

Junioren Futsal Rheinlandmeisterschaften 2018/2019

A- bis D-Junioren

Hallenfußball nach FIFA-Regeln

(in einigen Punkten bereits an den Rheinlandmeisterschaften angepasst)

Grundsätzlich sind die Durchführungsbestimmungen des Veranstalters zu beachten, die im Einzelfall von den folgenden Regeln abweichen können. Dies gilt besonders für die effektive Spielzeit und die Möglichkeit der Auszeit (Timeout).

Regel 1: Das Spielfeld

- Strafräume (die rote durchgezogene Linie mit einem Radius von 6 Metern)
- Handballtore (2 x 3 Meter)
- 2 Strafstoßmarken (6 Meter und 10 Meter)
- 2 Auswechszonen (direkt vor den Spielerbänken, 5 Meter breit und jeweils 5 Meter von der Mittellinie entfernt)

Regel 2: Der Ball

- Spezieller Futsal-Ball (*reduziertes Sprungverhalten*, Umfang 62 - 64 cm; Gewicht 400 - 440 gr)

Regel 3: Zahl der Spieler

- 1 Torwart, 4 Feldspieler, max. 7 Auswechselspieler (bei Spielbeginn muss jede Mannschaft einen Torwart und drei Spieler aufweisen)
- unbegrenzte Anzahl von Auswechslungen ebenso wie Wiedereinwechslung möglich
- Auswechslung nur im Bereich der Auswechszone: bei Spielunterbrechung oder fliegend
- Verstoß gegen die Auswechselbestimmungen: Gelbe Karte und indirekter Freistoß für die andere Mannschaft an der Stelle, an der sich der Ball bei Spielunterbrechung befunden hat
- Abbruch des Spiels bei weniger als drei Spielern (einschließlich Torwart)

Regel 4: Ausrüstung der Spieler

- Schienbeinschoner-Pflicht, sonst Ausrüstung wie im Feld (die Spieler müssen Trikots mit Rückennummern tragen!)
- jede Art von Schmuck ist verboten (wie im Feld)
- Torwart unterscheidet sich von Spielern und Schiedsrichter
- Fliegender Torwart erlaubt (Rückennummer muss erkenntlich bleiben bei einem Feldspieler als Torwart)

Regel 5: Die Schiedsrichter

- Rechte und Pflichten wie im Feld
- bei Uneinigkeit beider Schiedsrichter ist die Entscheidung des ersten Schiedsrichters ausschlaggebend
- der erste und der zweite Schiedsrichter sind berechtigt, einen Spieler zu verwarnen oder des Feldes zu verweisen
- Der zweite Schiedsrichter überwacht das Spiel auf der Gegenseite des Schiedsrichters; er darf ebenfalls eine Pfeife benutzen
- übernimmt die Aufgabe des Zeitnehmers, falls kein eigener Zeitnehmer zur Verfügung steht
- **Überwachen des Timeout (ab Viertelfinalbegegnungen der Rheinlandmeisterschaften)**

Regel 6: Die Schiedsrichterassistenten (dritter Schiedsrichter und Zeitnehmer)

- Aufgaben und Pflichten des Zeitnehmers:
 - überwacht die 2-Minuten-Strafe nach einem Feldverweis
 - zählt kumulierte Fouls
 - das Zeitmessgerät wird nur nach dem Zeichen eines Schiedsrichters gestoppt, ansonsten läuft die Zeit weiter
- Aufgaben und Pflichten des dritten Schiedsrichters:
 - zählt kumulierte Fouls und gibt ein Signal, wenn eine Mannschaft das dritte Foul begeht
 - ersetzt ggf. den Zeitnehmer und alle damit zusammenhängenden Aufgaben
 - verhindert Regelverstöße der Schiedsrichter bzgl. pers. Strafen
 - kontrolliert das Verhalten der Personen auf der Ersatzbank und teilt den Schiedsrichtern etwaiges Fehlverhalten mit
- **Überwachen des Timeout (ab Viertelfinalbegegnungen der Rheinlandmeisterschaften)**

Regel 7: Dauer des Spiels

- Die Spieldauer beträgt 1 x 12 Minuten **(ab den Viertelfinalbegegnungen der Rheinlandmeisterschaften letzte Minute mit effektiver Spielzeit und der Möglichkeit für jede Mannschaft ein Timeout = Auszeit von 1 Minute beim SRA zu beantragen)**
- zur Ausführung eines Strafstoßes oder 10-Meter-Strafstoß wird die Spielzeit verlängert
- Bei einem Schuss, der unmittelbar vor dem Pfiff oder dem akustischen Signal des Zeitnehmers aufs Tor abgegeben wurde, warten die Schiedsrichter dessen Ende ab. Der Spielabschnitt ist beendet, wenn
 - der Ball direkt ins Tor geht (gültiger Treffer),
 - der Ball aus dem Spiel geht,
 - der Ball den Torhüter, einen Torpfosten, die Querlatte oder den Boden berührt und anschließend die Torlinie überquert (gültiger Treffer),
 - der Ball vom verteidigenden Torhüter gefangen oder an den Torpfosten oder die Querlatte prallt, ohne die Torlinie zu überqueren

Regel 8: Beginn und Fortsetzung des Spiels

- Anstoß; Mindest-Abstand 3 Meter

- Aus einem Anstoß kann direkt kein Tor erzielt werden
- Freistoß für verteidigende Mannschaft im eigenen Strafraum: Ausführung von jedem Punkt im Strafraum erlaubt
- Indirekter Freistoß für angreifende Mannschaft oder SR-Ball im Strafraum: auf der Strafraum-Linie
- Schiedsrichter-Ball wie im Feld

Regel 9: Der Ball in und aus dem Spiel

- wie im Feld
- berührt der Ball die Decke, gibt es einen Einkick (auf der am nächstliegenden Seitenlinie)

Regel 10: Wie ein Tor erzielt wird

- Tore können auch aus der eigenen Spielfeldhälfte erzielt werden (auch Abschlag Torwart)
- Der Torwart kann durch Werfen kein gültiges Tor erzielen

Regel 11: Abseits

Im Futsal gibt es kein Abseits

Regel 12: Fouls und unsportliches Betragen

- Direkte Freistöße : wie im Feld
Achtung: Hineingrätschen ist nicht grundsätzlich untersagt.
- Die genannten Fälle von Vergehen gelten als kumulierte Fouls; im Strafraum werden sie mit einem Strafstoß (6-Meter) geahndet
- Indirekte Freistöße: wie im Feld
Zusätzlich: Ein Torwart verursacht einen indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft, wenn er:
 - den Ball in seiner Spielfeldhälfte **erneut** berührt, nachdem dieser ihm von einem Mitspieler absichtlich zugespielt wurde und bevor der Ball von einem Gegner gespielt oder berührt wurde,
 - den Ball mit der Hand berührt oder kontrolliert, nachdem ihm ein Mitspieler den Ball absichtlich mit dem Fuß zugespielt hat,
 - den Ball mit der Hand berührt oder kontrolliert, nachdem er ihn direkt nach einem Einkick von einem Mitspieler erhalten hat,
 - den Ball länger als vier Sekunden in seiner Spielfeldhälfte mit der Hand oder dem Fuß berührt oder kontrolliert
- Persönliche Strafen: gelbe Karte, Gelb-Rote Karte, Rote Karte
- Zwei Minuten nach dem Feldverweis darf ein Auswechselspieler, sofern der Zeitnehmer dies erlaubt, auf das Spielfeld. Nach dem Torerfolg des Gegners darf sich die Mannschaft in Unterzahl umgehend vervollständigen

Regel 13: Freistöße

- Es gibt direkte und indirekte Freistöße (wie im Feld)
- Mindest-Abstand 5 Meter
- Ausführung innerhalb von 4 Sek., ansonsten indirekter Freistoß für Gegner

Kumulierte Fouls

- Vergehen, die mit dir. Freistößen bestraft werden, sind kumulierte Fouls. Ein Spieler verursacht einen direkten Freistoß, wenn er eines der nachfolgend aufgeführten sieben Fouls nach Einschätzung der Schiedsrichter fahrlässig, rücksichtslos oder brutal begeht:
 - einen Gegner tritt oder versucht zu treten, das Bein stellt, anspringt, rempelt, schlägt oder versucht zu schlagen, stößt oder bedrängt.
- die ersten drei kumulierten Fouls pro Spiel: dir. Freistoß mit Mauer; Abstand 5 Meter
- ab dem vierten, kumulierten Foul pro Spiel gibt es einen 10-Meter-Strafstoß, ohne Mauer, direkter Torschuss (kein Abspiel möglich)
- wenn das vierte Foul im Bereich zwischen 10-Meter-Marke und eigener Torlinie erfolgt, dann hat die gegnerische Mannschaft die Wahlmöglichkeit, ob sie von diesem Punkt oder von der 10-Meter-Marke aus direkt aufs Tor schießt
- Die Schiedsrichter können das Spiel weiterlaufen lassen, sofern sie auf Vorteil entscheiden, die Mannschaft noch nicht drei kumulierte Fouls begangen hat und der gegnerischen Mannschaft durch das Vergehen keine offensichtliche Torchance genommen wurde. Haben sie auf Vorteil entschieden, zeigen sie dem Zeitnehmer das kumulierte Foul mithilfe des vorgeschriebenen Signals an, sobald der Ball aus dem Spiel ist

Ausführungsbestimmungen 10-Meter-Strafstoß

- Der Torwart muss sich in seinem Strafraum befinden und mindestens 5 Meter vom Ball entfernt sein
- Alle Feldspieler müssen sich hinter der imaginären 10-Meter-Linie befinden und mindestens 5 Meter Abstand zum Ball halten
- Der ausführende Spieler muss eindeutig identifiziert sein und versuchen, aus dem Freistoß direkt ein Tor zu erzielen; er darf den Ball nicht abspielen
- Es gibt keine Anlaufbegrenzung und der Nachschuss ist möglich
- Der 10-Meter-Strafstoß (bzw. direkter Freistoß) ist auch nach Ablauf der regulären Spielzeit auszuführen
- Sonstige Bestimmungen wie beim Strafstoß

Regel 14: Der Strafstoß

- Ein Strafstoß ist gegen eine Mannschaft zu verhängen, deren Spieler, während der Ball im Spiel ist, im eigenen Strafraum eines der Vergehen begehen, die mit einem direkten Freistoß zu ahnden sind

Ausführungsbestimmungen 6-Meter-Strafstoß

- Der Torwart der verteidigenden Mannschaft muss mit Blick zum Schützen auf seiner Torlinie zwischen den Pfosten bleiben, bis der Ball getreten wurde
- Alle anderen Spieler befinden sich hinter oder neben dem Strafstoßpunkt und mindestens 5 Meter vom Strafstoßpunkt entfernt
- Es gibt keine Anlaufbegrenzung und der Nachschuss ist möglich
- Der Strafstoß ist auch nach Ablauf der regulären Spielzeit auszuführen

Regel 15: Der Einkick

- Ein Einkick wird verhängt, wenn der Ball die Seitenlinie vollständig überschritten hat oder die Decke berührt hat
- Mindestabstand 5 Meter
- Aus einem Einkick kann nicht direkt ein Tor erzielt werden
- Ausführung innerhalb von 4 Sek., ansonsten Einkick für den Gegner

Regel 16: Der Torabwurf

- Torwart muss Ball aus Strafraum heraus abwerfen (Abwurf über Mittellinie hinaus ist erlaubt)
- ein gültiges Tor kann direkt nicht erzielt werden
- Der Torwart darf den Ball in seiner Spielfeldhälfte erst wieder spielen, wenn dieser von einem Gegenspieler gespielt oder berührt worden ist
- Ausführung innerhalb von 4 Sek., nachdem Torwart den Ball werfen könnte, ansonsten ind. Freistoß für Gegner auf Strafraumlinie

Regel 17: Der Eckstoß

- Mindest-Abstand 5 Meter
- Ausführung innerhalb von 4 Sek., ansonsten Torabwurf für Gegner

Vorgehensweisen zur Ermittlung eines Siegers

- Falls notwendig: Schüsse von der Strafstoßmarke
 - grundsätzlich gleiche Bestimmungen wie im Feld
 - teilnahmeberechtigt sind alle Spieler (gleiche Anzahl beachten)
 - zunächst je 3 Schüsse, abwechselnd auszuführen