



Hallenregeln Futsal light Junioren 2019/20

Stand: 20.09.2019

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. Regeln

- 2.1 Eine Mannschaft besteht pro Spieltag aus maximal 10 Spielern, von denen sich fünf (einschließlich Torhüter) gleichzeitig auf dem Spielfeld befinden dürfen. **(Ausnahme: Die G-Junioren spielen mit fünf Feldspielern und einem Torwart)**. Das Tragen von Schienbeinschonern ist Pflicht.
- 2.2 Die Spielzeit beträgt je nach Gruppenstärke und Altersklasse zwischen 10 und 15 Minuten. Bei Spielunterbrechungen wird die Zeit auf Anweisung des Schiedsrichters angehalten.
- 2.3 Strafraum ist der durchgezogene Handballkreis (6 Meter vor dem Tor)
- 2.4 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 ein Tor erzielt werden.
- 2.5 Gespielt wird mit „Aus“ auf beiden Seiten. Nach dem Seitenaus wird das Spiel mit einem Einkick aus dem Stand fortgesetzt. Die Gegenspieler haben einen Abstand von 3 Metern einzuhalten. (Bei den F- und G-Junioren kann auf einer Seite mit Bande gespielt werden).
- 2.6 Der Torhüter darf den Ball aus dem Strafraum heraus nicht über die Mittellinie spielen, wenn er ihn mit der Hand berührt hat oder ihn ins Spiel bringt. Vor Überqueren der Mittellinie muss der Ball dann von einem weiteren Spieler berührt werden; ansonsten wird ein indirekter Freistoß auf der Mittellinie verhängt.
Hat der Torhüter den Ball nicht mit der Hand berührt, darf er ihn auch aus dem Strafraum heraus mit dem Fuß über die Mittellinie spielen.
Hat der Torhüter den Strafraum verlassen, ist er Feldspieler mit allen Rechten und Pflichten.
Bei den F- und G-Junioren darf der Torwart den Ball generell über die Mittellinie werfen; die Rückpassregel ist in diesen Altersklassen aufgehoben.
- 2.7 Tore und Eigentore können von überall aus dem Spiel heraus erzielt werden.
- 2.8 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. Gewechselt wird in der Wechselzone, die sich in Höhe der Mittellinie befindet. In Hallen, in denen das auf Grund der räumlichen Enge nicht möglich ist, befindet sich die Wechselzone seitlich hinter dem eigenen Tor.
- 2.9 Alle Freistöße sind indirekt. Indirekte Freistöße, die im Strafraum bzw. dem Bereich von 9 Metern vor dem Tor verhängt werden, sind auf der gestrichelten Linie (9-Meter-Linie) auszuführen.
- 2.10 Ein Strafstoß ist vom 7-Meter-Punkt auszuführen. Die Länge des Anlauf ist nicht begrenzt.
- 2.11 Als persönliche Strafe kann eine Verwarnung, ein Feldverweis auf Zeit (2 Minuten) und ein totaler Feldverweis ausgesprochen werden. Bei einem Feldverweis auf Zeit spielt die betreffende Mannschaft 2 Minuten in Unterzahl (keine Auffüllung bei Torerzielung). Bei totalem Feldverweis spielt die betreffende Mannschaft 3 Minuten in Unterzahl (ohne Auffüllungsmöglichkeit).