

Futsal-Kurzregeln (Kreisebene) Stand: 25.11.2025

Hallenfußball nach FIFA-Regeln für A- bis E-Junioren

F-Junioren und Bambinis spielen keine Hallenmeister aus. Turniere erfolgen hier nach Vorgaben der Fußballkreise und nach den Regeln der neuen Kinderspielformen.

Grundsätzlich sind die Durchführungsbestimmungen des Veranstalters (Verband/Kreis) zu beachten, die im Einzelfall von den folgenden Regeln abweichen können. Dies gilt besonders für die effektive Spielzeit und die Möglichkeit der Auszeit (**Timeout**).

Das Spielfeld

- Strafräume (die rote durchgezogene Linie mit einem Radius von 6 Metern).
- Handballtore (2 x 3 Meter).
- 2 Strafstoßmarken (6 Meter und 10 Meter).
- 2 Auswechselzonen (direkt vor den Spielerbänken, 5 Meter breit und jeweils 5 Meter von der Mittellinie entfernt).

Der Ball

- A-, B- und C-Junioren: Spezieller Futsal-Ball, Größe 4, Gewicht 400 - 440 g.
- D-Junioren: Spezieller Futsal-Ball, Größe 4, Gewicht 340 - 360 g.
- E-Junioren: Spezieller Futsal-Ball, Größe 4, Gewicht 290 – max. 360 g.

Zahl der Spieler

- 1 Torwart, 4 Feldspieler, max. 7 Auswechselspieler (bei Spielbeginn muss jede Mannschaft drei Spieler (inkl. Torwart) aufweisen).
- **unbegrenzte Anzahl** von Auswechslungen ebenso wie Wiedereinwechslung möglich.
- **Auswechslung** nur im Bereich der Auswechselzone: bei Spielunterbrechung oder fliegend. Der einzuwechselnde Spieler übergibt dem auszuwechselnden Spieler ein Leibchen in der Auswechselzone.
- **Verstoß** gegen die Auswechselbestimmungen: Gelbe Karte und indirekter Freistoß für die andere Mannschaft an der Stelle, an der sich der Ball bei Spielunterbrechung befunden hat.
- **Abbruch** des Spiels bei weniger als drei Spielern (einschließlich Torwart).

Ausrüstung der Spieler

- **Schienbeinschoner-Pflicht**, sonst Ausrüstung wie im Feld (die Spieler **müssen** Trikots mit Rückennummern tragen!).
- **jede Art** von Schmuck ist verboten (wie im Feld).
- **Torwart** unterscheidet sich von Spielern und Schiedsrichter.
- **Fliegender Torwart** erlaubt (Rückennummer muss erkenntlich bleiben bei einem Feldspieler als Torwart).

Die Schiedsrichter

- Rechte und Pflichten wie im Feld.
 - Der/die Schiedsrichter ist/sind berechtigt, einen Spieler zu verwarnen oder des Feldes zu verweisen.
 - Das Spiel wird mit bis zu zwei Schiedsrichtern geleitet.
- Bei den Hallenkreismeisterschaften reicht ein Schiedsrichter aus.
Der VJA empfiehlt bei Endrunden zwei Schiedsrichter je Spiel.

Im E-Jugendbereich können auch Betreuer die Funktion des Schiedsrichters übernehmen.

Diese haben äquivalente Entscheidungsbefugnisse. Bei Uneinigkeit entscheidet der erste Schiedsrichter.

Turnierleitung

• Aufgaben und Pflichten der Turnierleitung:

- o übernimmt die Aufgabe des Zeitnehmers, falls kein eigener Zeitnehmer zur Verfügung steht.
- o überwacht die 2-Minuten-Strafe nach einem Feldverweis.
- o das Zeitmessgerät wird nur nach dem Zeichen eines Schiedsrichters gestoppt, ansonsten läuft die Zeit weiter.
- o zählt kumulierte Fouls und gibt ein Signal, wenn eine Mannschaft das letzte Foul vor Ahndung mit 10m-Strafstoß begeht (nicht bei E-Junioren).

Dauer des Spiels

- **Die Spieldauer** ist je nach Altersklasse und Gruppenstärke anzupassen (siehe Empfehlungen bzgl. Spielzeiten).
- **zur Ausführung** eines Strafstoßes oder 10-Meter-Strafstoß wird die Spielzeit verlängert.
- **Bei einem Schuss**, der unmittelbar vor dem Pfiff oder dem akustischen Signal des Zeitnehmers aufs Tor abgegeben wurde, warten die Schiedsrichter dessen Ende ab. Der Spielabschnitt ist beendet, wenn
 - o der Ball direkt ins Tor geht (gültiger Treffer),
 - o der Ball aus dem Spiel geht,
 - o der Ball den Torhüter, einen Torpfosten, die Querlatte oder den Boden berührt und anschließend die Torlinie überquert (gültiger Treffer),
 - o der Ball vom verteidigenden Torhüter gefangen oder an den Torpfosten oder die Querlatte prallt, ohne die Torlinie zu überqueren.

Beginn und Fortsetzung des Spiels

- **Anstoß**; Mindest-Abstand 3 Meter.
- **Der Ball** ist im Spiel, wenn er sich eindeutig bewegt.
- **Aus einem Anstoß** kann direkt ein Tor erzielt werden.
- **Freistoß für verteidigende** Mannschaft im eigenen Strafraum: Ausführung von jedem Punkt im Strafraum erlaubt.
- **Indirekter Freistoß** für angreifende Mannschaft oder SR-Ball für die verteidigende Mannschaft im Strafraum: Spielfortsetzung auf der Strafraum-Linie.
- **Ausführung des Schiedsrichter-Balls** wie im Feld.

Der Ball in und aus dem Spiel

- wie im Feld.
- berührt der Ball die Decke, gibt es einen **Einkick** (auf der nächstliegenden Seitenlinie).

Wie ein Tor erzielt wird

- Tore können auch aus der eigenen Spielfeldhälfte erzielt werden (auch Abschlag Torwart).
- **Der Torwart** kann durch Werfen kein gültiges Tor erzielen.

Abseits

Im **Futsal** gibt es kein Abseits.

Fouls und unsportliches Betragen

- **Direkte Freistöße**: wie im Feld

Achtung: Hineingrätschen ist nicht grundsätzlich untersagt.

- Die genannten Fälle von Vergehen gelten als kumulierte Fouls (**nicht bei E-Junioren**); im Strafraum werden sie mit einem Strafstoß (**6-Meter**) geahndet.
- **Indirekte Freistöße**: wie im Feld.

Zusätzlich: Ein Torwart verursacht einen indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft, wenn er:

o den Ball in seiner Spielfeldhälfte erneut berührt, nachdem dieser ihm von einem Mitspieler absichtlich zugespielt wurde und bevor der Ball von einem Gegner gespielt oder berührt wurde (nicht bei E-Junioren),

o den Ball mit der **Hand berührt oder kontrolliert**, nachdem ihm ein Mitspieler den Ball **absichtlich** mit dem Fuß zugespielt hat.

o den Ball mit der **Hand berührt oder kontrolliert**, nachdem er ihn **direkt** nach einem Einkick von einem Mitspieler erhalten hat,

o den Ball **länger als vier Sekunden** in seiner Spielfeldhälfte mit der Hand oder dem Fuß berührt oder kontrolliert

- **Persönliche Strafen**: gelbe Karte, 2-Minuten-Zeitstrafe, Rote Karte.
- **Zwei Minuten nach dem Feldverweis** darf ein Auswechselspieler, sofern der Zeitnehmer dies erlaubt, auf das Spielfeld. Nach dem Torerfolg des Gegners darf sich die Mannschaft in Unterzahl umgehend vervollständigen.

Freistöße

- Es gibt **direkte und indirekte** Freistöße (wie im Feld)
- Mindest-Abstand **5 Meter**
- Ausführung **innerhalb von 4 Sek.**, ansonsten indirekter Freistoß für Gegner

Kumulierte Fouls (nicht bei E-Junioren)

- **Vergehen**, die mit direkte Freistößen bestraft werden, sind kumulierte Fouls.
- **Alle verbalen** Vergehen werden mit einem indirekten Freistoß bestraft.
- Ein **Spieler verursacht** einen direkten Freistoß, wenn er eines der nachfolgend aufgeführten **sieben Vergehen** nach Einschätzung der Schiedsrichter **fahrlässig, rücksichtslos oder brutal** begeht:
einen **Gegner tritt** oder **versucht zu treten**, **das Bein stellt**, **anspringt**, **rempelt**, **schlägt** oder **versucht zu schlagen**, **stößt** oder **bedrängt**.
- Die **ersten kumulierten** Fouls pro Spiel: **direkter Freistoß** mit Mauer; **Abstand 5 Meter**

- **ab den nächsten kumulierten Fouls** (siehe Regelungen bzgl. verschiedener Spielzeiten) pro Spiel gibt es einen **10-Meter-Strafstoß, ohne Mauer, direkter Torschuss** (kein Abspiel möglich).
- wenn **das Foul** im Bereich zwischen 10-Meter-Marke und eigener Torlinie (jedoch außerhalb des Strafraums) erfolgt, dann hat die gegnerische Mannschaft die Wahlmöglichkeit, ob sie von diesem Punkt oder von der 10-Meter-Marke aus direkt aufs Tor schießt.

• **Regelungen bei verschiedenen Spielzeiten:**

Spielzeit unter 10 Minuten: ab dem 3.kumulierten Foul: 10 Meter Strafstoß

Spielzeit 10 bis 15 Minuten: ab dem 4.kumulierten Foul: 10 Meter Strafstoß

Spielzeit 16 bis 20 Minuten: ab dem 5.kumulierten Foul: 10 Meter Strafstoß

- **Die Schiedsrichter können** das Spiel weiterlaufen lassen, sofern sie auf Vorteil entscheiden, die Mannschaft noch nicht drei kumulierte Fouls begangen hat und der gegnerischen Mannschaft durch das Vergehen keine offensichtliche Torchance genommen wurde. Haben sie auf Vorteil entschieden, zeigen sie dem Zeitnehmer das kumulierte Foul mithilfe des vorgeschriebenen Signals an, sobald der Ball aus dem Spiel ist.

Ausführungsbestimmungen 10-Meter-Strafstoß

- Der Torwart **muss** sich in seinem Strafraum befinden und **mindestens** 5 Meter vom Ball entfernt sein.
- **Alle Feldspieler** müssen sich **hinter** der imaginären 10-Meter-Linie befinden und mindestens 5 Meter Abstand zum Ball halten.
- Der **ausführende Spieler muss** eindeutig identifiziert sein und versuchen, aus dem Freistoß direkt ein Tor zu erzielen; er darf den Ball nicht abspielen.
- Es gibt **keine** Anlaufbegrenzung und der Nachschuss ist möglich.
- Der **10-Meter-Strafstoß** (bzw. **direkter Freistoß**) ist auch **nach Ablauf** der regulären Spielzeit auszuführen (es gilt die direkte Schusswirkung).
- **Sonstige Bestimmungen wie beim Strafstoß.**

Der Strafstoß

- Ein Strafstoß ist **gegen** eine Mannschaft zu verhängen, deren Spieler, **während** der Ball im Spiel ist, im **eigenen** Strafraum eines der Vergehen begehen, die mit einem **direkten Freistoß** zu ahnden sind

Ausführungsbestimmungen 6-Meter-Strafstoß

- **Der Torwart** der **verteidigenden** Mannschaft muss mit Blick zum Schützen auf seiner Torlinie zwischen den Pfosten bleiben, bis der Ball getreten wurde.
- **Der Torwart** muss sich **mindestens** mit einem Teil eines Fußes über, auf oder hinter der Torlinie befinden.
- **Alle anderen** Spieler befinden sich **hinter oder neben** dem Strafstoßpunkt und **mindestens** 5 Meter vom Strafstoßpunkt entfernt.
- Es **gibt keine** Anlaufbegrenzung und der Nachschuss ist möglich.
- **Der Strafstoß** ist **auch nach** Ablauf der regulären Spielzeit auszuführen (es gilt die direkte Schusswirkung).

Der Einkick

- **Ein Einkick wird verhängt**, wenn der Ball die Seitenlinie **vollständig** überschritten hat oder **die Decke** berührt hat

- **Mindestabstand** 5 Meter
- Aus **einem Einkick** kann nicht direkt ein Tor erzielt werden
- **Ausführung innerhalb** von 4 Sek., **ansonsten Einkick** für den Gegner

Der Torabwurf

- **Torwart muss** Ball aus Strafraum heraus abwerfen (**Abwurf über Mittellinie** hinaus ist erlaubt).
- **ein gültiges Tor** kann direkt nicht erzielt werden.
- **Der Torwart darf** den Ball in seiner Spielfeldhälfte erst wieder spielen, wenn dieser von einem Gegenspieler gespielt oder berührt worden ist (**nicht bei E-Junioren**).
- **Ausführung innerhalb** von 4 Sek., nachdem Torwart den Ball werfen könnte, ansonsten indirekter Freistoß für Gegner auf Strafraumlinie (**nicht bei E-Junioren**).
- Alle gegnerischen Spieler **müssen** sich während des Abwurfs außerhalb des Strafraums befinden.

Der Eckstoß

- **Mindest-Abstand** 5 Meter
- **Ausführung innerhalb** von 4 Sek., ansonsten Torabwurf für Gegner

Vorgehensweisen zur Ermittlung eines Siegers (z.B. bei Finalpartien)

- Falls **notwendig**: Schüsse von der Strafstoßmarke

- **grundsätzlich gleiche** Bestimmungen wie im Feld

Nur die Spieler, die am Ende des Spiels auf dem Feld stehen oder das Spielfeld kurzzeitig verlassen haben (z.B. wegen einer Verletzung, zur Berichtigung der Ausrüstung, etc.) **dürfen** an der Strafstoßentscheidung **teilnehmen**.

Einzige Ausnahme ist der Spieler, der für einen **verletzten Torwart**, der das Spiel nicht fortsetzen kann, eingewechselt wird.

Wenn ein Team am Ende des Spiels oder während der Strafstoßentscheidung **mehr Spieler** ausweist als das gegnerische Team, **muss** es die Anzahl der Spieler angleichen und den Schiedsrichter über die Namen und Rückennummern aller ausgeschlossenen Spieler in Kenntnis setzen.

- zunächst je 5 Schüsse, abwechselnd auszuführen

- Das **Sechsmeterschießen** gehört nicht zum Spiel. Daher werden **persönliche Strafen** nicht mit ins Sechsmeterschießen übertragen.

ERMITTLUNG DER GRUPPEN – UND TURNIERSIEGER:

Es gelten die Kriterien in folgender Reihenfolge:

1. **Punkte** nach der Drei-Punkte-Regelung,
2. **Tordifferenz**,
3. **höhere Anzahl** der erzielten Tore,
4. **Direktvergleich**,
5. Steht dann **immer noch keine** Rangfolge fest, **entscheidet das Los**.

Spielzeiten

Vor- und Zwischenrunden:

	<u>2er-Gruppe</u>	<u>3er-Gruppe</u>	
	2 Spiele	6 Spiele	
	<u>Spielzeit – Ges.</u>	<u>Spielzeit – Ges.</u>	
	2 x 15 – 1.00	2 x 10 – 2.00	
	<u>4er-Gruppe</u>	<u>5er-Gruppe</u>	<u>6er-Gruppe</u>
	6 Spiele	10 Spiele	15 Spiele
	<u>Spielzeit – Ges.</u>	<u>Spielzeit – Ges.</u>	<u>Spielzeit – Ges.</u>
A-Junioren	2 x 12 – 2.30	1 x 15 – 2.30	1 x 10 – 2.30
B-Junioren	2 x 12 – 2.30	1 x 15 – 2.30	1 x 10 – 2.30
C-Junioren	2 x 10 – 2.00	1 x 15 – 2.30	1 x 10 – 2.30
D-Junioren	2 x 10 – 2.00	1 x 15 – 2.30	1 x 10 – 2.30
E-Junioren	2 x 10 – 2.00	1 x 15 – 2.30	1 x 10 – 2.30



 **Kreissparkasse
Mayen**

Wenn man Finanzdienstleister
hat, die einem auch im Sport
unter die Arme greifen und
weiterbringen.

Wir sind verlässliche Partner
für viele Sportvereine und Sport-
veranstaltungen in der Region.

 **Kreissparkasse
Ahrweiler**