

# Futsalregeln 2015/16 NFV-Kreis Wittmund (Jugend)

## **Regel 1: Das Spielfeld**

- Länge: 40m
- Breite 20m
- Strafraum: 6m Radius
- 1.Strafstoßmarke 6m (von der Mitte der Torlinie)
- 2.Strafstoßmarke 9m (von der Mitte der Torlinie)
- Torgröße: 2x3m (Handballtore)
- Es wird ohne Banden gespielt, also mit Tor- und Seitenaus
- Spielerwechselzone: im Bereich der Mittellinie, die Auswechselbänke stehen links und rechts neben der Mittellinie 3m vom der Seitenauslinie entfernt

## **Regel 2: Der Spielball**

### **Futsal Fußball**

Futsal-Bälle haben ein reduziertes Rücksprungverhalten und schulen somit die Koordination und technischen Fähigkeiten besonders

- Futsal Bälle in der Größe 4 haben einen Umfang zwischen 62-64cm und ein Gewicht zwischen 400g und 440g (A- bis C-Jugend)
- Futsal Lightbälle in Größe 4 haben ein Umfang zwischen 62-64cm und ein Gewicht von ca 350-370g (E- bis D-Jugend)
- Futsal Lightbälle in Größe 3 haben ein Umfang zwischen 55-56cm und ein Gewicht von ca 330-350g (G- bis F-Jugend)

## **Regel 3: Spieler**

- gespielt wird bei der G-, F- und E-Jugend mit 5 Feldspielern und einem Torwart. Von der A- bis zur D-Jugend wird mit 4 Feldspielern und einem Torwart gespielt.

## **Regel 4: Schiedsrichter**

- Das Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet.
- Die Zeitnahme erfolgt durch die Turnierleitung. Der Zeitnehmer hat genau auf die Time-Out-Zeichen des Schiedsrichters zu achten.
- Der NFV-Kreis Wittmund setzt ab der D-Jugend Schiedsrichter an.

## **Regel 5: Trainer/Betreuer**

- Der Aktionsradius der Betreuer beschränkt sich ausschließlich auf den Bereich der eigenen Wechselzone. Es dürfen sich maximal 2 Trainer/Betreuer während des Spiels in der Wechselzone aufhalten. Das Aufhalten von anderen Personen in der Wechselzone bzw. am Spielfeld ist generell untersagt.

## **Regel 6: Auswechselfvorgang**

- Unbegrenzt Ein- und Auswechseln ist möglich, allerdings nur innerhalb der Wechselzone.
- Fliegender Wechsel, d. h. Die Auswechslung kann erfolgen, wenn der Ball in oder aus dem Spiel ist. Ausnahme Torwart, der darf nur in einer Spielunterbrechung gewechselt werden.
- Die Ergänzungsspieler halten sich in der Wechselzone auf.
- Der einzuwechselnde Spieler darf das Spielfeld erst betreten, wenn der auszuwechselnde Spieler das Spielfeld verlassen hat.

### **Regel 7: Dauer des Spiels**

- Die Spielzeit wird nur bei augenscheinlich einer längeren Unterbrechung gestoppt. Die Entscheidung, wann die Spielzeit zu stoppen ist, obliegt den Schiedsrichtern. Trotz Zeitablauf kann ein Strafstoß 6m - Freistoß 9m noch ausgeführt werden.

### **Regel 8: Beginn und Fortsetzung des Spiels**

- Jedes Spiel beginnt mit dem Anstoß der im Spielplan erstgenannten Mannschaft, die von der Turnierleitung aus gesehen ó von links nach rechts spielt.
- Die Gegenspieler des anstoßenden Teams müssen einen Abstand von mindestens 3 m zum Ball einhalten, solange der Ball nicht im Spiel ist.
- Aus einem Anstoß kann direkt kein Tor erzielt werden.
- Der Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fuß berührt wurde und in eine Richtung gerollt ist.

### **Regel 9 ó Der Ball in und aus dem Spiel**

- Bei Deckenberührung oder Berührung mit einem Hallengegenstand wird das Spiel unterbrochen, und mit einem Einkick an der Seitenlinie fortgesetzt (von der gegnerischen Mannschaft)
- Der Einkick wird auf der Seitenlinie ausgeführt, die der Stelle, an der der Ball die Decke (oder Sonstiges) berührt hat, am nächsten liegt.

### **Regel 10: Der Schiedsrichter-Ball**

- Wurde der SR-Ball direkt ins gegnerische Tor geschossen, wird das Spiel mit Abstoß fortgesetzt.
- Wurde der SR-Ball direkt ins eigene Tor geschossen, wird das Spiel mit Eckstoß fortgesetzt.
- Direkt heißt in diesem Fall, dass der Ball mit der ersten Berührung ins Tor geschossen wird.

### **Regel 11: Wie ein Tor erzielt wird**

- Tore sind von überall auf dem Spielfeld möglich. Besonderheiten bei Spielfortsetzungen sind zu beachten; siehe Regel 15 (Einkick) und Regel 16 (Torabwurf).

### **Regel 12: Fouls und unsportliches Betragen**

- Die Regel 12 ist bezüglich der Fouls, die mit einem direkten oder indirekten Freistoß zu bestrafen sind, im Futsal identisch mit der des Feldfußballs.
- Grundsätzlich ist das Grätschen **am Mann/Gegenspieler** verboten, und zieht einen indirekten Freistoß nach sich.
- Dies gilt nicht für den Torwart in seinem Strafraum, sofern er nicht fahrlässig, rücksichtslos oder brutal spielt.
- Der Schiedsrichter kann einen Spieler warnen, einen Feldverweis auf Zeit (2 min) und in schweren Verstößen auf Dauer (Rote Karte) des Spielfeldes verweisen.
- Bei einem Feldverweis auf Zeit (2 min) und einem Feldverweis auf Dauer, kann die betroffene Mannschaft entweder nach Ablauf von 2 Minuten oder wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt hat, wieder durch einen Spieler ergänzt werden. Bei mehreren Feldverweisen auf Zeit oder auf Dauer kann nur jeweils ein Spieler nach Eintreten des vorgenannten Tatbestands bis zum Erreichen der zulässigen Anzahl der Spieler ergänzt werden. Dies gilt allerdings nur für das Spielen in Unterzahl (nicht 4 gegen 4, 3 gegen 3).
- Wird ein Spieler ganz des Feldes verwiesen (Rote Karte), so ist er nicht nur für das betreffende Spiel, sondern auch für das ganze Turnier gesperrt. Nach Spielschluss ist dann der Pass des Spielers einzuziehen und mit einem Vermerk über den Vorfall an den

Staffelleiter zu senden. Die Spielsperren in der Halle gelten auch für Spiele auf dem Feld.

- Zeitstrafen werden von der Turnierleitung überwacht und gemessen. Die Turnierleitung schickt den Spieler nach Ablauf der Zeitstrafe wieder auf das Feld.
- Bei einer Roten Karte darf der Spieler nicht auf der Auswechselbank Platz nehmen.
- Der Staffelleiter entscheidet über die Dauer der Spielsperre und teilt dieses dem betroffenen Verein mit.

### **Regel 13: Freistöße**

- Es gibt direkte und indirekte Freistöße. (Siehe Regel 12 der aktuellen Fußball - Regeln). Diese sind im Futsal identisch mit dem des Feldfußballs.
- Abstandsregelung: 5 m vom Ball entfernt.

### **Regel 14: Kumuliertes Foulspiel = direkter Freistoß**

(Diese Regel gilt ab der D-Jugend !)

- Die Foulspiele jeder Mannschaft werden gezählt (kumulierte Foulspiele). Ab dem **4. Foulspiel** und dann **für jedes weitere** Foul einer Mannschaft gibt es besondere Ausführungsregeln. Kumulierte Foulspiele betreffen alle in Regel 12 (der aktuellen Fußball 6 Regeln) aufgelisteten Regelverstöße, die mit einem direkten Freistoß geahndet werden.
- Die Freistoßausführungen unterscheiden sich folglich je nach Anzahl der Foulspiele: bis **3** Foulspiele und ab dem **4** Foulspiel.  
Ab dem **4** Foulspiel gibt es einen Freistoß von der 2. Freistoßmarke (9 Meter).  
Bei den ersten **drei** kumulierten Freistößen darf zur Verteidigung eine Spielermauer gebildet werden. Die Gegenspieler sind mind. 5 m vom Ball entfernt. Dieser Freistoß ist an dem Ort auszuführen, wo das Foulspiel erfolgte.
- Der Schiedsrichter gibt hier dann ein klares Handzeichen an die Turnierleitung, die dann die Anzahl der Fouls dokumentiert und dann dem leitenden Schiedsrichter wiederum durch ein ausgemachtes Signal davon unterrichtet, wann es zu einem Freistoß von der 9m-Marke kommen muss, nämlich ab dem 4. Foul.

### **Regel 15: Ausführung Freistoß von der 9 m Marke**

- Der ausführende Spieler muss versuchen, aus dem Freistoß direkt ein Tor zu erzielen. Er darf den Ball nicht abspielen.
- Die Spieler des gegnerischen Teams dürfen keine Mauer bilden.
- Der Torhüter befindet sich in seinem Strafraum und mindestens 5 m vom Ball entfernt. Er muss hierbei aber nicht auf der Torlinie zu stehen!
- 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.
- Wenn ein Spieler in der eigenen Feldhälfte zwischen der 9-Meter-Linie und der Torlinie, aber außerhalb des Strafraums das vierte Foul oder ein weiteres Foul nach dem vierten Foul begeht, kann die Mannschaft, die den Freistoß ausführt, entscheiden, ob sie ihn von der zweiten Strafstoßmarke (9m) oder von der Stelle ausführen will, an der sich das Vergehen ereignet hat (ohne Mauerbildung).
- Strafstoße (6m/9m) müssen nach Spielschluss noch ausgeführt werden.

### **Regel 16: Ausführung Strafstoß von der 6m-Marke**

- Direkter Schuss aufs Tor.
- Alle Spieler müssen außerhalb des Strafraums, hinter dem Strafstoßpunkt stehen (Abstand 5 m).

- Der Torwart hat hierbei auf der Linie zu stehen.
- Ansonsten gelten die Bestimmungen nach den aktuellen Fußballregeln analog zum Feldfußball. Strafstöße (6m/9m) müssen nach Spielschluss noch ausgeführt werden.

#### **Regel 17: Der Einkick**

- Ein Einkick erfolgt statt Einwurf/Einrollen! Es kann kein direktes Tor erzielt werden.
- Nachdem der Ball im Seitenaus war oder die Hallendecke (oder Sonstiges) berührt hat, wird ein Einkick verhängt.
- Der Ball darf nur mit einem Flachpass ins Spiel gebracht werden.
- Der Abstand der Spieler, der verteidigten Mannschaft, muss mindestens 5 m betragen.
- Wenn aus einem Einkick der Ball zum Torwart zurückgespielt wird, darf er den Ball nicht mit den Händen aufnehmen.

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

(gilt für D bis A-Jugend)

- **Standards sollen so schnell wie möglich ausgeführt werden.**
- **Die Zeitmessung erfolgt durch den Schiedsrichter ab dem Zeitpunkt, wenn der Ball wieder spielbar ist. Werden die 4 Sekunden überschritten, bekommt der Gegner den Ball zugesprochen.**
- **Die Zeitmessung erfolgt durch lautes zählen des Schiedsrichters.**

#### **Regel 18: Der Torabwurf / Torwartregeln**

- Der Torabwurf im Futsal ist der Abstoß des Feldfußballs, mit dem Unterschied, dass der Torwart den Ball nur mit der Hand freigibt. Diese Regel wird **ab der D-Jugend** angewendet.
- Gegner müssen außerhalb des Strafraumes sein. Der Ball ist im Spiel, wenn er direkt aus dem Strafraum heraus geworfen wurde.
- Der Torabwurf wird vom Torwart von einem beliebigen Punkt innerhalb des Strafraumes ausgeführt.
- Beim Torabwurf darf der Ball über die Mittellinie geworfen werden.
- **Der Torwart darf den Strafraum nur zur Ballabwehr verlassen.**
- **Rückpässe zum eigenen Torwart sind nicht erlaubt, es sei denn, der Ball hat vorher die Mittellinie überquert, oder ein Gegenspieler hat zwischenzeitlich einmal den Ball berührt.**  
**Wurde der Ball einmal regelgerecht zum Torwart zurückgespielt, muss der Ball danach erst wieder die Mittellinie überquert oder ein Gegenspieler den Ball berührt haben, bevor er wieder zum Torwart gespielt werden darf.**
- Ein gültiges Tor kann **durch Abwurf** nicht direkt erzielt werden.
- **Der Torwart kann gegen einen zusätzlichen Feldspieler ersetzt /ausgetauscht werden.** Dieser zusätzliche Feldspieler darf den Ball nicht mit den Händen berühren/spielen. Nur bei einem fälligen Torabwurf, darf er den Ball in die Hände nehmen und abwerfen.
- **Die G- bis E-Jugend spielt nach den bisherigen Regeln**, d.h. der Abschlag kann auch mit dem Fuß erfolgen. Hierbei darf der Ball nicht über die Mittellinie geschossen werden. Der Ball muss vor dem Überqueren der Mittellinie einmal den Boden oder einen Mitspieler berührt haben.
- **Bei der E-Jugend findet die Rückpassregel Anwendung, wie sie auch draußen auf dem Feld angewandt wird** (der Torwart darf den Ball bei einem Rückpass nicht in die Hand nehmen).
- **Bei der G- und F-Jugend keine Rückpassregel.**

### **Regel 19 - Der Eckstoß**

- Der Eckstoß ist eine Spielfortsetzung, aus der für die ausführende Mannschaft ein Tor direkt erzielt werden kann.
- Eckstoß wird gewährt, wenn der Ball zuletzt von einem Spieler (auch Torwart) der verteidigenden Mannschaft berührt und vollständig die Torlinie in der Luft oder am Boden überquert hat.

### **Spielentscheidung durch Sechsmeterschießen (von der 6-m-Marke) nur im Finalturnier !!!**

- Der Schiedsrichter bestimmt das Tor, auf das das Sechsmeterschießen ausgeführt wird.
- Beide Mannschaften sind auf dieselbe Spielerzahl zu reduzieren analog dem Feldfußball, falls Feldverweise vorliegen.
- Der Schiedsrichter wirft eine Münze, und das Team, dessen Kapitän die Wahl gewinnt, entscheidet, ob es mit dem Sechsmeterschießen beginnt oder nicht.
- Alle teilnahmeberechtigten Spieler stehen grundsätzlich hinter der Mittellinie.
- Beide Teams führen je **drei** Sechsmeter aus.
- Nachschießen, gleichgültig, ob der Ball vom Torhüter abgewehrt wird oder vom Torpfosten bzw. der Querlatte zurückprallt, ist nicht erlaubt.
- Dabei gelten folgende Bestimmungen:  
Wenn beide Teams nach je **drei** Schützen keine oder gleich viele Tore erzielt haben, wird das Sechsmeterschießen in gleicher Abfolge so lange fortgesetzt, bis ein Team nach gleich vielen Sechsmetern ein Tor mehr erzielt hat.  
**Die drei Schützen jeder Mannschaft bleiben gleich.**

Wittmund, den 14.10. 2015

**Der  
KJA des NFV-Kreises Wittmund**