

Futsal

Spielregeln 2009/2010

(Kurzfassung)



[1.] Die Spielleiter und Zeitnehmer

Das Spiel wird von zwei Schiedsrichtern geleitet.

Regel 5 = Der Schiedsrichter und der zweite Schiedsrichter

- + SR-1 ist der Hauptschiedsrichter, Rechte und Pflichten wie im Feld
- + Übernimmt auch die Aufgabe des Zeitnehmers, falls kein geeigneter Zeitnehmer zur Verfügung steht
- + SR-2 unterstützt den SR-1, Rechte und Pflichten wie im Feld
- + Überwacht auf der Gegenseite des ersten Schiedsrichters das Spiel
- + Darf selbstständig das Spiel bei Regelverstößen unterbrechen
- + Darf persönliche Strafen aussprechen

***Ausnahme SFV: Bei nur einem Schiedsrichter**

- + Helfer aus der Turnierleitung
- + Überwacht auf der Gegenseite des Schiedsrichters die Außenlinie

Regel 6 = Der Zeitnehmer und der dritte Schiedsrichter (Turnierleitung)

Aufgaben und Pflichten des Zeitnehmers (Turnierleitung)

- + Stoppt die Zeit bei Auszeitanzeige durch den Schiedsrichter
- + Kontrolliert Auszeit (Time-out) durch die Mannschaften, max. 1 Minute pro Halbzeit¹
- + Überwacht die 2-Minuten-Strafe nach einem Feldverweis
- + Zählt kumulierte Fouls

Aufgaben und Pflichten des dritten Schiedsrichters (falls vorhanden)

- + Zählt kumulierte Fouls
- + Ersetzt ggf. den Zeitnehmer und alle damit zusammenhängenden Aufgaben
- + Verhinderte Regelverstöße der Schiedsrichter bezüglich der persönlichen Strafen
- + Beobachtet das Spielgeschehen hinter dem Rücken des Schiedsrichters.

[2.] Die Spielvoraussetzungen

Regel 1 = Das Spielfeld

- + Es wird ohne Bandenbegrenzungen auf die Handballtore 2x3m gespielt
- + Strafräume, hier die Torräume mit der durchgezogenen Linie vom Handball
- + Zwei Strafstoßmarken (6m und 10m)
- + Zwei Auswechszonen direkt vor den Spielerbänken, 5m breit und jeweils 5 Meter von der Seitenlinie entfernt

Regel 2 = Der Ball

- + Der Futsal-Spielball (Größe 4) zeigt ein besonderes Sprungverhalten, d.h. er springt weniger und erfordert ein schnelles Flachpass-Spiel

Regel 3 = Zahl der Spieler

- + Spieleranzahl = 1 Torwart und 4 Feldspieler, plus 7 Auswechselspieler¹
- + Weniger als drei Spieler (einschließlich Torwart) während dem Spiel, muss das Spiel abgebrochen werden
- + Der Torwart darf nur in einer Spielunterbrechung ausgewechselt werden
- + Auswechslungen der Spieler ist nur im Bereich der Auswechszone zu zulassen
- + Eine Auswechslung kann erfolgen, wenn der Ball in oder aus dem Spiel ist
- + **Verstoß gegen die Auswechselbestimmungen:**
- + Gelbe Karte und indirekter Freistoß, wo der Ball bei Pfiff gespielt wurde.

Regel 4 = Ausrüstung der Spieler

- + Der Torwart muss sich in seiner Spielkleidung klar und deutlich von den Trikots der beiden Mannschaften unterscheiden
- + Schienbeinschoner sind Pflicht, komplette Ausrüstung wie im Feld
- + Das Tragen von Schmuck jeglicher Art ist verboten

[3.] Die Spielunterbrechungen

Regel 7 = Dauer des Spiels

- + Nach Turnierbestimmung ¹
- + Auszeit durch die Mannschaften (Time-out) ist nur möglich bei Ballbesitz, wird beim Zeitnehmer beantragt, der Ball muss aus dem Spiel sein, nur eine Auszeit pro Halbzeit ist möglich ¹

Regel 8 = Beginn und Fortsetzung des Spiels

- + Anstoß: Identisch wie im Feld, Mindestabstand: 3m, direkte Torerzielung möglich
- + Schiedsrichterball: Ablauf wie im Feld
- + Ball an die Decke: Spielfortsetzung Einkick, auf der am nächsten liegenden Seitenlinie

[4.] Die Spielfortsetzungen

Regel 15 = Einkick

- + Ball im Seitenaus: Der Einkick auf der Seitenlinie ersetzt beim Hallenfußball das Einrollen bzw. den Einwurf
- + Mindestabstand: 5m
- + Ein gültiges Tor kann nicht direkt erzielt werden
- + Ausführung innerhalb von 4 Sec., ansonsten „Einkick“ für den Gegner
- + Wenn aus einem Einkick der Ball zum Torwart zurückgespielt wird, zählt dies nicht als Rückpass, der Torwart darf allerdings den Ball nicht mit den Händen aufnehmen

Regel 16 = Torabwurf

- + Der Torabwurf ersetzt den Abstoß
- + Nachdem der Ball im Toraus ist, darf der Torwart den Ball nur mit Torabwurf ins Spiel bringen, d.h. von einem beliebigen Punkt innerhalb des Strafraumes
- + Torabwurf ist über die Mittellinie erlaubt
- + Ein gültiges Tor kann nicht direkt erzielt werden
- + Ausführung innerhalb von 4 Sec., nachdem der Torwart den Ball werfen könnte, ansonsten „indirekter Freistoß“ für den Gegner auf der Strafraumlinie

Regel 17 = Eckstoß

- + Ausführung wie im Feld
- + Mindestabstand: 5m
- + Ausführung innerhalb von 4 Sec., ansonsten „indirekter Freistoß“ für den Gegner
- + Aus einem Eckstoß kann ein Tor direkt erzielt werden

[5.] Die Spielstrafen

Regel 12 = Freistöße

- + Es gibt direkte und indirekte Freistöße, Ausführung wie im Feld
- + Mindestabstand: 5m
- + Ausführung innerhalb von 4 Sec., ansonsten "indirekter Freistoß" für den Gegner
- + Der Arm zum Anzeigen der 4 Sec. zur Ausführung beim Freistoß bleibt unten. Dafür werden die 4 Sec. laut angezählt. Dies sollen Irritationen zwischen einem dir. und ind. Freistoß vermeiden.
- + Freistoss für die verteidigende Mannschaft im eigenen Strafraum, Ausführung von jedem Punkt im Strafraum erlaubt
- + Ind. Freistoss oder SR-Ball für die angreifende Mannschaft im Strafraum, Ausführung auf der durchgezogenen Strafraumlinie

Besonderheiten:

- + Direkter Freistoß:
 - für alle Vergehen der Regel 12
 - Durch Hineingleiten von der Seite oder von hinten den Ball zu spielen (Hineingrätschen, Sliding-Tackling) Ausnahme: Torwart
 - Im Strafraum werden diese Vergehen mit einem 6m-Strafstoß geahndet
- + Indirekter Freistoß
 - Für alle Vergehen wie im Feld
 - Wenn der Torwart den Ball länger als 4 Sec. in seiner eigenen Spielfeldhälfte kontrolliert/spielt

Regel 14 = Strafstoß (6m Marke)

- + Ein verhängter Strafstoß erfolgt an der 6m Strafstoßmarke (durchgezogene Linie beim Handballfeld)
- + Mindestabstand der gegnerischen Spieler: 5m
- + Beim 6m-Strafstoß entfällt das Anzählen der 4 Sec., Alternativ ist das Anhalten der Zeit möglich (Time-Out)
- + Trotz Zeitablauf muss der Strafstoß noch ausgeführt werden

Regel 14 = Strafstoß (10m Marke)

- + Sechstes Foul in der gegnerischen Spielfeldhälfte oder in der eigenen Hälfte vor der imaginären Linie (10m), muss der Freistoss von der 10m Marke ausgeführt werden
- + Sechstes Foul in der eigenen Feldhälfte zwischen der 10m Linie und der Torlinie, aber außerhalb des Strafraums, kann die Mannschaft, die den Freistoss ausführt, entscheiden, ob sie ihn von der zweiten Strafstoßmarke oder von der Stelle ausführen will, an der sich das Vergehen ereignet hat
- + Beim 10m-Strafstoß entfällt das Anzählen der 4 Sec.. Alternativ ist das Anhalten der Zeit möglich (Time-Out)
- + Trotz Zeitablauf muss der Strafstoß noch ausgeführt werden

[6.] Die Spielerstrafen

- + Persönliche Strafen:
 - Gelbe Karte, Gelb/Rote Karte (2. Verwarnung), Rote Karte
 - Nach einer Gelb/Roten Karte oder Roten Karte darf die Mannschaft, die in Unterzahl spielt, sich nach zwei Minuten wieder ergänzen

Ausnahme - Der Gegner erzielt ein Tor:

- + Bei Unterzahl einer Mannschaft, z.B. 5 gegen 4, darf die andere Mannschaft sich um einen Spieler ergänzen
- + Bei gleicher Unterzahl, z.B. 4 gegen 4, darf nicht ergänzt werden
- + Bei mehreren Spielern in Unterzahl, z.B. 5 gegen 3, darf die andere Mannschaft sich nur um einen Spieler ergänzen

[7.] Besondere Hinweise

zu Regel 13 = Kumulierte Fouls

- + Als kumulierte Fouls gelten alle in der Regel 12 aufgelisteten Regelverstöße, die mit einem direkten Freistoß geahndet werden, auch absichtliches Handspiel
- + Die ersten fünf kumulierten Fouls, die jede Mannschaft in jeder Halbzeit begeht, werden im Spielbericht vermerkt ¹

Ort der Freistossausführung:

- + Die gegnerische Mannschaft darf eine Spielermauer bilden
 - + Die Gegenspieler müssen mindestens 5m vom Ball entfernt stehen, bis der Ball im Spiel ist
 - + Aus dem Freistoss kann ein Tor direkt erzielt werden.
- + Ab dem sechsten Foul und bei jedem weiteren erhält die gegnerische Mannschaft jeweils einen 10m Strafstoß zugesprochen, dieser muss direkt ohne Mauer auf das Tor geschossen werden ¹
- + Torhüter bleibt in seinem Strafraum und mindestens fünf Meter entfernt
 - Wahlmöglichkeit für Freistöße, die näher als 10 Meter vor dem gegnerischen Tor sind, ob vom Ort des Vergehens oder ein 10m Strafstoß ausgeführt werden soll

zu Regel 11 = Fouls und unsportliches Betragen (Torwartspiel)

- + Ein Torwart verursacht einen indirekten Freistoss für die gegnerische Mannschaft, wenn er eines der folgenden Vergehen begeht, d.h. wenn er:
 - den Ball erneut berührt, nachdem dieser ihm von einem Mitspieler absichtlich zugespielt wurde und bevor der Ball die Mittellinie überschritten hat oder von einem Gegner berührt wurde
 - den Ball mit der Hand berührt oder kontrolliert, nachdem ihm ein Mitspieler den Ball absichtlich mit dem Fuß zugespielt hat
 - den Ball mit der Hand berührt oder kontrolliert, nachdem er ihn direkt nach einem Einkick von einem Mitspieler erhalten hat,
 - den Ball länger als vier Sekunden in seiner Spielfeldhälfte mit der Hand oder dem Fuß berührt oder kontrolliert

Vorgehensweisen zur Ermittlung eines Siegers

- + Verlängerung von 1x5 Minuten ¹
- + Falls notwendig zur Ermittlung eines Siegers: Schüsse von der Strafstoßmarke (6m)
- + Grundsätzlich die gleichen Bestimmungen wie auf dem Feld
- + Gleiche Anzahl von Spielern beider Teams vor dem Sechsmeterschießen
- + Beide Mannschaften führen je 5 Schüsse von der 6m-Marke abwechselnd aus
- + Steht es nach 5 Sechsmetern unentschieden, wird bis zur Entscheidung jeweils ein weiterer Sechsmeter geschossen
- + Alle Spieler und Auswechselspieler dürfen teilnehmen
- + Jeder Sechsmeter muss von einem anderen Spieler ausgeführt werden. Ein Spieler darf erst ein zweites Mal antreten, wenn alle Teilnehmer bereits einen Sechsmeter ausgeführt haben.
- + Die des Feldes verwiesenen Spieler dürfen nicht am Sechsmeterschießen teilnehmen

Absprache

- + Vor Turnierbeginn wird eine Besprechung empfohlen, in der die einheitliche Regelauslegung für die Schiedsrichter besprochen und die Aufgaben für den Zeitnehmer genau festgelegt werden sollen.

¹ = Durchführungsbestimmungen beachten

Ausnahmeregelungen SFV in der Jugendhallenrunde

- + Die Spiele der D-Jugend (komplett) und die Pflichtfreundschaftsspiele der C-Jugend werden nur mit einem Schiedsrichter geleitet.
- + Die Spielzeit richtet sich nach den Vorgaben der Durchführungsbestimmungen der Jugend.
- + Eine Auszeit durch die Mannschaften in der Vorrunde der Hallenspiele ist nicht möglich. Dies ist erst ab den Kreismeisterschaften, nach Absprache mit den Vereinen, möglich.
- + Die Spielzeit wird bei Spielunterbrechungen nicht angehalten. Nur die Schiedsrichter sind berechtigt die Zeit anzuhalten (Time-out).
- + Ein Spieler der die gelb/rote Karte erhält ist nur für das laufende Spiel gesperrt und kann am nächsten Spiel wieder teilnehmen.
- + Ein Spieler, der die rote Karte erhält, ist vom weiteren Turnier wie auch von einem andren gleichzeitig stattfindenden Turnier ausgeschlossen. Der Schiedsrichter vermerkt den Vorgang im Spielberichtsbogen, zieht den Pass ein und sendet diesen zur Geschäftsstelle des SFV.

Ausnahmen: Vereitelung einer Torchance durch Handspiel/Festhalten

- + Bei einer roten Karte durch Vereitelung einer klaren Torchance durch Handspiel oder Festhalten, ist der Spieler nur für das darauffolgende Spiel gesperrt. Danach darf er wieder am Turnier teilnehmen. Der Pass wird nicht eingezogen. Der Vorgang wird lediglich im Spielbericht vermerkt.

Notizen:

Notizen:
