



Fußballverband Sachsen-Anhalt e.V.

Richtlinien für Fußballspiele in der Halle Stand: Juli 2013

1. Veranstalter

Fußballspiele und Turniere in der Halle werden vom DFB, seinen Mitgliedsverbänden oder von Vereinen veranstaltet, die dem DFB bzw. seinen Mitgliedsverbänden angehören.

2. Durchführung des Turniers

Die Leitung und Durchführung eines Turniers obliegt dem Veranstalter, der den Spielplan unter Berücksichtigung dieser Bestimmungen festlegt.

Den beteiligten Mannschaften und Schiedsrichtern muss rechtzeitig vor Beginn eines Turniers die Turnierbestimmungen in schriftlicher Form mitgeteilt werden. Die Turnierbestimmungen müssen u.a. die Regelungen enthalten, nach denen die Spielwertungen gemäß den geltenden Bestimmungen von DFB bzw. dem jeweiligen Landesverband (bis hin zum Kreisverband) vorgenommen werden. Insbesondere ist dabei festzulegen, nach welchen Kriterien bei Gruppen- bzw. Entscheidungsspielen über Platzierung bzw. Sieg entschieden wird.

3. Spielberechtigung

Es dürfen nur Spieler eingesetzt werden, die eine ordnungsgemäße Spielberechtigung besitzen und nicht gesperrt sind.

4. Turnierleitung

Für jedes Turnier ist eine Turnierleitung (aus mindestens drei Sportkameraden) zu bilden, die bei evtl. Streitfragen auch als Schiedsgericht in letzter Instanz und folgende Aufgaben wahrzunehmen hat:

a) Die Turnierleitung ist verantwortlich für die Zeitnahme und die Überwachung der Dauer von Zeitstrafen (zur Kontrolle der Spielzeit sind zwei voneinander unabhängig funktionierende Uhren zu verwenden). Jedes Anhalten der Spielzeit stoppt dabei auch den Ablauf von Zeitstrafen. Ein Anhalten der Spielzeit ist nur zulässig, wenn dies der Schiedsrichter anordnet.

b) Amtiert der Schiedsrichter allein, so unterstützt ihn die Turnierleitung bei der Überwachung des Auswechsels und bei der Durchführung evtl. auszutragender Entscheidungsschießen.

c) Die Turnierleitung entscheidet über Sanktionen in allen Fällen sportrechtlicher Verstöße von am Turnier beteiligten Personen im Rahmen des Turniers endgültig. Können damit sportrechtliche Verstöße nicht der Schwere entsprechend geahndet werden, meldet sie diese Personen dem für den Betreffenden zuständigen Rechtsorgan.

5. Spielfeld

Das Spielfeld richtet sich nach den Hallenausmaßen, muss rechteckig sein und soll der Din-Norm (20m X 40 m) entsprechen. Wird mit Bande gespielt, so hat die Begrenzung des Spielfeldes durch eine mindestens 1 m hohe, festverankerte Bande zu erfolgen. Auch eine Hallenwand bzw. einseitige Bande ist gestattet.

Die Aufteilung des Spielfeldes erfolgt entsprechend den Fußball-Regeln, sie ist jedoch den jeweiligen Größenverhältnissen anzupassen. Das Spielfeld wird durch Seiten- und Torlinien bzw. Banden begrenzt. Der Mittelpunkt des Spielfeldes muss gekennzeichnet sein. Einen Eckraum gibt es nicht. Als Strafraum ist ein rechteckiger Raum zu markieren, der Mindestens 6 m tief sein muss. Die seitlichen Begrenzungslinien dieses Raumes verlaufen Mindestens 3 m seitlich der Torpfosten. Wenn eine solche Markierung nicht vorhanden ist, so wird der für Hallenhandballspiele eingezeichnete **Wurfkreis als Strafraum** verwendet. Der Strafraum ist gleichzeitig Torraum. Das Tor kann 3 m oder 5 m breit und muss 2 m Hoch sein. Der Strafstoßpunkt ist je nach Torgröße 7 m (bei 3 m Torbreite) bzw. 9 m (bei 5 m Torbreite) vom Mittelpunkt der Torlinie entfernt sein.

6. Anzahl der Spieler

- a) Eine Mannschaft kann aus max. 12 Spielern bestehen, von denen je nach Spielfeldgröße bis zu 6 (ein Torwart und 5 Feldspieler) gleichzeitig auf dem Spielfeld sein können. Die Mindestzahl der Spieler, die bei Spielbeginn jeweils spielbereit sein müssen, ist in den Turnierbestimmungen festzulegen.
Bei A- bis D-Junioren sollten max. 5 Spieler (ein Torwart und 4 Feldspieler innen) gleichzeitig auf dem Spielfeld sein. Bei E- Junioren und jünger sollten sich 6 Spieler (1 Torwart und 5 Feldspieler) gleichzeitig auf dem Spielfeld befinden. Das Auswechseln von Spielern darf nur im Bereich der Auswechselbänke erfolgen. „Fliegender Wechsel“ und Wiedereintritt sind gestattet. Das Betreten oder Verlassen des Spielfeldes an einer anderen Stelle als im Bereich der Auswechselbänke, ist als falscher Spielerwechsel anzusehen. Wird das Spiel deshalb unterbrochen, so müssen die schuldigen Spieler verwarnet werden und das Spiel ist mit einem indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft dort fortzusetzen, wo sich der Ball bei der Spielunterbrechung befand.
- b) Hat eine Mannschaft mehr als die zulässige Anzahl von Spielern auf dem Spielfeld, so ist das Spiel zu unterbrechen. Für die Dauer von zwei Minuten muss die Mannschaft mit einem Spieler weniger spielen. Trainer bzw. Betreuer bestimmen den Spieler der die fällige Zeitstrafe zu übernehmen hat. Diese Zeitstrafe gilt nicht als persönliche Strafe des Spielers. Das Spiel ist mit einem indirekten Freistoß für den Gegner dort fortzusetzen, wo sich der Ball bei Spielunterbrechung befand.
- c) Wird durch Zeitstrafen die Zahl der Spieler einer Mannschaft auf weniger als zwei Feldspieler reduziert, so sind weitere Zeitstrafen so lange auszusetzen, bis ein Spieler dieser Mannschaft nach Ablauf seiner Zeitstrafe wieder spielen könnte.
Sind durch Feldverweis auf Dauer weniger als zwei Feldspieler auf dem Spielfeld, so ist das Spiel abzubrechen und für die betroffene Mannschaft als verloren zu werten.

7. Ausrüstung der Spieler

Für die Ausrüstung der Spieler gelten – mit Ausnahme der Schuhe – die gleichen Bestimmungen wie bei Fußballspielen im Freien. Die Spieler dürfen nur mit Hallenschuhen spielen. Die Schuhe dürfen keine Stollen, Noppen oder Absätze haben.

8. Spielzeit

Die Spielzeit beträgt in der Regel 1 X 12 Minuten, jedoch kann der Veranstalter dies in den Turnierausschreibungen verändern, ebenso ob eine Halbzeitpause mit Seitenwechsel erfolgen soll.

9. Fußball-Regeln und Spielbestimmungen

Fußballspiele in der Halle werden, soweit diese Richtlinien keine Abweichungen vorsehen nach den Fußball-Regeln und Durchführungsbestimmungen sowie Satzung und Ordnungen des DFB und seiner Mitgliedsverbände ausgetragen.

- a) Der Veranstalter bestimmt unter Berücksichtigung der Hallenmaße, bis zu welcher Höhe der Ball gespielt werden darf. Trifft der Veranstalter darüber in den Turnierbestimmungen keine Festlegung, so gilt die Hallendecke als obere Grenze. Übersteigt der Ball die zulässige Höhe oder er geht gegen die Hallendecke oder er berührt herabhängende bzw. hineinragende Geräte, so sind folgende Fälle zu unterscheiden.
- geschieht dies durch einen Latten- oder Pfostenschuss, Kopfball, Pressschlag oder durch eine Torwartabwehr, so ist auf Schiedsrichterball unterhalb der Stelle zu entscheiden, wo die Höhe überschritten wurde bzw. wo die Berührung erfolgte. Erfolgt das Überschreiten der Höhe bzw. die Berührung von Decke oder Geräten dadurch, dass der Ball von einem Spieler gespielt wurde, so ist ein indirekter Freistoß für die gegnerische Mannschaft an der Stelle des Spielfeldes zu geben, die unterhalb des Punktes liegt, wo die zulässige Höhe überschritten bzw. die Hallendecke oder das Gerät berührt wurde. Ist die Berührung innerhalb des Strafraumes, so ist die Spielfortsetzung an der Strafraumlinie, welche dem Berührungspunkt am nächsten liegt.

- b) Die Abseitsregel ist aufgehoben.

- c) Alle Freistöße sind indirekt auszuführen, wobei die gegnerischen Spieler mindestens drei Meter vom Ball entfernt sein müssen. Bei innerhalb des Strafraumes verwirkten indirekten Freistößen für die angreifende Mannschaft muss die Ausführung auf der parallel zur Torlinie verlaufenden Strafraumlinie bzw. Halbkreislinie von dem Punkt erfolgen, der dem Tatort am nächsten gelegen ist. Aus dem Freistoß kann ein Tor direkt nicht erzielt werden.

Grätschen/Slidetackling (Hineingleiten) ist verboten und zieht einen indirekten Freistoß nach sich sowie eine persönliche Strafe (Gelb, 2 Minuten-Strafe, Rot).

- d) Bei Ausführung eines Strafstoßes müssen alle auf dem Feld befindlichen Spieler (mit Ausnahme des Schützen und des gegnerischen Torwarts) außerhalb des Strafraumes, aber innerhalb des Spielfeldes und mindesten 3 m vom Strafstoßpunkt und hinter dem Ball entfernt sein, bis der Ball im Spiel ist.
- e) Ein Tor kann nur anerkannt werden, wenn der Ball noch in der Spielfeldhälfte gespielt oder berührt wurde, in der das Tor erzielt wurde. Wird der Ball aus der anderen (eigenen) Spielfeldhälfte direkt ins gegnerische Tor geschossen, ist auf Abstoß zu entscheiden. Die aus jeder Spielfeldhälfte erzielten Selbsttore sind anzuerkennen. Aus einem Eckstoß, Freistoß, Eindribbeln, Einstoßen oder Einrollen (nur bei Bande) für die angreifende Mannschaft kann kein Selbsttor erzielt werden. Geht in diesem Fall der Ball direkt ins Tor, ist auf Eckstoß für den Gegner zu entscheiden. Aus dem Anstoß kann kein Tor direkt erzielt werden.
- f) Wird der Ball über die Seitenlinie oder Seitenbande gespielt, so ist er an der Stelle, wo er ins Aus ging durch Eindribbeln oder Einstoßen (Flachpass bis max. Kniehöhe) bzw. mit der Hand durch Einrollen (nur bei Bande) durch die gegnerische Mannschaft wieder ins Spiel zu bringen. Gelangt der Ball danach ohne weitere Berührung durch andere Spieler direkt ins gegnerische Tor, so ist dieses Tor nicht anzuerkennen und das Spiel ist mit Abstoß fortzusetzen. Gelangt der Ball ohne weitere Berührung durch andere Spieler direkt im eigenen Tor, ist das Spiel mit einem Eckstoß fortzusetzen. Beim Eindribbeln, Einstoßen, Einrollen müssen die gegnerischen Spieler mindestens drei Meter vom Ball entfernt sein.
- g) Beim Abstoß ist der Ball entweder mit dem Fuß (durch Torwart oder Feldspieler) oder durch Werfen oder Rollen (nur durch den Torwart) aus dem Strafraum heraus wieder ins Spiel zu bringen. Der Ball ist erst wieder im Spiel, wenn er den Strafraum innerhalb des Spielfeldes verlassen hat. Die gegnerischen Spieler müssen sich dabei so lange außerhalb des Strafraumes aufhalten bis der Ball im Spiel ist. Wird der Ball beim Abstoß vom Torwart, oder nachdem ihn dieser kontrolliert mit den Händen gespielt hat, über die Mittellinie hinaus

gespielt, ohne dass ein weiterer Spieler den Ball berührt hat, so gibt es einen indirekten Freistoß an der Stelle, wo der Ball die Mittellinie überquert hat. **Der Torwart darf während des Spieles den Strafraum verlassen.** Außerhalb des Strafraumes gilt er als Feldspieler. Er darf den Ball mit dem Fuß über die Mittellinie spielen, wenn er ihn wie ein Feldspieler innerhalb oder außerhalb seines Strafraumes mit dem Fuß spielt und er den Ball vorher nicht kontrolliert mit den Händen gehalten hat. **Rückpassregel:** Ein Torwart verursacht einen indirekten Freistoß, wenn er innerhalb seines Strafraumes den Ball mit der Hand berührt, den ihm ein Mitspieler absichtlich und kontrolliert mit dem Fuß zugespielt hat (**gilt nicht für E- Junioren und jünger**). Dies trifft auch zu, wenn der Torwart den Ball nach einem Eindribbeln, Einspielen, Einrollen mit den Händen berührt, sofern dieser nicht vorher von einem gegnerischen Spieler berührt wurde. Hält der Torwart den Ball länger als sechs Sekunden in den Händen, ist auf indirekten Freistoß für die angreifende Mannschaft zu entscheiden.

- h) Aus einem Eckstoß kann direkt ein Tor erzielt werden, jedoch kein Selbsttor.
- i) Rutscht ein Torhüter unabsichtlich mit dem Ball aus seinem Torraum, ist auf indirekten Freistoß zu entscheiden. Spielt er jedoch außerhalb seines Torraums absichtlich den Ball mit der Hand, ist er zusätzlich mit der Zweiminutenstrafe zu belegen.

Spielfortsetzung: indirekter Freistoß

10. Verwarnung – Zeitstrafe- Feldverweis

Persönliche Strafen gegenüber Spielern sind die Verwarnung (Gelbe Karte), die Zeitstrafe (2 Minuten) und der Feldverweis (Rote Karte).

Eine Zeitstrafe (2 Minuten) kann vom Schiedsrichter sowohl ohne vorherige als auch nach erfolgter Verwarnung ausgesprochen werden. Die Dauer der Zeitstrafe wird durch die Turnierleitung überwacht. **Der des Feldes verwiesene Spieler (2 Minuten-Strafe) darf nach einem erzielten Tor der gegnerischen Mannschaft, sofort wieder am Spiel teilnehmen.** Eine Verwarnung nach einer Zeitstrafe ist unzulässig. Bei einer weiteren notwendigen persönlichen Strafe für den betroffenen Spieler ist der Spieler des Feldes zu verweisen (**Rote Karte**).

Der Feldverweis (Rote Karte) ohne vorherige persönliche Strafen ist möglich, wenn dies nach den Regeln erforderlich ist.

Verwarnung und Zeitstrafe gelten nach Beendigung des Spieles (wobei ein evtl. direkt nach Spielende notwendig werdendes Entscheidungsschießen zur Ermittlung eines Siegers in diesem mit zum Spiel zählt) als erledigt und dürfen bei folgenden Spielen oder einem Entscheidungsschießen, das nach Abschluss von Gruppenspielen zur Ermittlung der Platzierung durchgeführt werden muss, dem Spieler nicht mehr angelastet werden.

Bei einem Feldverweis (Rote Karte) ist der betroffene Spieler bis zur Entscheidung durch das Kampfgericht automatisch gesperrt. Eine Übergabe des Vorkommnisses an das zuständige Sportgericht des für den betroffenen zuständigen Verbandes ist möglich. Der Spieler bleibt bis zur Entscheidung dieser Stelle gesperrt.

Bei Torverhinderung durch absichtliches Handspiel erhält der betreffende Spieler eine 2- Minuten Strafe. Ist das für diesen Spieler im gleichen Spiel die zweite Persönliche Strafe, so ist er mittels roter Karte des Feldes zu verweisen. Die Turnierleitung fällt dazu eine Entscheidung (Sperre).

Ein des Feldes verwiesener Spieler darf nach 2 Minuten oder aber nach einem kassierten Tor durch einen anderen Spieler ersetzt werden. Ausnahme: Die gegnerische Mannschaft spielt bei Torerzielung nicht in Überzahl, dann darf der Spieler erst nach Ablauf von 2 Minuten ersetzt werden. Wenn ein Spieler des Feldes verwiesen wird, und sein Team ein Tor kassierte, kann sich seine Mannschaft zum Anstoß wieder um einen Spieler ergänzen, falls nach dem Feldverweis die gegnerische Mannschaft in Überzahl spielen würde. Betritt

ein Auswechselspieler das Spielfeld, um ein Tor oder eine offensichtliche Torchance zu verhindern, wird er des Feldes verwiesen, unabhängig davon, ob bzw. wie er sein Ziel erreicht.

12. Entscheidungsschießen

Der Schiedsrichter bestimmt das Tor, auf das alle Torschüsse ausgeführt werden. Bei der vor Beginn des Entscheidungsschießens vom Schiedsrichter durchzuführenden Wahl kann der Mannschaftsführer, der die Wahl gewinnt, entscheiden, ob seine Mannschaft den ersten Schuss ausführt oder ob dies der Gegner tun muss.

Für die Durchführung des Entscheidungsschießens nominieren die Mannschaften aus den Startberechtigten Spielern (einschl. der Auswechselspieler) fünf Schützen. Der Torwartwechsel (auch Rücktausch) ist zulässig.

Im Wechsel schießen die fünf Schützen je Mannschaft bis zur Entscheidung. Ist Nach der Ausführung von je 5 Schüssen noch keine Entscheidung gefallen, werden die Torschüsse von denselben, am Anfang nominierten Schützen fortgesetzt (die gleichen Spieler schießen in der gleichen Reihenfolge) bis eine Mannschaft bei gleicher Anzahl von Schüssen ein Tor mehr erzielt hat.

Ein Auswechseln von Schützen ist nicht möglich. Wird während des Entscheidungsschießens einer der Schützen mit der roten Karte ausgeschlossen oder verletzt sich, so muss die gegnerische Mannschaft um einen Schützen reduziert das Entscheidungsschießen fortsetzen.

Findet das Entscheidungsschießen direkt im Anschluss an ein Spiel statt, um den Sieger dieser Begegnung zu ermitteln, so dürfen Spieler, deren Zeitstrafe bei Spielende noch nicht abgelaufen war, und solche, die während dieses Spieles auf Dauer des Feldes verwiesen wurde, nicht bei diesem Entscheidungsschießen mitwirken, d.h. sie dürfen nicht eingesetzt werden. In den Turnierbestimmungen ist zu regeln, wie verfahren wird, wenn nach Abschluss von Gruppenspielen mehrere (d.h. vor allem mehr als zwei) Mannschaften gleich sind und die Platzierung durch ein Entscheidungsschießen ermittelt werden muss.

13. Abstände

Von den gegnerischen Spielern sind folgende Abstände einzuhalten:

- | | |
|----------------------------------|-----------------------------------|
| • Anstoß | 3m |
| • Eckstoß, Eindribbeln, Freistoß | 3m |
| • Strafstoß | 3m (Feldspieler), TW auf Torlinie |
| • Torabwurf | außerhalb des Strafraums |

14. Schlussbestimmung

Die Richtlinien für Fußballspiele in der Halle für den Bereich des Fußballverbandes Sachsen-Anhalt (Jugendbereich) treten ab Oktober 2013 in Kraft.