



FUTSAL-REGELN (Kurzform)

DAS SPIELFELD

- Länge: 25 m (mind.) bis 45 m (max.)
- Breite: 15 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)

- Auswechselzonen: 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.
- Eine Auswechslung kann erfolgen (Ball in oder aus dem Spiel), wenn der Auswechselspieler das Spielfeld an der Seitenlinie in der Auswechselzone der eigenen Mannschaft verlässt. Der eingewechselte Spieler darf das Spielfeld erst betreten, wenn der ausgewechselte Spieler das Spielfeld verlassen hat.

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 und der Schiedsrichter zu unterscheiden.
- Sicherheit: Die 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 uneingeschränkte Vollmacht haben, den Futsalregeln Geltung zu verschaffen.
- Ein dritter Schiedsrichter überwacht das Geschehen in den Wechselzonen und auf den AW-Bänken. Er gibt das Zeichen beim Erreichen des fünften kumulierten Foulspiels.

TURNIERLEITUNG / DRITTER SCHIEDSRICHTER

- Die Turnierleitung besteht aus mind. drei Personen. 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)
- Dokumentieren / Zählen der angezeigten Regelverstöße (kumulierte Foulspiele)
- 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, bei Problemen mit der Zeitnahme, bzw. bei äußeren Einflüssen, die eine ordnungsgemäße Spieldurchführung nicht mehr zulassen.

DAUER DES SPIELES

- Ein Spiel besteht in der Regel aus zwei Spielzeithälften von je 20 Minuten. Die 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).

BEGINN UND FORTSETZUNG DES SPIELES

- **Anstoß:** Der Ball muss nach vorne gespielt werden. Aus einem Anstoß kann direkt kein Tor erzielt werden.
- 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 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 Foulspiele** betrachtet.

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

- Ein *Torwart* verursacht einen **indirekter 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)
 - 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

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)

EINKICK

- beim Einkick muss der Ball auf bzw. bis zu 25 cm außerhalb der Seitenlinie liegen
- 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 Erhalt des Balles muss der Einkick innerhalb von 4 Sekunden ausgeführt werden, ansonsten darf der Einkick von der gegnerischen Mannschaft ausgeführt 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