

FUTSAL KOMPAKT

2023/24



Das Wichtigste rund um Futsal

1. Das Spielfeld

Gespielt wird auf dem Handballfeld ohne Bande, d. h. es gibt überall Seitenaus. Als Tore dienen Handball-Tore, die kippicher sein müssen. Folgende Markierungen sind vom Veranstalter mit Klebeband anzubringen:

2. Die Spieler

- › 4 Feldspieler plus 1 Torhüter (mind. 3 Spieler) pro Mannschaft auf dem Feld.
- › Max. Kadergrößen: 14 Spieler bei Herren-, 12 Spieler bei Jugendteams.
- › Auf der Bank dürfen nur die Spieler + max. 3 weitere Personen sitzen.
- › Fliegende Wechsel über Wechselzone möglich → Leibchenübergabe.
- › Vergehen: Spieler betritt zu früh das Feld oder nicht über die Wechselzone
 - idF wo Ball bei Unterbrechung (Vorteil beachten) + ■.

3. Torhüterspiel

- › Der TW darf in der eigenen Hälfte den Ball nicht länger als 4 Sek. kontrollieren.
- › Bei Abwurf und Ball am Fuß des TW muss der SR mitzählen.
- › Das gilt auch, wenn der TW zurück in die eigene Hälfte dribbelt. Hat er den Ball abgepielt, darf er ihn in der eigenen Hälfte erst wieder spielen, wenn ein Gegner den Ball berührt hat
 - Finger ausklappen als Gedächtnisstütze.
- › Bei Vergehen: idF am Ort des Vergehens (ggf. auf der Strafraumlinie).
- › Abwurf durch Torhüter aus der Hand (auch über die Mittellinie erlaubt, aber keine direkte Torerzielung möglich).

Flying Goalkeeper*

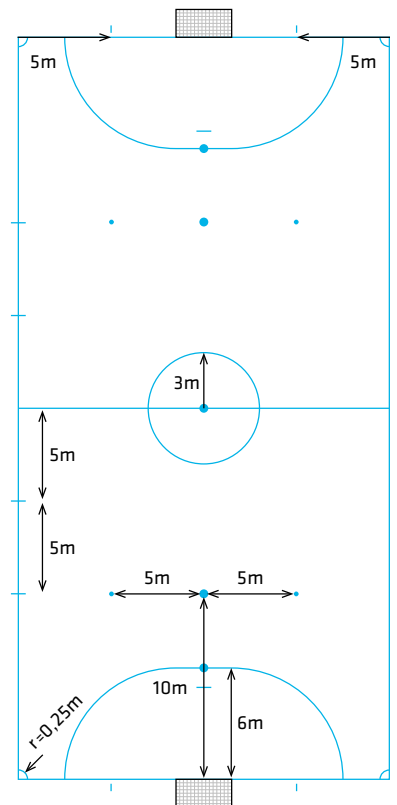
- › Taktisches Mittel, um Überzahl im Angriff durch einen weiteren Feldspieler zu erreichen.
- › Er trägt ein Leibchen (andere Farbe als AW-Spieler) oder ein anderes Torhütertrikot.
- › Rechtlich dem Torhüter gleichgestellt. Er führt also den Abwurf aus, darf im eigenen Strafraum Hand spielen und hat bei Ballbesitz in der eigenen Hälfte 4 Sekunden Zeit zur Freigabe des Balles.

4. Spielfortsetzungen

- › Der Anstoß darf nach hinten gespielt werden, aus einem Anstoß kann jedoch kein direktes Tor erzielt werden.
- › Einkick von der Seitenauslinie bei Ausball oder Deckenberührung.
- › Es gibt indirekte (idF) und direkte (dF) Freistöße, die analog den Fußballregeln verhängt werden.
- › Abstände bei Spielfortsetzungen: 2 m bei SR-Ball, 3 m beim Anstoß, 5 m bei allen anderen Spielfortsetzungen.

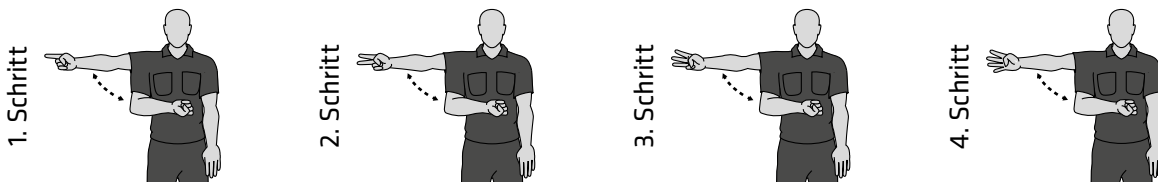
Sechsmeterschießen

- › Alle Spieler und AW-Spieler, mit Ausnahme der am Spielende verletzten oder des Feldes verwiesenen Spieler, dürfen am Sechsmeterschießen teilnehmen.
- › Hat ein Team am Spielende eine höhere Anzahl an teilnahmeberechtigten Spielern als der Gegner, ist es möglich, die Anzahl der Spieler so zu reduzieren, dass sie der Anzahl des Gegners entspricht (Mitteilung an den SR).
- › Jede Mannschaft benennt vorerst fünf Spieler. Ein Spieler darf erst ein zweites Mal antreten, wenn alle teilnahmeberechtigten Spieler bereits einen Sechsmeter ausgeführt haben.
- › Nur die teilnahmeberechtigten Spieler, Torhüter und die Schiedsrichter befinden sich auf dem Spielfeld.



5. 4-Sekunden-Regel*

- > Alle Spielfortsetzungen außer Strafstoß und Anstoß müssen innerhalb von 4 Sekunden ausgeführt werden.
- > Zählen der 4 Sekunden:



- > Werden die 4 Sekunden überschritten, pfeift der SR und hebt die Hand mit 5 ausgestreckten Fingern. Das Recht der Spielfortsetzung wechselt:

Einkick → Einkick für den Gegner
 Abwurf → idF auf der Strafraumlinie
 Freistoß → idF für den Gegner

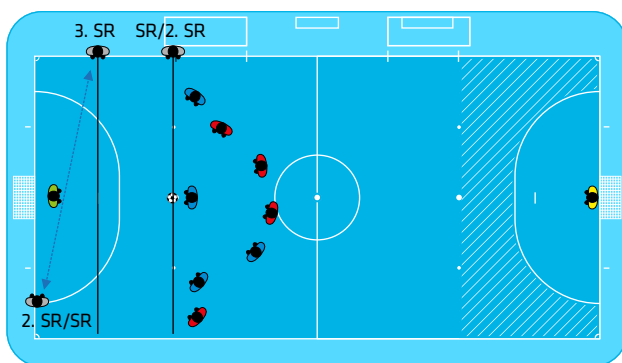
DFSKF → idF für den Gegner
 Eckstoß → Abwurf

6. Fouls und Fehlverhalten

- > Futsal ist ein Kontaktsport. Die Zweikampfbewertung ist wie im Fußball, d. h. auch faire Grätschen sind erlaubt!
- > Persönliche Strafen: , , (auch gegen Auswechselspieler und Trainer möglich - außer 2 Min-Strafe)
- > Nach einer oder spielt die Mannschaft 2 Min in Unterzahl, sofern sie nicht in dieser Zeit ein Gegentor kassiert.
- > Die Zeitstrafe ist ähnlich wie draußen einzusetzen (für Vergehen, die mehr sind als , aber noch nicht) und soll vor allem die hektische Schlussphase in den Turnierspielen etwas beruhigen.

6.1 Kumulierte Fouls*

- > Jeder dF wird als kumuliertes Foul gewertet.
- > Bei bis zu 15 Minuten Halbzeitdauer kann ein Team bis zu vier dF verursachen (ab 16 Minuten erhöht sich die Anzahl auf fünf dF).
- > Mit jedem nächsten dF über diese Anzahl hinaus erhält die Mannschaft einen DFSKF (ugs. „10m“).



- > Wurde das Vergehen zwischen der Torlinie des verteidigenden Teams und der imaginären Linie, die in 10 m Entfernung parallel zur Torlinie verläuft, begangen, darf der Schütze entscheiden, ob er den DFSKF auf der 10-Meter-Marke oder am Ort des Vergehens (ohne Mauer) ausführen will. Fand das Vergehen im Strafraum statt, gibt es Strafstoß (siehe Grafik oben, schraffierte Fläche).

6.2 DOGSO (Notbremse)

- > Relevant sind:
 - > Ist das Tor durch den Torhüter bewacht?
 - > Ist das Foul ball- oder gegnerorientiert?
 - > Überzahlsituation (Angreifer > Verteidiger inkl. Torwart, exkl. foulenden Spieler)
- > Ist das Tor bewacht und die Angreifer in Überzahl, dann gibt es bei
 - > Vergehen im Kampf um den Ball .
 - > gegnerorientiertem Vergehen / Handspiel .
- > Bei Gleich- oder Unterzahl der Angreifer ist es immer nur ein aussichtsreicher Angriff, also .
- > Wenn das Tor unbewacht ist, ist es immer .
- > Beachte auch den Tatort: Innerhalb des Strafraums gibt es eine Reduzierung der persönlichen Strafe (analog Fußball).

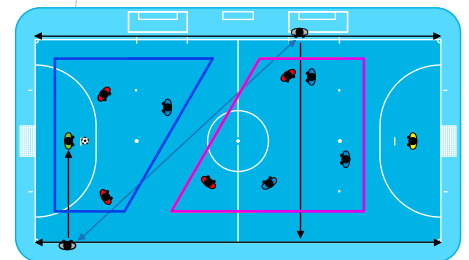
7. Spielzeit und Time-Out*

- › Die letzte Spielminute wird als Nettospielzeit gespielt.
- › Das akustische Signal beendet die Halbzeit bzw. das Spiel sofort (Sst u. DFSKF werden noch ausgeführt).
- › Jede Mannschaft darf pro Halbzeit ein Time-Out bei SR3 anmelden.
- › Mit der nächsten Spielunterbrechung für dieses Team beginnt dann das Time-Out von einer Minute.
- › Wechsel sind erst nach 50 Sekunden möglich, AW-Spieler müssen außerhalb des Feldes bleiben.

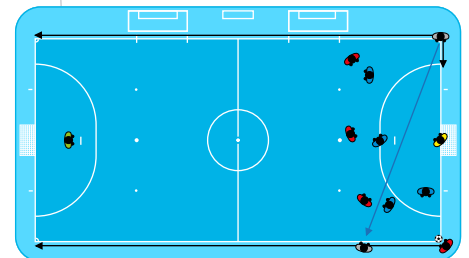


8. Schiedsrichter

- › Ein Spiel leiten 3 SR.
- › SR1 und SR2 laufen auf der Seitenauslinie und teilen das Spielgeschehen zwischen sich auf.
- › Ein SR überwacht den Bereich, in dem der Ball gespielt wird (**Aktionsbereich**), der andere SR den Bereich, in den der Ball gespielt werden kann (**Einflussbereich**).
- › Gute Position wählen, um Zweikämpfe beurteilen zu können!
- › Einer muss das Foul sehen können!
- › Der SR3 hält sich zwischen den Trainerbänken auf und überwacht das dortige Verhalten:
 - › Meldung von Wechselfehlern an SR1.
 - › Anzeigen von Time-Outs mit der entgegengenommenen Time-Out-Karte.
 - › Notieren von kumulierten Fouls und Anzeige des letzten freien Fouls pro Mannschaft.
 - › Er läuft auf die Torauslinie, sofern das Tor unbewacht (leer) ist und achtet auf Torerzielungen.
 - › Er überwacht das Unterzahlspiel nach Platzverweisen.

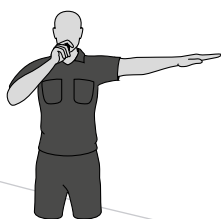


Stellungsspiel bei einem Abwurf

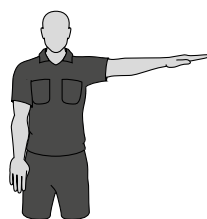


Stellungsspiel bei einem Eckstoß

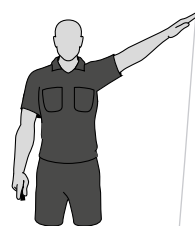
9. Zeichengebung



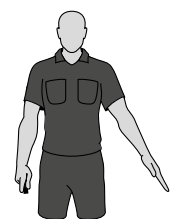
Anstoß/Spielfortsetzung



Direkter Freistoß / Strafstoß



Einkick



Eckstoß

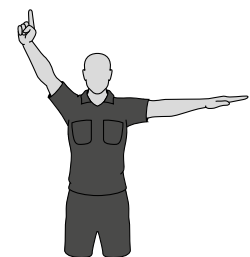


Torabwurf

Kumuliertes Foul: Zeichen für Zeitnehmer und dritten SR, wenn der Ball aus dem Spiel ist, nachdem der SR auf Vorteil entschieden hat:



1. Schritt



2. Schritt

* Bei Spielen der E-Junioren oder jünger findet die Regelung der kumulierten Fouls, die Timeoutregelung, die 4-Sekunden-Regel und die Tragepflicht der Leibchen keine Anwendung. Die Rückpassregelung findet ebenfalls keine Anwendung.

Herausgegeben durch die
SRV Augsburg



Checklisten: Abstimmung vor dem Turnier

Im Schiedsrichter-Team

- Rechtzeitige Anreise: Mind. 60-75 Minuten (Herren) bzw. mind. 30 Minuten (Jugend) vor Turnierbeginn
- Wer pfeift mit wem im Team?
- Wer stellt im ersten Spiel den SR3?
- Wichtig: Das erste Team im Turnier legt die Zweikampf-Linie für das gesamte Turnier fest!
- Spielrechtsprüfungen
- Umgang mit persönlichen Strafen wegen Foulspiels
- Einheitliche Linie bei Abstand
- Einheitliche Linie bei Wechselfehlern (Kulanz, ist ein Nebenschauplatz)
- Umgang mit Auswechselflächen (u.a. AW-Spieler mit Leibchen, Trainerumgang)
- Versteckte Zeichen
- Blickkontakt vor der Entscheidung
- Helft euch gegenseitig: SR1, SR 2 oder SR3 – einer muss es sehen!
- Trikotfarben

Mit der Turnierleitung

- Sind alle Markierungen vorhanden und korrekt?
- Sind die Tore fest verankert?
- Gibt es seitens des Zeitnehmers Fragen?
- Time-Stop bei pers. Strafen, Freistößen in Tornähe und letzter Spielminute
➔ SR3 unterstützt hierbei!
- Anzahl kumulierter Fouls klar?
- Time-Out-Karten vorhanden?
- Akustische Signale testen (Time-Out, Zeit vorbei)

Mit den Trainern

- Anzahl der kumulierten Fouls
- Time-Out-Regelung
- Verhalten auf den Bänken
- Offen sein für Fragen und genügend Zeit zur Erklärung einplanen. Lieber vor dem Turnier in Ruhe, als unterm Spiel in der Emotion.

Administratives

Die offiziellen Futsal-Regeln

Auf unserer Homepage findest du das offizielle Futsal-Regelwerk der FIFA sowie die Richtlinien des BFV.



➔ downloads.srg-augsburg.de



Spesensätze

7 € pro angefangener Stunde* bei Jugendturnieren,
9 € pro angefangener Stunde* bei Herrenturnieren,
zzgl. Fahrtkosten (siehe Spesenordnungsflyer).

* Bei der letzten Einsatzstunde ist bis einschließlich 30 Minuten der halbe Stundensatz und ab 31 Minuten der volle Stundensatz in Rechnung zu stellen.

Spielrechtskontrolle

- Für den Spielereinsatz ist passrechtlich die Freundschaftsspielberechtigung ausreichend.
- Gastspielgenehmigungen für den Feldfußball sind nur bei privaten Hallenturnieren gültig; für offizielle Meisterschaften des BFV wäre ein Hallen-Gastspielrecht notwendig.



Das Online-Angebot der SRV Augsburg
online.srg-augsburg.de



www.srg-augsburg.de

|  [srg augsburg](https://www.facebook.com/srg.augsburg)

|  [srg_augsburg](https://www.instagram.com/srg_augsburg)