

# Futsalschulung 2023 Kreis Inn/Salzach

Wir wünschen viel Spaß!

# Crashkurs Futsal-Regeln

## ➤ 40 Minuten Spielzeit

- Ein Futsalspiel wird mit zwei Halbzeiten je 20 Minuten ausgetragen (15 Minuten Halbzeitpause). Besonders zu beachten ist hierbei, dass es sich bei den 20 Minuten um die effektive Spielzeit handelt. Die Zeit wird demnach gestoppt, sobald sich der Ball nicht im Spiel befindet oder das Spiel unterbrochen ist. Erst nach Wiederaufnahme des Spiels läuft auch die Zeit weiter.

## ➤ Auszeiten

- Pro Halbzeit hat jedes Team einmal die Möglichkeit eine Auszeit von einer Minute zu nehmen. Diese kann nur bei eigenem Ballbesitz genutzt und muss beim Zeitnehmer angemeldet werden. Sollte ein Trainer sein Time-out in einer Halbzeit nicht nutzen, so kann er diese nicht für den zweiten Durchgang aufsparen. Es bleibt ihm auch in diesem Fall nur eine Auszeit übrig. Bei einer etwaigen Verlängerung gibt es keine Auszeit.

## ➤ Freie Auswechslungen

- Beim Anpfiff stehen fünf Akteure (ein Torwart plus vier Feldspieler) jedes Teams auf dem Feld. Insgesamt dürfen im Laufe der 40 Minuten bis zu neun weitere Spieler eingesetzt werden, diese können beliebig oft ein- oder ausgewechselt werden. Zusätzliche Dynamik im Futsal bringt die Möglichkeit, Spieler auch während der laufenden Partie zu tauschen. Einwechslungen müssen immer in einer eindeutig festgelegten Zone (Wechselzone) geschehen.

## ➤ Strafen

- Begeht ein Spieler ein Foul, so kann der Schiedsrichter auf direkten oder indirekten Freistoß bzw. auf Strafstoß (Foul innerhalb des Strafraumes) entscheiden. Wie bei der Rasenvariante gibt es auch beim Futsal Gelbe und Rote Karten. Wird ein Spieler mit der Roten Karte des Feldes verwiesen, so kann dieser nach Ablauf der Zwei-Minuten-Zeitstrafe (die immer auf eine Rote Karte folgt) durch einen Auswechselspieler ersetzt werden. Sollte die Mannschaft in Unterzahl ein Tor kassieren, so kann der Auswechselspieler bereits vor Ablauf der zwei Minuten das Feld betreten.

# Crashkurs Futsal-Regeln

## ➤ Torhüter

- Der Torhüter darf den Ball innerhalb des Strafraumes (Sechs-Meter-Kreis) mit der Hand berühren. Er darf sich über das ganze Feld frei bewegen und den Ball beim Abwurf bis in die gegnerische Hälfte befördern. Hat der Schlussmann den Ball, egal ob in der Hand oder am Fuß, so muss er ihn innerhalb von vier Sekunden weiterspielen. Anschließend darf der Torhüter im laufenden Angriff nicht mehr angespielt werden, es sei denn, der Gegner hat den Ball berührt oder der Torhüter befindet sich in der gegnerischen Hälfte.

## ➤ Teamfouls

- Alle Fouls eines Teams pro Halbzeit, die mit einem direkten Freistoß oder einem Strafstoß geahndet werden, werden zusammengezählt (sog. kumulierte Fouls). Ab dem sechsten kumulierten Foul wird der direkte Freistoß ohne Mauer von der zweiten Strafstoßmarke (zehn Meter vom gegnerischen Tor entfernt), die sich vier Meter hinter der ersten befindet, ausgeführt. Wurde das Foul zwischen Grundlinie und dem zweiten Strafstoßpunkt begangen, dann rückt auch die Ausführung des Freistoßes näher ans Tor. Im Fall einer Verlängerung behalten die kumulierten Fouls der zweiten Halbzeit ihre Gültigkeit und alle weiteren Fouls werden zu diesen dazugezählt.

## ➤ Allgemeines

- Beim Futsal wird mit einem sprungoptimierten Ball gespielt, der dementsprechend nicht so stark hüpfet, wie ein klassischer Fußball. Ziel ist es, diesen Ball im dreimal zwei Meter großen Tor des Gegners unterzubringen. Zwei Schiedsrichter leiten die Partie und halten sich an den beiden Seitenlinien des Feldes auf. Nachdem es keine Banden gibt, kann der Ball das Feld verlassen. In diesem Falle wird er nicht eingerollt oder eingeworfen, sondern eingekickt. Abseits gibt es im Futsal nicht.

# Die wichtigsten Futsal-Regeln

1. Futsal wird immer ohne Bande und mit einem kleineren (Größe 4), für die Halle sprungoptimierten Ball gespielt.
2. Futsal-Tore sind 3 x 2 Meter groß und damit kleiner als Fußball-Kleintore (5 x 2 Meter).
3. Zwei Schiedsrichter leiten die Partien gleichberechtigt und bewegen sich jeweils an den Seitenauslinien des Spielfeldes.
4. Der Ball wird nicht eingerollt, sondern eingekickt. Der Ball muss dabei auf der Seitenlinie ruhen und die gegnerischen Spieler müssen einen Abstand von fünf Metern einhalten. Der Spieler hat für den Einkick ab dem Zeitpunkt, an dem der Schiedsrichter den Ball freigibt, maximal vier Sekunden Zeit. Dies gilt übrigens für alle Spielfortsetzungen wie Abwurf, Eckstoß und Straß- und Freistöße.
5. Alle direkten Freistöße pro Mannschaft werden zusammengezählt (kumuliert). Nach dem fünften Mannschaftsfoul - innerhalb einer Halbzeit - gibt es für jedes folgende Foul (6., 7., 8. usw.) einen direkten Freistoß für den Gegner vom Zehn-Meter-Strafstoßpunkt. Erfolgt das Foul weniger als zehn Meter vom gegnerischen Tor entfernt, darf der Freistoß am Ort des Vergehens ausgeführt werden, sofern das Vergehen nicht im Sechs-Meter-Raum stattgefunden hat. Es darf keine Mauer gestellt werden, und der Schütze muss auf direktem Weg versuchen, ein Tor zu erzielen.
6. Beiden Mannschaften steht pro Halbzeit jeweils eine Auszeit von einer Minute zu, die beim Zeitnehmer oder dritten Schiedsrichter angemeldet werden muss und nur bei Spielunterbrechungen bei eigenem Ballbesitz genutzt werden kann.
7. Der Torhüter darf den Ball in seiner Spielfeldhälfte nach einem absichtlichen Zuspiel nur dann ein zweites Mal berühren, wenn zwischenzeitlich ein Gegenspieler den Ball berührt oder gespielt hat. Befindet sich der Torwart in der gegnerischen Spielfeldhälfte, entfällt diese Regel und der Torwart kann somit als fünfter Feldspieler agieren.
8. Ein Strafstoß (nach Foul im Strafraum) wird aus sechs Metern Torentfernung ausgeführt.
9. Die Spielzeit beträgt in der Regel 2 x 20 Minuten Nettospielzeit. Heißt: Bei sämtlichen Spielunterbrechungen (Tor, Foul, Ausball etc.) wird die Uhr durch den Zeitnehmer angehalten. Somit können Futsal-Spiele zwischen 75 und 100 Minuten dauern.

# Die Futsal-Spielregeln

# Was ist „Futsal“?

## Futsal ...

- ... ist die vom Weltfußballverband FIFA anerkannte Variante des Hallenfußballs.
- Der Name leitet sich vom portugiesischen Ausdruck futebol de salão und dem spanischen fútbol sala („Hallenfußball“) ab.

## Futsal ...

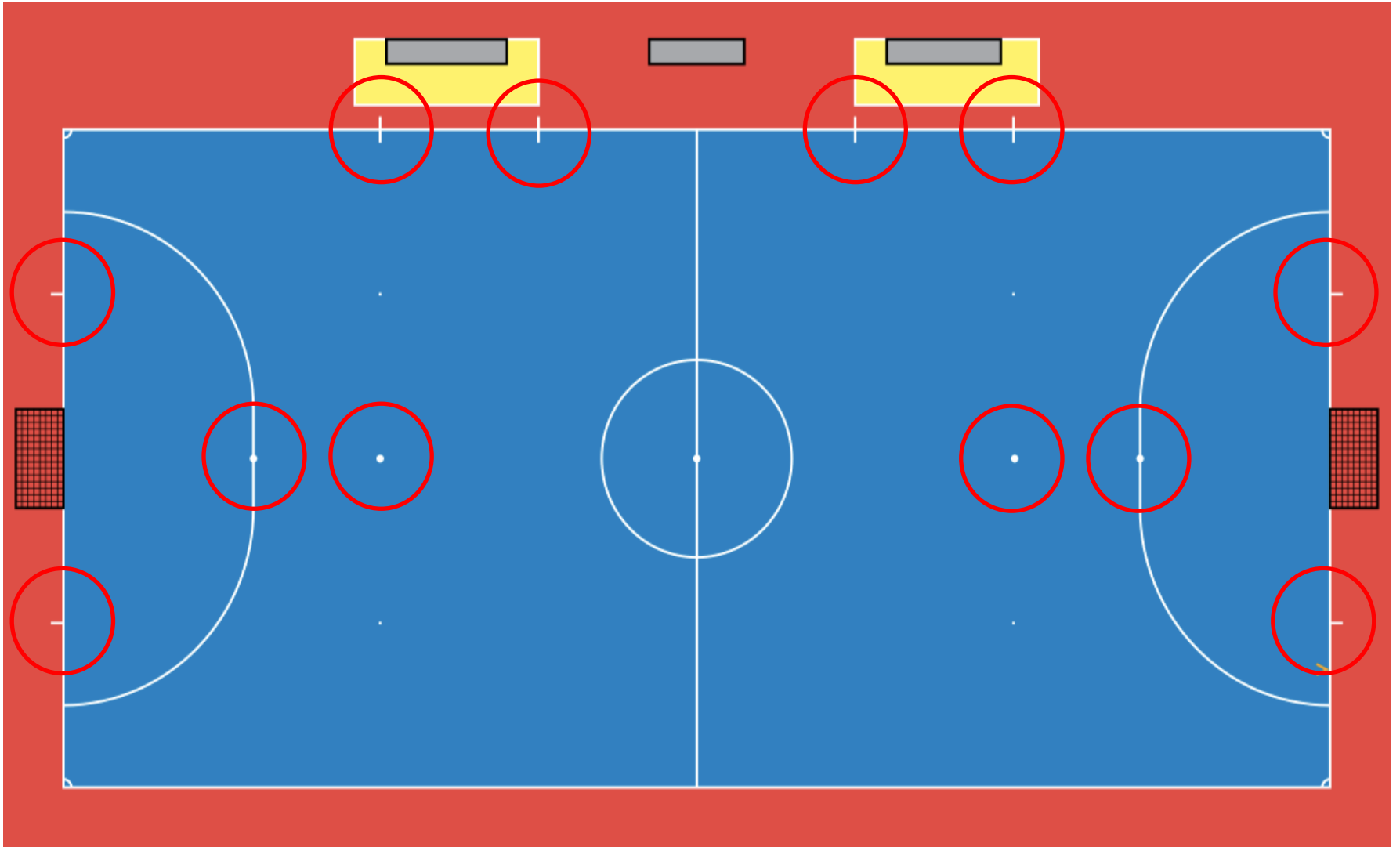
... ist eine Disziplinsportart

... ist kein körperloses Spiel

- Spielfeld ist das Handball-Spielfeld, keine Rundumbande
- Handballtore ohne Bodenverankerung, nur mit Beschwerung um das Tor vor Verrutschen und Umkippen zu sichern
- Markierte Wechselzone (Pflicht!)
- Markierung für 10-Meter-Freistoß (DFSKF)
- Markierung für Strafstoß (6-Meter)
- Markierung 5 Meter auf Torlinie
- Markierungen der Ecken (25 cm)
- Markierung 5 Meter innerhalb des Strafkreises

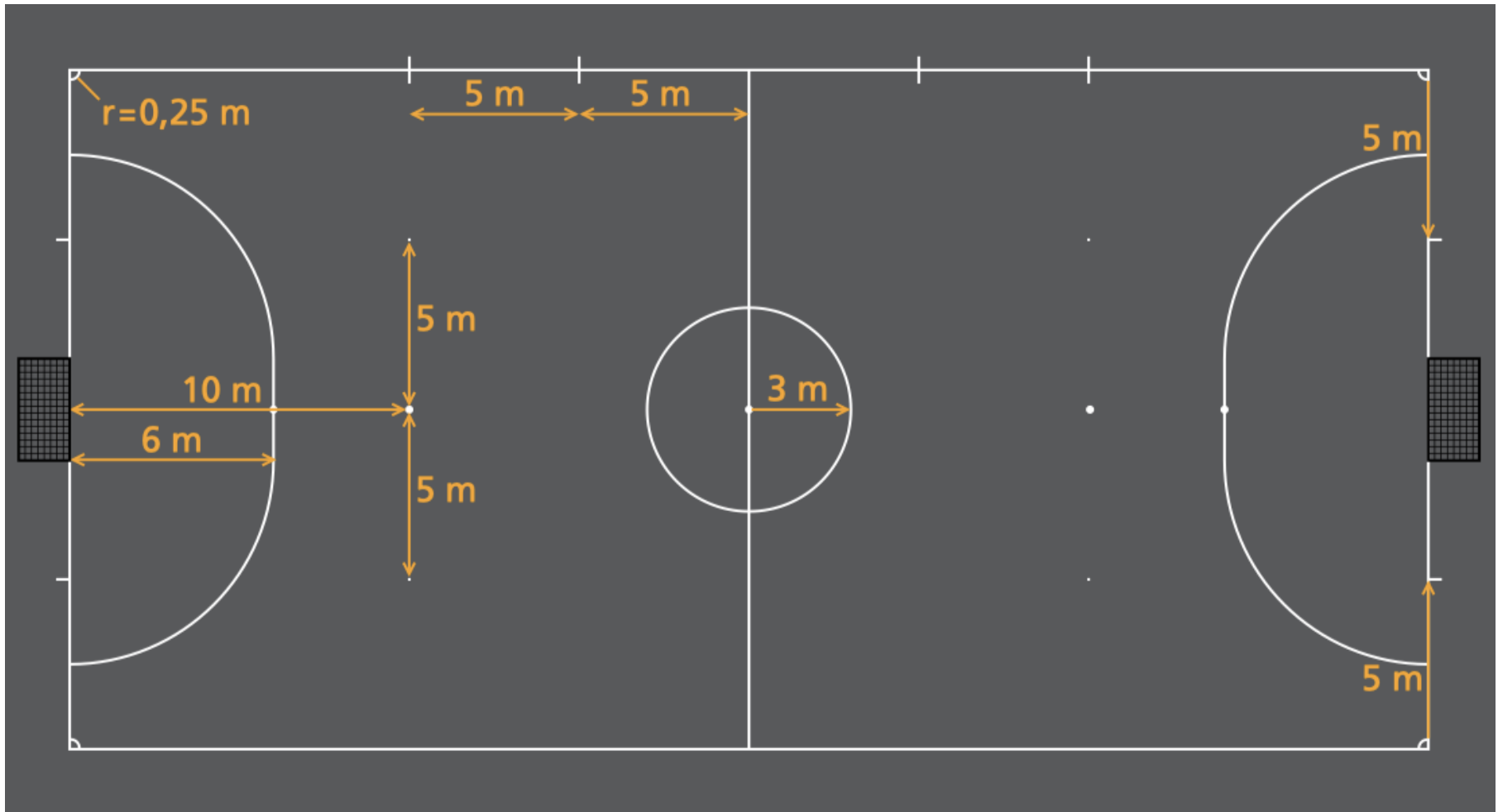


# Spielfeldaufbau und Markierungen

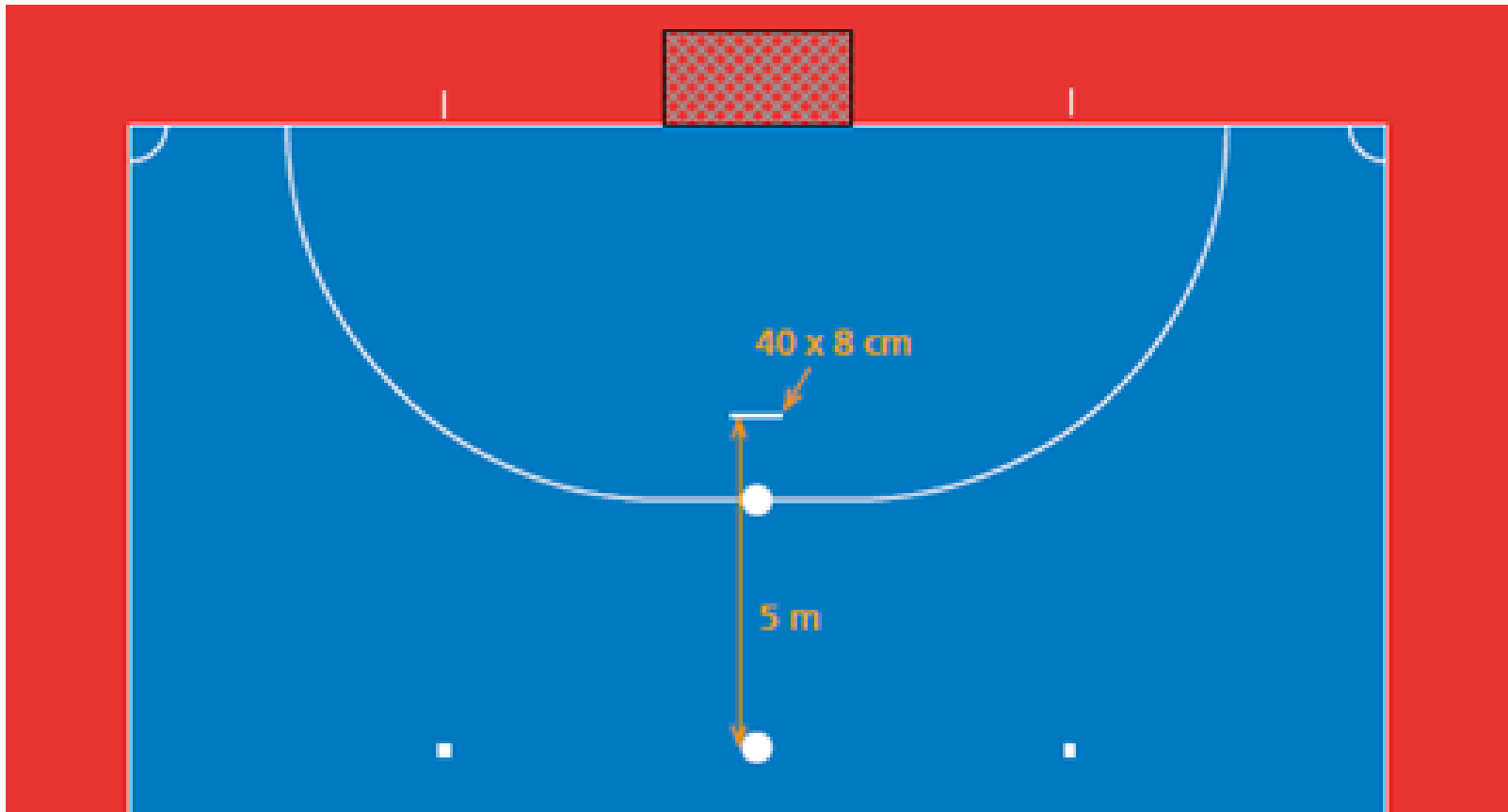




# Spielfeldaufbau und Markierungen



# Spielfeldaufbau und Markierungen



## Der Ball

- Spezieller sprungreduzierter Futsal-Spielball

## Mannschaftsstärke

- Mindestens 3 Spieler inkl. Torwart je Mannschaft
- Im Normalfall befinden sich 4 Feldspieler und 1 Torwart auf dem Spielfeld
- Auswechsellspieler tragen farbliche Leibchen (komplett übergezogen)
- „flying Goalkeeper“ trägt andersfarbiges Trikot (farbliches Leibchen) zur Unterscheidung

- gespielt wird im Ligabetrieb Nettozeit 2 x 20 Minuten
- Turniere nach Futsal-Spielregeln können abweichen (Durchführungsbestimmungen beachten)
- Time-Out (Auszeit): je 1 pro Halbzeit und Mannschaft von 1 Minute – KEIN Wechsel während der Auszeit erlaubt (Ausnahme: letzte 10 Sekunden)
- Die Spielzeit beginnt zu laufen, sobald der Ball beim Anstoß korrekt ins Spiel gebracht wurde
- die „Sirene“ beendet das Spiel, dennoch kann SR 1 zusätzlich pfeifen

- Eine Auswechslung ist jederzeit möglich
- Fliegender Wechsel mit Übergabe der Leibchen **VOR** Spieleintritt Spieler muss Feld verlassen und das Leibchen übernommen haben → dann Spieleintritt des AW-Spielers
- Kein Zuwerfen des Leibchens
- Wechsel nur **innerhalb** der markierten Wechselzone
- Ein ausgewechselter Spieler darf erneut am Spiel teilnehmen
- Eine Einwechslung muss erst vollzogen sein, bevor der Spieler einen Einkick ausführen darf
- Es dürfen sich maximal 5 Auswechslenspieler pro Team gleichzeitig hinter der Bank warmmachen

## Sanktionen bei Wechselfehler

- indirekter Freistoß (wo der Ball war) und Verwarnung

Zwingend vorgeschriebene Ausrüstung:

- Trikot mit Ärmeln
- Kurze Hose – Der Torwart darf eine lange Hose tragen
- Stutzen
- Schienbeinschoner – diese müssen aus einem geeigneten Material bestehen
- Schuhe
- Unterziehhemden müssen einfarbig und in der Hauptfarbe der Trikotärmel gehalten sein
- Unterhosen müssen in der Hauptfarbe der Hose oder des untersten Teils der Hose gehalten sein. Spieler desselben Teams müssen dieselbe Farbe tragen

- Spieler dürfen keine gefährliche Ausrüstung verwenden oder tragen
- Das Tragen von Schmuck (Halsketten, Ringe, Armbänder, Ohrringe, Leder- oder Gummibändchen etc.) ist verboten. Sämtliche Schmuckstücke sind zu entfernen. Das Abdecken von Schmuck mit Klebeband ist untersagt.
- Ungefährliche Schutzausrüstung wie z. B. Kopfschutz, Gesichtsmasken sowie Sportbrillen sind erlaubt
- Knie- und Armschoner müssen in der Hauptfarbe der Trikotärmel (Armschoner) oder der Hose (Knieschoner) gehalten sein und dürfen nicht allzu sehr abstehen

## **Der Schiedsrichterpfiff ist zwingend:**

- beim Anstoß zu Beginn des Spiels und zur Fortsetzung des Spiels nach einem Tor
- zur Spielunterbrechung
- den Abbruch eines Spiels
- zur Fortsetzung des Spiels bei einem Freistoß, wenn die Mauer auf den vorgeschriebenen Abstand beordert wird, einem Freistoß von der 10-Meter-Marke, einem DFSKF, einem Strafstoß
- zur Fortsetzung des Spiels nach einer Spielunterbrechung wegen einer Verwarnung oder eines Feldverweises wegen eines Vergehens, einer Verletzung eines oder mehrerer Spieler



## **Der Schiedsrichterpfiff ist nicht notwendig:**

- bei einer Spielunterbrechung für einen Torabwurf, Eckstoß oder Einkick (es sei denn, die Situation ist nicht eindeutig), einen Treffer (es sei denn, der Ball hat die Torlinie nicht eindeutig überquert)
- zur Fortsetzung des Spiels bei einem Freistoß (sofern nicht die Einhaltung des Mindestabstands von 5 m verlangt wird oder das gegnerische Team des Schützen noch nicht sechs kumulierte Fouls begangen hat), einem Torabwurf, Eckstoß oder Einkick (sofern nicht die Einhaltung des Mindestabstands von 5 m verlangt wird), zur Fortsetzung des Spiels mittels Schiedsrichterball

- Das Team, das den Münzwurf gewinnt, kann wählen, ob es den Anstoß in der ersten oder in der zweiten Halbzeit ausführen will
- Alle Spieler müssen sich in der eigenen Spielhälfte befinden – Ausnahme: Spieler, der den Anstoß ausführt
- Ausführung nach vorne oder in die eigene Spielhälfte
- Der Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fuß gespielt wurde und sich eindeutig bewegt - ab jetzt beginnt die Spielzeit zu laufen
- „Fair-Play“ Anstoß erlaubt
- direkte Torerzielung möglich
- Wird der Ball ins eigene Tor geschossen → Eckstoß

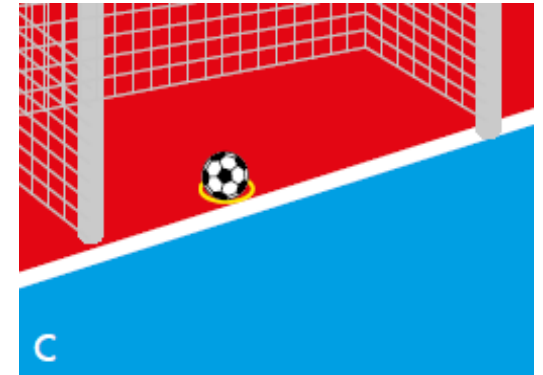
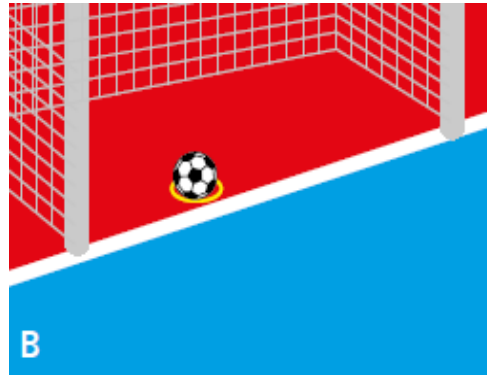
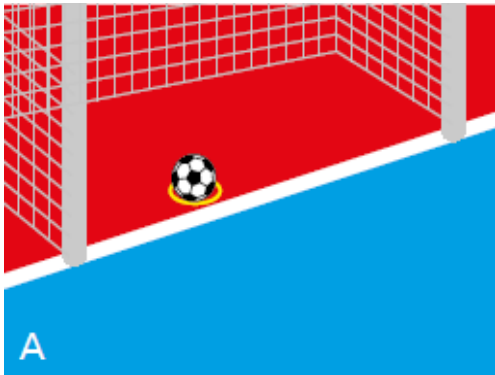
- Mit dem Torhüter des verteidigenden Teams in dessen Strafraum, wenn zum Zeitpunkt der Unterbrechung der Ball im Strafraum war oder die letzte Ballberührung im Strafraum erfolgte
- In allen anderen Fällen erfolgt der Schiedsrichterball mit einem Spieler des Teams, das den Ball zuletzt berührt hat, an der Stelle, an der der Ball zuletzt von einem Spieler, einer Drittperson oder von einem Spieloffiziellen berührt wurde

- Alle anderen Spieler (beider Teams) müssen einen Abstand von mindestens 2 m zum Ball einhalten, bis der Ball im Spiel ist
- Der Ball ist im Spiel, wenn er den Boden berührt hat
- Hält ein Spieler den vorgeschriebenen Abstand bei der Ausführung, bis der Ball im Spiel ist, nicht ein  
→ Wiederholung; keine Verwarnung
- Ein Timeout kann vor der Ausführung eines SR-Balls in Anspruch genommen werden

- ein Tor gilt als erzielt, wenn der Ball die Torlinie zwischen den Torpfosten und unterhalb der Querlatte vollständig überquert hat
- ist von überall möglich
- keine Mittellinienregelung
- Wirft ein Torwart den Ball direkt ins gegnerische Tor, wird auf Torabwurf entschieden

## Verschieben des Tors

- Die Schiedsrichter entscheiden gemäß folgenden Richtlinien zur Position der Tore auf der Torlinie, ob ein Treffer zählt:



A = Der Treffer zählt

B = Wenn der Ball die Torlinie vollständig überquert und beide Torpfosten die Torlinie berühren, zählt der Treffer.

C = Wenn mindestens ein Torpfosten die Torlinie nicht mehr berührt, gilt das Tor als verschoben.

# Verschieben des Tores

Wäre der Ball bei korrekter  
Torposition ins Tor gegangen  
→ Tor, Anstoß

Angreifer verschiebt das Tor			Verteidiger verschiebt das Tor		
<i>un- absichtlich</i>	<i>absichtlich</i>		<i>un- absichtlich</i>	<i>absichtlich</i>	
	Ball berührt	Ball nicht berührt		Ball berührt	Ball nicht berührt
<b>SRB</b>	<b>dF + VW</b>	<b>idF + VW</b>	<b>SRB</b>	<b>SST + VW (bzw. FaD)</b>	<b>idF + VW</b>

## kumuliertes Foul

- jedes Vergehen mit direktem FS zählt als kumuliertes Foul
- 5 kumulierte Fouls je Team sind „erlaubt“ (Turniere können abweichen - Durchführungsbestimmungen beachten)
- 10-Meter-Freistoß DFSKF ab dem 6. kumulierten Foul



**Ein direkter Freistoß wird gegeben, wenn ein Spieler eines der folgenden Vergehen gegenüber einem Gegner nach Einschätzung der Schiedsrichter fahrlässig, rücksichtslos oder übermäßig hart begeht:**

- Rempeln
- Anspringen
- Treten oder versuchtes Treten
- Stoßen
- Schlagen oder versuchtes Schlagen (einschließlich Kopfstößen)
- Tackling oder sonstiger Zweikampf
- Beinstellen oder versuchtes Beinstellen

**Ein direkter Freistoß wird auch gegeben, wenn ein Spieler eines der folgenden Vergehen begeht:**

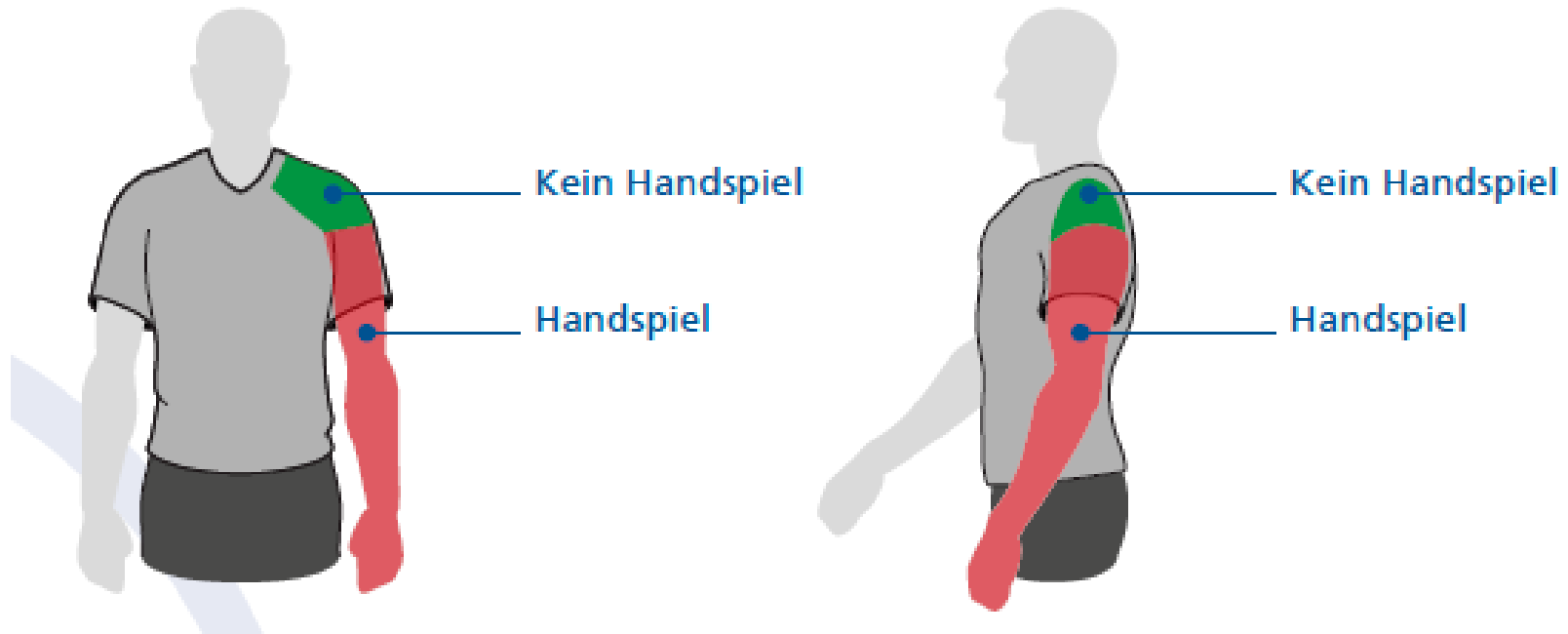
- Handspielvergehen  
(gilt nicht für den Torhüter im eigenen Strafraum)
- Halten des Gegners
- Sperren des Gegners mit Körperkontakt
- Beißen oder Anspucken einer anderen Person
- Werfen/Treten eines Gegenstandes in Richtung des Balls, eines Gegners oder eines Spieloffiziellen oder Berühren des Balls mit einem in der Hand gehaltenen Gegenstand

## Merke:

- Alle genannten Vergehen gelten als kumuliertes Foul
- Ausführung des Freistoßes am Ort, an dem sich das Vergehen ereignet hat
- Ausführung innerhalb von 4 Sekunden
- Abstand der Mauer: 5 Meter

## Ein Handspielvergehen

- Kann nur vorliegen, wenn der Ball mit dem „roten Bereich“ der Grafik in Berührung kommt
- Die Grenze verläuft unten an der Achselhöhle



# Handspiel

**strafbar**



**nicht strafbar**



Ein indirekter Freistoß wird gegeben:

- wenn ein Spieler unmittelbar nach einem unabsichtlichen Handspiel ein Tor erzielt und er dabei seine Körperfläche nicht unnatürlich vergrößert hat
- Wenn ein Mitspieler des Spielers, der den Ball unabsichtlich mit der Hand gespielt hat, ein Tor erzielt, wird es anerkannt

## **Ein indirekter Freistoß wird gegeben, wenn ein Spieler:**

- gefährlich spielt
- einen Gegner behindert, ohne dass es zu einem Kontakt kommt
- protestiert, anstößige, beleidigende oder schmähende Äußerungen und/oder Gesten macht oder sonstige verbale Vergehen begeht
- den Torhüter daran hindert, den Ball aus den Händen freizugeben oder zu werfen, oder gegen den Ball tritt oder zu treten versucht, während der Torhüter den Ball aus den Händen freigibt oder wirft

## **Ein indirekter Freistoß wird auch gegeben, wenn ein Torhüter den Ball:**

- in der eigenen Spielfeldhälfte länger als vier Sekunden mit der Hand, dem Arm oder dem Fuß kontrolliert
- in der eigenen Spielfeldhälfte wieder berührt, nachdem er ihn bereits irgendwo 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 eigenen Strafraum mit der Hand oder dem Arm berührt, nachdem er ihm von einem Mitspieler absichtlich mit dem Fuß zugespielt wurde
- im eigenen Strafraum mit der Hand oder dem Arm berührt, nachdem er ihm direkt mittels Einkick eines Mitspielers zugespielt wurde



## Merke:

- Alle genannten Vergehen gelten **NICHT** als kumuliertes Foul
- Ausführung des idF am Ort, an dem sich das Vergehen ereignet hat
- Ausführung innerhalb von 4 Sekunden
- Abstand der Mauer: 5 Meter
- **Beide** SR **müssen** den indirekten Freistoß mit ihrer Hand anzeigen!

## Merke:

- Eine Mauer besteht aus zwei oder mehr Spielern
- Die gegnerische Mannschaft hat einen Abstand von mindestens einem Meter zur Mauer einzuhalten

# Spielfortsetzung nach Fouls und unsportlichem Betragen

- Begeht ein Spieler ein physisches Vergehen gegen einen Mitspieler, Auswechselspieler, des Feldes verwiesenen Spieler, Teamoffiziellen oder Spieloffiziellen

**Direkter Freistoß oder Strafstoß**

# Spielfortsetzung nach Fouls und unsportlichem Betragen

- Begeht ein Spieler **außerhalb** des Spielfeldes ein Vergehen gegen einen Spieloffiziellen, gegnerischen Spieler, Auswechselspieler, des Feldes verwiesenen Spieler oder einen Teamoffiziellen  
oder
- Vergehen eines Auswechselspielers, des Feldes verwiesenen Spielers oder eines Teamoffiziellen gegen einen Gegner oder Spieloffiziellen außerhalb des Spielfeldes

**Freistoß (Art je nach Vergehen) auf der Begrenzungslinie, am Ort, der dem Tatort am nächsten liegt oder Strafstoß, wenn die Begrenzungslinie zum Strafraum der fehlbaren Person gehört.**

# Spielfortsetzung nach Fouls und unsportlichem Betragen

- Begeht ein Spieler außerhalb des Spielfeldes ein Vergehen gegen einen Spieler, Auswechselspieler oder Teamoffiziellen des eigenen Teams

**Indirekter Freistoß auf der Begrenzungslinie, am Ort, der dem Tatort am nächsten liegt.**

# 10-Meter-Freistoß (DFSKF)

- ab dem 6. kumulierten Foulspiel  
(Futsalturniere können abweichen)
- Ausführung von der 10-Meter-Markierung  
oder am Ort des Vergehens
- Torwart **muss** vom Ball **5 Meter** entfernt bleiben  
(muss nicht auf der Torlinie stehen)
- alle Spieler mind. 5 Meter vom Ball entfernt
- muss zwingend **direkt** ausgeführt werden
- muss trotz Ablauf der Spielzeit ausgeführt werden
- **Es gilt die 4 - Sekunden-Regel**

# Strafstoß (6-Meter)

## 6-Meter

- Bei Foulspiel im Strafraum
- Ausführung von der 6 - Meter - Markierung
- 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

- Ausführung durch die Spieler, die bei Abpfiff spielberechtigt waren
- Reduzierung bei ungleicher Spieleranzahl (z. B. wegen FaD) möglich
- 5 Sechsmeter, wenn nötig danach immer weiter bis zur Entscheidung

- Ball muss ruhig auf der Linie liegen
- stehend ausführen, ohne Anlauf, ein Fuß darf sich innerhalb des Spielfeldes bei Ausführung befinden
- Ausführung innerhalb von 4 Sekunden
- Abstand der Gegner: 5 Meter
- aus einem Einkick kann direkt **KEIN** Tor erzielt werden

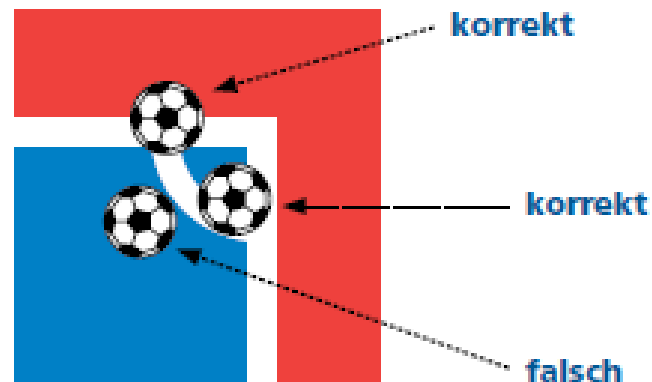
## **Ball an der Decke**




- Immer Einkick für den Gegner an nächstgelegener Stelle (Seitenauslinie)
- keine SR-Ball-Regelung



- Abwurf oder Freigabe des Balles von einem beliebigen Punkt innerhalb des Strafraums durch den Torwart mit den Händen
- 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
- aus einem Torabwurf kann **NICHT** direkt ein Tor erzielt werden

- Ball muss innerhalb des Eckbereichs platziert werden
- Ball muss ruhen
- 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
- Alle Gegenspieler müssen einen Mindestabstand von 5 m zum Eckviertelkreis einhalten, bis der Ball im Spiel ist



- kumulierte Fouls, 10-Meter-Freistoß (DFSKF) ab dem 6. kumulierten Foul (Turniere können abweichen - Durchführungsbestimmungen beachten)
- direkte und indirekte Freistöße
- Gelbe Karte  gelb-rote Karte  rote Karte 

## keine Zeitstrafe

- Spieler muss vom Feld und aus dem Innenraum
- Reduzierung bei gelb-roter/roter Karte für 2 Minuten – Komplettierung bei Torerzielung durch die Mannschaft mit Überzahl
- Strafstoß bei Foulspiel/absichtlichem Handspiel innerhalb des Torraumes

# DOGSO: Verhinderung einer offensichtlichen Torchance oder eines Tores

Wenn ein Spieler der verteidigenden Mannschaft ein Vergehen begeht, bei dem nicht der Ball gespielt werden soll (z.B. Halten, Stoßen) und die angreifende Mannschaft sich in Überzahl befindet (bei der Anzahl der verteidigenden Spieler ist der Torwart, aber nicht der foulende Spieler zu berücksichtigen), handelt es sich um eine DOGSO-Situation, auch wenn das Tor bewacht wird.

# DOGSO: Verhinderung einer offensichtlichen Torchance oder eines Tores

Wenn die Spieler des angreifenden Teams gegenüber den Spielern des verteidigenden Teams **in Gleich- oder Überzahl** sind, wenn das Tor **nicht** vom Torhüter bewacht wird, und weitere Kriterien für das Vereiteln einer offensichtlichen Torchance erfüllt sind, gilt dies als Vereiteln einer offensichtlichen Torchance.







➔ wenn das Tor unbewacht ist, spielt es **keine** Rolle, ob das Foul ballorientiert ist oder nicht!!!

# DOGSO: Verhinderung einer offensichtlichen Torchance oder eines Tores außerhalb des Strafraums

Wenn ein Spieler der verteidigenden Mannschaft ein Vergehen begeht, bei dem **nicht der Ball gespielt werden soll** (z.B. Halten, Stoßen) und die angreifende Mannschaft sich in **Überzahl** befindet (bei der Anzahl der verteidigenden Spieler ist der Torwart, aber **nicht** der foulende Spieler zu berücksichtigen), handelt es sich um eine DOGSO-Situation, **auch wenn das Tor bewacht wird**.

Wenn die Spieler des angreifenden Teams gegenüber den Spielern des verteidigenden Teams **in Gleich- oder Überzahl** sind (foulender Spieler wird nicht mitgezählt!), wenn das Tor **nicht** vom Torhüter **bewacht** wird, und weitere Kriterien für das Vereiteln einer offensichtlichen Torchance erfüllt sind, gilt dies als Vereiteln einer offensichtlichen Torchance. (wenn das Tor unbewacht ist, spielt es **keine** Rolle, ob das Foul ballorientiert oder nicht ist !!!)

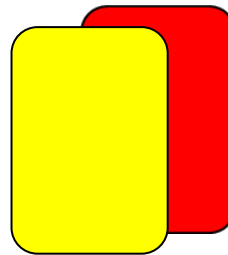
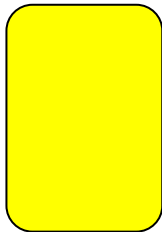
## ➤ Beispiele:

- 2 Angreifer gegen Torwart Foul nicht ballorientiert - **DOGSO** 
- 2 Angreifer gegen Torwart + 1 Verteidiger - keine Überzahl Foul nicht ballorientiert - **kein DOGSO** 
- 1 Angreifer gegen Torwart - keine Überzahl Foul nicht ballorientiert - **kein DOGSO** 
- 2 Angreifer gegen Torwart (die anderen Verteidiger können nicht eingreifen) Foul nicht ballorientiert - **DOGSO** 
- 3 Angreifer gegen Torwart - Foul ballorientiert - **kein DOGSO** 
- Anzahl Angreifer **gleich oder größer** als Verteidiger Tor **nicht** bewacht – **DOGSO**  (spielt keine Rolle, ob Foul ballorientiert ist oder nicht !!!)

- sehr sparsam anwenden (nur absolut klarer Vorteil)
- **keine** Vorteilgabe mehr ab dem vierten kumulierten Foul
- In nächster Spielunterbrechung Info an Spielleitung sofern kumuliertes Foul
- Gelb/rote bzw. rote Karte aber Vorteilgewährung mit anschließender Torerzielung (Karte wird nach Torerfolg gezeigt):
  - Spieler muss vom Feld und aus dem Innenraum
  - Mannschaft muss sich **NICHT** reduzieren, da Vergehen zeitlich vor dem Torerfolg
  - Beachte: nur wenn Mannschaft dadurch in Unterzahl

# Strafen gegen Teamoffizielle

Genau wie draußen





## Besonderheit “Torabwurf“:

- TW kann den Ball nachdem dieser im Toraus ist nur mit **einem Abwurf ins Spiel bringen - niemals mit dem Fuß!!!**
- innerhalb von 4 Sekunden und nur durch den Torwart
- Torabwurf über die Mittellinie möglich
- keine direkte Torerzielung aus Torabwurf möglich
  
- Torwart darf nach dem Torabwurf den Ball **in der eigenen Hälfte** erst wieder spielen, wenn Ball im Aus war oder von einem Gegner berührt wurde
- in der gegnerischen Hälfte kann der TW den Ball beliebig oft spielen → bei Übertretung der Mittellinie wird nicht mehr angezählt
- bei Rückkehr in die eigene Spielhälfte mit Ball beginnen die 4 Sekunden erneut

Spielt der Torwart den Ball während des Spiels kontrolliert (egal ob mit der Hand oder dem Fuß), darf der Torwart wiederum den Ball:

- **in der eigenen Hälfte** erst spielen, wenn Ball im Aus war oder von einem Gegner berührt wurde
- in der gegnerischer Hälfte beliebig oft spielen
- Beachte: unter „kontrolliert Spielen“ fällt keine Torwartabwehr
- mit Ballbesitz des Torwartes in der eigenen Spielhälfte im laufenden Spiel gilt die 4-Sekunden-Regel
- Rückpassregel gilt

# Überblick: 4-Sekunden-Regel

<u>4-Sekunden-Regel</u>	<u>Spielfortsetzung bei Verstoß</u>
Einkick	Einkick
Torabwurf	idF auf der Strafraumlinie
Eckstoß	Torabwurf
Torwartspiel in der eigenen Spielhälfte	idF
10-Meter-Freistoß (DFSKF)	idF
Freistoß (direkt und indirekt)	idF

<u>Spielfortsetzung</u>	<u>Abstand</u>
Anstoß	3 Meter
Einkick	5 Meter
Eckstoß	5 Meter
Freistoß (direkt und indirekt)	5 Meter
10 - Meter - Freistoss DFSKF	5 Meter (Feldspieler seitlich und hinter dem Ball, TW im Strafraum)
Strafstoß	5 Meter (Feldspieler seitlich und hinter dem Ball, TW muss auf Torlinie stehen)
Torabwurf	außerhalb des Strafraums

- **Rechtzeitige Anreise** (mind. 45min vor Turnierbeginn; besser 60 Minuten)
- **Absprache mit Turnierleitung** bzgl. der Regelanwendung
- **Eigenes Studium der „Richtlinien für Futsalturniere und private Hallen-Turniere“**
  - Teil 1 – „Allgemeinverbindlicher Teil“
  - Teil 2 – „Durchführungsbestimmungen für Hallen-Futsalturniere“
- **Auf allen offiziellen BFV-Turnieren wird Futsal gespielt**

**Regeländerung: FaZ (2 Minuten) bei FutsalTURNIEREN möglich! (Im Ligabetrieb NICHT)**

## **Nutzung des ESB**

- **Einzelspielbericht**
  - **Sammelspielbericht (neu ab der Hallensaison 2017 / 2018)**
- **Spesenregelung**

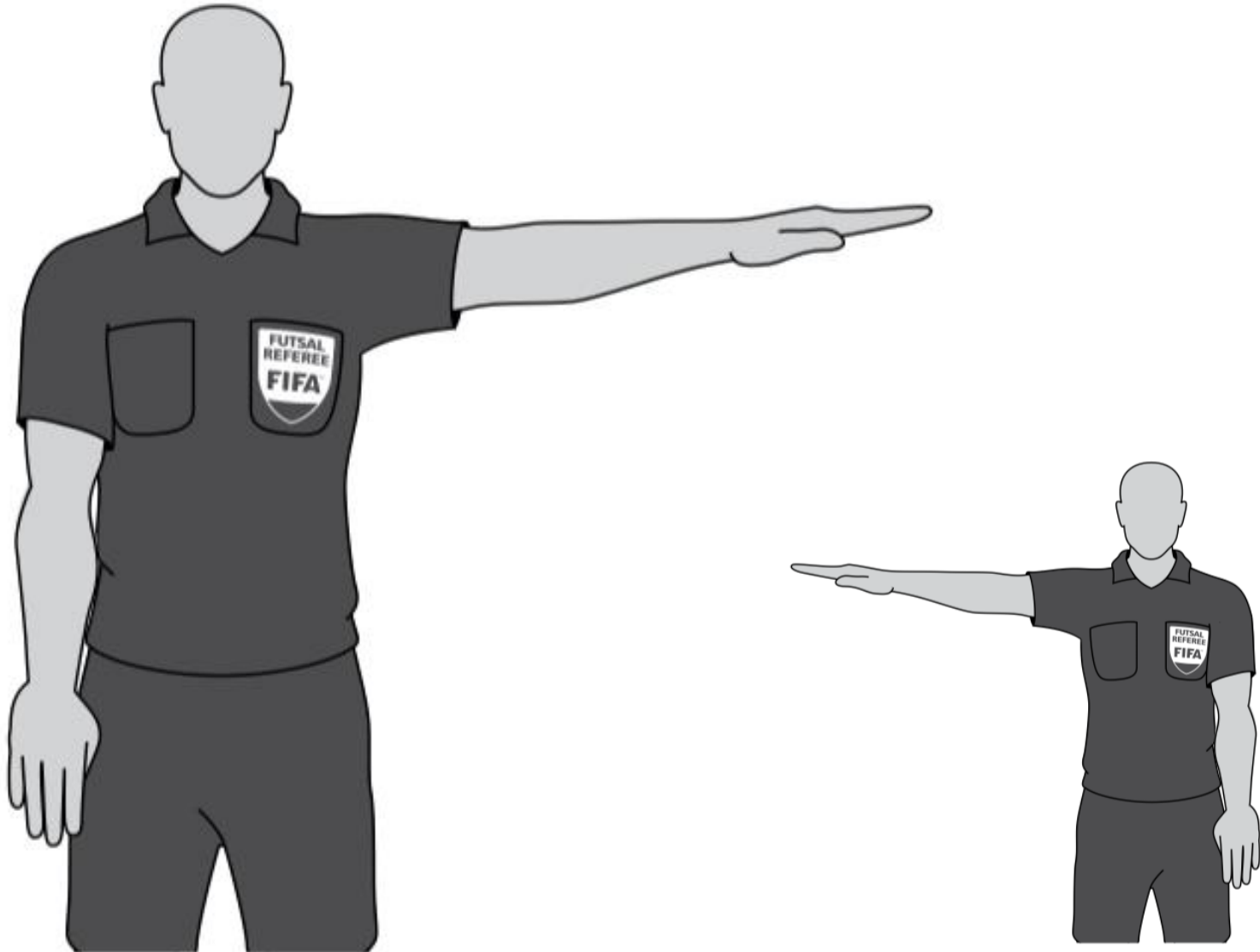
Erwachsene: EUR 9,00 / angefangene Stunde zzgl. Fahrtkosten  
(Sonderregelung letzte Stunde: bis 30 Minuten  
nur halbe Stunde abrechenbar)

Junioren: EUR 7,00 / angefangene Stunde zzgl. Fahrtkosten  
(Sonderregelung letzte Stunde: bis 30 Minuten  
nur halbe Stunde abrechenbar)

# Zeichengebung: Anstoß/Spielfortsetzungen



# Zeichengebung: direkter Freistoß/Strafstoß



# Zeichengebung: indirekter Freistoß





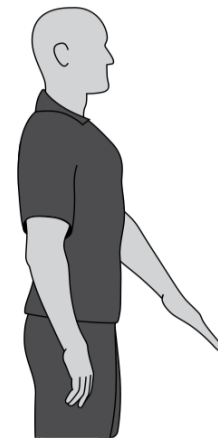
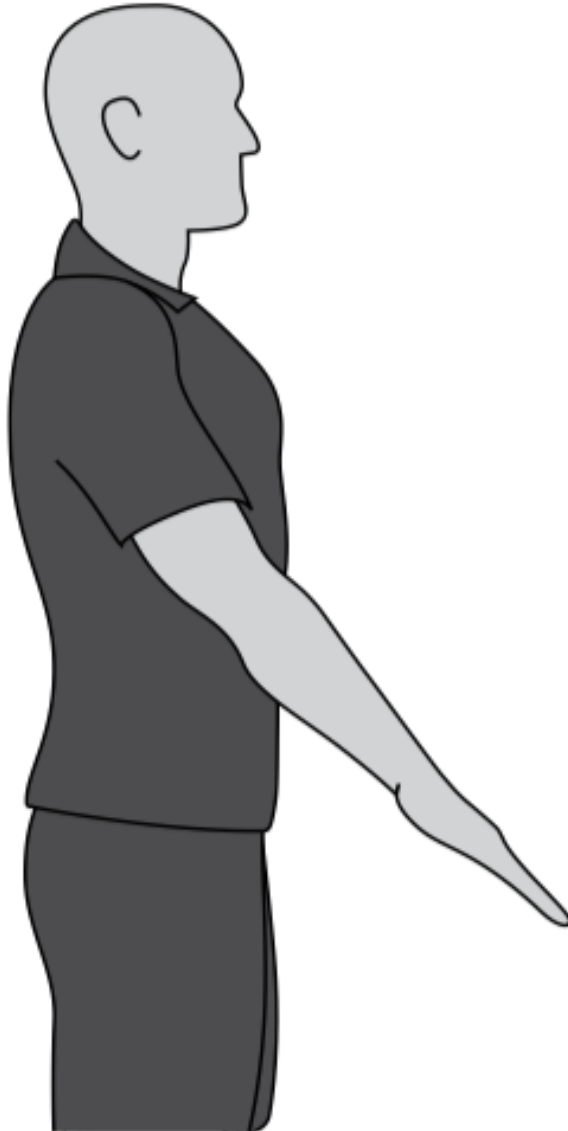
# Zeichengebung: Einkick



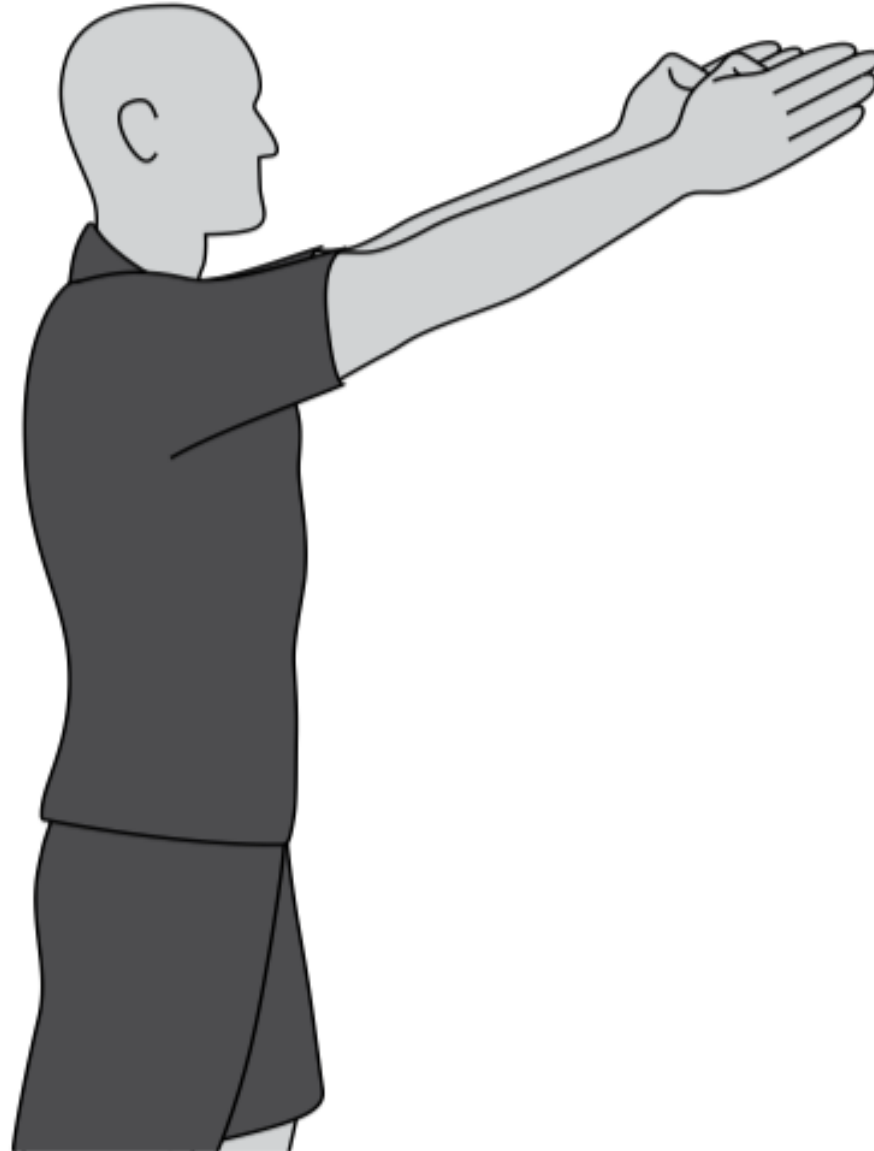
# Zeichengebung: Eckstoß



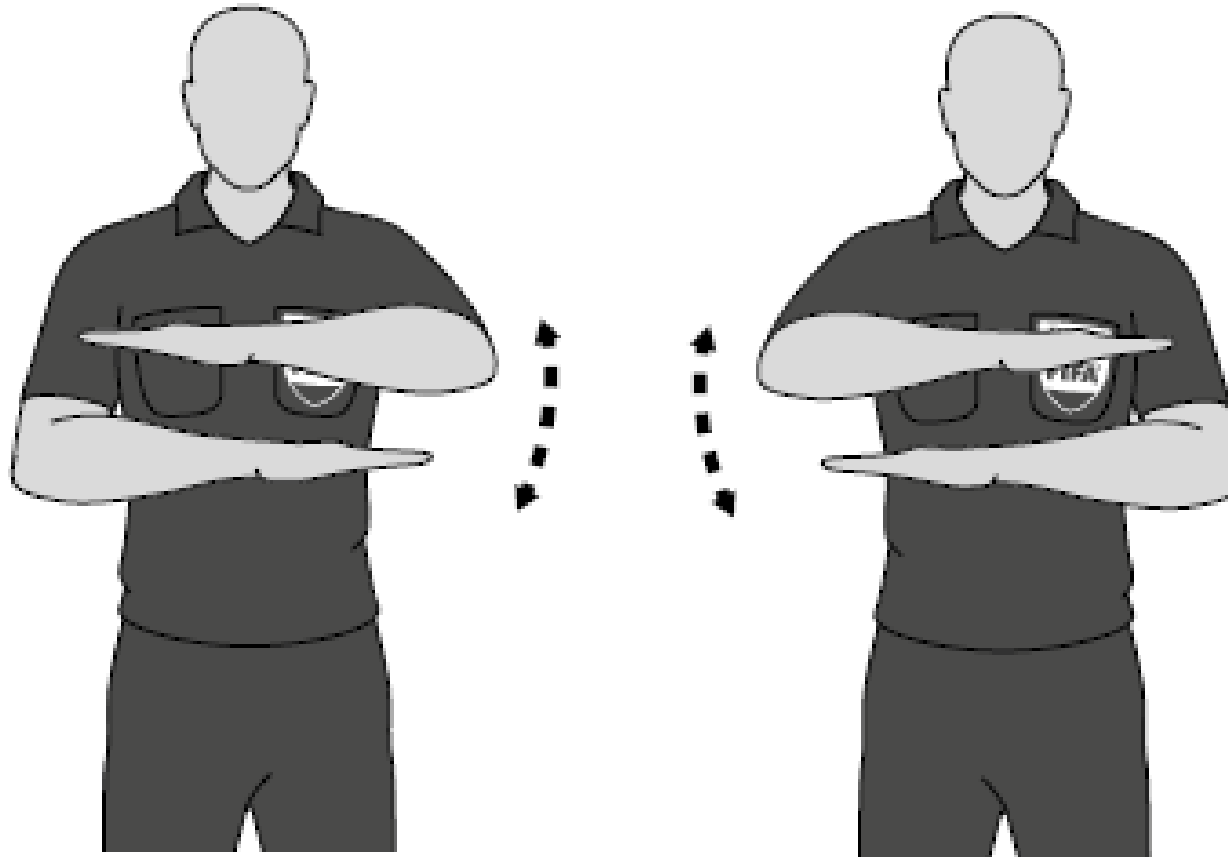
# Zeichengebung: Torabwurf



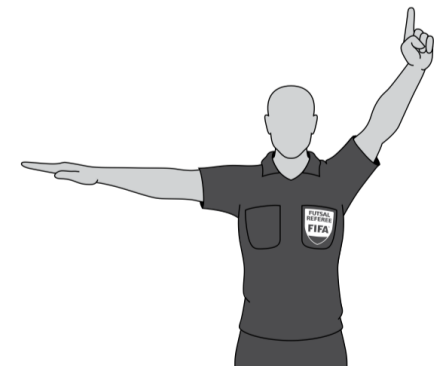
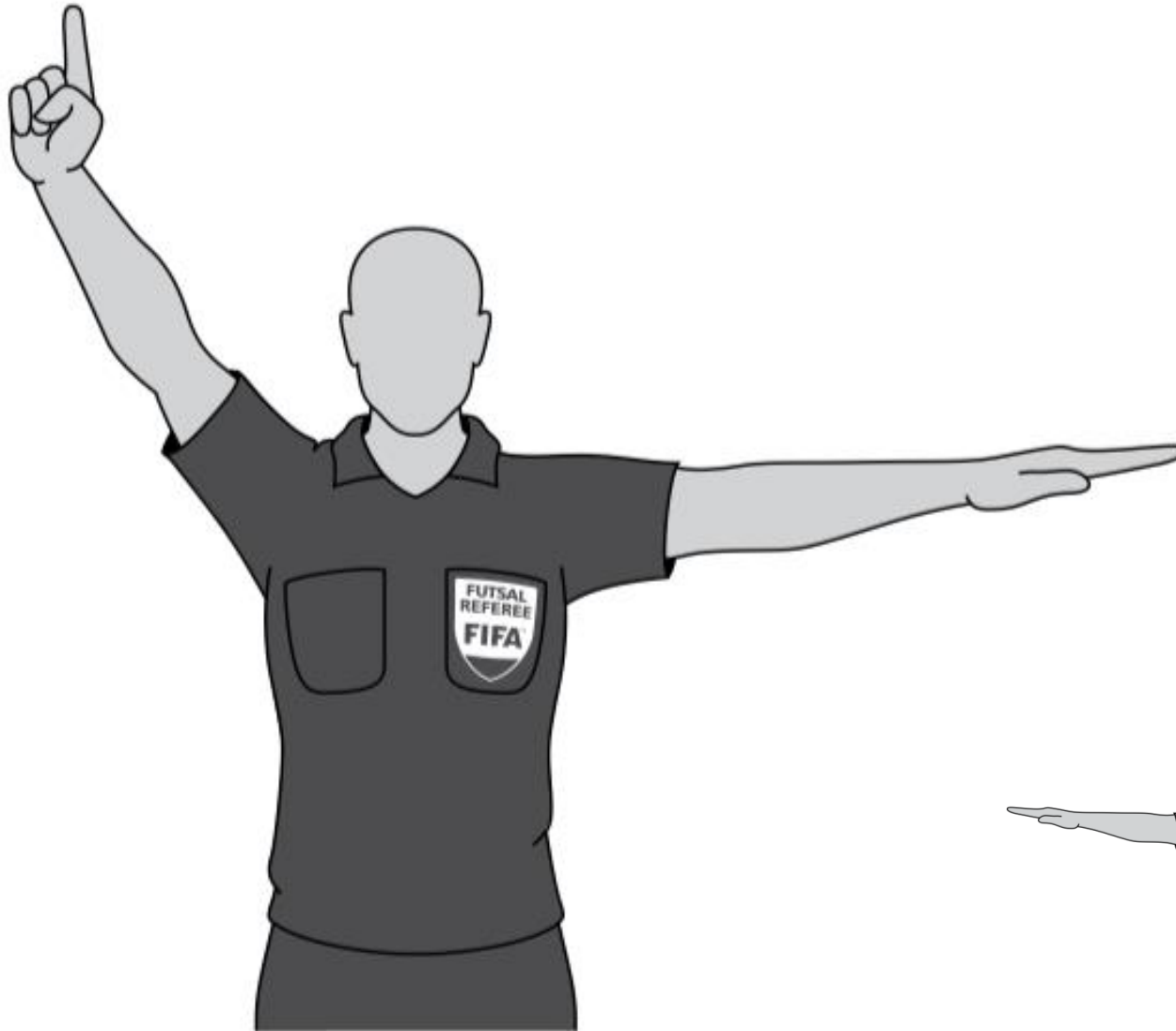
# Zeichengebung: Vorteil (kumuliertes Foul)



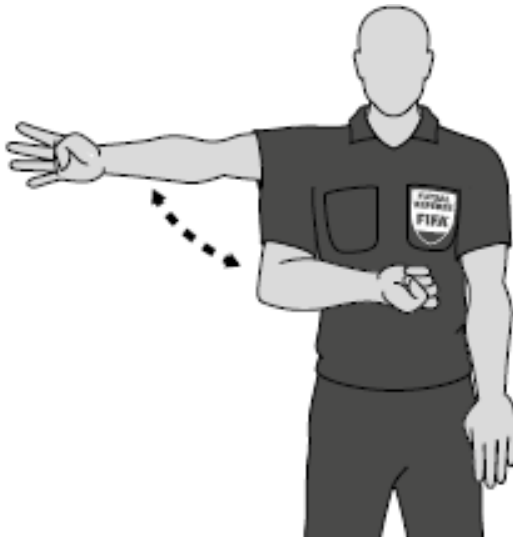
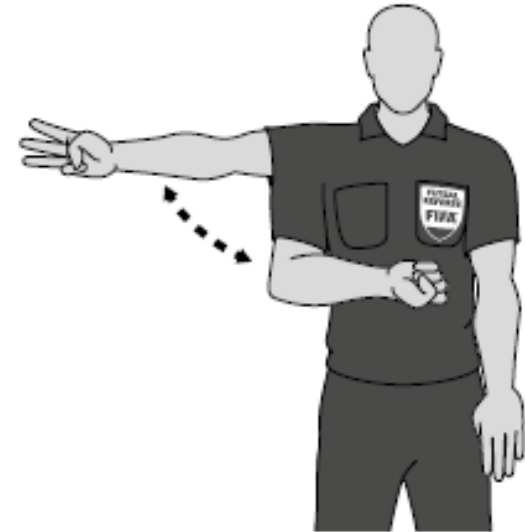
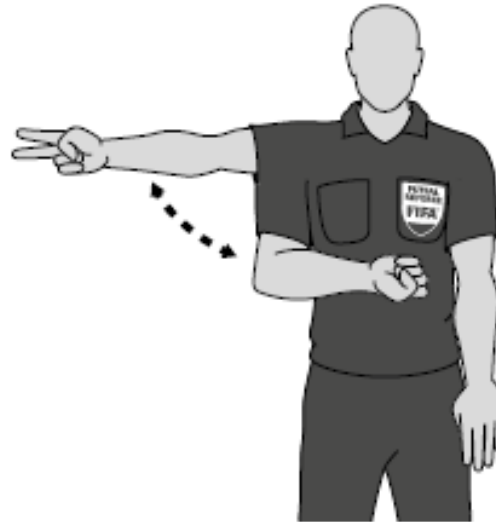
# Zeichengebung: Vorteil (kumuliertes Foul)



# Zeichengebung: Vorteil (kumuliertes Foul)



# Zeichengebung: 4-Sekunden-Regel

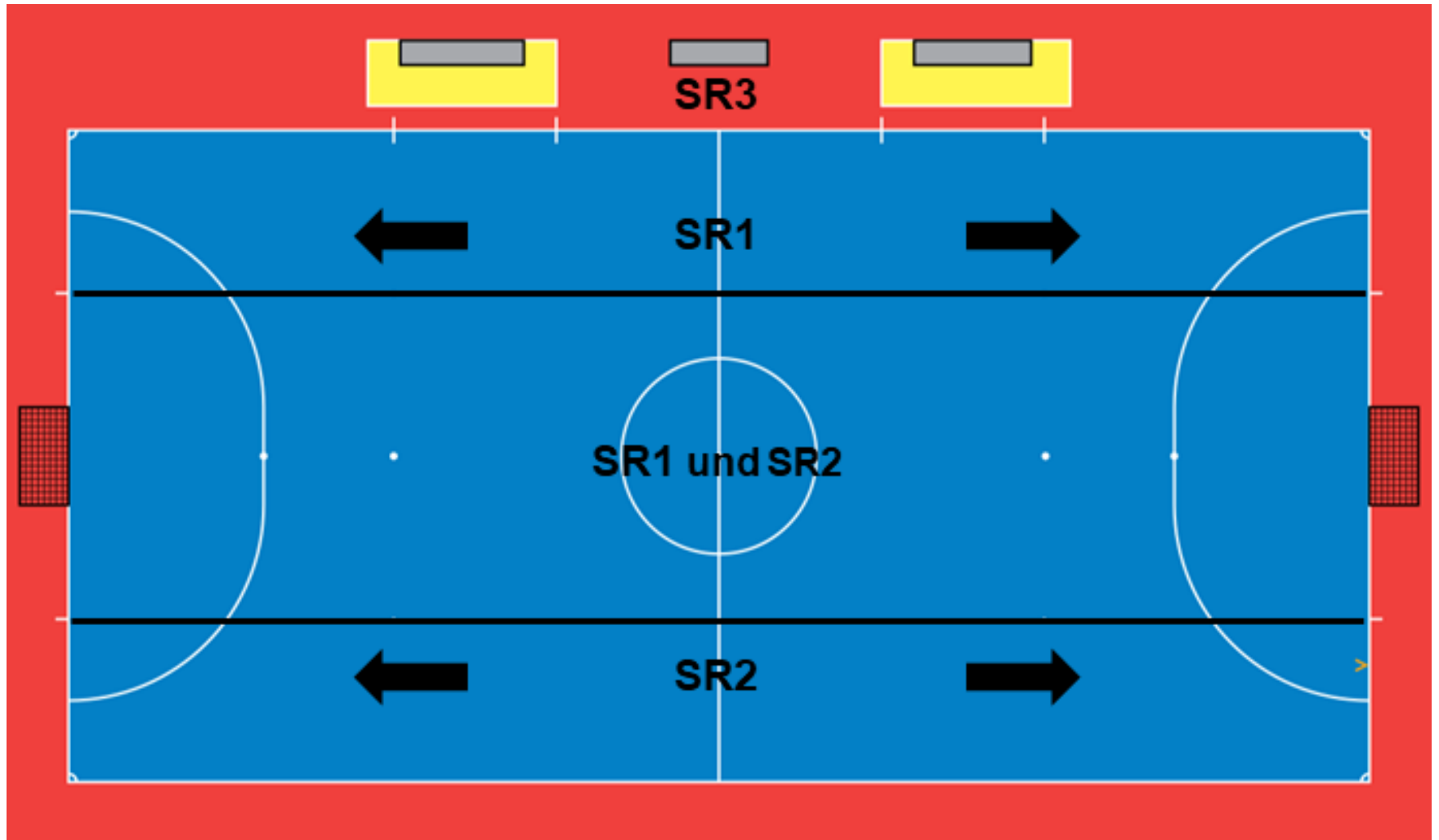


# Zeichengebung: Time-Out

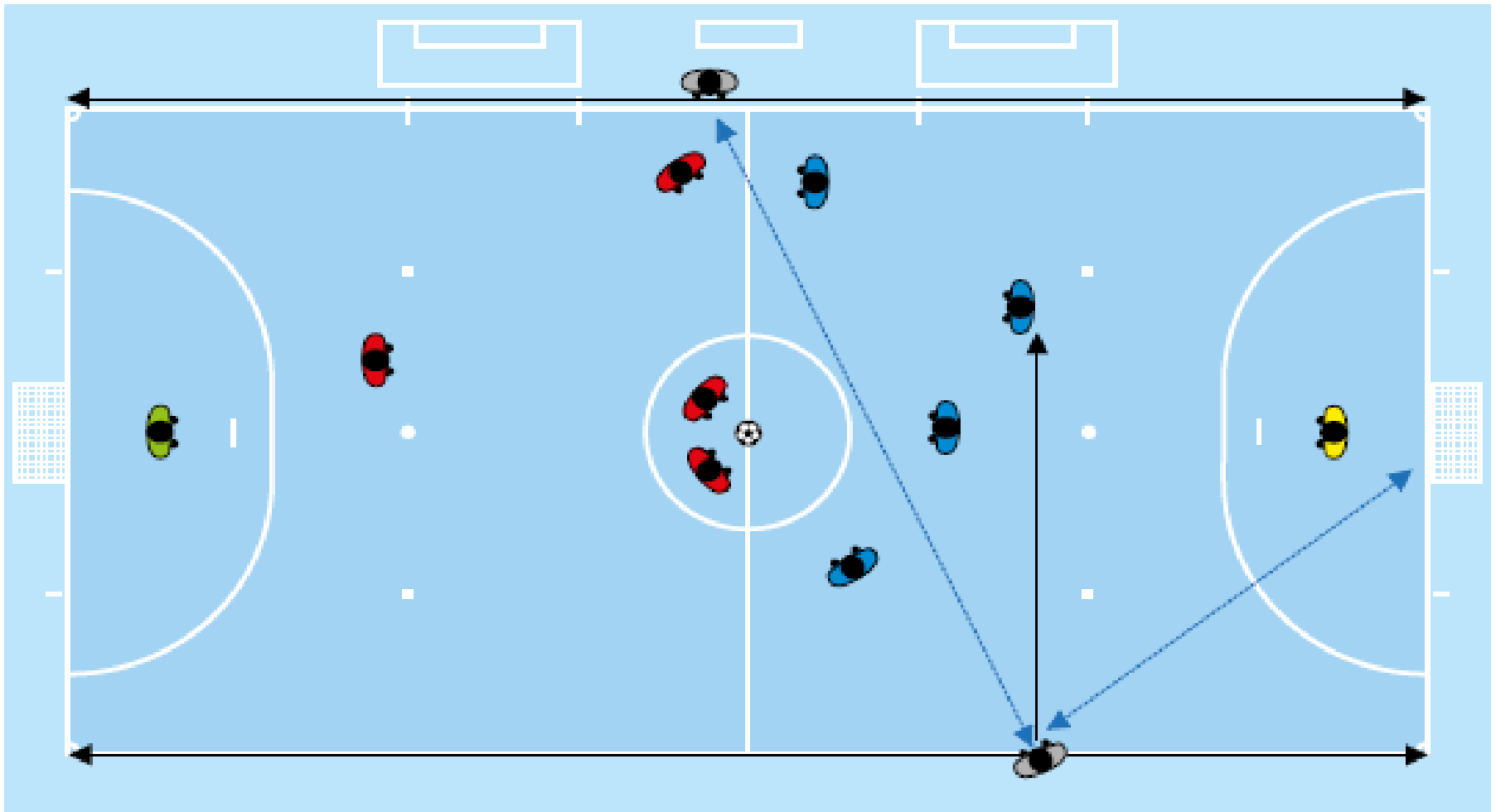




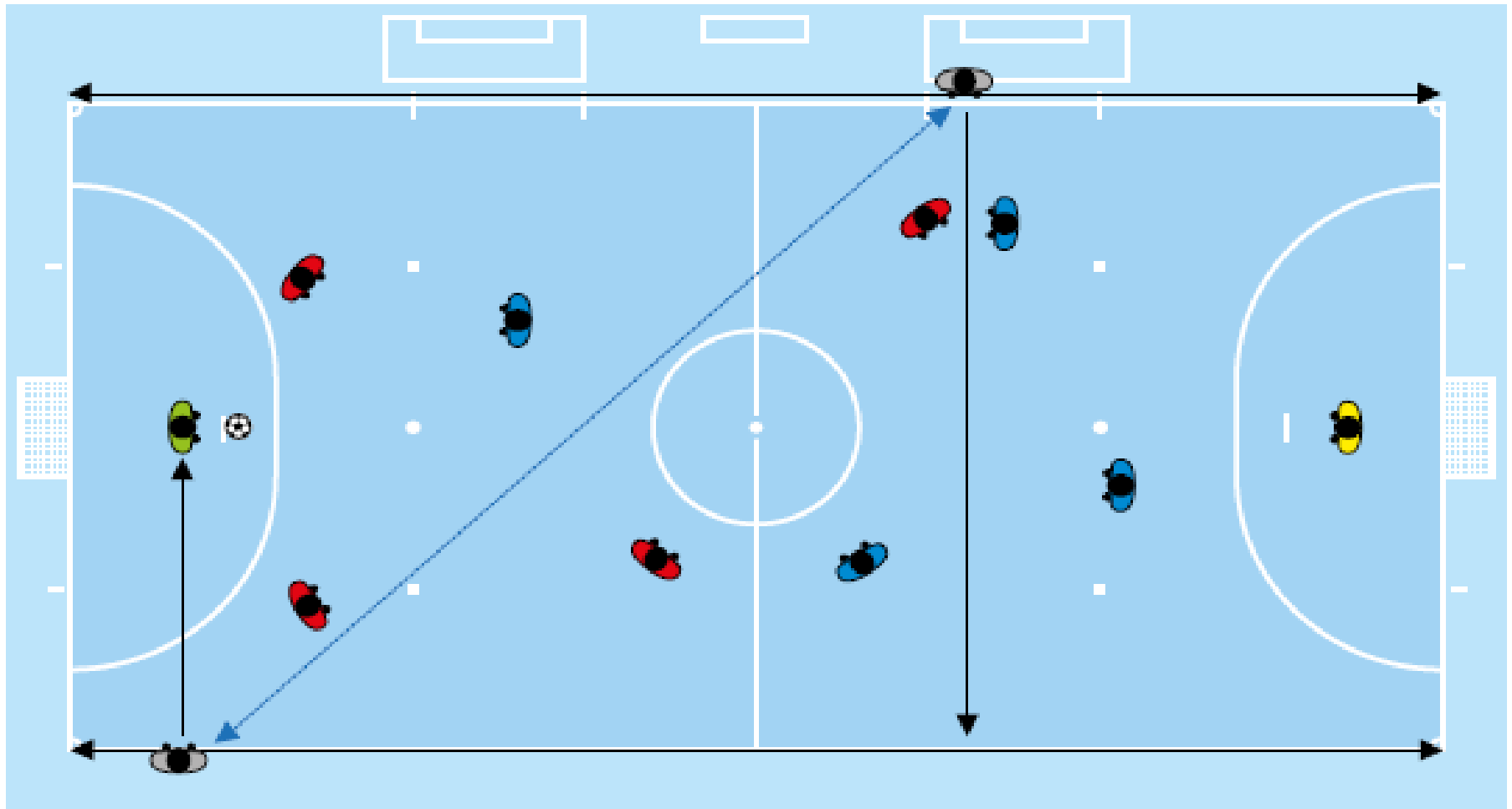
# Zuständigkeitsbereiche der SR



# Lauf- und Stellungsspiel: Anstoß



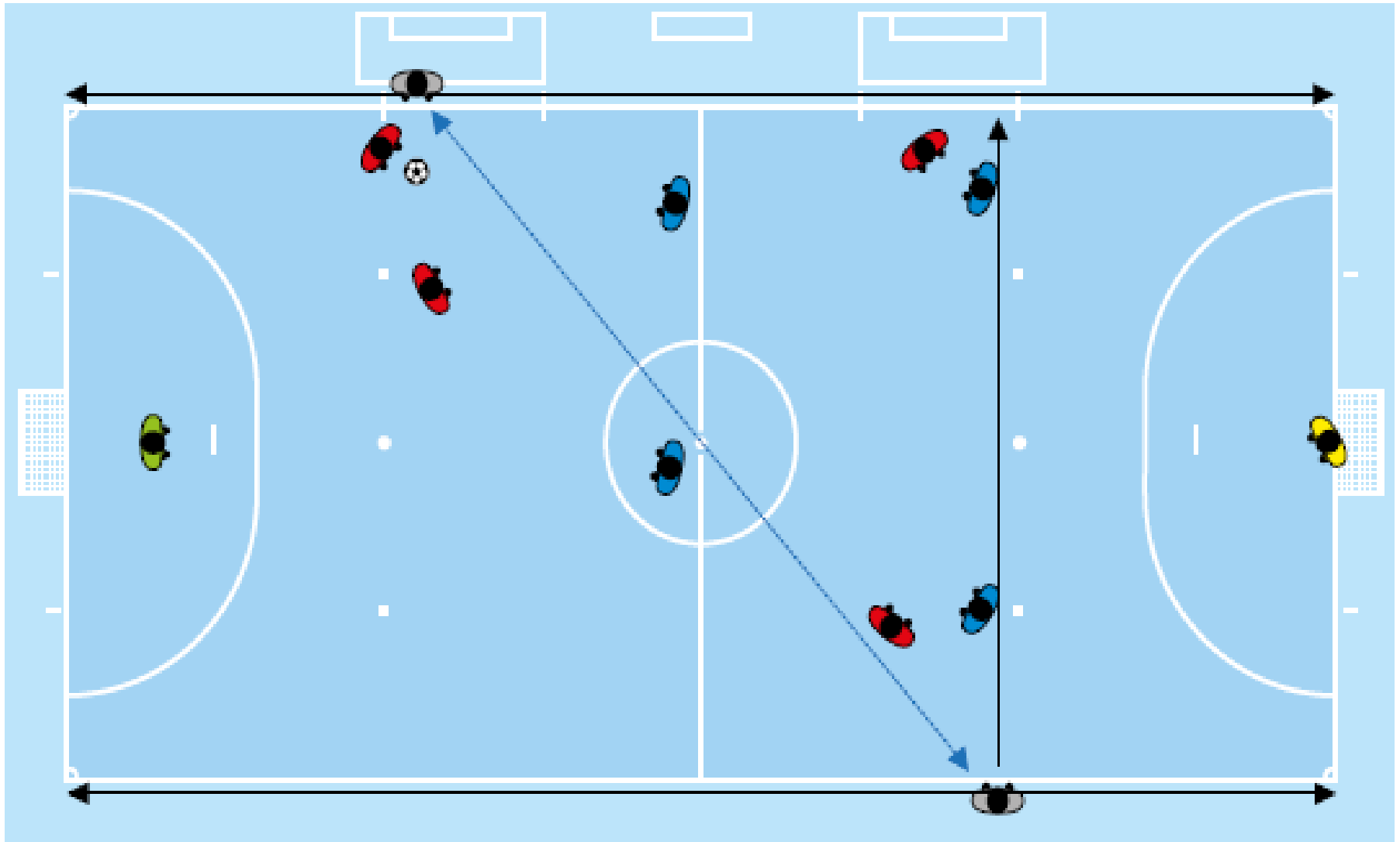
# Lauf- und Stellungsspiel: Torabwurf



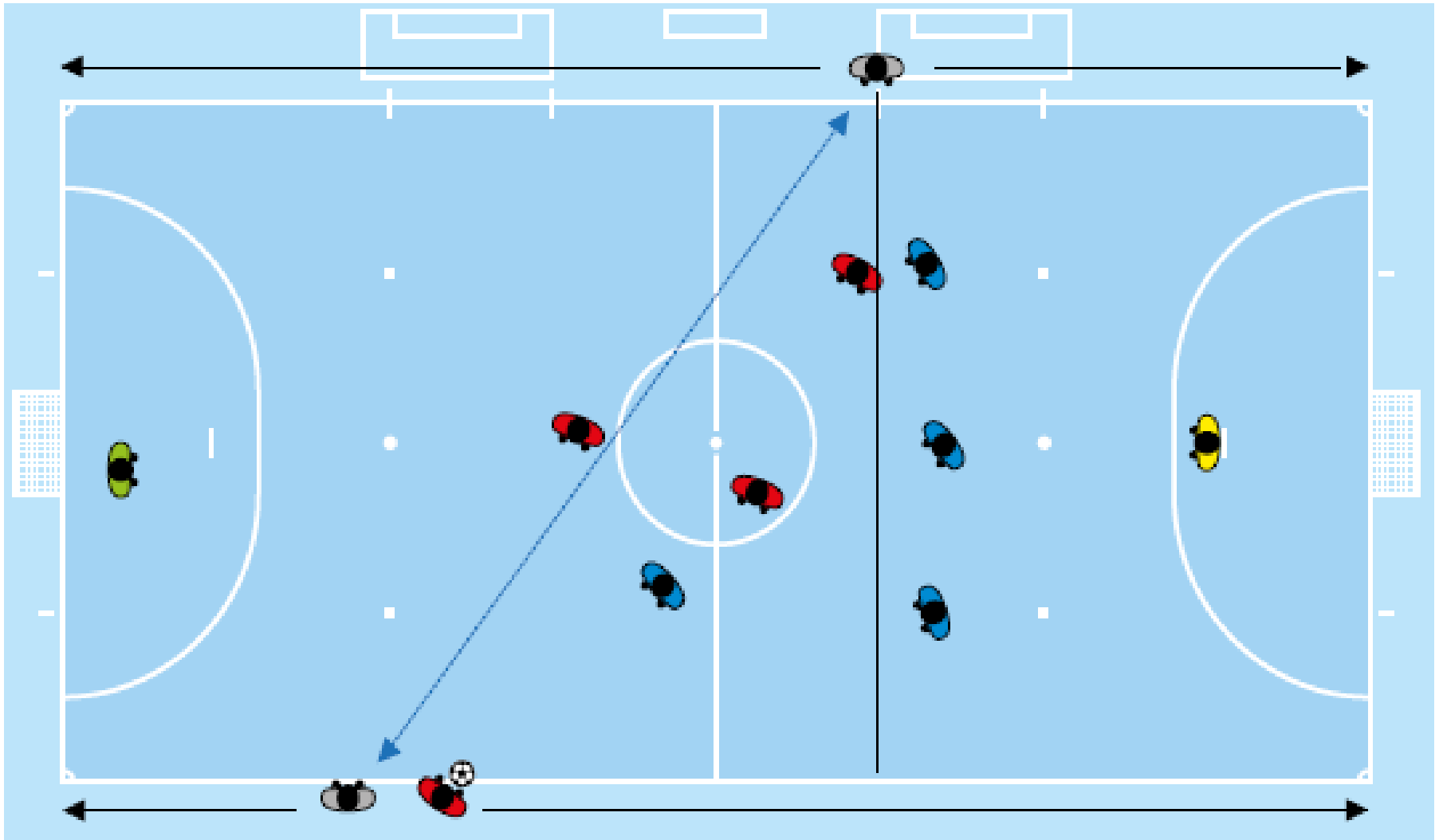
# Lauf- und Stellungsspiel: Eckstoß



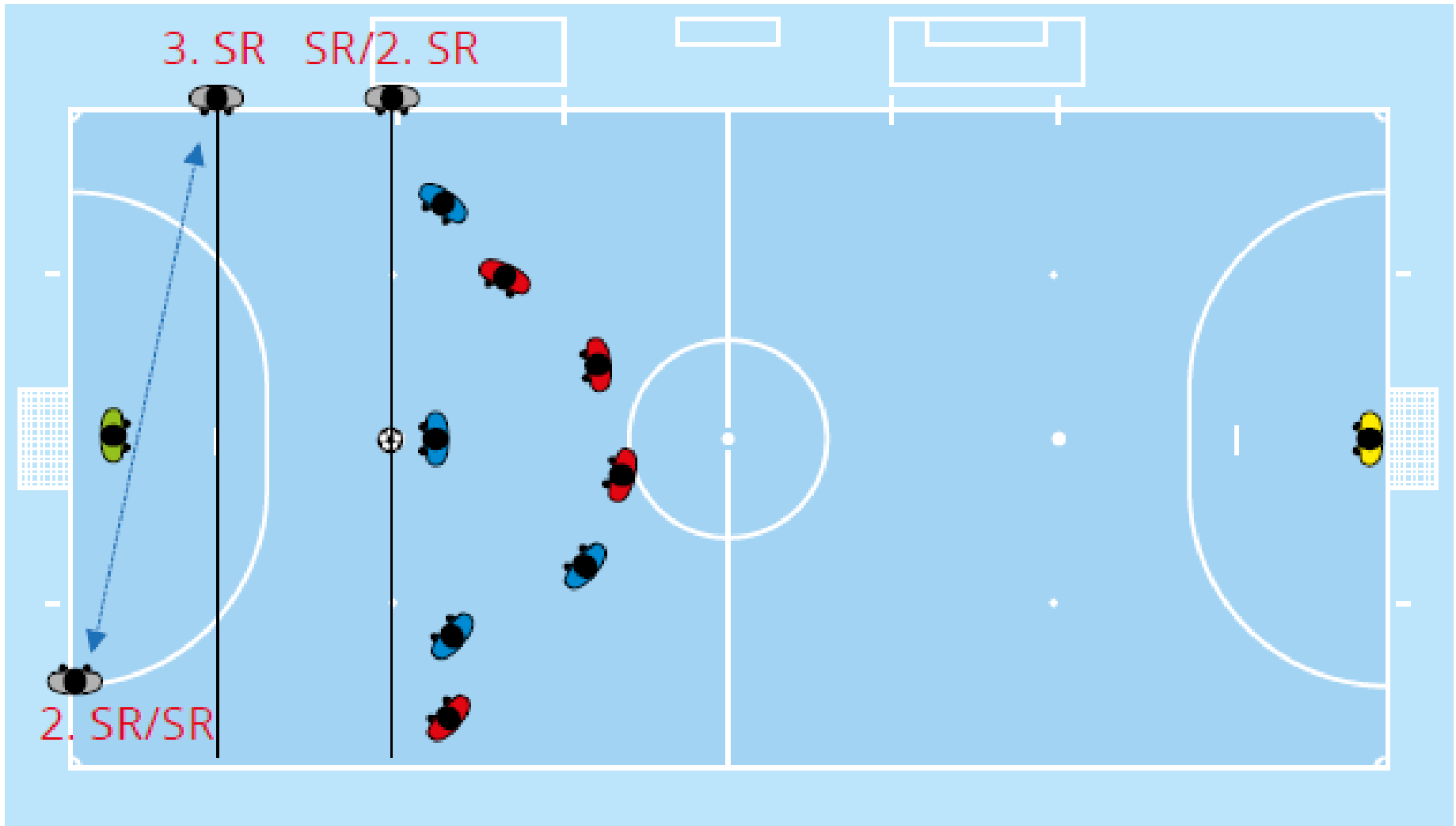
# Lauf- und Stellungsspiel: Freistoß



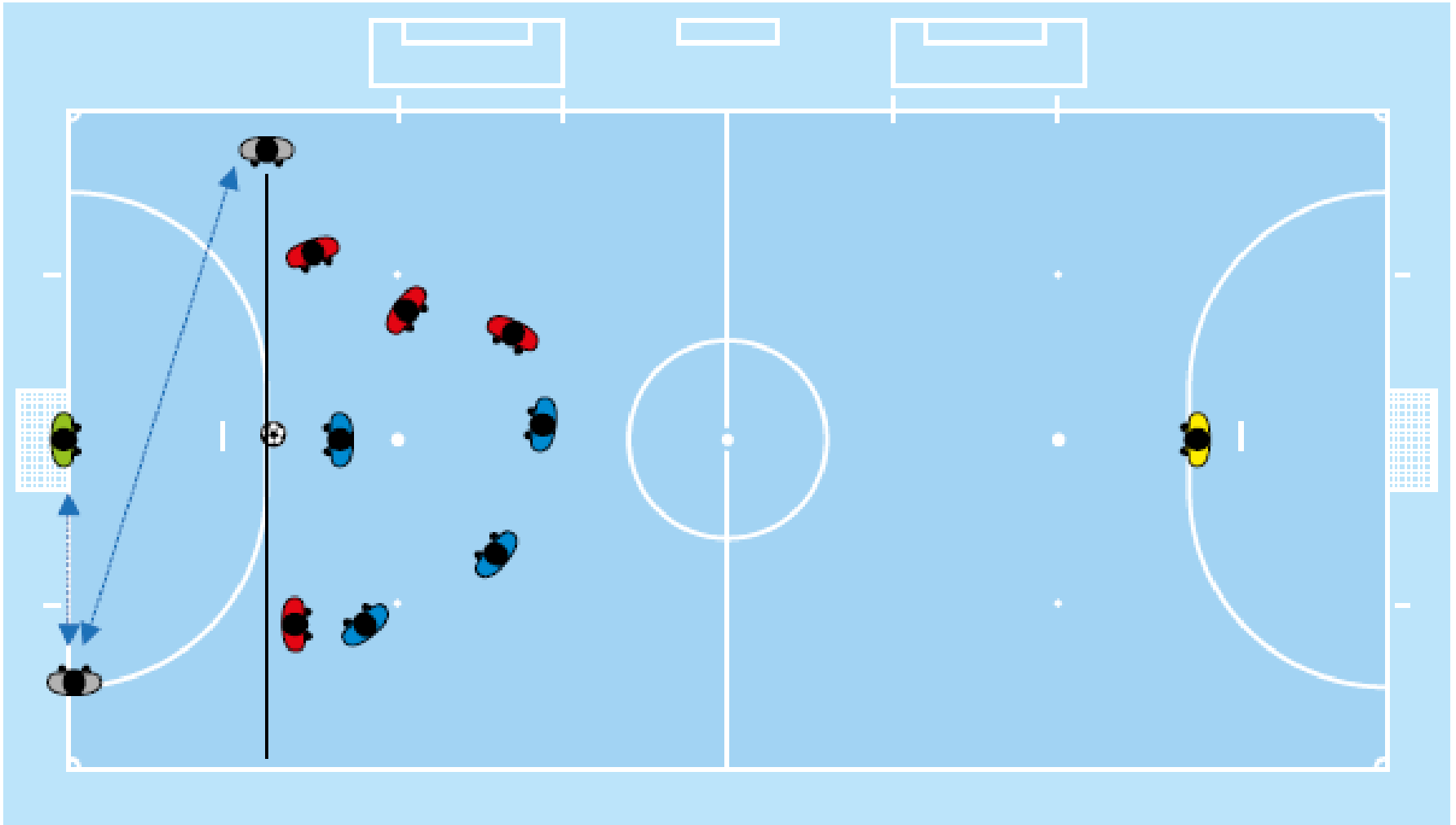
# Lauf- und Stellungsspiel: Einkick



# Lauf- und Stellungsspiel: 10-Meter-Freistoß (DFSKF)

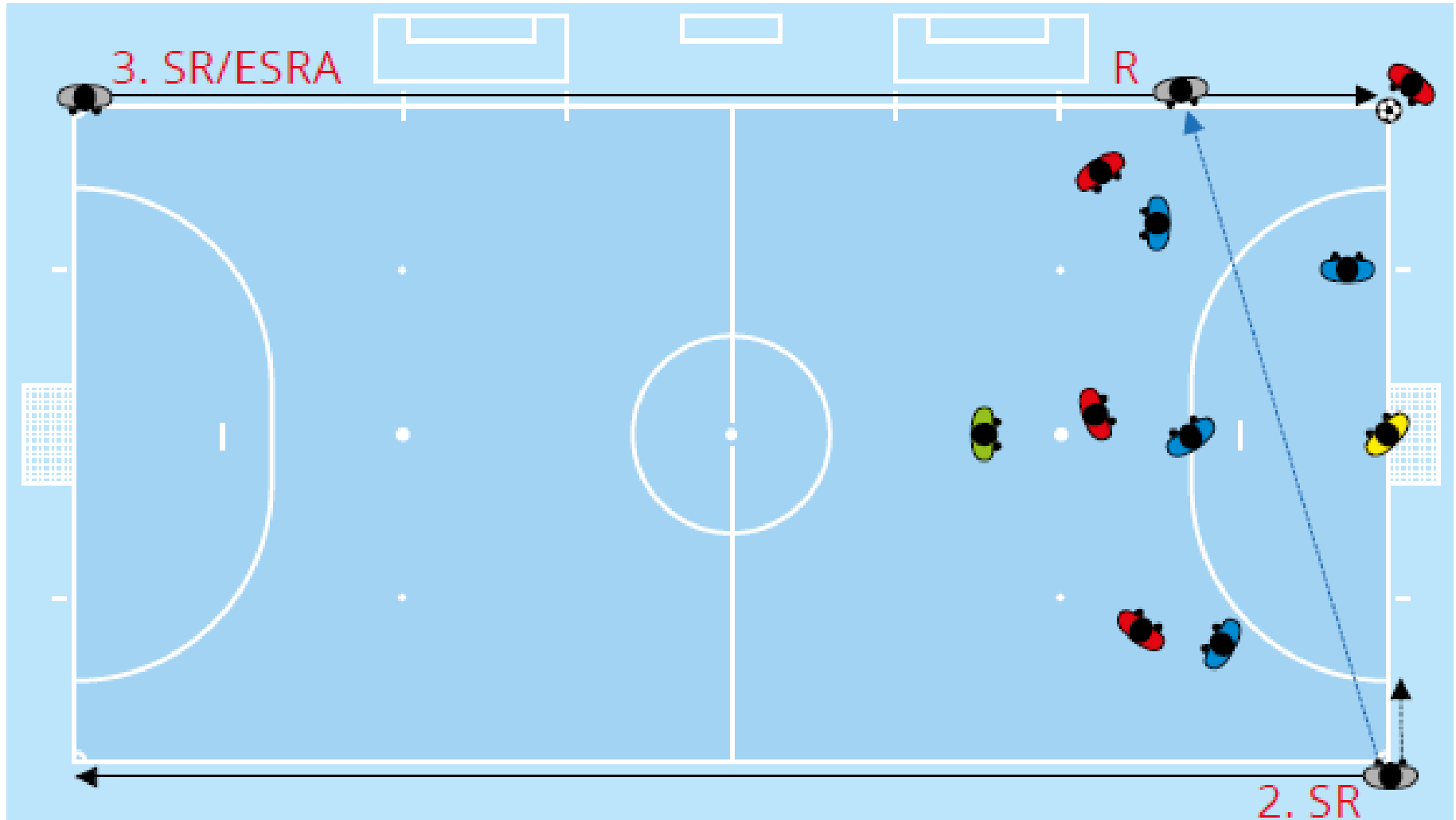


# Lauf- und Stellungsspiel: Strafstoß





# Lauf- und Stellungsspiel: Spiel mit flying goalie



Viel Spaß und „Gut Pfiff“  
bei euren Futsal-Spielleitungen!