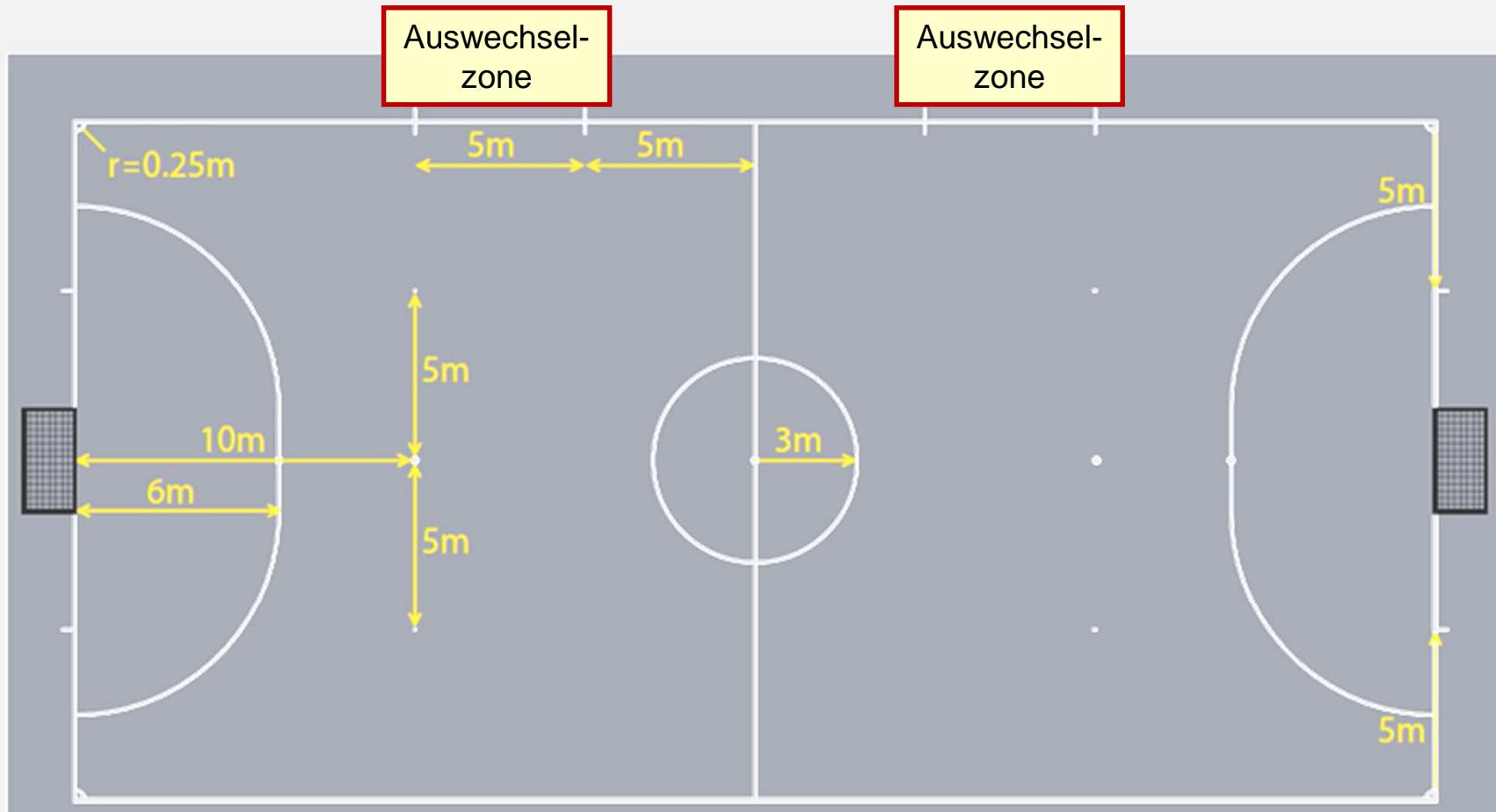




***Futsal – Spielregeln  
kompakt  
für SR***  
***wfv-Auslegung***

# 1. Spielfeldaufbau, Ball, Ausrüstung



kippsichere Tore: 3 m breit 2 m hoch



### Futsal-Ball:

- sprungreduziert,  
aus Leder oder einem anderen  
bewilligten Material gefertigt
- Umfang: 62 bis 64 cm
- Gewicht: 400 max. 440 g
- Luftdruck: 0,6 max. 0,9 bar

**Ausrüstung: Schienbeinschützer sind Pflicht !!!**

## 2. Ein- und Auswechselvorgang

### „Fliegender Wechsel“

- Spieler verlässt zuerst das Spielfeld vollständig durch seine **Auswechselzone** und übernimmt das **Überziehleibchen** (Ausnahme: Verletzung)
- erst danach darf der Auswechselspieler das Spielfeld durch seine **Auswechselzone** betreten

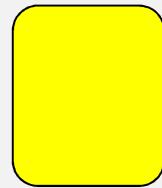
### Vergehen beim „fliegenden Wechsel“

- Spieler zu viel > **Verwarnung (Spieler, der zu früh reinkommt)**
- **indirekter Freistoß am Ballort**

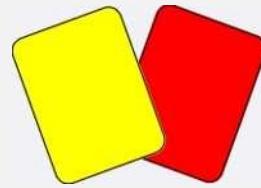
### 3. Disziplinarstrafen



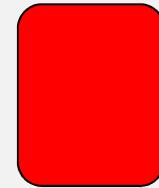
**Alle Spieler** auf dem Mannschaftsbogen unterliegen während der Spiele ihrer Mannschaft der **Strafgewalt** der amtierenden Schiedsrichter **vom Betreten bis zum Verlassen des Spielfeldes.**



Gelbe Karte



Gelb / Rote Karte



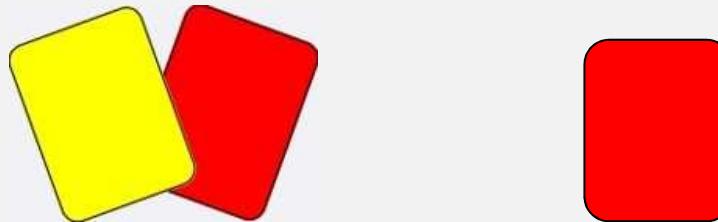
Rote Karte

- gilt für **alle** Altersklassen, Frauen und Männer

**Zeitstrafe nicht möglich !!!**  
**(Ausnahme: E-Junioren/-innen)**



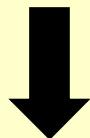
### 3. Disziplinarstrafen



- Ein Spieler erhält **Gelb / Rot** oder **Rot**
  - > Mannschaft spielt in **Unterzahl**
  - > darf sich **nach spätestens 2 Minuten** vervollständigen

**Achtung Ausnahme!**

Mannschaft in Unterzahl bekommt **in dieser Zeit ein Gegentor**



**Spieler darf sofort ersetzt werden !**

### Anstoß

- Abstand 3 m, **nach vorne**, **keine** direkte Torerzielung!

### Eckstoß

- Abstand 5 m, Ausführung innerhalb von 4 Sekunden, sonst **Torabwurf**.



### Freistöße

- Es gibt **direkte** (zählen als kumulierte Fouls) und **indirekte Freistöße**.
- Ausführung innerhalb von **4 Sekunden**, sonst **indirekter Freistoß** für den Gegner.
- Alle Freistöße werden nur **laut angezählt** (**nicht offen angezeigt**, da Verwechslungsgefahr mit indirektem Freistoß!)

## 4. Spielfortsetzungen

### Direkte Freistöße > kumulierte Fouls

- Alle Vergehen, die mit direktem Freistoß (**Regel 12**) geahndet werden, gelten als kumulierte Fouls.

#### Zusätzlich:

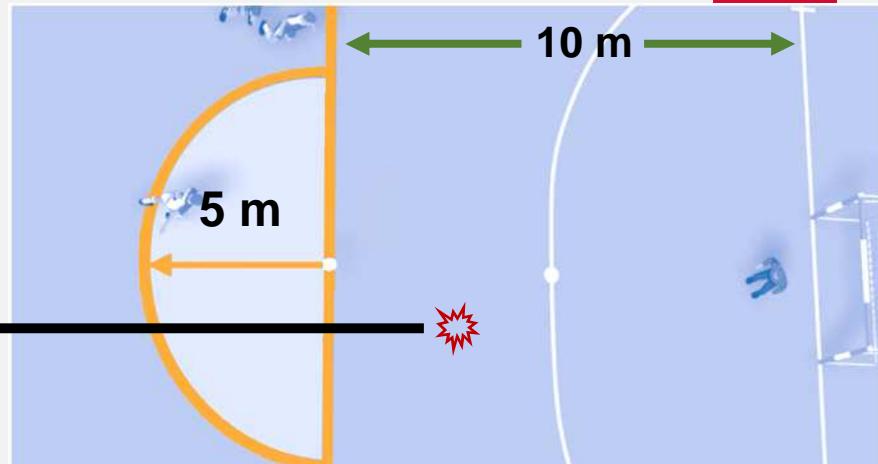
- Versucht ein Spieler, durch **Hineingleiten** von der Seite oder von hinten den Ball zu spielen, wenn ein Gegner ihn spielt oder versucht zu spielen (Hineingrätschen, Sliding Tackling) > **direkter Freistoß**
- Gilt nicht für den **Torwart** in seinem Strafraum (= Torraum), sofern die Aktion nicht **fahrlässig, rücksichtslos** oder **brutal** erfolgt.

### 10 Meter-Freistoß

(ab dem vierten kumulierten Foul)

Achtung Wahlmöglichkeit!

- am Ort des Vergehens **oder**
- 10 Meter-Freistoß



- Pflichtpfiff > **keine indirekte Ausführung** möglich  
  > **keine Mauerstellung**
- Torwart       > **innerhalb** seines Strafraums  
  > mindestens **5 m vom Ball** entfernt
- alle Spieler > **hinter dem Ball**  
  > mindestens **5 m vom Ball** entfernt
- muss trotz abgelaufener Spielzeit ausgeführt werden

## 4. Spielfortsetzungen



### Vergehen / Sanktionen beim 10 Meter-Freistoß

		Ergebnis	
Vergehen	Tor	kein Tor	
Angreifer	Wiederholung	indirekter Freistoß (für gegnerische Mannschaft)	
indirekte Ausführung	indirekter Freistoß (für gegnerische Mannschaft)	indirekter Freistoß (für gegnerische Mannschaft)	
falscher Schütze	indirekter Freistoß + Vw (für gegnerische Mannschaft)	indirekter Freistoß + Vw (für gegnerische Mannschaft)	
Verteidiger	Tor	Wiederholung	
beide Teams	Wiederholung	Wiederholung	

### Strafstoß



- Pflichtpfiff, **indirekte Ausführung möglich**
- **Vergehen, das zum Strafstoß führte, zählt als kumulierte Foul**
- Torwart muss auf der Torlinie bleiben, bis der Ball im Spiel ist

## 4. Spielfortsetzungen



### Vergehen / Sanktionen beim Strafstoß

		Ergebnis	
Vergehen	Tor	kein Tor	
Angreifer	Wiederholung	<b>indirekter Freistoß</b> (für gegnerische Mannschaft)	
Schuss nach hinten	<b>indirekter Freistoß</b> (für gegnerische Mannschaft)	<b>indirekter Freistoß</b> (für gegnerische Mannschaft)	
falscher Schütze	<b>indirekter Freistoß + Vw</b> (für gegnerische Mannschaft)	<b>indirekter Freistoß + Vw</b> (für gegnerische Mannschaft)	
Verteidiger	Tor	Wiederholung	
beide Teams	Wiederholung	Wiederholung	

## 4. Spielfortsetzungen

### Einkick

- Ball über Seitenlinie oder Deckenberührung:  
Einkick von Seitenlinie, die dieser Stelle am nächsten liegt
- Ballruhe an dieser Stelle oder **höchstens 25 cm** dahinter,  
sonst **Einkick für den Gegner**
- Ausführung mit dem Fuß innerhalb von **vier Sekunden**,  
sonst **Einkick für den Gegner**.
- Erst **anzählen**,
  - > wenn der **Spieler in Ballbesitz** ist und
  - > **Gegenspieler 5 m entfernt** sind

## 4. Spielfortsetzungen

### Torabwurf

- Torwart bringt den Ball mit den Händen ins Spiel, er darf dabei den Ball **über die Mittellinie** werfen
- Ausführung innerhalb von **4 Sekunden**, sonst **indirekter Freistoß** (Torraumlinie)
- Ball ist im Spiel, wenn er den Strafraum verlassen hat, sonst > Wiederholung
- **Direkte Torerzielung ist nicht möglich**
- Torwart darf den Ball erst wieder berühren,
  - > wenn zuvor ein Gegenspieler am Ball war oder
  - > er sich in der gegnerischen Spielfeldhälfte befindet

### Zuspiel zum Torwart

- Torwart darf nach einer Spielfortsetzung in der eigenen Spielfeldhälfte **einmal** angespielt werden, aber nur
  - > **wenn er die Spielfortsetzung nicht selbst ausgeführt hat**
- Torwart darf den Ball bei erlaubtem Zuspiel max. 4 Sekunden mit dem Fuß kontrollieren
  - Verstoß > indirekter Freistoß**  
(bei Verstoß im Strafraum > auf Strafraumlinie)

**Gilt nicht, wenn Torwart in gegnerischer Spielfeldhälfte**

### „Flying Goalkeeper“ = fünfter Feldspieler

Nimmt ein Feldspieler den Platz des Torwarts ein,  
muss er sich in seiner Spielkleidung (Überziehleibchen)

- > von den Mitspielern und Auswechselspielern
- > von den Gegenspielern

farblich unterscheiden (da er den Ball mit der Hand spielen darf).

#### „Flying Goalkeeper“ in der gegnerischen Hälfte

- > kann beliebig angespielt werden
- > „Vier-Sekunden-Regel greift nicht

**In der eigenen Hälfte gilt die Zuspielregel !**

## 6. „Vier – Sekunden – Regel“



**4 Sekunden (Ballkontrolle)** werden nur angezeigt bei:

- **Einkick, Eckstoß, Torabwurf** (Ball war im Toraus)
- **Torhüter ist bei laufendem Spiel und in seiner Hälfte in Ballbesitz**



Das **Anzählen** durch den Schiedsrichter, der am nächsten zum Geschehen steht (er beginnt mit der geballten Faust für die Null und zählt dann mit den Fingern die vier Sekunden), ist die **wichtige** und **ultimative Information** an den Spieler, **dass die Zeit abläuft.**



### 6 Meter – Schießen

- Je **3 Spieler** vom Mannschaftsbogen schießen bis zur Entscheidung.
- Torwarttausch ist mit **jedem Spieler** auf dem Mannschaftsbogen möglich.
- **Fehlender Schütze** (zu Beginn des Schießens)
  - > zählt in **jedem Durchgang** als verschossen
- Auswechselung eines Schützen ist **nicht möglich**.
- **Reduzierung** durch **FaD** oder **Verletzung**:
  - > Auffüllen durch Spieler vom Mannschaftsbogen
  - > sonst **Fehlschussregelung**

## 8. Schiedsrichterzeichen



Anstoß



direkter Freistoß



indirekter Freistoß



Eckstoß



Einkick

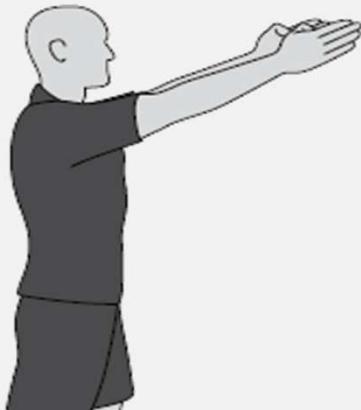


Torabwurf



Auszeit

## 8. Schiedsrichterzeichen



Vorteil (bei kumuliertem Foul)



kumuliertes Foul nach Vorteil



Information



hier: ein kumuliertes Foul nach Vorteil

und

**drittes** kumuliertes Foulspiel

## Empfohlener Entscheidungsbereich von SR 1 und SR 2



## 9. Stellungsspiel

### Feldposition

- Ein SR steht immer neben der Spielfortsetzung und zählt dort an.

### „Monitoring-Position“

- Der SR auf der anderen Seite läuft in die Richtung, in die gespielt wird.  
**Auf ihn kommt das Spiel zu**, er geht dann ggf. auf die Torlinie.

### Wechsel der Positionen

- Sobald auf der anderen Seite eine Spielfortsetzung ist (z. B. Einkick) und die Angriffsrichtung wechselt, drehen beide Schiedsrichter ihre Positionen.  
**So lässt einer immer das Spiel auf sich zukommen und der andere sieht das Spiel von hinten.**

## 9. Stellungsspiel



### 9.1 Standardsituation: Anstoß



### 9.2 Standardsituation: Eckstoß



## 9. Stellungsspiel



### 9.3 Standardsituation: Einkick (hier bei SR 2)



## 9. Stellungsspiel

### 9.3 Standardsituation: Einkick (hier bei SR 2)



## 9. Stellungsspiel

### 9.3 Standardsituation: Einkick (hier bei SR 1)



## 9. Stellungsspiel



### 9.4 Standardsituation: Strafstoß



## 9. Stellungsspiel



### 9.5 Standardsituation: 10m-Freistoß



## 9. Stellungsspiel



### 9.6 Standardsituation: Freistoß



## 9. Stellungsspiel



### 9.6 Standardsituation: Freistoß



### 9.6 Standardsituation: Freistoß

Freistoß: SR 1,  
der näher zum  
Ausführungsplatz  
steht, überwacht  
die Ausführung **und**  
**zählt laut an (keine  
offenen Zeichen!)**...

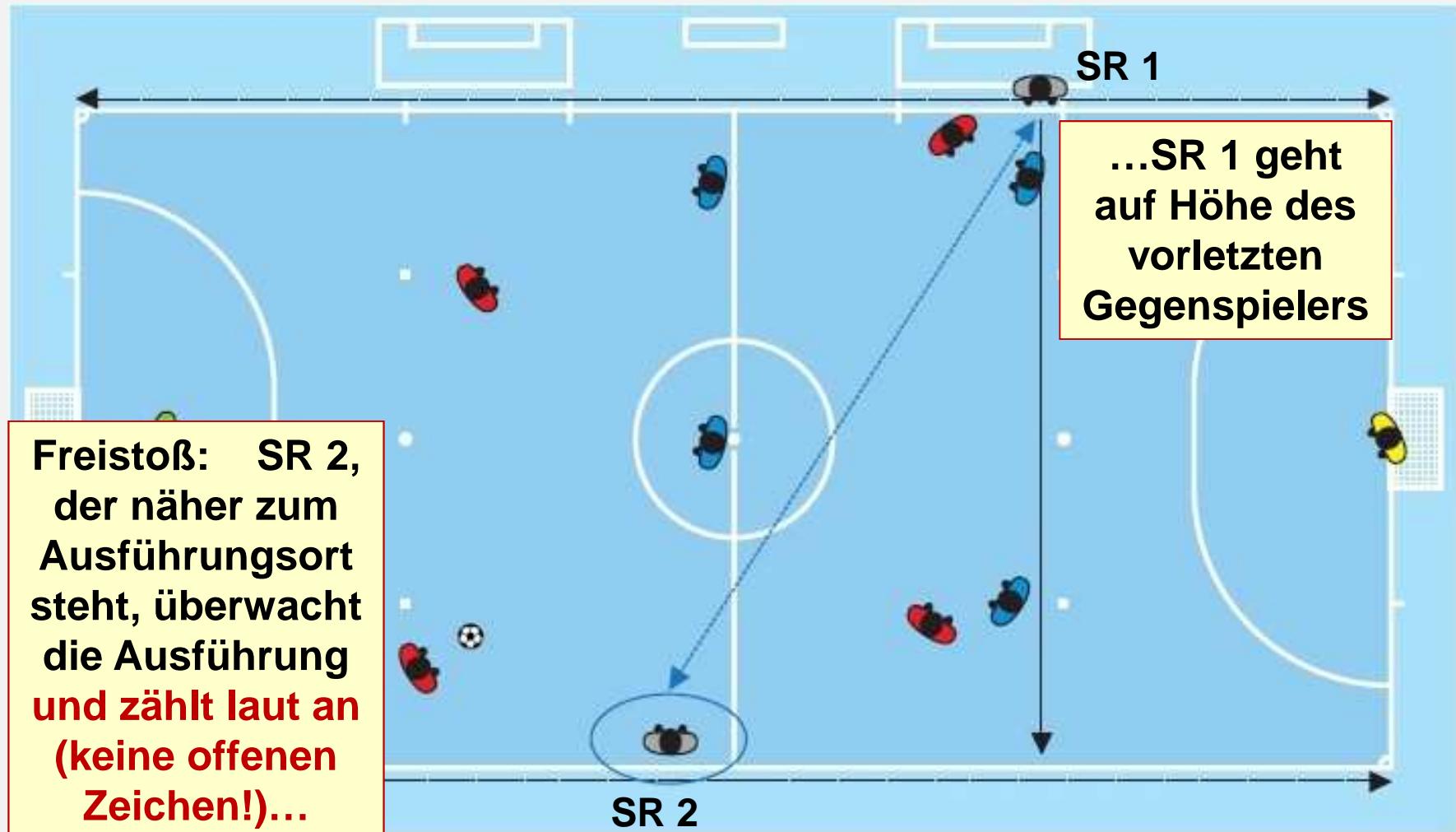


... SR 2 geht auf Höhe des vorletzten Gegenspielers

## 9. Stellungsspiel



### 9.6 Standardsituation: Freistoß



## 9. Stellungsspiel



### 9.7 Laufendes Spiel



### Auszeit (Time-out): nur in wfv-Futsal-Liga

- jede Mannschaft pro Halbzeit eine Auszeit (1 Min.)
- beim Zeitnehmer
- Gewährung, wenn Mannschaft in Ballbesitz
- Signal des Zeitnehmers, wenn Ball aus dem Spiel ist
- Auswechslungen erst nach Ende der Auszeit möglich
- kein Übertrag der Auszeit auf 2. Halbzeit möglich