

1. Spielfeldaufbau:

Die Mittellinie teilt das Spielfeld in zwei Hälften und hat einen markierten Anstoßpunkt. Seiten- und Torlinien begrenzen das Feld. Ebenso ist eine Rundumbande zulässig, diese muss mindestens 1 m hoch und fest verankert sein. Auch die Seitenwände der Halle dürfen als Begrenzung dienen, diese müssen in Höhe von etwa 2 Metern durch optische Kennzeichnung begrenzt sein. Wird der Ball über diese Begrenzung gespielt, so gilt er als über die Bande gespielt. Nicht zulässig ist, an der Torlinie mit Bande zu spielen, wenn auf den Seiten mit Seitenlinien gespielt wird. Eine Seite mit Hallenwand als Bande und auf der anderen Seite mit Seitenlinie ist erlaubt.

Als Torraum gilt entweder der Wurfkreis aus dem Handballfeld oder es ist ein Torraum zu markieren, der 6 m in die Tiefe und jeweils 3 m seitlich neben den Toren gekennzeichnet wird.

Es gibt 2 Torgrößen, entweder 3 x 2 m oder 5 x 2 m. Der Strafstoß wird bei kleinen Toren aus 7 m, bei großen Toren aus 9 m Entfernung getreten. Der Eckstoß wird vom Schnittpunkt der Tor- und der Seitenlinie getreten, wird mit Banden gespielt, darf der Ball maximal 1 m von der Bande entfernt liegen.

2. Torerzielung:

Ein Tor (Ausnahme Eigentor) kann nur aus der gegnerischen Hälfte erzielt werden. Liegt der Ball beim Schuss genau auf der Mittellinie, so gilt das Tor. Der Strafstoß und der Eckstoß sind die einzigen Spielfortsetzungen, aus denen ein Tor direkt erzielt werden kann. Somit kann aus Freistößen, Anstoß, Abstoß und Einrollen kein direktes Tor erzielt werden. Bei allen Spielfortsetzungen ist der Abstand des Gegenspielers auf 3 m festgesetzt.

3. Ball aus dem Spiel:

Fliegt der Ball über die Torlinie oder über die Bande an der Torseite, wird das Spiel mit Abstoß oder Eckstoß (je nach letzter Ballberührung) fortgesetzt. Beim Abstoß ist der Ball im Spiel, wenn er den Torraum verlassen hat, er wird mit dem Fuß ausgeführt; hierbei müssen die Gegenspieler den Torraum verlassen haben.

Fliegt der Ball über die Seitenlinie, die Seitenbande oder die Höhenbegrenzung an die Wand, wird der Ball dort eingerollt, wo er ins „Aus“ ging.

Berührt der Ball die Hallendecke (oder ein in die Halle hereinragendes Gerät), wird das Spiel mit indirektem Freistoß gegen das Team fortgesetzt, das den Ball vor der Deckenberührung zuletzt gespielt hat. Der Freistoß wird genau unter dem Punkt, an dem er die Decke berührt hat, ausgeführt. Liegt dieser Ort im gegnerischen Torraum, so wird der Ball zur Ausführung des Freistoßes auf die Torraumlinie zurückgelegt.

Bei Abstoß oder Abwurf des Torwartes muss der Ball in der eigenen Hälfte von einem Mit- oder Gegenspieler berührt werden; geht der Ball unberührt über die Mittellinie, erhält die gegnerische Mannschaft an der Mittellinie einen indirekten Freistoß. Gleiches gilt, wenn der Torwart einen Ball kontrolliert mit der Hand aufnimmt, anschließend mit dem Ball am Fuß über die Mittellinie dribbelt und dabei kein anderer Spieler den Ball berührt.

4. Zahl der Spieler:

Eine Mannschaft darf aus höchstens 13 Spielern bestehen, von denen maximal 5 Feldspieler und ein Torwart auf dem Feld stehen dürfen. Konkrete Turnier- bzw. Wettbewerbsbestimmungen können auch regeln, dass nur 4 Feldspieler plus Torwart auf dem Feld stehen können. Der Torwart muss deutlich als solcher gekennzeichnet sein! Ist durch Auswechseln kein gekennzeichnete Torwart auf dem Feld,

wird das Spiel unter Beachtung eines etwaigen Vorteils für die andere Mannschaft unterbrochen und mit indirektem Freistoß dort fortgesetzt, wo sich der Ball bei Unterbruch befand. Alle Spieler müssen mit der korrekten Nummer im Spielbericht vermerkt sein.

Vor dem Beginn des ersten Spieles hat jede teilnehmende Mannschaft eine Spielerliste mit den Namen der teilnehmenden Spieler bei der Turnierleitung abzugeben. Die Spielerliste kann bis zu Beginn des letzten Turnierspiels der betreffenden Mannschaft ergänzt werden. An Juniorenturnieren dürfen nur Spieler teilnehmen, deren Spielberechtigung durch Vorlage eines entsprechenden Spielerpasses nachgewiesen wird und die für die teilnehmende Mannschaft einsatzberechtigt sind. Sie müssen der gleichen oder nächstniedrigeren Altersklasse angehören. Fehlen alle Spielerpässe einer Mannschaft, werden ihre Ergebnisse nur dann gewertet, wenn die Spielerpässe vor dem letzten Spiel des Turniertages vorliegen.

Reduziert sich die Spielerzahl durch Strafen auf weniger als 2 Feldspieler und einen Torwart, ist das Spiel beendet und wird für das betroffene Team als verloren gewertet.

Ein- und Auswechseln ist beliebig oft auch bei laufendem Spiel gestattet, allerdings darf der einzuwechselnde Spieler das Feld erst betreten, wenn der andere das Feld verlassen hat. Der Wechsel erfolgt an der Seitenlinie in Höhe der Mittellinie, bzw. dort, wo der auszuwechselnde Spieler das Feld verlässt oder hinter dem eigenen Tor (je nach Gegebenheit der Halle). Bei Verstößen gegen die Auswechselbestimmungen ist ein indirekter Freistoß für den Gegner dort zu verhängen, wo der Ball bei Unterbruch war.

Hat ein Team mehr Spieler als zulässig auf dem Feld, wird das Spiel unterbrochen. Die Mannschaft erhält eine 2 Minutenstrafe, wobei der Spielführer den Spieler bestimmt, der diese abzusitzen hat. Die Strafe gilt nicht als normaler FaZ, insofern kann auch ein Spieler bestimmt werden, der bereits eine 2 Minutenstrafe abgesessen hat, bzw. eine weitere Zeitstrafe ist gegen diesen Spieler möglich. Das Spiel wird mit einem indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft fortgesetzt, wo der Ball bei der Unterbrechung war.

Meldet ein Verein mehrere Mannschaften zu einem Turnier, so sind die Spieler nur für die Mannschaft einsatzberechtigt, für welche sie erstmals zum Einsatz gekommen sind. Dies gilt auch dann, wenn das Turnier über mehrere Tage ausgetragen wird.

5. Ausrüstung der Spieler:

Schuhe mit Stollen sind nicht erlaubt. In vielen Hallen dürfen Schuhe mit hellen Sohlen getragen werden. Ansonsten entsprechen die Vorschriften denen im Freien: Schienbeinschoner sind vorgeschrieben. Schmuck ist zu entfernen, andernfalls besteht kein Spielrecht. Der Torwart muss sich farblich von den beiden Mannschaften unterscheiden.

6. Spielstrafen:

Alle Vergehen im Spielfeld führen zu einem indirekten Freistoß. Vergehen im eigenen Torraum, die im Freien mit Strafstoß geahndet werden, führen auch in der Halle zum Strafstoß. Vergehen im eigenen Torraum, für die es im Freien indirekten Freistoß gäbe, werden auch mit indirektem Freistoß auf der Torraumlinie geahndet. Beim Strafstoß ist ein Anlauf des Schützen von 2 m erlaubt, alle Feldspieler müssen den Torraum verlassen haben, der Torwart darf sich auf der Torlinie bewegen.

7. Personalstrafen:

Es gibt die gelbe Karte, den FaZ (2 Min.) und die rote Karte. Nach einem FaZ kann nur noch die rote Karte gezeigt werden (Ausnahme: technische Strafe bei Wechselfehler). Die Bestrafung der Vergehen erfolgt nach dem aktuell gültigen DFB-Regelwerk. Ein mit Rot des Feldes verwiesene Spieler verliert das Spielrecht für den weiteren Verlauf des Turniers. Eine Meldung ist zu erstellen und an die entsprechenden Stellen zu verteilen.

8. Sieben-/Neunmeterschießen zur Spielentscheidung:

Es gelten die Bestimmungen des Elfmeterschießens zur Spielentscheidung, mit der Ausnahme, dass fünf einsatzberechtigte Spieler, auch wenn sie beim Schlusspfiff nicht auf dem Spielfeld waren, mitwirken können. Ist auch dann noch keine Entscheidung gefallen, setzen die gleichen fünf Spieler das Sieben-/Neunmeterschießen bis zur Entscheidung fort. Von den beteiligten Schützen oder Torhüter darf pro Mannschaft ein Spieler ersetzt werden, wenn er sich beim Sieben-/Neunmeterschießen verletzt hat. Verletzen sich weitere Spieler, muss die Spielerzahl beider Mannschaften auf die gleiche Zahl reduziert werden. Wer beim Losen gewinnt, entscheidet, welche Mannschaft mit den Schüssen beginnt.

9. Sonstiges:

Eine Spielentscheidung in der Verlängerung mit golden Goal ist zulässig.

Die Rückpassregel findet wie im Freien Anwendung, d.h. bei jüngeren Junioren als D-Junioren darf der Torwart einen kontrollierten Rückpass oder einen eingerollten Ball mit der Hand aufnehmen, weil diese Spieler auch im normalen Feld ohne Rückpassregel spielen.

gez. A. Klopfer (Verbandslehrwart)