Durchführungsbestimmungen für B-Jugend Futsal-Liga nach FIFA Futsal-Regeln

Stand 09/**202**6

Ergänzende Durchführungsbestimmungen für Liga nach FIFA Futsal-Regeln, Stand 2025/26

Inhalt

Stand 09/2026 1
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 3
Dauer des Spiels 3
Wie wird das Timeout beantragt und durchgeführt? 4
Beginn und Fortsetzung des Spiels 4
Der Ball in und aus dem Spiel 4
Verbotenes Spiel und unsportliches Betragen 4
Spielsperren 4
Freistöße 4
Kumuliertes Foulspiel 5
Der Strafstoß und DFVKF 5
Der Einkick 5
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.

- In der Halle wird nach den offiziellen FIFA-Regeln für Fußballspiele in der Halle gespielt.
- Abweichend davon kommen die folgenden Bestimmungen zur Umsetzung.
- 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
- Auswechselzonen: 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

- Jugend-Hallenmannschaften sind identisch mit Jugend-Feldmannschaften. Bei Nichtantreten an einem Spieltag in der BFV-Liga für Junioren/innen wird dieses Fehlen, neben der entsprechenden Spielwertung, so behandelt, als sei diese Mannschaft bei einem Spiel auf dem Feld nicht angetreten.
- Es wird mit 4 Feldspieler/innen und ein Torwart, höchstens 7 Ersatzspieler gespielt.
- Unbegrenztes Ein- und Auswechseln möglich, allerdings nur innerhalb der Auswechselzone.
- 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 Auswechselung 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 Spieler/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

- Jede Mannschaft hat während der Punktspiele eine einheitliche Spielkleidung (Trikot, Hose, Stutzen) mit Rückennummern zu tragen.
- Das Tragen von Schienbeinschonern ist Pflicht
- Das Spielen ist nur mit sauberen, nicht abfärbenden Hallenschuhen zulässig.
- Die Leibchen sind von den Mannschaften zu stellen. Jeweils 2 verschiedene Farben die sich von der Trikotfarbe deutlich unterscheiden, sowie eine weitere Farbe falls mit flying Keeper gespielt werden soll.

Der Schiedsrichter (SR)

- Die Anzahl beträgt bei der B-Jugend zwei.
- 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

- 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 4 Schiedsrichter für Spielleitung angesetzt.
- Sollten bei einem Spiel 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

- Spielzeit beträgt 2 x 15 Minuten Netto.
- Die Halbzeitpause beträgt 5 Min.
- Der DFVKF (Direkter Freistoß ab dem fünften 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.
- Jeder Mannschaft steht pro Halbzeit ein Timeout von genau einer Minute (60 Sekunden) zu.
- Ungenutzte Timeouts aus der ersten Halbzeit verfallen und können nicht in die zweite Hälfte mitgenommen werden

Wie wird das Timeout beantragt und durchgeführt?

Das Verfahren wie folgt ab:

- Beantragung: Der Trainer oder Betreuer muss das Timeout beim 3. Schiedsrichter / Zeitnehmer anmelden.Dies erfolgt durch die physische Ablegen einer speziellen Timeout-Karte.
- Aktivierung: Das Timeout wird erst bei der nächsten Spielruhe (Unterbrechung) aktiv – und zwar nur dann, wenn die beantragende Mannschaft zu diesem Zeitpunkt Ballbesitz hat.
- Verhalten während der Auszeit: Die Spieler müssen für die taktische Besprechung auf dem Spielfeld oder am unmittelbaren Spielfeldrand bleiben.
- Während des Timeouts ist das Auswechseln von Spielern verboten, abgesehen von den Letzen 10 Sekunden des Timeout.

Beginn und Fortsetzung des Spiels

- Die erstgenannte Mannschaft darf sich die Spielseite aussuchen
- Per Wahlmarke wird bestimmt wer Anstoß hat, 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

Spielsperren

Feldverweise (Rote Karten) werden grundsätzlich mittels Sonderberichts durch den*die Schiedsrichter*in, dem Sportgericht zur weiteren Entscheidung zugeleitet. Die Staffelleitung behält sich das Recht vor, in begründeten Einzelfällen ggf. in Absprache mit den Schiedsrichter*innen selbst über das Strafmaß zu Entscheiden.

Hiervon ausgenommen sind Feldverweise aufgrund von:

- Körperlicher Gewalt
- Verbaler Angriffe auf Offizielle
- Bedrohungen

Die Entscheidungen sind endgültig und nicht nachträglich anfechtbar.

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 6. 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.
- Wird der TW in seiner eignen Hälfte ein zweitens Mal angespielt, ohne dass zuvor ein Gegner den Ball berührt hat, so wird das Spiel mit einem indirekten Freistoß, wo die Ballannahme 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

- 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) Fairplay Wertung

5) Entscheidungsschießen

- Muss zur Ermittlung der Platzierung nach Abschluss ein Entscheidungs-schießen 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.