

FUTSAL-LEHRGANG

SR-Gruppe Steigerwald

Datum: 28.11.2022

Aktualisierte FUTSAL-Spielregeln



Crashkurs Futsal-Regeln

➤ Auszeiten

- Pro Halbzeit hat jedes Team einmal die Möglichkeit eine Auszeit von einer Minute zu nehmen. Diese kann nur bei eigenem Ballbesitz genutzt und muss beim Zeitnehmer angemeldet werden. Sollte ein Trainer sein Time-out in einer Halbzeit nicht nutzen, so kann er diese nicht für den zweiten Durchgang aufsparen. Es bleibt ihm auch in diesem Fall nur eine Auszeit übrig. Bei einer etwaigen Verlängerung gibt es keine Auszeit.

➤ Freie Auswechslungen

- Beim Anpfiff stehen fünf Akteure (ein Torwart plus vier Feldspieler) jedes Teams auf dem Feld. Insgesamt dürfen im Laufe der 40 Minuten bis zu neun weitere Spieler eingesetzt werden, diese können beliebig oft ein- oder ausgewechselt werden. Zusätzliche Dynamik im Futsal bringt die Möglichkeit, Spieler auch während der laufenden Partie zu tauschen. Einwechslungen müssen immer in einer eindeutig festgelegten Zone (Wechselzone) geschehen.

➤ Strafen

- Begeht ein Spieler ein Foul, so kann der Schiedsrichter auf direkten oder indirekten Freistoß bzw. auf Strafstoß (Foul innerhalb des Strafraumes) entscheiden. Wie bei der Rasenvariante gibt es auch beim Futsal Gelbe und Rote Karten. Wird ein Spieler mit der Roten Karte des Feldes verwiesen, so kann dieser nach Ablauf der Zwei-Minuten-Zeitstrafe (die immer auf eine Rote Karte folgt) durch einen Auswechselspieler ersetzt werden. Sollte die Mannschaft in Unterzahl ein Tor kassieren, so kann der Auswechselspieler bereits vor Ablauf der zwei Minuten das Feld betreten.

➤ Torhüter

- Der Torhüter darf den Ball innerhalb des Strafraumes (Sechs-Meter-Kreis) mit der Hand berühren. Er darf sich über das ganze Feld frei bewegen und den Ball beim Abwurf bis in die gegnerische Hälfte befördern. Hat der Schlussmann den Ball, egal ob in der Hand oder am Fuß, so muss er ihn innerhalb von vier Sekunden weiterspielen. Anschließen darf der Torhüter im laufenden Angriff nicht mehr angespielt werden, es sei denn, der Gegner hat den Ball berührt oder der Torhüter befindet sich in der gegnerischen Hälfte.

➤ Teamfouls

- Alle Fouls eines Teams pro Halbzeit, die mit einem direkten Freistoß oder einem Strafstoß geahndet werden, werden zusammengezählt (sog. kumulierte Fouls). Ab dem sechsten kumulierten Foul wird der direkte Freistoß ohne Mauer von der zweiten Strafstoßmarke (zehn Meter vom gegnerischen Tor entfernt), die sich vier Meter hinter der ersten befindet, ausgeführt. Wurde das Foul zwischen Grundlinie und dem zweiten Strafstoßpunkt begangen, dann rückt auch die Ausführung des Freistoßes näher ans Tor. Im Fall einer Verlängerung behalten die kumulierten Fouls der zweiten Halbzeit ihre Gültigkeit und alle weiteren Fouls werden zu diesen dazugezählt.

➤ Allgemeines

- Beim Futsal wird mit einem sprungoptimierten Ball gespielt, der dementsprechend nicht so stark hüpfet, wie ein klassischer Fußball. Ziel ist es, diesen Ball im dreimal zwei Meter großen Tor des Gegners unterzubringen. Zwei Schiedsrichter leiten die Partie und halten sich an den beiden Seitenlinien des Feldes auf. Nachdem es keine Banden gibt, kann der Ball das Feld verlassen. In diesem Falle wird er nicht eingerollt oder eingeworfen, sondern eingekickt. Abseits gibt es im Futsal nicht.

Die wichtigsten Futsal-Regeln

1. Futsal wird immer ohne Bande und mit einem kleineren (Größe 4), für die Halle sprungoptimierten Ball gespielt.
2. Futsal-Tore sind 3 x 2 Meter groß und damit kleiner als Fußball-Kleintore (5 x 2 Meter).
3. Zwei Schiedsrichter leiten die Partien gleichberechtigt und bewegen sich jeweils an den Seitenauslinien des Spielfeldes.
4. Der Ball wird nicht eingerollt, sondern eingekickt. Der Ball muss dabei auf der Seitenlinie ruhen und die gegnerischen Spieler müssen einen Abstand von fünf Metern einhalten. Der Spieler hat für den Einkick ab dem Zeitpunkt, an dem der Schiedsrichter den Ball freigibt, maximal vier Sekunden Zeit. Dies gilt übrigens für alle Spielfortsetzungen wie Abwurf, Eckstoß und Straß- und Freistöße.
5. Alle direkten Freistöße pro Mannschaft werden zusammengezählt (kumuliert). Nach dem fünften Mannschaftsfoul- innerhalb einer Halbzeit - gibt es für jedes folgende Foul (6.,7.,8. usw.) einen direkten Freistoß für den Gegner vom Zehn-Meter-Strafstoßpunkt. Erfolgt das Foul weniger als zehn Meter vom gegnerischen Tor entfernt, darf der Freistoß am Ort des Vergehens ausgeführt werden, sofern das Vergehen nicht im Sechs-Meter-Raum stattgefunden hat. Es darf keine Mauer gestellt werden, und der Schütze muss auf direktem Weg versuchen, ein Tor zu erzielen.
6. Beiden Mannschaften steht pro Halbzeit jeweils eine Auszeit von einer Minute zu, die beim Zeitnehmer oder dritten Schiedsrichter angemeldet werden muss und nur bei Spielunterbrechungen bei eigenem Ballbesitz genutzt werden kann.
7. Der Torhüter darf den Ball in seiner Spielfeldhälfte nach einem absichtlichen Zuspiel nur dann ein zweites Mal berühren, wennzwischenzeitlich ein Gegenspieler den Ball berührt oder gespielt hat. Befindet sich der Torwart in der gegnerischen Spielfeldhälfte, entfällt diese Regel und der Torwart kann somit als fünfter Feldspieler agieren.
8. Ein Strafstoß (nach Foul im Strafraum) wird aus sechs Metern Torentfernung ausgeführt.
9. Die Spielzeit beträgt in der Regel 2 x 20 Minuten Nettospielzeit. Heißt: Bei sämtlichen Spielunterbrechungen (Tor, Foul, Ausball etc.) wird die Uhr durch den Zeitnehmer angehalten. Somit können Futsal-Spiele zwischen 75 und 100 Minuten dauern.

Die Futsal-Spielregeln

Spieldaufbau und Markierungen

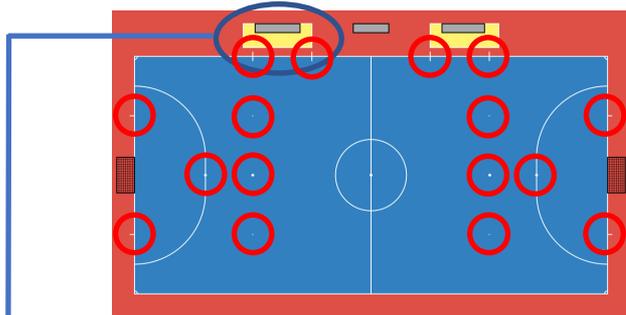
Regel 1

- Spielfeld ist das Handball-Spielfelds, keine Rundumbande
- Kleine Handballtore **ohne Bodenverankerung, nur mit Beschwerung um das Tor vor Verrutschen und Umkippen zu sichern**
- Tore **sollten** keine externen Strukturen aufweisen (z.B. Spannstangen), die den Ball daran hindern könnten ins Tor zu gehen
- Markierte Wechselzone (Pflicht!)
- Markierung für 10-Meter-Freistoß (DFSKF)
- Markierung für Strafstoß (6-Meter)
- Markierung 5 Meter auf Grundlinie
- Markierungen der Ecken (25 cm)
- **Markierung 5 Meter innerhalb des Strafkreises**

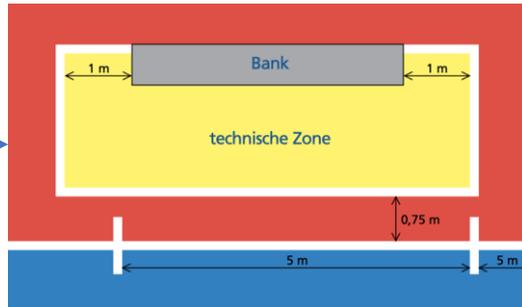


Spielefeldaufbau / Markierungen

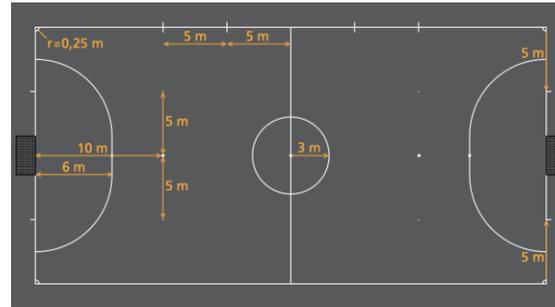
Spielefeld incl. Markierungen



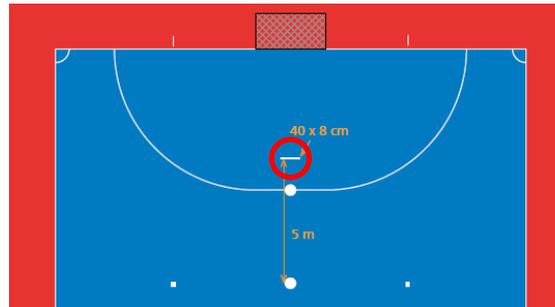
Technische Zone



Spielefeld mit Abmessungen

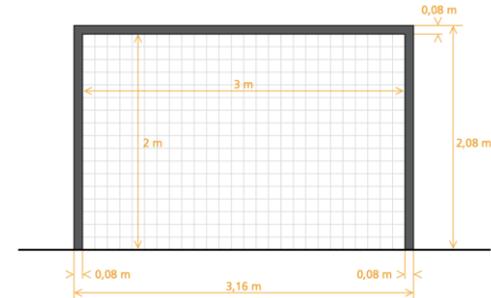


Markierung der 5-Meter – Linie (NEU)



Regel 1

Futsal - Tor



- Spielfeld ist das Handball-Spielfeld, keine Rundumbande
- **kleine Handballtore ohne Bodenverankerung gegen Umkippen gesichert**
- markierte Wechselzonen
- Markierung für 10-Meter und Strafstoß (6-Meter)
- Markierung 5 Meter auf Grundlinie
- **Markierung 5 Meter im Strafkreis (40x8 cm)**

Regel 1

- Wird ein Tor absichtlich oder versehentlich von einem Spieler des verteidigenden Teams (einschließlich des Torhüters) verschoben oder umgestoßen, ehe der Ball die Torlinie überquert, zählt der Treffer, wenn der Ball zwischen der eigentlichen Position der Torpfosten ins Tor gegangen wäre.
- das Tor wird von einem Verteidiger versehentlich verschoben oder umgestoßen wurde (einschließlich Torwart), → Schiedsrichterball
- das Tor wird von einem Verteidiger absichtlich verschoben oder umgestoßen wurde (einschließlich Torwart), → indirekten Freistoß + 
- das Tor wird von einem Verteidiger **absichtlich** verschoben oder umgestoßen wurde (einschließlich Torwart), **um ein Tor zu verhindern** → indirekten Freistoß + 
- Wird ein Tor absichtlich oder versehentlich von einem Spieler des angreifenden Teams verschoben oder umgestoßen, zählt der Treffer nicht, und das Spiel wird wie folgt fortgesetzt:
- das Tor wird von einem Angreifer versehentlich verschoben oder umgestoßen wurde, → Schiedsrichterball
- das Tor wird von einem Angreifer absichtlich verschoben oder umgestoßen wurde → indirekten Freistoß + 

- Der Ball

- Spezieller sprungreduzierter Futsal-Spielball

- Mannschaftsstärke

- maximal 12, bei Beginn mindestens 3 Feldspieler inkl. Torwart je Mannschaft
- Im Normalfall befinden sich 4 Feldspieler und 1 Torwart auf dem Spielfeld
- Auswechselspieler tragen farbliche Leibchen (**übergezogen**) → **Regelung bis 31.12.2020 außer Kraft gesetzt**
- „flying Goalkeeper“ **trägt andersfarbiges Trikot (farbliches Leibchen) zur Unterscheidung, Rückennummer muss aufgebracht sein**

- Spielzeit

- gespielt wird im Ligabetrieb Nettozeit 2 x 20 Minuten
- Turniere nach Futsal-Spielregeln können abweichen (Durchführungsbestimmungen beachten)
- Time-Out (Auszeit) je Halbzeit / Mannschaft von 1 Minute – **KEIN** Wechsel während der Auszeit erlaubt
- **Die Spielzeit beginnt zu laufen, sobald der Ball beim Anstoß korrekt ins Spiel gebracht wurde**
- **die „Sirene“ beendet das Spiel**, es muss nicht durch den 1. Schiedsrichter abgepiffen werden

- Auswechslung
 - Eine Auswechslung ist jederzeit möglich
 - Fliegender Wechsel mit Übergabe der Leibchen VOR Spieleintritt
 - Spieler muss Feld verlassen und das Leibchen übernommen haben → dann Spieleintritt des AW-Spielers
 - Kein Zuwerfen des Leibchens
 - Wechsel nur **innerhalb** der markierten Wechselzone
 - Ein ausgewechselter Spieler darf erneut am Spiel teilnehmen
 - Eine Einwechslung muss erst vollzogen sein, bevor der Spieler einen Einkick ausführen darf
 - Es dürfen sich maximal 5 Auswechselspieler pro Team gleichzeitig hinter der Bank warmmachen
 - Sanktionen bei Wechselfehler
 - indirekter Freistoß wo Ball und Verwarnung für den eingewechselten Spieler



Regel 4

- **Spieler dürfen keine gefährliche Ausrüstung verwenden oder tragen**

- Das Tragen von Schmuck (Halsketten, Ringe, Armbänder, Ohrringe, Leder- oder Gummibändchen etc. ist verboten. Sämtliche Schmuckstücke sind zu entfernen. Das Abdecken von Schmuck mit Klebeband ist untersagt.

- Zwingend vorgeschriebene Ausrüstung:
 - Trikot mit Ärmeln
 - Kurze Hose – Der Torwart darf eine lange Hose tragen
 - Stutzen
 - Schienbeinschoner – diese müssen aus einem geeigneten Material bestehen
 - Schuhe

- Unterziehhemden müssen einfarbig und in der Hauptfarbe der Trikotärmel gehalten sein

- Unterhosen müssen in der Hauptfarbe der Hose oder des untersten Teils der Hose gehalten sein. Spieler desselben Teams müssen dieselbe Farbe tragen

- Ungefährliche Schutzausrüstung wie z.B. Kopfschutz, Gesichtsmasken sowie Sportbrillen sind erlaubt

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

Regel 5

Der Schiedsrichterpfiff ist zwingend:

- beim Anstoß zu Beginn des Spiels (1. und 2. Halbzeit sowie gegebenenfalls 1. und 2. Halbzeit der Verlängerung), zur Fortsetzung des Spiels nach einem Tor
- bei einer Spielunterbrechung für einen Freistoß oder Strafstoß, eine vorübergehende Unterbrechung oder den Abbruch eines Spiels oder die Bestätigung des akustischen Signals des Zeitnehmers am Ende eines Spielabschnitts
- zur Fortsetzung des Spiels bei einem Freistoß, wenn die Mauer auf den vorgeschriebenen Abstand beordert wird, einem Freistoß von der 10-Meter-Marke, einem DFSKF, einem Strafstoß
- zur Fortsetzung des Spiels nach einer Spielunterbrechung wegen einer Verwarnung oder eines Feldverweises wegen eines Vergehens, einer Verletzung eines oder mehrerer Spieler

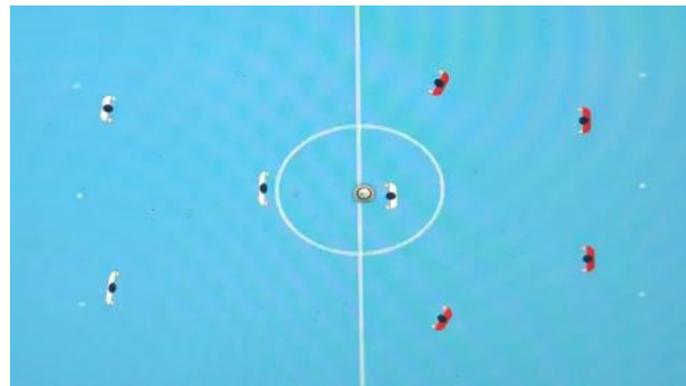
Der Schiedsrichterpfiff ist nicht notwendig:

- bei einer Spielunterbrechung für einen Torabwurf, Eckstoß oder Einkick (es sei denn, die Situation ist nicht eindeutig), einen Treffer (es sei denn, der Ball hat die Torlinie nicht eindeutig überquert)
- zur Fortsetzung des Spiels bei einem Freistoß (sofern nicht die Einhaltung des Mindestabstands von 5 m verlangt wird oder das gegnerische Team des Schützen noch nicht sechs kumulierte Fouls begangen hat), einem Torabwurf, Eckstoß oder Einkick (sofern nicht die Einhaltung des Mindestabstands von 5 m verlangt wird), zur Fortsetzung des Spiels mittels Schiedsrichterball

Wird der Schiedsrichterpfiff unverhältnismäßig oft/unnötig eingesetzt, verliert er seine Wirkung, wenn er wirklich nötig ist.

Regel 8

- **Das Team, das den Münzwurf gewinnt, kann wählen, ob es den Anstoß ausführen möchte. Eine Seitenwahl findet nicht statt.**
- Alle Spieler müssen sich in der eigenen Spielhälfte befinden – **Ausnahme der Spieler der den Anstoß ausführt**
- **Ausführung wie beim Feldfußball nach vorne oder in die eigene Spielhälfte**
- Der Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fuß gespielt wurde und sich eindeutig bewegt - **ab jetzt beginnt die Spielzeit zu laufen**
- „Fair-Play“ Anstoß erlaubt
- **direkte Torerzielung möglich**
- Wird der Ball ins eigene Tor geschossen → Eckstoß



Regel 8

- Der Schiedsrichterball erfolgt mit dem Torhüter des verteidigenden Teams in dessen Strafraum, wenn zum Zeitpunkt der Unterbrechung:
 - der Ball im Strafraum war oder
 - die letzte Ballberührung im Strafraum erfolgte
- In allen anderen Fällen erfolgt der Schiedsrichterball mit einem Spieler des Teams, das den Ball zuletzt berührt hat, an der Stelle, an der der Ball zuletzt von einem Spieler, einer Drittperson oder von einem Spieloffiziellen berührt wurde
- Alle anderen Spieler (beider Teams) müssen einen Abstand von mindestens 2 m zum Ball einhalten, bis der Ball im Spiel ist
- Der Ball ist im Spiel, wenn er den Boden berührt hat
- **Hält ein Spieler den vorgeschriebenen Abstand bei der Ausführung, bis der Ball im Spiel ist, nicht ein → Wiederholung; keine Verwarnung**
- **Ein Timeout kann vor der Ausführung eines SR-Balls in Anspruch genommen werden**

Im Futsal gibt es kein Abseits

- Ball an der Hallendecke oder Gegenstand

Berührt der Ball bei laufendem Spiel die Decke, wird das Spiel mit einem **Einkick** für den Gegner des Teams fortgesetzt, das den Ball zuletzt berührt hat.

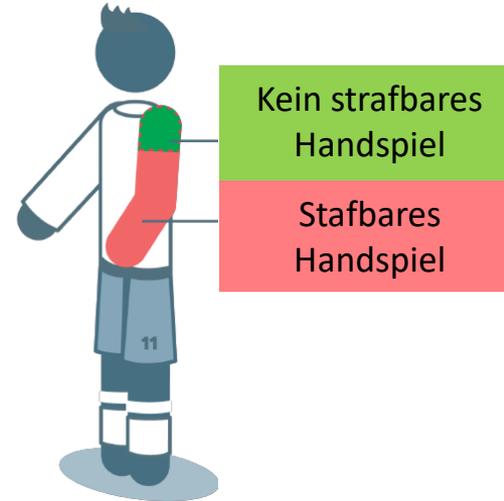
Der Einkick wird so nahe wie möglich bei der Stelle auf der Seitenlinie ausgeführt, an der der Ball die Decke berührt hat

Handspiel

Regel 12

Ein Handspielvergehen

- Kann nur vorliegen, wenn der Ball mit dem „roten Bereich“ der Grafik in Berührung kommt
- Die Grenze verläuft unten an der Achselhöhle



Die rot und grün gekennzeichneten Bereiche dieser Grafik dienen als Klarstellung, wo die Grenze zwischen Arm und Schulter verläuft.

unabsichtliches Handspiel

Regel 12

ein indirekter Freistoß wird gegeben:

➤ wenn ein Spieler unmittelbar nach einem unabsichtlichen Handspiel ein Tor erzielt und er dabei seine Körperfläche nicht unnatürlich vergrößert hat

- [Regeländerung 22/23](#)

➤ ein indirekter Freistoß nach der Torerzielung wird gegeben:

- Unmittelbar - Distanz ➡ **Nein**
- Unmittelbar - Zeit ➡ **Nein**
- Unmittelbar - Spieler ➡ **der selbe Spieler Ja**

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

➤ Wenn ein Mitspieler des Spielers, der den Ball unabsichtlich mit der Hand gespielt hat, ein Tor erzielt, wird es **anerkannt**.

➤ Beispiele:

- wird der Ball von einem Mitspieler des Spielers, der den Ball unabsichtlich mit der Hand gespielt hat, ins Tor geschossen Tor wird **anerkannt**
- ... hätte der Spieler selbst den Ball ins gegnerische Tor geschossen Tor wird **nicht anerkannt**, indirekter Freistoß für gegnerische Mannschaft am Ort des Handspiels

Handspiel

Vergrößerung der Körperfläche

Regel 12

➤ Hand vom Körper weg Winkel 45° → strafbares Handspiel



➤ Hand nur zum Abstützen Winkel 90° → **kein** strafbares Handspiel



- Grätschen / Tackling

- Futsal ist **kein** körperloses Spiel
- „saubere“ Grätschen / Tacklings sind erlaubt, bei denen **klar** der Ball gespielt wird
- Grätschen zählen aber als Foul (direkter Freistoß → kumuliertes Foul) sobald neben dem Ball auch der Gegner getroffen wird

- kumuliertes Foul

- jedes Foul das mit direktem Freistoß geahndet wird, zählt als kumuliertes Foul
- 5 kumulierte Fouls je Team sind „erlaubt“ (Turniere können abweichen - Durchführungsbestimmungen beachten)
- 10-Meter-Freistoß DFSKF ab dem 6. kumulierten Foul

Spielfortsetzung nach Fouls und unsportlichem Betragen

Regel 12

➤ bei laufendem Spiel

- Begeht ein Spieler ein physisches Vergehen gegen einen Mitspieler, Auswechselspieler, des Feldes verwiesenen Spieler, Teamoffiziellen oder Spieloffiziellen
- Begeht ein Spieler **außerhalb** des Spielfeldes ein Vergehen gegen einen Spieloffiziellen, gegnerischen Spieler, Auswechselspieler, des Feldes verwiesenen Spieler oder einen Teamoffiziellen
oder
- Vergehen eines Auswechselspielers, des Feldes verwiesenen Spielers oder eines Teamoffiziellen gegen einen Gegner oder Spieloffiziellen außerhalb des Spielfeldes
- Begeht ein Spieler außerhalb des Spielfeldes ein Vergehen gegen einen Spieler, Auswechselspieler oder Teamoffiziellen des eigenen Teams

➔ **Direkter Freistoß oder Strafstoß**

➔ **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**

➔ **Indirekter Freistoß auf der Begrenzungslinie, am Ort, der dem Tatort am nächsten liegt**

- kumulierte Fouls, 10 - Meter - Freistoß DFSKF ab dem 6. kumulierten Foul
(Turniere können abweichen - Durchführungsbestimmungen beachten)

- direkte und indirekte Freistöße

- Gelbe Karte  gelb-rote Karte  rote Karten 

keine Zeitstrafe im laufenden Spiel

- Spieler muss vom Feld und aus dem Innenraum

- Reduzierung bei roter Karte für 2 Minuten – Komplettierung bei Torerzielung durch die Mannschaft mit Überzahl

- Strafstoß bei Foulspiel / absichtlichem Handspiel innerhalb des Torraumes

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 (Anzahl) und des verteidigenden Torhüters
 - Überwachung des Tores

Verhinderung einer offensichtlichen Torchance oder eines Tores

Regel 12

- verhindert ein **Verteidiger** durch ein Vergehen, bei dem er den **Ball spielen wollte**, eine offensichtliche Torchance oder ein Tor **im Strafraum** und der Schiedsrichter hat auf Strafstoß entschieden:



- in allen anderen Situationen (z. B. Halten, Ziehen, Stoßen. Besonders, wenn keine Möglichkeit besteht, den Ball zu spielen):



- Betritt ein Spieler, ein Auswechselspieler, ein bereits des Feldes verwiesener Spieler oder ein Teamoffizieller ohne Zustimmung des SR oder unter Missachtung der Auswechselbestimmungen das Spielfeld und beeinflusst das Spiel, indem er eine offensichtliche Torchance oder ein Tor verhindert, begeht er ein feldverweiswürdiges Vergehen



- Verhindert der Torhüter 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

- Wenn ein Spieler 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 verteidigenden Spieler ist der Torwart, aber nicht der foulende Spieler zu berücksichtigen), handelt es sich um eine DOGSO-Situation, auch wenn das Tor bewacht wird.
- Wenn die Spieler des angreifenden Teams gegenüber den Spielern des verteidigenden Teams in Gleich- oder Überzahl sind (foulender Spieler wird nicht mitgezählt!), wenn das Tor nicht vom Torhüter 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 oder nicht ist !!!)
- Anzahl Angreifer gleich oder größer als Verteidiger (foulender Spieler wird nicht mitgezählt!), Tor nicht bewacht - DOGSO – ROT (spielt keine Rolle. ob Foul ballorientiert ist oder nicht !!!)

➤ Beispiele:

- 2 Angreifer gegen Torwart Foul nicht ballorientiert - **DOGSO**
- 2 Angreifer gegen Torwart + 1 Verteidiger - keine Überzahl Foul nicht ballorientiert - **kein DOGSO**
- 1 Angreifer gegen Torwart - keine Überzahl Foul nicht ballorientiert - **kein DOGSO**
- 2 Angreifer gegen Torwart (die anderen Verteidiger können nicht eingreifen) Foul nicht ballorientiert - **DOGSO**
- 3 Angreifer gegen Torwart - Foul ballorientiert - **kein DOGSO**
- Anzahl Angreifer gleich oder größer als Verteidiger Tor nicht bewacht - **DOGSO** (spielt keine Rolle. ob Foul ballorientiert ist oder nicht !!!)



- Sehr restriktiv anwenden
- keine Vorteilgabe mehr ab dem vierten kumulierten Foul
- In nächster Spielunterbrechung Info an Spielleitung sofern kumuliertes Foul
- Gelb / rote bzw. rote Karte aber Vorteilgewährung mit anschließender Torerzielung (Karte wird nach Torerfolg gezeigt):
 - Spieler muss vom Feld und aus dem Innenraum
 - Mannschaft muss sich NICHT reduzieren, da Vergehen zeitlich vor dem Torerfolg
 - Beachte: nur wenn Mannschaft dadurch in Unterzahl

- Ein direkter Freistoß wird gegeben, wenn ein Spieler eines der folgenden Vergehen gegenüber einem Gegner nach Einschätzung der Schiedsrichter fahrlässig, rücksichtslos oder übermäßig hart begeht:

- Rempeln
- Anspringen
- Treten oder versuchtes Treten
- Stoßen
- Schlagen oder versuchtes Schlagen (einschließlich Kopfstößen)
- Tackling oder sonstiger Zweikampf
- Beinstellen oder versuchtes Beinstellen

- Ein direkter Freistoß wird auch gegeben, wenn ein Spieler eines der folgenden Vergehen begeht:

- Handspielvergehen (gilt nicht für den Torhüter im eigenen Strafraum)
- Halten des Gegners
- Sperren des Gegners mit Körperkontakt
- Beißen oder Anspucken einer anderen Person
- Werfen/Treten eines Gegenstandes in Richtung des Balls, eines Gegners
oder eines Spieloffiziellen oder Berühren des Balls mit einem in der Hand gehaltenen Gegenstand

Merke:

- Alle genannten Vergehen gelten als kumuliertes Foul
- Ausführung am Ort, an dem sich das Vergehen ereignet hat
- Ausführung innerhalb von 4 Sekunden
- Abstand der Mauer: 5 Meter

➤ Ein indirekter Freistoß wird gegeben, wenn ein Spieler:

- gefährlich spielt (gemäß nachfolgender Definition),
- einen Gegner behindert, ohne dass es zu einem Kontakt kommt,
- protestiert, anstößige, beleidigende oder schmähende Äußerungen und/oder Gesten macht oder sonstige verbale Vergehen begeht,
- den Torhüter daran hindert, den Ball aus den Händen freizugeben oder zu werfen, oder gegen den Ball tritt oder zu treten versucht, während der Torhüter den Ball aus den Händen freigibt oder wirft,

➤ Ein indirekter Freistoß wird auch gegeben, wenn ein Torhüter den Ball:

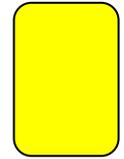
- in der eigenen Spielfeldhälfte länger als vier Sekunden mit der Hand, dem Arm oder dem Fuß kontrolliert,
- in der eigenen Spielfeldhälfte wieder berührt, nachdem er ihn bereits irgendwo auf dem Spielfeld gespielt hat und ihm ein Mitspieler den Ball absichtlich zuspießt, ohne dass der Ball dazwischen von einem Gegner gespielt oder berührt wurde,
- im eigenen Strafraum mit der Hand oder dem Arm berührt, nachdem er ihm von einem Mitspieler absichtlich mit dem Fuß zugespielt wurde,
- im eigenen Strafraum mit der Hand oder dem Arm berührt, nachdem er ihm direkt mittels Einkick eines Mitspielers zugespielt wurde,

Merke:

- Alle genannten Vergehen gelten **NICHT** als kumuliertes Foul
- Ausführung am Ort, an dem sich das Vergehen ereignet hat
- Ausführung innerhalb von 4 Sekunden
- Abstand der Mauer: 5 Meter
- **Beide SR müssen** den indirekten Freistoß mit ihrer Hand anzeigen

Strafen gegen Teamoffizielle

Regel 12



➤ Verwarnung

- 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

- **Feldverweis auf Dauer FaD**
- → **Verweis aus der technischen Zone und der unmittelbaren Umgebung**
- → **Ein medizinischer Offizieller muss die technische Zone nicht verlassen, soll sich aber hinter der Bank seines Teams aufhalten**
- Verzögerung der Spielfortsetzung (z. B. Nichtfreigabe des Balles, Wegspielen des Balles, Behinderung der Bewegung eines Spielers)
- absichtliches Verlassen der eigenen technischen Zone, um gegenüber einem 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
- 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**
 - einen Spieloffiziellen zur Rede zu stellen (einschl. HZ und nach Spielende)
 - das Spiel, einen Gegner oder Spieloffiziellen zu beeinflussen
 - Tätlichkeiten
 - Einsatz unzulässiger elektronischer oder Kommunikationsgeräte und/oder ungebührliches Verhalten aufgrund des Einsatzes solcher Geräte



10 – Meter – Freistoß DFSKF

Regel 13

- 10 - Meter - Freistoß DFSKF
 - ab dem 6. kumulierten Foulspiel (Futsalturniere können abweichen)
 - Ausführung von der 10 – Meter – Markierung oder am Ort des Vergehens
 - Torwart **muss** vom Ball **5 Meter** entfernt bleiben (muss nicht auf der Torlinie stehen)
 - alle Spieler mind. 5 Meter vom Ball entfernt
 - muss zwingend **direkt** ausgeführt werden
 - muss trotz Ablauf der Spielzeit ausgeführt werden
 - **Es gilt die 4-Sekunden-Regel**

Ergebnis des direkten Freistosses ab dem sechsten kumulierten Foul (DFSKF)		
Vergehen	Ball geht ins Tor	Ball geht nicht ins Tor
Vergehen eines Spielers des angreifenden Teams	Wiederholung des DFSKF	Indirekter Freistoss für verteidigendes Team
Vergehen eines Spielers des verteidigenden Teams	Tor	Wiederholung des DFSKF und Verwarnung des Spielers
Vergehen des Torhüters	Tor	Wiederholung des DFSKF und Verwarnung des Torhüters
Ball wird nicht nach vorne geschossen	Indirekter Freistoss für verteidigendes Team	Indirekter Freistoss für verteidigendes Team
Unzulässiges Antäuschen	Indirekter Freistoss für verteidigendes Team und Verwarnung des Schützen	Indirekter Freistoss für verteidigendes Team und Verwarnung des Schützen
Falscher Schütze	Indirekter Freistoss für verteidigendes Team und Verwarnung des falschen Schützen	Indirekter Freistoss für verteidigendes Team und Verwarnung des falschen Schützen
Gleichzeitiges Vergehen des Torhüters und des Schützen	Indirekter Freistoss für verteidigendes Team und Verwarnung des Schützen	Wiederholung des DFSKF und Verwarnung des Schützen und des Torhüters

Strafstoß (6 – Meter)

Regel 14

- **6 - Meter**
 - Bei Foulspiel im Strafraum
 - Ausführung von der 6 - Meter - Markierung
 - Torwart **muss auf der Grundlinie** stehen
 - alle Spieler mind. 5 Meter vom Ball entfernt hinter der Strafstoßmarke, außerhalb des Strafraums
 - indirekte Ausführung möglich
 - der Ball muss sich nach vorne bewegen
- **6 - Meterschießen zur Spielentscheidung**
 - Ausführung durch alle Spieler der Mannschaft, ausgenommen Spieler, die bei Abpfiff zur Behandlung vom Feld waren oder des Feldes verwiesen worden sind.
 - Reduzierung bei ungleicher Spieleranzahl (z.B. wegen FaD) möglich
 - Ausnahme: Wechsel des Torwart möglich
 - 3 Schützen

Ergebnis des Strafstoßes		
Vergehen	Ball geht ins Tor	Ball geht nicht ins Tor
Vergehen eines Spielers des angreifenden Teams	Wiederholung des Strafstoßes	Indirekter Freistoss für verteidigendes Team
Vergehen eines Spielers des verteidigenden Teams	Tor	Wiederholung des Strafstoßes und Verwarnung des Spielers
Vergehen des Torhüters	Tor	Wiederholung des Strafstoßes und Verwarnung des Torhüters
Ball wird nicht nach vorne geschossen	Indirekter Freistoss für verteidigendes Team	Indirekter Freistoss für verteidigendes Team
Unzulässiges Antauschen	Indirekter Freistoss für verteidigendes Team und Verwarnung des Schützen	Indirekter Freistoss für verteidigendes Team und Verwarnung des Schützen
Falscher Schütze	Indirekter Freistoss für verteidigendes Team und Verwarnung des falschen Schützen	Indirekter Freistoss für verteidigendes Team und Verwarnung des falschen Schützen
Gleichzeitiges Vergehen des Torhüters und des Schützen	Indirekter Freistoss für verteidigendes Team und Verwarnung des Schützen	Wiederholung des Strafstoßes und Verwarnung des Schützen und des Torhüters

- Ball auf der Seitenlinie **oder so nahe wie möglich bei der Stelle auf der Seitenlinie liegen, an der er das Spielfeld verlassen bzw. die Decke berührt hat**
- Ball muss ruhig liegen
- stehend ausführen, ohne Anlauf, **ein Fuß darf sich innerhalb des Spielfeldes bei Ausführung befinden**
- Ausführung innerhalb von 4 Sekunden
- Abstand 5 Meter
- aus einem Einkick kann direkt **KEIN** Tor erzielt werden
- **Anzählen erst wenn der Abstand eingehalten ist**
- **Ball an der Decke**
 - Immer Einkick für den Gegner an nächstgelegener Stelle (Seitenauslinie)
 - keine SR-Ball-Regelung

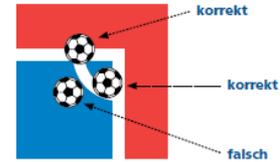
Regel 16

- Abwurf oder Freigabe des Balles von einem beliebigen Punkt innerhalb des Strafraums durch den Torwart mit den Händen
- Der Ball ist im Spiel, wenn er abgeworfen oder freigegeben wurde und sich eindeutig bewegt
- Ausführung innerhalb von 4 Sekunden
- Alle Gegenspieler müssen außerhalb des Strafraums bleiben, bis der Ball im Spiel ist
- Der Ball muss den Strafraum **NICHT** verlassen, er ist im Spiel wenn er durch den Torwart freigegeben wurde
- aus einem Torabwurf kann **NICHT** direkt ein Tor erzielt werden

Eckstoss

Regel 17

- Ball muss innerhalb des Eckbereichs platziert werden
- Ball muss ruhen
- Ausführung innerhalb von 4 Sekunden
- Der Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fuß berührt wurde und sich bewegt
- aus einer Ecke kann direkt ein Tor erzielt werden
- Alle Gegenspieler müssen einen Mindestabstand von 5 m zum Eckviertelkreis einhalten, bis der Ball im Spiel ist



- **Besonderheit “Torwartspiel“**
- nachdem der Ball im Tor aus ist und Ballbesitz für verteidigende Mannschaft
 - **Torabwurf d.h. der TW kann den Ball nachdem dieser im Tor aus ist nur mit einem Abwurf ins Spiel bringen - niemals mit dem Fuß!!!**
 - Torabwurf innerhalb von 4 Sekunden durch den Torwart (nur durch den Torwart!)
 - Torabwurf über die Mittellinie möglich
 - keine direkte Torerzielung aus Torabwurf möglich
- Torwart darf nach dem Torabwurf den Ball **in der eigenen Hälfte** erst wieder spielen, wenn Ball im Aus war oder von einem Gegner berührt wurde
 - in der gegnerischen Hälfte kann der TW den Ball beliebig oft spielen → bei Übertretung der Mittellinie wird nicht mehr angezählt
 - bei Rückkehr in die eigene Spielhälfte mit Ball beginnen die 4 Sekunden erneut
- Spielt der Torwart den Ball während des Spiel kontrolliert (egal ob mit der Hand oder dem Fuß), darf der Torwart wiederum den Ball **in der eigenen Hälfte** erst spielen, wenn Ball im Aus war oder von einem Gegner berührt wurde
 - in gegnerischer Hälfte kann der Torwart den Ball beliebig oft spielen
 - Beachte: unter „kontrolliert Spielen“ fällt keine Torwartabwehr
- mit Ballbesitz des Torwartes in der eigenen Spielhälfte im laufenden Spiel gilt die 4-Sekundenregel
- Rückpassregel gilt

Zusammenfassung 4 Sek. / Abstände

• 4 - Sekunden - Regel

- Einkick
- Torabwurf
- Eckstoß
- Torwartspiel in der eigenen Spielhälfte
- **10-Meter-Freistoß DFSKF**
- **Freistoß (direkt und indirekt)**



wird offen mit der Hand angezählt

Verstoß gegen die 4 - Sekunden - Regel

- ➡ Einkick
- ➡ indirekter Freistoß auf der Strafraumlinie (idF)
- ➡ Torabwurf für den Gegner
- ➡ indirekter Freistoß (idF)
- ➡ indirekter Freistoß (idF)
- ➡ indirekter Freistoß für den Gegner (idF)

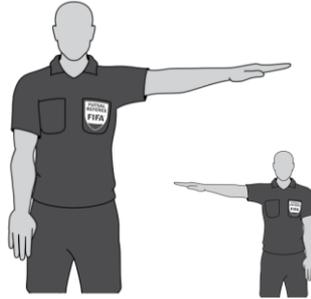
• einzuhaltende Abstände

- Anstoß 3 Meter
- Eckstoß / Einkick / Freistoß 5 Meter
- **10 - Meter - Freistoss DFSKF** TW 5 Meter
- Strafstoß 5 Meter (Feldspieler), TW auf der Torlinie
- Torabwurf außerhalb des Strafraums

Zeichengebung



Anstoss / Spielfortsetzung



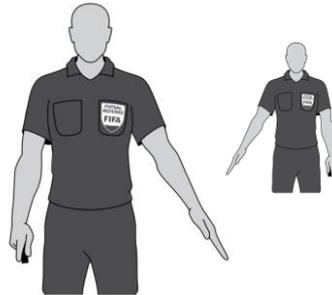
direkter Freistoss/Strafstoß



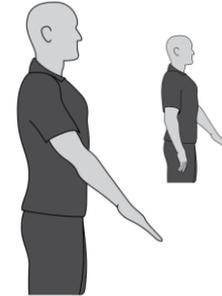
indirekter Freistoss



Einkick



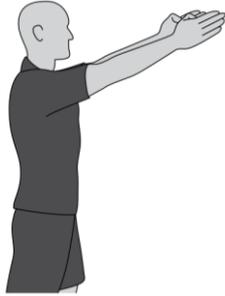
Eckstoß



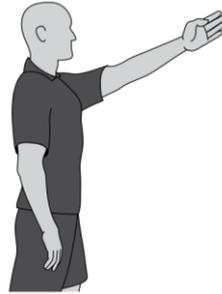
Torabwurf



Time-Out / Auszeit



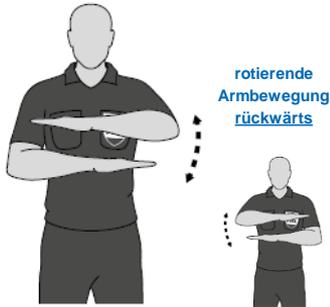
Vorteil kumuliertes Foul



Vorteil kein kumuliertes Foul



Verwarnung



rotierende
Armbewegung
rückwärts

kumuliertes Foul nach Vorteil



Kumuliertes Foul nach Vorteil



fünftes kumuliertes Foul

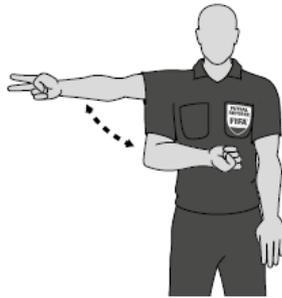


Feldverweis

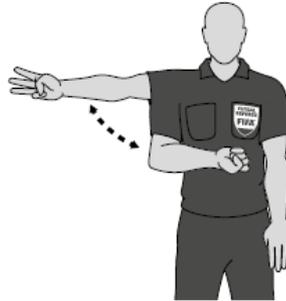
Zählen der vier Sekunden (NEU)



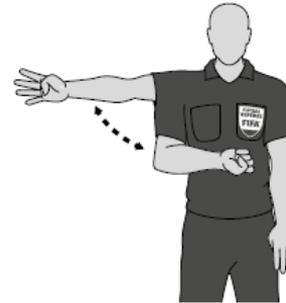
Schritt 1



Schritt 2



Schritt 3



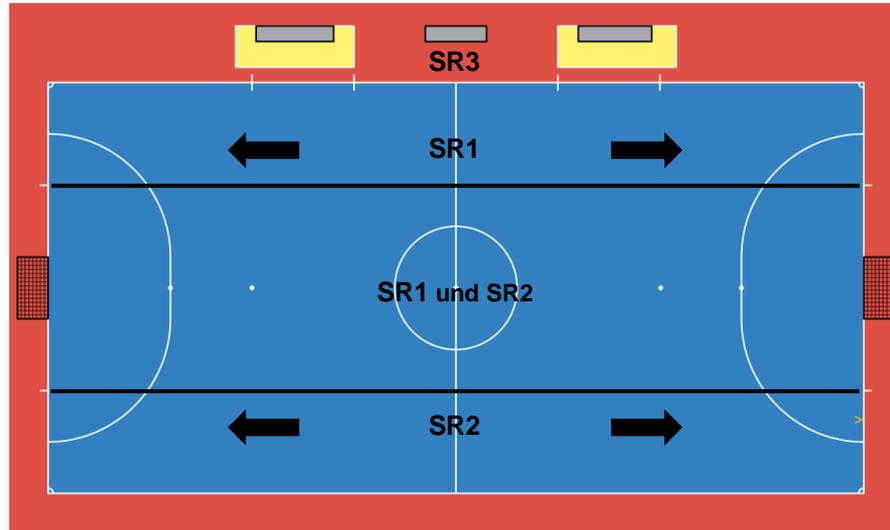
Schritt 4



Schritt 5

Lauf- und Stellungsspiel

Zuständigkeitsbereiche der SR



Position bei einem Torabwurf

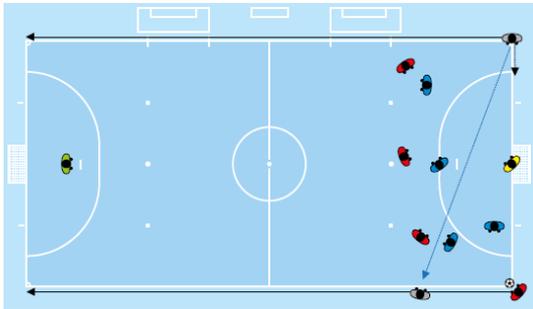
1. Einer der Schiedsrichter überprüft, ob sich der Ball innerhalb des Strafraums befindet. Wenn sich der Ball nicht im Strafraum befindet, beginnen die Schiedsrichter mit dem Zählen der vier Sekunden, wenn sie der Ansicht sind, dass der Torhüter bereit ist, den Torabwurf auszuführen, oder er den Ball aus taktischen Gründen nicht aufnimmt, um das Spiel zu verzögern.
2. Sobald sich der Ball innerhalb des Strafraums befindet, begibt sich einer der Schiedsrichter auf die Höhe des Torhüters und prüft, ob der Torhüter bereit ist, den Torabwurf auszuführen, und sich die Gegner außerhalb des Strafraums befinden. Danach beginnen die Schiedsrichter mit dem Zählen der vier Sekunden, es sei denn, sie haben damit gemäß vorangehendem Absatz bereits begonnen.
3. Danach begibt sich der Schiedsrichter, der den Torabwurf überwacht hat, auf eine für die Spielleitung geeignete Position, die in jedem Fall Priorität hat.



Lauf- und Stellungsspiel

Position bei einem Eckstoß

Bei einem Eckstoß steht der Schiedsrichter, der sich näher bei der betreffenden Ecke befindet, etwa 5 m von betreffender Eckviertelkreis entfernt auf der Seitenlinie. Von dort prüft er, ob der Ball korrekt im Eckviertelkreis liegt und die Spieler des verteidigenden Teams einen Mindestabstand von 5 m zum Eckviertelkreis einhalten. Der andere Schiedsrichter begibt sich in derselben Spielfeldhälfte auf der gegenüberliegenden Spielfeldseite auf den Schnittpunkt von Seiten- und Torlinie. Von dort überwacht er den Ball und das Verhalten der Spieler.



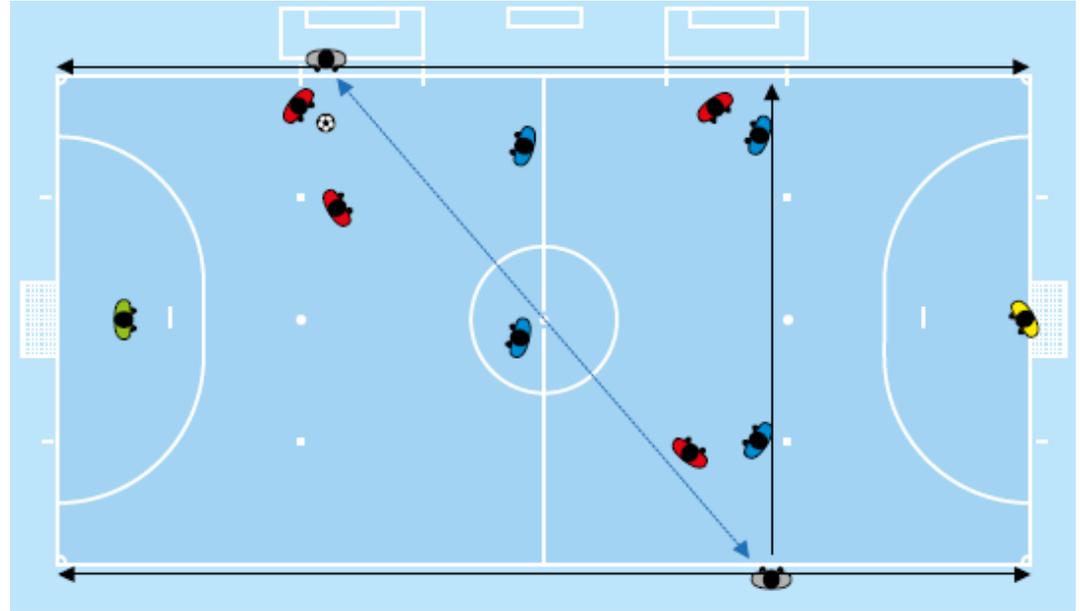
Position bei einem Freistoß

Bei einem Freistoß steht der näher postierte Schiedsrichter auf der Höhe der Stelle, an der der Freistoß ausgeführt wird. Er prüft, ob der Ball korrekt liegt, und achtet auf Vergehen der Spieler während der Ausführung. Der andere Schiedsrichter begibt sich auf die Höhe des vorletzten Spielers des verteidigenden Teams oder auf die Torlinie, die in jedem Fall Priorität hat. Beide Schiedsrichter müssen bereit sein, dem Ball zu folgen und den Seitenlinien entlang zum Eckviertelkreis zu laufen, wenn ein direkter Freistoß auf das Tor getreten wird und sie sich nicht auf der Höhe dieser Torlinie befinden.



Lauf- und Stellungsspiel

Position bei einem Freistoß



Position bei einem Strafstoß

Einer der Schiedsrichter steht auf der Höhe der Strafstoßmarke etwa 5 m von dieser entfernt. Er prüft, ob der Ball korrekt liegt, identifiziert den Schützen und achtet auf Vergehen der Spieler während der Ausführung. Er gibt das Zeichen für die Ausführung erst, wenn er sich gegebenenfalls mithilfe des anderen Schiedsrichters vergewissert hat, dass alle Spieler korrekt stehen. Der andere Schiedsrichter steht auf dem Schnittpunkt von Tor- und Strafraumlinie und prüft, ob der Ball ins Tor geht. Verstößt der Torhüter des verteidigenden Teams vor der Ausführung des Strafstoßes gegen die Bestimmungen von Regel 14 und wird der Strafstoß nicht verwandelt, signalisiert dieser Schiedsrichter mit einem Pfiff die Wiederholung des Strafstoßes.



Position bei einem auf der 10-Meter-Marke ausgeführten DFSKF

(ab dem sechsten kumulierten Foul)

Einer der Schiedsrichter steht auf der Höhe der 10-Meter-Marke, identifiziert den Schützen und achtet auf Vergehen der Spieler während der Ausführung. Er gibt das Zeichen für die Ausführung erst, wenn er sich gegebenenfalls mithilfe des anderen Schiedsrichters vergewissert hat, dass alle Spieler korrekt stehen und der Ball korrekt liegt. Der andere Schiedsrichter steht auf dem Schnittpunkt von Tor und Strafraumlinie und prüft, ob der Ball ins Tor geht. Verstösst der Torhüter des verteidigenden Teams gegen die massgebenden Bestimmungen von Regel 13 und wird der DFSKF nicht verwandelt, signalisiert dieser Schiedsrichter mit einem Pfiff die Wiederholung des DFSKF.

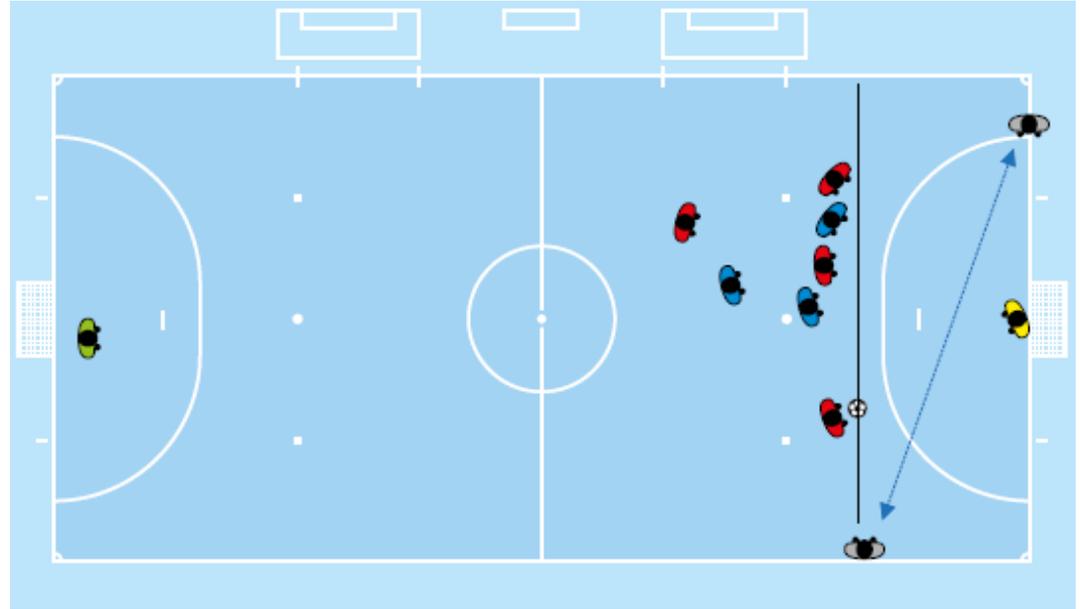
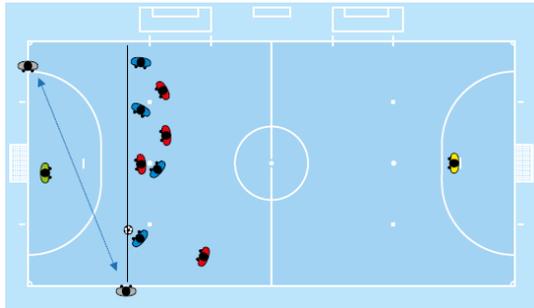
Der dritte Schiedsrichter steht auf der Höhe der Marke im Strafraum, die den gemäss Regel 1 vom Torhüter einzuhaltenden Mindestabstand von 5 m zur 10-Meter-Marke anzeigt.



Lauf- und Stellungsspiel

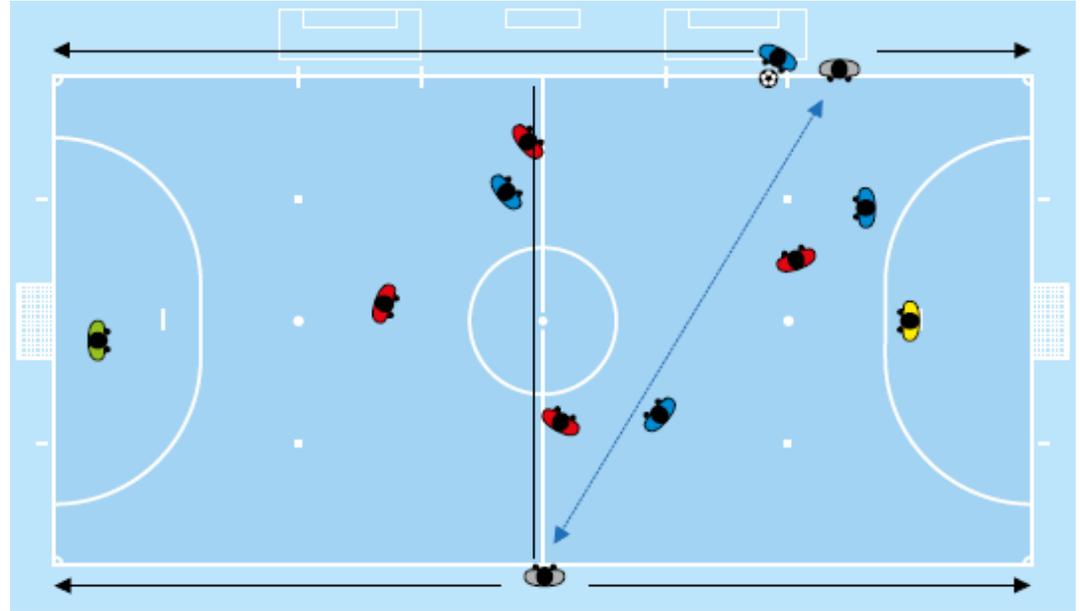
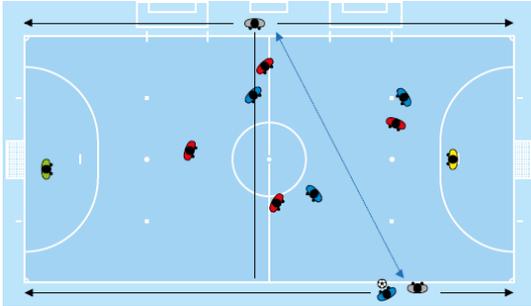
Position bei einem nicht auf der 10-Meter-Marke ausgeführten DFSKF

Einer der Schiedsrichter steht auf Ballhöhe, prüft, ob der Ball korrekt liegt, identifiziert den Schützen und achtet auf Vergehen der Spieler während der Ausführung. Er gibt das Zeichen für die Ausführung erst, wenn er sich gegebenenfalls mithilfe des anderen Schiedsrichters vergewissert hat, dass alle Spieler korrekt stehen. Der andere Schiedsrichter steht auf dem Schnittpunkt von Tor- und Strafraumlinie und prüft, ob der Ball ins Tor geht. Verstößt der Torhüter des verteidigenden Teams vor der Ausführung des DFSKF gegen die Bestimmungen von Regel 13 und wird der DFSKF nicht verwandelt, signalisiert dieser Schiedsrichter mit einem Pfiff die Wiederholung des DFSKF.



Lauf- und Stellungsspiel

Position bei einem Einkick



Lauf- und Stellungsspiel

Position bei einem Einkick



Lauf- und Stellungsspiel

Position des dritten Schiedsrichter bei Spiel mit fliegendem Torhüter (Bayern- und Regionalliga)

Wenn ein Team mit fliegendem Torhüter spielt, überwacht der dritte Schiedsrichter (oder der Ersatz Schiedsrichterassistent) die Torlinie dieses Teams, wenn dieses im Angriff ist. Fällt ein Tor auf der Seite des Teams, das im Angriff ist, signalisiert der dritte Schiedsrichter (oder der Ersatz-Schiedsrichterassistent) dies den anderen Schiedsrichtern mit dem entsprechenden Zeichen.

Bei Ko. Spielen



Regelwerke und Richtlinien

- **Spesenregelung**

Erwachsene:

EUR 6,00 / angefangene Stunde zzgl. Fahrtkosten

Junioren:

EUR 4,50 / angefangene Stunde zzgl. Fahrtkosten

Richtlinie für „Futsalturniere und private Hallen-Turniere“ Stand 2020

Richtlinien für Futsalturniere und private Hallen-Turniere



Die FIFA-Futsal Spielregeln 2022 / 2023 gibt es [nur](#) als Download:

[271214-2022-10-19_Futsalregeln_22_23.pdf \(dfb.de\)](#)

noch Fragen?

**Vielen Dank für die Teilnahme
und Danke für die Aufmerksamkeit**

**Wir wünschen euch allen eine
erfolgreiche Hallensaison 2022/2023!!!**