

Richtlinien für Hallenfußball

§ 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

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

Teil 2 – Durchführungsbestimmungen

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

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.

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 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	

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.

§ 3 Veranstalter

Veranstalter von Hallenfußballspielen- und 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 Hallenfußballturnieren ist vom Veranstalter mindestens zwei Wochen vorher beim zuständigen Spielleiter und dem zuständigen Schiedsrichter-Organ mit Ausschreibung, Turnier- und Zeitplan, sowie einer Liste der teilnehmenden Vereine anzumelden.
- (2) Bei Beteiligung ausländischer Mannschaften ist eine Spielgenehmigung über den BFV beim DFB einzuholen.
- (3) Aufgrund einer Teilnahme an einem Hallenfußballwettbewerb können angesetzte Verbandsspiele grundsätzlich nicht abgesetzt werden. Für offizielle BFV-, SFV- und DFB-Entscheide können angesetzte Meisterschaftsspiele im Verbandsinteresse verlegt werden.
- (4) Bei offiziellen Meisterschaften des BFV kann jeder Verein nur eine Herren- oder Frauenmannschaft, bei Junioren/Juniorinnen eine Mannschaft pro Altersklasse melden. Auf Kreisebene können Wettbewerbe von weiteren Herren-, Frauen und Juniorenmannschaften in Turnierform ohne weiterführenden Wettbewerb ausgerichtet werden.
- (5) 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 Spielordnung (SpO), der Jugendordnung (JO) und der Frauen- und Mädchenordnung (FMO) des BFV entsprechend. Es dürfen nur Spieler eingesetzt werden, die eine ordnungsgemäße Spielberechtigung besitzen. Bei Fehlen einer oder mehrerer Spielberechtigungen sind die Spiele einzeln als verloren zu werten, wenn die Spielberechtigung(en) nach Ende des Spiels bzw. des letzten Gruppenspiels des betreffenden Vereins nicht vorgelegt werden kann/können. Das

Hallenzusatzspielrecht findet ausschließlich bei allen Hallenturnieren Anwendung.

- (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 Hallenfußballspiels oder eines –turniers ist von jeder Mannschaft der Spielbericht/ESB auszufüllen. Spieler können nachgemeldet werden.
- (4) Bei Teilnahme von mehreren Mannschaften eines Vereins an einem Hallenfußballturnier kann ein Spieler nur in einer Mannschaft eingesetzt werden.
- (5) Alle offiziellen Hallenfußballspiele des BFV sind Verbandsspiele. Für den Einsatz in diesen Hallenfußballmeisterschaften des BFV ist passrechtlich die Privatspielberechtigung ausreichend.
- (6) Die Kontrolle der Spielberechtigung ist jeweils vor dem ersten Spiel durchzuführen.
- (7) Die Erteilung einer Gastspielerlaubnis für Privathallenfußballspiele und –turniere ist gemäß den Ordnungen grundsätzlich möglich.
- (8) Für offizielle Meisterschaften des BFV (Kreis-, Bezirks- und Landesentscheide) ist die Erteilung einer Gastspielerlaubnis 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. Die jeweiligen Veranstalter der Turniere sind aufgefordert, zwei verschiedenfarbige Leibchensätze bereit zu halten.
- (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.
- (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. Satzung und Ordnungen des BFV bleiben davon unberührt.
- (3) Vom veranstaltenden Verein, dem Verbandsorgan oder der Gebietskörperschaft sind 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 ausgebildeter Sanitäter anwesend 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.

§ 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 Euro 4,50
 - b) bei Herren, Senioren und Frauen erhalten die eingeteilten Schiedsrichter je angefangene Stunde Turniereinsatz Euro 6,00
- (2) Für Einzelspiele:
 - a) bei Junioren und Juniorinnen erhalten die eingeteilten Schiedsrichter eine pauschale Entschädigung in Höhe von Euro 6,00
 - b) bei Herren, Senioren und Frauen erhalten die eingeteilten Schiedsrichter eine pauschale Entschädigung in Höhe von Euro 12,00

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 drei x zwei Meter (Handballtore). Die Tore 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 die Strafstoßmarke einzuzeichnen.
- (5) Eine zweite Strafstoßmarke 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:

Bambini und F-Jugend:	Futsalball light, Größe 3 & 4, bis 310 Gramm
E-Jugend:	Futsalball light, Größe 3 & 4, bis 340 Gramm
D-Jugend:	Futsalball light, Größe 4, 340 - 360 Gramm
C-Junioren und älter:	Futsalball, Größe 4, 400 – 440 Gramm

§ 12 Mannschaften

- (1) Die Zahl der pro Spiel einzusetzenden Spieler ist auf maximal zwölf Spieler begrenzt.
- (2) Ein Veranstalter darf in der Turnierausschreibung die Anzahl der spielberechtigten Spieler je Mannschaft nicht auf weniger als zwölf Spieler festlegen.
- (3) Ein Spiel wird von zwei Mannschaften mit jeweils höchstens fünf Spielern bestritten. Einer von diesen Spielern muss der Torwart sein. Mit weniger als drei Spielern kann nicht gespielt werden.
Bei Spielen der E- bis G-Junioren/innen kann die Spielerzahl je nach Größe des Spielfeldes auch auf sechs bzw. sieben Spieler erhöht werden. Eine Erhöhung der Spieleranzahl ist bei der Turnierausschreibung mitzuteilen.
- (4) Auf der Auswechselbank dürfen nur die Spieler sitzen, die zum jeweiligen Spiel gehören sowie maximal drei weitere Personen.
- (5) 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. 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 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.
- (6) Das Auswechseln der Feldspieler und des Torwarts (auch fliegender Wechsel erlaubt) erfolgt grundsätzlich im Bereich der markierten Wechselzone. Eine

Auswechslung ist vollzogen, wenn der Auswechselfspieler 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.

- (7) 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
E/F/G- Junioren/innen	2 x 7 Min.	80 Min

Die letzte Spielminute wird grundsätzlich als Nettospielzeit ausgespielt.

- (2) Bei den vorgenannten Spielzeiten handelt es sich um Maximalspielzeiten. Es ist dem Turnierveranstalter freigestellt, kürzere Spielzeiten festzulegen. Hallenfußballspiele werden grundsätzlich mit Halbzeitwechsel durchgeführt. In Ausnahmefällen (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 grünen 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.
- (8) Während der Auszeit dürfen die Spieler das Spielfeld verlassen, die Auswechselfspieler müssen außerhalb des Spielfeldes bleiben. Spieler dürfen

erst nach Ende der Auszeit wieder ausgetauscht werden. 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 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.
- (3) Beim Anstoß müssen die Spieler der gegnerischen Mannschaft drei Meter, bei allen anderen Spielfortsetzungen (Ausnahme Schiedsrichterball) 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 kann nur für die ausführende Mannschaft ein Tor direkt erzielt werden.
- (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. Der Ball ist im Spiel, sobald sich dieser bewegt hat.
- (8) Alle Spielfortsetzungen (ausgenommen sechs- und zehn- Meter Strafstoß und Anstoß) müssen innerhalb von vier Sekunden ausgeführt werden, nach dem 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 seiner Spielfeldhälfte erneut berührt, nachdem ihm dieser von einem Mitspieler absichtlich zugespielt und bevor er von einem Gegner gespielt oder berührt wurde, erhält das gegnerische Team einen indirekten Freistoß am Ort des Vergehens.

- (10) Als kumulierte Fouls gelten alle in der DFB-Fußballregel zwölf aufgeführten Vergehen, die mit einem direkten Freistoß geahndet werden. Die ersten fünf, vier oder drei kumulierten Fouls (Zahl richtet sich nach der in § 14 Abs. 14 Buchst. f festgelegten Zahl), die jede Mannschaft im Spiel begeht, werden im Spielbericht vermerkt. Die Schiedsrichter können das Spiel weiterlaufen lassen,
- a) sofern sie auf Vorteil entscheiden,
 - b) die Mannschaft noch nicht fünf, vier oder drei (Zahl richtet sich nach der in § 14 Abs. 14 Buchst. f festgelegte Zahl) kumulierte Fouls begangen hat und
 - c) der gegnerischen Mannschaft durch das Vergehen keine offensichtliche Torchance genommen wurde.
- (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) Bei Freistößen, welche für die ersten fünf, vier oder drei (Zahl richtet sich nach in § 14 Abs. 14 Buchst. f festgelegten Zahl) kumulierten Fouls für jede Mannschaft in einem Spiel ausgesprochen werden, sofern das Spiel zu diesem Zweck unterbrochen wurde,
- a) darf die gesamte Mannschaft eine Spielmauer bilden,
 - b) müssen die Gegenspieler mindestens fünf Meter vom Ball entfernt stehen, bis der Ball im Spiel ist,
 - c) kann aus dem Freistoß ein Tor direkt erzielt werden.
- (13) Ab dem sechsten, fünften oder vierten (Zahl richtet sich nach der in § 14 Abs. 14 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.
- (14) Ausführung ab dem sechsten, fünften oder vierten (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 Strafstoßmarke ausgeführt werden.

- d) Wenn ein Spieler in der eigenen Spielhälfte zwischen der zehn Meter-Linie und der Torlinie, aber außerhalb des Strafraums, ein sechstes, fünftes oder viertes (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 zweiten Strafstoßmarke 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 oder einer Verlängerung 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 14 Minuten erfolgt ein zehn-Meter-Freistoß ab dem vierten Foul und zwischen 15 und 19 Minuten ab dem fünften Foul.
Bei Spielen mit Seitenwechsel gilt analog: Bis zu 2 x 14 Minuten Gesamtspielzeit ab dem vierten Foul, zwischen 2 x 15 und 2 x 19 Minuten Gesamtspielzeit ab dem fünften Foul und für Spiele bei 2 x 20 Minuten Gesamtspielzeit ab dem sechsten Foul. In der Halbzeitpause werden die kumulierten Fouls der Mannschaft auf null zurückgesetzt.
- (15) Die Schiedsrichter können persönliche Strafen (Verwarnung, gelb-rote Karte und rote Karte) aussprechen. Nach Feldverweis auf Dauer (gelb-rote Karte, rote 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). Fehlen zwei Spieler, so gilt diese Regelung zunächst für die erste Strafzeit, bei einem evtl. weiteren Gegentor auch für die zweite Strafzeit. Der mit gelb-roter Karte belegte Spieler darf am nächsten Spiel seiner Mannschaft wieder teilnehmen (Matchstrafe). Der vom Feldverweis mit roter Karte betroffene Spieler ist von der weiteren Turnierteilnahme auszuschließen. Dies ist über den zuständigen BFV-Spielleiter dem Sportgericht zu melden und zieht die automatische Sperre des Spielers nach sich.
 - (16) 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.
 - (17) 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 Hallen-Richtlinien als verloren gelten, werden ebenfalls mit 2:0 Toren gewertet.
 - (18) Enden Entscheidungsspiele oder Spiele in Turnieren nach dem K.O-System unentschieden, so werden diese sofort durch Sechsmeterschießen entschieden.
 - (19) 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 Sechsmeterschießen 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, entscheiden die mehr erzielten Tore der Gruppenspiele. Erst wenn dann noch kein Unterschied feststellbar ist, wird ein Sechsmeterschießen durchgeführt.

- (20) Teilnahmeberechtigt am Sechsmeterschießen sind alle im Kader befindlichen Spieler (Feldspieler, Torhüter, Auswechselspieler).

Hat eine Mannschaft am Ende des Spiels vor dem Sechsmeterschießen eine höhere Anzahl an teilnahmeberechtigten Spielern als der Gegner, ist 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 drei 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 drei 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.

- (21) Bei Spielen der E- bis G-Junioren/innen findet die Regelung der kumulierten Fouls (Abs. 10, 11, 13 und 14), die Timeoutregelung (§ 13 Abs. 3 bis 8), die vier-Sekunden-Regelung (Abs. 8 und 9) und die Tragepflicht der Leibchen (§ 12 Abs. 6) keine Anwendung. Die Rückpassregelung findet ebenfalls keine Anwendung.

§ 15 Spieleitung

- (1) Alle offiziellen Hallenfußballspiele und –turniere 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 Hallenregeln ausgebildeten Schiedsrichtern geleitet werden.
- (2) In der Regel sollen für offizielle Einzelspiele oder offizielle 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 offiziellen Einzelspielen oder offiziellen 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 Hallenfußballspiele und -turniere sollen von geprüften, in den Hallenregeln ausgebildeten Schiedsrichtern geleitet werden.
- (4) Pflichten des ausrichtenden Vereins:
Der Ausrichterverein stellt einen Zeitnehmer und einen Schreiber der Turnierleitung zur Verfügung. Bei Hallenfußballspielen und Turnieren, die nur von einem SR geleitet werden, ist ein Schiedsrichterassistent zu stellen.

Teil 3 –Sonderbestimmungen

§ 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 drei x zwei Meter können benutzt werden. Ebenso können auch Tore mit den Ausmaßen fünf x zwei 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) In der Entfernung von neun Metern - von der Torlinie aus gerechnet - ist 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) Die Zahl der pro Spiel einzusetzenden Spieler ist auf maximal zwölf Spieler begrenzt.
- (2) Ein Veranstalter darf in der Turnierausschreibung die Anzahl der spielberechtigten Spieler je Mannschaft nicht auf weniger als zwölf Spieler festlegen.
- (3) Ein Spiel wird von zwei Mannschaften mit jeweils höchstens fünf Spielern bestritten. Einer von diesen Spielern muss der Torwart sein. Mit weniger als drei Spielern kann nicht gespielt werden.
Bei Spielen der E- bis G-Junioren/innen kann die Spielerzahl je nach Größe des Spielfeldes auch auf sechs bzw. sieben Spieler erhöht werden. Eine Erhöhung der Spieleranzahl ist bei der Turnierausschreibung mitzuteilen.
- (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.
- (7) Ausgewechselte Spieler können wieder eingewechselt werden.

§ 19 Spielzeiten

Höchstspielzeiten

	Spielzeit (maximal)	Verlängerung (maximal)	ohne Verlängerung (maximal an einem Tag)
Herren/Sen./Frauen	2 x 15 Min.	2 x 5 Min.	120 Min.
A-/B-Junioren	2 x 12 Min.	2 x 3 Min.	120 Min.
C-/D-Junioren	2 x 10 Min.	2 x 3 Min.	100 Min.
E-/F-/G-Junioren	2 x 7 Min.	2 x 3 Min.	80 Min.
Juniorinnen	2 x 10 Min.	2 x 3 Min.	100 Min.

Hallenturniere werden grundsätzlich mit Halbzeitwechsel durchgeführt. In Ausnahmefällen (Gesamtspielzeit bis zu 15 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 Altersklassen E-, F- und G-Junioren sowie 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 Anstoß und bei Spielfortsetzungen (Ausnahme Schiedsrichterball) müssen die Spieler der gegnerischen Mannschaft mindestens 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 5 m 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.
- (9) Die Schiedsrichter können persönliche Strafen (Verwarnung, Feldverweis auf Zeit von zwei Minuten, gelb-rote Karte, endgültiger Feldverweis) aussprechen. Nach gelb-roter Karte oder endgültigem Feldverweis (rote 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). Fehlen zwei Spieler, so gilt diese Regelung zunächst für

die erste Strafzeit, bei einem evtl. weiteren Gegentor auch für die zweite. Der mit gelb-roter Karte belegte Spieler darf am nächsten Spiel seiner Mannschaft wieder teilnehmen (Matchstrafe). Der vom Feldverweis mit roter Karte betroffene Spieler ist von der weiteren Turnierteilnahme auszuschließen. Dies ist über den zuständigen BFV-Spielleiter dem Sportgericht zu melden und zieht die 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 Entscheidungsspiele oder Spiele in Turnieren nach dem K.O.-System unentschieden, so werden diese entsprechend den Bestimmungen des § 19 verlängert. Endet die Verlängerung unentschieden, wird der Sieger durch Neunmeterschießen ermittelt. Die Entscheidung kann auch ohne Verlängerung sofort durch Neunmeterschießen herbeigeführt werden. Die entsprechende Vorgehensweise zur Entscheidungsfindung muss vor Turnierbeginn festgelegt sein.
- (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 Neunmeterschießen 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) Zum Neunmeterschießen benennt jeder Verein sechs Spieler, von denen einer der Torwart sein muss. Das Neunmeterschießen wird von je fünf Schützen pro Mannschaft durchgeführt. Wenn nach je fünf Schüssen beide Mannschaften keine oder gleich viele Tore erzielt haben, treten die beiden übrigen Spieler zum Neunmeterschießen an. Sollte auch dann noch keine Entscheidung gefallen sein, werden die Schüsse so lange fortgesetzt, bis eine Mannschaft nach gleich vielen Schüssen ein Tor mehr erzielt hat. Jeder Neunmeter muss von einem anderen Spieler (auch der Torwart ist dabei zu berücksichtigen) ausgeführt werden und alle sechs benannten Spieler müssen geschossen haben, bevor ein Spieler ein zweites Mal antreten darf. Die Reihenfolge der Schützen in der zweiten Runde kann verändert werden.

Hat eine Mannschaft nur fünf Spieler zur Verfügung, so tritt auch der Gegner mit nur fünf Spielern an. Mit weniger als fünf Spielern kann ein Neunmeterschießen nicht durchgeführt werden. Die entsprechende Mannschaft hat die schlechtere Platzierung. Reduziert sich eine Mannschaft während des Neunmeterschießens auf weniger als fünf Spieler, so wird die Entscheidung fortgeführt.

§ 21 Spielleitung

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