

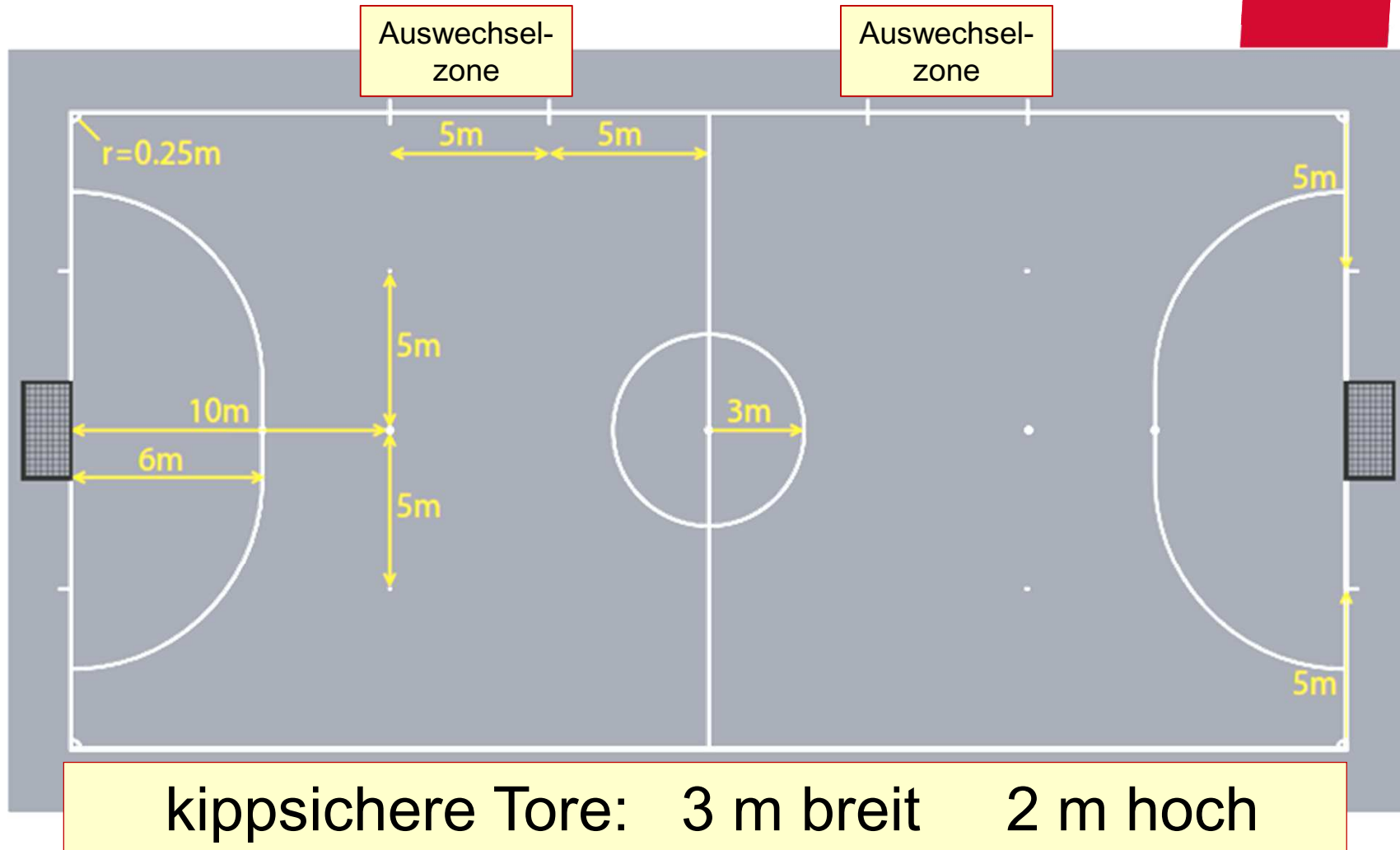


Futsal – ***Spielregeln***
kompakt
für SR

wfv-Auslegung



1. Spielfeldaufbau, Ball, Ausrüstung





1. Spielfeldaufbau, Ball, Ausrüstung

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 Auswechselfvorgang

„Fliegender Wechsel“

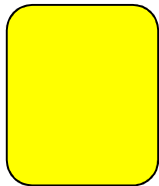
- Spieler verlässt zuerst das Spielfeld vollständig über seine **Auswechselzone** (Ausnahme: Verletzung)
- erst danach darf der Auswechselspieler das Spielfeld durch seine **Auswechselzone** betreten

Vergehen beim „fliegenden Wechsel“

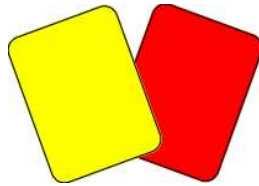
- Spieler zu viel > **Verwarnung** (Spieler, der zu früh reinkommt)
- **indirekter Freistoß am Ballort**

3. Disziplinarstrafen

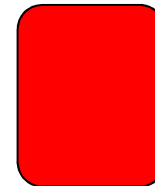
Alle Spieler auf dem Mannschaftsbogen unterliegen während der Spiele ihrer Mannschaft der **Strafgewalt** der amtierenden Schiedsrichter **vom Betreten bis zum Verlassen des Spielfeldes.**



Gelbe Karte



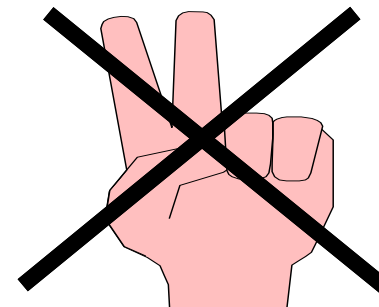
Gelb / Rote Karte



Rote Karte

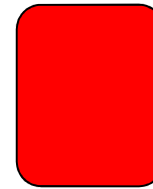
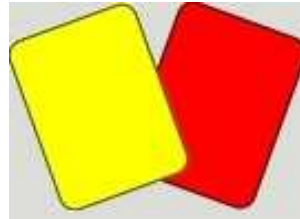
- gilt für **alle** Altersklassen, Frauen und Männer

Zeitstrafe nicht möglich !!!





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 !**



4. Spielfortsetzungen

Anstoß

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

Eckstoß

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





4. Spielfortsetzungen

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 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 **übertrieben hart** erfolgt.



4. Spielfortsetzungen

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

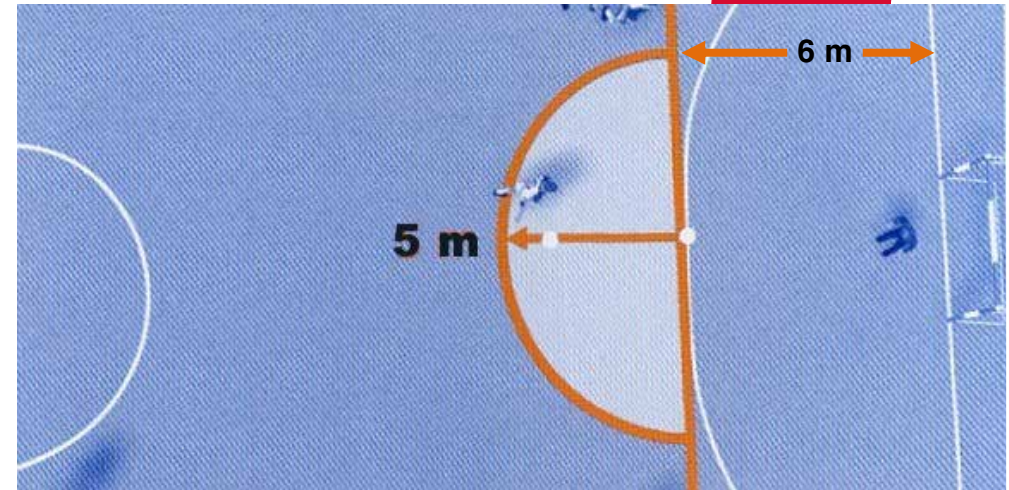
Vergehen / Sanktionen beim 10 Meter-Freistoß

	Ergebnis	
Vergehen	Tor	kein Tor
angreifender Spieler	Freistoß wird wiederholt	indirekter Freistoß (für gegnerische Mannschaft)
kein Schuss aufs Tor	-----	indirekter Freistoß (für gegnerische Mannschaft)
Schuss durch einen nicht bezeichneten Spieler	indirekter Freistoß (für gegnerische Mannschaft)	indirekter Freistoß (für gegnerische Mannschaft)
verteidigender Spieler	Tor	Freistoß wird wiederholt
beide Teams	Freistoß wird wiederholt	Freistoß wird wiederholt



4. Spielfortsetzungen

Strafstoß



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



4. Spielfortsetzungen

Vergehen / Sanktionen beim Strafstoß

Vergehen	Ergebnis	
	Tor	kein Tor
angreifender Spieler	Strafstoß wird wiederholt	indirekter Freistoß (für gegnerische Mannschaft)
Schuss nach hinten	indirekter Freistoß (für gegnerische Mannschaft)	indirekter Freistoß (für gegnerische Mannschaft)
Schuss durch einen nicht bezeichneten Spieler	indirekter Freistoß (für gegnerische Mannschaft)	indirekter Freistoß (für gegnerische Mannschaft)
verteidigender Spieler	Tor	Strafstoß wird wiederholt
beide Teams	Strafstoß wird wiederholt	Strafstoß wird wiederholt



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 seinen 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.
- **Keine direkte Torerzielung** möglich
- Torwart darf den Ball erst wieder berühren,
 - > wenn der Gegner am Ball war oder
 - > der Torwart sich in der Hälfte des Gegners befindet.

5. „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. Vorgehensweise zur Ermittlung eines Siegers

6 Meter – Schießen

- **Je 5 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
- **Auswechslung** eines Schützen ist **nicht möglich**.
- **FaD** oder **Verletzung** → Auffüllen durch Spieler vom Mannschaftsbogen → sonst **Fehlschussregelung**



7. Schiedsrichterzeichen



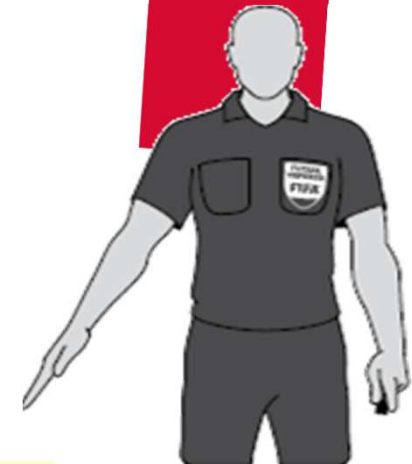
Anstoß



direkter Freistoß



indirekter Freistoß



Eckstoß



Einkick



Torabwurf



Auszeit



7. Schiedsrichterzeichen



Vorteil (bei kumuliertem Foul)



kumuliertes Foul nach Vorteil



hier: ein kumuliertes Foul nach Vorteil

Information

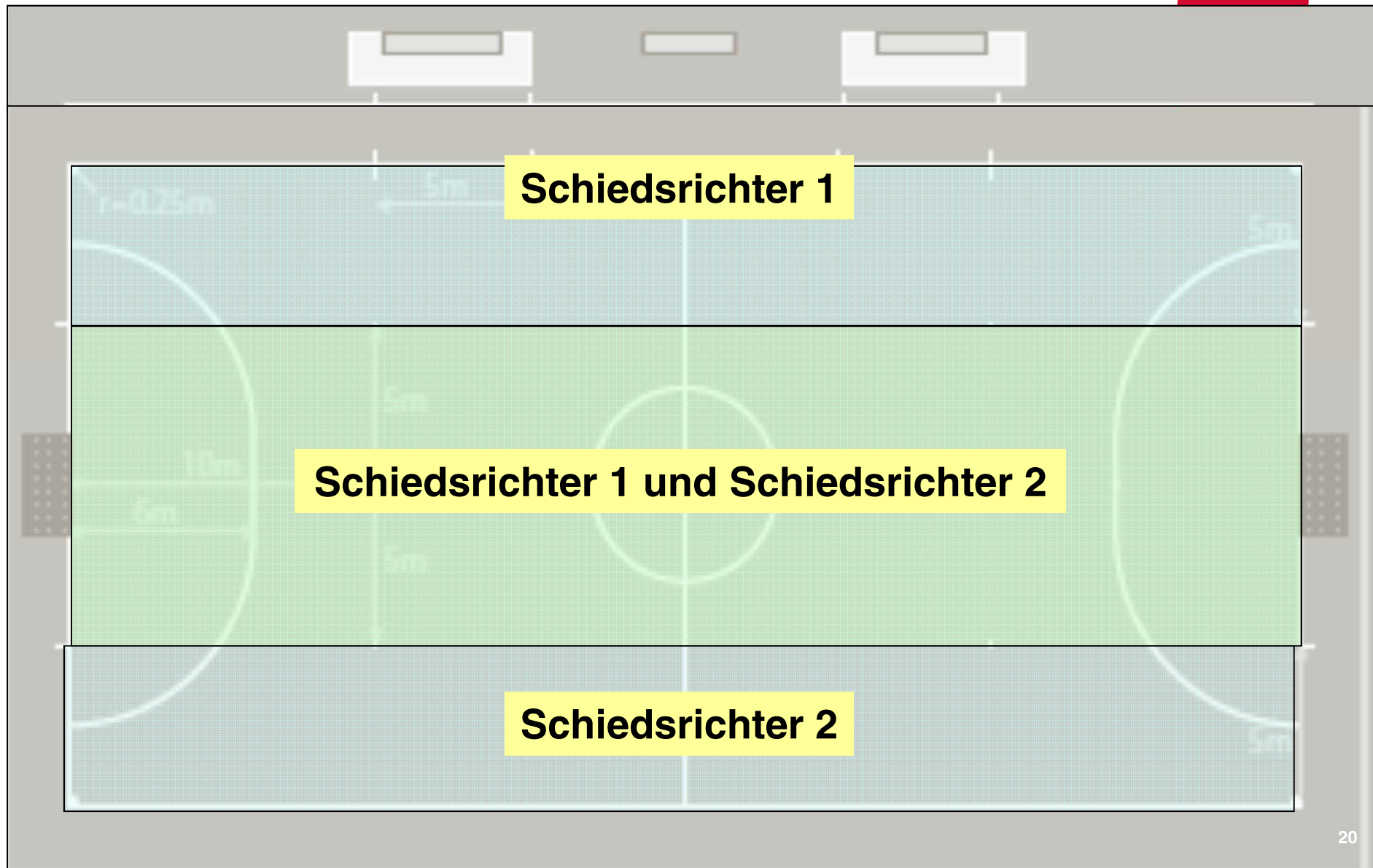


und

drittes kumuliertes Foulspiel



Empfohlener Entscheidungsbereich von SR 1 und SR 2





8. 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.

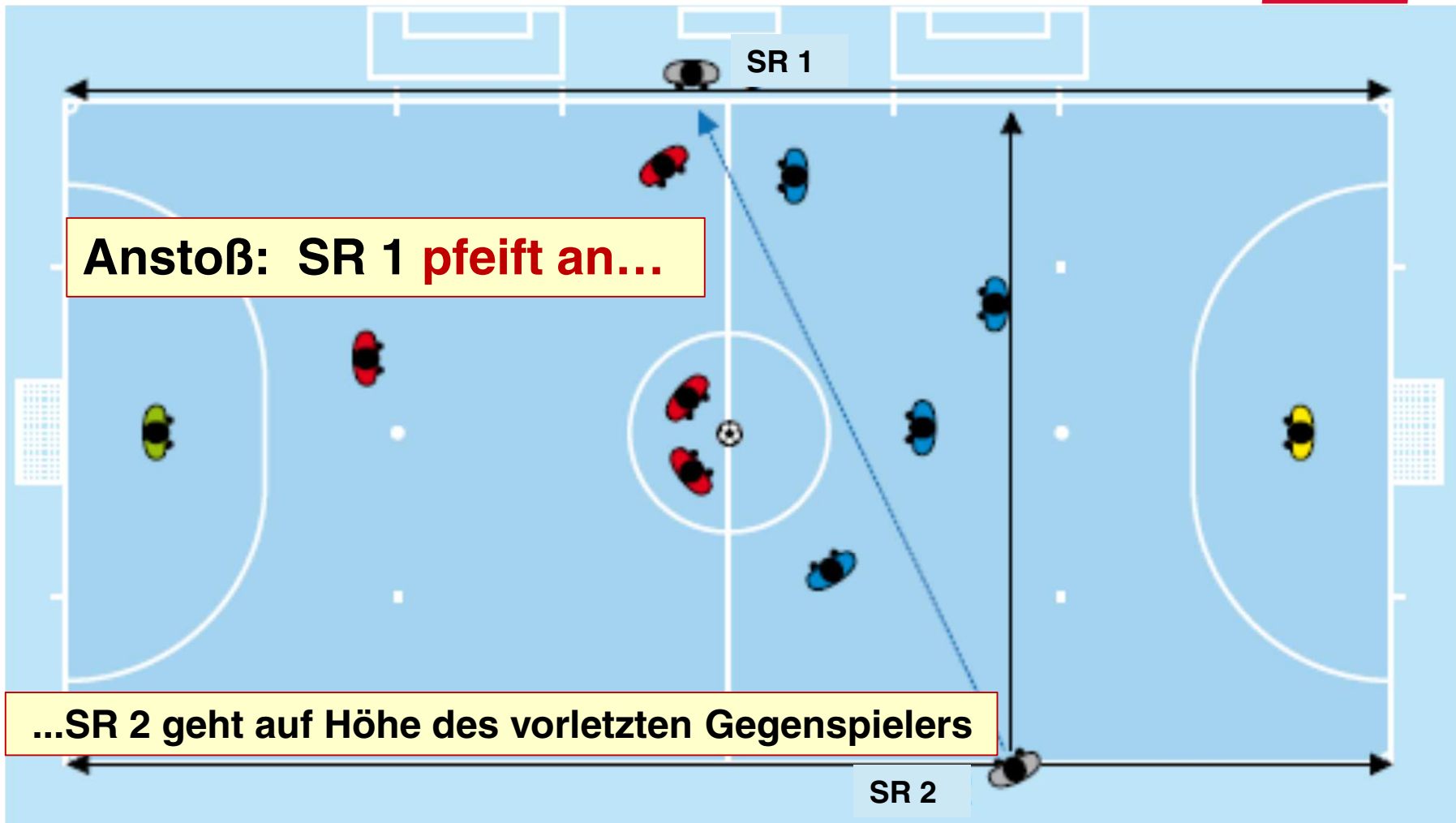
Wechsel der Positionen

- 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.



8. Stellungsspiel

8.1 Standardsituation: Anstoß



8. Stellungsspiel

8.1 Standardsituation: Eckstoß





8. Stellungsspiel

8.1 Standardsituation: Einkick (hier bei SR 2)





8. Stellungsspiel

8.1 Standardsituation: Einkick (hier bei SR 2)





8. Stellungsspiel

8.1 Standardsituation: Einkick (hier bei SR 1)





8. Stellungsspiel

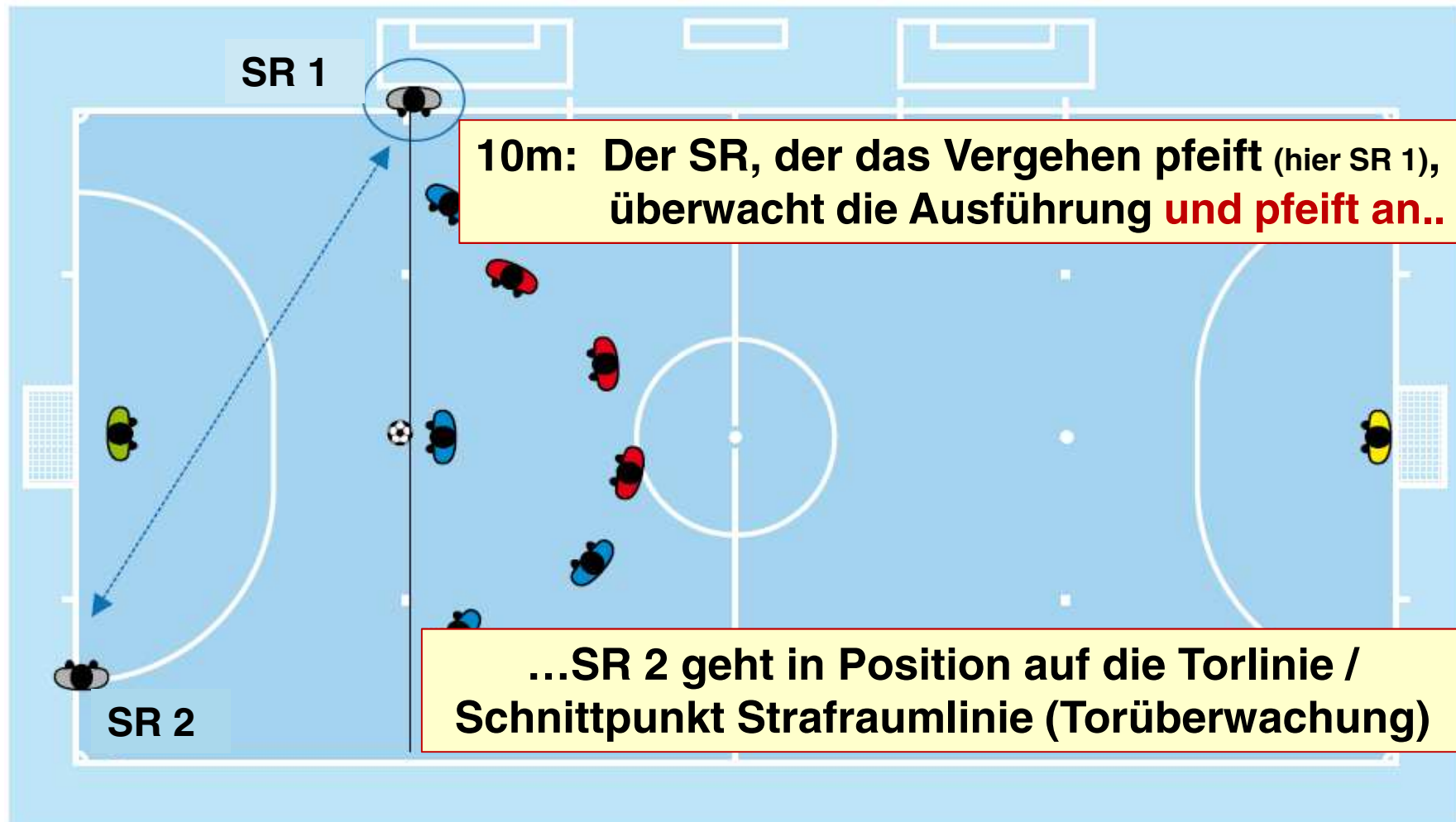
8.2 Standardsituation: Strafstoß





8. Stellungsspiel

8.3 Standardsituation: 10m-Freistoß





8. Stellungsspiel

8.4 Standardsituation: Freistoß



8. Stellungsspiel

8.4 Standardsituation: Freistoß



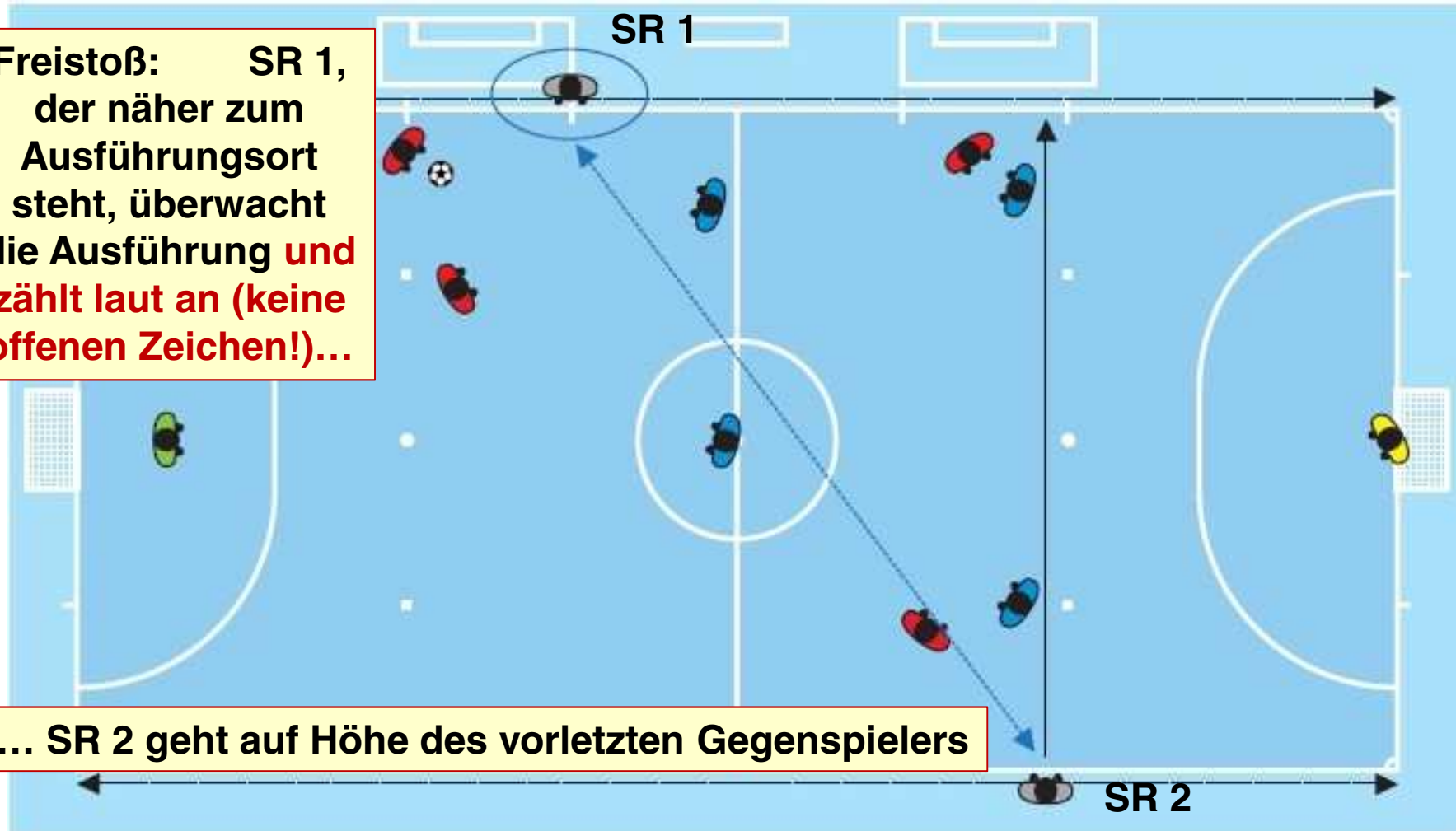


8. Stellungsspiel

8.4 Standardsituation: Freistoß

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

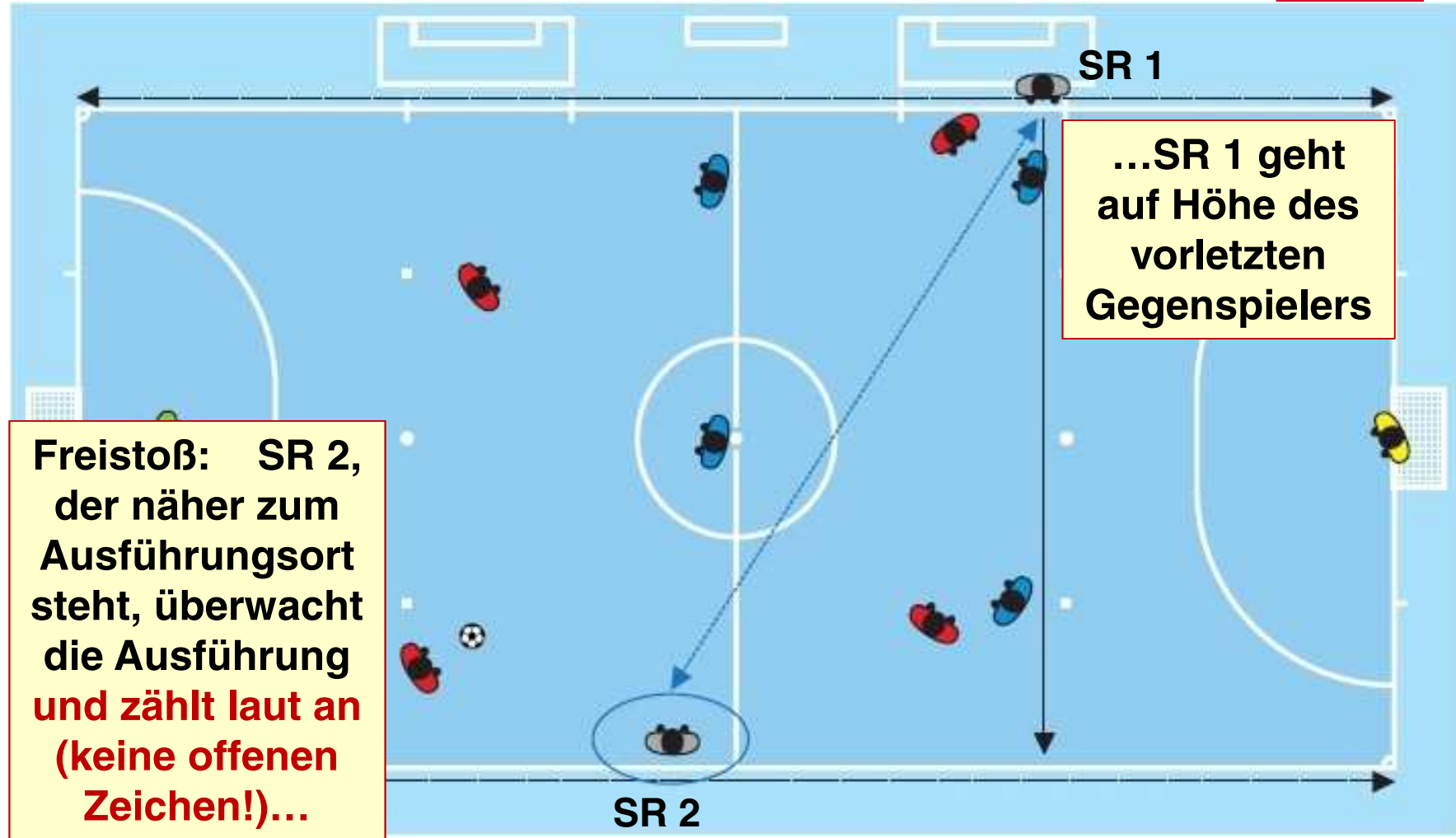
... SR 2 geht auf Höhe des vorletzten Gegenspielers





8. Stellungsspiel

8.4 Standardsituation: Freistoß





8. Stellungsspiel

8.5 Laufendes Spiel





9. Dauer des Spiels

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

10. Checkliste für Zeitnehmer und Foulzähler



Zeitnehmer

Ausstattung:

- Zeitmessgerät/e
- Hallenanzeige
- Signalgerät/e
- Mikrofon

Zeitnehmertisch auf Höhe der Mittellinie



Foulzähler

Ausstattung:

- Zähltafel
- Hallenanzeige
- Signalgerät/e
- Mikrofon

- ist verantwortlich für die Zeitnahme in Absprache / Blickkontakt mit dem SR:
 - > startet auf Zeichen des SR die Zeit (Anstoß)
 - > hält auf Zeichen des SR die Zeit an (Time-out)
 - > bestimmt durch ein akustisches Signal (z. B. Pfiff, Sirene) das Ende der Spielzeit
- kontrolliert die Einhaltung der 2-Minuten:
 - > bei **Gelb/Rot** oder **Rot** spielt die betroffene Mannschaft max. zwei Minuten in Unterzahl und darf sich dann wieder vervollständigenaußer bei
 - > gleicher Spielerunterzahl oder
 - > wenn die Mannschaft in Unterzahl ein Tor erzielt
- notiert die Rückennummern der Spieler, die Gelb, Gelb/Rot oder Rot erhalten haben
- gibt den Hinweis bzw. macht die Durchsage, wenn die Strafzeit abgelaufen ist

- addiert die kumulierten Fouls auf und zeigt sie auf der Zähltafel an:
 - > *Foulspiele und absichtliches Handspiel werden aufaddiert (= kumuliert)*
 - > *SR-Zeichen: waagrecht ausgestreckter Arm zeigt auf die Spielfeldseite der fehlbaren Mannschaft*
- informiert die SR mit einem Signal, sobald eine Mannschaft das **dritte kumulierte Foul** begangen hat:
 - > *Der SR informiert die betroffene Mannschaft mit einem Handzeichen, dass das nächste kumulierte Foul zu einem 10m-Freistoß führt.*

