



SR-Fortbildung im Hallenfußball nach FIFA-Regeln (Futsal)

(Stand 2011)

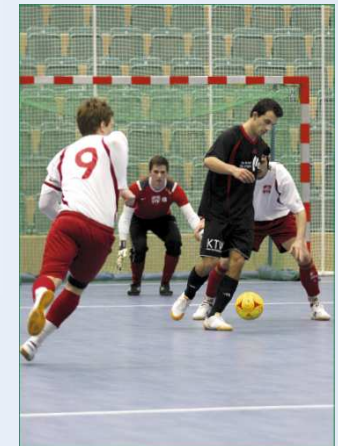
Futsal – Allg. Erläuterungen

- » Futsal = Futebol de Salao = Salonfußball = Hallenfußball
- » Futsal ist nichts anderes als Fußball für die Halle
- » Kurz Futsal ist Fußball und...

Futsal ist die offizielle Hallenfußballvariante der FIFA!

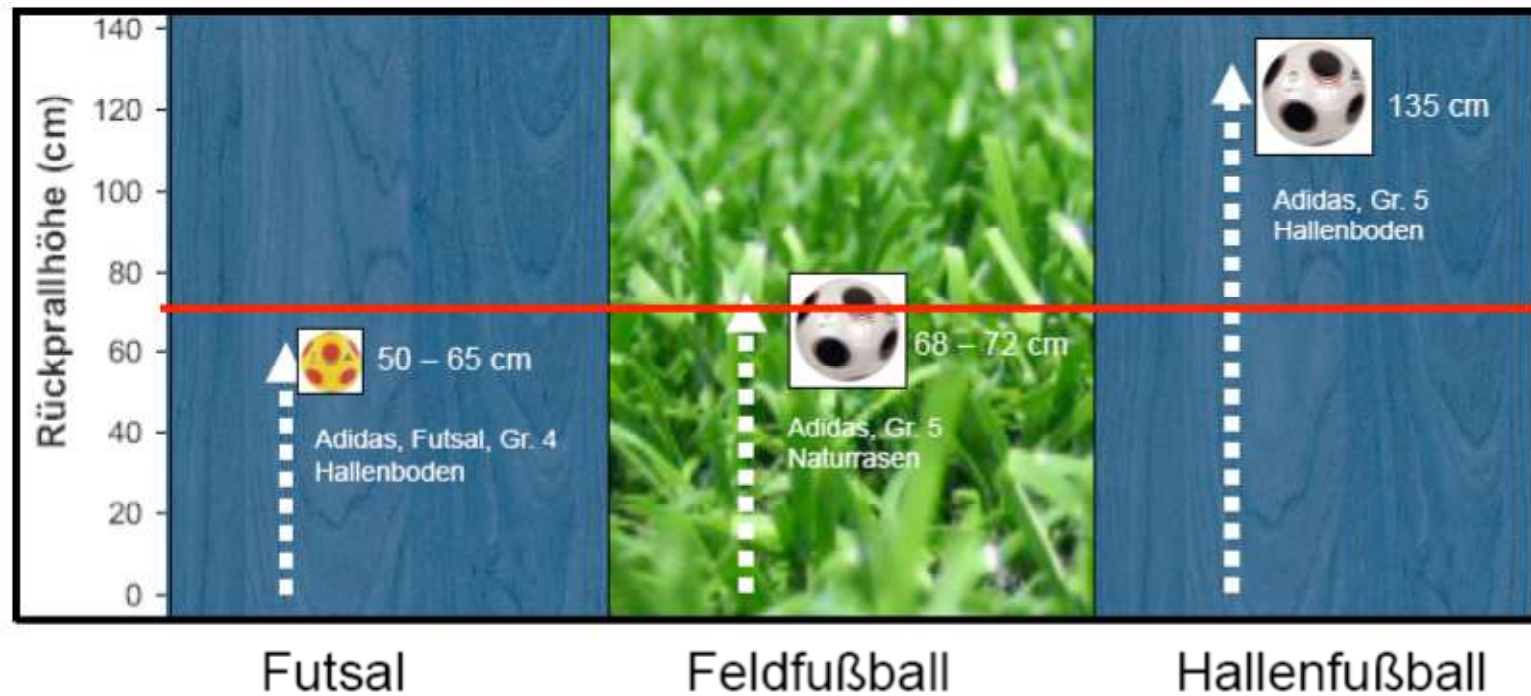


- » Besonderheiten:
 - » Sprungreduzierter Ball (Größe 4)
 - » Handballfeld/-tore mit Seitenaus
 - » Einkicken statt Einrollen
 - » Spielfortsetzungen innerhalb von 4 Sekunden
 - » Grätschverbot & kumuliertes Foulspiel
 - » Bei Einzelspielen: Nettospielzeit (2x 20 min.)



Futsal – Allg. Erläuterungen

Welcher Ball bildet unter Hallenbedingungen das Verhalten des Fußballs auf Rasen besser ab?

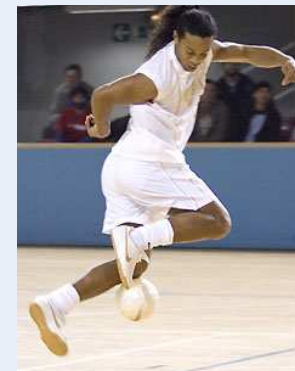


Futsal – Vorteile

- Futsal ist in seiner Vollendung ein sehr schnelles, technisch und taktisch hochwertiges Spiel.
- Futsal birgt aufgrund des Regelwerks ein geringeres Verletzungsrisiko im Vergleich zum Hallenfußball. Dies erhöht die Attraktivität.
- Futsal wirkt sich positiv auf die Entwicklung von fußballspezifischen Fertigkeiten und taktischen Fähigkeiten aus
→ viele Ballkontakte, optimale Techniks Schulung, Kurzpassspiel, Positionswechsel, cleveres Zweikampfverhalten
- Futsal schult aufgrund des hohen Spieltempos die Handlungsschnelligkeit.
- Futsal ist eine ideale Abwechslung zum konventionellen Fußballtraining.

Futsal – Weltweite Entwicklung

- » Futsal ist eine der weltweit am schnellsten wachsenden Hallensportarten
- » Seit 1989 FIFA-Weltmeisterschaften und seit 1999 UEFA-Europameisterschaften → bislang ohne deutsche Beteiligung!
- » Vielerorts nationale Profiligen, u.a. in Spanien (amtierender Futsal-Europameister) und Brasilien (Weltmeister), sowie Proficlubs (FC Barcelona, Benfica Lissabon, Lazio Rom)
- » Viele brasilianische Weltstars sind mit Futsal aufgewachsen (Ronaldinho, Kaka, Robinho)



Futsal – Entwicklung in Deutschland

- ▶ Seit 2000 fasst Futsal auch zunehmend in Deutschland Fuß
 - ▶ Seit 2002 geregelter Spielbetrieb in einigen Landesverbänden (Heute u.a. Berlin, Hamburg, Westfalen)
 - ▶ Seit 2006 jährl. Austragung des DFB-Futsal-Cup, seit 2009 im Final-Four Modus mit vorherigen Viertelfinals
- Für 2012 hat der SHFV die Zusage für die Austragung erhalten (21./22.04. Lübeck, Hansehalle).



Futsal – Entwicklung im SHFV

- Seit 2009 jährl. Austragung des **SHFV Futsal-Cup** in Kooperation mit jeweiligem Hochschulsport

 - 2010/11: BSC Brunsbüttel SHFV-Landesmeister, NordFV-Vizemeister, TN DFB-Viertelfinale
 - 2011/2012: Quali-Turniere in **Lübeck** (17.12.), **Flensburg** (18.12., Campushalle) & **Kiel** (07.01.2012, Sportforum); **Landesfinale** am 28.01.2012 in **Lübecker Hansehalle**
- Erstmalig auch die Möglichkeit für die Kreisfußballverbände einen Qualifikanten zum Landesfinale zu ermitteln (max. 4, ø 1 pro Region)



Warum Futsal? – Perspektivmöglichkeiten

- Futsal ist eine der am schnellsten wachsenden Sportarten der Welt.
- Futsal stellt – so die Erfahrung in anderen Ländern – keine Konkurrenz, sondern vielmehr eine Ergänzung zum Fußball dar.
- Futsal bietet auch Amateur-Spielern Chancen, auf höchstem Niveau zu spielen bzw. an hochrangigen Wettbewerben teilzunehmen.
- Futsal könnte gerade im Bereich des Freizeitfußballs Möglichkeiten bieten, das Spielangebot in Fußballvereinen zu vergrößern (Fußball für bisherige „Nichtvereinsfußballer“) und so neue Mitglieder zu gewinnen



SCHLESWIG-HOLSTEINISCHER FUSSBALLVERBAND

Futsal-Spielregeln

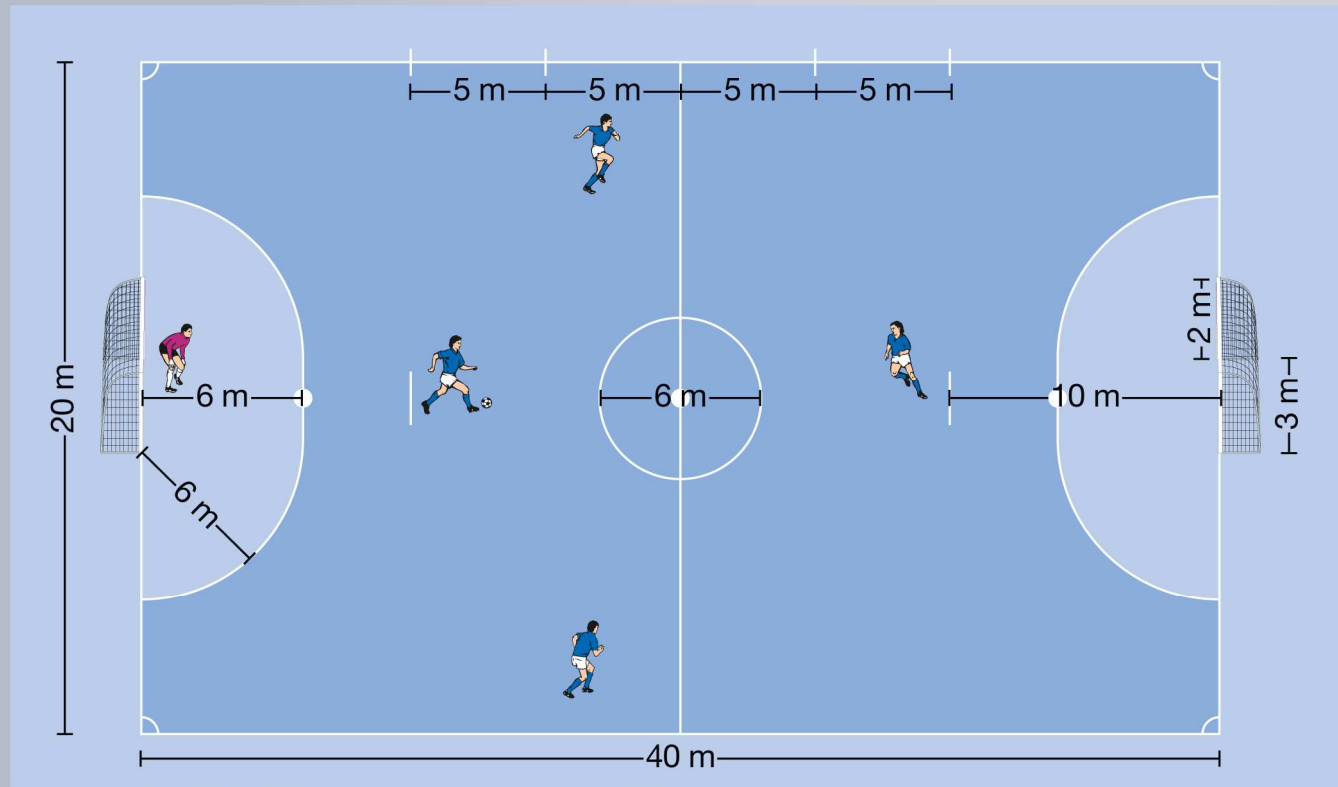
(Stand 2011)

1. Das Spielfeld

2

INFO

Spielfeld



Ein Futsal-Spielfeld hat in der Regel eine Größe von 40 x 20 Meter. Die Tore sind 3 Meter breit und 2 Meter hoch. Sechs Meter vor den Toren befindet sich auf der Strafraumlinie eine Strafstoßmarke. 10 Meter von der Torlinie

entfernt ist eine zweite Marke für die Ausführung von Freistößen nach dem fünften gezählten Teamfoul eingezeichnet. An einer Seitenlinie befinden sich zwei 5 Meter breite Auswechsellinien.

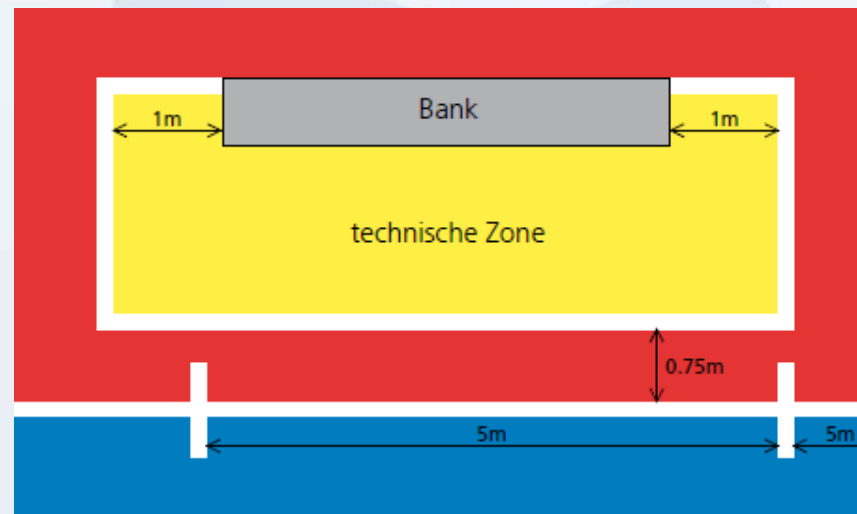
1. Das Spielfeld

Die Ausmaße (Handballfeld) & Markierungen:

- » Länge 25-42 Meter
- » Breite 15-25 Meter
- » Keine Bande
- » Tor : 3 x 2 m
- » Erste Strafstoßmarke:
6 m vom Mittelpunkt der Torlinie zwischen den Pfosten und gleich weit von beiden Pfosten entfernt, ist die Strafstoßmarke als sichtbares Zeichen anzubringen.
- » Zweite Strafstoßmarke:
10 m vom Mittelpunkt der Torlinie zwischen den Pfosten und gleich weit von beiden Pfosten entfernt, ist eine zweite Strafstoßmarke als sichtbares Zeichen anzubringen.

1. Das Spielfeld

- Die Auswechszonen befinden sich auf der Seitenlinie der Spielfeldseite, an der sich die Spielerbänke befinden (Abweichung SHFV: Auswechszone kann auch neben den Toren sein, wenn die örtlichen Gegebenheiten nichts anderes zulassen)
- Ihre Länge beträgt 5 m. An deren Ende werden je zwei Linien von 80 cm Länge und 8 cm Breite gezogen (40 cm innerhalb und 40 cm außerhalb)



Regel 2: Der Ball

- » Ein sprungreduzierter Ball, entwickelt für Futsal (Größe 4).
- » Bei einer Fallhöhe von 2 Metern darf der Ball nach dem ersten Aufprall nicht weniger als 50 cm und nicht mehr als 65 cm aufspringen.

Regel 3: Zahl der Spieler

- » 2 Mannschaften von 5 Spielern. Einer muss der Torwart sein.
- » Es dürfen maximal 7 Ersatzspieler eingesetzt werden.
- » Die Anzahl der Auswechslungen während eines Spieles ist unbeschränkt. Ein ausgewechselter Spieler darf als Ersatz für einen anderen Spieler wieder am Spiel teilnehmen.
- » Jeder Spieler darf den Platz mit dem Torwart tauschen
→ erkennbare Hervorhebung (durch Leibchen).

Regel 5: Der Schiedsrichter

- Jedes Spiel wird von zwei Schiedsrichtern (1. und 2. SR) geleitet, die die uneingeschränkte Befugnis haben, den Spielregeln in diesem Spiel Geltung zu verschaffen
(SHFV: Bei Kreis-/Vereins-Turnieren ohne kumuliertes Foulspiel reicht ggf. ein SR)
- Der zweite Schiedsrichter hilft dem Schiedsrichter, das Spiel in Übereinstimmung mit den Spielregeln zu leiten und überprüft die korrekte Ausführung der Auswechslung.

Entscheidungen:

Wenn der Schiedsrichter und der zweite Schiedsrichter einen Regelverstoß zur gleichen Zeit anzeigen, sich aber nicht einig sind, welche Mannschaft zu bestrafen ist, ist der Entscheid des ersten Schiedrichters ausschlaggebend.

Regel 6: Der zweite Schiedsrichter

- » Abstimmung zwischen den Schiedsrichtern:
 - » Das Spiel spielt sich zwischen dem SR und dem zweiten SR ab
 - » Durch die Position an der Seitenlinie kann der SR die Spielkontrolle und den anderen SR leichter im Blick behalten.
 - » Der näher am Spielgeschehen postierte SR befindet sich im Blickfeld des anderen SR.
 - » Einer der SR steht möglichst nahe am Spielgeschehen, um dieses optimal zu verfolgen, ohne jedoch darauf Einfluss zu nehmen.
 - » Die SR betreten das Spielfeld nur, um das Spiel besser zu verfolgen.

Regel 6: Schiedsrichterassistenten (Der dritte SR)

- Es können zwei Schiedsrichterassistenten (dritter SR und Zeitnehmer) bestimmt werden. Ihr Platz befindet sich außerhalb des Spielfelds auf Höhe der Mittellinie (auf der Seite der Auswechsellinien). Der Zeitnehmer sitzt während des Spiels am Zeitnehmertisch, während der dritte Schiedsrichter seine Pflichten im Sitzen oder Stehen wahrnehmen kann.
(SHFV: Zeitnehmer [=TL] Pflicht, dritter SR optional)
- Zusätzliche Aufgaben **zweiter**/dritter Schiedsrichter:
 - dem Zeitnehmer mitzuteilen, dass ein Offizieller eine Auszeit gem. Regel 7 verlangt hat und Signal für Auszeit geben
 - über die kumulierten Fouls jedes Teams, die von den SR angezeigt werden, Buch zu führen und das Signal zu geben, wenn ein Team die gem. Regel 13 zu bestrafende Anzahl an kumulierten Fouls erreicht hat
(SHFV: ggf. Zählung/Signal durch Zeitnehmer – nach Absprache)

Regel 6: Schiedsrichterassistenten (Der Zeitnehmer)

- » Zusätzliche Aufgaben Zeitnehmer (Turnierleitung):
 - » die Stoppuhr gem. Regel 7 dann anzuhalten, wenn der Ball aus dem Spiel ist → effektive Spielzeit (SHFV: in der Regel nicht bei Turnieren)
 - » Signalisiert ggf. An-/Abpfiff/Auszeit akustisch und kontrolliert die Einhaltung des Time-Outs von einer Minute
 - » kontrolliert die Einhaltung der Zwei- bzw. Dreiminutenstrafe nach einem Ausschluss eines Spielers (ggf. Erledigung durch zweiten/dritten SR)
 - » Tore und ggf. kumulierte Fouls anzeigen

Regel 7: Dauer des Spiels

- » Spielzeit: 2 Spielhälften von je 20 Minuten Dauer
(SHFV: Bei Turnieren individuell festgelegte Spielzeiten [in der Regel nicht effektiv], z.B. 1 x 14 Minuten)
- » Die Mannschaften haben Anrecht auf ein Time-Out von einer Minute pro Spielzeithälfte (SHFV: Bei Turnieren pro Spiel). In einer eventuellen Verlängerung: Kein Time-Out.
- » Dabei gelten folgende Grundsätze:
 - » die Trainer der Mannschaften sind berechtigt, den Zeitnehmer bzw. dem dritten (zweiten) Schiedsrichter um ein Time-Out von einer Minute zu ersuchen
 - » ein Time -Out von einer Minute darf jederzeit verlangt werden, wird aber erst gewährt, wenn die Mannschaft in Ballbesitz ist (kommt) und der Ball aus dem Spiel geht
 - » Spieler dürfen sich während der Auszeit sowohl auf dem Spielfeld als auch außerhalb aufhalten. Auswechsellspieler und Offizielle müssen außerhalb des Spielfelds bleiben

Regel 8: Beginn und Fortsetzung des Spiels

Wichtig:

- Die Gegenspieler der anstoßenden Mannschaft müssen mindestens 3 m vom Ball entfernt sein, bis der Ball im Spiel ist.
- Aus einem Anstoß kann direkt kein Tor erzielt werden

Regel 9: Der Ball in und aus dem Spiel

- » Kommt der Ball gegen das Dach, wird das Spiel mit einem Einkick für die gegnerische Mannschaft wieder aufgenommen (SHFV : ind. Freistoß unterhalb der Decke)

Regel 11: Abseits

- » Im Futsal gibt es kein Abseits

Regel 12: Verbotenes Spiel und unsportliches Betragen

Allgemein

- Fouls/Vergehen werden mit einem direkten Freistoß, einem Strafstoß oder einem indirekten Freistoß geahndet

Direkter Freistoß

- Grundsätzlich Vorgehensweise wie beim Feldfußball
- Außerdem: Bei Hineingleiten von der Seite oder von hinten, wenn ein Gegner den Ball spielt oder versucht zu spielen (Hinein-grätschen, Gleit-Tackling); dies gilt nicht für den Torwart in seinem eigenen Strafraum, es sei denn, er habe fahrlässig, rücksichtslos oder mit unverhältnismäßigem Körpereinsatz gehandelt
- Als kumulierte Fouls gelten alle aufgelisteten Fouls, die mit einem direkten Freistoß oder Strafstoß geahndet werden

Regel 12: Verbotenes Spiel und unsportliches Betragen

Indirekter Freistoß

- » Grundsätzlich Vorgehensweise wie beim Feldfußball
- » Außerdem: Ein Torhüter verursacht einen indirekten Freistoß für das gegnerische Team, wenn er eines der folgenden vier Vergehen begeht:
 - » den Ball in seiner Spielfeldhälfte länger als 4 Sekunden mit der Hand oder dem Fuß kontrolliert → TW darf mitspielen!
 - » den Ball in seiner Spielfeldhälfte 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 (← verschärfte Rückpassregel)
 - » den Ball, den ihm ein Mitspieler mit dem Fuß absichtlich zugespielt hat, in seinem Strafraum mit der Hand berührt
 - » Ausführung indirekter Freistöße im Strafraum von der Strafraumlinie

Regel 12: Verbotenes Spiel und unsportliches Betragen

Persönliche Strafen

- Handhabung wie bei Fußballregeln
- **SHFV: Verhängung von Zeitstrafen (2 Minuten) möglich**

Ergänzung Rote Karte

- Ein Auswechselspieler darf den verwiesenen Spieler nach Ablauf von zwei effektiven Spielminuten ersetzen (**SHFV: Bei Turnieren ohne effektive Spielzeit: 3 min. Strafzeit**), es sei denn, vor Ablauf der Zeitstrafe erzielt die gegnerische Mannschaft einen Treffer

Regel 13: Freistöße & kumulierte Fouls

Allgemein

- Es gibt direkte und indirekte Freistöße, Abstand 5 m
- Mauerbildung grundsätzlich erlaubt, beim kumulierten Freistoß verboten
- Ausführung innerhalb von 4 Sek., ansonsten wird dem gegnerischen Team ein indirekter Freistoß zugesprochen

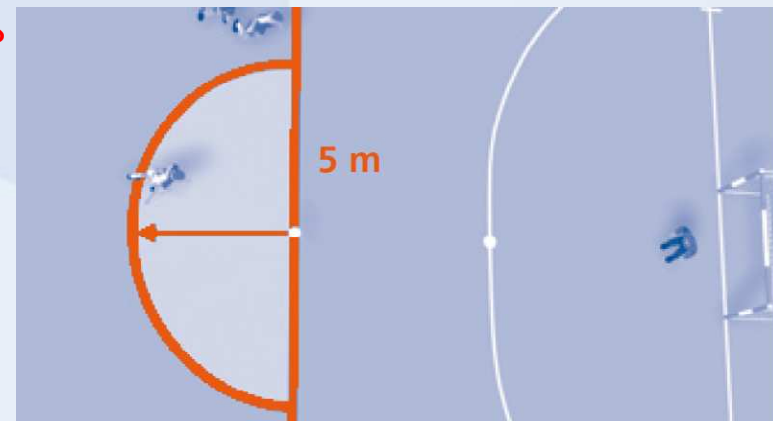
Kumulierte Fouls

- Die SR können auf Vorteil entscheiden, sofern das foulende Team noch nicht die Strafzahl an kumulierten Fouls begangen hat und dem gefoulten Team durch das Foul keine offensichtliche Torchance genommen wurde.
- Wurde auf Vorteil entschieden, zeigen sie dem Zeitnehmer (und dem dritten SR) das kumulierte Foul mithilfe der vorgeschriebenen Signale an, sobald der Ball aus dem Spiel ist

Regel 13: Freistöße & kumulierte Fouls

Direkter Freistoß nach dem sechsten kumulierten Foulspiel (SHFV : Strafanzahl je nach Spiellänge: nach dem 4. Foul bei 10-14 min., nach dem 5. bei 15-17 min. und nach dem 6. bei 18-20 min.) eines Teams pro Halbzeit (SHFV : Bei Turnieren pro Spiel):

- » Ort der Ausführung
 - » Wenn ein Team vor der eigenen imaginären Linie, die 10 m von der Torlinie entfernt parallel zur Mittellinie durch die zweite Strafstoß Marke verläuft, ein zu bestrafendes kumuliertes Foul begeht, muss der Freistoß von der Marke (10 m) ausgeführt werden.
 - » Wenn ein Team in der eigenen Spielfeldhälfte zwischen der imaginären 10-m-Linie und der Torlinie, aber außerhalb des Strafraums ein sechstes kumuliertes Foul begeht, kann das Team, das den Freistoß ausführt, entscheiden, ob es ihn von der zweiten Strafstoß Marke (10 m) oder von der Stelle des Vergehens ausführen will
 - » SHFV: Immer 10 m-Strafstoß



Regel 13: Freistöße & kumulierte Fouls

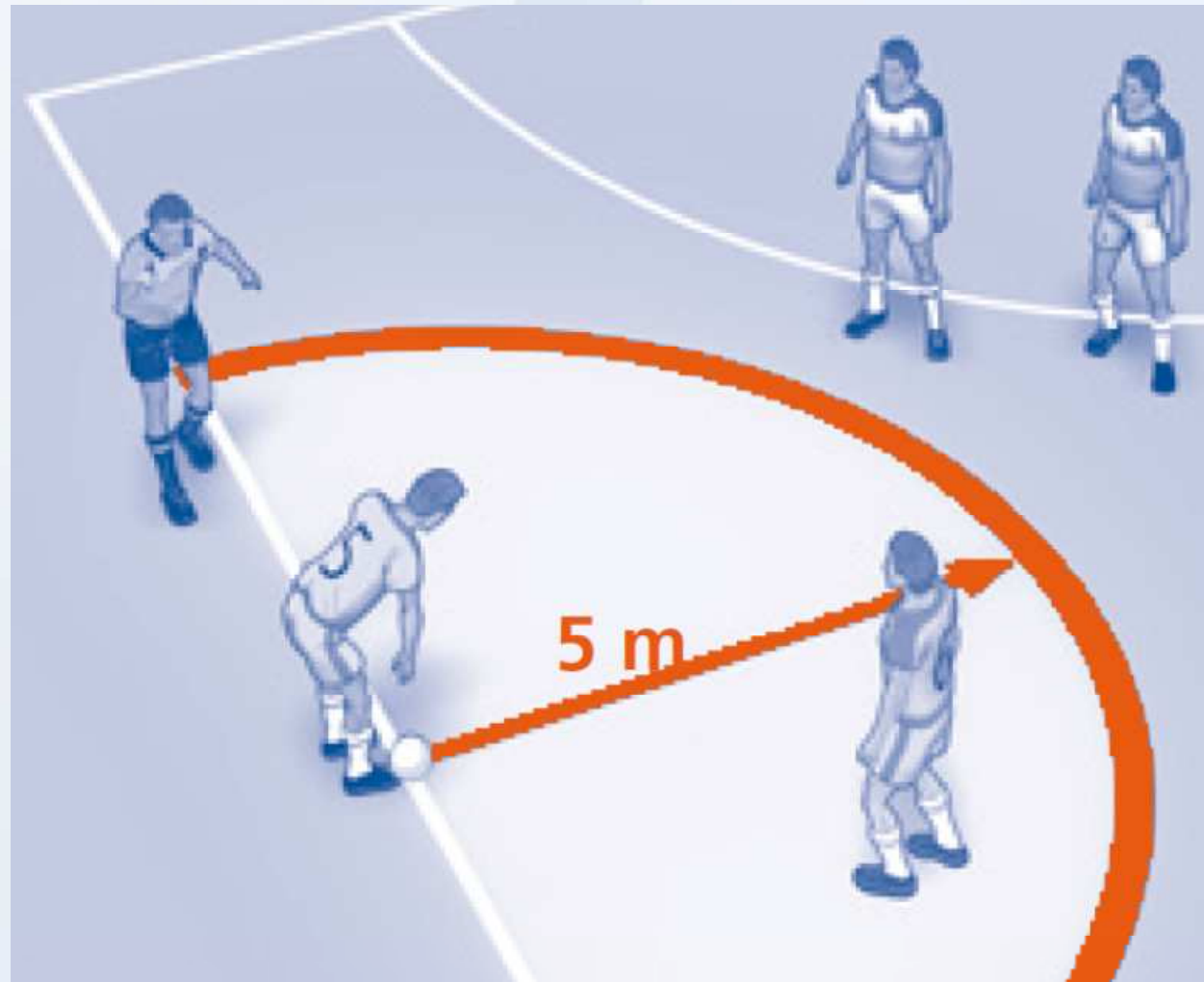
» Ausführung

- » Ausführung direkt auf das Tor; klare Bezeichnung des Schützen
- » Der Torhüter befindet sich in seinem Strafraum und mindestens 5 m vom Ball entfernt.
- » Die Spieler, mit Ausnahme des Schützen und des verteidigenden Torhüters, befinden sich hinter einer imaginären Linie, die außerhalb des Strafraums auf Ballhöhe parallel zur Torlinie verläuft
- » Kein Spieler mit Ausnahme des Schützen darf diese imaginäre Linie übertreten, bis der Ball im Spiel ist
- » Nach Ausführung darf kein Spieler den Ball berühren, bis dieser vom gegnerischen Torhüter berührt wurde, vom Torpfosten oder von der Querlatte abgeprallt ist oder das Spielfeld verlassen hat

Regel 14: Der Strafstoß

- » Ausführung von erster Marke (6 m) vor dem Tor
- » Alle Spieler - mit Ausnahme des Torhüters (stehend auf der Linie) und des Schützen - müssen mindestens 5 m vom Ball entfernt sein
- » Der Schütze muss den Ball nach vorne treten
- » Der Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fuß berührt wurde und sich vorwärts bewegt

Regel 15: Der Einkick



Regel 15: Der Einkick

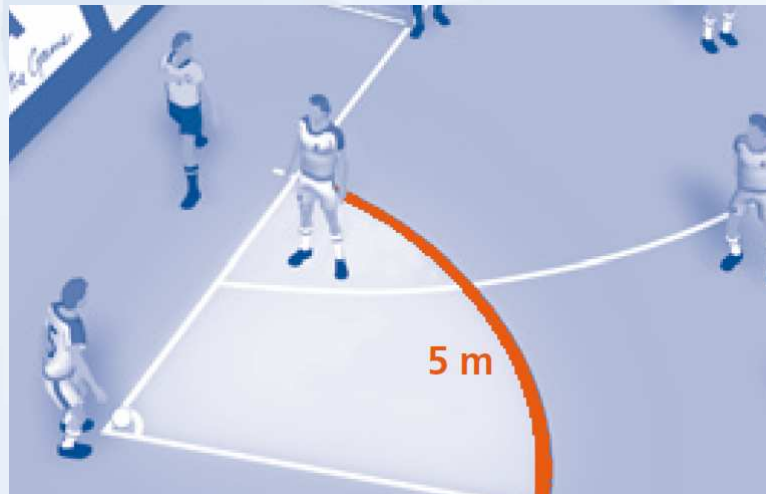
- » Der ausführende Spieler muss mit einem Teil eines Fußes entweder auf der Seitenlinie oder auf dem Boden außerhalb des Spielfeldes stehen, wenn er den Ball stößt.
- » Der Einkick ist zu wiederholen und der gegnerische Spieler wird verwahrt:
 - » Wenn sich bei der Ausführung ein Gegenspieler näher als vorgeschrieben beim Ball befindet (mind. 5 m Abstand)
 - » Wenn ein Gegner den ausführenden Spieler behindert oder stört
- » Der Einkick ist durch einen Spieler der gegnerischen Mannschaft zu wiederholen:
 - » wenn der Einkick an einer anderen Stelle ausgeführt wird
 - » nicht innerhalb von 4 Sekunden ausgeführt wird
- » Aus einem Einkick kann kein Tor erzielt werden.

Regel 16: Der Torabwurf

- » Der Torabwurf (nur Werfen, Rollen) wird vom Torwart der verteidigenden Mannschaft innerhalb von 4 Sekunden von irgendeinem Punkt innerhalb des Strafraumes ausgeführt (Sanktion: Ind. Freistoß auf der Strafraumlinie)
- » Die Gegner müssen außerhalb des Strafraumes bleiben, bis der Ball im Spiel ist (ansonsten Wdh.)
- » Der Ball ist im Spiel, wenn er direkt aus dem Strafraum heraus gestoßen wurde und darf beim Torabwurf die Mittellinie überschreiten
- » Der Torwart darf den Ball, nachdem er im Spiel ist, nicht ein zweites Mal mit der Hand spielen, bevor ihn ein anderer Spieler berührt hat
- » Aus einem Torabwurf kann nicht direkt ein Tor erzielt werden

Regel 17: Der Eckstoß

- » Die Gegenspieler müssen mindestens 5 m vom Ball entfernt sein und dürfen die Ausführung nicht behindern (Sanktion: Verwarnung + Wdh.)
- » Ausführung innerh. von 4 Sekunden (ansonsten Torabwurf)
- » Aus einem Eckstoß kann direkt ein Tor erzielt werden, allerdings nur zugunsten des ausführenden Teams



6 m-Schießen

- » Beide Teams führen je fünf Sechsmeter aus. Dabei gelten folgende Bestimmungen:
 - » Die beiden Teams treten ihre Sechsmeter abwechselnd
 - » Alle Spieler dürfen die Sechsmeter ausführen
 - » Ein Torhüter darf während des Sechsmeterschiessens durch einen beliebigen Spieler ersetzt werden
 - » Jeder Sechsmeter muss von einem anderen Spieler ausgeführt werden. Ein Spieler darf erst ein zweites Mal antreten, wenn alle teilnahmeberechtigten Spieler bereits einen Sechsmeter ausgeführt haben



Futsal-Spezifische Zeichen der Schiedsrichter



Auszeit



4 Sekunden zählen (1)



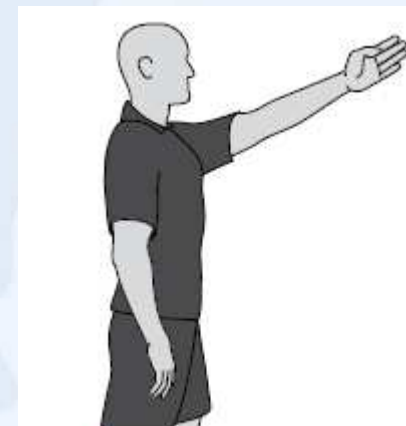
4 Sekunden zählen (2)



Fünftes kumuliertes Foul



Vorteil kumuliertes Foul



Vorteil kein kumuliertes Foul