

Richtlinien für Hallenfußball ab 2016

Grundlage sind die aktuellen
Richtlinien für Hallenfußball

Stand November 2017

Teil 1 : Allgemein (alle) § 2 - 9

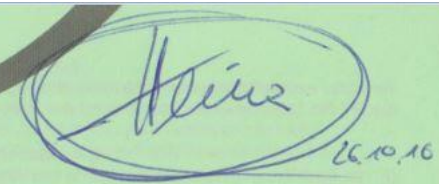
Teil 2 : Durchführung (nur Futsal) § 10 - 15

Teil 3 : Sonderbestimmungen (Futsal+AltHalle) § 16-21

Teil 4 :Futsal-Ligaspielbetrieb § 22 - 28



**BAYERISCHER
FUSSBALL-VERBAND**



Richtlinien für Hallenfußball

(Stand September 2016)

§ 1 Grundsätzliches

Alle Verbandswettbewerbe in der Halle von der Kreis- bis zur DFB-Ebene werden nach den offiziellen Futsal-Regeln der FIFA gespielt, soweit nachfolgend nichts anders geregelt ist. Für den Jugendspielbetrieb gelten zusätzlich die Richtlinien für Fußballspiele in der Halle für Juniorinnen und Junioren (Futsal-Richtlinien Jugend).

Nachstehende Richtlinien sind wie folgt gegliedert:

Teil 1 – Allgemeinverbindlicher Teil

Beide

Dieser Abschnitt findet für alle Hallenfußballspiele und -turniere im Bereich des Bayerischen Fußball-Verbandes Anwendung und ist verbindlich einzuhalten.

Teil 2 – Durchführungsbestimmungen

FUTSAL

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

Teil 3 – Sonderbestimmungen

alt Halle

Diese Bestimmungen können bei allen privaten Hallenfußballspielen und -turnieren der Herren, Frauen, Senioren, Junioren und Juniorinnen an Stelle der Durchführungsbestimmungen nach FIFA-Regeln (Teil 2) angewendet werden. Eine Vermischung der Richtlinien aus Teil 2 und Teil 3 ist nicht zulässig.

Teil 4 – Bestimmungen für die Futsaligen

Diese Bestimmungen regeln den grundsätzlichen Spielbetrieb der Futsaligen. Sie gelten für alle Futsaligen des BFV auf Kreis-, Bezirks- und Verbandsebene, unabhängig von Geschlecht und Altersklasse.

Gesamtübersicht für die Anwendung der Hallenrichtlinien bei Hallenspielen und -turnieren aller Altersklassen

Wettbewerb	Erwachsene/Herren, Senioren, Frauen			Junioren/Juniorinnen	
	Herren	Senioren	Frauen	Junioren	Juniorinnen
Teil 1 Allgemeinverbindlicher Teil – gilt für alle alle Hallenfußballspiele und -turniere und ist verbindlich einzuhalten					
BFV-Turniere auf allen Ebenen	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

§ 2 Rechtliche Grundlagen

Hallenfußballspiele und -turniere werden nach den Spielregeln der FIFA, den Bestimmungen der Satzung und Ordnungen des BFV und nach Vorgaben dieser Richtlinie durchgeführt.

Achtung :

**Die FIFA Regeländerungen
Von heuer werden
NICHT angewendet !!**

- **Anstoß nach vorne**
- **Zugriffe von aussen**
- **etc.**
- **Ist wie früher !**

- In Zukunft nur noch der Begriff:
Hallenfußball = Hallenfußball nach FIFA-Regeln

Grundsätzliches

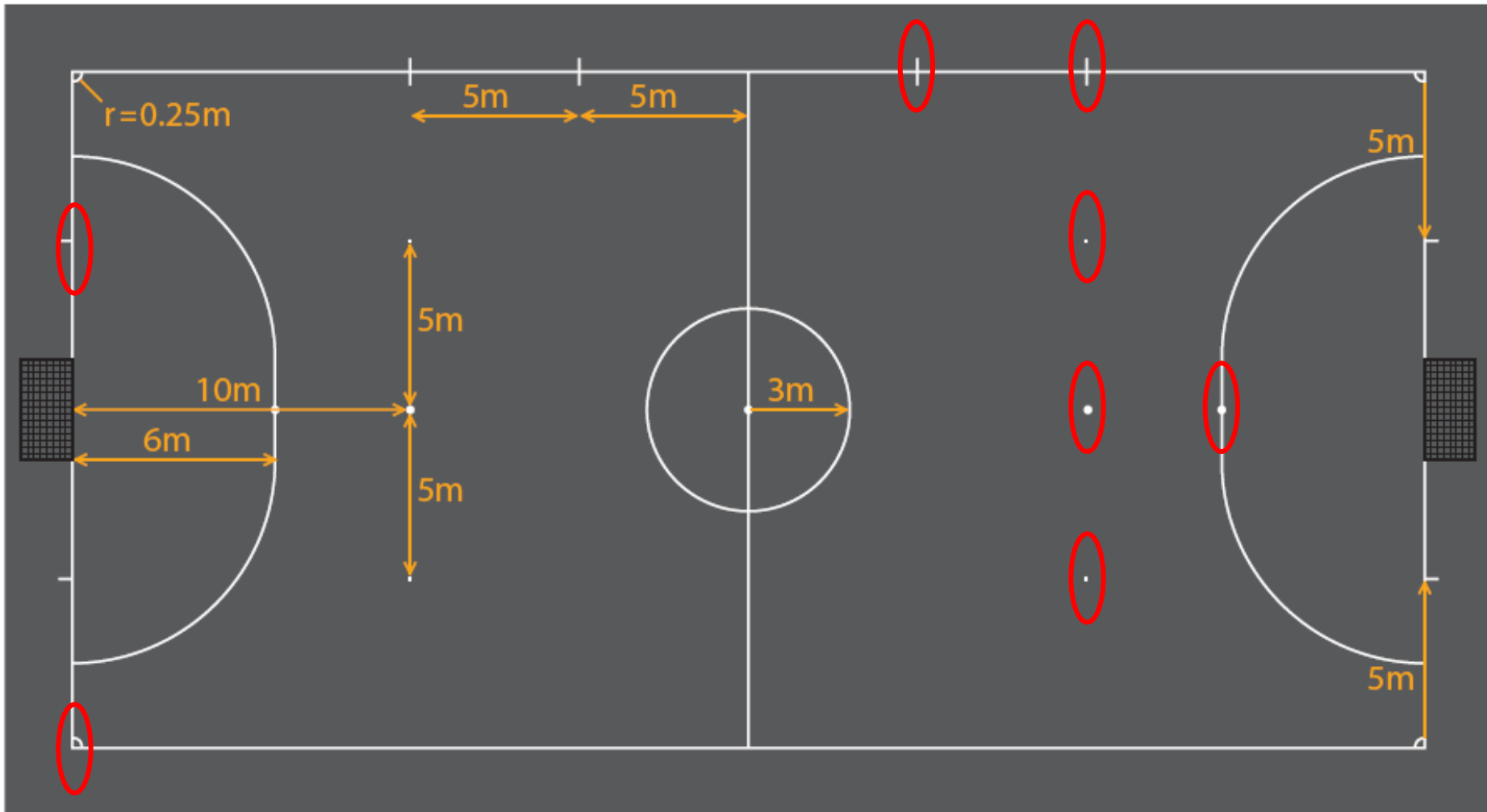
- Es gibt zwei Varianten des Hallenfußballs :
 - 1. Richtlinien für Hallenfußball (= Futsal)
 - 2. bisherige Hallenregeln mit Modifizierungen
- **Teil 1 Allgemeinverbindlicher Teil** : gilt für beide Varianten
- **Teil 2 Durchführungsbestimmungen** : nur Futsal-Regeln
- **Teil 3 Sonderbestimmungen** : Abweichungen für Privat-Turniere
- **Teil 4 Futsal-Ligaspielbetrieb**
- Technische strengere Regelauslegung, rigorose Bestrafung von Vergehen, super schnelles Fußballspiel, Herausforderung für Schiris
 - **Keine Angst vor Fehlern in den ersten Spielen! Auch bei den Teams noch ungewohnt!**

SR-Spesen



- Für Turniere :
 - bei Junioren und Juniorinnen: **4,50€** je angefangene Stunde
 - bei Herren, Senioren und Frauen: **6,00€** je angefangene Stunde
- Für Einzelspiele:
 - bei Junioren und Juniorinnen: 6,00 € pauschal
 - bei Herren, Senioren und Frauen: 12,00 € pauschal
- km-Geld: 0,30€ pro km
- Porto für Meldungen usw.

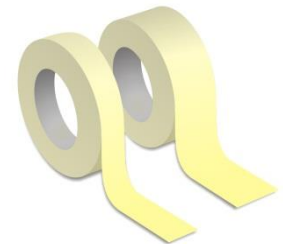
Platzaufbau (1)



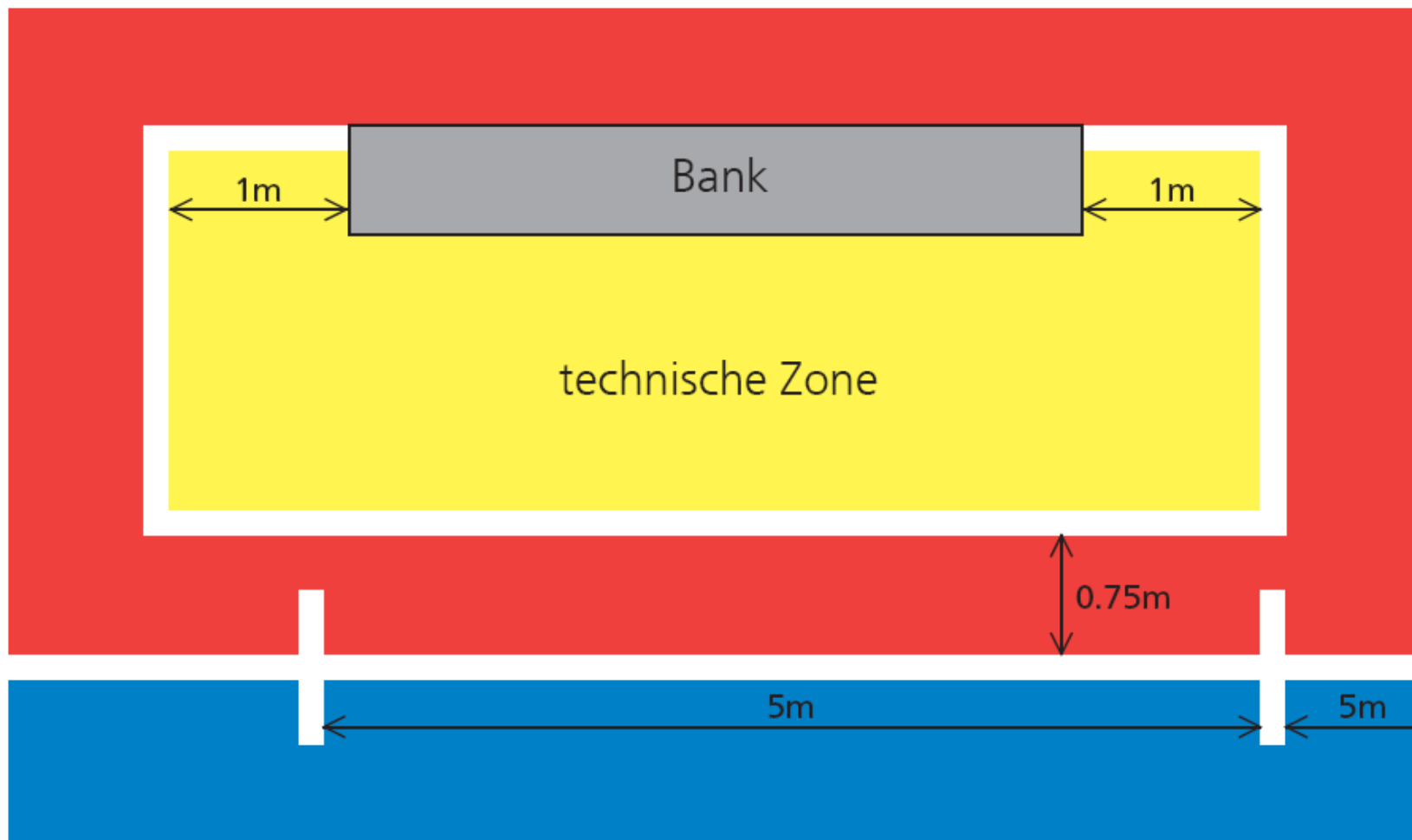
Fußball in der Halle

Platzaufbau (2)

- Platz: Handballfeld
- Tore: Handballtore (3m x 2m)
- spezielle **Futsal-Bälle**, keine Hallenbälle
- Keine Bande, sondern rundherum Auslinien!
- Markierungen:
 - Wechselzonen,
 - Strafstoßpunkte 4x,
 - Eckenstoßkreise: 0.25m,
 - Anstoßkreis,
 - 5-Meter-Marken (Ecke, 10 Meter-Freistoß-Punkte, Coaching-Zone)



Auswechselfbank und Auswechselfvorgang (1)



Auswechselfbank und Auswechselfvorgang (2)

- Anzahl der Spieler pro Spiel: maximal 12 (TW + 4 Feldspieler)
- Auf der Bank: max. 7 AW-Spieler + Trainer + 3 Betreuer
- **Laibchen für alle Auswechselfspieler Pflicht!**
- Trainer darf als einziger stehen (sozialverträglich lösen!)

- Fliegender Wechsel
- **Übergabe der Laibchen bei Auswechselfung**
- Wechselzone beachten: nur zwischen Markierung erlaubt
- Ausnahme: Verletzter Spieler

- bei Wechselfehler: idF wo Ball, gelbe Karte (**Pflichtverwarnung!**)
- Vorteilsregel anwendbar

- Bei Feldverweis: Spieler muss Innenraum verlassen

Zeit & Zeitnehmer

- Ausrichterverein stellt Zeitnehmer & Schreiber der Turnierleitung zur Verfügung
- Uhr läuft, bis SR unterbricht
- Bei Mauerstellen, Verletzungspausen, etc. Uhr unterbrechen
- In der letzten Minute: Uhr wird bei Unterbrechungen automatisch angehalten
- Zeitnehmer zählt kumulierte Fouls, gibt Durchsage beim 4. oder 5.
- Spezielle Spielbögen: mit kumulierten Fouls, Torschützen, Karten, etc.

Auszeit

- 1 pro Halbzeit und Team
- Dauer: 1 Minute
- kein Sammeln der Auszeiten möglich
- AW-Spieler und Trainer dürfen **nicht** auf das Spielfeld

- Anmelden der Auszeit:
Timeoutkarte → zur Turnierleitung
- Auszeit tritt ein sobald:
 - Spielunterbrechung
 - Team im Ballbesitz

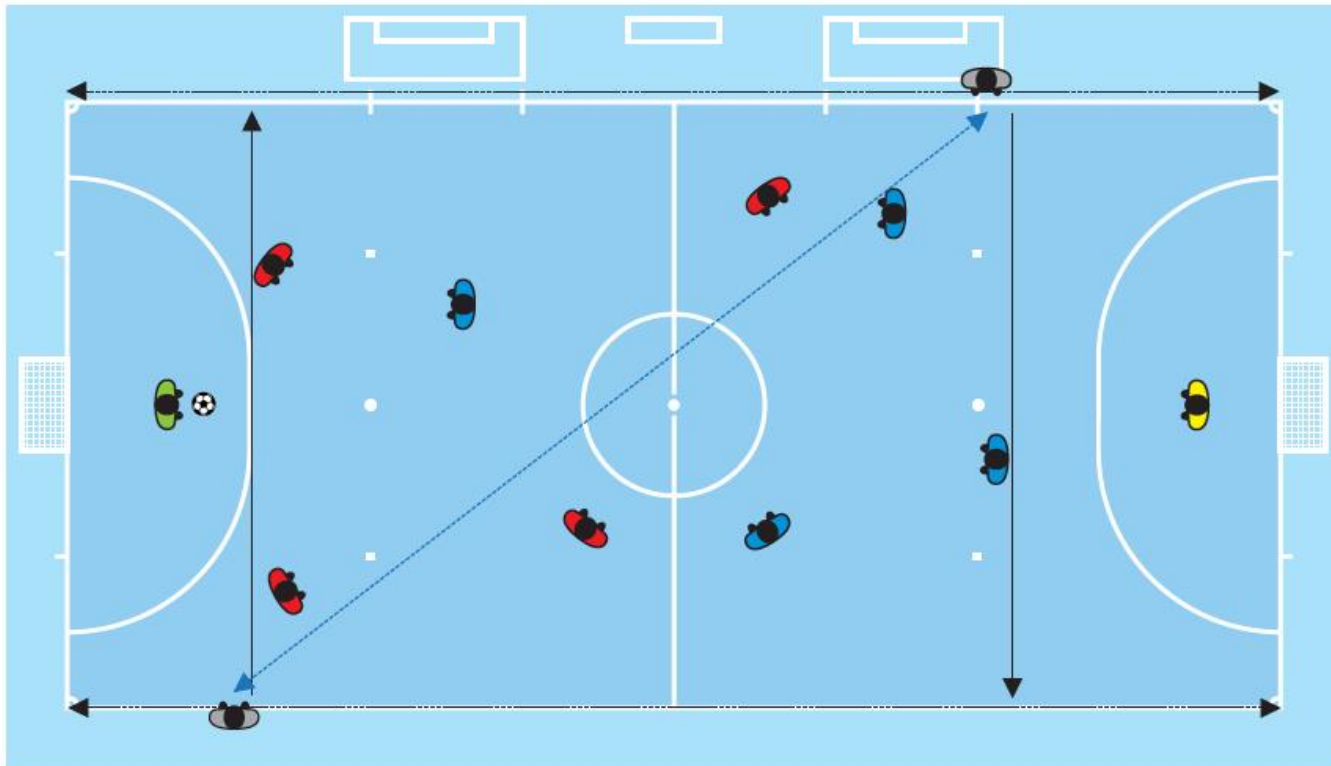


Auszeit

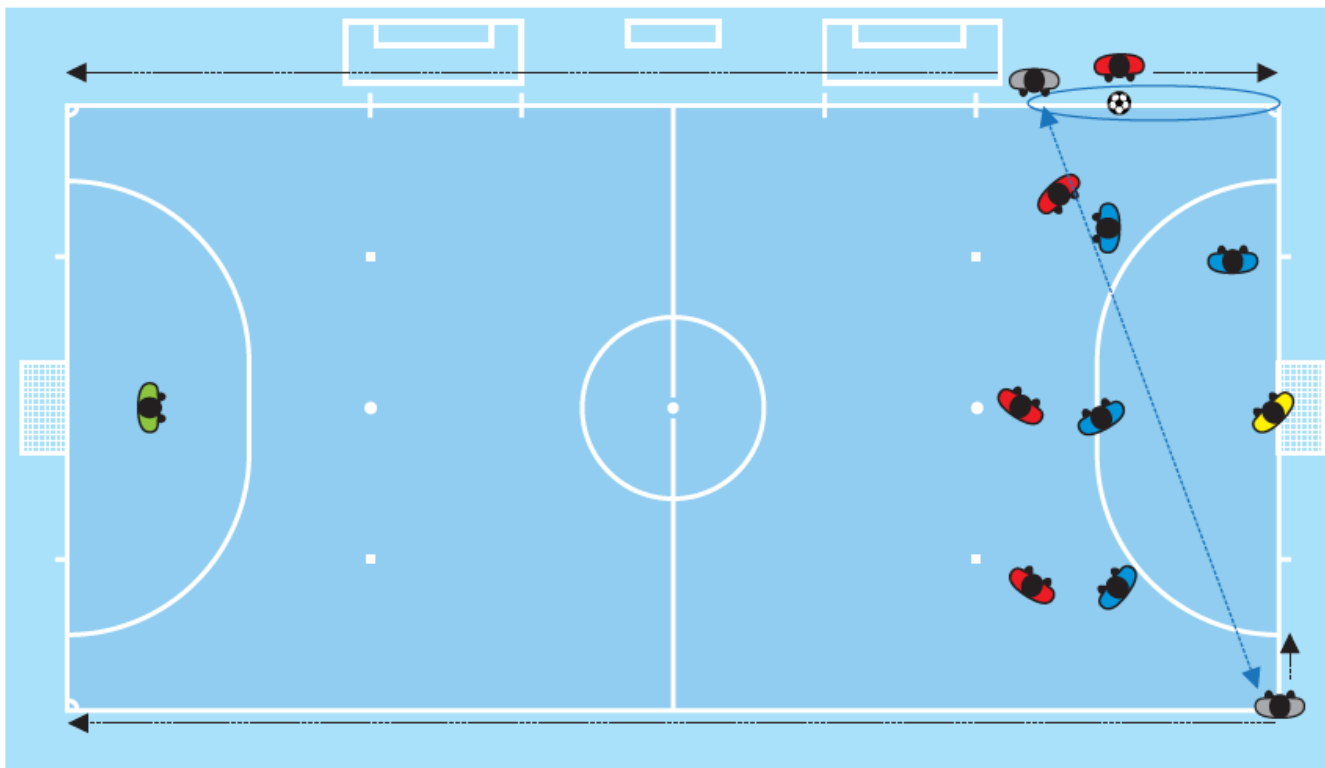
Lauf- und Stellungsspiel der SR

- immer 2 SRs aktiv pro Spiel im Einsatz
- **SR1 auf Seite Turnierleitung, SR2 auf gegenüberliegenden Auslinie**
- Im Zweifelsfall zählt die Entscheidung des SR1
- Bei Hallenfußballspielen – und Turnieren die nur von einem SR geleitet werden, ist ein Schiedsrichterassistent zu stellen.
- SRs stehen auf Auslinie. Nur bei Mauerstellen, Verwarnungen etc. verlässt er diese Position
- SRs sollen ganze Auslinie auslaufen > siehe Stellungsspiel
- Spiel soll zwischen die SRs gebracht werden

Lauf- und Stellungsspiel der SR



Lauf- und Stellungsspiel der SR



Foulspiel

- **Grätschverbot** am Gegenspieler!
Faustregel: Knie am Boden → Foul
Tackling, welches „draußen“ gepfiffen wird → Verwarnung
- Körperkontakt trotzdem zulassen!
- **Bei Vergehen nach Regel 12: Foulspiele werden gezählt
→ kumulierte Fouls**
- Unsportliche Vergehen (z.B.: Wechselfehler, Reklamieren): keine kumulierten Fouls!
- In beiden Fällen: Vorteil möglich!
- Anzeige der kumulierten Fouls nach Vorteil
- Mauerbildung bei Freistoß → Timeout durch SR

Persönliche Strafen

- Gelbe Karte
- Gelb-rote Karte → Matchstrafe
- Rote Karte → Turnierausschluss
- Ergänzen nach Platzverweis: analog der „alten“ Regeln:
 - Maximal 2. Minuten in Unterzahl
 - Bei Torerfolg darf wieder ergänzt werden
 - Kein Ergänzen zur Überzahl



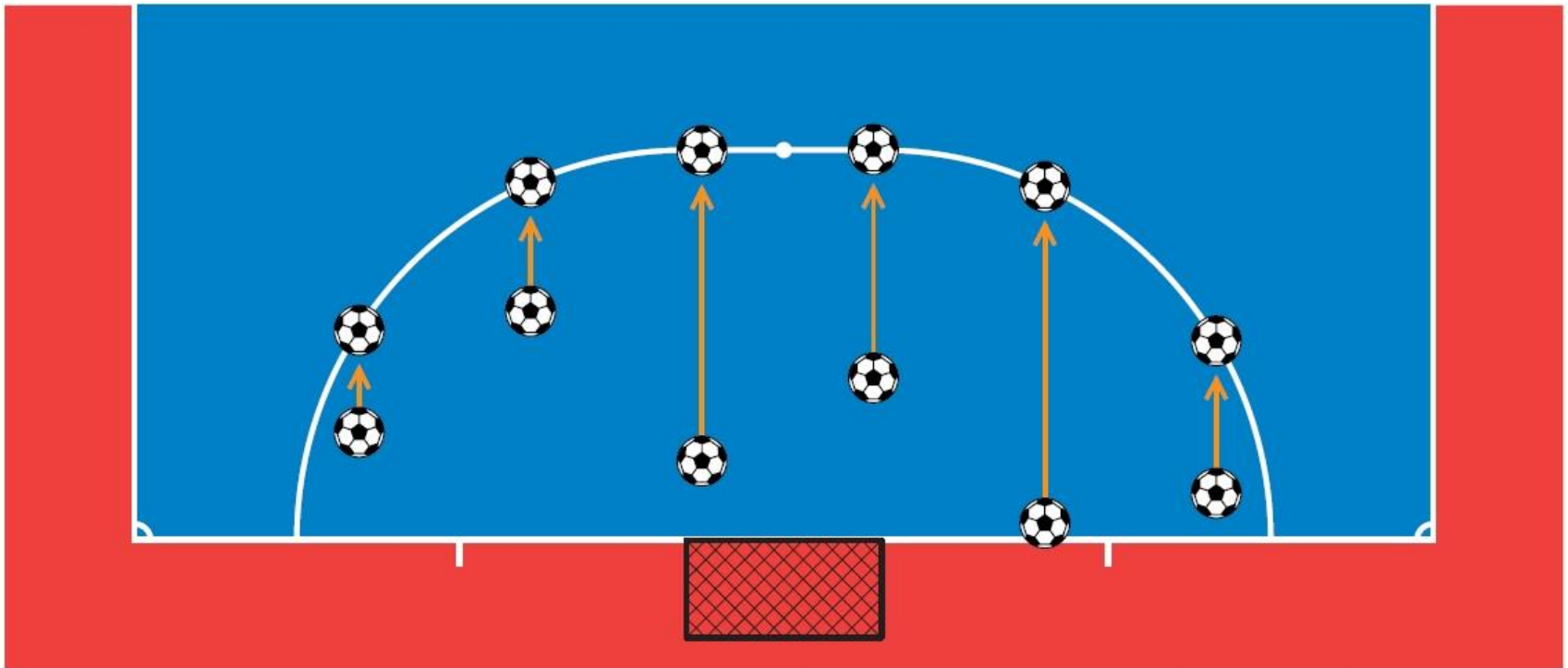
• **KEINE Zeitstrafen mehr!**

- Mind. 3 Spieler inkl. TW auf Platz, sonst Abbruch!

Spielfortsetzungen & Abstände

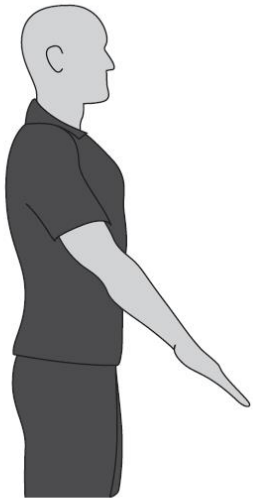
- Abstand zum Ball: **5 Meter / 3 Meter**
- **Direkter Freistoß**
→ Vergehen nach Regel 12: kumulierte Foulspele beachten!
- **Indirekter Freistoß**
- **Einkick (ersetzt Einrollen): bei Ball im Seitenaus & an Decke**
- **nur Abwurf durch den Torwart**
- Eckstoß
- Anstoß (nur **3** Meter Abstand)
- SR-Ball
- **Strafstoß aus 6 Metern**
- **Freistoß von der 10-Meter-Markierung (nach kummuliertem Foul)**
- Bei Einkick, Anstoß und Abwurf **keine** direkte Torerzielung möglich

idF im gegnerischem Strafraum für Angreifer



Ballposition immer auf der Strafraumlinie !

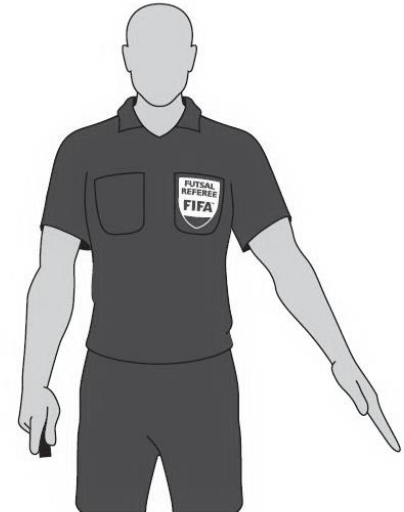
offizielle Handzeichen des SRs (1)



Torabwurf (1)



Einkick (1)

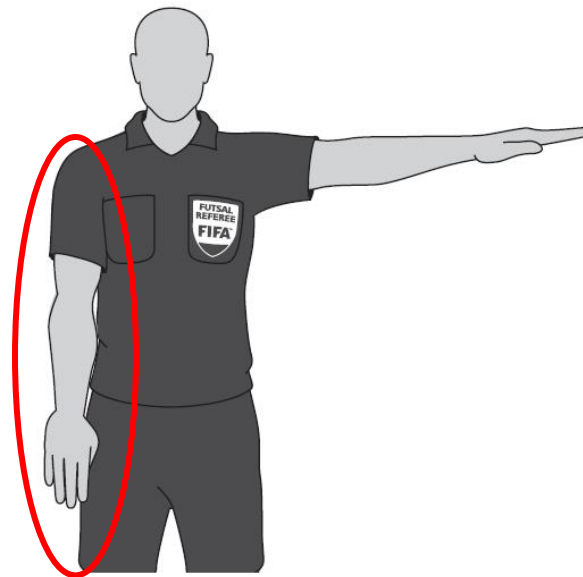


Eckstoss (1)

offizielle Handzeichen des SRs (2)



Anstoss/Spielfortsetzung

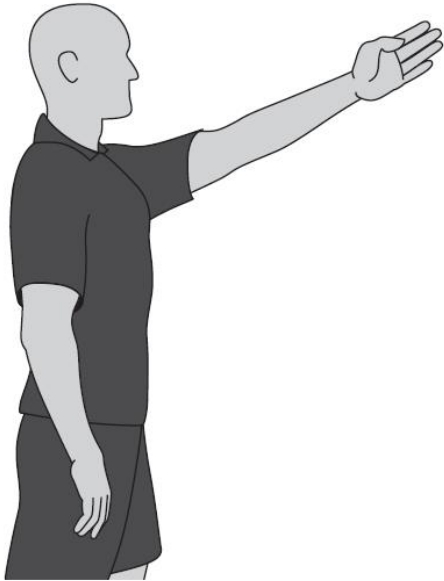


Direkter Freistoss/Strafstoss

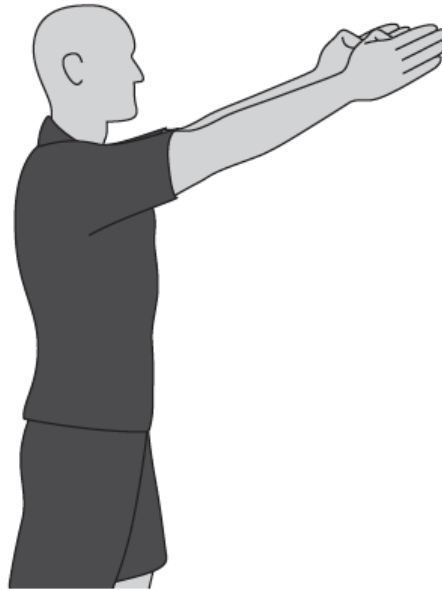


Indirekter Freistoss

offizielle Handzeichen des SRs (3)



Vorteil kein kumuliertes Foul



Vorteil kumuliertes Foul

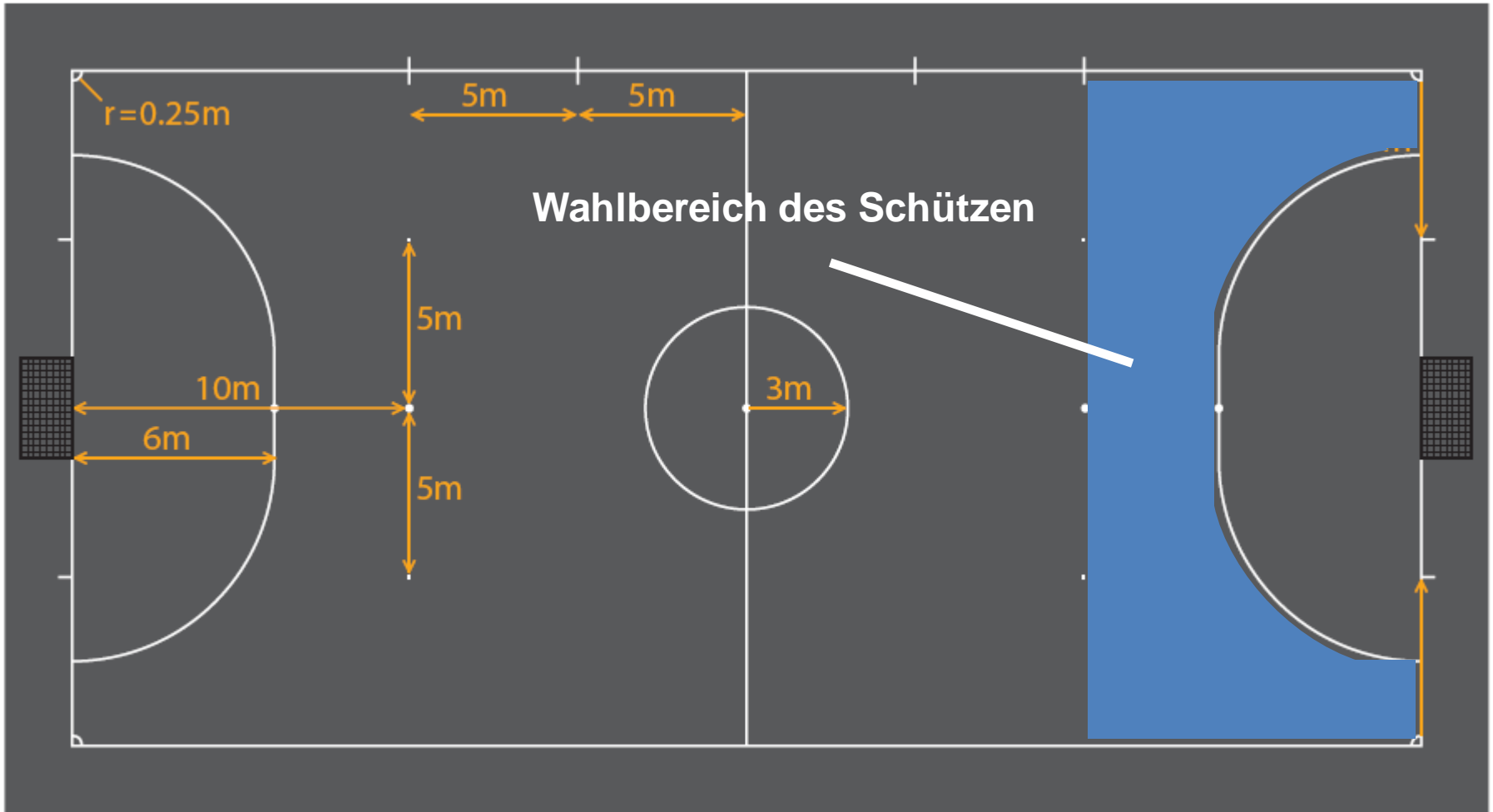


Fünftes kumuliertes Foul

Kumulierte Fouls (1)

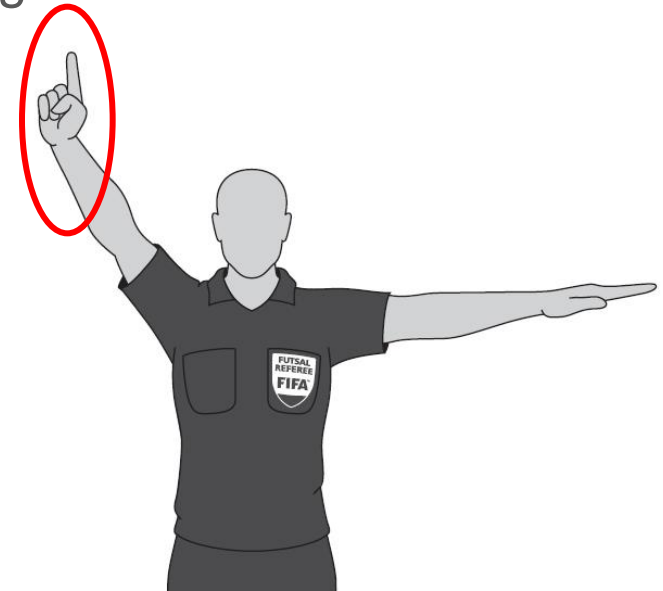
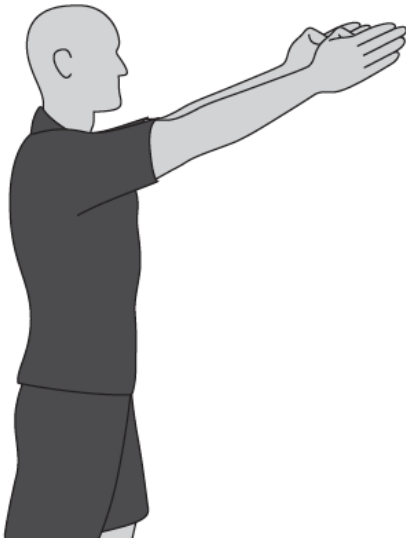
- **Ab 5. bzw. 6. Foul pro Halbzeit: Teamstrafe (10m oder dF)**
- ***Turnierausschreibung beachten, vll. auch schon ab weniger Fouls***
- Mit Ende der 1. Halbzeit verfallen die kumulierten Fouls wieder
- Bei Foul zw. Torauslinie und 10-Meter-Marke: entweder am Tatort oder von der 10-Meter-Marke, Mannschaft entscheidet!
- Foul im Strafraum → Strafstoß aus 6 Metern
- Sonst: Freistoß von der 10-Meter-Marke
- Vorteil nach 5. Foul mit viel Bedacht einsetzen, idR ist Freistoß von 10-Meter-Marke besser (zu verkaufen)
- **Das 5. kumulierte Foul wird angesagt von Turnierleitung**

Kumulierte Fouls (2)



Kumulierte Fouls (3)

- Vorteil anzeigen
- In nächster Spielruhe: Pfiff, zur Mittellinie laufen, Handzeichen
- 1 oder 2 Fouls anzeigen mit erhobenen Finger(n)
- Andere Hand zeigt Richtung Team, das gefoult hat



Kumuliertes Foul nach Vorteil (3)

Kumuliertes Foul nach Vorteil (1)

Fuß Vorteil kumuliertes Foul

Freistoß von der **10-Meter** Marke (1)

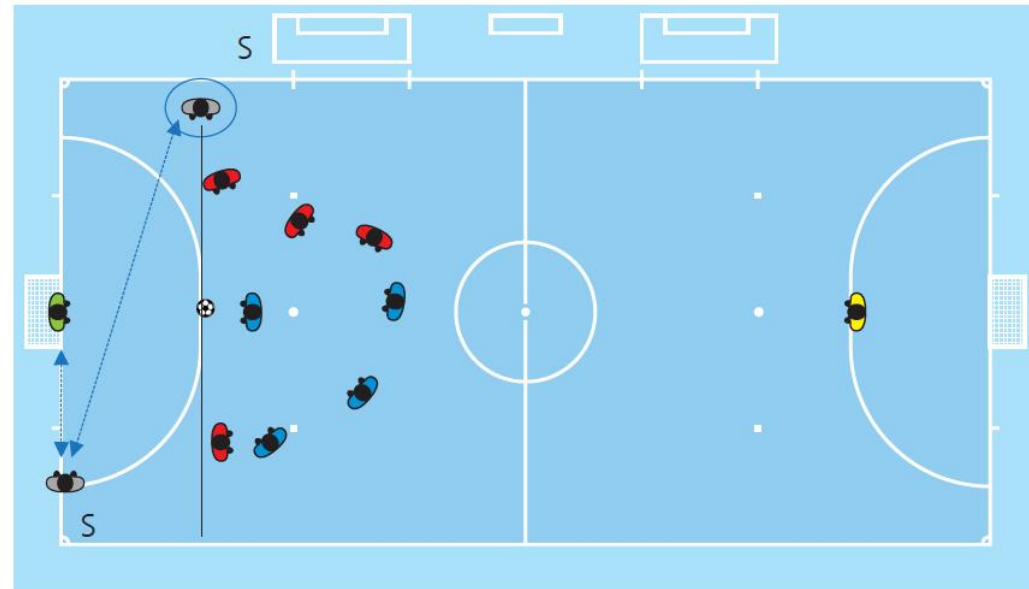
- Statistische Erfolgsquote: ca. 50%
- Bei Foul hinter der 10-Meter Marke → Freistoß von 10-Meter-Marke
- Bei Foul zw. Torauslinie und 10-Meter Marke: entweder am Tatort oder von der 10-Meter-Marke, Mannschaft entscheidet
- Alle Spieler hinter Ball (außer TW) und 5 Meter entfernt
- TW muss nicht auf Linie stehen
- Schuss muss direkt aufs Tor gehen, kein Ab- oder Ausspielen möglich

Freistoß von der 10-Meter Marke (2)



Strafstoß

- Entfernung: **6 Meter**
- Torwart muss auf der Torlinie stehen
- Alle anderen Spieler mind. 5 Meter vom Ball entfernt und außerhalb des Strafraums, hinter dem Ball
- Regelverstöße:
- nahezu wie „draußen“



4-Sekunden-Regel (1)

- Spielfortsetzungen innerhalb von 4 Sekunden, sobald Ball „spielbar“
- Wann ist Ball ausführbar?
 - Ball liegt bereit am Ausführungsort
 - Spieler hat die Chance zu spielen (in Ballnähe)
 - Gegenspieler hat Abstand eingenommen (Vorteilsregelung beachten)
 - Entscheidung liegt beim SR
- **Lautes(!) Anzählen beginnt mit geschlossener Faust**
- Anzählen mit gestrecktem Arm und Fingern
- Dann: „Eins, zwei, drei“, Pfiff
- **„offenes“ Anzählen nicht bei Freistoß** (Verwechslungsgefahr dF/idF)

4-Sekunden-Regel (2)



4 Sekunden zählen (1)



4 Sekunden zählen (2)

4-Sekunden-Regel (3)

- Anzählen bei nahezu jeder Spielfortsetzung
- Aufhebung der 4 Sekunden-Regel bei Strafstoß & 10-Meter-Freistoß
- Bei Verletzung der 4 Sekunden-Regel: Wechsel des Ballbesitzes ans gegnerische Team
- Mit logischer Spielfortsetzung:
 - Einkick → Einkick
 - Eckstoß → Abwurf
 - Freistoß → indirekter Freistoß
 - Abwurf → indirekter Freistoß

Sonderrolle des Torwarts

- Abwurf, kein Abstoß mehr
- Abwurf über Mittellinie erlaubt
- **TW darf in gegnerischer Hälfte mitspielen wie Feldspieler!**
- 4-Sekunden-Regel für TW in **eigener Hälfte**. Sobald TW den Ball hat: TW anzählen, auch während des laufenden Spiels
- TW hat nur **einen Ballkontakt in eigener Hälfte**. TW darf Ball erst wieder in **eigener Hälfte** spielen, wenn Gegner am Ball war
- Bereits Abwurf, Freistoß oder Einkick des TW zählt als erster Kontakt
- Bei Verstoß: idF, wo Ball
- **Vorsicht: höchste Konzentration, hier passieren leicht Fehler!**

Sonderregeln Spielende

- Schuss aufs Tor während Schluss sirene ertönt
 - Unmittelbare Wirkung abwarten
 - Geht der Ball direkt oder nach Abwehrreaktionen des TW oder Verteidigers ins Tor → Tor
 - Springt Ball von Latte ins Tor → Tor
- Strafstöße und Freistöße von der 10-Meter-Marke werden noch ausgeführt
 - analog zur Regeln: „Strafstoß in der Spielverlängerung“

6-Meter-Schießen (Play-offs)

- Jeder Verein benennt **3 Spieler**
- Wenn nach diesen jeweils 3 Schützen Gleichstand ist, geht's weiter :
- Alle Spieler und AW Spieler dürfen Sechsmeter schießen
- Schüsse werden abwechselnd so lange fortgesetzt, bis eine Mannschaft nach gleich vielen Schüssen ein Tor mehr erzielt hat.
- Jeder Sechsmeter muß von einem anderen Schützen ausgeführt werden. Ein zweites mal geht erst, wenn nach allen Schußberechtigten noch keine Entscheidung gefallen ist.
- Das größere Team muß die Anzahl der Schützen entsprechend der Anzahl des Gegners reduzieren
- Alle möglichen Schützen der Mannschaften müssen sich zu Beginn auf dem Spielfeld befinden.

„Stolpersteine“ für SRs und Spieler

- Nichtbeachtung **absolutes Grätschverbot**
 - **TW Abwurf > kein > Abstoß**
 - **2. Ballkontakt des TWs** in eigener Hälfte
 - **Einkick** statt Einrollen
 - **Einkick** statt idF bei Ball an Hallendecke
- Außerachtlassung der **4-Sekunden-Regel**
- 10m bei Überschreitung Anzahl **kumuliertes Foul**
 - Laibchen für AW-Spieler
 - (Bei zwei SRs)
 - Lauf- & Stellungsspiel des SR
 - Abspracheprobleme im SR-Team

auf jeden Fall :

>> Futsal <<

Hallenfußball Zukunft

