

Futsalregeln **KOMPAKT**

Hallenrunde 2025/26

FUTSAL ist die offizielle Hallenfußballvariante der FIFA. Auf dieser Doppelseite werden die wichtigsten Regeln in Kurzform dargestellt, so wie sie bei den A- bis E-Junioren-Hallenkreismeisterschaften des Kreises Lauterbach/Hünfeld Anwendung finden.



Der Ball

Es wird mit einem sprungreduzierten Futsal-Ball gespielt (Senioren, A-, B- und C-Junioren: Größe 4, 400 bis 440g; D-Junioren: Größe 4 light, 340 bis 360g; E-Junioren: Größe 3 oder 4 light, bis 340g).

Spielerzahl

5 (4 Feldspieler + Torwart). Maximal sind 14 Spieler (12 bei den Junioren) einsetzbar. Das Tragen von Schienbeinschonern ist Pflicht. Mindestens drei Spieler pro Mannschaft nötig.

Das Spielfeld

Das Spielfeld wird durch die Auslinien des Handballfeldes begrenzt. Ein Spielen mit Bande ist wegen des sprungreduzierten Balles nicht vorgesehen. Als Tore werden die Handballtore (3x2 m) verwendet. Zusätzlich werden für jedes Team eine Auswechselzone und auf beiden Seiten die 10m-Strafstoßmarke markiert.

Abstände

Der Mindestabstand bei Freistößen, Einkick und Eckstoß beträgt 5m. Beim Anstoß sind es 3m und beim SR-Ball 2m.

Die Wechselzone/Auswechslungen

Fliegendes Ein- und Auswechseln ist erlaubt, allerdings muss darauf geachtet werden, dass nur innerhalb der etwa 5m breiten Wechselzone gewechselt werden darf und der einzuwechselnde Spieler erst dann das Spielfeld betritt, wenn der auszuwechselnde Spieler dieses verlassen hat. Vergehen werden mit der gelben Karte und einem indirekten Freistoß bestraft. **Alle Auswechselspieler müssen auf der Bank ein Überziehleibchen tragen, welches sie bei einer Auswechslung dem ausgewechselten Spieler übergeben müssen.**

Die 4-Sekunden-Regel (soll bei den E-Junioren nicht bzw. nur im Extremfall angewendet werden)

Die 4-Sekunden-Regel soll das Spiel schnell machen und gilt für die Spielfortsetzungen Einkick, Torabwurf, Eckstoß und für indirekte und direkte Freistöße (inklusive 10m-Strafstoß). Benötigt ein Team für die Spielfortsetzung länger als 4 Sekunden, wechselt der Ballbesitz wie folgt zum Gegner:

Bei Einkick → Einkick für den Gegner

Bei Freistoß → ind. Freistoß für den Gegner

Bei Torabwurf → ind. Freistoß für den Gegner

Bei Eckstoß → Torabwurf

Gezählt wird ab dem Moment, wo der Spieler das Spiel fortsetzen könnte und die Gegenspieler weit genug entfernt sind. Bei allen genannten Spielfortsetzungen sowie bei jedem Ballbesitz des Torwartes in eigener Hälfte zählt einer der SR die 4 Sekunden offen an.

Das Torwartspiel

Der Torwart darf den Ball in seiner Hälfte maximal 4 Sekunden kontrollieren. In der gegnerischen Hälfte kann der Torwart den Ball unbegrenzt spielen. Auf indirekten Freistoß wird entschieden, wenn der TW den Ball in der eigenen Spielfeldhälfte wieder berührt, nachdem er ihn bereits irgendwo auf dem Spielfeld gespielt hat und dazwischen keine Ballberührung durch den Gegner stattgefunden hat (dies gilt auch nach einem Torabwurf).

Kumulierte Foulspiele

Alle „Fouls“ eines Teams werden kumuliert, d.h. addiert. Gezählt werden alle Vergehen (auch Vorteile), welche mit einem direkten Freistoß geahndet werden. Dies sind hauptsächlich Foulspiele, Handspiele und Kontaktvergehen. Die Anzahl der erlaubten Fouls eines Teams richtet sich nach der Spielzeit:

Spielzeit	Anzahl erlaubter „Fouls“
bis 12 Minuten	3
bis 16 Minuten	4
bis 20 Minuten	5

Bei jedem weiteren „Foul“ wird dem Gegner jeweils ein 10m-Strafstoß zugesprochen.

Wichtig: Grätschen sind nicht mehr per se verboten, sondern werden nur bestraft, wenn es sich dabei um Foulspiele handelt (analog Feldfußball).

Handspiele

Absichtliche Handspiele haben wie beim Feldfußball auch im Futsal einen direkten Freistoß zur Folge. Bei Handspielen, die nur durch die unmittelbare Torerzielung durch denjenigen Spieler strafbar sind, wird hingegen auf indirekten Freistoß entschieden. Folglich zählt dieses unabsichtliche Handspiel auch nicht zu den kumulierten Foulspielen.

Der 10m-Strafstoß (in den offiziellen Regeln DFSKF genannt)

Der 10m-Strafstoß wird von der 10m-Marke ausgeführt. War das Foulspiel dem Tor näher als die 10m-Marke, darf der Schütze entscheiden, ob er von der 10m-Marke oder vom Ort des Vergehens schießen möchte. In beiden Fällen darf keine Mauer gestellt werden. Der Torwart darf aber bis zu 5m an den Ausführungsort herantreten. Der 10m-Strafstoß muss direkt ausgeführt werden. Außer dem Torwart und dem Schützen müssen sich alle weiteren Spieler mindestens 5m von der 10m-Markierung entfernt, hinter dem Ball und außerhalb des Strafraums befinden.

Der Strafstoß

Der Strafstoß nach einem „Foul“ im Strafraum wird aus 6m Entfernung zum Tor (Handballkreis) ausgeführt.

NEU: Ein Strafstoß wird nicht als kumuliertes Foulspiel eines Teams gezählt.

Verlängerung der Spielzeit

Wurde ein Strafstoß oder ein 10m-Strafstoß verhängt und die Spielzeit läuft danach ab, wird diese für die Ausführung verlängert. Wenn die direkte Wirkung des Strafstoßes eingetreten ist, ist das Spiel beendet.

Der Einkick

Der Einkick muss mit dem Fuß ausgeführt werden. Der Ball muss dabei auf der Linie ruhend liegen. Der ausführende Spieler darf dabei mit einem Fuß das Spielfeld betreten.

Der Torabwurf

Beim Torabwurf muss der Ball durch den Torwart mit der Hand ins Spiel gebracht werden, d.h. er kann ihn abwerfen oder rollen. Im Gegensatz zum normalen Hallenfußball darf der Torhüter über die Mittellinie werfen. Der Ball ist im Spiel, wenn der Ball abgeworfen oder freigegeben wurde.

Disziplinarmaßnahmen

Dem Schiedsrichter stehen als persönliche Strafen die gelbe Karte, die gelb/rote Karte und die rote Karte zur Verfügung. Eine Zeitstrafe gibt es nicht.

Spielt ein Team wegen eines Feldverweises in Unterzahl und kassiert ein Tor, darf sich das Team durch einen anderen Spieler ergänzen, spätestens aber nach Ablauf von 2 Minuten. Ausnahme: Die gegnerische Mannschaft spielt ebenfalls mit weniger Spielern, dann darf der Spieler erst nach Ablauf von 2 Minuten ersetzt werden.

Wenn ein Spieler eine zweite gelbe Karte erhält oder direkt des Feldes verwiesen wird, nachdem auf Vorteil entschieden wurde und sein Team aufgrund eines Vorteils ein Tor kassiert, kann sich die Mannschaft zum Anstoß wieder auf 5 ergänzen.

Torerzielung

Tore können von überall innerhalb des Feldes erzielt werden. Aus einem indirekten Freistoß, Einkick und Torabwurf kann kein Tor direkt erzielt werden.

Spielfortsetzung nach Berührung der Hallendecke (eines Basketballkorbs, etc.)

Für die gegnerische Mannschaft wird ein Einkick von der Seitenauslinie an der Stelle verhängt, die der Deckenberührung am nächsten ist.

Rückpassregel/Abseits/Auszeit

Die Abseitsregel ist aufgehoben, die Rückpassregel gilt. Bei den Endrunden der Kreismeisterschaften der A- bis D-Junioren des Kreises LAT/HÜN kann pro Spiel und Team eine Auszeit von je 60 Sekunden genommen werden. Die Auszeit wird erst dann gewährt, wenn das Team im Ballbesitz und das Spiel unterbrochen ist.

Das Sechsmeterschießen

Beim Sechsmeterschießen zur Spielentscheidung treten für jedes Team zunächst fünf Schützen abwechselnd an. Ist das Spiel danach noch nicht entschieden, folgt immer jeweils ein Schütze pro Team bis zur Entscheidung. Bevor ein Schütze erneut schießen darf, müssen alle Spieler des Teams geschossen haben. Vor Beginn muss der SR für eine gleiche Anzahl der Spieler beider Teams sorgen.