# Handout der Hallenregeln des TFV (angelehnt an Futsal)

**Das Spielfeld**
- Strafräume (2 durchgezogene Halblkreise um die Torpfosten, Radius = 6 Meter)
- Tore 3x2m
- Strafstoßmarke (7 Meter)
- 2 Auswechselzonen
    - direkt vor den Spielerbänken, 5 Meter breit und jeweils 5 Meter von der Mittellinie entfernt
    - alle Spieler sitzen, nur ein Trainer darf stehen

**Zahl der Spieler**
- 1 Torwart + 4 Feldspieler
- Abbruch des Spiels bei weniger als drei Spielern (inkl. Torwart)
- unbegrenzte Anzahl von Auswechslungen und wie Wiedereinwechslung möglich

**Auswechselvorgang**
1. auszuwechselnder Spieler begibt sich zur Wechselzone
2. einzuwechselnder Spieler klatscht auszuwechselnden Spieler außerhalb des Feldes in der Wechselzone ab
3. eingewechselter Spieler betritt das Feld und nimmt am Spiel teil
4. ausgewechselter Spieler nimmt auf der Bank platz

- Verstöße gegen oben genannten Auswechselvorgang: Gelbe Karte und ind. Freistoß wo Ball bei Unterbrechung für den Gegner (war der Ball noch nicht im Spiel, dann reguläre Spielfortsetzung)

**Ausrüstung der Spieler**
- analog Fußball
- Flying Goalkeeper (anderes Oberteil, ggf. Leibchen beim Einsatz)

**Schiedsrichter**
- 2 Schiedsrichter leiten das Spiel auf je einer Seitenlinie
- gleiche Berechtigungen (bei Diskrepanz hat SR1 die Entscheidungsgewalt)
- SR1 pfeift jeden Anstoß an, bestraft Wechselfehler und pfeift das Spiel nach der Sirene ab
- Lauf- und Stellungsspiel für den KFA angepasst und in Spielhälften geteilt

**Dauer des Spiels**
- siehe Durchführungsbestimmungen
- Sirene beendet das Spiel umgehend (keine Wirkung abwarten; lediglich ein Strafstoß muss noch direkte ausgeführt werden) und SR1 pfeift ab

**Verbotenes und gefährliches Spiel**
- analog Fußball
- Grätschen in den Gegenspieler sind grundsätzlich verboten

**Persönliche Strafen**

A. Gelbe Karte
    - analog Fußball
    - alle Wechselfehler

B. 2 Minuten Strafe
    - Foulspiele, bei denen die Gelbe Karte nicht mehr ausreicht, aber die Rote Karte zu hart ist
    - wiederholtes leichtes Foulspiel nach erfolgter Gelber Karte

C. Rote Karte
    - analog Fußball (grobes Foulspiel, klare Torverhinderung, Beleidigungen, etc.)
    - für verwarnungswürdige Vergehen, wenn bereits eine persönliche Strafe erfolgte
    - Zusatzbericht erfolgt schriftlich vor Ort vom Schiedsrichter

- keine Gelb-Rote Karte möglich
- nach einem Feldverweis darf sich die betroffene Mannschaft auffüllen, wenn
    - 2 Minuten verstrichen sind (kontrolliert die Turnierleitung) oder
    - der Gegner ein Tor erzielt hat

**Torwartspiel**
- Torwart muss nach dem Toraus den Ball mit der Hand ins Spiel bringen
- Torwart darf den Ball pro Ballbesitzphase seines Teams max. 4 Sekunden in der eigenen Hälfte führen bzw. muss ihn innerhalb von 4 Sekunden spielen
- hat der Torwart den Ball einmal gespielt, darf er den Ball in der eigenen Hälfte erst wieder berühren, wenn ein Gegenspieler am Ball war
    - spielt der Torwart den Ball erneut (ohne, dass ein Gegenspieler am Ball war), gibt es einen ind. Freistoß, wo er den Ball erneut spielt (Strafraumgrenze beachten)
- in der gegnerischen Hälfte kann er den Ball unbegrenzt spielen (analog Feldspieler)
- Torwart kann durch anderen Spieler ersetzt werden, welcher sichtbar als Torwart gekleidet ist
    - Ersatz ist dem Torwart gleichgestellt (bspw. darf nur er Abwürfe ausführen)

**Spielfortsetzungen**

A. dir. Freistöße:
    - analog Fußball

B. ind. Freistöße:
    - analog Fußball
    - kein korrektes Torwartspiel
    - Überschreiten der 4-Sekunden-Regel

C. Anstoß:
    - analog Fußball
    - direkte Torerzielung möglich

D. Abwurf:
    - nach Torausball muss der Ball ausschließlich aus der Hand ins Spiel gebracht werden
    - ein direktes Tor ist nicht möglich

E. Eckball:
    - analog Fußball

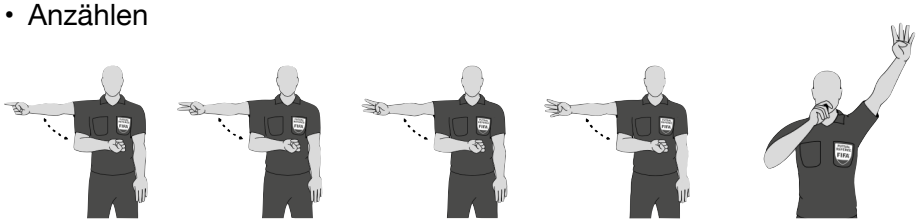
F. Strafstoß:
    - 7 Meter nach Fouls im Strafraum

G. Einkick:
    - auf der Seitenlinie am Ort, wo Ball das Feld verlässt
    - nachdem der Ball mit Spielerkontakt die Decke berührt (Seitenauslinie, am nächsten Ort)

H. SR-Ball:
    - analog Fußball

- Abstände:
    - grundsätzlich 5 Meter
    - Anstoß 3 Meter

**4-Sekunden-Regel**
- alle Spielfortsetzungen (außer Strafstoß und Anstoß)
- Torwart mit Ball in der eigenen Hälfte
- Anzählen



- beim Überschreiten der 4 Sekunden, wechselt der Ballbesitz:
    - Einkick A => Einkick B
    - Eckball A => Abwurf B
    - Abwurf A => ind. Freistoß B (auf der Strafraumlinie)
    - Freistoß A => ind. Freistoß B
    - Torwart A in der eigenen Hälfte über 4 Sekunden => ind. Freistoß B

*Grundsätzlich sind die Durchführungsbestimmungen des Veranstalters zu beachten, die im Einzelfall von den oben genannten Regeln abweichen können. Dies gilt besonders für die Juniorenbereiche (Spielerzahl, Torwartspiel, etc.).*