

### Vereinfachte Futsal-Regeln 2017/18 – NFV Kreis Ammerland

#### Technisches Meeting:

Das Technische Meeting findet 30 Minuten vor Turnierbeginn statt. Es besteht eine Teilnahmepflicht für Trainer, Mannschaftsführer und Torwart je teilnehmende Mannschaft. Im Rahmen dieses Meetings werden einzelne Regeln nochmals erläutert und eventuell noch offene Fragen durch die Schiedsrichter beantwortet.

#### Spielfeld/Tore/Ball/Spielerzahl/Ausrüstung:

Das Spielfeld ist durch Seiten- und Torauslinien zu allen vier Seiten begrenzt (keine Bande). Bei den Toren handelt es sich um Handball-Tore (3x2m). Der Ball hat die Größe 4 und ist sprungreduziert. Eine Mannschaft besteht aus vier Feldspielern und einem Torwart. Die Mindestanzahl an Spielern beträgt drei. Alle Spieler müssen Schienbeinschoner tragen. Das Tragen (und Abkleben) von Schmuck ist untersagt.

#### Anstoß:

Jeder Anstoß zu Spielbeginn sowie nach einem Torerfolg ist als Fair-Play-Anstoß auszuführen. Das bedeutet, dass der ausführende Spieler den Ball zu einem Gegenspieler spielt und dieser wiederum den Ball ordnungsgemäß zu einem Feldspieler des ausführenden Teams zurückspielt. Das nicht ordnungsgemäße Zurückspielen des Balles wird mit einem indirekten Freistoß geahndet.

#### Spielzeit:

Die Spielzeit beträgt 1x12 Minuten. Das Spiel beginnt mit dem Pfiff eines Schiedsrichters und dem gleichzeitigen Start der Uhr. Das Spiel ist vorbei, wenn es durch einen Schiedsrichter mittels Pfiff beendet wurde (nicht, wenn die Spieluhr 00:00 anzeigt!). Der Grund hierfür liegt in der Tatsache, dass mit einem Ball, der unmittelbar vor Ablauf der Spielzeit aufs Tor gespielt wurde, noch ein gültiger Treffer erzielt werden kann!

#### Technische Zone/Ein- und Auswechslungen:

Fünf Meter links bzw. fünf Meter rechts von der Mittellinie entfernt befindet sich die jeweilige technische Zone einer Mannschaft, in der sich alle Auswechselspieler, Betreuer und Trainer während des gesamten Spiels aufhalten müssen. Die technische Zone ist fünf Meter breit. Sie wird links und rechts durch jeweils zwei 80cm lange Klebestreifen markiert (40cm innerhalb, 40cm außerhalb des Spielfeldes). Die Ein- und Auswechslungen dürfen nur innerhalb dieses Bereichs durchgeführt werden. Alle Auswechselspieler müssen ein Leibchen tragen (vollständig angezogen!) und auf der Bank sitzen. Soll ein Auswechselspieler eingewechselt werden, zieht dieser das Leibchen aus, hält es in den Händen und begibt sich zum Spielfeldrand. Dort übergibt er das Leibchen dem auszuwechselnden Spieler. Erst dann darf der einzuwechselnde Spieler das Spielfeld betreten und wird zum „neuen“ Spieler. Der ausgewechselte Spieler zieht sich nun das Leibchen vollständig an und setzt sich auf die Bank. Es kann während des gesamten Spiels laufend gewechselt werden. Bereits ausgewechselte Spieler dürfen wieder eingewechselt werden. Ein zeitgleiches Wechseln aller Feldspieler (Block-Wechsel) ist unzulässig.

#### Einkick:

Verlässt der Ball das Spielfeld über eine Seitenlinie, wird das Spiel mit einem Einkick fortgesetzt. Gleiches gilt für den Fall, dass der Ball die Hallendecke berührt oder auf andere Weise von einem Gegenstand abgelenkt wird. Der Ball muss so positioniert werden, dass er die Seitenlinie berührt oder maximal 25cm vor dieser liegt (außerhalb des Spielfeldes). Der einkickende Spieler muss mit seinen Füßen die Seitenlinie berühren oder außerhalb des Spielfeldes stehen. Der Mindestabstand zum Ball beträgt für Gegenspieler 5 Meter.

#### Abwurf:

Der Abwurf erfolgt durch den Torwart, welcher den Ball innerhalb des Strafraums aus seinen Händen abgeben muss (werfen oder rollen), sodass dieser den Strafraum verlässt. Der Ball darf zwar über die Mittellinie geworfen werden, eine direkte Torerzielung ist jedoch nicht möglich.

#### Sonderbestimmungen für den Torwart/Flying Goalkeeper:

Befindet sich der Torwart in der eigenen Spielfeldhälfte, sind folgende Besonderheiten zu beachten:  
Der Torwart darf ...

- ... von seinen Mitspielern nur angespielt werden, wenn zuvor ein Gegenspieler den Ball berührt hat
- ... den Spielball maximal 4 Sekunden kontrollieren (egal ob in der Hand, am Fuß oder auf andere Weise)

Dies gilt nicht, wenn sich der Torwart bzw. ein als 5. Feldspieler eingewechselter Auswechselspieler (Flying Goalkeeper) in der gegnerischen Spielfeldhälfte befindet. Sobald sich der Torwart bzw. der 5. Feldspieler in der eigenen Hälfte befindet, leben die obigen Bestimmungen wieder auf. Der 5. Feldspieler muss sich von seinen Mitspielern sowie Auswechselspielern farblich unterscheiden, da er den Ball mit der Hand spielen darf.

### **Verbotenes Spiel und unsportliches Betragen:**

Es gelten die Ausführungen der Regel 12 des DFB. Darüber hinaus ist jegliches Grätschen (auch gegen den Ball) in der Nähe des Gegenspielers (1 Meter) verboten, sofern dieser den Ball spielt oder dies zumindest versucht. Ein derartiges Vergehen wird mit einem direkten Freistoß und bei einem Kontakt zudem mit einer Verwarnung geahndet. Dies gilt nicht für den Torwart innerhalb des eigenen Strafraums, sofern das Grätschen nicht fahrlässig, rücksichtslos oder unverhältnismäßig erfolgt.

Wechselfehler (bspw. das Nicht-Tragen eines Leibchens, das zu frühe Spielfeldbetreten oder das Wechseln außerhalb der technischen Zone) werden mit einem indirekten Freistoß und einer Verwarnung geahndet.

Der Mindestabstand bei sämtlichen Spielfortsetzungen beträgt mit Ausnahme vom Anstoß (3 Meter) 5 Meter. Bei einer Missachtung des Abstandes wird der fehlbare Spieler verwarnet und die Spielfortsetzung wiederholt.

### **Persönliche Strafen:**

#### **Verwarnung (Gelbe Karte):**

Die Verwarnung gilt nur für das aktuelle Spiel.

#### **Spielstrafe (Gelb/Rote Karte):**

Der Spieler wird bei einer 2. Verwarnung im selben Spiel von diesem ausgeschlossen. Je nach Art und Schwere der Vergehen wird die Sperre im Ermessen der Schiedsrichter ggf. auf das nächste Spiel erweitert.

#### **Feldverweis (Rote Karte):**

Der Spieler wird vom gesamten Turnier-Spieltag ausgeschlossen.

### **Sonstiges:**

Ein des Feldes verwiesener Spieler (Rote oder Gelb/Rote Karte) darf sich nicht in der technischen Zone aufhalten. Die reduzierte Mannschaft darf sich spätestens nach zwei Minuten wieder ergänzen; nach einem Gegentor jedoch sofort. Letzteres gilt nicht, wenn beide Mannschaften reduziert sind (dann nur nach zwei Minuten).

### **6m-Strafstoß:**

Ein Foulspiel innerhalb des eigenen Strafraums, welches mit einem direkten Freistoß für die angreifende Mannschaft geahndet wird, hat einen 6m-Strafstoß zur Folge. Bei der Ausführung muss der Torwart auf der Torlinie zwischen den Pfosten stehen. Der Schütze muss den Ball nach vorne spielen. Die 4-Sekunden-Regel gilt nicht.

### **10m-Strafstoß:**

Foulspiele, die einen direkten Freistoß nach sich ziehen, werden je Mannschaft in jedem Spiel addiert (kumulierte Foulspiele). Begeht eine Mannschaft „ihr“ 4. kumulierte Foulspiel, so hat bereits dieses und auch jedes weitere kumulierte Foulspiel einen 10m-Strafstoß zur Folge. Liegt der Tatort zwischen der 10m-Marke und dem Strafraum, so kann der Schütze wählen, ob er den Freistoß zentral von der 10m-Marke oder am Tatort selbst ausführen möchte. Der Schütze muss den Ball direkt auf das Tor schießen, andernfalls wird das Spiel mit einem indirekten Freistoß fortgesetzt. Der Torwart und alle anderen Spieler müssen mindestens 5 Meter vom Ball entfernt sein. Alle Spieler (außer Torwart) müssen sich hinter dem Ball aufhalten. Die 4-Sekunden-Regel gilt nicht.

### **4-Sekunden-Regel:**

Einkick, Abwurf, Eckstoß, Freistöße (nicht 6m- und 10m-Strafstöße) sowie das Torwartspiel in der eigenen Hälfte müssen innerhalb von 4 Sekunden ausgeführt werden. Bei Überschreiten der 4 Sekunden wird der fehlbaren Mannschaft die Spielfortsetzung abgesprochen und das Spiel wird durch die andere Mannschaft gemäß den Spielregeln fortgesetzt. Die 4 Sekunden beginnen, wenn alle Voraussetzungen für eine regelkonforme Ausführung (richtige Ballposition, Abstand usw.) vorliegen. Sollte der ausführende Spieler bewusst die Spielfortsetzung verzögern, können die Schiedsrichter bereits eher mit dem Zählen beginnen.

### **3. Offizieller:**

Der 3. Offizielle wird vom ausrichtenden Verein gestellt. Er unterstützt die Schiedsrichter bei der Zeitnahme, der Ergebnisanzeige und dem Zählen der kumulierten Foulspiele der jeweiligen Mannschaften. Begeht eine Mannschaft „ihr“ 3. kumuliertes Foulspiel, weist der 3. Offizielle den 1. Schiedsrichter und die entsprechende Mannschaft darauf hin, da von nun an jedes weitere kumulierte Foulspiel einen 10m-Strafstoß zur Folge hat.

Das Vorbereiten/Abkleben des Spielfeldes erfolgt in Eigenverantwortung des ausrichtenden Vereins nach Vorlage der folgenden Abbildung:

