

Futsalregeln-2016

Je Mannschaft (pro Spiel) höchstens 12 Spieler, es spielen 1 TW + 4 Feldspieler, bei Beginn mindestens 3 Spieler, der Rest auf der Auswechselbank mit Leibchen (max. 7 Spieler + 3 Betreuer). In jeder Spielhälfte kann 1 Auszeit von 1 Minute genommen werden, aber nur, wenn die Mannschaft den Ball zur Spielfortsetzung besitzt. Keine Auswechslung während der Auszeit.

Bei Verlängerungen gibt es keine weitere Auszeit.

Auswechslungen nur in der Wechselzone, erst wenn ein Spieler das Feld verlassen hat, darf der AW-Spieler den Platz betreten. Die Leibchen „müssen“ übergeben und dürfen nicht zugeworfen werden! Spielertausch vom TW mit einem Feldspieler nur in einer Spielunterbrechung, vom TW mit einem AW-Spieler als fliegender Wechsel möglich.

Ersatz-TW müssen Ihre eigene Trikotnummer behalten und als TW klar erkennbar sein!

Der Abstand bei Spielfortsetzungen beträgt 5m, beim Anstoß 3m, Ball muss nach vorne gespielt werden. Es gibt direkte Freistöße = kumuliertes Foul und indirekte Freistöße = kein kumuliertes Foul.

Grätschen am Mann ist verboten = kumuliertes Foul, Grätschen in den freien Raum, ohne den Gegner zu gefährden, ist erlaubt.

Ab dem 4 kumulierten Foul, bis 14 Min. Spielzeit, 5 k. Foul bis 19 Min. oder 6. k. Foul über 19 Min. gibt es einen direkten Freistoß von der 10 m Strafstoßlinie, oder dem Ort des Vergehens, wenn dieser näher als 10 m zum Tor ist. Der Freistoß muss direkt aufs Tor geschossen werden, es darf keine Mauer gestellt werden. Der TW muss 5 m entfernt sein, ebenso alle Spieler und diese auch hinter dem Ball.

Die kumulierten Fouls gelten für jede Halbzeit extra. Die Verlängerung zählt zur 2. Halbzeit.

Beim 6 m Strafstoß muss der TW auf der Torlinie stehen. Der Strafstoß kann indirekt ausgeführt werden.

Verwarnungen: wegen Reklamieren, bei Spielverzögerung, Abstandsvergehen 5 m, Wechselfehler, ein Spieler trägt oder spielt den Ball nach einer Unterbrechung weg.

Nach einer roten oder gelb/roten Karte muss die Mannschaft 2 Minuten mit einem Spieler weniger spielen. Nach einem Gegentor darf man sich, „wenn man in Unterzahl ist“, wieder ergänzen.

Kein Tor bei folgenden Szenen: Anstoß, SR-Ball, Einkick, idF, der TW wirft den Ball mit der Hand.

Bei allen Spielfortsetzungen gilt die 4 Sekunden-Regel, außer beim Anstoß und 6 + 10 m Strafstoß.

Beim Verstoß gegen die 4 Sekunden gibt es einen idF oder Einkick für den Gegner.

Aus Eckstoß wird Abwurf des TW.

Der TW darf den Ball in der eigenen Hälfte erst wieder spielen, wenn ihn ein Gegner berührt hat.

In der eigenen Spielhälfte darf der TW den Ball nur 4 Sekunden kontrollieren.

Die Rückpassregel gilt, kontrolliertes Zuspiel mit dem Fuß, auch beim Einkick. Beim Versuch diese Regel zu umgehen gibt es einen idF, auch wenn der TW den Ball nicht mit den Händen spielt.

Die Uhr wird nur nach einem Zeichen des Schiedsrichters angehalten. Sollte jedoch beim 6 + 10m Strafstoß grundsätzlich angehalten werden. Die letzte Spielminute wird immer in Nettospielzeit durchgeführt.

Bei einem Torschuss, kurz vor dem ertönen der Schluss sirene, wird erst die Wirkung abgewartet.

Das Spiel endet erst mit dem Schlusspfeiff des Schiedsrichters.

Ein Strafstoß (6 + 10 m) muss auch nach dem Ende eines Spielabschnittes noch ausgeführt werden.

Bei Berührung der Hallendecke, bzw. spielfremden Gegenständen gibt es Einkick für den Gegner.

Zum 6 m Schießen zur Spielentscheidung befinden sich auf dem Platz nur die teilnahmeberechtigten Spieler, gleiche Anzahl von Spielern pro Mannschaft, 3 Spieler jeder Mannschaft müssen schießen.

Bei unentschieden geht es Mann gegen Mann weiter.

Bei E-Junioren und jüngeren Jahrgängen sind folgende Regeln außer Kraft gesetzt:

- ⇒ 4-Sekunden-Regel
- ⇒ Zählen der kumulierte Fouls
- ⇒ Timeout pro Halbzeit
- ⇒ Rückpass
- ⇒ Leibchenpflicht der AW-Spieler

Spesenregel: je angefangene Stunde Herren: 6,- Euro, Junioren: 4,- Euro; plus 0,30 Euro pro km.

Bei Rückfragen bin ich (Heiko Hoffmann), in der Regel, jederzeit erreichbar unter 0173 8074633