

Durchführungsbestimmungen der Futsal Hallenkreismeisterschaften 2025/26 im Kreis Hersfeld-Rotenburg A- bis E-Junioren, U16 bis U12 Mädchen

1. Teilnahme

Die Teilnahme aller gemeldeten Mannschaften ist Pflicht. Gemeldet müssen alle teilnehmenden Mannschaften bis zum 20.09.2025 haben. Bei der Hallenrunde 2025/26 werden keine Startgelder genommen. Die Mannschaften sind für die Bezahlung der Schiedsrichter am Spieltag verantwortlich. An der Hallenkreismeisterschaft kann in den Altersklassen A- bis E-Junioren, U16 bis U12 Juniorinnen nur eine Mannschaft pro Verein an der Endrunde teilnehmen. Qualifiziert sich mehr als eine Mannschaft pro Verein für die Endrunde, erhält die Mannschaft mit dem besseren Tabellenplatz den Startplatz. Sollte dieser gleich sein, gelten für die Bewertung dieselben Kriterien, wie bei der Bewertung der besten Gruppenzweiten. Für die Endrunde ist [§8 Jugendordnung](#) zu beachten.

2. Regelwerk

Soweit diese Bestimmungen keine Abweichungen vorsehen, wird bei den A- bis E-Junioren so wie bei U16 bis U12 Mädchen nach den internationalen FUTSAL-Regeln der FIFA, der Satzung und den Ordnungen des HFV gespielt.

2.1 Mannschaftsstärke

Eine Mannschaft besteht pro Spieltag aus maximal 12 Spielern einschließlich Torhüter, von denen sich fünf (4+1) gleichzeitig auf dem Spielfeld befinden dürfen. Alle Auswechselspieler müssen Leibchen tragen, die beim Wechseln übergeben werden müssen.

2.1a Einsatz in mehreren Mannschaften

Jede Mannschaft darf maximal 2 Spieler aus der gleichen Altersklasse, des gleichen Vereins, einsetzen, wenn sie bereits in einer anderen Mannschaft gespielt haben. Altersübergreifend, dürfen Spieler nur in 2 Mannschaften (B- oder A-Jugend etc.) eingesetzt werden.

Generell muss aber auch in der Halle auf die maximale Spielzeit für Jugendliche geachtet werden. Ein(e) Spieler(in) darf in maximal einem Turnier pro Tag eingesetzt werden.

2.2 Ballgrößen

A- bis C-Jugend und U16	FUTSAL-Ball Größe 4 - 440 gr.	61-63 cm Umfang
D-Jugend und U12	FUTSAL-Ball Größe 4 - 360 gr.	61-63 cm Umfang
E-Jugend	FUTSAL-Ball Größe 4 - 290/300 gr.	51-53 cm Umfang

2.3 Spielmodi

A-Junioren:

Die A-Junioren spielen eine Vorrunde, aus der sich die besten Mannschaften jeder Gruppe und der beste Zweitplatzierte aus allen Gruppen für die Endrunde qualifizieren.

B-Junioren:

Die B-Junioren spielen eine Vorrunde, aus der sich die zwei besten Mannschaften jeder Gruppe für die Endrunde qualifizieren.

C-Junioren:

Die C-Junioren spielen eine Vorrunde, aus der sich die zwei besten Mannschaften jeder Gruppe für die Endrunde qualifiziert

D-Junioren:

Die D-Junioren spielen eine Vorrunde, aus der sich die besten Mannschaften jeder Gruppe und die drei besten Gruppenzweiten aus allen Gruppen für die Endrunde qualifizieren.

E-Junioren:

Die E-Junioren spielen eine Vorrunde, aus der sich die besten Mannschaften jeder Gruppe und die zwei besten Gruppenzweiten aus allen Gruppen für die Endrunde qualifizieren.

2.3a Bewertung der besten Gruppenzweiten

Der beste Gruppenzweite wird ermittelt durch:

- Durchschnitt der Punkte pro Spiel aus den eigenen Gruppenspielen
- Durschnitt der erzielten Tore pro Spiel aus den eigenen Gruppenspielen
- Torverhältnis aus den eigenen Gruppenspielen
- Entscheidungsspiel

2.4 Spielzeiten der Hallenkreismeisterschaften

Die Spielzeiten ergeben sich aus den Mannschaften pro Gruppe.

- Bis vier Mannschaften pro Gruppe: mindestens 12 Minuten
- Ab fünf Mannschaften pro Gruppe: mindestens 10 Minuten

Bei unentschiedenem Spielstand werden Spiele der KO-Phase um 1x5 Minuten verlängert. Sollte nach der Verlängerung kein Sieger feststehen, entscheidet das Sechsmeterschießen. Vor der Verlängerung und dem Sechsmeterschießen erfolgt eine Platzwahl durch die Schiedsrichter.

2.4a Halbzeitpausen und Pausen nach der regulären Spielzeit

Bei Spielen mit zwei Halbzeiten und vor einer möglichen Verlängerung ist eine Pause von mindestens 5 und maximal 10 Minuten vorgesehen.

3. DFBnet

Die Mannschaften sind verpflichtet am Spieltag ihre Mannschaftsaufstellung über das DFBnet einzugeben und freizugeben.

Die Schiedsrichter sind verpflichtet für die einzelnen Spiele des Turniers einen vollständigen Spielbericht über das DFBnet zu erfassen.

3.1 Onlinepässe

Für die Passkontrolle sind die Schiedsrichter am Spieltag verantwortlich. Die eingesetzten Spieler(innen) sind auf dem Spielbericht einzutragen. Fehlende Bilder in Onlinepässen am Spieltag müssen vier Tage später beim Klassenleiter vorgelegt werden.

4. Turnierleitung

Der Ausrichter ist verantwortlich für die Turnierleitung und muss am Spieltag zwei Futsalbälle und Markierungshemden in zwei Farben bereithalten. Der Ausrichter ist für das Einsammeln der Schiedsrichterspesen und die Bezahlung der Schiedsrichter verantwortlich. Er trägt Sorge dafür, dass die Hallen besenrein und fleckenfrei verlassen werden. Der anfallende Müll ist in eigenen Behältern abzulagern und vom Ausrichter zu entsorgen. Die schulischen Müllgefäße dürfen nicht in Anspruch genommen werden. Auf allen Schulgeländen darf nicht geraucht werden.

5. Weiterführende Wettbewerbe

Der Hallenkreismeister von A- bis E-Junioren, U16 bis U12 Juniorinnen sowie die jeweiligen Vize-Hallenkreismeister nehmen an den Regionalmeisterschaften ihrer Altersklasse teil.

6. Verstöße

Verstöße gegen die Durchführungsbestimmungen werden nach Satzung bestraft.

7. Schiedsrichteransetzungen

Die Schiedsrichteransetzung erfolgt durch den KSA Hersfeld-Rotenburg. Die Abrechnung erfolgt nach [§18 und §22 der Schiedsrichterordnung](#). Für das Ermitteln der Spesen nach [§18](#) ist einzig die Dauer des zu leitenden Turniers zu bewerten.

8. Sicherheit

Zur Vermeidung von Unfällen sind die Kleinfeldtore so im Boden zu verankern oder zu befestigen, dass ein Umstürzen der Tore in jedem Falle ausgeschlossen werden kann. Der Veranstaltende Verein ist hierfür haftbar. Zu überprüfen ist dies von der Turnierleitung und den angesetzten Schiedsrichtern.

9. Zuschauer

Zuschauer und Eltern dürfen den Innenbereich nicht betreten.

10. Coachingzone

Trainer und Betreuer dürfen sich bei laufendem Spiel nur in der Coachingzone aufhalten. Das Coachen hinter oder neben den Toren ist untersagt. Es dürfen sich maximal zwei Trainer/Betreuer in der Coachingzone aufhalten.

Regeln für FUTSAL-Spiele und Turniere der Juniorinnen/Junioren in der Halle E- bis A-Junioren sowie U12 bis U16 Mädchen

1. Allgemeine Richtlinien

Die allgemeinen Richtlinien der Durchführungsbestimmungen für Spiele und Turniere der Junioren/Juniorinnen in der Halle gelten für FUTSAL- Spiele und Turniere in der Halle entsprechend.

2. Spielfeld

Die Spielfeldgröße richtet sich im Wesentlichen nach den Hallenmaßen und sollte die Länge und Breite eines Handballfeldes nicht überschreiten. Tor- und Seitenlinien sollten mindestens einen Meter von den Hallenwänden entfernt sein. Die Abgrenzung des Spielfeldes durch Banden ist nicht zulässig. Der Strafraum entspricht dem durch die durchgezogene Linie gekennzeichneten Torraum eines Handballfeldes. Die zu verwendenden Tore dürfen die Maße von drei Metern Breite und zwei Metern Höhe (Handballtor) nicht überschreiten.

Als zusätzliche Markierungen müssen auf dem Spielfeld angebracht werden:

- a.) Markierung für 10-Meter-Strafstöße und damit verbundene Abstandsmarkierung (fünf Meter links und rechts davon).
- b.) Abstandsmarkierung fünf Meter für Eckstöße.
- c.) Auswechselzonen für die Mannschaften, die in einer Breite von fünf Meter und mindestens fünf Meter von der Mittellinie entfernt vor den Auswechselbänken der Mannschaften anzubringen sind.

3. Spielball

Ein spezieller FUTSAL-Spielball ist zu verwenden. Die altersbezogenen Vorgaben zum Umfang und Gewicht bitte zu beachten.

4. Spielzeit

Die Spielzeit beträgt mindestens zehn Minuten. Sie verläuft grundsätzlich ohne Pause und Seitenwechsel. Eine Unterbrechung der Spielzeit erfolgt ggf. durch die/den eingesetzten Schiedsrichterinnen oder Schiedsrichter. Kurze Spielunterbrechungen (z.B. Seiten- u. Toraus, Tor, Foulspiel etc.) führen nicht zum Zeitstopp. Bei Spielen über 30 Minuten Gesamtspielzeit haben die Mannschaften die Möglichkeit, einmal pro Halbzeit eine Time-Out-Regel in Anspruch zu nehmen. Das Time-Out ist am Zeitnehmertisch oder beim Schiedsrichter anzufordern und kann nur bei Spielunterbrechungen sowie bei Ballbesitz der beantragenden Mannschaft gewährt werden. Die Spielzeit wird von den Schiedsrichtern gestoppt, das Spiel endet erst durch Abpfiff der Schiedsrichter. Für Standardsituationen sowie das Torwartspiel in der eigenen Hälfte, gilt die Vier-Sekunden Regel. Die Zeit hierfür läuft von dem Moment an, zu dem der Ball zur Ausführung bereit ist. Bei Überschreitung der Vier-Sekunden erfolgt die Spielfortsetzung durch den Gegner.

4.1 Time-Out Regel

Den Teams steht bei einer Gesamtspielzeit ab 30 Minuten eine Auszeit von einer Minute zu. Dabei gelten folgende Bestimmungen:

- Die Offiziellen der Teams dürfen beim dritten Schiedsrichter eine Auszeit von einer Minute beantragen.
- Der dritte Schiedsrichter gewährt die Auszeit, sobald der Ball aus dem Spiel geht und das Team, das die Auszeit verlangt in Ballbesitz kommt.
- Spieler dürfen sich während der Auszeit sowohl auf dem Spielfeld als auch außerhalb aufhalten. Zum Trinken müssen sie das Spielfeld verlassen.
- Auswechselspieler müssen während der Auszeit außerhalb des Spielfeldes bleiben.
- Spieler dürfen erst ausgewechselt werden, wenn das Ende der Auszeit mit einem akustischen Signal oder einem Pfiff angezeigt wurde.
- Auch wenn ein Team die ihm zustehende Auszeit in der ersten Halbzeit nicht beansprucht, hat es in der zweiten Halbzeit nur Anrecht auf eine Auszeit.
- Bei einer etwaigen Verlängerung gibt es keine Auszeit.

5. Spielregeln

5.1 Ein- und Auswechslung

Das Spielfeld darf nur in der Auswechselzone der jeweiligen Mannschaft verlassen und betreten werden. Das Betreten ist erst dann erlaubt, wenn die/der ausgewechselte Spieler/in oder Spieler die Seitenlinie vollständig überquert hat. Ausgewechselte Spielerinnen und Spieler dürfen jederzeit wieder eingewechselt werden. Der „fliegende Wechsel“ ohne Spielunterbrechung ist erlaubt. Bei Verstößen erfolgt ein indirekter Freistoß für den Gegner, der von der Stelle ausgeführt wird, wo sich der Ball zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung befunden hat. Sollte sich der Ball zu diesem Zeitpunkt im Strafraum befunden haben, wird der Ball zur Freistoßausführung auf den nächstgelegenen Punkt der Strafraumlinie verlagert.

5.2 Standardsituationen

Bei Standardsituationen ist generell jeweils ein Abstand von fünf Metern einzuhalten. Einzige Ausnahme ist der Anstoß, bei dem der Abstand mindestens drei Meter beträgt.

Eckstoß

Nach Toraus mit letzter Ballberührung durch die verteidigende Mannschaft einschließlich des Torwarts sowie einem durch einen Einkick direkt verursachten „Eigentor“ wird das Spiel durch Eckstoß fortgesetzt. Wird bei der Ausführung gegen die 4-Sekunden-Regel verstoßen erfolgt die Spielfortsetzung durch einen Torabwurf.

Einkick

Nach einem Seitenaus wechselt der Ballbesitz. Das Spiel wird durch Einkick von der Stelle aus fortgesetzt, wo der Ball die Seitenauslinie überquert hatte. Nach Berührung der Hallendecke sowie herabragender oder herabhängender Teile wird das Spiel durch die gegnerische Mannschaft von der nächsten Stelle auf der Seitenauslinie aus mit Einkick fortgesetzt. Durch den Einkick kann ein Tor nicht direkt erzielt werden. Nach Überqueren der Torlinie ohne vorherige Berührung des Balles durch einen anderen Spieler wird das Spiel durch Torabwurf fortgesetzt. Bei einem „Eigentor“ durch Eckstoß.

Indirekter Freistoß

Nach einem Verstoß gegen die Rückpassregel folgt ein indirekter Freistoß vom Ort des Geschehens aus. Falls dieser im Strafraum liegt, wird der indirekte Freistoß von der nächstgelegenen Stelle auf der Strafraumlinie ausgeführt. Auch jeder Auswechselperstoß wird mit einem indirekten Freistoß geahndet. Dieser erfolgt von der letzten Position des Balles vor der Spielunterbrechung aus bzw., falls sich der Ball zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung im Strafraum befand, von der nächstgelegenen Stelle auf der Strafraumbegrenzung aus.

Direkter Freistoß (kumulierte Fouls)

Direkte Freistöße werden vom Ort des Geschehens ausgeführt. Zusätzlich erfolgt die Registrierung der verhängten direkten Freistöße auf einer Strichliste. Die aktuelle Anzahl der verhängten direkten Freistöße wird für jede Mannschaft offen angezeigt. (kumulierte Fouls). Ab einer bestimmten Anzahl (siehe Tabelle) von kumulierten Fouls wird anstelle jedes folgenden direkten Freistoßes unabhängig vom Ort des Geschehens ein 10-Meter-Strafstoß, verhängt.

<u>Spielzeit</u>	<u>Anzahl der Fouls</u>
10 bis 12 Minuten	Ab dem 4. kumulierten Foul (3 Fouls erlaubt)
13 bis 15 Minuten	Ab dem 5. Kumulierten Foul (4 Fouls erlaubt)
Ab 16 Minuten	Ab dem 6. Kumulierten Foul (5 Fouls erlaubt)

Bei Spielen mit Halbzeitpause zählt die Spielzeit pro Halbzeit, die kumulierten Fouls werden zum Ende einer Halbzeit gelöscht. Ausnahme: Bei Verlängerung werden die kumulierten Fouls nach Beendigung der zweiten Spielhälfte nicht gelöscht und in die Verlängerung übernommen.

10m-Strafstoß

Der 10-Meter-Strafstoß erfolgt von der 10-Meter-Punkt-Markierung aus. Der ausführende Spieler muss versuchen, aus dem Freistoß direkt ein Tor zu erzielen. Er darf den Ball nicht abspielen. Nach Ausführung des Freistoßes darf kein Spieler den Ball berühren, bis dieser vom gegnerischen Torhüter berührt wurde, vom Torpfosten oder von der Querlatte abgeprallt ist oder das Spielfeld verlassen hat. Das Aufstellen einer Mauer ist nicht erlaubt. Die Spieler der gegnerischen Mannschaft müssen vom Austragungspunkt fünf Meter Abstand halten. Nur der Torwart darf sich im Strafraum aufhalten. Die ausführende Spielerin oder der ausführende Spieler sind klar zu identifizieren. Ein „Nachschuss“ ist analog der Feldfußballregelung möglich. Der Torwart darf sich dem Ausführungsort bis auf 5 Meter annähern. Erfolgt das Vergehen näher als 10m vor dem Tor, kann die ausführende Mannschaft über den Ausführungsort entscheiden (10-Meter-Punkt oder Ort des Vergehens).

Strafstoß

Der Strafstoß ist von der Mitte der Strafraumlinie auszuführen, was einer Entfernung von sechs Metern zum Tor entspricht. Hierbei darf der Torwart die Torlinie nicht verlassen. Alle Spieler außer dem Schützen müssen sich außerhalb der Sechs-Meter-Zone und in einem Abstand von mindestens fünf Metern zum Schützen auf dem Spielfeld aufhalten. Ein „Nachschuss“ analog der Feldfußballregelung ist möglich.

6. Sechsmeterschießen

Sofern ein Sechsmeterschießen zur Entscheidung eines Finalspiels, eines Platzierungsspiels oder eines Spiels mit Pokalcharakter erforderlich wird, ist [§93 Spielordnung](#) zu beachten.

7. Disziplinarstrafen

Eine Zeitstrafe gibt es nicht. Verwarnungen werden stets mit der gelben Karte angezeigt. Kommt es zu einer zweiten Verwarnung, führt dieses automatisch zu einer gelb/roten Karte, die den Verbleib auf der Auswechselbank nicht zulässt und einen erneuten Einsatz des Spielers erst im folgenden Spiel des Turnierverlaufes ermöglicht.

7.1 Feldverweis

Ein Feldverweis ist stets durch die Rote Karte anzuzeigen. Der Spieler kann weder im laufenden Spiel noch in den folgenden Spielen des Turniers wiedereingesetzt werden und muss die Auswechselbank verlassen.

7.2 Mannschaftsergänzung nach roter oder gelb/roter Karte

Nach zwei Minuten und nur mit Erlaubnis durch die/den Zeitnehmerinnen oder Zeitnehmer kann sich eine Mannschaft durch eine andere Spielerin oder einen anderen Spieler ergänzen. Eine

Ergänzung vor Ablauf der zwei Minuten ist nach einem Gegentor möglich, jedoch nur bei bestehender Unterzahl. Die Ergänzung ist stets auf eine Spielerin oder einen Spieler pro Gegentor begrenzt.

8. Erzielen eines Tores

Tore können von überall innerhalb des Feldes erzielt werden, also auch aus der eigenen Spielhälfte. Ein Tor ist gültig erzielt, wenn der Ball die Torlinie zwischen den Torpfosten und unterhalb der Querlatte in vollem Umfang überquert, sofern das Team, das den Treffer erzielt hat, zuvor nicht gegen die Futsal-Spielregeln verstoßen hat.

Ein Tor ist nicht gültig erzielt, wenn der Torhüter des angreifenden Teams den Ball von seinem Strafraum absichtlich mit der Hand oder dem Arm geworfen oder gespielt hat und den Ball als Letzter berührt oder gespielt hat. Die Partie wird in diesem Fall mit einem Torabwurf für das andere Team fortgesetzt.

9. Fouls

Wie beim Fußball, Grätschen sind erlaubt, wenn der Ball alleiniges Spielobjekt ist.

10. Torwart

Der TW darf den Ball sowohl aus dem Spiel heraus (z.B. halten eines Torschusses) oder bei einem Torabwurf aus der Hand über die Mittellinie spielen.

Wird ein TW im laufenden Spiel angespielt (Voraussetzung = Er darf angespielt werden, wenn ein Gegner vorher am Ball war), darf der den Ball auch im laufenden Spiel per Fuß über die Mittellinie spielen.

10.1 Rückpassregel

Es wird auf indirekten Freistoß entschieden, wenn der TW, nachdem er den Ball auf dem Spielfeld (egal ob in eigener oder gegnerischer Spielhälfte) kontrolliert gespielt hat, den Ball in seiner eigenen Hälfte erneut berührt (per Hand oder Fuß), nachdem er von einem Mitspieler vorsätzlich zum TW zurückgespielt wurde, ohne dass inzwischen ein gegnerischer Spieler den Ball gespielt oder berührt hat.

Ein Torhüter verursacht einen indirekten Freistoß, wenn er den Ball in seiner Spielfeldhälfte nach einem Torabwurf ein zweites Mal berührt, nachdem ihm dieser von einem Mitspieler zugespielt wurde, ohne dass dieser dazwischen von einem Gegenspieler gespielt oder berührt wurde.

Torwartspiel: Der Torhüter darf den Ball in der gegnerischen Hälfte berühren, ohne dass ihn ein Gegner vorher gespielt oder berührt hat. Mannschaften, die mit einem Flying Goalkeeper spielen, können diesen, sowohl nach einem Abspiel des Torhüters aus dem Spiel heraus als auch nach einem Torabwurf in der gegnerischen Hälfte anspielen.

11. Ausrüstung der Spielerinnen und Spieler

Für die Spielkleidung der Spieler(innen) gelten die Bestimmungen der Fußballregeln. Nur für den Hallensport geeignete Schuhe mit glatten Sohlen ohne Stollen, Leisten oder Absätze sind zugelassen. Der Veranstalter kann das Tragen von Schuhen mit abriebfester Sohle vorschreiben.

12. Spielwertung

12.1 Gruppenspiele

Gewonnene Gruppenspiele werden mit drei Punkten gewertet, für ein Unentschieden erhält jede Mannschaft einen Punkt. Die Gruppenspiele werden nicht verlängert. Die Platzierung in der Gruppe richtet sich nachfolgenden Kriterien in der aufgeführten Reihenfolge:

- a) erreichte Punktzahl
- b) direkter Vergleich nur aus den Spielen untereinander in dieser Reihenfolge:
 - erreichte Punktzahl
 - Tordifferenz
 - mehr erzielte Tore
- c) Tordifferenz aus allen Gruppenspielen
- d) mehr erzielte Tore in allen Gruppenspielen
- e) Sechsmeterschießen

12.2 Sechsmeterschießen

Die Wettbewerbsbestimmungen können vorsehen, dass ein Sechsmeterschiessen gemäß den nachfolgenden Ausführungsbestimmungen durchgeführt wird.

Ausführung

- Der Schiedsrichter bestimmt das Tor, auf das das Sechsmeterschiessen ausgeführt wird.
- Der Schiedsrichter wirft eine Münze, und das Team, dessen Kapitän die Wahl gewinnt, entscheidet, ob es mit dem Sechsmeterschiessen beginnt oder nicht.
- Der Schiedsrichter, der zweite Schiedsrichter, der dritte Schiedsrichter und der Zeitnehmer machen sich Aufzeichnungen über die ausgeführten Sechsmeter.
- Beide Teams führen je drei Sechsmeter aus. Dabei gelten folgende Bestimmungen:
- Die beiden Teams treten ihre Sechsmeter abwechselungsweise.
- Sobald ein Team mehr Tore erzielt hat, als das andere mit den ihm zustehenden Sechsmetern insgesamt noch erzielen könnte, ist das Sechsmeterschiessen beendet.
- Wenn beide Teams nach je drei Sechsmetern keine oder gleich viele Tore erzielt haben, wird das Sechsmeterschiessen in der gleichen Abfolge so lange fortgesetzt, bis ein Team nach gleich vielen Sechsmetern beider Teams ein Tor mehr erzielt hat.
- Alle Spieler und Auswechselspieler dürfen die Sechsmeter ausführen.
- Ein Torhüter darf während des Sechsmeterschiessens durch einen beliebigen Spieler ersetzt werden.
- Jeder Sechsmeter muss von einem anderen Spieler ausgeführt werden. Ein Spieler darf erst ein zweites Mal antreten, wenn alle teilnahmeberechtigten Spieler bereits einen Sechsmeter ausgeführt haben.
- Jeder teilnahmeberechtigte Spieler darf beim Sechsmeterschiessen zu jeder Zeit seinen Platz mit dem Torhüter tauschen, sofern der Schiedsrichter entsprechend informiert wurde und der betreffende Spieler angemessen ausgerüstet ist.
- Beim Sechsmeterschiessen befinden sich nur die teilnahmeberechtigten Spieler, einschließlich Torhüter, die Schiedsrichter und der dritte Schiedsrichter auf dem Spielfeld.
- Alle teilnahmeberechtigten Spieler außer dem Schützen und den beiden Torhütern halten sich zusammen mit dem dritten Schiedsrichter in der anderen Spielfeldhälfte auf.
- Der Torhüter aus dem Team des Spielers, der einen Sechsmeter ausführt, wartet auf der gegenüberliegenden Seite der Auswechselzonen innerhalb des Spielfelds auf der Höhe der Strafstoßmarke und höchstens 5 m von dieser entfernt.

- Sofern nicht anders vermerkt, gelten beim Sechsmeterschiessen die Futsal-Spielregeln und Weisungen der FIFA-Schiedsrichterabteilung.
- Zählt ein Team am Ende des Spiels oder der Verlängerung und vor dem Sechsmeterschiessen mehr Spieler (einschließlich Auswechselspieler) als der Gegner, ist das größere Team entsprechend der Anzahl Gegenspieler zu reduzieren. Der Kapitän des größeren Teams teilt dem Schiedsrichter die Namen und Nummern der ausgemusterten Spieler mit.

13. Spielleitung

Spiele der A- und B- Junioren generell sowie der C-Junioren auf Verbandsebene sollen von zwei Schiedsrichtern geleitet werden. Im Übrigen, insbesondere bei den jüngeren Altersklassen, reicht ein Schiedsrichter aus. Zeitnahme und Registrierung der kumulierten Fouls können auch durch beauftragte Personen des Veranstalters vorgenommen werden.

14. Sonstiges

Diese Durchführungsbestimmungen lehnen sich an die offiziellen FUTSAL-Regeln der FIFA an. Über diese Bestimmungen hinaus gelten die einschlägigen Vorgaben des DFB und des HFV, insbesondere die Spielordnung und die Jugendordnung.

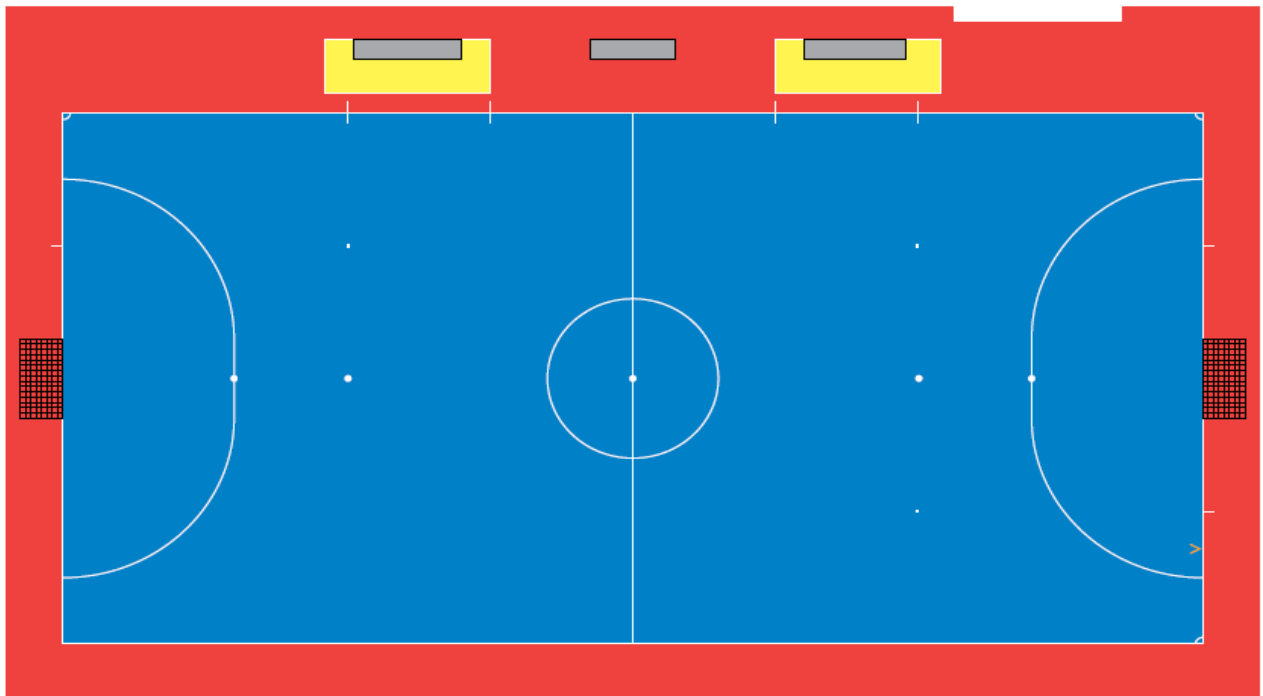
Änderungen vorbehalten, Stand Oktober 2025

Giuliano Begeja

Kreisjugendfußballwart Hersfeld-Rotenburg

Spielefeldmarkierungen

Spielefeld



Spielefeldabgrenzungen

