



Futsal-Steckbrief

Der Ball	Futsal-Ball, Größe 4, Druck 0,4 bis 0,6 bar, springt mind. 50 und max. 65 cm
Spielerzahl	5 (4 + 1), maximal 15, bei Beginn mind. 3 Spieler je Mannschaft
Spielfeld	Auslinien auf allen Seiten + zusätzliche Markierungen im Feld
Spielzeit	Offiziell 2 x 20 Min. reine Netto-Spielzeit (evtl. abweichende Zeiten)
Torgröße	3 x 2 m (BxH, Handballtore)
Fouls	- Wie beim Fußball, jedoch: Grätschen / Slidetackling (Hineingleiten) ist verboten und zieht einen direkten Freistoß nach sich. - Ausnahme: TW darf in seinem Strafraum nach dem Ball hechten.
Ahndung von Fouls	- Jedes Foul, das mit einem direkten Freistoß geahndet wird (auch Vorteile), wird als <u>kumuliertes</u> Foul gezählt. - Nach Erreichen des 5. <u>kumulierten</u> Fouls wird die Mannschaft hierüber informiert. - Ab dem 6. <u>kumulierten</u> Foul: Strafstoß ab 10-m-Marke oder entsprechend näher, falls Foul näher zum Tor als 10 Meter. - Bis zum 6. Foul darf die Mannschaft eine Mauer bilden und das Foul wird dort geahndet, wo es passiert. - Ab dem 6. Foul 10-Meter-Strafstoß ohne Mauer und direkt auf den TW, der bis zu 5 Meter an den Ausführungsort darf. - Ausnahme: Mannschaft hat 4 Fouls, SR zeigt einen Vorteil (5.) an und pfeift das nächste Foul (6.) => 10m-Strafstoß.
Schiedsrichter (=SR)	2 SR leiten das Spiel an den Längsseiten, weitgehend gleiche Aufgaben. - Der VSA legt Wert auf die Feststellung, das bei Seniorenspielen abwärts bis einschließlich der B-Junioren 2 geprüfte SR pro Spiel zum Einsatz kommen, bei C-Juniorenspielen abwärts auf Kreisebene mind. 1 geprüfter SR pro Spiel (besser 2). - Bei C-Junioren Regionalmeisterschaften und der C-Junioren-Hessenmeisterschaft kommen jeweils 2 geprüfte SR pro Spiel zum Einsatz. - SR1 befindet sich auf den Seiten der AW-Bänke.
Strafstoß	Foul im Strafraum (zählt auch als kumuliertes Foul) => 6 m-Strafstoß (auch wenn die kumulierten Fouls bereits mehr als 5 betragen, da größere Strafe)
Feldverweis	- Ein des Feldes verwiesener Spieler (Gelb-Rot oder Rot) darf nach 2 Min. oder aber nach einem kassierten Tor durch einen anderen Spieler ersetzt werden. - Ausnahme: Die gegnerische Mannschaft spielt ebenfalls mit weniger Spielern, dann darf der Spieler erst nach Ablauf von 2 Minuten ersetzt werden. - Wenn ein Spieler eine zweite gelbe Karte oder direkt des Feldes verwiesen wird, nachdem auf Vorteil entschieden wurde und sein Team aufgrund eines Vorteils ein Tor bekommt, kann sich die Mannschaft zum Anstoß wieder auf 5 ergänzen.
Rückpass zum Torwart	- Es wird auf indirekten Freistoß entschieden, wenn der TW, nachdem er den Ball gespielt hat, den Ball erneut in der eigenen Spielfeldhälfte berührt, nachdem er von einem Mitspieler vorsätzlich zum TW zurück gespielt wurde, ohne dass inzwischen ein gegnerischer Spieler den Ball gespielt oder berührt hat. <u>Nach einem Torabwurf darf der TW den Ball in der gegnerischen Hälfte spielen.</u>

Nach Seitenaus	Einkick: Der Ball RUHT auf der Linie und der Spieler muss mit einem Teil des Fußes entweder auf der Seitenlinie oder außerhalb des Feldes stehen, wenn er den Ball ins Feld spielt.
Auszeit	- Eine Auszeit pro Mannschaft und Halbzeit, die erst dann erteilt wird, wenn für die Mannschaft, die die Auszeit anfordert, der Ball aus dem Spiel ist. - Die Auszeit wird direkt bei dem Zeitnehmer beantragt. - Die Auszeitregel kann den veränderten Spielzeiten angepasst werden.
4-Sek.-Regel	- Für die Spielfortsetzungen <u>Einkick</u>, <u>Freistoß</u>, <u>Torabwurf</u> und <u>Eckstoß</u> hat ein Spieler maximal 4 Sek. Zeit, sobald er den Ball kontrolliert, der Abstand von 5 Metern hergestellt ist und er jederzeit die Spielfortsetzung ausführen könnte. Überschreitet der Spieler die 4 Sekunden, wird bei einem - <u>Einkick</u> ein Einkick - <u>Freistoß</u> ein indirekter Freistoß - <u>Torabwurf</u> ein indirekter Freistoß - <u>Eckstoß</u> ein Torabwurf für den Gegner verhängt. - Der TW darf in seiner Hälfte maximal 4 Sekunden den Ball kontrollieren. - Überschreitet der TW diese 4 Sek., wird ein ind. Freistoß gegen ihn verhängt. Bei jedem Ballbesitz des Torwartes in eigener Hälfte zählt einer der Schiedsrichter die 4 Sekunden offen an.
Ball an die Decke	Für die gegnerische Mannschaft wird ein Einkick von der Seitenauslinie an der Stelle verhängt, die der Deckenberührung am nächsten ist.
Auswechslung	- Fliegendes Ein- und Auswechseln ist erlaubt, allerdings muss hier besonders darauf geachtet werden, dass nur innerhalb der Wechselzone gewechselt wird und der einzuwechselnde Spieler erst dann das Feld betritt, wenn der auszuwechselnde Spieler das Feld verlassen hat. - Bei Vergehen gegen diese Regel wird/werden der/die fehlbare/n Spieler mit einer Gelben Karte verwarnet. Dies ist eine Pflichtverwarnung! <u>Ein kleiner Tipp</u>: Es hat sich bewährt, dass alle Spieler auf der Bank beim Einwechseln ein Leibchen übergeben (nicht werfen) müssen, ehe sie das Feld betreten. Das führt automatisch dazu, dass sie nicht zu früh ins Feld laufen.
Torerzielung	- Tore können von überall innerhalb des Feldes erzielt werden, also auch aus der eigenen Hälfte. - Aus einem Anstoß, einem indirekten Freistoß, einem Einkick sowie einem (Tor-) Abwurf kann kein Tor direkt erzielt werden. - Ein Tor kann auch nach Ablauf der Spielzeit (Signal durch den Zeitnehmer) erzielt werden, wenn der letzte Kontakt des Schützen vor Ablauf der Spielzeit war und die Wirkung des Schusses ein Tor ist. Ein Schiedsrichter beendet dann erst durch Pfiff das Spiel. Das Tor zählt.
(Tor-) Abwurf	- Ein Torhüter verursacht einen indirekten Freistoß, wenn er den Ball in seiner Spielfeldhälfte nach einem Torabwurf ein zweites Mal berührt, nachdem ihm dieser von einem Mitspieler absichtlich zugespielt wurde, ohne dass dieser dazwischen von einem Gegenspieler gespielt oder berührt wurde. - Der Torhüter darf den Ball in der gegnerischen Hälfte berühren, ohne dass ihn ein Gegner vorher gespielt oder berührt hat. - Mannschaften, die mit einem Flying Goalkeeper spielen, können diesen, sowohl nach einem Abspiel des Torhüters aus dem Spiel heraus, als auch nach einem Torabwurf in der gegnerischen Hälfte anspielen.