

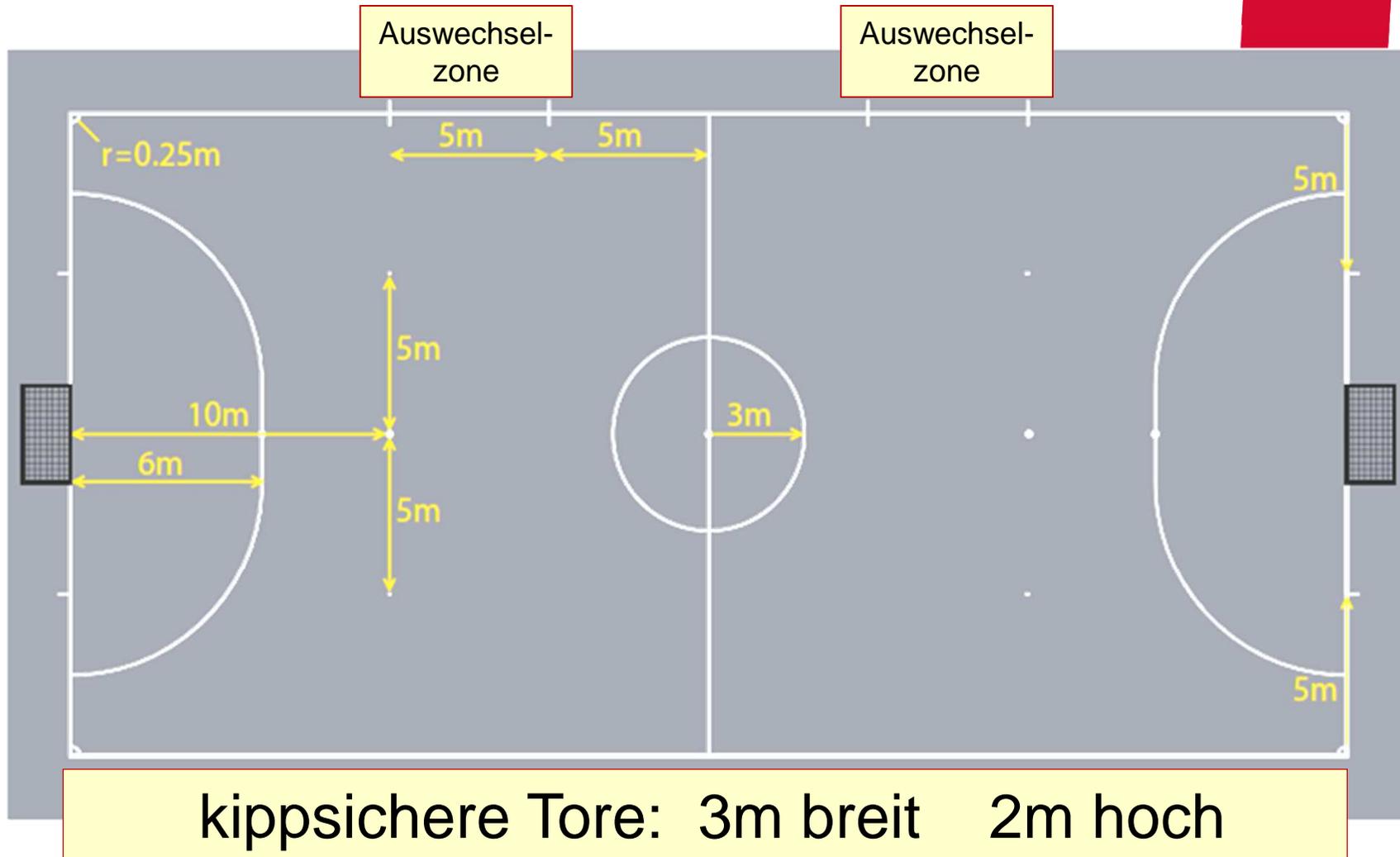


***Futsal – Spielregeln
kompakt***

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“

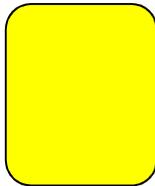
- Spieler verlässt zuerst das Spielfeld vollständig über seine **Auswechselzone** (Ausnahme: Verletzung)
- erst danach darf der Auswechselspieler das Spielfeld durch seine **Auswechselzone** betreten

Vergehen beim „fliegenden Wechsel“

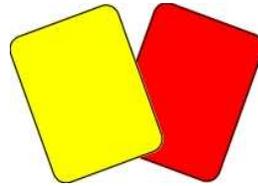
- Spieler zu viel > **Verwarnung** (Spieler, der zu früh reinkommt)
- **indirekter Freistoß am Ballort**

3. Disziplinarstrafen

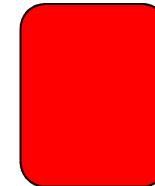
Alle Spieler auf dem Mannschaftsbogen unterliegen während der Spiele ihrer Mannschaft der **Strafgewalt** der amtierenden Schiedsrichter **vom Betreten bis zum Verlassen des Spielfeldes.**



Gelbe Karte



Gelb / Rote Karte



Rote Karte

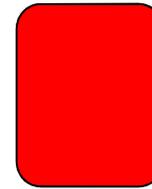
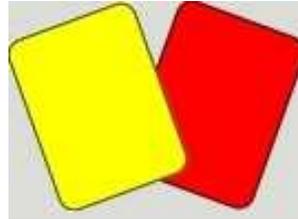
- gilt für **alle** Altersklassen, Frauen und Männer

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).



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.



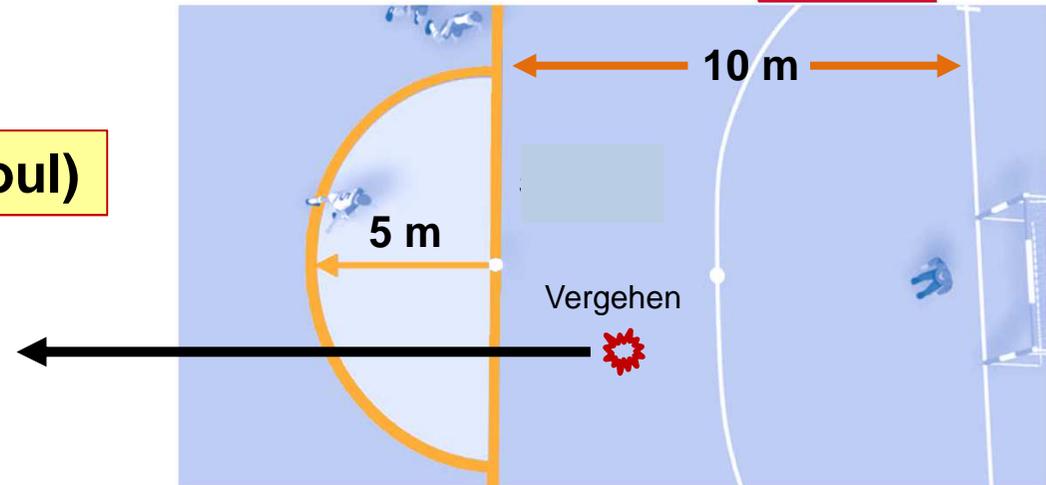
4. Spielfortsetzungen

10 Meter-Freistoß

(ab dem vierten kumulierten Foul)

Achtung Wahlmöglichkeit!

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



- Pflichtpfeif > **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

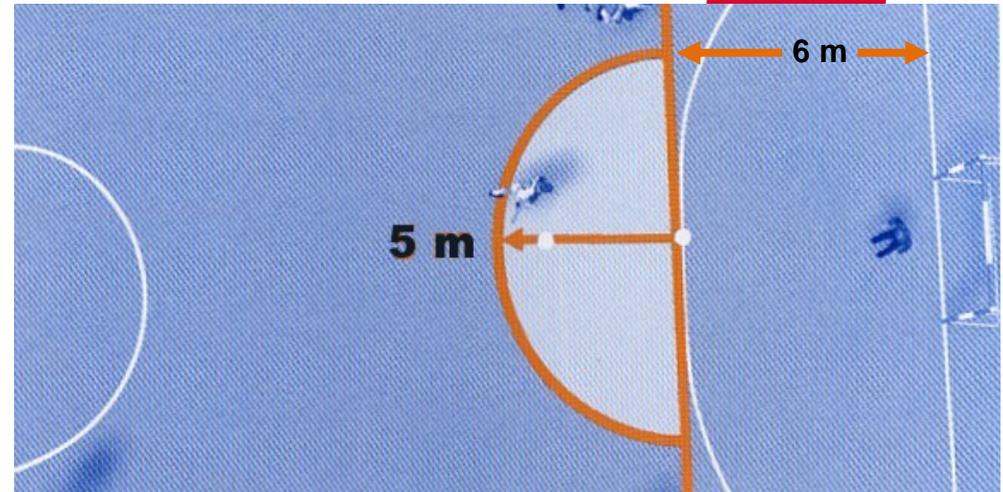
Vergehen / Sanktionen beim 10 Meter-Freistoß

	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**.
- Wird **angezählt**,
 - > 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** 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



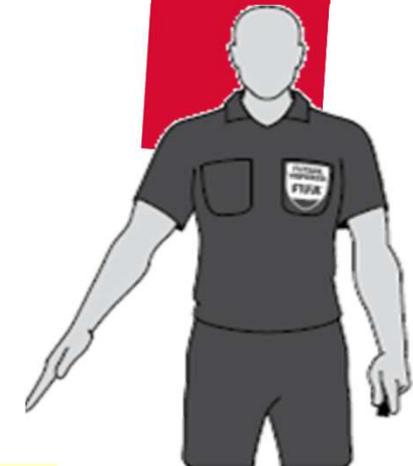
Anstoß



direkter Freistoß



indirekter Freistoß



Eckstoß



Einkick



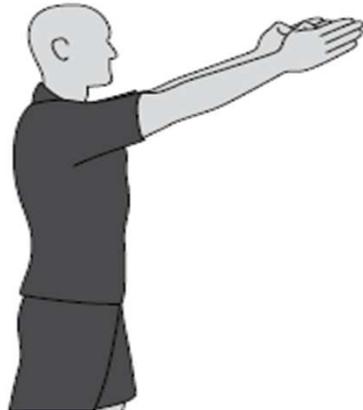
Torabwurf



Auszeit



7. Schiedsrichterzeichen



Vorteil (bei kumuliertem Foul)

kumuliertes Foul nach Vorteil



Information



hier: ein kumuliertes Foul nach Vorteil

und

drittes kumuliertes Foulspiel



8. 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