

Sparkassen-

Hallenkreismeisterschaft 2012

Hallenregeln

Wo finde ich was?

Allgemeines	3
Das Spielfeld	3
Anzahl der Spieler	3
Mindestzahl von Spielern.....	3
Überzahl der Spieler	3
Wechsel von Spielern	4
Ausrüstung der Spieler	4
Spielzeit	4
Persönliche Strafen	4
Regeln	5

Hallenregeln - Sparkassen HKM 2012

In den kommenden Wochen wird während der Winterpause wieder der Hallenfußball im Mittelpunkt unseres Sportes stehen. Obwohl die Hallenregeln erfreulicherweise in diesem Jahr nicht geändert wurden, ist es sicherlich angemessen, wenigstens die Grundzüge der Hallenregeln darzulegen, weil auch eine große Anzahl von neuen SR und Jgd.-Betreuern bei uns ist, die nun zum ersten Mal in der Halle eingesetzt werden (siehe auch Fußball-Info 2011/2012, ab Seite 134).

Alle Spielklassen spielen nach Futsal-Regeln und mit Futsalball. Diese finden Sie am Ende der Ausführungen.

Allgemeines

Generell ist festzustellen, dass die Fußballspiele in der Halle grundsätzlich nach den gültigen DFB-Rahmenrichtlinien, den amtlichen Fußballregeln sowie der Satzung und den Ordnungen des FVR durchgeführt werden. Folgende wichtige Abweichungen sind jedoch zu beachten:

Das Spielfeld

Wird mit Seitenbänden gespielt, so hat die Begrenzung dieses Spielfeldes durch eine mindestens 1 m hohe und festverankerte Bande zu erfolgen.

Auch eine einseitige Bande ist gestattet.

Der **Wurfbereich** ist gleichzeitig **Tor- und Strafraumlinie**.

Es können die üblichen Handballtore genutzt werden; sie müssen 3 bzw. 5 m breit und 2 m hoch sein.

Strafstoßpunkt bei 3 m-Toren: 6 m-Marke

Anzahl der Spieler

Eine Mannschaft darf aus **höchstens 12 Spielern** bestehen, von denen je nach Spielfeldgröße **bis zu 5 Spieler** (1 Torwart und bis zu 4 Feldspieler) gleichzeitig auf dem Spielfeld sein dürfen.

Die jeweils zugelassene Zahl wird vom Veranstalter (Verein oder Organ des FVR) des betreffenden Turniers festgelegt.

Mindestzahl von Spielern

Während beim Feldfußball zu Spielbeginn eine Mindestzahl von Spielern vorgeschrieben ist (7 Spieler, davon ein Torwart), sind bei Hallenspielen zu Spielbeginn mindestens **fünf** Spieler notwendig.

Während einem Spiel sind immer **mindestens 3 Spieler** (1 Torwart und 2 Feldspieler) notwendig. Wird eine Mannschaft infolge von Feldverweisen (Rote Karte oder Feldverweis auf Zeit) auf weniger als 2 Feldspieler verringert, so muss das Spiel abgebrochen werden. Für die dezimierte Mannschaft zählt das Spiel als verloren. Das Spiel wird mit 3:0 Punkten und 2:0 Toren für die gegnerische Mannschaft gewertet.

Überzahl der Spieler

Hat eine Mannschaft mehr als die vereinbarte Zahl an Spielern auf dem Spielfeld, so ist das Spiel zu unterbrechen und der Spieler, der zu früh das Spielfeld betreten hat, mit der gelben Karte zu verwarnen.

Spielfortsetzung: indirekter Freistoß, wo sich der Ball bei der Unterbrechung befand.

Wechsel von Spielern

Der „**fliegende Wechsel**“ ist erlaubt. Der Wechsel darf aber nur im Bereich der Mittellinie, auf der „Auswechselbankseite“ und wenn eingezeichnet im Bereich der Wechselzone erfolgen. Ein Herauslaufen eines Spielers zwecks Wechsel auf den Torseiten oder auf der gegenüberliegenden Seite der „Auswechselbank“ ist verboten.

Wiedereinwechseln ist in der Halle auch im Seniorenbereich möglich.

Auszuwechselnde Spieler **müssen** das Spielfeld verlassen haben, ehe der einzuwechselnde Spieler dieses betritt.

Ausrüstung der Spieler

Für die Ausrüstung der Spieler gelten – mit Ausnahme der Schuhe und der Schienbeinschützer – die gleichen Bestimmungen wie beim Feldfußball. Die Spieler dürfen nur in **Hallenschuhen** spielen; Stollen oder Absätze sind nicht zulässig. Das Spielen ohne Schuhe ist auch in der Halle nicht erlaubt. Die Schuhe müssen so beschaffen sein, dass sie keine Verletzungen der Mitspieler und keine Abriebspuren auf dem Hallenboden verursachen. Bei **Futsal** sind **Schienbeinschützer** in der Halle **Pflicht**.

Spielzeit

Die Spielzeit bei Turnieren soll höchstens 2 x 15 Minuten betragen; eine Halbzeitpause kann vorgesehen werden. Bei Halbzeit sind die Seiten zu wechseln.

Die Spielzeit wird durch den SR oder einen vom Veranstalter bestimmten Zeitnehmer festgestellt. Über eine evtl. Nachspielzeit bzw. Unterbrechung der Zeitnahme entscheidet allein der SR!!!

Bei der Ausführung eines Strafstoßes von der 6- bis 10-Meterlinie wird die Spielzeit durch den Zeitnehmer angehalten. Bei der Strafstoßausführung wird nach Berührung des Balles durch den ausführenden Spieler die Zeitnahme wieder aktiviert. Das Spiel läuft ganz normal weiter. Bei einem Strafstoß nach Ablauf der Spielzeit ist kein Nachschuss möglich.

Persönliche Strafen

Persönliche Strafen im Hallenfußball sind:

Gelbe Karte oder **Feldverweis auf Zeit** (2 Minuten) oder **Rote Karte**

Die Gelb-Rote Karte gibt es seit der Saison 1998/99 nicht mehr.

Nach einem Feldverweis auf Zeit kann **keine gelbe Karte** mehr gezeigt werden; d.h. ein Spieler, der sich nach einem Feldverweis auf Zeit wegen eines weiteren verwarnungswürdigen Vergehens schuldig macht, muss mit der Roten Karte des Feldes verwiesen werden.

Bei einem **Feldverweis auf Zeit (FaZ)** kann sich die betroffene Mannschaft nach Ablauf von **2 Minuten** wieder vervollständigen. Erzielt die gegnerische Mannschaft vor Ablauf der Zeitstrafe ein Tor, kann sich die in Unterzahl spielende Mannschaft sofort vervollständigen.

Bei einem **Feldverweis mit der Roten Karte** scheidet der betroffene Spieler aus dem **Turnier** aus, darf auf der Auswechselbank keinen Platz mehr einnehmen und ist der zuständigen Spruchkammer zu melden; dies gilt auch bei einem Feldverweis wegen absichtlichem Handspiel, wodurch ein Tor oder eine klare Torchance verhindert wurde.

Eine Mannschaft, die einen **Feldverweis mit der Roten Karte** hinnehmen musste, kann wieder durch einen Spieler ergänzt werden, wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt hat, spätestens aber nach Ablauf von **3 Minuten**.

Werden Spieler **einer Mannschaft gleichzeitig** des Feldes verwiesen, so kann die betroffene Mannschaft sich nach Ablauf von zwei (FaZ) bzw. drei (Rote Karte) Minuten wieder vervollständigen; erzielt die gegnerische Mannschaft jedoch zuvor ein Tor, kann **ein** Spieler sofort die Mannschaft ergänzen, ein Zweiter erst nach Ablauf der zeitlichen Frist oder einem weiteren Torerfolg.

Die Strafzeit wird durch den Zeitnehmer oder den SR überwacht.

Regeln

1. Die **Abseitsregel** ist aufgehoben.
2. Es wird nach Futsal-Regeln gespielt.
3. Der Ball hat die Größe 4 (Umfang 62 cm – 64 cm) und zeigt ein besonderes Sprungverhalten. (er springt weniger und erfordert ein schnelles Flachpass-Spiel)
4. Tore: 3 m x 2 m (Handballtore)
5. Spielerzahl: 4 + 1 (bis 7 Auswechselspieler)
6. Spielzeit individuell – wie vom Fußballkreis vorgegeben mit Zeitnehmer
7. **Fair play: Tackling ist verboten!** nur **3 Fouls** einer Mannschaft, sonst 10 m- Strafstoß bei jedem weiteren Foul
8. Strafstoß: 6 m (10 m, **ab dem 4. Mannschaftsfoul**)
9. Bei **Seitenaus** wird der Ball durch **Einkick** wieder ins Spiel gebracht.
10. Auch der Torwart kann einen **Eckstoß** verursachen. Aus einem Eckstoß kann direkt ein Tor erzielt werden.
11. **ACHTUNG!** War der Ball im Tor aus darf der Torhüter den Ball nur abwerfen. Der Abwurf ist auch über die Mittellinie erlaubt!

Erlangt der Torwart aus dem Spiel heraus den Ballbesitz, er fängt zum Beispiel den Schuss der gegnerischen Mannschaft, dann darf er den Ball auch abschießen. Auch in einem solchen Fall ist die 4-Sekundenregel zu beachten!
12. Ein Tor kann auch aus der eigenen Spielhälfte heraus erzielt werden.
13. **ACHTUNG NEU!!!!** Nach einem Abwurf darf der eigene Torhüter erst dann wieder angespielt werden, wenn ein gegnerischer Spieler den Ball berührt hat! Bei einem Verstoß erhält die gegnerische Mannschaft einen indirekten Freistoß von der 6-Meterlinie (Strafraumgrenze). Der Einkick nach Seitenaus zum Torhüter ist erlaubt. Der Torhüter darf jedoch den Ball nicht mit der Hand aufnehmen.
14. Beim Einkick muss der Gegner mindestens 5 m Abstand halten.
15. Es gibt direkte und indirekte Freistöße.
16. Eine Mannschaft hat bei einem Einkick oder Freistoß nachdem der Ball freigegeben ist nur 4 Sekunden Zeit die entsprechende Aktion auszuführen. Bei Verstoß hat die gegnerische Mannschaft Ballbesitz. Die 4 Sekunden gelten auch für den Abwurf des Torwarts. Hier erhält die gegnerische Mannschaft bei Verstoß einen indirekten Freistoß von der Strafraumgrenze (6 Meter-Kreis).
17. Beim **6-m- bzw. 10-m-Schießen** gelten die üblichen Bestimmungen der Schüsse von der Strafstoßmarke (gemeint ist das Elfmeterschießen) mit der Ausnahme, dass **alle** auf dem Spielbericht aufgeführten Spieler teilnahmeberechtigt sind – außer sie wurden im

Turnierverlauf mit der Roten Karte des Feldes verwiesen. Bei einem 6-m bzw. 10-m-Schießen, das als **Spielentscheidung** unmittelbar zu einem vorausgegangenen Spiel gehört, sind diejenigen Spieler, deren Zeitstrafe bei Spielende noch nicht abgelaufen war, **nicht** teilnahmeberechtigt. Dagegen gilt diese Einschränkung nicht, wenn ein 6-m bzw. 10-m-Schießen nur deswegen durchgeführt wird, um eine **eindeutige Platzierung in der Tabelle** zu erreichen, also unabhängig von einem vorausgegangenen Spiel. Dem SR werden zunächst 5 Spieler benannt. Die Mannschaft, deren Spielführer die Wahl gewonnen hat, schießt zuerst. Wenn eine Mannschaft das Spiel mit mehr Spielern als die gegnerische Mannschaft beendet, ist deren Zahl auf die Zahl der gegnerischen Mannschaft zu reduzieren. Dies gilt auch beim Ausscheiden von Spielern während der Schüsse von der Strafstoßmarke. Der Mannschaftsführer muss dem SR den Namen und die Nummer der ausgeschlossenen Spieler mitteilen. Es muss sichergestellt werden, dass von beiden Mannschaften gleich viele Spieler am Schießen von der Strafstoßmarke teilnehmen. Sollte das 6-m-Schießen nach den ersten 5 Schüssen fortgeführt werden müssen, kann auf die gleichen Spieler zurückgegriffen werden.