



Futsal-Regeln im NFV-Kreis Northeim-Einbeck

Stand 01.10.2020

Für die Futsal-Turniere im NFV-Kreis Northeim-Einbeck gelten die „Einheitlichen Rahmenrichtlinien im NFV-Kreis Northeim-Einbeck“ unter Beachtung der folgenden Abweichungen:

Gespielt werden kann nach dem Modus „Futsal light“ oder „Futsal scharf“, wobei „Futsal light“ bevorzugt nur in den unteren Jugendaltersklassen Anwendung finden soll.

„Futsal light“:

Es wird mit einem Light-Futsalball, 4er Größe, Gewicht ca. 290 g und auf kleine Tore gespielt. Zudem wird in diesen Altersklassen das Einrollen durch Einkicken ersetzt. Weitere Abweichungen gegenüber den Hallenrichtlinien gibt es nicht!

„Futsal scharf“:

Gespielt wird nach den o. g. Hallenrichtlinien unter Beachtung der nachfolgenden Abweichungen:

Das jeweilige Hallenhandballfeld der Halle ist die Spielfläche. Es wird mit einem Futsalball, Größe 4, 400 - 440 Gramm (von jeder Mannschaft bereitzustellen), auf die Handballtore (3x2m) und komplett ohne Bande gespielt. Die Seitenauslinie stellen dabei die jeweiligen Seitenbegrenzungen dar.

Tore können von überall innerhalb des Spielfeldes erzielt werden, allerdings nicht aus einem Einkick, Anstoß, indirekter Freistoß bzw. aus jeder Art des Abwurfes durch den Torwart (ob nach Toraus oder aus dem Spiel heraus). In diesen Fällen wird auf Abwurf entschieden.

Eine Mannschaft besteht aus maximal 12 Spielern/Spielerinnen einschließlich Torhüter, von denen sich fünf (einschließlich Torhüter) gleichzeitig auf dem Spielfeld befinden dürfen.

Sofern sich die Zahl der Spieler einer Mannschaft durch persönliche Strafen bzw. Verletzungen während eines Spieles auf weniger als drei Spieler verringert, ist das Spiel abzubrechen. Es gelten die Bestimmungen für Spielwertung bei verschuldetem Spielabbruch.

Die Auswechselspieler tragen Leibchen (diese sind möglichst von den Vereinen mitzubringen, zumindest aber vom Ausrichter ausreichend vorzuhalten), die bei jedem Auswechselfvorgang zwischen dem ein- und ausgewechselten Spieler zu tauschen sind. Es kann während des laufenden Spiels beliebig oft gewechselt werden, allerdings nur im Bereich der Auswechselzonen. Diese Zonen befinden sich für die Teams links und rechts von der Mittellinie entsprechend Spielanordnung auf dem Feld. Im Normalfall wird hierfür mit entsprechendem Abstand vom Spielfeld links und rechts neben der Mit-

tellinie je eine Auswechselbank aufgestellt. Sollte die Einrichtung dieser Zonen aus baulichen Gründen nicht möglich sein, so kann ausnahmsweise eine andere Anordnung in der betreffende Halle vor Turnierbeginn festgelegt werden.

Die Schiedsrichter beobachten und ahnden zu frühes Einlaufen (unter Beachtung der Vorteilsbestimmung mit einem indirekten Freistoß wo Ball und einer Verwarnung).

Die Spielzeit kann bis zu max. 1 x 12 Minuten betragen (vgl. Ausschreibung für die Hallenkreismeisterschaft). Sie beginnt mit dem Anpfiff und wird nur durch Anweisung eines Schiedsrichters angehalten. Es gibt keine Halbzeitpause und auch eine Auszeitbeantragung durch die Teams ist nicht möglich.

Die Spiele werden von 2 Schiedsrichtern sowie 1 Foulzähler geleitet. Der Zeitnehmer ist von der jeweiligen (Vereins-)Turnierleitung zu stellen. Stimmen beide SR in ihren Entscheidungen nicht überein, ist der erste SR maßgebend.

Es gibt wie auch bei Freiluftspielen entsprechend der Härte des Vergehens folgende persönliche Strafen: Gelbe Karte, bei einer 2. Verwarnung Gelb/Rot und Rot, jedoch keine Zeitstrafe!

Bei einem Feldverweis auf Dauer kann die betroffene Mannschaft entweder nach Ablauf von 2 Minuten oder wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt hat, wieder durch einen Spieler ergänzt werden. Bei mehreren Feldverweisen kann nur jeweils ein Spieler nach Eintreten des vorgenannten Tatbestands bis zum Erreichen der zulässigen Anzahl der Spieler ergänzt werden. Dies gilt zudem nur für den Fall, dass sich das Team in Unterzahl befindet. Bei 4 gegen 4 oder 3 gegen 3 muss der Ablauf der 2 Minutenzeit abgewartet werden.

Bei einer Gelb/Roten Karte kann der Spieler in dem Spiel und automatisch auch im nächsten Turnierspiel an dem jeweiligen Turniertag nicht mehr mitspielen. Bei einer Roten Karte scheidet der Spieler sofort aus dem Turniertag aus und es erfolgt eine Meldung an die zuständige Spielinstanz.

Kumulierte Foulspiele/Freistöße/Strafstöße:

Fouls werden je nach Vergehen mit indirekten bzw. direkten Freistößen (im Strafraum für die angreifende Mannschaft mit Strafstoß) geahndet. Einen direkten Freistoß zeigt der SR an, indem er mit einem Arm horizontal in die Richtung zeigt, in die der Freistoß auszuführen ist. Mit der anderen Hand zeigt er auf den Boden und damit dem Zeitnehmer ein kumuliertes Foul an. Ein indirekter Freistoß wird wie beim Fußball angezeigt. Sofern der indirekte Freistoß im gegnerischen Strafraum auszuführen wäre, ist der Ball auf die Strafraumlinie zurück zu legen.

Strafstöße werden von der 6 m-Marke ausgeführt. Die weiteren Vorgaben entsprechen den aus dem Feldspielbetrieb bekannten Regelungen (inkl. Ahndung von Verstößen), lediglich der Abstand aller anderen Spieler beträgt hier mindestens 5m von der Strafstoßmarke, wobei der Torwart auf der Torlinie stehen muss. Der Strafstoßschütze muss vor der Ausführung klar ersichtlich sein! Der Anlauf ist nicht begrenzt.

Ein eventuell erforderliches Strafstoßschießen zur Entscheidungsfindung erfolgt analog den Vorgaben aus den Hallenrichtlinien und den Regelungen aus dem Feldspielbetrieb statt.

Ab dem 3. Foul (sowie bei jedem weiteren Vergehen, das mit einem dir. Freistoß zu ahnden wäre) gibt es einen Strafstoß aus 10 m Entfernung. Hierbei gilt:

- Der Schütze muss klar erkennbar sein.
- Der Schütze muss direkt ein Tor erzielen wollen (darf nicht abspielen, sonst gibt es einen indirekten Freistoß für den Gegner).
- Schießt ein anderer Schütze (Verwarnung, indirekter Freistoß für Gegner).
- Es darf keine Mauer gestellt werden.
- Der Torhüter muss im Strafraum aber mindestens 5 m vom Ball entfernt stehen.
- Alle anderen Spieler befinden sich hinter dem Ball und mindestens 5 m davon entfernt.
- Der Ball darf von einem anderen Spieler erst berührt werden, wenn er vom TW oder von Pfosten/Querlatte zurückkommt.
- Sofern ein 3. kumuliertes Foul zwischen Strafraum und der (gedachten) 10m-Linie vor dem Tor geschieht, kann die Mannschaft wählen, ob der Freistoß von der 10m-Marke ausgeführt werden soll oder vom Tatort. Sollte der Freistoß vom Tatort und nicht der 10m-Marke ausgeführt werden, darf der Gegner dennoch keine Mauer stellen. Zudem müssen alle gegnerischen Feldspieler mind. 5m entfernt und hinter dem Ball stehen, der Torwart muss im Strafraum stehend ebenfalls einen Mindestabstand von 5m zum Ball einhalten.

Nur zur Ausführung eines 6 bzw. 10m Strafstoßes ist die Spielzeit entsprechend zu verlängern. Allerdings ist dann nur noch eine direkte Ausführung möglich!

Der Torhüter darf sich uneingeschränkt auf dem gesamten Spielfeld bewegen. Nur er bringt den Ball nach Toraus durch Abwurf wieder ins Spiel und darf den Ball dabei auch über die Mittellinie hinweg werfen. Aus einem Torabwurf, unabhängig ob der Ball im Toraus oder im Spiel war, kann ein Tor nicht direkt erzielt werden. In diesen Fällen wird auf Abwurf entschieden.

Ein Torhüter verursacht einen indirekten Freistoß für das gegnerische Team, wenn er eines der folgenden vier Fouls begeht:

- den Ball in seiner Spielfeldhälfte länger als vier Sekunden mit der Hand oder dem Fuß kontrolliert
- 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
- den Ball, den ihm ein Mitspieler mit dem Fuß absichtlich zugespielt hat, in seinem Strafraum mit der Hand berührt
- den Ball, den er direkt von einem Einkick eines Mitspielers erhalten hat, in seinem Strafraum mit der Hand berührt

Bei jedem Freistoß, Eckstoß, Einkick und Anstoß muss der Ball ruhen und die Gegenspieler müssen mindestens 3 m vom Ball entfernt sein.

Freistöße, Einkick, Eckbälle und Abwürfe müssen innerhalb von 4 Sekunden ausgeführt werden. Die Zeit läuft nach Freigabe durch den Schiedsrichter oder wenn der Spieler sich des Balles bemächtigt (im Sinne einer Ballkontrolle) hat. Wird gegen diese Regel verstoßen, gibt es einen indirekten Freistoß für den Gegner (beim Abwurf von der Straf-

raumgrenze), beim Einkick führt das andere Team den Kick aus bzw. beim Eckstoß wird auf Abwurf entschieden.

Berührt der Ball die Decke bzw. herunterhängende Gegenstände oder überschreitet eine in der Halle ausdrücklich festgelegte Höhe, wird das Spiel mit Einkicken im Bereich des Vergehens gegen die zuletzt im Ballbesitz befindliche Mannschaft fortgesetzt.

Vor jedem Turnier werden diese FUTSAL - Regeln zwischen den Trainern, Betreuern, der Turnierleitung und den Schiedsrichtern besprochen!

Allgemeine Hinweise:

Bei Futsal-Turnieren wird landläufig – zumindest für den 1. Anstoß im Spiel – die Ausführung des „Fair-Play-Anstoßes“ praktiziert. Jenes bedeutet, dass der Anstoß zum Gegner ausgeführt wird, der wiederum den Ball dem anstoßausführenden Spieler zurück spielt. Der Kreis Northeim-Einbeck würde diese Umsetzung auch im Sinne des Fair-Plays begrüßen.

Die offiziellen Hallenkreismeisterschaftsturniere des NFV-Kreises werden **zwingend** entweder nach den vorstehenden Ausführungen von „Futsal light“ oder „Futsal scharf“ gespielt. Näheres wird gesondert geregelt.

Bei den sonstigen Vereinshallenturnieren wäre auch eine Anwendung der Futsalregeln wünschenswert, eine Austragung nach den normalen Hallenrichtlinien des Kreises ist dennoch möglich. Insofern ist bei der Turnier-Anmeldung/Beantragung ein entsprechender Hinweis anzubringen, da für Turniere nach dem Modus „Futsal scharf“ dann eine höhere Anzahl von SR-Ansetzungen erforderlich ist.

Northeim, den 01.10.2020



Heinz Schwingel
Spielleiter Senioren

Stephan Schamuhn
Spielleiter Jugend