

Futsalregeln **KOMPAKT**



FUTSAL ist die offizielle Hallenfußballvariante der FIFA. Auf dieser Doppelseite werden die wichtigsten Regeln in Kurzform dargestellt, wie sie bei den Senioren- und Junioren-Hallenkreismeisterschaften des Kreises Lauterbach/Hünfeld Anwendung finden.

Der Ball

Es wird mit einem sprungreduzierten Futsal-Ball gespielt (Senioren, A-, B- und C-Junioren: Größe 4, 400 bis 440g; D-Junioren: Größe 4 light, 340 bis 360g; E-Junioren: Größe 3 oder 4 light, bis 340g).

Spielerzahl

5 (4 Feldspieler + Torwart). Maximal sind 14 Spieler (12 bei den Junioren) einsetzbar. Das Tragen von Schienbeinschonern ist Pflicht.

Das Spielfeld

Das Spielfeld wird durch die Auslinien des Handballfeldes begrenzt. Ein Spielen mit Bande ist wegen des sprungreduzierten Balles nicht möglich. Als Tore werden die Handballtore (3x2 m) verwendet. Zusätzlich werden für jedes Team eine Auswechselzone und auf beiden Seiten die 10m-Strafstoßmarke markiert.

Die Wechselzone/Auswechslungen

Fliegendes Ein- und Auswechseln ist erlaubt, allerdings muss darauf geachtet werden, dass nur innerhalb der etwa 5m breiten Wechselzone gewechselt werden darf und der einzuwechselnde Spieler erst dann das Spielfeld betritt, wenn der auszuwechselnde Spieler dieses verlassen hat. Vergehen werden mit der gelben Karte und einem indirekten Freistoß bestraft.

Die 4-Sekunden-Regel

Die 4-Sekunden-Regel soll das Spiel schnell machen und gilt für die Spielfortsetzungen Einkick, Torabwurf, Eckstoß und für indirekte und direkte Freistöße. Benötigt ein Team für die Spielfortsetzung länger als 4 Sekunden, wechselt der Ballbesitz wie folgt zum Gegner:

Bei Einkick → Einkick für den Gegner

Bei Freistoß → ind. Freistoß für den Gegner

Bei Torabwurf → ind. Freistoß für den Gegner

Bei Eckstoß → Torabwurf

Gezählt wird ab dem Moment, wo der Spieler das Spiel fortsetzen könnte und die Gegenspieler weit genug entfernt sind.

Das Torwartspiel

Der Torwart darf den Ball in seiner Hälfte ebenfalls maximal 4 Sekunden kontrollieren. In der gegnerischen Hälfte kann der Torwart den Ball unbegrenzt spielen. Es wird auf indirekten Freistoß entschieden, wenn der Torwart, nachdem er den Ball auf dem Spielfeld (egal ob in eigener oder gegnerischer Spielhälfte, d.h. auch nach einem Torabwurf) kontrolliert gespielt hat, den Ball in seiner eigenen Hälfte erneut berührt, nachdem er von einem Mitspieler absichtlich zum TW gespielt wurde, ohne dass inzwischen ein gegnerischer Spieler den Ball gespielt oder berührt hat.

Das Grätschverbot

Grätschen (Slidetackling/Hineingleiten) ist verboten. Ein Spieler darf jedoch - wenn kein Gegenspieler in der Nähe ist - nach einem Ball grätschen (um zum Beispiel zu verhindern, dass der Ball ins Seitenaus geht). Befindet sich bei der Grätsche jedoch ein Gegenspieler in unmittelbarer Nähe, wird das Spiel mit einem direkten Freistoß für den Gegner fortgesetzt. Ausnahme: Der Torwart darf in seinem Strafraum nach dem Ball grätschen.

Kumulierte Foulspiele

Alle „Fouls“ eines Teams werden kumuliert, d.h. addiert. Gezählt werden alle Vergehen (auch Vorteile), welche mit einem direkten Freistoß geahndet werden. Dies sind hauptsächlich Foulspiele, Handspiele und „Grätschen“.

Die Anzahl der erlaubten Fouls eines Teams richtet sich nach der Spielzeit:

Spielzeit	Anzahl erlaubter „Fouls“
bis 12 Minuten	3
bis 16 Minuten	4
bis 20 Minuten	5

Bei jedem weiteren „Foul“ wird dem Gegner jeweils ein 10m-Strafstoß zu-gesprochen.

Der 10m-Strafstoß

Der 10m-Strafstoß wird von der 10m-Marke ausgeführt. War das Foulspiel dem Tor näher als die 10m-Marke, darf der Schütze entscheiden, ob er von der 10m-Marke oder vom Ort des Vergehens schießen möchte. In beiden Fällen darf keine Mauer gestellt werden. Der Torwart darf aber bis zu 5m an den Ausführungsort herantreten. Der 10m-Strafstoß muss direkt ausgeführt werden.

Der Strafstoß

Der Strafstoß nach einem „Foul“ im Strafraum wird aus 6m Entfernung zum Tor (Handballkreis) ausgeführt. Er zählt zusätzlich auch zu den kumulierten Fouls eines Teams.

Der Einkick

Der Einkick muss mit dem Fuß ausgeführt werden. Der Ball muss dabei auf der Linie und bis maximal 25cm hinter der Linie (außerhalb) ruhend liegen.

Der Torabwurf

Der Torabwurf muss durch den Torwart mit der Hand aus dem Strafraum geworfen oder gerollt werden. Im Gegensatz zum normalen Hallenfußball darf der Torhüter über die Mittellinie werfen. Der Ball ist erst im Spiel, wenn er den Strafraum verlassen hat.

Disziplinarmaßnahmen

Dem Schiedsrichter stehen als persönliche Strafen die gelbe Karte, die gelb/rote Karte und die rote Karte zur Verfügung. Eine Zeitstrafe gibt es nicht.

Spielt ein Team wegen eines Feldverweises in Unterzahl und kassiert ein Tor, darf sich das Team durch einen anderen Spieler ergänzen, spätestens aber nach Ablauf von 2 Minuten. Ausnahme: Die gegnerische Mannschaft spielt ebenfalls mit weniger Spielern. Dann darf sich das Team erst nach 2 Minuten ergänzen.

Torerzielung

Tore können von überall innerhalb des Feldes erzielt werden. Aus einem Anstoß, indirekten Freistoß, Einkick und Torabwurf kann kein Tor direkt erzielt werden.

Tore nach Ablauf der Spielzeit

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.

Verlängerung der Spielzeit

Wurde ein Strafstoß, ein 10m-Strafstoß oder ein direkter Freistoß verhängt und die Spielzeit läuft danach ab, wird diese für die Ausführung verlängert. Wenn die direkte Wirkung des Straf- oder Freistoßes eingetreten ist, ist das Spiel beendet.

Abstände

Der Mindestabstand bei Freistößen, Einkick und Eckstoß beträgt 5m. Beim Anstoß sind es 3m.

Spielfortsetzung nach Berührung der Hallendecke

Für die gegnerische Mannschaft wird ein Einkick von der Seitenauslinie an der Stelle verhängt, die der Deckenberührung am nächsten ist.

Das Sechsmeterschießen

Beim Sechsmeterschießen zur Spielentscheidung treten für jedes Team zunächst fünf Schützen abwechselnd an. Ist das Spiel danach noch nicht entschieden, folgt immer jeweils ein Schütze pro Team bis zur Entscheidung. Bevor ein Schütze erneut schießen darf, müssen alle Spieler des Teams geschossen haben. Vor Beginn muss der SR für eine gleiche Anzahl der Spieler beider Teams sorgen.

Rückpassregel/Abseits/Auszeit

Die Abseitsregel ist aufgehoben, die Rückpassregel gilt. Bei den Endrunden der Kreismeisterschaften der A- bis D-Junioren des Kreises LAT/HÜN kann pro Spiel und Team eine Auszeit von je 30 Sekunden genommen werden.