

Futsal

Merkblatt

DAS SPIELFELD

Handballspielfeld, mit Seitenaus. Der Handballkreis ist der Strafraum. Die Strafstoßmarke befindet sich auf dem 6-Meter-Kreis. Zusätzlich gibt es noch die 10-Meter-Strafstoßmarke. Es gibt eine Auswechselzone, die fünf Meter von der Mittellinie entfernt ist und fünf Meter breit ist.

DER BALL

Es wird mit einem sprungreduziertem Futsalball gespielt.

ZAHL DER SPIELER

4 Feldspieler und 1 Torwart (D-Jugend und jünger ggf. fünf Feldspieler)

Der Torwart darf den Strafraum verlassen und mitspielen!

Der Spielerwechsel erfolgt fliegend (auch der des Torwarts), der Spieler verlässt das Spielfeld durch die Auswechselzone, erst dann betritt der neue Spieler das Feld an dieser Stelle. Verfrühtes Betreten des Feldes, ebenso wie Wechsel außerhalb dieser Zone, soll konsequent mit indirektem Freistoß aOdB und Verwarnung geahndet werden (Vorteilbeachten!).

„Flying Goalkeeper“ (Futsaltaktik): Der Torwart wird durch einen mit Leibchen gekennzeichneten Feldspieler ausgewechselt, der mit am Angriff teilnimmt, um eine Überzahl herzustellen. Dieser Spieler gilt als TW und darf im Strafraum den Ball in die Hand nehmen!

⇒ Darauf achten, dass auch hier korrekt gewechselt wird!

TORWARTSPIEL

Der Torwart darf den Ball nur einmal in der eigenen Hälfte kontrolliert spielen, ohne dass ein Gegner zwischendurch den Ball berührt hat oder der Ball im Aus war. Der Abwurf zählt als erste Berührung! In der gegnerischen Hälfte darf er den Ball beliebig oft berühren.

Fortsetzung bei Verstoß: ind. Freistoß aOdV.

In der gegnerischen Hälfte darf der Ball beliebig oft gespielt werden. Zurück in der eigenen Hälfte gilt die Regelung weiter.

AUSRÜSTUNG DER SPIELER

Trikot, Hose, Stutzen, Schienbeinschoner!, Hallenschuhe

ANSTOSS

Torerzielung möglich. Klassische Ausführung.

FREISTÖSSE

Unterscheidung von direkten und indirekten Freistößen wie draußen.

Grätschen ist erlaubt, bei Gegnerkontakt jeglicher Art wird ein direkter Freistoß aOdV verhängt.

KUMULIERTE FOULSPIELE (AB D-JUGEND)

Alle direkten Freistöße werden mitgezählt (auch nach gegebenem Vorteil). Neu: Ein Strafstoß zieht kein kumuliertes Foul mehr nach sich.

Nach dem 3. kumulierten Foulspiel (Spielzeit <10 Minuten)

4. kumulierten Foulspiel (10 – 14 Minuten)

5. kumulierten Foulspiel (15-17 Minuten)

6. kumulierten Foulspiel (ab 18+ Minuten Spielzeit)

wird anstelle des direkten Freistoßes aOdV ein 10-Meter-Freistoß gegeben.

Ist die Höchstzahl an normalen Freistößen erreicht, gibt der 1. SR ein Zeichen: Pfiff und Anzahl der Foulspiele anzeigen.

10-METER-FREISTOSS

Alle Spieler befinden sich hinter dem Ball mit mindestens fünf Metern Abstand.

Der Ball muss vom Schützen direkt auf das Tor geschossen werden. Der Torwart muss sich nicht auf der Torlinie befinden, aber auch 5m Abstand halten.

Tipp: wenn möglich auch fünf Meter links und rechts neben der 10m-Freistoßmarke eine kleine Markierung anbringen lassen, um den Mindestabstand zu markieren.

Bei Vergehen zwischen 10m-Marke und Strafraum: Der Schütze darf sich aussuchen, ob er den Ball auf die 10m-Marke legt oder vom OdV ausführt.

VORTEIL

Mit Vorteil sehr sparsam umgehen! Im schnellen Hallenfußball entwickelt sich auf dem kleinen Spielfeld deutlich seltener eine wirkliche Vorteilsituation, als auf dem Großfeld draußen!

ABSTAND

Bei allen Spielfortsetzungen 5 m, Ausnahme: Anstoß 3 m; SR-Ball 2 m

Die Schiedsrichter sind angehalten, hier präventiv und selbstständig einzugreifen, es sei denn ein Spieler will erkennbar schnell spielen.

TORABWURF (REGEL 16)

Nur Abwerfen bzw. -rollen vom Torwart aus der Hand erlaubt.

ECKSTOSS

Klassische Ausführung.

EINKICK

Kein Einwurf, Ball auf Boden legen und einkicken. Kein direktes Tor möglich. Bei Deckenberührung wird ebenfalls mit Einkick fortgesetzt.

4-SEKUNDEN-REGEL (AB D-JUGEND)

Abwurf, Eckball, Einkick und Freistöße müssen innerhalb von vier Sekunden ausgeführt werden. Offenes (sichtbares) Anzählen (außer bei Freistößen), beginnen bei „0“ und ohne Daumen. Zählen ab Spielbarkeit.

Spielbar ist der Ball, sobald der ausführende Spieler spielen könnte. Auch, wenn der Spieler den Ball in der Hand hält, obwohl er ihn schon hinlegen könnte oder bewusst lange braucht, um zum Fortsetzungsort zu gelangen. Bei Blockwechsel das Zählen anpfeifen!

Der Torwart darf den Ball in der eigenen Hälfte nie länger als vier Sekunden spielen.

PERSÖNLICHE STRAFEN

Bei Turnieren:

- Verwarnung, Feldverweis auf Zeit (FaZ) und Feldverweis auf Dauer (FaD)

Bei einzelnen Netto-Spielen (2x 20 Minuten):

- Verwarnung, gelb-rote Karte, Feldverweis auf Dauer (FaD)

Beim Feldverweis auf Dauer (auch g/r) darf bei Netto-Spielen nach zwei Minuten, bei Turnierspielen nach drei Minuten, wieder aufgefüllt werden. Bei FaZ und FaD: Wird innerhalb der Unterzahl durch die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt

- wenn 5 gegen 4 Spieler spielen, darf der fünfte Spieler ergänzt werden
- wenn 5 gegen 3 Spieler oder 4 gegen 3 Spieler spielen, darf nur um einen Spieler ergänzt werden
- wenn 4 gegen 4 Spieler oder 3 gegen 3 Spieler spielen, bleibt die Zahl der Spieler bis zum Ablauf der zwei Minuten unverändert.
- wenn das Team in Unterzahl ein Tor erzielt, darf ebenfalls nicht aufgefüllt werden.

TIME OUT

Eine Minute, wird gewährt, wenn der Ball nicht im Spiel ist und die beantragende Mannschaft im Ballbesitz ist/kommt (im Kreis optional, mit Turnierleitung absprechen).

Aktive Spieler dürfen beim Time Out das Spielfeld verlassen, Auswechselspieler und Trainer/Offizielle das Spielfeld hingegen nicht betreten! Ggf. zurückschicken!

Aktive Spieler dürfen auf dem Spielfeld nicht trinken → Feld muss dazu verlassen werden.