



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

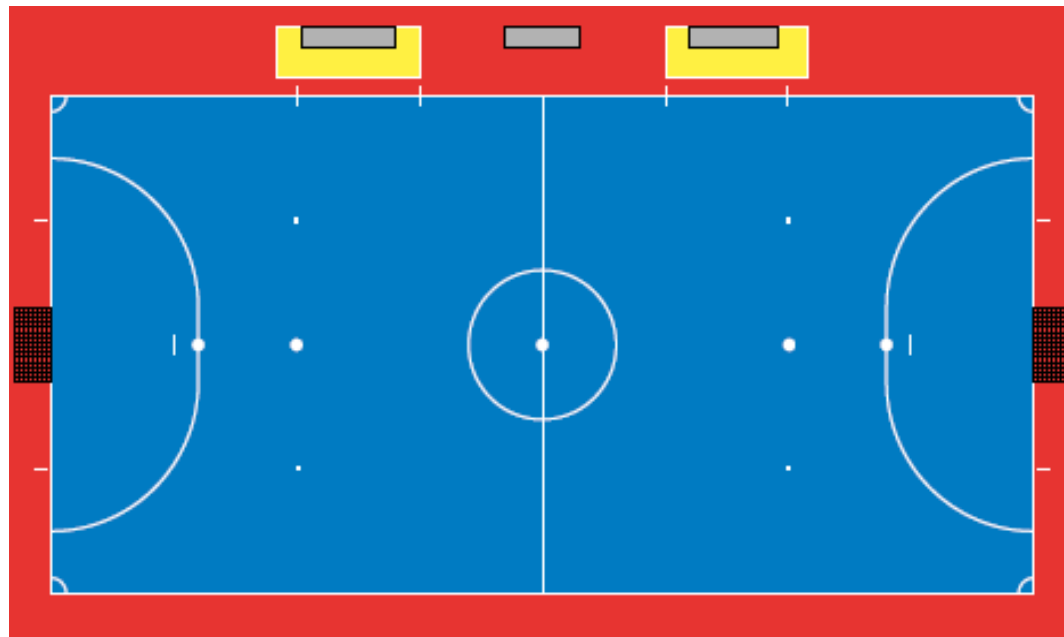
***wfv-Auslegung Stand Saison
21/22***

1. Spielfeldaufbau, Ball, Ausrüstung



Auswechsel-
zone

Auswechsel-
zone



kippsichere Tore: 3 m breit 2 m hoch

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“

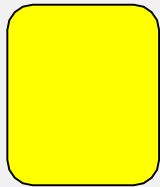
- Spieler verlässt zuerst das Spielfeld vollständig durch seine **Auswechselzone** und übernimmt das **Überziehleibchen** (Ausnahme: Verletzung)/Ausnahme Corona
- erst danach darf der Auswechselfspieler das Spielfeld durch seine **Auswechselzone** betreten

Vergehen beim „fliegenden Wechsel“

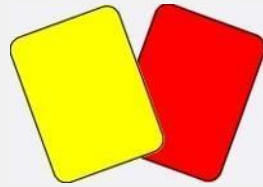
- Spieler zu viel → **Verwarnung (Spieler, der zu früh reinkommt)**
- **indirekter Freistoß am Ballort/Spieleingriff dFr od. Sechsmeter**

3. Disziplinarstrafen

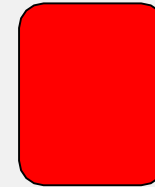
Alle Spieler auf dem Mannschaftsbogen unterliegen während der Spiele ihrer Mannschaft der **Strafgewalt** der amtierenden Schiedsrichter **vom Betreten bis zum Verlassen des unmittelbaren Spielfeldbereichs.**



Gelbe Karte



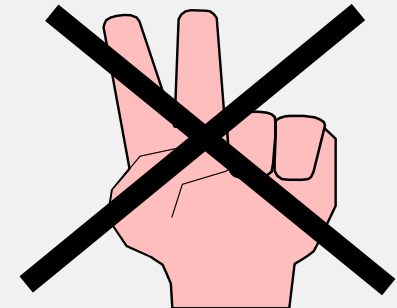
Gelb / Rote Karte



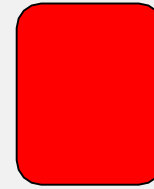
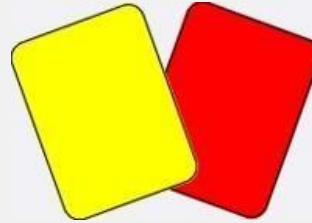
Rote Karte

➤ 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!

2 x FaD

Mannschaft in Unterzahl bekommt in dieser Zeit ein Gegentor



Spieler darf sofort ersetzt werden!

4. Spielfortsetzungen

Anstoß

- Abstand 3 m, **Ball im Spiel wenn er sich bewegt**
direkte Torerzielung möglich!

Eckstoß

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



4. Spielfortsetzungen

Freistöße

- Es gibt **direkte** und **indirekte Freistöße**.
- Ausführung innerhalb von **4 Sekunden**, sonst **indirekter Freistoß** für den Gegner.
- Alle Freistöße werden **offen angezählt**
- (Alle Vergehen, die mit **direktem Freistoß** (Regel **12**) geahndet werden, gelten als **kumulierte Fouls**.

4. Spielfortsetzungen

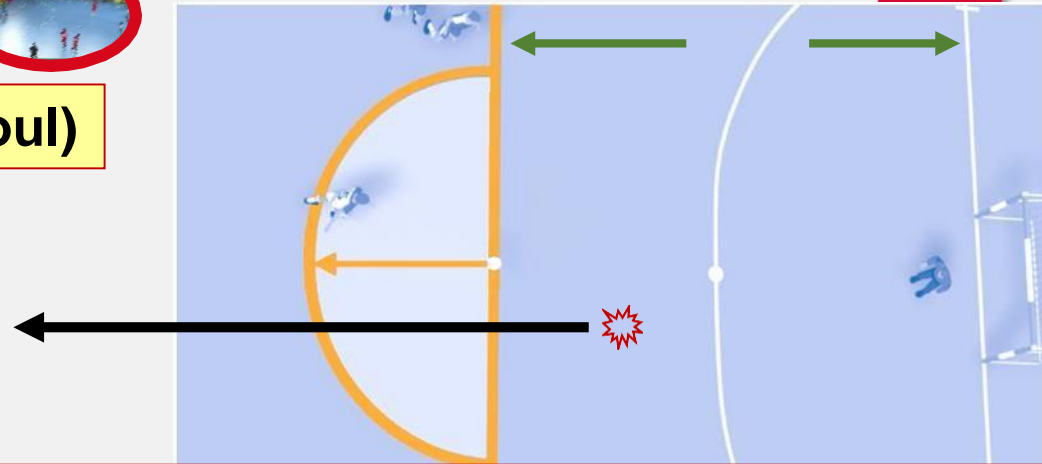
10 Meter-Freistoß



(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

4. Spielfortsetzungen

Strafstoß



- Pflichtpfiff, **indirekte Ausführung möglich**
- **Vergehen**, das zum Strafstoß führte, zählt als **kumuliertes Foul**
- Torwart muss mit einem Bein auf oder über 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 auf der Linie (neu)
- Ausführung mit dem Fuß innerhalb von **vier Sekunden**,
sonst **Einkick für den Gegner**
- Ball nicht ins Spielfeld → **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 sich bewegt hat
- **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**
 - > **in der eigenen Spielfeldhälfte wieder berührt, nachdem er ihn bereits irgendwo auf dem Spielfeld gespielt hat und dazwischen eine Ballberührung durch den Gegner stattgefunden hat**
 - > **dies gilt auch nach einem Torabwurf**



- 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

(nicht bei E Junioren)

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 !

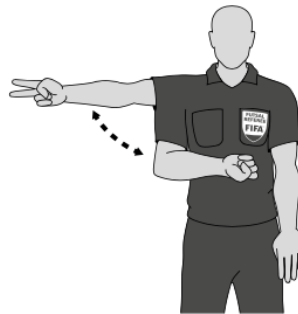
6. „Vier – Sekunden – Regel“

4 Sek. anzählen	Nicht anzählen
Torabwurf	Anstoß
Eckstoß	Strafstoß
Einkick	SR-Ball
10-Meter-Freistoß	
Ind. Freistoß	
Dir. Freistoß	
Torwart im Ballbesitz (eigene Spielhälfte)	

Das **Anzählen** durch den Schiedsrichter, der am nächsten zum Geschehen steht, ist die **wichtige** und **ultimative Information** an den Spieler, **dass die Zeit abläuft. Erst mit dem 5. Schritt sind die 4sec abgelaufen.**



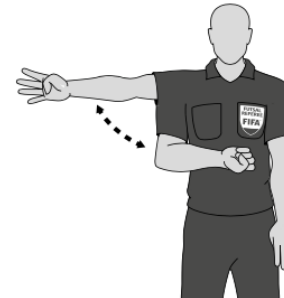
(1. Schritt)



(2. Schritt)



(3. Schritt)



(4. Schritt)



(5. Schritt)

6 Meter – Schießen

- **Je 5 Spieler** vom **Mannschaftsbogen** schießen bis zur Entscheidung.
- **Torwarttausch** ist mit **jedem Spieler** auf dem **Mannschaftsbogen** möglich.
 - weist ein Team am Ende der regulären Spielzeit oder Verlängerung mehr Spieler auf als das gegnerische Team, darf es die Anzahl der Spieler angleichen (ansonsten müssen alle Spieler teilnehmen)
 - jedes Team führt fünf Sechsmeter aus
- persönliche Strafen werden nach Ende der Spielzeit bzw. Verlängerung in das Sechsmeterschießen nicht übertragen

8. Schiedsrichterzeichen



Anstoß



direkter Freistoß



indirekter Freistoß



Eckstoß



Einkick

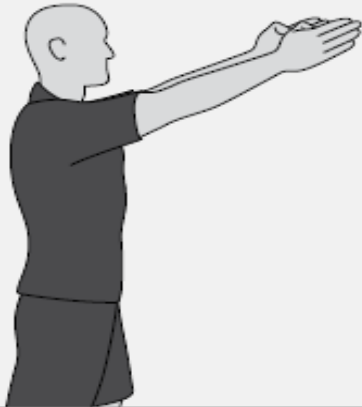


Torabwurf



Auszeit

8. Schiedsrichterzeichen



Vorteil (bei kumuliertem Foul)



hier: **ein** kumuliertes Foul nach Vorteil

Information



drittes kumuliertes Foulspiel

und

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)



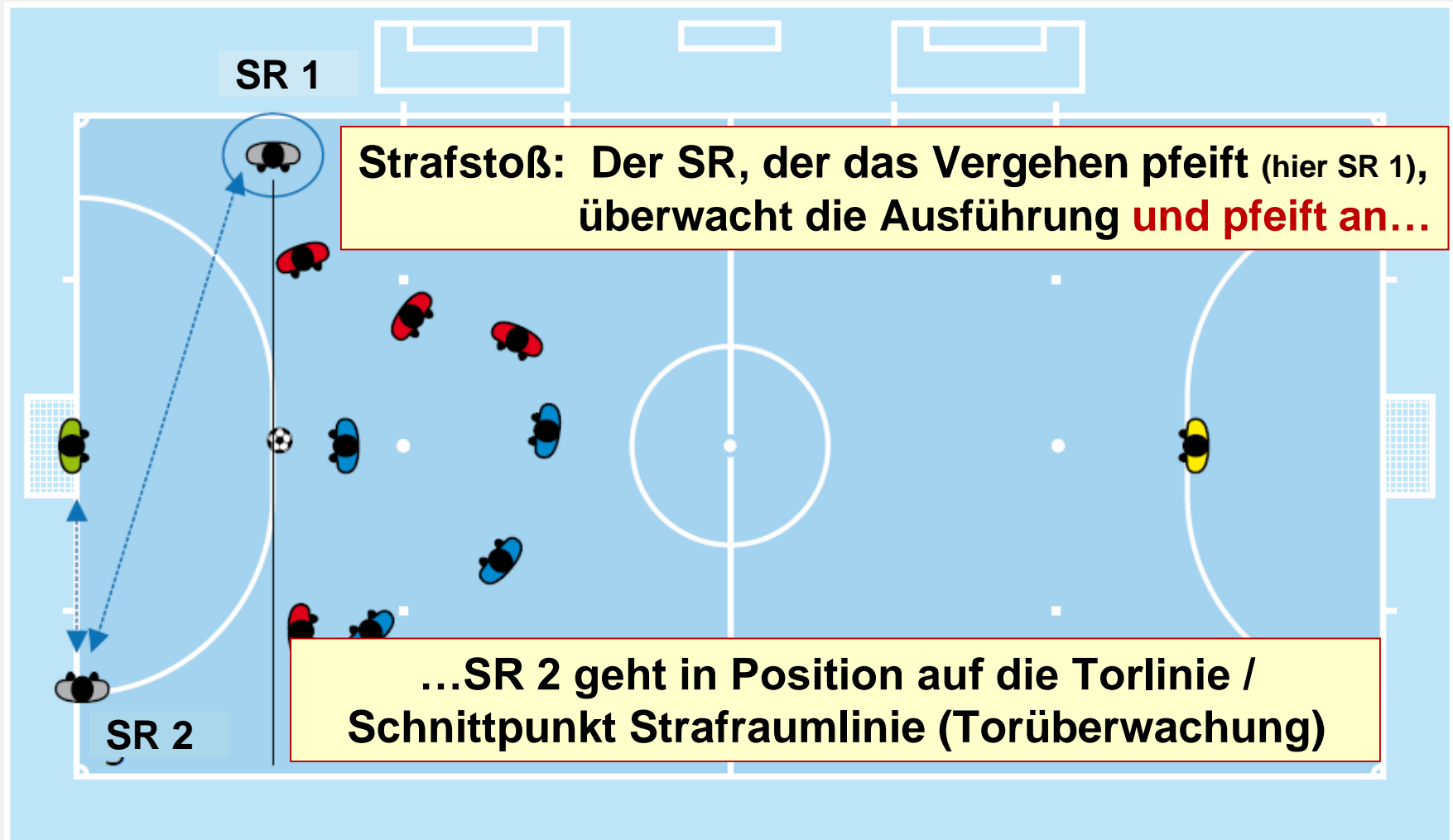
9. Stellungsspiel

9.3 Standardsituation: Einkick (hier bei SR 1)



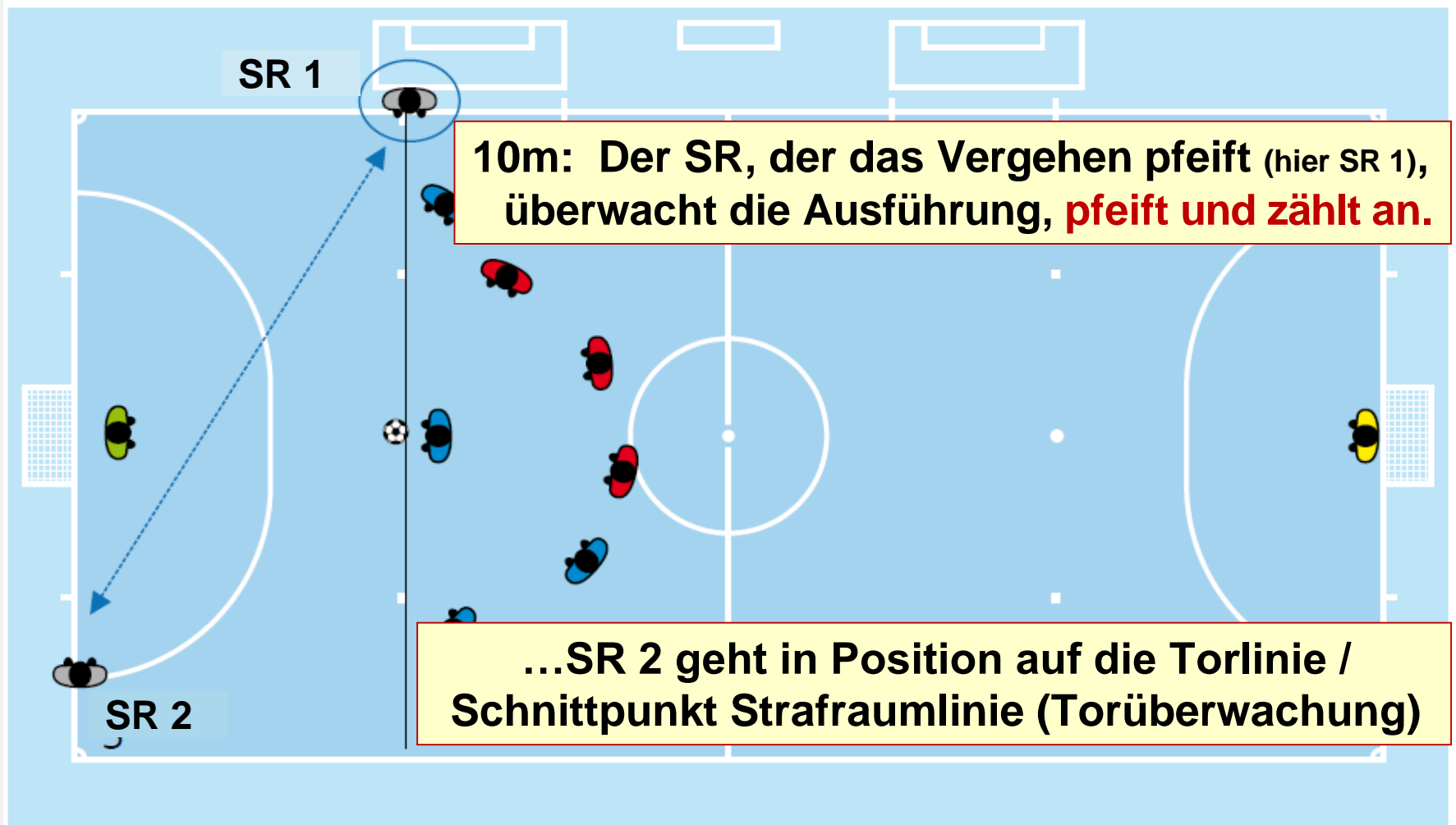
9. Stellungsspiel

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

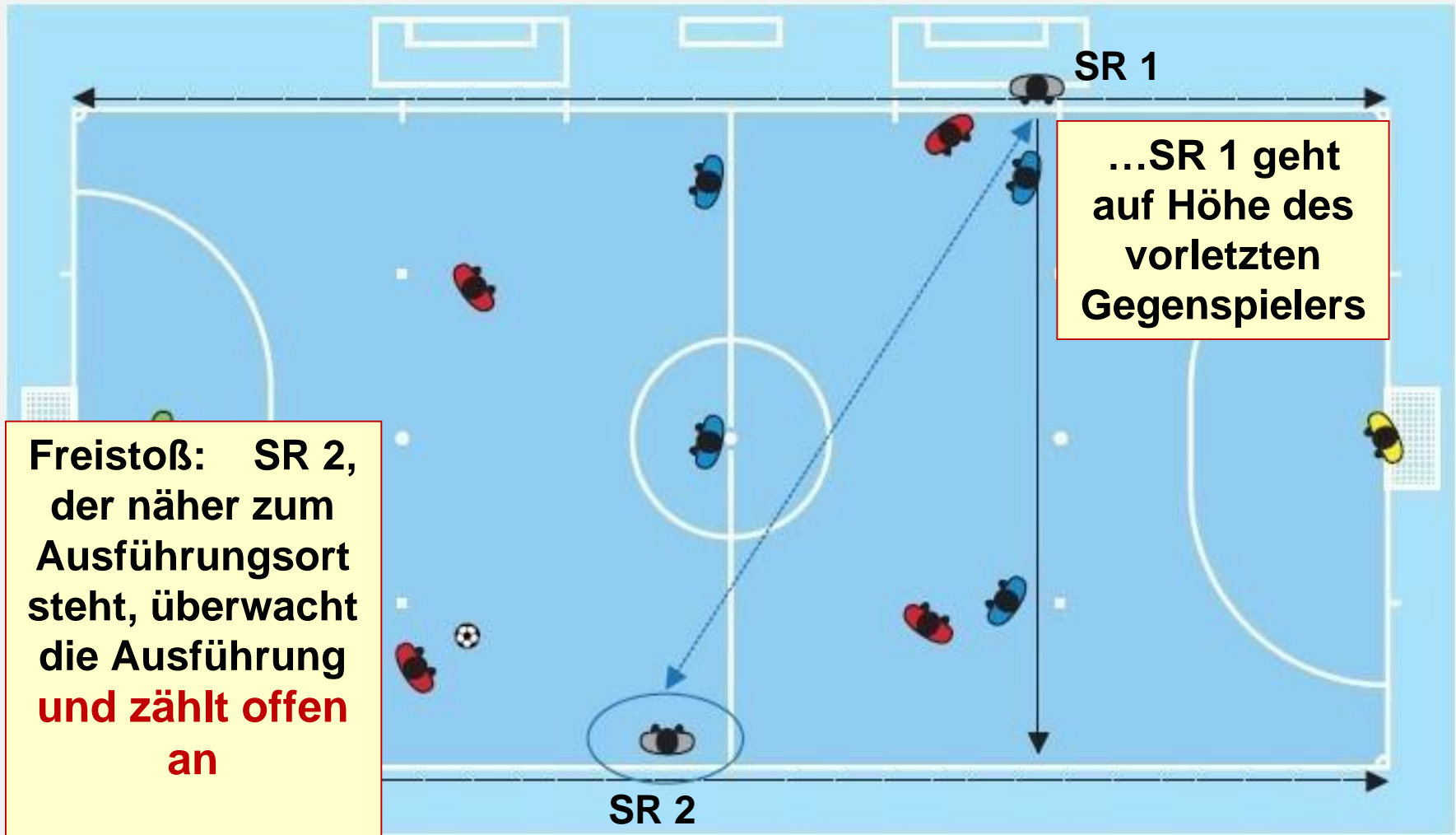
Freistoß: SR 1, der näher zum Ausführungsort steht, überwacht die Ausführung und zählt offen an



... 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