



HERZLICH WILLKOMMEN

Regeländerungen zur Saison
2026/2027

(gültig ab 01.07.2026)



Agenda

1. Regel 3 – Spieler
2. Regel 4 – Ausrüstung der Spieler
3. Regel 5 – Schiedsrichter
4. Regel 8 – Beginn und Fortsetzung des Spiels
5. Regel 12 – Fouls und sonstiges Fehlverhalten
6. Regel 14 – Strafstoß
7. Regel 15 – Einwurf
8. Regel 16 – Abstoß
9. TWIN-Modus / SINGLE-Modus
10. Änderungen Durchführungsbestimmungen Hamburg



Regel 3 Spieler



Regel 3 Spieler - Auswechselfvorgang

Der SR ist vor der Auswechslung zu informieren (zustimmendes Zeichen)

Der Spieler, der ausgewechselt wird, muss:

das Spielfeld über die nächstgelegene Begrenzungslinie verlassen oder der SR bestimmt etwas anderes (Mittellinie oder andere Stelle – Sicherheitsgründe).

Das Spielfeld innerhalb von 10 Sekunden nach der Anzeige bzw. nach dem Zeichen des SR verlassen



Regel 3 Spieler - Auswechselfvorgang

Das Spielfeld innerhalb von 10 Sekunden nach der Anzeige bzw. nach dem Zeichen des SR verlassen

Regeltext:

- das Spielfeld innerhalb von zehn Sekunden nach der Anzeige auf der Auswechselftafel oder, falls keine Tafel vorhanden ist, innerhalb von zehn Sekunden nach dem Auswechselzeichen des Schiedsrichters verlassen haben, es sei denn, dies ist aus Sicherheitsgründen oder aufgrund einer Verletzung nicht möglich

Bei mehreren
Auswechselfungen
– 10 Sekunden für
ALLE ab Anzeige
letzte
Auswechselfung

Empfehlung in HH bei
Spielen ohne SRA

Nicht übertreiben!
Wir sind im
Amateur/Kinderfußball!

10 Sekunden beginnen
nach Notiz des SR der
Nummer des Spielers, der
raus soll



Regel 3 Spieler – Vergehen/Sanktionen



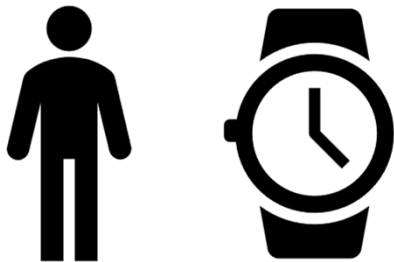
10 Sekunden
überschritten



Einwechselspieler darf
das Spielfeld nicht
betreten



Spiel wird fortgesetzt



Messung mit laufender Uhr
durch SR (Unterstützung
SRA)

Einwechselspieler darf **bei der 1. Unterbrechung nach Ablauf einer Minute** nach der Spielfortsetzung und Zustimmung des SR das Feld betreten

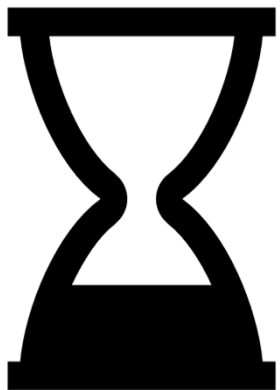
Noch kein Spieler!
Weiterhin
Auswechselspieler bis
Spielfeld betreten
4 Punkte Auswechsellvorgang zählt
weiterhin, um „Spieler“ zu werden



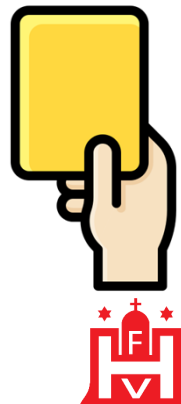
Einwechslung darf
nicht zurückgezogen
werden!
Spieler darf nicht
geändert werden!

Regel 3 Spieler – Umgang als SR

Als Service zeigen wir **die letzten 5 Sekunden** als „Countdown“ an



10 Sekunden



Nur im absoluten Ausnahmefall!!

Bsp. Zeitschinden durch Niederknien oder bewusst falsche Richtung trotz Aufforderung

Regel 4 Ausrüstung der Spieler



Regel 4 Ausrüstung der Spieler

Spieler dürfen keine gefährliche Ausrüstung verwenden oder tragen.

Das Tragen von Hals-, Bein- und Arm- und
Gummibänder verboten. Schmuckstücke
Abdecken mit Klebeband ist erlaubt.

Accessoires sind erlaubt, **sofern sie ungefährlich sind und sicher abgedeckt / abgetaped werden.** Gefährliche Gegenstände müssen entfernt und dürfen nicht abgeklebt oder abgedeckt werden.





Regel 5 Schiedsrichter



Regel 5 SR (Vorteil)

Regeltextergänzung

„Der Schiedsrichter lässt das Spiel bei einem Vergehen

oder einer regelwidrig ausgeführten Spielfortsetzung, nachdem der Ball im Spiel ist,

weiterlaufen, sofern das gegnerische Team dadurch einen Vorteil erhält, und ahndet das Vergehen bzw. zeigt die entsprechende Spielfortsetzung für das berechnigte Team an, wenn der mutmaßliche Vorteil nicht sofort oder binnen weniger Sekunden eintritt (analog der gültigen Vorteilsbestimmung).“

Erklärung:

Der SR kann nun auch auf Vorteil entscheiden, wenn nach einer regelwidrigen Spielfortsetzung der Gegner in Ballbesitz kommt (unbedrängt den Ball annehmen/spielen kann)



Regel 5 SR (Vorteil)

Erklärung:

Der SR kann nun auch auf Vorteil entscheiden, wenn nach einer regelwidrigen **Spielfortsetzung** der Gegner in Ballbesitz kommt (unbedrängt den Ball annehmen/spielen kann)

Spielfortsetzung Beispiele	Vorteil möglich	Vorteil nicht möglich (das „Verfahren“ ist falsch)
Freistoß, Eckball	• falscher Ort • rollender/springender Ball • „Standfuß“ wird angeschossen	• Ausführung mit Knie • Ausführung mit Kopf
Einwurf	• Übertreten der Linie • falscher Ort • Füße nicht auf dem Boden	• Ball springt außerhalb des Feldes auf • Einwurf nur mit einer Hand



Regel 5 SR (Vorteil)

Erklärung:

Der SR kann nun auch auf Vorteil entscheiden, wenn nach einer regelwidrigen **Spielefortsetzung** der Gegner in Ballbesitz kommt (unbedrängt den Ball annehmen/spielen kann)

Spielefortsetzung Beispiele	Vorteil möglich	Vorteil nicht möglich (das „Verfahren“ ist falsch)
Freistoß, Eckball	• falscher Ort • rollender/springender Ball • „Standfuß“ wird angeschossen	• Ausführung mit Knie • Ausführung mit Kopf
Einwurf	• Übertreten der Linie • falscher Ort • Füße nicht auf dem Boden	• Ball springt außerhalb des Feldes auf • Einwurf nur mit einer Hand

Im Amateur/Kinderfußball sehr vorsichtig damit sein!
Das ist eher was für geübte Spieler!



Regel 5 SR (Verletzungen)

Der Schiedsrichter

Lässt das Spiel weiterlaufen, bis der Ball aus dem Spiel ist, wenn ein Spieler nur leicht verletzt ist,

Unterbricht das Spiel nur, wenn ein Spieler ernsthaft verletzt ist

Der verletzte Spieler muss das Spielfeld verlassen

Wenn die Verletzung zu einer Spielunterbrechung durch den SR oder zu einer Verzögerung der Spielfortsetzung führt



Regel 5 SR (Verletzungen)

! Zwingendes Verlassen des Spielfeldes !

- Spielunterbrechung vom SR wegen vermutlicher oder tatsächlicher Verletzung
- Der SR hat das medizinische Personal auf das Spielfeld beordert
- Der Spieler hat auf Nachfrage des SR bestätigt, dass er ärztliche Hilfe benötigt

Jeder Punkt kann einzeln zutreffen



Regel 5 SR (Verletzungen)

- Spielunterbrechung vom SR wegen vermutlicher oder tatsächlicher Verletzung
- Der SR hat das medizinische Personal auf das Spielfeld beordert
- Der Spieler hat auf Nachfrage des SR bestätigt, dass er ärztliche Hilfe benötigt

Empfehlung DFB + HFV

Szenario: Spieler A liegt am Boden. Spieler B ist zum Einwurf bereit. SR unterbricht das Spiel und fragt den Spieler ob eine Behandlung notwendig ist. Der Spieler verneint.

Obwohl Punkt 1 theoretisch erfüllt ist -> Weiterspielen
Spieler muss nicht raus!



Regel 5 SR (Verletzungen)

Ein Spieler muss das Spielfeld außerdem nicht für eine Minute verlassen, wenn:

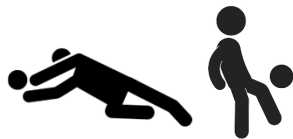
Der Spieler

- das Spielfeld bei laufendem Spiel oder während einer Spielunterbrechung freiwillig verlässt, sofern dadurch die Spielfortsetzung nicht verzögert wird,

Eine Verletzung vorliegt, die gemäß Regel 5 auf dem Spielfeld behandelt werden darf, etwa wenn:



TW



TW +
Feldspieler



Feldspieler
selbes Team



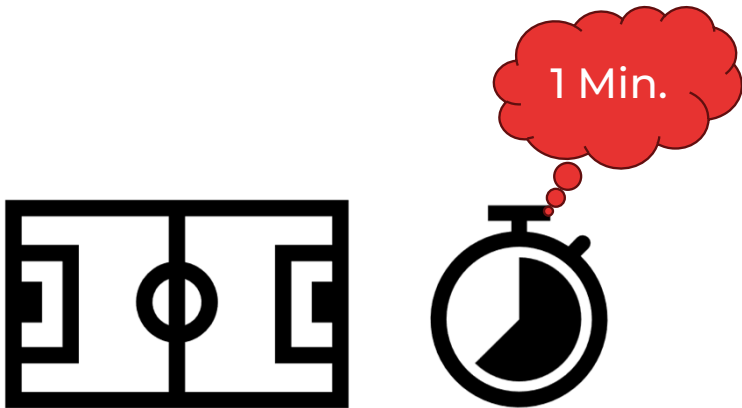
Pers. Strafe nach
physischem
Vergehen



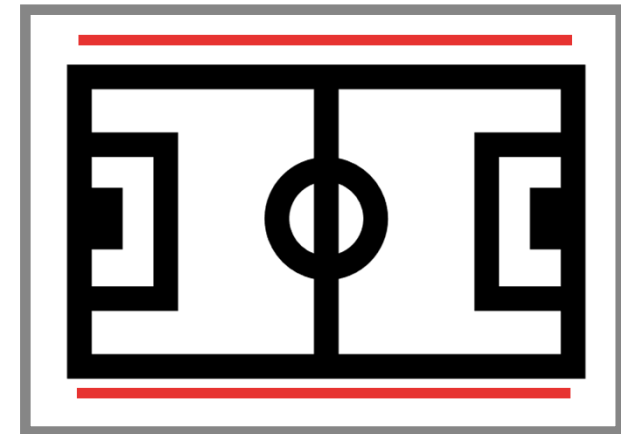
Strafstoß wurde
verhängt



Regel 5 SR (Verletzungen)



Wiedereintritt nach einer
Minute nach
Wiederaufnahme des
Spiels mit Zeichen des SR

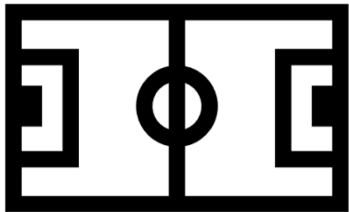


Laufenden Spiel

Ball aus dem Spiel



Regel 5 SR (Verletzungen)



Wiedereintritt nach einer Minute nach Wiederaufnahme des Spiels mit Zeichen des SR

Wenn die erste Halbzeit vor Ablauf dieser Minute endet, darf der Spieler mit Beginn der zweiten Halbzeit zurückkehren.

Dieser Grundsatz gilt auch für:

Ende Spiel -> Anfang Verlängerung
Verlängerung 1.Hz -> Verlängerung 2.Hz
Ende Verlängerung -> Elfmeterschiessen



Regel 5 (Verletzungen) - Zusatz

Dem medizinischen Personal ist ausreichend Zeit für Erstuntersuchung zu gewähren

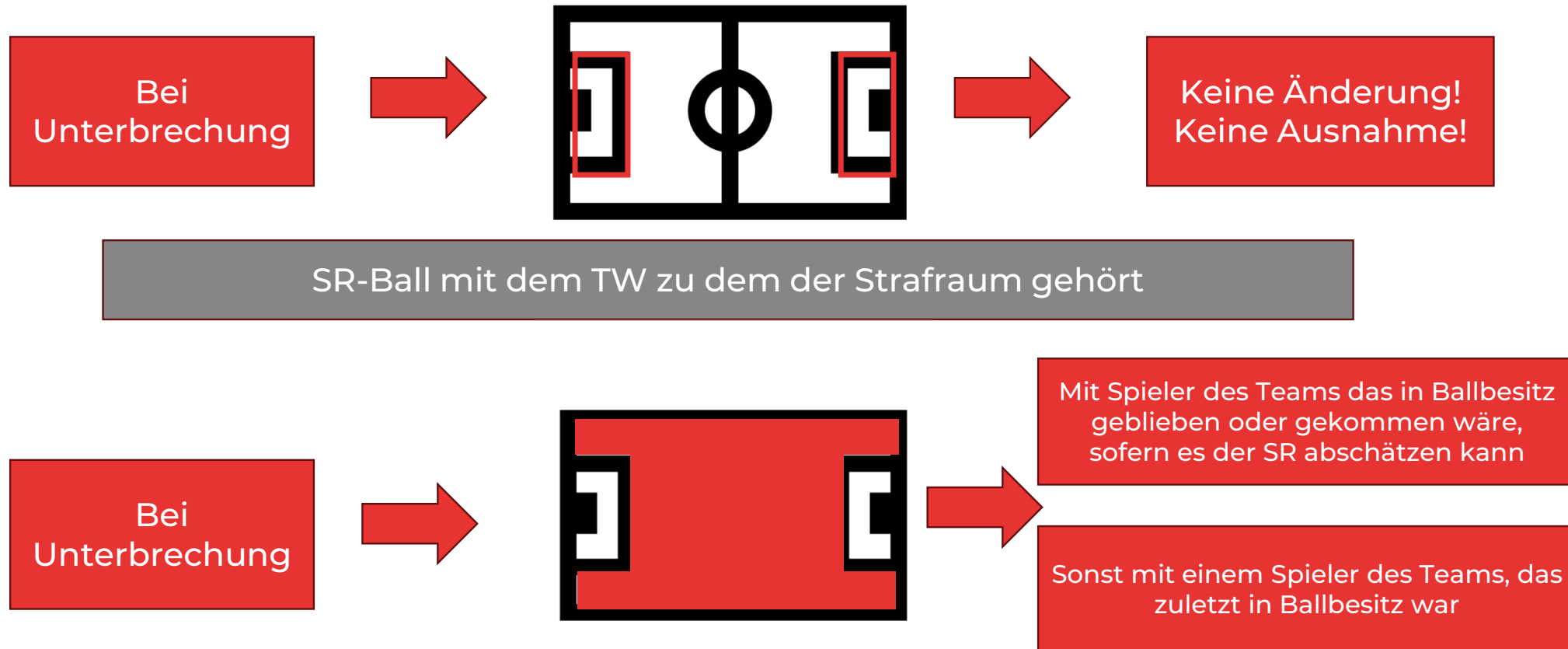
- Keine Behandlung auf dem Spielfeld (außer bei schwerer Verletzung)
- Spieler muss nach Erstuntersuchung das Spielfeld verlassen (bekannte Ausnahmen)
- Rückkehr nach einer Minute ab Wiederaufnahme des Spiels (mit Zeichen des SR)
- Bei Auswechslung wird diese nicht angewandt (Einwechselspieler darf sofort eintreten)



Regel 8 Beginn u. Fortsetzung des Spiels



Regel 8 Kat. Schiedsrichter-Ball



Regel 8 Kat. Schiedsrichter-Ball

Mit Spieler des Teams das in Ballbesitz
geblieben oder gekommen wäre, sofern es
der SR abschätzen kann



Einschließlich bei der Spielfortsetzung,
wenn der Ball aus dem Spiel gegangen
wäre



Regel 8 Kat. Schiedsrichter-Ball



Keine Änderungen der Regel 8:

Der SR unterbricht das Spiel, wenn der Ball einen Spieloffiziellen berührt,

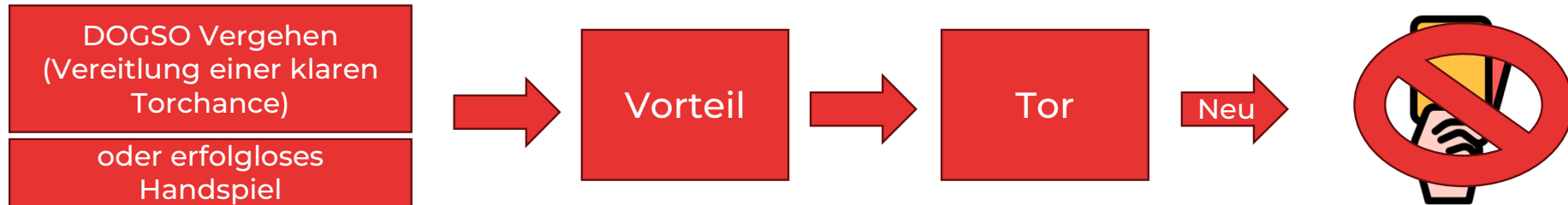
- und er für ein Team einen aussichtsreichen Angriff auslöst,
- oder der Ball direkt ins Tor geht,
- oder der Ballbesitz wechselt (auch bei einem Ausball)



Regel 12 Fouls und sonstiges Fehlverhalten



Regel 12



Regel 14 Strafstoß



Regel 14 Strafstoß

Wenn der Schütze den Ball versehentlich

- mit beiden Füßen gleichzeitig schießt oder
- Unmittelbar nach der Ausführung des Elfmeters/Strafstoßes das Standbein des Schützen berührt:

Tor	Schuss geht nicht ins Tor
Elfmeter/Strafstoß wird wiederholt	Elfmeter: gilt als verschossen Strafstoß: Indirekter Freistoß wo 2.Kontakt

Schütze (Doppelberührung)
+
Torwart zu früh von der Linie
mit Wirkung:



Wiederholung





Regel 15 Einwurf + Regel 16 Abstoß



Regel 15 Einwurf Regel 16 Abstoß



SR stellt eine
absichtliche
Zeitverzögerung
bei Einwurf oder
Abstoß fest



Pfiff und
deutliches
Handzeichen für
die Ausführung
der
Spielfortsetzung



SR startet 5
Sekunden
„Countdown“
und zählt mit
erhobener Hand



Regel 15 Einwurf Regel 16 Abstoß



Nach Ablauf der 5 Sekunden

Einwurf	Abstoß
Einwurf anderes Team, gleiche Stelle	Eckstoß von der Seite wo der Abstoß wäre

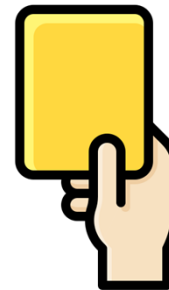
Beispiele wann der Countdown zu starten ist:

Der Ball liegt korrekt für die Ausführung des Abstoßes bereit:

- Der TW/Verteidiger zögert unbegründet den Ball ins Spiel zu bringen
(wiederholter Anlauf, Ball auf die andere Seite legen, ...)

Ein Spieler hält den Ball für den Einwurf bereits in den Händen:

- Die Durchführung des Einwurfs wird unbegründet verzögert (Ball wird auf den Boden gelegt, einem anderen Spieler zugeworfen, ...)



Nur wenn die Spielfortsetzung des Gegners übermäßig verzögert wird (Ball unnötig länger halten, Ball wegspielen oder in den Weg stellen)

Übersicht aller Countdowns



Übersicht aller Countdowns für SR

Wann?	Wie lange?	Beginn des Countdowns	Anzeige durch SR	Sanktionen bei Überschreitung
Ballkontrolle durch TW (im laufenden Spiel)	8 Sekunden	Ab Ballkontrolle	3 Sek. im Kopf 5 Sek. erhobene Hand runter zählen	Eckstoß
Einwurf / Abstoß	5 Sekunden	Nach Aufforderung durch SR	Pfiff und Anzeige 5 Sekunden per Hand	Einwurf anderes Team Abstoß wird zum Eckstoß
Auswechslung	10 Sekunden	Nach Ausrüstungskontrolle neuer Spieler (Ohne SRA – Nach Notiz der Nummer rausgehender Spieler)	5 Sek. im Kopf Letzte 5 Sek. per Anzeige Hand runter zählen	Einwechselspieler muss mindestens 1 Min. außerhalb warten und darf bei der nächsten Spielunterbrechung nach Ablauf der Minute rein
Verletzung	Kein Countdown	Sobald das Medizinteam aufgerufen wird oder Spieler Behandlung benötigt	SR weist Spieler + Medizinteam an das Spielfeld zu verlassen	Spieler darf nach 1 Min. im laufenden Spiel rein

Anwesenheitsliste



Online-Lehrabend am 06.07.2026
BSA Unterelbe



<https://forms.office.com/e/6eS0a5wrE1>



TWIN-Modus



TWIN-Modus

Abstoß



Bei Abstoß und Abschlag darf der Ball nicht direkt über die Mittellinie gespielt werden.

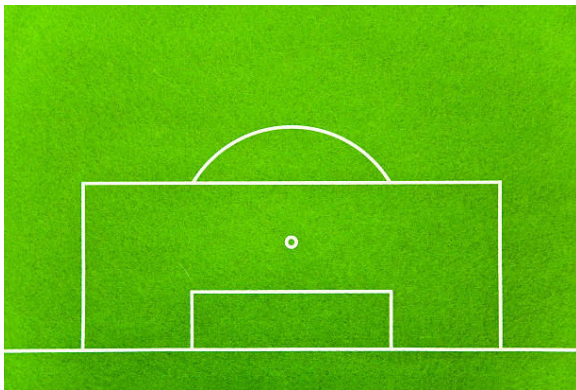
Bei **Abstoß** sowie **Abschlag** und **Abwurf** durch den Torwart darf der Ball nicht direkt über die Mittellinie gespielt werden.

Überquert der Ball ohne Berührung mindestens eines weiteren Spielers und / oder den Boden der eigenen Spielfeldhälfte die Mittellinie, wird das Spiel mit **indirektem Freistoß** für die gegnerische Mannschaft dort fortgesetzt, wo der Ball die Mittellinie überquert hat.



TWIN-Modus

Strafraum



Der Strafraum besitzt die Maße 15m x 10m. ~~Aus dem Strafraum heraus darf nicht über die Mittellinie geschossen werden~~



TWIN-Modus

Freistöße



Freistöße werden direkt
ausgeführt. Der Abstand der gegnerischen
Spieler*innen beträgt mindestens 5 Meter.



TWIN-Modus

Freistöße



Freistöße werden **gem. den Fußballregeln** direkt **oder indirekt** ausgeführt. Der Abstand der gegnerischen Spieler*innen beträgt mindestens 5 Meter.



TWIN-Modus

Einkicken / Eindribbeln



Verlässt der Ball über die Seitenauslinie das Spielfeld, darf das ballbesitzende Team eindribbeln oder einkicken (zwingend flach (nicht über Kniehöhe), keine direkte Torerzielung möglich von dem/der eindribbelnden oder einkickenden Spieler*in). Der Ball muss ruhen.



TWIN-Modus

Einkicken / Eindribbeln



Verlässt der Ball über die Seitenauslinie das Spielfeld, darf das ballbesitzende Team eindribbeln oder einkicken (zwingend flach (nicht über Kniehöhe), keine direkte Torerzielung möglich von dem/der eindribbelnden oder einkickenden Spieler*in). Der Ball muss ruhen.

Wird der Ball zu hoch eingekickt, wird der Einkick an derselben Stelle vom gegnerischen Team ausgeführt.



SINGLE-Modus

Für Mannschaften, deren Kadergröße bei den D-Mädchen/-Junioren nicht dafür reicht am TWIN-Modus teilzunehmen können sich für den SINGLE-Modus anmelden.

Im SINGLE-Modus kommen vier Mannschaften zusammen und jeder spielt gegen jeden.
Eine Aufteilung der Mannschaft in zwei Teams erfolgt nicht.

Für ein gewonnenes Spiel erhält der Sieger 2:0 Tore und bei einem Unentschieden erhalten beide Teams ein 1:1.

Die Mannschaft, die nicht antritt, verliert den Spieltag mit 0:3 in allen Spielen.



Änderungen Durchführungsbestimmungen HFV



Coaching Zone

2.1.4 ~~Trainer*innen und Funktionsträger*innen~~ *Personen* im Innenraum

In der Technischen Zone dürfen nur das technische und medizinische Personal sowie die Auswechselspieler*innen Platz nehmen (insgesamt höchstens 15 Personen, *in der Gamesright-Oberliga Hamburg der Herren höchstens 17 Personen*). Die Namen und Funktionen aller Personen, die sich in der Technischen Zone aufhalten, müssen auf dem Spielberichtsformular aufgeführt sein.

Sportliche Anweisungen von Trainer*innen und Co-Trainer*innen sind ausschließlich von der Seitenlinie innerhalb der Coaching-Zone geduldet. Beispielhaft nicht jedoch von der Torlinie, der gegenüberliegenden Seitenlinie oder aus dem Tribünenbereich. *Für Anweisungen an die eigene Mannschaft darf jeweils eine Person ihren Sitzplatz in der Coaching Zone verlassen.*

Im Herren- und Frauen-Ligabereich, in der Ober- und Landesliga der Junioren und in den Oberligen der Mädchen müssen die Coachingzonen durch Kreidung oder Hütchen gekennzeichnet werden.

(...)



Bespielbarkeit Platz

2.4.1.1 Richtlinien für die Absage auf vereinseigenen bzw. von den Behörden/ oder Gemeinden / oder anderen Vereinen übertragenen Platzanlagen (nicht Kunstrasen) für die Ligen der Herren und Frauen sowie für Leistungsmannschaften der Junioren und Mädchen.

(...)

Der neutrale Platzobmann oder die neutrale Platzobfrau ist durch persönliche Ansprache oder telefonisch zu kontaktieren.

Im Fall der Nichterreichbarkeit ist die Stellvertretung in gleicher Form zu kontaktieren.

Ist auch diese nicht zu erreichen oder gibt es keine Stellvertretung, ~~sind die Beisitzenden des jeweiligen spielleitenden Ausschusses durch persönliche Ansprache oder telefonisch zu kontaktieren:~~

*ist der*die Schiedsrichter*in des höchsten Pflichtspiels anzufordern und hat vor dem ersten Pflichtspiel des Kalendertages oder am Abend zuvor für alle Spiele zu entscheiden.*

Das höchste Pflichtspiel wird gemäß folgender Reihenfolge festgelegt:

1. DFB-Spiele Erwachsene (Herren und Frauen)
2. DFB-Spiele Jugend (A-Junioren und B-Mädchen/Junioren)
3. NFV-Spiele Erwachsene (Herren und Frauen)
4. NFV-Spiele Jugend (A-Junioren und B-Mädchen/Junioren)
5. HFV-Spiele Erwachsene (Herren und Frauen, nicht der Ü-Bereich)
6. HFV-Spiele Jugend (A- bis D-Mädchen/Junioren)
7. HFV-Spiele Ü-Bereich/Walking Football
8. Spielklasse
9. Anzahl der Mannschaften in der Staffel
10. Gibt es dann noch mehrere Spiele entscheidet eine/r der angesetzten SR*innen

*Sind auch diese nicht erreichbar, entscheidet der*die Schiedsrichter*in gemäß § 30 (4) SpO.*



SR - Nichtantreten

2.9 Schiedsrichter*in - Nichtantreten (Ergänzung zu § 34 SpO)

Kein Spiel darf wegen Fehlens eines Schiedsrichters/einer Schiedsrichterin ausfallen. Erscheint bis ~~15~~ 30 Minuten vor dem Spiel kein*e Schiedsrichter*in, muss sich der Platzverein um einen Schiedsrichter/eine Schiedsrichterin bemühen.

Der Gastverein kann sich ebenfalls bemühen.

(...)

Der/die ~~zu spät~~ nach Spielbeginn gekommene Schiedsrichter*in hat keinen Anspruch auf Spesen und Fahrgeld.



Mannschaftsgrößen

2.2 Mannschaftsgröße / Anzahl Spieler*innen (Ergänzung zu SpO + JO)

Es wird gespielt bei

(...)

D-Junioren

U13 8er- 7er- oder bis 7er- 5er- Mannschaften
U12 6er- oder 5er-Mannschaften

(...)

D-Mädchen

U13 8er- 7er- oder bis 7er- 5er- Mannschaften
U12 6er- oder 5er-Mannschaften

(...)



Spielzeiten

3.1 Spielzeiten (Ergänzung zu SpO + JO)

Herren:	2 x 45 Minuten, Verlängerung, wenn notwendig 2x15 Min.
Herren Ü-Bereich:	2 x 35 Minuten, Verlängerung, wenn notwendig 2x10 Min.
Frauen	2 x 45 Minuten, Verlängerung, wenn notwendig 2x15 Min.
U19-Frauen	2 x 45 Minuten, Verlängerung, wenn notwendig 2x15 Min.
Frauen-Sonderklasse:	2 x 40 Minuten, Verlängerung, wenn notwendig 2x15 Min.
Frauen Ü 32	2 x 40 Minuten, Verlängerung, wenn notwendig 2x15 Min.
A-Junioren	2 x 45 Minuten, Verlängerung, wenn notwendig 2x15 Min.
B-Junioren / B-Mädchen	2 x 40 Minuten, Verlängerung, wenn notwendig 2x10 Min.
C-Junioren / C-Mädchen	2 x 35 Minuten, Verlängerung, wenn notwendig 2x5 Min.
D-Junioren	2 x 30 Min. 4 x 15 Minuten oder 3 x 20 Minuten , Verlängerung, wenn notwendig 2 x 5 Minuten. Pokalspiele werden ohne Verlängerung gespielt

D-Mädchen **4 x 15 Minuten oder 3 x 20 Minuten**

E-Junioren / E-Mädchen 6 x 10 Minuten / 4 x 15 Minuten

F-Junioren / F-Mädchen 6 x 10 Minuten (5 vs. 5) / 5-7 x 7-8 Minuten (3 vs. 3)

G-Junioren / G-Mädchen 5-7 x 7-8 Minuten





HAMBURGER FUSSBALL-VERBAND