

Inhaltsverzeichnis	Seite
§ 1 Grundsätzliches.....	1
Teil 1 – Allgemeinverbindlicher Teil.....	2
§ 2 Rechtliche Grundlagen	2
§ 3 Veranstalter.....	2
§ 4 Genehmigungsverfahren	2
§ 5 Spielberechtigung	2
§ 6 Ausrüstung der Spieler.....	3
§ 7 Turniermodus	3
§ 8 Durchführung von Turnieren.....	4
§ 9 SR-Spesenregelung.....	4
Teil 2 – Durchführungsbestimmungen	5
§ 10 Spielfeld und Spielfeldaufbau	5
§ 11 Spielball.....	5
§ 12 Mannschaften	5
§ 13 Spielzeiten.....	7
§ 14 Spielbestimmungen.....	8
§ 15 Spielleitung	13
Teil 3 – Sonderbestimmungen für private Hallen-Turniere	14
§ 16 Spielfeld und Spielfeldaufbau	14
§ 17 Spielball.....	14
§ 18 Mannschaften	14
§ 20 Spielbestimmungen.....	16
§ 21 Spielleitung	19
Teil 4 – Kinderfußball in der Halle	19
§ 22 a Spielformate und Spielregeln – G-Junioren	19
§ 22 b Spielformate und Spielregeln – F-Junioren	20
§ 22 c Spielformate und Spielregeln – E-Junioren	20
§ 23 Allgemeingültige Spielregeln	21

§ 1 Grundsätzliches

Alle Verbandswettbewerbe in der Halle von der Kreis- bis zur DFB-Ebene werden nach den offiziellen Futsal-Regeln der FIFA und der DFB-Futsal-Spielordnung gespielt, soweit nachfolgend nichts anders geregelt ist. Nachstehende Richtlinien sind wie folgt gegliedert:

Teil 1 – Allgemeinverbindlicher Teil

Dieser Abschnitt findet für alle Hallen-Futsalturniere und private Hallen-Turniere im Bereich des Bayerischen Fußball-Verbandes Anwendung und ist verbindlich einzuhalten.

Teil 2 – Durchführungsbestimmungen für Hallen-Futsalturniere

Diese Bestimmungen regeln den grundsätzlichen Spielbetrieb bei Hallen-Futsalturnieren und finden Anwendung bei allen Turnieren des BFV auf Kreis-, Bezirks- und Verbandsebene, unabhängig von Geschlecht und Altersklasse.

Teil 3 – Sonderbestimmungen für private Hallenturniere

Diese Bestimmungen können bei allen privaten Hallen–Turnieren der Herren, Frauen, Senioren, Junioren und Juniorinnen an Stelle der Durchführungsbestimmungen für Hallen-Futsalturniere (Teil 2) angewendet werden. Eine Vermischung der Richtlinien aus Teil 2 und Teil 3 ist nicht zulässig.

Gesamtübersicht für die Anwendung der Hallenrichtlinien aller Altersklassen

Wettbewerb	Erwachsene /Herren, Senioren, Frauen			Junioren/Juniorinnen	
	Herren	Senioren	Frauen	Junioren	Juniorinnen
Teil 1 Allgemeinverbindlicher Teil – gilt für alle Hallen-Futsalturniere und private Hallen-Turniere und ist verbindlich einzuhalten					
BFV-Turniere auf allen Ebenen	Teil 2 - Durchführungsbestimmungen			Teil 2 – Durchführungsbestimmungen Teil 4 - Kinderfußball	
Sonstige Turniere	Teil 2 - Durchführungsbestimmungen Teil 3 - Sonderbestimmungen			Teil 2 - Durchführungsbestimmungen Teil 3 – Sonderbestimmungen Teil 4 - Kinderfußball	

Teil 1 – Allgemeinverbindlicher Teil

§ 2 Rechtliche Grundlagen

Alle Hallen-Turniere werden nach den Spielregeln der FIFA, der DFB-Futsal-Spielordnung, sowie den Bestimmungen der Satzung und Ordnungen des BFV und nach Vorgaben dieser Richtlinie durchgeführt.

§ 3 Veranstalter

Veranstalter von Hallen-Turnieren dürfen nur Organe und Vereine des BFV oder Gebietskörperschaften in Verbindung mit dem BFV sein. Ein veranstaltender Verein muss mit einer Mannschaft beteiligt sein.

§ 4 Genehmigungsverfahren

- (1) Die Durchführung von Hallenturnieren ist vom Veranstalter mindestens zwei Wochen vorher beim zuständigen Spielleiter mit Ausschreibung, Turnier- und Zeitplan, sowie einer Liste der teilnehmenden Vereine anzumelden und grundsätzlich im SpielPlus als Vereinsturnier anzulegen.
- (2) Bei Beteiligung ausländischer Mannschaften ist eine Spielgenehmigung beim BFV einzuholen.
- (3) Aufgrund einer Teilnahme an einem Hallen-Turnier können angesetzte Verbandsspiele grundsätzlich nicht abgesetzt werden. Für offizielle DFB-, SFV- und BFV-Entscheide können angesetzte Meisterschaftsspiele im Verbandsinteresse verlegt werden.
- (4) Spielgemeinschaften (SG) können an Hallenmeisterschaften nur teilnehmen, wenn sie im laufenden Spieljahr auch im Ligaspielbetrieb Feldfußball gemeldet und genehmigt wurden.

§ 5 Spielberechtigung

- (1) Grundsätzlich gelten die Spielberechtigungsbestimmungen der DFB-Futsal-Richtlinien, der BFV-Spielordnung (SpO), der BFV-Jugendordnung (JO) und der BFV-Frauen- und Mädchenordnung (FMO) entsprechend. Es dürfen nur Spieler eingesetzt werden, die eine ordnungsgemäße Spielberechtigung (Feldfußballspielberechtigung oder Hallen-Gastspielrecht) besitzen. Bei Fehlen einer oder mehrerer Spielberechtigungen sind die Spiele einzeln als verloren zu werten, wenn die Spielberechtigung(en) nach Ende des letzten Gruppenspiels des betreffenden Vereins nicht vorgelegt werden kann/können. Bei G-Junioren ist die Mitgliedschaft im Verein ausreichend.

- (2) Bei Turnieren, die über mehrere Tage ausgetragen werden, ist die Wertung dieser Spiele am Ende eines Turniertages analog des Abs. 1 vorzunehmen.
- (3) Vor Beginn eines jeden Hallen–Turniers ist von jeder Mannschaft der Spielbericht/ESB auszufüllen. Spieler können nachgemeldet werden.
- (4) Bei Teilnahme von mehreren Mannschaften eines Vereins an einem Hallenturnier kann ein Spieler nur in einer Mannschaft eingesetzt werden.
- (5) Für den Einsatz in diesen Hallen-Turnieren ist pass-/spielrechtlich das Freundschaftsspielrecht ausreichend.
- (6) Die Kontrolle der Spielberechtigung ist jeweils vor dem ersten Spiel durchzuführen.
- (7) Zusätzlich zu der unter § 5 Abs. 1 aufgeführten Spielberechtigung dürfen, bei privaten Hallen-Turnieren Spieler mit einer gültigen für den Feldfußball erteilte Gastspielgenehmigung eingesetzt werden.
- (8) Für offizielle Meisterschaften des BFV (Kreis-, Bezirks- und Landesentscheide) ist eine für den Feldfußball erteilte Gastspielgenehmigung ausgeschlossen.

§ 6 Ausrüstung der Spieler

- (1) Die Spieler müssen Spielkleidung tragen. Es darf kein Spieler Kleidungsstücke oder Ausrüstungsgegenstände tragen, die für ihn oder einen anderen Spieler gefährlich sind (einschließlich jeder Art von Schmuck). Es dürfen nur Sportschuhe (Laufschuhe) ohne Stollen mit abriebfester Sohle getragen werden. Spielen ohne Schuhe ist nicht gestattet.
- (2) Bei gleicher Spielkleidung muss der erstgenannte Verein der Begegnung die Trikots wechseln.
- (3) Das Tragen von Schienbeinschonern ist Pflicht.

§ 7 Turniermodus

Den Turnierablauf legt der veranstaltende Verein, das Verbandsorgan oder die Gebietskörperschaft in Verbindung mit dem BFV unter Berücksichtigung dieser Richtlinien fest.

Turniere müssen nach einem Zeitplan ablaufen. Die Reihenfolge der Spiele und die evtl. auszutragenden Entscheidungsspiele, Verlängerungen und Strafstoßschießen müssen in der Turnierausschreibung festgelegt sein.

§ 8 Durchführung von Turnieren

- (1) Die Leitung und Durchführung eines Turniers obliegt dem veranstaltenden Verein, Verbandsorgan oder der Gebietskörperschaft in Verbindung mit dem BFV. Die Turnierleitung soll aus mindestens drei Personen bestehen. Bei allen offiziellen Meisterschaften des BFV muss in der Regel ein BFV-Vertreter anwesend sein und der Turnierleitung angehören.
- (2) Über Vorkommnisse – ausgenommen alle Entscheidungen der Schiedsrichter – urteilt ein Schiedsgericht aus drei Personen, das auch ganz oder teilweise aus der Turnierleitung gebildet werden kann. DFB-Futsalspielordnung, Satzung und Ordnungen des BFV bleiben davon unberührt.
- (3) Sollte aus unvorhersehbaren Gründen die erforderlichen Angaben im Vereinsturnier-Modul (SpielPlus BFV) nicht erfasst werden können, sind vom veranstaltenden Verein, dem Verbandsorgan oder der Gebietskörperschaft nach Abschluss des Turniers die Spielberichtsbögen (BFV-Hallenfußball-Spielbericht) sowie eine Ergebnisliste an den zuständigen Spielleiter des BFV einzusenden.
- (4) Bei jedem Turnier soll ein Sportarzt, mindestens aber ein Sanitätsdienst zugegen sein. Dabei kann der Veranstalter auch die örtlichen Gegebenheiten hinsichtlich der Erreichbarkeit von Ärzten und Rettungsdienst in Betracht ziehen.
- (5) Die Entscheidung des Schiedsgerichts ist unanfechtbar.
- (6) Bei Junioren/innenturnieren besteht Alkoholverbot.

§ 9 SR-Spesenregelung

Die Schiedsrichter berechnen die Fahrtkosten nach der SR-Spesenordnung und erhalten folgende Aufwandsentschädigung:

- a) bei Junioren und Juniorinnen beträgt der Stundensatz bei Turniereinsatz 7,00 Euro
- b) bei Herren, Senioren und Frauen beträgt der Stundensatz bei Turniereinsatz 9,00 Euro
- c) Bei Berechnung der Spesen ist Folgendes zu beachten:

Die Abrechnung erfolgt nach der tatsächlichen Einsatzzeit.

Bei der letzten Einsatzstunde ist bis einschließlich 30 Minuten der halbe Stundensatz und ab 31 Minuten der volle Stundensatz in Rechnung zu stellen.

Teil 2 – Durchführungsbestimmungen

§ 10 Spielfeld und Spielfeldaufbau

- (1) Die Größe des Spielfeldes (Handballspielfeld) richtet sich nach den Hallenmaßen. Das Spielfeld ist rechteckig und wird mit Linien gekennzeichnet.

Die Tor- und Seitenlinien sollen nach Möglichkeit mindestens einen Meter von den Hallenwänden entfernt gezogen werden. Die Mittellinie muss das Spielfeld in zwei gleich große Spielhälften teilen.

- (2) Die Torgröße ist 3 x 2 Meter (Handballtore). Die Tore sollen verschiebbar sein und müssen über einen Sicherheitsmechanismus verfügen, der ein Umkippen verhindert. Tragbare Tore dürfen verwendet werden, müssen aber über den gleichen Sicherheitsmechanismus verfügen wie herkömmliche Tore.
- (3) Als Straf-/Torraum muss ein eingezeichneter Halbkreis Verwendung finden, dessen Radius aber nicht mehr als sechs Meter betragen sollte.
- (4) In der Entfernung von sechs Metern – vom Mittelpunkt der Torlinie zwischen den Pfosten gesehen – ist der Strafstoßpunkt einzuzeichnen.
- (5) Eine zweite Markierung (Zehn-Meter-Marke) ist zehn Meter vor dem Tor einzuzeichnen.

§ 11 Spielball

Der Spielball ist ein Futsalball und soll der jeweiligen Altersklasse entsprechen. Als geeignete Ballgrößen und –gewichte werden empfohlen:

C-Junioren und älter:	"Normal", Gr. 4	400 - 440g
D-Jugend:	"Light", Gr. 4	340 - 360g

§ 12 Mannschaften

- (1) Eine Erwachsenen-Mannschaft besteht einschließlich des Torhüters aus maximal vierzehn Spielern pro Spiel. Eine Junioren/innen-Mannschaft besteht einschließlich des Torhüters aus maximal zwölf Spielern pro Spiel. Es dürfen sich fünf Spieler (einschließlich Torhüter) gleichzeitig auf dem Spielfeld befinden. Mit weniger als drei Spielern kann nicht gespielt werden.

- (2) Ein Veranstalter darf in der Turnierausschreibung bei Erwachsenen-Mannschaften die Anzahl der spielberechtigten Spieler einer Mannschaft pro Turnier und Spiel nicht auf weniger als vierzehn Spieler, im Junioren/-innen-Mannschaften nicht auf weniger als zwölf Spieler festlegen.
- (3) Bei Hallen-Futsalturnieren des BFV kann jeder Verein nur mit einer Herren- oder Frauenmannschaft, bei Junioren/Juniorinnen mit einer Mannschaft pro Altersklasse teilnehmen.

Auf Kreisebene können Wettbewerbe von weiteren Herren-, Frauen und Juniorenmannschaften in Turnierform ohne weiterführenden Wettbewerb ausgerichtet werden.

- (4) Auf der Auswechselbank dürfen nur die Spieler sitzen, die zum jeweiligen Spiel gehören, sowie maximal drei weitere Personen.
- (5) Die jeweiligen Veranstalter der Turniere haben, zwei verschiedenfarbige Leibchensätze für die Auswechselspieler bereit zu halten. Der Flying Goalkeeper muss sich von allen Spielern und Auswechselspielern unterscheiden (andersfarbiges Trikot oder Leibchen).
- (6) Betritt ein Spieler das Spielfeld zu früh, so ist das Spiel zu unterbrechen. Der betreffende Spieler muss das Spielfeld wieder verlassen und ist zu verwarnen. Das Spiel wird dann mit indirektem Freistoß, an der Stelle, wo sich der Ball bei der Unterbrechung befand, fortgesetzt. Begeht der Spieler ein weiteres Vergehen, wird das Spiel mit der entsprechenden Spielstrafe fortgesetzt. Sofern durch dieses Vergehen ein Tor verhindert oder eine offensichtliche Torchance vereitelt wird, wird der fehlbare Spieler des Feldes verwiesen. In diesem Fall muss neben dem Auswechselspieler, der des Feldes verwiesen wurde, ein weiterer Spieler das Spielfeld verlassen, damit sein Team einen Spieler weniger aufweist. Diese Unterzahl bleibt so lange bestehen, bis die in Überzahl spielende Mannschaft ein Tor erzielt, höchstens jedoch für zwei Minuten.
- (7) Das Auswechseln der Feldspieler und des Torwarts (auch fliegender Wechsel erlaubt) erfolgt grundsätzlich im Bereich der markierten Wechselzone. Eine Auswechslung ist vollzogen, wenn der Auswechselspieler das Spielfeld durch die Auswechselzone seiner Mannschaft betritt, nachdem er dem Spieler, den er ersetzt, das Leibchen übergeben hat, es sei denn, dieser musste das Spielfeld aus in den Spielregeln vorgesehen Gründen durch eine andere Zone verlassen.
- (8) Ausgewechselte Spieler können wieder eingewechselt werden.

§ 13 Spielzeiten

(1) Es gelten nachfolgende Spielzeiten:

Altersklasse	Spielzeit (Maximal)	Höchstspielzeit (Maximal an einem Tag)
Herren/Sen./Frauen	2 x 20 Min.	120 Min
A/B-Junioren/innen	2 x 20 Min.	120 Min
C/D- Junioren/innen	2 x 10 Min.	100 Min

Die letzte Spielminute wird grundsätzlich als Nettospielzeit ausgespielt.

Das Ende einer Halbzeit bzw. des Spiels wird durch das akustische Signal des Zeitnehmers signalisiert. Dieses akustische Signal beendet die Halbzeit bzw. das Spiel auch dann, wenn der/die Schiedsrichter das Spiel selbst nicht abpfeift/abpfeifen.

(2) Bei den vorgenannten Spielzeiten handelt es sich um Maximalspielzeiten. Es ist dem Turnierveranstalter freigestellt, kürzere Spielzeiten festzulegen. Die Spielzeit für ein Spiel soll mindestens 10 Minuten betragen.

Futsalspiele eines Turniers können mit Halbzeitwechsel durchgeführt werden. Bei einer Gesamtspielzeit bis zu 20 Minuten kann der Halbzeitwechsel entfallen. Dies ist jedoch in der Turnierausschreibung festzuhalten.

(3) Die Offiziellen der Mannschaft sind berechtigt, den Zeitnehmer, um eine Auszeit von einer Minute zu ersuchen. Die Auszeit ist durch Abgabe einer Timeout-Karte, die vor Spielbeginn von der Turnierleitung ausgegeben wird, beim Zeitnehmer anzuzeigen.

(4) Eine Auszeit von einer Minute kann pro Mannschaft je einmal in einer Spielhälfte während einer Spielruhe in Anspruch genommen werden. Diese wird aber nur dann gewährt, wenn die Mannschaft, die die Auszeit verlangt, mit der anstehenden Spielfortsetzung in Ballbesitz ist.

(5) Macht eine Mannschaft von der ihr zustehenden Auszeit in der ersten Spielhälfte keinen Gebrauch, so hat diese Mannschaft in der zweiten Spielhälfte trotzdem nur Anspruch auf eine Auszeit von einer Minute.

- (6) Bei Spielen ohne Seitenwechsel kann jede Mannschaft eine Auszeit von einer Minute in Anspruch nehmen.
- (7) Sobald der Ball aus dem Spiel ist, kündigt der Zeitnehmer mit einem akustischen Signal, das sich von den Signalen der Schiedsrichter unterscheiden muss, den Beginn und Ende der Auszeit an. Nach 50 Sekunden ertönt ein Signal als Hinweis, dass die Auszeit in 10 Sekunden endet. Erst ab diesem Signal dürfen Auswechslungen vollzogen werden, vorher nicht.
- (8) Während der Auszeit dürfen die Spieler das Spielfeld verlassen, die Auswechslspieler müssen außerhalb des Spielfeldes bleiben. Auf dem Spielfeld darf nicht getrunken werden, hierfür muss der Spieler das Spielfeld verlassen. Der Betreuer, der die Anweisungen in der Auszeit erteilt, darf das Spielfeld nicht betreten.

§ 14 Spielbestimmungen

- (1) Die Abseitsregel ist aufgehoben.
- (2) Das Spiel wird mit Torabwurf durch den Torwart fortgesetzt, wenn der Ball zuletzt von einem Spieler der angreifenden Mannschaft berührt wurde und in der Luft oder am Boden die Torlinie vollständig überschreitet, ohne dass dabei ein Tor erzielt wurde. Aus einem Torabwurf kann ein Tor nicht direkt erzielt werden.

Ebenso ist aus dem laufenden Spiel heraus keine direkte Torerzielung durch den Torwart möglich, wenn dieser den Ball mit der Hand spielt.
- (3) Beim Schiedsrichterball müssen die Spieler der gegnerischen Mannschaft zwei Meter, beim Anstoß drei Meter, bei allen anderen Spielfortsetzungen fünf Meter vom Ball entfernt sein.
- (4) Es gibt direkte und indirekte Freistöße.
- (5) Bei der Ausführung von Strafstoßen müssen alle Feldspieler mit Ausnahme des Strafstoßschützen im Spielfeld, aber außerhalb des Strafraumes und mindestens fünf Meter vom Ausführungspunkt entfernt sein.
- (6) Aus einem Eckstoß und Anstoß kann nur für die ausführende Mannschaft ein Tor direkt erzielt werden. Geht der Ball ins eigene Tor, ist das Spiel mit einem Eckstoß fortzusetzen.
- (7) Das Spiel ist mit Einkick fortzusetzen, wenn

- a) der Ball die Seitenlinie am Boden oder in der Luft vollständig überschritten hat,
- b) der Ball die Hallendecke berührt,
- c) der Ball einen nicht zum Spielfeld gehörenden Gegenstand, der in das Spielfeld hineinragt, berührt.

Bei den Buchst. b) und c) erfolgt der Einkick an der Stelle auf der Seitenlinie, die dem Berührungspunkt am nächsten ist. Aus einem Einkick kann ein Tor nicht direkt erzielt werden. Die Spieler der gegnerischen Mannschaften müssen mindestens fünf Meter von diesem Punkt entfernt sein, an dem der Einkick ausgeführt wird. Der den Einkick ausführende Spieler darf den Ball nicht ein zweites Mal spielen. Beim Einkick muss der Ball auf der Seitenlinie liegen. Der Ball ist im Spiel, sobald sich dieser bewegt hat, nachdem er mit dem Fuß gespielt wurde.

- (8) Alle Spielfortsetzungen (ausgenommen Strafstoß und Anstoß) müssen innerhalb von vier Sekunden ausgeführt werden, nachdem der ausführende Spieler spielbereit ist. Bei Nichteinhaltung der vier-Sekunden-Regelung wird dem Gegner der Ballbesitz zugesprochen.

Wenn der Torwart in der eigenen Spielfeldhälfte im Ballbesitz ist, muss er den Ball innerhalb von vier Sekunden freigeben, bzw. abspielen, wenn nicht, wird ein indirekter Freistoß für das gegnerische Team, dort wo der Torwart steht, verhängt (Strafraum beachten).

- (9) Wenn der Torhüter den Ball in der eigenen Spielfeldhälfte erneut berührt, nachdem er ihn bei kontrolliertem Ballbesitz bereits auf dem Spielfeld gespielt hat und ihm ein Mitspieler den Ball absichtlich zuspielt, ohne dass der Ball dazwischen von einem Gegner gespielt oder berührt wurde, erhält das gegnerische Team einen indirekten Freistoß am Ort des Vergehens (Strafraum beachten).
- (10) Als kumulierte Fouls gelten alle in der DFB-Fußballregel zwölf aufgeführten Vergehen, die mit einem direkten Freistoß geahndet werden.
- (11) Die kumulierten Fouls werden vom Schiedsrichter der Turnierleitung angezeigt. Haben die Schiedsrichter auf Vorteil entschieden, zeigen sie das kumulierte Foul mit Hilfe des vorgeschriebenen Signals an, sobald der Ball aus dem Spiel ist.
- (12) Ab dem sechsten oder fünften (Zahl richtet sich nach der in § 14 Abs. 13 Buchst. f festgelegten Zahl) kumulierten Foul jeder Mannschaft pro Spiel,

- a) darf die gegnerische Mannschaft keine Spielmauer bilden,
 - b) muss der Freistoß ausführende Spieler eindeutig identifiziert werden
 - c) muss sich der Torwart in seinem Strafraum befinden und mindestens fünf Meter vom Ball entfernt sein,
 - d) müssen sich alle Feldspieler hinter einer imaginären Linie befinden, die außerhalb des Strafraums auf Ballhöhe parallel zur Torlinie verläuft,
 - e) müssen die Spieler mindestens fünf Meter Abstand zum Ball halten und dürfen den Spieler, der den Freistoß ausführt, nicht behindern. Kein Spieler darf diese unsichtbare Linie übertreten, solange der Ball nicht berührt oder gespielt wurde.
- (13) Ausführung ab dem sechsten oder fünften (Zahl richtet sich nach der unter Buchst. f festgelegten Zahl) kumulierten Foul:
- a) Der ausführende Spieler muss versuchen, aus dem Freistoß direkt ein Tor zu erzielen. Er darf dabei den Ball nicht abspielen.
 - b) Nach Ausführung des Freistoßes darf kein Spieler den Ball berühren, bevor dieser vom gegnerischen Torwart berührt wurde oder von Pfosten/Querlatte abgeprallt ist oder das Spielfeld verlassen hat.
 - c) Wenn ein Spieler in der gegnerischen Spielhälfte oder in seiner eigenen Hälfte von der imaginären Linie, die parallel zur Mittellinie zehn Meter von der Torlinie entfernt durch die zweite Strafstoßmarke verläuft, ein solches Foul begeht, muss der Freistoß von der Zehn-Meter-Marke ausgeführt werden.
 - d) Wenn ein Spieler in der eigenen Spielhälfte zwischen der Zehn-Meter-Marke und der Torlinie, aber außerhalb des Strafraums, ein sechstes oder fünftes (Zahl richtet sich nach im Absatz Buchst. f festgelegten Zahl) Foul begeht, kann die Mannschaft, die den Freistoß ausführt, entscheiden, ob sie ihn von der Zehn-Meter-Marke oder von der Stelle ausführen will, an der sich das Vergehen ereignet hat.
 - e) Der direkte Freistoß ist auch nach Ablauf der regulären Spielzeit einer Halbzeit auszuführen.
 - f) Bei Spielen ohne Seitenwechsel mit weniger als 20 Minuten Gesamtspielzeit, verringert sich die Zahl der kumulierten Fouls für einen direkten Freistoß von der Zehn-Meter-Marke wie folgt: bis zu 15 Minuten

erfolgt ein Freistoß von der Zehn-Meter-Marke, ab dem fünften Foul und ab 16 Minuten ab dem sechsten Foul.

Bei Spielen mit Seitenwechsel gilt analog: Bis zu 2 x 15 Minuten Gesamtspielzeit ab dem fünften Foul und für Spiele ab 2 x 16 Minuten Gesamtspielzeit ab dem sechsten Foul. In der Halbzeitpause werden die kumulierten Fouls der Mannschaft auf null zurückgesetzt.

- (14) Die Schiedsrichter können persönliche Strafen (Verwarnung, Zeitstrafe von zwei Minuten, gelb-rote Karte und rote Karte) aussprechen. Nach Feldverweis durch gelb-roter Karte oder roter Karte muss die betreffende Mannschaft zwei Minuten mit einem Spieler weniger weiterspielen. Erzielt während der Strafzeit die gegnerische Mannschaft ein Tor, so kann der fehlende Spieler sofort wieder ergänzt werden (dies gilt nicht, wenn beide Mannschaften in gleicher Unterzahl spielen). Im Falle einer Zeitstrafe darf die Ergänzung nur durch einen nicht von der Zeitstrafe betroffenen Spieler erfolgen. Fehlen zwei Spieler, so gilt diese Regelung zunächst für die erste Strafzeit, bei einem evtl. weiteren Gegentor auch für die zweite Strafzeit. Ein mit gelb-roter Karte belegter Spieler darf am nächsten Spiel seiner Mannschaft wieder teilnehmen (Matchstrafe). Ein mit roter Karte belegter Spieler ist von der weiteren Turnierteilnahme auszuschließen. Dies ist über den zuständigen BFV-Spielleiter dem Sportgericht zu melden und zieht eine automatische Sperre des Spielers nach sich.
- (15) Die Zahl der Spieler einer Mannschaft darf durch persönliche Strafen auf nicht weniger als drei Spieler verringert werden. Bei weniger als drei Spielern (einschl. Torwart) ist das Spiel abubrechen.
- (16) Alle abgebrochenen Spiele werden mit 2:0 Toren gewertet bzw. mit dem günstigeren Ergebnis zum Zeitpunkt des Abbruchs. Spiele, die nach § 5 Abs. 1 dieser Richtlinien als verloren gelten, werden ebenfalls mit 2:0 Toren gewertet.
- (17) Enden Platzierungsspiele nach dem K.O.-System unentschieden, so werden diese sofort durch Sechsmeterschießen entschieden.
- (18) Wenn zwei oder mehr Mannschaften derselben Gruppe nach Abschluss der Gruppenspiele die gleiche Anzahl an Punkten aufweisen, wird die Platzierung anhand einer Sondertabelle der betroffenen Mannschaften nach folgenden Kriterien in dieser Reihenfolge ermittelt:
 - a. höhere Punktzahl aus den Direktbegegnungen der betreffenden Mannschaften;

- b. bessere Tordifferenz aus den Direktbegegnungen der betreffenden Mannschaften;
 - c. größere Anzahl erzielter Tore aus den Direktbegegnungen der betreffenden Mannschaften;
 - d. wenn nach der Anwendung der Kriterien a) bis c) immer noch mehrere Mannschaften denselben Platz belegen, werden die Kriterien a) bis c) erneut angewendet, jedoch ausschließlich auf die Direktbegegnungen der betreffenden Mannschaften, um deren endgültige Platzierung zu bestimmen. Führt dieses Vorgehen keine Entscheidung herbei, werden die Kriterien e) bis g) angewendet;
 - e. bessere Tordifferenz aus allen Gruppenspielen;
 - f. größere Anzahl erzielter Tore aus allen Gruppenspielen;
 - g. Losentscheid.
- (19) Treffen zwei Mannschaften im letzten Gruppenspiel aufeinander, die dieselbe Anzahl an Punkten sowie die gleiche Tordifferenz und gleiche Anzahl erzielter Tore aufweisen, und endet das betreffende Spiel unentschieden, wird die endgültige Platzierung der beiden Mannschaften durch Sechsmeterschießen ermittelt, vorausgesetzt, dass keine andere Mannschaft derselben Gruppe nach Abschluss aller Gruppenspiele dieselbe Anzahl an Punkten aufweist.
- (20) Alle Spieler und Auswechselspieler mit Ausnahme, der am Ende der regulären Spielzeit oder der Verlängerung verletzten oder des Feldes verwiesenen Spieler, dürfen am Sechsmeterschießen teilnehmen.

Hat eine Mannschaft am Ende des Spiels vor dem Sechsmeterschießen eine höhere Anzahl an teilnahmeberechtigten Spielern als der Gegner, ist es möglich, die Anzahl der teilnahmeberechtigten Spieler so zu reduzieren, dass sie der Anzahl an teilnahmeberechtigten Spielern des Gegners entspricht. Der Spielführer der Mannschaft mit der höheren Anzahl teilt dem Schiedsrichter die Spieler mit, die nicht am Sechsmeterschießen teilnehmen. Diese dürfen sich anschließend nicht mehr auf dem Spielfeld befinden.

Ein Torhüter darf während des Sechsmeterschießens durch einen beliebigen Spieler ersetzt werden.

Zum Sechsmeterschießen benennt jeder Verein vorerst fünf Spieler. Die beiden Mannschaften treten zu ihren Sechsmetern abwechselnd an. Jeder Sechsmeter muss von einem anderen Spieler ausgeführt werden.

Ein Spieler darf erst ein zweites Mal antreten, wenn alle teilnahmeberechtigten Spieler bereits einen Sechsmeter ausgeführt haben.

Beim Sechsmeterschießen befinden sich nur die teilnahmeberechtigten Spieler einschließlich Torhüter und die Schiedsrichter auf dem Spielfeld.

Wenn beide Mannschaften nach je fünf Sechsmetern keine oder gleich viele Tore erzielt haben, wird das Sechsmeterschießen mit jeweils einem Schützen im Wechsel von beiden Mannschaften so lange fortgesetzt, bis eine nach gleich vielen Sechsmetern ein Tor mehr erzielt hat.

Sobald eine Mannschaft mehr Tore erzielt hat, als die andere mit den ihr zustehenden Sechsmetern insgesamt noch erzielen könnte, ist das Sechsmeterschießen beendet.

§ 15 Spielleitung

- (1) Alle Hallen-Futsalturniere mit Teilnahme von Herren-, Frauen- und Seniorenmannschaften, sowie Juniorenmannschaften der Altersklasse A/B/C/D und Juniorinnenmannschaften der Altersklasse B/C/D müssen von geprüften, in den Futsalregeln ausgebildeten Schiedsrichtern geleitet werden.
- (2) In der Regel sollen für Futsalturniere oder Meisterschaften des BFV auf Kreisebene drei Schiedsrichter, auf Bezirks- und Landesebene vier Schiedsrichter beim zuständigen SR-Organ angefordert werden. Der Zeitnehmer ist in die Zahl drei/vier nicht mit einzubeziehen, soll aber ein dem ausrichtenden Verein angehöriger amtlicher Schiedsrichter sein.

Bei Futsalturnieren oder Meisterschaften des BFV (Kreis-, Bezirks- und Landesmeisterschaft) der Altersklasse D und jünger werden diese Spiele von einem Schiedsrichter geleitet. Die Anzahl der angeforderten Schiedsrichter reduziert sich entsprechend.

- (3) Private Futsalturniere sollen von geprüften, in den Futsalregeln ausgebildeten Schiedsrichtern geleitet werden.
- (4) Pflichten des ausrichtenden Vereins:

Der Ausrichterverein stellt einen Zeitnehmer und einen Schreiber der Turnierleitung zur Verfügung. Bei Futsalturnieren, die nur von einem Schiedsrichter geleitet werden, ist ein Schiedsrichterassistent zu stellen.

Teil 3 – Sonderbestimmungen für private Hallen-Turniere**§ 16 Spielfeld und Spielfeldaufbau**

- (1) Die Größe des Spielfeldes richtet sich nach den Hallenmaßen. Das Spielfeld ist vom Zuschauerraum abzugrenzen. Tor- und Seitenlinien sollen nach Möglichkeit mindestens ein Meter von den Hallenwänden entfernt gezogen werden.
- (2) Das Spielen mit Seitenbande oder Seiten- und Torbande (Rundumbande) ist zugelassen. Eine aufgestellte Bande muss mindestens ein Meter hoch und fest verankert sein. Mit der Torbande allein kann nicht gespielt werden.
- (3) Die Mittellinie muss das Spielfeld in zwei gleiche Spielhälften teilen.
- (4) Bereits vorhandene Hallentore 3 x 2 Meter können benutzt werden. Ebenso können auch Tore mit den Ausmaßen 5 x 2 Meter verwendet werden. Die Tore (auch tragbare) müssen über einen Sicherheitsmechanismus verfügen, der ein Umkippen verhindert.
- (5) Als Straf-/Torraum kann ein eingezeichneter Halbkreis Verwendung finden, dessen Radius aber nicht mehr als sechs Meter betragen sollte. Wird ein rechteckiger Straf-/Torraum abgezeichnet, so muss dieser mindestens sechs Meter tief und die seitlichen Begrenzungslinien mindestens drei Meter vom Torpfosten entfernt sein.
- (6) Bei Toren mit den Ausmaßen 5 x 2 Meter ist in der Entfernung von neun Metern, bei Hallentoren von 3 x 2 Meter in der Entfernung von sechs Metern - von der Torlinie aus gerechnet - der Strafstoßpunkt einzuzeichnen.

§ 17 Spielball

Der Spielball (auch Futsalball möglich) muss der jeweiligen Altersklasse entsprechen. Die Art des Balles muss in der Turnierausschreibung festgelegt sein.

§ 18 Mannschaften

- (1) Zusätzlich zu der unter § 5 Abs. 1 aufgeführten Spielberechtigung dürfen bei privaten Hallen-Turnieren Spieler mit einer gütigen Gastspielerlaubnis mitspielen.
- (2) Eine Erwachsenen-Mannschaft besteht einschließlich des Torhüters aus maximal vierzehn Spielern. Eine Junioren/innen-Mannschaft besteht einschließlich des Torhüters aus maximal zwölf Spielern. Es dürfen sich fünf

Spieler (einschließlich Torhüter) gleichzeitig auf dem Spielfeld befinden. Mit weniger als drei Spielern kann nicht gespielt werden.

- (3) Ein Veranstalter darf in der Turnierausschreibung bei Erwachsenen-Mannschaften die Anzahl der spielberechtigten Spieler einer Mannschaft pro Turnier und Spiel nicht auf weniger als vierzehn Spieler, im Junioren/innen-Mannschaften nicht auf weniger als zwölf Spieler festlegen.
- (4) Auf der Auswechselbank dürfen nur die Spieler sitzen, die zum jeweiligen Spiel gehören sowie maximal drei weitere Personen.
- (5) Hat eine Mannschaft mehr als die zulässige Anzahl Spieler im Spiel, so ist dieses zu unterbrechen. Für die Dauer von zwei Minuten muss diese Mannschaft mit einem Spieler weniger als zulässig spielen. Der Spielführer hat die Spieler zu bestimmen, die das Spielfeld verlassen müssen. Spielfortsetzung mit indirektem Freistoß für die gegnerische Mannschaft erfolgt dort, wo der Ball bei der Spielunterbrechung war.
- (6) Das Auswechseln von Spielern (auch fliegender Wechsel ist erlaubt) erfolgt grundsätzlich im Bereich der Mittellinie. Ist dies nicht möglich, dann von der Torlinie aus. Ein Torwartwechsel kann nur während einer Spielruhe erfolgen. Das Verlassen und das Betreten des Spielfeldes müssen jedoch immer von derselben Stelle aus erfolgen. Betritt ein Auswechselspieler das Spielfeld zu früh oder wird das Spielfeld im Zuge der Auswechslung an einer anderen Stelle betreten/verlassen, wird das Spiel unterbrochen, der fehlbare Spieler mit einer Zeitstrafe belegt, und das Spiel mit einem indirekten Freistoß fortgesetzt (an der Stelle, wo der Ball bei der Unterbrechung war).
- (7) Ausgewechselte Spieler können wieder eingewechselt werden.

§ 19 Spielzeiten

- (1) Es gelten nachfolgende Spielzeiten:

Altersklasse	Spielzeit (maximal)	Höchstspielzeit (maximal an einem Tag)
Herren/Senioren/Frauen	2 x 20 Min.	120 Min.
A-/B-Junioren/innen	2 x 20 Min.	120 Min.
C-/D-Junioren/innen	2 x 10 Min.	100 Min.

- (2) Bei den vorgenannten Spielzeiten handelt es sich um Maximalspielzeiten. Es ist dem Turnierveranstalter freigestellt, kürzere Spielzeiten festzulegen. Die Spielzeit für ein Spiel soll mindestens 10 Minuten betragen.

Hallenspiele eines Turniers können mit Halbzeitwechsel durchgeführt werden. Bei einer Gesamtspielzeit bis zu 20 Minuten kann der Halbzeitwechsel entfallen. Dies ist jedoch in der Turnierausschreibung festzuhalten.

§ 20 Spielbestimmungen

- (1) Die Abseitsregel ist aufgehoben.
- (2) Der Torwart darf seine Spielhälfte nicht verlassen, es sei denn zur Ausführung eines Strafstoßes. Die Regelung bezüglich des Zuspiels zum Torwart (Regel XII) ist für die D-Juniorinnen aufgehoben.
- (3) Das Spiel wird mit Torabwurf durch den Torwart fortgesetzt, wenn der Ball zuletzt von einem Spieler der angreifenden Mannschaft berührt wurde und in der Luft oder am Boden die Torlinie vollständig überschreitet, ohne dass dabei ein Tor erzielt wurde. Aus einem Torabwurf und einem Anstoß kann ein Tor nicht direkt erzielt werden. Ebenso ist aus dem laufenden Spiel heraus keine direkte Torerzielung durch den Torwart möglich, wenn dieser den Ball mit der Hand spielt.
- (4) Beim Schiedsrichterball müssen die Spieler der gegnerischen Mannschaft mindestens zwei Meter, beim Anstoß drei Meter, bei allen anderen Spielfortsetzungen fünf Meter vom Ball entfernt sein.
- (5) Bei der Ausführung von Strafstoßen müssen alle Feldspieler mit Ausnahme des Strafstoßschützen im Spielfeld außerhalb des Strafraumes und mindestens fünf Meter vom Ausführungspunkt entfernt sein.
- (6) Es gibt direkte und indirekte Freistöße.
- (7) Aus einem Eckstoß kann ein Tor direkt erzielt werden.
- (8) Das Spiel ist von der Seitenlinie aus mit Einkick fortzusetzen, wenn
- a) der Ball die Seitenlinie am Boden oder in der Luft vollständig überschritten hat,
 - b) der Ball die Hallendecke berührt,

- c) der Ball einen nicht zum Spielfeld gehörenden Gegenstand, der in das Spielfeld hineinragt, berührt.

Bei den Buchst. b) und c) erfolgt der Einkick an der Stelle auf der Seitenlinie, die dem Berührungspunkt am nächsten ist. Aus einem Einkick kann ein Tor nicht direkt erzielt werden. Die Spieler der gegnerischen Mannschaften müssen mindestens fünf Meter von diesem Punkt entfernt sein, an dem der Einkick ausgeführt wird. Der den Einkick ausführende Spieler darf den Ball nicht ein zweites Mal spielen. Der Ball ist im Spiel, sobald sich dieser bewegt hat, nachdem er mit dem Fuß gespielt wurde.

- (9) Die Schiedsrichter können persönliche Strafen (Verwarnung, Zeitstrafe von zwei Minuten, gelb-rote Karte und rote Karte) aussprechen. Nach Feldverweis durch gelb-roter Karte oder roter Karte muss die betreffende Mannschaft zunächst zwei Minuten mit einem Spieler weniger spielen, kann sich dann aber wieder ergänzen. Erzielt während der Strafzeit die gegnerische Mannschaft ein Tor, so kann der fehlende Spieler sofort wieder ergänzt werden (dies gilt nicht, wenn beide Mannschaften in gleicher Unterzahl spielen). Im Falle einer Zeitstrafe darf die Ergänzung nur durch einen nicht von der Zeitstrafe betroffenen Spieler erfolgen. Fehlen zwei Spieler, so gilt diese Regelung zunächst für die erste Strafzeit, bei einem evtl. weiteren Gegentor auch für die zweite. Ein mit gelb-roter Karte belegte Spieler darf am nächsten Spiel seiner Mannschaft wieder teilnehmen (Matchstrafe). Ein mit roter Karte belegter Spieler ist von der weiteren Turnierteilnahme auszuschließen. Dies ist über den zuständigen BFV-Spielleiter dem Sportgericht zu melden und zieht eine automatische Sperre des Spielers nach sich.
- (10) Die Zahl der Spieler einer Mannschaft darf durch Zeitstrafen nicht auf weniger als drei verringert werden. Weitere Zeitstrafen sind so lange auszusetzen, bis sich die Mannschaft wieder mit einem Spieler ergänzen darf. Der zunächst auf die Abbüßung seiner Zeitstrafe wartende Spieler darf bis zum Antritt der Strafe am Spiel so lange nicht teilnehmen, wie er durch einen anderen Spieler ersetzt werden kann.
- (11) Alle abgebrochenen Spiele werden mit 2:0 Toren gewertet bzw. mit dem günstigeren Ergebnis zum Zeitpunkt des Abbruchs. Spiele, die nach § 5 Abs. 1 als verloren gelten, werden ebenfalls mit 2:0 Toren gewertet.
- (12) Enden Platzierungsspiele nach dem K.O.-System unentschieden, so werden diese sofort durch Neunmeterschießen entschieden.
- (13) Sind nach den Gruppenspielen zwei Mannschaften punktgleich, entscheidet zunächst das Spielergebnis des direkten Vergleichs. Endete dieses Spiel unentschieden, so entscheidet die Tordifferenz. Ist diese gleich, so entscheiden

die mehr erzielten Tore. Ist auch hier Gleichstand so wird ein Strafstoßschießen durchgeführt.

Bei drei oder mehr punktgleichen Mannschaften ist aus diesen zuerst eine Sondertabelle aus den direkten Vergleichen zu erstellen. Sind danach immer noch Teams punktgleich, so entscheidet die Tordifferenz aus dieser Sondertabelle. Ist diese gleich, so entscheiden die mehr erzielten Tore aus der Sondertabelle. Ist danach immer noch kein Unterschied feststellbar, so ist ein Rückgriff auf die Tabelle der Gruppenspiele mit allen beteiligten Mannschaften notwendig. Es ist dann die Tordifferenz aus den Gruppenspielen heranzuziehen. Ist auch diese Tordifferenz gleich, so entscheiden die mehr erzielten Tore der Gruppenspiele. Erst wenn dann noch kein Unterschied feststellbar ist, wird ein Neunmeterschießen durchgeführt.

- (14) Alle Spieler und Auswechselspieler mit Ausnahme, der am Ende der regulären Spielzeit oder der Verlängerung verletzten oder des Feldes verwiesenen Spieler, dürfen am Strafstoßschießen teilnehmen.

Hat eine Mannschaft am Ende des Spiels vor dem Strafstoßschießen eine höhere Anzahl an teilnahmeberechtigten Spielern als der Gegner, ist es möglich, ist die Anzahl der teilnahmeberechtigten Spieler so zu reduzieren, dass sie der Anzahl an teilnahmeberechtigten Spielern des Gegners entspricht. Der Spielführer der größeren Mannschaft teilt dem Schiedsrichter die Spieler mit, die nicht am Strafstoßschießen teilnehmen. Diese dürfen sich anschließend nicht mehr auf dem Spielfeld befinden.

Ein Torhüter darf während des Strafstoßschießens durch einen beliebigen Spieler ersetzt werden.

Zum Strafstoßschießen benennt jeder Verein vorerst fünf Spieler. Die beiden Mannschaften treten zu ihren Neunmetern abwechselnd an. Jeder Strafstoß muss von einem anderen Spieler ausgeführt werden.

Ein Spieler darf erst ein zweites Mal antreten, wenn alle teilnahmeberechtigten Spieler bereits einen Strafstoß ausgeführt haben.

Beim Strafstoßschießen befinden sich nur die teilnahmeberechtigten Spieler einschließlich Torhüter und die Schiedsrichter auf dem Spielfeld.

Wenn beide Mannschaften nach je fünf Strafstoßen keine oder gleich viele Tore erzielt haben, wird das Neunmeterschießen mit jeweils einem Schützen im Wechsel von beiden Mannschaften so lange fortgesetzt, bis eine nach gleich vielen Neunmetern ein Tor mehr erzielt hat.

Sobald eine Mannschaft mehr Tore erzielt hat, als die andere mit den ihr zustehenden Strafstoßen insgesamt noch erzielen könnte, ist das Strafstoßschießen beendet.

§ 21 Spielleitung

- (1) Alle Hallen-Turniere sollen von geprüften Schiedsrichtern geleitet werden.
- (2) Den jeweiligen Schiedsrichtern können Torrichter bzw. Linienrichter zur Verfügung stehen.

Teil 4 – Kinderfußball in der Halle

§ 22 a Spielformate und Spielregeln – G-Junioren

<u>Allgemeines</u>		
Spielform	2vs2	3vs3
Spielfeldmaße	15m x 10m	20m - 30m x 15m - 20m
Schusszone	Optional	
Bande	nein	
Wechselzone	ja	
Anzahl Tore	4 Minitore	
Torgröße	max. 1,8m x 1,2m	
Ball	Futsal-Ball-Super-Light	
Ballgröße	3	
Ballgewicht	290 - 340g	
Spielzeit	5 - 7 Min.	8 - 12 Min.
Höchstspielzeit	80 Minuten	
Spielbetrieb	Festival	
Schiedsrichter	keine	
Rotationsspieler	2	3
Torspieler	nein	
Regelwerk		
Ecke	flacher Einkick oder Eindribbeln, Abstand 3m	
Einkick	flacher Einkick oder Eindribbeln, Abstand 3m	
Freistoß	indirekt, Abstand 3m	
Strafstoß	Penalty	
Spielerwechsel	Veranstalter legt fest	
Wettkampfformen		
Kreismeisterschaft	nein	
Bezirksmeisterschaft	nein	
Landesmeisterschaft	nein	

§ 22 b Spielformate und Spielregeln – F-Junioren

Allgemeines		
Spielform	3vs3	4vs4
Spielfeldmaße	20m - 30m x 15m - 20m	26m - 40m x 20m
Schusszone	optional	
Bande	nein	optional
Wechselzone	ja	
Anzahl Tore	4 Minitore	4 Minitore od. 2 Tore (höhenreduziert)
Torgröße	max. 1,8m x 1,2m	Breite: 3m - 5m Höhe: 1,65 m
Ball	Futsal-Ball-Super-Light	
Ballgröße	3	
Ballgewicht	290 - 340g	
Spielzeit	8 - 12 Min.	
Höchstspielzeit	80 Minuten	
Spielbetrieb	Festival/Turniere	
Schiedsrichter	keine	
Rotationsspieler	3	3 - 4
Torspieler	nein	ja (bei 2 Handballtoren)
Regelwerk		
Ecke	flacher Einkick oder Eindribbeln, Abstand 3m	
Einkick	flacher Einkick oder Eindribbeln, Abstand 3m	
Freistoß	indirekt, Abstand 3m	
Strafstoß	Penalty	ja (bei 2 Handballtoren)
Spielerwechsel	Veranstalter legt fest	
Wettkampfformen		
Kreismeisterschaft	nein	
Bezirksmeisterschaft	nein	
Landesmeisterschaft	nein	

§ 22 c Spielformate und Spielregeln – E-Junioren

Allgemeines		
Spielform	3vs3 od. 4vs4	5vs5
Spielfeldmaße	26m - 40m x 20m	
Schusszone	optional	
Bande	optional	
Wechselzone	ja	
Anzahl Tore	4 Minitore od. 2 Handballtore	Breite: 3m – 5m Höhe: 2m
Torgröße	max. 3m x 2m	
Ball	Futsal-Ball-Super-Light	
Ballgröße	4	

Ballgewicht	290 - 340g	
Spielzeit	8 - 12 Min.	
Höchstspielzeit	100 Minuten	
Spielbetrieb	Festival/Turniere	Festival/Turniere/Einzelspiele
Schiedsrichter	keine	optional
Rotationsspieler	3 - 4	4 - 5
Torspieler	ja (bei 2 Handballtoren)	
Regelwerk		
Ecke	flacher Einkick oder Eindribbeln, Abstand 3m	
Einkick	flacher Einkick oder Eindribbeln, Abstand 3m	
Freistoß	indirekt, Abstand 3m	
Strafstoß	6-Meter oder Penalty	
Spielerwechsel	Veranstalter legt fest	
Wettkampfformen		
Kreismeisterschaft	optional	
Bezirksmeisterschaft	optional	
Landesmeisterschaft	nein	

§ 23 Allgemeingültige Spielregeln

a) Varianten der Spieleröffnung

- a. Jeweils ein Spieler je Mannschaft stehen Rücken an Rücken in der Mitte des Spielfeldes (Der Ball ist zwischen beiden Spielern eingeklemmt), die übrigen Spieler befinden sich auf der Torlinie. Die Spieleröffnung findet durch eine Körperdrehung der beiden Spieler zum Ball statt.
 - b. Der Verlierer des vorangegangenen Spiels erhält den Ball. Die Spieleröffnung beginnt auf der Torlinie.
 - c. Der Ball wird von der Seitenlinie in das Spiel geworfen, die Spieler laufen von der Torlinie los.
- b) Ein Tor kann nur in der gegnerischen Hälfte erzielt werden, ist eine Schusszone markiert, kann ein Tor nur in dieser erzielt werden.
 - c) Ein Foulspiel am angreifenden Spieler innerhalb der gegnerischen Schusszone bzw. Torzone zieht einen Penalty nach sich. Beim Spiel auf zwei Tore erfolgt ein Strafstoß (6m).
 - d) Ein Schiedsrichterball wird analog der Spieleröffnung ausgeführt.
 - e) Bei allen Spielfortsetzungen (außer Penalty/Strafstoß) wird das Spiel durch Einstoßen oder Eindribbeln außerhalb der 6m-Schusszone bzw. der Torzone fortgesetzt. Ein Tor

kann erst ab dem zweiten Kontakt (auch durch den gleichen Spieler möglich) erzielt werden.

- f) Liegt eine Mannschaft mit drei oder mehr Toren in Führung, darf die gegnerische Mannschaft einen weiteren Spieler einsetzen. Ist dies nicht möglich, reduziert die führende Mannschaft um einen Spieler.
- g) In der Spielform Fußball5 kann ein Schiedsrichter das Spiel leiten.
- h) Der Torwart darf jederzeit angespielt werden und uneingeschränkt am Spiel teilnehmen. Optional kann der Veranstalter festlegen, dass der Torwart den Ball bei einem Rückspiel von eigenen Spieler nicht mehr in die Hand nehmen darf.
- i) Keine Anwendung finden die Regelungen
 - a. zum direkten bzw. absichtlichen Zuspiel zum Torwart (Rückpassregel)
 - b. zu den kumulierte Fouls (§ 14 Abs. 10 bis 13)
 - c. zur Timeoutregelung (§ 13 Abs. 3 bis 8)
 - d. die Vier-Sekunden-Regel (§ 14 Abs. 8 und 9)
 - e. die Tragepflicht der Leibchen (§ 12 Abs. 5)
- j) Optional kann der Veranstalter festlegen: Enden K.O.-Spiele nach regulärer Spielzeit unentschieden, kann das Spiel verlängert werden (4vs4 um 2 Minuten; 5vs5 um 2:30 Minuten). Alle 30 Sekunden müssen beide Mannschaften die Anzahl der Spieler um einen Spieler reduzieren. Das Spiel endet vorzeitig, sobald eine Mannschaft ein Tor erzielt hat. Endet diese Verlängerung torlos, so wird das Spiel im Sechsmeterschießen entschieden.