

Offizielle Hallenfußballregeln

gültig ab November 2022 für alle Hallenfußballspiele, die im SFV-Bereich stattfinden

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 Altersstufen gesonderte Anordnungen getroffen werden, gilt generell: 1 Torwart, 4 Feldspieler und bis zu 8 Ersatzspieler (inkl. Ersatztorwart).

2.) Spielberechtigung:

- a) Ein Bewerbungsspiel **muss** mit **mindestens drei** Spielern begonnen werden. Sinkt die Anzahl der Spieler während des Spieles **unter drei** (inkl. Tormann!) ist das Spiel **abzubrechen**.
- b) Pro Mannschaft dürfen **höchstens 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:

Die Spieler sind entsprechend den Dressennummern leserlich (Blockschrift) in die Spielerliste einzutragen. Die Spielerliste ist vor Beginn bei der Turnierleitung abzugeben.

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. Ein Spielertausch ist bis zum Spielende möglich**.
- 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. Nach einem erzielten Tor können beide Mannschaften 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.

III. Anstoß

- 1.) Die erstgenannte Mannschaft führt den Anstoß aus. Bei der Durchführung des Anstoßes beträgt der Abstand des Gegners mindestens 5 Meter.
- 2.) Der Ball kann 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 Torwart 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 Torwart als auch von einem Feldspieler durchgeführt werden.
- 4.) Der Ball ist im Spiel, sobald er gestoßen wurde und sich bewegt.

VI. Torwart

Ein Tor kann mittels Auswurf durch den Torwart **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 Vergehen 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. Bei indirektem Freistoß innerhalb der markierten Strafraumzone muss der Ball zwecks Ausführung auf die Begrenzungslinie zurückgelegt werden.

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 Hallenhandball-Wurfbereich und der Torauslinie bzw. Torbänke.
- 2.) Der Strafstoß wird von der Strafstoßmarke (7 Meter) ausgeführt. Mit Ausnahme des Torwarts (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. Disziplinarstrafen

- 1) a) Bei besonders schweren Vergehen ist ein Ausschluss (Rote Karte) für die restliche Dauer des laufenden Spieles und zusätzlich eine Sperre von mindestens 1 Spiel auszusprechen.
b) Bei einer Torchancenverhinderung ist der Spieler auszuschließen (Rote Karte) und ist für das laufende und das darauffolgende Spiel seiner Mannschaft gesperrt.
AUSNAHME: ein Spieler versucht bei einem Zweikampf im Strafraum den Ball zu spielen, verfehlt diesen jedoch und verhindert mit einem Foulspiel eine Torchance, so ist der Spieler in diesem

- konkreten Fall auf Zeit (blaue Karte) auszuschließen. Das Spiel wird mit einem 7-Meter- Strafstoß fortgesetzt.
- c) Sollte eine Mannschaft, bei der ein Spieler eine Zweiminutenstrafe erhalten hat, einen Gegentreffer erhalten, so wird die **Zeitstrafe aufgehoben**. Bei zwei laufenden Zeitstrafen eines Teams wird die jeweils zuerst ausgesprochene Zeitstrafe aufgehoben.
 - d) 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.
 - e) Ein mit einer Spielstrafe bestraffter 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** 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). Er hat sich unaufgefordert in die Kabine oder den in den Zuschauerraum zu begeben. Der Spieler ist für das darauffolgende Spiel gesperrt.
Ein mit einer Spielstrafe sanktionierter Spieler (Blau/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.
 - 6.) Ein Sliding Tackling, ist - solange der Gegner den Ball am Fuß hat - nicht erlaubt. Dies gilt auch für den **Torwart**, wenn er den **Strafraum verlassen** hat.
Spielstrafe: Indirekter Freistoß - natürlich aber weiterhin: Direkter Freistoß bei Gegnerkontakt!
 - 7.) Disziplinarstrafen für Trainer, Funktionäre und Betreuer sind im Sinne der vorangegangenen Bestimmungen anzuwenden.

XIV. Ausrüstung

- 1.) Die Spieler dürfen in der Halle (mit Ausnahme der Torwarte) ausschließlich nur in kurzen Sporthosen antreten. Die Leibchen müssen mit Rückennummern ausgestattet sein und dürfen **nicht** über die Hose hängen. Die Torwarte 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.) 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.) Ausscheiden während des Turnieres/Platzierung:
 - a) Scheidet eine Mannschaft während eines Turnieres aus, werden alle Spiele (auch die bereits absolvierten) mit 0:3 gewertet.
 - b) Für die Platzierungsreihenfolge in der Tabelle gilt [§ 9 der ÖFB-Meisterschaftsregeln](#) sinngemäß.
- 4.) Spielerliste:

Die Spielerliste ist vor dem Turnierbeginn bei der Turnierleitung abzugeben.
- 5.) Spielkleidung:

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

Es gilt die in den Spielplänen angegebene Spielzeit.
- 7.) 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. Für Beschädigungen, die von Spieler oder Betreuer außerhalb der Spielfläche (Kabinen oder übriger Hallenbereich) verursacht werden, werden die betreffenden Vereine haftbar gemacht.
- 8.) Für Unfälle während der Veranstaltung wird vom Veranstalter und dessen ausführenden Funktionären keine Haftung übernommen.

XVI. Sonstiges

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

II. Abschnitt: Nachwuchsmannschaften

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 Torwart, 4 Feldspieler und bis zu 8 Ersatzspieler (inkl. Ersatztorwart).

2.) Spielberechtigung:

- a) Ein Bewerbungsspiel **muss** mit **mindestens drei** Spielern begonnen werden. Sinkt die Anzahl der Spieler während des Spieles **unter drei** (inkl. Torwart!) ist das Spiel **abzubrechen**.
- b) Pro Mannschaft dürfen **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:

Die Spieler sind entsprechend den Dressennummern leserlich (Blockschrift) in die Spielerliste einzutragen. Die Spielerliste ist vor Beginn bei der Turnierleitung abzugeben.

Es sollen keine Spieler eingesetzt werden, die das 5. Lebensjahr noch nicht vollendet haben.

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. Nach einem erzielten Tor können beide Mannschaften 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.

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 Torwart gespielt wird.

Für **U-10-, U-9-, U-8 und U-7-Bewerbe** gilt die Rückpassregel nicht, d. h. der Ball kann dem Torwart 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 Torwart als auch von einem Feldspieler durchgeführt werden.
- 4.) Der Ball ist im Spiel, sobald er gestoßen wurde und sich bewegt.
- 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 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 Torwart gespielt werden. Geht bei diesem Zuspiel zum Torwart dabei der Ball ohne oder mit Berührung ins Tor oder **innerhalb** des Strafraumes über die Toroutlinie, so zählt dies als Eigentor. Geht bei diesem Zuspiel zum Torwart dabei der Ball ohne oder mit Berührung **außerhalb** des Strafraumes über die Toroutlinie, so ist auf Eckstoß zu entscheiden. Die Gegenspieler müssen sich unbedingt außerhalb des Strafraumes aufhalten. Der Torwart kann den Ball auch mittels Ausschuss oder Abwurf mit der Hand ins Spiel bringen.

VI. Torwartspiel

- 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 kann er zwar den Ball auf den Boden legen und mit dem Fuß wieder ins Spiel bringen, allerdings darf er hierbei den Ball ebenfalls nicht über die Mittellinie spielen, ohne dass dieser vorher den Boden oder einen Spieler berührt hat – egal ob der Ball außerhalb oder innerhalb des Strafraumes abgepielt 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 Torwarts (auf der Torlinie stehend) und des Schützen haben alle Spieler **mindestens 5 Meter** hinter oder seitlich der Strafstoßmarke Aufstellung zu nehmen.

XI. Sechs-Meter-Schießen

- 1.) Jeder Mannschaftsbetreuer hat **drei Schützen** zu nominieren und dem Schiedsrichter sofort bekanntzugeben.
- 2.) Außer dem Torwart 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. Disziplinarstrafen

- 1.) a) Bei besonders schweren Vergehen ist ein Ausschluss (Rote Karte) für die restliche Dauer des laufenden Spieles und zusätzlich eine Sperre von mindestens 1 Spiel auszusprechen.
 - b) Bei einer Torchancenverhinderung ist der Spieler auszuschließen (Rote Karte), und ist für das darauffolgende Spiel gesperrt.
AUSNAHME: ein Spieler versucht bei einem Zweikampf im Strafraum den Ball zu spielen, verfehlt diesen jedoch und verhindert mit einem Foulspiel eine Torchance, so ist der Spieler in diesem konkreten Fall auf Zeit (blaue Karte) auszuschließen. Das Spiel wird mit einem 7-Meter-Strafstoß fortgesetzt.
 - c) Sollte eine Mannschaft, bei der ein Spieler eine Zweiminutenstrafe erhalten hat, einen Gegentreffer erhalten, so wird die **Zeitstrafe aufgehoben**. Bei zwei laufenden Zeitstrafen eines Team wird die jeweils **zuerst ausgesprochene Zeitstrafe aufgehoben**.
 - d) 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.
 - e) Ein mit einer Spielstrafe bestraffter 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 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.
Ein mit einer Spielstrafe sanktionierter Spieler (Blau/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.
- 6.) Erhält ein Spieler die Rote Karte, darf dieser auf der Ersatzbank Platz nehmen -Aufsichtspflicht!
- 7.) Das Sliding Tackling ist solange – der Gegner den Ball am Fuß hat – nicht erlaubt. Dies gilt auch für den **Torwart**, wenn er den **Strafraum verlassen** hat.
Spielstrafe: Indirekter Freistoß – natürlich aber weiterhin: Direkter Freistoß bei Gegnerkontakt!
- 8.) **Für Kinderfußball gilt:**
 - Rote Karte: Ausschluss, der Spieler ist für die restliche Spielzeit des laufenden Spieles und für das darauffolgende Spiel seiner Mannschaft gesperrt.
 - Blau/Rote Karte: Feldverweis, der Spieler ist für die restliche Spielzeit in diesem Spiel gesperrt.
 - Blau Karte: Zeitausschluss

In jedem Fall gilt im Kinderfußball (bis inklusive U12): Auf Zeit oder zur Gänze ausgeschlossene Spieler dürfen sofort durch einen anderen Spieler ersetzt werden.

- 9.) Disziplinarstrafen für Trainer, Funktionäre und Betreuer sind im Sinne der vorangegangenen Bestimmungen anzuwenden. Ist nur ein Betreuer für eine Mannschaft anwesend, so kann dieser auch bei besonders schweren Vergehen (z. B. Schiedsrichterbeleidigung) aufgrund der Aufsichtspflicht nicht von der Betreuerbank verwiesen werden. Es erfolgt jedoch eine Anzeige beim Straf- und Beglaubigungsausschuss.

XIII. Ausrüstung

- 1.) Die Spieler dürfen in der Halle (mit Ausnahme der Torwarte) ausschließlich nur in kurzen Sporthosen antreten. Die Leibchen müssen mit Rückennummern ausgestattet sein und dürfen **nicht** über die Hose hängen. Die Torwarte 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, nicht abfärbender Sohle gestattet.
- 5.) Das Tragen von Schmuck in jeder Form ist verboten.

XIV. Organisation

- 1.) Die Anreise der Mannschaften zu den Hallen hat so zu erfolgen, dass diese circa 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.) Ausscheiden während des Turnieres/Platzierung:
 - a) Scheidet eine Mannschaft während eines Turnieres aus, werden alle Spiele (auch die bereits absolvierten) mit 0:3 gewertet.
 - b) Für die Platzierungsreihenfolge in der Tabelle gilt [§ 9 der ÖFB-Meisterschaftsregeln](#) sinngemäß.
- 4.) Spielerliste:
Die Spielerliste ist vor dem Turnierbeginn bei der Turnierleitung abzugeben.
- 5.) Spielkleidung:
Auf Mitnahme einer Ersatzgarnitur Dressen bzw. auf das Verbot zum Spielen mit Schuhen, die eine dunkle Sohle haben, wird nochmals hingewiesen.
- 6.) Spielzeit:
Es gilt die in den Spielplänen angegebene Spielzeit.
- 7.) 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. Für Beschädigungen, die von Spielern oder Betreuern außerhalb der Spielfläche (Kabinen oder übriger Hallenbereich) verursacht werden, werden die betreffenden Vereine haftbar gemacht.
- 8.) Für Unfälle während der Veranstaltung wird vom Veranstalter und dessen ausführenden Funktionären keine Haftung übernommen.

XV. Sonstiges

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