



MODIFIZIERTE SPIELREGELN

FUTSAL

INHALTSVERZEICHNIS

REGEL 1 • DAS SPIELFELD	3
REGEL 2 • DER BALL	3
REGEL 3 • ZAHL DER SPIELER	3
REGEL 4 • AUSRÜSTUNG DER SPIELER	3
REGEL 5 • DER SCHIEDSRICHTER	3
REGEL 6 • SPIELLEITUNG	4
REGEL 7 • SPIELZEIT	4
REGEL 8 • BEGINN UND FORTSETZUNG DES SPIELS	4
REGEL 9 • VERBOTENES SPIEL UND UNSPORTLICHES BETRAGEN	4
REGEL 10 • FREISTOSS	5
REGEL 11 • KUMULIERTES FOULSPIEL	5
REGEL 12 • DER STRAFSTOSS	5
REGEL 13 • DER EINKICK	6
REGEL 14 • DER ECKSTOSS	6
REGEL 15 • DER TORABWURF	6
REGEL 16 • DAS TORWARTSPIEL	6
REGEL 17 • WIE EIN TOR ERZIELT WIRD	7

Hinweis:

In diesem Dokument wird ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit auf die geschlechtsspezifische Schreibweise verzichtet. Alle personenbezogenen Bezeichnungen sind somit - sofern nicht ausdrücklich gekennzeichnet - geschlechtsneutral zu verstehen.

Alle offiziellen Wettbewerbe und Meisterschaften in der Halle sind sowohl auf Landes-, als auch auf Kreisebene nach Futsal-Regeln durchzuführen.

Bei Sachverhalten, die mit Hilfe der modifizierten Spielregeln nicht beantwortet werden können bzw. nicht eindeutig darüber geregelt sind, wird auf das offizielle **FIFA-Futsal-Regelwerk** (→ [LINK ZUM DOKUMENT](#)) zurückgegriffen.

REGEL 1 • DAS SPIELFELD

- Länge: 25 Meter (mind.) bis 42 Meter (max.)
- Breite: 16 Meter (mind.) bis 25 Meter (max.)
- Strafraum: 6 Meter Radius (6-Meter-Halbkreis Handballfeld)
- 1. Strafstoßmarke: 6 Meter (vom Mittelpunkt der Torlinie)
- 2. Strafstoßmarke: 10 Meter
- Tore: 2 x 3 Meter (Handballtore)

Die Auswechszonen liegen an der Seitenlinie direkt vor den Spielerbänken der beiden Mannschaften mit einer Länge von 5 Meter, beginnend jeweils 5 Meter entfernt von der Mittellinie.

REGEL 2 • DER BALL

- C-Junioren/Innen bis Herren/Frauen: Größe 4 und Gewicht mind. 400 bis max. 440 g
- E- und D-Junioren/Innen: Größe 4 und Gewicht mind. 340 bis max. 360 g
- G- und F-Junioren/Innen: Größe 3/Größe 4 und Gewicht max. 310 g
- Luftdruck: 0,6 bis 0,9 bar
- 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

Eine Mannschaft besteht aus vier Feldspielern und einem Torwart. Bei den E- bis G-Junioren/Innen besteht eine Mannschaft aus fünf Feldspielern und einem Torwart.

- Zu Spielbeginn muss jede Mannschaft mindestens drei Spieler aufweisen (E- bis G-Junioren/Innen vier), davon einer als Torwart.
- Es dürfen bis zu 9 Auswechselspieler eingesetzt werden.
- Die Anzahl der Auswechslungen pro Spiel ist unbeschränkt.
- Auswechslungen dürfen nicht während einer Auszeit erfolgen.
- Eine Auswechslung kann erfolgen (Ball in oder aus dem Spiel), wenn der Auswechselspieler das Spielfeld an der Seitenlinie in der Auswechszone der eigenen Mannschaft verlässt. Der eingewechselte Spieler darf das Feld erst betreten, wenn der ausgewechselte Spieler das Spielfeld verlassen hat. Die Spieler müssen während des Wechselvorgangs ein Leibchen übergeben.

REGEL 4 • AUSTRÜSTUNG DER SPIELER

- Jede Mannschaft hat einheitliche Spielkleidung mit Rückennummern zu tragen. Die Spielkleidung des Torwarts hat sich deutlich von der Spielkleidung der übrigen Spieler zu unterscheiden.
- Jede Mannschaft muss zur Identifikation der Auswechselspieler ein Überziehleibchen über dem Trikot tragen. Die Farbe des Überziehleibchens muss sich von der Farbe der Trikots unterscheiden.
- Sollte der Flying Goalkeeper zu Einsatz kommen, so hat dieser ebenfalls ein Überziehleibchen zu tragen. Die Farbe des Überziehleibchens muss sich von der Farbe des eigentlichen Trikots, sowie von der Trikotfarbe der gegnerischen Mannschaft unterscheiden.
- Sicherheit: Die Spieler dürfen keine Kleidungsstücke oder Ausrüstungsgegenstände tragen, die für ihn oder andere gefährlich sein könnten (einschl. jeder Art von Schmuck).
- Grundausrüstung: Das Tragen von Schienbeinschonern ist Pflicht.

REGEL 5 • DER SCHIEDSRICHTER

Die Spiele der D-Junioren bis Herren werden von zwei Schiedsrichtern geleitet, die unbeschränkte Vollmacht haben, den Futsal-Regeln Geltung zu verschaffen.

Die Spiele der E- bis G-Junioren/Innen werden von einem Schiedsrichter geleitet.

Bei Spielen der F-Junioren und jünger sowie bei den E-Junioren können die Grundsätze der sogenannten „Fair-Play-Liga“ beachtet und Spiele ohne Schiedsrichter ausgetragen werden. Die Spielerinnen und Spieler treffen die Entscheidung auf dem Platz selbst.

REGEL 6 • SPIELLEITUNG

Die Spielleitung ist auf der gleichen Seite wie die Auswechselzone, außerhalb des Spielfeldes auf Höhe der Mittellinie postiert und besteht mindestens aus einem weiteren Schiedsrichter. Die Spielleitung hat folgende Aufgaben:

- Sie kontrolliert die Einhaltung des Timeouts von einer Minute. Zu diesem Zweck hat sie das Zeitmessgerät entsprechend den Regeln ein- und auszuschalten.
- Sie führt Buch über die von den Schiedsrichtern angezeigten Regelverstöße.
- Sie notiert die Torfolge.

REGEL 7 • SPIELZEIT

Ein Spiel dauert je nach Mannschaftszahl im Turnier 8 bis 15 Minuten. Es wird die „netto“ Spielzeit erfasst.

- Jede Mannschaft hat ein Anrecht auf ein Timeout von einer Minute pro Spiel.
- Auszeit (Timeout) ist nur bei Ballbesitz möglich und wenn der Ball aus dem Spiel ist. Diese muss vorher beim Zeitnehmer beantragt worden sein.
- Bei den E- bis G-Junioren/Innen gibt es kein Timeout.
- Es wird ohne Halbzeitpause gespielt.
- Bei den Turnieren sind die maximalen Spielzeiten der jeweiligen Altersklassen zu beachten (siehe [Anhang zur JgdO](#) / Richtlinien für Fußballveranstaltungen – Punkt 6)

REGEL 8 • BEGINN UND FORTSETZUNG DES SPIELS

Anstoß: Aus einem Anstoß kann gegen das gegnerische Team direkt ein Tor erzielt werden. Geht der Ball direkt in das Tor der Mannschaft des Spielers, der den Anstoß ausführt, wird auf Eckstoß für das gegnerische Team entschieden.

REGEL 9 • VERBOTENES SPIEL UND UNSPORTLICHES BETRAGEN

Ein Spieler verursacht einen direkten Freistoß, wenn er:

- einen Gegner tritt oder versucht ihn zu treten,
- einem Gegner das Bein stellt oder es versucht,
- einen Gegner anspringt bzw. in ihn hineingrätscht,
- einen Gegner unerlaubt rempelt – auch mit der Schulter,
- einen Gegner schlägt oder versucht ihn zu schlagen,
- einen Gegner stößt,
- einen Gegner hält,
- einen Gegner anspuckt oder versucht ihn anzuspucken,
- den Ball absichtlich mit der Hand spielt (Dies gilt nicht für den TW in seinem Strafraum).

Die vorgenannten Foulspiele werden als **kumulierte Foulspiele** betrachtet.

- Bei den E- bis G-Junioren/Innen kommt das kumulierte Foulspiel nicht zur Anwendung.
- Begeht ein Spieler der verteidigenden Mannschaft einen der vorstehenden Verstöße innerhalb des eigenen Strafraumes, so ist er durch Strafstoß zu bestrafen.

Ein Torwart verursacht einen indirekten Freistoß, wenn er:

- den Ball von einem Mitspieler zugespielt bekommt, nachdem er ihn freigegeben hatte und bevor der Ball von einem Gegner berührt oder gespielt wurde,
- den Ball mit seinen Händen berührt oder kontrolliert, nachdem ihm ein Mitspieler den Ball absichtlich mit dem Fuß zugespielt oder er ihn direkt nach einem Einkick von einem Mitspieler erhalten hat,
- den Ball länger als vier Sekunden an einem beliebigen Ort seiner Spielfeldhälfte mit seinen Händen oder Füßen berührt oder kontrolliert, außer wenn er den Ball in der gegnerischen Hälfte berührt oder kontrolliert. (siehe auch unter Torwartspiel, Regel 16)

Ein Spieler verursacht einen indirekten Freistoß, wenn er:

- gefährlich spielt,

- den Lauf des Gegners absichtlich behindert oder den Torwart daran hindert, den Ball aus seinen Händen freizugeben.

Verwarnungen, Feldverweise

- wie Großfeld (Gelbe Karte, Gelb-Rote Karte, Rote Karte)
- Reine Zeitstrafen gibt es nicht
- Bei einem Feldverweis reduziert sich die betroffene Mannschaft um einen Spieler und kann entweder nach Ablauf von zwei Minuten oder wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt hat, wieder durch einen anderen Spieler ergänzt werden.
- Bei gleicher Anzahl von Spielern (4 gegen 4 oder 3 gegen 3) ist ein Ergänzen nicht möglich
- Wenn bei 5 gegen 3 oder 4 gegen 3 in Überzahl ein Tor erzielt wird, darf das Team in Unterzahl nur einen Spieler ersetzen
- Der des Feldes verwiesene Spieler hat die technische Zone zu verlassen

REGEL 10 • FREISTOSS

Es gibt direkte und indirekte Freistöße. Wird ein direkter Freistoß direkt in das gegnerische Tor geschossen, ist das Tor gültig.

Führt die zum Freistoß berechnigte Mannschaft diesen nicht innerhalb von vier Sekunden aus, wird von den Schiedsrichtern ein indirekter Freistoß für die gegnerische Mannschaft an der Stelle verhängt, an der sich das Vergehen ereignet hat.

REGEL 11 • KUMULIERTES FOULSPIEL

Kumulierte Foulspiele betreffen alle Regelverstöße, die mit einem direkten Freistoß geahndet werden.

Ursprüngliche Regel bei Spielzeit von 2x20 Minuten

- bei den ersten fünf kumulierten Freistößen (pro Halbzeit) darf zur Verteidigung eine Spielermauer gebildet werden und die Gegenspieler mind. 5 Meter vom Ball entfernt. Aus diesem Freistoß kann direkt ein Tor erzielt werden.
- ab dem sechsten kumulierten Foulspiel (pro Halbzeit): Der direkte Freistoß ab dem sechsten kumulierten Foul (DFSKF) wird von der 10 Meter Strafstoßmarke ausgeführt. Wenn ein Spieler in der eigenen Feldhälfte zwischen der 10-Meter-Linie und der Torlinie, aber außerhalb des Strafraums ein sechstes Foul begeht, kann die Mannschaft, die den Freistoß ausführt, entscheiden, ob sie ihn von der 10m-Marke oder von der Stelle ausführen will, an der sich das Vergehen ereignet hat. Es darf zur Verteidigung keine Abwehrmauer gebildet werden, der den Freistoß ausführende Spieler muss klar identifiziert sein, der Torhüter bleibt in seinem Strafraum und wenigstens 5 Meter vom Ball entfernt, alle anderen Spieler müssen hinter einer imaginären Linie auf Ballhöhe sein und ebenfalls 5 Meter entfernt.
- Ausführung: Der ausführende Spieler muss versuchen, mit dem Freistoß direkt ein Tor zu erzielen und darf den Ball nicht abspielen.

Anpassung der Anzahl der kumulierten Fouls auf die Turnierspielzeiten:

- bei einer Spielzeit von **13 bis 15 Minuten** sind vier kumulierte Foulspiele frei, ab dem fünften Foulspiel erfolgt dann ein 10 Meter Strafstoß nach den zuvor beschriebenen Regeln.
- bei einer Spielzeit von **11 bis 12 Minuten** sind drei kumulierte Foulspiele frei, ab dem vierten Foulspiel erfolgt dann ein 10 Meter Strafstoß nach den zuvor beschriebenen Regeln.
- bei einer Spielzeit von **8 bis 10 Minuten** sind zwei kumulierte Foulspiele frei, ab dem dritten Foulspiel erfolgt dann ein 10 Meter Strafstoß nach den zuvor beschriebenen Regeln.

REGEL 12 • DER STRAFSTOSS

Ausführung: Der Ball wird auf die Strafstoßmarke (6 Meter) gelegt und der ausführende Spieler muss klar zu identifizieren sein. Der Torwart muss auf seiner Torlinie bleiben, bis der Ball gespielt ist. Alle anderen Spieler müssen hinter oder neben dem Strafstoßpunkt mind. 5 Meter entfernt sein (innerhalb des Spielfeldes).

Entscheidungsschießen werden (sofern sie durch die Turnierausschreibung vorgesehen sind) durch Schüsse von der Strafstoßmarke ausgeführt. Es gelten grundsätzlich die [Regeln des offiziellen FIFA-Futsal-Regelwerks \(Regel 10\)](#), wobei die folgenden Änderungen bzw. Punkte speziell zu beachten sind:

- Beide Teams führen je **drei** Sechsmeter aus.
- Die beiden Teams treten ihre Sechsmeter abwechselungsweise.

- Jeder Sechsmeter muss von einem anderen Schützen ausgeführt werden. Ein Spieler oder Auswechselspieler darf erst ein zweites Mal antreten, wenn alle teilnahmeberechtigten Spieler und Auswechselspieler einen Sechsmeter ausgeführt haben.
- Sobald ein Team mehr Tore erzielt hat, als das andere mit den ihm verbleibenden Sechsmetern noch erzielen kann, ist das Sechsmeterschiessen beendet.
- Wenn es nach je drei Sechsmetern unentschieden steht, wird das Sechsmeterschiessen fortgesetzt, bis eines der Teams ein Tor mehr erzielt hat als das andere Team nach derselben Anzahl Sechsmetern.

REGEL 13 • DER EINKICK

Der Einkick ist eine Spielfortsetzung.

Ausführung:

- Der Ball muss entweder an oder so nah wie möglich bei der Stelle auf der Seitenauslinie liegen, an der er das Spielfeld verlassen bzw. die Decke berührt hat.
- Der Ball darf auch hoch eingekickt werden.
- Aus einem Einkick kann kein Tor erzielt werden.
- Die Spieler der verteidigenden Mannschaft müssen mind. 5 Meter entfernt sein. Der einkickende Spieler muss innerhalb von vier Sekunden den Ball spielen, nachdem die Voraussetzungen für den Einkick gegeben sind. Ansonsten ist der Einkick durch einen Spieler der gegnerischen Mannschaft auszuführen.
- Eindribbeln ist nicht erlaubt.

REGEL 14 • DER ECKSTOSS

Der Eckstoß ist eine Spielfortsetzung. Eckstoß wird gewährt, wenn der Ball zuletzt von einem Spieler der verteidigenden Mannschaft berührt wurde und in der Luft oder am Boden vollständig die Torlinie überquert, ohne dass dabei ein Tor erzielt wurde.

Ausführung:

- Aus einem Eckstoß kann für die ausführende Mannschaft ein Tor direkt erzielt werden.
- Der Ball wird in den Viertelkreis der am nächst gelegenen Ecke gelegt. Die Gegenspieler müssen mindestens 5 Meter entfernt sein.
- Der ausführende Spieler muss den Ball innerhalb von vier Sekunden spielen, nachdem die Voraussetzungen für den Eckstoß gegeben sind. Ansonsten wird der gegnerischen Mannschaft ein Torabwurf zugesprochen.

REGEL 15 • DER TORABWURF

Der Torabwurf ist eine Spielfortsetzung und muss aus der Hand des Torwarts erfolgen. Dieser wird gewährt, wenn der Ball zuletzt von einem Spieler der angreifenden Mannschaft berührt wurde und in der Luft oder am Boden vollständig die Torlinie überschreitet, ohne dass dabei ein Tor erzielt wurde.

Ausführung:

- Aus einem Torabwurf kann nicht direkt ein Tor erzielt werden.
- Der Torabwurf wird vom Torhüter des verteidigenden Teams von einem beliebigen Punkt innerhalb des Strafraumes abgeworfen oder freigegeben. Er kann über die Mittellinie erfolgen.
- Alle gegnerischen Spieler müssen sich außerhalb des Strafraumes befinden. Führt der Torhüter einen Torabwurf aus, während sich einer oder mehrere Gegner im betreffenden Strafraum befinden, weil er den Torabwurf rasch ausführen wollte und die Gegner keine Zeit hatten, den Strafraum zu verlassen, lassen die Schiedsrichter weiterspielen, wenn der Ball direkt aus dem Strafraum geht, ohne einen Gegenspieler zu berühren.
- Sobald der Torhüter bereit ist, den Torabwurf auszuführen, oder der Schiedsrichter das Zeichen, dass der Torhüter bereit ist, gegeben hat, muss der Torabwurf innerhalb von vier Sekunden ausgeführt werden. Wenn der Torwart nicht innerhalb von vier Sekunden den Torabwurf ausführt, wird ein indirekter Freistoß für die gegnerische Mannschaft ausgesprochen, der auf der Strafraumlinie auszuführen ist, und zwar an dem Punkt auf dieser Linie, der dem Ort des Vergehens am nächsten liegt.

REGEL 16 • DAS TORWARTSPIEL

(Diese Regelung findet erst ab den D-Junioren Anwendung)

- Wurde der Ball vom Torwart gespielt, darf dieser ihn in seiner eigenen Spielfeldhälfte erst wieder spielen, wenn der Ball vom Gegner berührt wurde.

- Der Torwart darf den Ball nicht nach einem Einkick seiner eigenen Mannschaft mit der Hand aufnehmen. Der Torwart darf den Ball nicht nach einem absichtlichen Zuspiel eines Mitspielers mit der Hand aufnehmen.
- Der Torwart darf den Ball in der eigenen Spielfeldhälfte nicht länger als 4 Sekunden mit dem Fuß oder der Hand halten/spielen.
- Er darf seinen Strafraum jederzeit verlassen.
- Der Torwart darf den Ball nach Torabwurf in seiner eigenen Spielfeldhälfte erst wieder spielen, wenn ihn ein Gegenspieler berührt hat.
- Nimmt oder fängt der Torwart den Ball während des laufenden Spiels auf, ist die Spielfortsetzung sowohl mit der Hand, als auch mit dem Fuß erlaubt. Eine Torerzielung mit dem Fuß ist in diesem Fall erlaubt.
- Vergehen gegen diese Bestimmungen werden immer mit einem indirekten Freistoß für den Gegner bestraft. (siehe auch indirekte Freistöße, Regel 9)

REGEL 17 • WIE EIN TOR ERZIELT WIRD

- Tore können von überall, auch aus der eigenen Hälfte heraus, erzielt werden.
- Aus einem Eckstoß kann für die ausführende Mannschaft ein Tor direkt erzielt werden.
- Aus einem direktem Freistoß kann direkt ein Tor erzielt werden.
- Aus dem Anstoß heraus kann direkt ein Tor erzielt werden.
- Aus einem Einkick heraus, kann direkt kein Tor erzielt werden.
- Aus einem Torabwurf kann direkt kein Tor erzielt werden.