



FUTSAL

Merkblatt für Futsal-Spieler & -Trainer

2023/2024

SCHIEDSRICHTER

Das Spiel wird von zwei Schiedsrichtern geleitet (D-Jugend: ggf. 1, E-Jg. & jünger: 1).

Beide Schiedsrichter sind gleichberechtigt. Sie können Entscheidungen treffen und persönliche Strafen verhängen. Ggf. gibt es noch einen 3. Schiedsrichter, dieser nimmt Aufgaben ähnlich eines 4. Offiziellen wahr, übernimmt die Überwachung der Coaching-Zonen und protokolliert die Spielereignisse. Er ist befugt, den leitenden Schiedsrichtern sämtliche Informationen über Fehlverhalten aller Art zu melden und so ins Spiel einzugreifen.

Ist kein 3. Schiedsrichter anwesend, übernimmt die Turnierleitung diese Aufgaben.

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.

ZAHL DER SPIELER

4 Feldspieler und 1 Torwart (E-Jugend und jünger 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 und Verwarnung geahndet werden. Auswechselspieler haben ab der D-Junioren Leibchen zu tragen, diese müssen bei der Auswechslung übergeben werden.**

TORWARTSPIEL (ab D-Junioren)

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: indirekter Freistoß.

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

Erzielt der Torwart ein Tor, darf die letzte Berührung zuvor **nicht mit der Hand** gewesen sein. Eine Torerzielung aus einem Abwurf oder Abschlag ist unzulässig. Spielfortsetzung dann: Abwurf.

AUSRÜSTUNG DER SPIELER

Trikot, Hose, Stutzen, **Schienbeinschoner!**, Hallenschuhe

DAUER DES SPIELS

Das Spiel ist mit dem Ertönen der Schluss sirene noch nicht zwingend beendet! Direkte Schüsse auf das Tor werden in ihrer Wirkung abgewartet, Nachschüsse sind nicht gültig. Vor dem Ertönen der Schluss sirene verhängte Freistöße und Strafstöße werden noch durchgeführt.

ANSTOSS

Direkte Torerzielung möglich!

Ball darf nach hinten gespielt werden, analog zum Fußball

FREISTÖSSE

Unterscheidung von direkten und indirekten Freistößen wie draußen.

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

KUMULIERTE FOULSPIELE (AB D-JUGEND)

Alle direkten Freistöße werden mitgezählt (auch nach gegebenem Vorteil).

Nach dem 4. kumulierten Foulspiel (10 - 14 Minuten Spielzeit) wird anstelle des direkten Freistoßes ein 10-Meter-Freistoß gegeben.

Bei **jedem weiteren Foulspiel** wird weiterhin ein 10-Meter-Freistoß verhängt.

10-METER-FREISTOSS (ab D-Junioren)

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.

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

ABSTAND

Bei allen Spielfortsetzungen 5 m, Ausnahme Anstoß: 3 m

Spieler sollen den Schiedsrichter aktiv ansprechen, wenn sie den Abstand hergestellt haben möchten, da der Schiedsrichter ansonsten ein schnelles Spiel zulassen möchte.

Ball

Es wird mit einem sprungreduziertem Futsalball gespielt.

F-Junioren = Größe 3 bis 310g / E-Junioren = Größe 4 oder 3 bis 340g /

D-Junioren = Größe 4 340 bis 360g / C- bis A-Junioren = Größe 4 400 - 440g



Handspiel

Bekommt ein Angreifer unmittelbar vor einer Torerzielung (er erzielt das Tor) den Ball an die Hand, wird ein indirekter Freistoß verhängt. Da das Handspiel nur aufgrund der Torerzielung strafbar wird, soll dies nicht als direkter Freistoß gewertet werden (kein kumuliertes Foul)
Alle anderen Handspiele werden mit einem direkten Freistoß geahndet und zählen somit auch als kumuliertes Foulspiel.

TORABWURF

Kein Abstoß und Abschlag erlaubt!

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

ECKSTOSS

Klassische Ausführung.

EINKICK

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

4-SEKUNDEN-REGEL (AB D-JUGEND)

Abwurf, Eckball, Einkick und Freistöße müssen innerhalb von vier Sekunden ausgeführt werden. Gezählt wird ab der Spielbarkeit des Balles.

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 Gruppenwechsel laufen ebenfalls die vier Sekunden, da es nicht notwendig ist, die komplette Mannschaft auszuwechseln!

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)

Beim Feldverweis auf Dauer darf nach zwei Minuten wieder aufgefüllt werden. Bei FaZ und FaD: **Wird innerhalb dieser zwei Minuten 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

➔ wird auf Kreisebene nicht genutzt.