



## **FUTSAL-REGELN (Kurzform)**

(Stand 30.11.2014 / nur gültig für das Verbandsgebiet des KVFSOE)

### **DAS SPIELFELD**

- Länge: 25 m (mind.) bis 42 m (max.)
- Breite: 16 m (mind.) bis 25 m (max.)
- Strafraum: 6 m – Radius
- 1. Strafstoßmarke: 6 m (vom Mittelpunkt der Torlinie)
- 2. Strafstoßmarke: 10 m
- Tore: 2 x 3 m (Handballtore)
  
- Auswechszonen: Direkt vor den Spielerbänken der beiden Mannschaften (an der Seitenlinie), Länge 5 m

### **DER BALL**

- Umfang: mind. 62 bis max. 64 cm
- Gewicht: mind. 400 bis max. 440 Gramm
- Luftdruck: 0,6 bis 0,9 Bar (Bei einer Fallhöhe von 2 m darf der Ball nach dem ersten Aufprall nicht weniger als 50 cm und nicht mehr als 65 cm aufspringen.)

### **ANZAHL DER SPIELER**

- eine Mannschaft besteht aus 4 Feldspielern und einem Torwart
- spielfähig ist jede Mannschaft mit mind. 3 Spielern, davon einer als Torwart
- es dürfen max. 7 Auswechselspieler eingesetzt werden
- die Anzahl der Auswechslungen pro Spiel ist unbeschränkt
- ein Wechsel kann erfolgen, wenn der auszuwechselnde Spieler das Spielfeld an der Seitenlinie **in der Auswechszone** der eigenen Mannschaft verlässt (Spielunterbrechung ist nicht nötig)

### **AUSRÜSTUNG DER SPIELER**

- jede Mannschaft hat einheitliche Spielkleidung mit Rückennummern zu tragen / die Spielkleidung des Torwartes hat sich farblich deutlich von der Spielkleidung der übrigen Spieler zu unterscheiden
- Spieler dürfen keine Kleidungsstücke oder Ausrüstungsgegenstände tragen, die für ihn oder andere Spieler gefährlich sein könnten (einschl. jeder Art von Schmuck)
- das Tragen von Schienbeinschonern ist Pflicht

## SCHIEDSRICHTER

- jedes Spiel wird von zwei Schiedsrichtern geleitet, die unbeschränkte Vollmacht haben, den Futsalregeln Geltung zu verschaffen

## WETTKAMPFLEITUNG / DRITTER SCHIEDSRICHTER

- die Wettkampfleitung besteht aus mind. zwei Personen, zuzüglich des jeweils dritten SR, der für die Zeitnahme zuständig ist - diese postiert sich in Höhe der Mittellinie auf der Seite der Auswechselbänke
- Aufgaben: Zeitnahme / Kontrolle aller zeitlichen Abläufe wie Time-Outs und Gesamtspielzeit (Bedienung der Hallenuhr)
- dokumentiert und zählt die vom SR angezeigten Regelverstöße
- Notieren der Torfolge und sonstiger Vorkommnisse
- das Eingreifen der Wettkampfleitung ist nur möglich, um Regelverstöße der SR zu verhindern, um Verstöße außerhalb des Sichtfeldes der SR anzuzeigen, bzw. bei Problemen mit der Zeitnahme

## DAUER DES SPIELES

- Spiel besteht in der Regel aus zwei Spielzeithälften von je 20 Minuten / Halbzeitpause beträgt 5 Minuten
- jede Mannschaft hat ein Anrecht auf ein Time-Out von jeweils einer Minute pro Spielhälfte
- bei Turnieren können hier jedoch abweichende Regelungen getroffen werden. (verkürzte Spieldauer, keine Halbzeitpause, Anhalten der Uhr bei Spielunterbrechungen lediglich ab vorher festgelegtem Zeitpunkt, kein Time-Out)

## BEGINN UND FORTSETZUNG DES SPIELES

- **Anstoß:** Der Ball muss nach vorne gespielt werden. Aus einem Anstoß kann direkt kein Tor erzielt werden. (Abstände der gegnerischen Spieler: bei Anstoß 3 m / bei allen anderen Spielfortsetzungen 5 m)
- Einen **direkten Freistoß** verursacht ein Spieler durch **VERBOTENES SPIEL UND UNSPORTLICHES BETRAGEN** wenn er:
  - einen Gegner tritt oder versucht ihn zu treten
  - einem Gegner das Bein stellt oder es versucht
  - einen Gegner anspringt
  - einen Gegner übermäßig rempelt (auch mit der Schulter)
  - einen Gegner schlägt oder versucht ihn zu schlagen
  - einen Gegner stößt
  - einen Gegner hält
  - einen Gegner anspuckt
  - grätscht (dies gilt nicht für den TW, es sei denn, er handelt fahrlässig, rücksichtslos oder spielt mit unverhältnismäßigem Körpereinsatz)
  - den Ball absichtlich mit der Hand spielt (gilt nicht für TW im eigenen Strafraum)

Die vorgenannten Vergehen werden als **kumulierte Fouls** betrachtet.

Begeht ein Spieler der verteidigenden Mannschaft eines der vorgenannten Vergehen im eigenen Strafraum, so ist auf Strafstoß zu entscheiden.

- Ein *Torwart* verursacht einen **indirekten Freistoß**, wenn
  - er den Ball nach eigener Freigabe erneut von einem eigenen Mitspieler zugespielt bekommt, bevor dieser von einem Gegner berührt bzw. gespielt wurde

- er den Ball mit seinen Händen berührt oder kontrolliert, nachdem ihn ein Mitspieler absichtlich mit dem Fuß zugespielt hat (analog Rückpassregel)
- nachdem er den Ball direkt nach einem Einkick von einem Mitspieler erhalten hat
- er den Ball in seiner eigenen Spielfeldhälfte (einschl. Strafraum) länger als vier Sekunden berührt bzw. kontrolliert
- Ein *Spieler* verursacht einen indirekten Freistoß, wenn er:
  - gefährlich spielt
  - den Lauf eines Gegenspielers absichtlich behindert
  - den gegnerischen TW bei der Freigabe des Balles behindert

### FREISTOSSARTEN

- es gibt direkte und indirekte Freistöße
- die Torerzielung nach direktem Freistoß ist von jeder Position des Spielfeldes möglich
- führt eine Mannschaft einen Freistoß nicht innerhalb von vier Sekunden aus, ist der gegnerischen Mannschaft ein indirekter Freistoß an der gleichen Stelle zuzusprechen

### KUMULIERTES FOULSPIEL

- zu den kumulierten Foulspielen zählen alle Vergehen, die mit einem direkten Freistoß zu ahnden sind
- **bei den ersten fünf kumulierten Foulspielen** pro Halbzeit und Mannschaft kann die verteidigende Mannschaft eine Mauer bilden, die 5 m entfernt steht.
- **ab dem sechsten kumulierten Foulspiel** pro Halbzeit wird der Freistoß von der 10 m – Strafstoßmarke ausgeführt.
- **Optional:** begeht ein Spieler in der eigenen Spielfeldhälfte zwischen der 10 m-Linie und der Torlinie eines dieser Foulspiele, kann ausführende Mannschaft entscheiden, ob sie den Freistoß von der 10 m-Marke oder vom eigentlichen Tatort ausführen möchte
- es darf keine Mauer gebildet werden
- Schütze muss klar identifiziert sein
- TW bleibt im Strafraum und mind. 5 m vom Ball entfernt
- alle anderen Spieler befinden sich hinter dem Ball, mind. 5 m entfernt zum Ausführungsort
- Ball muss direkt auf das Tor gespielt werden, ein Abspielen des Balles ist nicht gestattet
- die Anzahl der kumulierten Foulspiele ist bei Turnieren veränderbar

### STRAFSTOSS

- der ausführende Spieler muss klar identifizierbar sein
- TW verbleibt auf der Torlinie bis der Ball gespielt wurde
- alle übrigen Spieler befinden sich hinter bzw. neben dem Ball in mind. 5 m Entfernung zum Strafstoßpunkt (jedoch innerhalb des Spielfeldes)

### TORERZIELUNG

- Torerzielung ist aus allen Bereichen des Spielfeldes möglich
- TW kann Tore erzielen, außer er spielt den Ball direkt mit der Hand (Abwurf)
- kein Pfiff mehr bei Torerzielung durch Schiedsrichter

## **FOULSPIELE UND UNSPORTLICHES VERHALTEN**

- Foulspele werden mit einem direkten Freistoß, einem Strafstoß oder mit einem indirekten Freistoß geahndet
- alle Vergehen, die mit einem direkten Freistoß zu bestrafen sind (auch Handspiel), gelten als kumulierte Foulspele
- als persönliche Strafen gegen Spieler (auch Wechselspieler) kommen Gelb, Gelb/Rot oder Rot zur Anwendung
- nach Feldverweis muss Spieler den Innenraum verlassen / nach zwei Minuten oder nach einer Torerzielung der gegnerischen Mannschaft kann sich die betreffende Mannschaft mit einem anderen Spieler wieder vervollständigen (gilt nicht wenn Gegner auch in gleicher Unterzahl spielt, z.Bsp. 4 – 4 oder 3 – 3)

## **EINKICK**

- beim Einkick muss der Ball auf bzw. bis zu 25 cm außerhalb der Seitenlinie ruhen
- der ausführende Spieler darf mit einem Fuß auf der Seitenlinie oder außerhalb stehen, während er den Ball spielt
- die Gegenspieler befinden sich mind. 5 m entfernt
- nach Bereitliegen des Balles muss der Einkick innerhalb von 4 Sekunden ausgeführt werden, ansonsten darf der Einkick von der gegnerischen Mannschaft ausgeführt werden
- aus einem Einkick kann direkt kein Tor erzielt werden

## **TORABWURF**

- auf Torabwurf wird entschieden, wenn der Ball zuletzt von einem Spieler der angreifenden Mannschaft berührt wurde und danach vollständig die Torlinie überschreitet, ohne dass dabei ein Tor erzielt wurde
- eine direkte Torerzielung nach einem Torabwurf ist nicht möglich
- der Torabwurf kann von einem beliebigen Punkt innerhalb des Strafraumes ausgeführt werden
- alle gegnerischen Spieler müssen sich dabei außerhalb des Strafraumes befinden
- der Ball ist im Spiel, wenn er direkt aus dem Strafraum geworfen wurde
- nach Erhalt des Balles hat der TW 4 Sekunden Zeit, den Torabwurf auszuführen. (bei Nichteinhaltung dieser Zeitvorgabe erhält die gegnerische Mannschaft einen indirekten Freistoß auf der Strafraumlinie, an dem Punkt, der dem Vergehen am nächsten liegt)

## **ECKSTOSS**

- auf Eckstoß wird entschieden, wenn der Ball zuletzt von einem Spieler der verteidigenden Mannschaft berührt wurde und danach vollständig die Torlinie überschreitet, ohne dass dabei ein Tor erzielt wurde
- aus einem Eckstoß kann direkt ein Tor erzielt werden
- alle Gegenspieler befinden sich mind. 5 m vom Ball entfernt
- nach Erhalt des Balles muss der Eckstoß innerhalb von 4 Sekunden ausgeführt werden, ansonsten wird der gegnerische Mannschaft ein Torabwurf zugesprochen