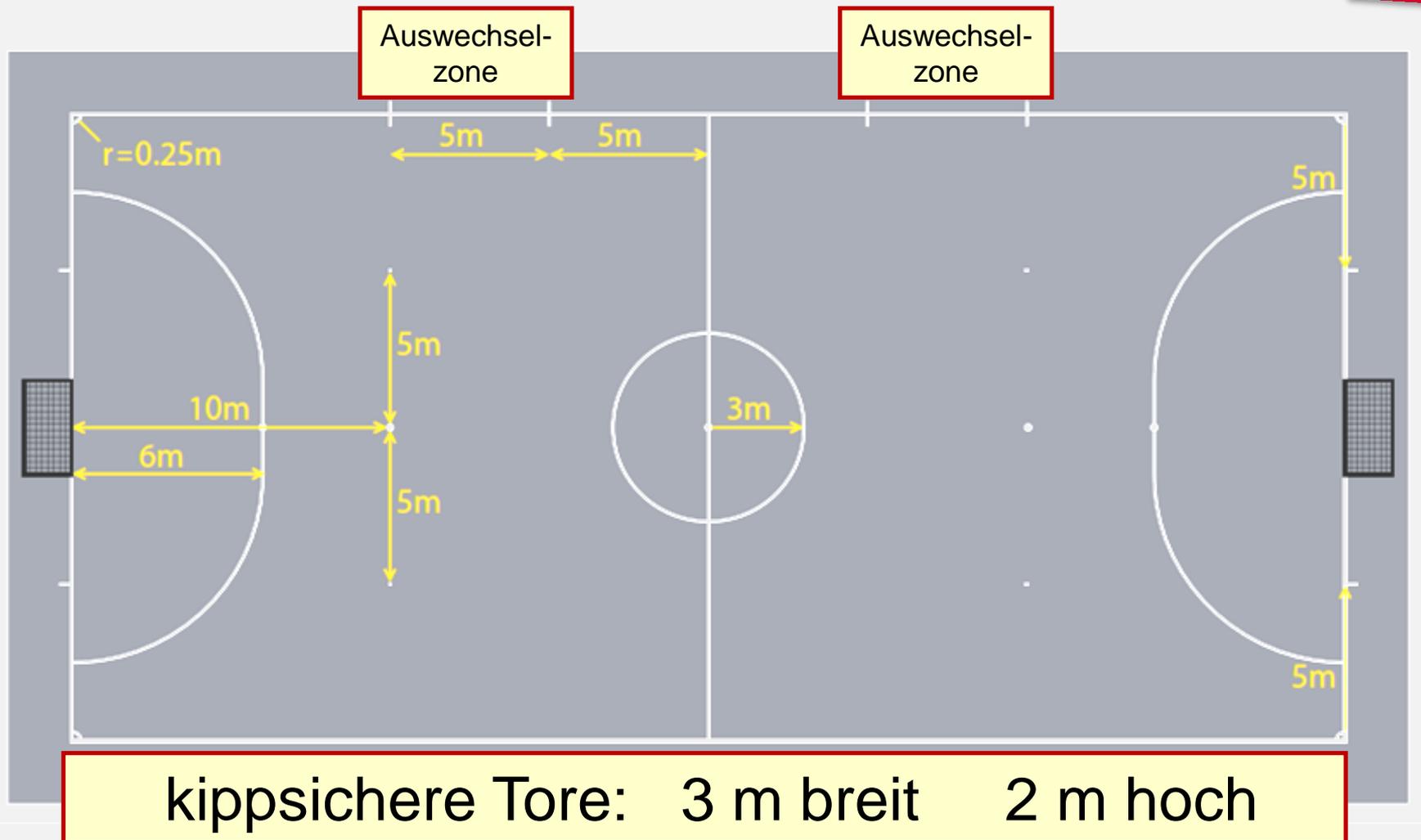




Futsal — **Spielregeln**
kompakt
für Vereine
wfv-Auslegung

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“

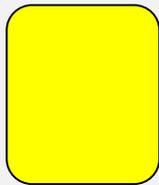
- Spieler verlässt zuerst das Spielfeld vollständig durch seine **Auswechselzone** und übernimmt das **Überziehleibchen** (Ausnahme: Verletzung)
- erst danach darf der Auswechselfspieler das Spielfeld durch seine **Auswechselzone** betreten

Vergehen beim „fliegenden Wechsel“

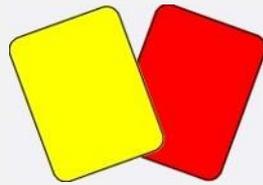
- Spieler zu viel → **Verwarnung (Spieler, der zu früh reinkommt)**
- **indirekter Freistoß am Ballort**

3. Disziplinarstrafen

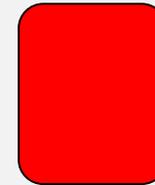
Alle Spieler auf dem Mannschaftsbogen unterliegen während der Spiele ihrer Mannschaft der **Strafgewalt** der amtierenden Schiedsrichter **vom Betreten bis zum Verlassen des unmittelbaren Spielfeldbereichs.**



Gelbe Karte



Gelb / Rote Karte



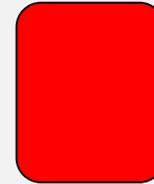
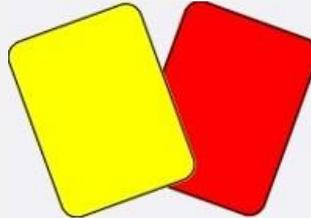
Rote Karte

➤ 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!

Mannschaft in Unterzahl bekommt **in dieser Zeit ein Gegentor**



Spieler darf sofort ersetzt werden !

4. Spielfortsetzungen

Anstoß

- Abstand 3 m, **nach vorne**, **keine** direkte Torerzielung!

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 nur **laut angezählt** (**nicht offen angezeigt**, da Verwechslungsgefahr mit indirektem Freistoß!)
- Alle Vergehen, die mit **direktem Freistoß (Regel 12)** geahndet werden, gelten als **kumulierte Fouls**.

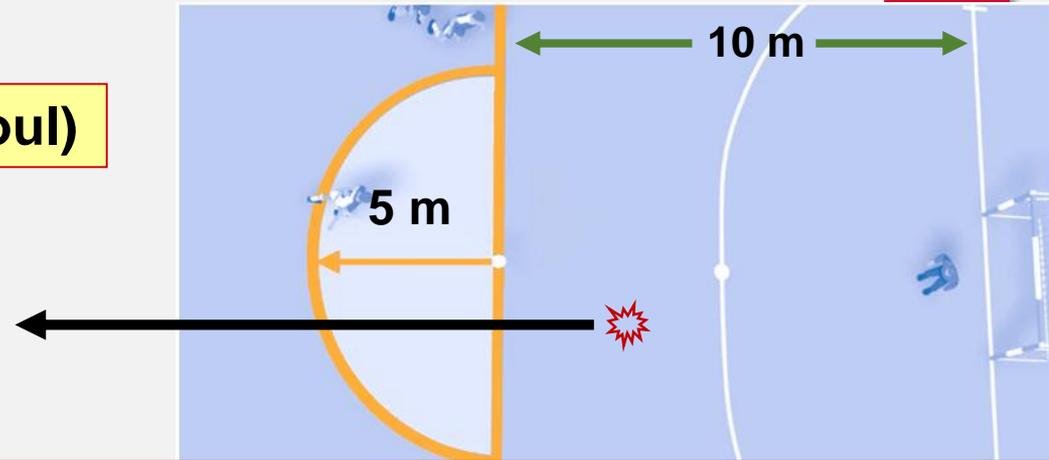
4. Spielfortsetzungen

10 Meter-Freistoß

(ab dem vierten kumulierten Foul)

Achtung Wahlmöglichkeit!

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



- 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

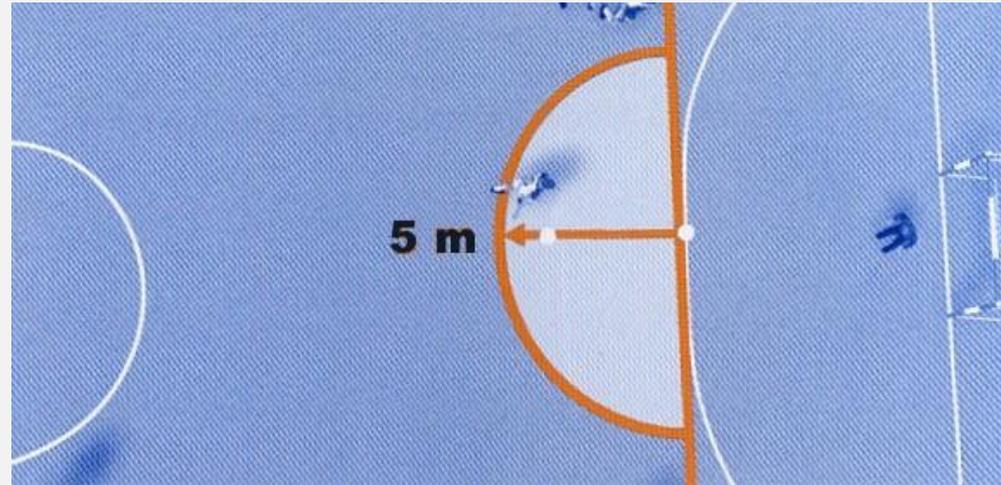
4. Spielfortsetzungen

Vergehen / Sanktionen beim 10 Meter-Freistoß

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 auf 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 oder **höchstens 25 cm** dahinter,
sonst **Einkick für den Gegner**
- 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 den Strafraum verlassen hat, sonst → Wiederholung
- **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

5. Sonderbestimmungen für den Torwart

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**
- 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

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 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, ist die **wichtige** und **ultimative Information** an den Spieler, **dass die Zeit abläuft** (SR beginnt mit der geballten Faust für die Null und zählt dann mit den Fingern die vier Sekunden).



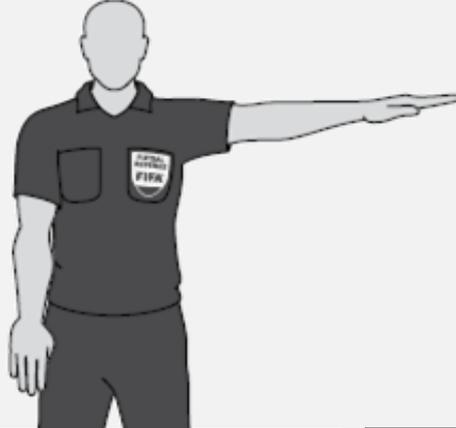
6 Meter – Schießen

- **Je 3 Spieler vom Mannschaftsbogen** schießen bis zur Entscheidung.
- **Torwarttausch** ist 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**.
- **Reduzierung** durch **FaD** oder **Verletzung**:
 - Auffüllen durch Spieler vom Mannschaftsbogen
 - sonst **Fehlschussregelung**

8. Schiedsrichterzeichen



Anstoß



direkter Freistoß



indirekter Freistoß



Eckstoß



Einkick

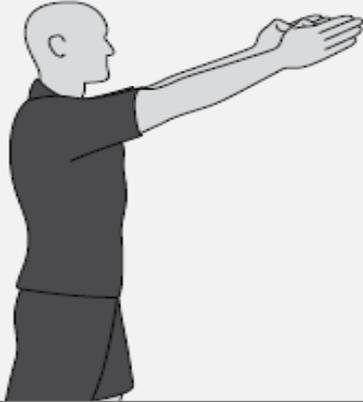


Torabwurf



Auszeit

8. Schiedsrichterzeichen



Vorteil (bei kumuliertem Foul)



kumuliertes Foul nach Vorteil



hier: **ein** kumuliertes Foul nach Vorteil

Information



drittes kumuliertes Foulspiel

und

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