

# Vereinfachte Futsal-Regeln 2016/17

## Technisches Meeting:

Das Technische Meeting findet 30 Minuten vor Turnierbeginn statt. Es besteht eine **Teilnahmepflicht** für Betreuer, Mannschaftsführer und Torwart je teilnehmende Mannschaft. Ziel ist es, die grundsätzlichen Regeln nochmals darzustellen sowie offen gebliebene Fragen zu klären.

## Spielfeld/Tore/Ball/Spielerzahl:

Das Spielfeld ist durch Seiten- und Torauslinien zu allen vier Seiten begrenzt (keine Bande). Bei den Toren handelt es sich um Handballtore (3x2m). Der Ball hat die Größe 4 und ist sprungreduziert. Eine Mannschaft besteht aus 4 Feldspielern plus 1 Torwart.

## Anstoß:

Jeder Anstoß muss eindeutig nach vorne gespielt werden. Alle Spieler befinden sich beim Anstoß in der eigenen Spielfeldhälfte.

## Spielzeit:

Die Spielzeit beträgt 1 x 12 Minuten. Das Spiel beginnt mit einem Pfiff des Schiedsrichters und dem gleichzeitigen Start der Uhr. Das Spiel ist vorbei, wenn es durch einen der beiden Schiedsrichter mittels Pfiff beendet wurde (nicht, wenn die Spieluhr 00:00 anzeigt!). Der Grund dafür liegt in der Tatsache, mit einem Ball, der unmittelbar vor Ablauf der Spielzeit aufs Tor gespielt wurde, noch ein gültiger Treffer erzielt werden kann!

## Ein- und Auswechslungen:

Die Ein- und Auswechslungen erfolgen im Bereich der technischen Zone. Alle Auswechselspieler müssen ein Leibchen tragen (vollständig angezogen!) und auf der Bank sitzen. Soll ein Auswechselspieler eingewechselt werden, zieht dieser das Leibchen aus, hält es in den Händen und begibt sich zum Spielfeldrand. Dort übergibt er das Leibchen dem auszuwechselnden Spieler. Erst dann darf der Auswechselspieler das Spielfeld betreten und wird zum „neuen“ Spieler. Der ausgewechselte Spieler zieht sich nun das Leibchen vollständig an. Es kann während des gesamten Spiels laufend gewechselt werden. Bereits ausgewechselte Spieler dürfen wieder eingewechselt werden. Es ist nicht zulässig, alle Feldspieler auf einmal auszuwechseln.

## Einkick:

Verlässt der Ball das Spielfeld über eine Seitenlinie, wird das Spiel mit einem Einkick fortgesetzt. Gleiches gilt für den Fall, dass der Ball die Hallendecke berührt oder auf andere Weise abgelenkt wird. Der Ball muss so positioniert werden, dass er die Seitenlinie berührt oder maximal 25cm vor dieser liegt (außerhalb des Spielfeldes). Der einkickende Spieler darf mit seinen Füßen nicht im Feld stehen, sondern muss auf der Seitenlinie oder außerhalb des Spielfeldes stehen. Alle Gegenspieler müssen zum Ball einen Abstand von mindestens 5 Meter einhalten.

## Abwurf/Eckstoß:

Verlässt der Ball das Spielfeld über eine Torauslinie, so wird das Spiel mit einem Abwurf für die verteidigende Mannschaft bzw. mit einem Eckstoß für die angreifende Mannschaft fortgesetzt.

Der Abwurf erfolgt durch den Torwart, welcher den Ball innerhalb des Strafraums aus seinen Händen abgibt. Auf welche Art und Weise dies erfolgt (werfen/rollen) und ob der Ball dabei den Strafraum direkt verlässt oder nicht, ist unerheblich. Entscheidend ist allein, dass der Ball mit den Händen und nicht mit dem Fuß ins Spiel gebracht wird. Der Ball darf zwar über die Mittellinie geworfen werden, eine direkte Torerzielung ist jedoch nicht möglich.

Der Eckstoß wird analog zur Regel 17 des DFB ausgeführt. Alle Gegenspieler müssen zum Ball einen Abstand von mindestens 5 Meter einhalten.

## Sonderregelungen für den Torwart:

Befindet sich der Torwart in der eigenen Spielfeldhälfte, sind folgende Besonderheiten zu beachten:

Der Torwart darf...

- ... von seinen Mitspielern nur angespielt werden, wenn zuvor ein Gegenspieler den Ball berührt hat
- ... maximal 4 Sekunden (in der eigenen Spielfeldhälfte) in Ballbesitz sein (egal ob in der Hand oder am Fuß)
- ...in seinem Strafraum zur Abwehr des Balles grätschen, sofern dies nicht fahrlässig, rücksichtslos oder unverhältnismäßig geschieht

Diese Sonderregelungen gelten nicht, sofern sich der Torwart in der gegnerischen Spielfeldhälfte befindet.

### **Verbotenes Spiel und unsportliches Betragen:**

Es gelten die Ausführungen der Regel 12 des DFB. Ergänzend kommt hinzu, dass jegliches Grätschen in der Nähe des Gegenspielers (1 Meter) verboten ist, sofern dieser den Ball spielt oder dies zumindest versucht. Ein derartiges Vergehen wird mit einem direkten Freistoß geahndet. Kommt es zu einem Kontakt, wird zudem eine Verwarnung ausgesprochen.

Sämtliche Wechselfehler (kein Leibchen tragen, zu frühes Spielfeldbetreten, betreten an der falschen Stelle usw.) werden mit einem indirekten Freistoß und einer Verwarnung geahndet.

Der Mindestabstand bei sämtlichen Spielfortsetzungen beträgt mit Ausnahme vom Anstoß (hier 3 Meter) 5 Meter. Unterschreitet ein Spieler den Abstand, so wird er wegen unsportlichen Betragens verwarnet und die Spielfortsetzung wiederholt.

### **Persönliche Strafen:**

#### **Verwarnung (Gelbe Karte):**

Die Verwarnung gilt nur für das aktuelle Spiel.

#### **Spielstrafe (Gelb/Rote Karte):**

Ein Spieler wird bei einer zweiten Verwarnung im selben Spiel für die restliche Spielzeit ausgeschlossen. Je nach Art und Schwere des Vergehens kann die Spielstrafe im Ermessen der Schiedsrichter auf das nächste Spiel ausgeweitet werden.

#### **Feldverweis (Rote Karte):**

Der Spieler ist für das gesamte Turnier gesperrt.

#### **Sonstiges:**

Ein des Feldes verwiesener Spieler (Rote oder Gelb/Rote Karte) muss den Spielfeldbereich verlassen (auf die Tribüne). Erhält die reduzierte Mannschaft ein Gegentor bzw. spätestens nach 2 Minuten darf diese Mannschaft mit einem neuen Spieler ergänzt/aufgefüllt werden. Dies gilt nicht, wenn Spieler beider Mannschaften des Feldes verwiesen wurden. Dann zählt nur die 2 Minuten Wartefrist.

### **6m-Strafstoß:**

Ein Foulspiel innerhalb des Strafraums, welches mit einem direkten Freistoß für die angreifende Mannschaft geahndet wird, hat einen 6m-Strafstoß zur Folge.

Der Torwart muss auf der Torlinie zwischen den Pfosten stehen. Der Ball muss nach vorne gespielt, aber nicht aufs Tor geschossen werden (indirekte Ausführung).

### **10m-Strafstoß:**

Foulspiele, die einen direkten Freistoß nach sich ziehen, werden in jedem Spiel addiert (kumulierte Fouls). Begeht eine Mannschaft das 4. kumulierte Foulspiel, so hat bereits dieses und jedes weitere kumulierte Foul einen 10m-Strafstoß zur Folge. Liegt der Tatort zwischen 10m-Marke und Strafraum, so kann sich der Schütze aussuchen, ob er den Freistoß zentral von der 10m-Marke oder am Tatort selbst ausführen möchte. Der Torwart darf bis 5 Meter zum Ausführungsort aus seinem Tor herauskommen. Der Ball muss aufs Tor geschossen werden. Alle Spieler sind mindestens 5 Meter vom Ball entfernt.

### **4-Sekunden-Regel:**

Einkick, Abwurf, Eckstoß und Freistoß müssen innerhalb von 4 Sekunden ausgeführt werden. Bei Überschreiten der 4 Sekunden bekommt die fehlbare Mannschaft die Spielfortsetzung abgesprochen und das Spiel wird durch die andere Mannschaft fortgesetzt. Die 4 Sekunden beginnen grundsätzlich dann, wenn die Voraussetzungen für eine regelkonforme Ausführung (richtige Ballposition, Abstand usw.) vorliegen. Sollte der ausführende Spieler bewusst die Spielfortsetzung verzögern, kann der Schiedsrichter bereits eher mit dem Zählen beginnen.

### **Schiedsrichter:**

Der NFV Kreis Ammerland stellt für einen Spieltag der A- und B-Junioren jeweils 3 Schiedsrichter. 2 Schiedsrichter leiten eine Partie. Der 3. Offizielle muss vom Verein gestellt werden.

### **3. Offizieller:**

Der 3. Offizielle wird vom ausrichtenden Verein gestellt. Er unterstützt die Schiedsrichter bei der Zeitnahme, der Ergebnisanzeige und dem Zählen der (kumulierten) Teamfouls der jeweiligen Mannschaften. Ab dem 3. Kumulierten Teamfoul weist der 3. Offizielle den 1. Schiedsrichter und ggf. die entsprechende Mannschaft auf das 3. Teamfoul hin, da von nun an jedes weitere Teamfoul einen 10m-Strafstoß zur Folge hat!