



ERGÄNZENDE SPIELREGELN FUTSAL

TORE

- 2 m hoch x 3 m breit (Handballtore)

BALL

- Größe 4, es dürfen nur die vom Veranstalter zur Verfügung gestellten Futsalbälle verwendet werden. Eine Mitnahme von Bällen anderer Ausführungen ist untersagt.

ZAHL DER SPIELER

- 4 Feldspieler plus Tormann; es dürfen höchstens sechzehn Spieler am Blankett benannt werden.
- Unbegrenztes Auswechseln ist möglich ("Fliegender Wechsel")

AUSRÜSTUNG DER SPIELER

- Es wird darauf hingewiesen, dass aus gesundheitlichen Gründen für alle Spieler das Tragen von Schienbeinschützer **zwingend vorgeschrieben ist**. Diese Vorschrift wird von den Schiedsrichtern überprüft und bei Nichtbeachtung dem betroffenen Spieler die Spielerlaubnis entzogen.
- Schuhe nur mit heller Gummisohle (Basketball- oder Turnschuhe).
- Nummerierte Leibchen, kurze Hosen, Stutzen
- Eine 2. Garnitur Dressenleibchen ist unbedingt erforderlich.

DAUER DES SPIELS

- Bruttospielzeit. Ein mal 15 Minuten; die Zeit wird **nicht** gestoppt, wenn der Ball aus dem Spiel ist.
- Der Schiedsrichter ist berechtigt, bei Verletzungen von Spielern udgl. eine Auszeit von max. 1 Minute anzuzeigen.

ZEITNEHMUNG

- Stoppt die Spielzeit (nur bei Anzeige durch den Schiedsrichter)
- Kontrolliert die Einhaltung der Auszeit und der 2-Minuten-Strafe
- Registriert und zählt die ersten 5 Regelverstöße jeder Mannschaft pro Halbzeit und Durchsage des 5. Kumulierten Fouls.

T i r o l e r N a c h w u c h s
Hallenmeisterschaft2012

DIE SCHIEDSRICHTER (ERSTER UND ZWEITER REFEREE)

- Durchsetzung der Regeln
- Verhindert, dass Personen das Spielfeld betreten, die hierzu nicht berechtigt sind
- Erteilt Verwarnungen und Verweise bei Verstößen
- Kontrollieren die zwei-Minuten-Strafe zusammen mit dem Zeitnehmer
- Überprüfen die Auswechselungen
- Lassen in berechtigten Gründen die Spielzeit stoppen
- Zeigen Vergehen gemäß den Spielregeln optisch sichtbar an.

DAUER DES SPIELS

- Trotz Zeitablauf wird ein Strafstoß noch ausgeführt.
- Unterbrechungen: 1 Auszeit pro Team je Halbzeit

BALL AUS DEM SPIEL

Wenn der Ball auf dem Boden oder in der Luft die Tor- oder Seitenlinie vollständig überquert hat; das Spiel durch den Schiedsrichter unterbrochen wurde oder der Ball die Decke berührt hat.

TORERZIELUNG

Es gelten die offiziellen Regeln für Fußball; bei einem Schuss, der unmittelbar vor dem Abpfiff oder dem akustischen Signal der Zeitnehmung auf das Tor abgegeben wurde, warten die Schiedsrichter dessen Ende ab.

DIREKTER FREISTOß

wenn ein Spieler absichtlich eine der folgenden Handlungen begeht:

- Treten oder Versucht zu treten
- Bein stellen oder versucht es
- Anspringen und Anrempeln, auch mit der Schulter
- Schlagen oder versucht zu schlagen
- Stoßen, Halten oder Anspucken
- Hineingrätschen, Gleit- Tackling, gilt nicht für den Torwart außer bei rücksichtslosen, unverhältnismäßig harten Körperkontakt
- Handspiel

Hineingrätschen, Gleit - Tacklings sind erlaubt, sofern diese nicht fahrlässig, rücksichtslos oder mit übermäßiger Härte erfolgen. Der Gegenspieler darf dabei nicht gefährdet werden. Bei Gefährdung des Gegenspielers ist die Spielfortsetzung indirekter Freistoss (wird der Gegenspieler getroffen, dann direkter Freistoss!)

INDIREKTER FREISTOß

Der Torwart:

- gefährliches Spiel
- den Ball länger als 4 Sekunden unter Kontrolle hält
- den Ball bei laufendem Spiel länger als 4 Sekunden in der eigenen Hälfte unter Kontrolle hält
- den Ball mit den Händen berührt, nachdem er ihn direkt nach einem Einkick von einem Mitspieler erhält

T i r o l e r N a c h w u c h s
Hallenmeisterschaft2012

- den Ball mit den Händen berührt, nachdem ein Mitspieler ihm nach einem Abwurf den Ball zuspielt
- den Ball in seiner Spielhälfte ein zweites mal berührt, nachdem ihm dieser von einem Mitspieler absichtlich zugespielt wurde und der Torhüter den Ball bereits gespielt hat, ohne dass dieser dazwischen von einem Gegner gespielt oder berührt wurde

Der Spieler:

- gegenüber einem Gegenspieler gefährlich spielt
- den Lauf des Gegners behindert
- den Torhüter daran hindert, den Ball aus seinen Händen freizugeben
- eines der Vergehen an einem Mitspieler verübt, die mit einem direkten Freistoss geahndet werden, wenn er es an einem Gegner verübt

GELBE KARTE

- ein Einwechselspieler betritt das Feld bevor der Spieler das Feld verlassen hat.
- Unsportliches Verhalten
- wiederholt gegen die Spielregeln verstößt
- beim Eckstoß, beim Einkick, beim Freistoß oder beim Torabwurf den vorgeschriebenen Abstand nicht einhält

ROTE KARTE

- ernstes regelwidriges Verhalten
 - unsportliches Verhalten
 - regelwidrige oder ausfällige Wortäußerungen
 - Zweite gelbe Karte
 - eine offensichtliche Torchance absichtlich verhindert oder zunichte macht
 - anstößige, beleidigende oder schmähende Äußerungen gebraucht
- Der Spieler, der eine Rote Karte erhalten hat, darf auch für den Rest des Spiels und nicht mehr bei seiner Mannschaft auf der Bank sitzen. Über die weitere Spielberechtigung des ausgeschlossenen Spielers entscheidet die Strafinstanz (Schiedsrichter in Zusammenarbeit mit dem zuständigen Turnierleiter bzw. Strafausschuss des TFV)
- Das Team des Spielers, der das Spiel verlassen musste, kann für diesen nach 2 Minuten einen anderen Spieler einsetzen.
 - Die 2-Minuten-Strafe wird durch den Zeitnehmer überprüft.

FREISTÖßE

- Es gibt direkte und indirekte Freistöße
- Ball muss ruhen, und der den Freistoß ausführende Spieler darf den Ball erst wieder spielen, nachdem ein anderer den Ball berührt hat
- Alle Gegenspieler müssen mindestens 5 Meter entfernt sein, bis der Ball im Spiel ist
- Freistoß muss innerhalb 4 Sekunden ausgeführt werden

T i r o l e r N a c h w u c h s
Hallenmeisterschaft2012

KUMULIERTES FOULSPIEL

- Betreffen alle vorher beschriebenen Verstöße.
- Die ersten 5 Fouls einer Mannschaft pro Halbzeit werden vom Schiedsrichter bzw. von der Zeitnehmung vermerkt.
- Bei den ersten 5 Regelverstöße in jeder Halbzeit darf zur Verteidigung eine Mauer gebildet werden
- Gegenspieler mindestens 5 Meter vom Ball entfernt
- Aus diesem Freistoß kann direkt ein Tor erzielt werden

AB DEM 6. FOULSPIEL

- darf keine Mauer gestellt werden
- werden Freistoß ausführende Spieler klar bestimmt
- Torhüter bleibt in seinem Strafraum und mindestens 5 Meter entfernt
- alle anderen Spieler müssen hinter einer imaginären Linie auf Ballhöhe sein, parallel zur Torlinie und außerhalb des Strafraums

AUSFÜHRUNG

- Schuss direkt aufs Tor
- kein anderer Spieler darf den Ball berühren, bevor Torhüter, Torpfosten oder Torlatte ihn berührt hat
- In einem Abstand von bis zu 6 m zum Tor darf kein Freistoß getreten werden. Wenn ein Foulspiel, das normalerweise einen indirekten Freistoß nach sich zieht, im Strafraum stattfindet, muss der Freistoß vom Punkt auf der Strafraumlinie, der dem Tatort am nächsten ist, ausgeführt werden.
- Wenn ein Spieler in der gegnerischen oder in seiner eigenen Spielhälfte vor der imaginären Linie, die parallel zur Mittellinie ist und durch die zweite Strafstoßmarke bei 10 m führt, ein 6. Foul begeht, muss der Freistoß von dieser Marke aus getreten werden.
- Wenn ein Spieler in der eigenen Platzhälfte zwischen der 10m-Linie und der Torlinie ein 6. Foul begeht, kann die Mannschaft, die den Freistoß ausführt, entscheiden, ob sie ihn von der zweiten Marke aus oder vom Punkt aus treten will, wo sich der Verstoß ereignete.
- Versucht der Spieler nicht direkt ein Tor zu erzielen oder von einem nicht zuvor klar bezeichneten Schützen ausgeführt, verhängen die Schiedsrichter einen indirekten Freistoss für den Gegner
- Die Spielzeit wird zur Ausführung eines kumulierten Freistoßes verlängert.

STRAFSTOß

- Von der Strafstoßmarke (6 Meter)
- Alle Spieler müssen außerhalb des Strafraums sein, hinter oder neben dem Strafstoßpunkt, mindestens 5 m entfernt sein.
- Der Schütze darf den Ball nicht wieder spielen, bevor er nicht von einem anderen Spieler berührt wurde.
- Die Spielzeit wird zur Ausführung eines Strafstoßes verlängert.

T i r o l e r N a c h w u c h s
Hallenmeisterschaft2012

EINKICK

- Einkick statt Einwurf.
- Es darf kein direktes Tor erzielt werden. Ausgeführt wird an der Stelle, wo der Ball die Linie überschritten hat.
- Der Ball darf bei der Ausführung auf der Seitenlinie und bis zu 25cm von der Stelle entfernt außerhalb des Spielfeldes liegen, an der der Ball das Feld verlassen hat. Er muss aber in jedem Fall ruhen und innerhalb 4 Sekunden ausgeführt werden, sonst Einkick für die andere Mannschaft.
- Beide Füße müssen entweder auf der Seitenlinie oder außerhalb des Spielfeldes stehen.
- Die Spieler der verteidigenden Mannschaft müssen mind. 5 m vom Ball entfernt sein.
- Der ausführende Spieler kann den Ball nicht ein zweites Mal spielen, bevor ihn ein anderer Spieler berührt hat;

TORABWURF

- Der Ball wird mit den Händen ins Spiel zurück geworfen.
- Er ist im Spiel, wenn er direkt aus dem Strafraum heraus gestoßen wurde.
- Die Gegner müssen außerhalb des Strafraums bleiben, bis der Ball im Spiel ist.
- Aus dem Torabwurf kann kein direktes Tor erzielt werden.
- Der Tormann darf den Ball erst wieder berühren, wenn dieser von einem Gegner berührt wurde.

ECKSTOß

- Der Ball ist direkt auf den Eckpunkt zu legen, nicht im Viertelkreis
- Die 4-Sekunden-Regel und die 5-Meter-Regel finden Anwendung
- Der ausführende Spieler kann den Ball nicht ein zweites Mal spielen, bevor ihn ein anderer Spieler berührt hat
- Wenn der Eckstoß nicht innerhalb von 4 Sekunden ausgeführt wird, erhält der Gegner einen Torabwurf zugesprochen.

EINHEITLICHE ZEICHENGEbung

- Die Schiedsrichter sind angewiesen einheitliche Zeichen gemäß den FIFA Regularien zu verwenden. Die entsprechenden Handzeichen sind diesem Regulativ beigegeben.

T i r o l e r N a c h w u c h s
Hallenmeisterschaft2012