



Die Hallenfußballregeln

-Änderungen- „2014/2015“

„Die Hallenfußballregeln light“

Erläuterungen:

Anlass der Überarbeitung ist das Bestreben der FIFA und des DFB, in der Halle flächendeckend die Futsal-Regeln einzuführen.

Bei offiziellen Wettbewerben des Verbandes und der Kreise werden die Wettbewerbe zukünftig nach Futsal-Regeln durchgeführt. Für Vereinsturniere gelten noch abgemilderte Bestimmungen, in denen viele Elemente der Futsal-Regeln enthalten sind (Light-Version)

Wichtig:

Sollte trotzdem eine Situation beim Futsalspiel auftreten, die man nicht "lösen" kann, sollte man grundsätzlich so entscheiden, wie auf dem Feld entschieden würde.



„Die Hallenfußballregeln light“

Die Änderungen:

- 1) Effektive Spielzeit in der letzten Spielminute**
- 2) Wirkung des Schusses nach der Sirene (Schlusspfiff)**
- 3) Bei Seitenaus Einkicken statt Einrollen**
- 4) Mindestabstand der gegnerischen Mannschaft von 5 m statt 3 m**
- 5) Spielfortsetzungen (Freistöße, Eckstoß, Einkick, Abstoß) innerhalb von 4 Sekunden**
- 6) Bei Deckenberührung Einkick von der Seitenlinie**
- 7) Grätschverbot (Hineingrätschen, Sliding, Tackling)**

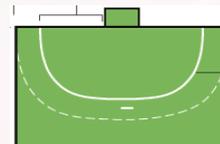


„Die Hallenfußballregeln light“

Die Tore:

2 Größen

- Bei 2 x 3 Meter-Toren (**Handballtoren**) wird der Strafstoß **immer** von der **6-Meter-Marke** ausgeführt.
- Bei 2 x 5 Meter-Toren aus 9 Meter (**gestrichelte Freiwurflinie**) ausgeführt.





„Die Hallenfußballregeln light“

Effektive Spielzeit:

- In der **letzten** Spielminute **jeder** Halbzeit ist der Zeitnehmer verpflichtet, bei jeder Spielunterbrechung die Uhr anzuhalten.
- In der letzten Spielminute gibt es also jetzt die **effektive Spielzeit**.
- **Außerhalb der jeweils letzten Minute** hat der Zeitnehmer die Uhr während einer Unterbrechung nur auf Zeichen des Schiedsrichters anzuhalten (Time Out).





„Die Hallenfußballregeln light“

Wirkung des Schusses beim Tor:

- Ertönt bei einem Schuss auf das Tor die Sirene, muss der SR nun die **Wirkung des Schusses** abwarten.
- D. h., landet z. B. der Schuss im Tor, obwohl zwischenzeitlich die Schlusssirene ertönt, ist das Tor anzuerkennen.
- **Bisher** haben wir auf "kein Tor" entschieden, jetzt ist es ein gültiger Treffer.





„Die Hallenfußballregeln light“

Einkicken statt Einrollen:

- Bei Seitenaus wird der Ball durch **Einkicken** mit dem Fuß ins Spiel gebracht.
- Der Ball muss **ruhig** am Boden liegen, an der er das Spielfeld verlassen hat, oder höchstens 25 cm von dieser Stelle entfernt außerhalb des Spielfelds liegen.
- Die Spieler der verteidigenden Mannschaft müssen **mindestens 5 m** entfernt sein.
- Verstößt die einkickende Mannschaft gegen die Ausführungsbestimmungen, ist der Einkick durch Spieler der **gegnerischen** Mannschaft zu wiederholen.





„Die Hallenfußballregeln light“

Mindestabstand:

- Beim **Abstoß**, bei der Ausführung von **Straf-, Frei- und Eckstößen** sowie beim **Einkicken** von der Seitenlinie müssen die Spieler der gegnerischen Mannschaft **mind. 5 m vom Ball** entfernt sein.
- Beim Anstoß müssen die Spieler der gegnerischen Mannschaften **mind. 3 m vom Ball** entfernt sein.
- Ausnahme: SR-Ball





„Die Hallenfußballregeln light“

4-Sekunden-Regel (1):

- Das Spiel muss nach einer Spielunterbrechung innerhalb von **4 Sekunden** fortgesetzt werden. Voraussetzung ist natürlich, dass die ausführende Mannschaft in der Lage ist, das Spiel auch wirklich fortzusetzen.
- Sollte der Ball im Zuschauerbereich „**verschwunden**“ oder eine Verletzungsunterbrechungen erforderlich sein, ist die Spielfortsetzung natürlich erst später möglich.
- Sobald die ausführende Mannschaft **spielbereit** ist, werden die **4 Sekunden** vom SR mit der erhobenen Faust angezählt, wobei er bei 0 beginnt. Dies gilt auch in der letzten Spielminute jeder Halbzeit.





„Die Hallenfußballregeln light“

4-Sekunden-Regel (2):

- Erfolgt die Spielfortsetzung (Ausnahmen Strafstoß und Anstoß) **nicht** innerhalb der 4 Sekunden wird das Spiel wie folgt fortgesetzt:
 - Bei Eckstoß mit Torabwurf
 - Beim Einkick, Einkick für den Gegner
 - Bei Freistoß, Freistoß für den Gegner
 - Abstoß, Freistoß für den Gegner auf der Torraumlinie





„Die Hallenfußballregeln light“

Deckenberührung:

- Sobald der Ball die Hallendecke berührt, ist das Spiel zu unterbrechen und es erfolgt ein **Einkick** von der Seitenlinie.
- Der Einkick folgt auf der Höhe der Deckenberührung.
- Es gibt aber auch einen Einkick, wenn der Ball andere Gegenstände wie Körbe, etc. berührt!





„Die Hallenfußballregeln light“

„Grätschen verboten“:

- Der gegnerischen Mannschaft wird nun ein Freistoß zugesprochen, wenn ein Spieler **versucht**, durch Hineingleiten von der Seite, oder von hinten den Ball zu spielen, wenn ein Gegner ihn spielt oder versucht zu spielen (Hineingrätschen, Sliding, Tackling).
- Wenn die Grätsche von vorne kommt und sie ebenfalls gefährlich ist, muss sie auch geahndet werden.
- Wichtig ist, dass es sich hierbei um ein Zweikampf handelt. Sollte die Grätsche dazu dienen, den Ball in seiner Flugbahn aufzuhalten, ist dies wiederum erlaubt.





„Die Hallenfußballregeln light“

„Grätschen verboten“:

- Dies gilt nicht für den Torwart in seinem Strafraum, sofern die Aktion **nicht** fahrlässig, rücksichtslos oder übermäßig hart erfolgt.



Dazu einige erklärende Beispiele:

- a) Spielt der TW eindeutig den Ball und der Ballführende fällt über das Bein des TW, wird das Spiel nicht unterbrochen.
 - b) Trifft der TW zuerst den Ballführenden und dann den Ball, wird das Spiel unterbrochen und ein Strafstoß verhängt.
- Wird die Torwartaktion als **fahrlässig** beurteilt, wird **keine** Disziplinarstrafe verhängt.
 - Wird die Torwartaktion als **rücksichtslos** beurteilt, erhält der TW die **gelbe Karte**.
 - Wird die Torwartaktion mit **unverhältnismäßigem Körpereinsatz** ausgeführt, erhält der TW die **rote Karte**.



„Die Hallenfußballregeln light“

„Grätschen verboten“:

- In der Praxis ist dies dann so auszulegen, dass hiernach bereits ein Foul vorliegt, sobald der Gegner, auch wenn der Ball klar das Spielobjekt ist, vor, während oder nach dem Tackling (Grätsche) **spielt**, berührt bzw. zu Fall gebracht wird (verbotenes Spiel).
- Für den Tatbestand des Hineingrätschens **außerhalb** des Strafraumes wird das Spiel unterbrochen und der gegnerischen Mannschaft ein indirekter Freistoß zugesprochen (alle Freistöße in der Halle sind indirekt!).
- Für den Tatbestand des Hineingrätschens **innerhalb** des Strafraumes wird das Spiel unterbrochen und der gegnerischen Mannschaft ein Strafstoß zugesprochen.





„Die Hallenfußballregeln light“

„Grätschen verboten“:

- Die disziplinarische Würdigung des Vergehens ist abhängig von der Schwere des Vergehens (Ermahnung - Verwarnung - Zeitstrafe - Feldverweis auf Dauer).
- Dies gilt nicht für den Torwart in seinem Strafraum, sofern die Aktion **nicht** fahrlässig, rücksichtslos oder übermäßig hart erfolgt.





„Die Hallenfußballregeln light“

Abstoß durch den Torwart:

- Bei einem Abstoß wird der Ball nur noch durch Werfen oder Rollen vom Torwart ins Spiel gebracht.
- Der Abstoß vom Boden ist also nicht mehr möglich.
- Der Abstoß kann auch nicht von einem Feldspieler übernommen.

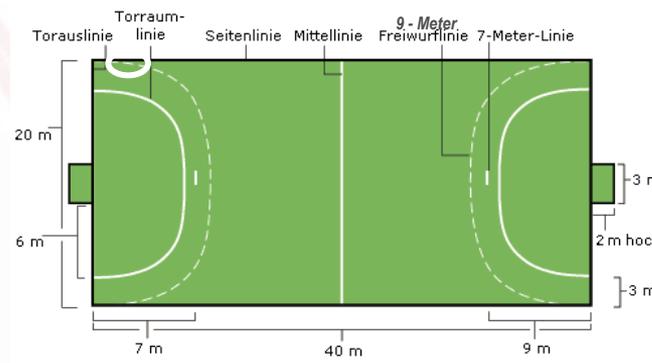




„Die Hallenfußballregeln light“

Freistöße innerhalb des Strafraums:

- Zurück zur „Uralt“-Bestimmung heißt es bei Freistößen für die angreifende Mannschaft, wenn das Vergehen innerhalb des Strafraums stattfindet.
- Der Freistoß wird **auf der Strafraumlinie** ausgeführt.
- Die gestrichelte Linie des Handballfelds spielt keine Rolle mehr.





„Die Hallenfußballregeln light“

Vervollständigung nur bei Unterzahl:

- Zusätzlich ist jetzt zu beachten, dass bei einer laufenden Zeitstrafe bzw. bei Unterzahl durch Feldverweis nach einer Torerzielung der gegnerischen Mannschaft, erst dann eine Vervollständigung möglich ist, wenn diese auch tatsächlich in Unterzahl spielt.
- Damit ist gemeint, sollten **beide** Mannschaften durch einen Feldverweis oder durch eine Zeitstrafe jeweils z. B. um einen Spieler reduziert sein, sie also mit jeweils mit 4 Feldspielern spielen, sich nach einer Torerzielung erst dann erst vervollständigen dürfen, wenn die andere Mannschaft wieder mit 5 Spielern, also nicht in Unterzahl, spielt.

