

1. Grundsätze

- 1.1 Die Hallenkreismeisterschaften(HKM) werden nach den offiziellen Futsal-Hallen-Regeln der FIFA gespielt. Abweichungen sind davon nur nach Maßgabe der nachfolgenden Bestimmungen möglich:
- alle Altersklassen spielen auf kleine Tore (3 x 2m).
 - alle Altersklassen spielen mit Einkick.
 - die G- bis D-Junioren spielen nach den üblichen Hallenregeln (Futsal Light), aber mit dem für die Altersklassen vorgesehenen Futsal-Leichtspielball der Größe 4 (ca. 290 g).
 - die B- und C-Junioren spielen nach den üblichen Futsal-Hallenregeln mit einem Futsalball Größe 4 (ca. 440 g).
 - jede Mannschaft hat einen spielfähigen Ball mitzubringen und ggf. zur Verfügung zu stellen.

2. Technische Besprechung

- 2.1 Die technische Besprechung findet für alle Mannschaften mit dem Mannschaftsbetreuer, dem Mannschaftsführer, den Schiedsrichtern und der Hallenleitung **15 Minuten** vor dem ersten Spiel statt. Empfehlenswert ist zumindest in den Vorrunden die Teilnahme aller Spieler, um ihnen die Regeln zu erläutern.

3. Regeln

- 3.1 Eine Mannschaft besteht pro Spieltag aus maximal 12 Spielern, von denen sich fünf (einschließlich Torhüter) gleichzeitig auf dem Spielfeld befinden dürfen. Das Tragen von Schienbeinschonern ist Pflicht.
- 3.2 Die Spielzeit beträgt je nach Gruppenstärke und Altersklasse zwischen 12 und 15 Minuten. Bei Spielunterbrechungen wird die Zeit auf Anweisung der Schiedsrichter angehalten.
- 3.3 Strafraum ist der durchgezogene Handballkreis (6 Meter vor dem Tor).
- 3.4 Den Anstoß führt die im Spielplan vorn stehende Mannschaft aus. Er kann sowohl nach vorn als auch nach hinten ausgeführt werden. Mit einem Anstoß kann direkt **kein** Tor erzielt werden.
- 3.5 Gespielt wird mit „Aus“ auf beiden Seiten. Nach dem Seitenaus wird das Spiel mit einem Einkick aus dem Stand fortgesetzt. Dabei haben die Gegenspieler einen Abstand von 3 Metern herzustellen. Ebenfalls mit einem Einkick von der Seitenlinie wird das Spiel fortgesetzt, wenn der Ball die Hallendecke oder einen an ihr befestigten Gegenstand berührt hat.
- 3.6 Der Torhüter darf den Ball aus dem Strafraum heraus beliebig weit werfen. Nachdem er ihn gespielt hat, muss ihn ein gegnerischer Spieler berührt haben, bevor er ihn wieder spielen darf. Wird ihm der Ball von einem Mitspieler regelkonform zugespielt, muss er ihn binnen 4 Sekunden weiter gespielt haben, sofern er sich in der eigenen Hälfte befindet; ansonsten wird ein indirekter Freistoß gegen ihn verhängt. Es gilt die Rückpassregel.
- 3.7 Tore und Eigentore können von überall aus dem Spiel heraus erzielt werden.
- 3.8 Spieler können beliebig ein- und ausgewechselt werden. Es ist strengstens darauf zu achten, dass der auszuwechselnde Spieler das Spielfeld verlassen hat, bevor der einzuwechselnde Spieler es betritt. Der Wechsel muss in der Wechselzone stattfinden, die im Bereich der Mannschaftsbank gekennzeichnet ist. In Hallen, in denen das auf Grund der räumlichen Enge nicht möglich ist, befindet sich die Wechselzone seitlich hinter dem eigenen Tor.
- 3.9 Es gibt sowohl direkte als auch indirekte Freistöße.

- 3.10 Ein Strafstoß ist vom 6-Meter-Punkt auszuführen. Die Länge des Anlaufs ist nicht begrenzt. Darüber hinaus ist ein weiterer Strafstoßpunkt 10 Meter vor dem Tor abgeklebt.
- 3.11 Ein Vergehen, das einen direkten Freistoß nach sich zieht, gilt als kumuliertes Foul. Ab dem dritten kumulierten Foul einer Mannschaft wird jeder direkte Freistoß von der 10-Meter-Marke ausgeführt.
- 3.12 Einkick, Eckstoß, Torabwurf und Freistöße sind binnen 4 Sekunden nach Ballkontrolle auszuführen: ansonsten Ballbesitz für den Gegner.
- 3.13 Gegenspieler haben bei den vorgenannten Spielfortsetzungen einen Abstand von 3 Metern herzustellen (beim 10-Meter sind 5 Meter Abstand gefordert).
- 3.14 Der Schiedsrichter kann einen Spieler verwarnen (Gelbe Karte) und bei weiteren Verstößen auf Dauer (Gelb/Rot nach vorheriger Gelber Karte für den Spieler bzw. Rote Karte) des Spielfeldes verweisen. Eine Rote Karte kann auch ohne vorherige Verwarnung gezeigt werden. Bei einem Feldverweis auf Dauer kann die betroffene Mannschaft entweder nach Ablauf von 2 Minuten oder wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt hat, wieder durch einen Spieler ergänzt werden. Bei mehreren Feldverweisen auf Dauer kann nur jeweils ein Spieler nach einem Torerfolg des Gegners bis zum Erreichen der zulässigen Anzahl der Spielerinnen ergänzt werden. Dies gilt allerdings nur für das Spielen in Unterzahl (nicht 4 gegen 4, 3 gegen 3). Bei einer Gelb/Roten Karte ist die bestrafte Spielerin automatisch für das nächste Turnierspiel gesperrt.
- 3.12 Bei einer Roten Karte entscheidet der Turnierleiter zusammen mit den amtierenden Schiedsrichtern nach der Schwere des Vergehens über die Dauer der Sperre (mindestens aber ein Spiel), und es erfolgt eine Meldung an die zuständige Spielinstanz.