



1. Vorwort

Die angepassten Futsal-Regeln für den Schulfußball **gelten für alle Hallenturniere im Rahmen der Rundenspiele des Berliner Schulfußballs**. Die Regeln orientieren sich an den Futsal-Regeln (Jugend) des Berliner Fußball-Verbands e. V. .

2. Spielfeld

- Größe: Hallenspielfeld, ca. 20 x 40m
- Strafraum: 6m-Raum vor jedem Tor (durchgezogene Kreismarkierung)
- Strafstoßmarke: 6m vor der Torlinie (auf der durchgezogenen Kreismarkierung)
- zweite Strafstoßmarke: 10m vor der Torlinie (1m hinter der gestrichelten Kreismarkierung) ggf. mit Klebeband markiert.
- Auswechselzonen: zwei 5m-Zonen im Bereich der Mittellinie, vor den Spielerbänken, ca. 3m rechts und links neben der Mittellinie beginnend; ggf. können bei kleineren Hallen bzw. möglicher Unfallgefahren die Wechselzonen auch neben den jeweiligen Toren eingerichtet werden.
- Tor: 3 x 2m (Handball-Tor)
- gespielt wird immer auf beiden Seiten ohne Bande (mit Auslinie)

3. Ball

- spezieller Futsal-Ball mit reduzierten Sprungeigenschaften
- WK I bis WK III: Futsal-Ball, Größe 4 (400-440g).
- Drumbo-Cup: Futsal-Light-Ball, Größe 4 (bis 340g).

4. Zahl der Spieler und Spielberechtigung

- 4 Feldspieler und 1 Torwart, Anzahl der Ersatzspieler/-innen wird in den Turnierbestimmungen der Wettkampfklassen geregelt. (SF-Berlin – 5 Ersatzspieler/-innen)
- Unbegrenztes Ein- und Auswechseln möglich, allerdings nur innerhalb der Auswechselzone.
- Fliegender Wechsel, d. h. Auswechslung kann erfolgen, wenn der Ball im oder aus dem Spiel ist.
- Hat eine Mannschaft mehr als die zulässige Anzahl Spieler/innen auf dem Spielfeld, so ist das Spiel zu unterbrechen und der Spieler bzw. die Spielerin, der bzw. die das Spielfeld zu früh betreten hat, zu warnen. Die Spielfortsetzung mit indirektem Freistoß für die gegnerische Mannschaft erfolgt dort, wo der Ball bei der Spielunterbrechung war. Erfolgt die Spielfortsetzung nicht innerhalb von 4 Sekunden, erhält die gegnerische Mannschaft einen indirekten Freistoß am selben Ort. Der/Die



Mannschaftsbetreuer/-in entscheidet, welche/r Spieler/-innen den Platz verlassen muss.

- Das Vergehen wird nicht als kumuliertes Foulspiel gezählt.

5. Ausrüstung

- Sportausrüstung, Schuhe mit sauberer, nicht abfärbender Außensohle, Schienbeinschützer sind nicht Pflicht.

6. Schiedsrichter

- In allen Altersklassen werden die Spiele von zwei Schiedsrichtern (SR) geleitet.
- Die Entscheidungen des SR über Tatsachen, die mit dem Spiel zusammenhängen, sind endgültig.

7. Zeitnehmer

- Der Zeitnehmer stoppt die Spielzeit und kontrolliert die 2-Minuten bei Unterzahlspiel bei einer Roten bzw gelb-roter Karte.
- Der Zeitnehmer oder eine weitere Person zählt bzw. führt Buch über die vom Schiedsrichter registrierten Regelverstöße, die von jeder Mannschaft begangen werden (kumuliertes Foulspiel).

8. Dauer des Spiels

- Die Spielzeit wird vom jeweiligen Spielplan bzw. Veranstalter festgelegt.
- Im Regelfall beträgt sie einmal 10 Minuten (Brutto) ohne Pause und ohne Seitenwechsel.
- Der Strafstoß 2 (10m) und der Strafstoß (6m) müssen trotz Zeitablauf noch ausgeführt werden.
- Die Regelungen: effektive Spielzeit, letzte Spielminute – Nettospielzeit – sowie Timeout kommen nicht zur Anwendung.

9. Beginn und Fortsetzung des Spiels

- Die erstgenannte Mannschaft spielt von der Turnierleitung aus gesehen links und hat Anstoß.
- Abstandsregelung: mindestens 3m vom Ball entfernt
- Beim Anstoß kann der Ball auch nach hinten gespielt werden.

10. Ball in und aus dem Spiel

- Bei Deckenberührung wird das Spiel unterbrochen und mit einem Einkick fortgesetzt. Der Einkick wird an der Stelle einer Seitenlinie ausgeführt, die der Stelle der Deckenberührung des Balles am nächsten liegt.



11. Verbotenes Spiel und unsportliches Betragen

- Verbotenes Spiel und unsportliches Betragen werden mit direktem Freistoß bzw. Strafstoß oder indirektem Freistoß geahndet.

Je nach Foulspiel gibt es persönliche Strafen:

- Ein Vergehen wird mit einer Gelben Karte und indirektem Freistoß geahndet.
- Wird durch Feldverweise die Zahl der Spieler/innen einer Mannschaft auf weniger als drei Feldspieler/innen verringert, so hat der Schiedsrichter das Spiel zu beenden.

Gelbe Karte, gelb-rote Karte, rote Karte, keine Zeitstrafe:

- Wichtiger Hinweis: Das Grätschen gegen den/die Gegenspieler/in ist erlaubt, wenn keine Gefährdung vorliegt, sonst zieht es einen direkten Freistoß nach sich.
- Rote Karte: Nach 2 Minuten oder bei einem Gegentor darf sich die Mannschaft vervollständigen.
- Es darf nicht der/die betreffende Spieler/-in eingesetzt werden. Über einen Turnierausschluss entscheidet die Turnierleitung.

12. Freistöße

- Es gibt direkte und indirekte Freistöße.
- Abstandsregelung: mindestens 5m vom Ball entfernt
- Zeitlimit: Ausführung innerhalb von 4 Sekunden ab der Freigabe vom Schiedsrichter, sonst Wechsel des Ballbesitzes

13. Kumuliertes Foulspiel

- Jedes Vergehen, das einen direkten Freistoß nach sich zieht, wird als kumuliertes Foulspiel gezählt.
- Ab dem 4. Foulspiel einer Mannschaft sowie nach jedem weiteren, kommt der Strafstoß 2 von der 10m-Marke zur Anwendung.

14. Strafstoß und Strafstoß 2

- Ausführung: Strafstoß von der 6m-Marke bzw. Strafstoß 2 von der 10m-Marke
- Beide Varianten sind mit einem direkten Schuss auf das Tor durchzuführen.
- Auch nach Spielende werden die Strafstöße noch ausgeführt.
- Alle Spieler/innen mit Ausnahme des gegnerischen Torwarts müssen außerhalb des Strafraums und hinter dem Strafstoßpunkt sein.

15. Einkick

- Bei einem Seitenaus wird der Ball durch einen Einkick wieder ins Spiel gebracht.



- Aus einem Einkick heraus kann kein Tor direkt erzielt werden.
- Ausführung: innerhalb von 4 Sekunden, nachdem der Spieler/-in sich des Balles bemächtigt hat, sonst Wechsel des Ballbesitzes.
- Abstandsregelung: mindestens 5m, die der/die ausführende Spieler/-in (nicht die Betreuer/-in oder andere Personen) einfordern kann.
- Der Ball muss vor der Ausführung am vorgegebenen Ort entweder auf der Linie oder bis zu 25cm außerhalb des Spielfeldes liegen und ruhen.

16. Eckstoß

- Ausführung innerhalb von 4 Sekunden, ansonsten Wechsel des Ballbesitzes. Spielfortsetzung dann durch Abrollen oder Abwurf durch den Torwart.
- Abstandsregelung: mindestens 5 m vom Ball entfernt

17. Torwartspiel

- War der Ball im Toraus, so kann er nur durch den Torhüter mittels Abwerfen oder Abrollen ins Spiel gebracht werden. Wird der Ball vom Torwart dabei über die Mittellinie gespielt, ohne dass ein anderer Spieler den Ball berührt, gibt es einen indirekten Freistoß an der Stelle, wo der Ball die Mittellinie überquert hat.
- Wird der Ball vom Torhüter aus dem laufenden Spiel heraus gefangen, kann er durch Werfen, Rollen oder Schießen mit dem Fuß über die Mittellinie gespielt werden. Durch ein Abspiel mit der Hand kann direkt kein gültiges Tor erzielt werden.
- Hat sich der Torhüter den Ball im Strafraum mit der Hand bemächtigt, muss er ihn innerhalb 4 Sekunden freigeben bzw. abwerfen. Gibt er den Ball nicht frei, wechselt der Ballbesitz zum indirekten Freistoß auf der Strafraumlinie, die dem Tatort am nächsten liegt.
- Der Torhüter kann jederzeit angespielt werden und darf auf dem gesamten Feld spielen.
- Die Zuspielregel (Rückpass) zum Torhüter gilt.
- Die Rückpassregel besagt, dass es dem Torwart nicht gestattet ist, den Ball mit seinen Händen aufzunehmen oder zu berühren, wenn es sich dabei um ein kontrolliertes Zuspiel mit dem Fuß oder einen Einwurf durch einen Mitspieler der eigenen Mannschaft handelt.
- Torhüter haben unbegrenzte Ballkontakte und Ballbesitzzeiten mit den Füßen, wenn sie sich in der eigenen oder gegnerischen Hälfte befinden. Aus der Hand darf der Torwart den Ball über das komplette Spielfeld werfen. Schießt die gegnerische Mannschaft den Ball ins Toraus, setzt der Torwart das Spiel mit einem Abwurf fort.



18. Spielwertung

Bei Gruppenspielen wird zur Ermittlung der Platzierung der Punktestand zu Grunde gelegt. Sind zwei oder mehr Mannschaften punktgleich, so wird die Platzierung dieser Mannschaften auf folgende Weise ermittelt:

- a) Direkter Vergleich: Es werden nur die Spiele der punktgleichen Mannschaften gegeneinander gewertet (gilt auch bei nur zwei Mannschaften). Die anderen Mannschaften werden für diese Berechnung aus der Tabelle gestrichen und die Ergebnisse dieser Spiele nicht berücksichtigt.

Die Rangfolge ergibt sich aus
 1. Punkte
 2. der größeren Tordifferenz,
 3. die Zahl der erzielten Tore,
- b) Gibt es nun Mannschaften, die identisch sind in den Punkten, in der Tordifferenz und in der Zahl der erzielten Tore, zählt wieder der direkte Vergleich dieser betreffenden Mannschaften.
- c) Gibt es dann noch keine Entscheidung ergibt sich die Rangfolge aus
 1. der größten Tordifferenz aus allen Spielen,
 2. der höheren Zahl der erzielten Tore,
 3. einem Entscheidungsschießen

Muss zur Ermittlung der Platzierung nach Abschluss von Gruppenspielen ein Entscheidungsschießen stattfinden, so ist es wie folgt durchzuführen:

- d) Bei zwei Mannschaften: Beide Mannschaften schießen gegeneinander. Der Sieger erreicht die bessere Platzierung; der Verlierer belegt den nachfolgenden Platz.
- e) Bei drei Mannschaften: Es gibt ein Freilos. Der Verlierer des ersten Durchgangs belegt dann den ungünstigsten ("letzten") Platz. Der Sieger der ersten Runde und die Mannschaft mit dem Freilos ermitteln in einem neuen Durchgang, wer am besten platziert ist und wer den danach folgenden Platz einnimmt.

19. Durchführungsbestimmungen für das 6m-Schießen

- Für die Spielentscheidung durch 6m-Schießen gelten folgende Bestimmungen:
- Der Schiedsrichter bestimmt das Tor, auf das alle Torschüsse ausgeführt werden. Der Schiedsrichter wirft eine Münze; die Mannschaft, die die Wahl gewinnt, entscheidet, ob sie den ersten Schuss abgeben will.



- Für die Ausführung der Torschüsse bestimmt jede Mannschaft **fünf** Spieler/-innen, die das 6m-Schießen bis zur Entscheidung durchführen. Hierfür können alle Spieler/innen herangezogen werden, die auf dem Spielermeldebogen eingetragen sind, außer Spieler/innen mit Feldverweis auf Dauer.
- Beide Mannschaften haben abwechselnd je fünf Torschüsse auszuführen. Sieger ist die Mannschaft, die beim 6m-Schießen die meisten Tore erzielt hat. Die Torschüsse werden nicht fortgesetzt, wenn eine Mannschaft so viele Tore erzielt hat, dass sie als Gewinner feststeht.
- Wenn beide Mannschaften nach der Ausführung von je fünf Torschüssen dieselbe Anzahl von Toren erzielt haben, werden die Torschüsse fortgesetzt bis eine Mannschaft bei selber Anzahl von Torschüssen ein Tor mehr erzielt hat als die andere. Bei der Reihenfolge der Mannschaften verbleibt es. **Die Reihenfolge der fünf Spieler/-innen innerhalb der Mannschaft kann verändert werden.**
- Jeder Torschuss muss von einem der jeweils fünf für das 6m-Schießen bestimmten Spieler/innen ausgeführt werden. Erst wenn diese Spieler/innen jeder Mannschaft je einen Torschuss ausgeführt haben, darf eine/r dieser Spieler/-innen einen zweiten Torschuss ausführen.
- Ein Auswechseln der von jeder Mannschaft für das 6m-Schießen bestimmten Spieler/innen ist **nicht** gestattet, mit der Ausnahme, dass der Torwart auch noch während des 6m-Schießens durch jede/n auf dem Spielermeldebogen eingetragene/n Spieler/-in ersetzt werden kann.
- Alle Spieler/innen - mit Ausnahme des Schützen und der beiden Torhüter - sollen sich, während die Torschüsse ausgeführt werden, in der entgegengesetzten Spielhälfte aufhalten (also hinter der Mittellinie). Der Torhüter der Mannschaft, die den Torschuss ausführt, muss außerhalb des Strafraumes stehen und mindestens 3m von der 6m-Marke entfernt sein, bis der Ball im Spiel ist.