



# **Futsal ab 2016/2017**

aktualisiert 11/2017

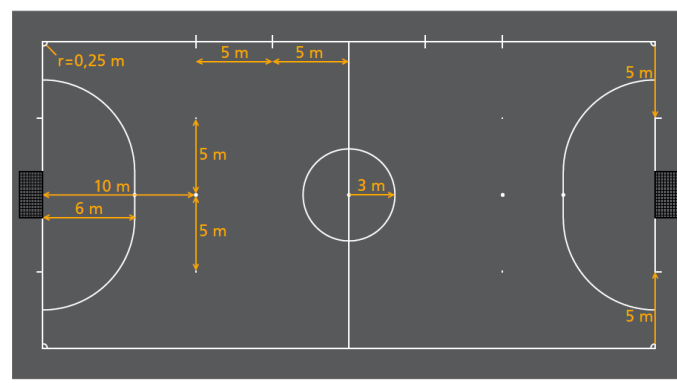


**Es gelten die  
Durchführungsbestimmungen  
des TFV und KFA MTH zur  
Durchführung der HKM.**





## Das Spielfeld (1)



## Das Spielfeld (2)



- Strafraum: 6 m Linie (Handball)
- Strafstoßmarken: 6 m + 10 m
- Auswechselzone: 5 m von Mittellinie / Bankbreite
- Tor: 2 m hoch / 3 m breit (Handballtore)
- Abstände:
  - Anstoß: 3 m
  - Spielfortsetzung 5 m

Die 10 m Strafstoßmarke sowie die Abstände (5m Spielfortsetzung und 3m Anstoß) werden vom Schiedsrichter angezeigt und umgesetzt.





## Der Ball



- Größe 4 , spezieller Futsal-Ball
- bei einer Fallhöhe von 2 Metern darf der Ball nach dem ersten Aufprall nicht weniger als 50 cm und nicht mehr als 65 cm aufspringen (ungefähr Kniehöhe)
- Es wird NICHT mit einem normalen Fußball gespielt

Ballgrößen laut DFB/FIFA:

- F und E - Jun:       Futsal                               Größe 4   LIGTH
- ab D-Jun aufwärts: Futsal                               Größe 4



## Die Zahl der Spieler



- 5 Spieler (4 + 1) ab D-Junioren aufwärts
- E + F Junioren: 6 Spieler (5 + 1)
- Eine Mannschaft besteht aus max. 14 Spielern

Besonderheit

- Bei Anpfiff muss jede Mannschaft mindestens drei Spieler aufweisen.





## Die Dauer des Spiels



### Festlegung KFA MTH:

- Spielzeit Vor – und Zwischenrunde 10 min  
(9 min brutto + 1 min netto)
- Spielzeit Finals i.d.R. 10 min  
(9 min brutto + 1 min netto)
- Nettozeit: Zeitnahme durch Turnierleitung,  
(Pfiff bzw. Ausball = Stop , Ballrollen = Start)
- Mit Ertönen der Sirene ist Spiel beendet
- In Bruttospielzeit kann nur der SR ein Zeit-Stop anweisen
- Änderungen durch Ausschreibung möglich
- Timeout durch Mannschaften nicht möglich



## Die Ausrüstung



### Analog dem Feld-Fußball

- kein Schmuck (gilt auch für die Schiedsrichter)
- Schienbeinschoner sind Pflicht!
- Schuhwerk
  - Hallenschuhen mit abriebfester Sohle „non-marking“  
(keine Multinocken)





## Die Strafen (1)



- Strafen
  - **keine Zeitstrafen für Spieler !!**
  - gelbe, gelb/rote und rote Karten
  
- eine Mannschaft darf nach einem Feldverweis einen Spieler ergänzen, wenn der Gegner ein Tor erzielt, spätestens aber nach 2 effektiven Minuten  
(Zugang durch die Auswechsel-Zone !!!)  
Spieler mit rot / gelb-rot natürlich nicht mehr in dem Spiel
  
- Besonderheiten:
  - **Auffüllen nach 2 Min /Gegentor nur möglich, wenn Gegner nicht auch reduziert ist, ansonsten ist Auffüllen erst möglich, wenn beide Mannschaften zusammen auffüllen können (zB jeweils 1 Gegentor oder Ablauf beide g/r bzw. rote Karten)**



## Die Strafen (2)



- Besonderheiten:
  - wenn ein Spieler wegen einer zweiten gelben Karte oder direkt des Feldes verwiesen wird, nachdem auf Vorteil entschieden wurde, und der Gegner aufgrund des Vorteils ein Tor erzielt, muss sein Team nicht mit einem Spieler weniger spielen, weil das betreffende Vergehen vor dem Tor begangen wurde





## Kumulierte Fouls (1)



- Als kumulierte Fouls gelten alle in der Regel 12 aufgelisteten Vergehen (also auch Handspiel), die mit einem **direkten** Freistoß geahndet werden.
- Kumulierte Fouls:
  - Bei Spielzeiten bis 12 min (wie im KFA üblich) ab dem 4. Foul einen 10m (Freistoß ohne Mauer) bei jedem weiteren Foul der Mannschaft



## Kumulierte Fouls (2)



- Die Schiedsrichter können auf Vorteil entscheiden, wenn die Mannschaft noch nicht drei kumulierte Fouls begangen hat.
- Haben die Schiedsrichter auf Vorteil entschieden, zeigen sie dem Zeitnehmer und dem dritten Schiedsrichter das kumulierte Foul mit Hilfe des vorgeschriebenen Zeichens an, sobald der Ball aus dem Spiel ist.  
Der Vorteil löscht nicht das vorhergehende Foulspiel im Sinne der Kumulierung der Fouls.





### Kumulierte Fouls (3)



bis 12 min Spielzeit:

- Die Mannschaft ist mit Hilfe des vorgeschriebenen Zeichens durch den 3. SR zu informieren, dass sie das 3. kumulierte Foul erreicht hat.
- darf die gegnerische Mannschaft keine Freistoßmauer mehr bilden
- muss der den Freistoß ausführende Spieler eindeutig identifiziert werden (analog eines Strafstoßes)



### Kumulierte Fouls (4)



Ab dem 4. Foul:

- muss sich der Torwart in seinem Strafraum (6m-Raum) befinden und mindestens 5 m vom Ball entfernt sein
- grundsätzlich gibt es nach dem 3. kumulierten Foul keinen Vorteil mehr,
- einzige Ausnahme, wenn eine glasklare Torchance vorliegt, die unmittelbar zum Torerfolg führt,
- ansonsten ist der 10-Meter-Freistoß der größere Vorteil.





## Kumulierte Fouls (5)



### Ab dem 4. Foul:

- müssen sich alle Feldspieler hinter einer imaginären Linie befinden, 10 m von der Torlinie entfernt (und hinter dem Ball)
- sie müssen mind. 5 m Abstand zum Ball halten und dürfen den Spieler, der den Freistoß ausführt, nicht behindern



## Kumulierte Fouls (6)



### Ab dem 4. Foul:

- der ausführende Spieler muss den Ball direkt aufs Tor spielen, er darf den Ball nicht abspielen, bzw. indirekt ausführen
- nach Ausführung des Freistoßes darf kein Spieler den Ball berühren, bevor dieser vom gegnerischen Torwart berührt wurde, vom Pfosten oder von der Querlatte abgeprallt ist oder das Spielfeld verlassen hat







## Kumulierte Fouls (7)



Ab dem 4. Foul:

- die Strafstoßmarke ist der 6m-Kreis  
(nicht der 7-M Punkt !!)

Fouls / Handspiel im Strafraum = 6m Strafstoß  
(wird aber als Foul kumuliert)



## Kumulierte Fouls (8)



Ab dem 4. Foul:

- wenn ein Spieler in der eigenen Feldhälfte zwischen der 10-Meter-Linie und der Torlinie, aber außerhalb des Strafraums ein viertes Foul begeht, kann die Mannschaft, die den Freistoß ausführt, entscheiden, ob sie ihn von der zweiten Strafstoßmarke (10m) oder von der Stelle ausführen will, an der sich das Vergehen ereignet hat
- der direkte Freistoß ist auch nach Ablauf der regulären Spielzeit einer Halbzeit oder einer Verlängerungshalbzeit auszuführen





## Kumulierte Fouls (9)



### Ab dem 4. Foul:

- Besonderheit:
  - Begeht eine Mannschaft ein weiteres kumuliertes Foul in einer Aktion, bei der zuvor bereits auf Vorteil entschieden wurde, so zählen beide Vergehen, bzw. bei mehreren Vergehen entsprechend alle.
- Spezieller Fall:  
Mannschaft A hat 2 kumulierte Fouls und die Schiedsrichter zeigen 1 mal Vorteil an und pfeifen das nächste Foul ab (4.) = 10-m-Strafstoß.



## Der Strafstoß (6m)



- Ausführungsbestimmungen analog 10-Meter Strafstoß, mit folgenden Ausnahmen:
  - der Torwart muss auf der Torlinie stehen, bis der Ball geschossen wurde
  - der Strafstoß kann (wenn alle anderen Bestimmungen eingehalten werden) indirekt ausgeführt werden
  - sowohl der 10-Meter-Freistoß als auch der Strafstoß werden trotz abgelaufener Halbzeit noch ausgeführt





## Der Einkick



- Nachdem der Ball im Seitenaus war oder die Hallendecke berührt hat, wird ein Einkick verhängt (bei Hallendecke an der nächstliegenden Außenlinie)
- Der Einkick kann nur mit dem Fuß ausgeführt werden
- Der Ball muss ruhig am Boden liegen und vom ausführenden Spieler an der Stelle, an der er das Spielfeld verlassen hat (max 25 cm Abweichung außerhalb) mit dem Fuß ins Spielfeld getreten werden
- Abstand der gegnerischen Spieler: 5 m



## Freistöße + Anstoß



- Es gibt **direkte** und indirekte Freistöße (analog der Fußball – Regel).
- Abstand der gegnerischen Mauer bzw. Spieler: 5 m
- Der Anstoß wird im im Freien ausgeführt (auch nach hinten möglich)





## Das Torwartspiel (1)



- Nach Toraus immer Torabwurf durch den Torwart, kein Spielen mit dem Fuß oder durch anderen Spieler möglich
- Der Ball ist erst dann im Spiel, wenn er den Strafraum (6m) verlassen hat.
- Beim Torabwurf darf der Ball über die Mittellinie geworfen werden.
- Der TW darf nach Abwurf den Ball erst wieder in der eigenen Hälfte berühren, wenn ein gegnerischer Spieler am Ball war



## Das Torwartspiel (2)



- Das TW-Spiel ist genauso zu handhaben, wenn der TW den Ball aus dem Spiel heraus einmal kontrolliert hat – auch dann darf er ihn erst wieder in der eigenen Hälfte berühren, wenn er zwischendurch vom Gegner berührt wurde
- In der gegnerischen Hälfte darf der TW den Ball ohne Einschränkung spielen (Flying Goalkeeper)
- Rückpassregel gilt analog dem Feldfußball





## Die 4-Sekunden-Regel



- bei den Spielfortsetzungen Einkick, Abwurf, Eckstoß sowie bei der Spielkontrolle durch den Torwart in der eigenen Hälfte ist darauf zu achten, dass diese spätestens nach 4 Sekunden ausgeführt sind, ansonsten gibt es beim Abwurf und bei zu langer Ballkontrolle durch den Torwart einen indirekten Freistoß für den Gegner an der entsprechenden Stelle (bei Vergehen im Strafraum an der Strafraumlinie 6m – dies ist kein kum. Foul !!)



## Das Spielende (1)



- Bei einem Schuss, der unmittelbar vor dem akustischen Signal des Zeitnehmers aufs Tor abgegeben wurde, warten die Schiedsrichter dessen Ende ab.
- Der Spielabschnitt ist beendet, wenn:
  - der Ball direkt in Tor geht (gültiger Treffer),
  - der Ball aus dem Spiel geht,
  - der Ball den Torhüter oder einen anderen Spieler des verteidigenden Teams, einen Torpfosten, die Querlatte oder den Boden berührt und anschließend die Torlinie überquert (gültiger Treffer),





### Aufgaben des 3. Schiedsrichters (1)



- führt Protokoll über die ersten (drei) von den Schiedsrichtern registrierten Fouls, die von jeder Mannschaft in jeder Halbzeit begangen wurden,  
  
und ...
- ... zeigt mit einem Pfiff (möglichst anderer Ton) , wenn eine Mannschaft das (dritte) Foul begangen hat.



### Aufgaben des 3. Schiedsrichters (2)



- notiert die Nummern der Torschützen
- notiert die Namen und die Nummern von verwarnten oder des Feldes verwiesenen Spielern,
- kontrolliert gegebenenfalls die Ausrüstung der Auswechselspieler, bevor diese das Spielfeld betreten,





### Aufgaben des 3. Schiedsrichters (3)



- kontrolliert das Verhalten der Personen auf der Ersatzbank und teilt den Schiedsrichtern ein etwaiges Fehlverhalten mit,
- zeigt den Schiedsrichtern einen offensichtlichen Irrtum bei einer Verwarnung oder einem Feldverweis sowie gewaltsames Spiel außerhalb des Blickwinkels der Schiedsrichter an,
- über Angelegenheiten in Zusammenhang mit dem Spiel entscheidet jedoch allein der Schiedsrichter.



### Aufgaben des Zeitnehmers / Turnierleitung



- das Zeitmessgerät nach dem Anstoß einzuschalten
- das Zeitmessgerät anzuhalten, wenn der Ball aus dem Spiel geht (Nettozeit bzw auf Anweisung SR)
- das Zeitmessgerät wieder einzuschalten...
  - ... nach einem Einkick,
  - ... nach einem Torabwurf,
  - ... nach einem Eckstoß,
  - ... nach einem Freistoß,
  - ... nach Schüssen von der Strafstoßmarke,
  - ... nach Schüssen von der zweiten Strafstoßmarke, ... oder einem Schiedsrichter-Ball, (siehe „netto-Spielzeit“)





## Weitere Regeln



- Es ist kein Tor aus einem Anstoß direkt möglich
- Es ist kein Tor aus einem Abwurf möglich
- Es gibt Kein Abseits
- Es ist kein Tor nach einem Einkick möglich
- Ein Tor darf aus dem gesamten Spielfeld erzielt werden



- Weitere ergänzende Erläuterungen sind möglich (und werden ggf. vor den Turnieren publiziert)
- Vor jedem Turnier innerhalb des KFA wird es eine Einweisung zu den wichtigsten Regeln geben, diese wird in Verbindung zwischen Turnierleitung und Schiedsrichtern bei der Turniereröffnung stattfinden, Anfragen sind dabei möglich.

