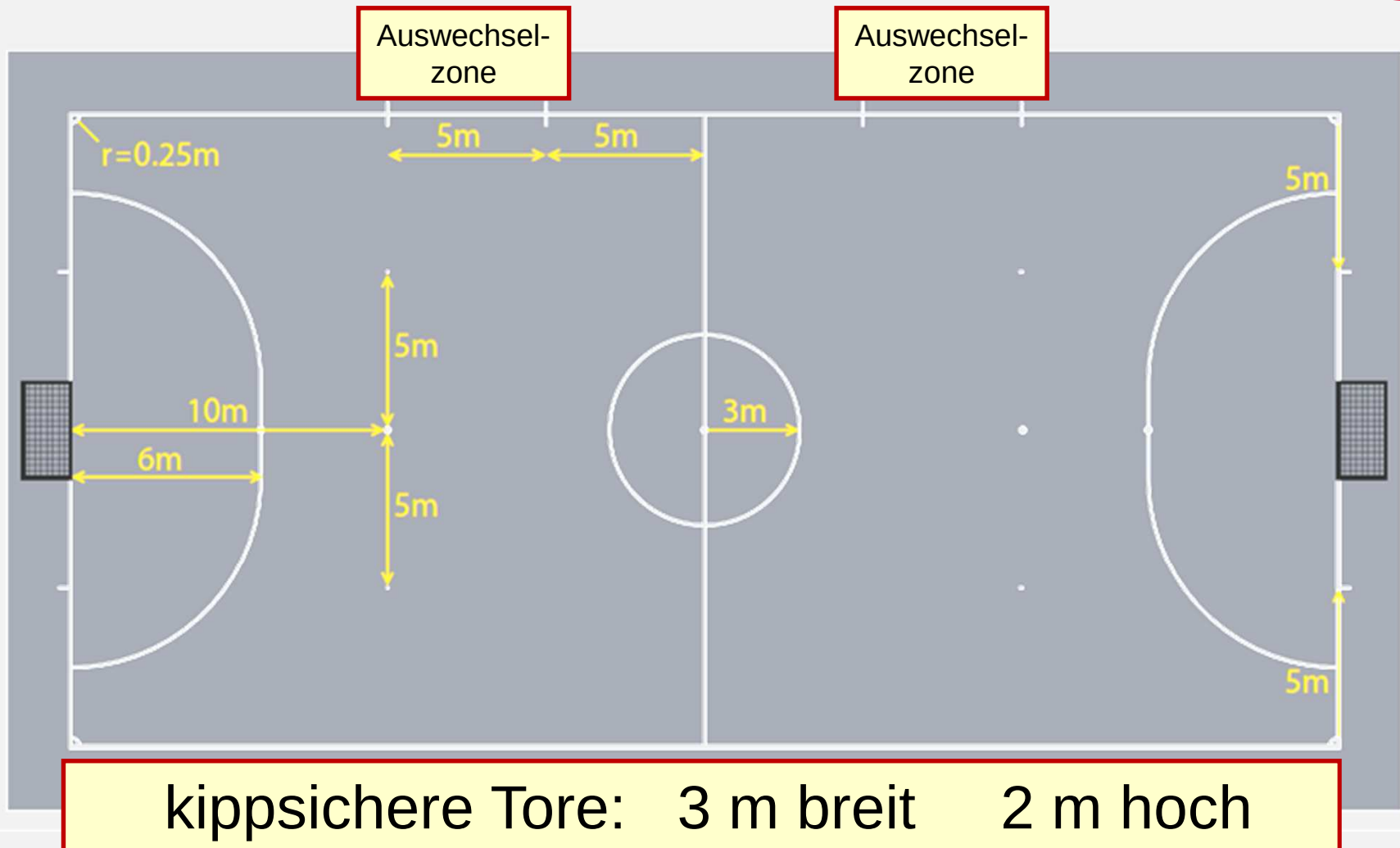




Futsal — Spielregeln kompakt für SR

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 Auswechsellvorgang

„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

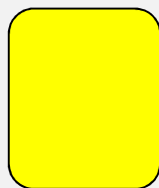
Vergehen beim „fliegenden Wechsel“

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

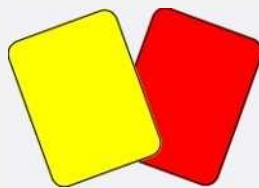
3. Disziplinarstrafen



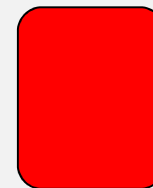
Alle Spieler auf dem Mannschaftsbogen unterliegen während der Spiele ihrer Mannschaft der **Strafgewalt** der amtierenden Schiedsrichter **vom Betreten bis zum Verlassen des Spielfeldes**.



Gelbe Karte



Gelb / Rote Karte

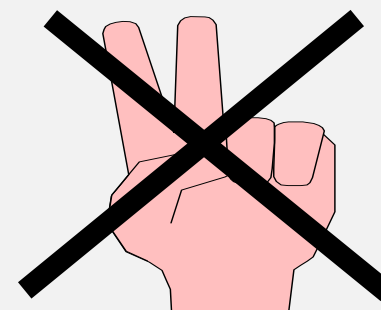


Rote Karte

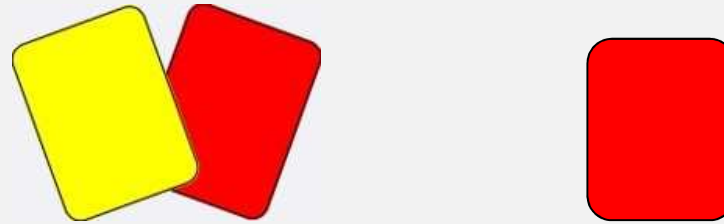
➤ gilt für **alle** Altersklassen, Frauen und Männer

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 !

4. Spielfortsetzungen

Anstoß

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

Eckstoß

- Abstand 5 m, Ausführung innerhalb von 4 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 (**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.

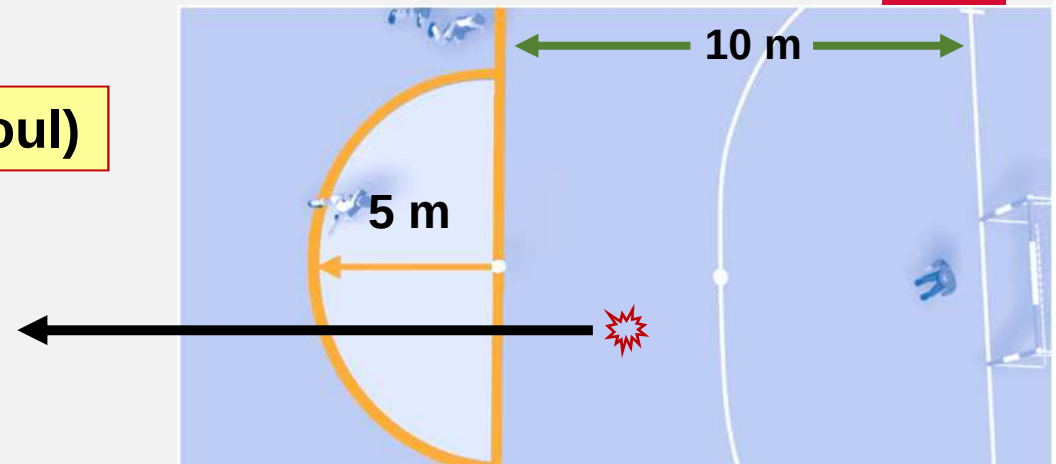
4. Spielfortsetzungen

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

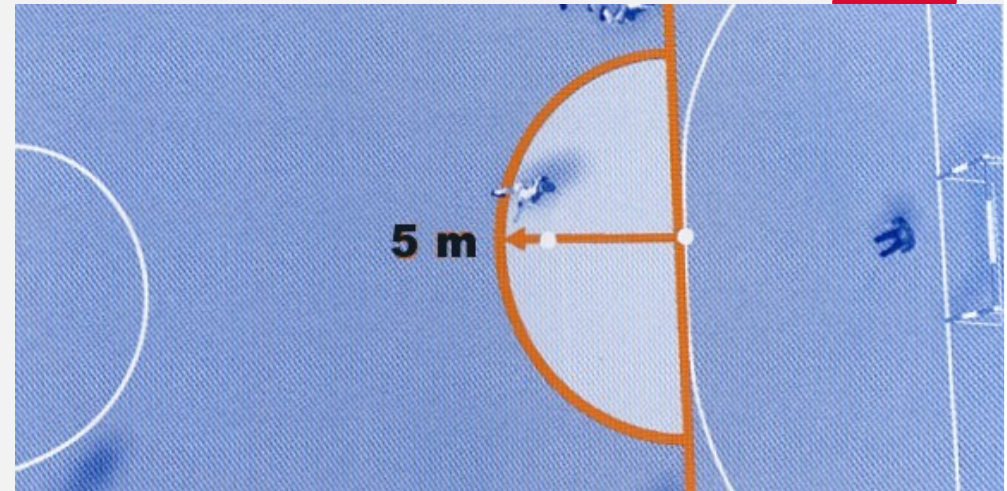
4. Spielfortsetzungen



Vergehen / Sanktionen beim 10 Meter-Freistoß

Vergehen	Ergebnis	
	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 **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
Angreifer	Wiederholung	indirekter Freistoß (für gegnerische Mannschaft)
Schuss nach hinten	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

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 ein Gegenspieler am Ball war oder
 - > der Ball erst die Mittellinie überquert hat und ihm danach von einem Mitspieler zugespielt wurde

5. Sonderbestimmungen für den Torwart

Zuspiel zum Torwart

- Torwart darf von einem Mitspieler nur angespielt werden,
 - > wenn zuvor ein Gegenspieler am Ball war
 - oder
 - > der Ball zuvor erst die Mittellinie überquert hat
- Torwart darf den Ball max. 4 Sekunden kontrollieren (egal ob mit der Hand oder dem Fuß)

Verstoß > indirekter Freistoß

(bei Verstoß im Strafraum > auf Strafraumlinie)

Gilt nicht, wenn Torwart in gegnerischer Spielfeldhälfte

5. Sonderbestimmungen für den Torwart



„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.**



7. Vorgehensweise zur Ermittlung eines Siegers

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
- **Auswechslung** 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

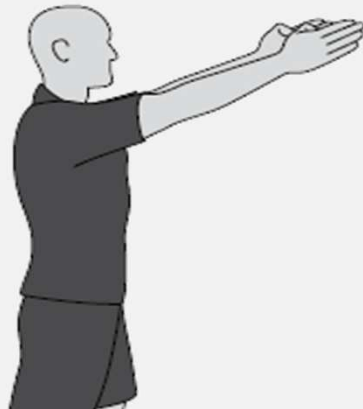


Torabwurf



Auszeit

8. Schiedsrichterzeichen



Vorteil (bei kumuliertem Foul)



kumuliertes Foul nach Vorteil



hier: ein kumuliertes Foul nach Vorteil

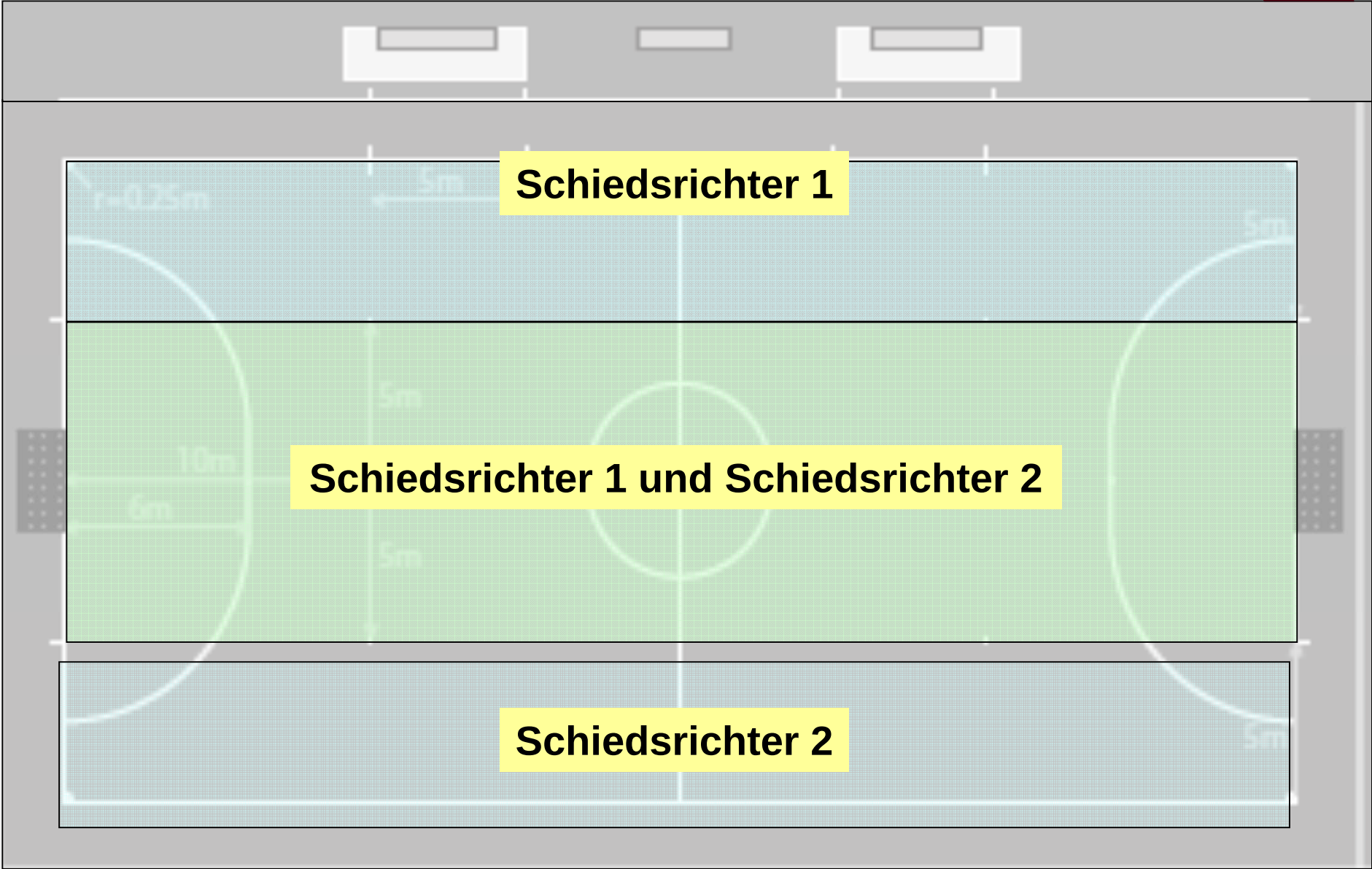
Information



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. Stellungsspiel

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

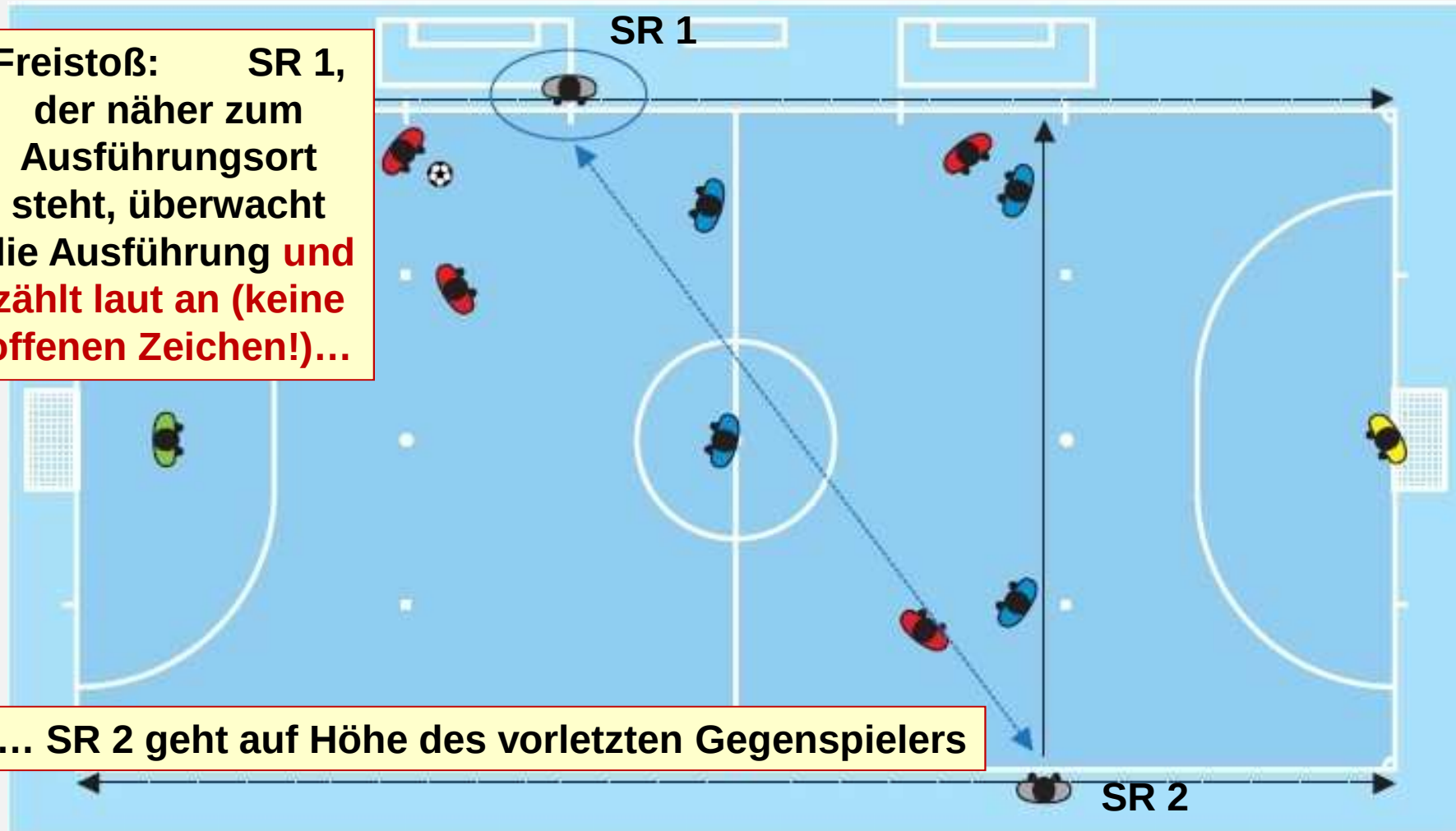


9. Stellungsspiel

9.6 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



9. Stellungsspiel

9.6 Standardsituation: Freistoß



9. Stellungsspiel

9.7 Laufendes Spiel



10. 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