



Richtlinien für Fußballspiele der Jugend & Senioren in der Halle – Gültig für den Fußballkreis Rees-Bocholt

Diese Richtlinien haben keine Relevanz für Futsalturniere oder den Futsalspielbetrieb generell!

1. Präambel

In der Halle können Fußballspiele unter Einhaltung nachfolgender Richtlinien durchgeführt werden. Als Hallenfußballturnier wird die Veranstaltung anerkannt, an der mindestens vier Mannschaften beteiligt sind. Fußballspiele in der Halle werden, soweit diese Vorschriften keine Abweichungen vorsehen, nach den normalen Fußball-Regeln des DFB und der Mitgliedsverbände ausgetragen

2. Veranstalter

Fußballspiele und Turniere in der Halle werden vom DFB, seinen Mitgliedsverbänden oder von Vereinen veranstaltet, die dem DFB bzw. seinen Mitgliedsverbänden angehören. Ist ein Verein Veranstalter, muss er mit einer Mannschaft beteiligt sein.

3. Genehmigungsverfahren

A. Fußballspiele in der Halle sind genehmigungspflichtig. Die Genehmigung ist vom Veranstalter bei Jugendturnieren mindestens 28 Tage vor dem Spieltermin unter Vorlage des Turnierantrags, der Turnierordnung und des Turnierspielplans zu beantragen. Im Seniorenbereich ist die Genehmigung vom Veranstalter mindestens 21 Tage vor dem Spieltermin mit gleichen Unterlagen zu beantragen. Veranstalten Amateurvereine das Hallenfußballturnier, ist dies beim zuständigen Mitgliedsverband zu beantragen, bei Lizenzvereinen als Veranstalter, beim DFB. Bei Jugendturnieren erteilt der für den Veranstalter zuständige KJA die Genehmigung. Bei Seniorenturnieren erteilt der für den Veranstalter zuständige KFA die Genehmigung.

B. Bei Beteiligung ausländischer Mannschaften ist die erforderliche

Spielgenehmigung beim DFB zusätzlich über den Fußball Verband Niederrhein einzuholen. Vereinsturniere, an denen Mannschaften aus mehr als drei verschiedenen Nationalverbänden teilnehmen, müssen der FIFA gemeldet werden. Die Turnierbestimmungen sind zur Genehmigung vorzulegen. Anträge sind über den Fußball Verband Niederrhein 21 Tage vor Turnierbeginn beim DFB vorzulegen.

4. Durchführung des Turniers

A. Die Leitung und Durchführung obliegen dem Veranstalter. Eine Turnierleitung ist zu bilden.

B. Jedes Turnier kann von einem Beauftragten des genehmigenden Verbandes überwacht werden, welcher der Turnierleitung angehören kann.



C. Bei jedem Turnier soll ein Sanitätsdienst oder Ersthelfer zugegen sein.

D. Die beteiligten Mannschaften müssen vor Beginn eines Turniers auf die Hallenrichtlinien und die Turnierbestimmungen schriftlich hingewiesen werden.

5. Turniermodus

A. Den Spielplan eines Turniers legt der Veranstalter unter Berücksichtigung dieser Bestimmungen fest.

B. Turniere müssen nach einem Zeitplan ablaufen. Die Reihenfolge der Spiele und die evtl. auszutragenden Entscheidungsspiele, Verlängerungen und Schüsse von der Strafstoßmarke zur Spielentscheidung müssen vor Beginn des Turniers festliegen.

6. Sporthalle und Spielfeld

Die Sporthalle sollte so beschaffen sein, dass das Spielfeld vom Zuschauerraum abgegrenzt werden kann. Das Spielfeld richtet sich nach den Hallen-Ausmaßen, muss rechteckig sein und soll der DIN-Norm (20 m x 40 m) entsprechen. Wird mit Bande gespielt, so hat die Begrenzung des Spielfeldes durch eine mindestens 1 m hohe, festverankerte Bande zu erfolgen. Auch eine Hallenwand bzw. einseitige Bande ist gestattet. Die Aufteilung des Spielfeldes erfolgt entsprechend den Fußballregeln; sie ist jedoch den jeweiligen Größenverhältnissen anzupassen.

Das Spielfeld wird durch Seiten und Torlinien bzw. Banden begrenzt. Die Mittellinie muss parallel zur Torlinie verlaufen und genau den Mittelpunkt der Seitenlinie treffen. Der Mittelpunkt des Spielfeldes muss gekennzeichnet sein.

Als Torraum ist der für Hallenhandballspiele als Straf- bzw. Torraum (durchgezogene Linie) gekennzeichnete Raum zu verwenden. Das Tor muss 3 oder 5 m breit und 2 m hoch sein. Es ist ein Strafstoßpunkt zu markieren. Dieser muss bei 3 m breiten Toren 7 m, bei Toren von 5 m Breite 9 m vom Mittelpunkt der Torlinie entfernt sein. Es werden keine Eckfahnen aufgestellt.

Für die neuen Spielformen gilt:

G – Junioren: Gespielt wird auf 4 Minutoren, es können mehrere Spielfelder aufgebaut werden, angepasst an die Hallengrößen.

F – und E 2 – Jugend abwärts: Gespielt wird auf Jugend- oder Handballtore.

Die Spielfeldgrößen sollen (wenn möglich) den Feldgrößen angepasst sein.



7. Anzahl der Spieler

Eine Mannschaft kann aus bis zu 14 Spielern bestehen, von denen je nach Spielfeldgröße bis zu 5 (ein Torwart und 4 Feldspieler) gleichzeitig auf dem Spielfeld sein dürfen. Wird durch Feldverweise die Zahl der Spieler einer Mannschaft auf weniger als 2 Feldspieler verringert, so muss das Spiel abgebrochen werden. Es gelten die Bestimmungen für Spielwertung bei verschuldetem Spielabbruch. In großen Hallen können die E1- sowie D-Junioren-Mannschaften auch wie folgt spielen:

E1-Jugend: anstatt 5 Feldspieler + 1 Torwart ist auch 6 + 1 möglich, D-Jugend: anstatt 5 Feldspieler + 1 Torwart ist auch 6 + 1 möglich.

Weiterhin sind folgende Mannschaftsstärken für Hallenturniere der neuen Spielform zu berücksichtigen:

G-Jugend:	3 Feldspieler plus 2 Rotationsspieler pro Team bei 3 gegen 3
F-Jugend:	in der Regel 4 Feldspieler + 1 Torwart; in größeren Hallen (und wenn die Spielfeldgröße nicht angepasst werden kann) auch 5 + 1 oder 6 + 1 möglich; 3 Rotationsspieler
E2-Jugend abwärts:	in der Regel 5 Feldspieler + 1 Torwart; in größeren Hallen (und wenn die Spielfeldgröße nicht angepasst werden kann) auch 6 + 1 möglich; 3 Rotationsspieler

7.1. Auswechselungen

Das Auswechseln von Spielern ist als „Fliegender Wechsel“ gestattet; dies gilt auch für Torhüter. Das Spielen mit einem Flying Goalkeeper ist gestattet, dieser muss jedoch klar durch ein übergezogenes Leibchen gekennzeichnet sein, das nicht die Farbe des eigenen oder gegnerischen Teams hat.

Der auszuwechselnde Spieler muss das Spielfeld unmittelbar an seiner Bank verlassen, und nur dort darf der Einwechselspieler auch das Feld betreten. Auswechselspieler halten ein Leibchen in der Hand, während sie auf der Bank sitzen. Beim Spielerwechsel ist dieses Leibchen an der Auslinie dem ausgewechselten Spieler zu übergeben. Wird das Leibchen geworfen, an eine andere Person übergeben oder fällt auf den Boden, ahndet der SR dies als Wechselfehler gemäß Regel 7.2. Das Wiedereinwechseln ist gestattet.

Spieler, die wegen einer Verletzung auf dem Spielfeld behandelt werden, müssen dieses anschließend verlassen, wenn keine der Ausnahmen gemäß geltenden Fußballregeln greift. Ein anderer Spieler darf für den verletzten Spieler eingesetzt werden und soll sein Leibchen beim Wechsel an der Bank lassen.



7.2. Zusätzliche Person auf dem Feld bzw. Wechselfehler

Hat eine Mannschaft mehr als die zulässige Anzahl der Spieler auf dem Feld, lässt der SR das Spiel zunächst weiterlaufen, sofern die gegnerische Mannschaft in Ballbesitz bleibt und auf Vorteil entschieden werden kann. Der Spieler, der zu früh das Spielfeld betreten hat, ist in jedem Fall zu verwarren, spätestens in der folgenden Spielunterbrechung. Der SR unterbricht die Partie, wenn der zusätzliche Spieler einen Gegner beeinflusst oder ins Spiel eingreift. Dies gilt auch, wenn ein heruntergefallenes Leibchen beim Wechseln das Spiel stört. In diesen Fällen wird das Spiel mit einem indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft fortgesetzt, wo der Ball bei der Spielunterbrechung war. Ein ausgewechselter Spieler wird nur dann verwarnet, wenn er das Spielfeld absichtlich für einen schnelleren Wechsel an der falschen Stelle verlässt.

7.3 Teamoffizielle und Technische Zone

Es dürfen sich, neben den auf den Spielbericht eingetragenen Spielern, nur ein Trainer und ein Betreuer im Innenraum bzw. in der Wechselzone an der Bank befinden. Der höchstrangige Teamoffizielle haftet für das Verhalten aller Personen seiner Bank, falls ein Täter durch den SR nicht ermittelt werden kann, auch mit einer etwaigen persönlichen Strafe.

8. Spielberechtigung

Vereine und Mitgliedsverbände dürfen nur Spieler einsetzen, die eine ordnungsgemäße Spielberechtigung für die teilnehmende Mannschaft besitzen und nicht gesperrt sind. Alle anderen Mannschaften und Gruppen sind bei diesen Spielen nicht zugelassen.

9. Ausrüstung der Spieler

Für die Ausrüstung der Spieler gelten – mit Ausnahme der Schuhe ~~und Schienbeinschützer~~ – die gleichen Bestimmungen wie bei anderen Fußballspielen. Die Spieler dürfen nur mit Hallenschuhen spielen. Die Schuhe müssen so beschaffen sein, dass keine Verletzungen der Mitspieler entstehen, und sie dürfen keine Stollen oder Absätze haben. Das Spiel ohne Schuhe ist nicht gestattet. Einzelheiten über die Spielkleidung, z.B. auch über das Wechseln der Spielkleidung bei Farbgleichheit der Trikots, hat der veranstaltende Verein bzw. Verband in den Turnierbestimmungen unter Beachtung der Regel IV (Amtliche Fußballregeln) festzulegen.

10. Spielleitung

Die Spiele müssen von zugelassenen Schiedsrichtern geleitet werden. Sollten durch den Schiedsrichterausschuss keine Schiedsrichter gestellt werden können, soll die Turnierleitung einen Personenkreis zur Leitung der Spiele bestimmen.

Ausgenommen hiervon sind die neuen Spielformen.



11. Spielzeit

Die Spielzeit kann bis zu 2 x 15 Minuten betragen, diese wird in den Durchführungsbestimmungen zum Turnier festgelegt. Eine Halbzeit kann vorgesehen werden. Bei Halbzeit sind die Seiten und der Anstoß zu wechseln. Keine Mannschaft darf an einem Turniertag – die gesamte Zeit aller von ihnen bestrittenen Spielen eingerechnet – länger als 180 Minuten spielen. Im Jugendbereich dürfen die Höchstspielzeiten wie nachfolgend aufgeführt, nicht überschritten werden. Die Spielzeit wird durch den Schiedsrichter und/oder durch einen von der Turnierleitung eingesetzten Zeitnehmer, der nicht der Turnierleitung angehören darf, festgestellt. Über eine eventuelle Nachspielzeit und das Anhalten der Uhr entscheidet der Schiedsrichter. Eine Absprache zwischen dem Zeitnehmer und Schiedsrichtern wird dringend empfohlen.

Die letzte Spielminute ist in Netto-Spielzeit durchzuführen. Die Uhr wird in jeder Spielunterbrechung, insb. bei Ball im Aus, Unterbrechung durch den SR oder nach Toren, durch den Zeitnehmer angehalten und erst fortgesetzt, wenn der Ball korrekt wieder im Spiel ist.

Der Zeitnehmer überwacht im Einvernehmen mit dem Schiedsrichter die Einhaltung der 2- bzw. 3-minütigen Sperrzeit bei Feldverweis auf Zeit und roten Karte. Die Ruhezeit einer Mannschaft bei zwei aufeinanderfolgenden Spielen beträgt mindestens die Dauer einer Spielzeit. Für die Jugend die entsprechende Spielzeit.

In der Jugend sind folgende Mindestspielzeiten zu berücksichtigen:

A – Jugend	12 Minuten,
B – Jugend	12 Minuten,
C – Jugend	12 Minuten,
D – Jugend	10 Minuten,
E – Jugend	10 Minuten,
E – Jugend, neue Spielform	10 Minuten,
F – Jugend, neue Spielform	10 Minuten,
G – Jugend, neue Spielform	5 Minuten.

Im Jugendbereich sind abweichend vom Seniorenbereich folgende Höchstspielzeiten pro Tag zu berücksichtigen:

A – Jugend	180 Minuten,
B – Jugend	160 Minuten,
C – Jugend	140 Minuten,
D – Jugend	120 Minuten,
E – Jugend	100 Minuten,

Fußballverband Niederrhein e.V.

Kreis Rees-Bocholt



E – Jugend, neue Spielform	60 Minuten,
F – Jugend, neue Spielform	60 Minuten,
G – Jugend, neue Spielform	50 Minuten.

Bei der F und G Jugend darf eine gesamte Turnierdauer von 3 Stunden nicht überschritten werden.

12. Fußballregeln und Spielbestimmungen

12.1 Allgemein

Bei den neuen Spielformen wird in einem vorher festgelegten Rotationsverfahren gespielt. Für die Neuen Spielformen gelten die entsprechenden "Rahmenbedingungen und Erläuterungen für den Spielbetrieb bei den G-, F- und E-Junioren nach den "Neuen Wettbewerbsformen im Kinderfußball" für die Saison 2023/2024 aus den Durchführungsbestimmungen der Jugend, des Kreises Rees-Bocholt, hier insbesondere der Anhang 4. Veranstaltungen für G – bis E2,3...Junior/innen werden nur nach der Neuen Spielform genehmigt. Es dürfen keine Ergebnisse erfasst, Tabellen erstellt oder Platzierungen ausgespielt werden. Alle Teilnehmer erhalten die gleiche Auszeichnung.

12.2 Ball

Der Spielball mit reduzierten Sprungeigenschaften, hat die Größe 4 und das Gewicht 400 – 440 g sowie folgenden Druck 0,6 – 0,9 Atü zu entsprechen (Futsal-Ball).

Im Jugendbereich sind in den Altersklassen D-Jugend und jünger altersklassengerechte Ballgrößen und -gewichte zu berücksichtigen: F-Jugend und jünger: Ballgröße 3 ca. 290g / E- und D-Jugend: Ballgröße 3 bis ca. 350g.

12.3 Hallendecke oder sonstige Geräte

Berührt der Ball die Hallendecke oder herabhängende Gegenstände, Anbauten an Hallenwänden (z.B. Basketballkörbe, deren Bretter oder Netze) wird das mit einem indirekten Freistoß von der Stelle aus bestraft, die unterhalb des Punktes liegt, wo die Berührung stattgefunden hat. Berührt der Ball die Hallendecke oder herabhängende Teile über dem Strafraum, gibt es einen indirekten Freistoß auf der Strafraumgrenze.

12.4 Anstoß

Beim Anstoß und bei Spielfortsetzungen müssen alle gegnerischen Spieler mindestens 3 m vom Ball entfernt sein. Aus einem Anstoß kann ein Tor direkt erzielt werden.



12.5 Fünf-Sekunden-Regel

Der Einkick, Eckstoß und Abwurf müssen innerhalb von fünf Sekunden ausgeführt werden, ansonsten wechselt der Ballbesitz. Der SR beginnt einen sichtbaren Countdown mit der Hand unmittelbar und ohne Pfiff, sobald der ausführende Spieler den Ball korrekt platziert hat und ungehindert ins Spiel bringen kann. Der SR kann auch mit dem Zählen beginnen, wenn er der Auffassung ist, dass die Spielfortsetzung absichtlich verzögert wird, soll dann jedoch pfeifen.

12.6 Einkick

Der Einwurf ist durch Einkick zu ersetzen. Bei der Ausführung muss der Ball auf der Seitenlinie liegen und darf sich nicht bewegen, ansonsten wird der Einkick der gegnerischen Mannschaft zugesprochen. Die Spieler der gegnerischen Mannschaft haben beim Einkick einen Abstand von 3 m zum Ball einzuhalten, ansonsten ist ein indirekter Freistoß für die ausführende Mannschaft dort zu verhängen, wo der Abstand verkürzt wurde. Dem Torwart ist es gestattet den Ball einzukicken.

Der Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fuß gestoßen wurde und sich eindeutig bewegt hat. Wenn aus einem Einkick direkt ein Tor erzielt wird, ist auf Abwurf, bei einem direkten Eigentor auf Eckstoß zu entscheiden.

Sobald der Ball korrekt platziert ist, beginnt der SR mit dem Zählen der fünf Sekunden. Wird der Ball in dieser Zeit nicht ins Spiel gebracht, erhält der Gegner den Einkick an derselben Stelle.

12.7 Abseits

Die Abseitsregel ist aufgehoben.

12.8 Fouls und unsportliches Betragen

Verbotenes Spiel und unsportliches Betragen werden mit einem dir. / ind. Freistoß bzw. Strafstoß geahndet. Aus einem dir. Freistoß und Strafstoß darf direkt ein Tor erzielt werden.

Das Grätschen in Gegnernähe ist verboten und zieht einen dir. Freistoß nach sich.

Bodychecks gegen Hallenwände, Banden oder aus dem Spielfeld über die Seitenlinie sind wegen der hohen Verletzungsgefahr mit mindestens einer Zeitstrafe zu belegen, bei schweren Vergehen kann der SR auch einen Feldverweis auf Dauer aussprechen.



12.9 Freistöße

Es gibt dir. und ind. Freistöße, wobei die Gegenspieler einen Abstand von mind. 5 m vom Ball entfernt sein müssen. Indirekte Freistöße im gegnerischen Strafraum werden vom Ort des Vergehens aus parallel zur Seitenlinie auf die Strafraumlinie zurückverlegt. Freistöße im eigenen Strafraum können dort beliebig platziert werden.

12.10 Strafstoß

Bei der Ausführung von der Strafstoßmarke müssen sich die Spieler außerhalb des Straf- bzw. Torraums und innerhalb des Spielfeldes, aber hinter dem Ball befinden, sowie mindestens 5 m vom Strafstoßpunkt entfernt sein, bis der Ball im Spiel ist. Bei einem Strafstoß kann direkt ein Tor erzielt werden.

12.11 Strafstoßschießen zur Spielentscheidung

Bei Hallenturnieren bleibt es bei unentschiedenem Spielausgang in Entscheidungsspielen dem Veranstalter überlassen, welche Art der Spielentscheidung für das jeweilige Turnier angewendet werden soll. Endet ein Spiel oder – falls vorgesehen – die Verlängerung nach Zeitablauf unentschieden, wird der Sieger durch ein Schießen von der Strafstoßmarke ermittelt. Jede Mannschaft bestimmt fünf Spieler, die das Schießen von der Strafstoßmarke bis zur Entscheidung durchführen. Hierfür können alle Spieler der Mannschaft benannt werden, die im Spielbericht für das betreffende Turnier eingetragen sind und noch eine Spielberechtigung haben. Wird der Torwart nicht als einer der fünf Schützen benannt, darf er ausschließlich als Torwart eingesetzt werden. Es ist ihm dann nicht erlaubt, auch als Schütze zu agieren. Sollte nach fünf Schüssen keine Entscheidung gefallen sein, muss einer der fünf benannten Spieler einen zweiten Torschuss ausführen, dann der nächste, usw. Der Torwart kann auch während des Schießens durch jeden im Spielbericht eingetragenen Spieler ersetzt werden, wenn er sich verletzt. Alle am Schießen teilnehmenden Spieler müssen sich in der anderen Spielfeldhälfte aufhalten, ausgenommen die Torhüter. Eine Mannschaft, die keine fünf Spieler stellen kann, ist nicht teilnahmeberechtigt. Wird die Spieleranzahl einer Mannschaft, während des Turniers oder im Entscheidungsschießen durch Feldverweise oder Verletzungen reduziert, so muss auch die gegnerische Mannschaft um die gleiche Anzahl reduziert werden; dann muss der Spielführer einen Spieler abmelden.

12.12 Torabwurf

Hat der Ball die Torlinie oder -bande außerhalb des Tores überschritten, nachdem er zuletzt von einem Angreifer berührt wurde, darf ihn nur der Torwart durch Werfen oder Rollen, jedoch nicht mit dem Fuß wieder ins Spiel bringen. Der Ball ist somit im Spiel, wenn der Torwart ihn aus den Händen freigibt und er sich bewegt. Kein gegnerischer Spieler darf sich davor im Straf- bzw. Torraum aufhalten.

Wird der Ball mit dem Fuß ins Spiel gebracht, oder betritt ein Gegner zu früh den Strafraum und beeinflusst die Ausführung, wird der Abwurf wiederholt.



Aus einem Abwurf kann kein Tor direkt erzielt werden, solange kein anderer Spieler den Ball berührt hat.

Der SR beginnt mit dem Zählen der fünf Sekunden, sobald sich der Torwart mit dem Ball spielbereit innerhalb seines Strafraums befindet und nicht durch Spieler der gegnerischen Mannschaft gestört wird. Wird der Ball nicht in den fünf Sekunden ins Spiel gebracht, wird auf Eckstoß für den Gegner auf der Seite entschieden, an der sich der Torwart näher befand.

12.13 Eckstoß

Hat der Ball die Torlinie oder -bande außerhalb des Tores überschritten, nachdem er zuletzt von einem Verteidiger berührt wurde, wird ein Eckstoß auf der entsprechenden Seite von einem Spieler der angreifenden Mannschaft am Schnittpunkt zwischen Tor- und Seitenlinie ausgeführt. Die Spieler der verteidigenden Mannschaft müssen bei der Ausführung des Eckstoßes einen Abstand von 3 Metern zum Ball einhalten. Aus einem Eckstoß kann ein Tor direkt erzielt werden.

Der SR beginnt mit dem Zählen der fünf Sekunden, sobald ein angreifender Spieler den Ball korrekt platziert hat und zur Ausführung bereit ist, sofern er nicht von Gegnern gestört wird, die den Abstand nicht einhalten. Wird der Ball nicht in den fünf Sekunden ins Spiel gebracht, wird auf Abwurf für den Gegner entschieden.

12.14 Torwartspiel

Berührt der Torhüter den Ball mit der Hand, nachdem er ihn direkt durch Einrollen oder absichtlichem Zuspiel mit dem Fuß durch einen Mitspieler erhalten hat, ist gemäß Rückpassregel ein indirekter Freistoß zu verhängen.

Wenn der Torwart den Ball länger als fünf Sekunden mit den Händen kontrolliert, wird auf Eckstoß für den Gegner auf der Seite entschieden, an der sich der Torwart näher befand.

Der Torwart darf seinen Strafraum verlassen, um aktiv am Spiel teilzunehmen. Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Ballberührungen, die der Torwart während des Spiels haben darf.

Dem Torwart ist es gestattet den Ball einzukicken.

13. Persönliche Strafen

Verwarnungen und Zeitstrafen werden mit dem Abpfiff jedes Spiels gelöscht.



13.1. Zeitstrafe

Der Schiedsrichter kann einen Spieler einmal während des Spiels für die Dauer von zwei Minuten des Spielfeldes verweisen, wenn ihm eine Verwarnung (gelbe Karte) nicht mehr gerechtfertigt, ein Feldverweis auf Dauer (rote Karte) jedoch nicht erforderlich erscheint.

Verhindert ein aktiver Spieler ein Tor oder vereitelt eine offensichtliche Torchance des Gegners durch ein Handspielvergehen (mit Ausnahme des Torhüters im eigenen Strafraum), ein Foulspiel oder sonstiges Vergehen, das mit einem direkten Freistoß geahndet wird, wird dies mit der Zeitstrafe geahndet.

Der Spieler wird lediglich verwarnt, wenn der Schiedsrichter auf Strafstoß entscheidet, und das Vergehen bei dem Versuch, den Ball zu spielen, oder bei einem Zweikampf um den Ball begangen wurde.

Diese Regelung betrifft jedoch nicht Einwechselspieler, Spieler, die das Spielfeld ohne die Erlaubnis des Schiedsrichters betreten, und Teamoffizielle. Wird durch eine dieser Personen ein Tor des gegnerischen Teams verhindert oder eine offensichtliche Torchance vereitelt, ist dies ein feldverweiswürdiges Vergehen und mit der roten Karte zu ahnden.

Eine Zeitstrafe kann sowohl ohne vorausgegangene als auch nach erfolgter

Verwarnung ausgesprochen werden. Eine Verwarnung nach einer Zeitstrafe ist unzulässig.

Die Mannschaft kann wieder durch einen Spieler – dies kann auch der bestrafte Spieler sein – ergänzt werden, wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt, spätestens aber nach Ablauf von zwei Minuten.

Einen Feldverweis mit gelb/roter Karte gibt es im Hallenfußball nicht.

13.2. Feldverweis

Bei Feldverweis mit der roten Karte scheidet der jeweils betroffene Spieler aus dem Turnier aus und ist der zuständigen spielleitenden Stelle zu melden. Ein solcher Spieler ist automatisch gesperrt. Die von der zuständigen spielleitenden Stelle (z.B. KFA, KJA) festgesetzte Sperre ist dem Verein unverzüglich mitzuteilen.

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, spätestens aber nach Ablauf von **drei** Minuten. Sollte eine Mannschaft aufgrund von Zeitstrafen oder Feldverweisen zur



gleichen Zeit mehr als eine Strafzeit (egal ob zwei oder drei Minuten) verbüßen, so läuft bei einem Gegentor immer nur die zuerst verhängte Strafzeit ab. Die Strafzeit wird durch den Zeitnehmer bzw. Schiedsrichter überwacht. Das Ende einer Strafzeit soll per Lautsprecherdurchsage bekannt gegeben werden.

14. Spielwertung

Fußballspiele in der Halle werden nach den geltenden Regelungen des DFB bzw. der Mitgliedsverbände gewertet.

15. Spielerliste – Spielberichte

Vor Beginn eines Turniers hat jede Mannschaft alle Spieler mit Nummerierung der Spieler in dem Turnierspielbericht einzutragen und den Turnierspielbericht bei der Turnierleitung auf der Rückseite unterschrieben, vollständig und korrekt auszufüllen. Diese stellt unmittelbar nach der Veranstaltung der zuständigen spielleitenden Stelle die Turnierspielberichte und eventuelle Anlagen zu.

16. Schiedsgericht

Für die Entscheidung von Streitfragen ist ein Schiedsgericht von 3 Personen zu bilden. Die Turnierleitung kann auch als Schiedsgericht fungieren. Die Entscheidung des Schiedsgerichtes ist unanfechtbar. Dies gilt auch für die Wertung der Turnierspiele. Die Personen des Schiedsgerichtes sind den Teilnehmern und den Schiedsrichtern vor dem Turnierbeginn bekannt zu geben.

Diese Regelungen gelten ab dem 01. November 2026.