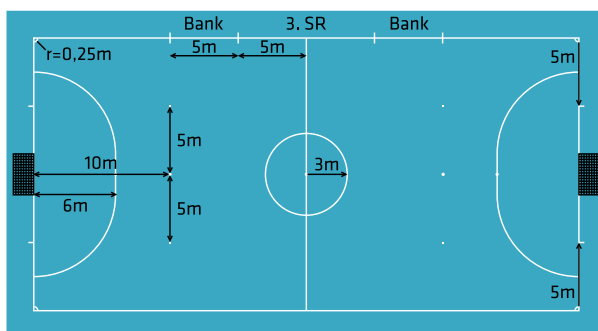




# Hallenfußball nach internationalen Richtlinien

Ein Infoblatt der SRG Augsburg

## Das Spielfeld



Von der Turnierleitung mit Klebeband sind folgende Punkte zu markieren:

- 4x 5m Abstand zur Ecke
- 2x 6m Strafstoßmarke
- 2x 10m Strafstoßmarke
- 4x 5m Abstand von der 10m Strafstoßmarke (links und rechts)
- 4x Begrenzung der Auswechselbänke (5m von der Mittellinie entfernt, 5m breit)

## Zahl der Spieler

- Auf dem Feld dürfen max. 5 Spieler (inkl. TW) sein.
- Insgesamt dürfen 12 Spieler an einer Partie teilnehmen.
- Neben den Spielern dürfen 3 Betreuer zusätzlich auf der Bank platznehmen
- Es darf fliegend gewechselt werden, jedoch nur innerhalb der Wechselzone, sofern der Spieler das Spielfeld verlassen hat und bevor der AW-Spieler dieses betritt (Leibchenübergabe)! Ansonsten VW+idF wo Ball bei Pfiff!
- TW-Wechsel darf fliegend erfolgen, muss aber wie bei Spielern innerhalb der Wechselzone sein (Der „Ersatztorwart“ muss trotzdem mit einem Leibchen gekennzeichnet sein).
- Die Mindestspielerzahl beträgt 3. Davon muss einer der TW sein.

## Die Schiedsrichter

- Sie laufen versetzt, jeweils auf Höhe des vorletzten Abwehrspielers.
- Beide verwenden die Pfeife als akustisches Signal und beide können überall pfeifen sowie Disziplinarmaßnahmen ergreifen.
- Bei Meinungsverschiedenheit entscheidet immer der 1. SR. Dieser steht auf der Seite der Turnierleitung/Zeitnehmer.

## Der dritte Schiedsrichter

- Er ist für das Ausfüllen des Begleitbogens zuständig.

- Zudem ist er für die Durchführung des Timeouts zuständig. Dieses kann jedoch nur erfolgen, sofern das Spiel unterbrochen ist und die in Anspruch nehmende Mannschaft in Ballbesitz ist (1 TO pro Mannschaft und Halbzeit).
- Das Timeout dauert max. 60 Sekunden.

## Die kumulierten Fouls

Als kumuliertes Foul ist jegliches Vergehen zu betrachten, das analog zum Spielbetrieb im Freien einen direkten Freistoß nach sich zieht.

→ Die SR können auf Vorteil entscheiden, müssen diesen aber anzeigen.

- Nach einer vor Turnierbeginn festgelegten Anzahl an kumulierten Fouls erfolgt (egal wo das Vergehen geschieht) ein 10m Strafstoß für die berechnete Mannschaft.
- Ist das Vergehen näher zum gegnerischen Tor als die 10m Markierung, so kann die Mannschaft zwischen dem 10m Strafstoß und einem direkten Freistoß ohne Mauer am Tatort entscheiden.
- Bei jedem weiteren Vergehen erfolgt nun bis zur Halbzeit bzw. zum Spielende ein 10m Strafstoß oder ein Freistoß ohne Mauer.
- Der Strafstoß oder Freistoß ohne Mauer ist auch nach Ablauf der Spielzeit noch auszuführen.

## Torwartspiel

- Der TW darf die Mittellinie überschreiten.
- Hat der TW den Ball kontrolliert gehabt (egal ob Fuß oder Hand), so darf er diesen in der

eigenen Hälfte erst wieder spielen, wenn der Ball vom Gegner berührt wurde oder ins Seitenaus gegangen ist.

→ Ansonsten idF am Ort des Vergehens

→ Diese Regelung gilt nicht in der gegnerischen Hälfte

- Geht der Ball ins Tor aus und wurde vom Angreifer zuletzt berührt, so wird das Spiel mit Abwurf fortgesetzt.
- Beim Torabwurf muss der Ball aus dem Strafraum geworfen werden.
- Der Abwurf darf die Mittellinie überschreiten.

---

### Abstand

Der Mindestabstand beträgt 5m, außer beim Anstoß, hier sind es 3m.

→ Bei Nichteinhaltung: sofort VW!

---

### Einkick

- Geht der Ball ins Seitenaus, so ist das Spiel an der Stelle, an der der Ball das Spielfeld verlassen hat, mit Einkick fortzusetzen.
- Ebenso ist das Spiel mit Einkick fortzusetzen, wenn der Ball die Hallendecke oder einen nicht zum Spielfeld gehörenden Gegenstand berührt. Der Ausführungsort ist hierbei an der Seitenlinie auf Höhe des Kontaktorts.

---

### 4-Sekunden-Regelung

Für jede Ausführung (ausgenommen Anstoß, Strafstoß, 10m Strafstoß und Freistoß ohne Mauer) gilt eine maximale Ausführungszeit von 4 Sekunden.

- Ist die Zeit abgelaufen, so erhält die gegnerische Mannschaft entweder den Einkick, einen Abwurf oder einen idF zugesprochen (hierbei wird der Eckball zum Abwurf und ein dF zum idF).
- Die Schiedsrichter zeigen die 4 Sekunden mit einer Hand an. Beginnend mit 0 zählen wir die 4 Sekunden nach oben!
- Die Zeit beginnt, sobald der Ball am Ausführungsort liegt (egal ob die Mannschaft einen Wechsel vornimmt oder nicht).

---

### Weiteres

- Aus einem Anstoß, Abwurf, Einkick und idF kann kein direktes Tor erzielt werden.
- Die Abseitsregel ist aufgehoben.
- Disziplinarstrafen: Gelb - Gelb/Rot - Rot.
- Die letzte Spielminute wird in Echtzeit gespielt.

---

### Spesen

- Herren-/Frauenturniere: 6,00€/h
- Junior(inn)enturniere: 4,50€/h

---

Aufgrund der Übersichtlichkeit wurde auf die weibliche Endung verzichtet. Gemeint sind aber immer beide Geschlechter.

© Schiedsrichtervereinigung Augsburg  
Jegliche Veränderung und Weitergabe bedarf der Zustimmung der SRG Augsburg!

Stand: November 2019

