

FUTSAL – LEHRGANG

Kreis Nürnberg/Frankenhöhe



Futsal

1. Crashkurs-Futsal-Regeln
2. Wichtige Aspekte für den Spielbetrieb
3. Zeichengebung
4. Lauf-/Stellungsspiel

1. Crashkurs Futsal-Regeln

- **rot markiert** sind auf den folgenden Folien die Neuerungen aus 2023.
- **Achtung: diese gelten nur für Hallenturniere, nicht für Futsalliga-Spiele!**



- **Spesen** 😊
 - Turniere Jugend: **7,-€** / angefangene Stunde
 - Turniere Erwachsene: **9,-€** / angefangene Stunde

 - Abrechnung der letzten Stunde:
 - bei „Verbrauch“ von 1-30 Min.: Abrechnung dieser Stunde mit 50%
 - Bei „Verbrauch“ von 31-60 Min.: Abrechnung dieser Stunde mit 100%

➤ Tore

- Grundsatz: 3 x 2m
- auch möglich: 5 x 2m
 - SST bei 9m
 - 10m bei 10m

➤ Mannschaften

- Grundsatz: 4 + 1
- Minimum: 2 + 1
- AWS tragen Leibchen
- Fliegende Wechsel
- „Erst raus, dann rein“; Übergabe des Leibchens; Wechselzone beachten
- Wechselfehler: IdF wo Ball +  für den eingewechselten Spieler; Bei Eingriff: DF
- Wechselfehler mit Torverhinderung:  + zusätzliche Unterzahl!
- Flying Goalkeeper trägt andersfarbiges Shirt/Leibchen
- Privatspielrecht – Online oder ausgedruckte Spielberechtigungsliste

➤ Spielzeit

- Je nach Veranstaltung – s. Durchführungsbestimmungen
- Ende des Spiels mit Sirene
- Auszeiten
 - 1 pro Mannschaft (pro Halbzeit)
 - Anmeldung durch Abgabe der Timeout-Karte bei der Turnierleitung
 - Gewährung der Auszeit:
 - Ball ist aus dem Spiel
 - Mannschaft, die das Timeout angemeldet hat, steht die Spielfortsetzung zu
 - Ablauf: Hupe nach 50 Sek., erneute Hupe nach 60 Sek., Anpfiff durch SR!

➤ Pfiff des SRs

- genau wie draußen, also zwingend nach
 - Mauerstellen
 - Persönlicher Strafe
 - Behandlung am Feldnicht: Auswechslung

➤ SR-Ball

- Genauso wie draußen
- Abstand: 2m
- Timeout möglich

➤ 4-Sekunden-Regel

- alle SF außer 6m und Anstoß werden angezählt
- Voraussetzungen:
 - Ball spielbereit
 - Gegner auf Abstand!!!

➤ Foulspiele

- „Saubere“ Grätschen sind erlaubt, d.h. wenn klar der Ball gespielt wird
- Unterscheidung dF/idF wie draußen
- Vergehen über Spielfeldgrenzen: Ahndung wie draußen
- Vergehen, die mit dF geahndet werden = kumulierte Fouls
- Überschreitung der „erlaubten“ Foulanzahl: 10m („DFSKF“)

➤ Vorteil

- Sehr restriktiv handhaben, insb. nicht mehr bei DFSKF
- Möglichkeit des Nachkumulierens

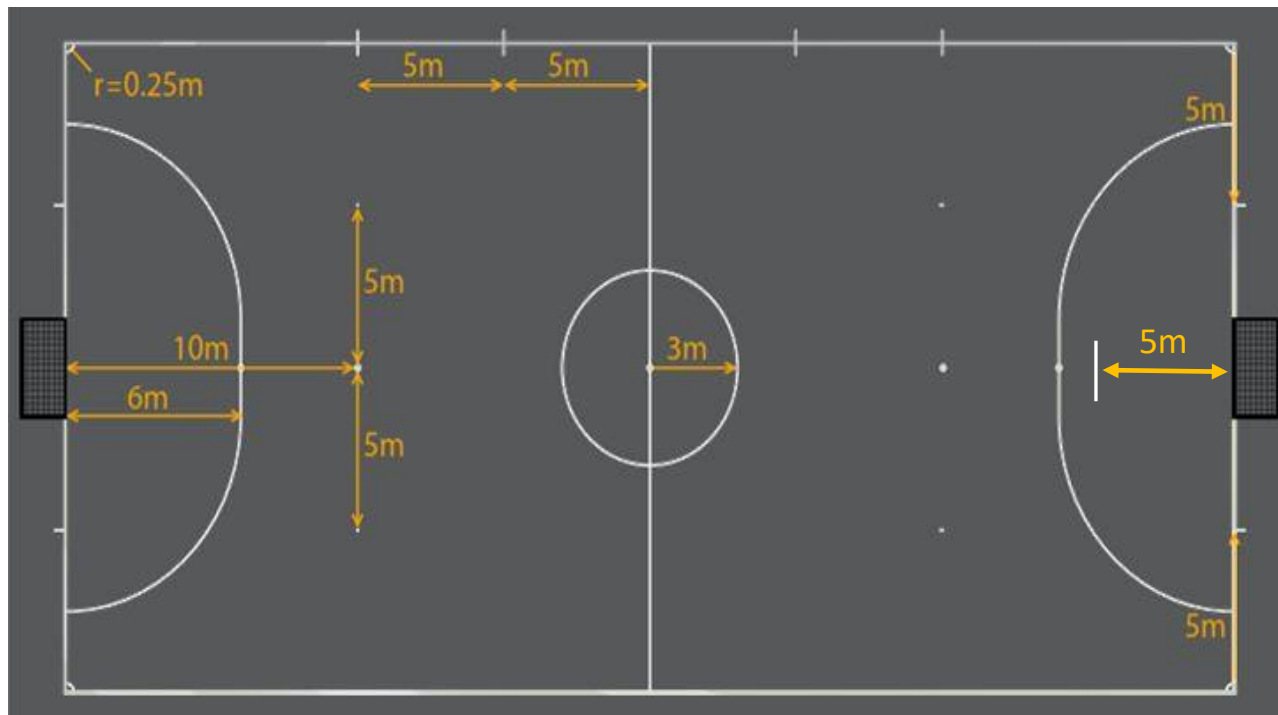
➤ Persönliche Strafen für Spieler

- Gelb, G/R und Rot
- Bei Platzverweis: Reduzierung um 2 Minuten
- Ausnahme: Ergänzung, wenn Mannschaft Gegentor kassiert (jedoch nicht um denselben Spieler!)
 - Rückausnahme: nicht, wenn beide Mannschaften in Unterzahl
 - Rückausnahme: nur um einen Spieler, wenn Mannschaft doppelt reduziert ist
- neu: Zeitstrafe 2min
- auch hier Ergänzung möglich, allerdings natürlich ebenso nicht durch den betroffenen Spieler

➤ Persönliche Strafen für Trainer: wie draußen

2. Wichtige Aspekte Spielbetrieb

Spiefeldaufbau und Markierungen





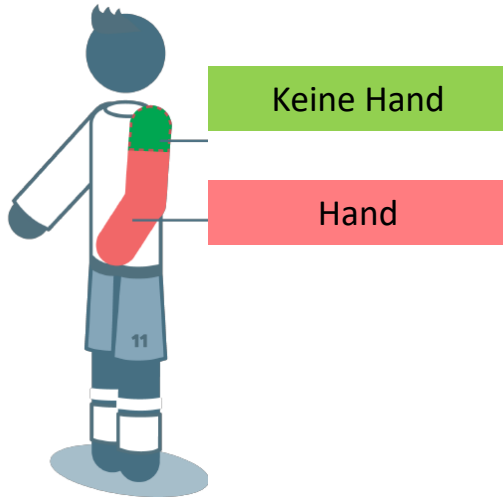
Verschieben des Tores

Durch einen Angreifer

- eventuell erzielt Tor zählt nicht
- Versehen: SRB
- Absicht: IdF + 

Durch einen Verteidiger

- geht der Ball ins Tor -> Tor. Maßgeblich: Linie
- geht der Ball nicht ins Tor:
 - Versehen -> SRB
 - Absicht
 - keine Torverhinderungsabsicht: IdF + 
 - Torverhinderungsabsicht: IdF + 



➤ **Unmittelbarkeit:**

- Wie draußen zu beurteilen
- D.h. insbesondere kein Dribbling, kein Pass, selber Spieler

➤ **Spielfortsetzung:**

- idF!!

Handspiel: Vergrößerung der Körperfläche



➤ Hand vom Körper weg Winkel 45 ° ➔ strafbares Handspiel



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

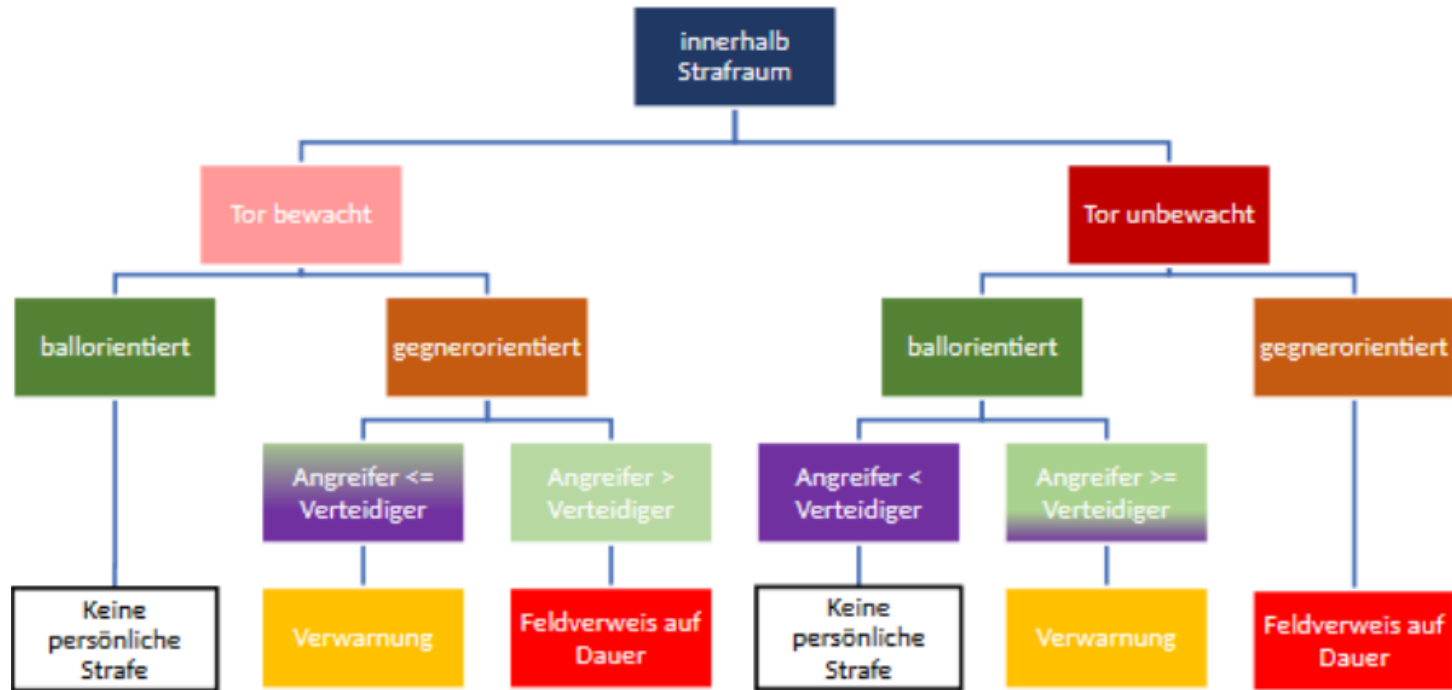
4-Sek.-Regel / Abstände

| Spielefortsetzung | Abstand | SF bei Verstoß gg. 4-Sek.-Regel |
|-------------------------------------|-------------------|-------------------------------------|
| Einkick | 5m | Einkick Gegner |
| Abwurf | - | IdF Gegner auf Strafraumlinie |
| Eckstoß | 5m | Abwurf |
| erlaubter Ballbesitz TW eig. Hälfte | - | IdF Gegner am Tatort |
| grds. alle Freistöße | 5m | IdF Gegner am FS-Ort, ggf. Torlinie |
| 10m-Freistoß | 5m (keine Mauer!) | IdF Gegner am FS-Ort |
| Anstoß | 3m | (keine 4-Sek.-Regel!) |

➤ **Problem in der Halle:**

- sehr ausdifferenziertes System, das man sich kaum merken kann
- s. nächste Folie zur Veranschaulichung

„Notbremsen“ / DOGSO - innerhalb



„Notbremsen“ / DOGSO - außerhalb



➤ 6 - Meter

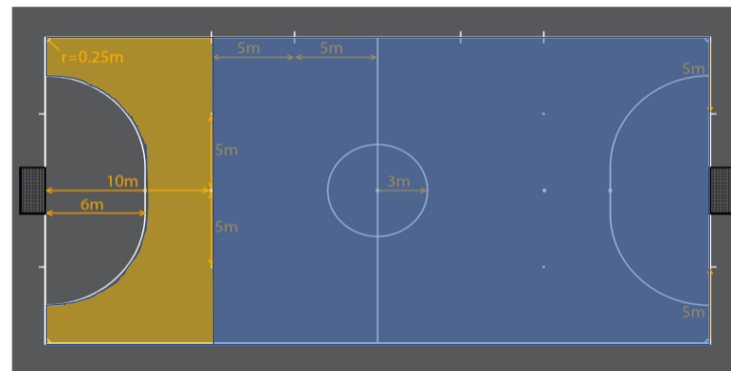
- Torwart muss auf der Grundlinie stehen
- alle Spieler mind. 5 Meter vom Ball entfernt hinter der Strafstoßmarke, außerhalb des Strafraums
- indirekte Ausführung möglich
- der Ball muss sich nach vorne bewegen

➤ 6 - Meterschießen zur Spielentscheidung

- Teilnahmeberechtigt sind **alle im Kader befindlichen Spieler (außer des Feldes Verwiesene)**
- Reduzierung bei ungleicher Spieleranzahl möglich
- Kein Spielerwechsel mehr möglich
- Ausnahme: Wechsel des Torwart möglich
- **5** Schützen pro Team

10-Freistoß / DFSKF

- Ausführung von der 10m-Markierung oder am Ort des Vergehens
- Torwart muss vom Ball 5 Meter entfernt bleiben
- alle Spieler mind. 5 Meter vom Ball entfernt
- Keine Mauer erlaubt
- muss zwingend direkt ausgeführt werden
- Anzahl „erlaubter“ Foulspiele:
 - Spielzeit: ≤ 15 Minuten: 4 Fouls erlaubt, DFSKF ab 5
 - Spielzeit: >15 Minuten: 5 Fouls erlaubt, DFSKF ab 6
 - bei Halbzeitpause wird gelöscht



Verstöße beim 6m / DFSKF

| Vergehen | Ball geht ins Tor | Ball geht nicht ins Tor |
|--|--------------------------|--------------------------------|
| Vergehen eines Spielers des angreifenden Teams | Wiederholung | IdF |
| Vergehen eines Spielers des verteidigenden Teams | Tor | Wiederholung |
| Vergehen des Torhüters | Tor | Wiederholung + VW |

Verstöße beim 6m / DFSKF

| Vergehen | Ball geht ins Tor | Ball geht nicht ins Tor |
|--|--------------------------|--------------------------------|
| Ball wird nicht nach vorne geschossen | IdF | IdF |
| Unzulässiges Antäuschen | IdF + VW | IdF + VW |
| Falscher Schütze | IdF + VW | IdF + VW |
| Gleichzeitiges Vergehen des Torhüters und des Schützen | IdF + VW Schütze | IdF + VW beide! |

- TW darf über die Mittellinie
- Der Torwart verursacht einen indirekten Freistoß...
 - ...durch Aufnahme eines „Rückpasses“ (auch Einkick!)
 - ...wenn er den Ball länger als vier Sekunden in seiner eigenen Spielfeldhälfte mit der Hand und/oder dem Fuß berührt oder kontrolliert
 - ... wenn er den Ball in der eigenen Spielfeldhälfte erneut berührt, nachdem ihm dieser von einem Mitspieler absichtlich zugespült und bevor er von einem Gegner gespielt oder berührt wurde er ihn er ihn bei kontrolliertem Ballbesitz bereits auf dem Spielfeld gespielt hat und ihm ein Mitspieler den Ball absichtlich zuspielt, ohne dass der Ball dazwischen von einem Gegner gespielt oder berührt wurde

Im Umkehrschluss ergibt sich:

- Kontrolliert der TW den Ball in seiner Hälfte mit Hand und/oder Fuß, ...
 - ... hat er 4 Sekunden, den Ball abzuspielen
 - ... darf er den Ball erst wieder kontrollieren, wenn zwischenzeitlich ein gegnerischer Spieler den Ball berührt hat, der Ball aus dem Spiel ist oder der TW in der gegnerischen Hälfte ist
- Kontrolliert der TW den Ball in der gegnerischen Hälfte, ...
 - ... hat er „unendlich“ viel Zeit
 - ... darf er den Ball in der gegnerischen Hälfte unendlich oft kontrollieren
 - ... darf er den Ball in der eigenen Hälfte erst wieder kontrollieren, wenn ein Gegner am Ball war oder der Ball aus dem Spiel war

- Auch nach Ball an der Decke / Basketballkorb etc.
- Ball muss ruhig liegen
- stehend ausführen, ohne Anlauf
- Ausführung innerhalb von 4 Sekunden
- Abstand 5 Meter
- KEINE direkte Torerzielung möglich

- 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
- **KEINE** direkte Torerzielung möglich

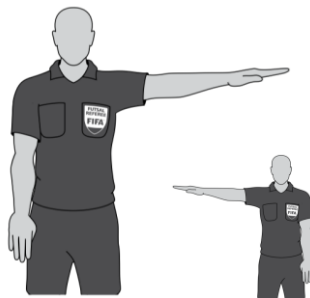
- Ausführung innerhalb von 4 Sekunden
- Der Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fuß berührt wurde und sich bewegt
- aus einer Ecke kann direkt ein Tor erzielt werden
- Abstand: 5m

3. Zeichengebung

Zeichengebung



Anstoss / Spielfortsetzung



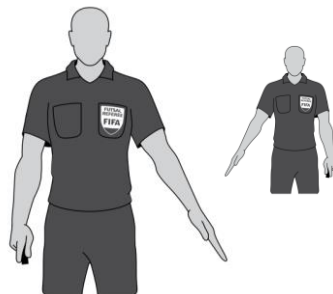
direkter Freistoss/Strafstoss



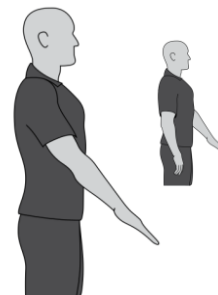
indirekter Freistoss



Einkick



Eckstoss

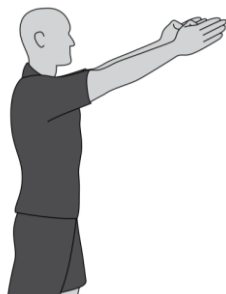


Torabwurf

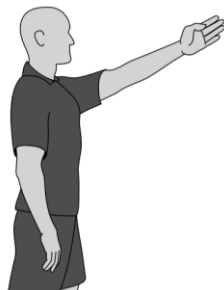


Time-Out / Auszeit

Zeichengebung



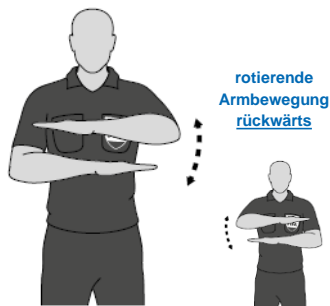
Vorteil kumuliertes Foul



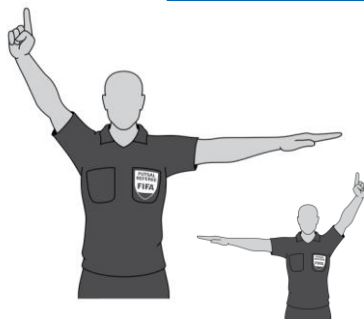
Vorteil kein kumuliertes Foul



Verwarnung



kumuliertes Foul nach Vorteil



Kumuliertes Foul nach Vorteil



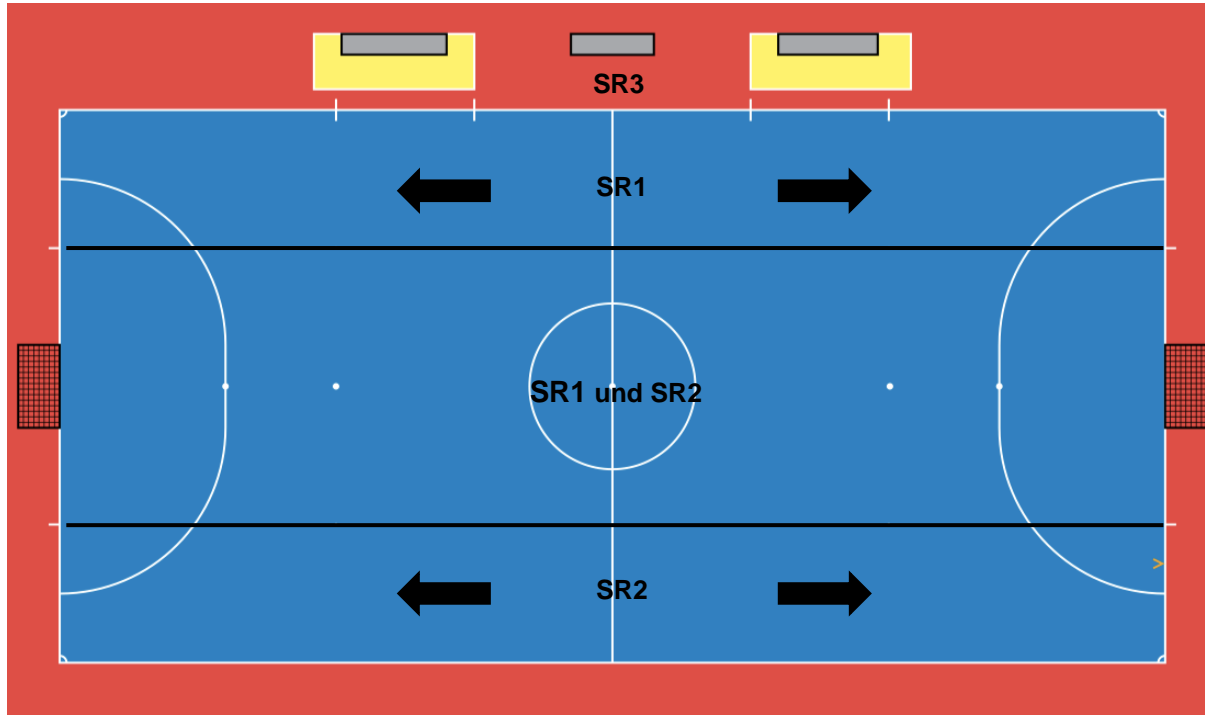
fünftes kumuliertes Foul



Feldverweis

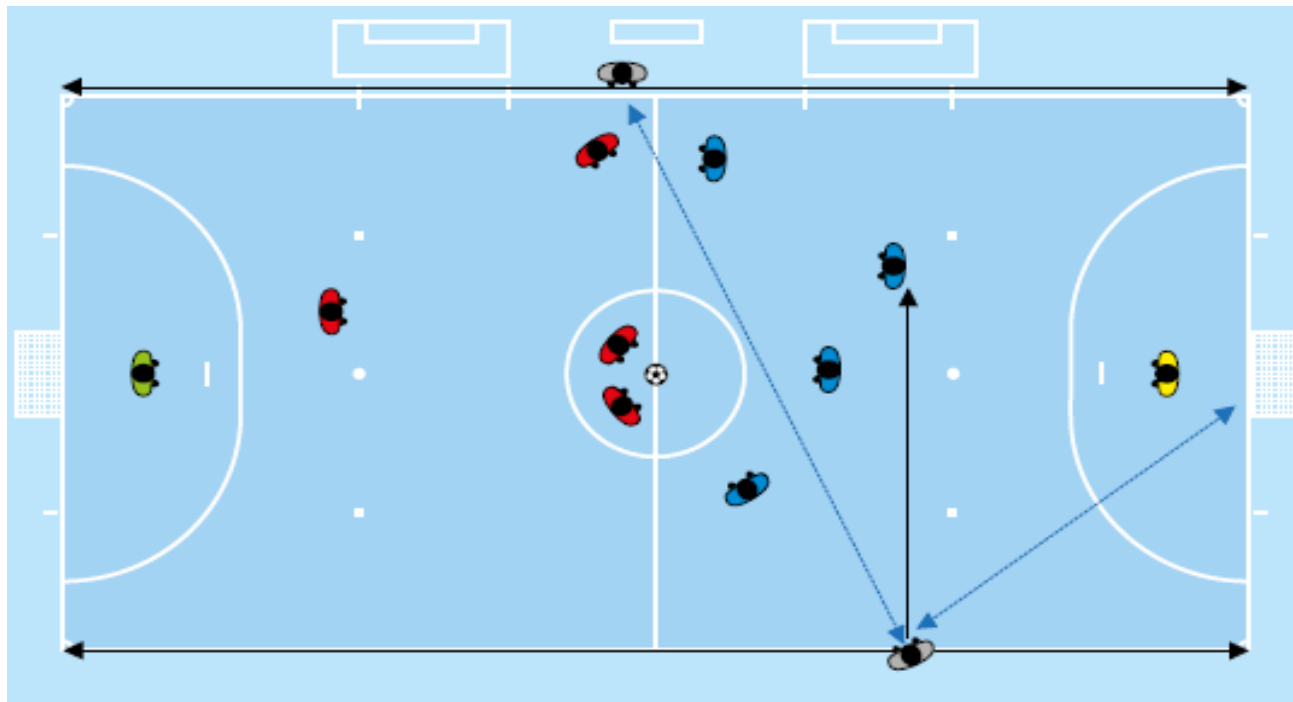
3. Lauf- und Stellungsspiel

Zuständigkeitsbereiche der SR



Stellungsspiel Anstoß

**BAYERISCHER
FUSSBALL-VERBAND**



FUTSAL- LEHRGANG 2023 – Kreis Nürnberg / Frankenhöhe

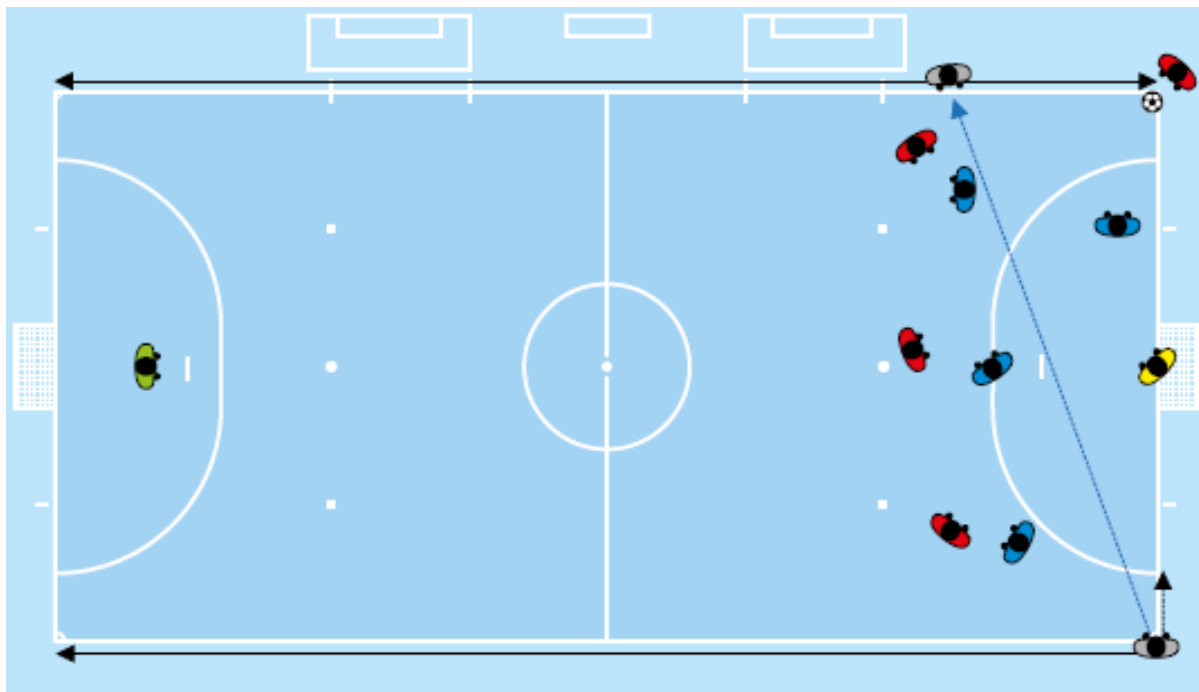
WIR REGELN DAS.

www.schiedsrichter.bayern

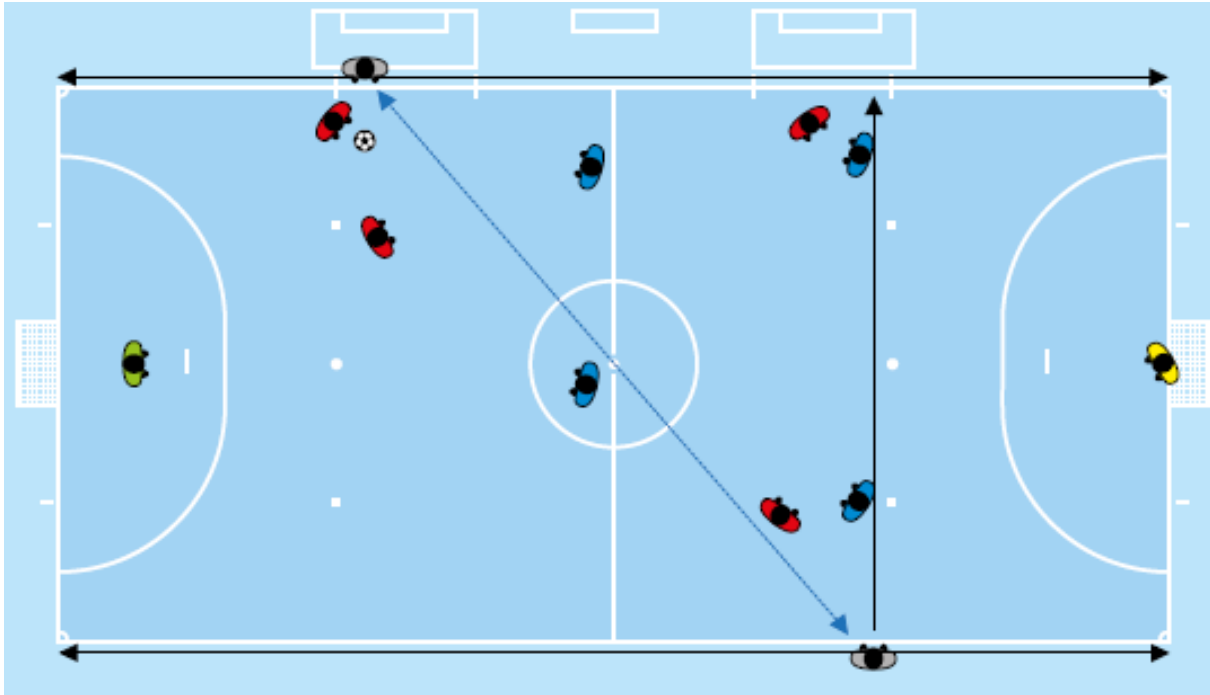
Stellungsspiel Abwurf



Stellungsspiel Eckstoß



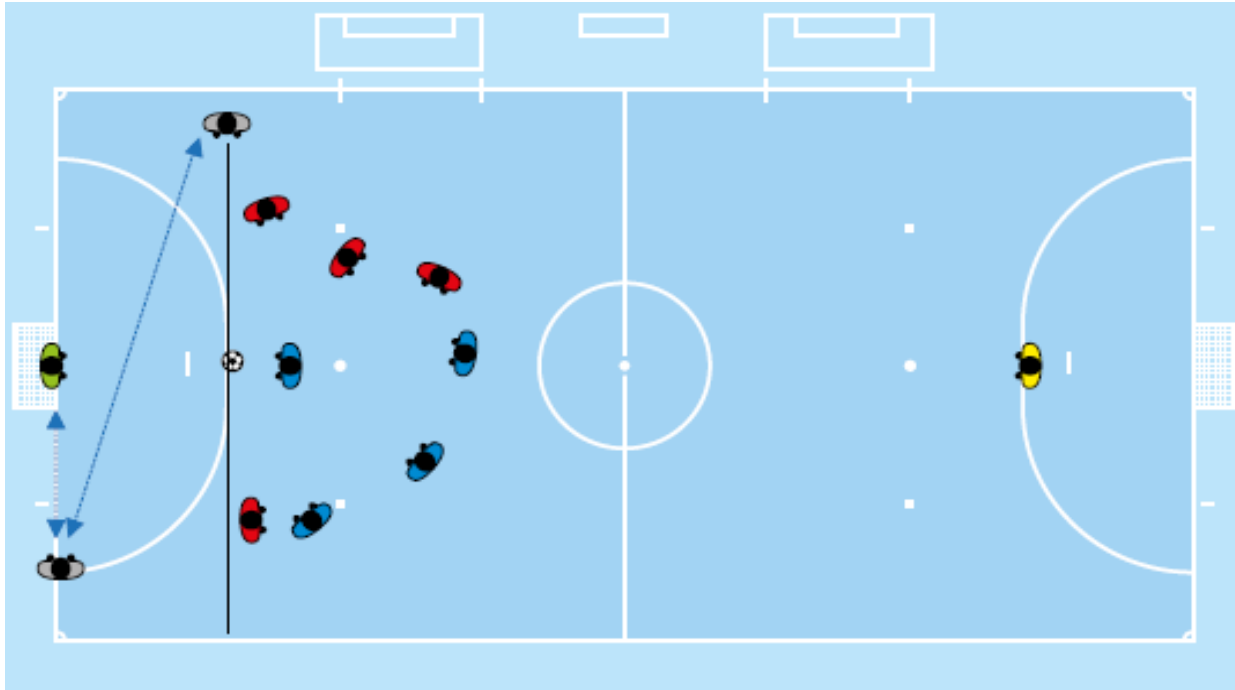
Stellungsspiel Freistoß I



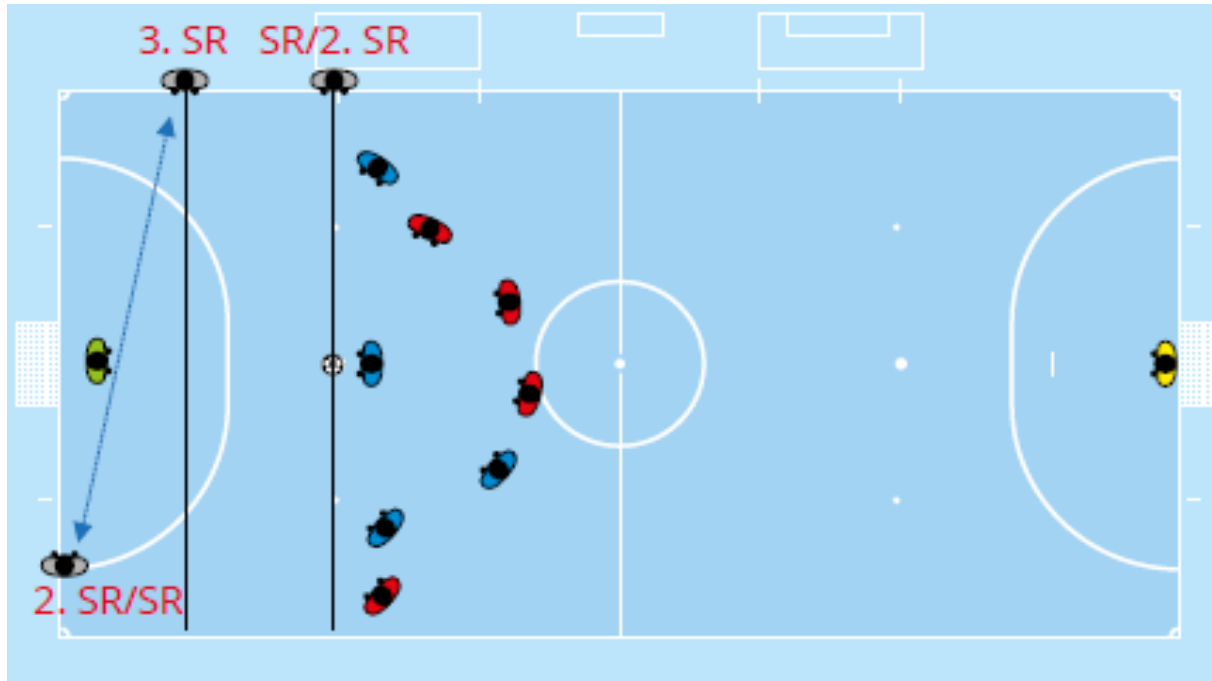
Stellungsspiel Freistoß II



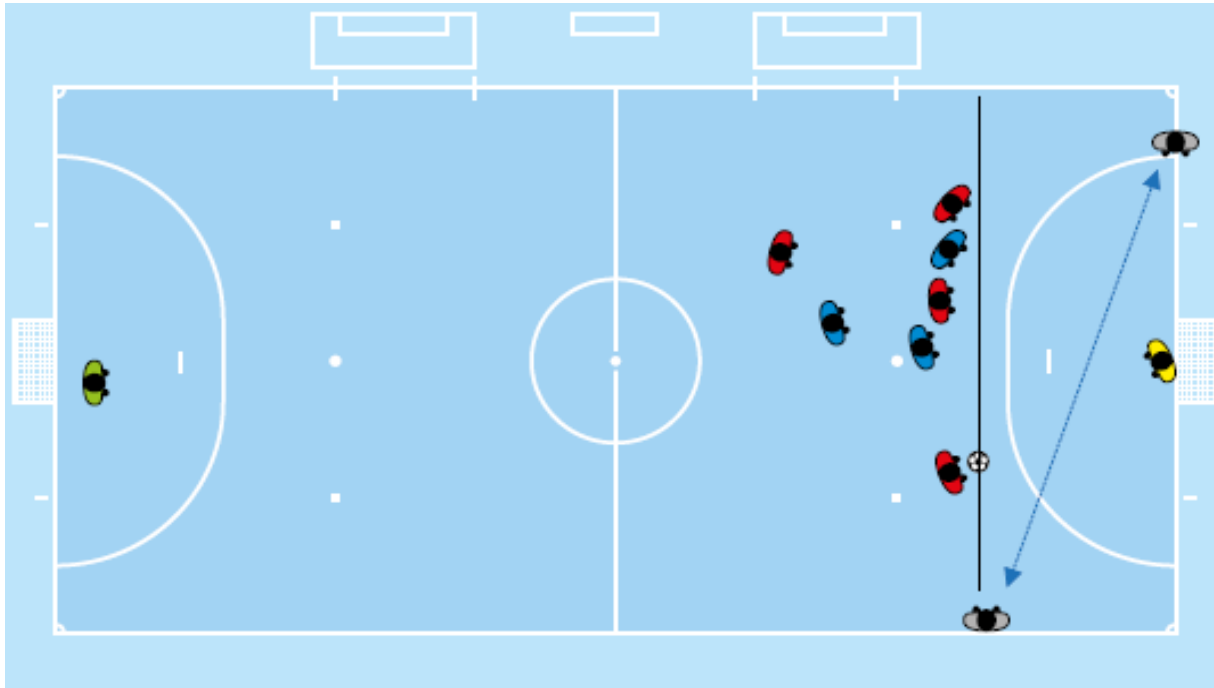
Stellungsspiel Strafstoß



Stellungsspiel 10m/DFSKF auf der Marke



Stellungsspiel 10m/DFSKF abseits der Marke



Stellungsspiel Einkick I

**BAYERISCHER
FUSSBALL-VERBAND**

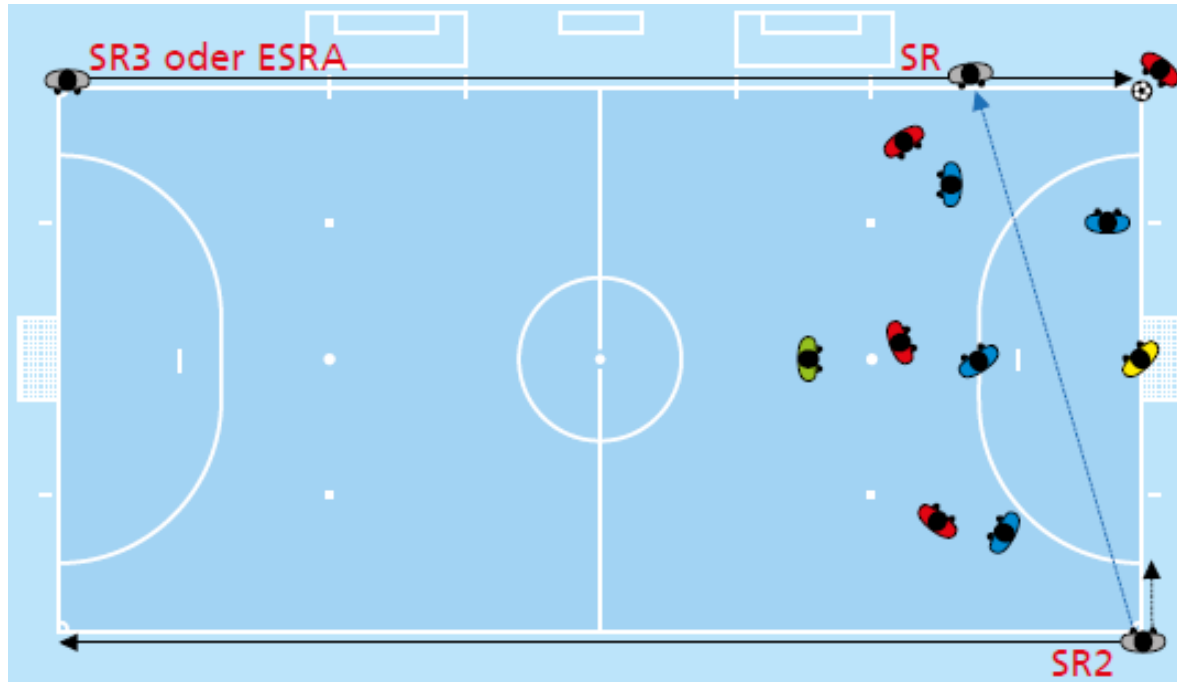


FUTSAL- LEHRGANG 2023 – Kreis Nürnberg / Frankenhöhe

WIR REGELN DAS.

www.schiedsrichter.bayern

Stellungsspiel 3. SR bei flying goalkeeper



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

**Wir wünschen Euch allen eine
erfolgreiche Hallensaison 2023/24!!!**