Einheitliche Rahmenrichtlinien für Hallenfußballspiele im NFV-Kreis Northeim-Einbeck

Stand: 31.10.2026

1. Vorbemerkung:

Hallenturniere, die unter die Genehmigungshoheit des NFV-Kreises Northeim-Einbeck fallen, können unter Einhaltung nachfolgender Richtlinien durchgeführt werden. Als Hallenfußballturnier wird die Veranstaltung anerkannt, an der mindestens vier Mannschaften beteiligt sind.
Hinweis: Für die „**Kinderfußball-**“ bzw. **Futsal-Turniere** gibt es separate Regelungen/textliche Festsetzungen!

2. Veranstalter:

Hallenturniere werden vom NFV Kreis Northeim-Einbeck oder seinen Mitgliedsvereinen durchgeführt.

3. Genehmigungsverfahren:

Hallenturniere sind genehmigungspflichtig. Die Genehmigung ist vom Veranstalter mindestens 4 Wochen vor dem Spieltermin unter Vorlage der Turnierbestimmungen, einer Liste der teilnehmenden Mannschaften und eines Zeitplanes zu beantragen.

4. Durchführung des Turniers:

Die Leitung und Durchführung des Turniers obliegt dem Veranstalter. Eine Turnierleitung ist zu bilden. Bei Kreisveranstaltungen obliegt diese dem betreffenden Ausschuss, der diese Aufgabe ganz oder teilweise an einen Verein abgeben kann.
Die beteiligten Mannschaften müssen vor Beginn eines Turniers auf die Hallen-Richtlinien und die Turnierbestimmungen schriftlich hingewiesen werden. Die sogenannten "Traditionsmannschaften" haben darauf zu achten, dass ein ausreichender Versicherungsschutz für die Spieler im Falle einer Sportverletzung vorhanden ist.
Der Turnierveranstalter hat dafür zu sorgen, dass drei als solche auch erkennbare Ordner zur Verfügung stehen.

5. Turniermodus:

a) Den Spielplan eines Turniers legt der Veranstalter unter Berücksichtigung dieser Bestimmungen fest.
b) Turniere müssen nach einem Zeitplan ablaufen. Die Reihenfolge der Spiele und die evtl. auszutragenden Entscheidungsspiele und Strafstoßschießen müssen vor Beginn des Turniers festliegen.

6. Sporthalle und Spielfeld:

Die Sporthalle sollte so beschaffen sein, dass das Spielfeld vom Zuschauerraum abgegrenzt werden kann.
Das Spielfeld richtet sich nach den Hallen-Ausmaßen, muss rechteckig sein und soll der DIN-Norm (20 m x 40 m) entsprechen. Wird mit Bande gespielt, so hat die Begrenzung des Spielfeldes durch eine mindestens 1 Meter hohe festverankerte Bande zu erfolgen. Auch eine Hallenwand bzw. einseitige Bande ist gestattet.

Die Aufteilung des Spielfeldes erfolgt entsprechend den Fußballregeln; sie ist jedoch den jeweiligen Größenverhältnissen anzupassen. Das Spielfeld wird durch Seiten- und Torlinien bzw. Banden begrenzt. Die Mittellinie muss parallel zur Torlinie verlaufen und genau den Mittelpunkt der Seitenlinie treffen. Der Mittelpunkt des Spielfeldes muss gekennzeichnet sein.
Der von der durchgezogenen 6m Linie begrenzte Handballwurfkreis bildet den Strafraum. Hiervon abweichend kann – sofern nicht nach den Futsalregeln („light“ oder „normal“, s. Anhang) gespielt wird - vom Veranstalter als Strafraum ein rechteckiger Bereich durch die vorhandenen Linien oder ergänzend aufgebrachte Linien abgezeichnet werden, der mindestens 6 Meter tief sein muss. Die seitlichen Begrenzungslinien des Torraums verlaufen mindestens 3 Meter seitlich der Torpfosten.
Das Tor kann 3 oder 5 Meter breit und muss 2 Meter hoch sein. Die Strafstoßmarke muss bei 3 Meter breiten Toren 7 Meter, bei Toren von 5 Meter Breite 9 Meter vom Mittelpunkt der Torlinie entfernt sein. Es werden keine Eckfahnen aufgestellt. Die Eckstöße werden jeweils von den Punkten ausgeführt, an denen sich die Seiten- und Torlinien treffen.
Die Tore sind in jedem Fall vor dem Umfallen zu sichern.

7. Anzahl der Spieler:

Eine Mannschaft kann pro Turniertag aus max.12 Spielern bestehen, von denen je nach Spielfeldgröße bis zu 5 (ein Torwart und 4 Feldspieler) gleichzeitig auf dem Spielfeld sein dürfen.
Das Auswechseln von Spielern ist gestattet und soll in einem Bereich erfolgen, der je nach Halle durch die Turnierleitung festgelegt und bekannt gegeben wird. ”Fliegender Wechsel” und ”Wieder-Einwechseln” ist gestattet.
Hat eine Mannschaft mehr als die zulässige Anzahl Spieler auf dem Spielfeld und der Schiedsrichter unterbricht deshalb das Spiel, so ist gegen den Spieler, der zu früh das Spielfeld betreten hat, eine Zeitstrafe auszusprechen. Das Spiel ist anschließend mit einem indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft an der Stelle fortzusetzen, wo der Ball bei der Spielunterbrechung war.
Das Spiel kann nicht angepfiffen werden, wenn eine Mannschaft zu Spielbeginn nicht aus mindestens 1 Torwart und 2 Feldspielern besteht.
Sofern sich die Zahl der Spieler einer Mannschaft durch persönliche Strafen bzw. Verletzungen während eines Spieles auf weniger als drei (1+2) Spieler verringert, ist das Spiel abzubrechen. Es gelten die Bestimmungen für Spielwertung bei verschuldetem Spielabbruch.

8. Spielberechtigung:

Es dürfen nur Spieler eingesetzt werden, die eine ordnungsgemäße Spielberechtigung für den teilnehmenden Verein besitzen und nicht gesperrt sind.
Auch A-Jugendmannschaften können an Herrenturnieren teilnehmen. Zulässig ist dabei jedoch nur ein Einsatz von A-Jugendlichen gemäß § 3 der NFV-Jugendordnung i. V. mit der gültigen Spielausschreibung für das aktuelle Spieljahr für alle Juniorenkreisspielklassen des NFV-Kreises Northeim-Einbeck. Spieler, die in jüngere Altersklassen fallen, sind von einem Einsatz an Herrenturnieren ausgeschlossen.

9. Ausrüstung der Spieler:

Für die Ausrüstung der Spieler gelten - mit Ausnahme der Schuhe - die gleichen Bestimmungen wie bei anderen Fußballspielen. Das Tragen von Schienbeinschützern ist Pflicht. Die Spieler dürfen nur mit Hallenschuhen mit heller nicht färbender Sohle spielen. Die Schuhe müssen so beschaffen sein, dass keine Verletzungen der Mitspieler entstehen können. Die Schuhe dürfen keine Stollen oder Absätze haben. Grundsätzlich hat jeder

Turnierausrichter auch Leibchen für den Bedarfsfall vor Ort bereit zu halten. Über deren Verwendung entscheidet schlussendlich der jeweilige Schiedsrichter.

10. Spielleitung:

Sämtliche Turniere bei den Senioren, sowie A- bis C-Junioren werden von zugelassen Schiedsrichtern geleitet (die Ansetzung erfolgt durch den SR-Ausschuss im Nachgang zu der Turniergenehmigung und Erfassung des Turniers im DFBnet durch die jeweils zuständige Spielinstanz).

11. Spielzeit:

Die Spielzeit beträgt bei Senioren, sowie A- und B-Jugend bis zu maximal 2 x 15 Minuten. Eine Halbzeitpause kann vorgesehen werden. Bei Halbzeit sind die Seiten zu wechseln. Bei den sonstigen Turnieren gelten für die C- Junioren und jünger bis zu maximal 1 x 12 Minuten. Für die Durchführung der Jugend-Hallenkreismeisterschaften wird die Spielzeit in der gesondert erstellten Ausschreibung festgelegt.
Die Spielzeit wird durch den Schiedsrichter oder durch einen von der Turnierleitung eingesetzten Zeitnehmer festgestellt. Die Spielzeit beginnt mit dem Anpfiff des SR und endet durch ein Signal des SR bzw. Zeitnehmers exakt nach der festgelegten Spielzeit. Sofern erforderlich kann der SR während des Spiels die Zeit anhalten lassen. Nach Ablauf der Spielzeit erfolgt der Abpfiff bzw. ertönt das Signal der Turnierleitung. Sofern der Ball erst mit bzw. nach diesem Abpfiff/Signalton über die Torlinie ins Tor gelangt, zählt dieses Tor nicht. Die Spielzeit ist lediglich zur Ausführung eines Strafstoßes im Bedarfsfall zu verlängern. In Ausnahmefällen (z. B. technische Probleme mit der Hallenuhr) kann der Schiedsrichter zudem auch noch über eine eventuelle „Nachspielzeit“ befinden.

12. Fußballregeln und Spielbestimmungen:

Fußballspiele in der Halle werden grds. nach den bekannten Fußballregen, sowie den Satzungen und Ordnungen des NFV ausgetragen, soweit durch diese Richtlinien keine Abweichungen vorgesehen sind.
Sofern nach „**Kinderfußball-**“ bzw. Futsal-Regeln gespielt werden soll, sind die hierfür gesonderten Richtlinien zu beachten.
Bei Turnieren im Rahmen einer offiziellen Hallenkreismeisterschaft ist zudem die jeweilige Ausschreibung zu beachten.
Der Veranstalter bestimmt unter Berücksichtigung der Hallenmaße, bis zu welcher Höhe der Ball gespielt werden darf. Verstöße werden mit einem indirekten Freistoß von der Stelle aus bestraft, die unterhalb des Punktes liegt, wo die zulässige Höhe überschritten bzw. die Decke oder herabhängende Gegenstände berührt werden.
Die Abseitsregel ist aufgehoben.
Aus einem Anstoß kann ein Tor direkt erzielt werden.
Im laufenden Spiel können Tore grds. von überall erzielt werden (Ausnahmen s. Ziffer 12.2 & 12.5, sowie auch 12.6).

Beim Anstoß, allen Frei- bzw. Eckstößen müssen alle gegnerischen Spieler mindestens 3 Meter vom Ball entfernt sein.

12.1 Der Ball:

Der Spielball muss in Größe und Gewicht dem normalen Spielball entsprechen (keine besonderen Hallenbälle, wie Soft- oder Filzbälle).

12.2 Freistoß:

Alle Freistöße sind indirekt auszuführen. Innerhalb des Strafraumes verwirkte indirekte Freistöße für die angreifende Mannschaft sind vom nächstgelegenen Punkt der unterbrochenen 9-Meter-Linie (und nicht innerhalb dieser) auszuführen.
Der Freistoß muss innerhalb von 5 Sekunden ausgeführt werden. Die Zeit läuft nach Freigabe durch den Schiedsrichter oder wenn der Spieler sich des Balles bemächtigt (im Sinne einer Ballkontrolle) hat. Bei einer Verhinderung der Freistoßausführung durch die gegnerische Mannschaft, wird die Zeit erst dann (wieder) neu gezählt, wenn die Behinderung nicht (mehr) besteht.
Sofern gegen diese 5 Sekunden-Regel verstoßen wird, bekommt die gegnerische Mannschaft den Freistoß zugesprochen.

12.3 Strafstoß:

Bei der Ausführung des Strafstoßes (Anlauf 1 Meter bei 2x5 Meter Tore bzw. 2 Meter bei 2x3 Meter Toren) müssen sich die Spieler außerhalb des Straf- bzw. Torraumes und innerhalb des Spielfeldes - hinter dem Ball - befinden sowie mindestens 3 Meter vom Strafstoßpunkt entfernt sein, bis der Ball im Spiel ist.
Anlauf Junioren: A-D-Junioren => wie bei den Senioren, darunter freier Anlauf ohne Begrenzung.
Ein während der regulären Spielzeit verhängter Strafstoß bzw. dessen Wiederholung muss auch dann noch ausgeführt werden, wenn die Spielzeit inzwischen abgelaufen ist. Allerdings ist dann nur noch eine direkte Ausführung und kein Nachschuss möglich! Hinsichtlich einer Toranerkennung zählen nur die Aktionen die in direktem Zusammenhang mit der Ausführung stehen.
Die Strafgewalt des SR bleibt hiervon unberührt.

12.4 Entscheidung durch Schüsse von der Strafstoßmarke:

Bei Hallenturnieren wird im Bedarfsfall der Sieger durch ein Schießen von der Strafstoßmarke ermittelt (keine Verlängerung).
Die Schüsse von der Strafstoßmarke („Entscheidungsschießen“) finden dabei von der Strafstoßmarke statt (vgl. Ziffer 6). Zudem gelten die in Ziffer 12.3 nachlesbaren Vorgaben zum Strafstoß.
An diesem Entscheidungsschießen dürfen nur die Spieler teilnehmen, die beim Abpfiff auch spielberechtigt waren, unabhängig davon, ob sie tatsächlich beim Spielende auf dem Spielfeld oder Teil der Auswechselspieler waren. Eine Teilnahme ist dabei auch für die Spieler möglich, die zum Spielende in Folge einer noch laufenden Zeitstrafe nicht auf dem Spielfeld standen. Für Spieler, die Feldes verwiesene waren (Rote Karte oder bei Futsal auch Gelb/Rot) hingegen ist eine Teilnahme nicht möglich.

Grundsätzlich gelten für das Entscheidungsschießen die Vorgaben aus den bekannten Regelungen Vorgehensweisen zur Ermittlung eines Siegers, soweit nachstehend nicht abweichende Regelungen getroffen werden.
Der Schiedsrichter wählt das Tor, auf das die Schüsse durchgeführt werden, aus. Die Ermittlung des 1.Schützen erfolgt wie bei Freiluftspielen auch üblich.
Vor Beginn der Schüsse müssen dem SR von jeder Mannschaft 7 Schützen benannt werden. Sind von einem Team weniger als 7 Spieler spielfähig, so ist die Zahl der Schützen der anderen Mannschaft ebenfalls entsprechend zu verringern. Die Anzahl der Schützen beider Teams muss vor Beginn des Entscheidungsschießens somit gleich sein. Zu den gemeldeten Schützen muss dabei nicht zwingend der jeweilige Torwart gehören. Nach Abgabe dieser Meldung ist ein Tausch der gemeldeten Schützen nicht mehr möglich, auch wenn sich ein Schütze verletzt haben sollte bzw. des Feldes verwiesen wurde.

Verringert sich während des Entscheidungsschießens durch Verletzungen bzw. Feldverweise die Zahl der von einer Mannschaft gemeldeten Schützen, so muss sich die andere Mannschaft nicht anpassen.
Verletzt sich der Torwart während des Entscheidungsschießens, so kann ein anderer spielberechtigter Spieler seinen Platz einnehmen.
Zunächst treten von jeder Mannschaft 3 Schützen an. Sobald eine Mannschaft mehr Tore erzielt hat als die andere mit allen ihr zustehenden Schüssen noch erzielen könnte, ist das Entscheidungsschießen zu beenden und die in Führung liegende Mannschaft der Sieger des Entscheidungsschießens.
Ergibt sich nach den insgesamt 6 Schützen keine Entscheidung, so wird pärchenweise in der bestehenden Reihenfolge weiter geschossen, bis ein Sieger feststeht. Bevor ein Spieler ein zweites Mal schießt, müssen alle anderen gemeldeten Spieler geschossen haben.
Der für dieses Entscheidungsschießen verantwortliche Schiedsrichter kann sich der Hilfe seines/seiner anwesenden Schiedsrichter bedienen. Dieser 2. SR begibt sich auf die Torlinie analog der Stellung des Schiedsrichter-Assistenten bei Freiluftspielen.

12.5 Einwurf:

Der Einwurf ist durch Einkicken zu ersetzen. Der Mindestabstand hierbei darf nicht kleiner als 1 Meter sein. Der Einkick muss innerhalb von 5 Sekunden ausgeführt werden. Die Zeit läuft nach Freigabe durch den Schiedsrichter oder wenn der Spieler sich des Balles bemächtigt (im Sinne einer Ballkontrolle) hat. Wird gegen diese Regel verstoßen, bekommt die gegnerische Mannschaft den Einkick zugesprochen. Aus einem Einkick kann direkt kein Tor erzielt werden. Sollte der Ball ohne weitere Berührung eines anderen Spielers in das gegnerische Tor gehen, wird auf Abstoß entschieden, geht der Ball ins eigene Tor, so wird auf Eckstoß entschieden.

12.6 Torabstoß:

Nur der Torwart darf den Ball mit dem Fuß oder der Hand wieder ins Spiel bringen. Kein gegnerischer Spieler darf sich im Strafraum aufhalten, bevor der Ball gespielt wurde. Erfolgt der Abstoß über die eigene Spielhälfte hinaus, ohne dass ein anderer Spieler den Ball berührt hat, so ist auf indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft von der Mittellinie aus zu entscheiden.
Die Ausführung muss innerhalb von 5 Sekunden erfolgen. Die Zeit läuft nach Freigabe durch den Schiedsrichter oder wenn der Spieler sich des Balles bemächtigt (im Sinne einer Ballkontrolle) hat. Wird gegen diese Regel verstoßen, wird dem gegnerischen Team ein Eckstoß zugesprochen.
Aus dem laufenden Spiel darf der Torwart den Ball über die Mittellinie spielen, ohne dass ihn ein anderer Spieler vorher berühren muss.

12.7 Eckstoß:

Überschreitet der Ball die Torlinie oder Torbande – mit Ausnahme des Teiles zwischen den Torpfosten und unter der Querlatte - nachdem er zuletzt von einem Spieler der verteidigenden Mannschaft (einschließlich des Torwarts) berührt oder gespielt wurde, so ist von einem Spieler der angreifenden Mannschaften ein Eckstoß auszuführen. Ein Tor kann aus einem Eckstoß direkt erzielt werden. Geht der Ball aus einem Eckstoß direkt in das eigene Tor, so zählt das Tor nicht (es gibt dann Eckstoß für den Gegner).

Der Eckstoß muss innerhalb von 5 Sekunden ausgeführt werden. Die Zeit läuft nach Freigabe durch den Schiedsrichter oder wenn der Spieler sich des Balles bemächtigt (im Sinne einer Ballkontrolle) hat und eine Ausführung grds. möglich ist. Wird gegen diese

Regel verstoßen, wird das Spiel mit einem Abstoß für die gegnerische (verteidigende) Mannschaft fortgesetzt.

12.8 Zuspiel zum Torwart:

Wenn ein Feldspieler den Ball absichtlich seinem Torwart mit dem Fuß zuspielt, ist es diesem untersagt, den Ball mit den Händen zu berühren. Tut er dies dennoch, ist ein indirekter Freistoß zu verhängen.
Berührt der Torhüter den Ball mit der Hand, nachdem er ihn direkt nach einem Einkick eines Mitspielers erhalten hat, ist ein indirekter Freistoß zu verhängen.

12.9 Torwartregel:

Der Torwart darf sich jederzeit und uneingeschränkt auf dem gesamten Spielfeld befinden (Ausnahme Strafstoß gegen ihn bzw. Anstoß).
Wenn der Torwart den Ball länger als fünf Sekunden in den Händen hält, wird das Spiel mit einem Eckstoß für den Gegner fortgesetzt.

12.10 Grätschen, Tackling:

Versucht ein Spieler durch Hineingleiten von der Seite oder von hinten den Ball zu spielen, wenn ein Gegenspieler ihn spielt oder versucht zu spielen (Hineingrätschen, Tackling) wird der gegnerischen Mannschaft ein Freistoß zugesprochen. Die disziplinarische Würdigung des Vergehens ist abhängig von der Schwere des Vergehens (Ermahnung - Verwarnung - Zeitstrafe - Feldverweis auf Dauer).

13. Verwarnung und Feldverweis:

Der Schiedsrichter kann einen Spieler einmal während eines Spiels für die Dauer von zwei Minuten des Spielfeldes verweisen, wenn ihm eine Verwarnung (Gelbe Karte) nicht mehr gerechtfertigt, ein Feldverweis auf Dauer (Rote Karte) jedoch noch nicht erforderlich erscheint. Ein Feldverweis auf Zeit kann sowohl ohne vorausgegangene als auch nach erfolgter Verwarnung ausgesprochen werden. Eine Verwarnung nach einem Feldverweis auf Zeit ist unzulässig. Nach Ablauf von zwei Minuten kann die Mannschaft wieder durch einen Spieler ergänzt werden.
Nach einem Feldverweis mit der Roten Karte scheidet der jeweils betroffene Spieler aus dem Turnier aus und ist vom betreffenden Schiedsrichter der zuständigen spielleitenden Stelle zu melden (der Spielerpass ist nicht einzuziehen). Nach Ablauf von drei Minuten kann die Mannschaft wieder durch einen Spieler ergänzt werden.
Eine Mannschaft, die einen Feldverweis auf Zeit oder mit der Roten Karte hinnehmen musste, kann wieder durch einen Spieler (auch der des Feldes auf Zeit verwiesene Spieler) ergänzt werden, wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt. Ein Spieler, der eine Rote Karte erhalten hat, bleibt vom Spiel ausgeschlossen.
Die Strafzeit wird durch den Zeitnehmer bzw. Schiedsrichter überwacht (hier ist eine eindeutige Absprache vor Turnierbeginn erforderlich).

14. Spielwertung:

Fußballspiele in der Halle werden nach den geltenden Regelungen des DFB bzw. der Mitgliedsverbände gewertet. Nichtantreten wird auf der Grundlage der Spielordnung bestraft.

15. Spielberichte:

Vor Beginn eines Turniers hat jede Mannschaft einen Papier-Spielbericht mit Nummerierung der Spieler zu erstellen und der Turnierleitung zu übergeben, die die hierfür

erforderlichen Formulare vorhält und unmittelbar nach der Veranstaltung der zuständigen spielleitenden Stelle gesammelt mit einem ausgefüllten Ergebnisbogen zusendet.

Sofern vor Ort technisch möglich, kann auch – nach vorheriger Rücksprache bzw. Abstimmung mit den zuständigen Instanzen – mit dem elekt. Spielbericht (Sammelspielbericht) gearbeitet werden.

16. Schiedsgericht:

Für die Entscheidung von Streitfragen ist ein Schiedsgericht von drei Personen zu bilden. Die Turnierleitung kann auch als Schiedsgericht fungieren. Die Entscheidung des Schiedsgerichts ist unanfechtbar. Dies gilt auch für die Wertung der Spiele.

Northeim, den 07.10.2026

Heinz Schwingel KSpA-Vorsitzender	Nora Voltmann FMA-Vorsitzende	Stephan Schamuhn KJA-Vorsitzender