

I. Abschnitt: Kampfmannschaften

I. Spielfeld

Das Spielfeld wird begrenzt durch die Banden und die Torauslinien. Jeder gegen die Bande, Seitenwände oder Decke gespielte Ball bleibt im Spiel. Aus über die Bande, Seitenwände oder die Decke gespielten Ball kann **direkt kein Tor** erzielt werden (**ausgenommen: Eigentor**). Wenn der Ball über das Seitenout in die Zuschauertribüne gespielt wird, wird das Spiel **mit einem indirekten Freistoß** fortgesetzt. Angebrachte Linien an den Seitenwänden haben auf das Spiel keinen Einfluß.

II. Spieler

- 1.) Anzahl der Spieler:
Wenn nicht bei einzelnen Turnieren oder Alterstufen gesonderte Anordnungen getroffen werden, gilt generell: 1 Tormann, 4 Feldspieler und bis zu 8 Ersatzspieler (inkl. Ersatztorhüter).
- 2.) Spielberechtigung:
 - a) Für offizielle Hallenmeisterschaften und Pokalturniere gilt:
Nur jene Spieler sind spielberechtigt, die für den Verein gemeldet sind. Jede Mannschaft hat vor Beginn des jeweiligen Spieltages eine Spielerliste mit Namen und Rückennummer der Spieler sowie Spielerpässe (**Spielerpaßzwang!!**) bei der Turnierleitung abzugeben.
Ein Spieler, der keinen Spielerpass beibringt, kann zum Spiel nur zugelassen werden, wenn er seine Identität mit einem amtlichen Lichtbildausweis mit Geburtsdatum nachweist.
Der Spieler muß jedoch in jedem Fall ordnungsgemäß für seinen Verein beim SFV gemeldet sein.
 - b) Ein Wettspiel **muß** mit **mindestens drei** Spielern begonnen werden. Sinkt die Anzahl der Spieler während des Spieles **unter drei** (inkl. Tormann!) ist das Spiel **abzubrechen**.
 - c) Pro Mannschaft dürfen ausnahmslos **nur drei** Betreuer auf der Spielerbank Platz nehmen. Während des Spieles dürfen sich nur die Spieler und Betreuer der beiden am Spiel beteiligten Mannschaften sowie der jeweilige Schiedsrichter auf dem Spielfeld bzw. auf den dafür vorgesehenen Plätzen für Ersatzspieler und Betreuer aufhalten. Spieler anderer Mannschaften haben sich in den Zuschauerräumen oder in den Kabinen bereitzuhalten.
- 3.) Spielerliste:
 - a) Die Spieler sind entsprechend den Dressennummern leserlich (Blockschrift) in die Spielerliste einzutragen. Die Spielerliste ist gemäß Abs. 2.), lit. a) bei der Turnierleitung abzugeben.
 - b) Für Spieler, die für den laufenden Meisterschaftsbetrieb (Feld) gesperrt sind und in der Halle eingesetzt werden sollen, liegt der Spielerpaß in der SFV-Geschäftsstelle auf. Für diese Spieler **muß** eine schriftliche Bestätigung bei der SFV-Geschäftsstelle angefordert werden. Bei besonders schweren Ausschlussvergehen und damit verbundenen Sperren aus der Feldmeisterschaft kann auch eine Nichtteilnahme an der Hallenmeisterschaft ausgesprochen werden.
- 4.) Spielertausch:
 - a) Der Austausch **einzelner** Spieler kann beliebig oft und ohne Spielunterbrechung erfolgen. Der einzuwechselnde Spieler kann aber **erst dann in das Spielfeld eintreten, wenn der auszutauschende Spieler das Spielfeld zur Gänze verlassen hat**.
 - b) Der gleichzeitige Austausch von **mehr als einem Spieler darf nur bei einer Spielunterbrechung** und nach **vorheriger Anmeldung** beim amtierenden Schiedsrichter **durch die in Ballbesitz befindliche Mannschaft** erfolgen. Bei Blocktausch durch die in Ballbesitz befindliche Mannschaft kann das gegnerische Team bei Bedarf ebenfalls einen Blocktausch durchführen. Erzielt eine Mannschaft ein Tor, kann sie vor dem darauf folgenden Anstoß ebenfalls einen Blocktausch durchführen.
 - c) **Verstöße** gegen die Vorschrift des Spielertausches werden unter Anwendung der Vorteilsbestimmung mit einem **indirekten Freistoß** an jener Stelle fortgesetzt, wo sich der Verstoß des Spielertausches ereignet hat.
 - d) Mit Beginn der letzten Spielminute darf nicht mehr ausgetauscht werden. (Auch nicht bei Verletzung).

III. Anstoß

- 1.) Die erstgenannte Mannschaft führt den Anstoß aus. Bei der Durchführung des Anstoßes beträgt der Abstand des Gegners mindestens 5 Meter.
- 2.) Im Gegensatz zum Spiel auf dem Feld kann in der Halle der Ball beim Anstoß auch in die eigene Hälfte zurückgespielt werden. Der Ball ist im Spiel, wenn er gestoßen wurde und sich bewegt.
- 3.) Ein Tor kann aus einem Anstoß **nicht direkt** erzielt werden. (Indirekter Freistoß).

IV. Rückpaß

Der Rückpaß wird analog dem Feldfußball ausgelegt, auch dann, wenn der Ball über die Bande zum Tormann gespielt wird.

V. Torabstoß

- 1.) Der Torabstoß ist von einem beliebigen Punkt im Strafraum auszuführen, wobei der ruhende Ball **nur mit dem Fuß** ins Spiel gebracht werden darf.
- 2.) Ein Tor kann aus einem Abstoß **nicht direkt** erzielt werden. (Indirekter Freistoß).
- 3.) Der Torabstoß kann sowohl vom Tormann als auch von einem Feldspieler durchgeführt werden.
- 4.) Der Ball ist im Spiel, wenn er den Strafraum korrekt verlassen hat.

VI. Tormannspiel

Ein Tor kann mittels Auswurf durch den Tormann **nicht direkt** erzielt werden (ausgenommen Eigentor).

VII. Einwurf

Wenn der Ball über das Seitenout in die Zuschauertribüne gespielt wird, wird das Spiel mit einem **indirekten Freistoß** an der Stelle fortgesetzt, wo der Ball das Spielfeld verlassen hat.

VIII. Freistoß

Der Freistoß kann je nach Schiedsrichterentscheidung direkt oder indirekt durchgeführt werden. Bei der Durchführung eines Freistoßes, egal ob direkt oder indirekt, beträgt der **Abstand des Gegners mindestens 5 Meter**. Der Ball ist im Spiel, wenn er gestoßen wurde und sich bewegt.

IX. Eckstoß

Ein Tor kann aus einem Eckstoß **nicht direkt** erzielt werden. (Indirekter Freistoß). Der Abstand des Gegners beträgt mindestens 5 Meter.

X. Strafstoß

- 1.) Der Strafraum wird begrenzt vom Fußballkreis (wo vorhanden) bzw. vom Hallenhandball-Wurfkreis und der Torauslinie bzw. Torbände.
- 2.) Der Strafstoß wird von der Strafstoßmarke (7 Meter) ausgeführt. Mit Ausnahme des Tormannes (auf der Torlinie stehend) und des Schützen haben alle Spieler **mindestens 5 Meter** hinter oder seitlich der Strafstoßmarke Aufstellung zu nehmen.

XI. Sieben-Meter-Schießen

- 1.) Jeder Mannschaftsbetreuer hat **drei Schützen** zu nominieren und dem Schiedsrichter sofort bekanntzugeben.
- 2.) Außer dem Tormann und den jeweiligen Schützen darf sich in der Spielfeldhälfte auf der das Strafstoßschießen durchgeführt wird, kein anderer Spieler oder Betreuer aufhalten.
- 3.) Sollte nach den genannten drei Schützen noch keine Ermittlung des Siegers möglich sein, so ist wie folgt vorzugehen:
 - a) Beide Mannschaften nominieren je einen Schützen, und so lange, bis das Strafstoßschießen im direkten Duell Schütze gegen Schütze beendet ist.
 - b) Ein Schütze kann erst dann wieder zu einem Strafstoß antreten, wenn zumindest drei andere Spieler seiner Mannschaft vor ihm einen Strafstoß ausgeführt haben.

XII. Abseits

Das Abseits ist in der Halle zur Gänze aufgehoben.

XIII. Verbotenes Spiel, Unsportliches Betragen

- 1.) Bei besonders schweren Vergehen ist ein Ausschuß (rote Karte) für die gesamte Dauer eines Spieles und zusätzlich eine Sperre für das darauffolgende Spiel auszusprechen.
Bei Torraub ist der Spieler auszuschließen (rote Karte) und ist für das darauffolgende Spiel seiner Mannschaft gesperrt.
Bei Turnieren mit Fortsetzung (z. B. Hallen-Landesmeisterschaften) kann diese Sperre auch auf den nächstfolgenden Spieltag ausgedehnt werden. Sollte eine Mannschaft, bei der ein Spieler eine Zweiminutenstrafe erhalten hat, einen Gegentreffer erhalten, so wird die **Zeitstrafe aufgehoben**. Bei zwei laufenden Zeitstrafen wird die jeweils **zuerst erhaltene Zeitstrafe** aufgehoben.
Entsprechend des Vergehens kann auch ein Ausschuß für den gesamten Bewerb ausgesprochen werden. In diesen Fällen erfolgt auch die Meldung an den Straf- und Beglaubigungsausschuß des SFV, der weitere Strafen auszusprechen hat.
Ein mit einer Spielstrafe bestrafte Spieler (rote Karte) kann **nach Ablauf** von zwei Minuten bzw. **sobald** die numerisch unterlegene Mannschaft des ausgeschlossenen Spielers ein Tor erhält, sofort durch einen anderen Spieler ersetzt werden.
- 2.) Bei geringeren Vergehen ist ein Zeitausschuß von **zwei Minuten** (blaue Karte) vorgesehen, dem ein Spieler in einem Spiel nur einmal verfallen kann.
Erzielt der Gegner vor Ablauf der Zeitstrafe ein Tor, so kann der auf Zeit ausgeschlossene Spieler, oder ein anderer, sofort wieder am Spiel teilnehmen.
- 3.) Erhalten zwei Spieler (pro Mannschaft einer) gleichzeitig eine blaue Karte, so darf trotz Torerfolg der gegnerische Spieler **nicht** am Spiel teilnehmen. Beide Spieler dürfen erst nach zwei Minuten eintreten.
- 4.) Erhält ein Spieler auf der Ersatzbank die blaue Karte, so darf er zwei Minuten nicht am Spiel teilnehmen. Die betroffene Mannschaft spielt komplett weiter.
- 5.) Wenn ein Spieler in einem Spiel nach einer Verwarnung (Zweiminutenstrafe) durch Zeigen der blauen Karte, **ein weiteres Mal verwarnt** werden muß, so ist er vom Schiedsrichter durch Zeigen der **blauen und roten** Karte (Ampelkarte) des Feldes zu verweisen und für die restliche Spielzeit in diesem Spiel ausgeschlossen (Matchstrafe).
Der Spieler kann im nächsten Spiel wieder eingesetzt werden.
- 6.) Das so genannte SLIDING TACKLING, darunter versteht man das Hineinrutschen auf den Ball, wenn der Gegner in Spieldistanz (1 - 2 Meter) ist, ist verboten. Dies gilt auch für den **Tormann**, wenn er den **Strafraum verlassen** hat.
Spielstrafe: Indirekter Freistoß – natürlich aber weiterhin: Direkter Freistoß bei Gegnerkontakt!

XIV. Ausrüstung

- 1.) Die Spieler dürfen in der Halle (mit Ausnahme der Torhüter) ausschließlich nur in kurzen Sporthosen antreten. Die Leibchen müssen mit Rückennummern ausgestattet sein und dürfen **nicht** über die Hose hängen. Die Torhüter müssen sich in ihrer Spielkleidung von den übrigen Spielern und vom Schiedsrichter deutlich unterscheiden.
- 2.) Jede Mannschaft muß eine Garnitur Ersatzleibchen, die sich in der Farbe deutlich von der ursprünglich gewählten Spielkleidung unterscheiden muß, zur jeweiligen Veranstaltung mitbringen.
- 3.) Die in der Auslosung jeweils erstgenannte Mannschaft ist verpflichtet, bei Farbgleichheit der Spielkleidung beider Mannschaften, die Ersatzleibchen anzuziehen.
- 4.) In allen Hallen ist das Spielen nur in Schuhen mit heller Sohle gestattet.
- 5.) Bei den Veranstaltungen des SFV wird nur mit Hallenfußbällen der Firma PUMA gespielt.
- 6.) Das Tragen von Schmuck in jeder Form ist verboten.

XV. Organisation

- 1.) Die Anreise der Mannschaften zu den Hallen hat so zu erfolgen, daß diese **eine Stunde** vor dem ersten Spiel einer Mannschaft dort eintreffen.
- 2.) Verzögerungen, Verspätungen:
Eventuelle Verzögerungen oder Verspätungen bei der Anreise (z.B. Verkehrsstau, Unfall, PKW- oder Bus-Gebrechen, usw.) sind sofort, also **noch vor Turnierbeginn**, der jeweiligen Turnierleitung **telefonisch** zu melden.
- 3.) Nichtantreten:
Das unentschuldigte Nichtantreten zu einem Turnier, für welches der jeweilige Verein genannt hat, zieht eine Meldung an den Straf- und Beglaubigungsausschuß des SFV nach sich.

4.) Spielerpässe, Spielerliste:

Die Spielerpässe und die Spielerliste sind vor dem Turnierbeginn bei der Turnierleitung abzugeben. Für Vereine, die zu den offiziellen Hallenmeisterschaften des SFV mehr als eine Mannschaft pro Altersstufe gemeldet haben gilt: Ein Spieler darf während der gesamten Hallenmeisterschaft nur in einer Mannschaft eingesetzt werden.

Für Vereine, die nur mit der zweiten Kampfmannschaft (1b-Mannschaft) an der Hallenlandesmeisterschaft teilnehmen, gilt: Alle Spieler, die im letzten Pflichtspiel der laufenden Herbstmeisterschaft in der ersten Kampfmannschaft (Regionalliga oder 1. Landesliga) mehr als eine Halbzeit eingesetzt wurde, dürfen nicht eingesetzt werden.

5.) Spielkleidung:

Auf Mitnahme einer Ersatzgarnitur Dressen bzw. auf das Verbot zum Spielen mit Schuhen, die eine dunkle Sohle haben, wird nochmals hingewiesen.

6.) Aufenthalt in den Hallen und in den Kabinen:

Der Aufenthalt auf der Spielfläche bzw. auf den Betreuerbänken ist nur jenen beiden Mannschaften gestattet, die gerade am laufenden Spiel beteiligt sind. Alle übrigen Mannschaften, Betreuer und Zuschauer haben sich auf den Zuschauerplätzen bzw. in den Kabinenbereichen zu bewegen. Die Mannschaftskabinen sind sauber zu verlassen. Abfälle sind in die dafür vorgesehenen und in allen Kabinen bereitgestellten Abfallbehälter zu werfen. **Die Mitnahme von Glasflaschen in die Kabinen und zu den Betreuerbänken ist untersagt.**

Für Beschädigungen, die von Spieler oder Betreuer außerhalb der Spielfläche (Kabinen oder übriger Hallenbereich) verursacht werden, werden die betreffenden Vereine haftbar gemacht.

7.) Für Unfälle während der Veranstaltung wird vom Veranstalter und dessen ausführenden Funktionären keine Haftung übernommen.

XVI. Sonstiges

Wo nichts anderes angeführt ist, entscheidet in Ausnahmefällen der Schiedsrichter in Absprache mit der Turnierleitung des SFV.

II. Abschnitt: Nachwuchsmannschaften (U-19, U-17, U-15, U-13, U-12, U-11; U-9, U-7)

I. Spielfeld

Das Spielfeld wird begrenzt durch die Banden und die Torauslinien. Jeder gegen die Bande, Seitenwände oder Decke gespielte Ball bleibt im Spiel. Aus über die Bande, Seitenwände oder die Decke gespielten Ball kann **direkt kein Tor** erzielt werden (**ausgenommen: Eigentor**). Wenn der Ball über das Seitenout in die Zuschauertribüne gespielt wird, wird das Spiel **mit einem indirekten Freistoß** fortgesetzt. Angebrachte Linien an den Seitenwänden haben auf das Spiel keinen Einfluß.

II. Spieler

- 1.) Anzahl der Spieler:
Wenn nicht bei einzelnen Turnieren (auch abhängig von der Hallengröße) oder Alterstufen gesonderte Anordnungen getroffen werden, gilt generell: 1 Tormann, 4 Feldspieler und bis zu 8 Ersatzspieler (inkl. Ersatztorhüter).
- 2.) Spielberechtigung:
 - a) Für offizielle Hallenmeisterschaften und Turniere (**ausgenommen der Bewerbe U-9 und U-7**) gilt: Nur jene Spieler sind spielberechtigt, die für den Verein gemeldet sind und altersmäßig entsprechen. Jede Mannschaft hat vor Beginn des jeweiligen Spieltages eine Spielerliste mit Namen, Geburtsdatum und Rückennummer der Spieler sowie die Spielerpässe (**Spielerpasszwang!!**) bei der Turnierleitung abzugeben. Ein Spieler, der keinen Spielerpass beibringt, kann zum Spiel nur zugelassen werden, wenn er seine Identität mit einem amtlichen Lichtbildausweis mit Geburtsdatum nachweist. Der Spieler muß jedoch in jedem Fall ordnungsgemäß für seinen Verein beim SFV gemeldet sein.
 - b) Ein Wettspiel **muß** mit **mindestens drei** Spielern begonnen werden. Sinkt die Anzahl der Spieler während des Spieles **unter drei** (inkl. Tormann!) ist das Spiel **abzubrechen**.
 - c) Pro Mannschaft dürfen ausnahmslos **nur drei** Betreuer auf der Spielerbank Platz nehmen. Während des Spieles dürfen sich nur die Spieler und Betreuer der beiden am Spiel beteiligten Mannschaften sowie der jeweilige Schiedsrichter auf dem Spielfeld bzw. auf den dafür vorgesehenen Plätzen für Ersatzspieler und Betreuer aufhalten. Spieler anderer Mannschaften haben sich in den Zuschauerräumen oder in den Kabinen bereitzuhalten.
 - d) **Für U-9- und U-7-Bewerbe gilt:**
Jede Mannschaft hat vor Beginn des jeweiligen Spieltages eine Spielerliste mit Namen, Geburtsdatum und Rückennummer der Spieler sowie der Unterschrift des **Vereinsverantwortlichen** als Bestätigung der Richtigkeit der Spielerdaten bei der Turnierleitung abzugeben.
Es sollen keine Spieler eingesetzt werden, die das 5. Lebensjahr noch nicht vollendet haben.
- 3.) Spielerliste:
 - a) Die Spieler sind entsprechend den Dressennummern leserlich (Blockschrift) in die Spielerliste einzutragen. Die Spielerliste ist gemäß Abs. 2.), lit. a) und d) bei der Turnierleitung abzugeben.
 - b) Für Spieler, die für den laufenden Meisterschaftsbetrieb (Feld) gesperrt sind und in der Halle eingesetzt werden sollen, liegt der Spielerpaß in der SFV-Geschäftsstelle auf. Für diese Spieler **muß** eine schriftliche Bestätigung bei der SFV-Geschäftsstelle angefordert werden. Bei besonders schweren Ausschlussvergehen und damit verbundenen Sperren aus der Feldmeisterschaft kann auch eine Nichtteilnahme an der Hallenmeisterschaft ausgesprochen werden.
- 4) Spielertausch:
 - a) Der Austausch **einzelner** Spieler kann beliebig oft und ohne Spielunterbrechung erfolgen. Der einzuwechselnde Spieler kann aber **erst dann in das Spielfeld eintreten, wenn der auszutauschende Spieler das Spielfeld zur Gänze verlassen hat**.
 - b) Der gleichzeitige Austausch von **mehr als einem Spieler darf nur bei einer Spielunterbrechung** und nach **vorheriger Anmeldung** beim amtierenden Schiedsrichter **durch die in Ballbesitz befindliche Mannschaft** erfolgen. Bei Blocktausch durch die in Ballbesitz befindliche Mannschaft kann das gegnerische Team bei Bedarf ebenfalls einen Blocktausch durchführen. **Erzielt eine Mannschaft ein Tor, kann sie vor dem darauf folgenden Anstoß ebenfalls einen Blocktausch durchführen.**
 - c) **Verstöße** gegen die Vorschrift des Spielertausches werden unter Anwendung der Vorteilsbestimmung mit einem **indirekten Freistoß** an jener Stelle fortgesetzt, wo sich der Verstoß des Spielertausches ereignet hat.
 - d) Mit Beginn der letzten Spielminute darf nicht mehr ausgetauscht werden. (Auch nicht bei Verletzung).

III. Anstoß

- 1.) Die erstgenannte Mannschaft führt den Anstoß aus. Bei der Durchführung des Anstoßes beträgt der Abstand des Gegners mindestens 5 Meter.
- 2.) Im Gegensatz zum Spiel auf dem Feld kann in der Halle der Ball beim Anstoß auch in die eigene Hälfte zurückgespielt werden. Der Ball ist im Spiel, wenn er gestoßen wurde und sich bewegt.
- 3.) Ein Tor kann aus einem Anstoß **nicht direkt** erzielt werden. (Indirekter Freistoß).

IV. Rückpaß

Der Rückpaß wird analog dem Feldfußball ausgelegt, auch dann, wenn der Ball über die Bande zum Tormann gespielt wird.

Für **U-9- und U-7-Bewerbe** gilt die Rückpassregel nicht, d. h. der Ball kann dem Torhüter zugespielt werden.

V. Torabstoß

- 1.) Der Torabstoß ist von einem beliebigen Punkt im Strafraum auszuführen, wobei der ruhende Ball **nur mit dem Fuß** ins Spiel gebracht werden darf.
- 2.) Ein Tor kann aus einem Abstoß **nicht direkt** erzielt werden. (Indirekter Freistoß).
- 3.) Der Torabstoß kann sowohl vom Tormann als auch von einem Feldspieler durchgeführt werden.
- 4.) Der Ball ist im Spiel, wenn er den Strafraum korrekt verlassen hat.
- 5.) Der Ball darf beim Abstoß **nicht über die Mittellinie** gespielt werden.
- 6.) Der abgestoßene Ball muß vor Überschreitung der Mittellinie in der **eigenen Spielhälfte den Boden** oder **einen Spieler** berühren.
- 7.) Vergehen dagegen werden mit einem indirekten Freistoß **am Anstoßpunkt** geahndet.
- 8.) **Beim Kinderfußball U-12, U-11, U-9 und U-7 gilt zusätzlich:** Der Ball muß nicht unbedingt den Strafraum verlassen, um im Spiel zu sein. Er kann von einem Feldspieler auch im Strafraum direkt zum Tormann gespielt werden.
Geht bei diesem Zuspiel zum Tormann dabei der Ball ohne oder mit Berührung ins Tor oder **innerhalb** des Strafraumes über die Toroutline, so ist der „Abstoß“ zu wiederholen.
Geht bei diesem Zuspiel zum Tormann dabei der Ball ohne oder mit Berührung **außerhalb** des Strafraumes über die Toroutline, so ist auf Eckstoß zu entscheiden.
Die Gegenspieler müssen sich unbedingt außerhalb des Strafraumes aufhalten.
Der Tormann kann den Ball auch mittels Ausschuß oder Abwurf mit der Hand ins Spiel bringen.

VI. Tormannspiel

- 1.) Wird der Ball vom Tormann nicht mit den Händen aufgenommen, darf der Ball über die Mittellinie gespielt werden.
- 2.) Der Ball darf beim Ausschuß vom Tormann (gilt auch beim Auswurf mit der Hand) **nicht über die Mittellinie** gespielt werden, der Ball muß vor Überschreitung der Mittellinie in der **eigenen Spielhälfte den Boden** oder **einen Spieler** berühren.
- 3.) Wird der Ball vom Tormann gefangen, so darf er den Ball nicht auf den Boden legen und ihn mit dem Fuß über die Mittellinie spielen, ohne dass dieser vorher den Boden oder einen Spieler berührt hat. Egal ob der Ball außerhalb oder innerhalb des Strafraumes abgespielt wurde (Umgehung der Regel).
- 4.) Ein Tor kann mittels Auswurf durch den Tormann **nicht direkt** erzielt werden (ausgenommen Eigentor).

VII. Einwurf

Wenn der Ball über das Seitenout in die Zuschauertribüne gespielt wird, wird das Spiel mit einem **indirekten Freistoß** an der Stelle fortgesetzt, wo der Ball das Spielfeld verlassen hat.

VIII. Freistoß

Der Freistoß kann je nach Schiedsrichterentscheidung direkt oder indirekt durchgeführt werden.

Bei der Durchführung eines Freistoßes, egal ob direkt oder indirekt, beträgt der **Abstand des Gegners mindestens 5 Meter**. Der Ball ist im Spiel, wenn er gestoßen wurde und sich bewegt.

IX. Eckstoß

Ein Tor kann aus einem Eckstoß **nicht direkt** erzielt werden. (Indirekter Freistoß).

Der Abstand des Gegners beträgt mindestens 5 Meter.

X. Strafstoß

- 1) Der Strafraum wird begrenzt vom Fußballkreis (wo vorhanden) bzw. vom Hallenhandball-Wurfbereich und der Torauslinie bzw. Torbände.
- 2) Der Strafstoß wird von der Strafstoßmarke (7 Meter) ausgeführt. Mit Ausnahme des Tormannes (auf der Torlinie stehend) und des Schützen haben alle Spieler **mindestens 5 Meter** hinter oder seitlich der Strafstoßmarke Aufstellung zu nehmen.

XI. Sieben-Meter-Schießen

- 1.) Jeder Mannschaftsbetreuer hat **drei Schützen** zu nominieren und dem Schiedsrichter sofort bekanntzugeben.
- 2.) Außer dem Tormann und den jeweiligen Schützen darf sich in der Spielfeldhälfte auf der das Strafstoßschießen durchgeführt wird, kein anderer Spieler oder Betreuer aufhalten.
- 3.) Sollte nach den genannten drei Schützen noch keine Ermittlung des Siegers möglich sein, so ist wie folgt vorzugehen:
 - a) Beide Mannschaften nominieren je einen Schützen, und so lange, bis das Strafstoßschießen im direkten Duell Schütze gegen Schütze beendet ist.
 - b) Ein Schütze kann erst dann wieder zu einem Strafstoß antreten, wenn zumindest drei andere Spieler seiner Mannschaft vor ihm einen Strafstoß ausgeführt haben.

XII. Abseits

Das Abseits ist in der Halle zur Gänze aufgehoben.

XIII. Verbotenes Spiel, Unsportliches Betragen

- 1.) Bei besonders schweren Vergehen ist ein Ausschluß (rote Karte) für die gesamte Dauer eines Spieles und zusätzlich eine Sperre für das darauffolgende Spiel auszusprechen.
Bei Torraub ist der Spieler auszuschließen (rote Karte) und ist für das darauffolgende Spiel seiner Mannschaft gesperrt.
Bei Turnieren mit Fortsetzung (z. B. Hallen-Landesmeisterschaften) kann diese Sperre auch auf den nächstfolgenden Spieltag ausgedehnt werden. Sollte eine Mannschaft, bei der ein Spieler eine Zweiminutenstrafe erhalten hat, einen Gegentreffer erhalten, so wird die **Zeitstrafe aufgehoben**. Bei zwei laufenden Zeitstrafen wird die jeweils **zuerst erhaltene Zeitstrafe** aufgehoben.
Entsprechend des Vergehens kann auch ein Ausschluß für den gesamten Bewerb ausgesprochen werden. In diesen Fällen erfolgt auch die Meldung an den Straf- und Beglaubigungsausschuß des SFV, der weitere Strafen auszusprechen hat.
Ein mit einer Spielstrafe bestrafte Spieler (rote Karte) kann **nach Ablauf** von zwei Minuten bzw. **sobald** die numerisch unterlegene Mannschaft des ausgeschlossenen Spielers ein Tor erhält, sofort durch einen anderen Spieler ersetzt werden.
- 2.) Bei geringeren Vergehen ist ein Zeitausschluß von **zwei Minuten** (blaue Karte) vorgesehen, dem ein Spieler in einem Spiel nur einmal verfallen kann.
Erzielt der Gegner vor Ablauf der Zeitstrafe ein Tor, so kann der auf Zeit ausgeschlossene Spieler, oder ein anderer, sofort wieder am Spiel teilnehmen.
- 3.) Erhalten zwei Spieler (pro Mannschaft einer) gleichzeitig eine blaue Karte, so darf trotz Torerfolg der gegnerische Spieler **nicht** am Spiel teilnehmen. Beide Spieler dürfen erst nach zwei Minuten intreten.
- 4.) Erhält ein Spieler auf der Ersatzbank die blaue Karte, so darf er zwei Minuten nicht am Spiel teilnehmen. Die betroffene Mannschaft spielt komplett weiter.
- 5.) Wenn ein Spieler in einem Spiel nach einer Verwarnung (Zweiminutenstrafe) durch Zeigen der blauen Karte, **ein weiteres Mal verwarnt** werden muß, so ist er vom Schiedsrichter durch Zeigen der **blauen und roten Karte** (Ampelkarte) des Feldes zu verweisen und für die restliche Spielzeit in diesem Spiel ausgeschlossen (Matchstrafe).
Der Spieler kann im nächsten Spiel wieder eingesetzt werden.
- 6.) Erhält ein Spieler die rote Karte, darf dieser auf der Ersatzbank Platz nehmen (Aufsichtspflicht!)
- 7.) Das so genannte SLIDING TACKLING, darunter versteht man das Hineinrutschen auf den Ball, wenn der Gegner in Spieldistanz (1 - 2 Meter) ist, ist verboten.
Dies gilt auch für den **Tormann**, wenn er den **Strafraum verlassen** hat.
Spielstrafe: Indirekter Freistoß – natürlich aber weiterhin: Direkter Freistoß bei Gegnerkontakt!

8.) **Für Kinderfußball (U12/U11/U9/U7) gilt:**

Rote Karte: Ausschuß, der Spieler ist für die restliche Spielzeit des laufenden Spieles und für das darauf folgende Spiel seiner Mannschaft gesperrt.

Blau/Rote Karte: Feldverweis, der Spieler ist für die restliche Spielzeit in diesem Spiel gesperrt.

Blaue Karte: Zeitausschluss

In jedem Fall gilt für Kinderfußball: Auf Zeit oder zur Gänze ausgeschlossene Spieler dürfen sofort durch einen anderen Spieler ersetzt werden.

- 9.) Ist nur **ein** Betreuer für eine Mannschaft anwesend, so kann dieser bei besonders schweren Vergehen (z.B. Schiedsrichterbeleidigung) nicht von der Betreuerbank verwiesen werden – Aufsichtspflicht! Es hat eine Anzeige beim Straf- und Beglaubigungsausschuß zu erfolgen.

XIV. Ausrüstung

- 1.) Die Spieler dürfen in der Halle (mit Ausnahme der Torhüter) ausschließlich nur in kurzen Sporthosen antreten. Die Leibchen müssen mit Rückennummern ausgestattet sein und dürfen **nicht** über die Hose hängen. Die Torhüter müssen sich in ihrer Spielkleidung von den übrigen Spielern und vom Schiedsrichter deutlich unterscheiden.
- 2.) Jede Mannschaft muß eine Garnitur Ersatzleibchen, die sich in der Farbe deutlich von der ursprünglich gewählten Spielkleidung unterscheiden muß, zur jeweiligen Veranstaltung mitbringen.
- 3.) Die in der Auslosung jeweils erstgenannte Mannschaft ist verpflichtet, bei Farbengleichheit der Spielkleidung beider Mannschaften, die Ersatzleibchen anzuziehen.
- 4.) In allen Hallen ist das Spielen nur in Schuhen mit heller, nicht abfärbender Sohle gestattet.
- 5.) Bei den Veranstaltungen des SFV wird nur mit Hallenfußbällen der Firma PUMA gespielt.
- 6.) Das Tragen von Schmuck in jeder Form ist verboten.

XV. Organisation

- 1.) Die Anreise der Mannschaften zu den Hallen hat so zu erfolgen, daß diese eine Stunde vor dem ersten Spiel einer Mannschaft dort eintreffen.
- 2.) Verzögerungen, Verspätungen:
Eventuelle Verzögerungen oder Verspätungen bei der Anreise (z.B. Verkehrsstau, Unfall, PKW- oder Bus-Gebrechen, usw.) sind sofort, also **noch vor Turnierbeginn**, der jeweiligen Turnierleitung telefonisch zu melden.
- 3.) Nichtantreten:
Das unentschuldigte Nichtantreten zu einem Turnier, für welches der jeweilige Verein genannt hat, zieht eine Meldung an den Straf- und Beglaubigungsausschuß des SFV nach sich.
- 4.) Spielerpässe, Spielerliste:
Die Spielerpässe und die Spielerliste sind vor dem Turnierbeginn bei der Turnierleitung abzugeben. Für Vereine, die zu den offiziellen Hallenmeisterschaften des SFV mehr als eine Mannschaft pro Altersstufe gemeldet haben gilt: Ein Spieler darf während der gesamten Hallenmeisterschaft nur in einer Mannschaft eingesetzt werden.
- 5.) Spielkleidung:
Auf Mitnahme einer Ersatzgarnitur Dressen bzw. auf das Verbot zum Spielen mit Schuhen, die eine dunkle Sohle haben, wird nochmals hingewiesen.
- 6.) Aufenthalt in den Hallen und in den Kabinen:
Der Aufenthalt auf der Spielfläche bzw. auf den Betreuerbänken ist nur jenen beiden Mannschaften gestattet, die gerade am laufenden Spiel beteiligt sind. Alle übrigen Mannschaften, Betreuer und Zuschauer haben sich auf den Zuschauerplätzen bzw. in den Kabinenbereichen zu bewegen. Die Mannschaftskabinen sind sauber zu verlassen. Abfälle sind in die dafür vorgesehenen und in allen Kabinen bereitgestellten Abfallbehälter zu werfen. **Die Mitnahme von Glasflaschen in die Kabinen und zu den Betreuerbänken ist untersagt.**
Für Beschädigungen, die von Spielern oder Betreuern außerhalb der Spielfläche (Kabinen oder übriger Hallenbereich) verursacht werden, werden die betreffenden Vereine haftbar gemacht.
- 7.) Für Unfälle während der Veranstaltung wird vom Veranstalter und dessen ausführenden Funktionären keine Haftung übernommen.

XVI. Sonstiges

Wo nichts anderes angeführt ist, entscheidet in Ausnahmefällen der Schiedsrichter in Absprache mit der Turnierleitung des SFV.