

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 Auswechszonen (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, ca. Gewicht ca. 400 - 440 g.
- D-Junioren: Spezieller Futsal-Ball, Größe 4, Gewicht ca. 340 - 360 g.
- E-Junioren: Spezieller Futsal-Ball, Größe 4, Gewicht ca. 290 - 340 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 Auswechszone: bei Spielunterbrechung oder fliegend.
- 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:
 - übernimmt die Aufgabe des Zeitnehmers, falls kein eigener Zeitnehmer zur Verfügung steht.
 - überwacht die 2-Minuten-Strafe nach einem Feldverweis.
 - das Zeitmessgerät wird nur nach dem Zeichen eines Schiedsrichters gestoppt, ansonsten läuft die Zeit weiter.
 - zählt kumulierte Fouls und gibt ein Signal, wenn eine Mannschaft das dritte Foul 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
 - der Ball direkt ins Tor geht (gültiger Treffer),
 - der Ball aus dem Spiel geht,
 - der Ball den Torhüter, einen Torpfosten, die Querlatte oder den Boden berührt und anschließend die Torlinie überquert (gültiger Treffer),
 - 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 (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:
 - 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),
 - den Ball mit der Hand berührt oder kontrolliert, nachdem ihm ein Mitspieler den Ball absichtlich mit dem Fuß zugespielt hat (nicht bei E-Junioren),
 - den Ball mit der Hand berührt oder kontrolliert, nachdem er ihn direkt nach einem Einkick von einem Mitspieler erhalten hat (nicht bei E-Junioren),
 - den Ball länger als vier Sekunden in seiner Spielfeldhälfte mit der Hand oder dem Fuß berührt oder kontrolliert (nicht bei E-Junioren)
 - den Ball direkt über die Mittellinie wirft, bevor ein weiterer Spieler den Ball berührt.
- 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 dir. Freistößen bestraft werden, sind kumulierte Fouls.
- Alle verbale 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: dir. 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

- 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 3 Schüsse, abwechselnd auszuführen
- Das Sechsmeterschießen gehört nicht zum Spiel. Daher werden persönliche Strafen nicht mit ins Sechsmeterschießen übertragen.

Ermittlung zur Rangfolge in der Tabelle:

1. Erspielte Punkte
2. Bei Punktgleichheit von zwei Mannschaften:
Ergebnis aus dem Direktvergleich der beiden Mannschaften.
Endete dieses Unentschieden zählt das Ergebnis des Strafstoßschießens in dem Direktvergleich
3. Bei Punktgleichheit von mehr als zwei Mannschaften
 - a) die bessere Tordifferenz
 - b) bei gleicher Tordifferenz die mehr geschossenen Tore
 - c) Steht immer noch keine Rangfolge fest, ist folgendermaßen zu verfahren:
Punkt- Torgleichheit bei zwei Mannschaften: Direktvergleich (siehe Nr. 2)
Punkt- und Torgleichheit bei drei oder mehr Mannschaften:
Ermittlung der Rangfolge über eine Tabelle des Strafstoßschießens der Punkt- und Torgleichen Mannschaften.
 - d) Steht dann immer noch keine Rangfolge fest, entscheidet das Los.

Empfehlungen bzgl. Spielzeiten

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