



20. November 2024

Kurzübersicht Futsal – Regeln Nachwuchs KFA Nordthüringen Spieljahr 2024/2025

(1) Das Spielfeld

- Gespielt wird auf dem Handballfeld der Halle.
- Die Tore haben die Größe 3x2 Meter.
- Der 6-Meterkreis ist der Strafraum.
- Strafstoß von der 7m Linie (Freiwurf Handball).
- Wechselzonen sind an der Seitenlinie.

(2) Spieler

- Auf dem Feld stehen pro Mannschaft
 - F- bis E-Junioren: 1:5 (Mannschaftsstärke bis 12 Spieler)
 - D- bis A-Junioren: 1:4 (Mannschaftsstärke bis 12 Spieler)
- Reduziert sich eine Mannschaft auf weniger als 3 Spieler, ist das Spiel unter Beachtung eines Vorteils in der nächsten Unterbrechung abzubrechen.
- Auswechslungen dürfen jederzeit und beliebig oft erfolgen. Der auszuwechselnde Spieler muss das Feld in der Wechselzone verlassen. Der einzuwechselnde Spieler übergibt ihm sein Leibchen und darf dann das Spielfeld durch die Wechselzone betreten.
- Bei Verstößen ist das Spiel zu unterbrechen (Vorteil beachten), der fehlbare Spieler wird mit einer GK belegt und das Spiel mit ind. Freistoß fortgesetzt, wo der Ball bei der Unterbrechung war..

(3) Ausrüstung der Spieler

- Die Grundausrüstung, sowie Bestimmungen zum Schmuck gelten wie draußen. (Schienbeinschoner sind Pflicht!)
- Die Schuhe müssen Hallenschuhe mit einer hellen Sohle sein.

(4) Schiedsrichter + Weitere Spieloffizielle

- Das Spiel wird von 2 Schiedsrichtern geleitet. (Bei F ggf. nur von einem SR)
- Bei Unstimmigkeiten entscheidet der erste Schiedsrichter. Der erste Schiedsrichter steht gegenüber der Turnierleitung und pfeift das Spiel an und ab.
- Die Turnierleitung ist für die Überwachung der Spielzeit, sowie das Zählen der Tore verantwortlich.
- Zeichen und Aufgaben sollten vor Turnierbeginn abgesprochen werden.
- Überwachung der Zeitstrafen durch TL.

(5) Dauer des Spiels

- Ein Spiel dauert bei allen Junioren 10 Minuten, die letzte Minuten wird ab den D-Junioren effektiv gespielt. (Uhr wird angehalten, wenn Ball aus dem Spiel)

- Sonst wird die Spielzeit nur auf Zeichen des SR angehalten.
- Wird der Ball geschossen und ertönt anschließend die Sirene, muss die Wirkung des Schusses abgewartet werden. Ein Tor aus diesem Schuss wäre gültig! Entsteht aus diesem Schuss durch Handspiel ein Freistoß oder Strafstoß, ist auch dieser noch auszuführen.
- Das Spiel ist durch PFIFF zu beenden.

(6) Beginn und Fortsetzung des Spiels

- Der Ball kann beim Anstoß nach vorne oder nach hinten gespielt werden, Spieler stehen in der eigenen Spielfeldhälfte.
- Aus einem Anstoß kann direkt ein Tor erzielt werden. Aus einem Einkick und SR-Ball kann kein Tor direkt erzielt werden.
- Für alle Spielfortsetzungen haben die Mannschaften 4 Sekunden Zeit. Diese werden vom SR in den Situationen Freistoß, Einkick, Torabwurf und Torwartspiel offen und deutlich angezählt.
- 4 Sekunden-Regel findet ERST ab den D-Junioren Anwendung!

(7) Ball in und aus dem Spiel

- Berührt der Ball die Hallendecke oder einen Gegenstand über dem Spielfeld (z. B. Basketballkorb), wird das Spiel mit einem Einkick für die gegnerische Mannschaft fortgesetzt, an dem Punkt, welcher der Deckenberührung am nächsten ist.
- Berührung durch einen Spielfeldoffiziellen (SR) – Spielfortsetzung wie im Feldfußball.

(8) Fouls und unsportliches Betragen

- Grundsätzlich gelten die gleichen Bestimmungen für direkte und indirekte Freistöße wie auf dem Fußballfeld draußen.
- Persönliche Strafen sind GK, 2 Minuten und rote Karte.
- Kumulierte Foul-Regelung findet im NTKFA KEINE Anwendung!
- Das Grätschen gegen den ballführenden Spieler ist per se nicht verboten. Wird der Spieler dabei jedoch berührt oder zu Fall gebracht ist es als Foul zu werten, auch wenn der Ball das Spielobjekt war. Nur eine Grätsche ohne Kontakt ist gestattet. **Tacklings, Grätschen (zum Körper)** sind auch beim Versuch strafbar. / **Blocking (zum Ball)** ist erlaubte Spielweise.
- Ein des Feldes verwiesener Spieler (RK) darf nicht mehr an diesem Spiel teilnehmen und hat den Halleninnenraum zu verlassen. (TL entscheidet über weitere Sperre)
- Eine Mannschaft in Unterzahl (nach RK oder Zeitstrafe) darf sich nach 2 Spielminuten wieder ergänzen. (Zeitstrafe: der bestrafte Spieler, RK: ein Auswechselspieler).
- Sie darf sich früher vervollständigen, wenn sie in Unterzahl ein Tor gegen sich bekommen hat. Sind beide Mannschaften in Unterzahl (4 gegen 4) gilt diese Sonderregel nicht.
- Eine Zeitstrafe muss während der effektiven Spielzeit abgesessen werden. (Beim Anhalten der Hallenuhr pausiert auch die Zeitstrafe).
- Mögliche Abläufe für persönliche Strafen:
 - Mögliche erste Bestrafung:
 - GK, Zeitstrafe, RK
 - Nach einer GK, kann eine Zeitstrafe oder eine RK verhängt werden.
 - Nach einer Zeitstrafe kann eine RK verhängt werden.
Nach einer Zeitstrafe kann KEINE GK verhängt werden.

(9) Torwartspiel und Rückpassregel

- TW-Spiel wird erst ab den D-Junioren angewandt
- Nachdem der Torwart den Ball mit der Hand oder dem Fuß kontrolliert hat (z.B. nach einem gefangenen Torschuss oder einem Einkick oder Rückpass), darf er ihn in seiner Spielfeldhälfte erst wieder spielen, nachdem der Ball von einem Gegenspieler berührt wurde. Ansonsten wird das Spiel mit einem ind. Freistoß fortgesetzt.

- Die Rückpassregel gilt analog zu draußen. (kontrollierter Rückpass + Handspiel TW -> ind. Freistoß).
- Bei E und F gilt nur die Rückpassregel wie draußen bei der E.

(10) Freistöße

- Unterscheidung von direkten und indirekten Freistößen wie draußen.
- Ind. Freistoß und SR-Ball im Strafraum werden auf den naheliegendsten Punkt der Strafraumlinie gelegt (analog. Torraumregel draußen)
- 5m Abstand

(11) Einkick

- Der Ball muss auf der Seitenlinie oder so nah als möglich an der Linie liegen (25cm Abstand).
- Alle gegnerischen Spieler halten 5 m Abstand.
- Der ausführende Spieler muss mit den Füßen auf der Linie oder außerhalb des Feldes stehen und den Ball innerhalb von 4 Sekunden ins Spiel bringen. (4s ab D-Junioren)
- Aus einem Einkick kann kein Tor direkt erzielt werden.
- Wird der Einkick an der falschen Stelle oder nicht innerhalb von 4 Sekunden ausgeführt, gibt es einen Einkick an derselben Stelle, für das gegnerische Team.
- Der Einkick DARF über Kniehöhe gespielt werden.
- Beim Futsal gibt es kein Eindribbeln des Balls.

(12) Torabwurf

- Der Ball muss geworfen oder gerollt werden. Ein Abstoß vom Boden ist nicht erlaubt.
- Der Ball ist im Spiel, wenn er die Hand des Torwarts verlassen hat.
- Der Ball muss innerhalb von 4 Sekunden im Spiel sein (ansonsten ind. Freistoß).
- Aus einem Torabwurf kann kein Tor direkt erzielt werden.
- Der Ball darf vom Torwart über die Mittellinie geworfen werden.
- Nach einem Torabwurf darf der Torwart den Ball in seiner eigenen Hälfte erst wieder spielen, nachdem ihn ein gegnerischer Spieler berührt hat! Ansonsten ind. Freistoß.
- Die 4 Sekunden-Regel und Rückspielregel findet in der F- & E-Jugend keine Anwendung!

(13) Eckstoß

- Alle Gegenspieler müssen 5 m Abstand halten.
- Aus einem Eckball kann ein Tor direkt erzielt werden.
- Der Ball muss innerhalb von 4 Sekunden ins Spiel gebracht werden. Ansonsten Torabwurf!
- Die 4 Sekunden-Regel findet in der F- & E-Jugend keine Anwendung!

(14) Entscheidungsschießen

- 3 Schützen abwechselnd.
- Wenn nach den 3 Schützen kein Sieger, geht es in der gleichen Reihenfolge mit den selben 3 Schützen weiter.