



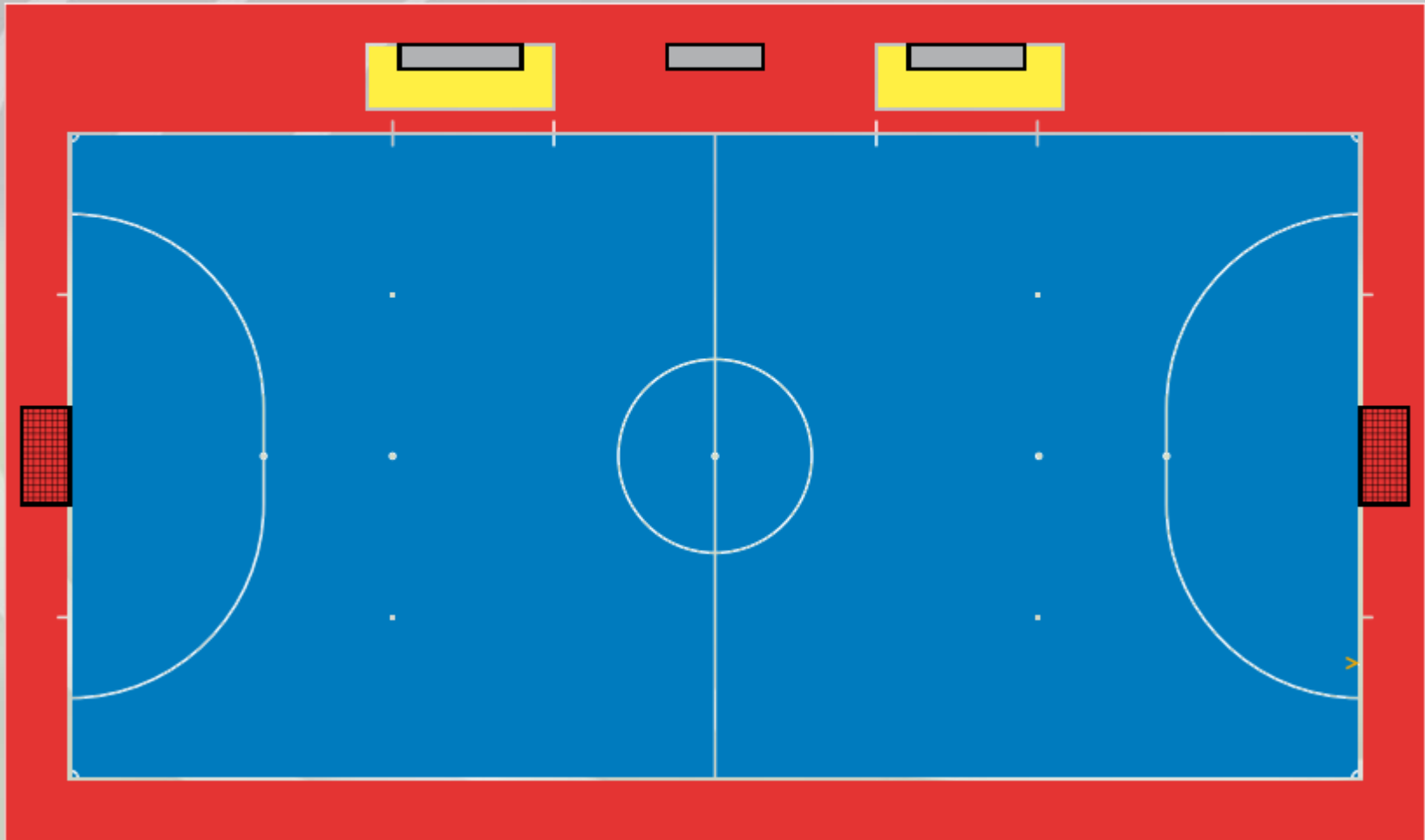
Futsal

Lehrgang Kreis Aachen

05.11.2016



Spielfeld





Spielfortsetzungen

- Beim Anstoß müssen die gegnerischen Spieler mindestens 3 m vom Ball entfernt sein. Aus einem Anstoß kann **kein** Tor direkt erzielt werden.
- Beim Einkick und bei Ausführung von Frei- und Eckstößen müssen die gegnerischen Spieler mindestens 5 m vom Ball entfernt sein.
- Ecken werden als ganze Ecken ausgeführt. Ein Tor kann aus einem Eckstoß direkt erzielt werden.
- Berührt der Ball die Hallendecke (einschl. Geräte) erfolgt ein Einkick von der Seitenauslinie. Tore können auch aus der eigenen Spielhälfte erzielt werden. Mit einem Einkick kann kein direktes Tor erzielt werden. Aus einem Anstoß kann direkt kein Tor erzielt werden.



Freistöße

- **Die Schiedsrichter entscheiden entsprechend den Fußballregeln auf direkten oder indirekten Freistoß.** Bei Foulspielen innerhalb des Strafraums (6m) ist auf Strafstoß (von der 6m Marke) zu entscheiden.
- **Kumulierte Fouls (Mannschafts-Foul)**
- **Direkte Freistöße gelten als kumulierte Fouls.**
- Ab dem sechsten kumulierten Foul und jedem weiteren kumulierten Foul erhält die gegnerische Mannschaft einen Strafstoß von der zweiten Strafstoßmarke = 10 m (der Torwart kann bis max. 5 m vorrücken) zugesprochen, sie kann jedoch auf diesen verzichten, dann wird das Spiel mit einem direkten Freistoß fortgesetzt.
 - Der Strafstoß ist direkt auf das Tor zu schießen, ein Abspiel ist nicht zulässig.



Direkte Freistöße

- **Definition direkte Freistöße :**
 - Ein Spieler verursacht einen direkten Freistoß für das gegnerische Team, wenn er eines der zehn Vergehen nach Einschätzung der Schiedsrichter fahrlässig, rücksichtslos oder mit übermäßiger Härte begeht
 - Dem gegnerischen Team wird ebenfalls ein direkter Freistoß zugesprochen, wenn ein Spieler in einen Gegner hineingleitet (Hineingrätschen, Gleittackling);
 - dies gilt nicht für den Torwart in seinem eigenem Strafraum, sofern die Aktion nicht fahrlässig, rücksichtslos oder übermäßig hart erfolgt



Spielfortsetzungen

- Einkick, Freistoß, Eckstoß und Abwurf sind **innerhalb von 4 Sekunden** auszuführen, die Gegenspieler müssen **mindestens 5 m** vom Ball entfernt stehen.
- **Wird der Einkick, Freistoß, Eckstoß und Abwurf nicht innerhalb dieser 4 Sekunden ausgeführt, wird dem gegnerischen Team ein Einkick, ein indirekter Freistoß bzw. ein Torabwurf zugesprochen.**
- Bei einem Strafstoß (von der 6 m bzw. 10 m Strafstoßmarke) müssen sich alle übrigen Spieler 3 m hinter der Strafstoßmarke befinden.



Wichtigste Regeln

- **Abstand** : Grundsätzlich 5 Meter, bei Wunsch der schnellen Ausführung durch Angreifer ggfs. Vorteilsbestimmung beachten, bei Anstoß lediglich 3 Meter
- **Anstoß** : nach vorne, **kein** direktes Tor möglich
- **Auswechsellspieler** :
 - Sitzend auf der Bank in der gekennzeichneten Auswechselzone,
 - fliegender Wechsel ist gestattet mit Übergabe einer Wechselmarke (Leibchen/Tücher).
 - Die Auswechselzone ist die Coaching-Zone der Trainer/Betreuer
- **4s-Regel** : Gilt für alle Spielfortsetzungen. Anfängen zu zählen, wenn Ball Spielbereit und Gegner in korrekter Entfernung
 - **Ausnahmen Anstoß, Strafstoß, 10-Meter-Strafstoß**
- **Auszeit / Seitenwechsel** : Nicht vorgesehen !



Wichtigste Regeln

- **Ausrüstung** : Schienbeinschoner sind Pflicht, kein Schmuck o.ä.
- **Einkick** : **Ball muss auf der Linie liegen** (max. 25 cm dahinter, Fuß max. auf der Linie) **4s-Regel** !
- **Einkick** : Abstand, **kein** direktes Tor möglich
- **Flying Goalkeeper** : Ein reiner fünfter Feldspieler ist nicht zulässig. Ein Feldspieler, der den TW ersetzt, muss als Torwart erkenntlich sein.
- **Grätschen/Sliding**:
 - in einen Gegner von der Seite oder von hinten hineingleitet (Hineingrätschen, Gleittackling);
 - dies gilt nicht für den Torwart in seinem eigenem Strafraum, sofern die Aktion nicht fahrlässig, rücksichtslos oder übermäßig hart erfolgt



Wichtigste Regeln

- **Hallendecke:** Berührt der Ball die Hallendecke oder dortige Geräte, erfolgt Einkick an der Seitenlinie auf der entsprechenden Höhe. SR sollte in beiden Fällen Ort des Einkicks anzeigen.
- **Kumulierte Foulspele :** alles was mit direktem Freistoß fortgesetzt wird !
 - **Anzahl: 5** – Signal an die Mannschaft, wenn erreicht !
 - **Ab 6 :** (oder jedem weiteren kumulierten Foul) Strafstoß von der 10m-Marke (TW darf auf max. 5m vorrücken) oder vom direkter Freistoß vom Tatort (Mannschaft befragen) ohne Mauer
- **Disziplinarstrafen:**
 - Der Schiedsrichter kann einen Spieler/Spielerin verwarnen (**Gelbe Karte**) und in schweren Verstößen auf Dauer (**Gelb/Rote bzw. Rote Karte**) des Spielfeldes verweisen.
 - **Eine Zeitstrafe gibt es nicht.**



Wichtigste Regeln

- Disziplinarstrafen -

- Bei einem Feldverweis auf Dauer (Gelb/Rote bzw. Rote Karte), kann die betroffene Mannschaft entweder
 - nach Ablauf von 2 Minuten oder
 - wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt hat, wieder durch einen anderen Spieler/Spielerin ergänzt werden.
 - Bei mehreren Feldverweisen auf Dauer kann nur jeweils der zuerst verwiesene Spieler/Spielerin nach Eintreten der vorgenannten Ereignisse bis zum Erreichen der zulässigen Anzahl der Spieler/Spielerinnen ergänzt werden.
 - Dies gilt allerdings nur für das Spielen in Unterzahl (nicht 4 gegen 4, nicht 3 gegen 3).



Wann ist eine Torchance gegeben?

- Distanz Angreifer -> Tor
- Richtung des Angriffs
- Ballkontrolle
- Anzahl Angreifer und Verteidiger



Vorteil

- Sehr sensibel:
 - Nur wenn man sich sicher ist, dass unmittelbar danach eine Torchance entsteht
 - Kein Vorteil in eigener Hälfte
 - Großer Vorteil: kum. Foul
- bester Vorteil 10m FS ab 6. kum. Foul
- **NO-GO Vorteil nach 6. Foul!**
- Festlegung UEFA
 - KEIN Vorteil bei 4 Sec. Regel (Ausnahme TW)
 - KEIN Vorteil bei 2. Berührung TW (nach Spiel zum Mitspieler)
 - Kein verzögerter Pfiff nach Vorteilsanzeige mehr möglich!



Handspiel?

- Vergrößerung der Körperfläche?
- Blick auf den Ball?
- Handflächen nach aussen?
- Will der Spieler dadurch einen Vorteil haben?
- Liegt eine Torchance vor -> immer gelb
- Wird eine klare Torchance verhindert -> rot



Strafstoßausführung

- Spieler muss identifiziert sein
- Festlegung UEFA:
 - Nummer des ausführenden Spielers muss dem Torwart bekannt gegeben werden!



Persönliche Strafen

- Tackling: Spieler kommt zu Fall = FOULSPIEL



- fahrlässig



- rücksichtslos



- brutal

- Verwarnungen:
 - Fordern von VW = VW
 - Rudelbildung VW für Verursacher und min. 1 weitere aktive Person
 - Halten im Mittelfeld: Pflichtverwarnung!
 - bei Protestieren mit Worten und Gesten
 - Auf den Platz laufen bei Torerfolg:NO-GO (Verwarnung erforderlich!)
- Gelbe/rote Karte nur gegen Spieler und Auswechselspieler



Torwartspiel

- Nach einem Toraus darf der Torwart den Ball nur **abwerfen**.
- Er darf den Ball nach einer Berührung (max. 4 Sekunden Kontrolle) kein zweites Mal spielen, bevor ein Gegenspieler den Ball berührt hat.
- Der Ball ist erst wieder im Spiel, wenn er den Strafraum verlassen hat. Kein gegnerischer Spieler darf sich im Strafraum aufhalten, bevor der Ball im Spiel ist.
- Der Torwart darf den Strafraum verlassen und am Spielgeschehen, **wie auch bei der Feldserie nach den Fußballregeln**, teilnehmen. Der Torwart ist dann als Feldspieler zu behandeln. Er darf dann als Feldspieler den Ball über die Mittellinie spielen ohne dass ein indirekter Freistoß gegen seine Mannschaft verhängt wird.



Torwartspiel

- Mit einem Abwurf kann kein direktes Tor erzielt werden.
- Der Torwart darf den Ball in seiner Spielfeldhälfte immer erst wieder spielen/berühren,
 - wenn dieser dazwischen von einem Gegner gespielt/berührt worden ist und ihm danach von einem Mitspieler wieder zugespielt wird.
- Nach einem Einkick durch einen Mitspieler darf der Torwart den Ball nicht mit der Hand berühren.
- Im Übrigen gilt für den Torwart immer die 4 Sekunden- Regel in der eigenen Spielfeldhälfte.
- Verhindert der Torwart beim unerlaubten Rückpass mit dem Spielen des Balls ein Tor erfolgt ein indirekter Freistoß, er erhält jedoch keine persönliche Strafe.



Flying Goalkeeper

- **HÖCHSTE KONZENTRATION!!!**
- Wechsel Torwart<-> Flying Goalkeeper
 - Besondere Kennzeichnung (Leibchen/Trikot)
 - Freies Spiel in der gegnerischen Hälfte
 - Ballkontakt:
 - In eigener Hälfte nur nach vorheriger Ballberührung durch Gegner
 - gilt immer der Rolle nicht der Person



Grundlagen der Spielleitung

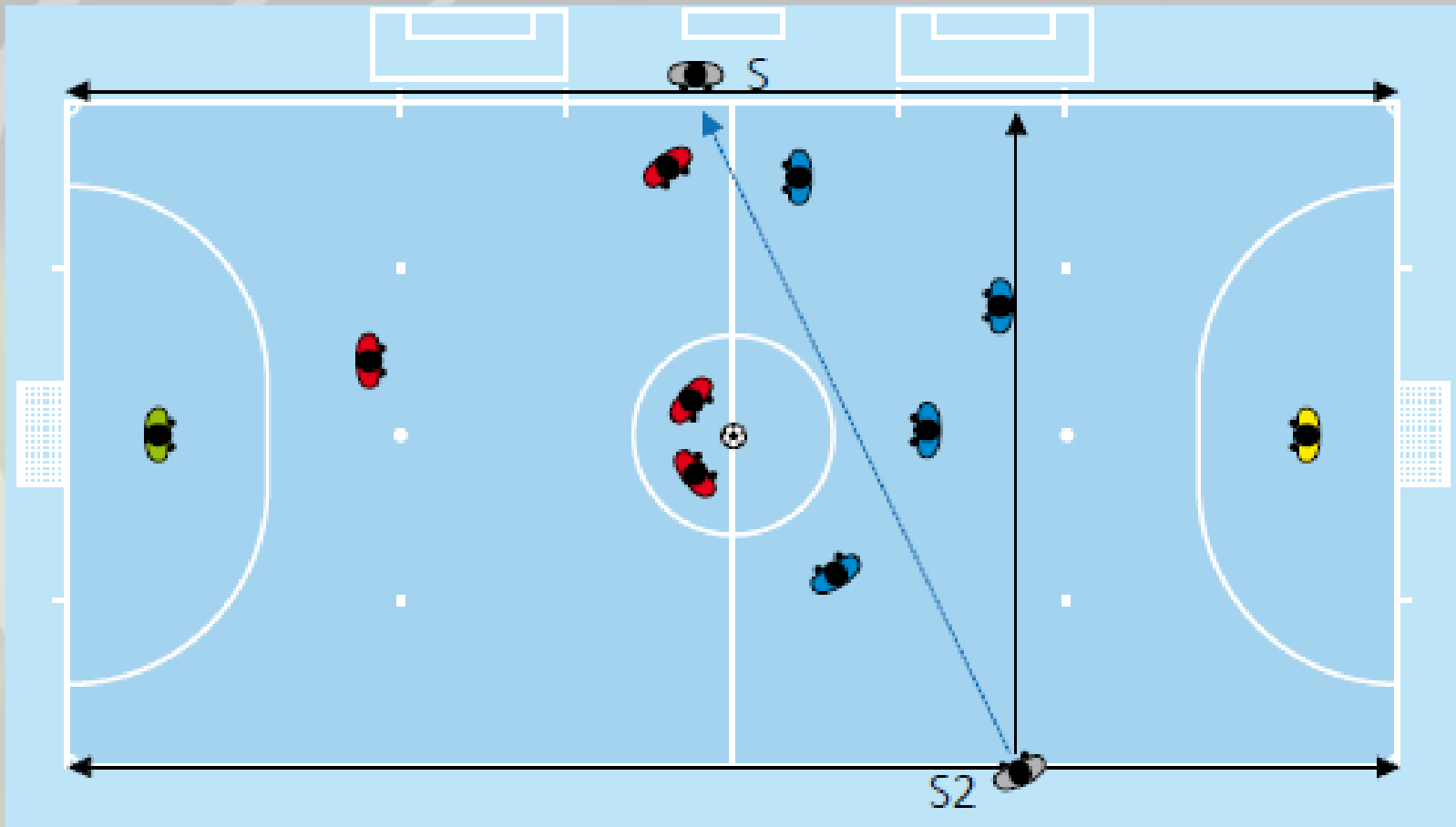
- SR1 Seite Zeitnehmer und Bänke
- SR2 ggü. SR1
- SR3
 - Kontrolle der Bank (2 Betreuer, max.1 stehend)
 - Auswechslung (Leibchen)
- Futsal ist ein Laufspiel für Schiedsrichter!
- Spiel laufen lassen
- Nähe zum Spiel beachten!!!
- Ellenbogen „als Waffe“ rot!
- Keine „reinpfeiferei“ auf der anderen Seite!
- Einheitlichkeit bei der Beurteilung der Foulspele



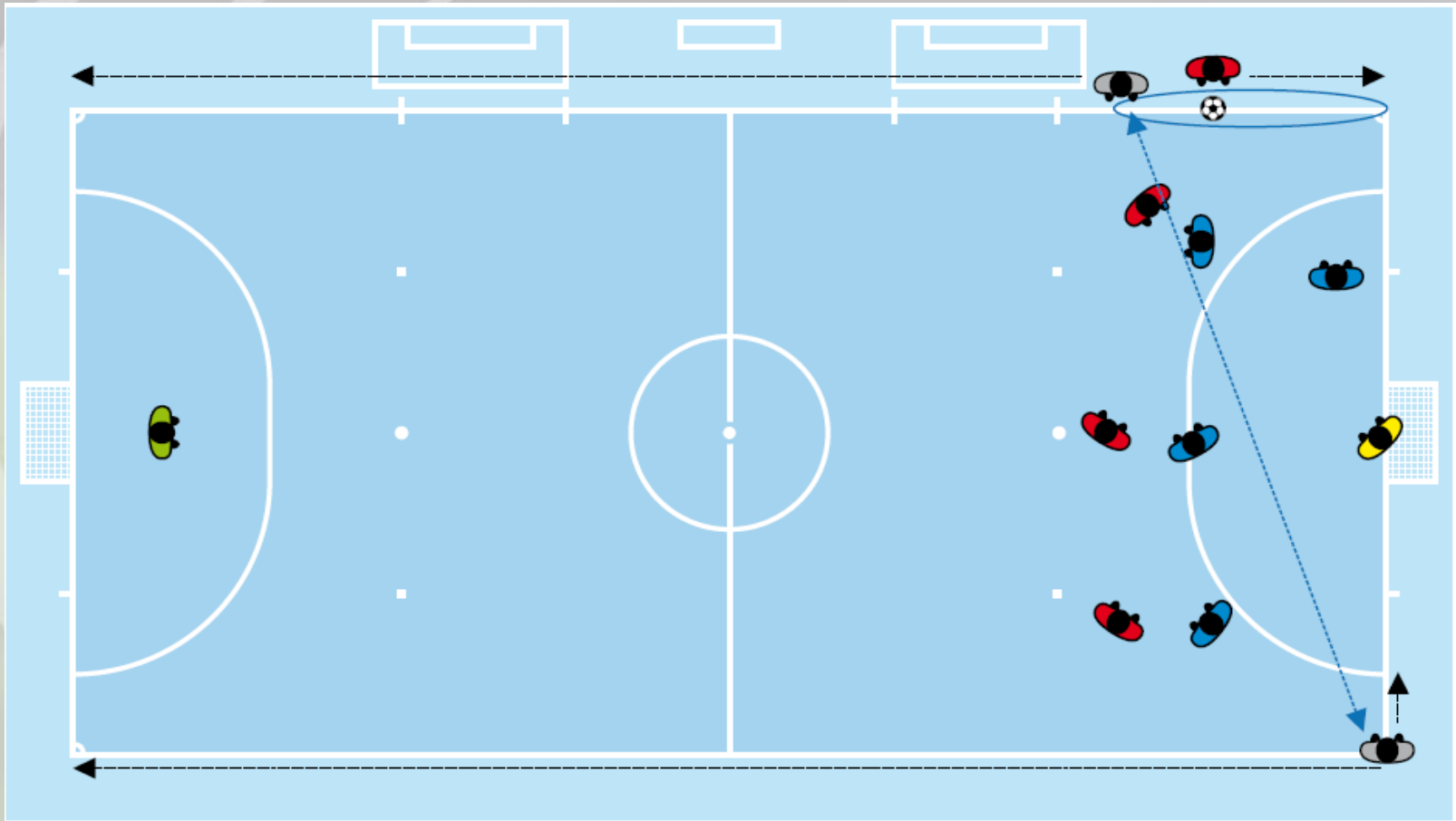
Grundlagen der Spielleitung

- **Ecken/Einkicks/Freistöße**
 - Auf Halten und Zerren achten
 - Alle Zeichen nur im Stand!
 - Anzeige ind. FS durch beide SR
 - 4s mit Zählen anfangen, wenn Ball spielbereit
 - **Nicht päpstlich sein!**
 - Bei dir. FS nicht offen anzählen
- Der SR der Vergehen pfeift, wickelt auch das „**Match Management**“ ab!
- Mauerabstand rückwärts laufend herstellen
- Spieler klar machen, dass angepiffen wird
- **Kein Torpfiff** (ausser bei unklaren Toren)

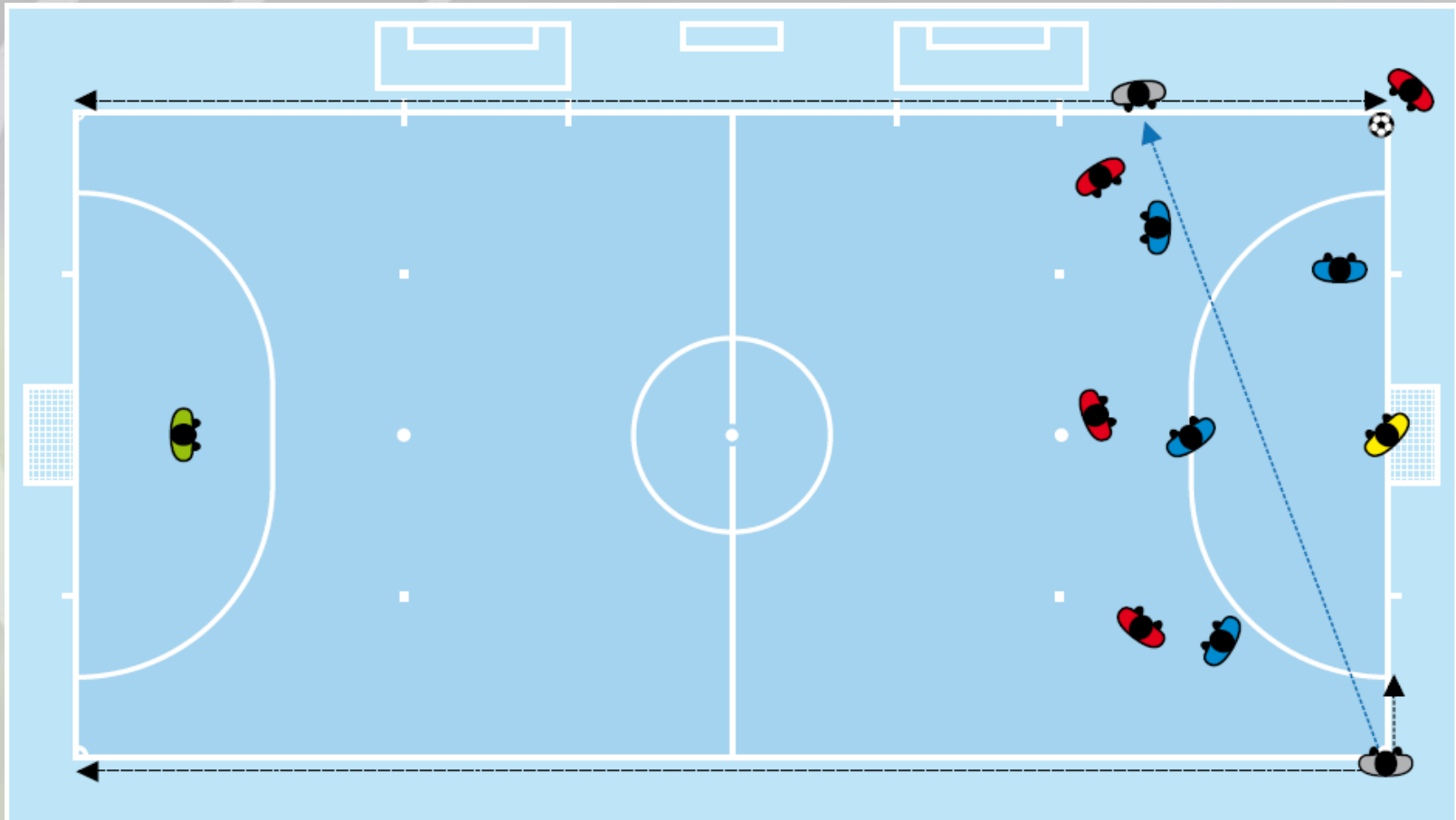
Stellungsspiel Anstoß - Schiedsrichter pfeift



Stellungsspiel Einkick - Der besondere Fall

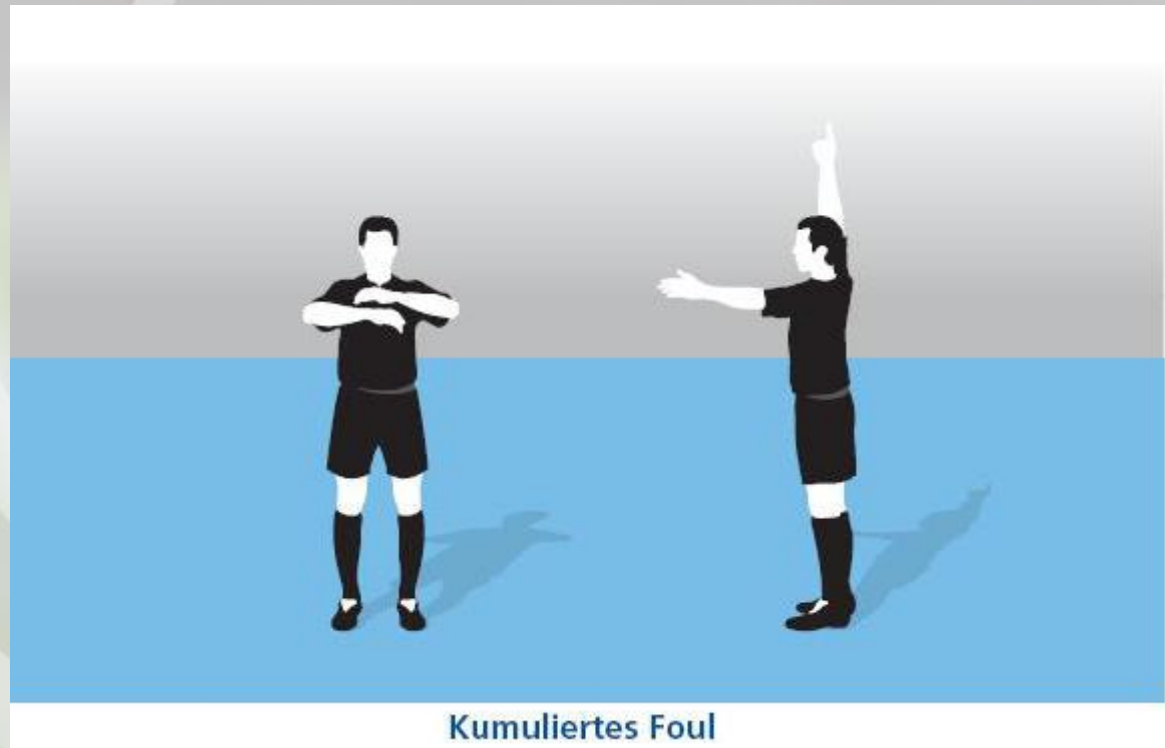


Stellungsspiel Eckstoß



Signale, des Schiedsrichters

- **kumuliertes Foul nach Vorteil**





**VIELEN DANK FÜR DIE
AUFMERKSAMKEIT !!**