

Zahl der Spieler:

Es wird mit fünf Spielern gespielt, von denen einer der TW sein muss.

Auswechselfvorgang:

Ein Wechsel ist während der gesamten Spielzeit erlaubt (sog. „fliegender Wechsel“). Das Spiel muss hierfür nicht unterbrochen sein. Der einzuwechselnde Spieler darf das Spielfeld an der Mittellinie erst dann betreten, wenn der auszuwechselnde Spieler das Spielfeld an der Mittellinie verlassen hat. Dabei hat der einzuwechselnde Spieler sein Leibchen dem auszuwechselnden Spieler zu übergeben.

Ein Wechselfehler ist immer zwingend mit der gelben Karte zu bestrafen.

Die Spielfortsetzung ist abhängig davon, wo sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand: Ist er zum Zeitpunkt des Wechselfehlers/der Unterbrechung in der Hälfte des Teams, das den Regelverstoß begangen hat, wird das Spiel am imaginären Anstoßpunkt fortgesetzt. Befindet er sich in der gegnerischen Hälfte, gibt es Freistoß an dem Ort, an dem sich der Ball befand.

Verletzte Spieler:

Verletzte Spieler müssen grundsätzlich zur Behandlung das Feld verlassen. Aber: Ist der Spieler, der den Freistoß ausführen muss, weil er gefoult wurde, verletzt, darf er auf dem Feld behandelt werden. Nach der Behandlung muss er den Freistoß ausführen.

Sollte die Verletzung so stark sein, dass er nicht weiterspielen kann, muss der für ihn eingewechselte Spieler den Freistoß ausführen.

Ausrüstung:

Es wird grundsätzlich barfuß gespielt, Bandagen sind erlaubt, dabei müssen Zehen und Ferse frei bleiben.

Das Tragen von Schmuck ist verboten.

Schiedsrichter 1 und 2:

Das Spiel wird wie im Futsal mit zwei Schiedsrichtern geleitet. Bei Meinungsverschiedenheiten ist die Entscheidung des Schiedsrichters 1 ausschlaggebend. Der Anpfiff erfolgt grundsätzlich durch SR 2, SR 1 überwacht dabei die Torlinie.

Beginn des Spiels:

Der Schiedsrichter wirft eine Münze. Der Gewinner des Münzwurfs entscheidet, auf welches Tor sein Team im ersten Drittel spielen wird.

Das andere Team führt den Anstoß zu Beginn des Spiels aus.

Das Team, das den Münzwurf gewonnen hat, führt den Anstoß zu Beginn des zweiten Drittels aus. Die Teams wechseln im zweiten Drittel die Seiten.

Vor dem dritten Drittel wird erneut eine Münze geworfen, und das Team, das den Münzwurf gewinnt, entscheidet auf welches Tor es im dritten Drittel spielt oder ob es den Anstoß ausführt.

Im Fall einer Verlängerung führt das Team den Anstoß aus, das diesen nicht bereits im dritten Drittel ausgeführt hat. Die Teams wechseln die Seiten.

Anstoß:

Beim Anstoß ist ein Abstand von fünf Metern einzuhalten. Aus einem Anstoß kann direkt kein Tor erzielt werden. Beim Anstoß müssen sich alle Spieler in der eigenen Spielfeldhälfte befinden und dürfen diese erst dann verlassen, wenn der Ball im Spiel ist. Der Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fuß berührt wurde und sich vorwärts bewegt oder, falls er rückwärts gespielt wurde, von einem Mitspieler des Spielers, der den Anstoß ausgeführt hat, anschließend in der Luft mit dem Fuß nach vorne gespielt wird, ehe er den Sand berührt.

SR-Ball:

Der SR-Ball wird zwingend am imaginären Anstoßpunkt ausgeführt. Aus einem SR-Ball kann direkt kein Tor erzielt werden.

Spielzeit:

Die Spielzeit besteht aus drei Dritteln von je 12 Minuten Dauer. Die Dreittelpause beträgt jeweils 3 Minuten.

In offiziellen Spielen wird die Zeit angehalten, wenn das Spiel unterbrochen ist (bei Freistößen, Strafstoßen und bei Torerzielungen). Wenn der Ball das Spielfeld über eine der Linien (Tor- oder Seitenlinie) verlässt, läuft die Zeit grundsätzlich weiter, es sei denn die SR geben ein Zeichen, dass die Zeit anzuhalten ist.

Der Zeitnehmer weist mit einem akustischen Signal auf das Ende eines jeden Spielabschnitts hin. Einer der Schiedsrichter zeigt daraufhin mit einem Pfiff das Ende des Spielabschnittes an.

Muss jedoch ein Freistoß oder Strafstoß noch ausgeführt oder wiederholt werden, ist der entsprechende Spielabschnitt zu verlängern.

Bei einem Ball, der unmittelbar vor dem akustischen Signal des Zeitnehmers aufs Tor gespielt wird, warten die Schiedsrichter das Ende des Schusses ab, ehe sie mit einem Pfiff das Ende der Partie anzeigen (ein Tor zählt nur, wenn der Ball direkt ins gegnerische Tor geht oder bevor er ins gegnerische Tor geht, von einem verteidigenden Spieler bzw. dem gegnerischen Torwart berührt wurde; bei einem Eigentor ist analog zu verfahren; hier darf der Ball maximal von einem eigenen Spieler bzw. von einem eigenen Torwart berührt worden sein).

Torerzielung:

Es kann kein gültiges Tor erzielt werden, wenn der Ball vorher mit der Hand gespielt wurde. Daher ist kein Tor durch Abwurf, Wurf des TW ins gegnerische Tor oder Einwurf/Einkick möglich.

Fouls und unsportliches Betragen:

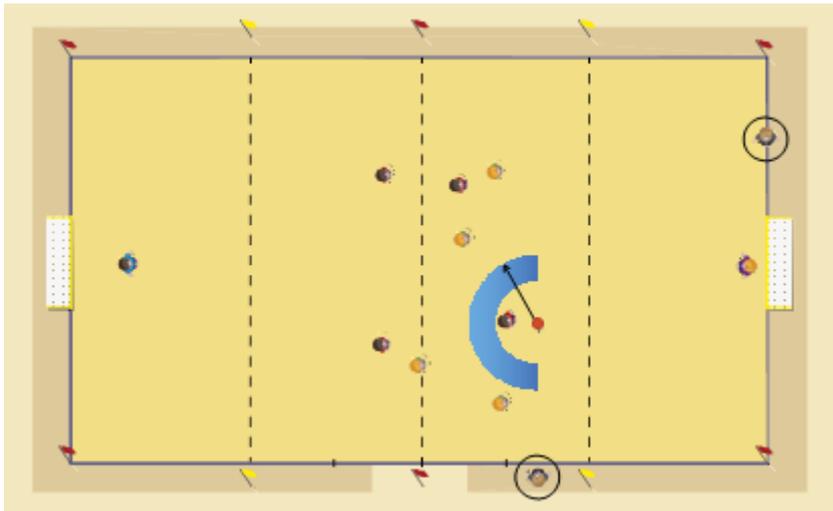
Es werden die Vergehen bestraft, die auch im Feldfußball zu einer Bestrafung durch Freistoß führen mit folgenden Besonderheiten:

Der Fallrückzieher und Scherenschlag (Seitfallzieher) wird besonders „gefördert“. Bei der Beurteilung, ob ein Foulspiel vorliegt, kommt es zunächst darauf an, ob der Angreifer in Ballbesitz ist. Ein Spieler befindet sich in Ballbesitz, wenn er ihn mit einem beliebigen Körperteil angenommen hat (Arme und Hände ausgenommen)

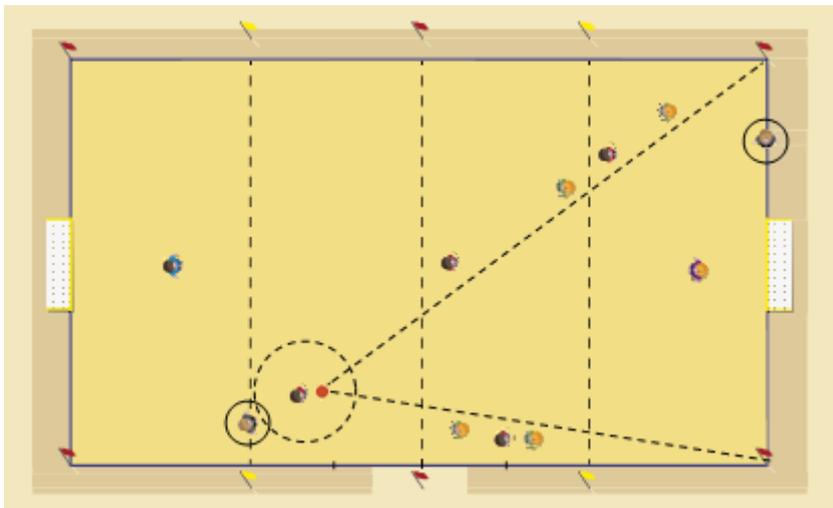
Ist der Angreifer in Ballbesitz, kann der Verteidiger nur noch stehenbleiben (ohne Kontakt) oder senkrecht hochspringen (ohne Kontakt). In allen anderen Fällen verursacht der Verteidiger einen Freistoß. Ist der Angreifer nicht in Ballbesitz (z.B., wenn er nach einem Einwurf sofort zum Fallrückzieher ansetzt) kann der Verteidiger eingreifen und auch einen Freistoß zuerkannt bekommen, wenn der Angreifer ein Foulspiel begeht.

Alle Freistöße wegen Foulspiels müssen grundsätzlich vom gefoulten Spieler ausgeführt werden (Ausnahme er ist verletzt und muss ausgewechselt werden, dann muss der für ihn eingewechselte Spieler den Freistoß ausführen). Bei einem Freistoß wegen Handspiels darf sich das ausführende Team den Schützen aussuchen.

Foulspiele, die ein Team in seiner eigenen Hälfte begeht, werden mit einem direkten Freistoß für den Gegner bestraft, bei dem sich alle Spieler hinter dem Ball befinden müssen, d.h. zwischen Ball und TW darf sich kein Spieler befinden. Alle Spieler mit Ausnahme des Schützen (=gefoulter Spieler) müssen fünf Meter Abstand einhalten.



Foulspiele, die von einem Team in der gegnerischen Hälfte begangen werden, werden mit einem direkten Freistoß für den Gegner bestraft, bei dem ein Korridor zwischen Ball und beiden Eckfahnen gebildet wird, in dem sich außer dem gegnerischen TW kein weiterer Spieler befinden darf. Alle Gegenspieler müssen außerdem mindestens 5 m vom Ball entfernt stehen. Mitspieler des Schützen dürfen näher als 5 m am Ball stehen (aber nur außerhalb des Korridors).



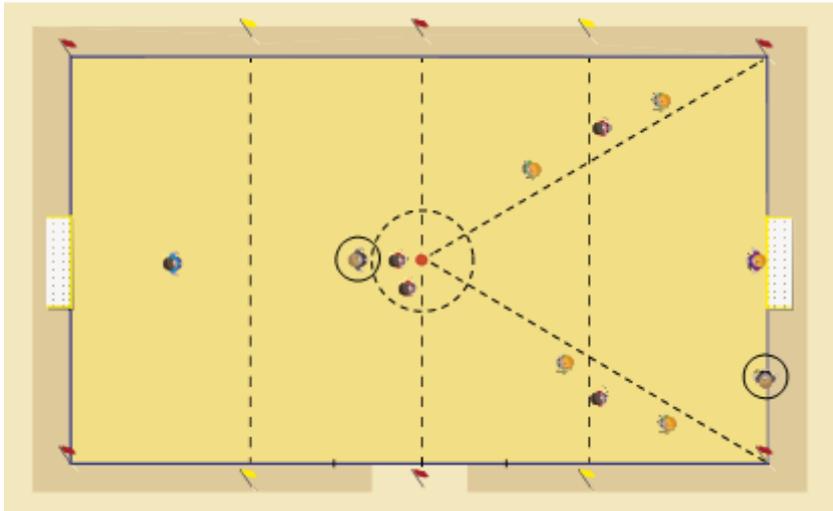
Der Ball darf nach Ausführung des Freistoßes erst wieder von einem anderen Spieler berührt werden, wenn er a) den Korridor verlassen hat, b) er den Sand berührt hat oder c) vom gegnerischen TW bzw. vom Pfosten oder der Latte berührt wurde.

Wird der Ball von einem Spieler der verteidigenden Mannschaft berührt, ohne mind. einen der o.g. Punkte erfüllt zu haben, wird das Spiel mit einem direkten Freistoß (oder gar Strafstoß) am Ort des Vergehens (und somit entweder mit Korridor oder mit freier Schussbahn zum Tor – gemäß den o.g. Ausführungen) bestraft (keine persönliche Strafe, Ausnahme: Torverhinderung: Platzverweis).

Wird der Ball von einem Mitspieler des Schützen berührt, ohne mind. einen der o.g. Punkte erfüllt zu haben, wird das Spiel mit einem Freistoß (mit Korridor) am Ort des Vergehens, so-

fern dieses in der gegnerischen Hälfte erfolgte, oder vom imaginären Anstoßpunkt (ebenfalls mit Korridor), sofern der Ball in der eigenen Hälfte berührt wurde, fortgesetzt. Es erfolgen keine weiteren Sanktionen.

„Technische Vergehen“ (bspw. Verstoß gegen 4-Sekunden Regel im eigenen Strafraum, unerlaubter zweiter Rückpass zum TW, Doppelberührungen, sonstige Unsportlichkeiten) sind, wenn sie in der eigenen Hälfte erfolgen, mit einem Freistoß vom imaginären Anstoßpunkt mit Korridorbildung zu bestrafen. Erfolgt ein „technisches Vergehen“ in der gegnerischen Hälfte, wird das Spiel vom Ort des Vergehens mit einem Freistoß mit Korridor fortgesetzt. Das Team darf sich den ausführenden Spieler aussuchen.



Der Pfiff zur Freistoßausführung ist zwingend!

Der Abschlag des Torwarts, d.h. das Spielen des Balles mit dem Fuß, ohne dass dieser zuvor den Sand berührt hat, ist ebenfalls als „technisches Vergehen“ (s.o.) zu bewerten.

Gefährliches Spiel („Fuß draufhalten“, etc.) führt maximal zu einem Freistoß vom imaginären Anstoßpunkt mit Korridorbildung. Ein gefährliches Spiel in der eigenen Spielfeldhälfte führt zu einem direkten Freistoß mit Korridor am Ort des Vergehens. Bei gefährlichem Spiel muss analog Foulspiel der Spieler den Freistoß ausführen, gegen den gefährlich gespielt wurde.

Der Torwart darf den Ball einmal mit den Händen aufnehmen, wenn er ihn von einem eigenen Mitspieler zugespielt bekommen hat. Hat er einen Rückpass mit den Händen aufgenommen, heben die SR den Arm, um zu signalisieren, dass er nun keinen weiteren Rückpass wieder aufnehmen darf. Nimmt der TW nun einen zweiten Rückpass auf, ohne dass der Ball von einem Gegner berührt wurde oder das Spiel anderweitig unterbrochen wurde, wird ein Freistoß vom imaginären Anstoßpunkt gegen den TW verhängt.

Der TW darf ansonsten wie ein Feldspieler spielen, d.h. er darf den Strafraum verlassen, über die imaginäre Mittellinie spielen und auch Tore erzielen (aber nicht mit der Hand).

Hat er den Ball jedoch außerhalb des Strafraums berührt, darf er nicht mehr mit dem Ball in den Strafraum gehen, ohne dass zwischendurch ein anderer Spieler den Ball berührt hat. Berührt er im Strafraum den Ball erneut, ist das Spiel mit einem Freistoß vom imaginären Anstoßpunkt fortzusetzen.

Ein Freistoß aus dem eigenen Strafraum muss zunächst den Strafraum verlassen haben, damit er im Spiel ist.

Für einen Freistoß oder Strafstoß wird die Spielzeit verlängert, nach Ausführung des Freistoßes ist die direkte Wirkung abzuwarten, danach ist das Spiel abzupfeifen.

Für eine Freistoßausführung darf der ausführende Spieler mit seinen Füßen oder dem Ball einen kleinen Hügel bilden, um den Ball zu positionieren.

Persönliche Strafen:

Als persönliche Strafen sind die Verwarnung „gelbe Karte“ und der Platzverweis mittels gelber und roter Karte vorbehalten. Nur bei einem Platzverweis (mit Gelb/Rot oder Rot) spielt die betreffende Mannschaft maximal zwei Minuten in Unterzahl. Sie darf sich sofort vervollständigen, wenn ein Gegentor gefallen ist. Das gilt jedoch nicht, wenn die gleiche Anzahl von Spielern je Team des Feldes verwiesen wurde.

Vier- Sekunden- Regel:

Bei den Spielfortsetzungen Eckball, Einwurf/Einkick und Abwurf muss der Ball innerhalb von vier Sekunden ins Spiel gebracht werden. Die vier Sekunden beginnen ab dem Moment, wenn der Ball spielfähig ist. Ebenso muss der Ball den eigenen Strafraum innerhalb von vier Sekunden verlassen, wenn der verteidigende Spieler/Torwart ihn dort unter Kontrolle hat; hierbei ist es unerheblich, ob sie von Gegenspielern angegriffen werden oder nicht. Geschieht dieses nicht, wird das Spiel beim

- Einwurf/Einkick durch Einwurf/Einkick der anderen Mannschaft,
- Abwurf durch Freistoß vom imaginären Anstoßpunkt mit Korridor,
- bei einem Verstoß gegen die Vier-Sekunden-Regel im Strafraum durch Freistoß vom imaginären Anstoßpunkt mit Korridor,
- Eckstoß durch Abwurf,

fortgesetzt.

Der sich in der Nähe der Spielfortsetzung bzw. in der Nähe des Spielgeschehens befindliche Schiedsrichter zeigt die Anzahl der bereits „verbrauchten“ Sekunden an.

Beim Strafstoß findet die Vier-Sekunden-Regel keine Anwendung! Ebenso wird die Vier-Sekunden Regel in der Praxis bei einem Freistoß nicht eingesetzt, weil bei beiden Spielfortsetzungen die „Bestrafung“ der Mannschaft, die eine Regelübertretung begangen hat, nicht dadurch umgekehrt werden soll, dass sie ihrerseits wegen eines technischen Vergehens (Verstoß gegen die Vier-Sekunden-Regel) einen Vorteil erlangen kann.

Einwurf/Einkick:

Der Spieler kann wählen, ob der den Ball per Einwurf oder Einkick ins Spiel bringt. Hat der Spieler sich aber einmal für eine Variante entschieden, darf er bei dieser Ausführung nicht mehr zur anderen Variante wechseln. Aus einem Einwurf/Einkick kann direkt kein Tor erzielt werden. Wirft/tritt der Spieler den Ball nach einem Einwurf/Einkick direkt ins gegnerische Tor, wird das Spiel mit Abwurf fortgesetzt. Es sind fünf Meter Abstand einzuhalten.

Torabwurf:

Der Torabwurf ersetzt den Abstoß im Feldfußball. Der Ball ist im Spiel, wenn er den Strafraum verlassen hat. Jedoch muss der Ball den eigenen Strafraum innerhalb von vier Sekunden verlassen haben.

Unterbricht der Schiedsrichter das Spiel, weil der Ball nicht korrekt ins Spiel gebracht wurde (hat den Strafraum nicht verlassen), wird auch das Anzählen der vier Sekunden lediglich unterbrochen und bei der Wiederholung fortgesetzt. Der Torwart ist auf die verbleibende Restzeit für die Ausführung hinzuweisen.

Wenn ein gegnerischer Spieler den Torwart daran hindert, den Torabwurf innerhalb von vier Sekunden korrekt auszuführen, stoppen die Schiedsrichter die Zählung der vier Sekunden, warnen den gegnerischen Spieler und beginnen erneut mit der Zählung, sobald der Torhüter zur Ausführung bereit ist.

Eckstoß:

Beim Eckstoß muss der verteidigende Spieler fünf Meter Abstand einhalten. Es kann direkt ein Tor erzielt werden, allerdings nur gegen das gegnerische Team.

Neunmeterschießen zur Spielentscheidung:

Endet ein Entscheidungsspiel unentschieden, erfolgt ein Neunmeterschießen zur Spielentscheidung. Zunächst werden drei Schützen pro Team ausgewählt. Steht es danach immer noch unentschieden, wird das Neunmeterschießen abwechselnd so lange fortgesetzt, bis ein Team nach gleich vielen Neunmetern beider Teams ein Tor mehr erzielt hat. Alle Spieler und Auswechselspieler müssen zunächst geschossen haben, bevor ein Schütze zum zweiten Mal antreten kann.

Zählt ein Team vor Beginn des Neunmeterschießens mehr Spieler als der Gegner (einschließlich Auswechselspieler), muss es seine Zahl entsprechend der Anzahl der Gegenspieler reduzieren.