

# **Richtlinien für Hallenfußball**

## **§ 1**

### **Grundsätzliches**

Nachstehende Richtlinien gelten für alle Hallenfußballspiele und –turniere im Bereich des Bayerischen Fußball-Verbandes.

## **§ 2**

### **Veranstalter**

Veranstalter von Hallenfußballspielen- und turnieren dürfen nur Organe und Vereine des BFV oder Gebietskörperschaften in Verbindung mit dem BFV sein. Ein veranstaltender Verein muss mit einer Mannschaft beteiligt sein.

## **§ 3**

### **Genehmigungsverfahren**

- (1) Die Durchführung von Hallenfußballturnieren ist vom Veranstalter mindestens 4 Wochen vorher beim zuständigen Spielleiter und dem zuständigen Schiedsrichter-Organ mit Ausschreibung, Turnier- und Zeitplan, sowie einer Liste der teilnehmenden Vereine anzumelden.
- (2) Bei Beteiligung ausländischer Mannschaften ist eine Spielgenehmigung über den BFV beim DFB einzuholen.
- (3) Aufgrund einer Teilnahme an einem Hallenfußballwettbewerb können angesetzte Verbandsspiele grundsätzlich nicht abgesetzt werden. Für offizielle BFV-, SFV- und DFB-Entscheide können angesetzte Meisterschaftsspiele im Verbandsinteresse verlegt werden.
- (4) Bei offiziellen Meisterschaften des BFV kann jeder Verein nur eine Herren- oder Frauenmannschaft, bei Junioren/Juniorinnen eine Mannschaft pro Altersklasse melden.

## **§ 4**

### **Rechtliche Grundlagen**

Hallenfußball wird grundsätzlich nach den Spielregeln der FIFA gespielt, wobei die Satzung, Ordnungen und Richtlinien des BFV zu beachten sind. Ausnahmen sind im § 16 geregelt. Insbesondere ist § 16 Abs. 6 zu beachten.

## **§ 5**

### **Spielberechtigung**

- (1) Grundsätzlich gelten die Spielberechtigungsbestimmungen der Spielordnung (SpO), der Jugendordnung (JO) und der Frauen- und Mädchenordnung (FMO) des BFV entsprechend. Bei Fehlen eines Spielerpasses oder mehrerer Spielerpässe sind die Spiele einzeln als verloren zu werten, wenn der/die Pass/ Pässe nach Ende des Spiels bzw. letzten Gruppenspiels des betreffenden Vereins nicht vorgelegt werden kann/können. Das Hallenzusatzspielrecht findet Anwendung.
- (2) Bei Turnieren, die über mehrere Tage ausgetragen werden, ist die Wertung dieser Spiele am Ende eines Turniertages analog des Abs. 1 vorzunehmen.
- (3) Vor Beginn eines jeden Hallenfußballspiels oder eines –turniers ist von jeder Mannschaft der Spielbericht/ESB auszufüllen. Spieler können nachgemeldet werden.
- (4) Bei Teilnahme von mehreren Mannschaften eines Vereins an einem Hallenfußballturnier kann ein Spieler nur in einer Mannschaft eingesetzt werden.
- (5) Alle offiziellen Hallenfußballspiele des BFV (Kreis-, Bezirks- und Landesentscheide) sind Verbandsspiele. Für den Einsatz in diesen Hallenfußballmeisterschaften des BFV ist passrechtlich die Privatspielberechtigung ausreichend.
- (6) Die Passkontrolle ist jeweils vor dem ersten Spiel durchzuführen.
- (7) Die Erteilung einer Gastspielerlaubnis für Privathallenfußballspiele und –turniere ist gemäß den Spielordnungen grundsätzlich möglich.
- (8) Für offizielle Meisterschaften des BFV (Kreis-, Bezirks- und Landesentscheide) ist die Erteilung einer Gastspielerlaubnis ausgeschlossen.

## **§ 6**

### **Spielfeld und Spielfeldaufbau**

- (1) Die Größe des Spielfeldes richtet sich nach den Hallenmaßen. Die Länge des Spielfeldes soll mindestens 25 m und höchstens 42 m betragen. Die Breite soll mindestens 16 m und höchstens 25 m betragen. Das Spielfeld ist vom Zuschauerraum abzugrenzen.

Offizielle Hallenfußballspiele und –turniere (Vor-, Zwischen- und Endturniere der Kreismeisterschaften, Bezirksmeisterschaften oder Bayerische Hallenfußballmeisterschaft) sind ohne Seiten- und Torbanden durchzuführen. Tor- und Seitenlinien sollen nach Möglichkeit mindestens 1 m von den Hallenwänden entfernt gezogen werden. Die Mittellinie muss das Spielfeld in zwei gleich große Spielhälften teilen.

- (2) In der Hallensaison 2013/2014 können die offiziellen Hallenfußballspiele und –turniere bis einschließlich der Bezirksmeisterschaft mit Seitenbande oder Seiten- und Torbande (Rundumbande) gespielt werden. Eine aufgestellte Bande muss mindestens ein Meter hoch und fest verankert sein. Mit der Torbande allein kann nicht gespielt werden. Bei Benutzung der Rundumbande können Tore mit den Ausmaßen max. fünf Meter Breite und zwei Meter Höhe verwendet werden. Sämtliche sonstige Hallenrichtlinien sind uneingeschränkt einzuhalten. Die privaten und offiziellen Hallenfußballspiele und –turniere der Herren und Senioren auf Kreisebene können in der Hallensaison 2013/2014 auch nach den „Richtlinien für Hallenfußball im Herren- und Seniorenbereich auf Kreisebene 2013/14“ gespielt werden.
- (3) Die Torgröße ist bei offiziellen Hallenfußballspielen und -turnieren (siehe Ausnahme Abs. 2) auf die Größe 3 x 2 Meter (Handballtore) begrenzt. Die Tore müssen über einen Sicherheitsmechanismus verfügen, der ein Umkippen verhindert. Tragbare Tore dürfen verwendet werden, müssen aber über den gleichen Sicherheitsmechanismus verfügen wie herkömmliche Tore.
- (4) Als Straf-/Torraum muss je ein eingezeichneter Viertelkreis Verwendung finden, dessen Radius aber nicht mehr als sechs Meter betragen sollte. Der Kreismittelpunkt muss an der Außenkante der Torpfosten liegen.
- (5) In der Entfernung von sechs Metern – vom Mittelpunkt der Torlinie zwischen den Pfosten gesehen – ist die Strafstoßmarke einzuzeichnen.
- (6) Eine zweite Strafstoßmarke ist 10 m vor dem Tor einzuzeichnen.

## **§ 7**

### **Spielball**

Der Spielball ist ein Futsalball und muss der jeweiligen Altersklasse entsprechen.

## **§ 8**

### **Mannschaften**

- (1) Die Zahl der pro Spiel einzusetzenden Spieler ist auf maximal 12 Spieler begrenzt.
- (2) Davon müssen zu Spielbeginn fünf Spieler auf dem Spielfeld stehen. Einer von diesen Spielern muss der Torwart sein.
- (3) Es können vom Veranstalter für ein Turnier Einsatzbeschränkungen hinsichtlich der Gesamtspielerzahl erlassen werden. Diese Gesamtspielerzahl darf 12 Spieler nicht unterschreiten.
- (4) Auf der Auswechselbank dürfen nur die Spieler sitzen, die zum jeweiligen Spiel gehören sowie maximal drei weitere Personen.
- (5) Betritt ein Spieler das Spielfeld zu früh, so ist das Spiel zu unterbrechen. Der betreffende Spieler muss das Spielfeld wieder verlassen und ist zu verwarnen. Das Spiel wird dann mit indirektem Freistoß, an der Stelle wo sich der Ball bei der Unterbrechung befand, fortgesetzt.
- (6) Das Auswechseln von Spielern (auch fliegender Wechsel erlaubt) erfolgt grundsätzlich im Bereich der markierten Wechselzone. Ein Torwartwechsel kann nur während einer Spielruhe erfolgen.
- (7) Ausgewechselte Spieler können wieder eingewechselt werden.

## **§ 9**

### **Ausrüstung der Spieler**

- (1) Die Spieler müssen Spielkleidung tragen (Trikot muss Ärmel haben). Es darf kein Spieler Kleidungsstücke oder Ausrüstungsgegenstände tragen, die für ihn oder einen anderen Spieler gefährlich sind (einschließlich jeder Art von Schmuck). Es dürfen nur Sportschuhe (Laufschuhe) ohne Stollen mit abriebfester Sohle getragen werden. Spielen ohne Schuhe ist nicht gestattet.
- (2) Bei gleicher Spielkleidung muss der erstgenannte Verein der Begegnung die Trikots wechseln. Die jeweiligen Veranstalter der Turniere sind aufgefordert, zwei verschiedenfarbige Leibchensätze bereit zu halten.
- (3) Das Tragen von Schienbeinschonern ist Pflicht.

## § 10

### Spielzeiten

(1) Es gelten nachfolgende Spielzeiten:

Altersklasse	Spielzeit (Maximal)	Schüsse von der 6m- Strafstöße-marke zur Spielentscheidung	Höchstspielzeit (Maximal an einem Tag)
Herren/Sen./Frauen	2 x 20 Min.	5	120 Min
A/B-Junioren/innen	2 x 20 Min.	5	120 Min
C/D- Junioren/innen	2 x 10 Min.	5	100 Min
E/F/G- Junioren/innen	2 x 7 Min.	5	80 Min

- (2) Bei den vorgenannten Spielzeiten handelt es sich um Maximalspielzeiten. Es ist dem Turnierveranstalter freigestellt, kürzere Spielzeiten festzulegen. Hallenfußballspiele werden grundsätzlich mit Halbzeitwechsel (Pause) durchgeführt. In Ausnahmefällen (Gesamtspielzeit bis zu 20 Minuten) kann der Halbzeitwechsel entfallen. Dies ist jedoch in der Turnierausschreibung festzuhalten.
- (3) Die Offiziellen der Mannschaft sind berechtigt, den Zeitnehmer um eine Auszeit von einer Minute zu ersuchen. Die Auszeit ist durch Abgabe einer grünen Karte, die vor Spielbeginn von der Turnierleitung ausgegeben wird, beim Zeitnehmer anzuzeigen.
- (4) Eine Auszeit von einer Minute kann pro Mannschaft je einmal in einer Spielhälfte in Anspruch genommen werden. Diese wird aber erst dann gewährt, wenn die Mannschaft, die die Auszeit verlangt, im Ballbesitz ist.
- (5) Macht eine Mannschaft von der ihr zustehenden Auszeit in der ersten Spielhälfte keinen Gebrauch, so hat diese Mannschaft in der zweiten Spielhälfte trotzdem nur Anspruch auf eine Auszeit von einer Minute.
- (6) Sobald der Ball aus dem Spiel ist, kündigt der Zeitnehmer mit einem akustischen Signal, das sich von den Signalen der Schiedsrichter unterscheiden muss, den Beginn und Ende der Auszeit an.

- (7) Während der Auszeit dürfen die Spieler das Spielfeld verlassen, die Auswechselspieler müssen außerhalb des Spielfeldes bleiben. Spieler dürfen erst nach Ende der Auszeit wieder ausgetauscht werden. Der Betreuer, der die Anweisungen in der Auszeit erteilt, darf das Spielfeld nicht betreten.

## § 11

### Spielbestimmungen

- (1) Die Abseitsregel ist aufgehoben.
- (2) Das Spiel wird mit Torabwurf durch den Torwart fortgesetzt, wenn der Ball zuletzt von einem Spieler der angreifenden Mannschaft berührt wurde und in der Luft oder am Boden die Torlinie vollständig überschreitet, ohne dass dabei ein Tor erzielt wurde. Aus einem Torabwurf und einem Anstoß kann ein Tor nicht direkt erzielt werden.
- (3) Beim Anstoß müssen die Spieler der gegnerischen Mannschaft 3 m, bei allen anderen Spielfortsetzungen (Ausnahme Schiedsrichterball) 5 m vom Ball entfernt sein.
- (4) Es gibt direkte und indirekte Freistöße.
- (5) Bei der Ausführung von Strafstoßen müssen alle Feldspieler mit Ausnahme des Strafstoßschützen im Spielfeld, aber außerhalb des Strafraumes und mindestens 5 m vom Ausführungspunkt entfernt sein.
- (6) Aus einem Eckstoß kann nur für die ausführende Mannschaft ein Tor direkt erzielt werden.
- (7) Das Spiel ist mit Einkick fortzusetzen, wenn
- a) der Ball die Seitenlinie am Boden oder in der Luft vollständig überschritten hat,
  - b) der Ball die Hallendecke berührt,
  - c) der Ball einen nicht zum Spielfeld gehörenden Gegenstand, der in das Spielfeld hineinragt, berührt.

Aus einem Einkick kann ein Tor nicht direkt erzielt werden. Die Spieler der gegnerischen Mannschaften müssen mindestens 5 m von diesem Punkt entfernt sein, an dem der Einkick ausgeführt wird. Der den Einkick ausführende Spieler darf den Ball nicht ein zweites Mal spielen. Der Ball ist im Spiel, sobald sich dieser bewegt hat.

- (8) Alle Spielfortsetzungen (ausgenommen 6- und 10- Meter Strafstoß und Anstoß) müssen innerhalb von 4 Sek. ausgeführt werden, nach dem der ausführende Spieler spielbereit ist. Bei Nichteinhaltung der 4 Sek.-Regelung wird dem Gegner der Ballbesitz zugesprochen.
- Wenn der Torwart im Ballbesitz ist, muss er den Ball innerhalb von vier Sekunden freigeben, wenn nicht, wird ein indirekter Freistoß für das gegnerische Team, dort wo der Torwart steht, verhängt (Strafraum beachten).
- (9) Wenn der Torhüter den Ball in seiner Spielfeldhälfte erneut berührt, nachdem ihm dieser von einem Mitspieler absichtlich zugespielt und bevor er von einem Gegner gespielt oder berührt wurde, erhält das gegnerische Team einen indirekten Freistoß am Ort des Vergehens.
- (10) Als kumulierte Fouls gelten alle in der DFB-Fußballregel 12 aufgeführten Vergehen, die mit einem direkten Freistoß geahndet werden. Die ersten fünf, vier oder drei kumulierten Fouls (Zahl richtet sich nach der in § 11 Abs. 14 Buchst. f festgelegten Zahl), die jede Mannschaft im Spiel begeht, werden im Spielbericht vermerkt. Die Schiedsrichter können das Spiel weiterlaufen lassen,
- a) sofern sie auf Vorteil entscheiden,
  - b) die Mannschaft noch nicht fünf, vier oder drei (Zahl richtet sich nach der in § 11 Abs. 14 Buchst. f festgelegte Zahl) kumulierte Fouls begangen hat und
  - c) der gegnerischen Mannschaft durch das Vergehen keine offensichtliche Torchance genommen wurde.
- (11) Die kumulierten Fouls werden vom Schiedsrichter der Turnierleitung angezeigt. Haben die Schiedsrichter auf Vorteil entschieden, zeigen sie das kumulierte Foul mit Hilfe des vorgeschriebenen Signals an, sobald der Ball aus dem Spiel ist.
- (12) Bei Freistößen, welche für die ersten fünf, vier oder drei (Zahl richtet sich nach in § 11 Abs. 14 Buchst. f festgelegten Zahl) kumulierte Fouls für jede Mannschaft in einem Spiel ausgesprochen werden, sofern das Spiel zu diesem Zweck unterbrochen wurde,
- a) darf die gesamte Mannschaft eine Spielmauer bilden,
  - b) müssen die Gegenspieler mindestens 5 m vom Ball entfernt stehen, bis der Ball im Spiel ist,

- c) kann aus dem Freistoß ein Tor direkt erzielt werden.
- (13) Ab dem sechsten, fünften oder vierten (Zahl richtet sich nach der in § 11 Abs. 14 Buchst. f festgelegten Zahl) kumulierten Foul jeder Mannschaft pro Spiel,
- a) darf die gegnerische Mannschaft keine Spielmauer bilden,
  - b) muss der Freistoß ausführende Spieler eindeutig identifiziert werden ,
  - c) muss sich der Torwart in seinem Strafraum befinden und mindestens 5 m vom Ball entfernt sein,
  - d) müssen sich alle Feldspieler hinter einer imaginären Linie befinden, die außerhalb des Strafraums auf Ballhöhe parallel zur Torlinie verläuft,
  - e) müssen die Spieler mindestens 5 m Abstand zum Ball halten und dürfen den Spieler, der den Freistoß ausführt, nicht behindern. Kein Spieler darf diese unsichtbare Linie übertreten, solange der Ball nicht berührt oder gespielt wurde.
- (14) Ausführung ab dem sechsten, fünften oder vierten (Zahl richtet sich nach der unter Buchst. f festgelegten Zahl) kumulierten Foul:
- a) Der ausführende Spieler muss versuchen, aus dem Freistoß direkt ein Tor zu erzielen. Er darf dabei den Ball nicht abspielen.
  - b) Nach Ausführung des Freistoßes darf kein Spieler den Ball berühren, bevor dieser vom gegnerischen Torwart berührt wurde oder von der Querlatte abgeprallt ist oder das Spielfeld verlassen hat.
  - c) Wenn ein Spieler in der gegnerischen Spielhälfte oder in seiner eigenen Hälfte von der imaginären Linie, die parallel zur Mittellinie 10 m von der Torlinie entfernt durch die zweite Strafstoßmarke verläuft, ein solches Foul begeht, muss der Freistoß von dieser Marke ausgeführt werden. Der Freistoß ist gemäß den Bestimmungen unter „Ort der Ausführung“ auszuführen.
  - d) Wenn ein Spieler in der eigenen Spielhälfte zwischen der 10 Meter-Linie und der Torlinie, aber außerhalb des Strafraums, ein sechstes, fünftes oder viertes (Zahl richtet sich nach im Absatz Buchst. f festgelegten Zahl) Foul begeht, kann die Mannschaft, die den Freistoß ausführt, entscheiden, ob sie ihn von der zweiten Strafstoßmarke oder von der Stelle ausführen will, an der sich das Vergehen ereignet hat.
  - e) Der direkte Freistoß ist auch nach Ablauf der regulären Spielzeit einer Halbzeit oder einer Verlängerung auszuführen.

- f) Bei Spielen mit weniger als 20 Minuten Gesamtspielzeit, verringert sich die Zahl der kumulierten Fouls für einen direkten Freistoß von der 10-Meter-Marke wie folgt: bis zu 14 Minuten erfolgt ein 10-Meter-Freistoß beim 4. Foul und zwischen 15 und 19 Minuten beim 5. Foul.
- (15) Die Schiedsrichter können persönliche Strafen (Verwarnung, gelb-rote Karte und rote Karte) aussprechen. Nach Feldverweis auf Dauer (gelb-rote Karte, rote Karte) muss die betreffende Mannschaft zwei Minuten mit einem Spieler weniger weiterspielen. Erzielt während der Strafzeit die gegnerische Mannschaft ein Tor, so kann der fehlende Spieler sofort wieder ergänzt werden (dies gilt nicht, wenn beide Mannschaften in gleicher Unterzahl spielen). Fehlen zwei Spieler, so gilt diese Regelung zunächst für die erste Strafzeit, bei einem evtl. weiteren Gegentor auch für die zweite Strafzeit. Der mit gelb-roter Karte belegte Spieler darf am nächsten Spiel seiner Mannschaft wieder teilnehmen (Matchstrafe). Der vom Feldverweis mit roter Karte betroffene Spieler ist von der weiteren Turnierteilnahme auszuschließen. Dies ist über den zuständigen BFV-Spielleiter dem Sportgericht zu melden und zieht die automatische Sperre des Spielers nach sich.
- (16) Die Zahl der Spieler einer Mannschaft darf durch persönliche Strafen auf nicht weniger als drei Spieler verringert werden. Bei weniger als drei Spielern (einschl. Torwart) ist das Spiel abubrechen.
- (17) Alle abgebrochenen Spiele werden mit 2:0 Toren gewertet bzw. mit dem günstigeren Ergebnis zum Zeitpunkt des Abbruchs. Spiele, die nach § 5 Abs. 1 dieser Hallen-Richtlinien als verloren gelten, werden ebenfalls mit 2:0 Toren gewertet.
- (18) Enden Entscheidungsspiele oder Spiele in Turnieren nach dem K.O-System unentschieden, so werden diese sofort durch Sechsmeterschießen entschieden.
- (19) Sind nach den Gruppenspielen zwei Mannschaften punktgleich, entscheidet zunächst das Spielergebnis des direkten Vergleichs. Endete dieses Spiel unentschieden, so entscheidet die Tordifferenz. Ist diese gleich, so entscheiden die mehr erzielten Tore. Ist auch hier Gleichstand so wird ein Sechsmeterschießen durchgeführt. Bei drei oder mehr punktgleichen Mannschaften ist aus diesen zuerst eine Sondertabelle aus den direkten Vergleichen zu erstellen. Sind danach immer noch Teams punktgleich, so

entscheidet die Tordifferenz aus dieser Sondertabelle. Ist diese gleich, so entscheiden die mehr erzielten Tore aus der Sondertabelle. Ist danach immer noch kein Unterschied feststellbar, so ist ein Rückgriff auf die Tabelle der Gruppenspiele mit allen beteiligten Mannschaften notwendig. Es ist dann die Tordifferenz aus den Gruppenspielen heranzuziehen. Ist auch diese Tordifferenz gleich, entscheiden die mehr erzielten Tore der Gruppenspiele. Erst wenn dann noch kein Unterschied feststellbar ist, wird ein Sechsmeterschießen durchgeführt.

- (20) Zum Sechsmeterschießen benennt jeder Verein 6 Spieler, von denen einer der Torwart sein muss. Hat eine Mannschaft nur fünf Spieler zur Verfügung, so tritt auch der Gegner mit nur fünf Spielern an. Mit weniger als fünf Spielern kann ein Sechsmeterschießen nicht durchgeführt werden. Die entsprechende Mannschaft hat die schlechtere Platzierung. Reduziert sich eine Mannschaft während des Sechsmeterschießens auf weniger als fünf Spieler, so wird die Entscheidung fortgeführt. Wenn nach je fünf Schüssen beide Mannschaften keine oder gleich viele Tore erzielt haben, werden die Schüsse so lange fortgesetzt, bis eine Mannschaft nach gleich vielen Schüssen ein Tor mehr erzielt hat.
- (21) Bei Spielen der E- bis G-Junioren findet die Regelung der kumulierten Fouls (Abs. 9 bis 13), die Timeoutregelung (§ 10 Abs. 4), die 4-Sekundenregelung (Abs. 8) keine Anwendung. Die Rückpassregelung findet ebenfalls keine Anwendung.

## **§ 12**

### **Spielleitung**

- (1) Alle offiziellen Hallenfußballspiele und –turniere mit Teilnahme von Herren-, Frauen- und Seniorenmannschaften, sowie Juniorenmannschaften der Altersklasse A/B/C/D, und Juniorinnenmannschaften der Altersklasse B/C/D müssen von geprüften, in den Hallenregeln ausgebildeten Schiedsrichtern geleitet werden.
- (2) Es müssen für offizielle Einzelspiele oder offizielle Meisterschaften des BFV (Kreis-, Bezirks- und Landesmeisterschaft) mindestens drei Schiedsrichter beim zuständigen SR-Organ angefordert werden. Zu den Endturnieren dieser

Meisterschaften sind vier Schiedsrichter anzufordern. Der Zeitnehmer ist in die Zahl drei/vier nicht mit einzubeziehen, soll aber ein dem ausrichtenden Verein angehöriger amtlicher Schiedsrichter sein.

Bei offiziellen Einzelspielen oder offiziellen Meisterschaften des BFV (Kreis-, Bezirks- und Landesmeisterschaft) der Altersklasse D und jünger werden diese Spiele von einem Schiedsrichter geleitet. Die Anzahl der angeforderten Schiedsrichter reduziert sich entsprechend.

(3) Private Hallenfußballspiele und -turnier sollen von geprüften Schiedsrichtern mit Hallenfußballausbildung geleitet werden.

(4) Pflichten des ausrichtenden Vereins:

Bei Hallenfußballspielen – und Turnieren die nur von einem SR geleitet werden, muss ein Schiedsrichterassistent zur Verfügung gestellt werden. Darüber hinaus ist ein Zeitnehmer und ein Schreiber abzustellen.

### **§ 13**

#### **Turniermodus**

Den Turnierablauf legt der veranstaltende Verein, das Verbandsorgan oder die Gebietskörperschaft in Verbindung mit dem BFV unter Berücksichtigung dieser Richtlinien fest.

### **§ 14**

#### **Durchführung von Turnieren**

(1) Die Leitung und Durchführung eines Turniers obliegt dem veranstaltenden Verein, Verbandsorgan oder der Gebietskörperschaft in Verbindung mit dem BFV. Die Turnierleitung soll aus mindestens drei Personen bestehen.

(2) Über Vorkommnisse – ausgenommen alle Entscheidungen der Schiedsrichter– urteilt ein Schiedsgericht aus drei Personen, das auch ganz oder teilweise aus der Turnierleitung gebildet werden kann. Satzung und Ordnungen des BFV bleiben davon unberührt.

(3) Vom veranstaltenden Verein, dem Verbandsorgan oder der Gebietskörperschaft sind nach Abschluss des Turniers die Spielberichtsbögen (BFV-Hallenfußball-Spielbericht und Notizzettel) sowie eine Ergebnisliste an den zuständigen Spielleiter des BFV einzusenden.

- (4) Bei jedem Turnier soll ein ausgebildeter Sanitäter anwesend sein. Dabei kann der Veranstalter auch die örtlichen Gegebenheiten hinsichtlich der Erreichbarkeit von Ärzten und Rettungsdienst in Betracht ziehen.

## **§ 15**

### **SR-Spesenregelung**

Die Schiedsrichter berechnen die Fahrtkosten nach der SR-Spesenordnung und erhalten folgende Aufwandsentschädigung:

- (1) Für Turniere:
- a) bei Junioren und Juniorinnen erhalten die eingeteilten Schiedsrichter je angefangene Stunde Turniereinsatz Euro 4,00
  - b) bei Herren, Senioren und Frauen erhalten die eingeteilten Schiedsrichter je angefangene Stunde Turniereinsatz Euro 6,00
- (2) Für Einzelspiele:
- a) bei Junioren und Juniorinnen erhalten die eingeteilten Schiedsrichter eine pauschale Entschädigung in Höhe von Euro 6,00.
  - b) bei Herren, Senioren und Frauen erhalten die eingeteilten Schiedsrichter eine pauschale Entschädigung in Höhe von Euro 12,00.

## **§ 16**

### **Ausnahmen für private Hallenturniere der Erwachsene (Herren, Senioren und Frauen)**

- (1) Bei privaten Hallenspielen oder -turnieren ist das Spielen nur mit Seitenbande oder Seiten- und Torbande (Rundumbande) zugelassen. Eine aufgestellte Bande muss mindestens ein Meter hoch und fest verankert sein. Mit der Torbande allein kann nicht gespielt werden.
- (2) Tore mit den Ausmaßen max. fünf Meter Breite und zwei Meter Höhe können verwendet werden.
- (3) Bei der Verwendung der 5x2 Meter Tore wird der Strafstoßpunkt bei einer Entfernung von neun Meter gesetzt. Bei Toren der Größe 3x2 Meter ist der Strafstoßpunkt bei sechs Meter einzuzeichnen.
- (4) Anstelle des Futsalballs kann auch ein normaler Fußball bzw. Hallenfußball verwendet werden.

- (5) Die Absätze 10-14 des § 11 „Spielbestimmungen“ (kumulierte Fouls) finden keine Anwendung. Die Markierung der 10 Meter Strafstoßmarke entfällt.
- (6) Die aufgeführten Ausnahmen können einzeln oder in der Gesamtheit Anwendung finden. Diese müssen dem zuständigen Schiedsrichterorgan, den teilnehmenden Mannschaften und dem zuständigen Spielleiter mit der Turnierausschreibung rechtzeitig bekannt gemacht werden.