



# Fußball in der Halle





# § 1 Grundsätzliches

Nachstehende Richtlinien gelten für alle Hallenspiele und -turniere im Bereich des Bayerischen Fußball-Verbandes und sind wie folgt gegliedert:

Wettbewerb	Herren/Senioren/Frauen	Junioren/-innen
Teil 1: Allgemeinverbindlicher Teil – gilt für alle Spiele und Turniere verbindlich		
BFV Turniere	Teil 2: Durchführungsbestimmungen	Teil 2: Durchführungsbestimmungen
Sonstige Turniere	Teil 2: Durchführungsbestimmungen Teil 3: Sonderbestimmungen	Teil 2: Durchführungsbestimmungen Teil 3: Sonderbestimmungen
Futsaligen	Teil 4: Futsal - Ligaspielbetrieb	Teil 4: Futsal - Ligaspielbetrieb

# Teil 1 – Allgemeinverbindlicher Teil



## § 5 Spielberechtigung

- (1) Grundsätzlich gelten die SpO, JO und FMO
- (3) Vor Beginn muss von jeder Mannschaft ein Spielbericht/ESB ausgefüllt werden
- (5) Passrechtlich ist die Privatspielberechtigung ausreichend
- (6) Die Kontrolle der Spielberechtigung ist jeweils vor dem ersten Spiel durchzuführen

Anweisung Spielleiter:

Wenn Pässe vorgelegt werden sind diese zu kontrollieren, ansonsten wird die Spielberechtigung nicht kontrolliert.

# Teil 1 – Allgemeinverbindlicher Teil



## § 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. Die jeweiligen Veranstalter der Turniere sind aufgefordert, **zwei verschiedenfarbige Leibchensätze** bereit zu halten.
- (3) Das Tragen von Schienbeinschonern ist Pflicht.

# Teil 1 – Allgemeinverbindlicher Teil



## § 9 SR-Spesenregelung

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

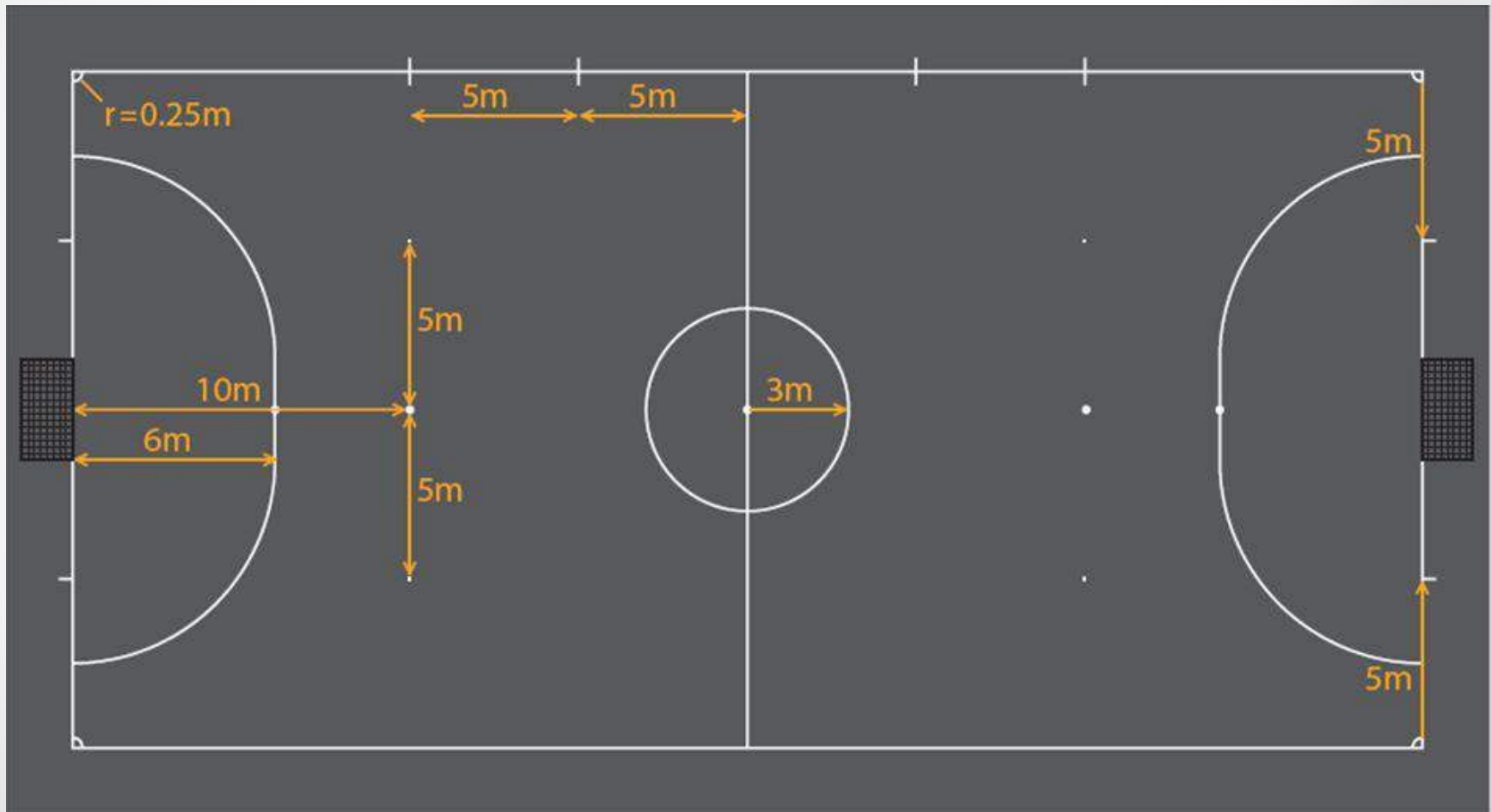
(1) Für Turniere:

- a) bei Junioren und Juniorinnen erhalten die eingeteilten Schiedsrichter je angefangene Stunde Turniereinsatz **€ 4,50**
- b) bei Herren, Senioren und Frauen erhalten die eingeteilten Schiedsrichter je angefangene Stunde Turniereinsatz **€ 6,00**

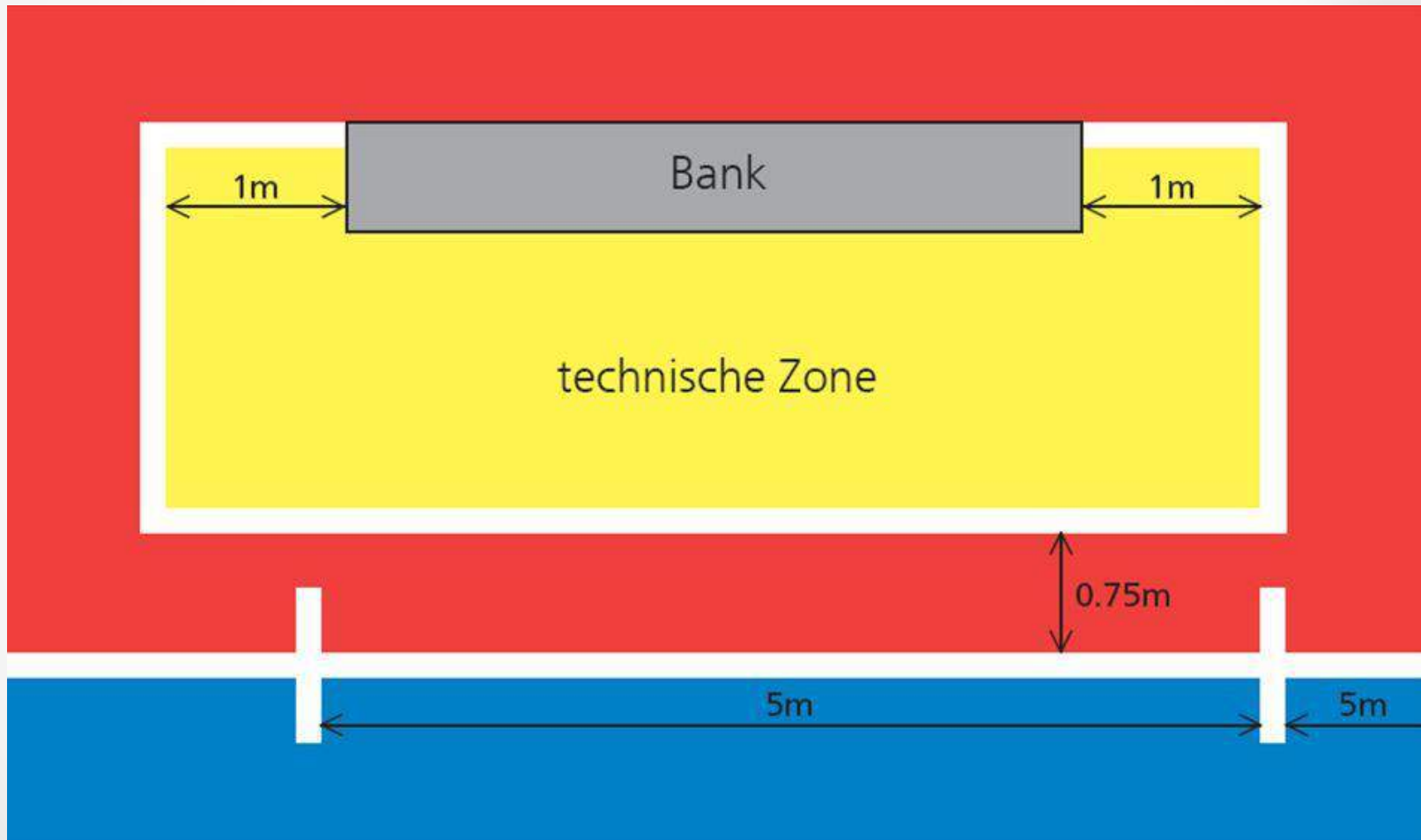
(2) Für Einzelspiele:

- a) bei Junioren und Juniorinnen erhalten die eingeteilten Schiedsrichter eine pauschale Entschädigung in Höhe von € 6,00.
- b) bei Herren, Senioren und Frauen erhalten die eingeteilten Schiedsrichter eine pauschale Entschädigung in Höhe von € 12,00.

# Regel 1 – Das Spielfeld



# Regel 1 – Das Spielfeld







## Regel 2 – Der Ball

- Spezieller Futsalball – Größe 4 (F bis D-Jugend 310-360g, C-Jugend und älter: 400-440g)
- Springt bei einer Fallhöhe von 2 Meter nur 50 bis 65 cm





# Regel 3 – Zahl der Spieler



- **5 Spieler (4 + 1 TW)**, ein Spiel mit weniger als 3 Spielern ist nicht möglich
- Max. 12 Spieler pro Spiel einsetzbar, die Anzahl der spielberechtigten Spieler je Mannschaft darf in der Turnierausschreibung nicht auf weniger als zwölf Spieler festgelegt werden
- Der Spieler der ausgewechselt wird, verlässt das Spielfeld über die Seitenauslinie in Richtung der Wechselzone seiner Mannschaft
- Der Spieler, der eingewechselt werden soll, betritt das Spielfeld an der Seitenauslinie **in der dafür vorgesehenen Auswechselzone**. Er muss damit solange warten, bis der auszuwechselnde Spieler die Seitenlinie vollständig überquert hat **und das Leibchen übergeben wurde**

# Regel 3 – Zahl der Spieler



Vergehen/Sanktionen:

- Es wird/werden immer der/die fehlbare/n Spieler verwarnt.
- Beispiel: Betritt ein einzuwechselnder Spieler zu früh das Spielfeld, ist er zwingend zu verwarnen.
- Spielfortsetzung: **idF, wo Ball war**
- Sollte eine Mannschaft weniger als drei Spieler (einschließlich TW) aufweisen, muss das Spiel abgebrochen werden. Es ist eine Meldung zu verfassen.

# Regel 3 – Zahl der Spieler



- Betritt ein AW-Spieler zu früh das Spielfeld und begeht eine Torverhinderung oder vereitelt eine offensichtliche Torchance wird er des Feldes verwiesen.
- Ein weiterer Spieler muss nun das Spielfeld für maximal 2 min (bzw. bis ein Gegentor fällt) verlassen, damit sein Team in Unterzahl spielt

# Regel 4 – Ausrüstung der Spieler



- Analog dem Feldfussball



# Regel 5 – Der SR und der zweite SR

- Normalerweise wird ein Spiel von zwei SR geleitet.
- Wenn der erste und der zweite SR ein Vergehen gleichzeitig anzeigen, sich aber nicht einig sind, welche Mannschaft zu betrafen ist, gibt die Entscheidung des ersten SR den Ausschlag.

# Regel 6 – Der Schreiber und der Zeitnehmer



Sitzen auf Höhe der Mittellinie zwischen den Auswechselflächen

## Der Schreiber

- führt Buch über die **ersten 5 (abhängig von der Spielzeit) kumulierten Fouls**, die von jeder Mannschaft in jeder Halbzeit begangen wurden
- Zeigt mit einem akustischen Signal an, wenn das 5./4./3. Foul begangen wurde
- Notiert alle relevanten Dinge (Tore, Verwarnungen etc)

# Regel 6 – Der Schreiber und der Zeitnehmer



## Der Zeitnehmer

- Bedient das Zeitgerät und hält es wenn das Spiel unterbrochen wird (nur bei Nettospielzeit)
- Kontrolliert die Länge der Auszeit (1 min)
- Kontrolliert die Länge der 2 min Strafe
- Zeigt das Ende der jeweiligen Halbzeit an
- Führt Buch über die Anzahl der Auszeiten



# Regel 7 – Dauer des Spiels



Siehe Turnierausschreibung

Besonderheiten:

Bei einem **Schuss aufs Tor, der unmittelbar vor dem akustischen Signal zur Ende einer Halbzeit abgegeben wurde, muss die Wirkung abgewartet werden!**

Das Spiel ist beendet wenn,

- Der Ball ins Tor geht (gültig)
- Der Ball ins aus geht
- Ein Mitspieler berührt den Ball
- Der Ball von einem Verteidiger, TW, Latte, Pfosten oder vom Boden berührt wird und ins Tor geht (gültig)
- Der Ball von einem Verteidiger, TW, Latte, Pfosten oder vom Boden berührt wird und nicht die Torlinie überquert

# Regel 7 – Dauer des Spiels



Auszeiten:

- Jeder Mannschaft wird eine Auszeit von **1 min pro Halbzeit** gewährt.
- Eine Auszeit kann jederzeit verlangt werden, sofern die Mannschaft, die sie benötigt **in Ballbesitz und der Ball aus dem Spiel ist.**
- Während der Auszeit müssen die AW-Spieler außerhalb des Feldes bleiben. Spieler dürfen erst nach der Auszeit ausgewechselt werden.
- Macht eine Mannschaft in der 1. HZ nicht von ihrer Auszeit Gebrauch, steht ihr in der 2. HZ keine zweite zu.

# Regel 8 – Beginn und Fortsetzung des Spiels



- Aus einem Torabwurf und einem Anstoß kann **direkt kein Tor erzielt** werden, ein TW kann kein Tor direkt „aus der Hand“ erzielen (Tor aus Abschlag gültig)
- Abstand Gegenspieler Anstoß: mind. 3 Meter
- Sonst analog Feldfussball

# Regel 8 – Beginn und Fortsetzung des Spiels



## Fortsetzung des Spiels

- SR-Ball im Strafraum: wird auf der Strafraumlinie an dem Punkt ausgeführt, der am nächsten zum Ort liegt, wo der Ball bei der Unterbrechung war
- SR-Ball wird direkt ins Tor geschossen: Abstoß bzw. Eckstoß

# Regel 9 – Ball in und aus dem Spiel



Der Ball ist aus dem Spiel, wenn

- Er die Linie am Boden oder in der Luft vollständig überschreitet
- Das Spiel durch den SR unterbrochen wird
- der Ball die **Decke oder einen Gegenstand berührt**

In diesem Fall gibt es einen Einkick für die gegnerische Mannschaft an der Stelle der Seitenlinie, die der Berührung am nächsten war.

# Regel 10 – Wie wird ein Tor erzielt



Analog Feldfussball

# Regel 11 - Abseits



Im Futsal gibt es kein Abseits



# Regel 12 – Fouls und unsportliches Betragen



## dF und idF analog Feldfußball!

Zusätzlich wird aufgenommen:

- Ein Spieler wird mit einem dF bestraft, wenn er nach Meinung des SR gegen den ballführenden Spieler grätscht.
- Praktisch: Der Ballführende Spieler muss Anlass der Grätsche sein, auch wenn der Ball Spielobjekt ist.
- Es ist kein Foul wenn gegrätscht wird, um beispielsweise einen Ausball zu verhindern.
- Dies gilt nicht für den TW im Strafraum, sofern er nicht fahrlässig, rücksichtslos, oder brutal spielt.

# Regel 12 – Fouls und unsportliches Betragen



- Alle Vergehen der Regel 12, die mit einem dF bestraft werden gelten als kumulierte Fouls.
- Bis 14 Minuten: 10-Meter beim 4. Foul
- Zwischen 15 und 19 Minuten: 10-Meter beim 5. Foul
- Ab 20 Minuten: 10-Meter beim 6. Foul

# Regel 12 – Fouls und unsportliches Betragen



## Torwart-Regel

Der TW **verursacht einen idF**, wenn er

- Den Ball in der eigenen Spielhälfte **länger als 4 Sekunden mit der Hand oder dem Fuß kontrolliert.**
- Den Ball in seiner eigenen Spielfeldhälfte ein **zweites Mal berührt**, nachdem ihm dieser von einem **Mitspieler absichtlich zugespielt wurde** und der TW den Ball bereits gespielt hat, ohne das dieser dazwischen von einem Gegner berührt wurde.

Die Rückpassregel gilt analog dem Feldfußball!

# Regel 12 – Fouls und unsportliches Betragen



Gelbe und Rote Karten analog dem Feldfußball!

Nach einem FaD oder einer G/R Karte muss die betroffene Mannschaft für **2 min in Unterzahl** spielen. Wird in Unterzahl ein Tor gegen diese erzielt darf sie sich ergänzen (analog dem „alten“ Hallenfussball).

Wird ein Spieler nach einem Vorteil, der zu einem Tor führte des Feldes verwiesen (G/R oder FaD) muss die betroffene Mannschaft nicht mit einem Spieler weniger spielen.

Wird ein Spieler während der HZ des Feldes verwiesen, beginnt seine Mannschaft mit einem Spieler weniger.

# Regel 13 - Freistöße



- Der Abstand der Spieler beträgt 5 Meter
- Bei einem Freistoß im eigenen Strafraum muss die gegnerische Mannschaft den Strafraum verlassen.
- Der Ball ist in diesem Fall im Spiel, wenn er den Strafraum verlassen hat.
- Ein Spieler hat für die Ausführung **4 Sek Zeit** (nach Ballkontrolle und Mauerstellung), bei Überschreitung idF für Gegner

Beide SR zeigen einen idF an! Bei idF werden die 4 Sek nicht offen angezeigt.



# Regel 13 - Freistöße

- Haben die SR auf Vorteil nach einem kumulierten Foul entschieden, zeigen sie dies in der **nächsten Unterbrechung dem Schreiber an.**
- Die Mannschaft ist darauf hinzuweisen, wenn sie das 5./4./3. kumulierte Foul erreicht hat.



# Regel 13 - Freistöße

Ab dem 6./5./4. Foul (und jedes weitere einer HZ):

- Erfolgt ein **Schuss von der 10 Meter Marke** oder näher
- Darf die gegnerische Mannschaft keine Mauer stellen
- Muss der Schütze eindeutig identifizierbar sein
- Muss der TW in seinem Strafraum mindestens 5 Meter vom Ball entfernt stehen
- Müssen alle Spieler hinter dem Ball, mind. 5 Meter entfernt vom Ball stehen





# Regel 13 - Freistöße

Ab dem 6./5./4. Foul (Und jedes weitere):

- Die Spieler dürfen erst nach Ballberührung nach vorne laufen.
- Der Ball muss **direkt aufs Tor geschossen** werden
- Kein Spieler darf den Ball berühren, wenn er nicht vorher vom TW, dem Pfosten, oder der Latte berührt wurde, oder ins Aus gegangen ist.
- Wurde ein Spieler in der eigenen Hälfte oder zwischen Mittellinie und 10 Meter Marke gefoult ist der Freistoß an der 10 Meter Marke auszuführen.



# Regel 13 - Freistöße

Ab dem 6. Foul (Und jedes weitere):

- Wurde ein Spieler zwischen der 10 Meter Marke und der Torlinie in der gegnerischen Hälfte gefoult, kann die Mannschaft entscheiden, ob sie den Freistoß vom Tatort, oder der 10 Meter Marke ausführt.
- Der Freistoß wird auch nach Ablauf der Spielzeit noch ausgeführt.
- Bei Vergehen während der Ausführung: Analog dem Strafstoß im Feldfußball
- Wird das Vergehen im Strafraum des Gegners begangen: Strafstoß von der 6 Meter Marke

# Regel 13 - Freistöße



## Besonderheiten:

- Wird nach einem Vorteil ein weiteres Foul begangen zählen beide als kumulierte Fouls.
- Grundsätzlich gibt es nach dem 5./4./3. kumulierten Foul keinen Vorteil mehr
- Ausnahme: glasklare Torchance
- Ansonsten ist der 10 Meter der größere Vorteil



# Regel 14 - Strafstoß

Ausführungsbestimmungen analog 10 Meter

Ausnahmen:

- TW steht auf der Torlinie
- Strafstoß kann indirekt ausgeführt werden
- Bei Vergehen analog Feldfußball
- Wird trotz abgelaufener HZ noch ausgeführt

# Regel 14 - Sechsmeterschießen



- Jeder Verein benennt 3 Spieler, zu Beginn des Schießens müssen die Mannschaften gleich groß sein (es zählen auch Auswechselfspieler)
- Wenn keine Ergebnis erzielt wurde schießen immer 2 Schützen gegeneinander
- Bevor ein Spieler (auch AW Spieler) 2 mal schießt müssen alle einmal geschossen haben

# Regel 16 – Der Abwurf



- Beim Torabwurf darf der Ball über die Mittellinie geworfen werden.
- Der Ball ist im Spiel, wenn er den Strafraum verlassen hat.
- Der TW hat dafür 4 Sek Zeit. Bei Überschreitung: idF auf der Strafraumlinie
- Aus einem Abwurf kann ein Tor nicht direkt erzielt werden

# Regel 15 – Der Einkick



- Nachdem der Ball ins Seitenaus geht, oder die Decke oder einen Gegenstand berührt gibt es einen Einkick.
- Der Einkick wird mit dem Fuß ausgeführt.
- Der Ball muss ruhen und höchstens 25 cm außerhalb des Spielfeldes gespielt werden.
- Die Spieler des Gegners müssen min. 5 Meter entfernt stehen.
- Der Einkick wird vom Gegner ausgeführt, wenn er nicht innerhalb 4 Sekunden ausgeführt wird.
- Aus einem Einkick kann **ein Tor nicht direkt** erzielt werden



# Regel 17 – Der Eckstoß



Analog dem Feldfußball mit 2 Einschränkungen:

- Der ausführende Spieler hat 4 Sek Zeit auszuführen, ansonsten Abwurf für den Gegner
- Der Viertelkreis hat einen Radius von 25 cm

Aus dem Eckstoß kann ein Tor nur für die ausführende Mannschaft direkt erzielt werden

# E bis G Junioren/-rinnen



- Keine kumulierten Fouls
- Kein Time-out
- Keine 4 Sek. Regel
- Keine Leibchenpflicht
- Keine Rückpassregel



# Teil 3: Sonderbestimmungen



## §16 Spielfeld und Spielfeldaufbau

- Das Spielen mit Seitenbande oder Rundumbande ist zugelassen. Sie muss mind. 1m hoch und fest verankert sein.
- Tore: 3x2m oder 5x2 m
- Strafraum: rund mit Radius 6m, rechteckig: 6m tief und mind. 3m vom Pfosten entfernt
- Strafstoßpunkt: 9m von der Torlinie entfernt

# Teil 3: Sonderbestimmungen



## §17 Spielball

- In der Turnier Ausschreibung festgelegt
- Der Altersklasse entsprechend
- Auch Futsal Ball möglich

# Teil 3: Sonderbestimmungen



## §18 Mannschaften

- Max 12 Spieler pro Spiel
- Spieler: max. 4+1 auf dem Feld
- Ist ein Spieler zu viel auf dem Feld: Spiel unterbrechen, Spielführer bestimmt einen Feldspieler, der das Spiel zusätzlich verlassen muss, 2 min Mannschaftsstrafe, idF wo Ball war

# Teil 3: Sonderbestimmungen



## §20 Spielbestimmungen

- Der TW darf seine Spielfeldhälfte nicht verlassen (außer Strafstoß Ausführung)
- Überschreitet der Ball die Torauslinie, nachdem ein Gegenspieler den Ball zuletzt berührt hat: **Abwurf**
- Bei allen Spielfortsetzungen (auch Anstoß) Abstand der Spieler mind. 5m
- Es gibt direkte **und** indirekte Freistöße

# Teil 3: Sonderbestimmungen



## §20 Spielbestimmungen

- Das Spiel ist mit einem Einkick fortzusetzen, wenn
  - Der Ball die Seitenlinie überschritten hat
  - Der Ball die Hallendecke berührt hat
  - Einen hereinragenden Gegenstand berührt
- Persönliche Strafen: VW, 2min, G/R, FaD
- Die Zahl der Spieler darf sich (auch durch Zeitstrafen) auf nicht weniger als 3 reduzieren, weitere Zeitstrafen werden ausgesetzt bis eine abgelaufen ist



# Teil 3: Sonderbestimmungen



## §20 Spielbestimmungen

- 9-Meter Schießen: es werden 6 Spieler benannt, von denen einer der TW ist
- Es schießen 5 Spieler gegeneinander
- Steht es nach 5 Schützen unentschieden, treten der jeweils übrige Schütze gegeneinander an
- Steht es danach immer noch unentschieden, wird weiter geschossen bis ein Ergebnis feststeht, dabei muss jeder Spieler einmal schießen, bevor jemand zweimal schießt