

**Spielberechtigung:** Durch Spielerpass

Kein Spielerpass = Amtlicher Lichtbildausweis,

***gilt im Aktiven- und Jugendbereich!***

▶ Spielerpässe/Lichtbildausweise können

bis unmittelbar nach Spielende beigebracht werden

▶ Passzwang bei wfv-Junior-Cup und VR-Cup!

**Passkontrolle:** Vor dem 1. Spiel einer Mannschaft durch den Schiedsrichter,

in allen übrigen Fällen durch die Turnieraufsicht

▶ Nachtragen von Spielern ist zulässig

***Freigabevermerk für Freundschaftsspiele genügt!***

▶ wfv-Junior-Cup und VR-Cup = Freigabe für Verbandsspiele!



▶ Alle **Spieler**

müssen auf dem Mannschaftsbogen stehen

▶ Veranstalter bestimmt Spielerzahl auf dem Feld

***Ohne Torwart kein Spiel!***

▶ Veranstalter kann Anzahl der Spieler auf dem Mannschaftsbogen begrenzen

▶ Alle Spieler auf dem Mannschaftsbogen unterliegen der **Strafgewalt** des Schiedsrichters, aber nur während des laufenden Spiels (**Betreten bis Verlassen des Spielfeldes**)

▶ **Schienbeinschützer** sind **nicht** vorgeschrieben

▶ Spieler spielen mit **Hallenschuhen**



**Ein- und Auswechslungen** in Höhe der Mittellinie

fliegend, d.h. keine Spielunterbrechung nötig, je nach

Halle auch hinter dem eigenen Tor möglich!

***Spieler zu viel = Verwarnung, indirekter Freistoß am Ballort*** gegen den Spieler, der zu früh reinkommt!



**Feldverweis auf Zeit (FaZ): Immer 2 Minuten**

▶ Keine Gelb-Rote Karte in der Halle

▶ Gegen Spieler auf der Bank kein FaZ

Wenn wegen Verletzungen oder Feldverweisen (FaZ/FaD)

Mannschaft nur noch zu zweit (**Torwart + 1 Feldspieler**)

= **Spiel beenden**

= **Kein Spielabbruch = Mannschaft bleibt im Turnier!!!**

**Spielregeln:**

▶ **Abseits** ist aufgehoben

▶ Einwurf durch **Einrollen**;

auch Ball über Bande (mindestens 1m hoch) = Einrollen

***Spieler mit Gesicht zum Spielfeld***

Einrollen durch die Beine = falscher Einwurf!

▶ **Torerzielung** aus der eigenen Spielhälfte möglich (Torwart!)

▶ Aus einem **Anstoß** (*Ausnahme: gesamter Jugendbereich!*), **Strafstoß** und **Eckstoß** kann **direkt** ein Tor erzielt werden

▶ **Alle Freistöße indirekt**

▶ **Strafraum = Torraum** = Durchgezogener Kreis (= 6m – Gestrichelter Kreis = 9m)

▶ **Strafstoßentfernung = 9m** (5x2m Tor) oder **7m** (3x2m Tor)

▶ **Deckenberührung** = Indirekter Freistoß senkrecht unterhalb der Stelle, wo Ball Decke oder herabhängende Gegenstände berührt hat, ggf. Torraum-/Strafraumlinie

► **Abstand** bei allen Spielfortsetzungen = **3 Meter**

► **Torwart** darf nicht über die Mittellinie  
Dort wo Torwart Mittellinie übertritt = Indirekter Freistoß

► **Strafstoß durch Torwart** möglich, auch Nachschuss,  
Einrollen, Freistoß nur in eigener Spielhälfte – Kein Eckstoß!

► **Torwart** lenkt in seinem **Strafraum** den Ball ins „Toraus“  
= Eckstoß, *Ausnahme: E & F-Junioren und Bambini = Abstoß*

► **Abstoß nur durch Torwart** beliebig mit Hand oder Fuß  
über die Mittellinie ohne Berührung eines anderen Spielers  
- auch im laufenden Spiel,  
wenn **Torwart** Ball mit **Arm/Hand** berührt -  
= Indirekter Freistoß auf der Mittellinie  
**Vorteil möglich, aber gefährlich!**

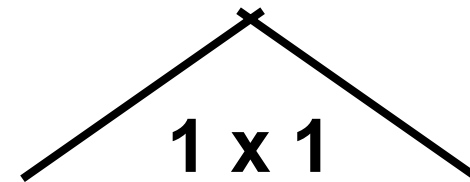
► **Zuspielbestimmung** findet Anwendung,  
auch beim Einrollen!  
*Ausnahme: E & F-Junioren und Bambini!*

► **FaD wegen Handspiels bei E & F-Junioren und Bambini**  
darf im nächsten Spiel wieder spielen,  
aber Meldung, kein Pässeinzug!

**Strafstoßschießen: 5 Spieler vom Mannschaftsbogen**  
bis zur Entscheidung (FaZ darf teilnehmen!)

► **Torwarttausch** mit beliebigem Spieler auf dem  
Mannschaftsbogen ist möglich

► Evtl. **fehlender Schütze** zählt in jedem Durchgang als  
verschossen



**Hallenfußball**

**für**

**Schiedsrichter**

Ausgabe 2005 / 2006



---

Kurzinfo des Verbands-Schiedsrichterlehrstabs