

## Futsal-Regeln der FKM 2024 (Herren)

### Spielfeld:

Hallenspielfeld ohne Bande, Tore 3x2m

### Ball:

Futsal-Ball

### Spielmodus:

Gruppenhase mit anschließender Zwischen- und Finalrunde (ohne Halbfinale)

### Spielzeiten:

Vorrunde und Zwischenrunde: 1x12 Minuten

Finale: 2 x 10 Minuten (netto)

### Markierungen:

6-m-Strafstoßmarke

10-m-Freistoßmarke inkl. dazugehöriger Abstandsmarkierungen

Abstandsmarkierungen zum Eckstoß

Auswechszonen

Technische Zone

Eckviertelkreis (optional)

### Freistöße:

Es gibt direkte und indirekte Freistöße. Aus einem direkten Freistoß kann ein Tor erzielt werden.

Ein Freistoß muss innerhalb von vier Sekunden ausgeführt werden, ab dem Zeitpunkt ab dem der Ball im Besitz des ausführenden Spielers und spielbar ist.

Ein Handspiel, welches ausschließlich im unmittelbaren Zusammenhang mit der Torerzielung strafbar ist, gilt nicht als kumuliertes Foulspiel und zieht einen indirekten Freistoß nach sich.

### Kumulierte Fouls:

Ab dem vierten kumulierten Foul, also all jene welche einen direkten Freistoß zur Folge hatten oder gehabt hätten, inklusive des Strafstoßes, erhält die gegnerische Mannschaft für jedes weitere Foulspiel einen Freistoß von der 10 Meter-Marke. Dies ist unabhängig davon, wo das Foulspiel begangen wurde. Kumulierte Foulspiele werden zur Halbzeit zurückgesetzt. (nur Finale)

### Einkick/Eckstoß:

Der Ball muss auf der Seitenlinie respektive auf dem Eckstoßpunkt bzw. in dessen Teilkreis ruhen und wird in irgendeine Richtung in das Spielfeld zurückgebracht.

Gegner halten einen Abstand von mindestens fünf Metern. Ein Einkick/Eckstoß muss innerhalb von vier Sekunden ausgeführt werden.

### Torabwurf:

Wenn der Ball die Torlinie vollständig überquert hat, nachdem zuletzt die angreifende Mannschaft den Ball berührt hat, wird das Spiel mit einem Torabwurf durch Werfen oder Rollen vom Torhüter innerhalb des Strafraumes fortgesetzt. Das Einschießen aus der Hand bzw. vom Boden ist nach einem Ausball nicht gestattet.

Abwürfe über die Mittellinie sind gestattet. Ein Torabwurf muss innerhalb von vier Sekunden ausgeführt werden, ab dem Zeitpunkt wo der Ball im Besitz des Torhüters und spielbar ist.

### Torhüter:

Er darf den Torraum verlassen, um am Spiel teilzunehmen. Er verursacht aber einen indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft, wenn er:

- den Ball in seiner Spielhälfte ein zweites Mal berührt bzw. kontrolliert (hierbei zählt der Torabwurf und auch ein Einkick durch den Torhüter als erste Berührung), nachdem dieser von einem Mitspieler zugespielt wurde, ohne dass der Ball dazwischen von einem Gegner berührt oder gespielt wurde.
- den Ball mit seinen Händen berührt oder kontrolliert, nachdem er ihn direkt nach einem Einkick oder einem Zuspiel von seinem Mitspieler erhalten hat.
- den Ball länger als vier Sekunden in seiner Spielfeldhälfte mit der Hand oder dem Fuß berührt beziehungsweise kontrolliert.

### Deckenberührung:

Fliegt der Ball beim laufenden Spiel gegen die Decke wird die Partie mit einem Einkick für das gegnerische Team des Spielers fortgesetzt, der den Ball zuletzt berührt hat. Der Einkick wird an der Stelle ausgeführt, welche der Deckenberührung am nächsten ist.

### Abseitsregel:

Es gibt kein Abseits.

### Verwarnung und Feldverweis:

Bei Feldverweis mit der Roten Karte scheidet der Spieler aus dem Turnier aus und ist der zuständigen spielleitenden Stelle zu melden.

Nach Ablauf von zwei Minuten, kann die Mannschaft wieder durch einen anderen Spieler ergänzt werden.

Eine Mannschaft, die einen oder mehrere Feldvereis(e) auf Zeit oder mit der Roten Karte hinnehmen musste, kann wieder auf die zulässige Anzahl ergänzt werden. In diesem Fall gelten folgende Bestimmungen:

Wenn bei 5 gegen 4 Spielern die Mannschaft in Überzahl ein Tor erzielt, darf die Mannschaft in Unterzahl umgehend auf die zulässige Anzahl ergänzt werden.

Wenn bei 4 gegen 4 oder 3 gegen 3 Spielern eine Mannschaft ein Tor erzielt, darf keine der beiden Mannschaften vervollständigt werden.

Wenn bei 5 gegen 3 oder 4 gegen 3 Spielern die Mannschaft in Überzahl ein Tor erzielt, darf die Mannschaft in Unterzahl nur um einen Spieler ergänzt werden.

Wenn die Mannschaft in Unterzahl ein Tor erzielt, wird das Spiel mit der bestehenden Anzahl an Spielern fortgesetzt.

Die Strafzeit wird durch den 3.Schiedsrichter überwacht.

Die Strafzeit wird effektiv gezählt, das heißt, sie beginnt erst, wenn das Spiel fortgesetzt wird und wird bei Spielunterbrechungen ebenfalls angehalten.

### Entscheidungsschießen:

Kommt es zum Sechsmeterschießen von der Strafstoßmarke, so beginnen von jeder Mannschaft fünf Spieler. Steht es nach den zehn Schützen unentschieden, so wird abwechselnd mit jeweils einem Schützen geschossen bis eine Entscheidung gefallen ist

Hat bereits ein Spieler geschossen, darf dieser Spieler erst wieder schießen, wenn auch alle anderen Spieler, inklusive der Auswechselspieler seiner Mannschaft, geschossen haben.

Zugelassen zum Sechsmeterschießen ist jeder Spieler, die auf dem Spielbericht steht und am Spiel teilnehmen darf. Es ist dabei sicherzustellen, dass beide Mannschaften eine identische Anzahl an teilnahmeberechtigten Spielern am Sechsmeterschießen aufweisen. Gegebenenfalls hat sich eine Mannschaft um die entsprechende Anzahl zu reduzieren.

Alle Schützen tragen ihr Trikot. Jeder Spieler, der nicht als Schütze im Entscheidungsschießen agiert, trägt ein Leibchen.

Zugelassen zum Entscheidungsschießen ist jeder Spieler, der auf dem Spielbericht steht und am Spiel teilnehmen darf.

Alle Schützen tragen ihr Trikot. Jeder Spieler, der nicht als Schütze im Entscheidungsschießen agiert, trägt ein Leibchen.