



KFA Fußball Weimar

Richtlinie für Hallenfußballspiele (Hallenregeln)

Gültig ab der Saison 2007/2008



Diese Richtlinie tritt mit ihrer Veröffentlichung in Kraft und ersetzt alle vorher erschienenen Richtlinien.

1. Veranstalter

Fußballspiele und Turniere in der Halle werden vom DFB, seinen Mitgliedsverbänden oder von Vereinen veranstaltet, die dem DFB bzw. seinen Mitgliedsverbänden angehören.

2. Durchführung von Turnieren

Die Leitung und Durchführung eines Turniers obliegt dem Veranstalter. Er legt den Turnierplan unter Berücksichtigung der nachfolgenden Bestimmungen fest.

Turniere müssen nach einem vorher festgelegten Zeit- und Spielplan ablaufen. In diesem ist die Spielzeit der einzelnen Spiele und ihre Reihenfolge (incl. evtl. auszutragender Entscheidungsspiele, Verlängerungen und Entscheidungsschießen) festzulegen.

Den beteiligten Mannschaften und Schiedsrichter müssen rechtzeitig, spätestens unmittelbar vor Turnierbeginn, die Turnierbestimmungen in schriftlicher Form mitgeteilt werden.

Die Turnierbestimmungen müssen u.a. die Regelungen enthalten, nach denen die Spielwertungen gemäß den Bestimmungen des DFB und seiner untergeordneten Organe vorgenommen werden. Insbesondere ist festzulegen, nach welchen Kriterien bei Gruppen- bzw. Entscheidungsspielen über Platzierungen bzw. über den Turniersieg entschieden wird.

3. Spielberechtigung

Es dürfen nur Spieler eingesetzt werden, die eine ordnungsgemäße Spielerlaubnis für den Verein besitzen.

Spieler, welche einer Sperre nach einem Feldverweis unterliegen, sind während der Sperre auch für die Hallenspiele gesperrt, (siehe dazu auch Technische Richtlinie des KFA Weimar - Punkt 3.18. Ansetzungsheft Seite 24)

Sperren nach Gelb-Roter Karte berühren den Einsatz in der Halle nicht.

4. Turnierleitung (TL)

Für jedes Turnier ist eine Turnierleitung, bestehend aus mind. 3 Sportfreunden zu bilden. Diese setzt sich bei Turnieren des KFA Weimar aus 2 KFA-Funktionären und einem SR zusammen. Sie entscheidet bei evtl. Streitfragen auch als Rechtsinstanz (vgl. §16 SpO des TFV).

Der Turnierleitung obliegen folgende Aufgaben:

a) Rechtzeitig vor Turnierbeginn hat jede Mannschaft bei der TL einen ordnungsgemäß ausgefüllten Spielberichtsbogen abzugeben. Ihm sind die Spielerpässe zur Kontrolle beizufügen. Die TL kontrolliert diese Unterlagen und gibt die Spielerpässe an den Verein zurück.

b) Die TL ist verantwortlich für die Zeitnahme und die Überwachung der Dauer der Zeitstrafen. Zur Kontrolle der Spielzeit sind zwei voneinander unabhängige Uhren zu verwenden. Ein Anhalten der Spielzeit ist grundsätzlich nur zulässig, wenn dies der SR angeordnet hat („Time Out“). Jedes Anhalten stoppt dabei auch den Ablauf von Zeitstrafen. Die Zeitnahme nach einer Unterbrechung beginnt mit der ordnungsgemäßen Spielfortsetzung und SR-Pfiff.

c) Amtiert der SR ohne Assistenten, so unterstützt ihn die TL bei der Überwachung des Ein- und Auswechslens sowie beim evtl. durchzuführenden Entscheidungsschießen.

d) Die TL achtet auf die Spielkleidung, bei gleicher oder schwer zu unterscheidender Spielkleidung hat die im Spielplan erstgenannte Mannschaft die Kleidung zu wechseln. Der Einsatz von Leibchen ist möglich.

e) Das Turnierprotokoll (Ergebnisspiegel, Tabellen, Mannschaftslisten, Informationen zu Vorkommnissen) ist dem zuständigen Spielausschuss / Staffelleiter zuzusenden.

5. Spielfeld

Das Spielfeld richtet sich nach den Hallenausmaßen. Es muss rechteckig sein und soll der DIN-Norm (20 x 40 m) entsprechen. Im Bereich des KFA Weimar wird ohne Bande gespielt. Die Aufteilung des Spielfeldes erfolgt entsprechend den Fußballregeln und den aufgezeichneten Linien in der Halle. Das Spielfeld wird durch Seiten- und Torlinien begrenzt. Der Mittelpunkt des Spielfeldes muss gekennzeichnet sein. Einen Eckraum gibt es nicht. Als Straf- und Torraum wird der (i.d.R.) gekennzeichnete durchgezogene Wurfkreis aus dem Handball verwendet. Der gestrichelte (Freistoß-) Kreis vom Handball ist für die Ausführung von Abstoß und Freistoß von Bedeutung. Die Tore haben bei Spielen innerhalb des KFA die Abmessungen 3 x 2 m (Handball-Tore) / bzw. bei Finals auch 5 x 2 m (Kleinfeldtore). Es ist auf eine geeignete Verankerung zu achten. Der Strafstoßpunkt ist 7 m vom Mittelpunkt der Torlinie entfernt. In Ausnahmefällen wird auf 5x2m Tore gespielt /Strafstoß 9m)

6. Anzahl der Spieler

a) Sofern vom Veranstalter nicht anders festgelegt, besteht eine Mannschaft aus 12 Spielern, welche vor Turnierbeginn auf dem Spielbericht einzutragen sind. In Abhängigkeit der Spielfeldgröße ist festzulegen, wie viele Spieler gleichzeitig auf dem Spielfeld sein dürfen.

b) Für Meisterschaftsturniere des KFA Weimar wird die Anzahl der Spieler, die gleichzeitig auf dem Spielfeld sein dürfen und die Mindestzahl der Spieler bei Spielbeginn wie folgt festgelegt:

	Anzahl der Spieler		Mindestzahl	
	Torwart	Feldspieler	TW	FS
Männer	1	4	1	3
A - bis D-Junioren	1	4	1	3
E- und F-Junioren	1	5	1	4

c) Das Ein- und Auswechslen der Spieler darf nur im Bereich der Mittellinie (+ 2 Meter) erfolgen.

“Fliegender Wechsel“ und Wiedereinsatz zuvor ausgewechselter Spieler sind gestattet.

d) Hat eine Mannschaft mehr als die zulässige Anzahl von Spielern auf dem Spielfeld, so ist das Spiel zu unterbrechen und der Spieler, welcher zu früh auf das Spielfeld betreten hat, mit der gelben Karte zu verwarnen. Ist dieser Spieler nicht zu bestimmen, so ist die Verwarnung dem Mannschaftskapitän auszusprechen. Die Spielfortsetzung erfolgt mit indirektem Freistoß für den Gegner an der Stelle, an der sich der Ball zur Spielunterbrechung befand.

e) Wird durch Zeitstrafen und/oder Feldverweise die Zahl der Spieler eine Mannschaft auf weniger als 2 Feldspieler reduziert, so muss das Spiel abgebrochen werden.

Es gelten die Bestimmungen für die Spielwertung bei verschuldeten Spielabbruch.

f) Spieler, gegen die eine Zeitstrafe ausgesprochen wurde, müssen in einem gesonderten Bereich („Strafbank“) Platz nehmen.

Der Wiedereintritt ins Spiel erfolgt von dort nach Bekanntgabe des Ablaufs der Strafzeit durch die TL. Alle Spieler, gegen die ein Feldverweis auf Dauer ausgesprochen wurde oder die von der Teilnahme am Spiel ausgeschlossen worden sind, dürfen nicht auf der Auswechselbank Platz nehmen.

7. Ausrüstung der Spieler

Für die Ausrüstung der Spieler gelten die gleichen Bestimmungen wie im Freien, ausgenommen das Schuhwerk und das Tragen von Schienbeinschonern.

Die Spieler dürfen nur mit Hallenschuhen spielen, die keine Stollen, Noppen oder Absätze (so z.B. Multinockenschuhe) haben. Sofern die Hallenordnung das Tragen von Hallenschuhen mit abriebfester, heller Sohle vorschreibt, gilt dies als verbindliche Ausrüstung der Spieler.

Das Spielen ohne Schuhe ist nicht gestattet.

Das Tragen von Schienbeinschützern obliegt der Entscheidung der Spieler selbst.

8. Der Ball

Der Spielball muss in Größe und Gewicht dem normalen Spielball der jeweiligen Altersklasse entsprechen. Davon abweichend kann die Benutzung spezieller Hallenspielbälle angeordnet werden - dies gilt für den KFA Weimar. (E-, F- und G-Junioren Größe 4)

9. Spielleitung

Die Spiele müssen von ausgebildeten SR geleitet werden. Zur Unterstützung können SRA eingesetzt werden, die zusätzlich die Aufgabe eines Torrichters ausüben.

10. Spielzeit / Spielbeginn / Anstoß

Die Spielzeit beträgt im allgemeinen 2 x 10 Minuten. Der Veranstalter kann in den Turnierbestimmungen davon abweichende Regelungen treffen (Spiel auch ohne Seitenwechsel) Das Spiel wird bei Beginn und nach dem Seitenwechsel vom SR angepfeifen. Das Ende der Halbzeit bzw. des Spieles wird durch die TL durch ein akustisches Signal (Pfiff, Hupe) angezeigt. Mit Beginn des Ertönnens des Signal ist das Spiel beendet. Die im Spielplan erstgenannte Mannschaft spielt von der TL aus gesehen von rechts nach links und hat Anstoß. Die gegnerischen Spieler müssen 3 m vom Ball entfernt sein. Aus dem Anstoß heraus kann direkt **kein** Tor erzielt werden.

11. Fußball-Regeln und Spielbestimmungen

Fußballspiele in der Halle werden, soweit diese Richtlinien keine Abweichungen vorsehen, nach den Fußball-Regeln und Durchführungsbestimmungen des DFB und TFV ausgetragen.

a) Der Veranstalter bestimmt, bis zu welcher Höhe der Ball gespielt werden darf.

Für die Wettbewerbe des KFA Weimar gilt die Hallendecke als obere Grenze.

Übersteigt der Ball diese Obergrenze bzw. geht an die Hallendecke oder einen herabhängenden oder hineinragenden Gegenstand, so sind folgende Fälle zu unterscheiden:

- geschieht dies durch einen Latten- oder Pfostentreffer, Pressschlag oder durch eine Torwartabwehr, so ist auf SR-Ball unterhalb der Stelle zu entscheiden, an der die Höhe überschritten wurde bzw. die Berührung erfolgte,
 - ist das Überschreiten bzw. die Berührung der Decke oder Gegenstände auf unkontrolliertes Spielen zurückzuführen, so ist ein indirekter Freistoß für die gegnerische Mannschaft an der Stelle zu geben, die unterhalb des Punktes liegt, an der die Decke bzw. der Gegenstand berührt wurde (beachte dazu jedoch auch Punkt d)
- b) Die Abseitsregel ist aufgehoben.
- c) Beim Anstoß und bei Spielfortsetzungen (auch beim Einstoß) müssen die gegnerischen Spieler mind. 3 m vom Ball entfernt sein.
- d) Alle Freistöße sind indirekt auszuführen. Innerhalb des Strafraum verwirkte indirekte Freistöße für die angreifende Mannschaft sind am Freistoßkreis (gestrichelter Kreis des Handballfeldes) an der Stelle auszuführen, die dem Tatort am nächsten gelegen ist.
- e) Bei der Ausführung eines Strafstoßes müssen sich alle auf dem Spielfeld befindlichen Spieler (mit Ausnahme des Schützen und des TW) außerhalb des Freistoßkreises und innerhalb des Spielfeldes sowie mind. 3 m vom Strafstoßpunkt aufhalten, bis der Ball im Spiel ist.
- f) Ein Tor kann nur anerkannt werden, wenn der Ball in der Spielhälfte noch gespielt oder von einem Spieler berührt wurde, in der das Tor erzielt wurde.

Wird der Ball aus der anderen (eigenen) Spielfeldhälfte direkt ins Tor geschossen, ist auf Abstoß zu entscheiden.

Die aus jeder Spielhälfte erzielten Eigentore sind gültig.

g) Anstelle eines Einwurfes wird der Ball durch Eindribbeln oder Flachpass (max. Kniehöhe) ins Spiel gebracht. Die gegnerischen Spieler müssen mind. 3 m vom Ball entfernt sein.

Aus dem Eindribbeln bzw. dem Flachpass nach Seitenaus kann direkt kein Tor erzielt werden. Wird der Ball direkt ins Tor geschossen, ohne dass ein weiterer Spieler, egal welcher Mannschaft, den Ball berührt hat, kann das Tor nicht anerkannt werden. Das Spiel ist mit Abstoß bzw. Eckstoß fortzusetzen.

h) Bei Abstoß darf der Torwart den Ball durch Werfen, Rollen oder mit dem Fuß wieder ins Spiel bringen. Der Ball ist im Spiel, wenn er den Strafraum innerhalb des Spielfeldes verlassen hat. Die gegnerischen Spieler müssen sich beim Abstoß außerhalb des gestrichelten Freistoßkreises aufhalten, bis der Ball den Strafraum verlassen hat.

Wird der Ball beim Abstoß oder vom Torwart, nachdem ihn dieser kontrolliert mit den Händen gespielt hat, über die Mittellinie hinaus gespielt, ohne dass ein weiterer Spieler den Ball berührt hat, so gibt es einen indirekten Freistoß an der Stelle, an der der Ball die Mittellinie überschritten hat.

i) Der Torwart darf während des Spieles den Strafraum verlassen, **jedoch die Mittellinie nicht überschreiten** (bei Überschreiten Freistoß an der Stelle der Überschreitung). Die Ausführung eines Strafstoßes ist dem Torwart im laufenden Spiel nicht erlaubt. Außerhalb des Strafraumes in der eigenen Spielhälfte gilt der Torwart als Feldspieler.

j) Die Zuspielregel zum Torwart (Rückpass-Regel) gilt wie im Freien auch in der Halle. Berührt der Torwart den Ball nach einem Zuspiel oder Eindribbeln eines Mitspielers mit der Hand ist ein indirekter Freistoß (an der Freistoßlinie) zu verhängen.

Es ist nicht gestattet, dass der Torwart den „Einwurf“ selber ausführt und diesen dann im eigenen Strafraum mit den Händen aufnimmt, in diesem Fall ist ein Freistoß zu verhängen.

k) Hält der Torwart den Ball länger als 6 Sekunden in den Händen oder im eigenen Strafraum am Fuß, obwohl er diesen noch mit der Hand aufnehmen kann so ist diese unsportliche Verzögerung mit Freistoß zu ahnden.

l) Aus einem Eckstoß kann direkt KEIN Tor erzielt werden.

12. Verwarnungen / Feldverweise

Der SR kann einen Spieler einmal während des Spieles für die Dauer von 2 Minuten des Feldes verweisen, wenn ihm eine Verwarnung (gelbe Karte) nicht mehr ausreichend erscheint, ein Feldverweis auf Dauer (rote Karte) aber noch nicht angebracht ist.

Die 2-Minuten-Strafe wird vom SR durch Handzeichen angezeigt. Eine Verwarnung nach einer Zeitstrafe ist unzulässig.

Spieler, die auf Zeit des Feldes verwiesen wurden, können vorzeitig wieder das Spielfeld betreten, wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt hat.

Die Mannschaft, die einen Feldverweis auf Dauer (rote Karte) hinnehmen musste, kann wieder durch einen anderen Spieler ergänzt werden, wenn die gegnerische Mannschaft in Tor erzielt hat, spätestens aber nach 3 Minuten.

Verwarnungen und Zeitstrafen gelten nach dem Spielende als erledigt. Ein direkt nach dem Abpfiff notwendiges Entscheidungsschießen zur Ermittlung eines Siegers dieses Spiels zählt noch zum Spiel. (siehe auch 6.e.)

Demzufolge können Spieler, deren Zeitstrafe noch nicht abgelaufen ist, nicht an diesem Entscheidungsschießen teilnehmen. Muss jedoch nach Abschluss der Gruppenspiele ein Entscheidungsschießen um die Platzierung der Mannschaften durchgeführt werden, dann sind Spieler mit vorherigen Zeitstrafen teilnahmeberechtigt.

Nach einem Feldverweis auf Dauer (rote Karte) ist der betreffende Spieler bis zur Entscheidung durch die TL, mindestens aber für das nächste Turnierspiel, gesperrt.

Bei besonders schweren Vergehen, die eine Strafe über das Turnier hinaus notwendig machen, hat die TL einen Zusatzbericht an den Spielausschuss / Staffelleiter zu erstellen. Die betreffende Mannschaft ist davon zu unterrichten.

13. Entscheidungsschießen

Zur Durchführung eines Entscheidungsschießen nominieren die Mannschaften aus den startberechtigten Spielern (einschl. der Wechselspieler) 5 Schützen.

Ein Torwartwechsel (auch mehrfach) ist zulässig. Im Wechsel schießen die 5 Schützen je Mannschaft bis zur Entscheidung.

Ist nach der Ausführung von jeweils 5 Schützen noch keine Entscheidung gefallen, wird das Entscheidungsschießen von denselben Spielern, die anfangs nominiert wurden, solange fortgesetzt (immer ein Spieler), bis eine Mannschaft bei gleicher Anzahl von Schüssen ein Tor mehr erzielt hat.

In den Turnierbestimmungen ist zu regeln, wie verfahren wird, wenn mehr als 2 Mannschaften punkt -und torgleich sind.

14. Regelung Einsatz Stammspieler

Nicht spielberechtigt in Mannschaften zur HKM sind höherklassige Stammspieler beim Einsatz in 2. und 3. Mannschaften des Vereins (WTFB, TFV, aber auch KFA). Diese Regelung gilt innerhalb der jeweiligen Altersklassen. Ansonsten gelten die Regelungen zum Wechsel innerhalb eines Vereins nach Spielordnung § 18. Die Ausnahmeregelung für 2 Stammspieler entsprechend der Spielordnung § 18 findet KEINE Anwendung.