

Richtlinien für Fußballspiele in der Halle

- für den Bereich des KfV Altmark West ab Oktober 2024

gültig für den KfV Hallensupercup Herren, der HKM Herren, Ü32 und Ü40

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 Spielplan 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 Schiedsrichtern 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 geltenden Bestimmungen des DFB bzw. des Landes-, Bezirks- oder Kreisverbandes vorgenommen werden.

Insbesondere ist dabei 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 und entsprechend der Ausschreibung spielberechtigt sind.

4. Turnierleitung

Für jedes Turnier ist eine Turnierleitung, bestehend aus mindestens drei Sportfreunden, zu bilden. Sie entscheidet bei evtl. Streitfragen auch als Rechtsinstanz.

Der Turnierleitung obliegen folgende Aufgaben:

a) Rechtzeitig vor Turnierbeginn (spätestens 45min) hat jede Mannschaft die Aufstellung im DFBnet freizugeben und die Turnierleitung ist darüber zu informieren.

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

c) Amtiert der Schiedsrichter ohne Assistenten, so unterstützt ihn die Turnierleitung bei der Überwachung des Aus- und Einwechselns sowie beim evtl. durchzuführenden Entscheidungsschießen.

d) Die Turnierleitung achtet auf die Spielkleidung. Bei gleicher oder nur schwer voneinander zu unterscheidender Kleidung der Feldspieler hat die im Spielplan erstgenannte Mannschaft die Kleidung zu wechseln.

e) Das Turnierprotokoll (Ergebnisspiegel, Tabellen, Mannschaftslisten, Information zu Vorkommnissen) ist dem zuständigen Spelausschuss/Spielleiter zuzusenden.

5. Spielfeld

Das Spielfeld richtet sich nach den Hallenausmaßen. Es muss rechteckig sein und soll der DIN-Norm entsprechen. Wird mit Bande gespielt, so hat die Begrenzung des Spielfeldes durch eine mindestens 1 m hohe, fest verankerte Bande zu erfolgen. Auch eine Hallenwand als Bande bzw. Spiele mit einseitiger Bande sind gestattet.

Die Aufteilung des Spielfeldes erfolgt entsprechend den Fußballregeln.

Das Spielfeld wird durch Seiten- und Torlinien bzw. Banden begrenzt. Der Mittelpunkt des Spielfeldes muss gekennzeichnet sein. Einen Eckraum gibt es nicht. Als Straf- und Torraum ist ein rechteckiger Raum zu markieren, der 6 m tief sein muss. Die seitlichen Begrenzungslinien des Straf- und Torraums verlaufen mindestens 3 m seitlich des Torpostens.

Ist eine solche Markierung nicht vorhanden, so können die für Hallenhandballspiele geltenden Markierungen genutzt werden.

Für den Hallensupercup des KFV und den Hallespielbetrieb Alten Herren/Ü 40 wird der Strafraum wie folgt begrenzt: Handballstrafraum (6 m, durchgezogene Linie).

Das Tor soll in der Regel 5 m breit und muss 2 m hoch sein.

Der Strafstoßpunkt ist 9 m vom Mittelpunkt der Torlinie entfernt.

6. Anzahl der Spieler

a) Sofern vom Veranstalter nicht anders festgelegt, besteht eine Mannschaft aus 12 Spielern/Spielerinnen. In Abhängigkeit von der Spielfeldgröße ist festzulegen, wie viele Spieler gleichzeitig auf dem Spielfeld sein dürfen.

Die Mindestzahl der Spieler, die bei Spielbeginn jeweils spielbereit sein müssen, ist in den Turnierbestimmungen festzulegen.

b) Für den Hallensupercup des KFV und den Hallenspielbetrieb Herren/Alte Herren/Ü 40 wird die Zahl der Spieler/Spielerinnen, die gleichzeitig auf dem Spielfeld sein dürfen wie folgt festgelegt:

1 Torwart und 4 Feldspieler

c) Das Ein- und Auswechseln der Spieler einschließlich Torwart darf nur im Bereich der Auswechselbänke erfolgen. Bei Spielen mit Bande kann der Veranstalter vor Beginn des Turniers davon abweichende Regelungen treffen. 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, der zu früh das Spielfeld betreten hat, erhält eine 2 min Zeitstrafe. Die Spielfortsetzung erfolgt mit indirektem Freistoß für den Gegner dort, wo sich der Ball bei der Spielunterbrechung befand.

e) Wird durch Zeitstrafen und/oder Feldverweise die Zahl der Spieler einer Mannschaft auf weniger als zwei Feldspieler reduziert, so muss das Spiel abgebrochen werden. Es gelten die Bestimmungen für die Spielwertung bei verschuldetem Spielabbruch.

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

Der Wiedereintritt ins Spiel erfolgt von dort nach Bekanntgabe des Ablaufs der Strafzeit durch die Turnierleitung. 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 bei Spielen im Freien, ausgenommen das Schuhwerk. Das Tragen von Schienbeinschonern ist Pflicht. Die Spieler dürfen nur mit Hallenschuhen spielen, die keine Stollen, Noppen oder Absätze haben. Sofern die Hallenordnung das Tragen von Hallenschuhen mit abriebfester Sohle vorschreibt, gilt dies als verbindliche Ausrüstung der Spieler. Das Spielen ohne Schuhe ist nicht gestattet.

8. Der Ball

Gespielt wird beim Hallensupercup mit einem Fußball; HKM Herren, Ü32 und Ü40 mit einem Futsalball

9. Spielleitung

Die Spiele müssen von ausgebildeten Schiedsrichtern geleitet werden. Zur Unterstützung des Schiedsrichters können Schiedsrichterassistenten eingesetzt werden, die zusätzlich die Aufgabe eines Torrichters ausüben.

10. Spielzeit / Spielbeginn / Anstoß

Der Veranstalter legt in den Turnierbestimmungen die Spielzeit fest.

Das Spiel wird bei Beginn vom Schiedsrichter angepiffen. Das Ende der Halbzeit und das Spielende werden von der Turnierleitung durch ein akustisches Signal (Piff, Hupe) angezeigt.

Die im Spielplan erstgenannte Mannschaft spielt von der Turnierleitung aus gesehen von links nach rechts und hat Anstoß.

Die gegnerischen Spieler müssen 3 m vom Ball entfernt sein.

Aus dem Anstoß heraus kann direkt kein Tor erzielt werden.

11. Fußballregeln und Spielbestimmungen

Fußballspiele in der Halle werden, soweit diese Richtlinien keine Abweichungen vorsehen, nach den Fußballregeln und Durchführungsbestimmungen des DFB und der Mitgliedsverbände ausgetragen.

a) Der Veranstalter bestimmt, bis zu welcher Höhe der Ball gespielt werden darf. Trifft der Veranstalter in den Turnierbestimmungen darüber keine Festlegungen, so gilt die Hallendecke als obere Grenze.

Übersteigt der Ball die zulässige Höhe oder geht er gegen die Hallendecke oder berührt er herabhängende bzw. hineinragende Gegenstände, so sind folgende Fälle zu unterscheiden:

´- Geschieht dies durch einen Latten- oder Pfostenschuss, Pressschlag oder durch eine Torwartabwehr, so ist auf Schiedsrichterball unterhalb der Stelle zu entscheiden, an der die Höhe überschritten wurde bzw. die Berührung erfolgte. Ist diese Stelle innerhalb des Strafraums, dann wird der Schiedsrichterball an dem am nächsten liegenden Punkt der Strafraumlinie ausgeführt.

´-Ist das Überschreiten der Höhe bzw. die Berührung der Decke oder Gegenstände auf unkontrolliertes Spielen des Balls durch einen Spieler zurückzuführen, so ist ein indirekter Freistoß für die gegnerische Mannschaft an der Stelle zu geben, die unterhalb des Punktes liegt, an dem die zulässige Höhe überschritten bzw. die Hallendecke oder herabhängende Gegenstände berührt wurden. Passiert es durch unkontrolliertes Spiel der abwehrenden Mannschaft wird der Ort der Freistoßausführung auf die Strafraumlinie gelegt.

b) Die Abseitsregel ist aufgehoben.

c) Beim Anstoß und bei Spielfortsetzungen müssen die gegnerischen Spieler mindestens 3 m vom Ball entfernt sein.

d) Alle Freistöße sind indirekt auszuführen. Innerhalb des Strafraums verwirkte indirekte Freistöße für die angreifende Mannschaft sind von dem Punkt der Strafraumlinie auszuführen, der dem Tatort am nächsten gelegen ist.

e) Bei der Ausführung eines Strafstoßes müssen alle auf dem Feld befindlichen Spieler (mit Ausnahme des Schützen und des gegnerischen Torwarts) außerhalb des Strafraums, innerhalb des Spielfeldes und mindestens 3 m vom Strafstoßpunkt entfernt sein, bis der Ball im Spiel ist.

f) Ein Tor kann nur anerkannt werden, wenn der Ball in der Spielfeldhälfte 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) Wird mit Bande gespielt, so ist der Ball anstelle eines Einwurfes durch Einrollen mit der Hand ins Spiel zu bringen. Bei Turnieren ohne Bande wird anstelle des Einwurfs das Spiel durch einen Einkick (max. Kniehöhe) fortgesetzt. Die gegnerischen Spieler müssen mindestens 3 m vom Ball entfernt sein. Aus dem Einkick bzw. Flachpass nach Seitenaus kann direkt kein Tor erzielt werden. Wird der Ball direkt ins Tor geschossen, ohne dass ein weiterer Spieler (Torwart, gegnerischer Spieler, Mitspieler) den Ball berührt hat, so kann nicht auf Tor entschieden werden.

Das Spiel ist mit Abstoß fortzusetzen.

h) Beim Abstoß darf nur der Torwart den Ball durch Werfen, Rollen oder mit dem Fuß wieder ins Spiel bringen. Unabhängig davon darf, wie im Freien, jeder Spieler den Ball mit dem Fuß ins Spiel bringen. Der Ball ist wieder im Spiel, wenn er den Strafraum innerhalb des Spielfeldes verlassen hat. Die gegnerischen Spieler müssen sich so lange außerhalb des Strafraumes aufhalten, bis der Ball im Spiel ist.

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 überquert hat.

i) Der Torwart darf während des Spiels den Strafraum verlassen, sowie die Mittellinie überschreiten. Außerhalb des Strafraums gilt er als Feldspieler.

j) Hält der Torwart den Ball länger als 6 Sekunden in den Händen, so ist diese unsportliche Verzögerung und mit einem indirektem Freistoß zu ahnden.

12. Verwarnungen / Feldverweise

Der Schiedsrichter kann einen Spieler für die Dauer von 2 Minuten des Feldes verweisen, die 2-Minuten-Zeitstrafe wird vom Schiedsrichter durch zeigen der gelben Karte angezeigt. Sollte der gleiche Spieler im selben Spiel nochmal eine Zeitstrafe erhalten, ist ihm sofort die rote Karte zu zeigen. Der Feldverweis ohne vorherige Zeitstrafe ist zulässig, wenn dies nach den Regeln erforderlich ist.

Eine Mannschaft darf sich nach einer 2 min Zeitstrafe wieder ergänzen, wenn der Gegner ein Tor erzielt, und in Überzahl spielt. Bei 5 gegen 3 darf die unterlegene Mannschaft immer nur einen Spieler ergänzen. Eine Mannschaft, die einen Feldverweis auf Dauer (rote Karte) hinnehmen musste, kann erst nach Ablauf der Zeitstrafe (2.min) vervollständigt werden,

Zeitstrafen gelten nach Spielende als erledigt. Ein direkt nach dem Abpfiff notwendiges Entscheidungsschießen zur Ermittlung des Siegers dieses Spiels zählt noch zum Spiel. Demzufolge können Spieler, deren Zeitstrafe noch nicht abgelaufen ist, nicht an diesem Entscheidungsschießen teilnehmen.

Muss jedoch nach Abschluss von Gruppenspielen ein Entscheidungsspiel 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 Turnierleitung, mindestens aber für das nächste Turnierspiel, gesperrt.

Bei besonders schweren Vergehen, die eine Strafe über das Turnier hinaus erforderlich machen, kann die Turnierleitung ein Verfahren beim Sportgericht beantragen.

13. Entscheidungsschießen

Zur Durchführung eines Entscheidungsschießens nominieren die Mannschaften aus den startberechtigten Spielern (einschl. der Wechselspieler) 3 Schützen. Ein Torwartwechsel (auch Rücktausch) ist zulässig. Stehen zu Beginn des Strafstoßschießens bei einer Mannschaft weniger als 3 Spieler zur Verfügung, muss die andere Mannschaft die Anzahl ihrer Schützen soweit reduzieren, dass beiden Mannschaften gleich viele Spieler zum Strafstoßschießen zur Verfügung stehen.

Im Wechsel schießen die 3 Schützen je Mannschaft bis zur Entscheidung.

Ist nach Ausführung von jeweils 3 Torschüssen noch keine Entscheidung gefallen, wird das Entscheidungsschießen von denselben Spielern, die anfangs nominiert worden sind, solange fortgesetzt, bis eine Mannschaft bei gleicher Zahl von Schüssen ein Tor mehr erzielt hat.

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

Die Richtlinien für Fußballspiele in der Halle für den Bereich des KFV Fussball Altmark West treten ab Oktober 2024 in Kraft.