschaft nun vervollständigen und schickt beide Spieler auf das Spielfeld ...

- FV für Spieler Nr. 4 (wegen unerlaubten Betretens, da er schon einen Zeitstrafe erhalten hatte).
- Tor, Anstoß





„Die Hallenfußballregeln light“

Gibt es noch
Fragen ?





**Herzlichen Dank für Eure
Aufmerksamkeit !**

