



## Futsal-Steckbrief

<b>Der Ball</b>	Futsal-Ball, Größe 4, Druck 0,4 bis 0,6 bar, springt mind. 50 und max. 65 cm (im Jugendbereich sind ggf. Leichtbälle zu verwenden)
<b>Spielerzahl</b>	5 (4 +1), maximal 14, bei Beginn mind. 3 Spieler je Mannschaft / (Jugend max. 12 Spieler)
<b>Spielfeld</b>	Auslinien auf allen Seiten + zusätzliche Markierungen im Feld (Eckstoß, 10 m und AW Bänke)
<b>Spielzeit</b>	Offiziell 2 x 20 Min. reine Netto-Spielzeit (evtl. abweichende Zeiten bei Turnieren möglich)
<b>Torgröße</b>	3 x 2 m (BxH, Handballtore), andere Tormaße sind nicht gestattet
<b>Fouls</b>	Wie beim Feldfußball, jedoch: Grätschen / Slidetackling (Hineingleiten) ist nur erlaubt, wenn der Ball alleiniges Spielobjekt ist.
<b>Ahndung von Fouls</b>	Jedes Vergehen, welches mit einem direkten Freistoß geahndet wird (auch Vorteile), wird als <b>kumuliertes Foul</b> gezählt. Nach Erreichen des <b>5. kumulierten Fouls</b> wird die Mannschaft hierüber informiert. Ab dem <b>6. kumulierten Foul</b> : Strafstoß ab 10-m-Marke oder entsprechend näher, falls Foul näher zum Tor als 10 Meter. Der Spieler hat in diesem Fall ein Wahlrecht. Bis zum <b>5. Foul</b> darf die Mannschaft eine Mauer bilden und das Foul wird dort geahndet, wo es passiert. Ab dem <b>6. Foul</b> 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 ( <b>5.</b> ) an und pfeift das nächste Foul ( <b>6.</b> ) => 10m-Strafstoß. Bei Spielen mit 2 Halbzeiten werden die Fouls aus der 1. Halbzeit gelöscht Bei kürzerer Spielzeit (z.B. bei Turnieren) kann ein 10 m auch schon ab dem 3.,4. oder 5. Foul erfolgen.
<b>Strafstoß</b>	Foul im Strafraum (zählt auch als kumuliertes Foul) => 6 m-Strafstoß (auch wenn die kumulierten Fouls bereits mehr als 5 betragen, da größere Strafe)
<b>Schiedsrichter (=SR)</b>	2 SR leiten das Spiel an den Längsseiten, weitgehend gleiche Aufgaben. Der VSA legt Wert auf die Feststellung, dass 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 der Seite der AW-Bänke.  Es besteht generelle Schienbeinschonerpflicht im Jugend- und Seniorenbereich! Mindestabstand bei Freistößen, Einkick, Eckstoß = 5 m/ bei Anstoß = 3 m
<b>Feldverweis</b>	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.
<b>Nach Seitenaus</b>	Einkick: Der Ball <b>RUHT</b> auf der Linie oder <b>max. 25 cm entfernt</b> , außerhalb des Spielfeldes und der Spieler muss mit einem Teil des Fußes entweder <b>auf der Seitenlinie oder außerhalb</b> des Feldes stehen, wenn er den Ball ins Feld spielt. Gelangt der Ball bei einem Einkick nicht auf das Spielfeld, ordnen die Schiedsrichter an, dass ein Spieler des gegnerischen Teams den Einkick ausführt.

<b>Torwartspiel</b>	Der TW darf den Ball in seiner Hälfte maximal 4 Sekunden kontrollieren. In der gegnerischen Hälfte kann der TW den Ball unbegrenzt spielen. Es wird auf ind. Freistoß entschieden, wenn der TW, nachdem er den Ball auf dem Spielfeld (egal ob in eigener oder gegnerischer Spielhälfte) kontrolliert gespielt hat, den Ball in seiner eigenen Hälfte erneut berührt, nachdem er von einem Mitspieler vorsätzlich zum TW zurückgespielt wurde, ohne dass inzwischen ein gegnerischer Spieler den Ball gespielt oder berührt hat.
<b>Auszeit</b>	Eine Auszeit pro Mannschaft und Halbzeit, die erst dann erteilt wird, wenn für die Mannschaft, die die Auszeit anfordert, der Ball <b>aus dem Spiel</b> ist. Die Auszeit wird direkt bei SR 3 / Zeitnehmer ggf. auch bei SR 1 beantragt. Die Auszeitregel kann den veränderten Spielzeiten angepasst werden. In einer Verlängerung gibt es keine Auszeit.
<b>4-Sek.-Regel</b>	Für die Spielfortsetzungen <b>Einkick, Freistoß, Torabwurf</b> und <b>Eckstoß</b> hat ein Spieler, sobald er den Ball kontrolliert und der Abstand von 5 Metern hergestellt ist, <b>maximal 4 Sek.</b> Zeit um den Ball ins Spiel zu bringen. <b>Überschreitet</b> der Spieler die 4 Sekunden, wird bei einem <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Einkick</b> ein Einkick</li> <li>• <b>Freistoß</b> ein indirekter Freistoß</li> <li>• <b>Torabwurf</b> ein indirekter Freistoß</li> <li>• <b>Eckstoß</b> ein Torabwurf</li> </ul> für den Gegner verhängt. Der TW darf den Ball in seiner Hälfte maximal 4 Sekunden kontrollieren. Überschreitet der TW diese 4 Sek., wird ein ind. Freistoß gegen ihn verhängt. <b>Bei Einkick, Eckstoß, Torabwurf sowie bei jedem Ballbesitz des Torwartes in eigener Hälfte zählt einer der Schiedsrichter die 4 Sekunden offen an.</b>
<b>Ball an die Decke</b>	Für die gegnerische Mannschaft wird ein Einkick von der Seitenauslinie an der Stelle verhängt, die der Deckenberührung am nächsten ist.
<b>Auswechslung</b>	Fliegendes Ein- und Auswechseln ist erlaubt, allerdings muss hier besonders darauf geachtet werden, dass nur <b>innerhalb</b> der Wechselzone gewechselt wird und der einzuwechselnde Spieler erst dann das Feld <b>betritt</b> , wenn der auszuwechselnde Spieler das Feld <b>verlassen</b> hat. Bei Vergehen gegen diese Regel wird/werden der/die fehlbare/n Spieler mit einer Gelben Karte verwarnt. Die Auswechslung ist vollzogen, wenn der Auswechselspieler das Spielfeld durch die Auswechselzone seiner Mannschaft betritt, nachdem er dem Spieler, den er ersetzt, sein Überziehleibchen übergeben hat, es sei denn, dieser musste das Spielfeld aus in den Futsal-Spielregeln vorgesehenen Gründen durch eine andere Zone verlassen. In diesem Fall übergibt er sein Überziehleibchen dem dritten Schiedsrichter.
<b>Torerzielung</b>	Tore können von <b>überall</b> innerhalb des Feldes erzielt werden, also auch aus der eigenen Spielhälfte. Aus einem Anstoß, einem indirekten Freistoß, einem Einkick sowie einem (Tor-) Abwurf kann <b>kein</b> Tor direkt erzielt werden. Ein Tor kann auch <b>nach Ablauf</b> der Spielzeit (Signal durch den Zeitnehmer) erzielt werden, wenn der letzte Kontakt des Schützen <b>vor Ablauf</b> der Spielzeit war(Signal) und die Wirkung des Schusses ein Tor ist. Ein Schiedsrichter beendet dann erst durch Pfiff das Spiel. Das Tor ist gültig.
<b>(Tor-) Abwurf</b>	Ein Torhüter verursacht einen indirekten Freistoß, wenn er den Ball in <b>seiner</b> Spielfeldhälfte nach einem Torabwurf ein zweites Mal berührt, nachdem ihm dieser von einem Mitspieler zugespielt wurde, ohne dass dieser dazwischen von einem Gegenspieler gespielt oder berührt wurde. Der Torhüter darf den Ball in der <b>gegnerischen Hälfte</b> 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 <b>gegnerischen Hälfte</b> anspielen.