



Modifizierte Hallenregeln

(ab D-Junioren)

Grundsätzliches

- Gespielt wird nach den alten Hallenregeln des SFV mit einigen futsalspezifischen Anpassungen.
- Ca. 15 Minuten vor dem Turnierbeginn findet ein technisches Meeting mit Trainern und Schiedsrichtern statt, um die Regeln zu klären (Regelerklärung bei Begrüßung der Mannschaften entfällt!)
- Die erstgenannte Mannschaft spielt – von der Turnierleitung aus gesehen – immer von links nach rechts und hat Anstoß. Dieses Team muss bei Farbgleichheit ggf. ein Wechseltrikot bzw. Leibchen anziehen.
- Gespielt wird mit Futsalbällen.
- Spielzeit 10 Minuten. Zeit nach Hallenuhr. Mit der Sirene gilt das Spiel als beendet.
- Spielstärke 1:4 (maximal 10 Spieler*innen/Team), Spielberechtigung zur ggf. Prüfung vorhalten. Spielerformulare ausfüllen.
- Spielmodus richtet sich nach Teilnehmendenzahl.
- Es dürfen nur Turnschuhe mit abriebfester Sohle in der Halle getragen werden. Schienbeinschoner sind Pflicht.

Fairplay

- Vor Anpfiff klatschen sich die Mannschaften (inklusive Wechselspieler) ab. Andernfalls erfolgt kein Anpfiff.

Anstoß

- Es gibt einen Fairplay-Anstoß, d.h. das Team mit dem Anstoß spielt den Ball zum Gegner, der den Ball zurückspielt.

Abstoß/Abwurf

- Der Abstoß/Abwurf kann grundsätzlich mit der Hand erfolgen und darf über die Mittellinie gehen. Eine Torerzielung ist per Abstoß/Abwurf nicht gestattet.

Einkick

- Der Einkick ist auf der Linie oder max. 25 cm davor auszuführen. Ruhender Ball. Der Einkick kann auch hoch erfolgen (über Kniehöhe), eine Torerzielung ist nicht möglich. Eindribbeln ist nicht erlaubt.

Freistöße

- Freistöße sind immer indirekt (außer Sechsmeter).

Torerzielung

- Tore können von überall erzielt werden, auch vom Torwart (wenn nicht Abstoß/Abwurf).

Abstand

- 5 Meter Abstand (Freistoß, Eckball); 3 Meter Abstand (Einkick). Beim Abstoß dürfen die Gegner frühestens an der (gestrichelten) Neunmeterlinie stehen.

Zeitspiel

- Offensichtliches Zeitspiel ist konsequent mit einer Verwarnung (GK), anschließend mit Zweiminutenstrafe zu ahnden!

Strafen

- Bei härterem Einsteigen, Meckern, Zeitspiel und sonstigen unsportlichen Verhalten im minderschweren Fall ist grundsätzlich die GK als Verwarnung der Zweiminutenstrafe zu zeigen. Bei großen Verstößen oder bei bereits erfolgter Verwarnung ist, auch ohne Verwarnung, eine Zweiminutenstrafe zu verhängen. Bei äußerst unsportlichen Verhalten ist eine Rote Karte zu zeigen. Hier entscheidet die Turnierleitung über einen (Teil-)Ausschluss vom Turnier.

Wechsel

- Fliegender Wechsel. Bei Wechselfehler erhält der Spieler, der das Feld vorzeitig betreten hat, eine Zweiminutenstrafe. Zu Turnierbeginn zunächst Hinweis, im weiteren Turnierverlauf konsequent durchsetzen.

Zweiminutenstrafe

- Die Zweiminutenstrafe muss komplett abgesessen werden, auch bei Torerzielung durch das gegnerische Team. Spieler muss zur Turnierleitung, wo die Zeit gestoppt wird.

Sechsmeterschießen

- Drei Schützen (müssen zuletzt nicht auf dem Feld gewesen sein). TW muss auf Linie stehen.

Handspiel Torwart

- Bei Handspiel außerhalb des Strafraums ist eine Zweiminutenstrafe zu verhängen. Wenn der TW aus dem Strafraum rutscht, gibt es einen Freistoß für den Gegner und eine GK für den TW. Die Rückpassregel gilt.

Timeout

- Zeigt der SR mit Handzeichen an. Spielfortsetzung mit Anpiff.

Wechselzone

- Trainer und Wechselspieler dürfen sich nur in der Wechselzone aufhalten.

Spielwertung

- Bei Punktgleichheit 1. Tordifferenz, 2. Anzahl der geschossenen Tore, 3. Spiel gegeneinander, 4. Sechsmeterschießen.