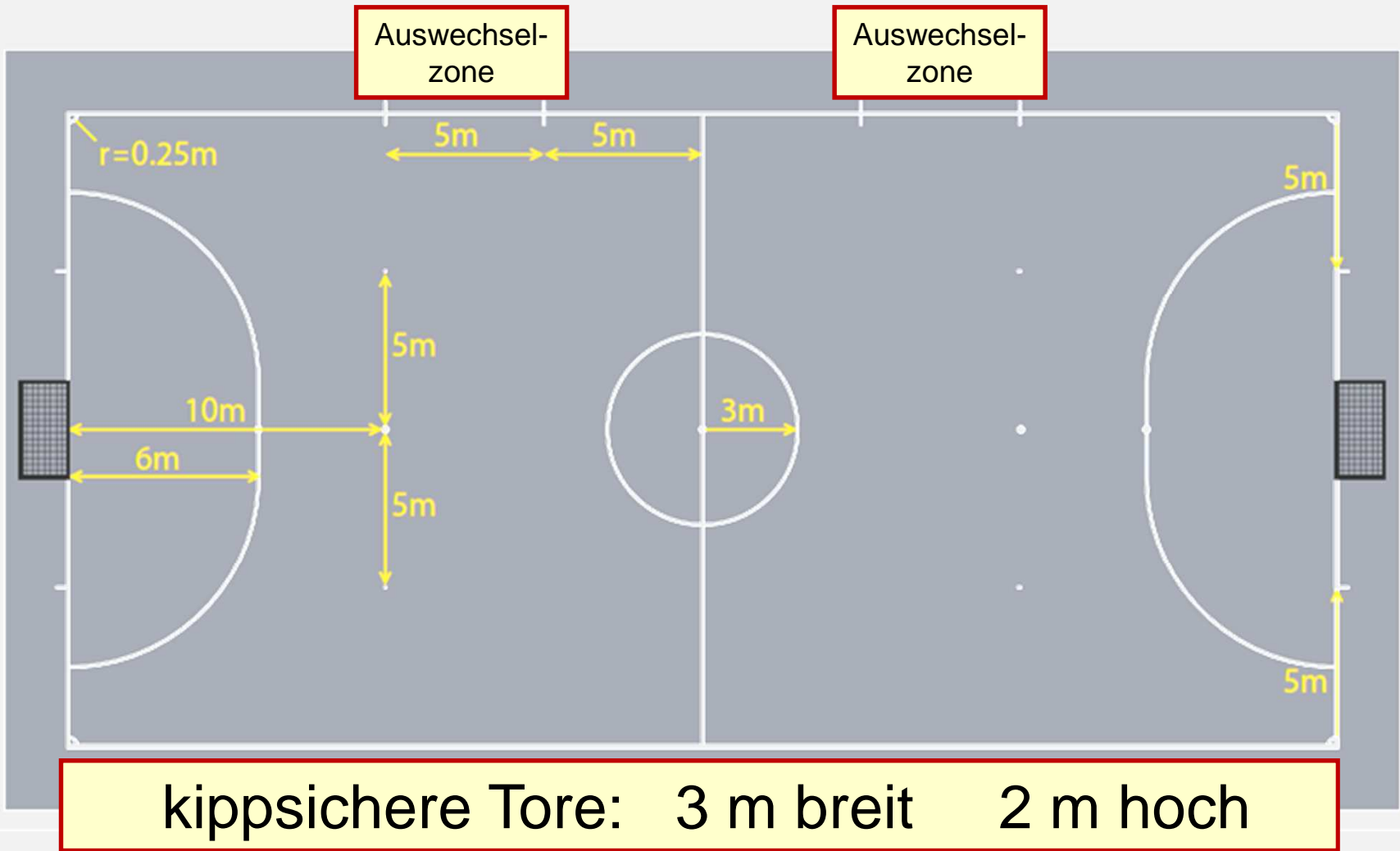




***Futsal – Spielregeln  
kompakt  
für SR***

***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“

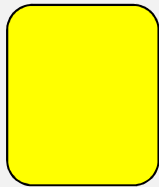
- Spieler verlässt zuerst das Spielfeld vollständig durch seine **Auswechselzone** und übernimmt das **Überziehleibchen** (Ausnahme: Verletzung)
- erst danach darf der Auswechselfspieler das Spielfeld durch seine **Auswechselzone** betreten

### Vergehen beim „fliegenden Wechsel“

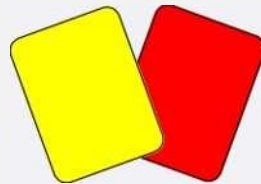
- Spieler zu viel > **Verwarnung (Spieler, der zu früh reinkommt)**
- **indirekter Freistoß am Ballort**

### 3. Disziplinarstrafen

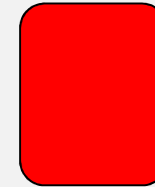
**Alle Spieler** auf dem Mannschaftsbogen unterliegen während der Spiele ihrer Mannschaft der **Strafgewalt** der amtierenden Schiedsrichter **vom Betreten bis zum Verlassen des unmittelbaren Spielfeldbereichs.**



Gelbe Karte



Gelb / Rote Karte

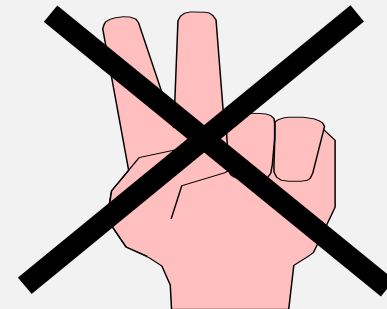


Rote Karte

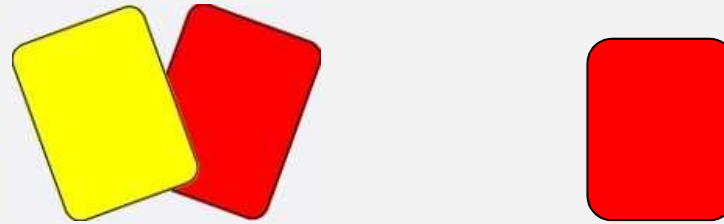


gilt für **alle** Altersklassen, Frauen und Männer

**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 !**

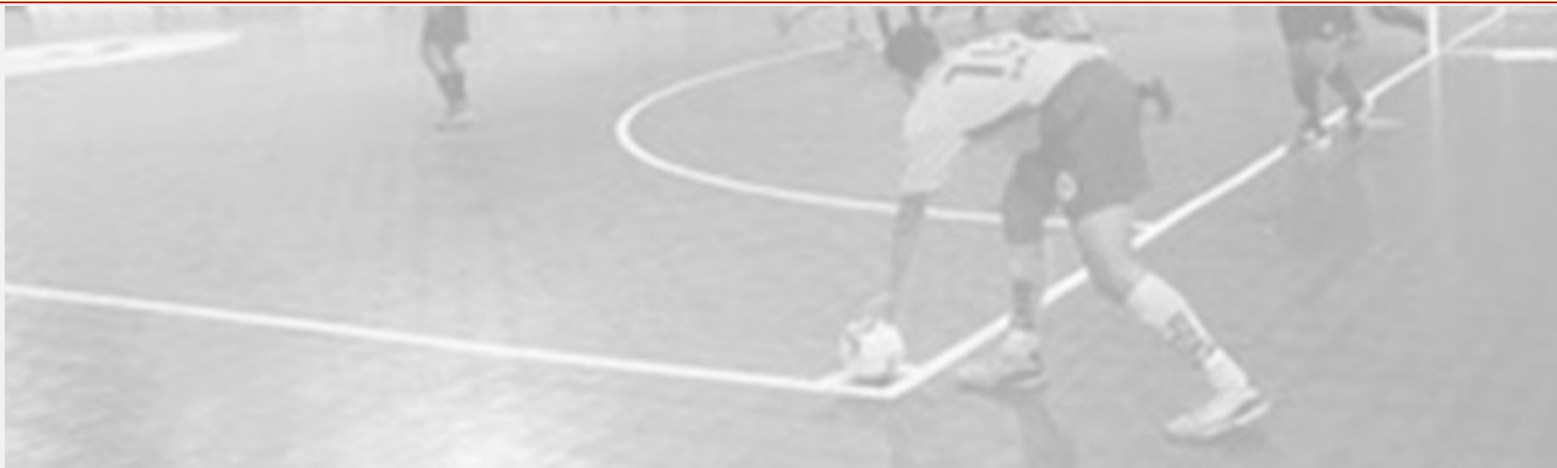
## 4. Spielfortsetzungen

### 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**.



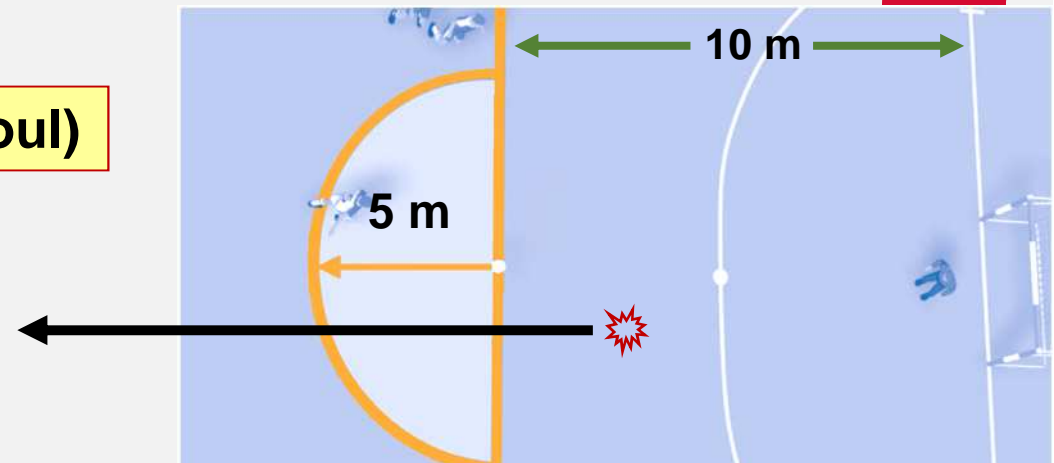
## 4. Spielfortsetzungen

### 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

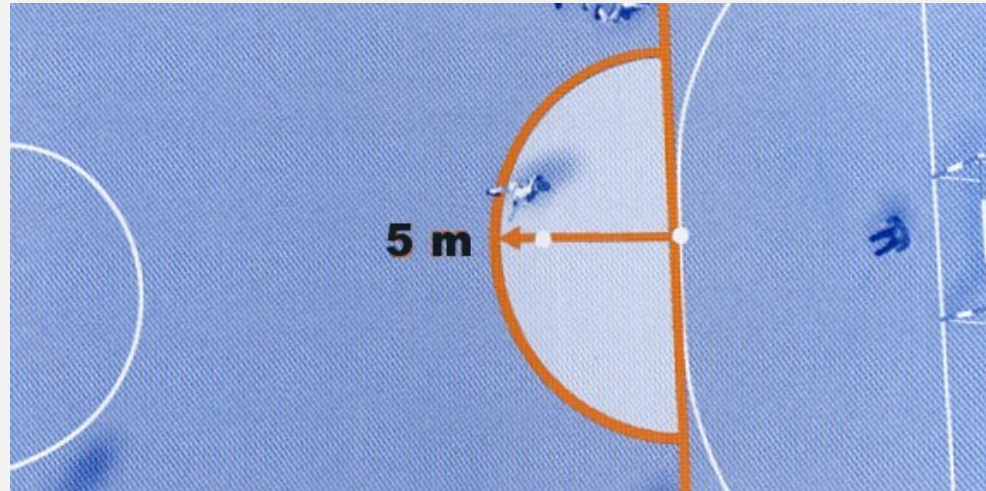
## 4. Spielfortsetzungen

### Vergehen / Sanktionen beim 10 Meter-Freistoß

Vergehen	Ergebnis	
	Tor	kein Tor
<b>Angreifer</b>	<b>Wiederholung</b>	<b>indirekter Freistoß</b> (für gegnerische Mannschaft)
<b>indirekte Ausführung</b>	<b>indirekter Freistoß</b> (für gegnerische Mannschaft)	<b>indirekter Freistoß</b> (für gegnerische Mannschaft)
<b>falscher Schütze</b>	<b>indirekter Freistoß + Vw</b> (für gegnerische Mannschaft)	<b>indirekter Freistoß + Vw</b> (für gegnerische Mannschaft)
<b>Verteidiger</b>	<b>Tor</b>	<b>Wiederholung</b>
<b>beide Teams</b>	<b>Wiederholung</b>	<b>Wiederholung</b>

## 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
<b>Angreifer</b>	<b>Wiederholung</b>	<b>indirekter Freistoß</b> (für gegnerische Mannschaft)
<b>Schuss nach hinten</b>	<b>indirekter Freistoß</b> (für gegnerische Mannschaft)	<b>indirekter Freistoß</b> (für gegnerische Mannschaft)
<b>falscher Schütze</b>	<b>indirekter Freistoß + Vw</b> (für gegnerische Mannschaft)	<b>indirekter Freistoß + Vw</b> (für gegnerische Mannschaft)
<b>Verteidiger</b>	<b>Tor</b>	<b>Wiederholung</b>
<b>beide Teams</b>	<b>Wiederholung</b>	<b>Wiederholung</b>

## 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 Auswechsellspielern
- > 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).



## 7. Vorgehensweise zur Ermittlung eines Siegers

### 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

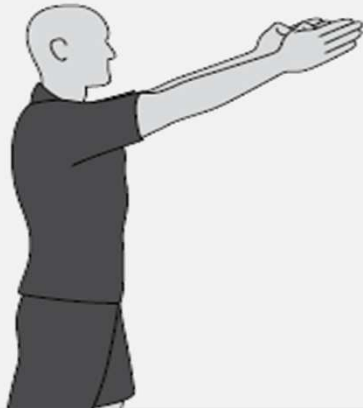


Torabwurf



Auszeit

# 8. Schiedsrichterzeichen



Vorteil (bei kumuliertem Foul)



kumuliertes Foul nach Vorteil



hier: **ein** kumuliertes Foul nach Vorteil

Information



und

**drittes** kumuliertes Foulspiel

## 10. 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