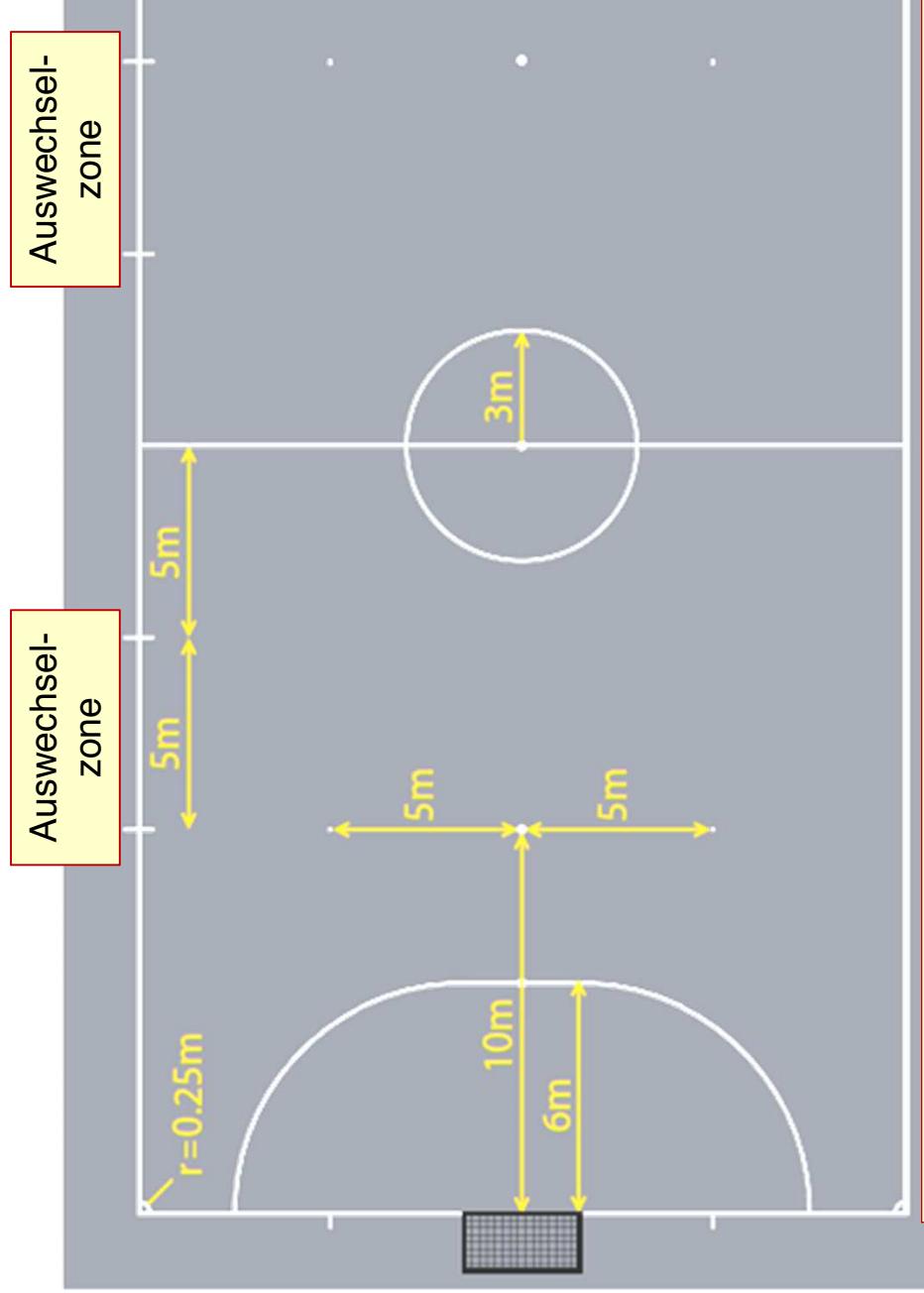




wfv-Auswahl – Spielregeln komprimiert

1. Spielfeldaufbau, Ball, Ausrüstung



kippsichere Tore: 3m breit 2m

1. Spielfeldaufbau, Ball, Ausrüstung

Futsal-Ball:

- sprungreduziert,
aus Leder oder einem anderen
bewilligten Material geferti-
- Umfang: 62 bis 66
- Gewicht: 400 max. 400
- Luftdruck: 0,6 max. 0,8



Ausrüstung: Schienbeinschützer sind

2. Ein- und Auswechselvorgang

„Fliegender Wechsel“

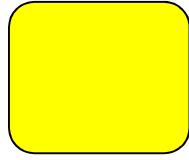
- Spieler verlässt zuerst das Spielfeld voll über seine **Auswechselzone**
(Ausnahme: Verletzung)
- erst danach darf der Auswechselspieler Spielfeld durch seine **Auswechselzone**

Vergehen beim „fliegenden Wechsel“

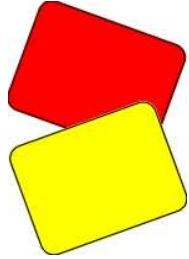
- Spieler zu viel > **Verwarnung** (Spieler, die)
- **indirekter Freistoß am Ballort**

3. Disziplinarstrafen

Alle Spieler auf dem Mannschaftsbogen unterliege
Spiele ihrer Mannschaft der **Strafgewalt** der **Schiedsrichter vom Betreten bis zum Verlassen des Spielfeldes**



Gelbe Karte

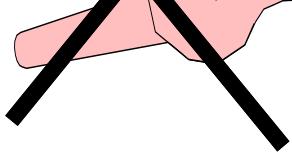


Gelb / Rote Karte

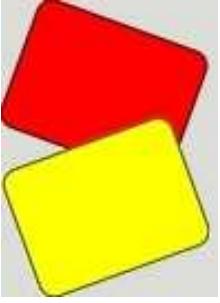
Rote Karte

- gilt für **alle Altersklassen, Frauen und Männer**

Zeitstrafe nicht möglich !!!



3. Disziplinarstrafen



- Ein Spieler erhält **Gelb / Rot** oder
 - > Mannschaft spielt in **Unterzahl**
 - > darf sich **nach spätestens 2 Minuten** ver-

Achtung Ausnahme!

- Mannschaft in Unterzahl bekommt
in dieser Zeit ein Gegentor
- **Spieler darf sofort ersetzt werden**

4. Spielfortsetzungen

Anstoß

- Abstand 3 m, keine direkte Torerzung
- Eckstoß
- Abstand 5 m, Ausführung innerhalb Sekunden, sonst Torabwurf.



4. Spielfortsetzungen

Freistöße

- Es gibt **direkte** (zählen als kumulierte) und **indirekte Freistöße**.
- Ausführung innerhalb von 4 Sekunden sonst **indirekter Freistoß** für den Gegner
- Alle Freistöße werden nur laut **angezählt** angezeigt).

4. Spielfortsetzungen

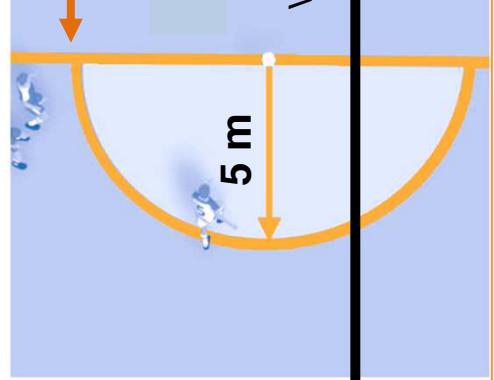
Direkte Freistöße > kumulierte Fouls

- Alle Vergehen, die mit direktem Freistoss werden, gelten als kumulierte Fouls.

Zusätzlich:

- Versucht ein Spieler, durch **Hineingleiten** oder von hinten den Ball zu spielen, wenn ihn spielt oder versucht zu spielen (**Lineir Sliding, Tackling**) > **direkter Freistoss**
- Gilt nicht für den **Torwart** in seinem Strafraum sofern die Aktion nicht **fahrlässig, rücksichtlos** übertrieben hart erfolgt.

4. Spielfortsetzungen



10 Meter-Freistoß

(ab dem vierten kumulierten Foul)

Achtung Wahlmöglichkeit!

- am Ort des Vergehens oder
- 10 Meter-Freistoß

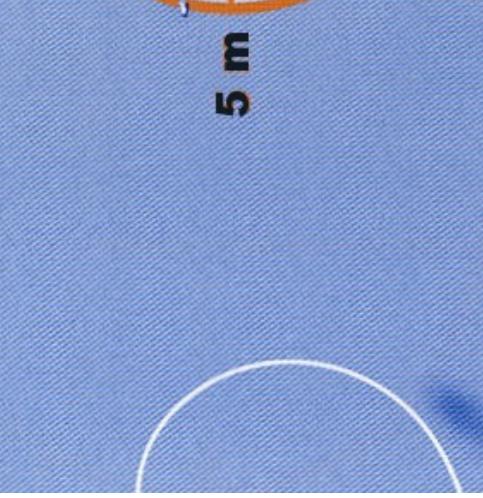
- Pflichtpfiff > keine indirekte Ausführung
- > keine Mauerstellung
- Torwart > innerhalb seines Strafraums
- > mindestens 5 m vom Ball
- alle Spieler > hinter dem Ball
- > mindestens 5 m vom Ball
- muss trotz abgelaufener Spielzeit ausgetragen werden

4. Spielfortsetzungen

Vergehen / Sanktionen beim 10 Meter-

		Ergebnis	
		Tor	indirekt (für gegebene Sanktion)
Vergehen			
angreifender Spieler	Freistoß wird wiederholt		
kein Schuss aufs Tor	-----		
Schuss durch einen nicht bezeichneten Spieler	indirekter Freistoß (für gegnerische Mannschaft)		
verteidigender Spieler	Tor	Freistoß	
beide Teams	Freistoß wird wiederholt	Freistoß	

4. Spielfortsetzungen



Strafstoß

- Pflichtpfiff, indirekte Ausführung!
- Vergehen, das zum Strafstoß führt kumulierte Foul
- Torwart muss auf der Torlinie bleiben Ball im Spiel ist

4. Spielfortsetzungen

Vergehen / Sanktionen beim Strafstoß

Ergebnis	
Vergehen	Tor
angreifender Spieler	Strafstoß wird wiederholt <small>(für gegenwärtige Mannschaft)</small>
Schuss nach hinten	indirekter Freistoß <small>(für gegenwärtige Mannschaft)</small>
Schuss durch einen nicht bezeichneten Spieler	indirekter Freistoß <small>(für gegenwärtige Mannschaft)</small>
verteidigender Spieler	Tor
beide Teams	Strafstoß wird wiederholt <small>(für gegenwärtige Mannschaft)</small>

4. Spielfortsetzungen

Einkick

- Ball über Seitenlinie oder Deckenberührung Einkick von Seitenlinie, die dieser Stelle an
- Ballruhe an dieser Stelle oder **höchstens 2 sonst Einkick für den Gegner**
- Ausführung mit dem Fuß innerhalb von vier sonst **Einkick für den Gegner.**
- Wird **angezählt**,
 - > wenn der **Spieler** in Ball
 - > **Gegenspieler** 5 m entfernt

4. Spielfortsetzungen

Torabwurf

- Torwart bringt den Ball mit seinen Händen er darf dabei den Ball **über die Mittellinie** Ausführung innerhalb von **4 Sekunden**, sonst **indirekter Freistoß** (Torraumlinie
- Ball ist im Spiel, wenn er den Strafraum hat, sonst Wiederholung.
- **Keine direkte Torerzielung möglich**
- Torwart darf den Ball erst wieder berühr
 - > wenn der Gegner am Ball war oder
 - > der Torwart sich in der Hälfte des O befindet

5. „Vier – Sekunden – Regel“

- 4 Sekunden (Ballkontrolle) werden nur angezeigt bei:
 - Einkick, Eckstoß, Torabwurf (Ball war im Toraus)
 - Torhüter ist bei laufendem Spiel und in seiner Hälfte

Das **Anzählen** durch den Schiedsrichter, der am nächsten zum Geschehen steht (er beginnt mit der geballten Faust für die Null und zählt dann mit den Fingern die vier Sekunden), ist die **wichtige** und **ultimative Information** an den Spieler, **dass die Zeit abläuft.**

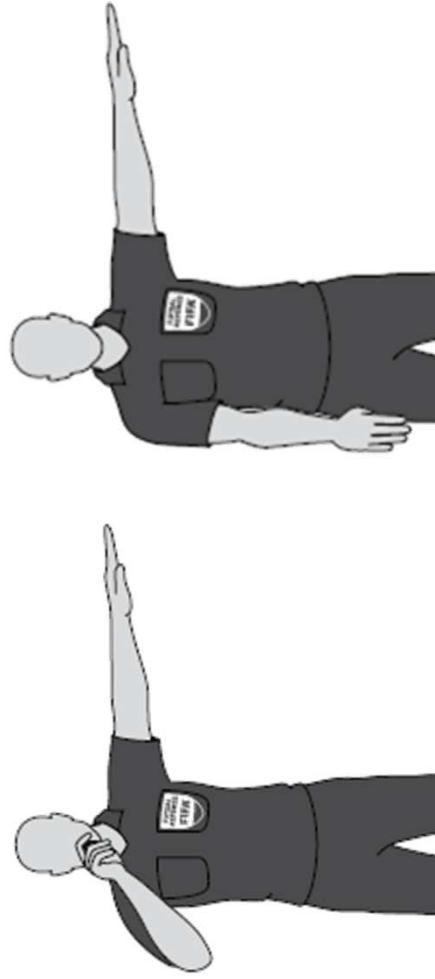


6. Vorgehensweise zur Ermittlung eines Siegers

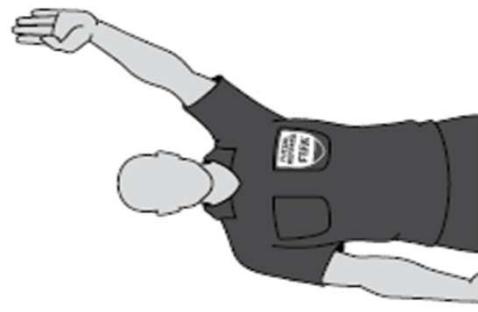
6 Meter – Schießen

- **Je 5 Spieler vom Mannschaftsbogen** s bis zur Entscheidung.
- Torwarttausch mit jedem Spieler auf dem Mannschaftsbogen möglich
- **Fehlender Schütze** (zu Beginn des Schießens → zählt in jedem Durchgang als verschwendete Person)
- **Auswechslung** eines Schützen ist nicht möglich
- **FaD oder Verletzung** → Auffüllen durch Mannschaftsbogen → sonst **Fehlsch**

7. Schiedsrichterzeichen



Anstoß direkter Freistoß indirekter Freistoß



Torabwurf Einkick

7. Schiedsrichterzeichen



Vorteil (bei kumulierte Foul) kumulierte Fo



Information

hier: ein kumulierte Foul nach Vorteil und **drittes** kum

8. Dauer des Spiels

Auszeit (Time-out): nur in wfv-Futsal

- jede Mannschaft pro Halbzeit eine Auszeit beim Zeitnehmer
- Gewährung, wenn Mannschaft in Ballkontrolle Signal des Zeitnehmers, wenn Ball ausgetauschungen erst nach Ende der Auszeit
- kein Übertrag der Auszeit auf 2. Halbzeit