FIFA®

FUTSAL-Spielregeln

2020/21

Fédération Internationale de Football Association

Präsident:	Gianni Infantino
Generalsekretärin:	Fatma Samoura
Adresse:	FIFA-Strasse 20 Postfach 8044 Zürich Schweiz
Telefon:	+41 (0)43 222 7777
Website:	FIFA.com

FUTSAL-SPIELREGELN

2020/21

Von der FIFA-Schiedsrichterkommission sowie vom FIFA-Rat genehmigt.

Nachdruck oder Übersetzung, ganz oder auszugsweise, nur mit ausdrücklicher Erlaubnis der FIFA.

Gültig ab 1. Juni 2020

Seite

ANMERKUNGEN ZU DEN FUTSAL-SPIELREGELN **6**

REGEL 1 – SPIELFELD **10**
1 Spielunterlage 10
2 Spielfeldmarkierungen 10
3 Abmessungen 12
4 Strafraum 13
5 10-Meter-Marke 14
6 Auswechselzonen 14
7 Eckbereich 14
8 Technische Zone 15
9 Tore 16
10 Verschieben des Tors 18
11 Werbung auf dem Spielfeld 19
12 Werbung auf den Tornetzen 19
13 Werbung in der technischen Zone 19
14 Werbung um das Spielfeld herum 19

REGEL 2 – BALL **20**
1 Eigenschaften und Abmessungen 20
2 Werbung auf dem Ball 21
3 Austausch eines geplatzten/beschädigten Balls 21
4 Zusätzliche Bälle 21
5 Zusätzliche Bälle auf dem Spielfeld 22
6 Treffer mit einem geplatzten/beschädigten Ball 22

REGEL 3 – SPIELER **23**
1 Anzahl Spieler 23
2 Anzahl Auswechslungen und Auswechselspieler 23
3 Übergabe der Liste der Spieler und Auswechselspieler 24
4 Auswechselvorgang 24
5 Aufwärmen 25
6 Torhüterwechsel 25
7 Vergehen/Sanktionen 25
8 Des Feldes verwiesene Spieler oder Auswechselspieler 26
9 Zusätzliche Personen auf dem Spielfeld 27
10 Erzielen eines Tors mit einer zusätzlichen Person auf dem Spielfeld 28
11 Unerlaubtes Wiederbetreten des Spielfelds 29
12 Teamkapitän/Spielführer 29

Seite

REGEL 4 – AUSRÜSTUNG DER SPIELER **30**
1 Sicherheit 30
2 Zwingend vorgeschriebene Ausrüstung 30
3 Farben 31
4 Weitere Ausrüstungsteile 31
5 Slogans, Botschaften, Bilder und Werbung 34
6 Vergehen/Sanktionen 35
7 Spielernummern 36

REGEL 5 – SCHIEDSRICHTER **37**
1 Entscheidungsgewalt der Schiedsrichter 37
2 Entscheidungen der Schiedsrichter 37
3 Rechte und Pflichten 38
4 Haftung der Spieloffiziellen 40
5 Internationale Spiele 41
6 Schiedsrichterausrüstung 41

REGEL 6 – WEITERE SPIELOFFIZIELLE **42**
1 Schiedsrichterassistenten 42
2 Rechte und Pflichten 42
3 Internationale Spiele 45
4 Ersatz-Schiedsrichterassistent 45

REGEL 7 – DAUER DES SPIELS **47**
1 Spielabschnitte 47
2 Ende der Spielabschnitte 47
3 Auszeit 47
4 Halbzeitpause 48
5 Abgebrochenes Spiel 48

REGEL 8 – BEGINN UND FORTSETZUNG DES SPIELS **49**
1 Anstoss 49
2 Schiedsrichterball 50

REGEL 9 – BALL IM UND AUS DEM SPIEL **51**
1 Ball aus dem Spiel 51
2 Ball im Spiel 51
3 Überdachtes Spielfeld 51

Seite

REGEL 10 – BESTIMMUNG DES SPIELAUSGANGS **52**
1 Erzielen eines Tors 52
2 Sieger des Spiels 52
3 Sechsmeterschiessen 53
4 Auswärtstore 55

REGEL 11 – ABSEITS **56**

REGEL 12 – FOULS UND UNSPORTLICHES BETRAGEN **57**
1 Direkter Freistoss 57
2 Indirekter Freistoss 59
3 Disziplinarmassnahmen 61
4 Spielfortsetzung nach Fouls und unsportlichem Betragen 68

REGEL 13 – FREISTÖSSE **70**
1 Freistossarten 70
2 Ausführung 70
3 Vergehen/Sanktionen 72
4 Kumulierte Fouls 73
5 Direkter Freistoss ab dem sechsten kumulierten Foul eines Teams in einem Spielabschnitt (DFSKF) 74

REGEL 14 – STRAFSTOSS **78**
1 Ausführung 78
2 Vergehen/Sanktionen 79
3 Zusammenfassung 81

REGEL 15 – EINKICK **82**
1 Ausführung 82
2 Vergehen/Sanktionen 83

REGEL 16 – TORABWURF **84**
1 Ausführung 84
2 Vergehen/Sanktionen 84

REGEL 17 – ECKSTOSS **86**
1 Ausführung 86
2 Vergehen/Sanktionen 86

Seite

PRAKTISCHER LEITFADEN FÜR SCHIEDSRICHTER UND WEITERE SPIELOFFIZIELLE **89**

ZEICHEN **90**

POSITION **103**

AUSLEGUNG UND EMPFEHLUNGEN **124**

FUTSAL-BEGRIFFE **143**

SPIELOFFIZIELLE **152**

ANMERKUNGEN ZU DEN FUTSAL-SPIELREGELN

Offizielle Sprachen

Die FIFA veröffentlicht die Spielregeln auf Deutsch, Englisch, Französisch und Spanisch. Unterscheiden sich die Versionen im Wortlaut, ist der englische Text massgebend.

Andere Sprachen

Zur Übersetzung der Futsal-Spielregeln können die nationalen Fussballverbände bei der FIFA (refereeing@fifa.org) die Layout-Vorlage der Ausgabe 2020/21 beziehen. Der FIFA sind sämtliche Übersetzungen (mit klarem Hinweis auf der Titelseite, dass es sich um die offizielle Übersetzung des jeweiligen Verbands handelt) zuzustellen, damit sie auf FIFA.com veröffentlicht und von Dritten genutzt werden können.

Anwendung der Futsal-Spielregeln

Dass in jedem Spiel in jeder Konföderation, jedem Land, jeder Stadt und jedem Dorf die gleichen Futsal-Spielregeln gelten, ist eine grosse Errungenschaft, die es zu bewahren gilt. Es ist aber auch eine Chance, die im weltweiten Interesse des Futsals genutzt werden sollte.

Bei der Schulung von Spieloffiziellen und anderen Beteiligten ist darauf hinzuweisen, dass:

- die Schiedsrichter die Futsal-Spielregeln im Sinne des Futsals anwenden sollen, um faire und sichere Spiele zu gewährleisten,
- alle Beteiligten die Spieloffiziellen und deren Entscheidungen respektieren und sich ohne Ausnahme an die Futsal-Spielregeln halten müssen.

Die Spieler tragen eine grosse Verantwortung für das Ansehen des Futsals. Insbesondere die Spielführer sollten sich dafür einsetzen, dass die Futsal-Spielregeln eingehalten und die Entscheidungen der Schiedsrichter respektiert werden.

Regelvarianten

Da im Wesentlichen überall auf der Welt und auf allen Stufen nach den gleichen Regeln gespielt wird, sind die Futsal-Spielregeln im wahrsten Sinne des Wortes universell. Neben fairen und sicheren Spielbedingungen sollen die Futsal-Spielregeln auch die Beteiligung und die Freude am Futsal fördern.

Die nationalen Fussballverbände haben für bestimmte Futsal-Kategorien seit jeher einen gewissen Spielraum, die organisatorischen Futsal-Spielregeln anzupassen. Die FIFA ist jedoch überzeugt, dass die nationalen Fussballverbände zur weiteren Förderung des Futsals in ihrem Land noch mehr organisatorischen Freiraum haben müssen.

Futsal sollte auf der ganzen Welt auf die gleiche Art und Weise gespielt und geleitet werden. Je nach Land und seinen futsalspezifischen Bedürfnissen können die Dauer des Spiels, die Anzahl Teilnehmer oder die Sanktionen für unsportliches Betragen jedoch verschieden ausgestaltet werden.

Die nationalen Fussballverbände (sowie die Konföderationen und die FIFA) dürfen bei ihren Futsal-Wettbewerben deshalb alle oder einige der folgenden organisatorischen Futsal-Spielregeln abändern:

Für den Junioren-, Senioren-, Behinderten- und Breitenfutsal:
- Grösse des Spielfelds
- Grösse, Gewicht und Material des Spielballs
- Abstand zwischen den Torpfosten und Höhe der Querlatte zum Boden
- Dauer der beiden (gleich langen) Spielabschnitte (und der beiden gleich langen Spielabschnitte der Verlängerung)
- Einschränkungen beim Werfen des Balls durch den Torhüter

Darüber hinaus bewilligte die FIFA folgende Änderungen zu den Futsal-Kategorien, damit die nationalen Fussballverbände zur Unterstützung und Förderung des nationalen Futsals mehr Spielraum haben:
- Der Frauenfutsal gilt nicht länger als separate Kategorie und geniesst folglich denselben Status wie der Männerfutsal.
- Für Junioren und Senioren dürfen die nationalen Fussballverbände, die Konföderationen und die FIFA die massgebenden Altersbeschränkungen selbst festlegen.
- Die nationalen Fussballverbände bestimmen selbst, welche Wettbewerbe auf den untersten Stufen des Futsals zum Breitenfutsal gehören.

Regelvarianten müssen weder flächendeckend sein noch für alle gelten. Nationalen Fussballverbänden steht es deshalb frei, je nach Wettbewerb einige dieser Varianten zuzulassen. Ohne Erlaubnis der FIFA sind jedoch keine weiteren Abänderungen zulässig.

Einschränkungen beim Werfen des Balls durch den Torhüter
Die FIFA hat bestimmte Einschränkungen beim Werfen des Balls durch den Torhüter im Junioren-, Senioren-, Behinderten- und Breitenfutsal bewilligt, wobei der nationale Fussballverband oder die Konföderation, der/die den jeweiligen Wettbewerb organisiert, oder gegebenenfalls die FIFA seine bzw. ihre Zustimmung erteilen muss.

Auf diese Einschränkungen wird in folgenden Regeln verwiesen:

Regel 12 – Fouls und unsportliches Betragen
„Ein indirekter Freistoss wird auch gegeben, wenn ein Torhüter den Ball:

[…]
- direkt über die Mittellinie wirft und dies gemäss den nationalen Regeln für den Junioren-, Senioren-, Behinderten- und/oder Breitenfutsal unzulässig ist (der indirekte Freistoss ist an der Stelle auszuführen, an der der Ball die Mittellinie überquert hat).“

Regel 16 – Torabwurf
„Wenn der Torhüter den Ball direkt über die Mittellinie wirft und dies gemäss den nationalen Regeln für den Junioren-, Senioren-, Behinderten- und/oder Breitenfutsal unzulässig ist, führt das gegnerische Team einen indirekten Freistoss an der Stelle aus, an der der Ball die Mittellinie überquert hat.“

Mit dieser Einschränkung sollen die Kreativität und die technische Entwicklung im Futsal gefördert werden.

Die nationalen Fussballverbände werden gebeten, der FIFA mitzuteilen, welche der genannten Varianten auf welchen Stufen angewandt werden, damit die FIFA – insbesondere anhand der Gründe für diese Varianten – Möglichkeiten und Strategien zur Futsalförderung in anderen nationalen Fussballverbänden erkennen kann.

Die FIFA ist zudem offen für weitere Varianten, die die Beteiligung am Futsal steigern, die Sportart attraktiver machen und weltweit weiter fördern könnten.

Verwaltung der Änderungen der Futsal-Regeln
Die letzte Überarbeitung der Futsal-Spielregeln erfolgte 2014. Bei jeder Änderung folgt die FIFA dem Gebot der Fairness, der Integrität, des Respekts, der Sicherheit, der Freude aller Beteiligten und des sinnvollen Ein-

satzes der Technik. Die Futsal-Spielregeln sollen ungeachtet von Herkunft und Talent einer Person zum Mitmachen ermutigen.

Sie sollen ausserdem dafür sorgen, dass der Sport weitgehend sicher ist – auch wenn Unfälle nie ausgeschlossen werden können. Die Spieler haben ihre Gegner deshalb zu respektieren, während die Schiedsrichter für ein sicheres Umfeld sorgen, indem sie übermässig aggressives und gefährliches Spiel konsequent bestrafen. Die Futsal-Spielregeln geben dafür eine klare Handhabe, indem sie gefährliche Aktionen wie rücksichtsloses Einsteigen in Zweikämpfen (Verwarnung = gelbe Karte) und die Gefährdung der Gesundheit eines Gegners oder übermässig hartes Spiel (Feldverweis = rote Karte) strikt ahnden.

Futsal muss für Spieler, Spieloffizielle, Trainer, Zuschauer, Fans, Funktionäre etc. attraktiv sein und ihnen Freude bereiten. Die vorliegenden Regeländerungen müssen unseren Sport noch attraktiver machen, damit Menschen ungeachtet von Alter, Ethnie, Religion, Kultur, Herkunft, Geschlecht, sexueller Orientierung, Behinderung etc. mitspielen und dabei Spass haben können.

Die Regeländerungen sollen das Spiel aber auch vereinfachen sowie die Futsal-Spielregeln den Fussball-Spielregeln angleichen. Da viele Situationen aber subjektiv und auch Schiedsrichter nur Menschen sind (und folglich Fehler machen), werden einige Entscheidungen immer wieder zu Kontroversen und Diskussionen führen.

Die Futsal-Spielregeln können nicht jeden Einzelfall abdecken. Deshalb müssen Schiedsrichter Situationen selbst entscheiden, wenn dazu konkrete Regelungen fehlen. Sie müssen sich dabei vom gesunden Menschenverstand leiten lassen und sich stets fragen, wie sie im besten Interesse des Futsals entscheiden könnten.

REGEL 1 – SPIELFELD

1 Spielunterlage

Die Spielunterlage muss glatt und eben sein sowie aus abriebfestem Material bestehen. Empfohlen wird Holz oder Kunststoff. Massgebend ist das jeweilige Wettbewerbsreglement. Spielunterlagen, von denen eine Gefahr für die Spieler, Teamoffiziellen und Spieloffiziellen ausgeht, sind unzulässig.

Für Pflichtspiele zwischen Auswahlteams von nationalen Fussballverbänden, die der FIFA angehören, oder Spiele internationaler Klubwettbewerbe sollte die Spielunterlage von einer gemäss FIFA-Qualitätsprogramm für Futsal-Spielunterlagen offiziell zugelassenen Firma produziert und installiert werden und eine der folgenden Qualitätsmarken aufweisen:

FIFA Quality

IMS – International Match Standard

Spiele nationaler Wettbewerbe können ausnahmsweise auch auf Kunstrasen ausgetragen werden.

2 Spielfeldmarkierungen

Das Spielfeld ist rechteckig und wird mit durchgezogenen Linien gekennzeichnet (gestrichelte Linien sind nicht zulässig). Die Linien, die keinerlei Gefahr darstellen dürfen (d. h. sie müssen rutschfest sein), gehören zu den Räumen, die sie begrenzen, und müssen sich farblich klar vom Spielfeld abheben.

Auf dem Spielfeld dürfen nur die in Regel 1 genannten Linien angebracht werden.

In Mehrzweckhallen sind auch andere Linien zulässig, sofern diese anders-farbig sind und sich klar von den Futsal-Markierungen unterscheiden lassen.

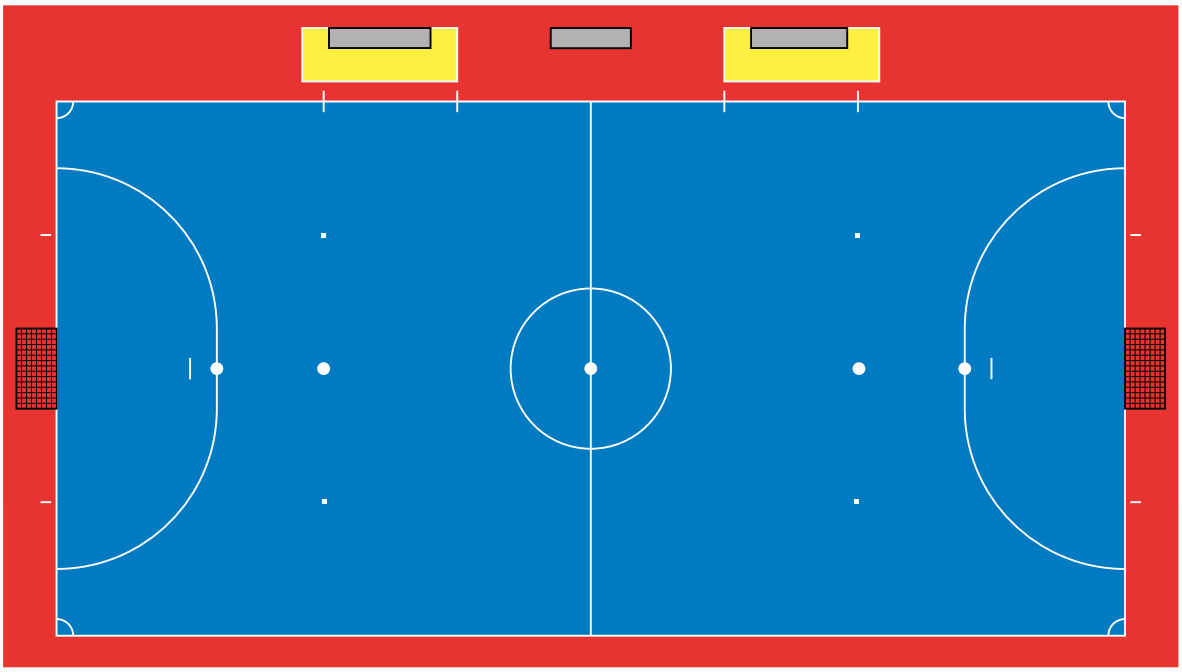
Ein Spieler, der unerlaubte Markierungen auf dem Spielfeld anbringt, wird wegen unsportlichen Betragens verwarnt. Bemerken die Schiedsrichter, dass solche Markierungen während des Spiels angebracht werden, unter-brechen sie das Spiel, sofern sie nicht auf Vorteil entscheiden können, verwarnen den fehlbaren Spieler wegen unsportlichen Betragens und setzen das Spiel mit einem indirekten Freistoss für das gegnerische Team an der Stelle fort, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand, es sei denn, der Ball befand sich im Strafraum (siehe Regel 13).

Die beiden längeren Begrenzungslinien sind Seitenlinien, die beiden kür-zeren Torlinien.

Das Spielfeld ist durch eine Mittellinie in zwei Hälften aufgeteilt, die die beiden Seitenlinien jeweils in deren Mitte verbindet.

In der Mitte der Mittellinie befindet sich der Anstosspunkt mit einem Radius von 6 cm. Um ihn herum befindet sich der Anstosskreis mit einem Radius von 3 m.

Im Abstand von 5 m zu jedem Eckviertelkreis muss ausserhalb des Spiel-felds rechtwinklig und im Abstand von 5 cm zur Torlinie eine 8 cm breite und 40 cm lange Abstandsmarke angebracht werden. Diese dient als Anhaltspunkt für den Mindestabstand, den die Spieler des verteidigenden Teams bei Eckstössen einhalten müssen.



3 Abmessungen

Die Seitenlinien sind zwingend länger als die Torlinien.

Alle Linien sind 8 cm breit.

Abmessungen bei nicht internationalen Spielen:

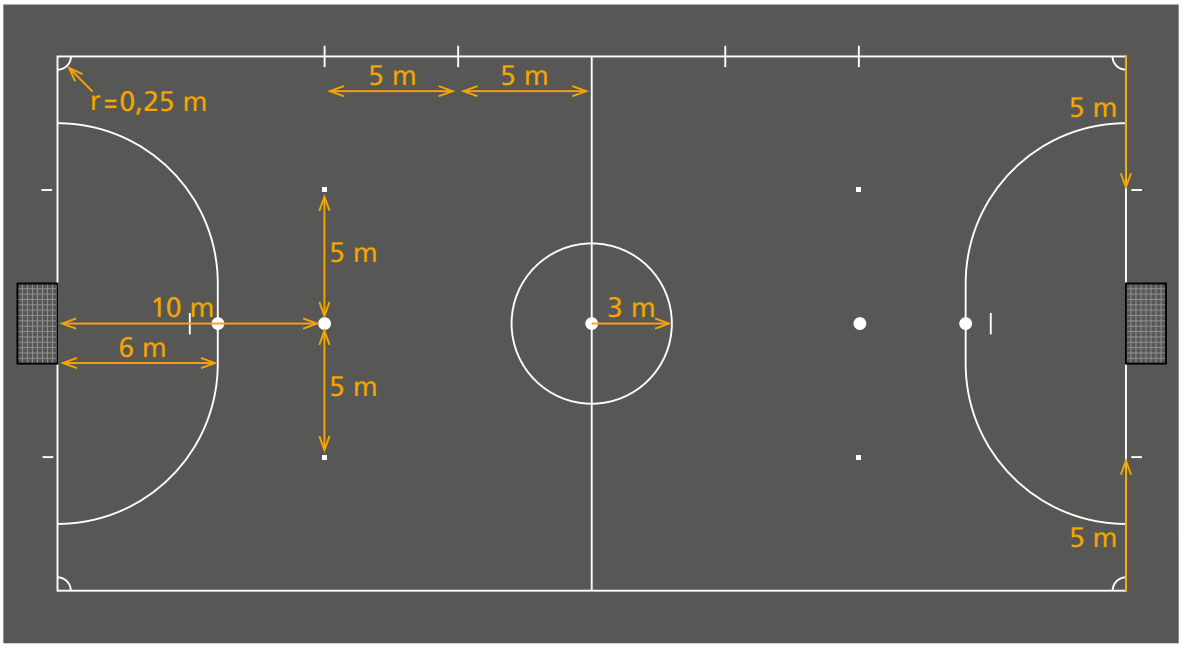
Länge der Seitenlinie:	mindestens	25 m
	höchstens	42 m
Länge der Torlinie:	mindestens	16 m
	höchstens	25 m

Abmessungen bei internationalen Spielen:

Länge der Seitenlinie:	mindestens	38 m
	höchstens	42 m
Länge der Torlinie:	mindestens	20 m
	höchstens	25 m

Die Wettbewerbsbestimmungen können die Länge der Tor- und der Seiten

linie innerhalb der genannten Bandbreite beliebig festlegen.

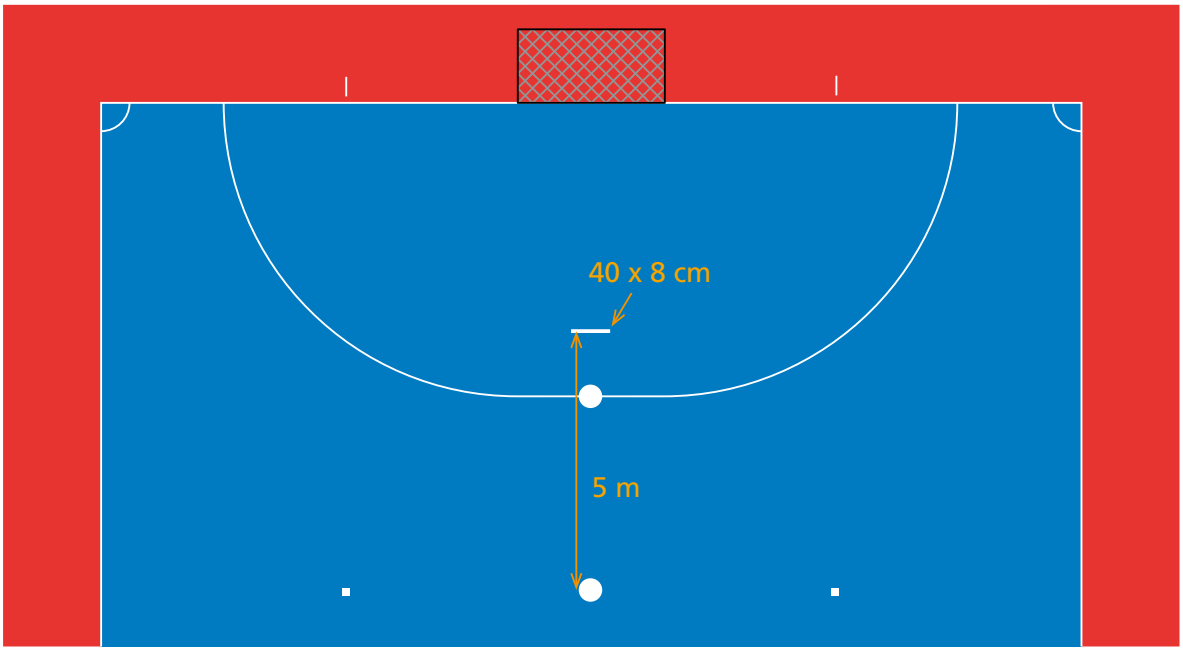


4 Strafraum

Von der Torlinie aus ist um jeden Torpfosten ein Viertelkreis mit einem Radius von 6 m in das Spielfeld zu ziehen, wobei der Kreismittelpunkt an der Aussenkante der Torpfosten liegen muss. Die Viertelkreislinien verlaufen bis zu einer imaginären Linie, die rechtwinklig zur Torlinie verläuft und die Aussenkanten der Torpfosten berührt. Von dort werden die Viertelkreisbogen durch eine 3,16 m lange Linie verbunden, die parallel zur Torlinie zwischen den Torpfosten verläuft. Der von diesen Linien und der Torlinie umschlossene Raum wird Strafraum genannt.

Im Strafraum befindet sich 6 m vom Mittelpunkt der Torlinie zwischen den Pfosten und gleich weit von beiden Pfosten entfernt die runde Strafstossmarke mit einem Radius von 6 cm.

Im Strafraum muss im Abstand von 5 m zur 10-Meter-Marke eine 8 cm breite und 40 cm lange Abstandsmarke angebracht werden. Diese dient als Anhaltspunkt für den Mindestabstand, den der Torhüter des verteidigenden Teams bei einem direkten Freistoss ab dem sechsten kumulierten Foul (DFSKF) einhalten muss.



5 10-Meter-Marke

10 m vom Mittelpunkt der Torlinie zwischen den Pfosten und gleich weit von beiden Pfosten entfernt befindet sich die runde 10-Meter-Marke mit einem Radius von 6 cm.

Im Abstand von 5 m zur 10-Meter-Marke werden links und rechts je eine runde Abstandsmarke mit einem Radius von 4 cm angebracht. Diese Marken dienen als Anhaltspunkt für den Mindestabstand, den die Spieler bei einem DFSKF von der 10-Meter Marke einhalten müssen.

Eine imaginäre Linie, die parallel zur Torlinie durch diese Marken verläuft, begrenzt den Bereich, in dem ein Team wählen kann, ob es einen DFSKF, der ihm wegen eines entsprechenden Vergehens in diesem Bereich zugesprochen wurde, auf der 10-Meter-Marke oder am Ort des Vergehens ausführen will.

6 Auswechselzonen

Die Auswechselzonen sind der Bereich auf der Seitenlinie vor den Spielerbänken:

- Die Auswechselzonen befinden sich vor der technischen Zone, im Abstand von 5 m zur Mittellinie, sind 5 m lang und werden seitlich von einer rechtwinklig zur Seitenlinie verlaufenden Linie von 8 cm Breite und 80 cm Länge, die 40 cm ins Spielfeld und 40 cm über dieses hinaus reicht, begrenzt.
- Die Auswechselzone eines Teams liegt in der Spielfeldhälfte, die dieses Team verteidigt. Vor der zweiten Halbzeit sowie vor jedem Spielabschnitt der Verlängerung werden die Auswechselzonen gewechselt.

Genauere Angaben zu den Auswechslungen und zum Auswechselvorgang sind in Regel 3 zu finden.

7 Eckbereich

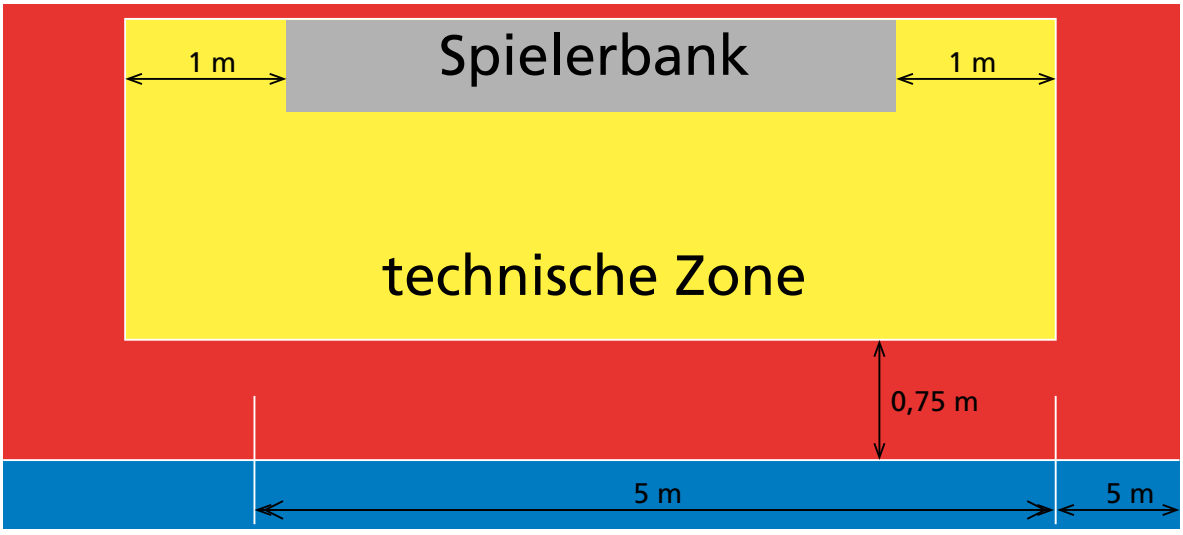
Um jede Ecke befindet sich innerhalb des Spielfelds ein Eckviertelkreis mit einem Radius von 25 cm und einer Linienbreite von 8 cm.

8 Technische Zone

Die technische Zone ist ein Bereich mit Sitzplätzen für Teamoffizielle und Auswechselspieler. Sie kann sich je nach Sportanlage in der Grösse oder ihrem Standort unterscheiden. Es gelten jeweils folgende Bestimmungen:

- Die technische Zone sollte sich auf jeder Seite höchstens 1 m über die Spielerbank hinaus und höchstens bis 75 cm an die Seitenlinie heran erstrecken.
- Die technische Zone sollte markiert sein.
- Die Wettbewerbsbestimmungen legen fest, wie viele Personen sich in der technischen Zone aufhalten dürfen.
- Die Personen, die sich in der technischen Zone aufhalten:
  - sind in Übereinstimmung mit den Wettbewerbsbestimmungen vor Spielbeginn zu melden,
  - müssen sich verantwortungsbewusst verhalten,
  - dürfen die technische Zone nur in Ausnahmefällen verlassen, z. B. wenn einer der Schiedsrichter dem Physiotherapeuten/Arzt gestattet, das Spielfeld zu betreten, um auf dem Feld einen verletzten Spieler zu untersuchen.
- Es darf nur jeweils eine Person stehend von der technischen Zone aus taktische Anweisungen erteilen.
- Auswechselspieler und Fitnesstrainer dürfen sich während des Spiels in der dafür vorgesehenen Zone hinter der technischen Zone aufwärmen. Fehlt eine solche Zone, dürfen sie sich in der Nähe der Seitenlinie aufwärmen, sofern sie dabei weder die Spieler noch die Schiedsrichter behindern und sich korrekt verhalten.

Auswechselzone und technische Zone



Sicherheit
Die Wettbewerbsbestimmungen legen den Mindestabstand zwischen den Begrenzungslinien des Spielfelds (Seiten- und Torlinien) und den Zuschauerabgrenzungen (einschliesslich Werbebanden etc.) fest, damit die Sicherheit der Akteure jederzeit gewährleistet ist.

9 Tore

In der Mitte der beiden Torlinien befindet sich jeweils ein Tor.

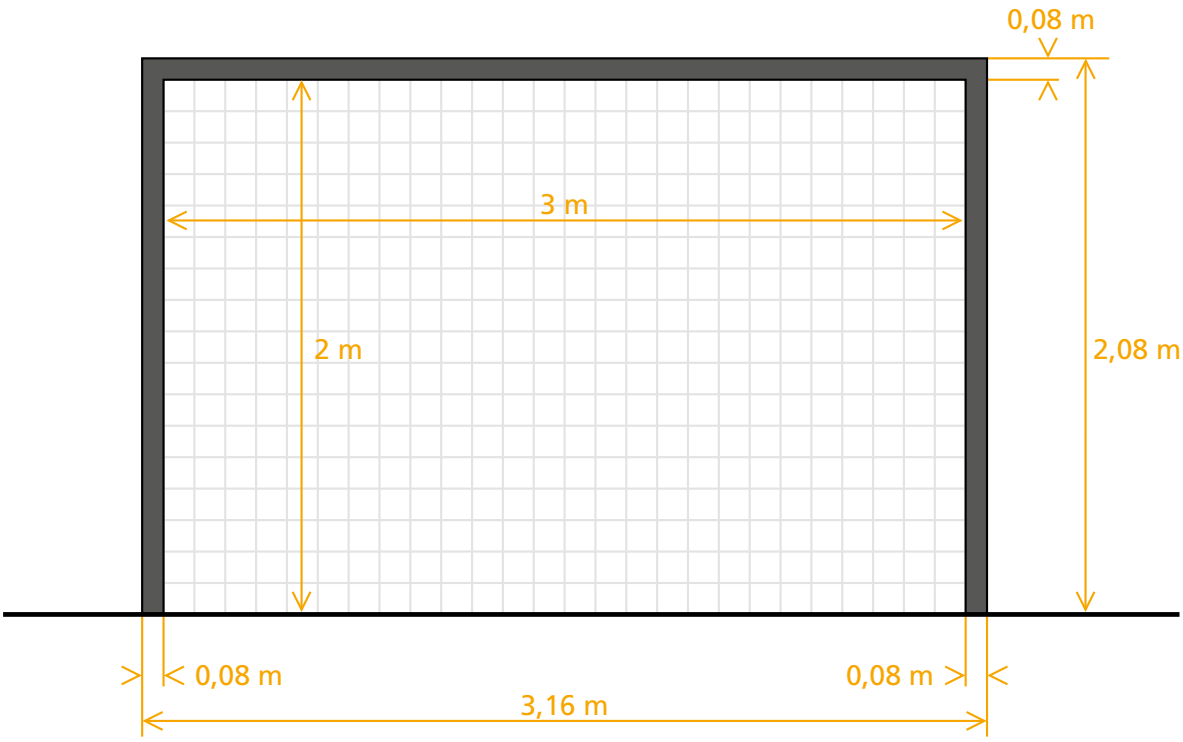
Ein Tor besteht aus zwei senkrechten Torpfosten, die gleich weit von den jeweiligen Ecken des Spielfelds entfernt und an ihrem oberen Ende durch eine Querlatte verbunden sind. Die Torpfosten und die Querlatte müssen aus einem geeigneten Material sein. Torpfosten und Querlatten sind quadratisch (zur Sicherheit der Spieler mit abgerundeten Kanten) oder rund und dürfen für die Spieler keinerlei Gefahr darstellen.

Der Abstand zwischen den Innenseiten der Torpfosten beträgt 3 m. Die Unterkante der Querlatte ist 2 m vom Boden entfernt.

Die Torpfosten und die Querlatte sind gleich breit und tief wie die Torlinie (8 cm). Die Netze sind aus einem geeigneten Material und mit einer geeigneten Vorrichtung hinten an beiden Torpfosten und an der Querlatte befestigt. Sie müssen ausreichend abgestützt sein und dürfen den Torhüter nicht behindern.

Falls die Querlatte verschoben wird oder bricht, wird das Spiel unterbrochen, bis sie repariert oder wieder in die richtige Lage gebracht wurde. Wenn sie nicht repariert werden kann, muss das Spiel abgebrochen werden. Die Verwendung eines Seils anstelle der Querlatte ist nicht zulässig. Kann die Querlatte repariert werden, wird das Spiel mit einem Schiedsrichterball an der Stelle fortgesetzt, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand, es sei denn, der Ball befand sich im Strafraum (siehe Regel 8).

Die Torpfosten und die Querlatten müssen sich farblich vom Spielfeld unterscheiden.



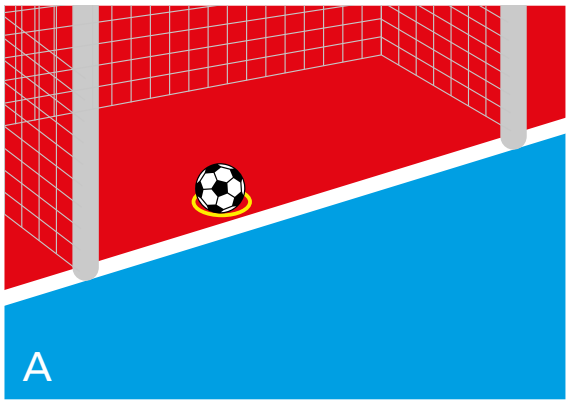
Die Tore müssen über einen Sicherheitsmechanismus verfügen, der ein Umkippen verhindert. Sie dürfen nicht im Boden verankert sein, müssen aber auf der Hinterseite mit einem geeigneten Gegengewicht versehen sein, das ein Verschieben des Tors zulässt und die Gesundheit der Spieler nicht gefährdet.

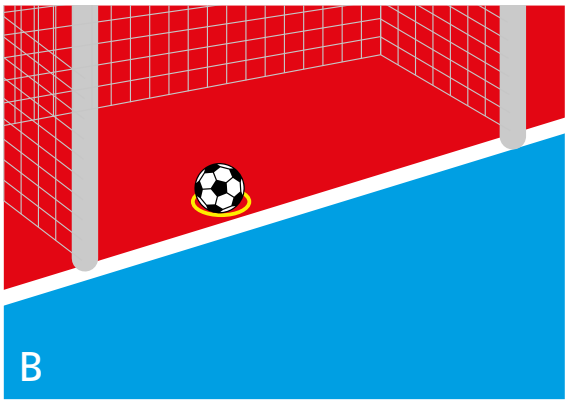
Tragbare Tore sind nur zulässig, wenn sie dieser Anforderung entsprechen.

10 Verschieben des Tors

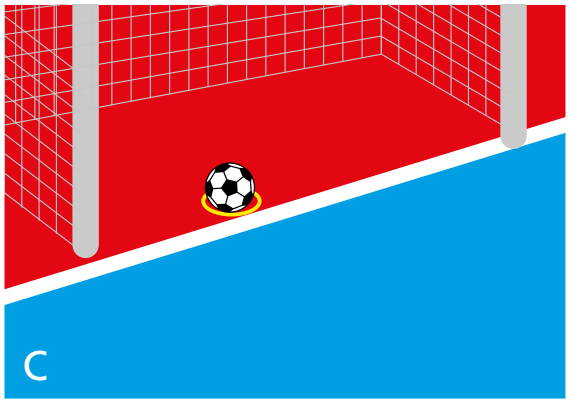
Die Schiedsrichter entscheiden gemäss folgenden Richtlinien zur Position der Tore auf der Torlinie, ob ein Treffer zählt:

Tor korrekt positioniert





Tor verschoben



A = Der Treffer zählt.

B = Wenn der Ball die Torlinie vollständig überquert und beide Torpfosten die Torlinie berühren, zählt der Treffer.

C = Wenn mindestens ein Torpfosten die Torlinie nicht mehr berührt, gilt das Tor als verschoben.

Wird ein Tor absichtlich oder versehentlich von einem Spieler des verteidigenden Teams (einschliesslich des Torhüters) verschoben oder umgestossen, ehe der Ball die Torlinie überquert, zählt der Treffer, wenn der Ball zwischen der eigentlichen Position der Torpfosten ins Tor gegangen wäre.

Wird ein Tor absichtlich oder versehentlich von einem Spieler des angreifenden Teams verschoben oder umgestossen, zählt der Treffer nicht, und das Spiel wird wie folgt fortgesetzt:

- falls das Tor versehentlich verschoben oder umgestossen wurde, mit einem Schiedsrichterball
- falls das Tor absichtlich verschoben oder umgestossen wurde, mit einem indirekten Freistoss und einer Verwarnung für den fehlbaren Spieler

11 Werbung auf dem Spielfeld

Vorbehaltlich anderslautender Bestimmungen im Wettbewerbsreglement ist Werbung auf dem Spielbelag erlaubt, sofern sie die Spieler und Schiedsrichter nicht ablenkt oder verwirrt und die Begrenzungslinien nicht verdeckt.

12 Werbung auf den Tornetzen

Vorbehaltlich anderslautender Bestimmungen im Wettbewerbsreglement ist Werbung auf den Tornetzen erlaubt, sofern sie die Spieler und Schiedsrichter nicht verwirrt und ihnen die Sicht nicht verdeckt.

13 Werbung in der technischen Zone

Vorbehaltlich anderslautender Bestimmungen im Wettbewerbsreglement ist Werbung auf dem Boden der technischen Zone erlaubt, sofern sie die Personen, die sich in dieser Zone aufhalten, oder andere Akteure nicht ablenkt oder verwirrt.

14 Werbung um das Spielfeld herum

Vertikale Werbung muss mindestens:

- 1 m von den Seitenlinien entfernt sein, ausser in den technischen Zonen und den Auswechselzonen, in denen vertikale Werbung grundsätzlich verboten ist,
- denselben Abstand zur Torlinie haben, wie das Tornetz tief ist,
- 1 m vom Tornetz entfernt sein.

REGEL 2 – BALL

1 Eigenschaften und Abmessungen

Der Ball muss:
- kugelförmig sein,
- aus einem geeigneten Material bestehen,
- einen Umfang von mindestens 62 cm und höchstens 64 cm haben,
- zu Spielbeginn mindestens 400 g und höchstens 440 g wiegen und
- einen Druck von 0,6 bis 0,9 atm (600–900 g/cm^2) auf Meereshöhe haben.

Bei einer Fallhöhe von 2 m muss der Ball nach dem ersten Aufprall mindestens 50 cm und höchstens 65 cm aufspringen.

Alle Bälle, die bei Spielen eines offiziellen von der FIFA oder einer Konföderation organisierten Wettbewerbs eingesetzt werden, müssen eine der folgenden Qualitätsmarken aufweisen:

FIFA Quality PRO
FIFA Quality
IMS – INTERNATIONAL MATCH STANDARD

Diese Qualitätsmarken bestätigen, dass der Ball offiziell getestet wurde und zusätzlich zu den in Regel 2 aufgeführten Mindestanforderungen die spezifischen technischen Anforderungen der jeweiligen Qualitätsmarke erfüllt, die von der FIFA bewilligt werden müssen.

Die Institute, die die Tests durchführen, müssen von der FIFA zugelassen werden.

2 Werbung auf dem Ball

Bei Spielen eines offiziellen Wettbewerbs, der von der FIFA, einer Konföderation oder einem nationalen Fussballverband organisiert wird, ist jede Art von kommerzieller Werbung auf dem Ball verboten. Hiervon ausgenommen sind das Logo oder Emblem des Wettbewerbs und des Wettbewerbsorganisators sowie das eingetragene Warenzeichen des Ballherstellers. Die Grösse und die Anzahl solcher Kennzeichen dürfen in den Wettbewerbsbestimmungen begrenzt werden.

3 Austausch eines geplatzten/beschädigten Balls

Wenn der Ball bei laufendem Spiel platzt oder beschädigt wird, wird das Spiel unterbrochen und mit einem Schiedsrichterball an der Stelle fortgesetzt, an der der ursprüngliche Ball beschädigt wurde, es sei denn, der ursprüngliche Ball befand sich zum Zeitpunkt der Unterbrechung im Strafraum (siehe Regel 8). Als einzige Ausnahme gilt dies nicht, wenn der Ball an einen Torpfosten oder die Querlatte prallt, dabei platzt oder beschädigt wird und dann direkt ins Tor geht (siehe Abschnitt 6 dieser Regel).

Wenn der Ball bei einem Anstoss, Torabwurf, Eckstoss, Freistoss, Strafstoss oder Einkick platzt oder beschädigt wird, wird die Spielfortsetzung wiederholt.

Wenn der Ball bei einem Strafstoss oder beim Sechsmeterschiessen platzt oder beschädigt wird, während er sich nach vorne bewegt und bevor er einen Spieler, die Querlatte oder einen Torpfosten berührt, wird der Strafstoss/Sechsmeter wiederholt.

Der Ball darf während des Spiels nur mit der Erlaubnis eines der Schiedsrichter ausgetauscht werden.

4 Zusätzliche Bälle

Zusätzliche Bälle dürfen um das Spielfeld herum bereitgehalten werden, wenn sie die Anforderungen von Regel 2 erfüllen und ihr Einsatz unter Aufsicht der Schiedsrichter erfolgt.

5 Zusätzliche Bälle auf dem Spielfeld

Gelangt bei laufendem Spiel ein zweiter Ball auf das Spielfeld, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel nur, wenn der zusätzliche Ball das Spielgeschehen stört. Das Spiel wird in diesem Fall mit einem Schiedsrichterball an der Stelle fortgesetzt, an der sich der ursprüngliche Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand, es sei denn, der Ball befand sich im Strafraum (siehe Regel 8).

Wird das Spielgeschehen durch den zusätzlichen Ball nicht gestört, lassen die Schiedsrichter das Spiel weiterlaufen und den zusätzlichen Ball bei der nächsten Gelegenheit entfernen.

6 Treffer mit einem geplatzten/beschädigten Ball

Wenn der Ball an einen Torpfosten oder die Querlatte prallt, dabei platzt oder beschädigt wird und dann direkt ins Tor geht, zählt der Treffer.

REGEL 3 – SPIELER

1 Anzahl Spieler

Das Spiel wird von zwei Teams mit jeweils höchstens fünf Spielern bestritten, von denen einer der Torhüter ist. Das Spiel darf nicht beginnen oder fortgesetzt werden, wenn eines der Teams weniger als drei Spieler hat.

Wenn ein Team weniger als drei Spieler hat, weil ein oder mehrere Spieler absichtlich das Spielfeld verlassen haben, müssen die Schiedsrichter das Spiel nicht unterbrechen, sondern können Vorteil geben. Wenn der Ball aus dem Spiel ist und ein Team nicht über die Mindestanzahl von drei Spielern verfügt, darf das Spiel nicht fortgesetzt werden.

Wenn die Wettbewerbsbestimmungen vorsehen, dass alle Spieler und Auswechselspieler vor dem Anstoss mit Namen gemeldet werden müssen, und ein Team mit weniger als fünf Spielern beginnt, dürfen nur die auf der Teamliste aufgeführten Spieler und Auswechselspieler am Spiel teilnehmen, sobald sie eintreffen.

2 Anzahl Auswechslungen und Auswechselspieler

In einem Spiel sind beliebig viele Auswechslungen zulässig.

Offizielle Wettbewerbe
Bei Spielen eines offiziellen Wettbewerbs der FIFA, einer Konföderation oder eines nationalen Fussballverbands dürfen bis zu neun Auswechselspieler eingesetzt werden. In den Wettbewerbsbestimmungen wird festgelegt, wie viele Auswechselspieler gemeldet werden können.

Andere Spiele
In inoffiziellen Spielen von A-Nationalteams dürfen bis zu zehn Auswechselspieler eingesetzt werden.

In allen übrigen Spielen dürfen mehr Auswechselspieler gemeldet und eingesetzt werden, sofern:
- die beteiligten Teams eine Einigung über die maximale Zahl erzielen,
- die Schiedsrichter vor Spielbeginn informiert werden.

Werden die Schiedsrichter vor Spielbeginn nicht informiert oder wurde keine Einigung erzielt, sind maximal zehn Auswechselspieler erlaubt.

3 Übergabe der Liste der Spieler und Auswechselspieler

Bei allen Spielen müssen den Schiedsrichtern vor Spielbeginn die Namen der Spieler und Auswechselspieler – ob anwesend oder nicht – gemeldet werden. Spieler und Auswechselspieler, deren Namen den Schiedsrichtern vor Spielbeginn nicht gemeldet wurden, dürfen in diesem Spiel nicht eingesetzt werden.

4 Auswechselvorgang

Eine Auswechslung darf sowohl bei laufendem Spiel als auch während einer Spielunterbrechung, jedoch nicht während einer Auszeit erfolgen. Bei der Auswechslung eines Spielers sind folgende Bedingungen zu beachten:
- Der Spieler, der ersetzt wird, verlässt das Spielfeld über die Auswechselzone seines Teams, vorbehaltlich der Ausnahmeregelungen der Futsal-Spielregeln.
- Der Spieler, der ersetzt wird, darf das Spielfeld ohne die Erlaubnis der Schiedsrichter verlassen.
- Der Auswechselspieler darf das Spielfeld ohne die Erlaubnis der Schiedsrichter betreten.
- Der Auswechselspieler darf das Spielfeld erst betreten, nachdem der Spieler, der ersetzt wird, das Spielfeld verlassen hat.
- Der Auswechselspieler betritt das Spielfeld über die Auswechselzone seines Teams.
- Die Auswechslung ist vollzogen, wenn der Auswechselspieler das Spielfeld über die Auswechselzone seines Teams vollständig betreten hat, nachdem er dem Spieler, der ersetzt wird, sein Überziehleibchen übergeben hat, es sei denn, dieser musste das Spielfeld aus in den Futsal-Spielregeln vorgesehenen Gründen durch eine andere Zone verlassen. In diesem Fall übergibt er sein Überziehleibchen dem dritten Schiedsrichter.

- Damit wird der Auswechselspieler zum Spieler, und der Spieler, der ersetzt wurde, zum Auswechselspieler.
- Die Einwechslung eines Auswechselspielers kann unter bestimmten Umständen verweigert werden, z. B. wenn seine Ausrüstung nicht in Ordnung ist.
- Ein Auswechselspieler, der den Auswechselvorgang noch nicht abgeschlossen hat, darf keine Spielfortsetzung mittels Einkick, Strafstoss, Freistoss, Eckstoss, Torabwurf oder Schiedsrichterball vornehmen.
- Ein ausgewechselter Spieler darf wieder eingewechselt werden.
- Alle Auswechselspieler sind den Schiedsrichtern und deren Entscheidungsgewalt unterstellt, ob sie eingesetzt werden oder nicht.

5 Aufwärmen

Es dürfen sich maximal fünf Auswechselspieler pro Team gleichzeitig aufwärmen.

6 Torhüterwechsel

- Jeder Auswechselspieler darf den Torhüter ersetzen, ohne dass die Schiedsrichter informiert werden oder das Spiel unterbrochen sein muss.
- Jeder Spieler darf den Torhüter ersetzen, allerdings nur wenn das Spiel unterbrochen ist und die Schiedsrichter informiert wurden.
- Ein Spieler oder ein Auswechselspieler, der den Platz des Torhüters einnimmt, muss ein Torhütertrikot mit seiner eigenen Rückennummer tragen. Die Wettbewerbsbestimmungen können auch vorsehen, dass das Trikot eines Spielers, der als fliegender Torhüter agiert, in exakt derselben Farbe wie das Torhütertrikot gehalten sein muss.

7 Vergehen/Sanktionen

Wenn ein Auswechselspieler das Spielfeld betritt, bevor der zu ersetzende Spieler das Spielfeld verlassen hat, oder wenn ein Auswechselspieler das Spielfeld nicht über die Auswechselzone seines Teams betritt:

- unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel (möglicherweise nicht sofort, wenn sie auf Vorteil entscheiden können),

- verwarnen die Schiedsrichter den Auswechselspieler für das Betreten des Spielfelds in Missachtung der Auswechselbestimmungen und weisen ihn an, das Spielfeld zu verlassen.

Haben die Schiedsrichter das Spiel unterbrochen, wird dieses mit einem indirekten Freistoss für das gegnerische Team fortgesetzt. Wenn dieser Auswechselspieler oder sein Team ein weiteres Vergehen begangen hat, wird das Spiel gemäss dem Abschnitt zu Regel 3 in „Auslegung und Empfehlungen“ im Teil „Praktischer Leitfaden für Schiedsrichter und weitere Spieloffizielle“ fortgesetzt.

Wenn der zu ersetzende Spieler bei einer Auswechslung das Spielfeld aus Gründen, die in den Futsal-Spielregeln nicht geregelt sind, nicht über die Auswechselzone seines Teams verlässt, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel (möglicherweise nicht sofort, wenn sie auf Vorteil entscheiden können) und verwarnen den Spieler für das Verlassen des Spielfelds in Missachtung der Auswechselbestimmungen.

Haben die Schiedsrichter das Spiel unterbrochen, wird dieses mit einem indirekten Freistoss für das gegnerische Team fortgesetzt.

Bei jedem anderen Vergehen:
- werden die betreffenden Spieler verwarnt und
- wird das Spiel mit einem indirekten Freistoss für das gegnerische Team fortgesetzt. In Sonderfällen wird das Spiel gemäss dem Abschnitt zu Regel 3 in „Auslegung und Empfehlungen“ im Teil „Praktischer Leitfaden für Schiedsrichter und weitere Spieloffizielle“ fortgesetzt.

8 Des Feldes verwiesene Spieler oder Auswechselspieler

Feldverweis für einen Spieler:
- vor Übergabe der Teamliste: Dieser Spieler darf in keiner Weise auf der Teamliste aufgeführt sein.
- nach Übergabe der Teamliste und vor Ausführung des Anstosses: Dieser Spieler darf durch einen der gemeldeten Auswechselspieler ersetzt werden. Dieser darf auf der Teamliste nicht ersetzt werden.

Gemeldete Auswechselspieler, die vor oder nach Ausführung des Anstosses des Feldes verwiesen werden, dürfen nicht ersetzt werden.

Ein Auswechselspieler darf mit der Erlaubnis des Zeitnehmers oder des dritten Schiedsrichters einen Spieler, der nach Ausführung des Anstosses des Feldes verwiesen wird, ersetzen und nach Ablauf von zwei Spielminuten seit dem Feldverweis (d. h. nach Ablauf der 2-Minuten-Strafe) das Spielfeld betreten, es sei denn, vor Ablauf der zwei Minuten wird ein Tor erzielt. In diesem Fall gelten folgende Bestimmungen:

- Wenn bei 5 gegen 4 oder 4 gegen 3 Spieler das Team in Überzahl ein Tor erzielt, darf das Team in Unterzahl anschliessend um einen Spieler ergänzt werden.
- Wenn bei 4 gegen 4 oder 3 gegen 3 Spieler ein Tor erzielt wird, bleibt die Spielerzahl beider Teams unverändert, bis ihre jeweilige 2-Minuten-Strafe abgelaufen ist.
- Wenn bei 5 gegen 3 Spieler das Team in Überzahl ein Tor erzielt, darf das Team in Unterzahl nur um einen Spieler ergänzt werden.
- Wenn das Team in Unterzahl ein Tor erzielt, wird das Spiel fortgesetzt, ohne dass das Team in Unterzahl um einen Spieler ergänzt wird, bis die zwei Minuten abgelaufen sind, es sei denn, das Team in Überzahl erziehlt innerhalb der verbleibenden Zeit der 2-Minuten-Strafe ein Tor.

9 Zusätzliche Personen auf dem Spielfeld

Der Trainer und sonstige Offizielle, die auf der Teamliste aufgeführt sind, sind Teamoffizielle. Alle Personen, die nicht als Spieler, Auswechselspieler oder Teamoffizielle auf der Teamliste aufgeführt sind, gelten als Drittpersonen. Wenn ein Teamoffizieller, ein Auswechselspieler (Auswechslungen ausgenommen), ein des Feldes verwiesener Spieler oder eine Drittperson das Spielfeld betritt, müssen die Schiedsrichter:

- das Spiel nur unterbrechen, wenn eine solche Person ins Spiel eingreift,
- die Person vom Spielfeld weisen, nachdem das Spiel unterbrochen wurde, und
- entsprechende Disziplinarmassnahmen ergreifen.

Bei einer Spielunterbrechung aufgrund eines Eingriffs durch:

- einen Teamoffiziellen, einen Auswechselspieler oder einen des Feldes verwiesenen Spieler wird das Spiel mit einem direkten Freistoss oder Strafstoss fortgesetzt,
- eine Drittperson wird das Spiel mit einem Schiedsrichterball fortgesetzt.

Die Schiedsrichter melden den Vorfall den zuständigen Instanzen.

10 Erzielen eines Tors mit einer zusätzlichen Person auf dem Spielfeld

Wenn der Ball ins Tor geht und kein Spieler des verteidigenden Teams aufgrund des Eingriffs am Spielen des Balls gehindert wurde, zählt der Treffer (selbst wenn es zu einem Kontakt mit dem Ball gekommen ist), es sei denn, der Eingriff erfolgte durch das angreifende Team.

Wenn die Schiedsrichter erst nach der Spielfortsetzung nach einem Tor feststellen, dass sich zum Zeitpunkt des Tors eine zusätzliche Person auf dem Spielfeld befand, darf der Treffer nicht aberkannt werden. Wenn sich die zusätzliche Person noch auf dem Spielfeld befindet, müssen die Schiedsrichter:

- das Spiel unterbrechen,
- die zusätzliche Person vom Spielfeld weisen und
- das Spiel je nach zusätzlicher Person mit einem Schiedsrichterball oder einem Freistoss fortsetzen.

Die Schiedsrichter melden den Vorfall den zuständigen Instanzen.

Wenn die Schiedsrichter nach einem Tor, aber vor der Spielfortsetzung feststellen, dass sich zum Zeitpunkt des Tors eine zusätzliche Person auf dem Spielfeld befand:

- geben die Schiedsrichter den Treffer nicht, wenn die zusätzliche Person:
  - ein Spieler, ein Auswechselspieler, ein des Feldes verwiesener Spieler oder ein Teamoffizieller des Teams ist, das den Treffer erzielt hat. Das Spiel wird mit einem direkten Freistoss an der Stelle fortgesetzt, an der sich die zusätzliche Person befand,
  - eine Drittperson ist, die ins Spiel eingegriffen hat, indem sie den Ball ins Tor gelenkt oder einen Spieler des verteidigenden Teams am Spielen des Balls gehindert hat. Das Spiel wird mit einem Schiedsrichterball fortgesetzt,
- geben die Schiedsrichter den Treffer, wenn die zusätzliche Person:
  - ein Spieler, ein Auswechselspieler, ein des Feldes verwiesener Spieler oder ein Teamoffizieller des Teams ist, das den Treffer kassiert hat,
  - eine Drittperson ist, die nicht ins Spiel eingegriffen hat.

Die Schiedsrichter müssen die zusätzliche Person in jedem Fall vom Spielfeld weisen.

11 Unerlaubtes Wiederbetreten des Spielfelds

Wenn ein Spieler, der die Erlaubnis eines der Schiedsrichter benötigt, um das Spielfeld wieder betreten zu dürfen, das Spielfeld ohne diese Erlaubnis wieder betritt, müssen die Schiedsrichter:

- das Spiel unterbrechen (nicht sofort, wenn der Spieler nicht ins Spiel eingreift oder keinen Spieloffiziellen behindert oder wenn Vorteil gegeben werden kann) und
- den Spieler wegen unerlaubten Betretens des Spielfelds verwarnen.

Wenn die Schiedsrichter das Spiel unterbrechen, wird es wie folgt fortgesetzt:

- mit einem direkten Freistoss an der Stelle, an der der Spieler ins Spiel eingegriffen hat
- mit einem indirekten Freistoss, wenn der Spieler nicht ins Spiel eingegriffen hat

Ein Spieler, der in der Spielbewegung eine Begrenzungslinie überschreitet, begeht kein Vergehen.

12 Teamkapitän/Spielführer

Der Teamkapitän/Spielführer geniesst weder einen Sonderstatus noch Privilegien, trägt aber eine gewisse Verantwortung für das Verhalten seines Teams.

REGEL 4 – AUSRÜSTUNG DER SPIELER

1 Sicherheit

Spieler dürfen keine gefährliche Ausrüstung verwenden oder tragen.

Das Tragen von Schmuck (Halsketten, Ringe, Armbänder, Ohrringe, Leder- und Gummibänder etc.) ist verboten. Sämtliche Schmuckstücke sind zu entfernen. Das Abdecken von Schmuck mit Klebeband ist untersagt.

Die Spieler sind vor Spielbeginn zu kontrollieren. Wenn ein Spieler auf dem Spielfeld unerlaubte/gefährliche Ausrüstung oder Schmuck verwendet oder trägt, müssen die Schiedsrichter ihn anweisen:

- das Teil zu entfernen,
- das Spielfeld bei der nächsten Unterbrechung zu verlassen, wenn der Spieler der Anweisung nicht Folge leisten will oder kann.

Spieler, die der Anweisung nicht Folge leisten oder das Teil erneut tragen, werden verwarnt.

2 Zwingend vorgeschriebene Ausrüstung

Die zwingend vorgeschriebene Ausrüstung eines Spielers besteht aus den folgenden einzelnen Gegenständen:

- Trikot mit Ärmeln
- kurze Hose – Der Torhüter darf eine lange Hose tragen.
- Stutzen – Wird aussen Klebeband oder anderes Material angebracht/ getragen, muss dieses die gleiche Farbe haben wie der Teil der Stutzen, auf dem es angebracht ist oder den es bedeckt.
- Schienbeinschoner – Diese müssen aus einem geeigneten Material bestehen, das angemessenen Schutz bietet, und von den Stutzen abgedeckt werden.
- Schuhe

Ein Spieler, der versehentlich einen Schuh oder Schienbeinschoner verliert, muss diesen so schnell wie möglich, spätestens jedoch während der nächsten Spielunterbrechung wieder anziehen. Wenn der Spieler davor ein Tor erzielt oder an einem Tor beteiligt ist, weil er den Ball im Angriffsaufbau gespielt hat, zählt der Treffer.

3 Farben

- Die beiden Teams tragen Farben, durch die sie sich klar voneinander sowie von den Spieloffiziellen unterscheiden.
- Die beiden Torhüter tragen Farben, durch die sie sich klar von den anderen Spielern sowie von den Spieloffiziellen unterscheiden.
- Weisen die Trikots der beiden Torhüter die gleiche Farbe auf und hat keiner der beiden die Möglichkeit, das Trikot zu wechseln, pfeifen die Schiedsrichter das Spiel trotzdem an.

Unterhemden müssen einfarbig und in der Hauptfarbe der Trikotärmel oder in exakt demselben Muster/denselben Farben wie die Trikotärmel gehalten sein.

Unterhosen/Leggings müssen in der Hauptfarbe der Hose oder des untersten Teils der Hose gehalten sein. Spieler desselben Teams müssen dieselbe Farbe tragen.

Die Wettbewerbsbestimmungen können vorsehen, dass die Kleidung der Personen, die sich in der technischen Zone aufhalten, mit Ausnahme jener der Auswechselspieler, in einer anderen Farbe gehalten sein muss als die Kleidung der Spieler und Spieloffiziellen.

4 Weitere Ausrüstungsteile

Ungefährliche Schutzausrüstung, z. B. Kopfschutz, Gesichtsmasken oder Knie- und Armschoner aus weichen, leichten, gepolsterten Materialien, sowie Torhütermützen und Sportbrillen sind erlaubt.

Überziehleibchen
Damit Auswechselspieler identifiziert werden können, müssen sie über dem Trikot ein Überziehleibchen tragen. Die Farbe des Überziehleibchens muss sich von der Farbe der Trikots beider Teams sowie der Überziehleibchen des gegnerischen Teams unterscheiden.

Kopfbedeckungen
Etwaige Kopfbedeckungen (ausgenommen Torhütermützen):
- müssen schwarz oder in der Hauptfarbe des Trikots gehalten sein (vorausgesetzt, die Spieler desselben Teams tragen dieselbe Farbe),

- müssen der professionellen Erscheinung der Spielerausrüstung entsprechen,
- dürfen nicht am Trikot befestigt sein,
- dürfen weder für den Träger noch für einen anderen Spieler eine Gefahr darstellen (z. B. Öffnungs-/Verschlussmechanismus um den Hals),
- dürfen keine Teile aufweisen, die von der Oberfläche abstehen (vorstehende Elemente).

Knie- und Armschoner

Etwaige Knie- und Armschoner müssen in der Hauptfarbe der Trikotärmel (Armschoner) oder der Hose (Knieschoner) gehalten sein und dürfen nicht allzu sehr abstehen.

Elektronische Kommunikation

Spielern (einschliesslich Auswechselspielern und des Feldes verwiesenen Spielern) ist es nicht erlaubt, irgendeine Form von elektronischen oder Kommunikationsgeräten zu tragen oder einzusetzen (es sei denn, elektronische Leistungs- und Aufzeichnungssysteme sind erlaubt).

Der Einsatz von elektronischen oder Kommunikationsgeräten durch Teamoffizielle ist zulässig, sofern dies in direktem Bezug zum Wohlbefinden oder zur Sicherheit der Spieler oder zu Taktik- oder Coachingzwecken geschieht. Eingesetzt werden dürfen aber nur kleine, tragbare Mobilgeräte (z. B. Mikrofon, Kopfhörer, Ohrhörer, Mobiltelefon, Smartphone, Smartwatch, Tablet, Laptop). Teamoffizielle, die unzulässige Geräte verwenden oder sich aufgrund des Einsatzes von elektronischen oder Kommunikationsgeräten unangemessen verhalten, werden aus der technischen Zone gewiesen.

Elektronische Leistungs- und Aufzeichnungssysteme (EPTS)

Werden EPTS während Spielen eines offiziellen Wettbewerbs eingesetzt (vorbehaltlich der Zustimmung des nationalen Fussballverbands/ Wettbewerbsorganisators), muss der Wettbewerbsorganisator gewährleiten, dass die Informationen und Daten, die von den EPTS in die technische Zone übertragen werden, verlässlich und präzis sind.

Der von der FIFA entwickelte Standard soll den Wettbewerbsorganisator bei der Bewilligung von verlässlichen und präzisen EPTS unterstützen.

Nachfolgende Qualitätsmarke bestätigt, dass das EPTS offiziell getestet wurde und die Anforderungen bezüglich Zuverlässigkeit und Genauigkeit von Positionsdaten im Futsal erfüllt:

Werden tragbare Technologien als Teil von EPTS bei Spielen eines offiziellen Wettbewerbs der FIFA, einer Konföderation oder eines nationalen Fussballverbands eingesetzt, muss der Wettbewerbsorganisator gewährleisten, dass die an der Spielerausrüstung angebrachte Technologie keine Gefahr darstellt und nachfolgende Qualitätsmarke aufweist:

Diese Qualitätsmarke zeigt an, dass die Technologie offiziell getestet wurde und den Mindestsicherheitsanforderungen des „IMS – INTERNATIONAL MATCH STANDARD“ entspricht, der von der FIFA entwickelt wurde. Die Institute, die die Tests durchführen, müssen von der FIFA zugelassen werden.

5 Slogans, Botschaften, Bilder und Werbung

Die Ausrüstung darf keine politischen, religiösen oder persönlichen Slogans, Botschaften oder Bilder aufweisen. Spieler dürfen keine Unterwäsche mit politischen, religiösen oder persönlichen Slogans, Botschaften oder Bildern oder Werbeaufschriften mit Ausnahme des Herstellerlogos zur Schau stellen. Bei einem Verstoss gegen diese Bestimmung wird der Spieler und/oder das Team durch den Wettbewerbsorganisator, den nationalen Fussballverband oder die FIFA sanktioniert.

Grundsätze

Regel 4 gilt für die gesamte Ausrüstung (einschliesslich Kleidung), die von Spielern und Auswechselspielern getragen wird. Ihre Bestimmungen gelten auch für alle Teamoffiziellen in der technischen Zone.

- Folgendes ist (grundsätzlich) zulässig:
  - Nummer und Name des Spielers, Teamwappen/-logo, Slogans/Embleme von Initiativen zur Förderung von Futsal, Respekt und Integrität sowie Werbung, die gemäss Wettbewerbsbestimmungen oder -reglementen der nationalen Fussballverbände, der Konföderationen oder der FIFA zulässig ist
  - Angaben zum Spiel: Teams, Datum, Wettbewerb/Veranstaltung, Spielort
- Zulässige Slogans, Botschaften oder Bilder sollten nur auf der Vorderseite des Trikots und/oder auf der Spielführerbinde angebracht werden.
- In einigen Fällen dürfen Slogans, Botschaften oder Bilder nur auf der Spielführerbinde angebracht werden.

Regelauslegung

Ob ein Slogan, eine Botschaft oder ein Bild zulässig ist, steht in Regel 12 (Fouls und unsportliches Betragen), wonach die Schiedsrichter Disziplinarmassnahmen gegen einen Spieler ergreifen müssen, der eines der folgenden Vergehen begeht:

- anstössige, beleidigende oder schmähende Äusserungen und/oder Gesten
- provozierende, höhnische oder aufhetzende Gesten

Slogans, Botschaften oder Bilder, die in eine dieser Kategorien fallen, sind unzulässig.

Während „religiös“ und „persönlich“ relativ eindeutig zu definieren sind, ist „politisch“ weniger klar. In jedem Fall unzulässig sind Slogans, Botschaften oder Bilder mit Bezug auf:

- jegliche lebende oder verstorbene Person (ausser ihr Name ist Teil des offiziellen Wettbewerbsnamens),
- jegliche lokale, regionale, nationale oder internationale politische Partei/Organisation/Vereinigung etc.,
- jegliche lokale, regionale oder nationale Regierung oder deren Abteilungen, Ämter oder Stellen,
- jegliche diskriminierende Organisation,
- jegliche Organisation, deren Zwecke/Handlungen eine erhebliche Zahl von Menschen beleidigen könnten,
- jegliche spezifische politische Handlung/Veranstaltung.

Beim Gedenken an ein bestimmtes nationales oder internationales Ereignis sind die Empfindlichkeiten des gegnerischen Teams (einschliesslich dessen Fans) und der Öffentlichkeit zu bedenken.

Die Wettbewerbsbestimmungen können weitere Be- oder Einschränkungen enthalten, insbesondere bezüglich der Grösse, Anzahl und Position zulässiger Slogans, Botschaften oder Bilder. Streitigkeiten in Bezug auf Slogans, Botschaften oder Bilder sollten vor einem Spiel/Wettbewerb beigelegt werden.

6 Vergehen/Sanktionen

Bei einem Verstoss gegen diese Regel (mit Ausnahme wegen gefährlicher Ausrüstung) muss das Spiel nicht unterbrochen werden, und der Spieler:

- wird von den Schiedsrichtern aufgefordert, das Spielfeld zu verlassen, um die Ausrüstung in Ordnung zu bringen,
- verlässt bei der nächsten Spielunterbrechung das Spielfeld, sofern er die Ausrüstung noch nicht in Ordnung gebracht hat.

Ein Spieler, der das Spielfeld verlässt, um die Ausrüstung in Ordnung zu bringen oder auszutauschen:

- muss seine Ausrüstung von einem Spieloffiziellen kontrollieren lassen, bevor er das Spielfeld wieder betreten darf,
- darf das Spielfeld nur mit der Erlaubnis der Schiedsrichter wieder betreten.

Ein Spieler, der das Spielfeld ohne Erlaubnis wieder betritt, wird verwarnt. Wird das Spiel für eine Verwarnung unterbrochen, wird es danach mit einem indirekten Freistoss fortgesetzt. Hat der Spieler jedoch ins Spielgeschehen eingegriffen, wird das Spiel mit einem direkten Freistoss an der Stelle des Eingriffs (oder mit einem Strafstoss bei einem Eingriff im Strafraum) fortgesetzt.

7 Spielernummern

Die Nummerierung der Spieler wird in den Wettbewerbsbestimmungen geregelt. Üblicherweise dürfen die Nummern 1 bis 15 verwendet werden, wobei die Nummer 1 einem Torhüter vorbehalten ist.

Die Wettbewerbsorganisatoren müssen berücksichtigen, dass Nummern über 15 für Schiedsrichter sehr umständlich anzuzeigen und deshalb ungeeignet sind.

Die Nummer jedes Spielers muss gut sichtbar auf dem Rücken angebracht sein und sich von der Hauptfarbe des Trikots unterscheiden. Eine etwaige Nummernpflicht sowie die Grösse der Nummern auf allen Teilen der Grundausrüstung eines Spielers werden ebenfalls im Wettbewerbsreglement geregelt.

REGEL 5 – SCHIEDSRICHTER

1 Entscheidungsgewalt der Schiedsrichter

Jedes Spiel wird von zwei Schiedsrichtern (Schiedsrichter und zweiter Schiedsrichter) geleitet, die die uneingeschränkte Befugnis haben, die Futsal-Spielregeln beim Spiel durchzusetzen.

2 Entscheidungen der Schiedsrichter

Die Entscheidungen der Schiedsrichter zu Tatsachen im Zusammenhang mit dem Spiel sind endgültig. Dazu gehören auch die Entscheidung auf „Tor“ oder „kein Tor“ und das Ergebnis des Spiels.

Wenn das Spiel fortgesetzt wurde oder die Schiedsrichter die erste oder zweite Halbzeit (einschliesslich der Verlängerung) beendet und das Spielfeld verlassen oder das Spiel abgebrochen haben, dürfen die Schiedsrichter eine Entscheidung zur Spielfortsetzung nicht ändern, wenn sie feststellen, dass diese nicht korrekt ist, oder sie von einem anderen Spieloffiziellen einen Hinweis erhalten.

Wenn einer der Schiedsrichterassistenten ein verwarnungs- oder feldverweiswürdiges Vergehen anzeigt oder mitzuteilen versucht, die Schiedsrichter dies aber erst nach der Wiederaufnahme des Spiels mitbekommen, dürfen die Schiedsrichter die massgebende Disziplinarmassnahme nachträglich aussprechen. Das Spiel wird in diesem Fall aber nicht gemäss der für dieses Vergehen vorgesehenen Regel fortgesetzt.

Sind sich der Schiedsrichter und der zweite Schiedsrichter bei einer Entscheidung nicht einig, ist die Entscheidung des Schiedsrichters massgebend.

Bei ungehöriger Einmischung oder ungebührlichem Verhalten des zweiten Schiedsrichters und/oder der weiteren Spieloffiziellen enthebt der Schiedsrichter diese ihres Amtes, lässt sie auswechseln und erstattet den zuständigen Instanzen Bericht.

3 Rechte und Pflichten

Die Schiedsrichter haben:

- die Futsal-Spielregeln durchzusetzen,
- das Spiel zusammen mit den weiteren Spieloffiziellen (sofern aufgeboten) zu leiten,
- sicherzustellen, dass die verwendeten Bälle den Bestimmungen von Regel 2 entsprechen,
- sicherzustellen, dass die Ausrüstung der Spieler den Bestimmungen von Regel 4 entspricht,
- Aufzeichnungen über Vorfälle während des Spiels zu machen,
- das Spiel bei einem Verstoss gegen die Futsal-Spielregeln nach ihrem Ermessen zu unterbrechen,
- das Spiel wegen eines anderen Vorfalls oder eines Eingriffs von aussen zu unterbrechen, auszusetzen oder abzubrechen, z. B. wenn:
  - das Flutlicht unzureichend ist,
  - ein von einem Zuschauer geworfener/getretener Gegenstand einen Spieloffiziellen, einen Spieler, einen Auswechselspieler oder einen Teamoffiziellen trifft. Die Schiedsrichter können das Spiel je nach Ausmass des Zwischenfalls weiterlaufen lassen, unterbrechen, aussetzen oder abbrechen,
  - ein Zuschauer mit einem Pfiff das Spiel beeinflusst. Das Spiel wird unterbrochen und mit einem Schiedsrichterball fortgesetzt,
  - bei laufendem Spiel ein zweiter Ball, ein anderes Objekt oder ein Tier aufs Spielfeld gelangt. In diesem Fall müssen die Schiedsrichter:
    - → das Spiel unterbrechen und mit einem Schiedsrichterball fortsetzen, wenn das Spielgeschehen gestört wurde. Wenn der Ball ins Tor geht und kein Spieler des verteidigenden Teams aufgrund des Eingriffs am Spielen des Balls gehindert wurde, zählt der Treffer, selbst wenn es zu einem Kontakt mit dem Ball gekommen ist, es sei denn, der Eingriff erfolgte durch das angreifende Team,
    - → das Spiel weiterlaufen lassen, wenn das Spielgeschehen nicht gestört wurde, und das störende Element so schnell wie möglich entfernen lassen,
- das Spiel zu unterbrechen, wenn sich ein Spieler ihres Erachtens ernsthaft verletzt hat, und zu veranlassen, dass dieser vom Spielfeld gebracht wird. Ein verletzter Spieler (einschliesslich des Torhüters) darf nicht auf dem Spielfeld behandelt werden und darf dieses erst wieder betreten, nachdem das Spiel fortgesetzt wurde. Er muss das Spielfeld über die Auswechselzone seines Teams betreten. Ausnahmen von der Verpflichtung zum Verlassen des Spielfelds bestehen nur, wenn:

  - ein Torhüter und ein Feldspieler nach einem Zusammenprall behandelt werden müssen,
  - Spieler desselben Teams nach einem Zusammenprall behandelt werden müssen,
  - sich ein Spieler schwer verletzt,
  - ein Spieler durch ein physisches Vergehen verletzt wurde, für das der Gegenspieler verwarnt oder des Feldes verwiesen wurde (z. B. rücksichtsloses oder grobes Foulspiel), sofern die Untersuchung/Behandlung schnell abgeschlossen wird,
  - ein Strafstoss verhängt wurde und der verletzte Spieler der Schütze ist,
- dafür zu sorgen, dass ein blutender Spieler das Spielfeld verlässt. Der Spieler darf das Spielfeld erst auf ein Zeichen der Schiedsrichter wieder betreten, die sich davon überzeugt haben müssen, dass die Blutung gestoppt wurde und sich kein Blut auf der Ausrüstung befindet,
- dafür zu sorgen, dass der Spieler das Spielfeld auf der Trage oder zu Fuss verlässt, wenn die Ärzte und/oder Sanitäter die Erlaubnis erhalten haben, das Spielfeld zu betreten. Ein Spieler, der diese Regel nicht befolgt, wird wegen unsportlichen Betragens verwarnt,
- einem Spieler, den sie verwarnen oder des Feldes verweisen wollen, der das Spielfeld aber zur Behandlung einer Verletzung verlassen muss, die entsprechende Karte vor Verlassen des Spielfelds zu zeigen,
- das Spiel nach einer Spielunterbrechung mit einem Schiedsrichterball fortzusetzen, wenn das Spiel nicht aus einem sonstigen Grund unterbrochen wurde oder eine Verletzung eines Spielers nicht auf ein Vergehen zurückgeht,
- das Spiel weiterlaufen zu lassen, bis der Ball aus dem Spiel ist, wenn sich ein Spieler ihres Erachtens nur leicht verletzt hat,
- das Spiel bei einem Vergehen weiterlaufen zu lassen, sofern das Team, das das Vergehen nicht begangen hat, dadurch einen Vorteil erhält, und das Vergehen zu ahnden, wenn der mutmassliche Vorteil nicht sofort oder innerhalb weniger Sekunden eintritt,
- bei mehreren gleichzeitigen Vergehen das schwerste Vergehen zu ahnden,
- Disziplinarmassnahmen gegen Spieler zu ergreifen, die ein verwarnungs- oder feldverweiswürdiges Vergehen begangen haben. Dies muss nicht sofort geschehen, spätestens aber, wenn der Ball das nächste Mal aus dem Spiel ist,
- Massnahmen gegen Teamoffizielle zu ergreifen, die sich nicht verantwortungsbewusst verhalten, wobei sie sie ermahnen, verwarnen oder des Spielfelds und dessen unmittelbarer Umgebung, einschliesslich der technischen Zone, verweisen dürfen. Kann die fehlbare Person nicht eruiert werden, wird die Disziplinarmassnahme gegen den höchstrangigen Trainer in der technischen Zone ausgesprochen. Ein medizinischer Teamoffizieller, der ein feldverweiswürdiges Vergehen begeht, darf auf der Spielerbank bleiben,

- mithilfe der weiteren Spieloffiziellen eine Entscheidung zu treffen, falls sie selbst einen Vorfall übersehen haben,
- zu verhindern, dass Unbefugte das Spielfeld betreten,
- die Fortsetzung des Spiels anzuzeigen, nachdem es unterbrochen war,
- die Zeichen zu geben, die unter „Zeichen der Schiedsrichter und weiteren Spieloffiziellen“ beschrieben sind,
- sich gemäss den massgebenden Abschnitten im Teil „Praktischer Leitfaden für Schiedsrichter und weitere Spieloffizielle“ auf dem und um das Spielfeld zu positionieren, wenn es geboten ist,
- den zuständigen Instanzen einen Spielbericht zukommen zu lassen, einschliesslich Angaben zu gegen Spieler und/oder Teamoffizielle ausgesprochenen Disziplinarmassnahmen oder sonstigen Zwischenfällen vor, während oder nach dem Spiel.

Der Schiedsrichter hat:
- in Abwesenheit der weiteren Spieloffiziellen als Zeitnehmer und dritter Schiedsrichter zu fungieren,
- das Spiel bei einem Verstoss gegen die Futsal-Spielregeln nach ihrem Ermessen auszusetzen oder abzubrechen,
- das Spiel bei jedem Eingriff von aussen auszusetzen oder abzubrechen.

Der zweite Schiedsrichter hat:
- den Schiedsrichter bei Verletzung oder Unpässlichkeit zu ersetzen.

4 Haftung der Spieloffiziellen

Weder die Schiedsrichter noch die weiteren Spieloffiziellen (sofern anwesend) haften für:
- Verletzungen von Spielern, Offiziellen oder Zuschauern,
- Sachschäden jeglicher Art,
- sonstige Schäden von Einzelpersonen, Klubs, Unternehmen, Verbänden oder sonstigen Stellen, die auf eine Entscheidung gemäss den Futsal-Spielregeln oder im Rahmen des gewöhnlichen Verfahrens zur Austragung, Durchführung oder Leitung eines Spiels zurückzuführen sind oder sein könnten.

Dazu gehören unter anderem:
- ob der Zustand des Spielfelds oder dessen Umgebung oder die Wetterbedingungen ein Spiel zulassen oder nicht,
- ein Spiel aus einem beliebigen Grund abzubrechen,
- ob die während des Spiels eingesetzten Ausrüstungsteile spieltauglich sind,
- das Spiel wegen Störung durch Zuschauer oder irgendeines Problems auf den Zuschauerrängen zu unterbrechen oder nicht,

- das Spiel zu unterbrechen oder nicht, um einen verletzten Spieler zur Behandlung vom Platz bringen zu lassen,
- zu verlangen, dass ein verletzter Spieler zur Behandlung vom Platz gebracht wird (abgesehen von den genannten Ausnahmen),
- einem Spieler das Tragen bestimmter Kleidungs- und Ausrüstungsteile zu gestatten oder nicht,
- soweit es in der Zuständigkeit der Schiedsrichter liegt, Personen (einschliesslich Teamoffiziellen, Verantwortlichen der Sportanlage, Sicherheitsbeauftragten, Fotografen und anderer Medienvertreter) den Aufenthalt in der Nähe des Spielfelds zu gestatten oder nicht,
- Entscheidungen, die die Schiedsrichter in Übereinstimmung mit den Futsal-Spielregeln oder ihren Pflichten treffen, die sich aus den Wettbewerbsbestimmungen oder -reglementen der FIFA, einer Konföderation oder eines nationalen Fussballverbands ergeben, die für das jeweilige Spiel gelten.

5 Internationale Spiele

Für internationale Spiele ist der Einsatz eines zweiten Schiedsrichters vorgeschrieben.

6 Schiedsrichterausrüstung

Zwingend vorgeschriebene Ausrüstung
Zur Grundausrüstung der Schiedsrichter gehören:
- mindestens eine Pfeife,
- gelbe und rote Karten,
- ein Notizblock (oder ein sonstiges Mittel für Aufzeichnungen über das Spiel),
- mindestens eine Uhr.

Weitere Ausrüstungsteile
Ebenfalls erlaubt sind:
- Ausrüstung zur Kommunikation mit den weiteren Spieloffiziellen (Headset etc.),
- EPTS oder sonstige Geräte zur Kontrolle der Fitness.

Die Schiedsrichter dürfen keine sonstigen Geräte, auch keine Kameras, tragen.

Den Schiedsrichtern und weiteren Spieloffiziellen ist zudem das Tragen von Schmuck untersagt (die Schiedsrichter dürfen jedoch eine Uhr oder ein ähnliches Gerät für die Zeitmessung tragen, sofern der Zeitnehmer fehlt).

REGEL 6 – WEITERE SPIELOFFIZIELLE

1 Schiedsrichterassistenten

Es können zwei Schiedsrichterassistenten (dritter Schiedsrichter und Zeitnehmer) aufgeboten werden, die ihre Pflichten gemäss Futsal-Spielregeln ausführen müssen. Ihr Platz befindet sich ausserhalb des Spielfelds auf der Höhe der Mittellinie auf der Seite der Auswechselzonen. Der Zeitnehmer sitzt während des Spiels am Zeitnehmertisch, während der dritte Schiedsrichter seine Pflichten im Sitzen oder Stehen wahrnehmen kann.

Der Zeitnehmer und der dritte Schiedsrichter sind mit einem geeigneten Zeitmessgerät sowie den nötigen Utensilien ausgerüstet, um die kumulierten Fouls zu zählen. Die entsprechenden Gegenstände werden vom Verband oder Klub zur Verfügung gestellt, unter dessen Leitung das Spiel ausgetragen wird.

Zur korrekten Ausführung ihrer Pflichten verfügen sie über einen Zeitnehmertisch.

2 Rechte und Pflichten

Der dritte Schiedsrichter hat:

- die Schiedsrichter und den Zeitnehmer zu unterstützen,
- über die Spieler, die am Spiel teilnehmen, Buch zu führen,
- auf Anweisung der Schiedsrichter den Ersatz der Bälle zu kontrollieren,
- die Ausrüstung der Auswechselspieler zu kontrollieren, bevor diese das Spielfeld betreten,
- die Nummern der Torschützen zu notieren,
- die Schiedsrichter auf dem Spielfeld auf jedes Vergehen, Fehlverhalten oder unsportliche Betragen durch einen der Spielakteure hinzuweisen, wobei die Schiedsrichter entscheiden, ob sie diese ahnden wollen oder nicht,
- dem Zeitnehmer mitzuteilen, dass ein Teamoffizieller eine Auszeit verlangt,
- nach dem akustischen Signal durch den Zeitnehmer das obligatorische Zeichen für eine Auszeit zu geben, um den Schiedsrichtern und den Teams anzuzeigen, dass die Auszeit gewährt wurde,
- über die verlangten Auszeiten Buch zu führen,
- über die kumulierten Fouls jedes Teams, die von den Schiedsrichtern in jeder Halbzeit angezeigt werden, Buch zu führen,

- das Zeichen zu geben, wenn ein Team in einer Halbzeit fünf kumulierte Fouls begangen hat,
- auf dem Zeitnehmertisch ein gut sichtbares Zeichen anzubringen, dass ein Team in einer Halbzeit bereits fünf kumulierte Fouls begangen hat,
- die Namen und Nummern von verwarnten oder des Feldes verwiesenen Spielern zu notieren,
- den Offiziellen beider Teams vor dem Beginn jeder Halbzeit ein Dokument abzugeben, mit dem sie eine Auszeit verlangen können, und dieses Dokument am Ende der Halbzeit einzusammeln, wenn keine Auszeit verlangt wurde,

FIFA

TIMEOUT
TEMPS MORT
TIEMPO MUERTO
AUSZEIT

- den Offiziellen beider Teams ein Dokument abzugeben, in dem festgehalten ist, wann sie für einen des Feldes verwiesenen Spieler einen Auswechselspieler einwechseln dürfen,

FIFA

THE SUBSTITUTE MAY ENTER THE PITCH WHEN THERE IS/ARE ____ MINUTE(S) AND ____ SECOND(S) LEFT ON THE CHRONOMETER BEFORE THE END OF THE ____ PERIOD.

LE REMPLAÇANT POURRA ENTRER SUR LE TERRAIN QUAND LE CHRONOMÈTRE INDIQUERA ____ MINUTE(S) ET ____ SECONDE(S) ____ AVANT LA FIN DE LA ____ PÉRIODE.

EL SUPLENTE PODRÁ ENTRAR EN EL TERRENO DE JUEGO CUANDO EL CRONÓMETRO INDIQUE ____ MINUTO(S) Y ____ SEGUNDO(S) PARA FINALIZAR EL ____ PERIODO.

DER AUSWECHSELSPIELER DARF DAS SPIELFELD BETRETEN, WENN IN DER ____ HALBZEIT NOCH ____ MINUTE(N) UND ____ SEKUNDE(N) ZU SPIELEN SIND.

- unter der Aufsicht der Schiedsrichter die Rückkehr eines Spielers zu kontrollieren, der das Spielfeld verlassen hat, um seine Ausrüstung in Ordnung zu bringen,
- unter der Aufsicht der Schiedsrichter die Rückkehr eines Spielers zu kontrollieren, der das Spielfeld wegen einer Verletzung verlassen hat,
- den Schiedsrichtern eine offensichtliche Fehlentscheidung bei einer Verwarnung oder einem Feldverweis oder eine Tätlichkeit ausserhalb des Blickfelds der Schiedsrichter zu melden. Über spielrelevante Tatsachen entscheiden jedoch allein die Schiedsrichter,
- das Verhalten der Personen in der technischen Zone und auf der Spielerbank zu überwachen und den Schiedsrichtern Fehlverhalten zu melden,
- über die Spielunterbrechungen wegen Eingriffen von aussen und deren Gründe Buch zu führen,
- den Schiedsrichtern sonstige spielrelevante Informationen weiterzugeben,
- sich gemäss den massgebenden Abschnitten im Teil „Praktischer Leitfaden für Schiedsrichter und weitere Spieloffizielle“ auf dem Spielfeld zu positionieren, wenn es geboten ist,
- den zweiten Schiedsrichter bei Verletzung oder Unpässlichkeit des Schiedsrichters oder des zweiten Schiedsrichters zu ersetzen.

Der Zeitnehmer hat:
dafür zu sorgen, dass die Dauer des Spiels den Bestimmungen von Regel 7 entspricht. Zu diesem Zweck hat er:

- das Zeitmessgerät nach dem korrekt ausgeführten Anstoss einzuschalten,
- das Zeitmessgerät anzuhalten, wenn der Ball aus dem Spiel geht,
- das Zeitmessgerät nach einer korrekten Spielfortsetzung nach einem Einkick, Torabwurf, Eckstoss, Anstoss, Freistoss, Strafstoss, Freistoss von der 10-Meter-Marke oder einem Schiedsrichterball wieder einzuschalten,
- die Tore, die kumulierten Fouls und die Spielabschnitte auf der Anzeigetafel (falls vorhanden) zu vermerken,
- nach entsprechender Meldung durch den dritten Schiedsrichter oder einen der Schiedsrichter auf dem Spielfeld mit einem Pfiff oder einem anderen akustischen Signal, das sich vom Pfiff der Schiedsrichter unterscheiden muss, zu signalisieren, dass ein Team eine Auszeit verlangt,
- die Einhaltung der einminütigen Auszeit zu kontrollieren,

- das Ende der einminütigen Auszeit mit einem Pfiff oder einem anderen akustischen Signal, das sich vom Pfiff der Schiedsrichter unterscheiden muss, zu signalisieren,
- nach entsprechender Meldung durch den dritten Schiedsrichter mit einem Pfiff oder einem anderen akustischen Signal, das sich vom Pfiff der Schiedsrichter unterscheiden muss, zu signalisieren, wenn ein Team das fünfte kumulierte Foul begangen hat,
- die Einhaltung der 2-Minuten-Strafe gegen ein Team zu kontrollieren,
- das Ende der ersten Halbzeit, des Spiels oder der Halbzeiten einer etwaigen Verlängerung mit einem Pfiff oder einem anderen akustischen Signal, das sich vom Pfiff der Schiedsrichter unterscheiden muss, zu signalisieren,
- sich gemäss den massgebenden Abschnitten im Teil „Praktischer Leitfaden für Schiedsrichter und weitere Spieloffizielle“ am Spielfeldrand zu positionieren,
- bei Abwesenheit des dritten Schiedsrichters dessen besondere Aufgaben auszuführen, sofern kein Ersatz-Schiedsrichterassistent aufgeboten wurde,
- den Schiedsrichtern sonstige sachdienliche Informationen zum Spielverlauf weiterzugeben.

3 Internationale Spiele

Für internationale Spiele ist der Einsatz eines dritten Schiedsrichters und eines Zeitnehmers vorgeschrieben.

Die Zeitmessgeräte, die bei internationalen Spielen eingesetzt werden, müssen über alle erforderlichen Funktionen verfügen (präzise Zeitmessung, gleichzeitige Anzeige einer oder mehrerer 2-Minuten-Strafen, Kumulierung der von jedem Team pro Halbzeit begangenen Fouls).

4 Ersatz-Schiedsrichterassistent

Wird für ein Turnier oder einen Wettbewerb ein Ersatz-Schiedsrichterassistent aufgeboten, haben seine Rolle und seine Pflichten den Bestimmungen der Futsal-Spielregeln zu entsprechen.

Der Ersatz-Schiedsrichterassistent:

- wird gemäss den Wettbewerbsbestimmungen aufgeboten und ersetzt den dritten Schiedsrichter, falls einer der Schiedsrichter während des Spiels ausfällt,
- unterstützt die Schiedsrichter zu jeder Zeit sowie auf deren Wunsch bei allen Verwaltungsaufgaben vor, während und nach dem Spiel,
- meldet den zuständigen Instanzen nach dem Spiel in einem Bericht jegliches Fehlverhalten und alle sonstigen Vorfälle, die sich ausserhalb des Blickfelds der Schiedsrichter ereignet haben, und informiert die Schiedsrichter über sämtliche Meldungen,
- macht sich Aufzeichnungen über alle Vorkommnisse vor, während und nach dem Spiel,
- verfügt zur Sicherheit über ein zweites manuelles Zeitmessgerät,
- positioniert sich so, dass er den Schiedsrichtern jederzeit spielrelevante Informationen weitergeben kann.

REGEL 7 – DAUER DES SPIELS

1 Spielabschnitte

Ein Spiel besteht aus zwei Halbzeiten von je 20 Minuten Spielzeit, die nur verkürzt werden dürfen, wenn dies den Wettbewerbsbestimmungen entspricht.

2 Ende der Spielabschnitte

Der Zeitnehmer signalisiert das Ende jeder 20-minütigen Halbzeit (sowie der Halbzeiten der Verlängerung) mit einem akustischen Signal.

- Dieses akustische Signal beendet eine Halbzeit auch dann, wenn die Schiedsrichter das Spiel nicht selbst abpfeifen.
- Wird unmittelbar vor Ende einer Halbzeit ein direkter Freistoss ab dem sechsten kumulierten Foul (DFSKF) oder ein Strafstoss verhängt, gilt die Halbzeit als beendet, sobald der DFSKF oder der Strafstoss abgeschlossen ist. Abgeschlossen ist der DFSKF bzw. der Strafstoss, wenn der Ball im Spiel ist und eine der folgenden Situationen eintritt:
  - Der Ball bewegt sich nicht mehr oder geht aus dem Spiel.
  - Der Ball wird von irgendeinem Spieler (einschliesslich des Schützen) ausser dem Torhüter des verteidigenden Teams gespielt.
  - Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel wegen eines Vergehens des Schützen oder des Teams des Schützen.
- Ein Treffer, der zwar gemäss Regel 1 und 10, aber nach dem durch das akustische Signal des Zeitnehmers signalisierten Ende einer Halbzeit erzielt wird, zählt nur in den oben genannten Fällen.

In jedem anderen Fall wird eine Halbzeit nicht verlängert.

3 Auszeit

Den Teams steht in jeder Halbzeit eine einminütige Auszeit zu.

Dabei gelten folgende Bestimmungen:

- Die Teamoffiziellen dürfen beim dritten Schiedsrichter oder in dessen Abwesenheit beim Zeitnehmer mit dem betreffenden Dokument eine einminütige Auszeit verlangen.

- Mit einem Pfiff oder einem anderen akustischen Signal, das sich vom Pfiff der Schiedsrichter unterscheiden muss, gewährt der Zeitnehmer eine Auszeit, sobald das Team, das die Auszeit verlangt, in Ballbesitz ist und der Ball aus dem Spiel ist.
- Während einer Auszeit dürfen:
  - sich die Spieler sowohl auf dem Spielfeld als auch ausserhalb aufhalten. Zum Trinken müssen sie das Spielfeld jedoch verlassen,
  - die Auswechselspieler das Spielfeld nicht betreten,
  - die Offiziellen keine Anweisungen auf dem Spielfeld geben.
- Spieler dürfen erst ausgewechselt werden, wenn das Ende der Auszeit mit einem Pfiff oder einem anderen akustischen Signal signalisiert wurde.
- Auch wenn ein Team die ihm zustehende Auszeit in der ersten Halbzeit nicht beansprucht, hat es in der zweiten Halbzeit nur Anrecht auf eine Auszeit.
- Fehlen sowohl der dritte Schiedsrichter als auch der Zeitnehmer, kann ein Teamoffizieller eine Auszeit bei den Schiedsrichtern verlangen.
- In einer Verlängerung gibt es keine Auszeit.

4 Halbzeitpause

Den Spielern steht eine Halbzeitpause von maximal 15 Minuten zu. In einer Verlängerung gibt es zwischen den beiden Halbzeiten keine Pause; die Teams wechseln die Seiten, und die Teamoffiziellen und Auswechselspieler setzen sich auf die jeweils andere Spielerbank. Nach der ersten Halbzeit der Verlängerung ist jedoch eine kurze Trinkpause (maximal eine Minute) erlaubt.

Die Wettbewerbsbestimmungen müssen die Dauer der Halbzeitpause genau regeln. Diese darf ausschliesslich mit der Erlaubnis der Schiedsrichter geändert werden.

5 Abgebrochenes Spiel

Ein abgebrochenes Spiel wird wiederholt, sofern die Wettbewerbsbestimmungen oder -organisatoren keine andere Regelung vorsehen.

REGEL 8 – BEGINN UND FORTSETZUNG DES SPIELS

Mit einem Anstoss werden die beiden Halbzeiten der regulären Spielzeit und der Verlängerung begonnen sowie das Spiel nach einem Tor fortgesetzt. Freistösse (direkt oder indirekt), Strafstösse, Einkicks, Torabwürfe und Eckstösse sind weitere Möglichkeiten zur Fortsetzung des Spiels.

Wenn die Schiedsrichter das Spiel unterbrechen und gemäss Spielregeln keine der genannten Spielfortsetzungen zur Anwendung kommt, wird das Spiel mit einem Schiedsrichterball fortgesetzt.

Wenn sich ein Vergehen ereignet, während der Ball aus dem Spiel ist, wird das Spiel wie ursprünglich vorgesehen fortgesetzt.

1 Anstoss

Ausführung

- Das Team, das den Münzwurf gewinnt, kann entweder wählen, auf welches Tor es in der ersten Halbzeit spielt, oder den Anstoss ausführen.
- Das gegnerische Team erhält je nach obiger Entscheidung den Anstoss oder darf wählen, auf welches Tor es in der ersten Halbzeit spielt.
- Das Team, das entschieden hat, auf welches Tor es in der ersten Halbzeit spielt, führt den Anstoss zu Beginn der zweiten Halbzeit aus.
- Für die zweite Halbzeit wechseln die Teams die Seiten und spielen auf das jeweils andere Tor.
- In der Halbzeitpause wechseln die Teams die Spielerbank, sodass sich diese jeweils auf der Seite der eigenen Spielfeldhälfte befindet. Nach einem Tor wird der Anstoss vom gegnerischen Team ausgeführt.
- Alle Spieler mit Ausnahme des Spielers, der den Anstoss ausführt, befinden sich in der eigenen Spielfeldhälfte.
- Die Gegenspieler des Teams, das den Anstoss ausführt, müssen einen Abstand von mindestens 3 m zum Ball einhalten, bis der Ball im Spiel ist.
- Der Ball muss ruhig auf dem Anstosspunkt liegen.
- Der Schiedsrichter auf der Seite der Spielerbänke gibt die Ausführung des Anstosses mit einem Pfiff frei.
- Der Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fuss gespielt wurde und sich eindeutig bewegt.
- Aus einem Anstoss kann gegen das gegnerische Team direkt ein Tor erzielt werden. Geht der Ball direkt ins Tor des Spielers, der den Anstoss ausführt, wird auf Eckstoss für das gegnerische Team entschieden.

Vergehen/Sanktionen

- Wenn der Spieler, der den Anstoss ausführt, den Ball erneut spielt, bevor dieser von einem anderen Spieler berührt wurde, wird ein indirekter Freistoss oder bei einem Handspielvergehen ein direkter Freistoss verhängt.

Bei jedem anderen Verstoss gegen diese Anstoss-Ausführungsbestimmungen wird der Anstoss wiederholt.

2 Schiedsrichterball

Ausführung

- Der Schiedsrichterball erfolgt mit dem Torhüter des verteidigenden Teams in dessen Strafraum, wenn zum Zeitpunkt der Unterbrechung:
  - der Ball im Strafraum war oder
  - die letzte Ballberührung im Strafraum erfolgte.
- In allen anderen Fällen erfolgt der Schiedsrichterball mit einem Spieler des Teams, das den Ball zuletzt berührt hat, an der Stelle, an der der Ball zuletzt von einem Spieler, einer Drittperson oder von einem Spieloffiziellen berührt wurde.
- Alle anderen Spieler (beider Teams) müssen einen Abstand von mindestens 2 m zum Ball einhalten, bis der Ball im Spiel ist.
- Der Ball ist im Spiel, wenn er den Boden berührt.

Vergehen/Sanktionen

- Der Schiedsrichterball wird wiederholt, wenn der Ball:
  - vor dem Berühren des Bodens einen Spieler berührt,
  - aus dem Spiel geht, nachdem er den Boden berührt hat, ohne einen Spieler zu berühren.
- Wenn ein Schiedsrichterball ins Tor geht, ohne mindestens zwei Spieler zu berühren, wird das Spiel wie folgt fortgesetzt:
  - mit einem Torabwurf, wenn der Schiedsrichterball ins gegnerische Tor geht
  - mit einem Eckstoss, wenn der Schiedsrichterball ins Tor des Spielers geht, der zum Schiedsrichterball antritt

Wenn ein Schiedsrichterball aus einem Grund, der ausserhalb des Einflussbereichs des den Schiedsrichterball ausführenden Teams liegt (z. B. Wetterbedingungen oder falsch ausgeführter Schiedsrichterball), ins eigene oder ins gegnerische Tor geht, ohne mindestens zwei Spieler zu berühren, wird der Schiedsrichterball wiederholt.

REGEL 9 – BALL IM UND AUS DEM SPIEL

1 Ball aus dem Spiel

Der Ball ist aus dem Spiel, wenn:
- er auf dem Boden oder in der Luft eine der Tor- oder Seitenlinien vollständig überquert hat,
- das Spiel von den Schiedsrichtern unterbrochen wurde,
- er die Decke berührt.

Der Ball ist ebenfalls aus dem Spiel, wenn er einen Spieloffiziellen berührt, aber auf dem Spielfeld bleibt und:
- ein Team einen aussichtsreichen Angriff auslöst,
- der Ball direkt ins Tor geht oder
- der Ballbesitz wechselt.

In diesen drei Fällen wird das Spiel mit einem Schiedsrichterball fortgesetzt.

2 Ball im Spiel

Der Ball ist zu jedem anderen Zeitpunkt im Spiel, auch wenn er einen Spieloffiziellen berührt oder von einem Torpfosten oder der Querlatte zurückspringt und auf dem Spielfeld bleibt.

3 Überdachtes Spielfeld

Die Mindesthöhe bei Spielen in der Halle wird in den Wettbewerbsbestimmungen festgelegt.

Berührt der Ball bei laufendem Spiel die Decke, wird das Spiel mit einem Einkick für den Gegner des Teams fortgesetzt, das den Ball zuletzt berührt hat. Der Einkick wird so nahe wie möglich bei der Stelle auf der Seitenlinie ausgeführt, an der der Ball die Decke berührt hat.

REGEL 10 – BESTIMMUNG DES SPIELAUSGANGS

1 Erzielen eines Tors

Ein Tor gilt als erzielt, wenn der Ball die Torlinie zwischen den Torpfosten und unterhalb der Querlatte vollständig überquert hat, sofern das Team, das den Treffer erzielt, kein Vergehen begangen hat.

Wird ein Tor absichtlich oder versehentlich von einem Spieler des verteidigenden Teams (einschliesslich des Torhüters) verschoben oder umgestossen und die Schiedsrichter bestätigen, dass der Ball die Torlinie zwischen der eigentlichen Position der Torpfosten (gemäss Regel 1) überquert hätte, zählt der Treffer. Wird das Tor absichtlich verschoben oder umgestossen, wird der fehlbare Spieler verwarnt.

Wird ein Tor von einem Spieler des angreifenden Teams (einschliesslich des Torhüters) verschoben oder umgestossen, zählt der Treffer nicht. Wird das Tor absichtlich verschoben oder umgestossen, wird der fehlbare Spieler verwarnt.

Wirft ein Torhüter den Ball direkt ins gegnerische Tor, wird auf Torabwurf entschieden, es sei denn, die nationalen Regeln für den Junioren-, Senioren-, Behinderten- und/oder Breitenfutsal verbieten dem Torhüter, den Ball direkt über die Mittellinie zu werfen. In diesem Fall erhält das gegnerische Team einen indirekten Freistoss an der Stelle, an der der Ball die Mittellinie überquert hat.

Kein Tor
Wenn einer der Schiedsrichter ein Tor anzeigt, bevor der Ball die Torlinie (zwischen den Torpfosten gemäss Regel 1) vollständig überquert hat, seinen Irrtum jedoch sofort bemerkt, wird das Spiel mit einem Schiedsrichterball fortgesetzt.

2 Sieger des Spiels

Das Team, das während des Spiels mehr Tore erzielt, hat gewonnen. Wenn beide Teams keine oder die gleiche Anzahl Tore erzielen, endet das Spiel unentschieden.

Wenn die Wettbewerbsbestimmungen für unentschieden ausgegangene Spiele oder nach Hin- und Rückspiel einen Sieger verlangen, sind nur folgende Vorgehensweisen zur Ermittlung eines Siegers zulässig:

- Auswärtstoreregel
- Verlängerung mit zwei gleich langen Halbzeiten von maximal je 5 Minuten (Die Dauer der beiden gleich langen Halbzeiten der Verlängerung wird in den Wettbewerbsbestimmungen geregelt.)
- Sechsmeterschiessen

Eine Kombination der oben genannten Vorgehensweisen ist möglich.

3 Sechsmeterschiessen

Ein Sechsmeterschiessen erfolgt nach dem Spiel. Sofern nicht anderweitig vereinbart gelten die entsprechenden Futsal-Spielregeln.

Das Sechsmeterschiessen ist nicht Bestandteil des Spiels

Ausführung
Vor dem Sechsmeterschiessen

- Vorbehaltlich anderer Überlegungen (Zustand des Spielfelds, Sicherheit, Kameraposition etc.) oder anderslautender Bestimmungen im Wettbewerbsreglement bestimmen die Schiedsrichter mittels Münzwurf das Tor, auf das geschossen wird.
- Der Schiedsrichter wirft eine Münze, und der Sieger des Münzwurfs entscheidet, ob sein Team den ersten oder den zweiten Sechsmeter ausführt.
- Alle Spieler und Auswechselspieler mit Ausnahme der des Feldes verwiesenen oder verletzten Spieler dürfen nach dem Spiel oder der Verlängerung am Sechsmeterschiessen teilnehmen.
- Jedes Team bestimmt selbst, in welcher Reihenfolge die teilnahmeberechtigten Spieler die Sechsmeter schiessen. Die Schiedsrichter müssen nicht über die Reihenfolge informiert werden.
- Wenn ein Team am Ende der regulären Spielzeit oder der Verlängerung und vor dem Sechsmeterschiessen mehr Spieler (einschliesslich Auswechselspielern) aufweist als das gegnerische Team, darf es die Anzahl der Spieler angleichen, muss in diesem Fall die Schiedsrichter aber über die Namen und Nummern aller ausgeschlossenen Spieler in Kenntnis setzen. Ausgeschlossene Spieler dürfen nicht am Sechsmeterschiessen teilnehmen (abgesehen von der nachfolgenden Ausnahme).

- Ein Torhüter, der das Spiel vor oder während des Sechsmeterschiessens nicht fortsetzen kann, darf durch einen Spieler oder Auswechselspieler, der zur Herstellung der gleichen Spielerzahl von der Teilnahme am Sechsmeterschiessen ausgeschlossen wurde, ersetzt werden. Der ersetzte Torhüter darf danach nicht mehr am Sechsmeterschiessen teilnehmen.
- Hat der ausgewechselte Torhüter bereits einen Sechsmeter geschossen, darf der ihn ersetzende Spieler erst einen Sechsmeter schiessen, nachdem alle teilnahmeberechtigten Spieler einen Sechsmeter ausgeführt haben.

Während des Sechsmeterschiessens

- Nur teilnahmeberechtigte Spieler, die Schiedsrichter und die weiteren Spieloffiziellen dürfen sich auf dem Spielfeld aufhalten.
- Alle teilnahmeberechtigten Spieler mit Ausnahme des Sechsmeterschützen und der beiden Torhüter müssen im Anstosskreis oder auf oder unmittelbar hinter der Mittellinie bleiben.
- Der Torhüter aus dem Team des Sechsmeterschützen wartet auf dem Spielfeld ausserhalb des Strafraums auf der gegenüberliegenden Seite der Spielerbänke und des zweiten Schiedsrichters ungefähr auf der Höhe der Strafstossmarke und mindestens 5 m von dieser entfernt.
- Ein teilnahmeberechtigter Spieler darf den Platz mit dem Torhüter tauschen.
- Der Sechsmeter ist abgeschlossen, wenn sich der Ball nicht mehr bewegt, er aus dem Spiel ist oder die Schiedsrichter das Spiel wegen eines Vergehens unterbrechen. Der Sechsmeterschütze darf den Ball kein zweites Mal spielen.
- Die Schiedsrichter machen Aufzeichnungen über die ausgeführten Sechsmeter.
- Begeht der Torhüter ein Vergehen und wird der Sechsmeter infolgedessen wiederholt, wird der Torhüter verwarnt.
- Begeht der Sechsmeterschütze ein Vergehen, nachdem die Schiedsrichter den Ball freigegeben haben, gilt dieser Sechsmeter als verschossen, und der Sechsmeterschütze wird verwarnt.
- Begehen der Torhüter und der Sechsmeterschütze gleichzeitig ein Vergehen:
  - und wird der Sechsmeter verschossen oder gehalten, wird der Sechsmeter wiederholt, und beide Spieler werden verwarnt,
  - und wird der Sechsmeter verwandelt, wird das Tor aberkannt, der Sechsmeter als verschossen gewertet und der Sechsmeterschütze verwarnt.

- Wenn sich die Anzahl der Spieler eines Teams während des Sechsmeterschiessens verringert, darf das Team, das mehr Spieler aufweist, die Anzahl der Spieler angleichen, muss in diesem Fall die Schiedsrichter aber über die Namen und Nummern aller ausgeschlossenen Spieler in Kenntnis setzen. Ausgeschlossene Spieler dürfen nicht mehr am Sechsmeterschiessen teilnehmen (abgesehen von der zuvor genannten Ausnahme).

Beide Teams führen je fünf Sechsmeter aus. Dabei gelten folgende Bestimmungen:

- Die beiden Teams treten ihre Sechsmeter abwechslungsweise.
- Jeder Sechsmeter muss von einem anderen Spieler ausgeführt werden. Ein Spieler darf erst ein zweites Mal antreten, wenn alle teilnahmeberechtigten Spieler einen Sechsmeter ausgeführt haben.
- Dieser Grundsatz gilt auch für alle nachfolgenden Sechsmeter, wobei ein Team die Reihenfolge der Sechsmeterschützen ändern darf.
- Sobald ein Team mehr Tore erzielt hat, als das andere mit den ihm verbleibenden Sechsmetern noch erzielen kann, ist das Sechsmeterschiessen beendet.
- Wenn es nach je fünf Sechsmetern unentschieden steht, wird das Sechsmeterschiessen fortgesetzt, bis eines der Teams ein Tor mehr erzielt hat als das andere Team nach derselben Anzahl Sechsmetern.
- Das Sechsmeterschiessen darf von einem Spieler, der das Spielfeld verlässt, nicht verzögert werden. Ein Sechsmeter gilt als verschossen, wenn der Spieler nicht rechtzeitig auf das Spielfeld zurückkehrt.

4 Auswärtstore

Die Wettbewerbsbestimmungen können vorsehen, dass bei unentschiedenem Spielstand nach Hin- und Rückspiel die Auswärtstore doppelt zählen.

REGEL 11 – ABSEITS

Im Futsal gibt es kein Abseits.

REGEL 12 – FOULS UND UNSPORTLICHES BETRAGEN

Direkte und indirekte Freistösse sowie Strafstösse werden ausschliesslich für Vergehen bei laufendem Spiel gegeben.

1 Direkter Freistoss

Ein direkter Freistoss wird gegeben, wenn ein Spieler eines der folgenden Vergehen gegenüber einem Gegner nach Einschätzung der Schiedsrichter fahrlässig, rücksichtslos oder übermässig hart begeht:

- Rempeln
- Anspringen
- Treten oder versuchtes Treten
- Stossen
- Schlagen oder versuchtes Schlagen (einschliesslich Kopfstössen)
- Tackling oder sonstiger Zweikampf
- Beinstellen oder versuchtes Beinstellen

Ein Vergehen mit Körperkontakt ist mit einem direkten Freistoss oder Strafstoss zu ahnden.

- „Fahrlässig“ bedeutet, dass ein Spieler unachtsam, unbesonnen oder unvorsichtig in einen Zweikampf geht. Es ist keine Disziplinarmassnahme erforderlich.
- „Rücksichtslos“ bedeutet, dass ein Spieler die Gefahr oder die Folgen für einen Gegner ausser Acht lässt. Ein solches Vergehen ist mit einer Verwarnung zu ahnden.
- „Übermässig hart“ bedeutet, dass ein Spieler mehr Kraft einsetzt als nötig und/oder die Gesundheit eines Gegners gefährdet. Ein solches Vergehen ist mit einem Feldverweis zu ahnden.

Ein direkter Freistoss wird auch gegeben, wenn ein Spieler eines der folgenden Vergehen begeht:

- Handspielvergehen (gilt nicht für den Torhüter im eigenen Strafraum)
- Halten des Gegners
- Sperren des Gegners mit Körperkontakt
- Beissen oder Anspucken einer anderen Person
- Werfen/Treten eines Gegenstandes in Richtung des Balls, eines Gegners oder eines Spieloffiziellen oder Berühren des Balls mit einem in der Hand gehaltenen Gegenstand

Alle in diesem Abschnitt genannten Vergehen gelten als kumulierte Fouls.

Handspiel

Ein Vergehen liegt vor, wenn ein Spieler (mit Ausnahme des Torhüters im eigenen Strafraum):

- den Ball absichtlich mit der Hand oder dem Arm berührt (einschliesslich Bewegungen der Hand oder des Arms zum Ball),
- in Ballbesitz gelangt, nachdem ihm der Ball an die Hand oder den Arm springt, und danach:
  - ins gegnerische Tor trifft,
  - zu einer Torchance kommt.

Ein Vergehen liegt in der Regel vor, wenn ein Spieler (abgesehen vom Torhüter im eigenen Strafraum):

- den Ball mit der Hand oder dem Arm berührt und:
  - seinen Körper aufgrund der Hand- oder Armhaltung unnatürlich vergrössert,
  - sich seine Hand oder sein Arm über Schulterhöhe befindet (ausser der Spieler spielt den Ball vorher absichtlich mit einem anderen Körperteil und der Ball springt ihm dabei an die Hand oder den Arm).

Ein Vergehen liegt auch vor, wenn der Ball in einer der genannten Situationen direkt vom Kopf oder Körper (einschliesslich des Fusses) eines Spielers an die Hand oder den Arm eines anderen, nahestehenden Spielers springt.

Ein Vergehen liegt vor, wenn ein Spieler (einschliesslich des Torhüters) direkt mit der Hand oder dem Arm (ob absichtlich oder nicht) ins gegnerische Tor trifft.

Abgesehen von den genannten Vergehen liegt in folgenden Situationen, in denen der Ball an die Hand oder den Arm eines Spielers springt, in der Regel kein Vergehen vor:

- Der Ball springt direkt vom Kopf oder Körper (einschliesslich des Fusses) des Spielers an dessen Hand oder Arm.
- Der Ball springt direkt vom Kopf oder Körper (einschliesslich des Fusses) eines Spielers an die Hand oder den Arm eines anderen, nahestehenden Spielers.
- Die Hand oder der Arm ist nahe am Körper, und die Hand- oder Armhaltung vergrössert den Körper nicht unnatürlich.
- Ein Spieler berührt den Ball im Fallen mit der Hand oder dem Arm, wobei sich seine Hand oder sein Arm dabei zum Abfangen des Sturzes zwischen Körper und Boden befindet und nicht seitlich oder senkrecht vom Körper weggestreckt wird.

Für den Torhüter gelten beim Handspiel ausserhalb des eigenen Strafraums die gleichen Regeln wie für alle übrigen Spieler. Berührt der Torhüter den Ball unerlaubterweise innerhalb des eigenen Strafraums mit der Hand oder dem Arm, wird ein indirekter Freistoss, aber keine Disziplinarmassnahme verhängt.

2 Indirekter Freistoss

Ein indirekter Freistoss wird gegeben, wenn ein Spieler:

- gefährlich spielt (gemäss nachfolgender Definition),
- einen Gegner behindert, ohne dass es zu einem Kontakt kommt,
- protestiert, anstössige, beleidigende oder schmähende Äusserungen und/oder Gesten macht oder sonstige verbale Vergehen begeht,
- den Torhüter daran hindert, den Ball aus den Händen freizugeben oder zu werfen, oder gegen den Ball tritt oder zu treten versucht, während der Torhüter den Ball aus den Händen freigibt oder wirft,
- ein anderes Vergehen begeht, das nicht in den Futsal-Spielregeln erwähnt wird und für das das Spiel unterbrochen wird, damit der fehlbare Spieler verwarnt oder des Feldes verwiesen werden kann.

Ein indirekter Freistoss wird auch gegeben, wenn ein Torhüter den Ball:

- in der eigenen Spielfeldhälfte länger als vier Sekunden mit der Hand, dem Arm oder dem Fuss kontrolliert,
- in der eigenen Spielfeldhälfte wieder berührt, nachdem er ihn bereits irgendwo auf dem Spielfeld gespielt hat und ihm ein Mitspieler den Ball absichtlich zuspielt, ohne dass der Ball dazwischen von einem Gegner gespielt oder berührt wurde,
- im eigenen Strafraum mit der Hand oder dem Arm berührt, nachdem er ihm von einem Mitspieler absichtlich mit dem Fuss zugespielt wurde,
- im eigenen Strafraum mit der Hand oder dem Arm berührt, nachdem er ihm direkt mittels Einkick eines Mitspielers zugespielt wurde,
- direkt über die Mittellinie wirft und dies gemäss den nationalen Regeln für den Junioren-, Senioren-, Behinderten- und/oder Breitenfutsal unzulässig ist (der indirekte Freistoss ist an der Stelle auszuführen, an der der Ball die Mittellinie überquert hat).

Der Torhüter kontrolliert den Ball, wenn er den Ball:

- mit beiden Händen festhält oder mit einer Hand gegen eine Oberfläche hält (z. B. am Boden, gegen den eigenen Körper) oder mit einem Teil der Hand oder des Arms berührt,
- in der ausgestreckten, offenen Hand hält,
- auf den Boden prellt oder in die Luft wirft.

Gefährliches Spiel

Als gefährliches Spiel gilt jede Aktion beim Versuch, den Ball zu spielen, durch die jemand verletzt werden könnte (einschliesslich des Spielers, der die Aktion begeht), und schliesst eine Aktion ein, durch die ein nahestehender Gegner aus Angst vor einer Verletzung am Spielen des Balls gehindert wird.

Ein Fallrückzieher oder Scherenschlag ist erlaubt, sofern dadurch kein Gegner gefährdet wird.

Behindern des Gegners ohne Körperkontakt

Behindern des Gegners liegt vor, wenn sich ein Spieler in den Weg eines Gegners stellt, ihn blockt oder zum Abbremsen oder zu einer Richtungsänderung zwingt, wobei der Ball für beide Spieler nicht in spielbarer Distanz ist.

Jeder Spieler darf seine Position auf dem Feld selbst bestimmen. Er darf dem Gegner zwar im Weg stehen, sich ihm jedoch nicht in den Weg stellen.

Ein Spieler darf den Ball abschirmen, indem er sich zwischen Gegner und Ball stellt, wenn der Ball in spielbarer Distanz ist und der Gegner nicht mit den Armen oder dem Körper abgedrängt wird. Befindet sich der Ball in spielbarer Distanz, darf der Spieler vom Gegner regelkonform gerempelt werden.

Blocken des Gegners

Den Gegner zu blocken, kann im Futsal erlaubt sein, wenn sich der Spieler, der den Gegner blockt, beim Kontakt weder bewegt noch absichtlich mit dem Körper in den Weg des Gegners stellt und dieser dem Spieler ausweichen kann. Das Blocken des Gegners kann unabhängig davon, ob dieser am Ball ist oder nicht, zulässig sein.

3 Disziplinarmassnahmen

Die Schiedsrichter haben die Befugnis, ab dem Betreten des Spielfelds für die Spielfeldkontrolle bis zum Verlassen des Spielfelds nach dem Spiel (einschliesslich des Sechsmeterschiessens) Disziplinarmassnahmen zu ergreifen.

Wenn ein Spieler oder Teamoffizieller vor dem Betreten des Spielfelds vor Spielbeginn ein feldverweiswürdiges Vergehen begeht, dürfen ihn die Schiedsrichter vom Spiel ausschliessen. Die Schiedsrichter melden jegliches sonstige Fehlverhalten.

Ein Spieler oder Teamoffizieller, der auf oder abseits des Spielfelds gegenüber irgendeiner Person ein verwarnungs- oder feldverweiswürdiges Vergehen begeht oder gegen die Futsal-Spielregeln verstösst, wird entsprechend dem Vergehen bestraft.

Die gelbe Karte zeigt eine Verwarnung, die rote Karte einen Feldverweis an.

Gelbe und rote Karten können nur Spielern, Auswechselspielern oder Teamoffiziellen gezeigt werden.

Spieler und Auswechselspieler

Verzögerung der Spielfortsetzung wegen gelber oder roter Karte
Entscheiden sich die Schiedsrichter, einen Spieler zu verwarnen oder des Feldes zu verweisen, wird das Spiel erst nach Abschluss des Verfahrens für diese Disziplinarmassnahme fortgesetzt.

Vorteil
Wenn die Schiedsrichter bei einem verwarnungs-/feldverweiswürdigen Vergehen auf Vorteil entscheiden, muss die fällige Verwarnung/der fällige Feldverweis bei der nächsten Spielunterbrechung ausgesprochen werden. Versuchte ein Spieler erfolglos, eine offensichtliche Torchance zu verhindern, so wird der Spieler nicht des Feldes verwiesen, sondern wegen unsportlichen Betragens verwarnt.

Bei grobem Foulspiel, einer Tätlichkeit, einem zweiten verwarnungswürdigen Vergehen oder ab dem sechsten kumulierten Foul wird nicht auf Vorteil entschieden, es sei denn, es ergibt sich eine klare Torchance. Die Schiedsrichter müssen den Spieler bei der nächsten Spielunterbrechung des Feldes verweisen. Wenn der Spieler jedoch den Ball vor einer Spiel-

unterbrechung spielt oder einen Gegner angreift/beeinflusst, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel, verweisen den Spieler des Feldes und setzen das Spiel mit einem indirekten Freistoss fort, es sei denn, der Spieler hat ein schwerwiegenderes Vergehen begangen.

Wenn die Schiedsrichter auf Vorteil entscheiden und eine zweite gelbe oder eine rote Karte zeigen, nachdem ein Tor erzielt wurde, spielt das fehlbare Team mit der gleichen Anzahl Spieler weiter, wobei ein Auswechselspieler den des Feldes verwiesenen Spieler ersetzt. Wurde kein Tor erzielt, spielt das fehlbare Team mit einem Spieler weniger weiter.

Wenn ein Spieler des verteidigenden Teams einen Spieler des angreifenden Teams ausserhalb des Strafraums zu halten beginnt und ihn bis in den Strafraum weiter festhält, entscheiden die Schiedsrichter auf Strafstoss.

Verwarnungswürdige Vergehen
Ein Spieler wird bei folgenden Vergehen verwarnt:
- Verzögerung der Spielfortsetzung
- Protestieren durch Worte oder Handlungen
- Betreten oder Wiederbetreten des Spielfelds ohne die Erlaubnis eines der Schiedsrichter oder in Missachtung der Auswechselbestimmungen
- Missachten des vorgeschriebenen Abstands bei Eckstoss, Freistoss oder Einkick
- wiederholtes Verstossen gegen die Futsal-Spielregeln („wiederholt“ ist nicht durch eine bestimmte Zahl oder ein bestimmtes Muster von Verstössen definiert)
- unsportliches Betragen

Ein Auswechselspieler wird bei folgenden Vergehen verwarnt:
- Verzögerung der Spielfortsetzung
- Protestieren durch Worte oder Handlungen
- Betreten des Spielfelds in Missachtung der Auswechselbestimmungen
- unsportliches Betragen

Zwei verwarnungswürdige Vergehen (auch wenn unmittelbar aufeinanderfolgend) sind mit je einer Verwarnung zu ahnden, z. B., wenn ein Spieler das Spielfeld nicht über die Auswechselzone betritt und ein rücksichtsloses Tackling begeht oder einen aussichtsreichen Angriff mit einem Foul-/Handspiel unterbindet.

Verwarnung für unsportliches Betragen

Ein Spieler ist wegen unsportlichen Betragens zu verwarnen, wenn er:

- versucht, die Schiedsrichter z. B. durch das Vortäuschen einer Verletzung oder eines Fouls (Schwalbe) zu täuschen (Simulieren),
- ein rücksichtsloses Vergehen begeht, das mit einem direkten Freistoss zu ahnden ist,
- ein Handspiel begeht, um einen aussichtsreichen Angriff zu verhindern oder zu unterbinden,
- ein Foulspiel begeht, um einen aussichtsreichen Angriff zu verhindern oder zu unterbinden, es sei denn, die Schiedsrichter entscheiden auf Strafstoss für ein Vergehen beim Versuch, den Ball zu spielen,
- eine offensichtliche Torchance mit einem Vergehen beim Versuch, den Ball zu spielen, vereitelt und die Schiedsrichter auf Strafstoss entscheiden,
- ein Handspiel begeht, um ein Tor zu erzielen (egal ob erfolgreich oder nicht), oder erfolglos versucht, mit einem Handspiel ein Tor zu verhindern,
- auf dem Spielfeld unerlaubte Markierungen anbringt,
- beim Verlassen des Spielfelds den Ball spielt, nachdem er angewiesen wurde, das Spielfeld zu verlassen,
- sich gegenüber dem Spiel respektlos verhält,
- absichtlich einen Trick nutzt (auch bei einem Freistoss), um den Ball mit dem Kopf, der Brust, dem Knie etc. zum Torhüter zu passen und so die Rückpassregel zu umgehen,
- einen Gegner bei laufendem Spiel verbal ablenkt,
- ein Tor absichtlich verschiebt oder umstösst, ohne dabei ein Tor des gegnerischen Teams zu verhindern oder eine offensichtliche Torchance zu vereiteln.

Torjubel

Spieler dürfen nach einem Tor jubeln, solange sie es nicht übertreiben. Choreografierte Jubelszenen sind jedoch nicht erwünscht und dürfen zu keiner übermässigen Zeitverzögerung führen.

Das Verlassen des Spielfelds beim Torjubel ist an sich noch kein verwarnungswürdiges Vergehen. Die Spieler sind aber gehalten, so rasch wie möglich zurückzukehren.

Ein Spieler wird verwarnt, selbst wenn das Tor aberkannt wird, wenn er:

- sich den Zuschauern auf eine Weise nähert, die zu einem Sicherheitsproblem führt,
- mit provozierenden, höhnischen oder aufhetzenden Gesten oder Handlungen jubelt,
- Kopf oder Gesicht mit einer Maske oder Ähnlichem bedeckt,
- das Trikot auszieht oder über den Kopf zieht.

Feldverweiswürdige Vergehen
Spieler oder Auswechselspieler, die eines der folgenden Vergehen begehen, werden des Feldes verwiesen:

- Verhindern eines Tors oder Vereiteln einer offensichtlichen Torchance des Gegners durch ein Handspielvergehen (mit Ausnahme des Torhüters im eigenen Strafraum) oder Verschieben oder Umstossen des Tors (z. B. um zu verhindern, dass der Ball die Torlinie überquert)
- Verhindern eines Tors oder Vereiteln einer offensichtlichen Torchance (sofern das Tor nicht vom verteidigenden Torhüter bewacht ist) des Gegners, dessen Gesamtbewegung auf das Tor des fehlbaren Spielers ausgerichtet ist, durch ein Vergehen, das mit einem Freistoss zu ahnden ist (ausgenommen sind die Regelungen im dazugehörigen nächsten Abschnitt)
- grobes Foulspiel
- Beissen oder Anspucken einer anderen Person
- Tätlichkeit
- anstössige, beleidigende oder schmähende Äusserungen und/oder Gesten
- zweite Verwarnung im selben Spiel

Ein Spieler oder Auswechselspieler, der des Feldes verwiesen wird, muss die Umgebung des Spielfelds und die technische Zone verlassen.

Verhindern eines Tors oder Vereiteln einer offensichtlichen Torchance des Gegners
Wenn ein Spieler ein Tor oder eine offensichtliche Torchance des Gegners durch ein Handspielvergehen vereitelt, wird er unabhängig vom Ort des Vergehens des Feldes verwiesen.

Wenn ein Spieler mit einem Vergehen gegen einen Gegner im eigenen Strafraum eine offensichtliche Torchance vereitelt und die Schiedsrichter auf Strafstoss entscheiden, wird der Spieler verwarnt, wenn das Vergehen bei dem Versuch, den Ball zu spielen, begangen wurde. In allen anderen Situationen (z. B. Halten, Ziehen, Stossen, keine Möglichkeit, den Ball zu spielen etc.) ist der Spieler, der das Vergehen begeht, des Feldes zu verweisen.

Ein Spieler, des Feldes verwiesener Spieler, Auswechselspieler oder Teamoffizieller, der das Spielfeld ohne die Erlaubnis eines der Schiedsrichter oder in Missachtung der Auswechselbestimmungen betritt, das Spiel beeinflusst, indem er ein Tor des gegnerischen Teams verhindert oder eine offensichtliche Torchance vereitelt, begeht ein feldverweiswürdiges Vergehen.

Bei der Beurteilung, ob mit einem Vergehen eine offensichtliche Torchance vereitelt wurde, ist Folgendes zu berücksichtigen:

- Distanz zwischen Ort des Vergehens und Tor
- allgemeine Richtung des Spiels
- Wahrscheinlichkeit, in Ballbesitz zu bleiben oder zu kommen
- Position der Feldspieler (sowie deren Anzahl) und des Torhüters des verteidigenden Teams
- ob das Tor unbewacht ist oder nicht

Steht der Torhüter unmittelbar vor seinem Tor, wird nicht auf Vereiteln einer offensichtlichen Torchance entschieden, auch wenn die Situation die übrigen entsprechenden Kriterien erfüllt.

Begeht der Torhüter ein Vergehen, mit dem er eine offensichtliche Torchance vereitelt, oder ein Handspiel ausserhalb des eigenen Strafraums, mit dem er ein Tor verhindert oder eine offensichtliche Torchance vereitelt, während das Tor unbewacht oder nur von einem hinter dem Torhüter stehenden Mitspieler bewacht wird, wird auf Vereiteln einer offensichtlichen Torchance entschieden.

Sind die Spieler des angreifenden Teams gegenüber den Spielern des verteidigenden Teams (ohne Torhüter) in der Überzahl, gilt dies als Vereiteln einer offensichtlichen Torchance.

Grobes Foulspiel

Tacklings oder Zweikämpfe, die die Gesundheit des Gegners gefährden oder übermässig hart oder brutal ausgeführt werden, sind als grobes Foul zu ahnden.

Ein Spieler, der im Kampf um den Ball übermässig hart von vorne, von der Seite oder von hinten mit einem oder beiden Beinen in einen Gegner hineinspringt oder die Gesundheit des Gegners gefährdet, begeht ein grobes Foul.

Tätlichkeit

Eine Tätlichkeit liegt vor, wenn ein Spieler ohne Kampf um den Ball übermässig hart oder brutal gegen irgendeine Person vorgeht oder vorzugehen versucht. Dies gilt unabhängig davon, ob ein Kontakt erfolgt ist.

Zu Tätlichkeiten kann es auf oder neben dem Spielfeld kommen, ungeachtet ob der Ball im Spiel ist oder nicht.

Bei einer Tätlichkeit sollte nicht auf Vorteil entschieden werden, es sei denn, im Anschluss an die Szene ergibt sich eine klare Torchance. In diesem Fall verweisen die Schiedsrichter den fehlbaren Spieler bei der nächsten Spielunterbrechung des Feldes.

Tätlichkeiten können oft in einen Tumult zwischen den Spielern ausarten, weshalb die Schiedsrichter angewiesen sind, präventiv einzugreifen.

Ein Spieler oder Auswechselspieler, der eine Tätlichkeit begeht, wird des Feldes verwiesen.

Teamoffizielle

Bei einem Vergehen eines Teamoffiziellen, der jedoch nicht eruiert werden kann, wird die Disziplinarmassnahme gegen den höchstrangigen Trainer in der technischen Zone ausgesprochen.

Ermahnung
Ermahnt wird ein Teamoffizieller in der Regel bei folgenden Vergehen (wiederholte oder offensichtliche Vergehen sind mit einer Verwarnung oder einem Feldverweis zu ahnden):

- Betreten des Spielfelds in respektvoller/nicht konfrontativer Art und Weise
- unterlassene Kooperation mit einem Spieloffiziellen (z. B. Missachtung einer Anweisung/Aufforderung eines Schiedsrichterassistenten)
- kleinere Auseinandersetzung (mit Worten oder Handlungen) bezüglich einer Entscheidung
- gelegentliches Verlassen der eigenen technischen Zone ohne weiteres Vergehen

Verwarnung
Verwarnt wird ein Teamoffizieller u. a. bei folgenden Vergehen:

- eindeutiges/wiederholtes Verlassen der eigenen technischen Zone
- Verzögerung der Spielfortsetzung durch sein Team
- absichtliches, aber nicht konfrontatives Betreten der technischen Zone des gegnerischen Teams
- Protestieren durch Worte oder Handlungen, einschliesslich:
  - Werfen/Treten von Trinkflaschen oder anderen Gegenständen
  - eindeutig respektlose Gesten gegenüber einem oder mehreren Spieloffiziellen (z. B. sarkastisches Klatschen)

- übermässiges/wiederholtes Fordern einer gelben oder roten Karte
- provozierende oder aufhetzende Gesten oder Handlungen
- wiederholtes ungebührliches Verhalten (einschliesslich wiederholter ermahnungswürdiger Vergehen)
- respektloses Verhalten gegenüber dem Spiel

Feldverweis

Des Feldes verwiesen wird ein Teamoffizieller u. a. bei folgenden Vergehen:

- Verzögerung der Spielfortsetzung durch das gegnerische Team (z. B. durch Nichtfreigabe des Balls, Wegspielen des Balls, Behinderung der Bewegung eines Spielers)
- absichtliches Verlassen der eigenen technischen Zone, um:
  - gegenüber einem Spieloffiziellen zu protestieren oder sich bei diesem zu beschweren
  - zu provozieren oder aufzuhetzen
- Betreten der technischen Zone des gegnerischen Teams in aggressiver oder konfrontativer Art und Weise
- absichtliches Werfen/Treten von Gegenständen auf das Spielfeld
- Betreten des Spielfelds, um:
  - einen Spieloffiziellen zur Rede zu stellen (einschliesslich während der Halbzeitpause und nach Spielende)
  - das Spiel, einen Gegner oder einen Spieloffiziellen zu beeinflussen
- aggressives Verhalten (einschliesslich Spucken oder Beissen) gegenüber irgendeiner Person
- zweite Verwarnung im selben Spiel
- anstössige, beleidigende oder schmähende Äusserungen und/oder Gesten
- Einsatz unzulässiger elektronischer oder Kommunikationsgeräte und/oder ungebührliches Verhalten aufgrund des Einsatzes solcher Geräte
- Tätlichkeit

Vergehen durch Werfen von Gegenständen (einschliesslich Ball)

In allen Fällen treffen die Schiedsrichter die angemessene Disziplinarmassnahme gegen die fehlbare Person:

- rücksichtsloses Vergehen: Verwarnung wegen unsportlichen Betragens
- übermässig hartes Vergehen: Feldverweis wegen einer Tätlichkeit

4 Spielfortsetzung nach Fouls und unsportlichem Betragen

Wenn der Ball aus dem Spiel ist, wird das Spiel gemäss der vorangegangenen Entscheidung fortgesetzt.

Das Spiel wird wie folgt fortgesetzt, wenn ein Spieler bei laufendem Spiel ein physisches Vergehen begeht:

- gegen einen Gegner: indirekter oder direkter Freistoss oder Strafstoss
- gegen einen Mitspieler, Auswechselspieler, des Feldes verwiesenen Spieler, Teamoffiziellen oder Spieloffiziellen: direkter Freistoss oder Strafstoss
- gegen eine sonstige Person: Schiedsrichterball

Alle verbalen Vergehen sind mit einem indirekten Freistoss zu ahnden.

Wenn bei laufendem Spiel:

- ein Spieler ein Vergehen gegen einen Spieloffiziellen oder einen gegnerischen Spieler, Auswechselspieler, des Feldes verwiesenen Spieler oder einen Teamoffiziellen ausserhalb des Spielfelds begeht, oder
- ein Auswechselspieler, ein des Feldes verwiesener Spieler oder ein Teamoffizieller ein Vergehen gegen einen gegnerischen Spieler oder Spieloffiziellen ausserhalb des Spielfelds begeht oder diesen beeinträchtigt,

wird das Spiel mit einem Freistoss an der Stelle auf der Begrenzungslinie fortgesetzt, die dem Ort des Vergehens/der Beeinträchtigung am nächsten liegt. Wenn das Vergehen mit einem direkten Freistoss zu ahnden ist und die Stelle auf der nächstgelegenen Begrenzungslinie auf der Torlinie liegt, die zum Strafraum der fehlbaren Person gehört, ist ein Strafstoss zu verhängen.

Wenn ein Spieler ausserhalb des Spielfelds ein Vergehen gegen einen Spieler, Auswechselspieler oder Teamoffiziellen des eigenen Teams begeht, wird das Spiel mit einem indirekten Freistoss an der Stelle auf der Begrenzungslinie fortgesetzt, die dem Ort des Vergehens am nächsten liegt.

Wenn ein Spieler den Ball mit einem in der Hand gehaltenen Gegenstand berührt (Schuh, Schienbeinschoner etc.), wird das Spiel mit einem direkten Freistoss (oder Strafstoss) fortgesetzt.

Wirft oder tritt ein Spieler, der sich auf oder ausserhalb des Spielfelds befindet, einen Gegenstand (ausser dem Spielball) auf bzw. gegen einen gegnerischen Spieler oder wirft oder tritt er einen Gegenstand (einschliesslich eines Balls) auf bzw. gegen einen gegnerischen Auswechselspieler, des Feldes verwiesenen Spieler oder Teamoffiziellen, einen Spieloffiziellen oder den Spielball, wird das Spiel mit einem direkten Freistoss an der Stelle fortgesetzt, an der der Gegenstand die Person oder den Spielball getroffen hat oder hätte. Befindet sich diese Stelle im Strafraum der fehlbaren Person, wird das Spiel mit einem Strafstoss fortgesetzt. Befindet sich diese Stelle ausserhalb des Spielfelds, erfolgt der Freistoss an der nächstgelegenen Stelle auf der Begrenzungslinie. Wenn die Stelle auf der nächstgelegenen Begrenzungslinie auf der Torlinie liegt, die zum Strafraum der fehlbaren Person gehört, ist ein Strafstoss zu verhängen.

Wirft oder tritt ein Auswechselspieler, ein des Feldes verwiesener Spieler, ein Spieler, der das Spielfeld kurzzeitig verlassen hat, oder ein Teamoffizieller einen Gegenstand auf das Spielfeld und beeinflusst er so das Spiel, einen Gegner oder einen Spieloffiziellen, wird das Spiel mit einem direkten Freistoss an der Stelle fortgesetzt, an der der Gegenstand das Spiel beeinflusst hat oder den Gegner, den Spieloffiziellen oder den Spielball getroffen hat oder hätte. Befindet sich diese Stelle im Strafraum der fehlbaren Person, wird das Spiel mit einem Strafstoss fortgesetzt.

REGEL 13 – FREISTÖSSE

1 Freistossarten

Bei einem Vergehen eines Spielers, Auswechselspielers, des Feldes verwiesenen Spielers oder Teamoffiziellen wird dem gegnerischen Team ein direkter oder indirekter Freistoss zugesprochen.

Das Zählen der vier Sekunden bei der Ausführung eines direkten oder indirekten Freistosses muss von einem der Schiedsrichter deutlich angezeigt werden.

Zeichen für einen indirekten Freistoss
Einen indirekten Freistoss zeigen die Schiedsrichter durch Heben eines Arms über den Kopf an. Dieses Zeichen wird gehalten, bis der Freistoss ausgeführt wurde und der Ball einen anderen Spieler berührt oder aus dem Spiel geht.

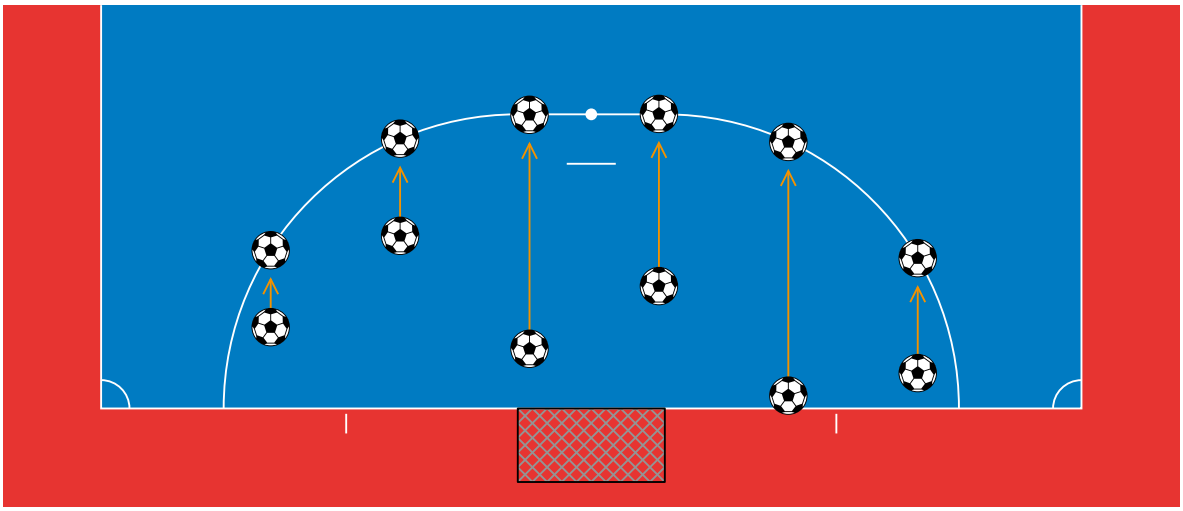
Zeigt mindestens einer der Schiedsrichter nicht an, dass es sich um einen indirekten Freistoss handelt, und geht der Ball direkt ins Tor, so muss der indirekte Freistoss wiederholt werden.

Der Ball geht ins Tor
- Geht ein direkter Freistoss direkt ins gegnerische Tor, zählt der Treffer.
- Geht ein indirekter Freistoss direkt ins gegnerische Tor, wird auf Torabwurf für den Gegner entschieden (es sei denn, mindestens einer der Schiedsrichter hat das Zeichen für den indirekten Freistoss nicht gemacht).
- Geht ein direkter oder indirekter Freistoss direkt ins eigene Tor, wird auf Eckstoss für den Gegner entschieden.

2 Ausführung

Sämtliche Freistösse sind:
- innerhalb von vier Sekunden und
- am Ort des Vergehens auszuführen, ausser:
  - direkte Freistösse für das verteidigende Team im eigenen Strafraum. Diese dürfen von einem beliebigen Punkt in diesem Strafraum ausgeführt werden,
  - indirekte Freistösse wegen eines Vergehens im Strafraum oder eines anwendbaren Vergehens, als sich der Ball zum Zeitpunkt der

Spielunterbrechung im Strafraum befand. Diese werden auf der Strafraumlinie gemäss nachfolgender Grafik so nahe wie möglich am Ort des Vergehens oder an der Stelle, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung befand, ausgeführt,



- Freistösse wegen eines Vergehens, bei dem ein Spieler das Spielfeld ohne Erlaubnis betritt, wieder betritt oder verlässt. Diese werden an der Stelle ausgeführt, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand, es sei denn, der Ball befand sich im Strafraum. In diesem Fall wird der Freistoss gemäss obiger Grafik auf der Strafraumlinie ausgeführt. Wenn ein Spieler jedoch ausserhalb des Spielfelds ein Vergehen begeht, wird das Spiel mit einem Freistoss an der Stelle auf der Begrenzungslinie fortgesetzt, die dem Ort des Vergehens am nächsten liegt. Wenn das Vergehen mit einem direkten Freistoss zu ahnden ist und die Stelle auf der nächstgelegenen Begrenzungslinie auf der Torlinie liegt, die zum Strafraum der fehlbaren Person gehört, ist ein Strafstoss zu verhängen,
- die Spielregeln sehen einen anderen Ort vor.

Der Ball:

- muss ruhig am Boden liegen, und der ausführende Spieler darf den Ball erst wieder berühren, wenn dieser von einem anderen Spieler berührt wurde,
- ist im Spiel, wenn er mit dem Fuss gespielt wurde und sich eindeutig bewegt.

Bis der Ball im Spiel ist, müssen sämtliche Gegner:

- mindestens 5 m vom Ball entfernt,
- bei Freistössen innerhalb des gegnerischen Strafraums ausserhalb des Strafraums stehen.

Bilden zwei oder mehr Spieler des verteidigenden Teams eine Mauer, müssen alle Spieler des angreifenden Teams einen Mindestabstand von 1 m zur Mauer einhalten, bis der Ball im Spiel ist.

Bei einem Freistoss darf der Ball mit einem oder beiden Füssen angehoben werden.

Finten bei der Ausführung eines Freistosses gehören zum Futsal und sind erlaubt.

Schiesst ein Spieler den Ball bei der korrekten Ausführung eines Freistosses absichtlich auf einen Gegner, um erneut in Ballbesitz zu gelangen, und hat er den Ball weder fahrlässig noch rücksichtslos noch übermässig hart getreten, lassen die Schiedsrichter das Spiel weiterlaufen.

3 Vergehen/Sanktionen

Wenn ein Gegner bei einem Freistoss nicht den erforderlichen Abstand zum Ball einhält, wird der Freistoss wiederholt, es sei denn, es kann auf Vorteil entschieden werden. Wenn ein Gegner bei einem schnell ausgeführten Freistoss näher als 5 m zum Ball steht und den Ball abfängt, lassen die Schiedsrichter das Spiel weiterlaufen. Wenn allerdings ein Gegner absichtlich die schnelle Ausführung eines Freistosses verhindert, muss er wegen Spielverzögerung verwarnt werden.

Wenn ein Spieler des angreifenden Teams bei der Ausführung eines Freistosses den Mindestabstand von 1 m zur Mauer, die aus zwei oder mehr Spielern des verteidigenden Teams besteht, nicht einhält, wird auf indirekten Freistoss für das verteidigende Team entschieden.

Wenn sich bei der Ausführung eines Freistosses durch das verteidigende Team im eigenen Strafraum noch Gegner im Strafraum befinden, weil sie keine Zeit hatten, den Strafraum zu verlassen, lassen die Schiedsrichter das Spiel weiterlaufen.

Wenn ein Gegner, der sich bei der Ausführung eines Freistosses im Strafraum befindet oder den Strafraum betritt, bevor der Ball im Spiel ist, den Ball berührt oder einen Zweikampf um den Ball beginnt, bevor der Ball im Spiel ist, wird der Freistoss wiederholt.

Wenn der ausführende Spieler den Ball erneut berührt, nachdem dieser wieder im Spiel ist und bevor ihn ein anderer Spieler berührt hat, wird ein indirekter Freistoss verhängt. Wenn der ausführende Spieler ein Handspielvergehen begeht:

- wird ein direkter Freistoss verhängt,
- wird ein Strafstoss verhängt, wenn das Vergehen innerhalb des Strafraums des ausführenden Spielers erfolgte, es sei denn, der ausführende Spieler war der Torhüter. In diesem Fall wird ein indirekter Freistoss verhängt.

Wenn der Freistoss nicht innerhalb von vier Sekunden ausgeführt wird, wird auf indirekten Freistoss für den Gegner an der Stelle entschieden, an der der Freistoss hätte ausgeführt werden sollen. Hätte der Freistoss im eigenen Strafraum ausgeführt werden sollen, wird auf indirekten Freistoss für den Gegner entschieden, wobei dieser gemäss Grafik in Abschnitt 2 dieser Regel auf der Strafraumlinie auszuführen ist.

4 Kumulierte Fouls

- Als kumulierte Fouls gelten alle in Regel 12 aufgelisteten Fouls, die mit einem direkten Freistoss oder Strafstoss geahndet werden.
- Die kumulierten Fouls, die jedes Team in einer Halbzeit begeht, werden im Spielbericht vermerkt.
- Die Schiedsrichter können das Spiel weiterlaufen lassen, indem sie auf Vorteil entscheiden, sofern das fehlbare Team noch nicht fünf kumulierte Fouls begangen hat und weder ein Tor verhindert noch eine offensichtliche Torchance vereitelt hat.
- Haben die Schiedsrichter auf Vorteil entschieden, sollten sie dem dritten Schiedsrichter und dem Zeitnehmer das kumulierte Foul mithilfe der vorgeschriebenen Zeichen anzeigen, sobald der Ball aus dem Spiel ist.
- In der Verlängerung behalten die kumulierten Fouls der zweiten Halbzeit ihre Gültigkeit. Kumulierte Fouls in der Verlängerung werden zu diesen hinzugezählt.

5 Direkter Freistoss ab dem sechsten kumulierten Foul eines Teams in einem Spielabschnitt (DFSKF)

Ab dem sechsten kumulierten Foul eines Teams innerhalb einer Halbzeit wird auf direkten Freistoss für den Gegner entschieden. Begeht ein Team ein solches Foul im eigenen Strafraum, wird auf Strafstoss entschieden.

Aus einem DFSKF kann direkt ein Tor erzielt werden, was der Schütze auch versuchen muss.

Die Spieler des verteidigenden Teams dürfen bei einem DFSKF keine Mauer bilden.

Ausführung

- Der Ball muss ruhig auf der 10-Meter-Marke oder am Ort des mit einem DFSKF geahndeten Vergehens liegen, sofern dieses im Bereich zwischen der Torlinie des verteidigenden Teams und der imaginären Linie, die ausserhalb des Strafraums in 10 m Entfernung parallel zur Torlinie verläuft, begangen wurde.
- Wurde das mit einem DFSKF geahndete Vergehen in diesem Bereich begangen, darf der Schütze entscheiden, ob er den DFSKF auf der 10-Meter-Marke oder am Ort des Vergehens ausführen will.
- Die Torpfosten, die Querlatte und das Tornetz dürfen sich nicht bewegen.
- Der Schütze muss klar bestimmt sein.
- Der Torhüter des verteidigenden Teams muss einen Mindestabstand von 5 m zum Ball einhalten, bis dieser mit dem Fuss gespielt wurde.
- Alle übrigen Spieler befinden sich:
  - auf dem Spielfeld,
  - mindestens 5 m vom Ball entfernt,
  - hinter dem Ball,
  - ausserhalb des Strafraums.
- Nachdem sich die Spieler regelkonform aufgestellt haben, gibt einer der Schiedsrichter das Zeichen zur Ausführung des DFSKF.
- Der Schütze muss den Ball mit der Absicht, direkt ein Tor zu erzielen, mit dem Fuss auf das gegnerische Tor spielen; ein Schuss mit der Hacke ist erlaubt, sofern sich der Ball auf das gegnerische Tor zubewegt und der Schütze die Absicht hat, direkt ein Tor zu erzielen.
- Der Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fuss gespielt wurde und sich eindeutig auf das gegnerische Tor zubewegt.
- Der Schütze darf den Ball erst wieder spielen, nachdem dieser von einem anderen Spieler berührt wurde.

- Wird unmittelbar vor Ende einer Halbzeit ein DFSKF verhängt, gilt die Halbzeit als beendet, sobald der DFSKF abgeschlossen ist. Abgeschlossen ist der DFSKF, wenn der Ball im Spiel ist und eine der folgenden Situationen eintritt:
  - Der Ball bewegt sich nicht mehr oder geht aus dem Spiel.
  - Der Ball wird von irgendeinem Spieler (einschliesslich des Schützen) ausser dem Torhüter des verteidigenden Teams gespielt.
  - Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel wegen eines Vergehens des Schützen oder des Teams des Schützen.
- Wenn ein Spieler des verteidigenden Teams (einschliesslich des Torhüters) ein Vergehen begeht und der DFSKF verschossen/gehalten wird, wird der DFSKF wiederholt.

Vergehen/Sanktionen

- Wenn die Schiedsrichter das Zeichen zur Ausführung des DFSKF gegeben haben, muss dieser innerhalb von vier Sekunden ausgeführt werden, ansonsten wird auf indirekten Freistoss für den Gegner an der Stelle entschieden, an der der Freistoss hätte ausgeführt werden sollen.
- Wenn eines der folgenden Ereignisse eintritt, bevor der Ball im Spiel ist, gelten folgende Bestimmungen:
  - Der Schütze oder ein Mitspieler begeht ein Vergehen:
    → Geht der Ball ins Tor, wird der DFSKF wiederholt.
    → Geht der Ball nicht ins Tor, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel und setzen es mit einem indirekten Freistoss für das gegnerische Team fort.

    In folgenden Fällen wird das Spiel unterbrochen und mit einem indirekten Freistoss für das gegnerische Team fortgesetzt, unabhängig davon, ob ein Tor erzielt wurde oder nicht:
      → Ein DFSKF wird nicht auf das gegnerische Tor oder mit der Absicht, direkt ein Tor zu erzielen, geschossen.
      → Ein Mitspieler des bezeichneten Schützen führt den DFSKF aus: Die Schiedsrichter verwarnen den ausführenden Mitspieler.
      → Der Schütze täuscht nach dem Anlaufen einen Schuss an: Die Schiedsrichter verwarnen den Schützen. Eine Finte während des Anlaufens ist zulässig.
  - Der Torhüter des verteidigenden Teams oder einer seiner Mitspieler begeht ein Vergehen:
    → Geht der Ball ins Tor, zählt der Treffer.
    → Geht der Ball nicht ins Tor, wird der DFSKF wiederholt, und der fehlbare Spieler wird verwarnt.
  - Wenn je ein Spieler der beiden Teams ein Vergehen begeht, wird der DFSKF wiederholt, es sei denn, einer der Spieler begeht ein

schwereres Vergehen (z. B. unzulässiges Antäuschen). Begehen der Torhüter des verteidigenden Teams und der Schütze gleichzeitig ein Vergehen:
→ und wird der DFSKF verschossen oder gehalten, wird der DFSKF wiederholt, und beide Spieler werden verwarnt,
→ und wird der DFSKF verwandelt, wird der Treffer aberkannt, der Schütze verwarnt und das Spiel mit einem indirekten Freistoss für das verteidigende Team fortgesetzt.

Ein Spieler, der den Gegner bei der Ausführung eines DFSKF während dessen Bewegung zum Ball behindert, muss verwarnt werden, selbst wenn er den Mindestabstand von 5 m eingehalten hat.

- Wenn nach der Ausführung des DFSKF:
  - der Schütze den Ball berührt, bevor dieser von einem anderen Spieler berührt wurde:
    → wird dem gegnerischen Team ein indirekter Freistoss (oder ein direkter Freistoss bei einem Handspielvergehen) zugesprochen,
  - der Ball von einer Drittperson berührt wird, während er sich auf das gegnerische Tor zubewegt:
    → wird der DFSKF wiederholt, es sei denn, der Ball geht ins Tor und der Eingriff der Drittperson hindert den Torhüter oder einen Spieler des verteidigenden Teams nicht daran, den Ball zu spielen. In diesem Fall zählt der Treffer, selbst wenn der Ball berührt wurde, es sei denn, der Eingriff erfolgte durch das angreifende Team,
  - der Ball von einer Drittperson berührt wird, nachdem er vom Torhüter, von einem Torpfosten oder der Querlatte ins Feld zurückgesprungen ist:
    → wird das Spiel unterbrochen,
    → wird das Spiel mit einem Schiedsrichterball an der Stelle fortgesetzt, an der der Ball von der Drittperson berührt wurde.

Zusammenfassung

Ergebnis des direkten Freistosses ab dem sechsten kumulierten Foul (DFSKF)		
Vergehen	**Ball geht ins Tor**	**Ball geht nicht ins Tor**
Vergehen eines Spielers des angreifenden Teams	Wiederholung des DFSKF	Indirekter Freistoss für verteidigendes Team
Vergehen eines Spielers des verteidigenden Teams	Tor	Wiederholung des DFSKF und Verwarnung des Spielers
Vergehen des Torhüters	Tor	Wiederholung des DFSKF und Verwarnung des Torhüters
Ball wird nicht nach vorne geschossen	Indirekter Freistoss für verteidigendes Team	Indirekter Freistoss für verteidigendes Team
Unzulässiges Antäuschen	Indirekter Freistoss für verteidigendes Team und Verwarnung des Schützen	Indirekter Freistoss für verteidigendes Team und Verwarnung des Schützen
Falscher Schütze	Indirekter Freistoss für verteidigendes Team und Verwarnung des falschen Schützen	Indirekter Freistoss für verteidigendes Team und Verwarnung des falschen Schützen
Gleichzeitiges Vergehen des Torhüters und des Schützen	Indirekter Freistoss für verteidigendes Team und Verwarnung des Schützen	Wiederholung des DFSKF und Verwarnung des Schützen und des Torhüters

REGEL 14 – STRAFSTOSS

Auf Strafstoss wird entschieden, wenn ein Spieler innerhalb des eigenen Strafraums oder ausserhalb des Spielfelds bei laufendem Spiel, wie in Regel 12 umschrieben, ein Vergehen begeht, das mit einem direkten Freistoss geahndet wird.

Aus einem Strafstoss kann direkt ein Tor erzielt werden.

1 Ausführung

Der Ball muss ruhig auf der Strafstossmarke liegen. Torpfosten, Querlatte und Tornetz dürfen sich nicht bewegen.

Der Schütze muss klar bestimmt sein.

Der Torhüter muss mit Blick zum Schützen auf der Torlinie zwischen den Torpfosten bleiben, ohne einen Torpfosten, die Querlatte oder das Tornetz zu berühren, bis der Ball mit dem Fuss gespielt wurde.

Alle übrigen Spieler befinden sich:
- auf dem Spielfeld,
- mindestens 5 m von der Strafstossmarke entfernt,
- hinter der Strafstossmarke,
- ausserhalb des Strafraums.

Nachdem sich die Spieler regelkonform aufgestellt haben, gibt einer der Schiedsrichter das Zeichen zur Ausführung des Strafstosses.

Der Schütze muss den Ball mit dem Fuss nach vorne spielen; ein Schuss mit der Hacke ist erlaubt, sofern sich der Ball nach vorne bewegt.

Bei der Ausführung des Strafstosses muss sich der Torhüter mindestens mit einem Teil eines Fusses auf oder über der Torlinie befinden.

Der Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fuss nach vorne gespielt wurde und sich eindeutig bewegt.

Der Schütze darf den Ball erst wieder spielen, nachdem dieser von einem anderen Spieler berührt wurde.

Wird unmittelbar vor Ende einer Halbzeit ein Strafstoss verhängt, gilt die Halbzeit als beendet, sobald der Strafstoss abgeschlossen ist. Abgeschlossen ist der Strafstoss, wenn der Ball im Spiel ist und eine der folgenden Situationen eintritt:

- Der Ball bewegt sich nicht mehr oder geht aus dem Spiel.
- Der Ball wird von irgendeinem Spieler (einschliesslich des Schützen) ausser dem Torhüter des verteidigenden Teams gespielt.
- Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel wegen eines Vergehens des Schützen oder des Teams des Schützen.

Wenn ein Spieler des verteidigenden Teams (einschliesslich des Torhüters) ein Vergehen begeht und der Strafstoss verschossen/gehalten wird, wird der Strafstoss wiederholt.

2 Vergehen/Sanktionen

Wenn die Schiedsrichter das Zeichen zur Ausführung des Strafstosses gegeben haben, muss dieser ausgeführt werden. Wird der Strafstoss nicht ausgeführt, muss einer der Schiedsrichter Disziplinarmassnahmen verhängen, ehe er das Zeichen zur Ausführung des Strafstosses wiederholt.

Wenn eines der folgenden Ereignisse eintritt, bevor der Ball im Spiel ist, gelten folgende Bestimmungen:

- Der Schütze oder ein Mitspieler begeht ein Vergehen:
  - Geht der Ball ins Tor, wird der Strafstoss wiederholt.
  - Geht der Ball nicht ins Tor, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel und setzen es mit einem indirekten Freistoss für das gegnerische Team fort.

  In folgenden Fällen wird das Spiel unterbrochen und mit einem indirekten Freistoss für das gegnerische Team fortgesetzt, unabhängig davon, ob ein Tor erzielt wurde oder nicht:
  - Ein Strafstoss wird nicht nach vorne geschossen.
  - Ein Mitspieler des bezeichneten Schützen führt den Strafstoss aus: Die Schiedsrichter verwarnen den ausführenden Mitspieler.
  - Der Schütze täuscht nach dem Anlaufen einen Schuss an: Die Schiedsrichter verwarnen den Schützen. Eine Finte während des Anlaufens ist zulässig.
- Der Torhüter des verteidigenden Teams oder einer seiner Mitspieler begeht ein Vergehen:
  - Geht der Ball ins Tor, zählt der Treffer.
  - Geht der Ball nicht ins Tor, wird der Strafstoss wiederholt, und der fehlbare Spieler wird verwarnt.

- Wenn je ein Spieler der beiden Teams gegen die Spielregeln verstösst, wird der Strafstoss wiederholt, es sei denn, einer der Spieler begeht ein schwereres Vergehen (z. B. unzulässiges Antäuschen). Begehen der Torhüter des verteidigenden Teams und der Schütze gleichzeitig ein Vergehen:
  - und wird der Strafstoss verschossen oder gehalten, wird der Strafstoss wiederholt, und beide Spieler werden verwarnt,
  - und wird der Strafstoss verwandelt, wird der Treffer aberkannt, der Schütze verwarnt und das Spiel mit einem indirekten Freistoss für das verteidigende Team fortgesetzt.

Ein Spieler, der den Gegner bei der Ausführung eines Strafstosses während dessen Bewegung zum Ball behindert, muss verwarnt werden, selbst wenn er den Mindestabstand von 5 m eingehalten hat.

Wenn nach der Ausführung des Strafstosses:
- der Schütze den Ball berührt, bevor dieser von einem anderen Spieler berührt wurde:
  - wird dem gegnerischen Team ein indirekter Freistoss (oder ein direkter Freistoss bei einem Handspielvergehen) zugesprochen,
- der Ball von einer Drittperson berührt wird, während er sich nach vorne bewegt:
  - wird der Strafstoss wiederholt, es sei denn, der Ball geht ins Tor und der Eingriff der Drittperson hindert den Torhüter oder einen Spieler des verteidigenden Teams nicht daran, den Ball zu spielen. In diesem Fall zählt der Treffer, wenn der Ball ins Tor geht (selbst wenn der Ball berührt wurde), es sei denn, der Eingriff erfolgte durch das angreifende Team,
- der Ball von einer Drittperson berührt wird, nachdem er vom Torhüter, von einem Torpfosten oder der Querlatte ins Feld zurückgesprungen ist:
  - wird das Spiel unterbrochen,
  - wird das Spiel mit einem Schiedsrichterball an der Stelle fortgesetzt, an der der Ball von der Drittperson berührt wurde.

3 Zusammenfassung

Ergebnis des Strafstosses		
Vergehen	**Ball geht ins Tor**	**Ball geht nicht ins Tor**
Vergehen eines Spielers des angreifenden Teams	Wiederholung des Strafstosses	Indirekter Freistoss für verteidigendes Team
Vergehen eines Spielers des verteidigenden Teams	Tor	Wiederholung des Strafstosses und Verwarnung des Spielers
Vergehen des Torhüters	Tor	Wiederholung des Strafstosses und Verwarnung des Torhüters
Ball wird nicht nach vorne geschossen	Indirekter Freistoss für verteidigendes Team	Indirekter Freistoss für verteidigendes Team
Unzulässiges Antäuschen	Indirekter Freistoss für verteidigendes Team und Verwarnung des Schützen	Indirekter Freistoss für verteidigendes Team und Verwarnung des Schützen
Falscher Schütze	Indirekter Freistoss für verteidigendes Team und Verwarnung des falschen Schützen	Indirekter Freistoss für verteidigendes Team und Verwarnung des falschen Schützen
Gleichzeitiges Vergehen des Torhüters und des Schützen	Indirekter Freistoss für verteidigendes Team und Verwarnung des Schützen	Wiederholung des Strafstosses und Verwarnung des Schützen und des Torhüters

REGEL 15 – EINKICK

Überquert der Ball in der Luft oder am Boden vollständig die Seitenlinie oder berührt er bei laufendem Spiel die Decke, wird ein Einkick gegen das Team des Spielers ausgesprochen, der den Ball zuletzt berührt hat.

Aus einem Einkick kann nicht direkt ein Tor erzielt werden:
- Wenn der Ball ins gegnerische Tor geht, wird auf Torabwurf entschieden.
- Wenn der Ball ins Tor des einkickenden Teams geht, wird auf Eckstoss entschieden.

1 Ausführung

Zum Zeitpunkt des Einkicks:
- muss der Ball ruhig an oder so nahe wie möglich bei der Stelle auf der Seitenlinie liegen, an der er das Spielfeld verlassen bzw. die Decke berührt hat,
- müssen alle Gegner einen Mindestabstand von 5 m zur Stelle auf der Seitenlinie einhalten, an der der Einkick auszuführen ist.

Der Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fuss gespielt wurde und sich eindeutig bewegt.

Sobald der einkickende Spieler bereit ist, den Einkick auszuführen, oder einer der Schiedsrichter das Zeichen, dass der Spieler bereit ist, gegeben hat, muss der Einkick innerhalb von vier Sekunden ausgeführt werden.

Wird der Einkick ausgeführt und verlässt der Ball, nachdem er im Spiel war, das Spielfeld über dieselbe Seitenlinie, von der der Einkick ausgeführt wurde, ohne einen anderen Spieler zu berühren, darf das gegnerische Team den Einkick an der ursprünglichen Stelle ausführen.

Spielt ein Spieler den Ball bei der korrekten Ausführung eines Einkicks absichtlich auf einen Gegner, um erneut in Ballbesitz zu gelangen, und hat er den Ball weder fahrlässig noch rücksichtslos noch übermässig hart getreten, lassen die Schiedsrichter das Spiel weiterlaufen.

Der einkickende Spieler darf den Ball erst wieder berühren, nachdem dieser von einem anderen Spieler berührt wurde.

2 Vergehen/Sanktionen

Wenn der einkickende Spieler den Ball erneut berührt, nachdem dieser wieder im Spiel ist und bevor ihn ein anderer Spieler berührt hat, wird ein indirekter Freistoss verhängt. Wenn der einkickende Spieler ein Handspielvergehen begeht:

- wird ein direkter Freistoss verhängt,
- wird ein Strafstoss verhängt, wenn das Vergehen innerhalb des Strafraums des ausführenden Spielers erfolgte, es sei denn, der ausführende Spieler war der Torhüter. In diesem Fall wird ein indirekter Freistoss verhängt.

Ein Gegner, der einen einkickenden Spieler unfair ablenkt oder behindert (auch durch die Missachtung des Mindestabstands von 5 m zur Stelle der Ausführung des Einkicks), wird wegen unsportlichen Betragens verwarnt. Wenn der Einkick bereits ausgeführt worden ist, wird ein indirekter Freistoss verhängt.

Bei jedem sonstigen Vergehen wird der Einkick dem gegnerischen Team zugesprochen.

REGEL 16 – TORABWURF

Auf Torabwurf wird entschieden, wenn der Ball in der Luft oder am Boden vollständig die Torlinie überquert, aber kein Tor erzielt wurde, und der Ball zuletzt von einem Spieler des angreifenden Teams berührt wurde.

Aus einem Torabwurf kann nicht direkt ein Tor erzielt werden. Wirft der Torhüter den Ball direkt ins eigene Tor, erhält das gegnerische Team einen Eckstoss. Wirft er den Ball direkt ins gegnerische Tor, erhält das gegnerische Team einen Torabwurf.

1 Ausführung

- Der Ball wird vom Torhüter des verteidigenden Teams von einem beliebigen Punkt im Strafraum abgeworfen oder freigegeben.
- Der Ball ist im Spiel, wenn er abgeworfen oder freigegeben wurde und sich eindeutig bewegt.
- Sobald der Torhüter bereit ist, den Torabwurf auszuführen, oder einer der Schiedsrichter das Zeichen, dass der Torhüter bereit ist, gegeben hat, muss der Torabwurf innerhalb von vier Sekunden ausgeführt werden.
- Alle Gegner müssen ausserhalb des Strafraums bleiben, bis der Ball im Spiel ist.

2 Vergehen/Sanktionen

Wenn der Torhüter, der den Torabwurf ausgeführt hat, den Ball, nachdem dieser wieder im Spiel ist, erneut berührt, bevor ein anderer Spieler ihn berührt hat, wird ein indirekter Freistoss verhängt. Wenn der Torhüter ein Handspielvergehen begeht:

- wird ein direkter Freistoss verhängt,
- wird ein indirekter Freistoss verhängt, wenn das Vergehen innerhalb des Strafraums des Torhüters erfolgte.

Wenn sich bei der Ausführung eines Torabwurfs noch Gegner im Strafraum befinden, weil sie keine Zeit hatten, den Strafraum zu verlassen, lassen die Schiedsrichter das Spiel weiterlaufen. Wenn ein Gegner, der sich bei der Ausführung eines Torabwurfs im Strafraum befindet oder den Strafraum betritt, bevor der Ball im Spiel ist, den Ball berührt oder einen Zweikampf

um den Ball beginnt, bevor der Ball im Spiel ist, wird der Torabwurf wiederholt.

Läuft ein Spieler in den Strafraum, bevor der Ball im Spiel ist, und foult er einen Gegner oder wird er selbst gefoult, wird der Torabwurf wiederholt und der fehlbare Spieler je nach Art des Vergehens verwarnt oder des Feldes verwiesen.

Wenn der Torhüter den Ball direkt über die Mittellinie wirft und dies gemäss den nationalen Regeln für den Junioren-, Senioren-, Behinderten- und/oder Breitenfutsal unzulässig ist, führt das gegnerische Team einen indirekten Freistoss an der Stelle aus, an der der Ball die Mittellinie überquert hat.

Bei jedem anderen Vergehen wird der Torabwurf wiederholt.

REGEL 17 – ECKSTOSS

Auf Eckstoss wird entschieden, wenn der Ball in der Luft oder am Boden vollständig die Torlinie überquert, aber kein Tor erzielt wurde, und der Ball zuletzt von einem Spieler des verteidigenden Teams berührt wurde.

Aus einem Eckstoss kann direkt ein Tor erzielt werden, aber nur wenn der Ball ins gegnerische Tor geht. Wenn der Ball direkt ins Tor des ausführenden Spielers geht, erhält das gegnerische Team einen Eckstoss

1 Ausführung

- Der Ball muss innerhalb des Eckbereichs platziert werden, der näher an der Stelle liegt, an der der Ball die Torlinie überquert hat.
- Der Ball muss ruhig am Boden liegen und wird von einem Spieler des angreifenden Teams mit dem Fuss gespielt.
- Sobald der ausführende Spieler bereit ist, den Eckstoss auszuführen, oder einer der Schiedsrichter das Zeichen, dass der Spieler bereit ist, gegeben hat, muss der Eckstoss innerhalb von vier Sekunden ausgeführt werden.
- Der Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fuss gespielt wurde und sich eindeutig bewegt; er muss den Eckbereich nicht verlassen.
- Alle Gegner müssen einen Mindestabstand von 5 m zum Eckviertelkreis einhalten, bis der Ball im Spiel ist.

2 Vergehen/Sanktionen

Wenn der ausführende Spieler den Ball erneut berührt, nachdem dieser wieder im Spiel ist und bevor ihn ein anderer Spieler berührt hat, wird ein indirekter Freistoss verhängt. Wenn der ausführende Spieler ein Handspielvergehen begeht:

- wird ein direkter Freistoss verhängt,
- wird ein Strafstoss verhängt, wenn das Vergehen innerhalb des Strafraums des ausführenden Spielers erfolgte, es sei denn, der ausführende Spieler war der Torhüter. In diesem Fall wird ein indirekter Freistoss verhängt.

Schiesst ein Spieler den Ball bei der korrekten Ausführung eines Eckstosses absichtlich auf einen Gegner, um erneut in Ballbesitz zu gelangen, und hat er den Ball weder fahrlässig noch rücksichtslos noch übermässig hart getreten, lassen die Schiedsrichter das Spiel weiterlaufen.

Bei jedem anderen Vergehen des ausführenden Teams wird auf Torabwurf für das verteidigende Team entschieden. Bei jedem anderen Vergehen des verteidigenden Teams wird der Eckstoss wiederholt.

FUTSAL-SPIELREGELN

2020/21

PRAKTISCHER LEITFADEN FÜR SCHIEDSRICHTER UND WEITERE SPIELOFFIZIELLE

ZEICHEN 90

POSITION 103

AUSLEGUNG UND EMPFEHLUNGEN 124

FUTSAL-BEGRIFFE 143

SPIELOFFIZIELLE 152

ZEICHEN

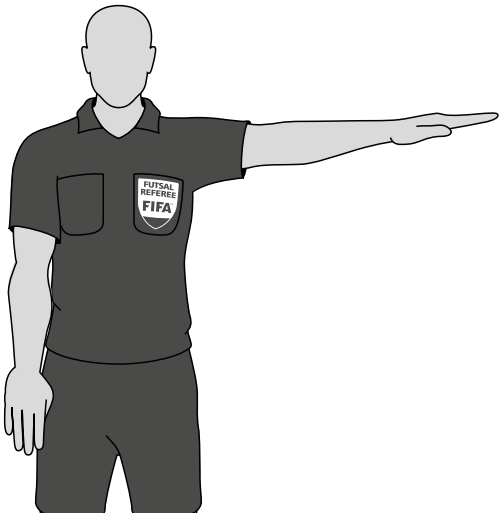
Zeichen der Schiedsrichter und weiteren Spieloffiziellen

Die Schiedsrichter müssen die nachfolgenden Zeichen verwenden, wobei die meisten Zeichen nur von einem Schiedsrichter angezeigt werden müssen. Ein Zeichen muss von beiden gleichzeitig angezeigt werden.

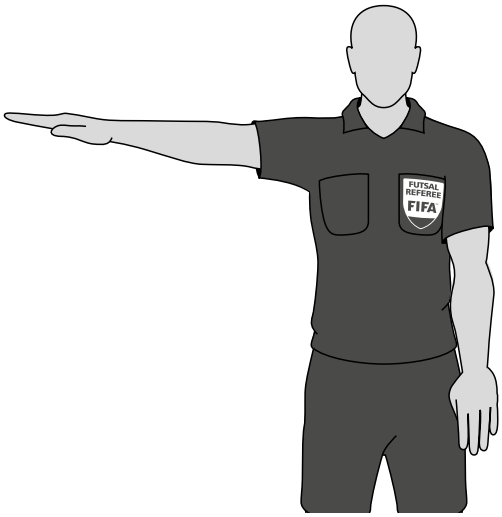
Die Schiedsrichterassistenten signalisieren die Auszeit und das fünfte kumulierte Foul.

1. Zeichen, die mindestens ein Schiedsrichter anzeigen muss

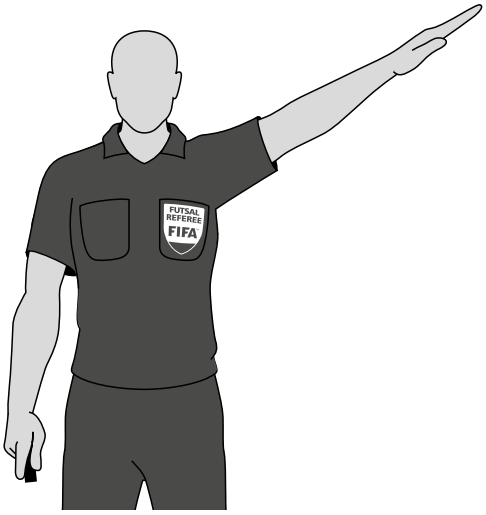
Anstoss/Spielfortsetzung



Direkter Freistoss/Strafstoss (1. Option)



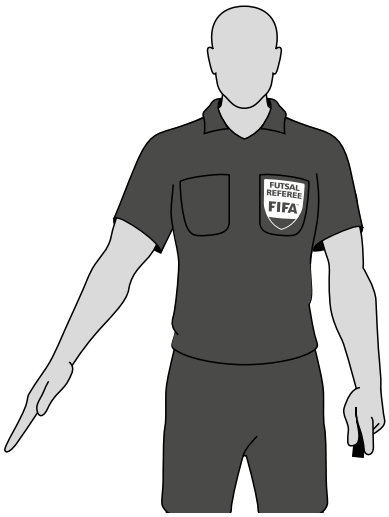
(2. Option)



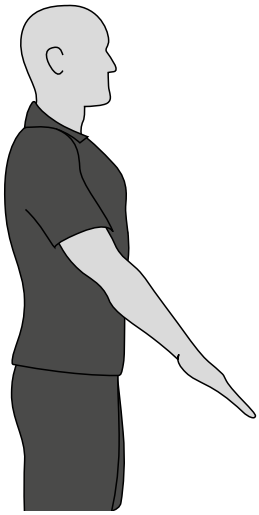
Einkick (1. Option)

(2. Option)

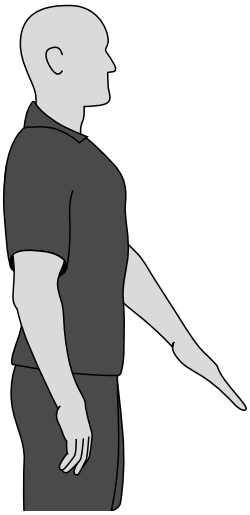
Eckstoss (1. Option)



(2. Option)

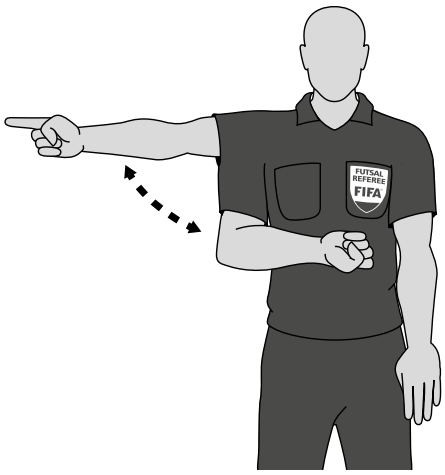


Torabwurf (1. Option)

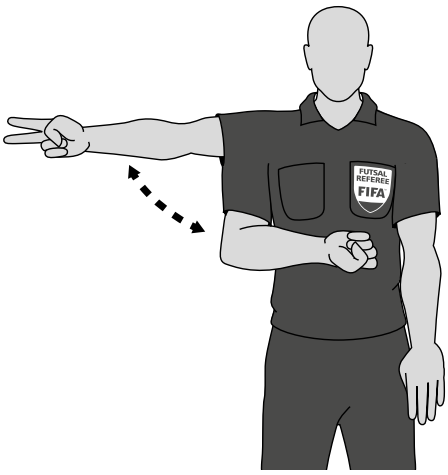


(2. Option)

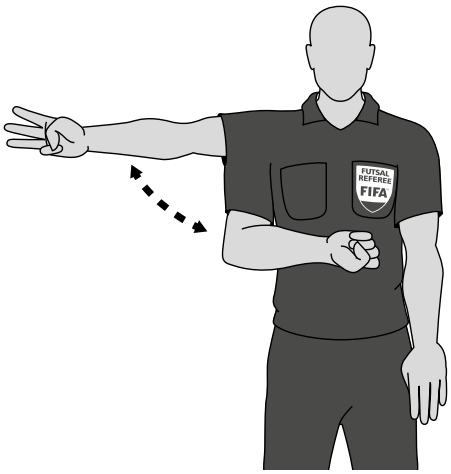
ZÄHLEN DER VIER SEKUNDEN



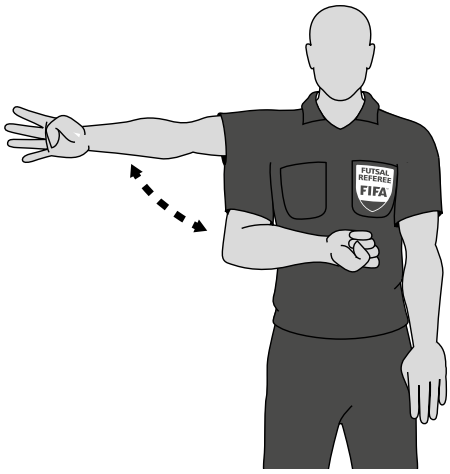
(1. Schritt)



(2. Schritt)



(3. Schritt)



(4. Schritt)

(5. Schritt)

Mindestens einer der Schiedsrichter muss bei folgenden Situationen gut sichtbar das Zählen der vier Sekunden anzeigen:

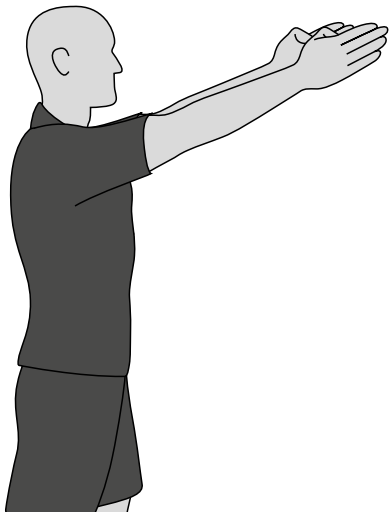
- bei folgenden Spielfortsetzungen:
  - bei Eckstössen
  - bei Einkicks
  - bei Torabwürfen
  - bei direkten oder indirekten Freistössen (inkl. DFSKF)
- wenn der Torhüter den Ball in der eigenen Spielfeldhälfte kontrolliert.

Bei folgenden Spielfortsetzungen müssen die Schiedsrichter das Zählen der vier Sekunden nicht anzeigen:

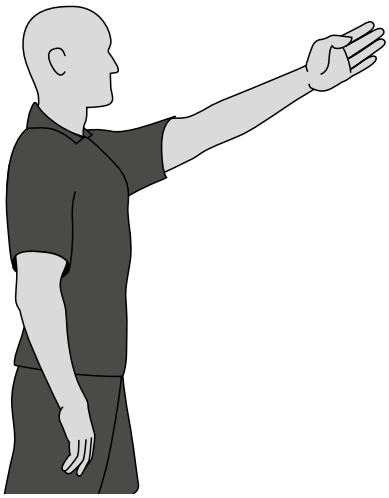
- beim Anstoss
- bei Strafstössen

Fünftes kumuliertes Foul

Auszeit



Vorteil bei Vergehen, das mit direktem Freistoss zu ahnden ist

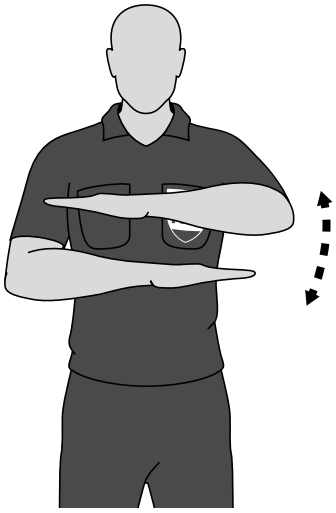


Vorteil nach Vergehen, das mit indirektem Freistoss zu ahnden ist

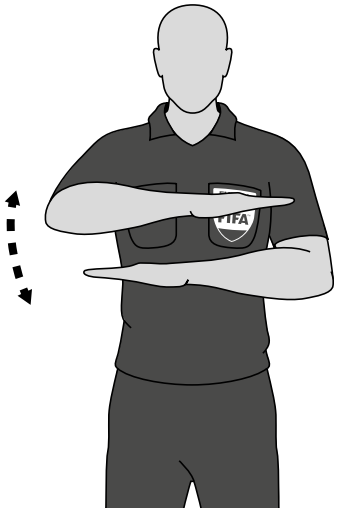
Verwarnung (gelbe Karte)

Feldverweis (rote Karte)

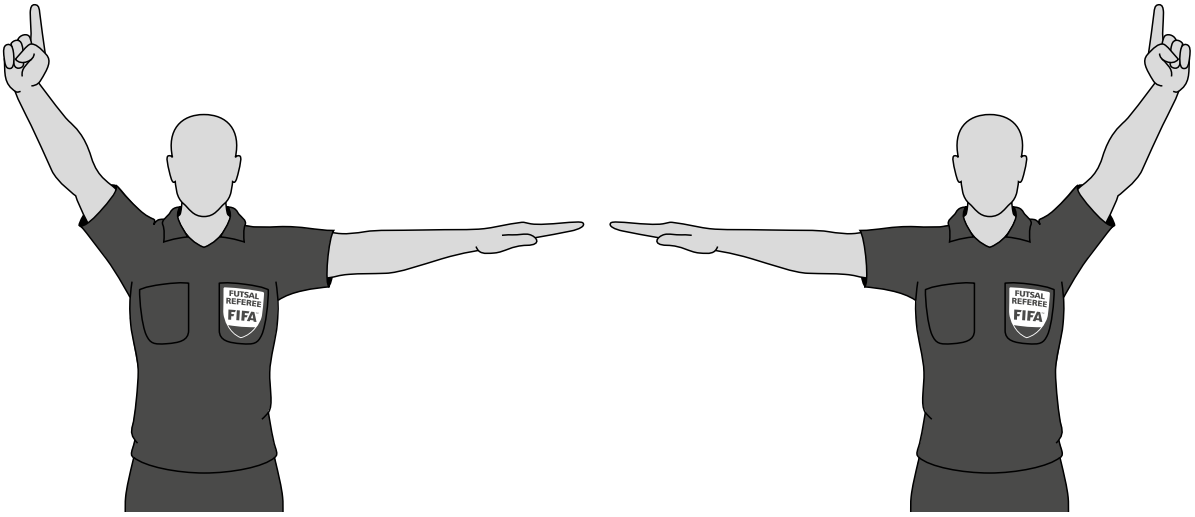
Kumuliertes Foul:
Zeichen für Zeitnehmer und dritten Schiedsrichter, wenn der Ball aus dem Spiel ist, nachdem der Schiedsrichter auf Vorteil entschieden hat



(1. Schritt)



(2. Schritt)



(3. Schritt: beide Zeichen zulässig)

Nummer des Spielers: 1

Nummer des Spielers: 2

Nummer des Spielers: 3

Nummer des Spielers: 4

Nummer des Spielers: 5

Nummer des Spielers: 6

Nummer des Spielers: 7

Nummer des Spielers: 8

Nummer des Spielers: 9

Nummer des Spielers: 10

Nummer des Spielers: 11

Nummer des Spielers: 12

Nummer des Spielers: 13

Nummer des Spielers: 14

Nummer des Spielers: 15

Nummer des Spielers: 30 (1. Schritt) **(2. Schritt)**

Nummer des Spielers: 52 (1. Schritt) **(2. Schritt)**

Nummer des Spielers: 60 (1. Schritt) **(2. Schritt)**

Nummer des Spielers: 84 (1. Schritt)

(2. Schritt)

Nummer des Spielers: 90 (1. Schritt)

(2. Schritt)

Nummer des Spielers: 96 (1. Schritt)

(2. Schritt)

Eigentor (1. Schritt)

(2. Schritt)

2. Zeichen beider Schiedsrichter zur Spielfortsetzung

Indirekter Freistoss
(bei der Entscheidung auf indirekten Freistoss muss nur einer der Schiedsrichter dieses Zeichen anzeigen)

3. Zeichen der Schiedsrichterassistenten

Auszeit

Fünftes kumuliertes Foul

Zeichen des dritten Schiedsrichters oder des Ersatz-Schiedsrichterassistenten, der die Torlinie des angreifenden Teams überwacht, dass ein Treffer erzielt wurde

(1. Schritt)

(2. Schritt)

POSITION

1. Position bei laufendem Spiel

Empfehlungen:

- Das Spielgeschehen sollte sich zwischen dem Schiedsrichter und dem zweiten Schiedsrichter abspielen.
- Die Schiedsrichter sollten sich diagonal über den Platz bewegen.
- Durch die Position ausserhalb des Spielfelds an der Seitenlinie kann der Schiedsrichter das Spielgeschehen und den anderen Schiedsrichter leichter im Blick behalten.
- Der Schiedsrichter, der näher beim Spielgeschehen („Aktionsbereich“: Bereich, in dem sich der Ball gerade befindet) ist, sollte sich im Blickfeld des anderen Schiedsrichters befinden, während sich dieser auf die Überwachung des „Einflussbereichs“ (Bereich, in dem sich der Ball gerade nicht befindet, aber ein Vergehen oder ein Foul begangen werden könnte) konzentrieren sollte.
- Einer der Schiedsrichter sollte möglichst nahe beim Spielgeschehen stehen, um dieses optimal zu verfolgen, ohne jedoch darauf Einfluss zu nehmen.
- Die Schiedsrichter betreten das Spielfeld nur, um das Spiel besser zu verfolgen.
- Wichtige Szenen spielen sich nicht unbedingt in der Nähe des Balls ab. Die Schiedsrichter sollten auch auf folgende Vorkommnisse achten:
  - aggressives Verhalten einzelner Spieler abseits des Spielgeschehens
  - mögliche Vergehen im Strafraum, in den sich das Spiel verlagert
  - Vergehen, nachdem der Ball weggespielt wurde
  - nächste Spielphase

2. Grundposition während des Spiels

Einer der Schiedsrichter sollte jeweils auf gleicher Höhe wie oder hinter dem vorletzten Spieler des verteidigenden Teams oder dem Ball stehen, wenn sich dieser näher bei der Torlinie befindet als der vorletzte Spieler des verteidigenden Teams.

Die Schiedsrichter müssen das Gesicht stets dem Spielfeld zuwenden. Einer der Schiedsrichter sollte den Aktionsbereich überwachen, während der andere Schiedsrichter den Einflussbereich überwacht.

3. Freigabe des Balls durch den Torhüter
Einer der Schiedsrichter begibt sich auf die Höhe des Torhüters und achtet darauf, dass der Torhüter den Ball nach der Freigabe weder ein zweites Mal noch ausserhalb des Strafraums mit der Hand oder dem Arm berührt, und zählt bei Ballbesitz des Torhüters die vier Sekunden.

Bei einem Torabwurf sollte einer der Schiedsrichter dieselbe Position einnehmen. Das Zählen der vier Sekunden beginnt, wenn sich der Torhüter in seinem Strafraum befindet. Ein Torhüter, der sich ausserhalb seines Strafraums befindet, kann wegen Spielverzögerung verwarnt werden.

Nachdem der Torhüter den Ball freigegeben hat, begeben sich die Schiedsrichter je auf eine für die Spielleitung geeignete Position.

4. „Tor“ oder „kein Tor“
Wenn zweifelsfrei ein Tor erzielt wurde, nehmen der Schiedsrichter und der zweite Schiedsrichter Blickkontakt auf. Der Schiedsrichter, der sich näher beim Zeitnehmertisch befindet, begibt sich daraufhin zum Zeitnehmer und zum dritten Schiedsrichter, um ihnen mit dem entsprechenden Zeichen die Nummer des Spielers anzuzeigen, der das Tor erzielt hat.

Wenn ein Tor erzielt wurde, das Spiel aber weiterläuft, da die Situation nicht eindeutig war, pfeift der dem Tor näher postierte Schiedsrichter, um die Aufmerksamkeit des anderen Schiedsrichters zu erlangen. Der Schiedsrichter, der sich näher beim Zeitnehmertisch befindet, begibt sich daraufhin zum Zeitnehmer und zum dritten Schiedsrichter, um ihnen mit dem entsprechenden Zeichen die Nummer des Spielers anzuzeigen, der das Tor erzielt hat.

Wenn ein Team mit fliegendem Torhüter spielt, sollte der dritte Schiedsrichter die Schiedsrichter auf dem Spielfeld unterstützen, indem er sich auf der Torlinie des Teams positioniert, das mit fliegendem Torhüter spielt, um besser beurteilen zu können, ob der Ball ins Tor geht oder nicht.

5. Position, wenn der Ball aus dem Spiel ist

Von einer optimalen Position aus können die Schiedsrichter korrekt entscheiden und haben das Spielgeschehen und die Spieler besser im Blick. Sämtliche Empfehlungen zur Position beruhen auf Wahrscheinlichkeiten, die aufgrund spezifischer Informationen zu den Teams, Spielern und bisherigen Vorkommnissen während des Spiels angepasst werden müssen.

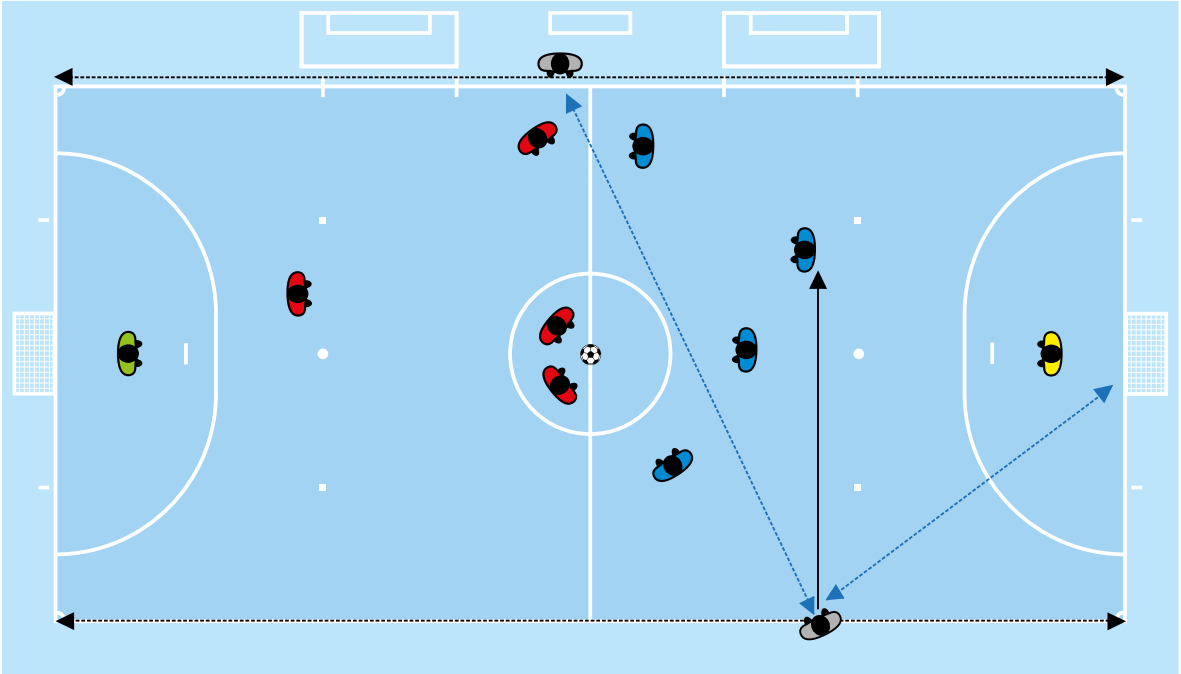
Die Positionsvorschläge in den nachfolgenden Grafiken sind grundsätzlicher Art. Einige gelten als Empfehlung, andere sind zwingend. Der Verweis auf „Zone“ betont, dass eine empfohlene Position ein Bereich ist, in dem die Schiedsrichter ihre Funktion mit höchster Wahrscheinlichkeit optimal wahrnehmen können. Die Zonen können je nach Spielumständen unterschiedlich gross sein und unterschiedliche Formen aufweisen.

6. Position in spezifischen Situationen

1. Position beim Anstoss

Bei einem Anstoss steht der eine Schiedsrichter auf der Seitenlinie auf der Seite der Auswechselzonen im Abstand von 1 m von der Mittellinie in der Spielfeldhälfte des Teams, das den Anstoss ausführt, und achtet darauf, dass der Anstoss korrekt ausgeführt wird.

Der andere Schiedsrichter steht auf der gegenüberliegenden Seitenlinie jeweils auf gleicher Höhe wie der vorletzte Spieler des Teams, das den Anstoss nicht ausführt.

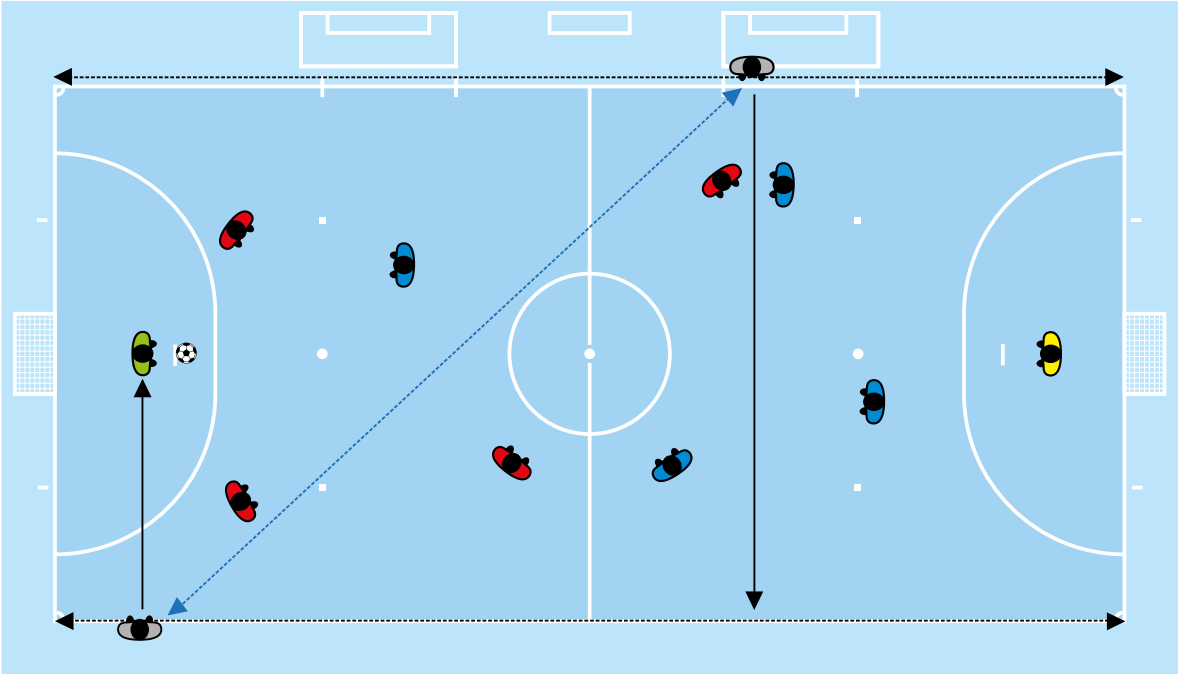


2. Position bei einem Torabwurf

1. Einer der Schiedsrichter überprüft, ob sich der Ball innerhalb des Strafraums befindet. Wenn sich der Ball nicht im Strafraum befindet, beginnen die Schiedsrichter mit dem Zählen der vier Sekunden, wenn sie der Ansicht sind, dass der Torhüter bereit ist, den Torabwurf auszuführen, oder er den Ball aus taktischen Gründen nicht aufnimmt, um das Spiel zu verzögern.

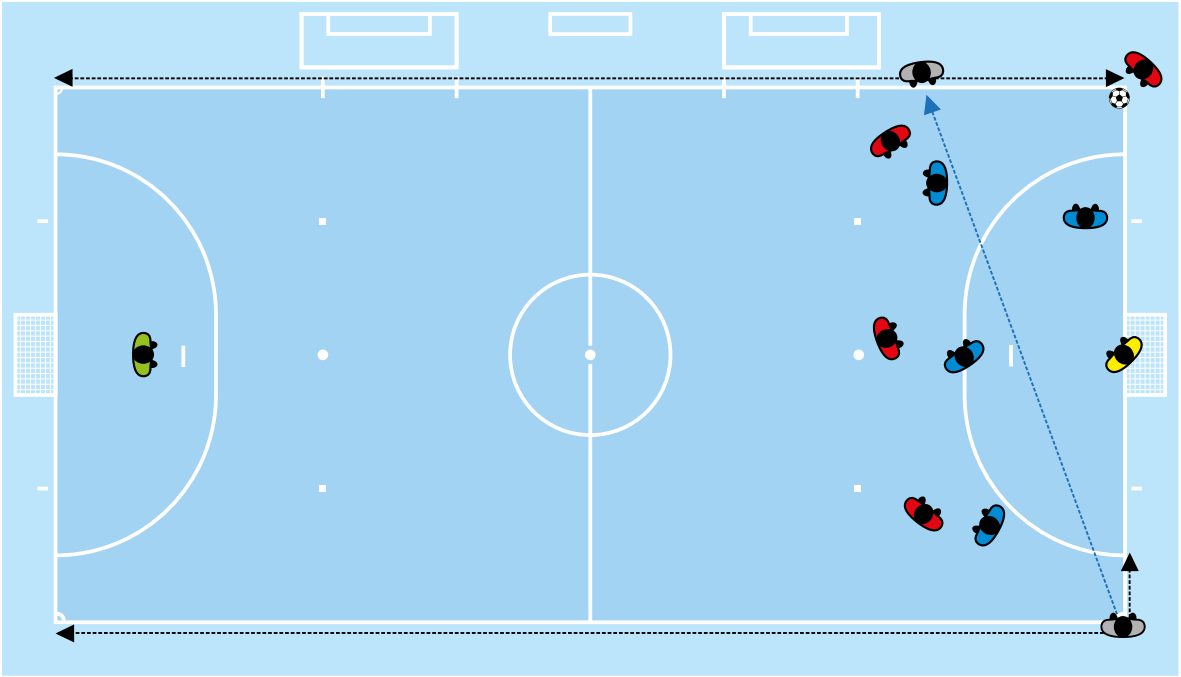
2. Sobald sich der Ball innerhalb des Strafraums befindet, begibt sich einer der Schiedsrichter auf die Höhe des Torhüters und prüft, ob der Torhüter bereit ist, den Torabwurf auszuführen, und sich die Gegner ausserhalb des Strafraums befinden. Danach beginnen die Schiedsrichter mit dem Zählen der vier Sekunden, es sei denn, sie haben damit gemäss vorangehendem Absatz bereits begonnen.

3. Danach begibt sich der Schiedsrichter, der den Torabwurf überwacht hat, auf eine für die Spielleitung geeignete Position, die in jedem Fall Priorität hat.

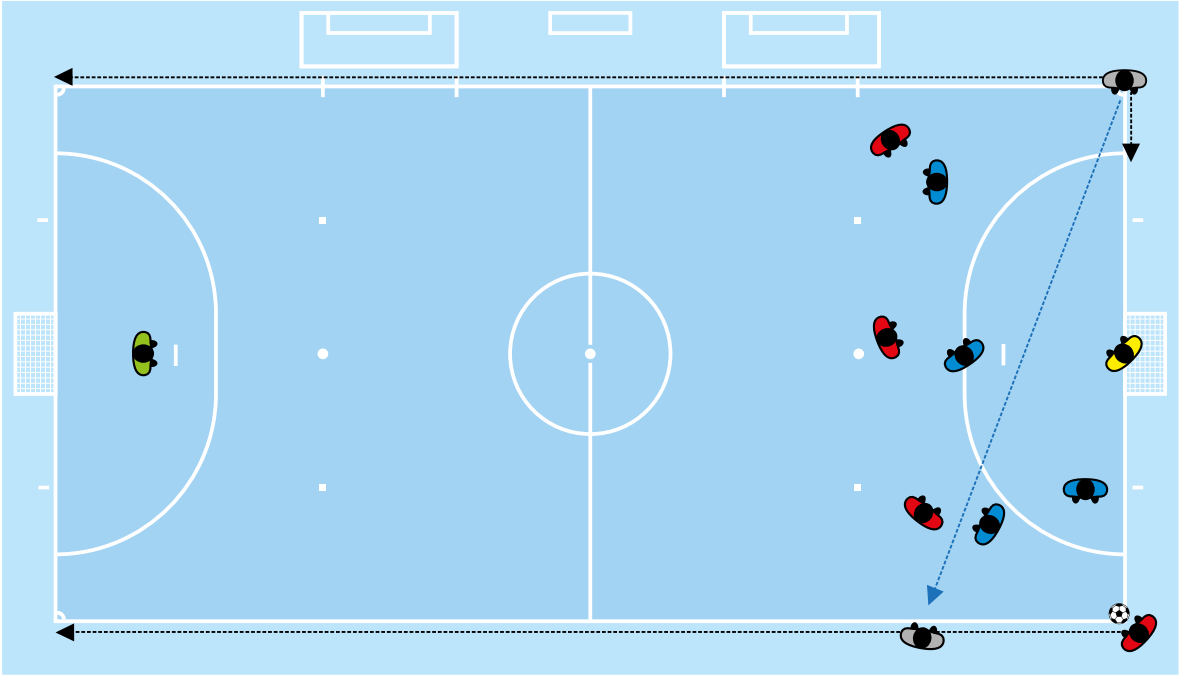


3. Position bei einem Eckstoss (1)

Bei einem Eckstoss steht der Schiedsrichter, der sich näher bei der betreffenden Ecke befindet, etwa 5 m vom betreffenden Eckviertelkreis entfernt auf der Seitenlinie. Von dort prüft er, ob der Ball korrekt im Eckviertelkreis liegt und die Spieler des verteidigenden Teams einen Mindestabstand von 5 m zum Eckviertelkreis einhalten. Der andere Schiedsrichter begibt sich in derselben Spielfeldhälfte auf der gegenüberliegenden Spielfeldseite auf den Schnittpunkt von Seiten- und Torlinie. Von dort überwacht er den Ball und das Verhalten der Spieler.



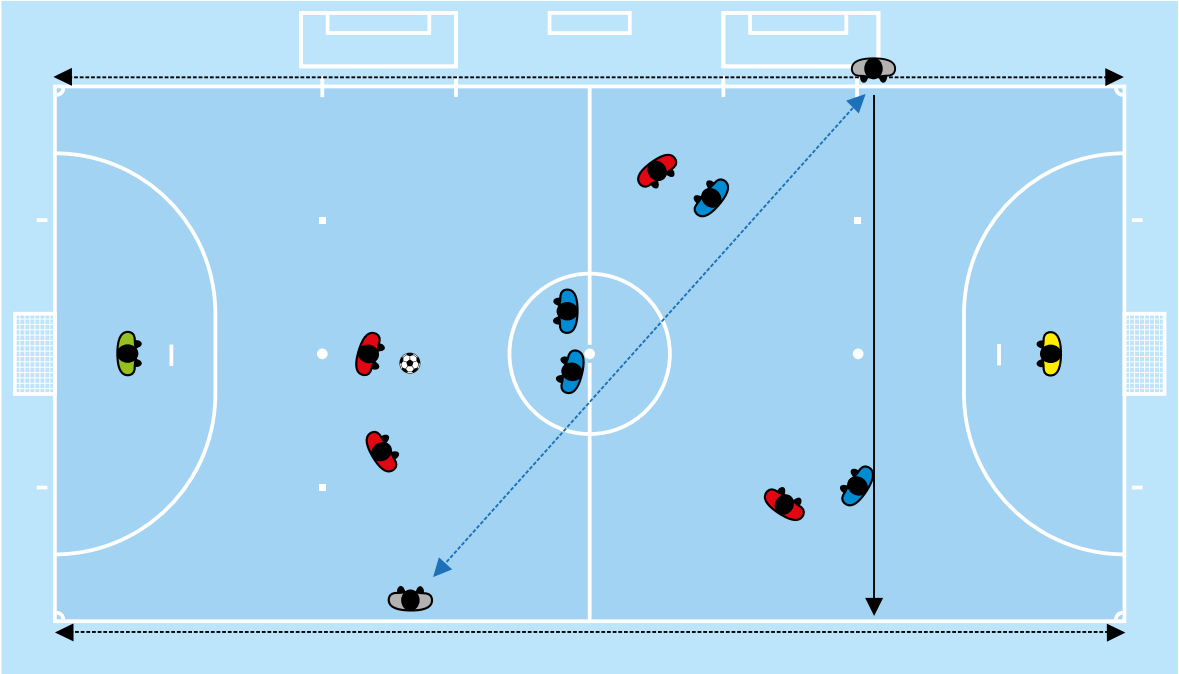
4. Position bei einem Eckstoss (2)



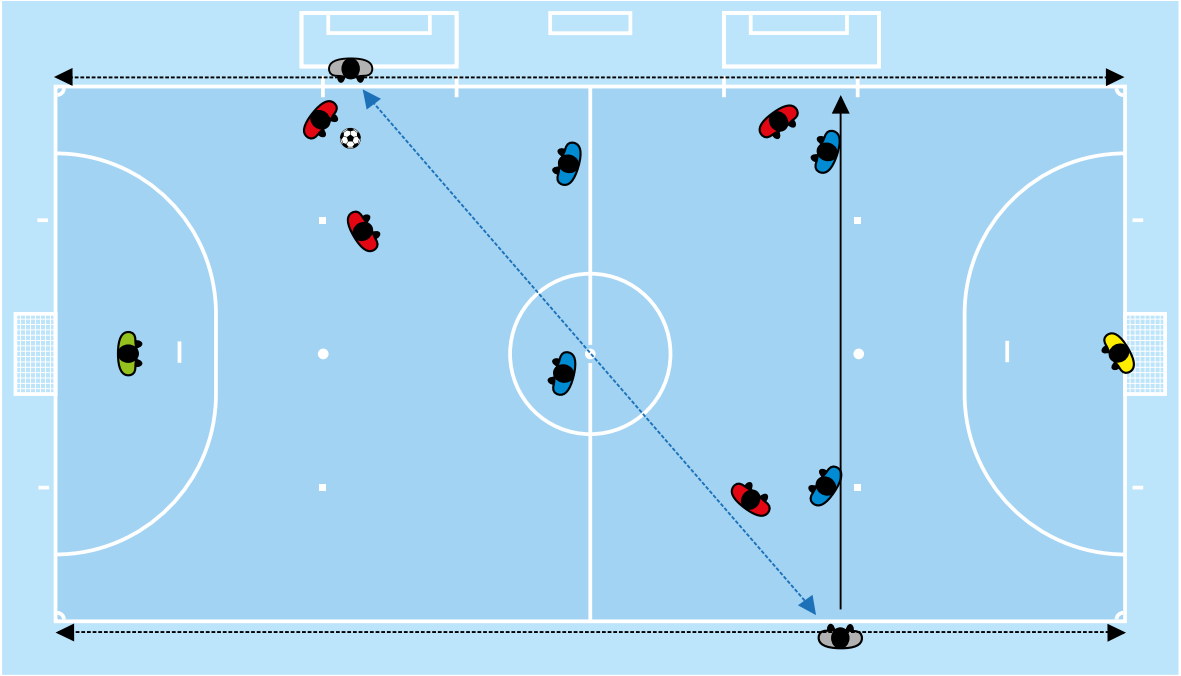
5. Position bei einem Freistoss (1)

Bei einem Freistoss steht der näher postierte Schiedsrichter auf der Höhe der Stelle, an der der Freistoss ausgeführt wird. Er prüft, ob der Ball korrekt liegt, und achtet auf Vergehen der Spieler während der Ausführung. Der andere Schiedsrichter begibt sich auf die Höhe des vorletzten Spielers des verteidigenden Teams oder auf die Torlinie, die in jedem Fall Priorität hat. Beide Schiedsrichter müssen bereit sein, dem Ball zu folgen und den Seitenlinien entlang zum Eckviertelkreis zu laufen, wenn ein direkter Freistoss auf das Tor getreten wird und sie sich nicht auf der Höhe dieser Torlinie befinden.

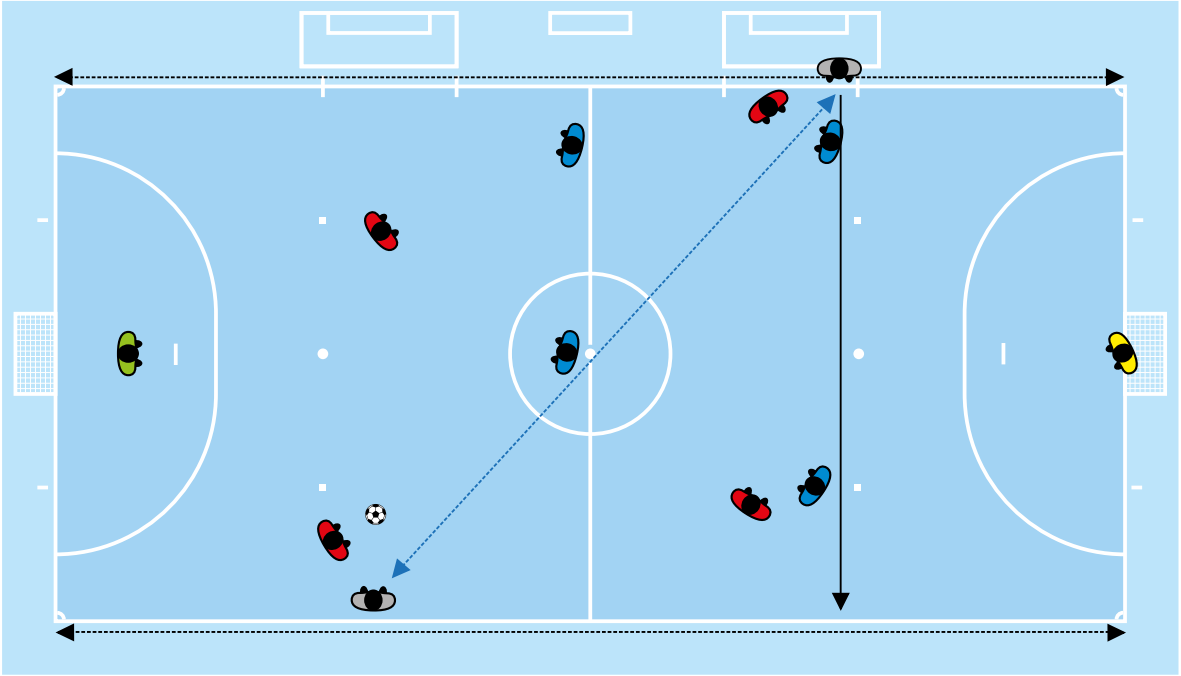
6. Position bei einem Freistoss (2)



7. Position bei einem Freistoss (3)

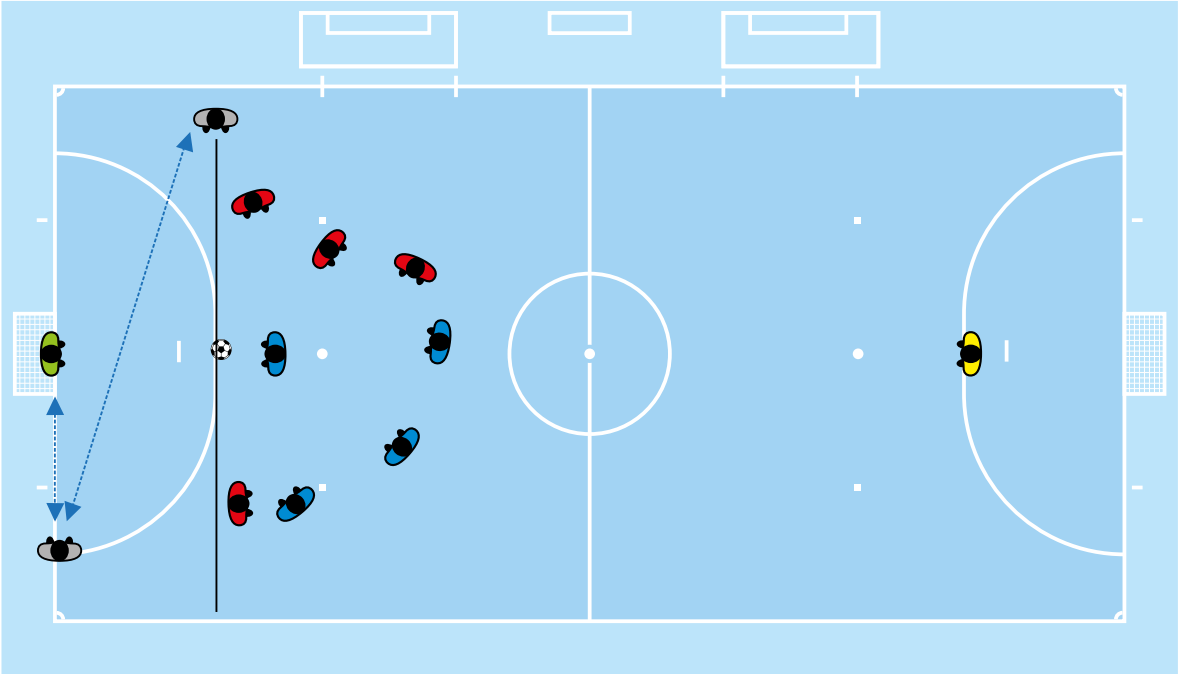


8. Position bei einem Freistoss (4)



9. Position bei Strafstoss

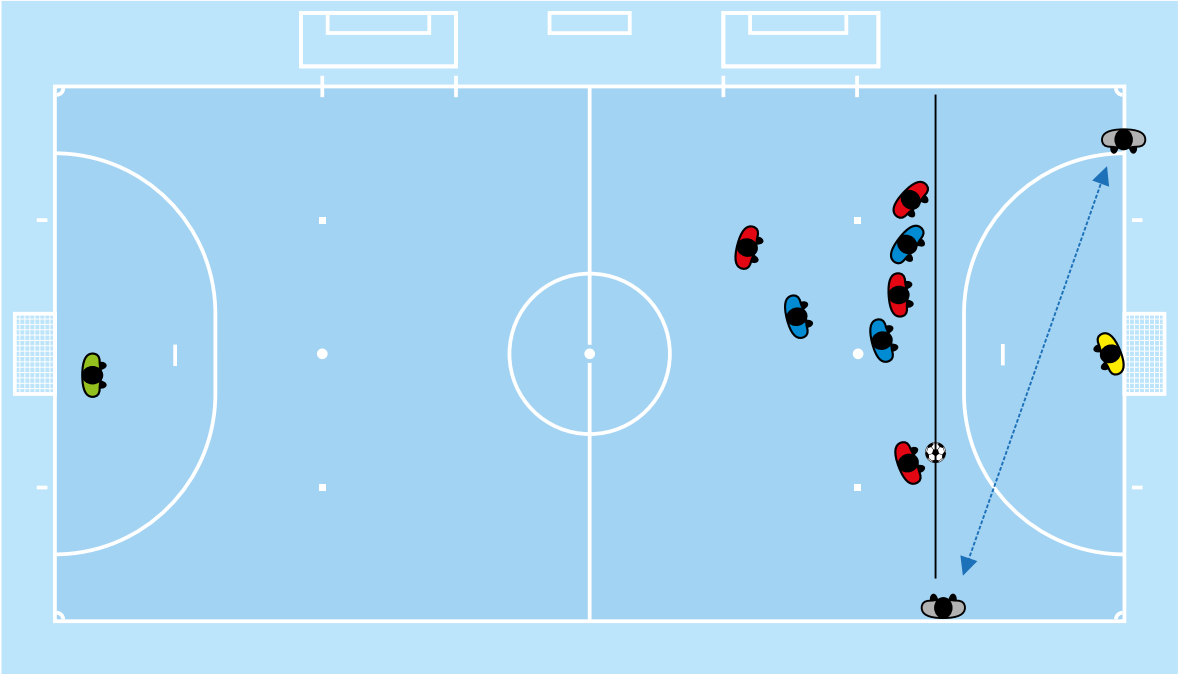
Einer der Schiedsrichter steht auf der Höhe der Strafstossmarke etwa 5 m von dieser entfernt. Er prüft, ob der Ball korrekt liegt, identifziert den Schützen und achtet auf Vergehen der Spieler während der Ausführung. Er gibt das Zeichen für die Ausführung erst, wenn er sich gegebenenfalls mithilfe des anderen Schiedsrichters vergewissert hat, dass alle Spieler korrekt stehen. Der andere Schiedsrichter steht auf dem Schnittpunkt von Tor- und Strafraumlinie und prüft, ob der Ball ins Tor geht. Verstösst der Torhüter des verteidigenden Teams vor der Ausführung des Strafstosses gegen die Bestimmungen von Regel 14 und wird der Strafstoss nicht verwandelt, signalisiert dieser Schiedsrichter mit einem Pfiff die Wiederholung des Strafstosses.



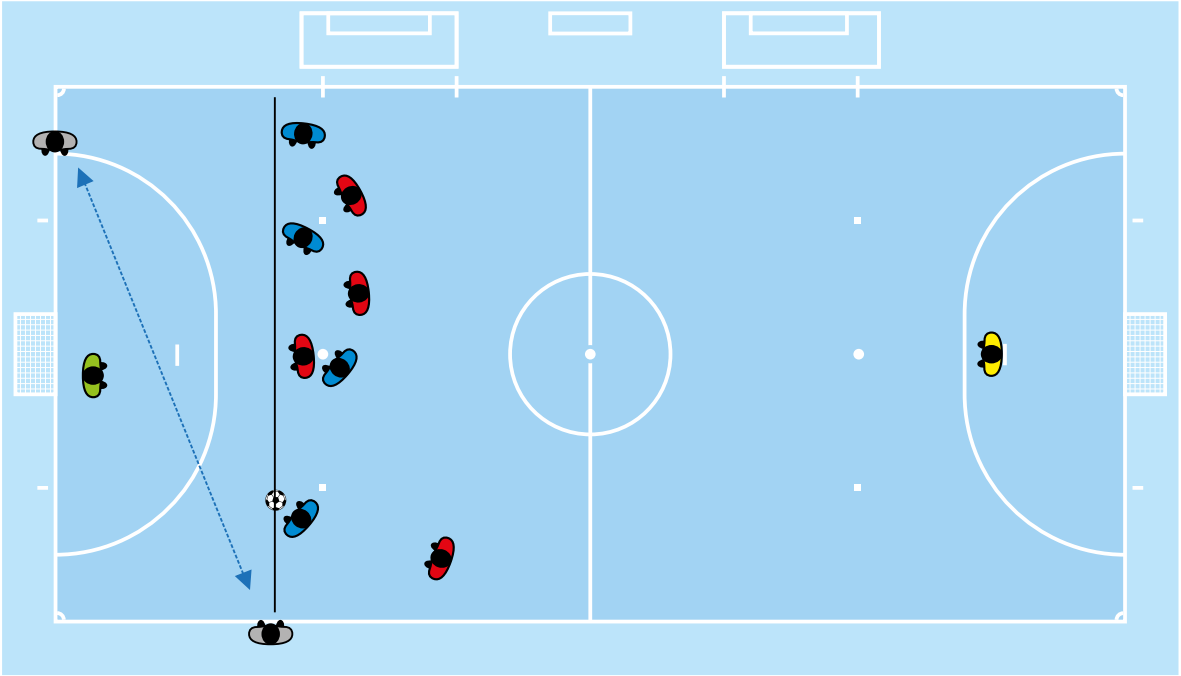
10. Position bei einem auf der 10-Meter-Marke ausgeführten DFSKF
Einer der Schiedsrichter steht auf der Höhe der Marke im Strafraum, die den gemäss Regel 1 vom Torhüter einzuhaltenden Mindestabstand von 5 m zur 10-Meter-Marke anzeigt. Er identifiziert den Schützen und achtet auf Vergehen der Spieler während der Ausführung. Er gibt das Zeichen für die Ausführung erst, wenn er sich gegebenenfalls mithilfe des anderen Schiedsrichters vergewissert hat, dass alle Spieler korrekt stehen und der Ball korrekt liegt. Der andere Schiedsrichter steht auf dem Schnittpunkt von Tor- und Strafraumlinie und prüft, ob der Ball ins Tor geht. Verstösst der Torhüter des verteidigenden Teams vor der Ausführung des DFSKF gegen die Bestimmungen von Regel 13 und wird der DFSKF nicht verwandelt, signalisiert dieser Schiedsrichter mit einem Pfiff die Wiederholung des DFSKF.

11. Position bei einem nicht auf der 10-Meter-Marke ausgeführten DFSKF (1)

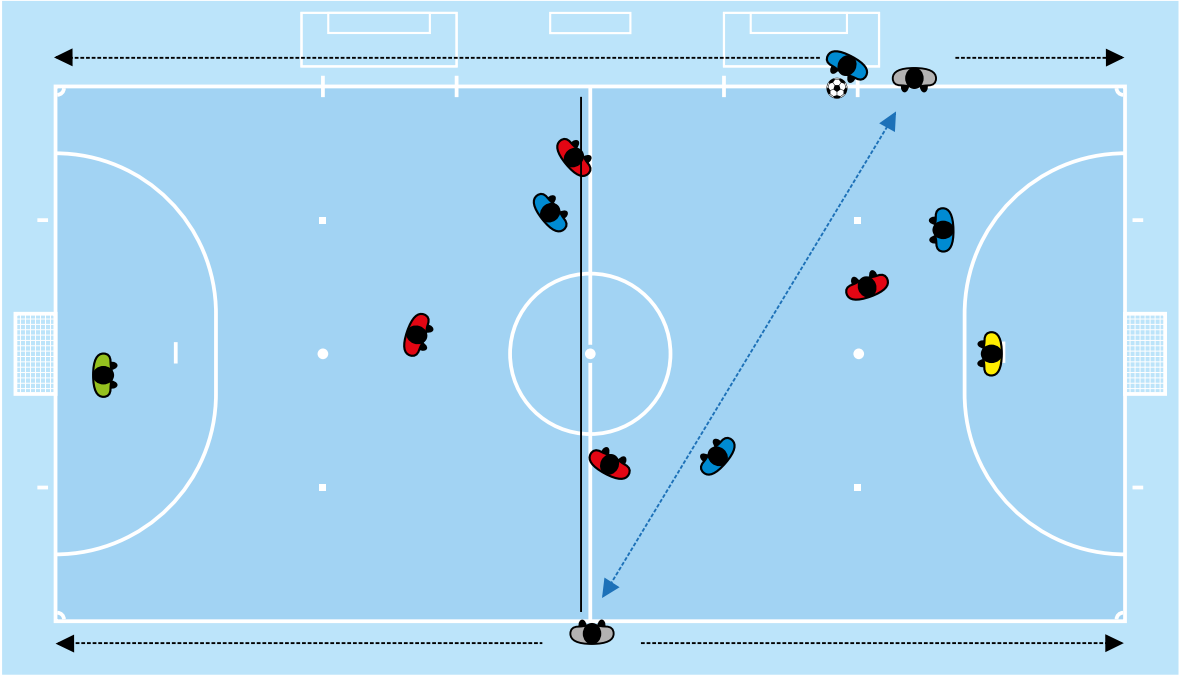
Einer der Schiedsrichter steht auf Ballhöhe, prüft, ob der Ball korrekt liegt, identifiziert den Schützen und achtet auf Vergehen der Spieler während der Ausführung. Er gibt das Zeichen für die Ausführung erst, wenn er sich gegebenenfalls mithilfe des anderen Schiedsrichters vergewissert hat, dass alle Spieler korrekt stehen. Der andere Schiedsrichter steht auf dem Schnittpunkt von Tor- und Strafraumlinie und prüft, ob der Ball ins Tor geht. Verstösst der Torhüter des verteidigenden Teams vor der Ausführung des DFSKF gegen die Bestimmungen von Regel 13 und wird der DFSKF nicht verwandelt, signalisiert dieser Schiedsrichter mit einem Pfiff die Wiederholung des DFSKF.



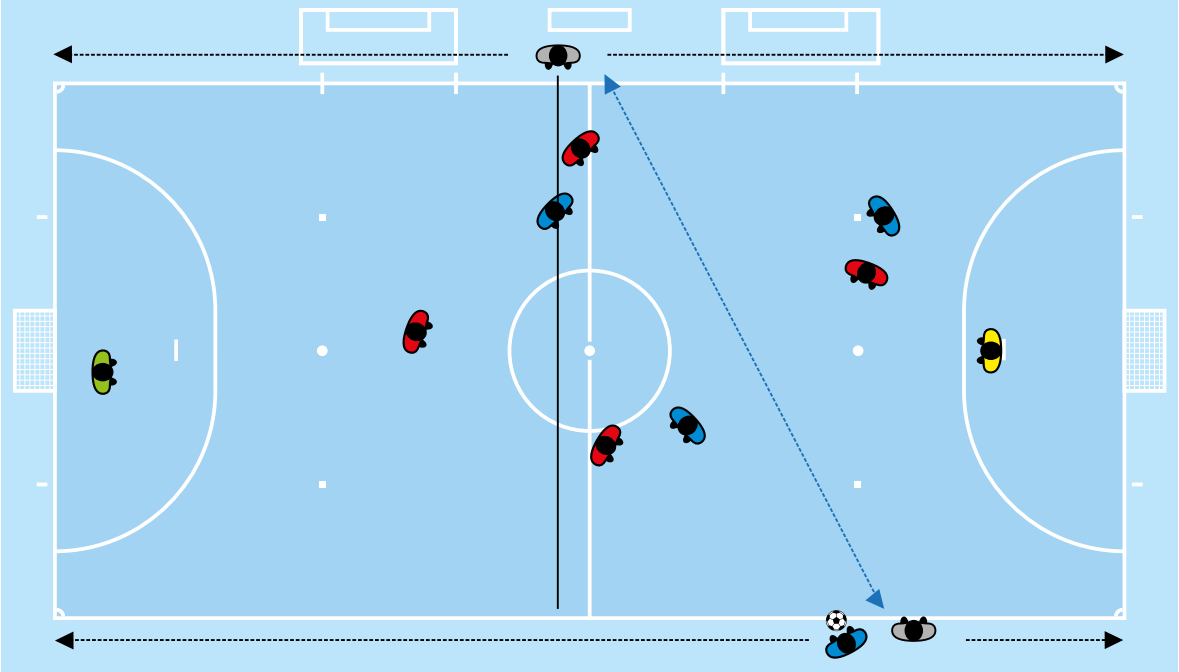
12. Position bei einem nicht auf der 10-Meter-Marke ausgeführten DFSKF (2)



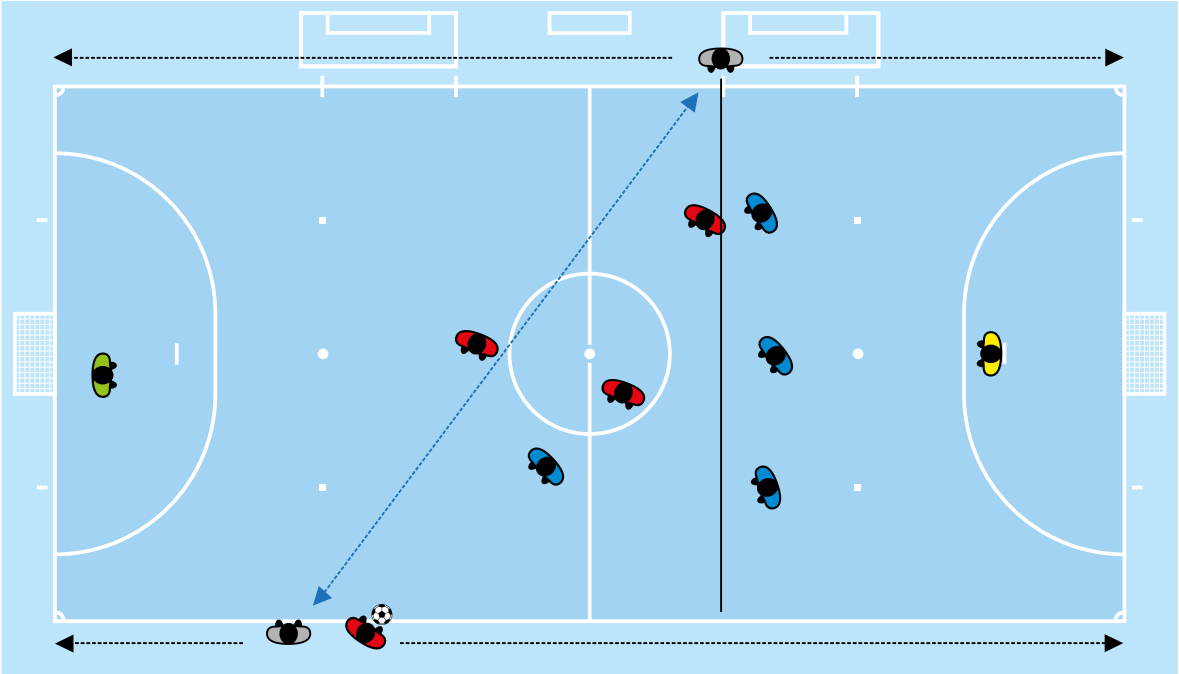
13. Position bei einem Einkick (1)



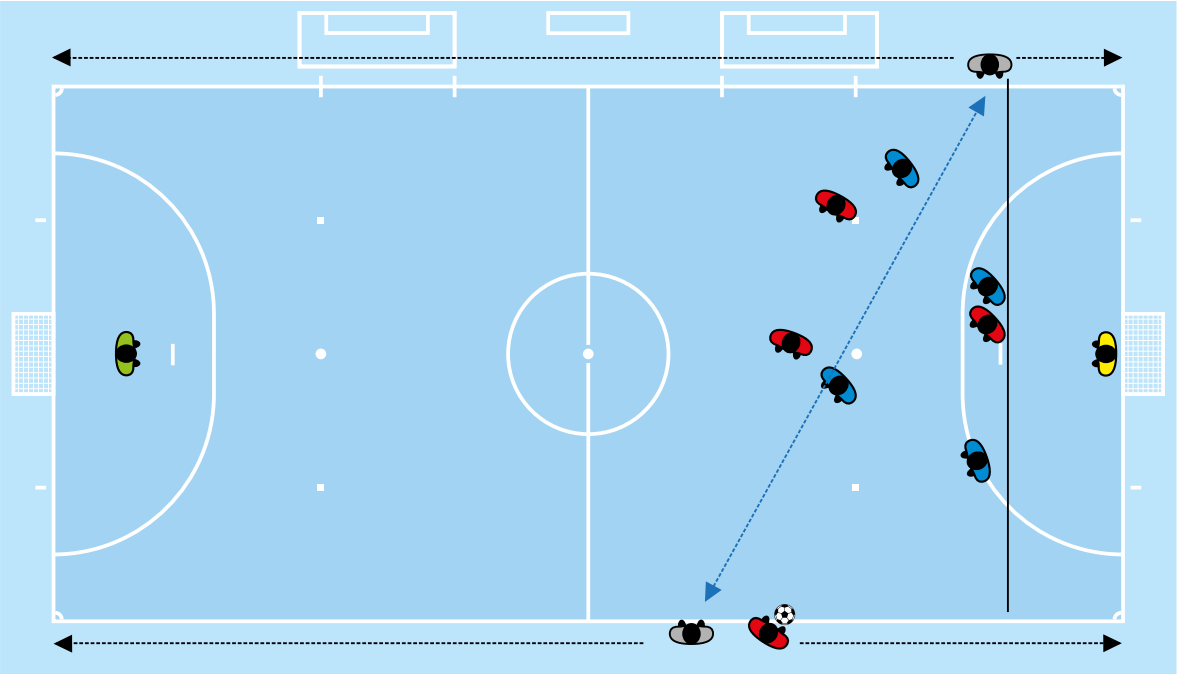
14. Position bei einem Einkick (2)



15. Position bei einem Einkick (3)

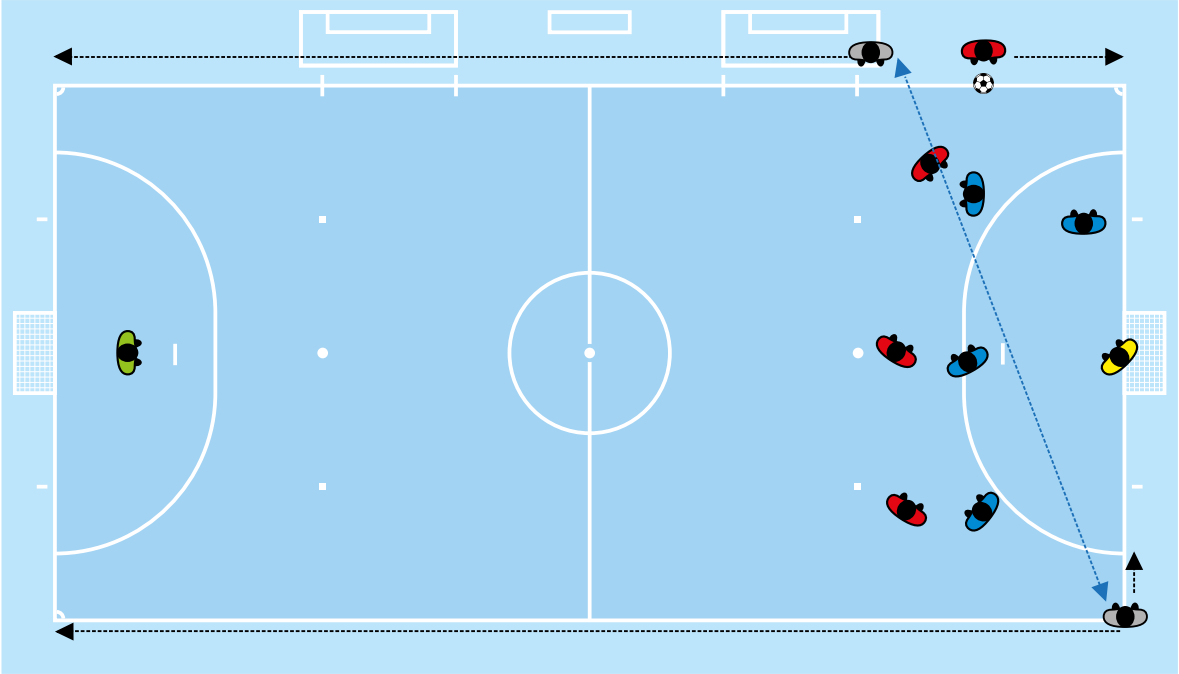


16. Position bei einem Einkick (4)



17. Position bei einem Einkick (5)

Bei einem Einkick in der Nähe des Eckviertelkreises für das angreifende Team steht der Schiedsrichter, der sich am nächsten bei der Stelle befindet, an der der Einkick ausgeführt wird, etwa 5 m von der genannten Stelle entfernt. Von dort prüft er, ob der Einkick korrekt ausgeführt wird und die Spieler des verteidigenden Teams dem Mindestabstand von 5 m zur Seitenlinie einhalten. Der andere Schiedsrichter begibt sich in derselben Spielfeldhälfte auf der gegenüberliegenden Spielfeldseite auf den Schnittpunkt von Seiten- und Torlinie. Von dort überwacht er den Ball und das Verhalten der Spieler.



18A. Position bei einem Sechsmeterschiessen (in Abwesenheit eines Ersatz-Schiedsrichterassistenten)

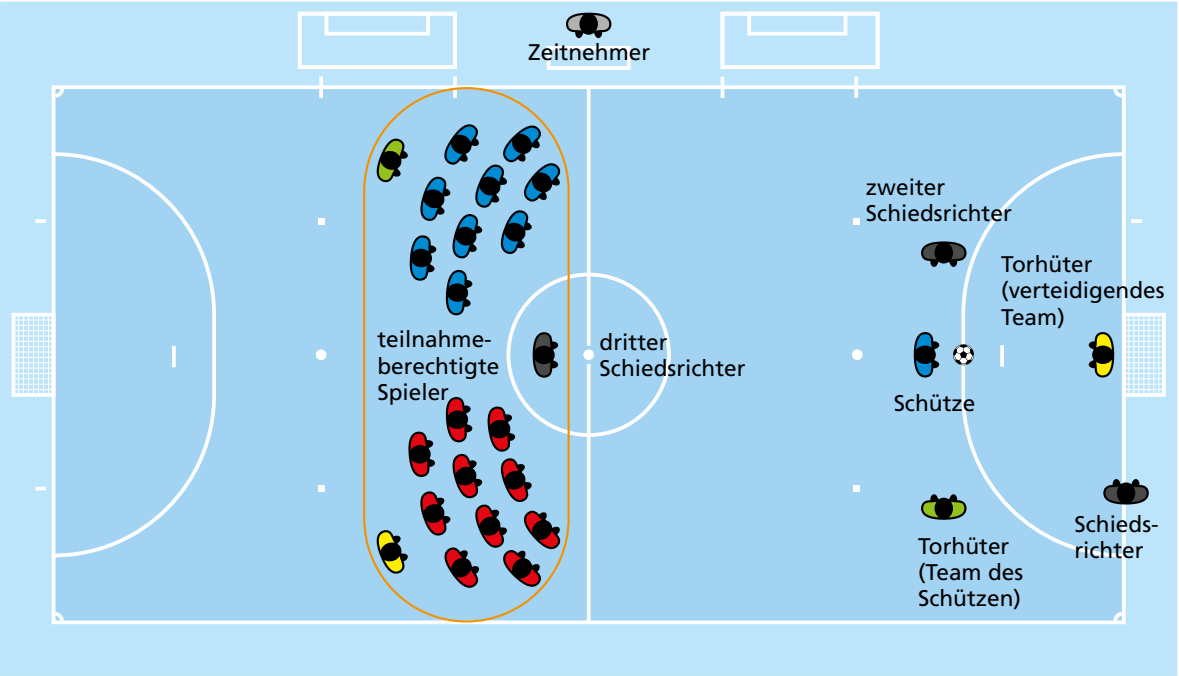
Der Schiedsrichter steht auf der Torlinie etwa 2 m vom Tor entfernt. Er prüft insbesondere, ob der Ball die Torlinie überquert und der Torhüter die Bestimmungen von Regel 14 einhält.

Hat der Ball die Torlinie eindeutig überquert, nimmt der Schiedsrichter mit dem zweiten Schiedsrichter Blickkontakt auf, um sich zu vergewissern, dass kein Vergehen begangen wurde.

Der zweite Schiedsrichter steht auf der Höhe der Strafstossmarke etwa 3 m von dieser entfernt, um die korrekte Position des Balls und des Torhüters des Teams des Schützen zu kontrollieren. Der zweite Schiedsrichter gibt mit einem Pfiff die Ausführung frei.

Der dritte Schiedsrichter steht im Anstosskreis und überwacht die übrigen teilnahmeberechtigten Spieler der beiden Teams.

Der Zeitnehmer befindet sich am Zeitnehmertisch und sorgt dafür, dass sich alle vom Sechsmeterschiessen ausgeschlossenen Spieler und die Teamoffiziellen korrekt verhalten.



Alle Spieloffiziellen machen sich Aufzeichnungen über die ausgeführten Sechsmeter und die Nummern der Schützen.

18B. Position bei einem Sechsmeterschiessen (in Anwesenheit eines Ersatz-Schiedsrichterassistenten)

Wurde ein Ersatz-Schiedsrichterassistent aufgeboten, müssen sich die Spieloffiziellen wie folgt positionieren:

Der Schiedsrichter steht auf der Torlinie etwa 2 m vom Tor entfernt. Er prüft insbesondere, ob der Ball die Torlinie überquert und der Torhüter die Bestimmungen von Regel 14 einhält.

Hat der Ball die Torlinie eindeutig überquert, nimmt der Schiedsrichter mit dem zweiten und dritten Schiedsrichter Blickkontakt auf, um sich zu vergewissern, dass kein Vergehen begangen wurde.

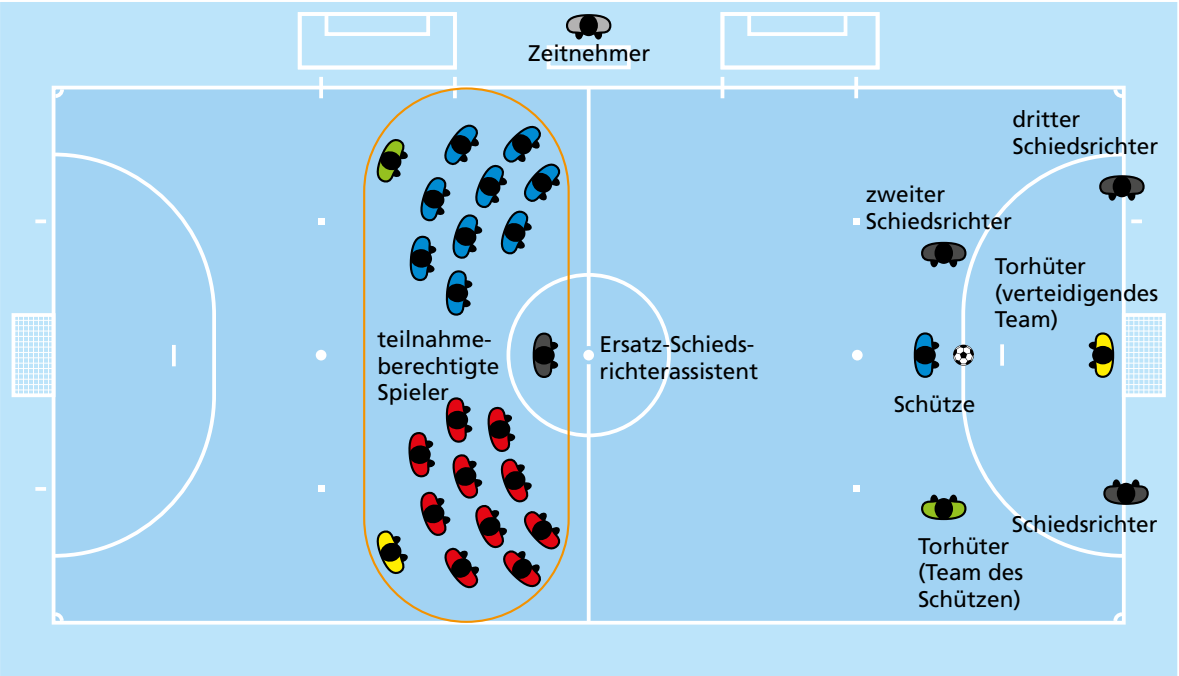
Der zweite Schiedsrichter steht auf der Höhe der Strafstossmarke etwa 3 m von dieser entfernt, um die korrekte Position des Balls und des Torhüters des Teams des Schützen zu kontrollieren. Der zweite Schiedsrichter gibt mit einem Pfiff die Ausführung frei.

Der dritte Schiedsrichter steht auf der Torlinie etwa 2 m vom Tor entfernt auf der gegenüberliegenden Seite des Schiedsrichters und prüft insbesondere, ob der Ball die Torlinie überquert, und unterstützt gegebenenfalls den Schiedsrichter.

Der Ersatz-Schiedsrichterassistent steht im Anstosskreis und überwacht die übrigen teilnahmeberechtigten Spieler der beiden Teams.

Der Zeitnehmer befindet sich am Zeitnehmertisch und:

- sorgt dafür, dass sich alle vom Sechsmeterschiessen ausgeschlossenen Spieler und die Teamoffiziellen korrekt verhalten,
- stellt den Spielstand auf der Anzeigetafel auf 0:0 zurück und hält auf der Anzeigetafel den Spielstand des Sechsmeterschiessens fest.



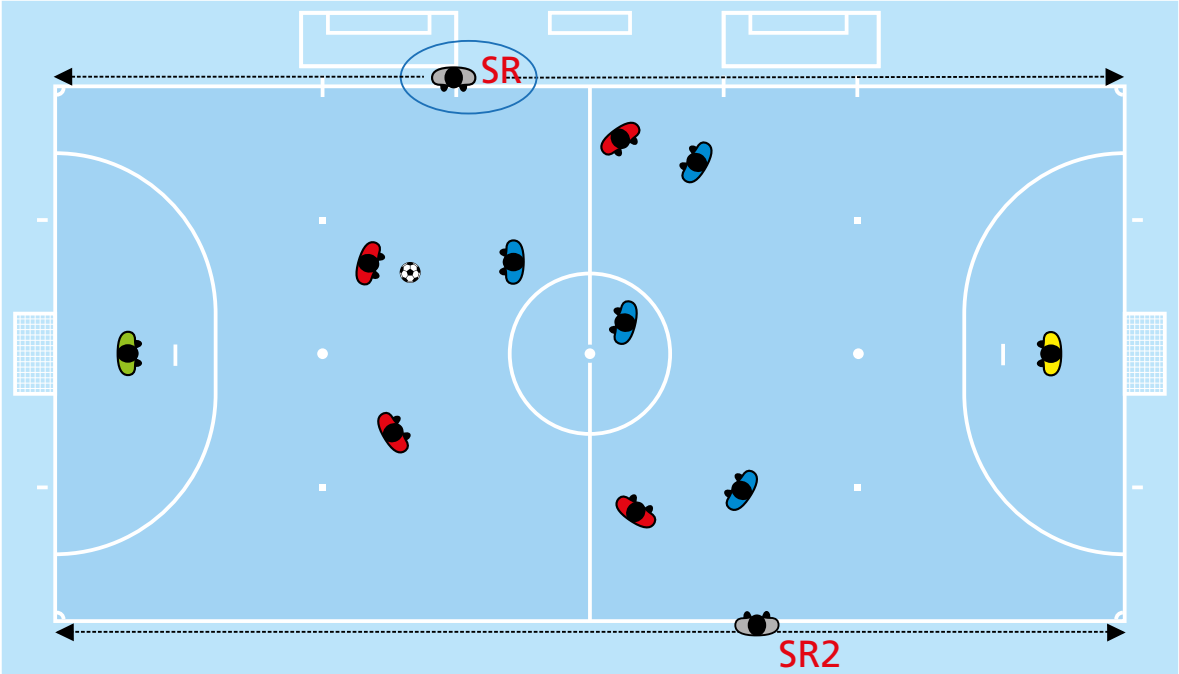
Alle Spieloffiziellen machen sich Aufzeichnungen über die ausgeführten Sechsmeter und die Nummern der Schützen.

19. Position bei Seitenwechsel der Schiedsrichter auf dem Spielfeld

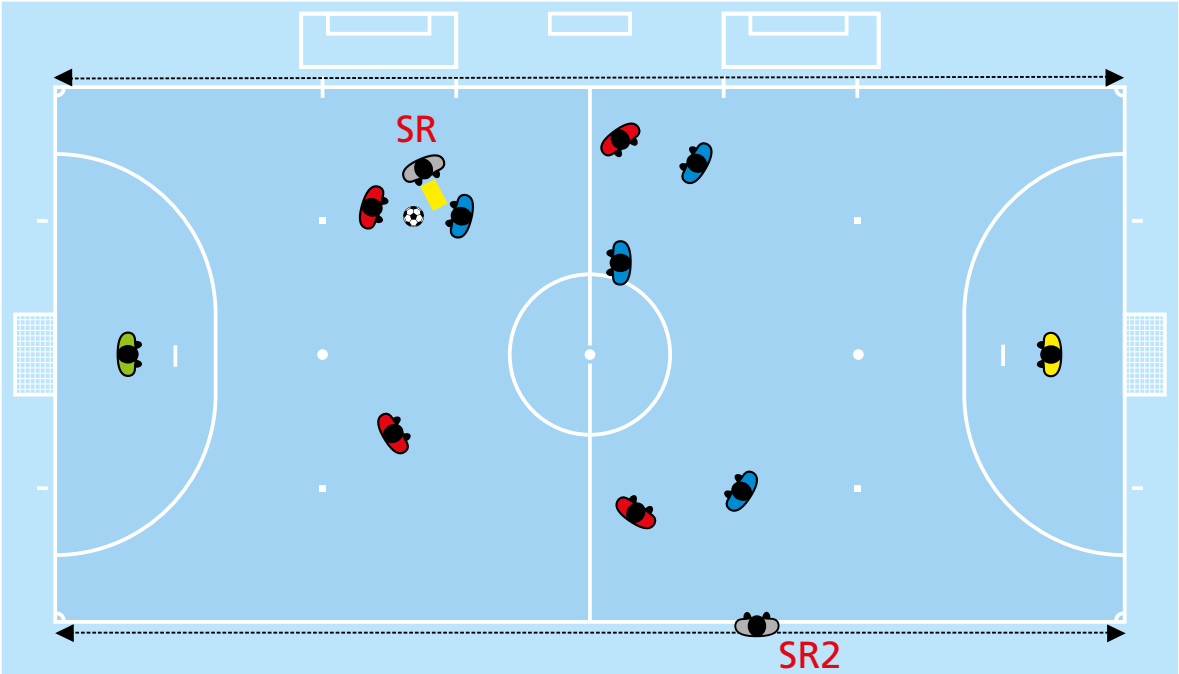
Die Schiedsrichter dürfen die Seite wechseln, wenn sie der Ansicht sind, dass dies dem Spiel zugutekommt. Dabei sollten sie aber folgende Aspekte berücksichtigen:

- Sie dürfen die Seite nicht wechseln, wenn der Ball im Spiel ist.
- Grundsätzlich sollten sie die Seite nur wechseln, wenn der Schiedsrichter auf der Seite der Spielerbänke eine Verwarnung oder einen Feldverweis ausspricht oder eine andere wichtige Entscheidung trifft, was zu Kritik oder Unmut seitens eines oder beider Teams führen könnte.
- Für gewöhnlich entscheidet der Schiedsrichter, der die Verwarnung oder den Feldverweis ausspricht, ob er die Seite wechseln will.
- Nach einem Seitenwechsel der Schiedsrichter gibt immer der Schiedsrichter auf der Seite der Spielerbänke das Zeichen zur Spielfortsetzung.
- Die Schiedsrichter dürfen auf ihre angestammte Seite zurückkehren, wenn es das Spiel zulässt.

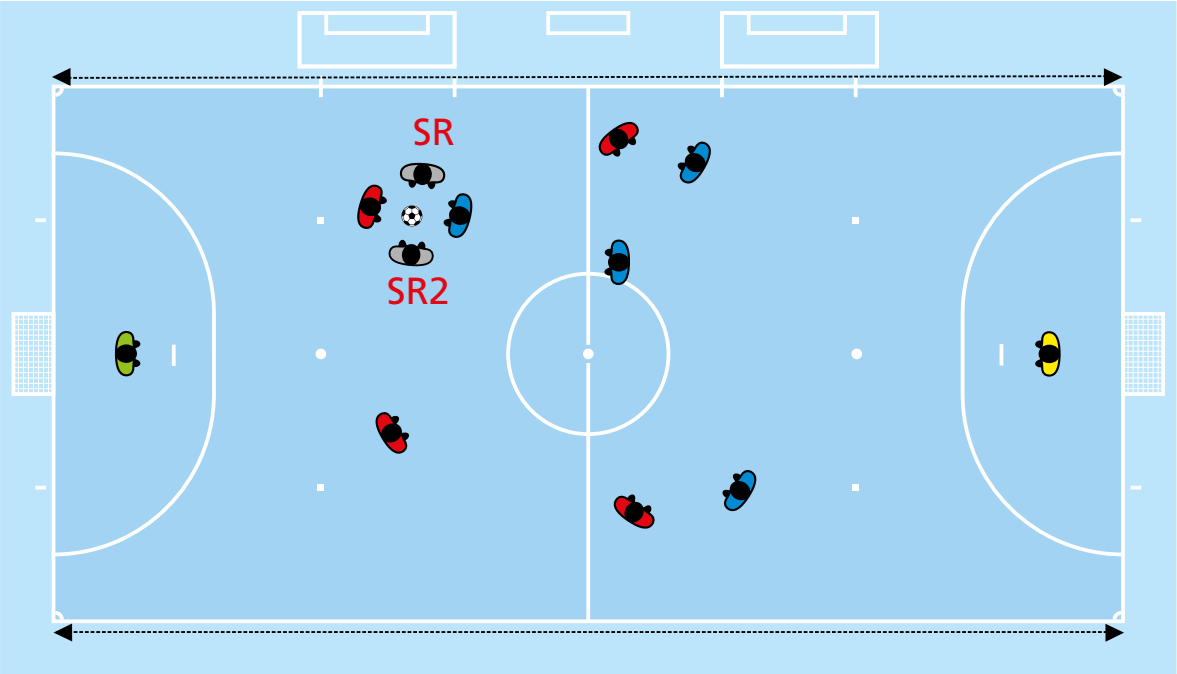
Beispiel



(1) Der Schiedsrichter in der Nähe der Spielerbänke unterbricht das Spiel wegen eines Foulspiels.

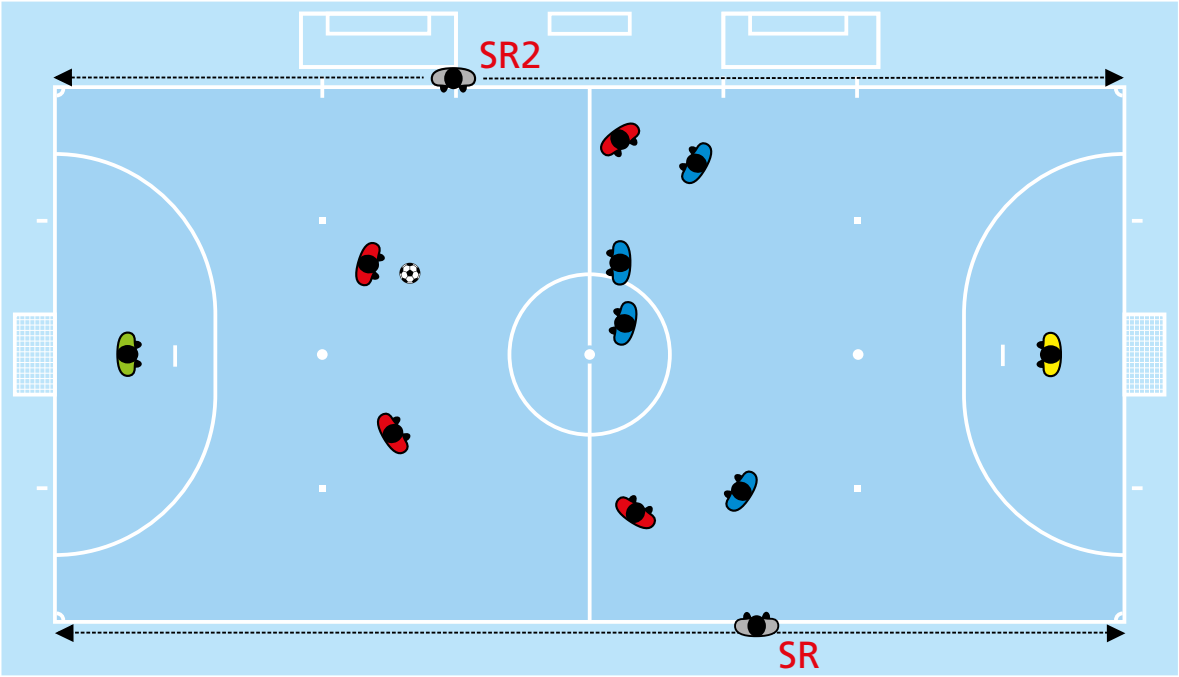


(2) Der Schiedsrichter, der das Spiel unterbrochen hat, begibt sich zum Ort des Vergehens und zeigt eine gelbe/rote Karte.



(3) Der andere Schiedsrichter begibt sich ebenfalls zum Ort des Vergehens, um bei der Überwachung der Situation (Spieler und Ball) zu helfen.

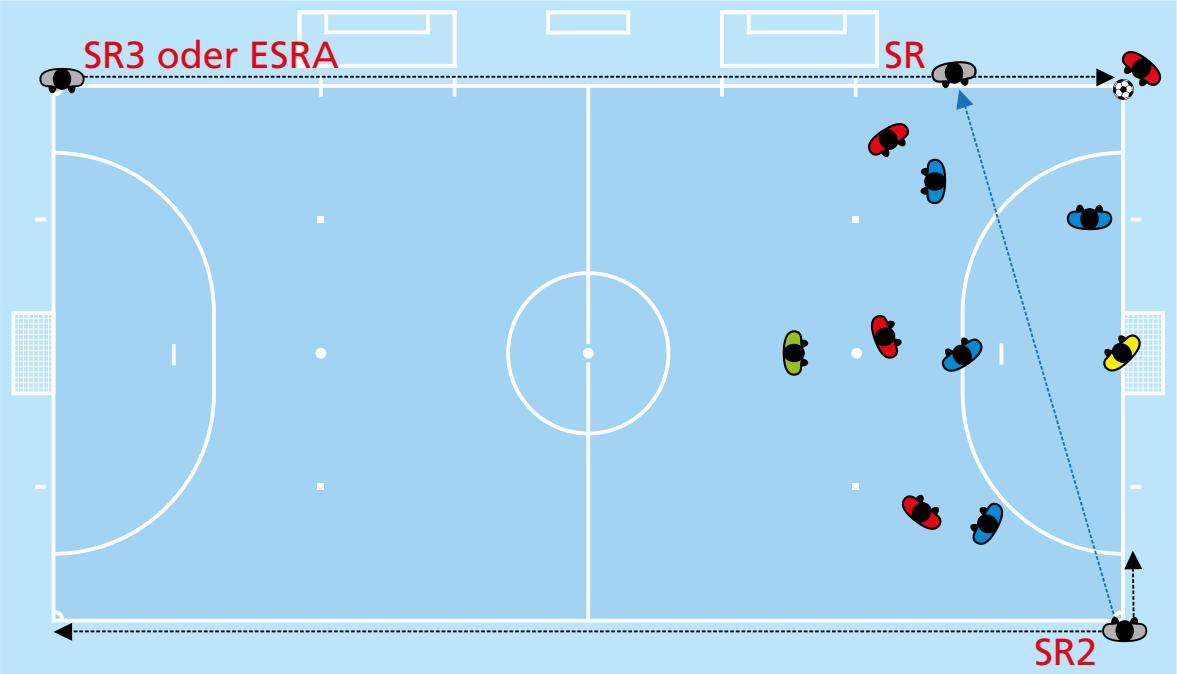
(4) Der Schiedsrichter, der die gelbe/rote Karte ausgesprochen hat, begibt sich zum Zeitnehmertisch und zeigt auf der Mittellinie etwa 5 m vom Zeitnehmertisch entfernt den weiteren Spieloffiziellen mit dem entsprechenden Zeichen die Nummer des fehlbaren Spielers an.



(5) Die Schiedsrichter wechseln die Seite, und der Schiedsrichter, der sich nun auf der Seite der Spielerbänke befindet, setzt das Spiel mit einem Pfiff fort.

20. Position des dritten Schiedsrichters (oder des Ersatz-Schiedsrichterassistenten), wenn mindestens ein Team mit fliegendem Torhüter spielt

Wenn ein Team mit fliegendem Torhüter spielt, überwacht der dritte Schiedsrichter (oder der Ersatz-Schiedsrichterassistent) die Torlinie dieses Teams, wenn dieses im Angriff ist. Fällt ein Tor auf der Seite des Teams, das im Angriff ist, signalisiert der dritte Schiedsrichter (oder der Ersatz-Schiedsrichterassistent) dies den anderen Schiedsrichtern mit dem entsprechenden Zeichen.



Wenn beide Teams mit fliegendem Torhüter spielen und sowohl ein dritter Schiedsrichter als auch ein Ersatz-Schiedsrichterassistent anwesend sind, überwacht der dritte Schiedsrichter die Torlinie des einen Teams und der Ersatz-Schiedsrichterassistent die Torlinie des anderen Teams.

AUSLEGUNG UND EMPFEHLUNGEN

REGEL 3 – Spieler

Wenn ein Spieler, der sich mit der Erlaubnis eines der Schiedsrichter ausserhalb des Spielfelds aufhält und nicht ausgewechselt worden ist, ohne die Erlaubnis eines der Schiedsrichter oder des dritten Schiedsrichters auf das Spielfeld zurückkehrt und danach ein weiteres verwarnungswürdiges Vergehen begeht, wird er aufgrund der beiden verwarnungswürdigen Vergehen des Feldes verwiesen (Beispiel: Der Spieler betritt das Spielfeld ohne die Erlaubnis eines der Schiedsrichter und stellt einem Gegenspieler rücksichtslos das Bein). Wird das Vergehen brutal begangen, wird der Spieler direkt des Feldes verwiesen.

Überschreitet ein Spieler versehentlich eine Begrenzungslinie des Spielfelds, gilt dies nicht als Vergehen. Verlässt ein Spieler in der Spielbewegung im Zuge des Spielgeschehens das Spielfeld, gilt dies nicht als Vergehen.

Auswechselspieler

Wenn ein Auswechselspieler das Spielfeld in Missachtung der Auswechselbestimmungen betritt oder bewirkt, dass sein Team einen Spieler mehr auf dem Feld hat, gelten für die Schiedsrichter und die weiteren Spieloffiziellen folgende Bestimmungen:

- Sie unterbrechen das Spiel (jedoch nicht sofort, wenn auf Vorteil entschieden werden kann).
- Sie verwarnen den Auswechselspieler wegen unsportlichen Betragens, falls sein Team einen Spieler mehr auf dem Feld hat, oder wegen Missachtung der Auswechselbestimmungen, sofern die Auswechslung nicht korrekt durchgeführt wurde.
- Sie verweisen den Auswechselspieler des Feldes, wenn er ein Tor oder eine offensichtliche Torchance des gegnerischen Teams vereitelt. Sein Team muss gemäss Regel 3 mit einem Spieler weniger spielen, ungeachtet ob das Vergehen auf eine Missachtung der Auswechselbestimmungen zurückgeht oder sein Team einen Spieler mehr auf dem Feld hatte.
- Der Auswechselspieler muss das Spielfeld bei der nächsten Spielunterbrechung verlassen, sofern er dies nicht bereits getan hat, entweder um den Auswechselvorgang abzuschliessen, sofern das Vergehen damit zusammenhing, oder um sich in die technische Zone zu begeben, falls sein Team einen Spieler mehr auf dem Feld hatte.
- Wenn die Schiedsrichter auf Vorteil entscheiden:
  - unterbrechen sie das Spiel erst, wenn das Team des fehlbaren Auswechselspielers in Ballbesitz gelangt, und setzen es mit einem

indirekten Freistoss für das gegnerische Team an der Stelle fort, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand, es sei denn, der Ball befand sich im Strafraum (siehe Regel 13),
  - und das Team des fehlbaren Auswechselspielers ein Vergehen begeht, das mit einem indirekten oder direkten Freistoss oder einem Strafstoss zu ahnden ist, setzen sie das Spiel mit der entsprechenden Spielfortsetzung fort. Gegebenenfalls verhängen sie auch Disziplinarmassnahmen für das Vergehen,
  - und das Spiel dann doch unterbrechen, weil der Gegner des Teams des fehlbaren Auswechselspielers ein Vergehen begeht oder der Ball aus dem Spiel geht, setzen sie das Spiel mit einem indirekten Freistoss für den Gegner des Teams des fehlbaren Auswechselspielers fort. Gegebenenfalls verhängen sie auch Disziplinarmassnahmen für das Vergehen.
- Wenn zu Spielbeginn anstelle eines vor dem Spiel gemeldeten Spielers ein gemeldeter Auswechselspieler das Spielfeld betritt und dies den Schiedsrichtern oder den weiteren Spieloffiziellen nicht mitgeteilt wird:
  - gestatten die Schiedsrichter dem gemeldeten Auswechselspieler weiterzuspielen,
  - wird gegen den gemeldeten Auswechselspieler keine Disziplinarmassnahme verhängt,
  - melden die Schiedsrichter den Vorfall den zuständigen Instanzen.
- Begeht ein Auswechselspieler vor dem Betreten des Spielfelds ein feldverweiswürdiges Vergehen, muss sein Team nicht mit einem Spieler weniger spielen. Ein anderer Auswechselspieler oder der Spieler, der ersetzt werden sollte, darf in diesem Fall für ihn spielen.

Erlaubtes Verlassen des Spielfelds

Ein Spieler darf das Spielfeld abgesehen von einer normalen Auswechslung auch in folgenden Fällen ohne die Erlaubnis eines der Schiedsrichter verlassen:

- in der Spielbewegung, sofern er sofort auf das Spielfeld zurückkehrt, d. h., wenn er den Ball spielen oder einen Gegenspieler umdribbeln will. Der Spieler darf das Spielfeld aber nicht verlassen, um hinter einem der Tore auf die gegenüberliegende Spielfeldseite zu laufen und so die Gegner zu täuschen. In diesem Fall unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel, wenn sie nicht auf Vorteil entscheiden können. Haben die Schiedsrichter das Spiel unterbrochen, wird es mit einem indirekten Freistoss fortgesetzt. Der Spieler wird wegen unerlaubten Verlassens des Spielfelds verwarnt.
- wegen einer Verletzung. Der Spieler darf nur mit der Erlaubnis eines der Schiedsrichter auf das Spielfeld zurückkehren, sofern er nicht ausgewechselt wurde. Bei einer blutenden Wunde darf er erst auf das Spielfeld zurückkehren, wenn sich die Schiedsrichter oder einer der

weiteren Spieloffiziellen davon überzeugt haben, dass die Blutung gestoppt wurde.
- um seine Ausrüstung anzupassen oder in Ordnung zu bringen. Sofern der Spieler nicht ausgewechselt wurde, darf er nur mit der Erlaubnis eines der Schiedsrichter auf das Spielfeld zurückkehren, nachdem die Schiedsrichter oder einer der weiteren Spieloffiziellen seine Ausrüstung kontrolliert haben.

Unerlaubtes Verlassen des Spielfelds

Verlässt ein Spieler das Spielfeld ohne die Erlaubnis eines der Schiedsrichter und aus Gründen, die gemäss Futsal-Spielregeln nicht zulässig sind, informiert der Zeitnehmer oder der dritte Schiedsrichter mit einem akustischen Signal die Schiedsrichter, sofern nicht auf Vorteil entschieden werden kann. Wird das Spiel unterbrochen, wird es mit einem indirekten Freistoss gegen das Team des fehlbaren Spielers fortgesetzt. Wurde auf Vorteil entschieden, geben der Zeitnehmer oder der dritte Schiedsrichter das akustische Signal bei der nächsten Spielunterbrechung. Der Spieler wird wegen unerlaubten Verlassens des Spielfelds verwarnt.

Mindestanzahl Spieler

Ein Spiel darf nicht mit weniger als drei Spielern pro Team begonnen werden. Die Mindestanzahl Spieler (einschliesslich Auswechselspielern), die für ein Spiel erforderlich sind, liegt jedoch im Ermessen der nationalen Fussballverbände.

Ein Spiel darf nicht fortgesetzt werden, wenn ein Team weniger als drei Spieler aufweist. Unterschreitet ein Team die Mindestanzahl von drei Spielern jedoch, weil einer oder mehrere Spieler das Spielfeld absichtlich verlassen haben, sind die Schiedsrichter nicht verpflichtet, das Spiel sofort zu unterbrechen, und können auf Vorteil entscheiden. Wenn ein Team nicht mehr über die erforderlichen drei Spieler auf dem Feld verfügt, dürfen die Schiedsrichter das Spiel bei der nächsten Spielunterbrechung nicht fortsetzen.

Getränke

Die Spieler dürfen während einer Auszeit oder einer Spielunterbrechung Getränke zu sich nehmen, allerdings nur ausserhalb des Spielfelds, damit dieses trocken bleibt. Es ist nicht gestattet, Trinkflaschen oder andere Flüssigkeitsbehälter auf das Spielfeld zu werfen.

Des Feldes verwiesene Spieler

- Wird nach einem zweiten verwarnungswürdigen Vergehen eines Spielers auf Vorteil entschieden und kassiert das Team des fehlbaren Spielers daraufhin ein Tor, ist der fehlbare Spieler aufgrund der zweiten Verwarnung vor dem Anstoss des Feldes zu verweisen. Sein Team muss das Spiel aber nicht mit einem Spieler weniger fortsetzen, da das Vergehen vor dem Tor begangen wurde. Ein Auswechselspieler ersetzt den des Feldes verwiesenen Spieler.
- Wenn ein Spieler während der Halbzeitpause oder vor Beginn einer der beiden Halbzeiten der Verlängerung ein feldverweiswürdiges Vergehen begeht, muss das fehlbare Team die jeweils nächste Halbzeit mit einem Spieler weniger beginnen.

REGEL 5 – Schiedsrichter

Rechte und Pflichten

Die Schiedsrichter müssen sich bewusst sein, dass Futsal ein Wettkampfsport ist, zu dem auch der physische Kontakt zwischen den Spielern gehört. Respektieren die Spieler aber weder die Futsal-Spielregeln noch die Grundsätze der Fairness, ergreifen die Schiedsrichter angemessene Massnahmen, damit diese eingehalten werden.

Die Schiedsrichter dürfen Verwarnungen und Feldverweise gegen Spieler oder Teamoffizielle auch während der Halbzeitpause, nach dem Ende der regulären Spielzeit, während der Verlängerung und während des Sechsmeterschiessens aussprechen.

Vorteil

Die Schiedsrichter dürfen bei jeglichem Vergehen auf Vorteil entscheiden, sofern die Futsal-Spielregeln dies nicht ausdrücklich ausschliessen. Auf Vorteil darf beispielsweise entschieden werden, wenn ein Torhüter einen Torabwurf ausführt, ehe die Gegner den Strafraum verlassen haben. Bei einem nicht korrekt ausgeführten Einkick darf hingegen nicht auf Vorteil entschieden werden.

Bei einem Verstoss gegen die 4-Sekunden-Regel darf nicht auf Vorteil entschieden werden, es sei denn, der Verstoss erfolgt durch den Torhüter, der den Ball bei laufendem Spiel in seiner Spielfeldhälfte zuerst kontrolliert und dann verliert. In allen übrigen Fällen – bei Freistössen, Einkicks, Torabwürfen und Eckstössen – dürfen die Schiedsrichter nicht auf Vorteil entscheiden.

Bei der Beurteilung, ob auf Vorteil entschieden wird, müssen die Schiedsrichter folgende Aspekte berücksichtigen:

- Schwere des Vergehens: Bei einem feldverweiswürdigen Vergehen unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und verweist den Spieler des Feldes, sofern dadurch keine offensichtliche Torchance vereitelt wird.
- Ort des Vergehens: je näher beim gegnerischen Tor, desto grösser der Vorteil
- Erfolgsaussicht eines schnellen, gefährlichen Angriffs
- Das Vergehen darf nicht ein sechstes oder höheres kumuliertes Foul des Teams sein, es sei denn, es besteht eine offensichtliche Torchance.
- Spielatmosphäre

Der Entscheid zur Ahndung des ursprünglichen Vergehens ist binnen weniger Sekunden zu treffen und kann nicht mehr geändert werden, wenn das betreffende Zeichen zuvor nicht signalisiert oder ein anderer Spielzug erlaubt wurde.

Bei einem verwarnungswürdigen Vergehen wird der Spieler bei der nächsten Unterbrechung verwarnt. Falls der Vorteil nicht eindeutig ist, sollte das Spiel unterbrochen und der Spieler sofort verwarnt werden. Erfolgt die Verwarnung nicht bei der nächsten Spielunterbrechung, kann sie auch nicht zu einem späteren Zeitpunkt ausgesprochen werden.

Bedingt das Vergehen eine Spielfortsetzung mit einem indirekten Freistoss, entscheiden die Schiedsrichter im Sinne des Spielflusses auf Vorteil, sofern das Team, gegen das sich das Vergehen richtete, dadurch nicht benachteiligt wird.

Mehrere Vergehen gleichzeitig

Bei mehreren gleichzeitigen Vergehen ahnden die Schiedsrichter das schwerste Vergehen hinsichtlich Sanktion, Spielfortsetzung, physischer Härte und taktischer Auswirkungen.

Sind die Vergehen mit einem direkten Freistoss zu ahnden, veranlassen die Schiedsrichter, dass die betreffenden kumulierten Fouls vermerkt werden.

Äussere Einflüsse

Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel, wenn sie der Ansicht sind, dass ein Zuschauer mit einem Pfiff das Spiel beeinflusst hat (z. B. wenn ein Spieler den Ball in die Hand nimmt). Wurde das Spiel unterbrochen, wird es mit einem Schiedsrichterball an der Stelle fortgesetzt, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand, es sei denn, der Ball befand sich im Strafraum (siehe Regel 8).

Zählen der vier Sekunden bei laufendem Spiel

Jedes Mal, wenn der Torhüter eines Teams in seiner Spielfeldhälfte bei laufendem Spiel in Ballbesitz ist, zeigt einer der Schiedsrichter gut sichtbar das Zählen der vier Sekunden an.

Fortsetzung des Spiels

Die Schiedsrichter sorgen insbesondere dafür, dass das Spiel jeweils schnell fortgesetzt und eine Spielfortsetzung (Einkick, Torabwurf, Eckstoss oder Freistoss) nicht aus taktischen Gründen verzögert wird. In diesen Fällen beginnen sie mit dem Zählen der vier Sekunden, ohne dass dafür ein Pfiff erforderlich ist. Bei einer Spielfortsetzung, die kein Zählen der vier Sekunden vorsieht (Anstoss oder Strafstoss), wird jeder Spieler verwarnt, der das Spiel verzögert.

Zur Beschleunigung der Spielfortsetzung und des Spielgeschehens dürfen um das Spielfeld herum Personen zusätzliche Bälle bereithalten.

Schiedsrichterpfiff

Der Schiedsrichterpfiff ist zwingend:

- beim Anstoss:
  - zu Beginn des Spiels (1. und 2. Halbzeit sowie gegebenenfalls 1. und 2. Halbzeit der Verlängerung),
  - zur Fortsetzung des Spiels nach einem Tor,
- bei einer Spielunterbrechung für:
  - einen Freistoss oder Strafstoss,
  - eine vorübergehende Unterbrechung oder den Abbruch eines Spiels oder die Bestätigung des akustischen Signals des Zeitnehmers am Ende eines Spielabschnitts,
- zur Fortsetzung des Spiels bei:
  - einem Freistoss, wenn die Mauer auf den vorgeschriebenen Abstand beordert wird,
  - einem Freistoss von der 10-Meter-Marke,
  - einem DFSKF,
  - einem Strafstoss,
- zur Fortsetzung des Spiels nach einer Spielunterbrechung wegen:
  - einer Verwarnung oder eines Feldverweises wegen eines Vergehens,
  - einer Verletzung eines oder mehrerer Spieler.

Der Schiedsrichterpfiff ist nicht notwendig:

- bei einer Spielunterbrechung für:
  - einen Torabwurf, Eckstoss oder Einkick (es sei denn, die Situation ist nicht eindeutig),

  - einen Treffer (es sei denn, der Ball hat die Torlinie nicht eindeutig überquert),
- zur Fortsetzung des Spiels bei:
  - einem Freistoss (sofern nicht die Einhaltung des Mindestabstands von 5 m verlangt wird oder das gegnerische Team des Schützen noch nicht sechs kumulierte Fouls begangen hat),
  - einem Torabwurf, Eckstoss oder Einkick (sofern nicht die Einhaltung des Mindestabstands von 5 m verlangt wird),
  - zur Fortsetzung des Spiels mittels Schiedsrichterball.

Wird der Schiedsrichterpfiff unverhältnismässig oft/unnötig eingesetzt, verliert er seine Wirkung, wenn er wirklich nötig ist. Wenn das Team, das einen Freistoss, Einkick oder Eckstoss ausführen will, die Einhaltung des vorgeschriebenen Abstands (oder bei einem Torabwurf die korrekte Position der gegnerischen Spieler) verlangt, signalisieren die Schiedsrichter den Spielern unmissverständlich, dass das Spiel erst nach dem Pfiff fortgesetzt werden darf. Setzt ein Spieler das Spiel in diesem Fall vor dem Schiedsrichterpfiff fort, wird er wegen Verzögerung der Spielfortsetzung verwarnt.

Wenn einer der Schiedsrichter bei laufendem Spiel irrtümlicherweise pfeift, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel, wenn sie der Ansicht sind, dass der Pfiff das Spiel beeinflusst hat. In diesem Fall wird das Spiel mit einem Schiedsrichterball an der Stelle fortgesetzt, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand, es sei denn, der Ball befand sich im Strafraum (siehe Regel 8). Wenn der Pfiff das Spiel nicht beeinflusst, zeigen die Schiedsrichter deutlich an, dass die Spieler weiterspielen sollen.

Körpersprache

Die Körpersprache:
- hilft bei der Leitung des Spiels und
- signalisiert Autorität und Selbstkontrolle.

Die Körpersprache dient nicht zur Rechtfertigung von Entscheidungen.

REGEL 6 – Weitere Spieloffizielle

Pflichten und Aufgaben

Der dritte Schiedsrichter und der Zeitnehmer unterstützen die Schiedsrichter dabei, das Spiel gemäss den Futsal-Spielregeln zu leiten. Sie unterstüt-

zen die Schiedsrichter auf deren Anweisung und unter deren Kontrolle auch in allen übrigen Belangen der Spielleitung. Sie müssen u. a.:

- das Spielfeld, die eingesetzten Bälle und die Ausrüstung der Spieler kontrollieren,
- klären, ob Probleme mit der Ausrüstung behoben oder blutende Wunden versorgt wurden,
- den Auswechselvorgang beaufsichtigen,
- über Zeit, Tore, kumulierte Fouls und unsportliches Betragen Buch führen.

Position und Zusammenarbeit

1. Anstoss

Der dritte Schiedsrichter steht beim Zeitnehmertisch und achtet auf die korrekte Position der Auswechselspieler, Teamoffiziellen und übrigen Personen.

Der Zeitnehmer befindet sich am Zeitnehmertisch und achtet darauf, dass der Anstoss korrekt ausgeführt wird.

2. Grundposition während des Spiels

Der dritte Schiedsrichter achtet auf die korrekte Position der Auswechselspieler, Teamoffiziellen und übrigen Personen. Zu diesem Zweck bewegt er sich bei Bedarf der Seitenlinie entlang, ohne jedoch das Spielfeld zu betreten.

Der Zeitnehmer befindet sich am Zeitnehmertisch und stoppt und startet die Zeitmessung gemäss Spielverlauf.

3. Auswechslungen

Der dritte Schiedsrichter prüft, ob die Ausrüstung der Auswechselspieler in Ordnung ist und die Auswechslungen korrekt vorgenommen werden. Zu diesem Zweck bewegt er sich bei Bedarf der Seitenlinie entlang, ohne jedoch das Spielfeld zu betreten.

4. Sechsmeterschiessen

In Abwesenheit eines Ersatz-Schiedsrichterassistenten steht der dritte Schiedsrichter zusammen mit den teilnahmeberechtigten Spielern in der Spielfeldhälfte, in der keine Sechsmeter ausgeführt werden. Von dort überwacht er das Verhalten der Spieler und stellt sicher, dass kein Spieler einen weiteren Sechsmeter ausführt, bevor alle übrigen teilnahmeberechtigten Spieler seines Teams einen Sechsmeter ausgeführt haben.

Wurde ein Ersatz-Schiedsrichterassistent aufgeboten, positionieren sich die Schiedsrichter wie folgt:

Der Schiedsrichter steht auf der Torlinie etwa 2 m vom Tor entfernt. Er prüft insbesondere, ob der Ball die Torlinie überquert und sich der Torhüter von der Linie wegbewegt.

Hat der Ball die Torlinie eindeutig überquert, nimmt der Schiedsrichter mit dem zweiten und dritten Schiedsrichter Blickkontakt auf, um sich zu vergewissern, dass kein Vergehen begangen wurde.

Der zweite Schiedsrichter steht auf der Höhe der Strafstossmarke etwa 3 m von dieser entfernt, um die korrekte Position des Balls und des Torhüters des Teams des Schützen zu kontrollieren. Der zweite Schiedsrichter gibt mit einem Pfiff die Ausführung frei.

Der dritte Schiedsrichter steht auf der Torlinie etwa 2 m vom Tor entfernt auf der gegenüberliegenden Seite des Schiedsrichters und prüft insbesondere, ob der Ball die Torlinie überquert, und unterstützt gegebenenfalls den Schiedsrichter.

Der Ersatz-Schiedsrichter steht im Anstosskreis und überwacht die teilnahmeberechtigten Spieler.

Der Zeitnehmer befindet sich am Zeitnehmertisch und:
- sorgt dafür, dass sich alle vom Sechsmeterschiessen ausgeschlossenen Spieler und die Teamoffiziellen korrekt verhalten,
- stellt den Spielstand auf der Anzeigetafel auf 0:0 zurück und hält auf der Anzeigetafel den Spielstand des Sechsmeterschiessens fest.

Alle Spieloffiziellen machen sich Aufzeichnungen über die ausgeführten Sechsmeter und die Nummern der Schützen.

Zeichen der Schiedsrichterassistenten (zwingend)

Die Schiedsrichterassistenten signalisieren das fünfte kumulierte Foul eines Teams und die Auszeiten, indem sie mit ihrem Arm auf die Bank des Teams zeigen, das das fünfte kumulierte Foul begangen oder eine Auszeit verlangt hat.

Wenn der dritte Schiedsrichter die Torlinie überwacht, weil eines oder beide Teams mit fliegendem Torhüter spielen, und der Ball in das von ihm

überwachte Tor geht, hebt er den Arm und zeigt anschliessend umgehend zum Anstosspunkt, um die Schiedsrichter darauf hinzuweisen, dass ein Treffer erzielt wurde.

Akustisches Signal

Das akustische Signal ist im Spiel sehr wichtig und wird nur eingesetzt, wenn die Aufmerksamkeit der Schiedsrichter erlangt werden muss.

Das akustische Signal ist zwingend, um Folgendes zu signalisieren:

- Start und Ende eines Spielabschnitts
- Verlangen einer Auszeit
- Ablauf einer Auszeit
- fünftes kumuliertes Foul eines Teams
- unkorrektes Verhalten von Auswechselspielern oder Teamoffiziellen
- Verstoss gegen das Auswechselverfahren
- Disziplinarfehler der Schiedsrichter
- äussere Einflüsse

Wenn der Zeitnehmer bei laufendem Spiel irrtümlicherweise das akustische Signal ertönen lässt, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel, wenn sie der Ansicht sind, dass das Signal das Spiel beeinflusst hat. In diesem Fall wird das Spiel mit einem Schiedsrichterball an der Stelle fortgesetzt, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand, es sei denn, der Ball befand sich im Strafraum (siehe Regel 8). Wenn das akustische Signal das Spiel nicht beeinflusst, zeigen die Schiedsrichter deutlich an, dass die Spieler weiterspielen sollen.

Wenn ein Team, das bereits vier kumulierte Fouls auf dem Konto hat, ein fünftes begeht und die Schiedsrichter auf Vorteil entscheiden, bringt der dritte Schiedsrichter auf dem Zeitnehmertisch klar sichtbar das betreffende Zeichen für das fünfte kumulierte Foul an.

Zeitmessung

Funktioniert die Zeitmessung nicht korrekt, informiert der Zeitnehmer die Schiedsrichter. Der Zeitnehmer setzt die Zeitmessung in diesem Fall mit einer manuellen Stoppuhr fort. In diesem Fall teilen die Schiedsrichterassistenten einem Offiziellen jedes Teams die verbleibende Spielzeit mit.

Falls der Zeitnehmer nach einer Spielunterbrechung vergisst, die Zeitmessung wieder einzuschalten, ordnen die Schiedsrichter den Zeitnehmer an, die verstrichene Zeit hinzuzurechnen.

Nach den einzelnen Spielunterbrechungen wird die Zeitmessung wie folgt fortgesetzt:

- Anstoss: nachdem der Ball regelkonform mit dem Fuss gespielt wurde und sich eindeutig bewegt
- Torabwurf: nachdem der Torhüter den Ball regelkonform aus seinen Händen freigegeben hat
- Eckstoss: nachdem der Ball regelkonform mit dem Fuss gespielt wurde und sich eindeutig bewegt
- Einkick: nachdem der Ball regelkonform mit dem Fuss gespielt wurde und sich eindeutig bewegt
- direkter Freistoss ausserhalb des Strafraums: nachdem der Ball regelkonform mit dem Fuss gespielt wurde und sich eindeutig bewegt
- indirekter Freistoss ausserhalb des Strafraums für ein beliebiges Team oder von der Strafraumlinie für das angreifende Team: nachdem der Ball regelkonform mit dem Fuss gespielt wurde und sich eindeutig bewegt
- direkter oder indirekter Freistoss innerhalb des Strafraums für das verteidigende Team: nachdem der Ball regelkonform mit dem Fuss gespielt wurde und sich eindeutig bewegt
- Strafstoss: nachdem der Ball regelkonform mit dem Fuss nach vorne gespielt wurde und sich eindeutig bewegt
- direkter Freistoss ab dem sechsten kumulierten Foul: nachdem der Ball regelkonform mit dem Fuss mit der Absicht gespielt wurde, direkt ein Tor zu erzielen, und sich eindeutig bewegt
- Schiedsrichterball: nachdem einer der Schiedsrichter den Ball regelkonform aus den Händen freigegeben und der Ball das Spielfeld berührt hat

REGEL 8 – Beginn und Fortsetzung des Spiels

Anstoss

Die Schiedsrichter müssen sich vor Anordnung des Anstosses weder bei den Torhütern noch bei anderen Spielern vergewissern, ob diese bereit sind.

REGEL 12 – Fouls und unsportliches Betragen

Einen Gegner rempeln

Als Rempeln gilt der Kampf um Raum in Ballnähe mit Körperkontakt, jedoch ohne den Einsatz von Armen und Ellbogen. Ein Vergehen liegt vor, wenn das Rempeln wie folgt eingestuft wird:

- fahrlässig
- rücksichtslos
- übermässig hart

Halten des Gegners

Halten liegt vor, wenn ein Spieler seinen Gegner durch den Einsatz von Händen oder Armen oder durch sonstigen Körpereinsatz daran hindert, sich frei zu bewegen.

Die Schiedsrichter müssen das Halten eines Gegners frühzeitig unterbinden und entschieden durchgreifen, insbesondere im Strafraum bei Eckstössen, Einkicks und Freistössen.

Die Schiedsrichter haben folgende Möglichkeiten:

- Sie ermahnen den Spieler, der einen Gegner hält, bevor der Ball im Spiel ist.
- Sie verwarnen den Spieler, der einen Gegner nach einer Ermahnung weiter hält, bevor der Ball im Spiel ist.
- Sie entscheiden auf direkten Freistoss oder Strafstoss und verwarnen den Spieler, falls sich das Vergehen bei laufendem Spiel ereignet.

Wenn ein Spieler des verteidigenden Teams einen Spieler des angreifenden Teams ausserhalb des Strafraums zu halten beginnt und ihn bis in den Strafraum weiter festhält, entscheiden die Schiedsrichter auf Strafstoss.

Disziplinarmassnahmen

- Hält ein Spieler einen Gegner fest und hindert ihn so daran, in Ballbesitz zu gelangen oder eine günstige Position einzunehmen, wird er wegen unsportlichen Betragens verwarnt.
- Vereitelt ein Spieler durch Halten eines Gegners eine klare Torchance des gegnerischen Teams, wird er des Feldes verwiesen.
- In allen übrigen Situationen zieht das Halten eines Gegners keine Sanktionen nach sich.

Fortsetzung des Spiels

- Direkter Freistoss am Ort des Vergehens oder Strafstoss, wenn das Vergehen im Strafraum erfolgte

Handspiel

Disziplinarmassnahmen

Unter gewissen Umständen sind Spieler bei einem Handspiel wegen unsportlichen Betragens zu verwarnen, z. B. wenn der Spieler:

- durch ein Handspiel verhindert, dass der Gegner in Ballbesitz gelangt,
- versucht, durch ein absichtliches Handspiel ein Tor zu erzielen,
- erfolglos versucht, mit der Hand oder dem Arm ein Tor zu verhindern oder eine Torchance zu vereiteln, wenn der Torhüter nicht in seinem Strafraum ist.

Vereitelt ein Spieler durch absichtliches Handspiel ein Tor oder eine klare Torchance des gegnerischen Teams, wird er des Feldes verwiesen. Grund für diese Sanktion ist nicht das absichtliche Handspiel an sich, sondern die Tatsache, dass durch eine unerlaubte und unfaire Aktion ein Gegentor verhindert wurde.

Fortsetzung des Spiels

- Direkter Freistoss am Ort des Vergehens oder Strafstoss, wenn das Vergehen im Strafraum erfolgte

Für den Torhüter gelten bezüglich Handspiel ausserhalb seines Strafraums die gleichen Regeln wie für alle übrigen Spieler. Berührt der Torhüter den Ball innerhalb seines Strafraums mit der Hand, kann kein Strafstoss gegen ihn ausgesprochen werden, ausser er wirft einen Gegenstand in Richtung des Balles oder er berührt den Ball mit einem in der Hand gehaltenen Gegenstand. Indirekte Freistösse aufgrund anderer Vergehen des Torhüters sind jedoch möglich.

Vergehen des Torhüters

- Der Torhüter darf den Ball in seiner Spielfeldhälfte in folgenden Fällen nicht länger als vier Sekunden kontrollieren:
  - mit den Händen oder Armen in seinem Strafraum
  - mit den Füssen überall in seiner Spielfeldhälfte

In diesen Fällen muss der Schiedsrichter, der näher beim Torhüter steht, für alle gut sichtbar das Zählen der vier Sekunden anzeigen.

Ballbesitz durch den Torhüter ist gegeben, wenn der Torhüter den Ball kontrolliert. Der Torhüter kontrolliert den Ball, wenn er ihn mit einem beliebigen Körperteil berührt, es sei denn, der Ball prallt von ihm ab.

Zudem darf der Torhüter den Ball in seiner Spielfeldhälfte nicht mehr berühren, wenn er den Ball zuvor bereits irgendwo auf dem Spielfeld gespielt hat und ihm ein Mitspieler den Ball absichtlich zuspielt, ohne dass der Ball dazwischen von einem Gegner gespielt oder berührt wurde.

Schliesslich darf der Torhüter den Ball, den ihm ein Mitspieler mit dem Fuss zuspielt (einschliesslich mittels Einkick), in seinem Strafraum unter keinen Umständen mit der Hand oder dem Arm berühren.

Fortsetzung des Spiels
- Indirekter Freistoss

Vergehen gegen den Torhüter

Kontrolliert der Torhüter den Ball mit den Händen, darf er von einem Gegenspieler nicht angegriffen werden.

Ein Vergehen liegt vor, wenn ein gegnerischer Spieler:
- den Torhüter daran hindert, den Ball aus seinen Händen freizugeben, z. B. wenn der Torhüter den Ball auf den Boden prellt,
- den Ball spielt oder zu spielen versucht, wenn der Torhüter den Ball auf der Handfläche hat,
  - Wenn ein Spieler den Ball tritt oder zu treten versucht, während der Torhüter diesen freigeben möchte, wird der Spieler wegen gefährlichen Spiels bestraft.
- den Torhüter unfair in dessen Bewegung behindert, z. B. bei einem Eckstoss.

Körperkontakt zwischen einem Spieler des angreifenden Teams und einem Torhüter in dessen Strafraum bedeutet nicht automatisch ein Vergehen, es sei denn, der Spieler des angreifenden Teams springt den Torhüter an oder rempelt oder stösst ihn bei dieser Aktion fahrlässig, rücksichtslos oder übermässig hart.

Fortsetzung des Spiels

Wenn das Spiel wegen eines oben erwähnten Vergehens gegen den Torhüter unterbrochen wird und die Schiedsrichter nicht auf Vorteil entscheiden konnten, wird das Spiel mit einem indirekten Freistoss fortgesetzt, es sei denn, der Spieler des angreifenden Teams springt den Torhüter an, rempelt oder stösst ihn bei dieser Aktion fahrlässig, rücksichtslos oder übermässig hart. In diesem Fall setzen die Schiedsrichter das Spiel ungeachtet der angeordneten Sanktion mit einem direkten Freistoss am Ort des Vergehens fort.

Gefährliches Spiel

Bei gefährlichem Spiel muss es nicht zwingend zu Körperkontakt zwischen den Spielern kommen. Kommt es jedoch zu Körperkontakt, gilt die Aktion als Vergehen und ist mit einem direkten Freistoss oder Strafstoss zu ahnden. Bei gefährlichem Spiel mit Körperkontakt haben die Schiedsrichter zudem zu prüfen, ob auch eine Unsportlichkeit vorliegt.

Disziplinarmassnahmen

- Gefährliches Spiel im Rahmen eines „normalen" Zweikampfs zieht keine Disziplinarmassnahme nach sich. Nimmt der fehlbare Spieler bei seiner Aktion eine Verletzung des Gegners in Kauf, wird er von den Schiedsrichtern wegen rücksichtslosen Einsteigens verwarnt.
- Vereitelt ein Spieler durch gefährliches Spiel eine klare Torchance, wird er von den Schiedsrichtern des Feldes verwiesen.

Fortsetzung des Spiels

- Indirekter Freistoss

Wenn es zu Körperkontakt kommt oder die Schiedsrichter der Ansicht sind, dass die Aktion fahrlässig, rücksichtslos oder übermässig hart erfolgte, ist dieses Vergehen mit einem direkten Freistoss oder einem Strafstoss zu ahnden.

Protestieren durch Worte oder Handlungen

Zeigt sich ein Spieler oder Auswechselspieler mit einer Entscheidung der Schiedsrichter oder Schiedsrichterassistenten nicht einverstanden, indem er (verbal oder nonverbal) protestiert, wird er verwarnt.

Der Teamkapitän/Spielführer geniesst gemäss Futsal-Spielregeln weder einen Sonderstatus noch Privilegien, trägt aber eine gewisse Verantwortung für das Verhalten seines Teams.

Ein Spieler oder Auswechselspieler, der einen Spieloffiziellen tätlich angreift oder anstössige, beleidigende oder schmähende Äusserungen und/oder Gesten macht, wird des Feldes verwiesen.

Verzögerung der Spielfortsetzung

Die Schiedsrichter verwarnen jeden Spieler, der die Spielfortsetzung verzögert, indem er:

- einen Freistoss absichtlich an der falschen Stelle ausführt, damit die Schiedsrichter die Ausführung wiederholen lassen müssen,
- nach einer Spielunterbrechung durch die Schiedsrichter den Ball mit dem Fuss wegspielt oder mit den Händen wegträgt,

- das Spielfeld absichtlich langsam verlässt, nachdem die Ärzte wegen einer Verletzung auf das Spielfeld beordert wurden,
- eine Auseinandersetzung provoziert, indem er den Ball absichtlich berührt, nachdem die Schiedsrichter das Spiel unterbrochen haben.

Simulieren

Ein Spieler, der die Schiedsrichter zu täuschen versucht, indem er eine Verletzung simuliert oder vorgibt, gefoult worden zu sein, wird wegen unsportlichen Betragens verwarnt. Wird das Spiel wegen eines solchen Vergehens unterbrochen, wird es mit einem indirekten Freistoss fortgesetzt.

Tumult

Bei bzw. nach Tumulten:

- sollten die Schiedsrichter den/die Unruhestifter schnell und effizient identifizieren und sich mit diesem/diesen befassen,
- sollten die Schiedsrichter eine geeignete Position in der Nähe des Tumults einnehmen, um einen optimalen Überblick über alle Vorfälle und Vergehen zu haben,
- sollten sich der dritte Schiedsrichter und der Ersatz-Schiedsrichterassistent (sofern aufgeboten) bei Bedarf aufs Spielfeld begeben, um die Schiedsrichter zu unterstützen,
- müssen die Schiedsrichter die massgebende Disziplinarmassnahme verhängen.

Wiederholtes Verstossen gegen die Futsal-Spielregeln

Die Schiedsrichter achten stets auf Spieler, die wiederholt gegen die Futsal-Spielregeln verstossen. Dabei müssen sie bedenken, dass auch Spieler, die verschiedene Vergehen begehen, wegen wiederholten Verstossens gegen die Futsal-Spielregeln verwarnt werden müssen.

Wie viele Vergehen erforderlich sind, um einen Spieler wegen wiederholten Verstossens gegen die Futsal-Spielregeln zu verwarnen, ist Ermessenssache. Die Beurteilung eines möglichen Verhaltensmusters muss immer im Sinne einer optimalen Spielleitung erfolgen.

Grobes Foulspiel

Grobe Fouls sind mit einem Feldverweis zu ahnden. Das Spiel wird mit einem direkten Freistoss am Ort des Vergehens oder mit einem Strafstoss (falls sich das grobe Foul im Strafraum des fehlbaren Spielers ereignet hat) fortgesetzt.

Bei groben Fouls sollte nicht auf Vorteil entschieden werden, es sei denn, im Anschluss an die Szene ergibt sich eine klare Torchance. In diesem Fall verweisen die Schiedsrichter den fehlbaren Spieler bei der nächsten Spielunterbrechung des Feldes.

REGEL 13 – Freistösse

Abstand

Wenn ein Spieler einen Freistoss schnell ausführen will und ein Gegner, der den Mindestabstand von 5 m zum Ball nicht einhält, den Ball abfängt, lassen die Schiedsrichter das Spiel weiterlaufen.

Wenn ein Spieler einen Freistoss schnell ausführen will und von einem Gegner in Ballnähe absichtlich daran gehindert wird, verwarnen die Schiedsrichter den Gegner wegen Spielverzögerung.

Wenn das verteidigende Team einen Freistoss im eigenen Strafraum schnell ausführen will und sich einer oder mehrere Gegner noch im Strafraum befinden, weil sie keine Zeit hatten, diesen zu verlassen, lassen die Schiedsrichter das Spiel weiterlaufen.

REGEL 14 – Strafstoss

Ausführung

- Wenn der Ball beim Aufprall auf einen Torpfosten oder die Querlatte platzt und dann ins Tor geht, gilt der Treffer.
- Wenn der Ball beim Aufprall auf einen Torpfosten oder die Querlatte platzt und dann nicht ins Tor geht, wird der Strafstoss nicht wiederholt, aber das Spiel wird unterbrochen und mit einem Schiedsrichterball fortgesetzt.
- Ordnen die Schiedsrichter eine Wiederholung des Strafstosses an, muss dieser nicht zwingend vom ursprünglichen Schützen ausgeführt werden.
- Führt ein Spieler einen Strafstoss aus, bevor die Schiedsrichter das entsprechende Zeichen zur Ausführung gegeben haben, wird der Strafstoss wiederholt und der fehlbare Spieler verwarnt.

REGEL 15 – Einkick

Ausführung/Vergehen

Die Schiedsrichter weisen die Spieler des verteidigenden Teams an, einen Mindestabstand von 5 m zur Stelle einzuhalten, an der der Einkick auszuführen ist. Hält ein Spieler diesen Mindestabstand nicht ein, wird er von den Schiedsrichtern vor Ausführung des Einkicks ermahnt. Hält der Spieler den Mindestabstand weiter nicht ein, wird er verwarnt. Das Spiel wird mit einem Einkick fortgesetzt. Das Zählen der vier Sekunden wird fortgesetzt, sofern damit bereits begonnen wurde.

Wird ein Einkick nicht korrekt ausgeführt, dürfen die Schiedsrichter nicht auf Vorteil entscheiden, auch wenn der Ball direkt zum Gegner geht, sondern weisen einen Spieler des gegnerischen Teams an, den Einkick auszuführen.

REGEL 16 – Torabwurf

Ausführung/Vergehen

Läuft ein Gegner in den Strafraum oder befindet er sich dort, bevor der Ball im Spiel ist, und wird er von einem Spieler des verteidigenden Teams gefoult, wird der Torabwurf wiederholt und der Spieler des verteidigenden Teams je nach Art des Vergehens verwarnt oder des Feldes verwiesen.

Führt der Torhüter einen Torabwurf aus, während sich einer oder mehrere Gegner noch im Strafraum befinden, weil er den Torabwurf rasch ausführen wollte und die Gegner keine Zeit hatten, den Strafraum zu verlassen, lassen die Schiedsrichter das Spiel weiterlaufen.

Wirft ein Torhüter den Ball bei einem korrekt ausgeführten Torabwurf absichtlich, aber weder fahrlässig, rücksichtslos noch übermässig hart auf einen Gegner, lassen die Schiedsrichter das Spiel weiterlaufen.

Gibt der Torhüter den Ball bei einem Torabwurf nicht innerhalb seines Strafraums frei, wird der Torabwurf wiederholt, wobei das Zählen der vier Sekunden nicht von vorn beginnt, sondern fortgesetzt wird, sobald der Torhüter wieder zur Ausführung bereit ist.

Die Schiedsrichter beginnen mit dem Zählen der vier Sekunden, sobald der Torhüter den Ball mit den Händen oder Füssen kontrolliert.

Berührt ein Torhüter den Ball nach einem korrekt ausgeführten Torabwurf ausserhalb seines Strafraums absichtlich mit der Hand oder dem Arm, nachdem der Ball im Spiel war und bevor ihn ein anderer Spieler berührt hat, geben die Schiedsrichter einen direkten Freistoss für das gegnerische Team und ergreifen gegebenenfalls Disziplinarmassnahmen gegen den Torhüter gemäss Futsal-Spielregeln.

Führt der Torhüter den Torabwurf mit dem Fuss aus, wird er von den Schiedsrichtern ermahnt und angewiesen, den Torabwurf mit der Hand auszuführen, wobei das Zählen der vier Sekunden nicht von vorn beginnt, sondern weiterläuft, sobald der Torhüter wieder zur Ausführung bereit ist.

REGEL 17 – Eckstoss

Ausführung/Vergehen

Die Schiedsrichter weisen die Spieler des verteidigenden Teams an, einen Mindestabstand von 5 m zum Eckviertelkreis einzuhalten, bis der Ball im Spiel ist. Hält ein Spieler diesen Mindestabstand nicht ein, wird er von den Schiedsrichtern vor Ausführung des Eckstosses ermahnt. Hält der Spieler den Mindestabstand weiter nicht ein, wird er verwarnt.

Der Ball wird innerhalb des Eckbereichs platziert und ist im Spiel, wenn er mit dem Fuss gespielt wurde. Er muss den Eckbereich folglich nicht verlassen.

Befindet sich ein Torhüter aufgrund des Spielgeschehens nicht in seinem Tor oder ausserhalb des Spielfelds, darf das gegnerische Team einen Eckstoss dennoch rasch ausführen.

FUTSAL-BEGRIFFE

A

Abbrechen (➔ Abandon)
Beenden eines Spiels vor dem geplanten Schlusspfiff.

Abfangen (➔ Intercept)
Verhindern, dass der Ball sein Ziel erreicht.

Ablenken (➔ Distract)
Stören oder Verwirren einer Person oder Aufsichziehen ihrer Aufmerksamkeit (für gewöhnlich auf unfaire Weise).

Absichtlich (➔ Deliberate)
Vorsätzlich, bewusst.

Ahnden/Bestrafen (➔ Penalise)
Sanktionieren eines Vergehens, für gewöhnlich mit einer Spielunterbrechung und einem Freistoss oder Strafstoss für das Team, das das Vergehen nicht begangen hat.

Aktionsbereich (➔ Action area)
Bereich auf dem Spielfeld, in dem sich der Ball befindet und das Spielgeschehen stattfindet.

Anstössige, beleidigende oder schmähende Äusserungen und/oder Gesten (➔ Offensive, insulting or abusive language and/or gestures)
Verbaler und/oder nonverbaler Protest, der derb, verletzend und respektlos ist und mit einem Feldverweis geahndet wird.

Antäuschen/Finte (➔ Feinting)
Angedeutete Körperbewegung, mit der versucht wird, einen Gegner zu verwirren. In den Futsal-Spielregeln wird zwischen zulässigem und unzulässigem Antäuschen unterschieden.

Aussetzen (➔ Suspend)
Unterbrechen eines Spiels für einen gewissen Zeitraum (z. B. wegen undichter Stelle im Dach oder schwerer Verletzung), mit der Absicht, das Spiel später fortzusetzen.

Auswärtstorregel (➔ Away goals rule)
Methode zur Ermittlung eines Siegers bei unentschiedenem Spielstand nach Hin- und Rückspiel, bei der sich das Team durchsetzt, das mehr Auswärtstore (zählen doppelt) erzielt hat.

Auszeit (➔ Timeout)
Einminütige Spielunterbrechung, die jedes Team einmal pro Halbzeit verlangen kann.

B

Behindern (➔ Impede)
Verzögern, Blockieren oder Verhindern einer Handlung oder Bewegung eines Gegners.

Blocken (➔ Blocking)
Aktion, bei der sich ein Spieler so positioniert oder verschiebt, dass er ohne absichtlichen Körperkontakt einen Gegner verwirrt oder diesen davon abhält, an den Ball zu kommen oder einen bestimmten Bereich auf dem Spielfeld zu erreichen.

Brutal (➔ Brutality)
Gefährliche, rücksichtslose oder absichtlich gewaltsame Handlung.

D

Direkter Freistoss (➔ Direct free kick)
Standardsituation, aus der durch einen direkten Schuss auf das gegnerische Tor ein Treffer erzielt werden kann, ohne dass der Ball zuvor von einem weiteren Spieler berührt werden muss.

Drittperson (➔ Outside agent)
Person, die weder ein Spieloffizieller ist, noch auf der Teamliste (Spieler, Auswechselspieler und Teamoffizieller) steht, oder ein Tier, ein Gegenstand, eine Konstruktion etc.

E

Einflussbereich (➔ Influence area)
Bereich auf dem Spielfeld, in dem sich der Ball nicht befindet, aber Spieler aneinandergeraten könnten.

Elektronisches Leistungs- und Aufzeichnungssystem (EPTS) (➔ Electronic performance and tracking system (EPTS))
System, das Daten zur körperlichen und physiologischen Leistung eines Spielers sammelt und auswertet.

Ermessen (➔ Discretion)
Interpretationsspielraum der Schiedsrichter oder der weiteren Spieloffiziellen bei einer Entscheidung.

Ernsthafte Verletzung (➔ Serious injury)
Verletzung eines Spielers, die als so gravierend eingestuft wird, dass das Spiel unterbrochen werden muss, damit die medizinischen Betreuer den Spieler (falls nötig) zur Behandlung oder Untersuchung vom Spielfeld bringen können und das Spiel anschliessend fortgesetzt werden kann.

F

Fahrlässig (➔ Careless)
Einstufung eines Foulspiels, bei dem ein Spieler gemäss Einschätzung der Schiedsrichter unachtsam, unbesonnen oder unvorsichtig in einen Zweikampf gegangen ist.

Feldverweis (➔ Sending-off)
Durch rote Karte angezeigte Disziplinarmassnahme, bei der ein Spieler das Spielfeld aufgrund eines feldverweiswürdigen Vergehens für den Rest des Spiels verlassen muss.

Fliegender Torhüter (➔ Flying goalkeeper)
Torhüter, der (vorübergehend) als Feldspieler agiert (meist in der gegnerischen Hälfte) und sein Tor unbewacht lässt. Diese Rolle kann der eigentliche Torhüter einnehmen oder ein Spieler, der diesen eigens für diese Situation ersetzt.

G

Gefährden (die Gesundheit des Gegners) (➔ Endanger the safety of an opponent)
Handlung, die den Gegner einem (Verletzungs-)Risiko aussetzt.

Grobes Foulspiel (➔ Serious foul play)
Tackling oder Zweikampf um den Ball, bei dem ein Spieler die Gesundheit des Gegners gefährdet oder übermässig hart oder brutal gegen diesen vorgeht und das/der mit einem Feldverweis zu bestrafen ist.

I

Indirekter Freistoss (➔ Indirect free kick)
Standardsituation, aus der ein Treffer nur erzielt werden kann, wenn der Ball nach der Ausführung des Freistosses von mindestens einem (beliebigen) weiteren Spieler berührt wurde.

K

Kumuliertes Foul (➔ Accumulated foul)
Vergehen eines Spielers, das mit einem direkten Freistoss oder Strafstoss zu ahnden ist. Diese Vergehen werden addiert, wobei die Zählung in jeder Halbzeit bei null beginnt. In einer etwaigen Verlängerung werden kumulierte Fouls zu jenen der zweiten Halbzeit hinzugezählt.

P

Protestieren (➔ Dissent)
Übermässige verbale und/oder nonverbale Missbilligung einer Entscheidung eines Spieloffiziellen, die mit einer Verwarnung zu bestrafen ist.

R

Rempeln (einen Gegner) (➔ Charge (an opponent))
Wegdrängen eines Gegenspielers, indem diesem üblicherweise mit der Schulter oder dem angelegten Oberarm ein Stoss versetzt wird.

Rücksichtslos (➔ Reckless)
Einstufung eines Foulspiels, bei dem ein Spieler gemäss Einschätzung der Schiedsrichter die Gefahr oder die Folgen für einen Gegner ausser Acht gelassen hat und das mit einer Verwarnung zu bestrafen ist.

S

Sanktion (➔ Sanction)
Von den Schiedsrichtern gegen ein Team wegen eines Verstosses gegen die Futsal-Spielregeln verhängte Strafe (Freistoss, Strafstoss etc.).

Schiedsrichterball (➔ Dropped ball)
Neutrale Methode der Spielfortsetzung, bei der einer der Schiedsrichter den Ball nach einer Unterbrechung, für die die Spielregeln keine andere Spielfortsetzung vorsehen, vor einem Spieler des Teams, das den Ball zuletzt berührt hat, oder – falls der Schiedsrichterball im Strafraum erfolgt – vor dem Torhüter fallen lässt. Der Ball ist im Spiel, sobald er den Boden berührt.

Schnell ausgeführter Freistoss (➔ Quick free kick)
Standardsituation, die nach einer Spielunterbrechung aufgrund eines Vergehens (mit der Erlaubnis eines der Schiedsrichter) sehr schnell ausgeführt wird.

Schwere Verletzung (➔ Severe injury)
Verletzung eines Spielers, die als so gravierend eingestuft wird, dass das Spiel unterbrochen werden muss und die medizinischen Betreuer den Spieler auf dem Spielfeld behandeln oder untersuchen müssen, ehe sie ihn vom Spielfeld bringen (z. B. Gehirnerschütterungen, Knochenbrüche oder Wirbelsäulenverletzungen).

Sechsmeterschiessen (➔ Kicks from the penalty mark)
Methode zur Ermittlung eines Siegers bei unentschiedenem Spielstand am Ende eines Spiels, das einen Sieger erfordert, wobei die Teams abwechselnd einen Sechsmeter ausführen, bis ein Team bei gleicher Anzahl ausgeführter Sechsmeter ein Tor mehr erzielt hat (oder schon früher, sollte ein Team während der ersten fünf Sechsmeter jedes Teams mit den ihm verbleibenden Sechsmetern keinen Gleichstand mehr erzielen können).

Simulieren (➔ Simulation)
Vortäuschen der Folgen einer Handlung, die gar nicht erfolgt ist, für gewöhnlich um einen unfairen Vorteil zu erlangen (z. B. Schwalbe).

Spielbare Distanz (➔ Playing distance)
Abstand zum Ball, aus dem ein Spieler den Ball berühren kann, indem er den Fuss/das Bein ausstreckt oder hochspringt oder ein Torhüter mit ausgestreckten Armen hochspringt.

Spielen (➔ Play)
Handlung, bei der ein Spieler Ballkontakt hat.

Spielen (mit dem Fuss) (➔ Kick)
Handlung, bei der ein Spieler den Ball mit dem Fuss und/oder dem Knöchel tritt, woraufhin sich der Ball eindeutig bewegt.

Spielfeld (➔ Pitch)
Rechteckige, von den Seitenlinien und Torlinien begrenzte Fläche, auf der Futsal gespielt wird.

Spielfortsetzung (➔ Restart)
Jede Methode, das Spiel nach einer Unterbrechung wieder aufzunehmen.

Spielzeit (➔ Playing time)
Zeitraum, in dem der Ball im Spiel ist. Wenn der Ball aus dem Spiel geht oder das Spiel aus einem anderen Grund unterbrochen wird, wird die Zeit gestoppt.

T

Tackling (➔ Tackle)
Dem Ball geltender Angriff mit dem Fuss (am Boden oder in der Luft).

Tätlichkeit (➔ Violent conduct)
Handlung, bei der nicht um den Ball gekämpft wird und ein Spieler übermässig hart oder brutal gegen einen Gegner vorgeht oder vorzugehen versucht oder jemanden absichtlich mit erheblicher Kraft gegen den Kopf oder ins Gesicht schlägt.

Täuschen (➔ Deceive)
Absichtliches Irreführen der Schiedsrichter, damit sie eine falsche Entscheidung treffen oder eine falsche Disziplinarmassnahme verhängen, von der der Täuschende und/oder sein Team begünstigt wird.

Teamliste (➔ Team list)
Offizielles Teamdokument, auf dem die spielberechtigten Spieler und Auswechselspieler sowie die Teamoffiziellen aufgeführt sind.

Teamoffizieller (➔ Team official)
Auf der Teamliste aufgeführte Person, die kein Spieler oder Auswechselspieler ist (z. B. Trainer, Physiotherapeut oder Arzt).

Technische Zone (➔ Technical area)
Definierter Bereich (einschliesslich Sitzplätzen) für Teamoffizielle und Auswechselspieler.

U

Übermässig hart (➔ Excessive force)
Einstufung eines Foulspiels, bei dem ein Spieler gemäss Einschätzung der Schiedsrichter mehr Kraft einsetzt als nötig und/oder die Gesundheit eines Gegners gefährdet hat und das mit einem Feldverweis zu bestrafen ist.

Unsportliches Betragen (➔ Unsporting behaviour)
Unfaire Handlung/Verhaltensweise, die mit einer Verwarnung zu bestrafen ist.

Untersuchung eines verletzten Spielers (➔ Assessment of injured player)
Schnelle Prüfung einer Verletzung (für gewöhnlich durch medizinisches Personal), um festzustellen, ob der Spieler behandelt werden muss.

V

Vergehen (➔ Offence)
Handlung, die gegen die Futsal-Spielregeln verstösst.

Verlängerung (➔ Extra time)
Methode zur Ermittlung eines Siegers bei unentschiedenem Spielstand am Ende der regulären Spielzeit eines Spiels, das einen Sieger erfordert, wobei der regulären Spielzeit nach einer kurzen Pause zwei Spielabschnitte von je maximal fünf Minuten angehängt werden.

Verwarnung (➔ Caution)
Durch gelbe Karte angezeigte Disziplinarmassnahme aufgrund eines verwarnungswürdigen Vergehens eines Spielers oder eines Teamoffiziellen, die zu einer Meldung an eine Disziplinarinstanz führt. Wird ein Spieler, Auswechselspieler oder Teamoffizieller in einem Spiel zweimal verwarnt, wird er des Feldes verwiesen.

Vorteil (➔ Advantage)
Entscheidung der Schiedsrichter, das Spiel bei einem Vergehen weiterlaufen zu lassen, wenn das Team, das das Vergehen nicht begangen hat, dadurch begünstigt wird.

Z

Zeichen (➔ Signal)
Visuelles oder akustisches Signal der Schiedsrichter oder der weiteren Spieloffiziellen, das für gewöhnlich eine Bewegung mit der Hand oder dem Arm oder den Einsatz der Pfeife umfasst.

Zweikampf (➔ Challenge)
Versuch eines Spielers, im Duell mit einem Gegner an den Ball zu gelangen oder ihm diesen abzunehmen.

SPIELOFFIZIELLE

Spieloffizieller
Allgemeine Bezeichnung für eine Person, die im Auftrag des zuständigen Fussball-/Futsal-Verbands und/oder Wettbewerbs für die Kontrolle eines Futsal-Spiels (mit)verantwortlich ist.

Spieloffizielle auf dem Spielfeld
Schiedsrichter
Der wichtigste auf dem Spielfeld agierende Spieloffizielle. Die weiteren Spieloffiziellen agieren unter der Kontrolle und Leitung des Schiedsrichters. Der Schiedsrichter trifft die letzte Entscheidung.

Zweiter Schiedsrichter
Der zweite auf dem Spielfeld agierende Spieloffizielle. Die weiteren Spieloffiziellen agieren unter der Kontrolle und Leitung des Schiedsrichters. Der zweite Schiedsrichter agiert unter der Aufsicht des Schiedsrichters.

Weitere Spieloffizielle
Wettbewerbsorganisatoren können weitere Spieloffizielle aufbieten, die die Schiedsrichter unterstützen:

- Dritter Schiedsrichter
  Schiedsrichterassistent, der die Schiedsrichter insbesondere bei der Kontrolle der Teamoffiziellen und Auswechselspieler, der Aufzeichnung von Spieldaten (z. B. kumulierte Fouls) und der Entscheidungsfindung unterstützt.
- Ersatz-Schiedsrichterassistent
  Schiedsrichterassistent, der den dritten Schiedsrichter oder Zeitnehmer, der seine Aufgabe nicht mehr wahrnehmen kann, ersetzt.
- Zeitnehmer
  Spieloffizieller, dessen Hauptaufgabe darin besteht, die Spielzeit zu überwachen.

Fédération Internationale de Football Association