
Durchführungsbestimmungen für Turniere nach FIFA Futsal-Regeln Stand 09/2024

Ergänzende Durchführungsbestimmungen für Turniere nach FIFA Futsal-Regeln, Stand 09/2024

Inhaltsverzeichnis	Seite
Allgemeines	2
Das Spielfeld	2
Der Ball	2
Zahl der Spieler und Spielberechtigung	2
Ausrüstung der Spieler	3
Der Schiedsrichter (SR)	3
Der 2. Schiedsrichter	3
Der Zeitnehmer und der 3. Schiedsrichter bzw. Turnierleitung	3
Dauer des Spiels	3
Beginn und Fortsetzung des Spiels	4
Der Ball in und aus dem Spiel	4
Verbotenes Spiel und unsportliches Betragen	4
Freistöße	4
Kumuliertes Foulspiel	4
Der Strafstoß und DFVKF (Direkter Freistoß ab dem vierten kumulierten Foul)	4
Der Einkick	4
Das Torwartspiel	5
Der Eckstoß	5
Spielwertung	5
Durchführungsbestimmungen für das 6m-Schießen	6

Allgemeines

Für den Landesverband Berlin hat der Berliner Fußball-Verband (BFV) für Fußballspiele in der Halle für alle Junioren-/Juniorinnen- und Erwachsenen (Frauen und Männer) - Verbandswettbewerbe die nachfolgenden ergänzenden Durchführungsbestimmungen, festgelegt. Für die Junioren und Juniorinnen gilt der Begriff ‚Junior‘ bzw. ‚Jugend‘ gleichermaßen.

Für den Futsal-Liga-Betrieb gelten gesonderte Durchführungsbestimmungen.

- In der Halle wird nach den offiziellen FIFA-Regeln für Fußballspiele in der Halle gespielt.
- Abweichend davon kommen die folgenden Bestimmungen zur Umsetzung.
- Folgende Regelungen finden bei allen Altersklassen ihre Anwendung.
- Abweichungen in einzelnen Altersklassen werden gesondert ausgewiesen.

Das Spielfeld

- Größe: Hallenspielfeld, ca. 20 x 40m
- Strafraum: 6m-Raum vor jedem Tor (durchgezogene Kreismarkierung)
- Strafstoßmarke: 6m vor der Torlinie (auf der durchgezogenen Kreismarkierung)
- Zweite Strafstoßmarke: 10m vor der Torlinie (1m hinter der gestrichelten Kreismarkierung) ggf. mit Klebeband markiert
- Auswechszonen: zwei 5m-Zonen im Bereich der Mittellinie, vor den Spielerbänken, ca. 5m rechts und links neben der Mittellinie beginnend.
- Tor: 3 x 2m (Handball-Tor)
- Gespielt wird immer auf beiden Seiten ohne Bande

Der Ball

- Spezieller Futsal-Ball mit reduzierten Sprungeigenschaften: Größe 4 (Gewicht 400-440g) für alle Altersklassen.
- Es kann auch der Futsal-Light-Ball der Größe 4 bis 340g von den G- bis einschl. D-Junioren/innen verwendet werden.

Zahl der Spieler und Spielberechtigung

- In Jugend-Mannschaften dürfen bei Pflichtspielen in der Halle keine Spieler/innen mitspielen, die bereits am selben Wochenende in einer anderen Mannschaft bei einem Pflichtspiel mitgewirkt haben.
- Jugend-Hallenmannschaften sind identisch mit Jugend-Feldmannschaften. Bei Nichtantreten an einem Spieltag in der BFV-Hallenrunde für Junioren/innen wird dieses Fehlen, neben der entsprechenden Spielwertung, so behandelt, als sei diese Mannschaft bei einem Spiel auf dem Feld nicht angetreten.
- Frauen- und Herrenbereich: 4 Feldspieler/innen und ein Torwart/Torfrau, höchstens 7 Ersatzspieler/innen
- bis E-Jugend: 4 Feldspieler und 1 Torwart, höchstens 7 Ersatzspieler
- F- bis G-Jugend: 5 Feldspieler und 1 Torwart, höchstens 7 Ersatzspieler
- Unbegrenztes Ein- und Auswechseln möglich, allerdings nur innerhalb der Auswechszone.
- Fliegender Wechsel, d. h. Auswechslung kann erfolgen, wenn der Ball im oder aus dem Spiel ist.

- Die Auswechselspieler/innen sind durch Leibchen kenntlich zu machen. Das Leibchen ist bei der Auswechslung in der Wechselzone zu übergeben. Ein Vergehen wird mit einer Gelben Karte und indirekten Freistoß geahndet, wenn kein weiteres Vergehen sonst vorliegt
- Wird durch Feldverweise die Zahl der Spieler/innen einer Mannschaft auf weniger als drei Feldspieler/innen verringert, so hat der Schiedsrichter das Spiel zu beenden.
- Hat eine Mannschaft mehr als die zulässige Anzahl Spieler/innen auf dem Spielfeld, so ist das Spiel zu unterbrechen und der Spieler/innen, der das Spielfeld zu früh betreten hat, zu verwarnen. Die Spielfortsetzung mit indirektem Freistoß für die gegnerische Mannschaft erfolgt dort, wo der Ball bei der Spielunterbrechung war. Erfolgt die Spielfortsetzung nicht innerhalb von 4 Sekunden, erhält die gegnerische Mannschaft einen indirekten Freistoß am selben Ort. Der Mannschaftsbetreuer/Trainer entscheidet, welcher Spieler/innen den Platz verlassen muss.
- Das Vergehen wird nicht als kumuliertes Foulspiel gezählt.

Ausrüstung der Spieler

- Sportausrüstung, Schienbeinschützer sind Pflicht. Das Spielen ist nur mit sauberen, nicht abfärbenden Hallenschuhen zulässig.

Der Schiedsrichter (SR)

- Die Anzahl beträgt bei der D- bis A-Jugend zwei und bei der G- bis E-Jugend ein Schiedsrichter.
- Die Entscheidungen des SR über Tatsachen, die mit dem Spiel zusammenhängen, sind endgültig.

Der 2. Schiedsrichter

- Der 2. SR hilft dem Schiedsrichter, das Spiel in Übereinstimmung mit den Spielregeln zu leiten.

Der Zeitnehmer und der 3. Schiedsrichter bzw. Turnierleitung

- Der Zeitnehmer stoppt die Spielzeit und erfasst die Tore auf der Anzeigetafel.
- SR 3 kontrolliert die kumulierten Fouls, die 2 Minutenstrafe nach Feldverweisen und unterstützt die SR bei ihrer Spielleitung
- Eine weitere Person unterstützt den Zeitnehmer und zählt bzw. führt Buch über die vom SR registrierten Regelverstöße, die von jeder Mannschaft begangen wurden (kumuliertes Foulspiel).
- Es werden grundsätzlich min. 3 Schiedsrichter für Spielleitung der A-, B-, C- und D-Junioren angesetzt. Bei Berliner Meisterschaften min. 4 Schiedsrichter.
- Sollten bei einem Hallenturnier/Hallenrunde nur 1 bzw. 2 SR anwesend sein, muss der erstgenannte Verein SR-Assistenten stellen und bei der Spielleitung assistieren.
- Die Spielberichte einschließlich evtl. notwendiger Meldungen über Hinausstellungen oder besondere Vorkommnisse und die Ergebnisübersicht sind umgehend nach der Veranstaltung durch den Veranstalter an die spielleitende Stelle zu senden

Dauer des Spiels

- Die Spielzeit wird vom jeweiligen Spielplan bzw. Veranstalter festgelegt.
- Im Regelfall beträgt für alle Jugendmannschaften die Spielzeit einmal 12 Minuten Brutto und letzte Spielminute als effektive Spielzeit (Netto).
- Der DFVKF (Direkter Freistoß ab dem vierten kumulierten Foul) (10m) und der Strafstoß (6m) müssen trotz Zeitablauf noch ausgeführt werden.
- Die Spiele einer Staffel müssen an einem Spieltag immer zu denselben Bedingungen ausgetragen werden. Ausnahmeregelungen zu diesen Festlegungen können durch den BFV

erlassen werden. Sie sind den betroffenen Mannschaften und den Schiedsrichtern rechtzeitig vor der Veranstaltung in geeigneter Form bekannt zu geben.

- Die Regelungen: effektive Spielzeit, letzte Spielminute – Nettospielzeit –. Timeout kommt ab der Endrunde zur Anwendung.

Beginn und Fortsetzung des Spiels

- Die erstgenannte Mannschaft spielt von der Turnierleitung aus gesehen links und hat Anstoß, dabei kann der Ball auch nach hinten gespielt werden.
- Abstandsregelung: mindestens 3m vom Ball entfernt

Der Ball in und aus dem Spiel

- Bei Deckenberührung wird das Spiel unterbrochen und mit einem Einkick fortgesetzt. Der Einkick wird an der Stelle einer Seitenlinie ausgeführt, die der Stelle der Deckenberührung des Balles am nächsten liegt.

Verbotenes Spiel und unsportliches Betragen

- Verbotenes Spiel und unsportliches Betragen werden mit direktem Freistoß bzw. Strafstoß oder indirektem Freistoß geahndet.
- Je nach Foulspiel gibt es persönliche Strafen: verwarnungswürdige Vergehen und feldverweiswürdige Vergehen.
- Persönliche Strafen: gelbe Karte; gelb/rote Karte; rote Karte
- gelb/rote Karte: 1 Spiel Sperre
- Rote Karte: Strafmaß entscheidet die Turnierleitung.

Freistöße

- Es gibt direkte und indirekte Freistöße.
- Abstandsregelung: mindestens 5m vom Ball entfernt
- Zeitlimit: Ausführung innerhalb von 4 Sekunden ab der Freigabe des Schiedsrichters; sonst Wechsel des Ballbesitzes

Kumuliertes Foulspiel

- Jedes Vergehen, das einen direkten Freistoß nach sich zieht, wird als kumuliertes Foulspiel gezählt.
- Ab dem 4. Foulspiel einer Mannschaft sowie nach jedem weiteren, kommt der Strafstoß 2 von der 10m-Marke zur Anwendung.

Der Strafstoß und DFVKF

- Ausführung: Strafstoß von der 6m-Marke bzw. DFVKF von der 10m-Marke
- DFVKF muss direkt auf Tor ausgeführt werden.
- Auch nach Spielende werden die Strafstöße noch ausgeführt.
- Alle Spieler/innen mit Ausnahme des gegnerischen Torwarts müssen außerhalb des Strafraums und hinter dem Strafstoßpunkt sein.

Der Einkick

- Bei einem Seitenaus wird der Ball durch einen Einkick wieder ins Spiel gebracht.
- Aus einem Einkick heraus kann kein Tor direkt erzielt werden.

- Ausführung: innerhalb von 4 Sekunden, nachdem der Spieler/in sich des Balles bemächtigt hat, sonst Wechsel des Ballbesitzes.
- Abstandsregelung: mindestens 5m, die der ausführende Spieler/in (nicht die Trainer/Betreuer) einfordern kann. Bei der G- bis E- Jugend sind die Schiedsrichter bei der Einforderung bzw. Umsetzung behilflich.
- Der Ball muss vor der Ausführung am vorgegebenen Ort vom SR auf der Linie liegen und ruhen.

Das Torwartspiel

- War der Ball im Toraus, so kann er nur durch den Torhüter und nur durch Abwerfen oder Abrollen ins Spiel gebracht werden.
- Wird der Ball vom Torhüter aus dem laufenden Spiel heraus gefangen, kann er durch Werfen, Rollen oder Schießen mit dem Fuß über die Mittellinie gespielt werden. Durch ein Abspiel mit der Hand kann direkt kein gültiges Tor erzielt werden.
- Kontrolliert der TW den Ball in seiner Hälfte, so muss er diesen innerhalb von vier Sekunden wieder abspielen. Bei Überschreitung der vier Sekunden wird das Spiel mit einem indirekten Freistoß fortgesetzt.
- Die Zuspielregel (Rückpass) zum Torhüter gilt in allen Altersklassen.
- Wird der TW in seiner eignen Hälfte ein zweites Mal angespielt, ohne dass zuvor ein Gegner den Ball berührt hat, so wird das Spiel mit einem direkten Freistoß, wo die Ball-annahme erfolgte, fortgesetzt. In der gegnerischen Hälfte kann der TW frei angespielt werden.

Der Eckstoß

- Ausführung innerhalb von 4 Sekunden, ansonsten Wechsel des Ballbesitzes. Spielfortsetzung dann durch Abrollen oder Torabwurf durch den Torwart.
- Abstandsregelung: mindestens 5 m vom Ball entfernt

Spielwertung

- Für die Hallenrundenspiele gilt:
- Bei Gruppenspielen wird zur Ermittlung der Platzierung der Punktestand zu Grunde gelegt. Sind zwei oder mehr Mannschaften punktgleich, so wird die Platzierung dieser Mannschaften auf folgende Weise ermittelt:
 - 1) Tordifferenz
 - 2) Höhere Zahl der erzielten Tore
 - 3) Spiel(e) gegeneinander (Wertung nur der Spiele der punktgleichen Mannschaften gegeneinander unter Einbeziehung des Torverhältnisses)
 - 4) Entscheidungsschießen
- Muss zur Ermittlung der Platzierung nach Abschluss von Gruppenspielen ein Entscheidungsschießen stattfinden, so ist es wie folgt durchzuführen:
 - a) Bei zwei Mannschaften:
Beide Mannschaften schießen gegeneinander. Der Sieger erreicht die bessere Platzierung; der Verlierer belegt den nachfolgenden Platz.
 - b) Bei drei Mannschaften:
Es gibt ein Freilos. Der Verlierer des ersten Durchgangs belegt dann den ungünstigsten ("letzten") Platz. Der Sieger der ersten Runde und die Mannschaft mit dem Freilos ermitteln in einem neuen Durchgang, wer am besten platziert ist und wer den danach folgenden Platz einnimmt. Wenn die punktgleichen Mannschaften keine Qualifikation für eine nachfolgende Runde erreichen können und nach den Punkten 1. bis 3. keine Entscheidung gefallen ist, so

entfällt ein evtl. notwendiges Entscheidungsschießen und die betroffenen Mannschaften werden auf denselben Platz in der Tabelle gesetzt.

Durchführungsbestimmungen für das 6m-Schießen

Für die Spielentscheidung durch 6m-Schießen gelten folgende Bestimmungen:

- Der Schiedsrichter bestimmt das Tor, auf das alle Torschüsse ausgeführt werden. Der Schiedsrichter wirft eine Münze; die Mannschaft, deren Spielführer die Wahl gewinnt, entscheidet, ob sie den ersten Schuss abgeben will.
- Für die Ausführung der Torschüsse bestimmt jede Mannschaft fünf Spieler/innen, die das 6m-Schießen bis zur Entscheidung durchführen. Hierfür können alle Spieler/Innen herangezogen werden, die auf dem Spielermeldebogen eingetragen sind; außer Spieler, die auf Dauer des Feldes verwiesen wurden oder verletzte Spieler
- Beide Mannschaften haben abwechselnd je fünf Torschüsse auszuführen. Sieger ist die Mannschaft, die beim 6m-Schießen die meisten Tore erzielt hat. Die Torschüsse werden nicht fortgesetzt, wenn eine Mannschaft so viele Tore erzielt hat, dass sie als Gewinner feststeht.
- Wenn beide Mannschaften nach der Ausführung von je fünf Torschüssen dieselbe Anzahl von Toren erzielt haben, werden die Torschüsse fortgesetzt bis eine Mannschaft bei selber Anzahl von Torschüssen ein Tor mehr erzielt hat als die Andere. Bei der Reihenfolge der Mannschaften verbleibt es. Die Reihenfolge der fünf Spieler/innen innerhalb der Mannschaft kann verändert werden.
- Jeder Torschuss muss von einem der jeweils fünf für das 6m-Schießen bestimmten Spieler/innen ausgeführt werden. Erst wenn diese Spieler jeder Mannschaft je einen Torschuss ausgeführt haben, darf einer dieser Spieler einen zweiten Torschuss ausführen.
- Ein Auswechseln der von jeder Mannschaft für das 6m-Schießen bestimmten Spieler/innen ist nicht gestattet, mit der Ausnahme, dass der Torwart auch noch während des 6m-Schießens durch jeden auf dem Spielermeldebogen eingetragenen Spieler/in ersetzt werden kann.
- Alle Spieler/innen, mit Ausnahme des Schützen und der beiden Torhüter, sollen sich, während die Torschüsse ausgeführt werden, in der entgegengesetzten Spielhälfte aufhalten (also hinter der Mittellinie). Der Torhüter der Mannschaft, die den Torschuss ausführt, muss außerhalb des Strafraumes stehen und mindestens 3m von der 6m-Marke entfernt sein, bis der Ball im Spiel ist.