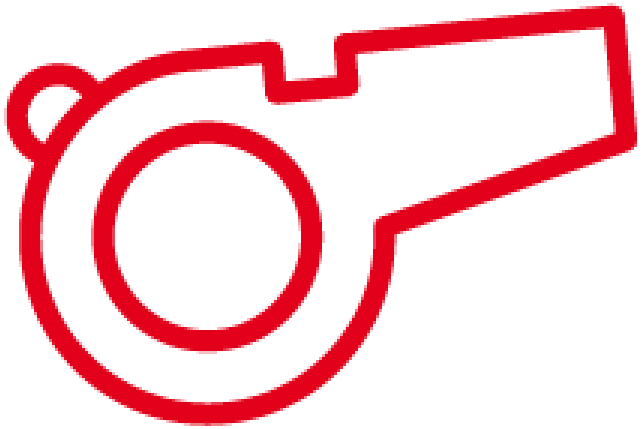
Schiri

Futsal-Neulingslehrgang/ Auffrischung



Verbandslehrstab

Futsalbeauftragte

1. Spielvoraussetzungen/Spielablauf
2. Spielfortsetzungen ohne vorangegangenes Regelvergehen
3. Verbotene Spielweise/Unsportlichkeiten/ Spielfortsetzungen nach Regelvergehen
4. Ermittlung eines Siegers/Zeichen und Signalgebung/ Stellungsspiel/Besonderheiten

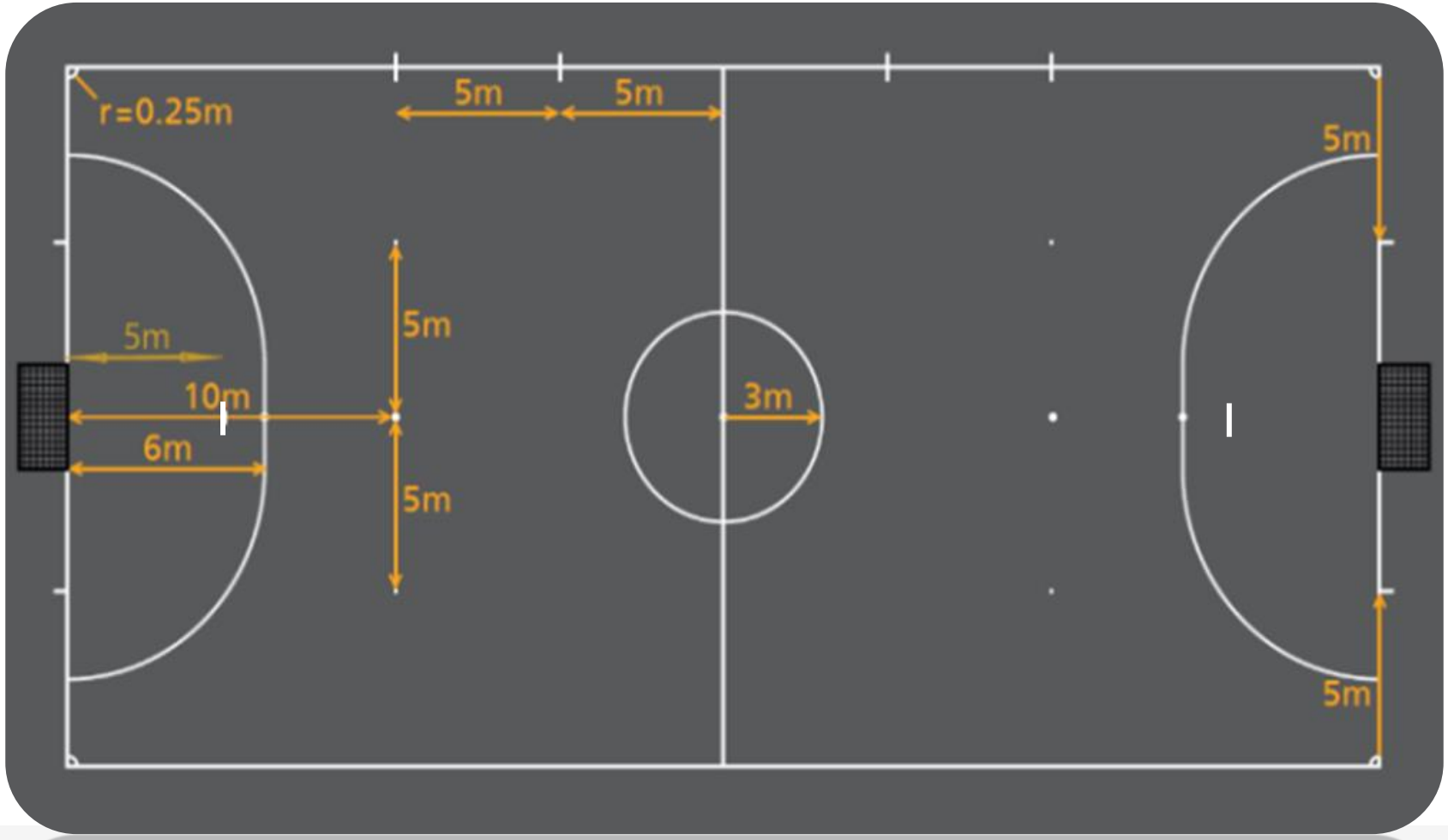
1

Spielvoraussetzungen/ Spielablauf

Regel 1- Das Spielfeld

- Länge 25-42 M (international 38-42 M)
- Breite 15-25 M (international 18-22 M)
- Linienbreite: 8 CM

Regel 1- Das Spielfeld



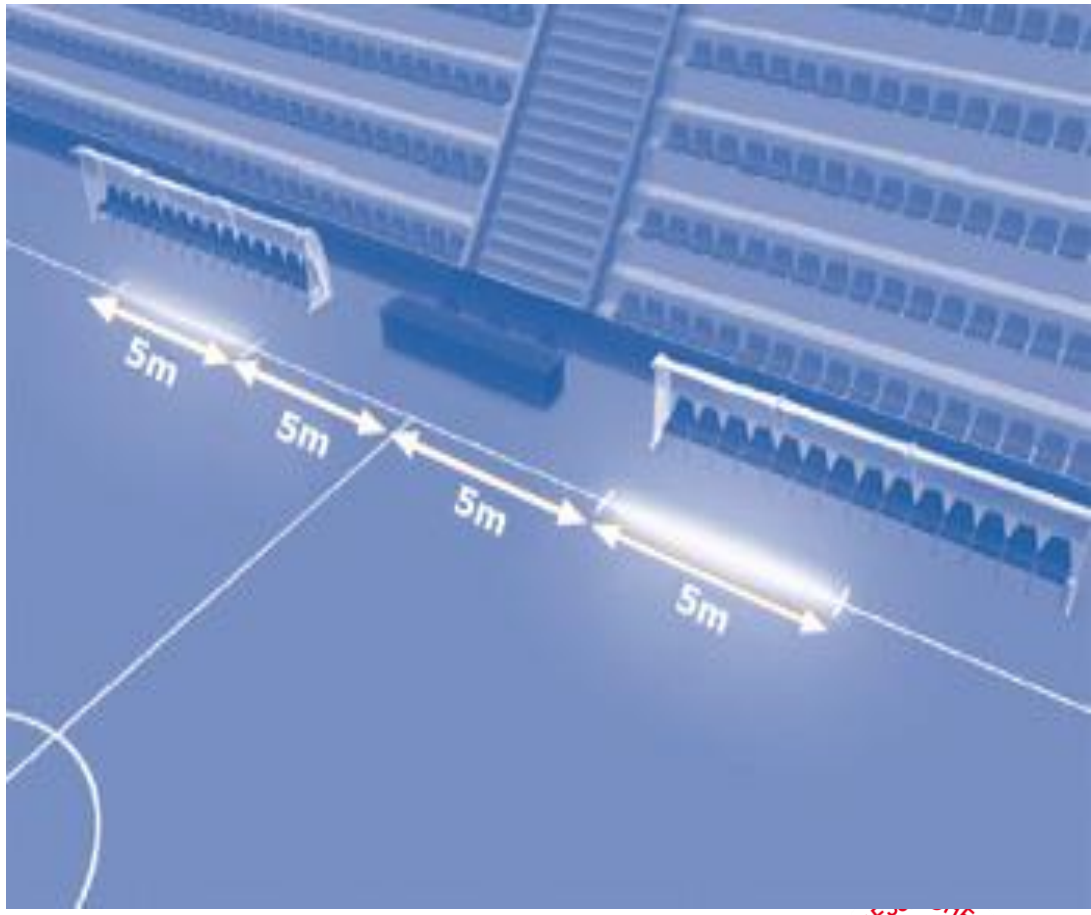
Regel 1- Das Spielfeld

- um jede „Eckfahne“ ist im Spielfeld ein Viertelkreis mit einem Radius von 25 CM im Spielfeld zu ziehen

(Eckfahne und Viertelkreis in der Praxis nicht vorhanden)

Regel 1- Das Spielfeld

- Tore- Höhe 2 M; Breite 3 M
- Die Tore müssen über einen Sicherheitsmechanismus verfügen, der ein Umkippen verhindert
- Auswechselzone (jeweils 40 CM innen- und außen geklebt



Regel 2- Der Ball

- Größe 4, spezieller Futsal-Ball
- Bei einer Fallhöhe von 2 M darf der Ball nach dem ersten Aufprall nicht weniger als 50 CM und weniger als 65 CM aufspringen (ca. Kniehöhe)
- Gewicht: 290 Gram (G-E-Jugend)

Regel 2- Der Ball

- Austausch eines beschädigten Balles:

→ Ball platzt nach Schuss= Wiederholung, sofern Wirkung noch nicht eingetreten (gilt für einen direkten FS ohne Mauer; 10 M-Freistoß und Strafstoß)

Regel 3- Zahl der Spieler*innen

- 5 Spieler*innen (4+1)
- 9 Auswechselspieler*innen

Besonderheit: Bei Anpfiff **muss** jede Mannschaft mindestens 3 Spieler*innen aufweisen

Regel 3- Zahl der Spieler*innen

- Spieler*innen, die ausgewechselt werden, verlassen das Feld über die Seitenlinie in Richtung der Auswechselzone der eigenen Mannschaft

- Spieler*innen, die eingewechselt werden sollen, betreten das Feld an der Seitenlinie in der dafür vorgesehenen Auswechselzone. Es muss so lange gewartet werden, bis der/die das Feld verlassende Spieler*in die Seitenlinie vollständig überquert haben und das Leibchen übergeben haben

- Auswechselspieler*innen unterstehen der Entscheidungsgewalt der Schiedsrichter*innen, unabhängig davon, ob sie eingesetzt werden oder nicht

Regel 3- Zahl der Spieler*innen

- Die Auswechslung ist vollzogen, wenn Auswechselspieler*innen das Spielfeld betreten. Von diesem Augenblick gelten sie als Spieler*in. Die Spieler*innen, die ersetzt werden, hören auf, Spieler*innen zu sein.

- Falls sich Spieler*innen verletzen, dürfen sie das Feld auch über die Seiten- oder Torauslinie verlassen, allerdings müssen die AW-Spieler*innen das Feld durch die AW-Zone betreten.

- In Spielen von A-Teams dürfen **bis zu neun** AW-Spieler*innen eingesetzt werden (bei anderen Spielen ist eine Sonderregelung in Absprache möglich).

Regel 3- Zahl der Spieler*innen

- **Vergehen/Sanktionen:**
  - Es werden immer die fehlbaren Spieler*innen verwarnt
  - Spielfortsetzung: indirekter Freistoß, wo Ball (Achtung: Vorteilsregel in Kraft- Signal des/der SR*in
  - Beispiel: Betreten Spieler*innen das Feld, ehe der/die auszuwechselnde Spieler*in es durch die AW-Zone verlassen hat, so sind sie zwingend zu verwarnen

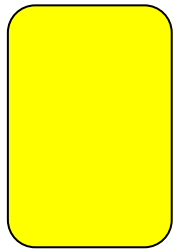
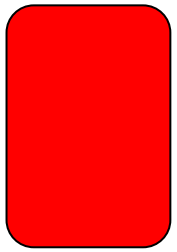
Regel 3- Zahl der Spieler*innen

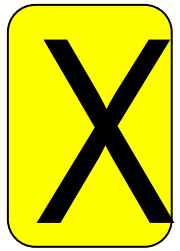
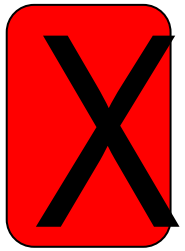
- **<u>Der besondere Fall:</u>**

  - Sollten infolge von Feldverweisen weniger als drei Spieler*innen (einschließlich TW*in) bei einer der beiden Mannschaften übrig bleiben, muss das Spiel abgebrochen werden.

  - Abbruch: Bei nur noch 2 Spieler*innen pro Mannschaft

Regel 3- Spieler*innen

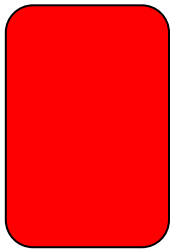
- **Regel 3.9.- zusätzliche Personen auf dem Spielfeld**
  - Spieleingriff durch Teamoffizielle (Trainer*innen und sonstige Offizielle), AW-Spieler*innen oder des Feldes verwiesene Spieler*innen
    - Spielfortsetzung: dir. Freistoß oder Strafstoß +  oder 

      = kumuliertes Foulspiel
  - Spieleingriff durch Drittperson
    - SPF:  → SR-Ball 

Regel 3- Spieler*innen

- **<u>Regel 3.10.- Erzielen bzw. Verhindern eines Tores durch eine zusätzliche Person auf dem Spielfeld</u>**
  - Wird durch Spieler*innen, Teamoffizielle (Trainer*innen und sonstige Offizielle), AW-Spieler*innen oder eine des Feldes verwiesene Spieler*in ein Tor oder eine offensichtliche Torchance vereitelt

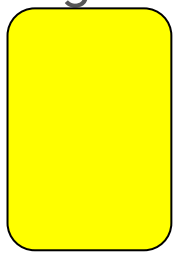
    → DOGSO



  - betrat diese Person das Spielfeld als zusätzliche Person, muss sich das fehlbare Team neben der zusätzlichen Person um eine*n weitere*n Spieler*in reduzieren

Regel 3- Spieler*innen

- **Regel 3.11.- Unerlaubtes Wiederbetreten des Spielfeldes**
  - betreten Spieler*innen das Spielfeld ohne Erlaubnis des/der SR*in, wird das Spiel unter Beachtung der Vorteilsregel unterbrochen und die Spieler*innen wegen des unerlaubten Betretens



    - SPF bei Eingriff: dir. Freistoß wo Eingriff (oder Strafstoß)
    - SPF ohne Eingriff: ind. Freistoß wo Ball

Regel 4- Ausrüstung der Spieler*innen

- Analog dem Feld-Fußball: **Kein Schmuck!**
- **Schienbeinschützer sind Pflicht!**
- **Schuhwerk:** Alle Schuhtypen müssen mit glatten Sohlen aus Gummi oder einem ähnlichen Material versehen sein (Hallenschuhe)
- Auswechselspieler*innen tragen Leibchen

Regel 4- Ausrüstung der Spieler*innen

- **Farben:**

  - Knie- und/oder Armschoner müssen in der Hauptfarbe der **Trikotärmel (Armschoner)** bzw. der Hose **(Knieschoner)** sein und dürfen nicht allzu sehr abstehen.

  - Wenn es keine Schoner in der passenden Farbe gibt, dürfen unabhängig von der Farbe der Ärmel/ Hose **schwarze** oder **weiße** Schoner verwendet werden. Weisen die Schoner eine andere Farbe auf als die Ärmel/Hose, **müssen** sie in einer einzigen Farbe gehalten sein (nur schwarz oder nur weiß)

Regel 4- Ausrüstung der Spieler*innen

- **<u>Beachten bei der Ausrüstung:</u>**

  - Hemd oder Trikot mit Ärmeln- wird ein Unterleibchen getragen, muss die Farbe der Ärmel mit der Hauptfarbe der Ärmel des Hemds oder Trikots übereinstimmen

  - Hose- werden Unterziehhosen getragen, muss ihre Farbe mit der Hauptfarbe der Hose übereinstimmen

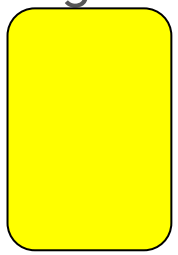
Regel 4- Ausrüstung der Spieler*innen

- Spieler*in wird wegen Ausrüstungsmangels oder Verletzung vom Feld gewiesen

→ wenn Spieler*innen nicht ausgewechselt wurden, dürfen sie zurückkehren, wenn der Ball nicht mehr im Spiel ist oder der/die dritte SR*in die Erlaubnis erteilt hat

Regel 4- Ausrüstung der Spieler*innen

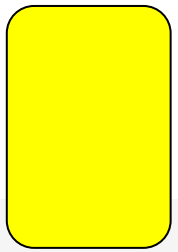
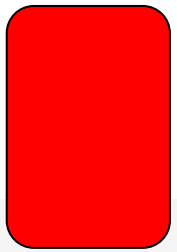
- **Regel 4.6.- Vergehen/Sanktionen**
  - betreten Spieler*innen das Spielfeld ohne Erlaubnis des/der SR*in, wird das Spiel unter Beachtung der Vorteilsregel unterbrochen und die Spieler*innen wegen des unerlaubten Betretens



    - SPF bei Eingriff: dir. Freistoß wo Eingriff (oder Strafstoß)
    - SPF ohne Eingriff: ind. Freistoß wo Ball

Regel 5- Schiedsrichter*innen

- **Regel 5.2.- Entscheidung der Schiedsrichter*innen**
  - eine Entscheidung zur Änderung SPF nach Bemerken oder Anzeigen eines Irrtums kann nur erfolgen, wenn
    - wenn das Spiel noch nicht fortgesetzt wurde oder der/die SR*in die 1. oder 2. Halbzeit (einschl. Verlängerung) beendet und das Spielfeld noch nicht verlassen oder das Spiel abgebrochen wurde

  - wird den SR*innen ein verwarnungs- oder feldverweiswürdiges Vergehen erst nach Wiederaufnahme des Spiels angezeigt
    - SPF: → wie unterbrochen oder SR-Ball (kann nachträglich nicht geändert werden)
    - Pers. Strafe:  oder 

Regel 5– Schiedsrichter*innen

- **Regel 5.2.– Entscheidung der Schiedsrichter*innen**

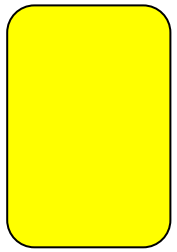
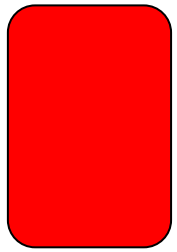
  - Wenn ein Strafstoß verhängt wurde und der/die **verletzte** Spieler*in der **TW** ist und behandelt werden muss, muss diese*r das Feld nicht verlassen (weitere Ausnahme)

  - Wichtig (Unterschied zum Feldfußball bei TW*in): Verletzte Spieler*innen (**einschließlich TW*in**) dürfen nicht auf dem Spielfeld behandelt werden und dürfen dieses erst wieder betreten, nachdem das Spiel fortgesetzt wurde.

    Ausnahme: TW*in und Feldspieler*in nach einem Zusammenprall oder Gegner wurde für phys. Vergehen verwarnt oder des Feldes verwiesen

Regel 5- Schiedsrichter*innen

- **Regel 5.3.- Rechte und Pflichten**

  - Maßnahmen gegen Teamoffizielle: Ermahnung und/oder  und/oder 

    - Verweis aus der technischen Zone und der unmittelbaren Umgebung
    - die fehlbare Person ist nicht zu eruieren: Aussprache gegen Cheftrainer*in
    - med. Offizielle müssen den Innenraum nicht verlassen, sollten sich aber hinter der Bank des Teams aufhalten

  - verletzte Spieler*innen, die sich zur Behandlung außerhalb des Spielfeldes befanden, dürfen das Spielfeld über die AW-Zone des eigenen Teams betreten

Regel 5- Schiedsrichter*innen und der/die zweite SR*in

- Das Spiel wird normalerweise von zwei Schiedsrichter*innen geleitet:
  - Wenn der/die erste und der/die zweite SR*in ein Vergehen zur gleichen Zeit anzeigen, sich aber nicht einig sind, welche Mannschaft zu bestrafen ist, gibt die Entscheidung des/der erste*n SR*in den Ausschlag
  - Bei ungehöriger Einmischung oder unangemessenen Betragen entheben SR*innen die zweiten SR*innen ihres Amts, bestimmen Ersatz-SR*innen und erstatten der zuständigen Stelle Bericht

Regel 6– Der 3. SR*in und der/die Zeitnehmer*in

- Platz: Auf Höhe der Mittellinie zwischen den Auswechselbänken

- **Aufgaben von Zeitnehmer*innen:** Zeitnehmer*innen sorgen dafür, dass die Dauer des Spiels den Bestimmungen von Regel 8 entspricht

Regel 6– Aufgaben von Zeitnehmer*innen

- das Zeitmessgerät nach dem Anstoß einschalten
- das Zeitmessgerät anzuhalten, wenn der Ball aus dem Spiel geht (Zwischenstopp)

Regel 6– Aufgaben von Zeitnehmer*innen

- das Zeitmessgerät nach einem Einkick, Torabwurf, Eckstoß oder Freistoß, nach Schüssen von der Strafstoßmarke oder von der zweiten Strafstoßmarke sowie nach einer Auszeit (Time-out) oder einem SR*innen-Ball wieder einzuschalten

Regel 6- Aufgaben von Zeitnehmer*innen

- kontrolliert Einhaltung der 1-Min.-Auszeit
- kontrolliert Einhaltung der 2-Min.-Strafe bei Spielausschlüssen
- zeigt mit einem Pfiff oder einem anderen akustischen Signal, das sich deutlich von den Schiedsrichter*innen-pfiffen abheben muss, das Ende der 1. Halbzeit, des Spiels oder einer Verlängerungshalbzeit sowie das Ende der Auszeiten an.

Regel 6– Aufgaben von Zeitnehmer*innen

- führt Buch darüber, wie viele Auszeiten jedem Team zur Verfügung stehen, informiert die Schiedsrichter*innen und Mannschaften darüber und zeigt die Bewilligung einer Auszeit an, wenn Offizielle eines Teams eine Auszeit beantragen

Regel 6– Aufgaben von 3. SR*innen

- **Aufgaben von 3. SR*innen:**
  - führen Buch über die ersten fünf von den Schiedsrichter*innen registrierten Fouls, die von jeder Mannschaft in jeder Halbzeit begangen wurden, und zeigt mit einem Pfiff oder einem anderen akustischen Signal an, wenn eine Mannschaft das fünfte Foul begangen hat

Regel 6– Aufgaben von 3. SR*innen

- führt Buch über die Spielunterbrechungen und ihre Gründe
- notiert die Nummern der Torschütz*innen
- notiert die Namen und die Nummern von verwarnten oder des Feldes verwiesenen Spieler*innen
- kontrolliert auf Anweisung der Schiedsrichter*innen den Ersatz der Bälle

Regel 6– Aufgaben von 3. SR*innen

- kontrolliert Rückkehr von Spieler*innen (Ausrüstungsmangel oder Verletzung)
- kontrolliert das Verhalten der Personen auf der Ersatzbank und teilt den Schiedsrichter*innen ein etwaiges Fehlverhalten mit
- übernimmt der Kontrolle der Torlinie bei Spiel mit „Flying Goalkeeper“

Regel 6– Aufgaben von 3. SR*innen

- zeigt den Schiedsrichter*innen einen offensichtlichen Irrtum bei einer Verwarnung oder einem Feldverweis sowie gewaltsames Spiel außerhalb des Blickwinkels der Schiedsrichter*innen an. Über Angelegenheiten in Zusammenhang mit dem Spiel entscheiden alleine die Schiedsrichter*innen

- gibt sonstige sachdienliche Informationen zum Spielverlauf weiter

Regel 6– 3. SR*innen und Zeitnehmer*innen

- Kommt es zu einer Verletzung von ersten/zweiten Schiedsrichter*innen, können 3. Schiedsrichter*innen verletzte Schiedsrichter*innen ersetzen

- Fehlen 3. Schiedsrichter*innen, nehmen die Zeitnehmer*innen ebenfalls die Aufgaben von dritten Schiedsrichter*innen wahr

- Auch hier kann SR*in die Zeitnehmer*innen oder den/die 3. SR*in des Amtes entheben und einen Ersatz bestimmen

Regel 7- Dauer des Spiels

- Das Spiel besteht aus zwei Halbzeiten von je 20 Minuten Dauer Netto-Spielzeit (in Turnieren auch kürzere Spielzeit brutto möglich)

- Die Zeitmessung erfolgt durch eine*n Zeitnehmer*in; er/sie gibt akustisches Signal oder Pfiff

Regel 7- Dauer des Spiels

- wird unmittelbar vor Ende einer Halbzeit ein DFSKF oder Strafstoß verhängt, gilt die Halbzeit als beendet, wenn der DFSKF oder Strafstoß abgeschlossen sind.
  - abgeschlossen ist der DFSKF bzw. Strafstoß, wenn der Ball im Spiel ist …
    - … und sich nicht mehr bewegt bzw. aus dem Spiel ist.
    - … oder von irgendeinem Spieler (einschließlich Schütze) außer dem verteidigenden Torhüter gespielt wird.
    - … oder das Spiel von den Schiedsrichtern wegen eines Vergehens des Schützen oder seines Teams unterbrochen wird.

Regel 7- Dauer des Spiels

- **Auszeiten (TIME-OUT):**
  - Den Mannschaften steht pro Halbzeit **eine** Auszeit von einer Minute zu.
  - Offizielle einer Mannschaft sind berechtigt, Zeitnehmer*innen um eine Auszeit von einer Minute zu ersuchen
  - Eine Auszeit von einer Minute kann jederzeit verlangt werden, wird aber erst gewährt, wenn die Mannschaft, die die Auszeit verlangt, im Ballbesitzt ist nachdem der Ball aus dem Spiel ist.
  - Wenn der Ball aus dem Spiel ist, kündigen die Zeitnehmer*innen mit einem Pfiff oder einem anderen akustischen Signal, das sich von den Schiedsrichter*innen-signalen unterscheidet den Beginn der Auszeit an.

Regel 7- Dauer des Spiels

- **Auszeiten:**
  - Während der Auszeit müssen die Auswechselspieler*innen außerhalb des Spielfelds bleiben. Spieler*innen dürfen erst nach Ende der Auszeit ausgewechselt werden. Betreuer*innen, die Anweisungen erteilen, dürfen das Spielfeld nicht betreten.
  - Macht eine Mannschaft von der ihr zustehenden Auszeit in der 1. Halbzeit keinen Gebrauch, hat sie in der 2. Halbzeit trotzdem nur Anrecht auf eine Auszeit.
  - Wenn keine Zeitnehmer*innen zur Verfügung stehen, bitten Offizielle die 1. Schiedsrichter*innen um eine Auszeit

- **Halbzeitpause:**
  - Mind. 5 Minuten, maximal 15 Minuten.

Regel 8– Beginn und Fortsetzung des Spiels

- **Regel 8.1.–Anstoß:**

  - der Gewinner des Münzwurfs kann wählen, ob er den Anstoß in der 1. oder 2. Halbzeit ausführen will.
  - Vorbehaltlich anderslautender Wettbewerbsbestimmungen wählt das Heimteam, auf welches Tor es in der 1. Halbzeit spielt.
  - der Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fuß gespielt wurde und sich eindeutig bewegt hat
  - aus einem Anstoß kann direkt ein Tor erzielt werden
  - Wird der Ball direkt ins eigene Tor geschossen: → Eckstoß

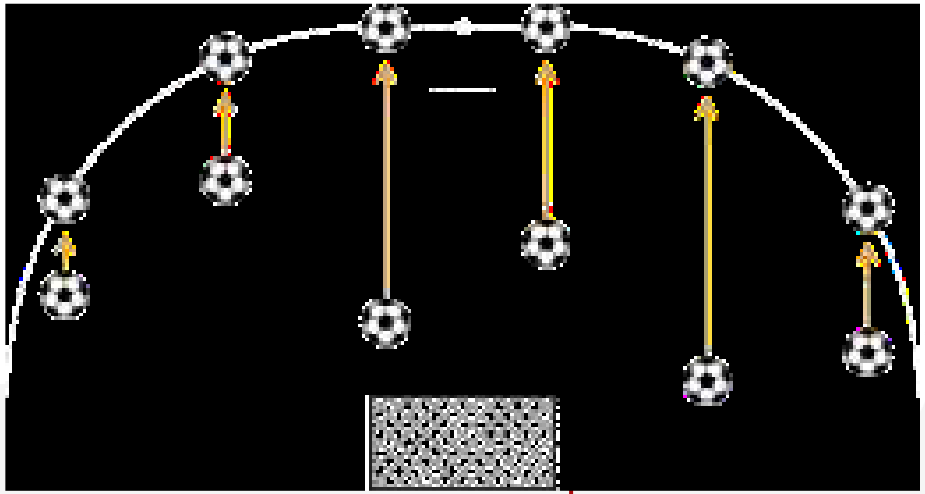
Regel 8- Beginn und Fortsetzung des Spiels

Schiedsrichter*innenball

(**Beliebige*r** Spieler*in des Teams. das den Ball zuletzt berührt hat Ball oder letzte Berührung)

→SR*innen-Ball mit verteidigender TW*in ist weggefallen. **Jede*r** andere*r Spieler*in darf den Ball spielen.

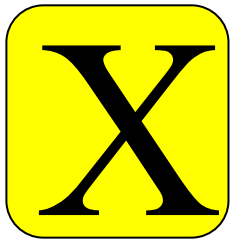
Ort: **Strafraum** des verteidigenden Teams und **letzte Ballberührung** (wo durch das **angreifende** Team)



Regel 8- Beginn und Fortsetzung des Spiels

- **Regel 8.2.-SR-Ball:**

  - Abstand aller Spieler*innen: 2 Meter
  - hält eine Spieler*in den vorgeschriebenen Abstand bei der Ausführung, bis der Ball im Spiel ist, nicht ein:
    - Wiederholung, aber



  - ein Timeout kann vor der Ausführung eines SR*innen-Balls in Anspruch genommen werden

Regel 9- Der Ball in und aus dem Spiel

- **<u>Der Ball ist aus dem Spiel, wenn:</u>**
  - er entweder auf dem Boden oder in der Luft die Tor- oder Seitenlinie vollständig überquert hat
  - das Spiel durch die Schiedsrichter*innen unterbrochen wurde
  - der Ball die Decke berührt hat. (*in diesem Fall, wird das Spiel mit einem Einkick für die gegnerische Mannschaft des/der Spieler*in, der/die den Ball zuletzt berührt hat, wieder aufgenommen. Der Einkick wird auf der Seitenlinie ausgeführt, die der Stelle, über der der Ball die Decke berührt hat, am nächsten liegt.*

Regel 10– Wie ein Tor erzielt wird

- Analog Feldfußball

Regel 10- Bestimmung des Spielausgangs

- Regel 10.1- Erzielen eines Tores
  - siehe Verschieben eines Tores

Regel 1– Das Spielfeld

Verschieben des Tores

*(Wenn Ball zw. eig. Position ins Tor gegangen wäre → **Tor**!)*

	Angreifer			Verteidiger		
	Unabsichtlich	Absichtlich		Unabsichtlich	Absichtlich	
		Ball berührt	Nicht berührt		Ball berührt	nicht berührt
SR-Ball		d.F. + VW	i.F. + VW	SR-Ball	Strafstoß + VW o. FV	i.F. + VW

Regel 10.3– Bestimmung des Spielausgangs

- **Regel 10.3: Sechsmeterschießen**

  - weist ein Team am Ende der regulären Spielzeit oder Verlängerung mehr Spieler*innen auf, als das gegnerische Team, darf es die Anzahl der Spieler*innen angleichen (ansonsten müssen alle Spieler*innen teilnehmen)

  - jedes Team führt fünf Sechsmeter aus

Regel 10.3- Bestimmung des Spielausgangs

- **Regel 10.3: Sechsmeterschießen**

  - Persönliche Strafen (**Ermahnungen und Verwarnungen**) werden nach Ende der Spielzeit bzw. Verlängerung **nicht** in das Sechsmeterschießen übernommen, da es nicht Teil des Spiels ist
  - Spieler*innen, welche im Spiel des Feldes verwiesen wurden, dürfen nicht am 6-Meter-Schießen teilnehmen
  - Verstoß durch TW*in: Erst **Ermahnung**, dann für jedes weitere Vergehen: **Verwarnung**
  - Verstoß Schütz*in: 6-Meter gilt als **verschossen + VW** des/der Schütz*in
  - Gleichzeitiges Vergehen Schütz*in/TW*in: **Verschossen + VW** des/der Schütz*in

2

Spielfortsetzungen ohne vorangegangenes Regelvergehen

Regel 15– Der Einkick

- Wie der Name schon sagt, wird, anders als beim Hallenfußball, der Ball eingekickt, nachdem der Ball im Seitenaus war oder die Hallendecke berührt hat

- Hinweis: Im Regeltext ist zwar nur von der Hallendecke die Rede, aber Fragen und Antworten (FIFA 2022) zufolge, gibt es auch einen Einkick, wenn es sich um Gegenstände wie Körbe etc. handelt.

Regel 15– Der Einkick

- **Regel 15.1: Ausführung**
  - der Ball muss so nahe wie möglich bei der Stelle, auf der Seitenlinie liegen, an der er das Spielfeld verlassen hat
  - die ausführenden Spieler*innen dürfen bei der Ausführung mit dem Fuß im Feld stehen
  - zum Zeitpunkt des Einkicks darf sich nur der/die **einkickende** Spieler*in **außerhalb** des Spielfeldes befinden (beim ersten Verstoß: Ausführung unterbrechen, Ermahnung, korrekte Ausführung des Einkicks); sollte eine „Taktik“ erkannt werden, Ausführung zulassen: **Verwarnung und ind. FS** wegen unerlaubten Verlassen des Spielfeldes
  - wird der Einkick ausgeführt und verlässt der Ball, ohne dass ein*e Spieler*in am Ball war, wieder das Spielfeld, wird der Einkick von der gegnerischen Mannschaft dort ausgeführt, **wo der Ball beim vorangegangenen Einkick das Feld verlassen hat**
  - bei allen anderen Vergehen: **Einkick Gegner*innen**

Regel 15- Der Einkick

- **Der Einkick ist durch eine*n Spieler*in der gegnerischen Mannschaft zu wiederholen, wenn:**
  - der Ball nicht regelkonform eingekickt wurde
  - der Einkick an einer anderen Stelle ausgeführt wird als jener, an der der Ball die Seitenlinie überquert hat
  - der/die Spieler*in nicht innerhalb von vier Sekunden, nachdem er in Ballbesitz gelangt ist, den Einkick ausführt (5-Meter Abstand herstellen)
  - der Ball beim Einkick nicht ins Spielfeld gelangt
  - ein anderer Verstoß gegen diese Regel vorliegt

Regel 15– Der Einkick

…

wird der Einkick ausgeführt und der Ball verlässt, nachdem er im Spiel war, das Spielfeld über dieselbe Seitenlinie, von der der Einkick ausgeführt wurde, ohne eine*n andere*n Spieler*in zu berühren, führt das gegnerische Team den Einkick an der Stelle aus, an der der Ball das Spielfeld verlassen hat.

…

wenn ein*e Mitspieler*in der ausführenden Mannschaft das Spielfeld verlässt um den Gegner zu täuschen oder eine vorteilhafte Position einzunehmen, während der Einkick ausgeführt wird, bekommt die gegnerische Mannschaft den Einkick zugesprochen und der/die fehlbare Spieler*in wird verwarnt.

Regel 16– Der Torabwurf

- Der Torabwurf im Futsal ist der „Abstoß des Feldfußballs“; mit dem Unterschied, dass nur der/die TW*in den Ball mit der Hand freigibt. Er/Sie darf nach einem Torabwurf den Ball erst wieder dem/der Mitspieler*in zugespielt bekommen, wenn er/sie von einem Gegner berührt wurde.

  - → indirekter Freistoß

- Der Torabwurf darf über die Mittellinie geworfen werden.

Regel 16– Der Torabwurf

- **Regel 16.1: Ausführung**
  - der Ball ist im Spiel, wenn
    - er abgeworfen oder freigegeben wurde und sich eindeutig bewegt hat
  - bis der Ball im Spiel ist, müssen alle Gegner*innen
    - Außerhalb des Strafraums bleiben

Regel 16– Der Torabwurf

- **Regel 16.2: Vergehen/Sanktionen**
  - befindet sich der Ball nicht im Strafraum, beginnen die Schiedsrichter*innen mit dem Zählen der vier Sekunden, wenn sie der Ansicht sind, dass
    - der/die TW*in bereit ist oder
    - er/sie den Ball aus taktischen Gründen nicht aufnimmt, um das Spiel zu verzögern

Regel 16- Der Eckstoß

- **<u>Der Eckstoß ist analog dem Feldfußball, mit zwei Einschränkungen:</u>**
  - Für die Ausführung haben Spieler*innen nur 4 Sekunden Zeit, nachdem sie sich des Balles bemächtigt hat und alle Gegenspieler*innen auf 5 Meter Abstand stehen, ansonsten erfolgt bei Zeitüberschreitung Torabwurf (Ballbesitzwechsel)
  - „In der Regel“ gibt es keinen Viertelkreis, so dass in etwa abgeschätzt wird, bis wohin der 25cm-Radius greift.

Regel 17– Der Eckstoß

- **Regel 17.1– Ausführung:**

  - Zum Zeitpunkt des Eckstoßes dürfen sich nur **ausführende** Spieler*innen **außerhalb** des Spielfeldes befinden (*Beim ersten Verstoß*: Ausführung unterbrechen, Ermahnung, Korrekte Ausführung der Ecke); sollte eine „Taktik“ erkannt werden, Ausführung zulassen: **Verwarnung** und **indirekter FS** wegen unerlaubtes Verlassen des Spielfeldes.

  - wenn Mitspieler*innen der ausführenden Mannschaft das Spielfeld verlassen, um den Gegner zu täuschen oder eine vorteilhafte Position einzunehmen, während der Eckstoß ausgeführt wird, bekommt die gegnerische Mannschaft einen Torabwurf zugesprochen und der/die fehlbare Spieler*in wird verwarnt.

  - Bei allen **anderen** Vergehen: **Torabwurf** für den Gegner

3

Verbotene Spielweise

Unsportlichkeiten

Spielfortsetzungen nach Regelvergehen

Regel 12– Fouls und unsportliches Betragen

- Alle Vergehen in Regel 12, die mit einem direkten Freistoß geahndet werden, gelten als kumulierte Foulspiele und werden analog Regel 13 geahndet

Regel 12– Fouls und unsportliches Betragen

- **<u>Der/Die TW*in verursacht einen indirekten FS, wenn:</u>**
  - die Rückpassregel missachtet wird
  - der Ball länger als vier Sekunden in der eigenen Spielfeldhälfte berührt oder kontrolliert wird
  - der Ball vom Einkick von eine*r Mitspieler*in mit der Hand berührt wird

Regel 12– Fouls und unsportliches Betragen

- **Fortsetzung: Der/Die TW*in verursacht einen indirekten FS, wenn:**

  - Wenn der/die TW*in den Ball in der eigenen Spielfeldhälfte wieder berührt, nachdem er/sie ihn bei kontrollierten Ballbesitz bereits **irgendwo** auf dem Spielfeld gespielt hat und ihm/ihr ein*e Mitspieler*in den Ball absichtlich zuspielt, ohne dass der Ball dazwischen von eine*m Gegner*in gespielt oder berührt wurde.

Regel 12- Fouls und unsportliches Betragen

- **Spieler*innen verursachen ebenfalls einen indirekten FS, wenn:**
  - Analog Feldfußball
  - Sonderfall: Torerzielung nach unabsichtlichem Handspiel (offensiv)
  - **ACHTUNG ZEICHENGEBUNG: Beide SR*innen heben den Arm**

Regel 12- Fouls und unsportliches Betragen

- Eine Mannschaft darf nach einem Feldverweis eine*n Spieler*in ergänzen, wenn sie ein Tor **kassiert**, spätestens aber nach 2 effektiven Minuten (durch die AW-Zone)

  - **Besonderheiten:**
  - Bei 4 gegen 4, bzw. 3 gegen 3 dürfen keine Spieler*innen ergänzt werden, erst nach Ablauf von 2 Min
  - Bei 5 gegen 3 darf eine unterlegene Mannschaft immer nur **eine*n** Spieler*in ergänzen

Regel 12– Fouls und unsportliches Betragen

- Ein*e ausgeschlossene Spieler*in muss die Spielfeldumgebung verlassen und darf nicht auf der Bank Platz nehmen.

Regel 12- Fouls und unsportliches Betragen

- **<u>Regel 12.1- direkter Freistoß:</u>**

  - Ein direkter Freistoß wird auch gegeben, wenn ein*e Spieler*in eines der folgenden Vergehen begeht:
    - Werfen/Treten eines Gegenstandes in Richtung des Balls, Gegners oder eines Spieloffiziellen oder Berühren des Balls mit einem in der Hand gehaltenen Gegenstand.

Regel 12– Fouls und unsportliches Betragen

Handspielvergehen

(Angleichung an den Fußballbereich)

Absicht *Unnatürliche Vergrößerung* *Torerfolg*

direkte *Torerzielung* ***unmittelbare*** *Torerzielung*

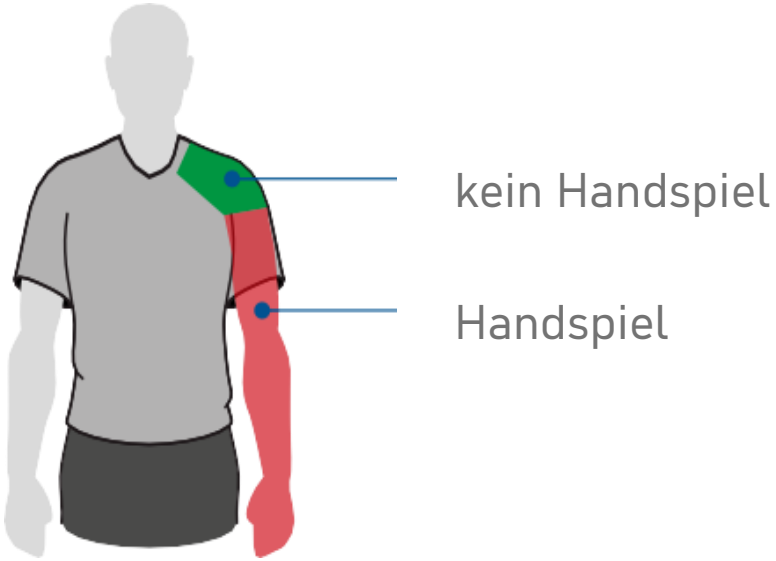
(ob Absicht oder nicht)

mit Arm/Hand ***direkt*** *– unmittelbar (zeitlich u. örtlich)*

– identischer Spieler (Schütze / Handspiel)

Regel 12- Fouls und unsportliches Betragen

- **Regel 12.1- Handspiel analog Feldfußball:**



Regel 12- Fouls und unsportliches Betragen

Unabsichtliches Handspiel:

Ein indirekter Freistoß nach einer Torerzielung wird gegeben:

unmittelbar – Distanz → spielt keine Rolle

unmittelbar – Zeit → spielt keine Rolle

unmittelbar – Spieler → der selbe Spieler – dann unmittelbar

(so lange der selbe Spieler das Tor direkt nach dem unabsichtlichen Handspiel erzielt, spielt es keine Rolle, in welcher Entfernung vom Tor das Handspiel stattfand und wie viel Zeit der Spieler noch benötigte)

Wenn der Spieler, der den Ball unabsichtlich mit der Hand gespielt hat, das Tor erzielt, wird es nicht anerkannt.

Regel 12- Fouls und unsportliches Betragen

- **<u>Regel 12.1- Handspiel:</u>**
  - Handspiel des/der TW*in außerhalb des Strafraums
    - es gelten die gleichen Bestimmungen wie für alle übrigen Spieler*innen
  - Unerlaubtes Spielen des/der TW*in mit der Hand im eigenen Strafraum
    - ind. Freistoß auf der Strafraumlinie

Regel 12- Fouls und unsportliches Betragen

- **Regel 12.2- indirekter Freistoß:**
  - ein ind. Freistoß wird gegeben,
    - wenn der/die TW*in den Ball in der eigenen Spielfeldhälfte wieder berührt, nachdem er/sie ihn bei kontrolliertem Ballbesitz **irgendwo** auf dem Spielfeld gespielt hat und ihm ein*e Mitspieler*in den Ball absichtlich zuspielt, ohne dass der Ball dazwischen von eine*m Gegner*in gespielt oder berührt wurde
      - dies gilt auch nach einem Torabwurf
  - Wenn ein*e Spieler*in (auch TW*in, wenn er/sie den Tick einleitet), die Zuspielregel durch einen Trick umgehen will; der/die fehlbare Spieler*in ist zu verwarnen; der Trick ist zu bestrafen; ob der/die TW*in den Ball mit der Hand berührt hat, ist nicht relevant

Regel 12– Fouls und unsportliches Betragen

- **<u>Regel 12.2– indirekter Freistoß:</u>**
  - Blocken von Gegenspieler*innen kann erlaubt sein, wenn
    - sich der/die blockende Spieler*in beim Kontakt nicht bewegt
    - sich der/die blockende Spieler*in nicht absichtlich mit dem Körper in den Weg von Gegner*innen stellt und diese*r dem/der Spieler*in ausweichen kann
  - Im Umkehrschluss hießt dies
    - alle anderen Fälle sind, wenn der Ball im Spiel ist, als Vergehen gegen die Regel 12 zu werten
    - Spielfortsetzung: direkter Freistoß

Regel 12- Fouls und unsportliches Betragen

- **Regel 12.2- Disziplinarmaßnahmen**
  - Vorteil
    - entscheiden die Schiedsrichter*innen bei einem verwarnungs- oder feldverweiswürdigen Vergehen auf Vorteil
      - müssen fehlbare Spieler*innen in der nächsten Spielunterbrechung verwarnt oder des Feldes verwiesen werden oder
      - das Spiel sofort unterbrochen werden, wenn der/die Spieler*in des Feldes verwiesen werden soll (egal ob Rot oder Gelb/Rot und,..)
      - der/die Spieler*in den Ball vor einer Unterbrechung spielt oder
      - Eine*n Gegner*in angreift/beeinflusst
      - SPF: -> ind. Freistoß oder dir. Freistoß

      (je nach Schwere des Vergehens)

Regel 12- Fouls und unsportliches Betragen

- **Regel 12.3- Disziplinarmaßnahmen**
  - Bei Vorteil oder wenn die fällige VW / der fällige FV erst nach einer schnellen FRS-Ausführung ausgesprochen werden soll: „**Reduzierung** der persönlichen Strafe“:

→ Bei **SPA**: Keine persönliche Strafe

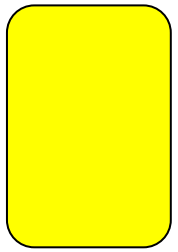
→ Bei **DOGSO**: Verwarnung

Regel 12- Fouls und unsportliches Betragen

- **Regel 12.3- Disziplinarmaßnahmen**
  - Teamoffizielle
    - siehe auch Regel 5.3
    - Folgende Maßnahmen können ergriffen werden:
    - Ermahnung
      - Betreten des Spielfeldes ohne dabei respektlos/konfrontativ zu agieren
      - unterlassen der Kooperation mit ein Teamoffiziellen (z. B. Missachtung von Anweisungen)
      - kleinere Auseinandersetzungen (mit Worten und Handlungen) bzgl. einer Entscheidung
      - gelegentliches Verlassen der technischen Zone ohne weiteres Vergehen

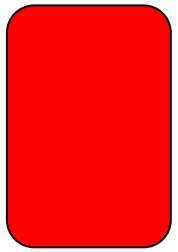
Regel 12- Fouls und unsportliches Betragen

- **Regel 12.3- Disziplinarmaßnahmen**
  - Teamoffizielle
    - Folgende Maßnahmen können ergriffen werden:
      - Eindeutiges/wiederholtes Verlassen der technischen Zone
      - Verzögerung der Spielfortsetzung
      - Absichtliches, aber nicht konfrontatives Betreten der technischen Zone des gegnerischen Teams
      - Protestieren durch Worte oder Handlungen einschließlich
        - Werfen/Treten von Gegenständen
        - eindeutig respektlose Gesten gegenüber einem oder mehreren Spieloffiziellen
      - übermäßiges/wiederholtes Fordern einer pers. Strafe
      - provozierende oder aufhetzende Gesten oder Handlungen
      - wiederholt ungebührliches Verhalten
      - respektloses Verhalten gegenüber dem Spiel



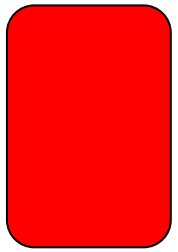
Regel 12- Fouls und unsportliches Betragen

- **Regel 12.3- Disziplinarmaßnahmen**
  - Teamoffizielle
    - Folgende Maßnahmen können ergriffen werden:
      - Verzögerung der Spielfortsetzung (z. B. Nichtfreigabe des Balles, Wegspielen des Balles, Behinderung der Bewegung eine*r Spieler*in)
      - absichtliches Verlassen der eigenen technischen Zone, um
        - gegenüber Spieloffiziellen zu protestieren
        - zu provozieren oder aufzuhetzen
      - Betreten der gegnerischen technischen Zone in aggressiver oder konfrontativer Art und Weise
      - absichtliches/ Werfen/Treten von Gegenständen auf das Spielfeld



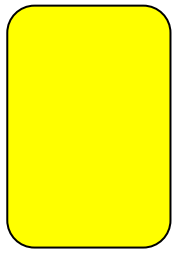
Regel 12- Fouls und unsportliches Betragen

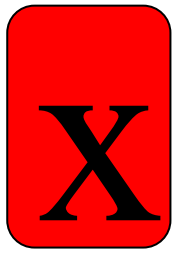
- **Regel 12.3- Disziplinarmaßnahmen**
  - Teamoffizielle
    - Folgende Maßnahmen können ergriffen werden:
      - aggressives Verhalten (einschl. Spucken / Beißen) gegenüber irgendeiner Person
      - zweite Verwarnungen im selben Spiel
      - anstößige, beleidigende oder schmähende Äußerungen und/oder Gesten
      - Betreten des Spielfeldes, um
        - Eine*n Spieloffizielle*n zur Rede zu stellen (einschl. HZ und nach Spielende)
        - das Spiel, eine*n Gegner*in oder Spieloffiziellen zu beeinflussen
      - Tätlichkeiten
      - Einsatz unzulässiger elektronischer oder Kommunikationsgeräte und/oder ungebührliches Verhalten aufgrund des Einsatzes solcher Geräte



Regel 12– Fouls und unsportliches Betragen

- **Regel 12.3– Disziplinarmaßnahmen**
  - Verhinderung einer offensichtlichen Torchance oder eines Tores
    - Kriterien zur Beurteilung einer offensichtlichen Torchance
      - Distanz zwischen Tatort und Tor
      - allgemeine Richtung des Spiels
      - Wahrscheinlichkeit, in Ballbesitz zu kommen oder zu bleiben
      - Position der Feldspieler*innen (Anzahl) und des/der verteidigenden TW*in
      - Überwachung des Tores
        - steht der Torhüter unmittelbar vor seinem Tor:





(nie DOGSO!)

Regel 12– Fouls und unsportliches Betragen

- 3 Angreifer*innen gegen 2 Verteidiger*innen + TW*in steht vor dem Tor
- Wenn ein*e Torwart*in gerade vor dem eigenen Tor steht, wird davon ausgegangen, dass kein DOGSO-Vergehen begangen werden kann, auch wenn die Situation die anderen Kriterien für DOGSO erfüllt = **GELB**

Regel 12- Fouls und unsportliches Betragen

- 3 Angreifer*innen gegen 2 Verteidiger*innen + TW*in steht nicht vor dem Tor
- Wenn die Anzahl der Stürmer*innen größer ist als die der Verteidiger*innen und es steht kein*e TW*in vor dem Tor, dann ist dies DOGSO= rote Karte

Regel 12- Fouls und unsportliches Betragen

- **Regel 12.3- Disziplinarmaßnahmen**

DOGSO-Kriterien

- Bei der Beurteilung, ob mit einem Vergehen eine offensichtliche Torchance vereitelt wurde, ist Folgendes zu berücksichtigen:
  - Position der Feldspieler*innen (sowie deren **Anzahl**) und des/der **TW*in** des verteidigenden Teams (…)

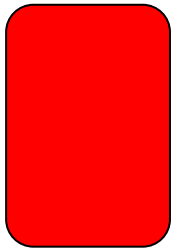
→Wenn die Spieler*innen des angreifenden Teams gegenüber den Spieler*innen des verteidigenden Teams (ohne TW) in Gleich- oder Überzahl sind, wenn das Tor nicht bewacht wird, und weitere Kriterien für das Vorliegen einer offensichtlichen Torchance erfüllt sind, kann dies als Vereiteln einer offensichtlichen Torchance gelten.

→ Der/Die foulende Spieler*in zählt bei der Frage der „Gleich- oder Überzahl“ nicht mit!

Regel 12- Fouls und unsportliches Betragen

- **Regel 12.3- Disziplinarmaßnahmen**

- Verhinderung einer offensichtlichen Torchance oder eines Tores durch
  - Handspiel
    - wird ein Tor oder eine offensichtliche Torchance durch ein Handspiel verhindert:



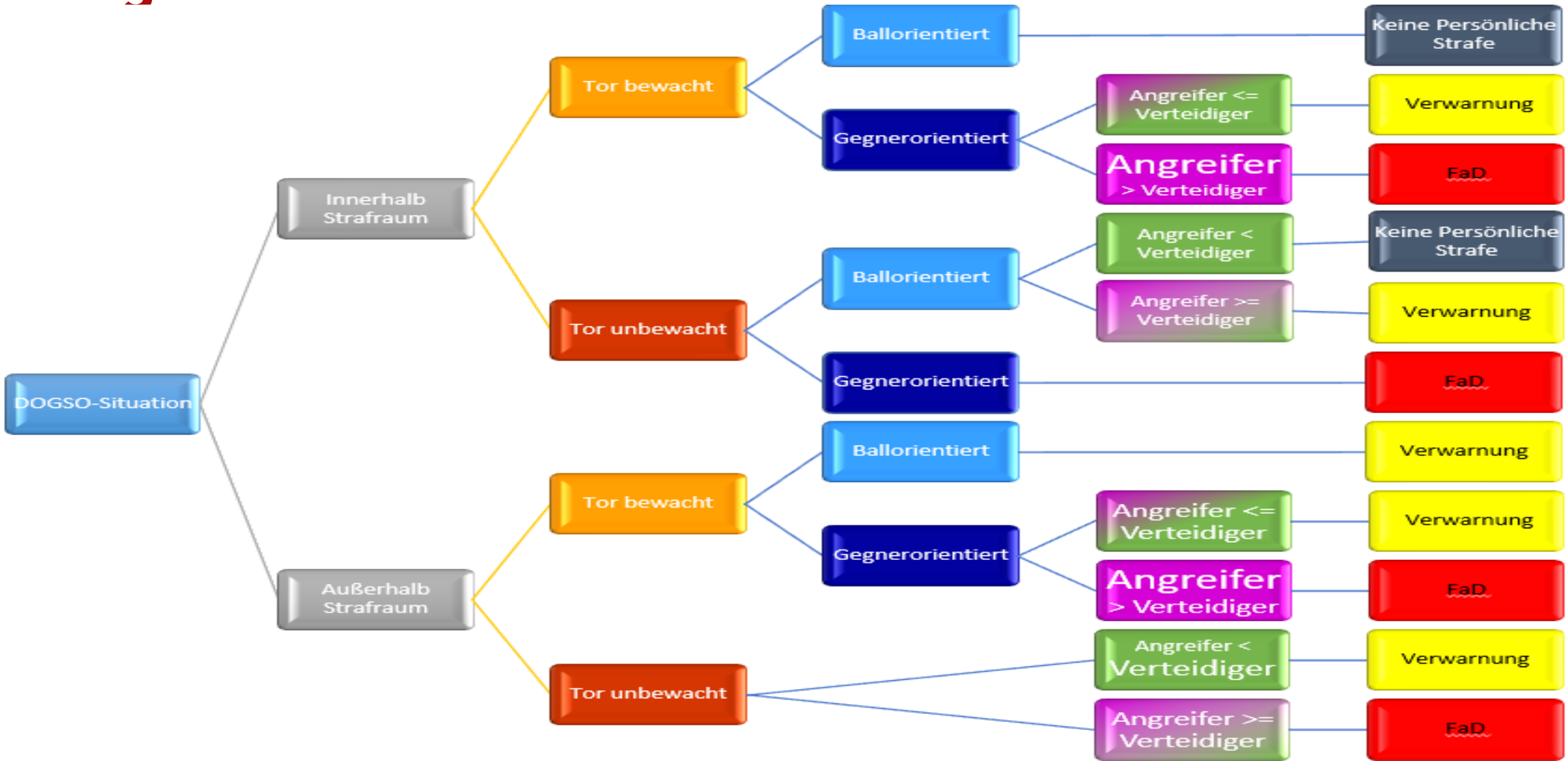
Regel 12- Fouls und unsportliches Betragen

- **Regel 12.3- Disziplinarmaßnahmen**

- Verhinderung einer offensichtlichen Torchance oder eines Tores durch
  - Foulspiel
    - verhindert ein*e Verteidiger*in durch ein Vergehen, bei dem er/sie den Ball spielen wollte (im Zweikampf um den Ball), eine offensichtliche Torchance oder ein Tor im Strafraum und der/die Schiedsrichter*in hat auf Strafstoß entschieden: und nicht
    - in allen anderen Situationen (z. B. Halten, Ziehen, Stoßen. Besonders, wenn keine Möglichkeit besteht, den Ball zu spielen): und nicht

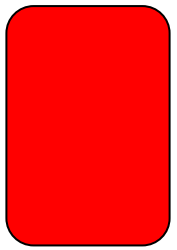
Verbotene Spielweise, Unsportlichkeiten, Spielfortsetzungen nach Regelvergehen

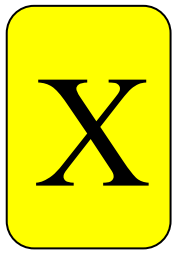
Regel 12- DOGSO



Regel 12- Fouls und unsportliches Betragen

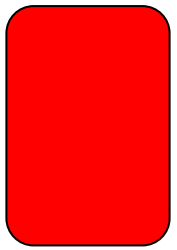
- **Regel 12.3- Disziplinarmaßnahmen**
  - Verhinderung einer offensichtlichen Torchance oder eines Tores durch
    - Unerlaubtes Betreten des Spielfeldes
      - betritt ein*e Spieler*in, ein*e Auswechselspieler*in, ein bereits des Feldes verwiesene*r Spieler*in oder ein*e Teamoffizielle*r ohne Zustimmung des/der Schiedsrichter*in oder unter Missachtung der Auswechselbestimmungen das Spielfeld und beeinflusst das Spiel, indem eine offensichtliche Torchance oder ein Tor verhindert, wird ein feldverweiswürdiges Vergehen begangen
-

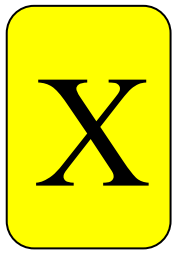




Regel 12- Fouls und unsportliches Betragen

- **Regel 12.3- Disziplinarmaßnahmen**
  - Verhinderung einer offensichtlichen Torchance oder eines Tores durch
  - Vergehen von Torhüter*innen
    - Verhindern Torhüter*innen durch ein Vergehen oder ein Handspiel außerhalb des Strafraumes eine offensichtliche Torchance oder ein Tor und das Tor ist dabei unbewacht bzw. nur von einem Verteidiger bewacht:
-





Regel 12- Fouls und unsportliches Betragen

- **<u>Regel 12.4- Spielfortsetzung nach Fouls und unsportlichem Betragen</u>**
- bei laufendem Spiel
  - wenn der/die Spieler*in ein physisches Vergehen begeht
    - gegen eine*n Mitspieler*in, Auswechselspieler*in, des Feldes verwiesene*n Spieler*in, Teamoffizielle oder Spieloffizielle
    - SPF: -> direkter Freistoß oder Strafstoß

-

Regel 12- Fouls und unsportliches Betragen

- **<u>Regel 12.4- Spielfortsetzung nach Fouls und unsportlichem Betragen</u>**
- bei laufendem Spiel
  - Vergehen von Spieler*innen außerhalb des Spielfeldes gegen eine*n Spieloffizielle*n, gegnerische Spieler*in, Auswechselspieler*in, des Feldes verwiesene Spieler*in oder eine*n Teamoffizielle*n
    - SPF: –> Freistoß (Art je nach Vergehen) auf der Begrenzungslinie, am Ort, der dem Tatort am nächsten liegt oder Strafstoß, wenn die Begrenzungslinie zum Strafraum der fehlbaren Person gehört
-

Regel 12- Fouls und unsportliches Betragen

- **<u>Regel 12.4- Spielfortsetzung nach Fouls und unsportlichem Betragen</u>**
- bei laufendem Spiel
  - Vergehen eine*r Auswechselspieler*in, eine*r des Feldes verwiesenen Spieler*in oder eines/einer Teamoffiziellen außerhalb des Spielfeldes gegen eine*n Spieloffizielle*n, gegnerische*n Spieler*in, Auswechselspieler*in, des Feldes verwiesene*r Spieler*in oder eines Teamoffiziellen
    - SPF: -> SR-Ball auf der Begrenzungslinie, am Ort, der dem Tatort am nächsten liegt
-

Regel 12- Fouls und unsportliches Betragen

- **<u>Regel 12.4- Spielfortsetzung nach Fouls und unsportlichem Betragen</u>**
- bei laufendem Spiel
  - Vergehen von Spieler*innen außerhalb des Spielfeldes gegen eine*n Spieler*in, Auswechselspieler*in oder Teamoffizielle*n des eigenen Teams
    - SPF: indirekter Freistoß auf der Begrenzungslinie, am Ort, der dem Tatort am nächsten liegt
-

Regel 12- Fouls und unsportliches Betragen

- **Ausnahme bei Disziplinarmaßnahmen**

  - wenn ein*e benannte*r Spieler*in, Ersatzspieler*in oder Teamoffizielle*r **vor** Spielbeginn verwarnt werden muss, sollte dies mündlich und nicht durch Zeigen der gelben Karte erfolgen; nach dem Spiel ist dies zu melden

  - wenn dieselbe Person während des Spiels ein anderes verwarnungsfähige Vergehen begeht, wird er/sie mit Zeigen der gelben Karte verwarnt; die gilt allerdings nicht als Platzverweis, da es sich um die erste gelbe Karte während des Spiels handelt.

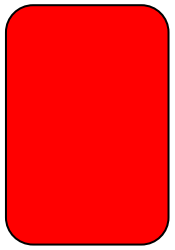
Regel 12- DOGSO

- **Wenn ein*e Spieler*in der verteidigenden Mannschaft ein Vergehen begeht**
  - bei dem nicht der Ball gespielt werden soll (z.B. Halten, Stoßen)
  - und die angreifende Mannschaft sich in Überzahl befindet (bei der Anzahl der verteidigende*n Spieler*in ist der/die TW*in, aber nicht der/die foulende Spieler*in zu berücksichtigen), handelt es sich um eine DOGSO-Situation, auch wenn das Tor bewacht wird.

Regel 12- DOGSO

2 Angreifer*innen gegen TW*in und das Foul ist nicht ballorientiert

DOGSO



Regel 12– DOGSO

2 Angreifer*innen gegen TW*in+ 1 Verteidiger*in

keine Überzahl, Foul nicht ballorientiert

Kein DOGSO

Regel 12- DOGSO

1 Angreifer*in gegen TW*in

kein Überzahlspiel, Foul nicht ballorientiert

Kein DOGSO

Regel 12- DOGSO

2 Angreifer*innen gegen TW*in

(andere Verteidiger*innen können nicht eingreifen)

Foul nicht ballorientiert

DOGSO

Regel 12– DOGSO

3
Angreifer*innen
gegen TW*in

Foul
ballorientiert

kein DOGSO

Regel 12- DOGSO

- Wenn die Spieler*innen des angreifenden Teams gegenüber den Spieler*innen des verteidigenden Teams in Gleich- oder Überzahl sind, wenn das Tor nicht von der/dem Torhüter*in bewacht wird, und weitere Kriterien für das Vereiteln einer offensichtlichen Torchance erfüllt sind, gilt dies als Vereiteln einer offensichtlichen Torchance.
  (wenn das Tor unbewacht ist, spielt es keine Rolle, ob das Foul ballorientiert ist oder nicht!)

Regel 12– DOGSO

Anzahl Angreifer*innen ist **<u>gleich oder größer</u>** als Anzahl der Verteidiger*innen

Tor ist nicht bewacht

DOGSO (es spielt keine Rolle, ob das Foul ballorientiert ist oder nicht!)

Regel 12- DOGSO

Tor ist bewacht	Tor ist unbewacht
Die Anzahl der Angreifer ist größer als die Anzahl der Verteidiger	Die Anzahl der Angreifer ist gleich oder größer als die Anzahl der Verteidiger
Ist das Vergehen ballorientiert oder nicht?	Art des Vergehens spielt keine Rolle

- der foulende Spieler*in **zählt nicht** als Verteidiger*in
- der/die TW*in zählt als Verteidiger*in, egal ob er sich innerhalb oder außerhalb des Strafraums befindet

Regel 12- DOGSO

- Ein*e Spieler*in hat für die Ausführung eines Freistoßes, nachdem alle Voraussetzungen geschaffen wurden (Ballkontrolle, alle Gegner*innen auf 5 Meter Abstand), 4 Sekunden Zeit
- Wenn er/sie mehr als 4 Sekunden benötigt, wird ein indirekter Freistoß gegen ihn verhängt
- **Beide** SR*innen zeigen einen indirekten Freistoß an

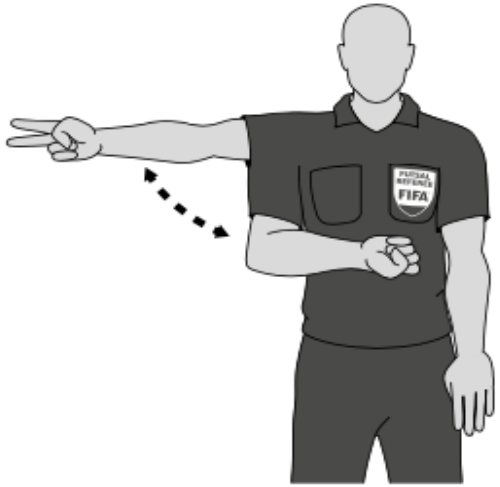
Regel 13– Freistöße

- Direkter Freistoß ab dem 6. kumulierten Foul (DFSKF), der von eine*r zuvor nicht identifizierten Schütz*in ausgeführt wird
  → indirekter FS+VW (idF, wo Ball getreten wurde)

Regel 13– Freistöße

- **Regel 13.1– Freistoßarten**
- die vier Sekunden müssen von eine*r Schiedsrichter*in offen und deutlich angezeigt werden

(1. Schritt)

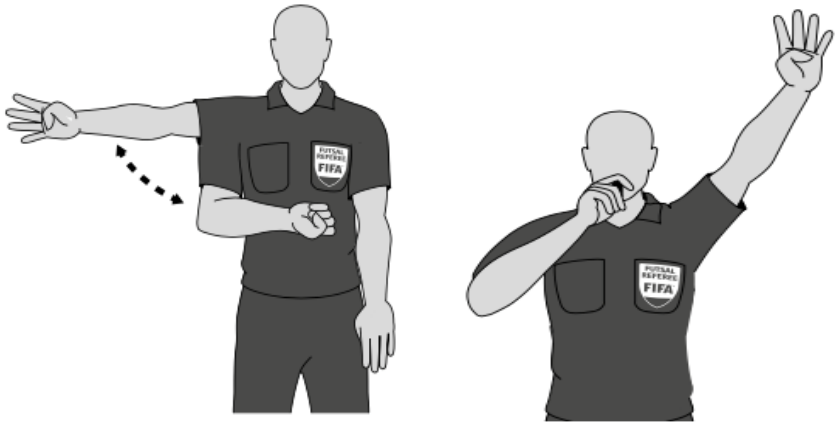


(2. Schritt)

(3. Schritt)

Regel 13– Freistöße

- **Regel 13.1– Freistoßarten**
- die vier Sekunden müssen von eine*r Schiedsrichter*in offen und deutlich angezeigt werden
  - gilt auch für alle anderen Spielfortsetzungen, die angezählt werden müssen



Regel 13- Freistöße

- **Regel 13.1- Freistoßarten**
  - Zeichen für einen indirekten Freistoß
    - das Signal für einen ind. Freistoß muss von beiden Schiedsrichter*innen erfolgen
    - zeigt eine*r der Schiedsrichter*innen nicht an, das es sich um einen ind. Freistoß handelt und der Ball geht direkt ins Tor→ Wiederholung

Regel 13– Freistöße

- **Regel 13.2– Ausführung**
  - der Ball ist im Spiel, wenn
    - er mit dem Fuß gespielt wurde und sich eindeutig bewegt hat (gilt auch im eigenen Strafraum)
    - bis der Ball ist, müssen alle Gegner*innen
      - mind. 5 Meter vom Ball entfernt stehen
      - Bei Freistößen innerhalb des gegnerischen Strafraums außerhalb des Strafraums stehen (Anweisungen analog zum Feldfußball)

Regel 13- Freistöße

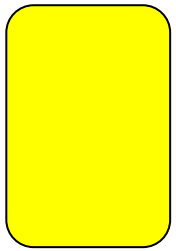
- **Regel 13.2- Ausführung**
  - zwei oder mehr Spieler*innen bilden eine Mauer
    - alle gegnerischen Spieler*innen: 1 Meter Abstand zur Mauer, bis der Ball im Spiel ist
  - Regel 13.3- Vergehen/Sanktionen
    - analog Feldfußball

Regel 13- Freistöße

- **Regel 13.5- DFSKF (direkter Freistoß ab dem sechsten kumulierten Foul)**
  - Vergehen/Sanktionen
    - wird der DFSKF nicht innerhalb von 4 Sekunden ausgeführt→ indirekter Freistoß am Ort der eigentlichen Ausführung für die verteidigende Mannschaft

Regel 13– Freistöße

- **Regel 13.5– Vergehen/Sanktionen**
  - Behinderung der Ausführung eines DFSKF
    - Behindert ein*e Spieler*in den/die Angreifer*in bei der Ausführung eines DFSKF in dessen/deren Bewegung zum Ball, unabhängig davon, ob der Mindestabstand von 5 Meter eingehalten wurde:



(zwingend)

Regel 13- Kumulierte Fouls

- Als kumulierte Fouls gelten alle in Regel 12 aufgelisteten Vergehen, die mit einem direkten Freistoß geahndet werden. Die ersten fünf kumulierten Fouls, die jede Mannschaft in einer Halbzeit begeht, werden im Spielbericht vermerkt

- Schiedsrichter*innen können das Spiel weiterlaufen lassen, sofern sie auf Vorteil entscheiden, die Mannschaft noch nicht fünf kumulierte Fouls begangen hat und der Mannschaft durch das Vergehen keine offensichtliche Torchance genommen wurde

Regel 13- Kumulierte Fouls

- Haben sie auf Vorteil entschieden, zeigen sie dem/der Zeitnehmer*in und dem/der dritten Schiedsrichter*in das kumulierte Foul mithilfe des vorgeschriebenen Signals an, sobald der Ball aus dem Spiel ist

- Im Fall einer Verlängerung behalten die kumulierten Fouls der zweiten Halbzeit ihre Gültigkeit. Kumulierte Fouls in der Verlängerung werden zu diesen hinzugezählt.

Regel 13- Kumulierte Fouls

- **<u>Ort der Freistoßausführung</u>**
  - 1.-5. Foul, direkte Freistöße
  - Die Mannschaft wird darüber informiert, dass sie das 5. kumulierte Foul erreicht hat (Zeichen der SR)

Regel 13– Kumulierte Fouls, ab dem 6. Foul (DFSKF)

- **Ab dem 6. Foul:**
  - darf die gegnerische Mannschaft **keine** Sperrmauer mehr bilden
  - muss der/die den Freistoß ausführende Spieler*in eindeutig identifiziert werden (analog Strafstoß)
  - muss sich der/die TW*in im eigenen Strafraum befinden und mindesten 5 Meter vom Ball entfernt sein

Regel 13- Kumulierte Fouls, ab dem 6. Foul (DFSKF)

- müssen sich alle Feldspieler*innen hinter einer imaginären Linie befinden, die außerhalb des Strafraums auf Ballhöhe parallel zur Torlinine verläuft. Sie müssen mind. 5 Meter Abstand zum Ball halten und dürfen den/die Spieler*in, der/die den Freistoß ausführt, nicht behindern. Kein*e Spieler*in darf diese unsichtbare Linie übertreten, solange der Ball nicht berührt oder gespielt wurde.
- Der/die ausführende Spieler*in muss versuchen, aus dem Freistoß direkt ein Tor zu erzielen. Er/sie darf den Ball nicht abspielen, bzw. indirekt ausführen.

Regel 13– Kumulierte Fouls, ab dem 6. Foul (DFSKF)

- Nach Ausführung des Freistoßes darf kein*e Spieler*in den Ball berühren, bevor dieser von dem/der gegnerischen Torwart*in berührt wurde, vom Torpfosten oder von der Querlatte abgeprallt ist oder das Spielfeld verlassen hat.

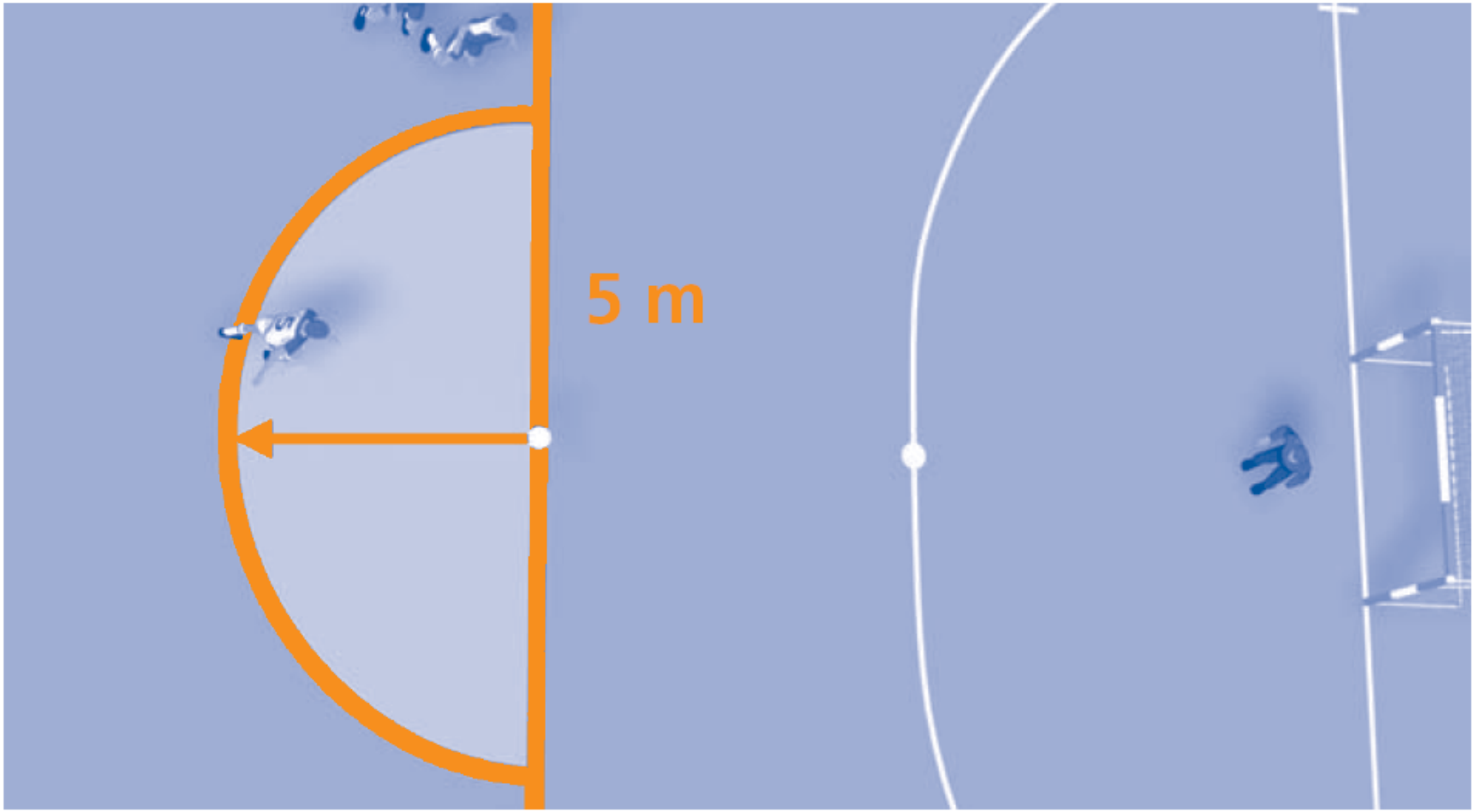
- Wenn ein*e Spieler*in in der gegnerischen Spielfeldhälfte oder in seiner eigenen Hälfte vor der imaginären Linie, die parallel zur Mittellinie 10 m von der Torlinie entfernt durch die zweite Strafstoßmarke verläuft, ein sechstes Foul begeht, muss der Freistoß von dieser Marke ausgeführt werden. Die zweite Strafstoßmarke wird in Regel 1 erklärt; der Freistoß ist gemäß den Bestimmungen unter „Ort der Freistoßausführung“ auszuführen.

Regel 13- Kumulierte Fouls, ab dem 6. Foul (DFSKF)

- Wenn ein*e Spieler*in in der eigenen Feldhälfte zwischen der 10-Meter-Linie und der Torlinie, aber außerhalb des Strafraums ein sechstes Foul begeht, kann die Mannschaft, die den Freistoß ausführt, entscheiden, ob sie ihn von der zweiten Strafstoßmarke oder von der Stelle ausführen will, an der sich das Vergehen ereignet hat.

- Der direkte Freistoß ist auch nach Ablauf der regulären Spielzeit einer Halbzeit oder einer Verlängerungshalbzeit auszuführen.

Regel 13- Kumulierte Fouls, ab dem 6. Foul (DFSKF)



Regel 13– Kumulierte Fouls, ab dem 6. Foul (DFSKF)

- Vergehen der **verteidigenden** Mannschaft:
  - wird der Freistoß wiederholt, wenn kein Tor erzielt wird,
  - wird der Freistoß nicht wiederholt, wenn ein Tor erzielt wird

- Vergehen der **ausführenden** Mannschaft:
  - wird der Freistoß wiederholt, wenn ein Tor erzielt wird,
  - wird das Spiel, wenn kein Tor erzielt wird, unterbrochen und mit einem indirekten Freistoß für die verteidigende Mannschaft an der Stelle fortgesetzt, an der sich das Vergehen ereignet hat

Regel 13– Kumulierte Fouls, ab dem 6. Foul (DFSKF)

- Wenn **der/die Spieler*in**, der/die den Freistoß ausführt, gegen die Regel verstößt, nachdem der Ball im Spiel ist:
  - indirekter Freistoß für die gegnerische Mannschaft an der Stelle des Vergehens

- Wenn **Spieler*innen beider Mannschaften** gegen diese Regeln verstoßen:
  - Wiederholung

Regel 13- Kumulierte Fouls, ab dem 6. Foul (DFSKF)

- Falls der Ball, nachdem er nach vorne gestoßen wurde, auf ein Objekt trifft,
  - wird der Freistoß wiederholt

- Wenn der Ball von dem/der TW*in, der Querlatte oder dem Torpfosten zurückprallt und anschließend auf ein anderes Objekt (nicht Decke) trifft:
  - wird das Spiel unterbrochen
  - und mittels eines SR*innen-Balls an der Stelle fortgesetzt, an der der Ball das Objekt getroffen hat

Regel 13- Kumulierte Fouls, ab dem 6. Foul (DFSKF)

- **Besonderheit:**
  - Begeht eine Mannschaft ein weiteres kumuliertes Foul in einer Aktion, bei der zuvor bereits auf Vorteil entschieden wurde, so zählen beide Vergehen, bzw. bei mehreren Vergehen entsprechend alle

Regel 13- Kumulierte Fouls

- Es gibt **keinen** Vorteil mehr nach dem 5. kumulierten Foul
- Außer es gibt eine glasklare Torchance, die unmittelbar zum Torerfolg führt, da der 10-Meter-Freistoß der größere Vorteil ist

Regel 13/14- Freistöße/Strafstoß

„10-Meter Freistoß ohne Mauer“ **und** Strafstoß

- **Verstoß durch TW*in**:
  - 1.) **Tor:** Das Tor ist gültig erzielt.
  - 2.) **Kein Tor ohne Berührung durch den/die TW*in (z.B. Latte oder Pfosten):**
- **Wurde der/die Schütz*in gestört?**

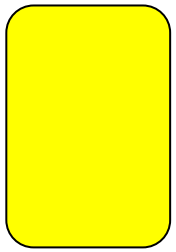
- Wenn ja: Wiederholung
- wenn nein: Keine Wiederholung -> Der/Die TW*in wird beim ersten Verstoß im Spiel ermahnt und erst dann für jeden weiteren Verstoß verwarnt.
  - 3.) **Kein Tor mit Berührung durch den/die TW*in:** Wiederholung und gleiche persönlichen Strafen wie bei 2.)

Regel 13/14- Freistöße/Strafstoß

- **Regel 14.1- Ausführung**:
  - Der/die Torhüterin
    - muss sich bei der Ausführung mit mindestens einem Teil des Fußes auf, hinter oder über der Torlinie befinden
    - darf weder die Torpfosten, Querlatte oder das Tornetz berühren, bis der Ball im Spiel ist
      - der Ball ist im Spiel, wenn er berührt wurde und sich eindeutig nach vorne bewegt hat

Regel 14– Der Strafstoß

- **<u>Behinderung bei der Ausführung</u>**:
  - behindert ein Spieler den Angreifer bei der Ausführung eines Strafstoßes in dessen Bewegung zum Ball, unabhängig davon, ob der Mindestabstand von 5m eingehalten wurde:



(zwingend)

Regel 14- Der Strafstoß

- Alle Vergehen analog 10-Meter-Freistoß

- Sowohl der 10-Meter-Freistoß als auch der Strafstoß werden trotz abgelaufener Halbzeit noch ausgeführt, bis eine Wirkung eingetreten ist und beenden dann die Halbzeit, bzw. das Spiel.

Regel 14– Der Strafstoß

- Strafstoß, der von eine*m zuvor nicht identifizierte*n Schütz*in ausgeführt wurde:
  - indirekter Freistoß + Verwarnung

    (ind. Freistoß auf Strafstoßmarke)

- Ball platzt bei Stoß:
  - Wiederholung des Strafstoßes

4

Ermittlung der Sieger*innen

Zeichen und Signalgebung

Stellungsspiel

Besonderheiten

Ermittlung der Sieger*innen

Im Futsal kommt es prinzipiell auf die Ausführungsbestimmung des/der Veranstalter*in an, wie bei unentschiedenen Spielen ein*e Sieger*in ermittelt wird. In der Theorie:

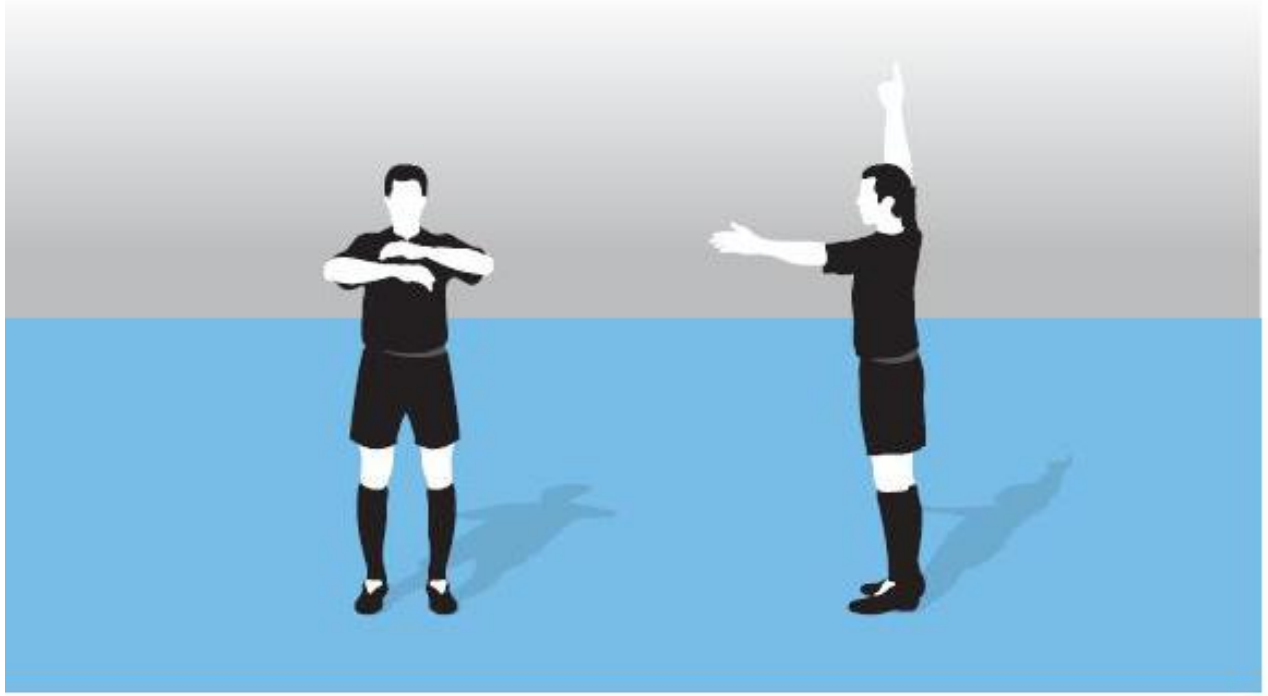
- Verlängerung von 2x5 Minuten (kürzer möglich)
- Beide Mannschaften auf dieselbe Spieler*innenzahl analog dem Feldfußball bringen, falls FV oder Verletzungen. Aber: Ein*e TW*in darf vom/von Spielführer*in ausgeschlossen werden und darf zu jeder Zeit den/die Torhüter*in ersetzen (Unterscheidung Feld)

Ermittlung der Sieger*innen

- Mindestens 5 Schützen, und jeder Schuss muss von eine*r andere*n Spieler*in ausgeführt werden, alle teilnahmeberechtigten Spieler*innen müssen geschossen haben, bevor einer von ihnen ein zweites Mal antreten darf –> Bis zur Entscheidung!

Regel 13–Freistöße

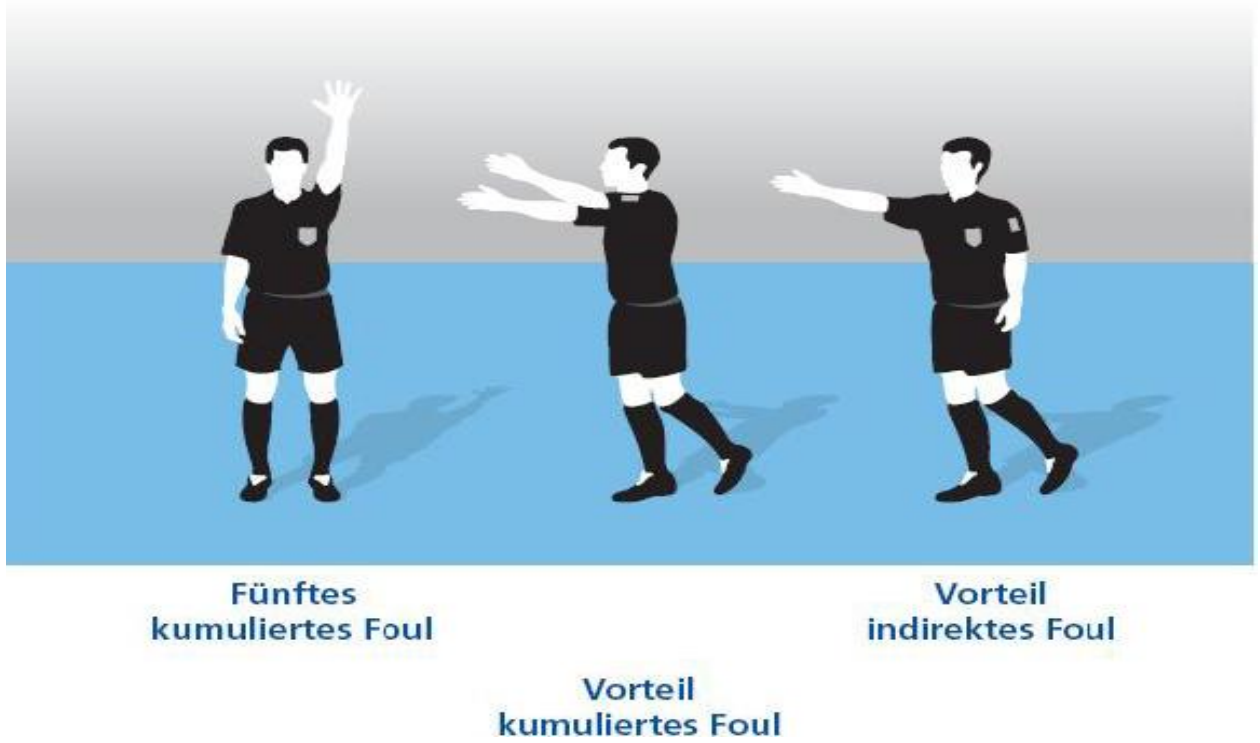
- Signale der SR*innen
  - Direkter Freistoß (kumuliertes Foul nach Vorteil)



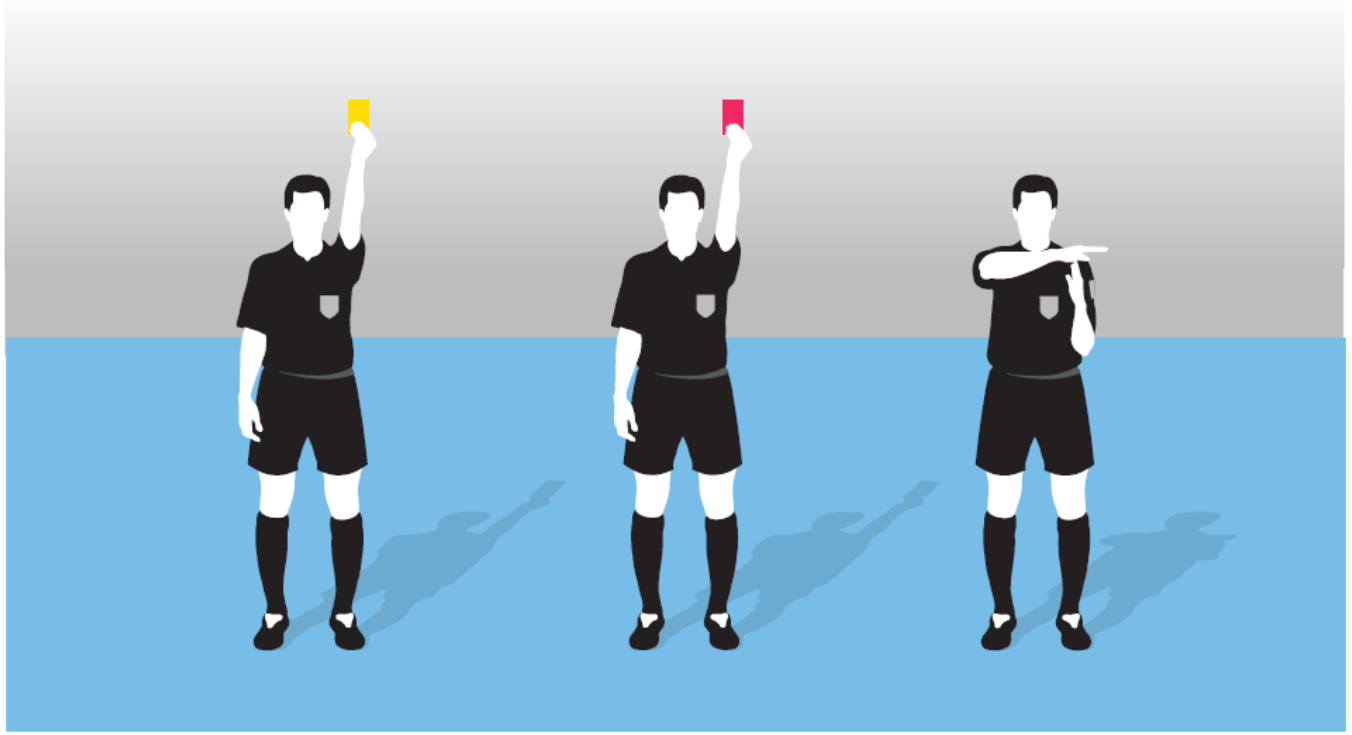
Kumuliertes Foul

Regel 13–Freistöße

- 5. kumuliertes Foul, Vorteil (dir. und ind.)



Sonstige Signale der SR*innen



Verwarnung Feldverweis Auszeit

Stellungsspiel

- Beim Futsal gibt es ein sehr dynamisches Stellungsspiel. Es kommt darauf an, dem Spielgeschehen sehr nah zu sein, um jeden aufkommenden Groll im Keim zu ersticken und jede Entscheidung durch Nähe zu untermauern.

- Das Spiel findet zwischen SR*in1 und SR*in2 statt. Hier ist eine parallele Entfernung von 6-10 Metern anzustreben.

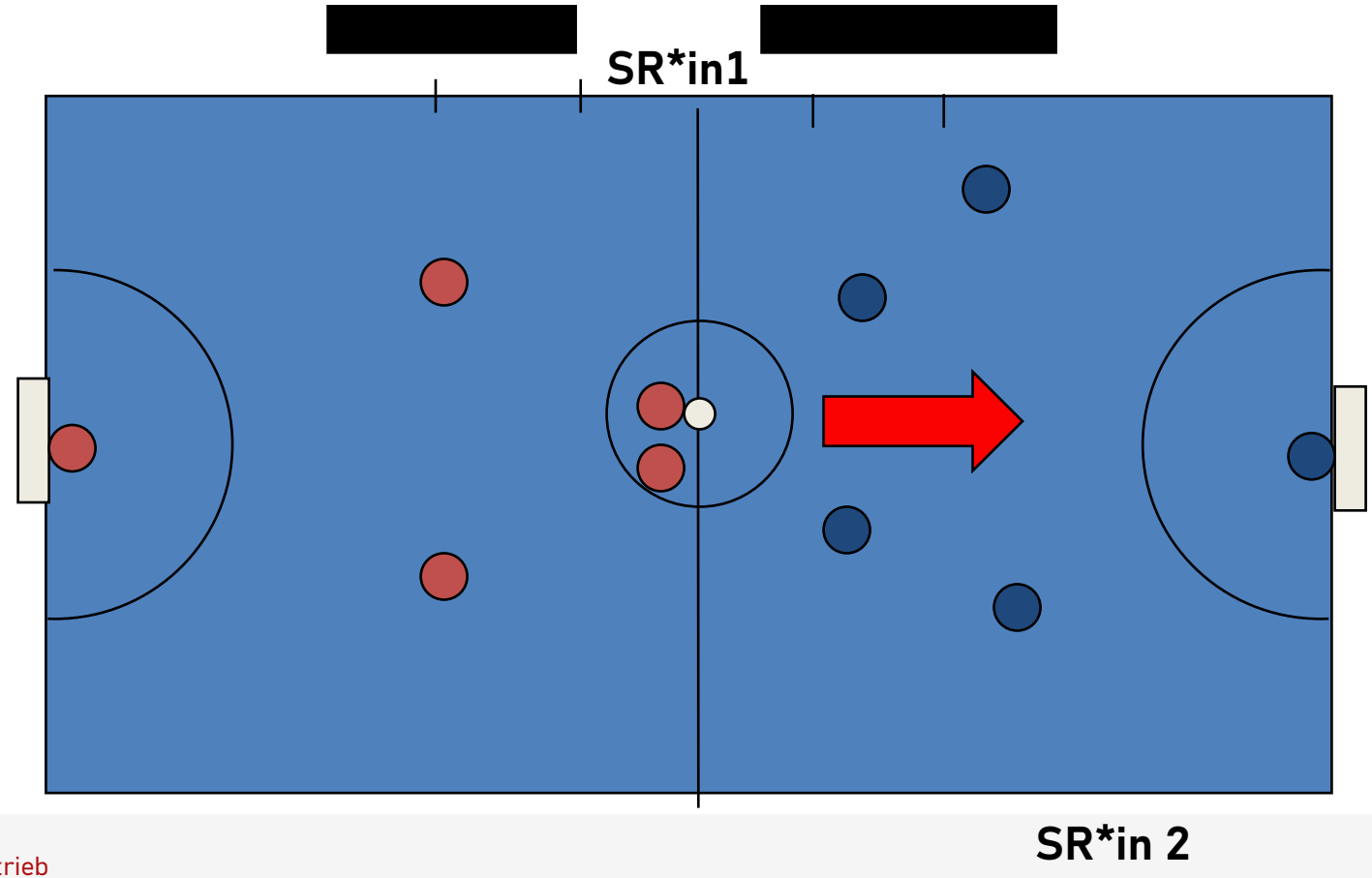
Stellungsspiel-Begrifflichkeit Monitor

- **Monitorposition:**
  - Der/Die SR*in, auf den/die das Spiel zuläuft (immer vom Angriff aus beobachtet) ist automatisch Monitor, da er das Spiel monitort, bzw. das Spiel frontal auf ihn zukommt.

Stellungsspiel-Anstoß

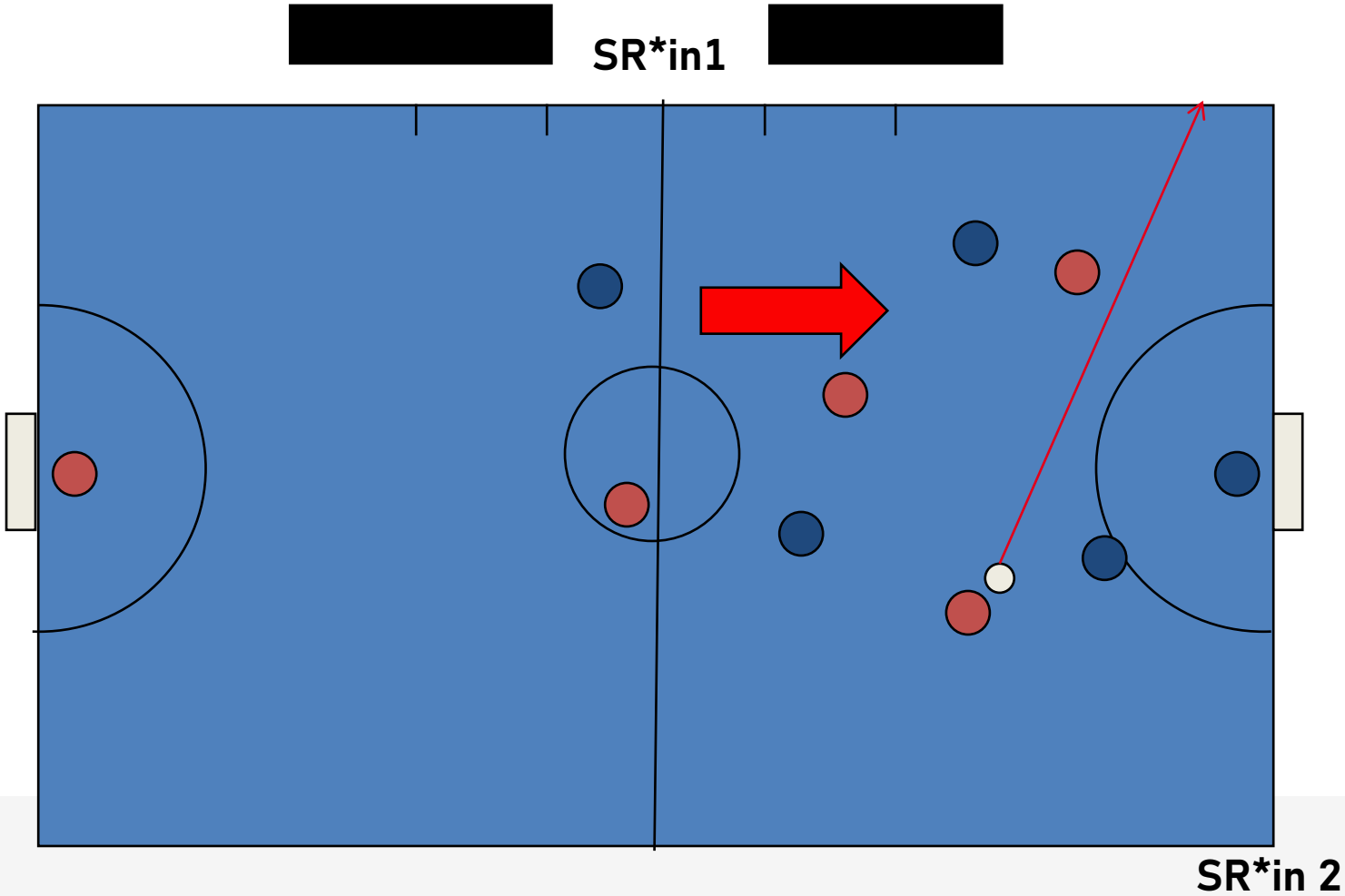
Angriffsrichtung

- Situation Anstoß, SR*in 1 pfeift:



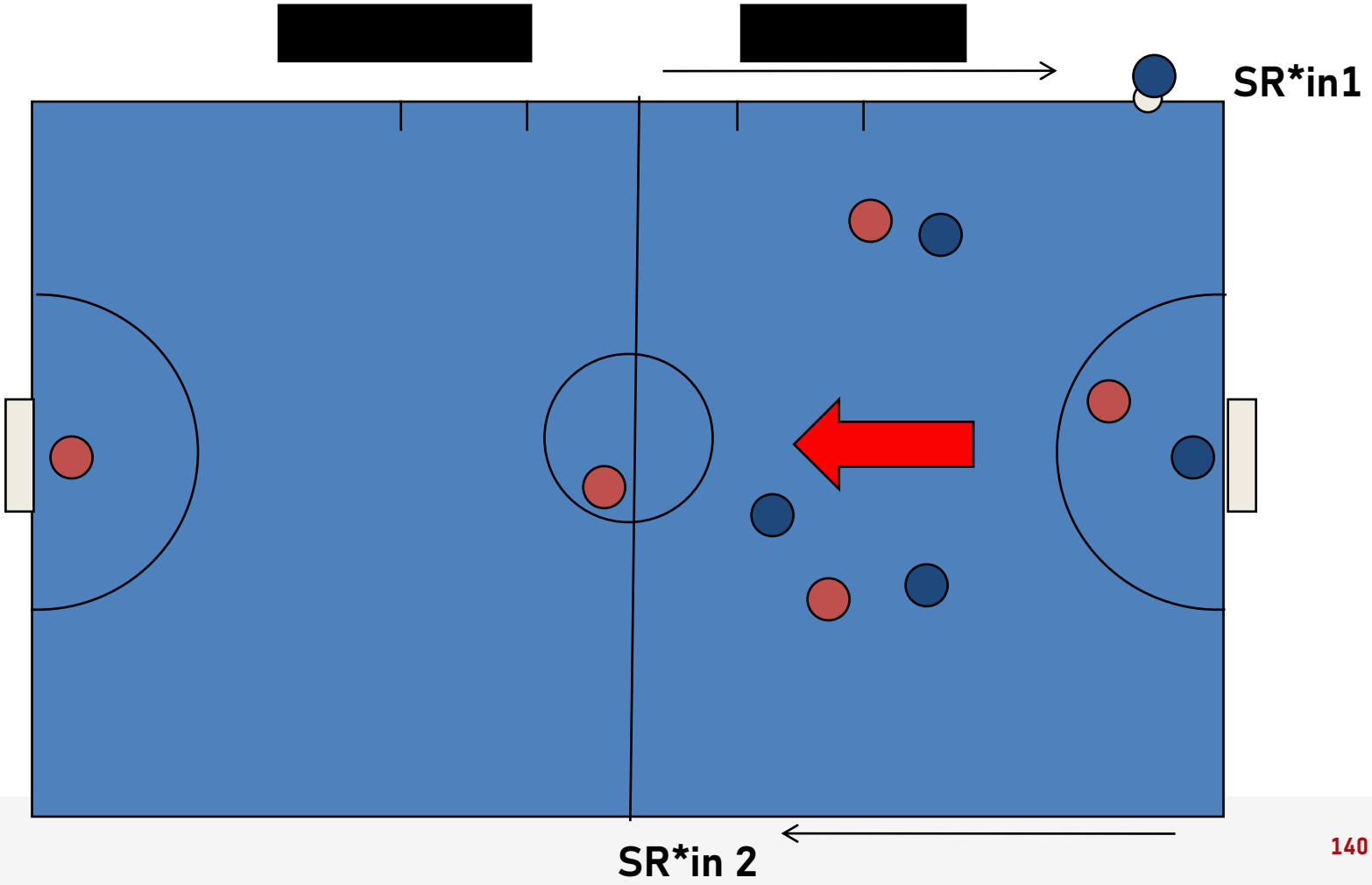
Stellungsspiel

- Ausgangssituation (SR*in 2-Monitor)



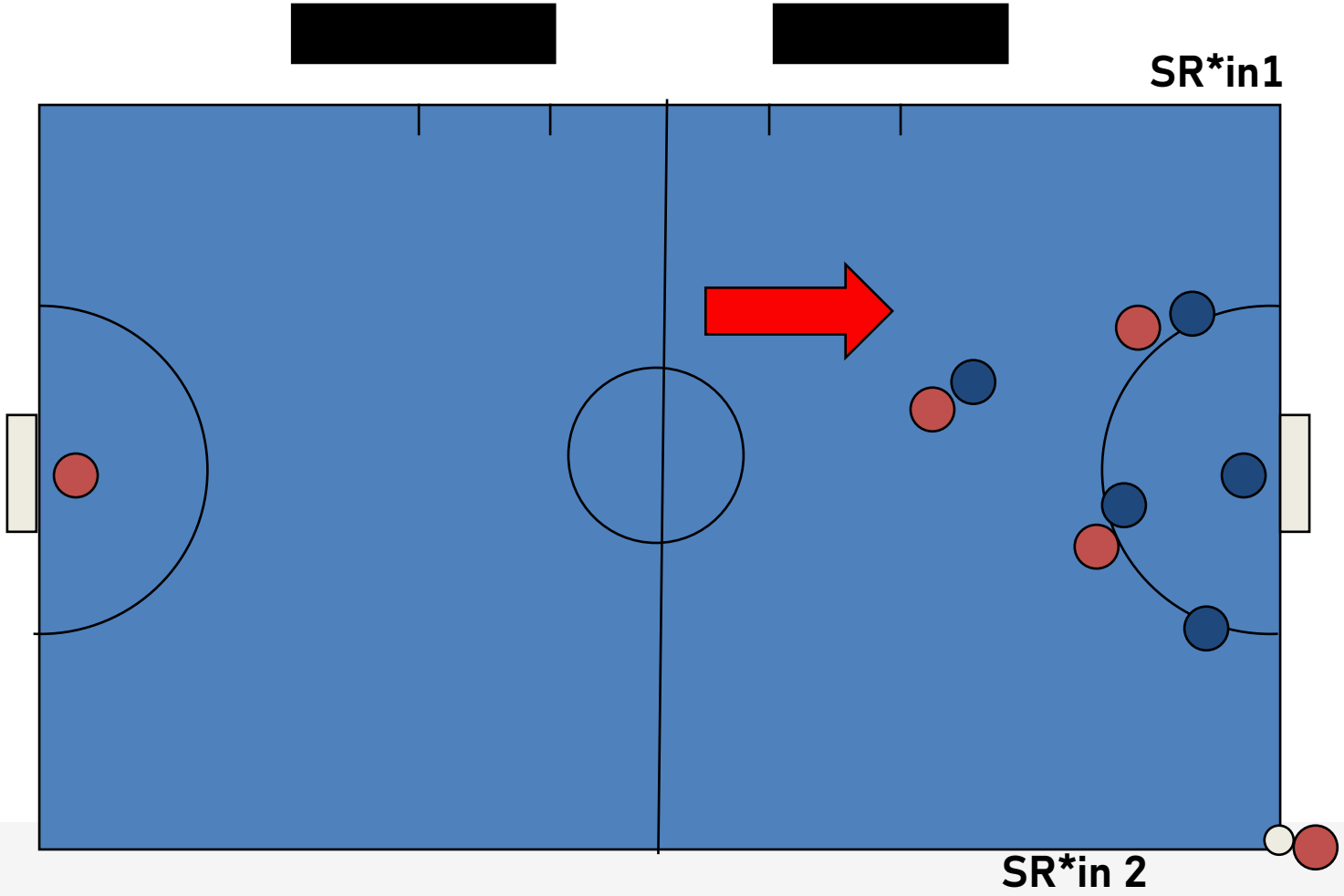
Stellungsspiel Einkick

- SR*in 1 geht zu Einkick (SR*in 2-Monitor)



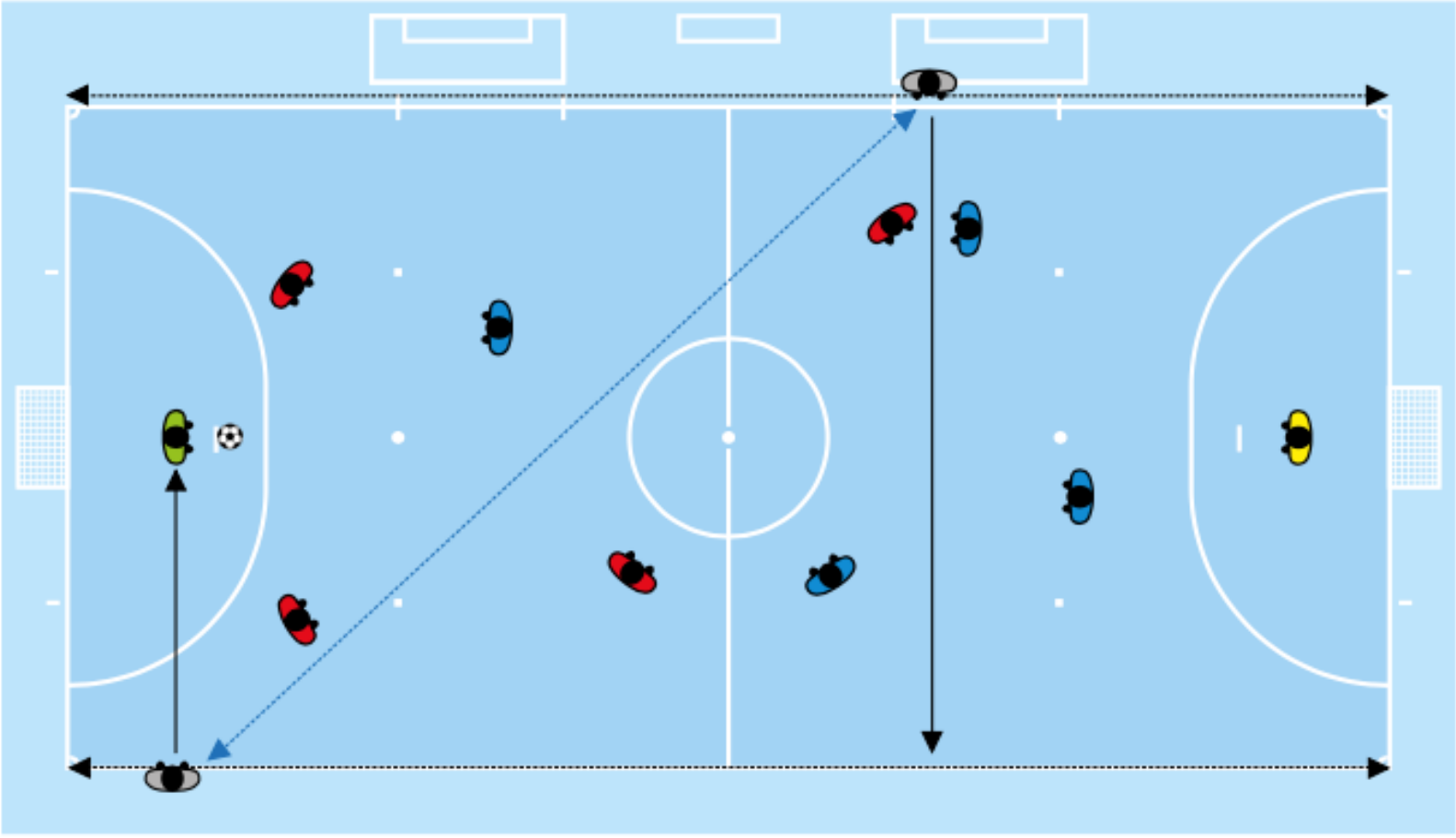
Stellungsspiel Eckstoß

- SR*in auf der anderen Seite, ist Monitor!



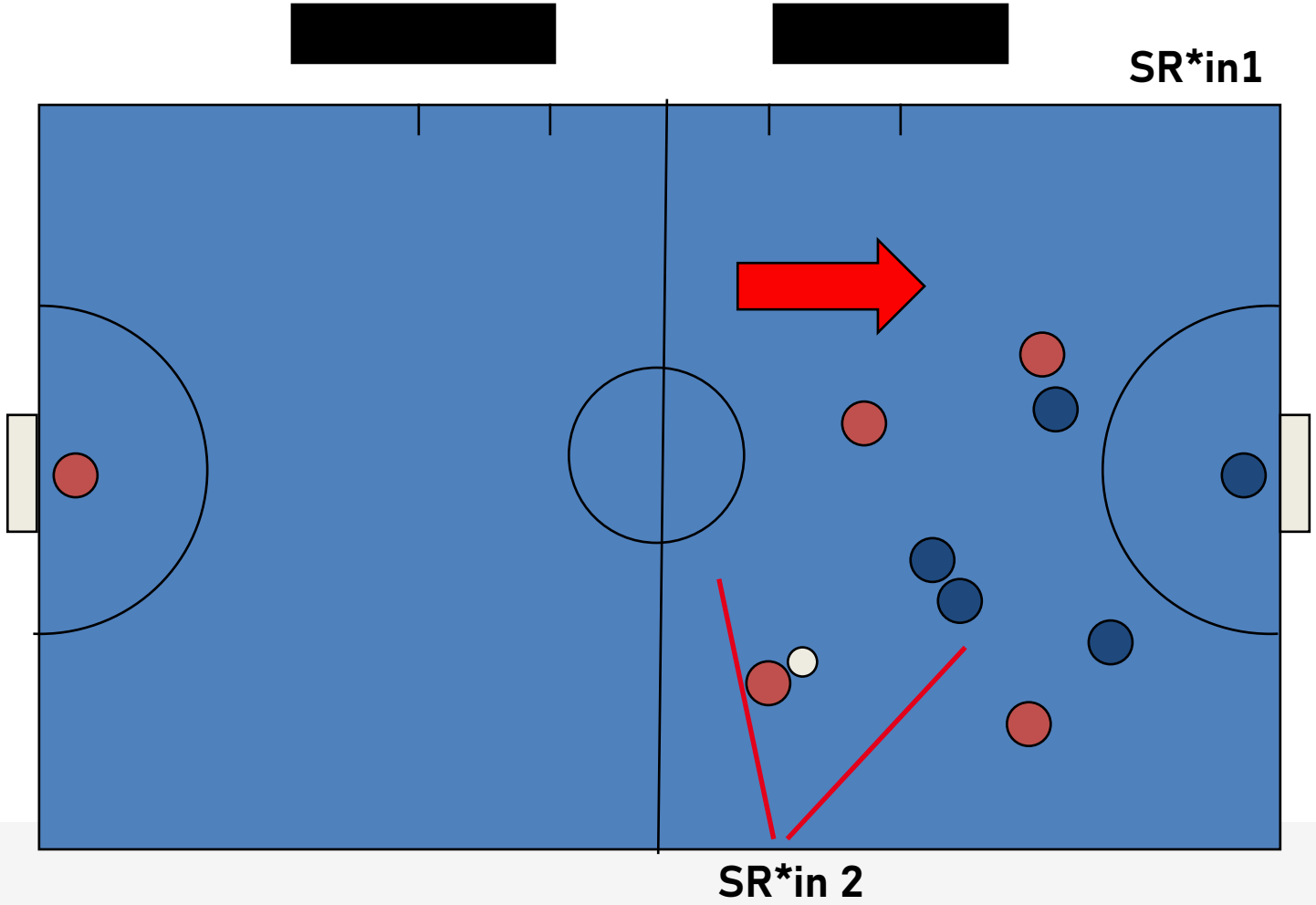
Stellungsspiel Torabwurf

- eine*r der Schiedsrichter*innen steht auf Höhe des/der Torhüter*in und zählt die 4-Sekunden an



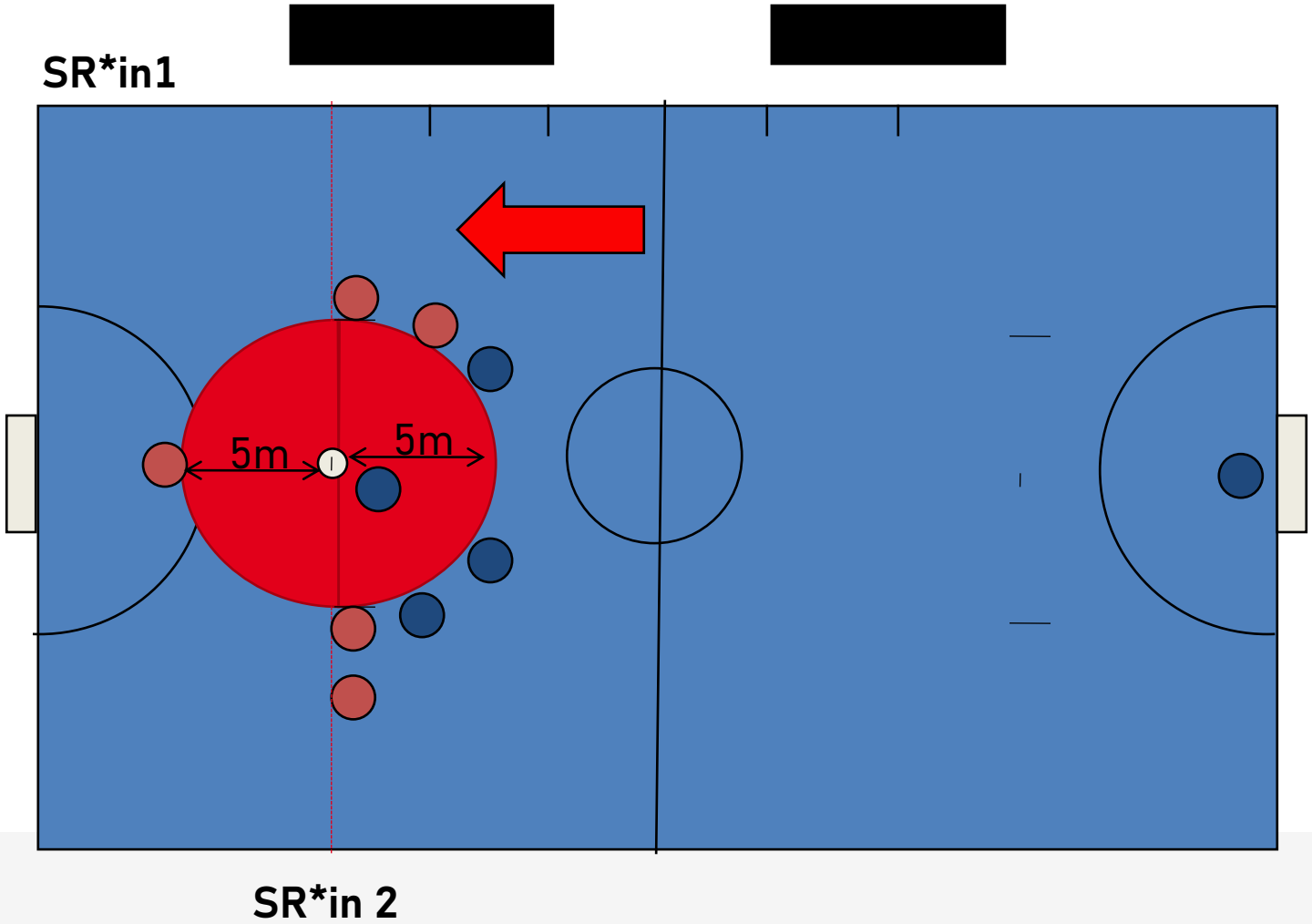
Stellungsspiel Freistoß

- SR*in 2, überwacht Mauer da Einblick SR*in 1 Monitor



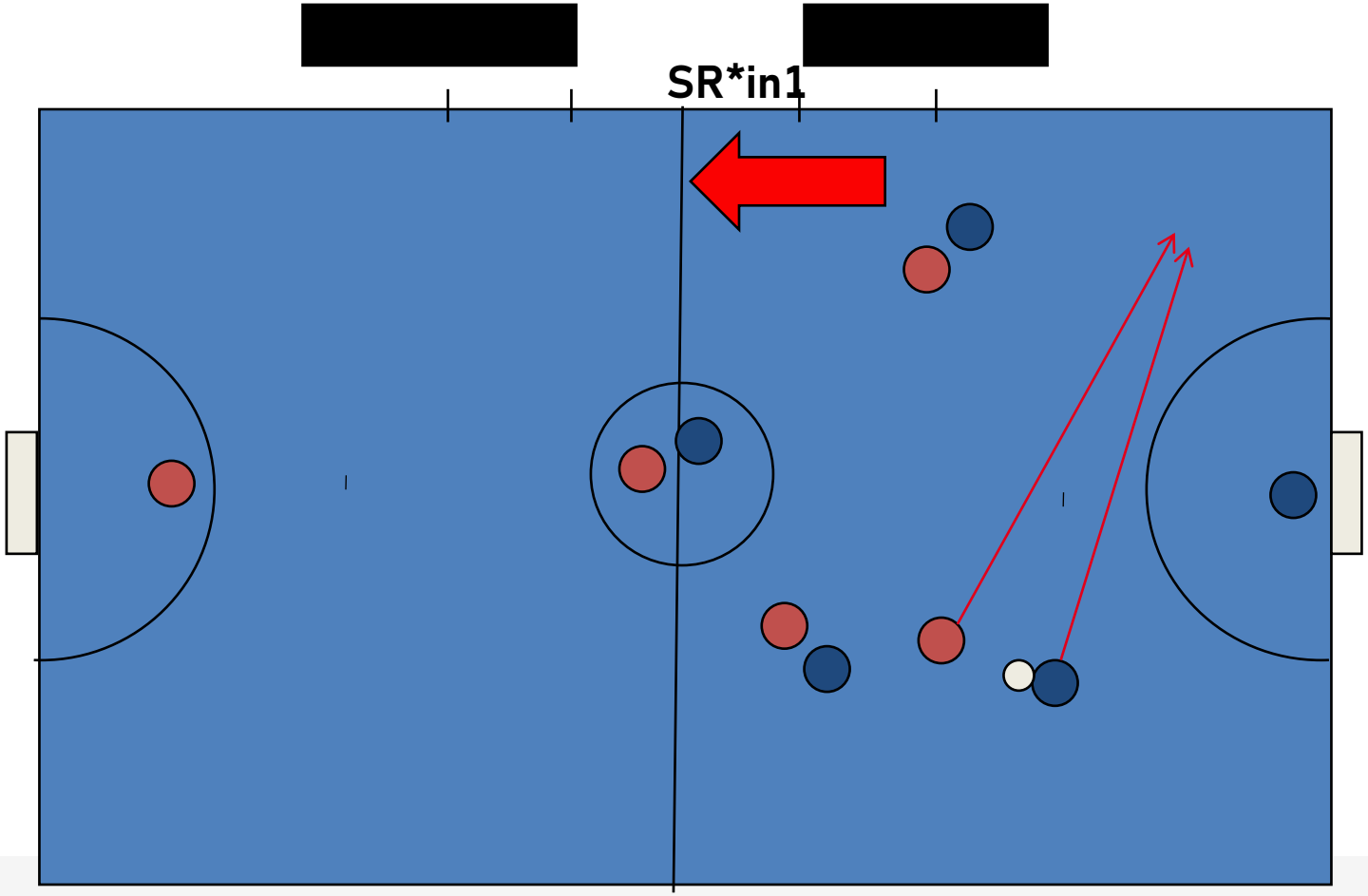
Stellungsspiel-10 Meter

- SR*in 2, der/die Foul pfiff, pfeift auch an; SR*in 1 Monitor



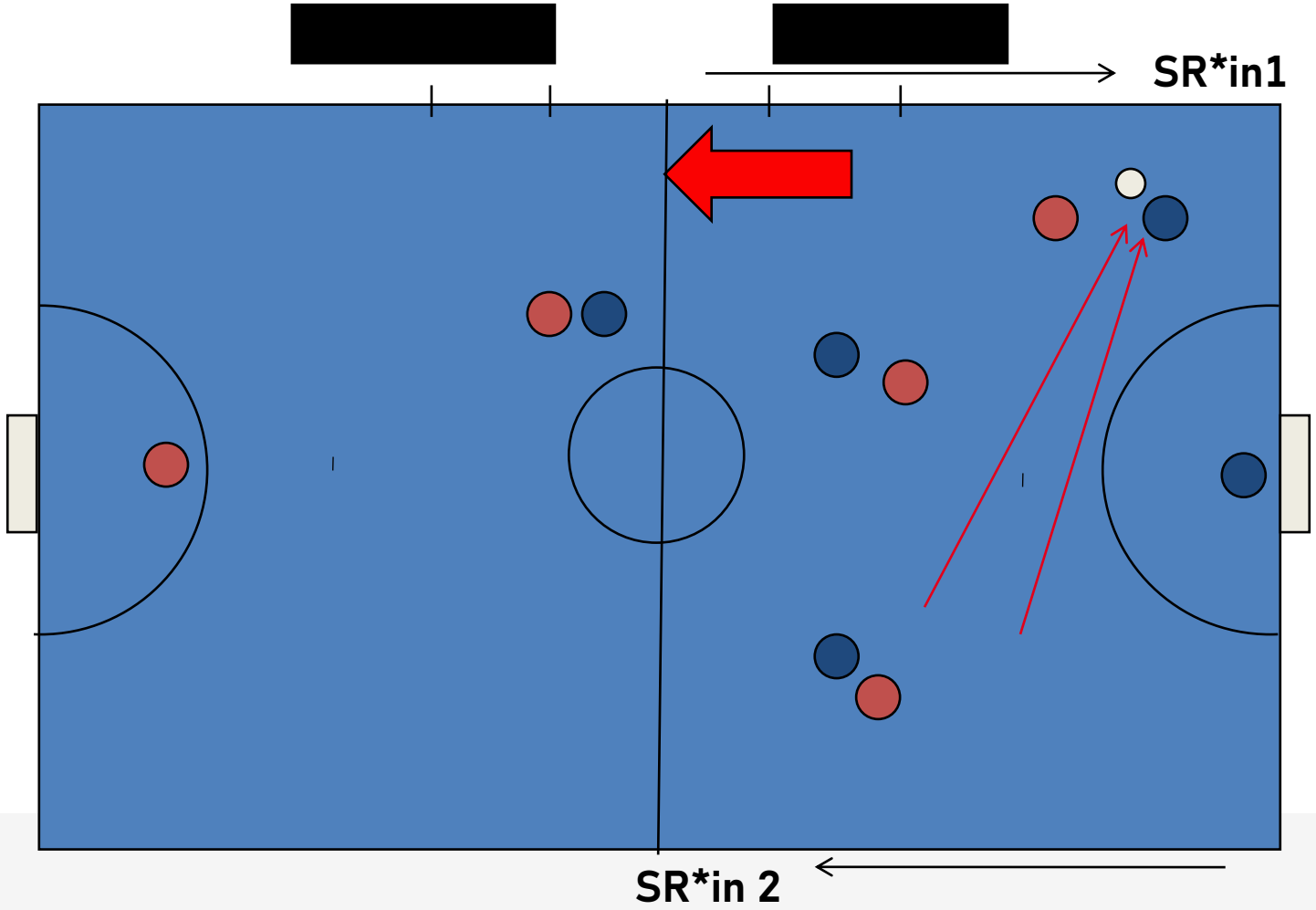
Stellungsspiel-Übergabe 1

- Spiel entfernt sich von SR*in 2 auf die andere Seite



Stellungsspiel-Übergabe 2

- Spiel entfernt sich von SR*in 2 auf die andere Seite



Regelfragen

Bei einem Eckstoß stellt sich ein*e angreifende*r Spieler*in bei der Ausführung in den Weg eines/einer verteidigenden Spieler*in. Es besteht zunächst kein Kontakt. Der/Die verteidigende Spieler*in läuft auf den/die Angreifer*in auf. Durch diese Aktion wird verhindert, dass der/die Verteidiger*in an den Ball kommt und es fällt ein Tor. Die verteidigende Mannschaft protestiert heftig bei dem/der Schiedsrichter*in, es würde sich um ein verbotenes Blocking handeln.

- Das Tor wurde regulär erzielt

Regelfragen

Ein*e Auswechselspieler*in wirft sein/ihr Leibchen auf den Boden in der Auswechselzone und betritt korrekt das Spielfeld. Der Auswechselvorgang ist ansonsten korrekt abgeschlossen. Entscheidung?

- Indirekter Freistoß, wo Ball bei Unterbrechung (unter Beachtung der Vorteilsregel). Gelbe Karte für den/die AW-Spieler*in und Wiederholung des Auswechselvorganges

Regelfragen

Ein*e Auswechselspieler*in läuft als sechste*r Spieler*in seiner/ihrer Mannschaft auf das Spielfeld und hält eine*n gegnerische*n Spieler*in am Trikot fest, der/die eine eindeutige Torchance gehabt hätte. Wie ist zu entscheiden?

- Direkter Freistoß (ggf. Strafstoß, je nach Tatort), Tatort, Feldverweis des/der AW-Spieler*in, Mannschaft muss mit vier Spieler*innen das Spiel fortsetzen

Regelfragen

In der zehnten Spielminute verlässt der Ball das Spielfeld in Höhe der verteidigenden Bank. Ein*e Auswechselspieler*in, der/die auf der Bank sitzt, blockiert den Ball mit den Füßen und verhindert so, dass das Spiel schnell fortgesetzt werden kann. Der/Die Spieler*in wurde bereits in der achten Spielminute verwarnt. Ein*e angreifende*r Spieler*in stößt nun den/die Verteidiger*in leicht gegen die Brust, um an den Ball zu kommen. Wie handelt der/die Schiedsrichter*in? Was ist zu beachten?

- Gelb/Rote Karte für den/die verteidigende*n Spieler*in, gelbe Karte für den/die Angreifer*in, die Mannschaft kann das Spiel mit 5 Spieler*innen fortsetzen

Regelfragen

Ein*e Spieler*in legt den Ball ca. 20 cm außerhalb des Spielfeldes ansonsten korrekt zum Einkick bereit und bringt den Ball ins Spiel. Ein*e Mitspieler*in erhält den Ball und erzielt ein Tor. Daraufhin protestiert die gegnerische Mannschaft heftig. Ein*e Auswechselspieler*in läuft auf den/die betreffende*n Schiedsrichter*in zu und beleidigt in mit dem Wort „Du Blinde*r!“. Wie ist das Spiel fortzusetzen? Anzahl der Spieler*innen? Persönliche Strafe?

- Kein Tor! Einkick Gegner*innen, Feldverweis (für den/die AWSP*in wegen Beleidigung); Mannschaft spielt mit fünf Spieler*innen weiter

Regelfragen

Das akustische Signal zum Ende des Spieles ertönt. Unmittelbar davor schießt ein*e Angreifer*in den Ball auf das Tor. Vom Pfosten prallt der Ball an die Schulter des/der Torwart*in und dann direkt ins Tor. Entscheidung?

- Kein Tor! Spielschluss

Regelfragen

Ein*e Spieler*in läuft unbehindert auf das Tor des Gegners. Der/Die herauslaufende TW*in begeht ein Foulspiel, bei dem er/sie keine Chance hat, den Ball zu spielen. Der/Die Schiedsrichter*innen erkennen auf Vorteil. Ein*e mitgelaufene*r Spieler*in schießt den Ball ins Tor. Entscheidungen?

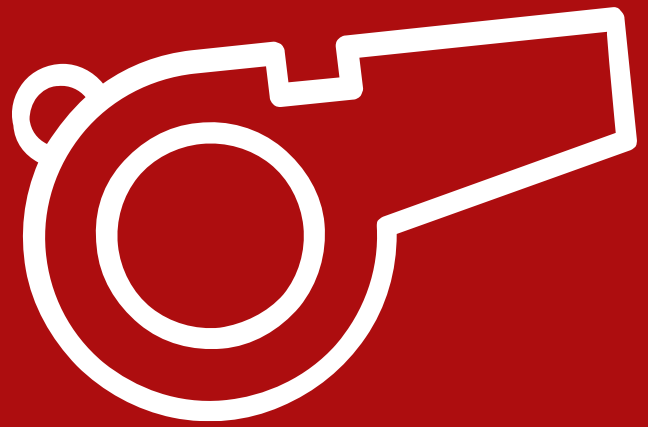
- Vorteil, Tor, Feldverweis, Mannschaft kann mit fünf Spieler*innen weiterspielen

Regelfragen

Der/Die TW*in wirft den Ball bei einem Torabwurf der/dem Mitspieler*in zu. Diese*r läuft mit dem Ball über die Mittellinie. Der/Die etatmäßige Torhüter*in wird jetzt herausgenommen und durch eine*n „Flying Goalkeeper*in“ ersetzt. Diese*r läuft sofort in die gegnerische Hälfte und wird dort von einem/einer Mitspieler*in angespielt. Ein*e gegnerische*r Spieler*in war in der Zwischenzeit nicht am Ball. Entscheidung?

- Weiterspielen

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!



Kontakt

Ansprechpartner bei Regelfragen

VLW Andreas Schröter
Andreas.Schroeter@hfv-online.de

Praxistipps:

Volker Höpp und Thorsten Schenk (VLS)
Volker.Hoepp@hfv-online.de

Thorsten.Schenk@kfa-odenwald.de