



# Regeln für Hallenfußball

## Inhalt

§1 Ausrichtung.....	2
§2 Sporthalle & Spielfeld.....	2
§3 Aufstellung.....	2
§4 Verwarnungen.....	2
§5 Ausrüstung.....	3
§6 Schiedsrichter.....	3
§7 Spielmodus.....	3
§8 Spieldauer.....	4
§9 Spielablauf.....	4
§10 Spielgerät.....	4
§11 Freistöße.....	5
§12 Einwurf.....	5
§13 Strafstoß.....	5
§14 Tor.....	5
§15 Torwart.....	5
§16 Spielabbruch.....	6
§17 Allgemeines.....	6



## §1 Ausrichtung

Der ausrichtende Verein sorgt für den reibungslosen Ablauf der Deutschen Meisterschaft und organisiert folgendes:

- Halle mit mindestens einem Spielfeld von ca. 9 Uhr bis 18 Uhr
- Spielfeld und Umkleieräume (max. 2. Mannschaften pro Kabine/Dusche)
- Wechselzonen einrichten und kennzeichnen
- Entsprechende Anzahl an Schiedsrichtern mindestens 2
- Anzeige und Uhr müssen funktionieren (vorher testen!)
- Wettkampfleitstand aufbauen mit einer Stoppuhr
- 2 Hallenbälle und eine Ballpumpe
- 1 Satz Leibchen zur Unterscheidung der Mannschaften
- Verpflegung der Aktiven (+ Zuschauer)
- Sanitäter von Deutsches Rotes Kreuz oder Die Johanniter

## §2 Sporthalle & Spielfeld

Die Sporthalle sollte so beschaffen sein, dass das Spielfeld vom Zuschauerraum abgegrenzt werden kann.

Das Spielfeld entspricht dem Feld eines Hallenhandballs. Die Tore sind 3m x 2m groß, der Wurfkreis (durchgezogene Linie) bildet die Strafraumgrenze ab und ein Strafstoß wird vom 7m-Punkt geschossen. Grundsätzlich wird mit 2 Seitenlinien gespielt. Besteht auf einer Seite oder ringsherum eine Bande, kann diese ins Spiel mit einbezogen werden. Dies ist mit der Turnierleitung und den Spielführern der einzelnen Mannschaften vor Turnierbeginn abzustimmen.

## §3 Aufstellung

Eine Mannschaft besteht aus maximal 10 Spielern. Auf dem Spielfeld dürfen sich 5 Spieler befinden (1 Torwart + 4 Feldspieler). Bei großen Hallen können es auch 1 Torwart und 5 Feldspieler sein. Dies kann aber vor Turnierbeginn mit den Spielführern abgestimmt werden. Die Wechselzonen müssen deutlich erkennbar sein. Das Auswechseln von Spielern ist gestattet und sollte im Bereich der Mittellinie erfolgen. „Fliegender Wechsel“ und „Wieder-Einwechseln“ ist gestattet. Der Spieler muss erst das Spielfeld verlassen haben, eh der andere aufs Feld darf.

Die Mannschaftsliste muss vor Turnierbeginn abgegeben werden und darf während des Turniers nicht mehr geändert werden.

## §4 Verwarnungen

Ein Feldverweis auf Zeit (2 Minuten) kann sowohl ohne vorrausgegangene als auch nach erfolgter Verwarnung ausgesprochen werden. Die Strafzeit wird durch den Zeitnehmer oder Schiedsrichter überwacht. Eine Verwarnung nach einem Feldverweis auf Zeit ist unzulässig. Bei einem weiteren



strafbaren Vergehen dieses Spielers im gleichem Spiel ist er des Feldes zu verweisen und damit von diesem Spiel ausgeschlossen.

Spieler, die auf Zeit oder Dauer vom Spielfeld verwiesen wurden, dürfen nicht mehr auf der Wechselbank bleiben und dürfen während des Spiels bzw. vor Ablauf der Zeitstrafe nicht eingesetzt werden und Anweisungen geben. **Bei Feldverweis scheidet der Spieler vom Turnier aus.**

Hat eine Mannschaft mehr als die zulässige Anzahl Spieler auf dem Spielfeld, so ist das Spiel zu unterbrechen und der Spieler, der zu früh das Spielfeld betreten hat, wird mit einer 2 Minuten Zeitstrafe bestraft. Spielfortsetzung mit indirektem Freistoß für die gegnerische Mannschaft erfolgt dort, wo der Ball bei der Spielunterbrechung war.

**Grätschen in den Ball ist verboten** und wird mit 2 Minuten Zeitstrafe bestraft. Grob + Wiederholung wird mit „Rot“ geahndet.

## §5 Ausrüstung

Für die Ausrüstung der Spieler gelten folgende Bedingungen:

- Turnschuhe nur mit heller Sohle
- Schienbeinschützer sind Pflicht
- Trikots mit Nummern

Die Turnschuhe müssen so beschaffen sein, das keine Verletzungen der Mitspieler durch Absätze, Noppen oder Stollen entstehen können. Das Spielen ohne Schuhe ist nicht gestattet.

Wer ohne Schienbeinschützer aufläuft wird vom Spiel ausgeschlossen.

Bei ähnlicher Spielkleidung zweier Mannschaften entscheidet die Turnierleitung, welche Mannschaft die sogenannten „Leibchen“ anziehen muss oder einen Trikotwechsel durchführen muss.

## §6 Schiedsrichter

Die Spiele müssen von Schiedsrichtern geleitet werden, die einem Fußballverband (z.B. BFV = Berliner Fußballverband; WFV = Württembergischer Fußballverband) angehören oder dem DFB.

## §7 Spielmodus

Der Spielmodus richtet sich nach den gemeldeten Mannschaften.

Mannschaften	Modus
3 -4 Mannschaften	Jeder gegen Jeden in Hin- und Rückrunde
bis 5 Mannschaften	Jeder gegen Jeden in einer Hinrunde ( Rückrunde möglich wenn Zeit vorhanden)
ab 6 – 10 Mannschaften	Zweier Gruppen, ersten beiden Plätze spielen überkreuzt das Halbfinale aus
ab 11 – 15 Mannschaften	Dreier Gruppen, Erstplatzierten kommen ins Halbfinale und der beste Zweitplatzierte. -



## §8 Spieldauer

Die Spielzeit ist abhängig von der Anzahl der Mannschaften und der Dauer der verfügbaren Halle. Sie beträgt aber maximal 2 x 15 Minuten und mindestens 1x 7,5 Minuten.

### 1. Spielfeld

1 – 5 Mannschaften 2x 15 Minuten

6 - 8 Mannschaften – 1x 15 Minuten oder 2 x 7,5 Minuten

10 – 12 Mannschaften – 1x 10 Minuten

Eine Halbzeit kann vorgesehen werden je nach Anzahl Mannschaften.

Bei einer Halbzeit sind die Seiten zu wechseln. Es wird sofort weitergespielt, sobald die Seiten gewechselt sind.

Keine Mannschaft darf an einem Turniertag, die gesamte Zeit aller von ihr bestrittenen Spiele eingerechnet, nicht länger als 120 Minuten spielen.

Die Spielzeit wird durch den Schiedsrichter oder durch einen von der Turnierleitung eingesetzten Zeitnehmer überwacht. Über eine eventuelle Nachspielzeit entscheidet der Schiedsrichter.

Jede an einem Turnier beteiligte Mannschaft hat nach dem zweiten Spiel Anspruch auf eine Pause von 30 Minuten. Ausnahmen bestätigen die Regel.

Die Verlängerungszeit beträgt mindestens ein Viertel der regulären Spielzeit. Ist ein Spiel nach Verlängerung nicht entschieden, so erfolgt ein Strafstoßschiessen. Ist keine Zeit für eine Verlängerung, so kann sofort auch ein Strafstoßschiessen erfolgen.

Jede Mannschaft hat 5 Spieler zu nennen, die hinter der Mittellinie auf die Anforderung des Schiedsrichters warten. Steht es danach noch immer unentschieden, so entscheidet der nächste einfache Torvorsprung beim fortgesetzten Strafstoßschiessen.

## **Die Abseitsregel ist aufgehoben!!!!**

## §9 Spielablauf

Anstoß wird am Mittelpunkt ausgeführt. Der Ball muss über die Mittellinie zum eigenen Mann gespielt werden. Die gegnerische Mannschaft muss mindesten 3m Abstand einhalten beim Anstoß und Freistöße.

Aus der eigenen Spielhälfte kann kein Tor erzielt werden, ausgenommen ein Eigentor.

Hat der Ball die Torauslinie überschritten, nachdem er zuletzt von einem Angreifer berührt worden war, darf er nur vom Torwart durch werfen, rollen oder Anstoß wieder ins Spiel gebracht werden. Er ist erst wieder im Spiel, wenn er den Straf- bzw. Torraum verlassen hat. Kein gegnerischer Spieler darf sich im Straf- bzw. Torraum aufhalten, bevor der Ball im Spiel ist.

Erfolgt der Abwurf oder Abstoß über die eigene Spielhälfte hinaus, ohne dass ein Spieler den Ball berührt hat, so ist auf indirektem Freistoß für die gegnerische Mannschaft von der Mittellinie zu entscheiden.

## §10 Spielgerät

Der Spielball muss ein Spezialball für die Halle sein (Indoor).



## §11 Freistöße

Alle Freistöße sind indirekt auszuführen und die Mauer muss 3 m vom ruhenden Ball entfernt sein.

Trifft der Ball die Hallendecke, Halleneinrichtungsgeräte oder über die Bandenmarkierung, so gibt es indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft von der entsprechenden Stelle aus.

Ausgenommen ist Fuß- oder Faustabwehr des Torwarts oder ein Pressschlag.

Erfolgt der Abwurf oder Abstoß über die eigene Spielhälfte hinaus, ohne das ein Spieler den Ball berührt hat, so ist auf indirektem Freistoß für die gegnerische Mannschaft von der Mittellinie zu entscheiden.

Nimmt der Torwart einen Ball mit der Hand auf, der vom eigenen Mitspieler kommt, so ist dies mit einem indirektem Freistoß für den Gegner zu ahnden.

## §12 Einwurf

Ein Einwurf erfolgt durch einrollen des Spielballs.

## §13 Strafstoß

Bei der Ausführung von Strafstoßen müssen sich die Spieler außerhalb des Straf- bzw. Torraums und innerhalb des Spielfelds befinden, sowie mindestens 3m vom Strafpunkt entfernt sein bis der Ball im Spiel ist.

Beim Strafstoß gibt es keine Anlaufbeschränkung.

## §14 Tor

Ein Tor kann mit einem Eckstoß direkt erzielt werden. Tore können nur aus der gegnerischen Hälfte erzielt werden. Ausgenommen sind Eigentore.

## §15 Torwart

Der Torwart darf den Ball per Fuß oder Hand durch Abwurf, Rollen und Abschlag ins Spiel bringen. Ist der Ball noch nicht im Spiel, darf der Torwart den Ball nicht über die Mittellinie spielen. Er muss ansonsten vor der Mittellinie von einem Spieler berührt werden.

Beim Hallenfußball ist es verboten, dass der Torwart bei einer Rückgabe durch den eigenen Mannschaftsspieler den Ball mit der Hand aufnimmt. Bei nicht Einhaltung wird dies durch indirekten Freistoß für den Gegner geahndet.



## **§16 Spielabbruch**

Wird durch Feldverweis die Zahl der Spieler einer Mannschaft auf weniger als zwei Feldspieler verringert, so muss das Spiel abgebrochen werden. Es gelten die Bestimmungen für Spielwertung bei verschuldetem Spielabbruch.

## **§17 Allgemeines**

Die Passkontrolle wird vom Fachwart vor Turnierbeginn durchgeführt.