Futsal

SPIELREGELN 2025-26

This document has been translated and designed by the German Football Association (DFB) and Swiss Football Association (SFV/ASF) without FIFA's involvement. FIFA does not accept liability for any issues arising from the translation or editorial design of this document.

Futsal
Spielregeln

2025-26

INHALTSVERZEICHNIS

ANMERKUNGEN ZU DEN FUTSAL REGELN 9

REGEL 1 – DAS SPIELFELD 14

1 Spielunterlage 15
2 Spielfeldmarkierungen 15
3 Spielfeldabmessungen 17
4 Strafraum 18
5 10-Meter-Marke 19
6 Auswechselzonen 19
7 Eckbereich 20
8 Technische Zone 20
9 Tore 22
10 Verschieben des Tores 24
11 Werbung, Logos und Embleme auf dem Spielfeld 26
12 Werbung auf den Tornetzen 26
13 Werbung in den technischen Zonen 27
14 Werbung um das Spielfeld herum 27
15 Hintergrundmusik und Soundeffekte 27

REGEL 2 – DER BALL 28

1 Eigenschaften und Abmessungen 29
2 Werbung auf dem Balll 29
3 Austausch eines beschädigten Balls 30
4 Zusätzliche Bälle 30
5 Zusätzliche Bälle auf dem Spielfeldh 30
6 Treffer mit beschädigtem Ball 30

REGEL 3 – SPIELER 31

1 Anzahl Spielers 32
2 Anzahl Auswechslungen und Einwechselspieler 32
3 Übergabe der Liste der Spieler und Einwechselspieler 33
4 Auswechselvorgang 33
5 Aufwärmen 34
6 Torhüterwechsel 34
7 Vergehen/Sanktionen 34
8 Des Feldes verwiesene Spieler oder Einwechselspieler 35
9 Zusätzliche Personen auf dem Spielfeld 36
10 Erzielen eines Tors mit einer zusätzlichen Person auf dem Spielfeld 36
11 Unerlaubtes Wiederbetreten des Spielfelds 38
12 Teamkapitän 38

REGEL 4 – AUSRÜSTUNG DER SPIELER 39

1 Sicherheit 40
2 Zwingend vorgeschriebene Ausrüstung 40
3 Farben 41
4 Weitere Ausrüstungsteile 41
5 Slogans, Botschaften, Bilder und Werbung 43
6 Vergehen/Sanktionen 45
7 Spielernummern 45

REGEL 5 – SCHIEDSRICHTER 46

1 Entscheidungsgewalt der Schiedsrichter 47
2 Entscheidungen der Schiedsrichter 47
3 Rechte und Pflichten 48
4 Haftung der Spieloffiziellen 51
5 Internationale Spiele 52
6 Schiedsrichterausrüstung 52
7 Videounterstützung (Video Support) 52

REGEL 6 – WEITERE SPIELOFFIZIELLE 55

1 Schiedsrichterassistenten 55
2 Rechte und Pflichten 55
3 Internationale Spiele 58
4 Vierter Schiedsrichter 58

REGEL 7 – DAUER DES SPIELS 60

1 Spielabschnitte 61
2 Ende der Spielabschnitte 61
3 Auszeit 62
4 Halbzeitpause 62
5 Abgebrochenes Spiel 63

REGEL 8 – BEGINN UND FORTSETZUNG DES SPIELS 64

1 Anstoss 65
2 Schiedsrichterball 66

REGEL 9 – BALL IM UND AUS DEM SPIEL 68

1 Ball aus dem Spiel 69
2 Ball im Spiel 69
3 Überdachtes Spielfeld 69

REGEL 10 – BESTIMMUNG DES SPIELAUSGANGS 70

1 Erzielen eines Tores 71
2 Sieger des Spiels 71
3 Sechsmeterschiessen 72
4 Auswärtstore 75

REGEL 11 – ABSEITS 76

REGEL 12 – FOULS UND SONSTIGES FEHLVERHALTEN 78

1 Direkter Freistoss 79
2 Indirekter Freistoss 81
3 Disziplinarmassnahmen 83
4 Spielfortsetzung nach Fouls und sonstigem Fehlverhalten 94

REGEL 13 – FREISTÖSSE 97

1 Freistossarten 98
2 Ausführung 98
3 Vergehen/Sanktionen 100
4 Kumulierte Fouls 101
5 Direkter Freistoss ab dem sechsten kumulierten Foul eines Teams in einem Spielabschnitt (DFSKF) 102
6 Zusammenfassung DFSKF 107

REGEL 14 – STRAFSTOSS 109

1 Ausführung 110
2 Vergehen/Sanktionen 111
3 Zusammenfassung Strafstoss 114

REGEL 15 – EINKICK 116

1 Ausführung 117
2 Vergehen/Sanktionen 118

REGEL 16 – TORABWURF 119

1 Ausführung 120
2 Vergehen/Sanktionen 120

REGEL 17 – ECKSTOSS 122

1 Ausführung 123
2 Vergehen/Sanktionen 123

VIDEOSUPPORT (VS) PROTOKOLL 125

1 Grundsätze 126
2 Überprüfbare Entscheidungen/Vorfälle 127
3 Technische Voraussetzungen 129
4 Verfahren 130

PRAKTISCHER LEITFADEN FÜR FUTSAL SCHIEDSRICHTER UND WEITERE SPIELOFFIZIELLE 133

Zeichen 135
Positionierung 148
Auslegung und Empfehlungen 168

FUTSAL BEGRIFFE 192

SPIELOFFIZIELLE 202

Anmerkungen zu den Futsal Regeln

OFFIZIELLE SPRACHEN

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

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 Ausbildung von Spieloffiziellen und anderen Beteiligten ist darauf zu achten, 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 Teamkapitäne 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 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 Futsalkategorien seit jeher einen gewissen Spielraum, die organisatorischen Spielregeln anzupassen. Die FIFA ist jedoch überzeugt, dass die nationalen Fussballverbände zur Förderung des Futsals in ihrem Land noch mehr organisatorischen Spielraum haben müssen.

Auch wenn für die Austragung und Leitung von Spielen rund um die Welt dieselben Grundregeln gelten müssen, sollte ein nationaler Fussballverband je nach Bedürfnissen vor Ort selbst bestimmen dürfen, wie lange ein Spiel dauert, wie viele Spieler mitmachen dürfen und wie bestimmte Formen unsportlichen Verhaltens geahndet werden.

Die nationalen Fussballverbände, 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
- Spezielle Anforderungen für die Teamkapitänsbinde
- Dauer der beiden (gleich langen) Spielabschnitte (und der beiden gleich langen Spielabschnitte der Verlängerung)
- Einschränkungen beim Werfen des Balls durch den Torhüter

Darüber hinaus sind folgende Änderungen zu den Futsal-Kategorien zulässig, damit die nationalen Fussballverbände zur Unterstützung und Förderung des nationalen Futsals mehr Spielraum haben:

- Die nationalen Fussballverbände, die Konföderationen und die FIFA dürfen die massgeben den Altersbeschränkungen im Junioren- und Seniorenfutsal 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 sonstiges Fehlverhalten

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 gegneri-sche 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 Regelvarianten, die die Beteiligung am Futsal steigern sowie die Sportart attraktiver machen und weltweit weiter fördern könnten.

VERWALTUNG DER ÄNDERUNGEN DER FUTSAL-REGELN

Bei jeder Regeländerung folgt die FIFA dem Gebot der Fairness, der Integrität, des Respekts, der Sicherheit, der Freude aller Beteiligten und des sinnvollen Einsatzes der Technologie. 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 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 und dem Geist des Futsals leiten lassen und sich stets fragen, wie sie im besten Interesse des Futsals entscheiden könnten.

Regel 1

Das Spielfeld

1 SPIELUNTERLAGE

Die Spielunterlage muss glatt und eben sein sowie aus abriebfestem Material bestehen. Die Spielunterlage sollte vorzugsweise aus Holz sein. Spielunterlagen, von denen eine Gefahr für die Spieler, Teamoffiziellen und Spieloffiziellen ausgeht, sind nicht gestattet.

Für Pflichtspiele zwischen Auswahlmannschaften von Nationalverbänden, die der FIFA angehören, oder internationalen Klubwettbewerben wird empfohlen, dass die Spielunterlage von einer gemäss FIFA-Qualitätsprogramm für Futsal-Spielunterlagen offiziell zugelassenen Firma produziert und installiert wird und eines der folgenden Gütesiegel aufweisen:





Im Ausnahmefall ist es für Spiele nationaler Wettbewerbe erlaubt, diese auch auf Kunstrasen auszutragen, sofern dies in den Wettbewerbsbestimmungen festgelegt ist

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 andersfarbig sind und sich klar von den Futsal-Markierungen unterscheiden lassen.

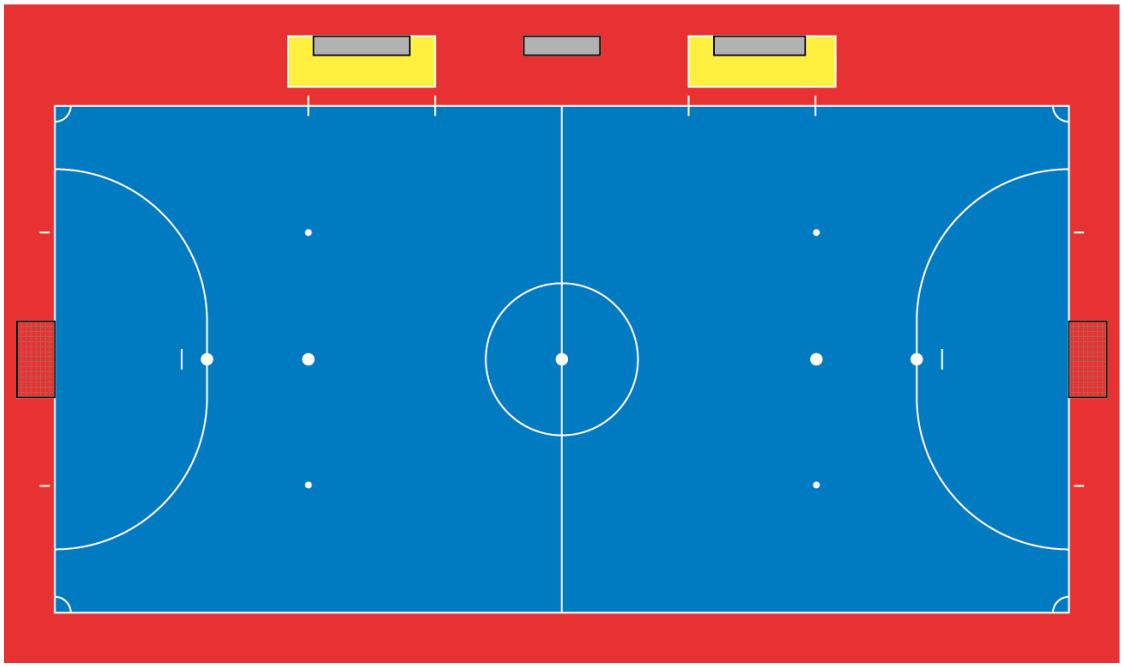
Ein Spieler, der unerlaubte Markierungen auf dem Spielfeld anbringt, wird wegen unsportlichen Betragens verwarnt. Bemerken die Schiedsrichter, dass solche Markierungen während des Spiels angebracht werden, unterbrechen sie das Spiel, sofern sie nicht auf Vorteil entscheiden können, verwarnen den fehlbaren 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 kürzeren Grundlinien. Der Teil der Grundlinien zwischen der normalen Position der Torpfosten wird als Torlinie bezeichnet.

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 Spielfelds rechtwinklig und im Abstand von 5 cm zur Grundlinie 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 SPIELFELDABMESSUNGEN

Die Seitenlinien sind zwingend länger als die Grundlinien. Alle Linien sind 8 cm breit.

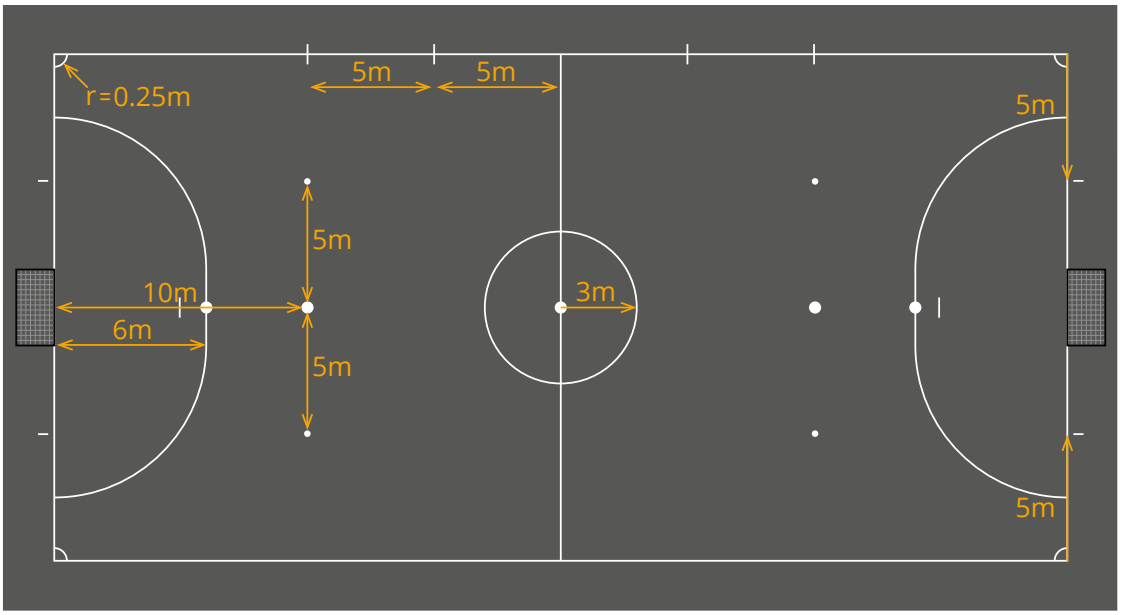
Abmessungen bei nicht internationalen Spielen:

Länge der Seitenlinie: **mindestens 25 m**
höchstens 42 m
Länge der Grundlini): **mindestens 16 m**
höchstens 25 m

Abmessungen bei internationalen Spielen:

Länge der Seitenlinie: **mindestens 38 m**
höchstens 42 m
Länge der Grundlinie: **mindestens 20 m**
höchstens 25 m

Die Wettbewerbsbestimmungen können die Länge der Grund- und der Seitenlinie innerhalb der genannten Bandbreite beliebig festlegen.



Die Masse gelten von der Aussenkante der Linien, da die Linien zu dem Raum gehören, den sie begrenzen.

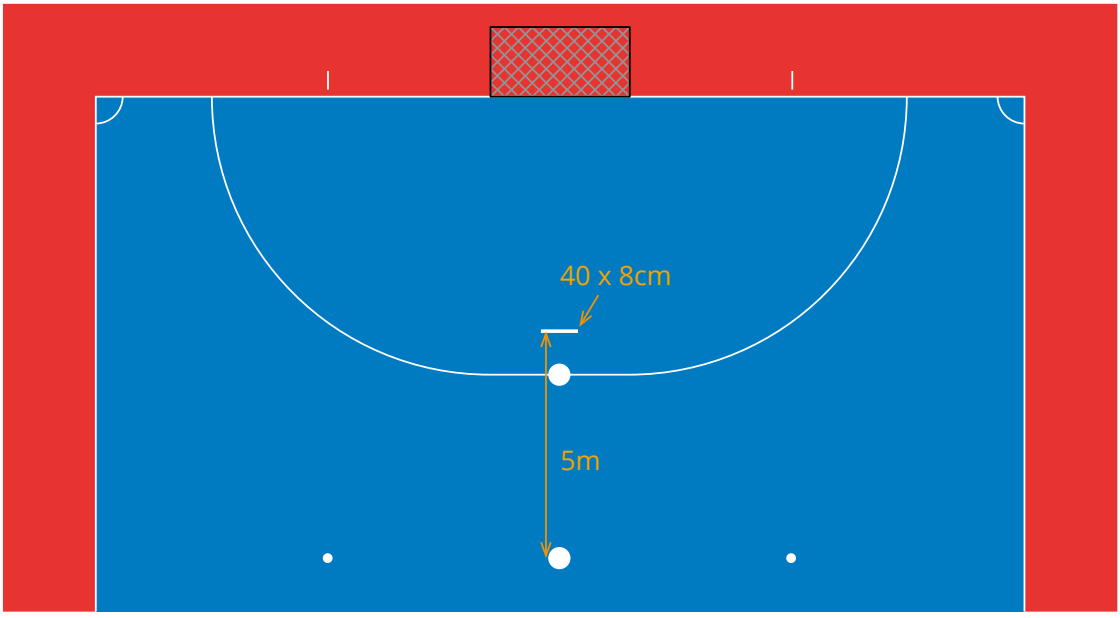
Die sechs Meter zwischen Strafstosspunkt und Torlinie werden von der Mitte des Strafstosspunkts zur hinteren Kante der Torlinie gemessen.

Die zehn Meter zwischen 10-Meter-Marke und Torlinie werden von der Mitte der 10-Meter-Marke zur hinteren Kante der Torlinie gemessen.

Die fünf Meter zwischen 5-Meter-Marke, die den Mindestabstand bezeichnet, den der Torhüter des verteidigenden Teams bei einem direkten Freistoss ab dem sechsten kumulierten Foul (DFSKF) einhalten muss, und Torlinie werden von der Mitte der 10-Meter-Marke zur hinteren Kante der 5-Meter-Marke (also zur Kante, die näher zur Torlinie liegt) gemessen.

4 STRAFRAUM

Von der Grundlinie 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 Grundlinie verläuft und die Aussenkanten der Torpfosten berührt. Von dort werden die Viertelkreisbogen durch eine 3,16 m lange Linie verbunden, die parallel zur Torlinie verläuft. Der von diesen Linien und der Grundlinie 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 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 Grundlinie 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, von der 10-Meter-Marke oder am Ort des Vergehens ausführen will.

6 AUSWECHSELZONEN

Die Auswechselzonen sind die Bereiche auf der Seitenlinie vor den jeweiligen Spielerbänken:

- Die Auswechselzonen befinden sich vor der jeweiligen technischen Zone, im Abstand von 5 m zur Mittellinie und sie sind 5 m lang. Seitlich werden sie von einer rechtwinklig zur Seitenlinie verlaufenden Linie von 8 cm Breite und 80 cm Länge, welche 40 cm ins Spielfeld und 40 cm über diese 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

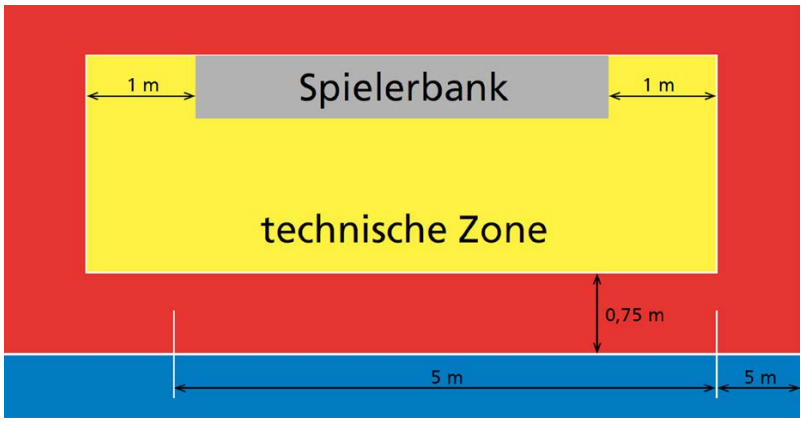
Um jede Ecke befindet sich innerhalb des Spielfelds ein Eckviertelkreis mit einem Radius von 25 cm und einer Linienbreite von 8 cm.

8 TECHNISCHE ZONE

Die technische Zone ist ein Bereich mit Sitzplätzen für Teamoffizielle und Einwechselspieler. 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.
- Einwechselspieler 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 Grundlinien) und den Zuschauerabgrenzungen (einschliesslich Werbebanden etc.) fest, damit die Sicherheit der Akteure jederzeit gewährleistet ist.

9 TORE

In der Mitte der beiden Grundlinien 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 zugelassenen Material und ungefährlich sein.

Die Torpfosten und die Querlatte beider Tore müssen die gleiche Form aufweisen: quadratisch, rechteckig, rund, elliptisch oder eine entsprechende Mischform.

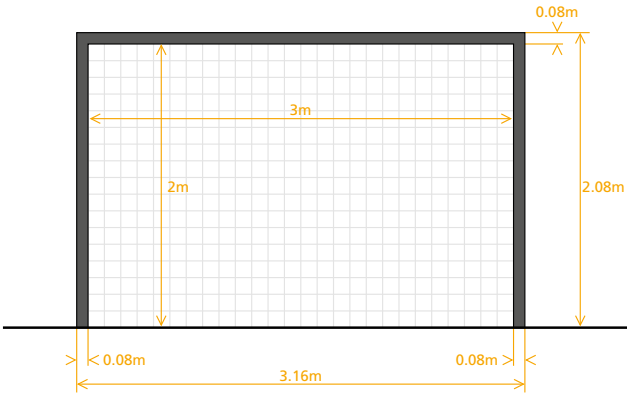
Der Abstand zwischen den Innenseiten der Torpfosten beträgt 3 m. Die Unterkante der Querlatte ist 2 m vom Boden entfernt.

Die Torpfosten und die Querlatte sind gleich breit und tief wie die Grundlinie (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.

Alle Tore, die bei einem offiziellen von der FIFA oder einer Konföderation organisierten Wettbewerb eingesetzt werden, sollten keine externen Strukturen aufweisen (mit Ausnahme von Torpfosten und Querlatte, z.B. Spannstangen), die den Ball daran hindern könnten, ins Tor zu gehen.

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 fortgesetzt (siehe Regel 8).

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



Die Tore dürfen nicht am Boden befestigt werden, da dies die Sicherheit der am Spiel Beteiligten gefährden könnte. Sie müssen jedoch über ein geeignetes Stabilisierungssystem verfügen, beispielsweise durch Gewichte an der Rückseite des Tores, um ein Umkippen zu verhindern.

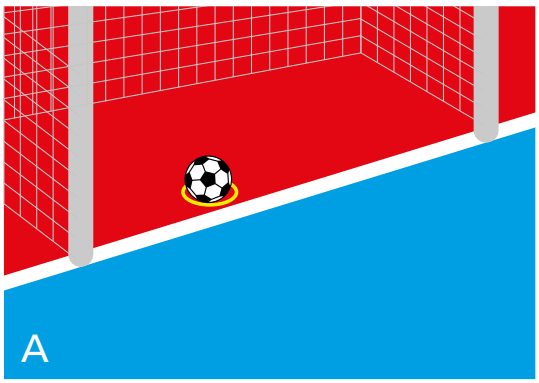


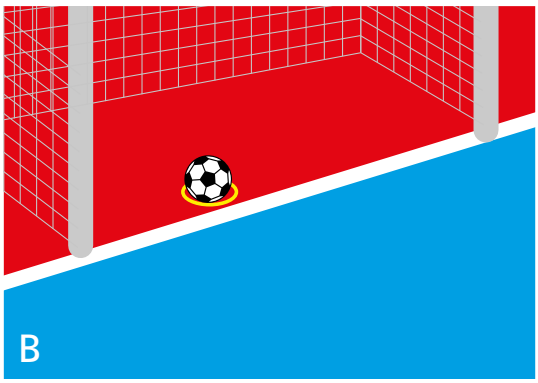
Tragbare Tore sind nur zulässig, wenn sie dieser Anforderung entsprechen.

10 VERSCHIEBEN DES TORES

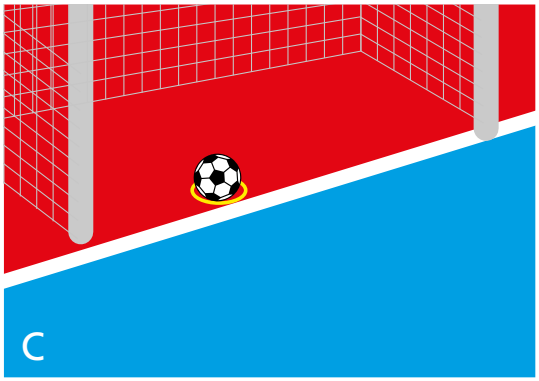
Die Schiedsrichter entscheiden gemäss folgenden Richtlinien zur Position der Tore auf der Grundlinie, ob ein Treffer zählt:

Tor korrekt positioniert





Tor verschoben



A = Der Treffer zählt.

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

C = Wenn mindestens ein Torpfosten die Grundlinie nicht mehr an der ursprünglichen Position berührt, gilt das Tor als verschoben.

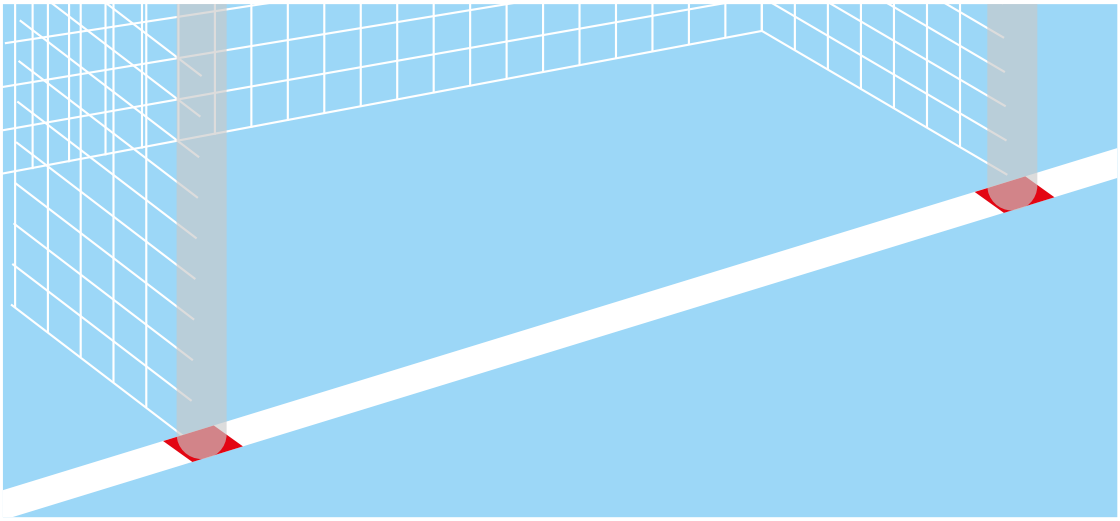
Wird das Tor verschoben oder umgeworfen, wird die Frage, ob der Ball das Tor passiert hat, danach entschieden, ob er vollständig die Torlinie zwischen den Stellen, an denen sich normalerweise die Torpfosten befinden würden, und unterhalb der Querlatte überquert hat. Wird das Tor umgeworfen, gilt die normale Höhe der Querlatte.

Wenn das eigene Tor von einem Spieler des verteidigenden Teams (inklusive dem Torhüter) verschoben oder umgestossen wird und:

- der Ball nicht ins Tor geht oder das Tor nicht berührt, wird das Spiel unterbrochen und 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.
- der Ball das Tor berührt, aber nicht ins Tor geht, wird das Spiel unterbrochen und wie folgt fortgesetzt:
  - falls das Tor versehentlich verschoben oder umgestossen wurde, mit einem Schiedsrichterball;
  - falls das Tor absichtlich verschoben oder umgestossen wurde, mit einem Strafstoss und einem Feldverweis für den fehlbaren Spieler wegen Verhinderns eines Tors oder Vereitelns einer offensichtlichen Torchance
- der Ball ins Tor geht, zählt der Treffer, wobei der fehlbare Spieler zu verwarnen ist, wenn er das Tor absichtlich verschoben oder umgestossen hat.

Wird das gegnerische 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 und den Ball berührt hat, mit einem direkten Freistoss für das gegnerische Team und einer Verwarnung für den fehlbaren Spieler;
- falls das Tor absichtlich verschoben oder umgestossen wurde, den Ball aber nicht berührt hat, mit einem indirekten Freistoss für das gegnerische Team und einer Verwarnung für den fehlbaren Spieler.



Unter den Torpfosten können weitere Marken angebracht werden, um den Schiedsrichtern bei der korrekten Positionierung eines verschobenen Tors zu helfen.

11 WERBUNG, LOGOS UND EMBLEME AUF DEM SPIELFELD

Vorbehaltlich anderslautender Wettbewerbsbestimmungen ist Werbung und die Reproduktion, sowohl physisch als auch virtuell, von repräsentativen Logos oder Emblemen der FIFA, der Konföderationen, der nationalen Fussballverbände, Wettbewerbe, Vereine oder anderer Gremien auf dem Spielfeld und in den technischen Bereichen zulässig, sofern sie die Spieler oder Spieloffiziellen nicht ablenken oder verwirren. Alle derartigen Werbeanzeigen, Logos und Embleme müssen mindestens 0,75 m von den Begrenzungslinien entfernt sein, und keine Werbeanzeigen, Logos oder Embleme sind auf Spielfeldmarkierungen zulässig, ausser auf der Mittellinie ausserhalb des Anstosskreises.

12 WERBUNG AUF DEN TORNETZEN

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

13 WERBUNG IN DEN TECHNISCHEN ZONEN

Vorbehaltlich anderslautender Wettbewerbsbestimmungen ist Werbung auf der Oberfläche der technischen Zonen erlaubt, sofern sie die Personen, die sich in diesen Zonen 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 Grundlinie haben, wie das Tornetz tief ist,
- 1m vom Tornetz entfernt sein.

15 HINTERGRUNDMUSIK UND SOUNDEFFEKTE

Hintergrundmusik und Soundeffekte sind während des Spiels erlaubt, jedoch dürfen sie weder die Pfeifen der Schiedsrichter noch die akustischen Signale/Pfeifen des Zeitnehmers übertönen oder stören, noch die Kommunikation zwischen oder unter Spielern, Einwechselspielern, Mannschaftsoffiziellen und/oder Spieloffiziellen behindern.

Regel 2

Der 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 die Anforderungen des FIFA-Qualitätsprogramms für Fussbälle erfüllen und eines seiner Gütesiegel aufweisen.

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

2 WERBUNG AUF DEM BALL

Bei Spielen eines offiziellen Wettbewerbs, der von der FIFA, einer Konföderation oder einem natio-nalen 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 BESCHÄDIGTEN BALLS

Wenn der Ball bei laufendem Spiel beschädigt wird, wird das Spiel unterbrochen und mit einem Schiedsrichterball fortgesetzt (siehe Regel 8). Als einzige Ausnahme gilt dies nicht, wenn der Ball an einen Torpfosten oder die Querlatte prallt, dabei beschädigt wird und dann direkt ins Tor geht (siehe Abschnitt 6 dieser Regel).

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

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

Der Ball darf während des Spiels nur mit der Erlaubnis einer 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 fortgesetzt (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 BESCHÄDIGTEM BALL

Wenn der Ball an einen Torpfosten oder die Querlatte prallt, dabei 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. Aber 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 Einwechselspieler 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 Einwechselspieler am Spiel teilnehmen, sobald sie eintreffen.

2 ANZAHL AUSWECHSLUNGEN UND EINWECHSELSPIELER

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 Einwechselspieler eingesetzt werden. In den Wettbewerbsbestimmungen wird festgelegt, wie viele Einwechselspieler gemeldet werden dürfen.

Andere Spiele

In inoffiziellen Spielen von A-Nationalteams dürfen bis zu zehn Einwechselspieler eingesetzt werden.

In allen übrigen Spielen dürfen mehr Einwechselspieler gemeldet und eingesetzt werden, sofern:

- die beteiligten Teams eine Einigung über die maximale Zahl erzielen und;
- die Schiedsrichter vor Spielbeginn informiert werden.

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

3 ÜBERGABE DER LISTE DER SPIELER UND EINWECHSELSPIELER

Bei allen Spielen müssen den Schiedsrichtern vor Spielbeginn die Namen der Spieler und Einwechselspieler – ob anwesend oder nicht – gemeldet werden. Spieler und Einwechselspieler, 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 Einwechselspieler darf das Spielfeld ohne die Erlaubnis der Schiedsrichter betreten.
- Der Einwechselspieler darf das Spielfeld erst betreten, nachdem der Spieler, der ersetzt wird, das Spielfeld verlassen hat.
- Der Einwechselspieler betritt das Spielfeld über die Auswechselzone seines Teams.
- Die Auswechslung ist vollzogen, wenn der Einwechselspieler 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 über eine andere Zone verlassen. In diesem Fall übergibt der Einwechselspieler sein Überziehleibchen dem dritten Schiedsrichter.
- Damit wird der Einwechselspieler zum Spieler, und der Spieler, der ersetzt wurde, zum Einwechselspieler.
- Die Einwechslung eines Einwechselspielers kann unter bestimmten Umständen verweigert werden, z.B. wenn seine Ausrüstung nicht in Ordnung ist.
- Ein Einwechselspieler, der den Auswechselvorgang noch nicht abgeschlossen hat, darf keine Spielfortsetzung mittels Einkick, Strafstoss, Freistoss, Eckstoss, Torabwurf oder Schiedsrichterball vornehmen.
- Ein Spieler, der ersetzt wurde, darf wieder eingewechselt werden.

- Alle Einwechselspieler sind den Schiedsrichtern und deren Entscheidungsgewalt unterstellt, ob sie eingesetzt werden oder nicht.

5 AUFWÄRMEN

Es dürfen sich maximal fünf Einwechselspieler pro Team gleichzeitig aufwärmen.

6 TORHÜTERWECHSEL

- Jeder Einwechselspieler 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 Einwechselspieler, 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 Trikot des Haupttorhüters gehalten sein muss.

7 VERGEHEN/SANKTIONEN

Wenn ein Einwechselspieler das Spielfeld betritt, bevor der zu ersetzende Spieler das Spielfeld verlassen hat, oder wenn ein Einwechselspieler 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 Einwechselspieler 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 Einwechselspieler oder sein Team ein weiteres Vergehen begangen oder in das Spiel eingegriffen 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 aus Gründen, die in den Futsal-Spielregeln nicht geregelt sind, das Spielfeld 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 Verstoss gegen diese Regel:

- 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 EINWECHSELSPIELER

Feldverweis für einen Spieler:

- vor Übergabe der Teamliste: Dieser Spieler darf in keiner Funktion auf der Teamliste aufgeführt sein;
- nach Übergabe der Teamliste und vor Ausführung des Anstosses: Dieser Spieler darf durch einen der gemeldeten Einwechselspieler ersetzt werden. Letzterer darf auf der Teamliste nicht ersetzt werden.

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

Ein Einwechselspieler 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 erzielt in der Zwischenzeit 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, Einwechselspieler oder Teamoffizielle auf der Teamliste aufgeführt sind, gelten als Drittpersonen.

Wenn ein Teamoffizieller, ein Einwechselspieler (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 Einwechselspieler oder einen des Feldes verwiesenen Spieler wird das Spiel mit einem direkten Freistoss oder Strafstoss fortgesetzt. Zudem wird das Vergehen als kumuliertes Foulspiel gezählt, es sei denn das Spiel wird mit 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 Einwechselspieler, ein des Feldes verwiesener Spieler oder ein Teamoffizieller des Teams ist, das das Tor erzielt hat und diese Person ins Spiel eingegriffen hat. Das Spiel wird mit einem direkten Freistoss an der Stelle fortgesetzt, an der sich die zusätzliche Person befand oder einem Strafstoss, wenn der Eingriff im Strafraum war. Zudem wird das Vergehen als kumuliertes Foulspiel gezählt, es sei denn das Spiel wird mit Strafstoss fortgesetzt;
  - 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 Einwechselspieler, ein des Feldes verwiesener Spieler oder ein Teamoffizieller des Teams ist, das das Tor 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 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 oder einem Strafstoss, wenn der Eingriff im Strafraum war. Zudem wird das Vergehen als kumuliertes Foulspiel gezählt, es sei denn das Spiel wird mit Strafstoss fortgesetzt;
- 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

Jedes Team muss einen Teamkapitän haben, der durch eine Armbinde gekennzeichnet ist.

Der Teamkapitän 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 und Einwechselspieler 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 kann oder will.

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
- Stutzen – Wird aussen Klebeband oder anderes Material angebracht/getragen, muss es 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 und genügend gross sein, um angemessenen Schutz zu bieten, und von den Stutzen abgedeckt werden. Die Spieler sind für die Grösse und Eignung ihrer Schienbeinschoner selbst verantwortlich.
- Schuhe

Der Teamkapitän muss die vom zuständigen Wettbewerbsorganisator ausgegebene oder genehmigte Armbinde oder eine einfarbige Armbinde tragen, auf der das Wort „Captain“ oder der Buchstabe „C“ oder eine entsprechende Übersetzung steht, wobei die Schrift ebenfalls einfarbig sein muss.

Ein Spieler, der versehentlich einen Schuh oder Schienbeinschoner verliert, muss ihn 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 ein Ersatztrikot, 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 Einwechselspieler, in einer anderen Farbe gehalten sein muss als die Kleidung der Spieler und Spieloffiziellen.

4 WEITERE AUSRÜSTUNGSTEILE

Ungefährliche Schutzausrüstung, z.B. Handschuhe, Kopfschutz, Gesichtsmasken oder Knie- und Armschoner aus weichen, leichten, gepolsterten Materialien, sowie Sportbrillen sind erlaubt. Torhüter dürfen lange Hosen tragen.

Überziehleibchen

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

Kopfbedeckungen

Etwaige Kopfbedeckungen:

- 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.

Wenn es keine Schoner in der passenden Farbe gibt, dürfen unabhängig von der Farbe der Trikotärmel/Hose schwarze oder weisse Schoner verwendet werden. Weisen die Schoner eine andere Farbe auf als die Trikotärmel/Hose, müssen sie in einer einzigen Farbe gehalten sein (nur schwarz oder nur weiss).

Elektronische Kommunikation

Spielern (einschliesslich Einwechselspielern 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 tragbare Technologien als Teil von EPTS bei Spielen eines offiziellen Wettbewerbs der FIFA, einer Konföderation oder eines nationalen Fussballverbandes eingesetzt, muss der Wettbewerbsorganisator gewährleisten, dass die an

der Spielerausrüstung angebrachte Technologie keine Gefahr darstellt und die Anforderungen des FIFA-Qualitätsprogramms für EPTS erfüllt.

Wenn der Spiel- oder Wettbewerbsorganisator während Spielen eines offiziellen Wettbewerbs EPTS zur Verfügung stellt, muss er gewährleisten, dass die Informationen und Daten, die von den EPTS in die technische Zone übertragen werden, verlässlich und präzis sind.

Das FIFA-Qualitätsprogramm für EPTS unterstützt den Wettbewerbsorganisator bei der Bewilligung von verlässlichen und präzisen EPTS.

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 Einwechselspielern 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 den Wettbewerbsbestimmungen oder den 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 Teamkapitänsbinde angebracht werden.
- In einigen Fällen dürfen Slogans, Botschaften oder Bilder nur auf der Teamkapitänsbinde angebracht werden.

Regelauslegung

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

- anstössige, beleidigende oder schmähende Äusserungen und/oder Handlungen;
- provozierende, höhnische oder aufhetzende Handlungen.

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 von einem 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 einem Strafstoss, wenn der Eingriff im Strafraum war, fortgesetzt. Zudem wird das Vergehen als kumuliertes Foulspiel gezählt, es sei denn das Spiel wird mit Strafstoss 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 in den Wettbewerbsbestimmungen 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.

Die Entscheidungen der Schiedsrichter und aller anderen Spieloffiziellen sind stets zu respektieren.

Wenn das Spiel fortgesetzt wurde oder die Schiedsrichter das Ende der ersten oder zweiten Halbzeit (einschliesslich der Verlängerung) bestätigt und das Spielfeld sowie seine Umgebung nach dem akustischen Signal durch den Zeitnehmer 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 sie der Schiedsrichter 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 Einwechselspieler 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 auf dem Spielfeld ist:
    - 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, darf dieses erst wieder betreten, nachdem das Spiel fortgesetzt wurde, und muss das Spielfeld

über die Auswechselzone seines Teams betreten. Ausnahmen von der Verpflichtung zum Verlassen des Spielfelds bestehen nur, wenn:

- 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;
- ein Strafstoss verhängt wurde und der verletzte Spieler der Torhüter 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 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 bleiben, wenn dem Team keine andere medizinische Person zur Verfügung steht, und handeln, wenn ein Spieler eine medizinische Behandlung benötigt;

- 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 seinem Ermessen auszusetzen oder abzubrechen;
- das Spiel bei jedem Eingriff von aussen nach seinem Ermessen 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 Entscheidungen:

- 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 und Bälle 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;
- 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 Fussballverbandes 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 elektronischen 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).

7 VIDEOUNTERSTÜTZUNG (VIDEO SUPPORT)

Videounterstützung (engl.: Videosupport, VS) darf nur eingesetzt werden, wenn die Spiel-/Wettbewerbsorganisatoren sämtliche Anforderungen des VS-Protokolls und der Ausführungsbestimmungen der FIFA erfüllt und die schriftliche Erlaubnis der FIFA erhalten haben.

Die Schiedsrichter greifen auf den VS zurück, wenn der Cheftrainer (oder in seiner Abwesenheit ein anderer bevollmächtigter Teamoffizieller) eines Teams eine Entscheidung im Zusammenhang mit folgenden Situationen anfechtet:

- Tor/kein Tor
- Strafstoss/kein Strafstoss
- direkte rote Karte
- Spielerverwechslung

Die Schiedsrichter können den VS nach eigenem Ermessen auch bei Uneinigkeiten zwischen den beiden Schiedsrichtern bezüglich eines Vorfalls in einer der zuvor genannten Situationen verwenden.

Die Schiedsrichter dürfen den VS nach eigenem Ermessen auch in folgenden Situationen einsetzen:

- Ausfall der Zeitmessung
- unzulässiges (Wieder-)Auslösen/Anhalten der Zeitmessung durch den Zeitnehmer gemäss den Bestimmungen von Regeln 6 und 7
- Überprüfung, ob ein Tor erzielt wurde
- Bestimmung, ob der Ball vor dem akustischen Signal am Ende eines Spielabschnitts im Tor war

Der VS bietet eine oder mehrere Wiederholungen eines Vorfalls. Die Schiedsrichter schauen sich die TV-Bilder selbst an, wobei der Schiedsrichter endgültig entscheidet. Die ursprüngliche Entscheidung darf nur bei einer „klaren und offensichtlichen Fehlentscheidung“ oder einem „schwerwiegenden übersehenen Vorfall“ geändert werden.

Regel 6

Weitere Spieloffizielle

1 SCHIEDSRICHTERASSISTENTEN

Es können drei Schiedsrichterassistenten (dritter Schiedsrichter, vierter Schiedsrichter und ein Zeitnehmer) angesetzt 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 und vierte Schiedsrichter ihre Pflichten im Sitzen oder Stehen wahrnehmen können.

Der Zeitnehmer sowie der dritte und vierte 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. Die Schiedsrichterassistenten können die Schiedsrichter bei Regelverstössen unterstützen, wenn sie eine bessere Sicht als die Schiedsrichter haben.

Zur korrekten Ausführung ihrer Pflichten werden sie mit einen Zeitnehmertisch ausgestattet.

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 Einwechselspieler 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 geahndet wurden, Buch zu führen;

- das obligatorische 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 auszuhändigen, 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

وقت مستقطع

- den Offiziellen beider Teams ein Dokument auszuhändigen, in dem festgehalten ist, wann sie für einen des Feldes verwiesenen Spieler einen Einwechselspieler 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 EINWECHSELSPIELER 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 zu Beginn jedes Spielabschnitts 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 oder Schiedsrichterball wieder einzuschalten;
- das Zeitmessgerät nach einem Tor, einer Entscheidung auf Strafstoss oder Freistoss oder der Verletzung eines Spielers anzuhalten;
- das Zeitmessgerät auf Anweisung der Schiedsrichter anzuhalten;
- 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, anzuzeigen, 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, anzuzeigen;
- nach entsprechender Meldung durch den dritten Schiedsrichter mit einem Pfiff oder einem anderen akustischen Signal, das sich vom Pfiff der Schiedsrichter unterscheiden muss, anzuzeigen, 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, anzuzeigen;
- 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 vierter Schiedsrichter 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 VIERTER SCHIEDSRICHTER

Die Wettbewerbsbestimmungen können die Ansetzung eines vierten Schiedsrichters vorsehen. Seine Rolle und seine Pflichten müssen den Bestimmungen der Futsal-Spielregeln entsprechen.

Der vierte Schiedsrichter:

- ersetzt den dritten Schiedsrichter, wenn einer der Schiedsrichter oder der dritte Schiedsrichter nicht fähig ist das Spiel zu starten oder fortzusetzen. Er kann auch, wenn nötig, den Zeitnehmer ersetzen;
- unterstützt die Schiedsrichter und den dritten Schiedsrichter zu jeder Zeit, inklusive aller administrativer Pflichten 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 in der Nähe des Zeitnehmers so, dass er den Schiedsrichtern und dem dritten Schiedsrichter 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

Jede Spielperiode, einschliesslich der Verlängerung, endet, wenn die festgelegte Spielzeit abgelaufen ist.

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

- Die Spielperiode endet mit dem Ertönen des akustischen Signals, auch wenn die Schiedsrichter das Ende nicht durch Pfeifen signalisieren, es sei denn, es ist kein Zeitnehmer anwesend oder das Signal des Zeitnehmers kann aufgrund eines Gerätefehlers nicht ertönen. Wenn kein Signal vom Zeitnehmer ertönt, bestätigen die Schiedsrichter, dass die 20 Minuten Spielzeit oder die festgelegte Spielzeit für die Verlängerung abgelaufen sind, und signalisieren das Ende jeder Spielperiode mit ihrem eigenen Pfiff.
- 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 bzw. Strafstoss abgeschlossen ist. Abgeschlossen ist der DFSKF bzw. 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 eines Mitspielers des Schützen.

    Wenn ein Spieler des verteidigenden Teams ein Vergehen begeht, ehe der DFSKF bzw. Strafstoss abgeschlossen ist, entscheiden die Schiedsrichter gemäss den Futsal-Spielregeln (je nach Situation) auf Wiederholung des DFSKF bzw. Strafstosses oder auf einen weiteren DFSKF bzw. Strafstoss.
- Ein Treffer, der zwar gemäss Regel 1 und 10, aber nach dem durch das akustische Signal des Zeitnehmers angezeigten Ende einer Halbzeit erzielt wird, zählt nur in den oben genannten Fällen.

In jedem anderen Fall wird eine Spielperiode 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 der Ball aus dem Spiel ist und das Team, das die Auszeit verlangt, die Spielfortsetzung oder mit einem Spieler dieses Teams ein Schiedsrichterball (gemäss Regel 8) ausführen wird.
- Während einer Auszeit dürfen:
  - sich die Spieler sowohl auf dem Spielfeld als auch ausserhalb aufhalten (zum Trinken müssen sie das Spielfeld jedoch verlassen);
  - die Einwechselspieler das Spielfeld nicht betreten;
  - die Teamoffiziellen keine Anweisungen auf dem Spielfeld geben.
- Auswechslungen dürfen erst durchgeführt werden, wenn das Ende der Auszeit mit einem Pfiff oder einem anderen akustischen Signal angezeigt 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 Einwechselspieler 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 Futsal-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

- Der Schiedsrichter wirft eine Münze. Das Team, das den Münzwurf gewinnt, kann wählen, ob es den Anstoss in der ersten oder in der zweiten Halbzeit und in der ersten oder in der zweiten Halbzeit der Verlängerung, wenn eine gespielt wird, ausführen will.
- Vorbehaltlich anderslautender Wettbewerbsbestimmungen wählt das Heimteam, auf welches Tor es in der ersten Halbzeit spielt.
- Das Team, das den Anstoss in der ersten Halbzeit nicht ausgeführt hat, 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.

Für jeden Anstoss gelten folgende Bestimmungen:

- 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 Mindestabstand von 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.

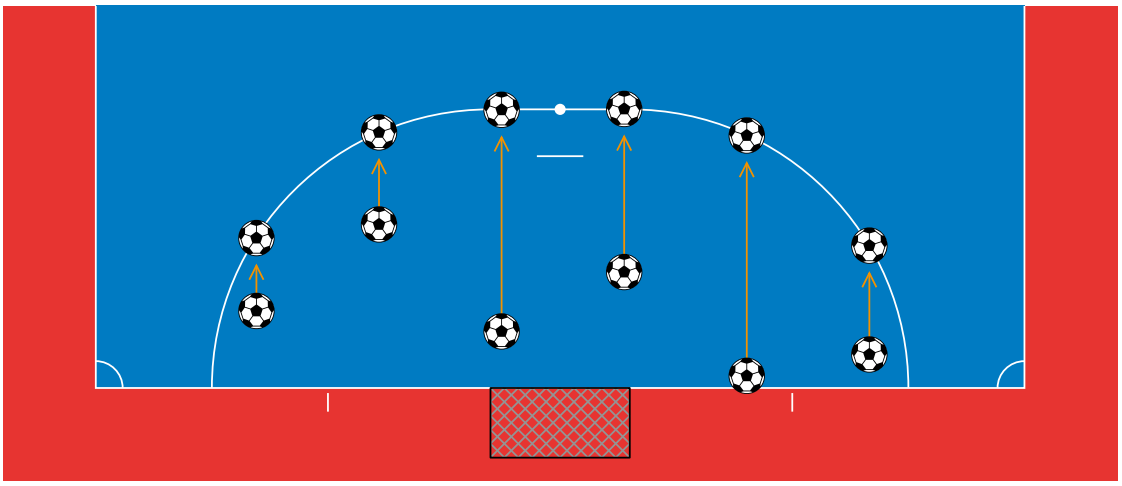
Bei jedem anderen Verstoss gegen diese Anstoss-Ausführungsbestimmungen wird der Anstoss wiederholt.

2 SCHIEDSRICHTERBALL

Ausführung

Einer der Schiedsrichter lässt den Ball vor einem Spieler des Teams fallen, das in Ballbesitz war oder gekommen wäre, sofern die Schiedsrichter dies feststellen können; andernfalls wird der Ball vor einem Spieler des Teams fallen gelassen, welches den Ball zuletzt berührt hat.

Der Schiedsrichterball erfolgt an der Stelle, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand, es sei denn, diese Stelle befand sich im Strafraum des verteidigenden Teams und das angreifende Team war in Ballbesitz oder wäre in Ballbesitz gekommen (oder zuletzt den Ball berührt hat, wenn das Team, das in Ballbesitz war oder gekommen wäre, nicht ermittelt werden kann). In diesem Fall erfolgt der Schiedsrichterball mit einem Spieler des angreifenden Teams auf der Strafraumlinie an dem Punkt, der jener Stelle, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand, am nächsten kommt, wobei dazu eine imaginäre Linie parallel zur Seitenlinie (wie in der nachfolgenden Grafik gezeigt) gezogen wird.



- Alle anderen Spieler (beider Teams) müssen einen Mindestabstand von 2 m zum Ball einhalten, bis der Ball im Spiel ist.
- Der Ball ist im Spiel, wenn er den Boden berührt, woraufhin jeder Spieler (beider Teams) den Ball spielen darf.

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, mit dem der Schiedsrichterball ausgeführt wird..

Wenn ein Schiedsrichterball aus einem Grund, der ausserhalb des Einflussbereichs des den Schiedsrichterball ausführenden Spielers liegt (z.B. Zustand der Halle 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 Grund- 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.

Wenn ein Teamoffizieller, ein Einwechselspieler, ein ausgewechselter oder des Feldes verwiesener Spieler oder ein Spieler, der das Spielfeld kurzzeitig verlassen hat (wegen einer Verletzung, zur Berichtigung der Ausrüstung etc.), ohne Absicht, das Spiel unfair zu beeinflussen, den Ball berührt, während dieser noch im Spiel ist, das Spielfeld aber eindeutig verlassen würde, wird ein indirekter Freistoss, aber keine persönliche Strafe verhängt.

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 TORES

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 signalisiert, 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:

- Auswärtstorregel;
- 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.

Ein Spieler, der während des Spiels des Feldes verwiesen wurde, darf nicht am Sechsmeterschiessen teilnehmen. Während des Spiels und vor dem Münzwurf, der über das Team entscheidet, welches das Sechsmeterschiessen beginnt, ausgesprochene Ermahnungen oder Verwarnungen gegen Spieler, Einwechselspieler oder Teamoffizielle, werden nicht auf das Sechsmeterschiessen übertragen.

Ablauf

Vor dem Sechsmeterschiessen

- Vorbehaltlich anderer Überlegungen (Zustand des Spielfelds, Sicherheit, Kameraposition etc.) oder anderslautender Wettbewerbsbestimmungen bestimmt der 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.
- Die Position der Auswechselbänke ändert sich zur zweiten Halbzeit bzw., wenn eine Verlängerung gespielt wurde, zur zweiten Halbzeit der Verlängerung nicht.
- Alle Spieler und Einwechselspieler mit Ausnahme der am Ende der regulären Spielzeit oder der Verlängerung verletzt abgemeldeten oder des Feldes verwiesenen Spieler dürfen am Sechsmeterschiessen teilnehmen.
- Jedes Team bestimmt selbst, welche teilnahmeberechtigten Spieler und Einwechselspieler ausgewählt werden und in welcher Reihenfolge diese 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 Einwechselspielern) aufweist als das gegnerische Team, darf es entweder die Anzahl der Spieler behalten oder die Anzahl der Spieler auf exakt dieselbe Anzahl des gegnerischen Teams angleichen,

muss in diesem Fall die Schiedsrichter aber über die Namen und Nummern aller ausgeschlossenen Spieler in Kenntnis setzen. Ausgeschlossene Spieler dürfen weder als Schütze noch als Torhüter 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 Einwechselspieler, 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 ersetzte 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 und Einwechselspieler, die Schiedsrichter und die weiteren Spieloffiziellen dürfen sich auf dem Spielfeld aufhalten.
- Alle teilnahmeberechtigten Spieler und Einwechselspieler 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 oder Einwechselspieler 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 für das erste Vergehen ermahnt. Begeht derselbe Spieler ein oder

mehrere weitere Vergehen, wird er 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, wird 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 weder als Schütze noch als Torhüter am Sechsmeterschiessen teilnehmen (abgesehen von obiger Ausnahme).

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

- Die beiden Teams treten ihre Sechsmeter abwechslungsweise.
- Jeder Sechsmeter muss von einem anderen Schützen ausgeführt werden. Ein Spieler oder Einwechselspieler darf erst ein zweites Mal antreten, wenn alle teilnahmeberechtigten Spieler und Einwechselspieler 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.

Auswechslungen und Feldverweise während des Sechsmeterschiessens

- Ein Spieler, Einwechselspieler oder Teamoffizieller darf verwarnt oder des Feldes verwiesen werden.
- Ein des Feldes verwiesener Torhüter muss durch einen teilnahmeberechtigten Spieler oder Einwechselspieler ersetzt werden.

- Ein Spieler oder Einwechselspieler (mit Ausnahme des Torhüters), der das Spiel nicht fortsetzen kann, darf nicht ersetzt werden.
- Das Spiel wird nicht abgebrochen, wenn ein Team weniger als drei Spieler aufweist.

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 sonstiges Fehlverhalten

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

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 Angriff mit einem anderen Körperteil
- 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, das absichtlich begangen wird und/oder bei dem der Körper des Spielers durch dessen Hand-/Armhaltung unnatürlich vergrössert wird (gilt nicht für den Torhüter im eigenen Strafraum)
- Halten des Gegners
- Sperren des Gegners mit Körperkontakt
- Beissen oder Anspucken einer anderen Person auf der Teamliste oder eines Spieloffiziellen

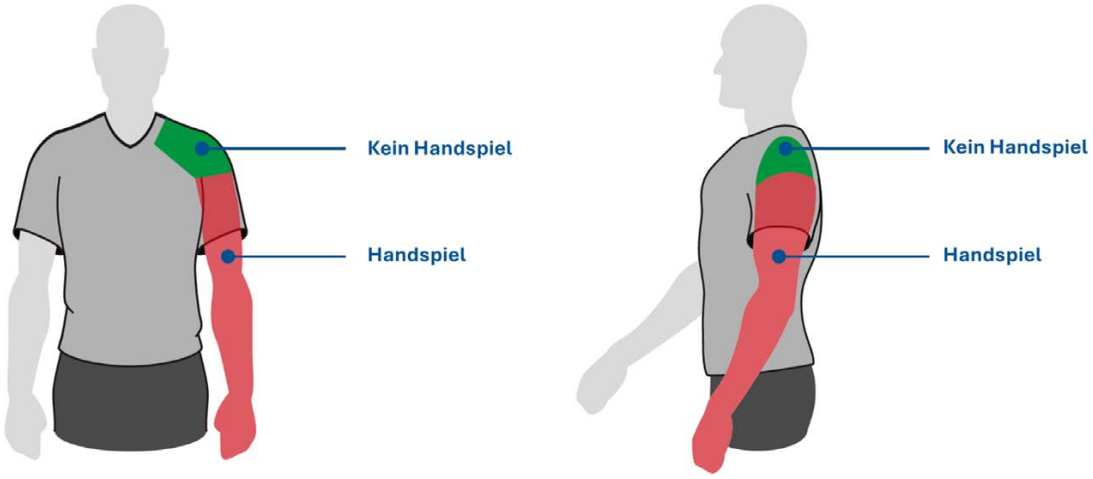
- Werfen/Treten eines Gegenstandes in Richtung des Balls, eines Gegners oder eines Spieloffiziellen oder Berühren des Balls mit einem in der Hand gehaltenen Gegenstand oder absichtliches Verschieben des Tors, sodass das Tor den Ball berührt.

Alle in diesem Abschnitt genannten Vergehen gelten als kumulierte Fouls, es sei denn das Vergehen wird mit einem Strafstoss geahndet.

Handspiel

Ein Handspielvergehen kann nur vorliegen, wenn der Ball mit dem, gemäss der nachfolgenden Grafik, rot dargestellten Bereich des Arms berührt wird.

Für die Beurteilung von Handspielvergehen gilt, dass die Grenze zwischen Schulter und Arm (bei angelegtem Arm) unten an der Achselhöhle verläuft.



Nicht jede Ballberührung eines Spielers mit der Hand/dem Arm ist ein Vergehen.

Ein mit einem direkten Freistoss zu ahndendes Vergehen liegt vor, wenn ein Spieler:

- den Ball absichtlich mit der Hand/dem Arm berührt (z.B. durch eine Bewegung der Hand/des Arms zum Ball).
- den Ball mit der Hand/dem Arm berührt und seinen Körper aufgrund der Hand-/ Armhaltung unnatürlich vergrössert. Eine unnatürliche Vergrösserung des Körpers liegt vor, wenn die Hand-/Armhaltung weder die Folge einer Körperbewegung des Spielers in der jeweiligen Situation ist, noch mit dieser Körperbewegung gerechtfertigt werden kann. Mit einer solchen Hand-/ Armhaltung geht der Spieler das Risiko ein, dass der Ball an seine Hand/seinen Arm springt und er dafür bestraft 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/dem Arm, wird ein indirekter Freistoss, aber keine Disziplinarmassnahme verhängt. Berührt der Torhüter den Ball nach einer Spielfortsetzung ein zweites Mal (mit oder ohne Hand/Arm), ehe ein anderer Spieler den Ball berührt hat, ist der Torhüter entsprechend zu sanktionieren, sofern er damit einen aussichtsreichen Angriff unterbindet, ein Tor des gegnerischen Teams verhindert oder eine offensichtliche Torchance vereitelt.

2 INDIREKTER FREISTOSS

Ein indirekter Freistoss wird gegeben, wenn ein Spieler:

- gefährlich spielt (gemäss nachfolgender Definition);
- den Lauf eines Gegners behindert, ohne dass es zu einem Kontakt kommt;
- protestiert, anstössige, beleidigende oder schmähende Äusserungen und/oder Handlungen vornimmt 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;
- absichtlich einen Trick einleitet (auch bei einem Freistoss), bei dem der Ball mit dem Kopf, der Brust, dem Knie etc. zum Torhüter gespielt wird, um so die Zuspielbestimmung zu umgehen, egal ob der Torhüter den Ball mit den Händen berührt oder nicht; leitet der Torhüter den Trick ein, wird er bestraft;
- ins gegnerische Tor trifft:
  - direkt mit der Hand/dem Arm (gilt auch für den Torhüter), sofern es ein unabsichtliches Handspiel war und die Hand-/Armhaltung den Körper des Spielers nicht unnatürlich vergrössert hat;
  - nachdem der Spieler den Ball unabsichtlich mit der Hand/dem Arm berührt hat und der Ball durch keinen weiteren Spieler absichtlich gespielt wurde, sofern die Hand-/Armhaltung den Körper des Spielers nicht unnatürlich vergrössert hat.

  Erzielt der Spieler, unmittelbar nachdem er den Ball unabsichtlich mit der Hand/dem Arm berührt hat, kein Tor, ist das Spiel weiterlaufen zu lassen, sofern die Hand-/Armhaltung den Körper des Spielers nicht unnatürlich vergrössert hat.

- 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 bei kontrolliertem Ballbesitz 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; dies hat keine Disziplinarmassnahme zur Folge;
- im eigenen Strafraum mit der Hand oder dem Arm berührt, nachdem er ihm von einem Mitspieler absichtlich mit dem Fuss zugespielt wurde (auch nach einem Einkick);
- 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 unter Beachtung der Vier-Sekunden-Regel, wenn:

- sich der Ball zwischen den Händen oder Füssen oder zwischen der Hand oder dem Fuss und einer beliebigen Oberfläche (z.B. dem Spielfeld, dem eigenen Körper) befindet oder wenn der Torhüter ihn mit einem beliebigen Teil der Hände, Arme oder Füsse berührt;
- der Torhüter den Ball in der ausgestreckten, offenen Hand hält;
- der Torhüter den Ball auf den Boden prellt oder in die Luft wirft;
- der Torhüter den Ball mit dem Fuss oder der Hand.führt.

Ein Torhüter darf nicht durch einen Gegenspieler angegriffen werden, sofern dieser den Ball mit den Händen/Armen kontrolliert.

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 Laufs eines Gegners ohne Kontakt

Behindern des Laufs eines Gegners liegt vor, wenn sich ein Spieler in den Weg eines Gegners stellt, um ihn zu sperren oder zum Abbremsen oder zu einer Richtungsänderung zu zwingen, 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 vor dem Spiel 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.

Wenn die Schiedsrichter einen gemeldeten Spieler, Einwechselspieler oder Teamoffiziellen vor Spielbeginn verwarnen müssen, sollten sie ihn mündlich statt mit einer gelben Karte verwarnen. Nach dem Spiel melden sie den Vorfall den zuständigen Instanzen.

Begeht dieselbe Person während des Spiels ein weiteres verwarnungswürdiges Vergehen, verwarnen die Schiedsrichter sie, indem sie ihr die gelbe Karte zeigen. Die fehlbare Person wird aber nicht des Feldes verwiesen, da es sich um ihre erste Verwarnung während des Spiels handelt.

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, Einwechselspielern oder Teamoffiziellen gezeigt werden.

Disziplinarmassnahmen gegen Spieler und Einwechselspieler

Verzögerung der Spielfortsetzung wegen gelber oder roter Karte

Entscheidet sich der Schiedsrichter, einen Spieler zu verwarnen oder des Feldes zu verweisen, wird das Spiel erst nach Vollzug dieser Disziplinarmassnahme fortgesetzt, es sei denn, das Team, das das Vergehen nicht begangen hat, führt den fälligen Freistoss schnell aus und kommt so zu einer klaren Torchance, ehe der Schiedsrichter mit dem Verfahren für die Disziplinarmassnahme begonnen hat. In diesem Fall wird die fällige Verwarnung/der fällige Feldverweis bei der nächsten Spielunterbrechung ausgesprochen. Handelte es sich beim Vergehen um das Vereiteln einer offensichtlichen Torchance, wird der fehlbare Spieler verwarnt. Wurde mit dem Vergehen ein aussichtsreicher Angriff verhindert oder unterbunden, wird der fehlbare Spieler nicht verwarnt.

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. Handelte es sich beim Vergehen jedoch um das Vereiteln einer offensichtlichen Torchance, wird der fehlbare Spieler wegen unsportlichen Betragens verwarnt. Wurde mit dem Vergehen ein aussichtsreicher Angriff verhindert oder unterbunden, wird der fehlbare Spieler nicht verwarnt.

Bei grobem Foulspiel, einer Tätlichkeit, einem zweiten verwarnungswürdigen Vergehen oder ab dem sechsten kumulierten Foul sollte nicht auf Vorteil entschieden werden, 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 Spielunterbrechung 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 Einwechselspieler 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 Verlassen des Spielfelds ohne die Erlaubnis von einem der Schiedsrichter oder in Missachtung der Auswechselbestimmungen;
- Missachten des vorgeschriebenen Abstands bei Schiedsrichterball, 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 Einwechselspieler wird bei folgenden Vergehen verwarnt:

- Verzögerung der Spielfortsetzung;
- Protestieren durch Worte oder Handlungen;
- Betreten des Spielfelds in Missachtung der Auswechselbestimmungen;
- unsportliches Betragen.

Zwei separate 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.

Verwarnung für unsportliches Verhalten

Ein Spieler ist wegen unsportlichen Verhaltens 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, ausser die Schiedsrichter verhängen einen Strafstoss aufgrund eines nicht absichtlichen Handspielvergehens;
- ein Tor des gegnerischen Teams oder eine offensichtliche Torchance verhindert und die Schiedsrichter einen Strafstoss aufgrund eines nicht absichtlichen Handspielvergehens verhängen;
- ein anderes Vergehen begeht, um einen aussichtsreichen Angriff zu verhindern oder zu unterbinden, es sei denn, die Schiedsrichter entscheiden auf Strafstoss für ein Vergehen, das beim Versuch, den Ball zu spielen oder bei einem Zweikampf um den Ball, begangen wurde;
- eine offensichtliche Torchance mit einem Vergehen, das beim Versuch, den Ball zu spielen oder bei einem Zweikampf um den Ball, begangen wurde, 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 einleitet (auch bei einem Freistoss), bei dem der Ball mit dem Kopf, der Brust, dem Knie etc. zum Torhüter gespielt wird, um so die Zuspielbestimmung zu umgehen, egal ob der Torhüter den Ball mit den Händen berührt oder nicht; leitet der Torhüter den Trick ein, wird er verwarnt;
- 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 Handlungen jubelt;
- Kopf oder Gesicht mit einer Maske oder Ähnlichem bedeckt;
- das Trikot auszieht oder über den Kopf zieht.

Feldverweiswürdige Vergehen

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

- Verhindern eines Tors oder Vereiteln einer offensichtlichen Torchance des Gegners durch ein absichtliches Handspiel oder absichtliches Verschieben oder Umstossen des Tors (z.B. um zu verhindern, dass der Ball die Torlinie überquert)
- Verhindern eines Tors oder Vereiteln einer offensichtlichen Torchance des Gegners durch ein unabsichtliches Handspiel ausserhalb des eigenen Strafraums
- Verhindern eines Tors oder Vereiteln einer offensichtlichen Torchance des Gegners, dessen Gesamtbewegung auf das Tor des fehlbaren Spielers ausgerichtet ist, durch ein nicht ball– oder zweikampforientiertes Vergehen, das mit einem Freistoss oder Strafstoss zu ahnden ist
- Verhindern eines Tors oder Vereiteln einer offensichtlichen Torchance des Gegners, dessen Gesamtbewegung auf das Tor des fehlbaren Spielers ausgerichtet ist, durch ein ball- oder zweikampforientiertes Vergehen, das mit einem Freistoss zu ahnden ist
- grobes Foulspiel
- Beissen oder Anspucken/Spucken in Richtung einer anderen Person
- Tätlichkeit
- anstössige, beleidigende oder schmähende Äusserungen und/oder Handlungen
- zweite Verwarnung im selben Spiel

Ein Spieler oder Einwechselspieler, 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 (DOGSO)

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 unabsichtlichen Handspiel im eigenen Strafraum ein Tor oder eine offensichtliche Torchance vereitelt und die Schiedsrichter auf Strafstoss entscheiden, wird der Spieler verwarnt.

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 oder bei einem Zweikampf um den Ball 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, Einwechselspieler oder Teamoffizieller, der das Spielfeld ohne die Erlaubnis von einem der Schiedsrichter oder in Missachtung der Auswechselbestimmungen betritt und 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 und Anzahl der aktiven verteidigenden Spieler, inklusives des Torhüters
  - ob das Tor bewacht oder unbewacht ist
- Position und Anzahl der aktiven angreifenden Spieler

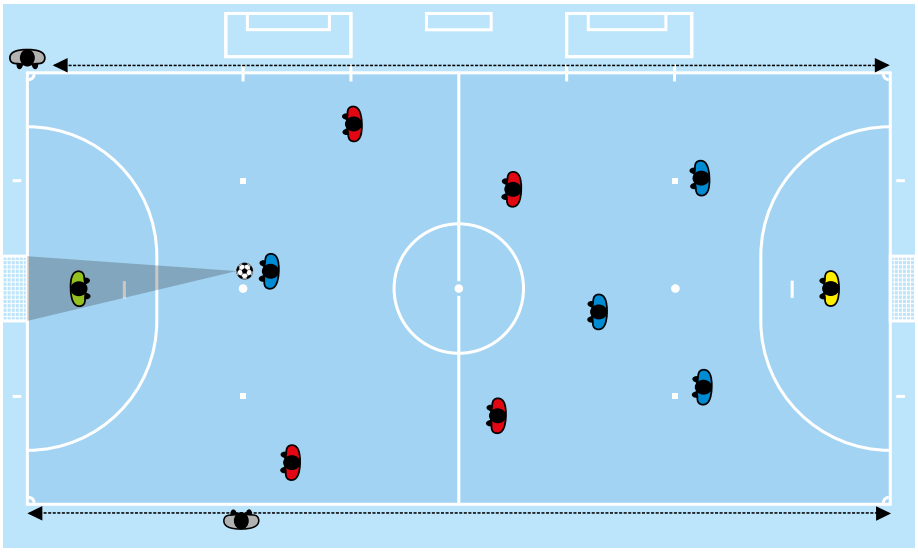
Das Tor gilt als bewacht, wenn der Torhüter in seinem eigenen Strafraum ist und seine Position innerhalb eines imaginären Dreiecks zwischen den Torpfosten und dem Ball ist.

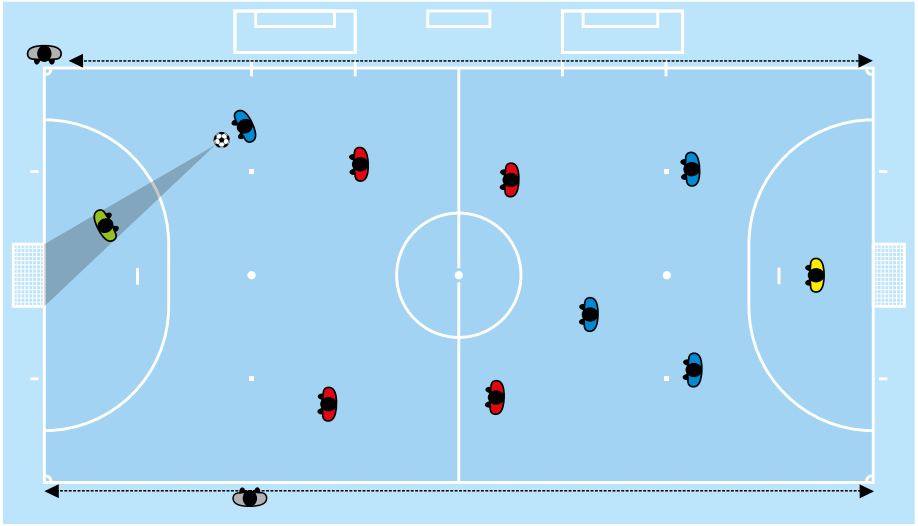
Eine Situation wird eher als DOGSO bewertet:

- Wenn das Tor unbewacht ist;
- Wenn die Anzahl der aktiven angreifenden Spieler grösser ist als die Anzahl der aktiven verteidigenden Spieler (inklusive des Torhüters aber exklusive des Spielers, der das Foulspiel begeht)

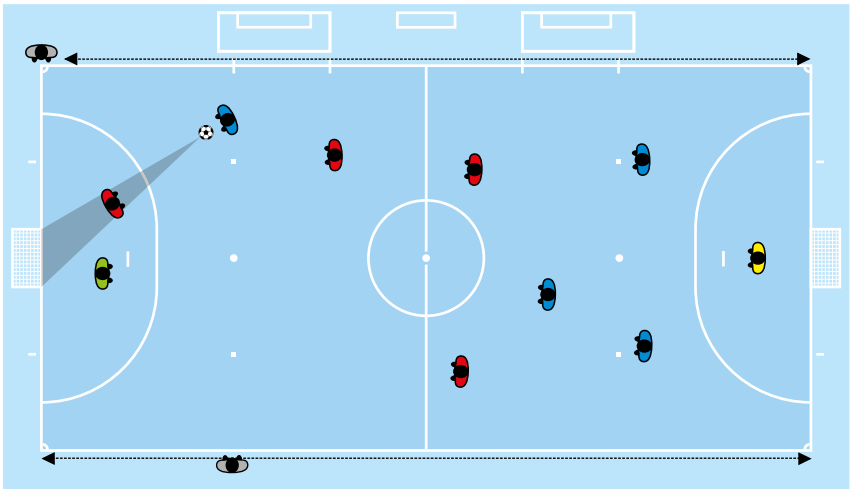
Dies bedeutet jedoch nicht, dass bei bewachtem Tor kein DOGSO-Vergehen auftreten kann und auch nicht, dass bei unbewachtem Tor jedes Vergehen DOGSO ist.

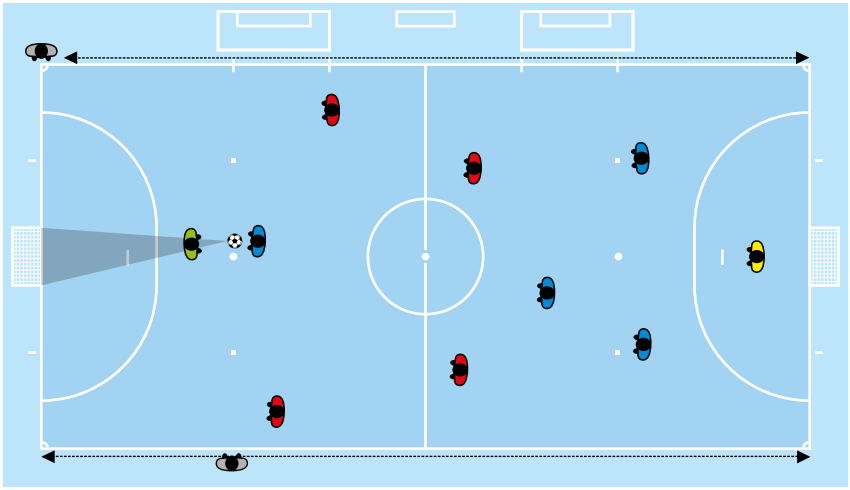
Bewachtes Tor

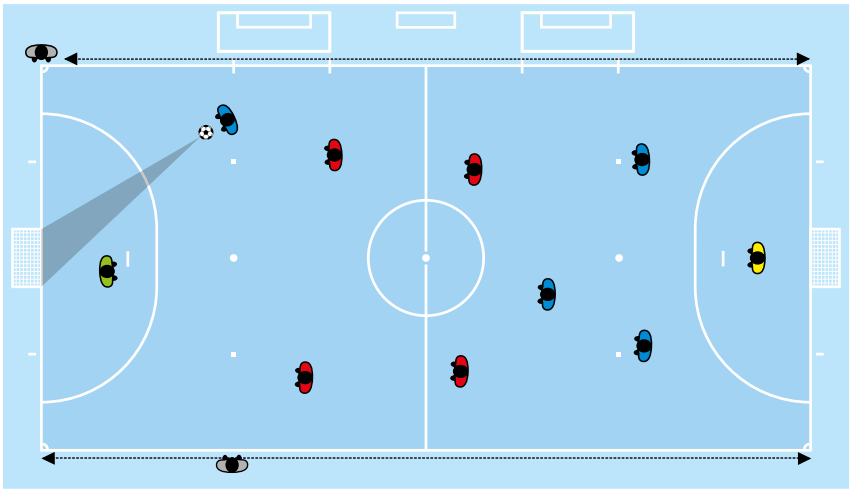


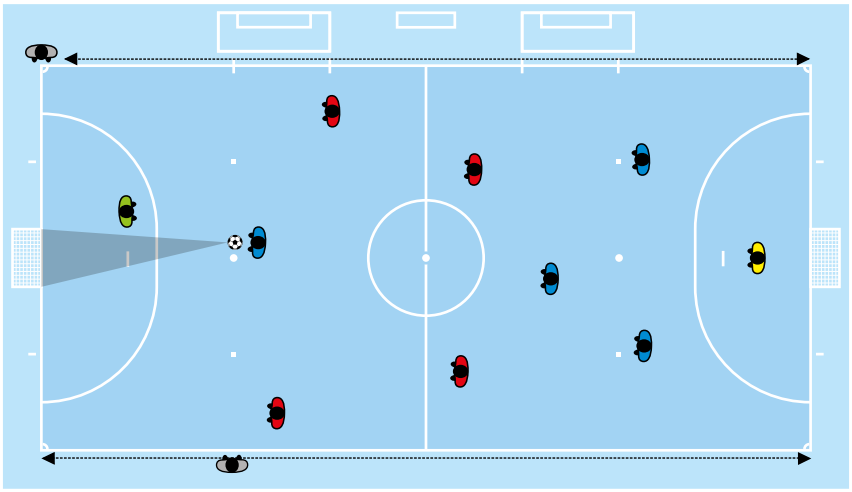


Unbewachtes Tor









Wenn ein Einwechselspieler, ein des Feldes verwiesener Spieler oder ein Teamoffizieller durch ein Vergehen, das mit einem Freistoss zu ahnden ist, ein Tor des gegnerischen Teams verhindert oder eine offensichtliche Torchance vereitelt, muss sein Team die Anzahl Spieler gemäss Regel 3 um einem Spieler reduzieren.

Zusammenfassende Übersicht

Typ des Vergehens	**Art des Vergehens**	**Unterbindung eines aussichtsreichen Angriffs (SPA)**		**Verhinderung eines Tores oder einer offensichtlichen Torchance (DOGSO)**	
		Innerhalb des Strafraums (Strafstoss)	*Ausserhalb des Straf-raums (Freistoss)*	*Innerhalb des Strafraums (Strafstoss)*	*Ausserhalb des Strafraums (Freistoss)*
Handspiel	*unabsichtlich*	Keine Karte	Gelbe Karte	Gelbe Karte	Rote Karte
	absichtlich	Gelbe Karte	Gelbe Karte	Rote Karte	Rote Karte
Körperliches Vergehen	*ballorientiert*	Keine Karte	Gelbe Karte	Gelbe Karte	Rote Karte
	nicht ballorientiert	Gelbe Karte	Gelbe Karte	Rote Karte	Rote Karte

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 einen Gegner oder eine sonstige 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 dessen, 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 Einwechselspieler, der eine Tätlichkeit begeht, wird des Feldes verwiesen.

Disziplinarmassnahmen gegen Teamoffizielle

Bei einem Vergehen von einer Person aus der technischen Zone (Einwechselspieler, des Feldes verwiesener Spieler oder Mannschaftsoffizieller), die 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 Anwei-

sung/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 Handlungen gegenüber einem oder mehreren Spieloffiziellen (z.B. sarkastisches Klatschen)
- übermässiges/wiederholtes Fordern einer gelben oder roten Karte
- provozierende oder aufhetzende 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 oder 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 der Halbzeitpause und nach Spielende)
  - das Spiel, einen Gegner oder einen Spieloffiziellen zu beeinflussen
- physisches oder aggressives Verhalten (einschliesslich Spucken oder Beissen) gegenüber irgendeiner Person
- zweite Verwarnung im selben Spiel
- anstössige, beleidigende oder schmähende Äusserungen und/oder Handlungen
- Einsatz unzulässiger elektronischer oder Kommunikationsgeräte und/oder ungebührliches Verhalten aufgrund des Einsatzes solcher Geräte
- Tätlichkeit

Vergehen durch Werfen/Treten von Gegenständen (einschliesslich des Balles)

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 SONSTIGEM FEHLVERHALTEN

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, Einwechselspieler, des Feldes verwiesenen Spieler, Teamoffiziellen oder Spieloffiziellen: direkter Freistoss oder Strafstoss

Alle verbalen Vergehen werden mit einem indirekten Freistoss geahndet.

Wenn bei laufendem Spiel:

- ein Spieler ein Vergehen gegen einen Spieloffiziellen oder einen gegnerischen Spieler, Einwechselspieler, des Feldes verwiesenen Spieler oder einen Teamoffiziellen ausserhalb

des Spielfelds begeht, oder

- ein Einwechselspieler, 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 Grundlinie liegt, die zum Strafraum der fehlbaren Person gehört, ist ein Strafstoss zu verhängen.

- ein Einwechselspieler, ein des Feldes verwiesener Spieler oder ein Teamoffizieller ein Vergehen gegen einen Einwechselspieler, einen des Feldes verwiesenen Spieler oder einen Teamoffiziellen eines der beiden Teams begeht, wird das Spiel mit einem Schiedsrichterball fortgesetzt (siehe Regel 8).

Auch wenn ein Einwechselspieler, ein des Feldes verwiesener Spieler oder ein Teamoffizieller ein Vergehen begeht, das mit einem direkten Freistoss zu ahnden ist, gilt dies als kumuliertes Foul gegen sein Team, es sei denn die Schiedsrichter verhängen einen Strafstoss.

Wenn ein Spieler ausserhalb des Spielfelds ein Vergehen gegen einen Spieler, Einwechselspieler 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 Einwechselspieler, 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 Grundlinie liegt, die zum Strafraum der fehlbaren Person gehört, ist ein Strafstoss zu verhängen.

Wirft oder tritt ein Einwechselspieler, 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.

Wenn die Schiedsrichter das Spiel aufgrund eines Vergehens eines Spielers auf oder neben dem Spielfeld gegen eine Drittperson unterbrechen, wird das Spiel mit einem Schiedsrichterball fortgesetzt, es sei denn, das Vergehen wird mit einem indirekten Freistoss geahndet, weil der Spieler das Spielfeld ohne die Erlaubnis der Schiedsrichter verlassen hat. Der indirekte Freistoss wird an der Stelle auf der Begrenzungslinie ausgeführt, an der der Spieler das Spielfeld verlassen hat..

Regel 13

Freistösse

1 FREISTOSSARTEN

Bei einem Vergehen eines Spielers, Einwechselspielers, 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

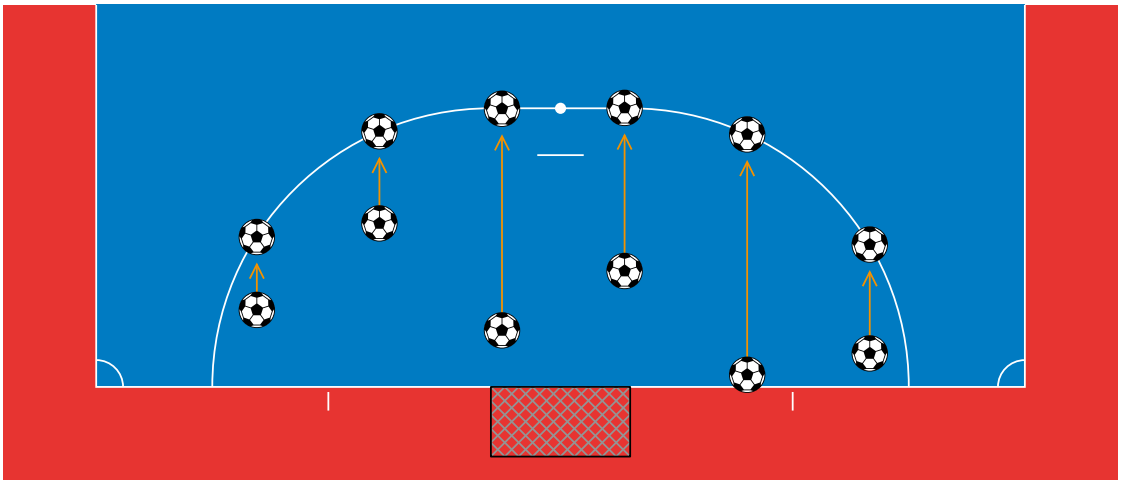
- Geht ein direkter Freistoss direkt ins gegnerische Tor, zählt der Treffer.
- Geht ein indirekter Freistoss direkt ins gegnerische Tor, wird auf Torabwurf für den Gegner entschieden (es sei denn, mindestens einer der Schiedsrichter hat das Zeichen für den indirekten Freistoss nicht gemacht).
- Geht 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:
  - Freistösse für das verteidigende Team im eigenen Strafraum. Diese dürfen von einem beliebigen Punkt in diesem Strafraum ausgeführt werden;
  - indirekte Freistösse wegen eines Vergehens durch das verteidigende Team im eigenen Strafraum oder eines anwendbaren Vergehens, als sich der Ball zum

Zeitpunkt der Unterbrechung im Strafraum des verteidigenden Teams befand. Diese werden auf der Strafraumlinie so nahe wie möglich am Ort des Vergehens oder an der Stelle, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand, ausgeführt, wobei dazu eine imaginäre Linie parallel zur Seitenlinie (wie in der nachfolgenden Grafik gezeigt) gezogen wird;



- indirekte 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 erfolgt der Freistoss auf der Strafraumlinie an dem Punkt, der jener Stelle, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand, am nächsten kommt, wobei dazu eine imaginäre Linie parallel zur Seitenlinie (wie in obiger Grafik gezeigt) gezogen wird. Wenn ein Spieler jedoch ausserhalb des Spielfelds ein Vergehen begeht (mit Ausnahme gegen eine Drittperson), 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 Grundlinie liegt, die zum Strafraum des fehlbaren Spielers 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:

- einen Mindestanstand von 5 m zum Ball einhalten,
- 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 gleichzeitig angehoben werden. Finten bei der Ausführung eines Freistosses gehören zum Futsal und sind deshalb 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, nachdem der Ball im Spiel ist, der ausführende Spieler das Spielfeld verlässt und durch einen Einwechselspieler (durch einen korrekten Auswechselvorgang) ersetzt wird und dieser den Ball berührt, bevor ein anderer Spieler den Ball berührt hat, wird ein indirekter Freistoss für das gegnerische Team an der Stelle verhängt, wo der Spieler, der soeben das Spielfeld betreten hat, den Ball berührt hat, ausser die Berührung ist im eigenen Strafraum. In letzterem Fall wird der indirekte Freistoss auf der Strafraumlinie so nahe wie möglich am Ort des Vergehens ausgeführt, wobei dazu eine imaginäre Linie parallel zur Seitenlinie gezogen wird (gemäss Grafik in Abschnitt 2).

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, es sei denn, der Freistoss hätte im eigenen Strafraum ausgeführt werden sollen. In diesem Fall erhält der Gegner einen indirekten Freistoss auf der Strafraumlinie an dem Punkt, der dem Ort des Vergehens am nächsten kommt, wobei dazu eine imaginäre Linie parallel zur Seitenlinie (gemäss Grafik in Abschnitt 2) gezogen wird.

4 KUMULIERTE FOULS

Als kumulierte Fouls gelten alle Fouls, die entsprechend den Regeln 3, 4 und 12 mit einem direkten Freistoss 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 und darf sich nicht in einer Weise verhalten, die den Schützen unfair ablenkt, z. B. den Schuss verzögert oder die Torpfosten, die Querlatte oder das Tornetz berühren.
- Alle übrigen Spieler befinden sich:
  - auf dem Spielfeld,
  - mindestens 5 m vom Ball entfernt,*
  - hinter dem Ball,
  - ausserhalb des Strafraums.



*Die Position eines Spielers bei einer Spielfortsetzung ergibt sich aus der Stellung seines Fusses oder eines anderen Körperteils, der/das das Spielfeld zum Zeitpunkt der Wiederaufnahme des Spiels berührt (siehe Futsal-Begriffe).

- 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 eines Mitspielers des Schützen.

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.

Vergehen von Spielern (ausser dem Torhüter der verteidigenden Mannschaft)

- Ein Mitspieler des Schützen wird für sein Vergehen lediglich bestraft, wenn
  - das Vergehen klaren Einfluss auf den Torhüter hat, oder
  - der fehlbare Spieler den Ball spielt oder mit einem Gegenspieler in einen Zweikampf geht um den Ball und erzielt ein Tor, versucht ein Tor zu erzielen oder kreiert eine Torchance.
- Ein Mitspieler des Torhüters wird für sein Vergehen lediglich bestraft, wenn
  - das Vergehen klaren Einfluss auf den Schützen hat, oder
  - der fehlbare Spieler den Ball spielt oder mit einem Gegenspieler in einen Zweikampf geht um den Ball und hindert seinen Gegenspieler an der Torerzielung, dem Versuch ein Tor zu erzielen oder dem Kreieren einer Torchance.

Wenn ein Mitspieler des Torhüters für das Vergehen bestraft wird, wird er für das erste Vergehen während des Spiels ermahnt und für jedes weitere Vergehen im Spiel verwarnt.

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 begeht ein Vergehen:
  - Geht der Ball ins Tor, zählt der Treffer.
  - Verfehlt der Ball das Tor oder springt er von der Querlatte oder von einem oder beiden Torpfosten zurück, wird der DFSKF nur wiederholt, wenn das Vergehen des Torhüters den Schützen eindeutig gestört hat.
  - Wird der Ball vom Torhüter abgewehrt, wird der DFSKF wiederholt.

  Führt das Vergehen des Torhüters zu einer Wiederholung des DFSKF, wird der Torhüter für das erste Vergehen während des Spiels ermahnt. Begeht derselbe Spieler ein oder mehrere weitere Vergehen während des Spiels, wird er verwarnt.
- Ein Mitspieler des Torhüters des verteidigenden Teams begeht ein Vergehen:
  - Geht der Ball ins Tor, zählt der Treffer;
  - Geht der Ball nicht ins Tor, wird der DFSKF wiederholt. Der fehlbare Spieler wird für das erste Vergehen während des Spiels ermahnt. Begeht derselbe Spieler ein oder mehrere weitere Vergehen während des Spiels, wird er 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). Die fehlbaren Spieler werden für das erste Vergehen während des Spiels ermahnt. Begehen dieselben Spieler ein oder mehrere weitere Vergehen während des Spiels, werden sie verwarnt. Wenn ein Spieler ein schwereres Vergehen begeht, wird ein indirekter Freistoss für das gegnerische Team verhängt und der fehlbare Spieler wird verwarnt (ohne Ermahnung).
- Wenn der Torhüter des verteidigenden Teams und der Schütze gleichzeitig ein Vergehen begehen, wird der Schütze verwarnt, und das Spiel wird mit einem indirekten Freistoss für das verteidigende Team fortgesetzt.

Ein Gegner, der den Schützen 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.

6 ZUSAMMENFASSUNG DFSKF

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	Einfluss: Wiederholung DFSKF Kein Einfluss: Tor	Einfluss: indirekter Freistoss für das verteidigende Team Kein Einfluss: keine Wiederholung
Vergehen eines Spielers des verteidigenden Teams	Tor	Einfluss: Wiederholung des DFSKF und Ermahnung des fehlbaren Spielers (Verwarnung bei jedem weiteren Vergehen) Kein Einfluss: keine Wiederholung
Vergehen je eines Spielers beider Teams	Einfluss: Wiederholung des DFSKF und Ermahnung der fehlbaren Spieler (Verwarnung bei jedem weiteren Vergehen) Kein Einfluss: Tor	Einfluss: DFSKF und Ermahnung der fehlbaren Spieler (Verwarnung bei jedem weiteren Vergehen) Kein Einfluss: keine Wiederholung
Vergehen des Torhüters	Tor	Nicht abgewehrt: keine Wiederholung des DFSKF (ausser Schütze wurde eindeutig gestört) Abgewehrt: Wiederholung des DFSKF und Ermahnung des Torhüters (Verwarnung bei jedem weiteren Vergehen)
Gleichzeitiges Vergehen des Torhüters und des Schützen	indirekter Freistoss für das verteidigende Team & Verwarnung für den Schützen	indirekter Freistoss für das verteidigende Team & Verwarnung für den Schützen
Ball wird nicht auf das gegnerische Tor oder mit der Absicht, direkt ein Tor zu erzielen, geschossen	indirekter Freistoss für das verteidigende Team	indirekter Freistoss für das verteidigende Team

Ergebnis des direkten Freistosses ab dem sechsten kumulierten Foul (DFSKF)		
Vergehen	**Ball geht ins Tor**	**Ball geht nicht ins Tor**
Ausführung nicht innerhalb von 4 Sekunden	indirekter Freistoss für das verteidigende Team	indirekter Freistoss für das verteidigende Team
Unzulässiges Antäuschen	indirekter Freistoss für das verteidigende Team & Verwarnung für den Schützen	indirekter Freistoss für das verteidigende Team & Verwarnung für den Schützen
Falscher (nicht benannter) Schütze	indirekter Freistoss für das verteidigende Team & Verwarnung für den falschen Schützen	indirekter Freistoss für das verteidigende Team & Verwarnung für den falschen Schützen

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 zu ahnden ist.

Aus einem Strafstossss kann direkt ein Tor erzielt werden.

1 AUSFÜHRUNG

Der Ball muss ruhig am Boden liegen, wobei ein Teil des Balls die Mitte der Strafstossmarke berühren oder überragen muss, und die Torpfosten, die Querlatte und das 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, bis der Ball mit dem Fuss gespielt wurde. Der Torhüter darf mit seinem Verhalten den Schützen nicht unfair ablenken, etwa indem er die Ausführung des Strafstosses verzögert oder einen Torpfosten, die Querlatte oder das Tornetz berührt.

Alle übrigen Spieler befinden sich:

- auf dem Spielfeld;
- mindestens 5 m von der Strafstossssmarke entfernt;
- hinter der Strafstossssmarke;
- 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 Fussss nach vorne spielen; ein Schuss mit der Hacke ist erlaubt, sofern sich der Ball nach vorne bewegt.

Bei der Ausführung des Strafstosssses muss sich der Torhüter des verteidigenden Teams mindestens mit einem Teil eines Fusses auf, über oder hinter der Torlinie befinden.

Der Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fussss 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 Strafstossss verhängt, gilt die Halbzeit als beendet, sobald der Strafstoss abgeschlossen ist. Abgeschlossen ist der Strafstossss, 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 eines Mitspielers des Schützen.

2 VERGEHEN/SANKTIONEN

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

Vergehen von Spielern (ausser dem Torhüter der verteidigenden Mannschaft)

- Ein Mitspieler des Schützen wird für sein Vergehen lediglich bestraft, wenn:
  - das Vergehen klaren Einfluss auf den Torhüter hat, oder
  - der fehlbare Spieler den Ball spielt oder er geht mit einem Gegenspieler in einen Zweikampf um den Ball geht und erzielt ein Tor, versucht ein Tor zu erzielen oder kreiert eine Torchance.
- Ein Mitspieler des Torhüters wird für sein Vergehen lediglich bestraft, wenn:
  - das Vergehen klaren Einfluss auf den Schützen hat, oder
  - der fehlbare Spieler den Ball spielt oder er geht mit einem Gegenspieler in einen Zweikampf um den Ball geht und hindert seinen Gegenspieler an der Torerzielung, dem Versuch ein Tor zu erzielen oder dem Kreieren einer Torchance.

Wenn ein Mitspieler des Torhüters für das Vergehen bestraft wird, wird er für das erste Vergehen während des Spiels ermahnt und für jedes weitere Vergehen im Spiel verwarnt.

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 Strafstssss 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 Strafstossss wird nicht nach vorne geschossen;
    - Ein Mitspieler des bezeichneten Schützen führt den Strafstossss 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 begeht ein Vergehen:
  - Geht der Ball ins Tor, zählt der Treffer;
  - Verfehlt der Ball das Tor oder springt er von der Querlatte oder von einem oder beiden Torpfosten zurück, wird der Strafstossss nur wiederholt, wenn das Vergehen des Torhüters den Schützen eindeutig gestört hat;
  - Wird der Ball vom Torhüter abgewehrt, wird der Strafstossss wiederholt.

Führt das Vergehen des Torhüters zu einer Wiederholung des Strafstosssses, wird der Torhüter für das erste Vergehen während des Spiels ermahnt. Begeht derselbe Spieler ein oder mehrere weitere Vergehen während des Spiels, wird er verwarnt.

- Ein Mitspieler des Torhüters des verteidigenden Teams begeht ein Vergehen:
  - Geht der Ball ins Tor, zählt der Treffer;
  - Geht der Ball nicht ins Tor, wird der Strafstossss wiederholt. Der fehlbare Spieler wird für das erste Vergehen während des Spiels ermahnt. Begeht derselbe Spieler ein oder mehrere weitere Vergehen während des Spiels, wird er verwarnt.
- Wenn je ein Spieler der beiden Teams ein Vergehen begeht, wird der Strafstoss wiederholt, es sei denn, einer der Spieler begeht ein schwereres Vergehen (z.B. unzulässiges Antäuschen). Die fehlbaren Spieler werden für das erste Vergehen während des Spiels

ermahnt. Begeht einer der Spieler ein oder mehrere weitere Vergehen während des Spiels, wird er verwarnt. Wenn ein Spieler ein schwereres Vergehen begeht, wird ein indirekter Freistoss für das gegnerische Team verhängt und der fehlbare Spieler wird verwarnt (ohne Ermahnung).

- Wenn der Torhüter des verteidigenden Teams und der Schütze gleichzeitig ein Vergehen begehen, wird der Schütze verwarnt, und das Spiel wird mit einem indirekten Freistoss für das verteidigende Team fortgesetzt.

Ein Gegner, der den Schützen bei der Ausführung eines Strafstosssses 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 Strafstossss 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.

3 ZUSAMMENFASSUNG STRAFSTOSS

Ergebnis eines Strafstosses		
Vergehen	**Ball geht ins Tor**	**Ball geht nicht ins Tor**
Vergehen eines Spielers des angreifenden Teams	Einfluss: Wiederholung Strafstoss Kein Einfluss: Tor	Einfluss: indirekter Freistoss für das verteidigende Team Kein Einfluss: keine Wiederholung
Vergehen eines Spielers des verteidigenden Teams	Tor	Einfluss: Wiederholung des Strafstosses und Ermahnung des fehlbaren Spielers (Verwarnung bei jedem weiteren Vergehen) Kein Einfluss: keine Wiederholung
Vergehen je eines Spielers beider Teams	Einfluss: Wiederholung des Strafstosses und Ermahnung der fehlbaren Spieler (Verwarnung bei jedem weiteren Vergehen) Kein Einfluss: Tor	Einfluss: Wiederholung des Strafstosses und Ermahnung der fehlbaren Spieler (Verwarnung bei jedem weiteren Vergehen) Kein Einfluss: keine Wiederholung
Vergehen des Torhüters	Tor	Nicht abgewehrt: keine Wiederholung des Strafstosses (ausser Schütze wurde eindeutig gestört) Abgewehrt: Wiederholung des Strafstosses und Ermahnung des Torhüters (Verwarnung bei jedem weiteren Vergehen)
Gleichzeitiges Vergehen des Torhüters und des Schützen	indirekter Freistoss für das verteidigende Team & Verwarnung für den Schützen	indirekter Freistoss für das verteidigende Team & Verwarnung für den Schützen
Ball wird zurück gespielt	indirekter Freistoss für das verteidigende Team	indirekter Freistoss für das verteidigende Team

Ergebnis eines Strafstosses		
Vergehen	**Ball geht ins Tor**	**Ball geht nicht ins Tor**
Unzulässiges Antäuschen	indirekter Freistoss für das verteidigende Team & Verwarnung für den Schützen	indirekter Freistoss für das verteidigende Team & Verwarnung für den Schützen
Falscher (nicht benannter) Schütze	indirekter Freistoss für das verteidigende Team & Verwarnung für den falschen Schützen	indirekter Freistoss für das verteidigende Team & Verwarnung für den falschen Schützen

Regel 15

Einkick

Überquert der Ball in der Luft oder am Boden vollständig die Seitenlinie oder berührt der Ball 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,
- darf sich nur der einkickende Spieler ausserhalb des Spielfelds befinden (vorbehaltlich anderslautender Bestimmungen in den Futsal-Spielregeln; siehe Abschnitt zu erlaubtem Verlassen des Spielfelds in „Auslegung und Empfehlungen" im Teil „Praktischer Leitfaden für Schiedsrichter und weitere Spieloffizielle"),
- 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 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 eine Seitenlinie, ohne einen anderen Spieler zu berühren, führt das gegnerische Team den Einkick an der Stelle aus, an der der Ball das Spielfeld verlassen hat.

Spielt ein Spieler den Ball bei der korrekten Ausführung eines Einkicks absichtlich gegen 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 einkickenden Spielers erfolgte, es sei denn, der ausführende Spieler war der Torhüter. In diesem Fall wird ein indirekter Freistoss verhängt.

Wenn, nachdem der Ball im Spiel ist, der ausführende Spieler das Spielfeld verlässt und durch einen Einwechselspieler (durch einen korrekten Auswechselvorgang) ersetzt wird und dieser den Ball berührt, bevor ein anderer Spieler den Ball berührt hat, wird ein indirekter Freistoss für das gegnerische Team an der Stelle verhängt, wo der Spieler, der soeben das Spielfeld betreten hat, den Ball berührt hat, ausser die Berührung ist im eigenen Strafraum. In letzterem Fall wird der indirekte Freistoss auf der Strafraumlinie so nahe wie möglich am Ort des Vergehens ausgeführt, wobei dazu eine imaginäre Linie parallel zur Seitenlinie gezogen wird (sssiehe Regel 13).

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.

Befindet sich ein Mitspieler des einkickenden Spielers bei der Ausführung ausserhalb des Spielfelds wird dem gegnerischen Team ein Einkick zugesprochen. Wenn er dies macht, um einen Gegenspieler zu täuschen oder eine für die Ausführung des Einkicks günstige Position einzunehmen, wird der fehlbare Spieler verwarnt.

Bei jedem sonstigen Vergehen, einschliesslich wenn der Einkick nicht innerhalb von vier Sekunden ausgeführt wird, wird dem gegnerischen Team ein Einkick zugesprochen.

Regel 16

Torabwurf

Auf Torabwurf wird entschieden, wenn der Ball in der Luft oder am Boden vollständig die Grundlinie überquert 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 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 Torabwurf nicht innerhalb von vier Sekunden ausgeführt wird, wird dem gegnerischen Team ein indirekter Freistoss zugesprochen.

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 Grundlinie überquert 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 Grundlinie 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 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.
- Zum Zeitpunkt der Ausführung des Eckstosses darf sich nur der ausführende Spieler ausserhalb des Spielfelds befinden (vorbehaltlich anderslautender Bestimmungen in den Futsal-Spielregeln; siehe Abschnitt zu erlaubtem Verlassen des Spielfelds in „Auslegung und Empfehlungen“ im Teil „Praktischer Leitfaden für Schiedsrichter und weitere Spieloffizielle“).
- 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 gegen 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.

Befindet sich ein Mitspieler des ausführenden Spielers bei der Ausführung ausserhalb des Spielfelds wird dem gegnerischen Team ein Abwurf zugesprochen. Wenn er dies macht, um einen Gegenspieler zu täuschen oder eine für die Ausführung des Eckstosses günstige Position einzunehmen, wird der fehlbare Spieler verwarnt.

Bei jedem sonstigen Vergehen, einschliesslich wenn der Eckstoss nicht innerhalb von vier Sekunden oder vom Eckbereich aus ausgeführt wird, wird dem gegnerischen Team ein Torabwurf zugesprochen.

Videosupport (VS) Protokoll

1 GRUNDSÄTZE

Die Schiedsrichter greifen auf den VS zurück, wenn der Cheftrainer (oder in seiner Abwesenheit ein auf der Teamliste angegebener bevollmächtigter Teamoffizieller) eines Teams eine Entscheidung im Zusammenhang mit folgenden Situationen anfechtet:

1. Tor/kein Tor
2. Strafstoss/kein Strafstoss
3. direkte rote Karte (nicht bei gelb-roter Karte)
4. Spielerverwechslung

Die Schiedsrichter können den VS nach eigenem Ermessen auch bei Uneinigkeiten zwischen den beiden Schiedsrichtern bezüglich eines Vorfalls in einer der zuvor genannten Situationen verwenden.

Die Schiedsrichter dürfen den VS nach eigenem Ermessen auch in folgenden Situationen einsetzen:

5. Ausfall der Zeitmessung
6. unzulässiges (Wieder-)Auslösen/Anhalten der Zeitmessung durch den Zeitnehmer gemäss den Bestimmungen von Regeln 6 und 7
7. Überprüfung, ob ein Tor erzielt wurde
8. Überprüfung, ob der Ball vor dem akustischen Signal am Ende eines Spielabschnitts im Tor war (ungeachtet der Ausnahme zur Verlängerung eines Spielabschnitts zur Ausführung eines Strafstosses oder direkten Freistosses ab dem sechsten kumulierten Foul)

Bei einer erfolgreichen Anfechtung wird die ursprüngliche Entscheidung der Schiedsrichter geändert, bei einer nicht erfolgreichen Anfechtung bleibt die ursprüngliche Entscheidung bestehen. Die ursprüngliche Entscheidung darf nach Ansicht der TV-Bilder nur bei einer klaren und offensichtlichen Fehlentscheidung oder einem schwerwiegenden übersehenen Vorfall geändert werden.

Die Zahl der erfolgreichen Anfechtungen pro Team ist unbeschränkt.

Jedem Team steht pro Halbzeit zudem eine nicht erfolgreiche Anfechtung zu. Anfechtungen, die in der ersten Halbzeit nicht genutzt wurden, können nicht auf die zweite Halbzeit übertragen werden.

Wenn zur Ermittlung des Siegers eine Verlängerung ausgetragen wird, steht jedem Team in der Verlängerung eine weitere nicht erfolgreiche Anfechtung zu. Anfechtungen, die in der zweiten Halbzeit nicht genutzt wurden, können nicht auf die Verlängerung übertragen werden.

Wenn zur Ermittlung des Siegers ein Sechsmeterschiessen ausgetragen wird, steht jedem Team im Sechsmeterschiessen eine zusätzliche nicht erfolgreiche Anfechtung zu. Anfechtungen, die in der Verlängerung nicht genutzt wurden, können nicht auf das Sechsmeterschiessen übertragen werden.

Sobald ein Timeout gewährt wurde, können Entscheidungen, die vor dem Timeout stattgefunden haben, nicht mehr angefochten werden.

Die Schiedsrichter schauen sich die TV-Bilder selbst an (Videoüberprüfung), wobei der Schiedsrichter endgültig entscheidet.

Aus Gründen der Transparenz müssen die Schiedsrichter bei einer Videoüberprüfung immer sichtbar sein.

Läuft das Spiel nach einem Vorfall, der anschliessend überprüft wird, weiter, bleiben sämtliche Disziplinarmassnahmen, die seit diesem Vorfall ergriffen oder erforderlich wurden, gültig, selbst wenn die ursprüngliche Entscheidung geändert wird (Ausnahme: Verwarnung nach dem Verhindern oder Unterbinden eines aussichtsreichen Angriffs oder Feldverweis nach dem Vereiteln einer offensichtlichen Torchance).

Der Zeitraum vor und nach einem Vorfall, der überprüft werden darf, wird in diesem Protokoll geregelt.

2 ÜBERPRÜFBARE ENTSCHEIDUNGEN/VORFÄLLE

Kategorien von Entscheidungen/Vorfällen, die durch eine Anfechtung überprüft werden können:

1. Tore
    - 1.1. Vergehen durch das angreifende Team beim Herausspielen oder Erzielen eines Tors (Handspiel, Foul etc.)
    - 1.2. Ball aus dem Spiel vor einem Tor
    - 1.3. Tor/kein Tor

2. strittige Strafraumszenen
   2.1. nicht geahndetes strafstosswürdiges Vergehen
   2.2. zu Unrecht gegebener Strafstoss
   2.3. Vergehen durch das angreifende Team vor dem strafstosswürdigen Vergehen (Handspiel, Foul etc.)
   2.4. Ort des Vergehens (inner- oder ausserhalb des Strafraums)
   2.5. Ball aus dem Spiel vor dem strafstosswürdigen Vergehen
3. direkte rote Karte (nicht bei gelb-roter Karte)
   3.1. Vereiteln einer offensichtlichen Torchance
   3.2. grobes Foulspiel
   3.3. Tätlichkeit, Beissen oder Anspucken einer anderen Person
   3.4. anstössige, beleidigende oder schmähende Handlungen
4. Spielerverwechslung (gelbe oder rote Karte)

Ahnden die Schiedsrichter ein Vergehen, zeigen beim fehlbaren (bestraften) Team aber dem falschen Spieler eine gelbe oder rote Karte, darf der richtige Spieler mittels Videoüberprüfung ermittelt werden. Das eigentliche Vergehen darf dabei nicht überprüft werden, es sei denn, es betrifft ein Tor, einen Strafstoss oder eine direkte rote Karte.

Die Schiedsrichter dürfen den VS nach eigenem Ermessen auch in folgenden Situationen einsetzen:

5. Einstellung der korrekten Spielzeit nach einem Ausfall der Zeitmessung
6. unzulässiges (Wieder-)Auslösen/Anhalten der Zeitmessung durch den Zeitnehmer gemäss den Bestimmungen von Regeln 6 und 7
7. Überprüfung, ob ein Tor erzielt wurde
8. Überprüfung, ob der Ball vor dem akustischen Signal am Ende eines Spielabschnitts im Tor war (ungeachtet der Ausnahme zur Verlängerung eines Spielabschnitts zur Ausführung eines Strafstosses oder direkten Freistosses ab dem sechsten kumulierten Foul)

3 TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN

Für den Einsatz von VS bei einem Futsal-Spiel gelten folgende technische Voraussetzungen:

1. Grundsätzlich sollten die eingesetzten Kameras das gesamte Spielfeld, die Hauptuhr, die Tore und beide Strafräume erfassen. Folglich wird mindestens eine Kamera benötigt, die das gesamte Spielfeld abdeckt und es ist empfohlen zusätzliche Kameras für jeden Strafraum (einschliesslich Grundlinie mit dem Fokus auf die Torlinie), sowie eine Kamera für die Hauptuhr einzusetzen.
2. Der Replay-Operateur (RO) hat unabhängigen Zugriff auf alle TV-Bilder und kann ihre Wiedergabe steuern.
3. Die Schiedsrichter schauen sich im Schiedsrichter-Videobereich (SVB) die Bilder an, bevor sie endgültig entscheiden. Der SVB muss in der Nähe des Spielfelds und klar gekennzeichnet sein.
4. Der SVB muss über zwei Monitore verfügen:
   - ein Monitor für den RO, der die Schiedsrichter während der Überprüfung der TV-Bilder unterstützt
   - ein auf das Spielfeld gerichteter Monitor, auf dem die Schiedsrichter die TV-Bilder überprüfen können
5. Der RO unterstützt die Schiedsrichter während der Überprüfung, indem er die Bilder gemäss den Anweisungen der Schiedsrichter auf dem Schiedsrichtermonitor abspielt (aus verschiedenen Kameraperspektiven, mit unterschiedlicher Wiedergabegeschwindigkeit etc.).
6. Der RO muss speziell geschult werden (auch zu den Futsal-Spielregeln) und über die nötigen Qualifikationen verfügen.
7. Wenn die Technologie nicht funktioniert und keine zugelassenen Ersatzgeräte verfügbar sind, darf der VS nicht eingesetzt werden, worüber beide Teams umgehend zu informieren sind.
8. Da nur Personen mit den nötigen Qualifikationen als RO eingesetzt werden dürfen, darf ein RO, der ein Spiel nicht beginnen oder fortsetzen kann, nur durch eine Person mit den entsprechenden Qualifikationen ersetzt werden. Kann kein qualifizierter Ersatz gefunden werden, wird das Spiel ohne VS begonnen/fortgesetzt, worüber beide Teams umgehend zu informieren sind.

4 VERFAHREN

Erstentscheidung

Die Schiedsrichter müssen immer eine Erstentscheidung treffen (einschliesslich etwaiger nötiger Disziplinarmassnahmen), wie wenn es keinen VS gäbe (Ausnahme: schwerwiegende übersehene Vorfälle).

Anfechtung oder Entscheidung der Schiedsrichter für eine Videoüberprüfung

1. Zur Anfechtung einer Entscheidung muss der Cheftrainer (oder in seiner Abwesenheit ein auf der Teamliste angegebener bevollmächtigter Teamoffizieller) unverzüglich:
   - einen Finger in der Luft kreisen lassen und
   - den dritten Schiedsrichter oder den Ersatz-Schiedsrichterassistent über die verlangte Videoüberprüfung informieren.
2. Der dritte Schiedsrichter oder der Ersatz-Schiedsrichterassistent informieren die Schiedsrichter mittels Kommunikationssystem und Hochheben eines „Paddels“ über die verlangte Anfechtung.
3. Die Schiedsrichter dürfen eine Videoüberprüfung auch nach eigenem Ermessen vornehmen.
4. Wurde das Spiel bereits unterbrochen, verzögern die Schiedsrichter die Spielfortsetzung, um die Videoüberprüfung vorzunehmen.
5. Läuft das Spiel noch weiter, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel, sobald sich der Ball in der neutralen Zone bzw. in einer neutralen Situation befindet, d. h., wenn sich keinem Team eine gute Angriffsmöglichkeit bietet.
6. Die Schiedsrichter zeigen in jedem Fall mittels TV-Zeichen (in die Luft gezeichnetes Rechteck) klar an, dass eine Videoüberprüfung folgt.

Videoüberprüfung

1. Die Schiedsrichter begeben sich in den SVB, um sich die TV-Bilder anzuschauen. Beide Schiedsrichter nehmen die Videoüberprüfung vor, wobei der Schiedsrichter die endgültige Entscheidung trifft.
2. Während der Videoüberprüfung überwachen die weiteren Spieloffiziellen das Geschehen auf dem Spielfeld und in der technischen Zone.
3. Spieler, Einwechselspieler oder Teamoffizielle, die den SVB betreten oder versuchen, die Videoüberprüfung oder die endgültige Entscheidung zu beeinflussen, werden

verwarnt.

4. Die Schiedsrichter können andere/weitere Kameraperspektiven und Wiedergabegeschwindigkeiten verlangen, wobei die Zeitlupe grundsätzlich nur für objektive Entscheidungen verwendet werden sollte (z.B. Ort des Vergehens, Position des Spielers, Ort des Kontakts bei physischen bzw. Handspielvergehen oder Ball aus dem Spiel (einschliesslich Tor/kein Tor)). Normale Geschwindigkeit sollte verwendet werden, um den Schweregrad eines Vergehens oder ein mögliches Handspielvergehen zu beurteilen.
5. Bei Entscheidungen/Vorfällen im Zusammenhang mit einem Tor, einem Strafstoss oder einer direkten roten Karte wegen Vereitelns einer offensichtlichen Torchance muss bei einer Videoüberprüfung möglicherweise auch die Angriffsphase, die der Entscheidung/dem Vorfall unmittelbar vorausging (z.B. wie das angreifende Team in Ballbesitz kam), betrachtet werden.
6. Bei Entscheidungen zu anderen feldverweiswürdigen Vergehen (grobes Foulspiel oder Tätlichkeit), Problemen mit der Zeitmessung oder Spielerverwechslungen wird einzig der Vorfall überprüft.
7. Gemäss Futsal-Spielregeln dürfen Entscheidungen zur Spielfortsetzung nicht geändert werden, nachdem das Spiel fortgesetzt wurde. Erfolgt eine Anfechtung im Rahmen des VS aber sofort, darf der Vorfall überprüft und die ursprüngliche Entscheidung geändert werden, auch wenn das Spiel bereits fortgesetzt wurde.
8. Die Videoüberprüfung sollte möglichst effizient ablaufen, die Genauigkeit der endgültigen Entscheidung ist aber wichtiger als die Geschwindigkeit. Angesichts dessen sowie aufgrund der Komplexität einiger Situationen mit mehreren Entscheidungen/Vorfällen, die überprüft werden können, gibt es für die Videoüberprüfung keine zeitliche Einschränkung.

Endgültige Entscheidung und Spielfortsetzung

1. Nur der Schiedsrichter darf die endgültige Entscheidung treffen.
2. Nach Abschluss der Videoüberprüfung muss der Schiedsrichter das TV-Zeichen machen und die endgültige Entscheidung vor dem Zeitnehmertisch sowie gegebenenfalls den Cheftrainern der beiden Teams mitteilen. Wettbewerbe können auch ein System einführen, bei dem der Schiedsrichter Entscheidungen nach einem Review gemäss der Richtlinien mündlich verkündet und erklärt.
3. Der Schiedsrichter ergreift/ändert/annulliert alle nötigen Disziplinarmassnahmen und setzt das Spiel gemäss den Futsal-Spielregeln fort.
4. Wenn die ursprüngliche Entscheidung geändert oder ein schwerwiegender übersehener Vorfall festgestellt wird, wird das Spiel gemäss den Futsal-Spielregeln fortgesetzt.

5. Bleibt die ursprüngliche Entscheidung bestehen, wird das Spiel wie folgt fortgesetzt:
   - gemäss der ursprünglichen Entscheidung, wenn das Spiel bereits unterbrochen war, oder
   - mit einem Schiedsrichterball, wenn das Spiel von den Schiedsrichtern für die Videoüberprüfung unterbrochen wurde
6. Wenn die ursprüngliche Entscheidung geändert oder ein schwerwiegender übersehener Vorfall festgestellt wird, ist der Zeitpunkt des Vorfalls massgebend. Der Schiedsrichter muss dem Zeitnehmer die korrekte Zeit mitteilen, damit die Zeitmessung angepasst werden kann.
7. Wenn die Videoüberprüfung die Zeitmessung betrifft, muss der Schiedsrichter dem Zeitnehmer die korrekte Zeit mitteilen, damit die Zeitmessung angepasst werden kann.
8. Sobald die Schiedsrichter für die Fortsetzung des Spiels bereit sind, kann der Zeitnehmer die Zeitmessung ab dem korrekten Zeitpunkt wieder einschalten.

Wertung eines Spiels

Grundsätzlich wird ein Spiel gewertet, auch wenn:

1. die Technologie nicht funktioniert;
2. trotz VS falsche Entscheidungen getroffen werden;
3. sich die Schiedsrichter gegen die Überprüfung eines Vorfalls entscheiden oder;
4. unzulässige Situationen bei einer Videoüberprüfung untersucht werden.

Praktischer Leitfaden für Futsal Schiedsrichter und weitere Spieloffizielle

ZEICHEN 135

POSITIONIERUNG 145

AUSLEGUNG UND EMPFEHLUNGEN 168

ZEICHEN

Zeichen der Schiedsrichter und weiteren Spieloffiziellen

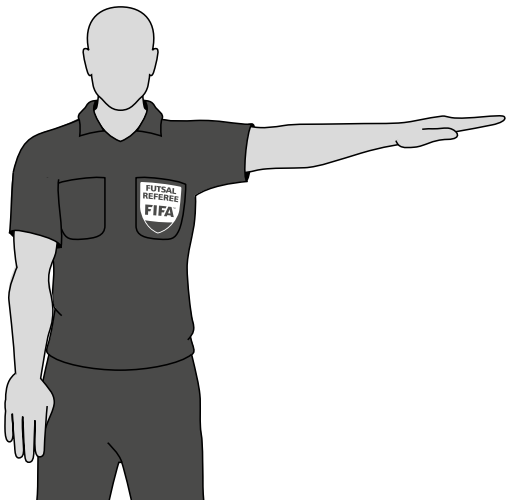
Die Schiedsrichter müssen die nachfolgenden Zeichen verwenden, wobei die meisten Zeichen nur von einem Schiedsrichter angezeigt werden müssen. Lediglich ein Zeichen muss von beiden Schiedsrichtern gleichzeitig angezeigt werden.

Die Schiedsrichterassistenten zeigen die Auszeit und das fünfte kumulierte Foul an.

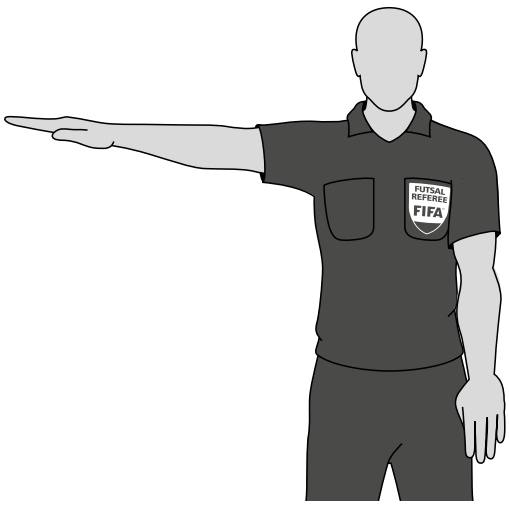
1. Zeichen, die mindestens ein Schiedsrichter anzeigen muss



Anstoß/Spielfortsetzung



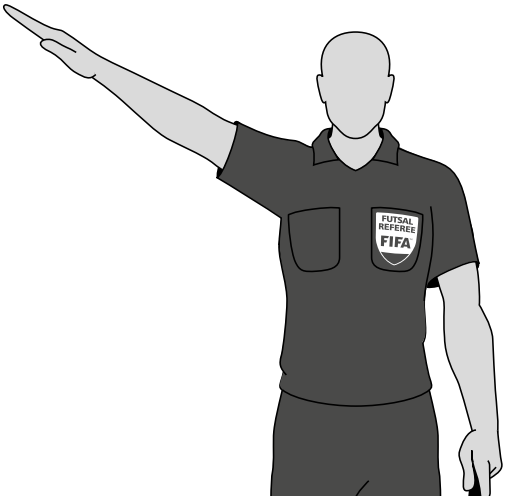
Direkter Freistoß/Strafstoß (Option 1)



(Option 2)



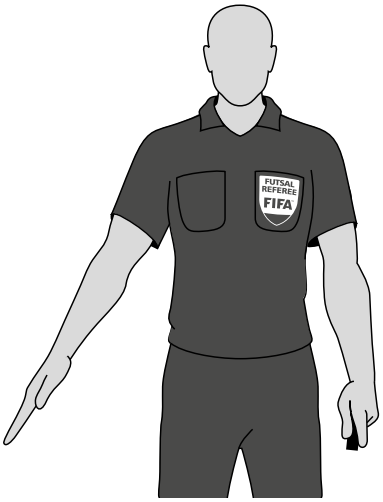
Einkick (Option 1)



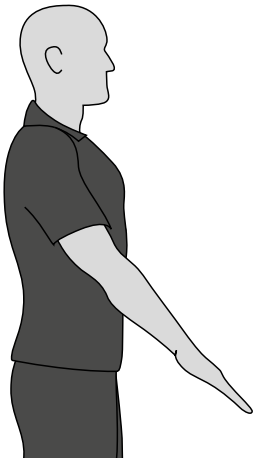
(Option 2)



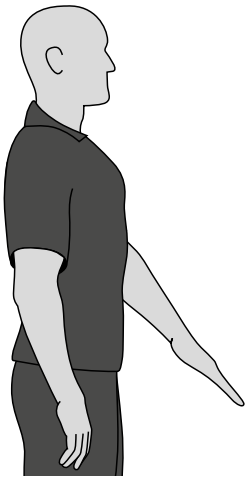
Eckstoss (Option 1)



(Option 2)

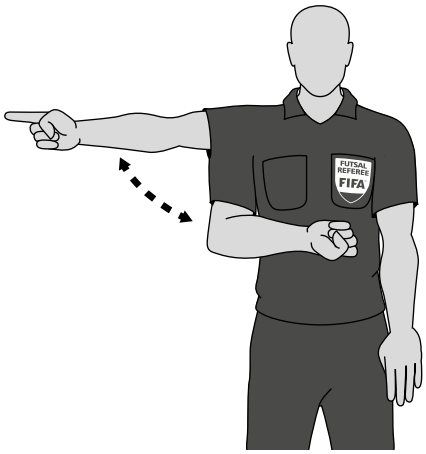


Torabwurf (Option 1)

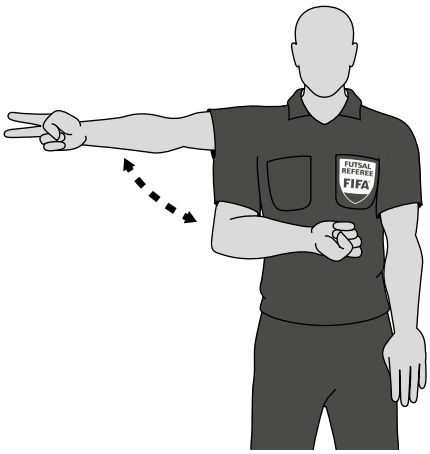


(Option 2)

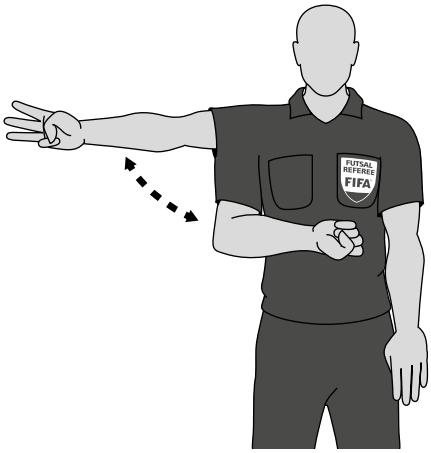
Zählen der vier Sekunden



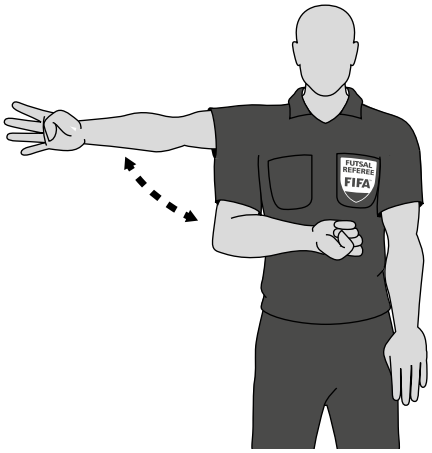
(Schritt I)



(Schritt II)



(Schritt III)



(Schritt IV)



(Schritt V) – Anzeige Verstoss

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:

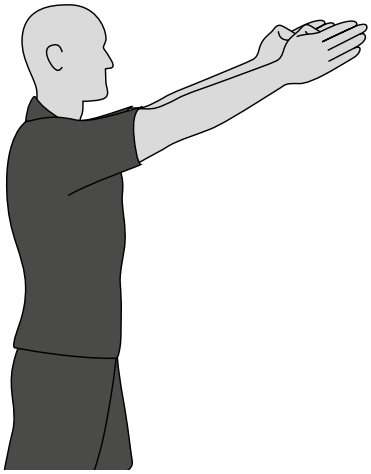
- beim Anstoss
- bei Strafstössen



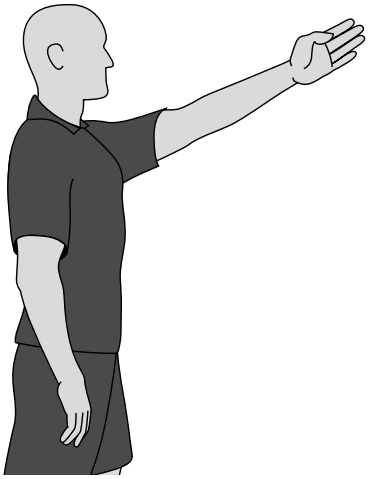
Fünftes kumuliertes Foulspiel



Auszeit



Vorteil bei Vergehen, das mit einem direkten Freistoss zuahnden ist



Vorteil bei Vergehen, das mit einem indirekten Freistoss zuahnden ist

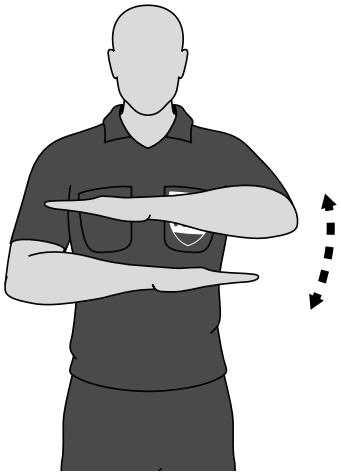


Verwarnung (gelbe Karte)

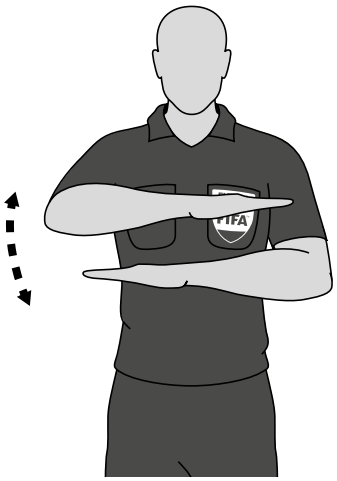


Feldverweis (rote Karte)

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



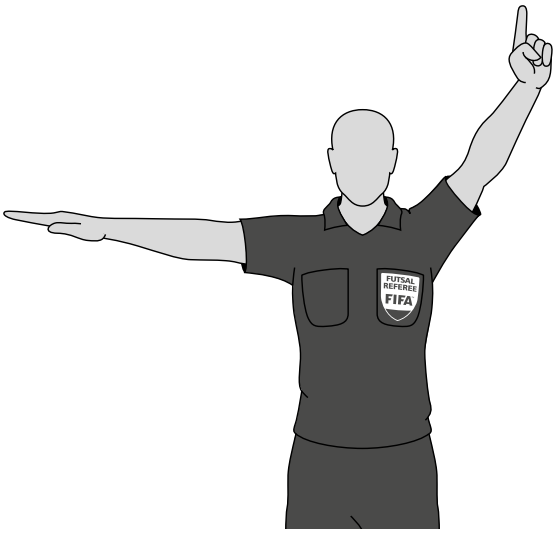
(Schritt I)



(Schritt II)



(Schritt III: option 1)



(Schritt III: option 2)



Rückennummer – 1



Rückennummer – 2



Rückennummer – 3



Rückennummer – 4



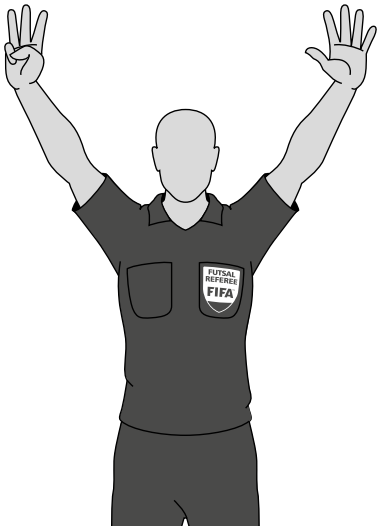
Rückennummer – 5



Rückennummer – 6



Rückennummer – 7



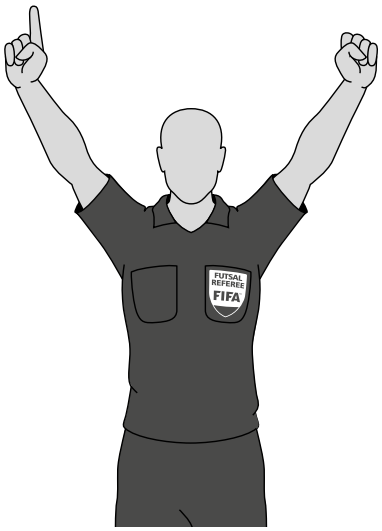
Rückennummer – 8



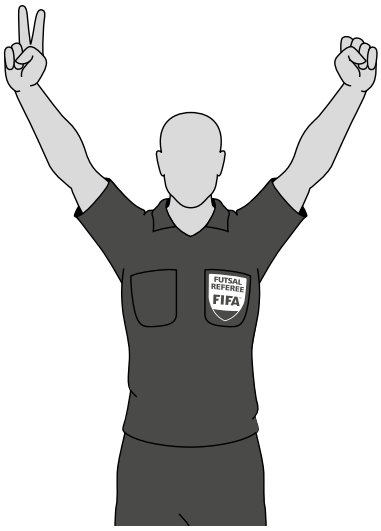
Rückennummer – 9



Rückennummer – 10



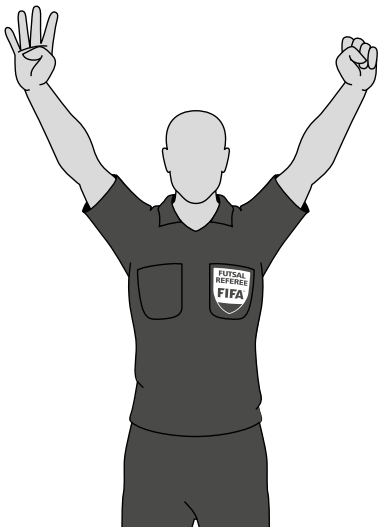
Rückennummer – 11



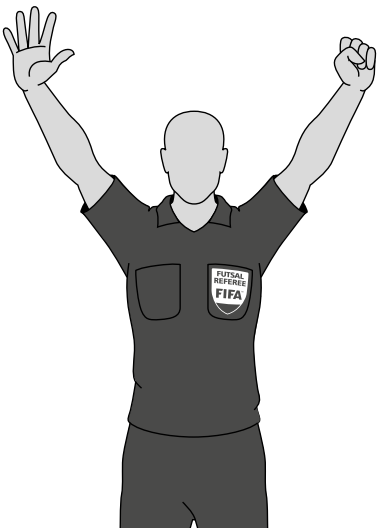
Rückennummer – 12



Rückennummer – 13



Rückennummer – 14



Rückennummer – 15



Rückennummer – 30 (Schritt I)



(Schritt II)



Rückennummer – 52 (Schritt I)



(Schritt II)



Rückennummer – 60 (Schritt I)



(Schritt II)



Rückennummer – 84 (Schritt I)



(Schritt II)



Rückennummer – 90 (Schritt I)



(Schritt II)



Rückennummer – 96 (Schritt I)



(Schritt II)



Rückennummer – Eigentor
(Schritt I)



(Schritt II)

2. Zeichen beider Schiedsrichter zur Spielfortsetzung



Indirekter Freisto ß

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

3. Zeichen der Schiedsrichterassistenten



Auszeit

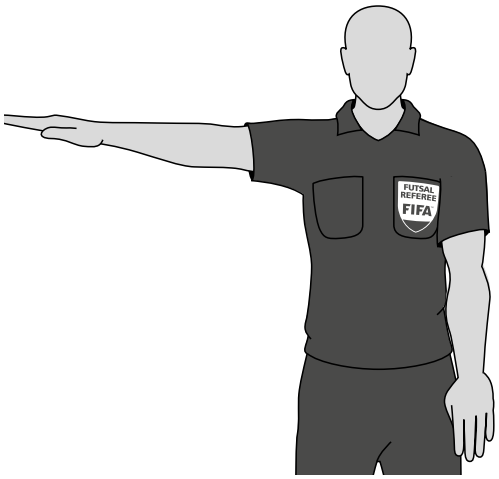


Fünftes kumuliertes Foulspiel

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



(Schritt I)



(Schritt II)

STELLUNGSSPIEL

1. Stellungsspiel bei laufendem Spiel

Empfehlungen:

- Das Spielgeschehen sollte sich zwischen dem Schiedsrichter und dem zweiten Schiedsrichter abspielen.
- Die Schiedsrichter sollen ein Diagonalsystem nutzen.
- Durch die Position ausserhalb des Spielfelds an der Seitenlinie kann der Schiedsrichter das Spielgeschehen und den anderen Schiedsrichter besser im Blick behalten.
- Der Schiedsrichter, der näher zum Spielgeschehen („Aktionsbereich": Bereich, in dem sich der Ball gerade befindet) ist, sollte diesen kontrollieren, während sich der andere Schiedsrichter auf die Überwachung des „Einflussbereichs" (dem Ort, an dem sich der Ball gerade nicht befindet, an dem jedoch ein Verstoss oder ein Foul wahrscheinlich ist) fokussiert.
- 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 einen besseren Blick auf das Spielgeschehen zu haben.
- 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;
  - die 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 Grundlinie 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 Balles 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, sofern sich der Torhüter im eigenen Strafraum befindet. Ein Torhüter, der sich ausserhalb des eigenen Strafraums befindet, kann wegen Spielverzögerung verwarnt werden.

Nachdem der Torhüter den Ball freigegeben hat, begeben sich die Schiedsrichter jeweils 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 oder vierte Schiedsrichter die Schiedsrichter auf dem Spielfeld unterstützen, indem er sich auf der Grundlinie des Teams positioniert, das mit fliegendem Torhüter spielt, um besser beurteilen zu können, ob der Ball ins Tor geht oder nicht.

5. Stellungsspiel, 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.

6. Stellungsspiel auf der Grundlinie, wenn Videounterstützung (VS) genutzt wird

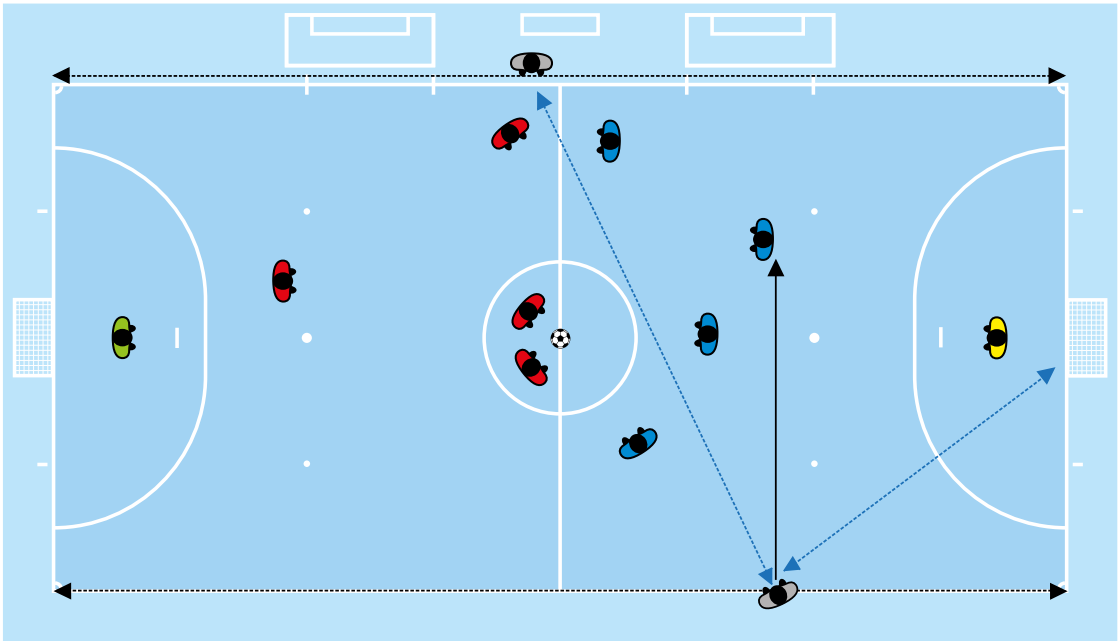
Wenn Videounterstützung (VS) im Einsatz ist und ein Schiedsrichter nimmt eine Position ein, um zu prüfen, ob der Ball im Tor ist, bspw. beim Strafstoss, DFSKF, Eckstoss oder während des Sechsmeterschiessens, sollte dieser darauf achten sich so zu positionieren, dass die Sicht der VS-Kameras nicht verdeckt wird, insbesondere die Sicht auf die Torlinie.

7. Stellungsspiel in spezifischen Situationen

1. Stellungsspiel beim Anstoss

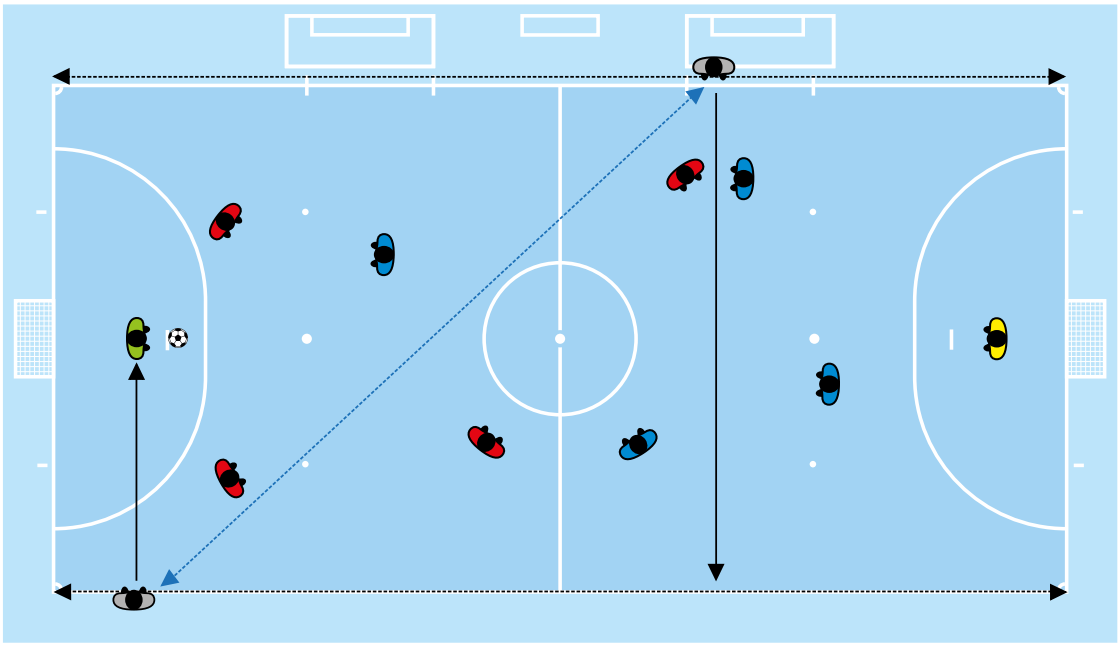
Bei einem Anstoss steht einer der Schiedsrichter auf der Seitenlinie auf der Seite der Auswechselzonen im Abstand von 1 m von der Mittellinie in der Spielfeldhälfte des Teams, das den Anstoss ausführt, und achtet darauf, dass der Anstoss korrekt ausgeführt wird.

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



2. Stellungsspiel beim Torabwurf

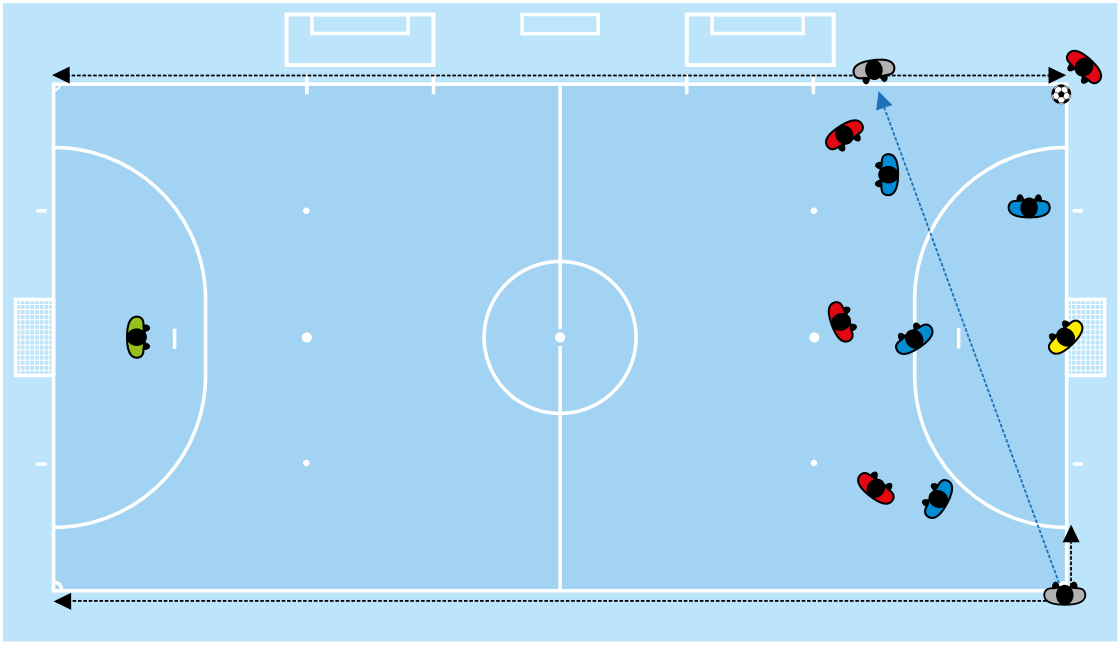
1. Einer der Schiedsrichter überprüft, ob sich der Ball innerhalb des Strafraums befindet. Wenn sich der Ball nicht im Strafraum befindet, beginnen die Schiedsrichter mit dem Zählen der vier Sekunden, wenn sie der Ansicht sind, dass der Torhüter bereit ist, den Torabwurf auszuführen, oder er den Ball aus taktischen Gründen nicht aufnimmt, um das Spiel zu verzögern.
2. Wenn 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 Spieler des gegnerischen Teams 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. Schliesslich begibt sich jener Schiedsrichter auf dem Spielfeld, der den Torabwurf überwacht hat, auf eine für die Spielleitung geeignete Position, die in jedem Fall Priorität hat.



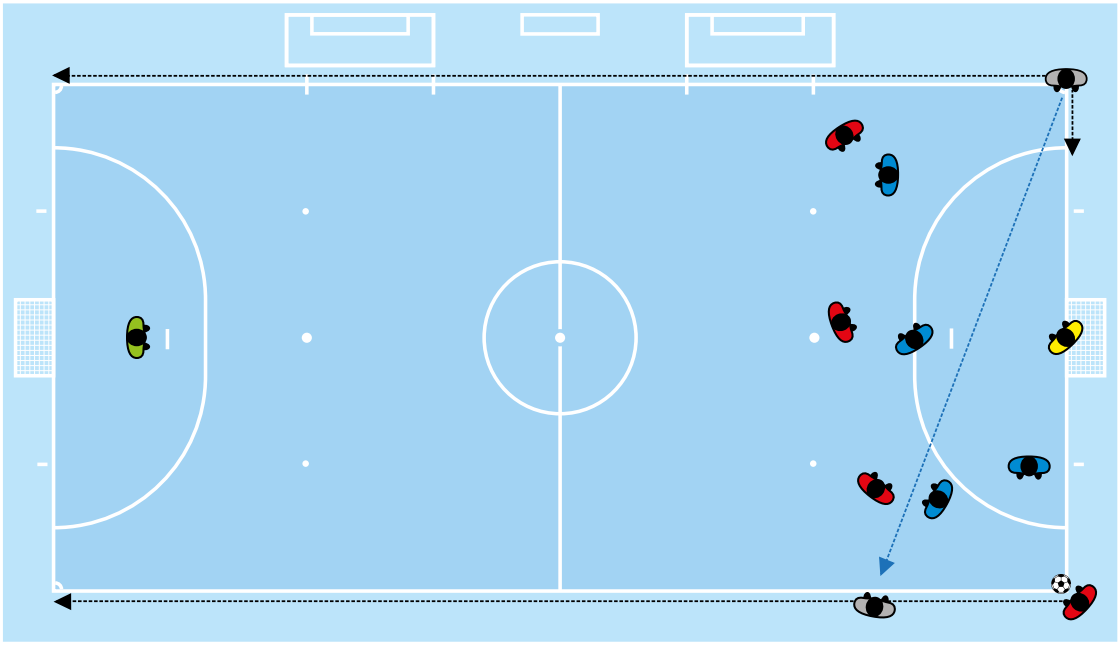
3. Stellungsspiel bei einem Eckstoss

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 Grundlinie. Von dort überwacht er den Ball und das Verhalten der Spieler.



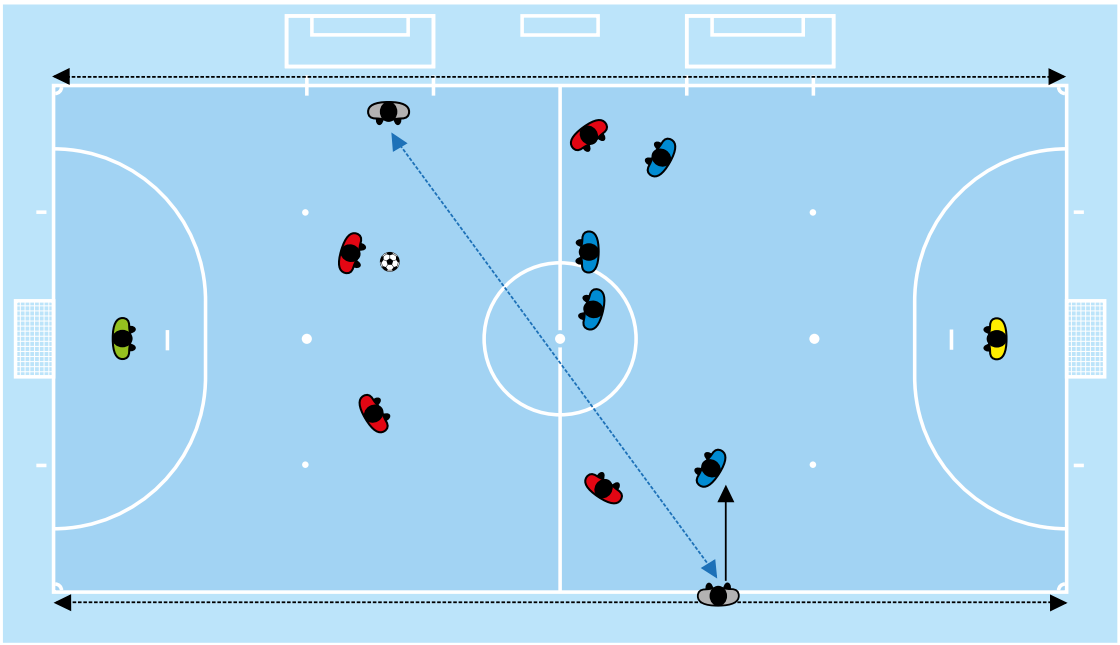
4. Stellungsspiel - Eckstoss (2)



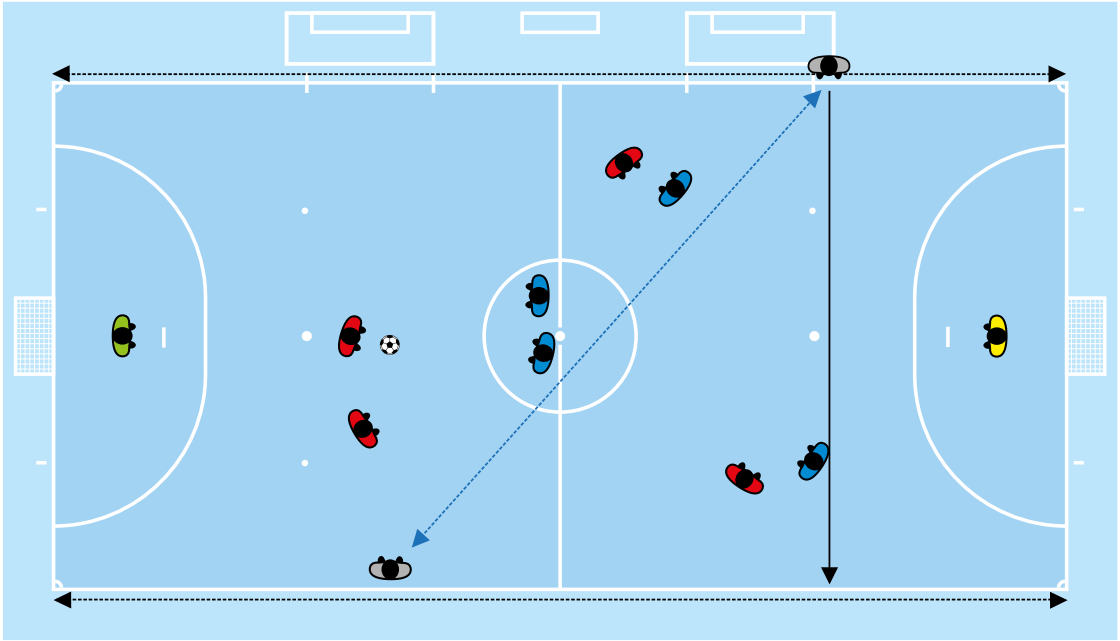
5. Stellungsspiel bei einem Freistoss

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.

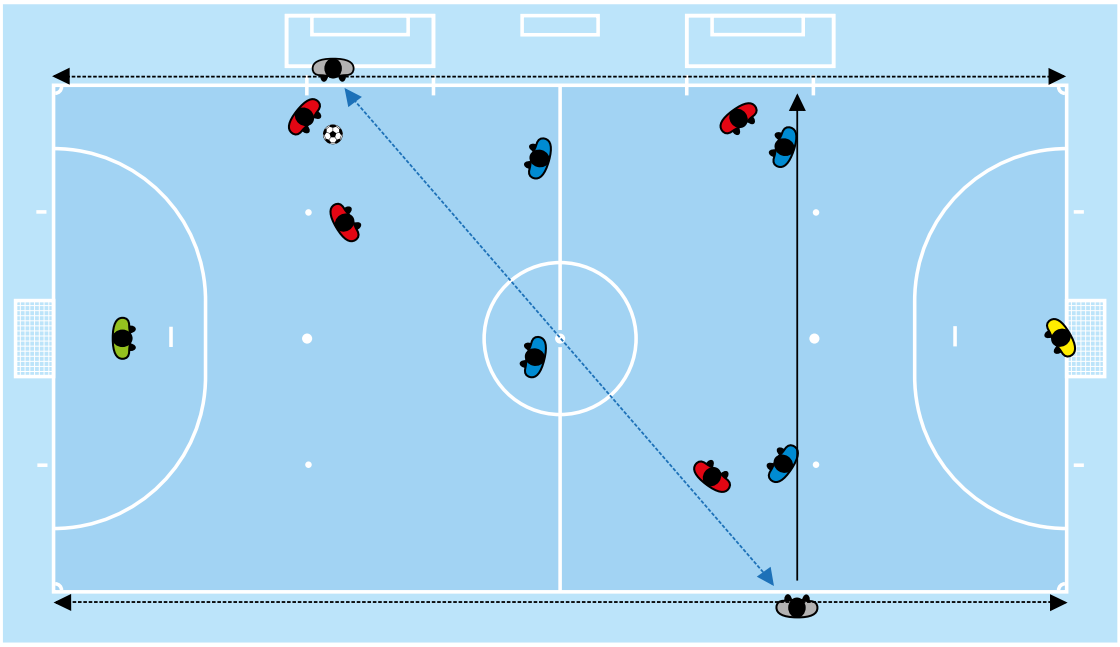
Der andere Schiedsrichter begibt sich auf die Höhe des vorletzten Spielers des verteidigenden Teams oder auf die Grundlinie, die in jedem Fall Priorität hat. Beide Schiedsrichter müssen bereit sein, dem Ball zu folgen und den Seitenlinien entlang zu den Ecken des Spielfelds zu laufen, wenn ein direkter Freistoss auf das Tor geschossen wird und sie sich nicht auf der Höhe dieser Grundlinie befinden.



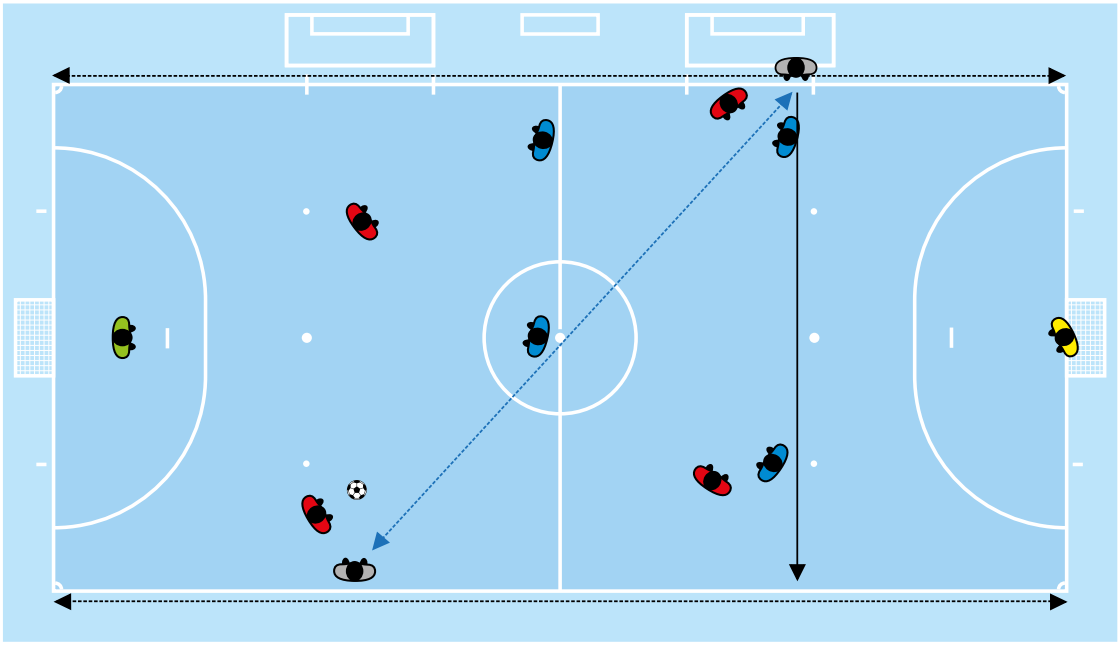
6. Stellungsspiel - Freistoss (2)



7. Stellungsspiel - Freistoss (3)



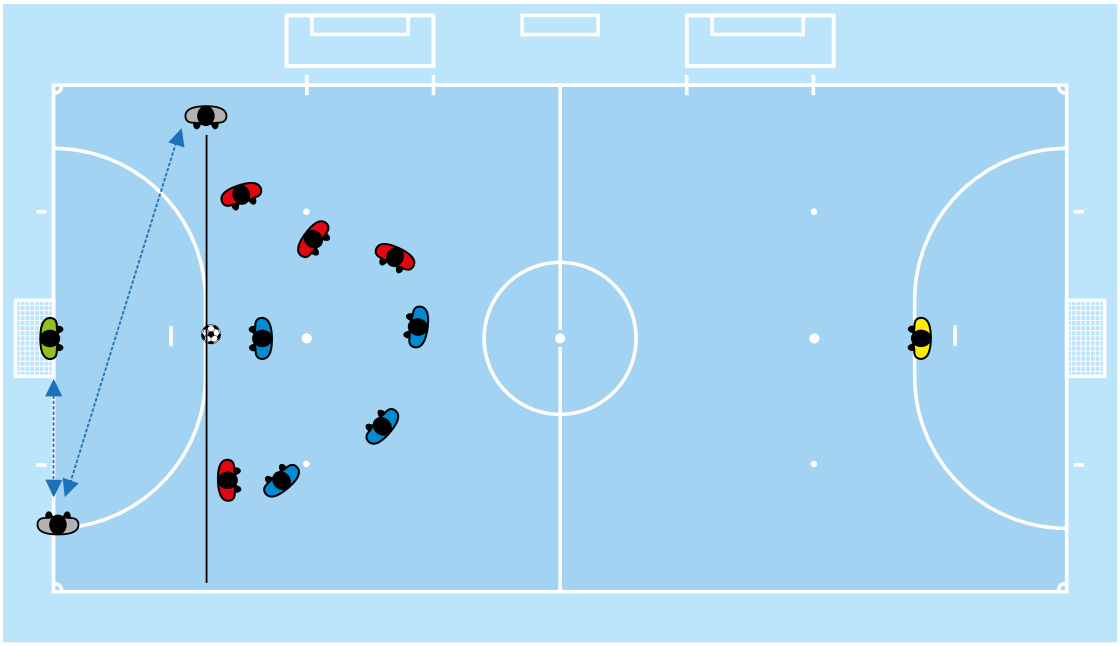
8. Stellungsspiel - Freistoss (4)



9. Stellungsspiel bei einem Strafstoss

Einer der Schiedsrichter steht auf der Höhe der Strafstossmarke etwa 5 m von dieser entfernt. Er 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.

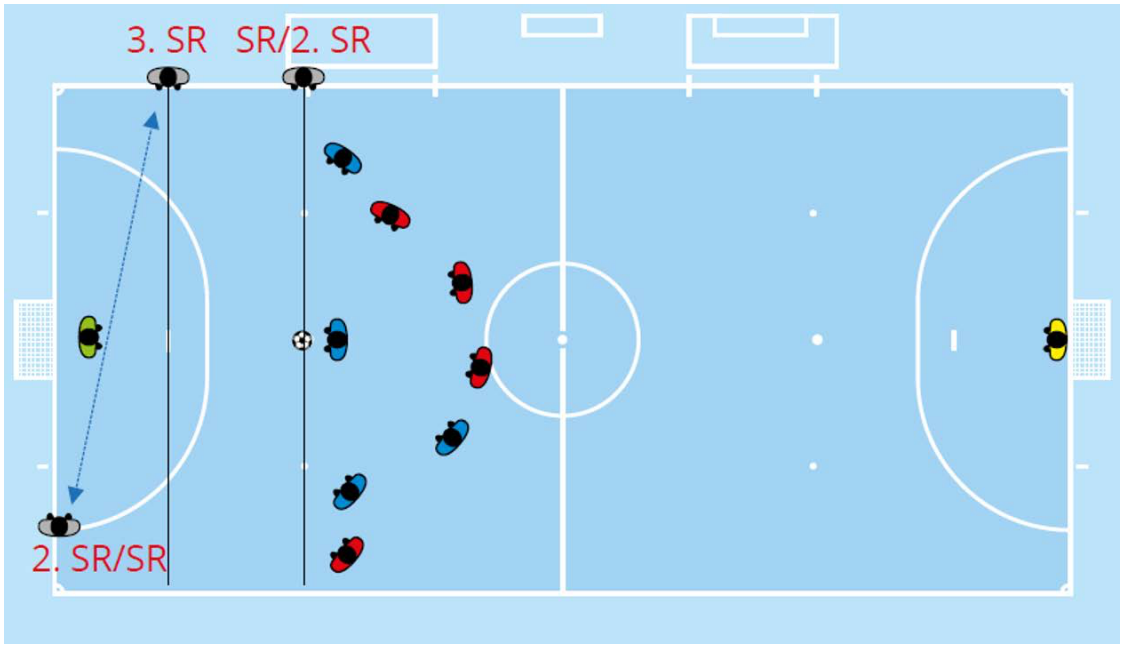
Der andere Schiedsrichter steht auf dem Schnittpunkt von Grund- und Strafraumlinie und prüft, ob der Ball ins Tor geht. Verstösst der Torhüter des verteidigenden Teams gegen die massgebenden Bestimmungen von Regel 14 und wird der Strafstoss nicht verwandelt, signalisiert dieser Schiedsrichter mit einem Pfiff die Wiederholung des Strafstosses.



10. Stellungsspiel bei einem auf der 10-Meter-Marke ausgeführten DFSKF

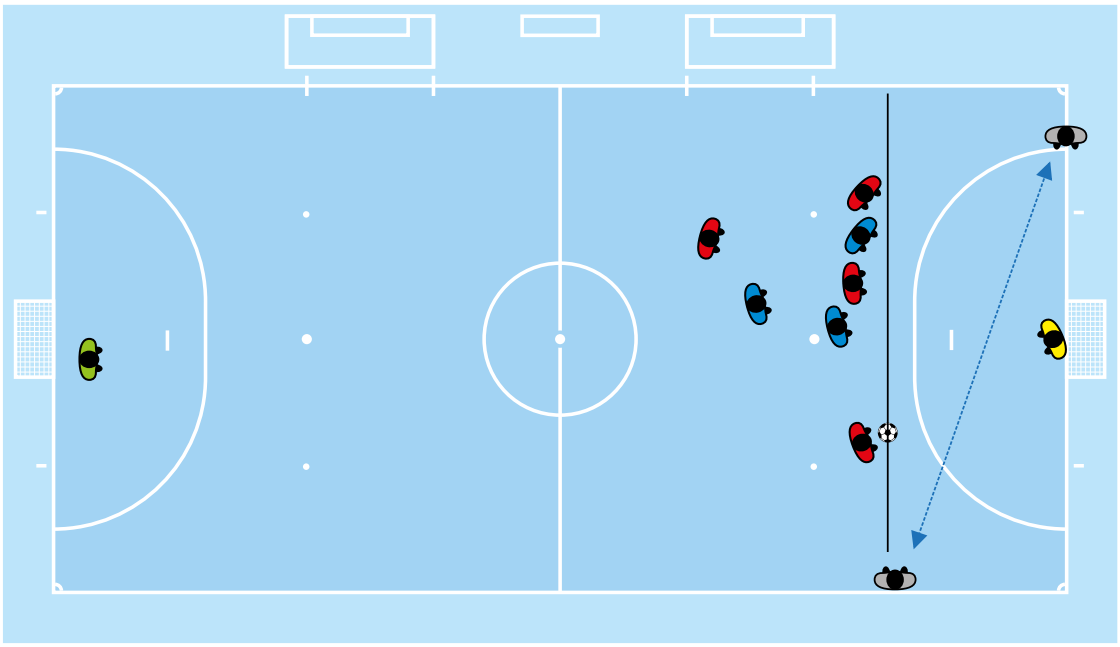
Einer der Schiedsrichter steht auf der Höhe der 10-Meter-Marke, identifiziert den Schützen und achtet auf Vergehen der Spieler während der Ausführung. Er gibt das Zeichen für die Ausführung erst, wenn er sich gegebenenfalls mithilfe des anderen Schiedsrichters vergewissert hat, dass alle Spieler korrekt stehen und der Ball korrekt liegt.

Der andere Schiedsrichter steht auf dem Schnittpunkt von Grund- und Strafraumlinie und prüft, ob der Ball ins Tor geht. Verstösst der Torhüter des verteidigenden Teams gegen die massgebenden Bestimmungen von Regel 13 und wird der DFSKF nicht verwandelt, signalisiert dieser Schiedsrichter mit einem Pfiff die Wiederholung des DFSKF. Der dritte 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.

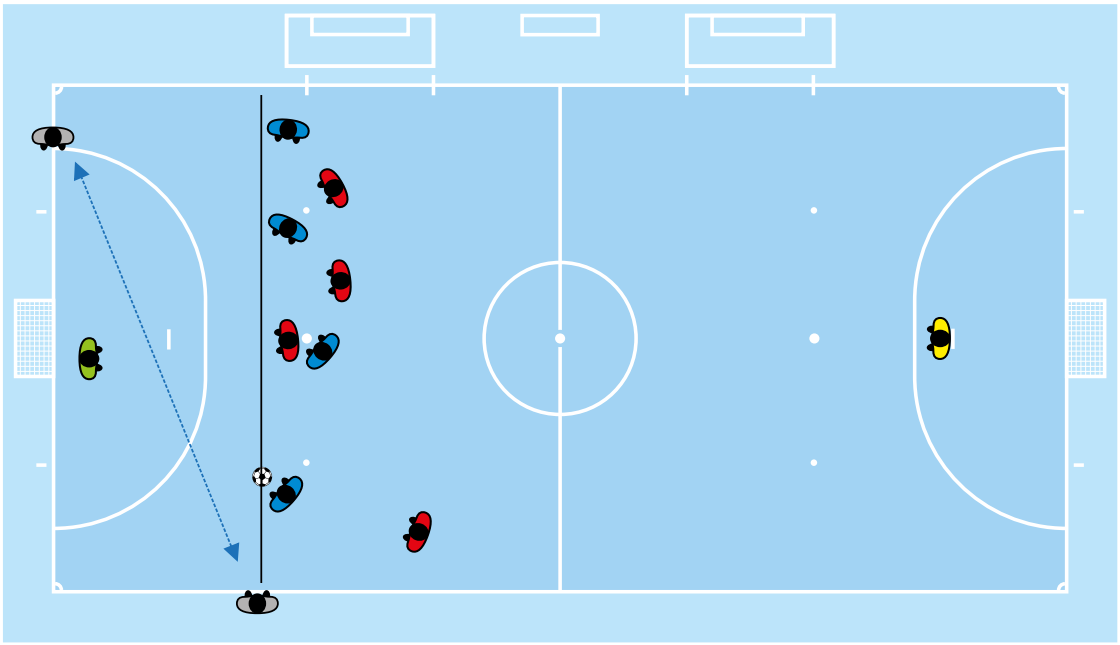


11. Stellungsspiel bei einem nicht auf der 10-Meter-Marke ausgeführten DFSKF

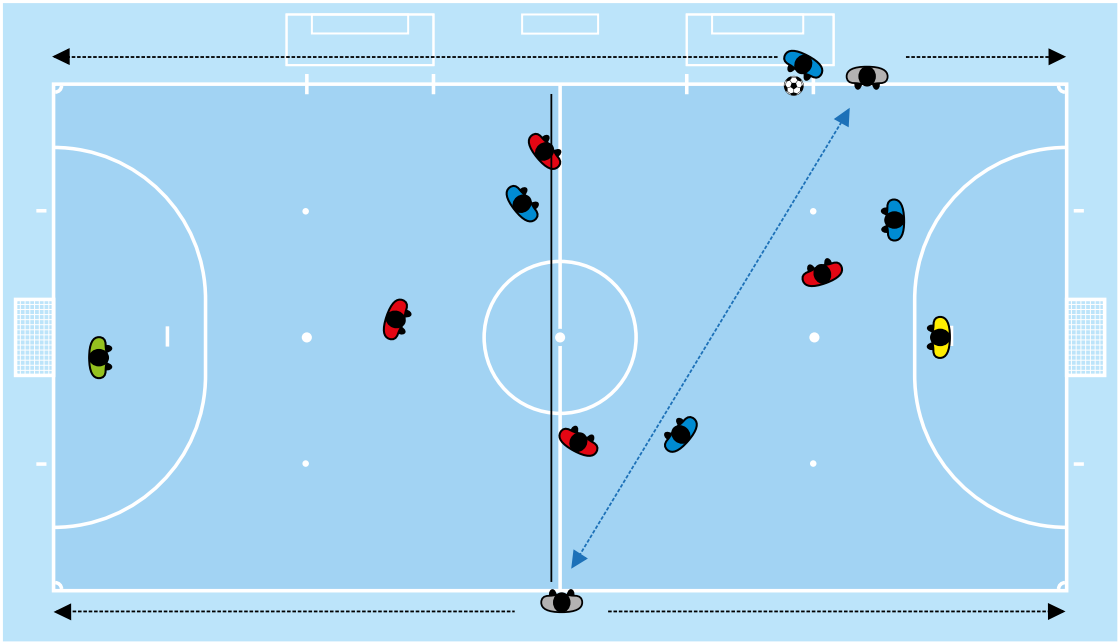
Einer der Schiedsrichter steht auf Ballhöhe, prüft, ob der Ball korrekt liegt, identifiziert den Schützen und achtet auf Vergehen der Spieler während der Ausführung. Er gibt das Zeichen für die Ausführung erst, wenn er sich gegebenenfalls mithilfe des anderen Schiedsrichters vergewissert hat, dass alle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



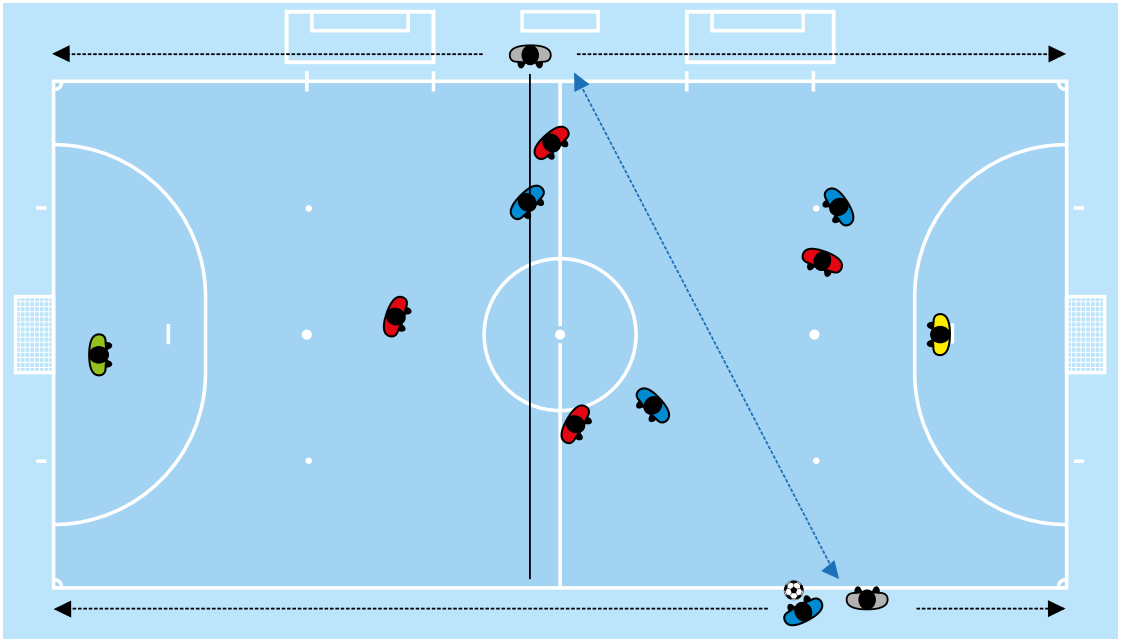
12. Stellungsspiel bei einem nicht auf der 10-Meter-Marke ausgeführten DFSKF (2)



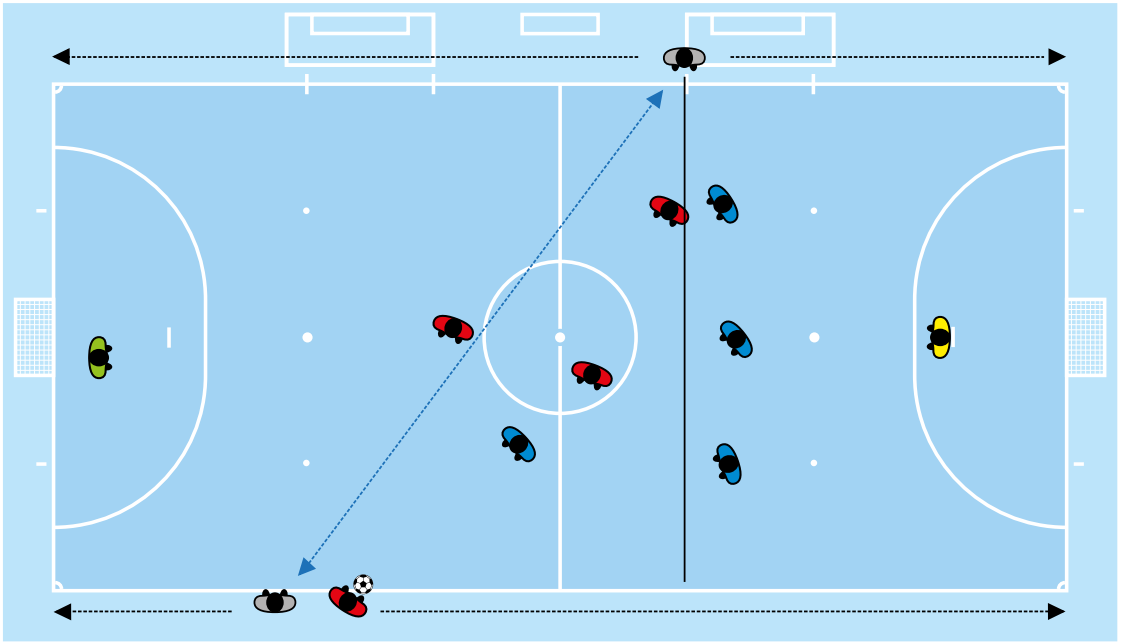
13. Stellungsspiel: Einkick (1)



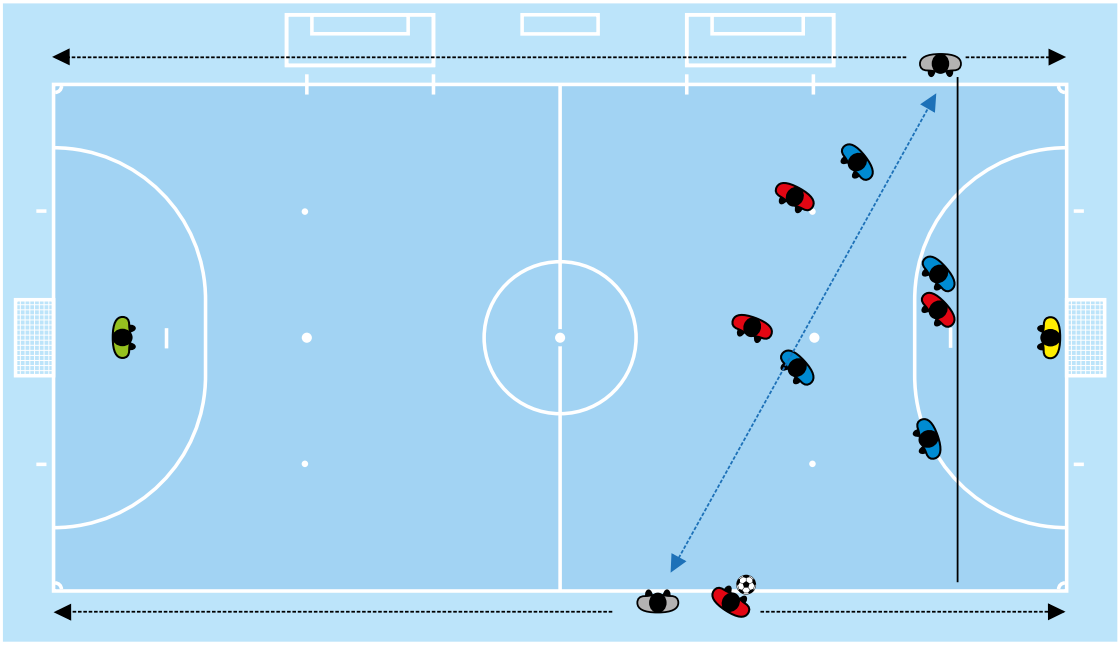
14. Stellungsspiel: Einkick (2)



15. Stellungsspiel: Einkick (3)



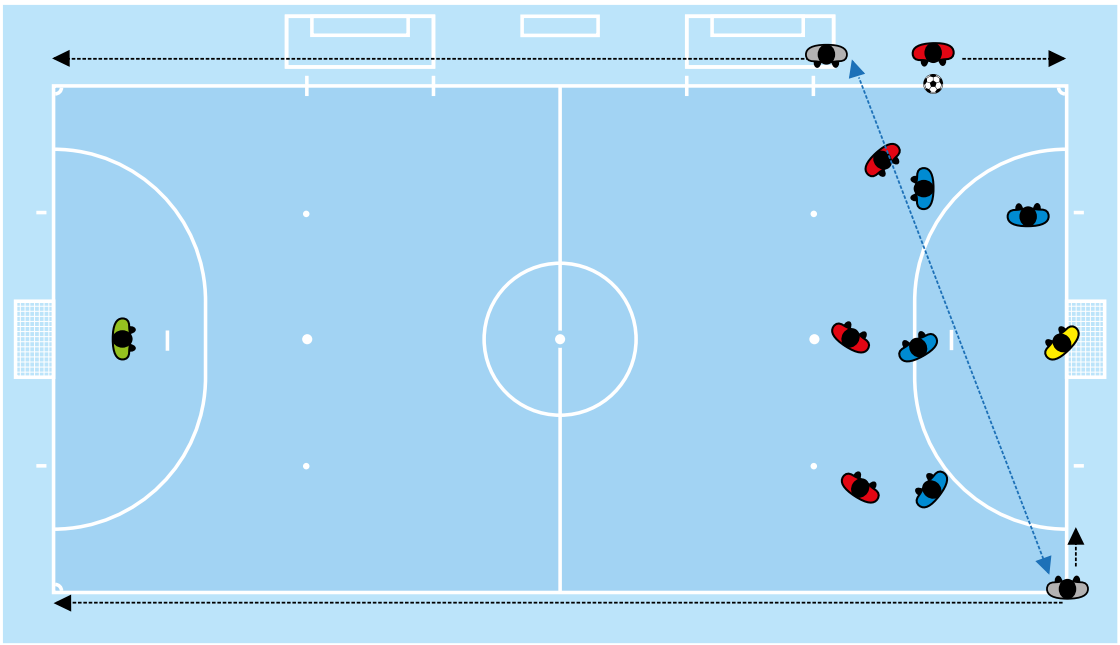
16. Stellungsspiel: Einkick (4)



17. Stellungsspiel bei einem Einkick

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 auszuführen ist, etwa 5 m von der genannten Stelle entfernt. Von dort prüft er, ob der Einkick korrekt ausgeführt wird und die Spieler des verteidigenden Teams den Mindestabstand von 5 m zu der Stelle einhalten, an der der Einkick auszuführen ist.

Der andere Schiedsrichter begibt sich in derselben Spielfeldhälfte auf der gegenüberliegenden Spielfeldseite auf den Schnittpunkt von Seiten- und Grundlinie. Von dort überwacht er den Ball und das Verhalten der Spieler.



18A. Stellungsspiel bei einem Sechsmeterschiessen (ohne vierten Schiedsrichter)

Der Schiedsrichter steht auf der Grundlinie etwa 2 m vom Tor entfernt und 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 und Einwechselspieler der beiden Teams.

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

18B. Stellungsspiel bei einem Sechsmeterschiessen (mit einem vierten Schiedsrichter)

Wurde ein vierter Schiedsrichter angesetzt, müssen sich die Spieloffiziellen wie folgt positionieren:

Der Schiedsrichter steht auf der Grundlinie 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.

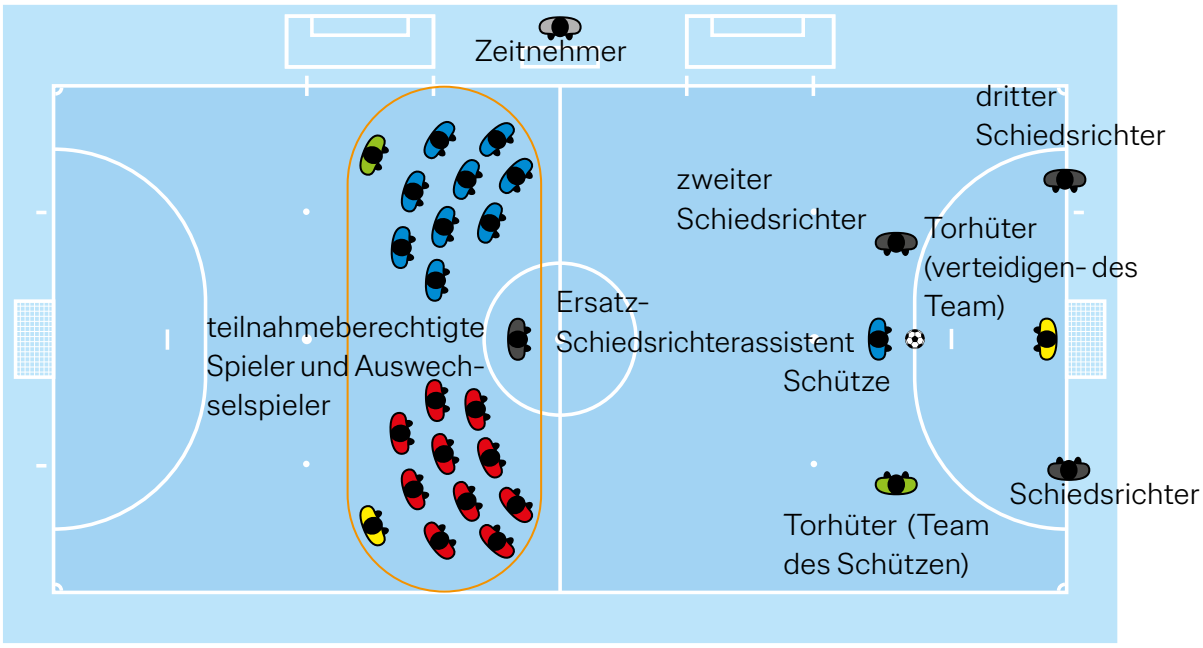
Der zweite Schiedsrichter steht auf der Höhe der Strafstossmarke etwa 3 m von dieser entfernt, um die korrekte Position des Balls und des Torhüters des Teams des Schützen zu kontrollieren. Der zweite Schiedsrichter gibt mit einem Pfiff die Ausführung frei.

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

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

Der Zeitnehmer befindet sich am Zeitnehmertisch und:

- sorgt dafür, dass sich alle vom Sechsmeterschiessen ausgeschlossenen Spieler und Einwechselspieler sowie 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.

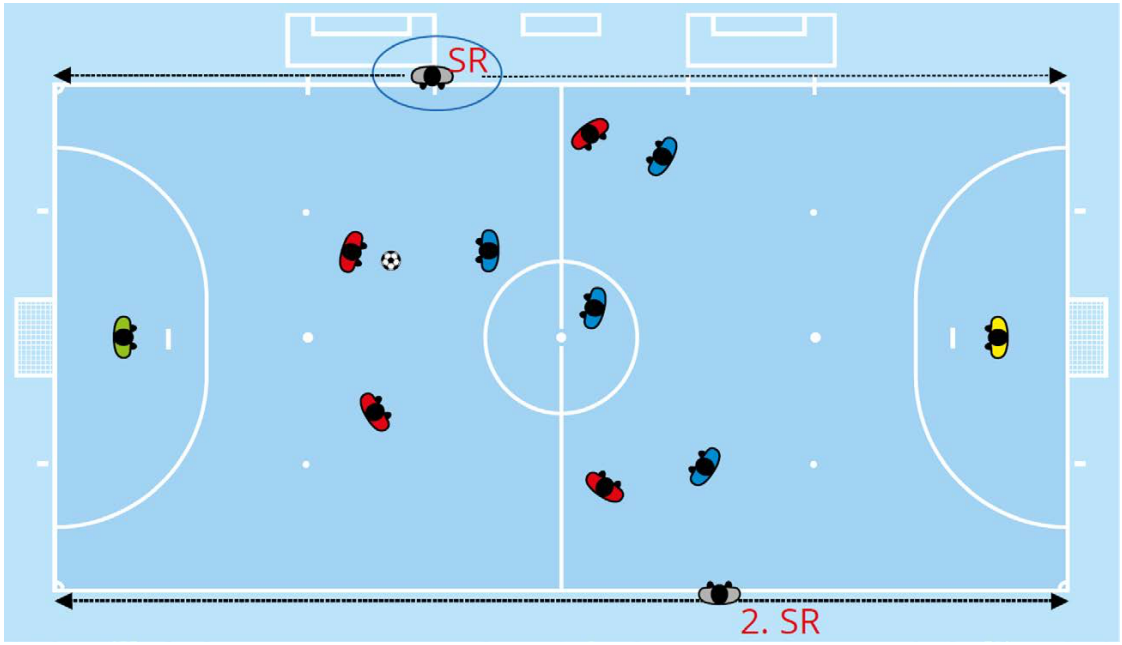
19. Stellungsspiel bei Seitenwechsel der Schiedsrichter auf dem Spielfeld

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

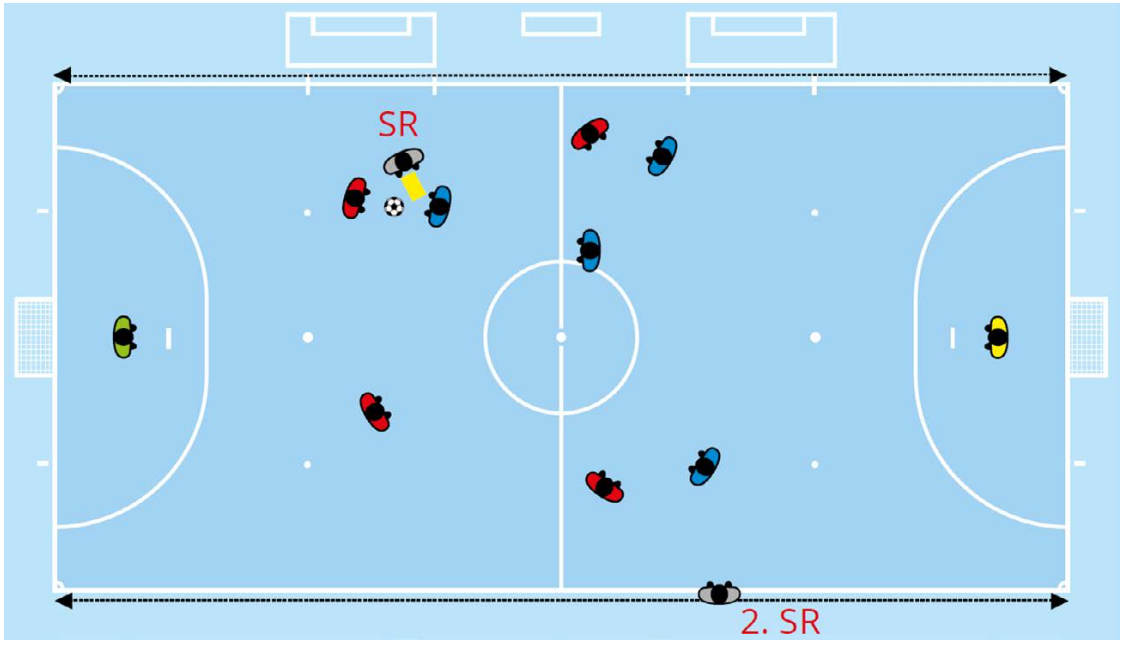
- Sie dürfen die Seite nicht wechseln, wenn der Ball im Spiel ist.
- Grundsätzlich sollten sie die Seite nur wechseln, wenn der Schiedsrichter auf der Seite der Spielerbänke eine Verwarnung oder einen Feldverweis ausspricht oder eine andere wichtige Entscheidung trifft, was zu Kritik oder Unmut seitens 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.

Beispiele:

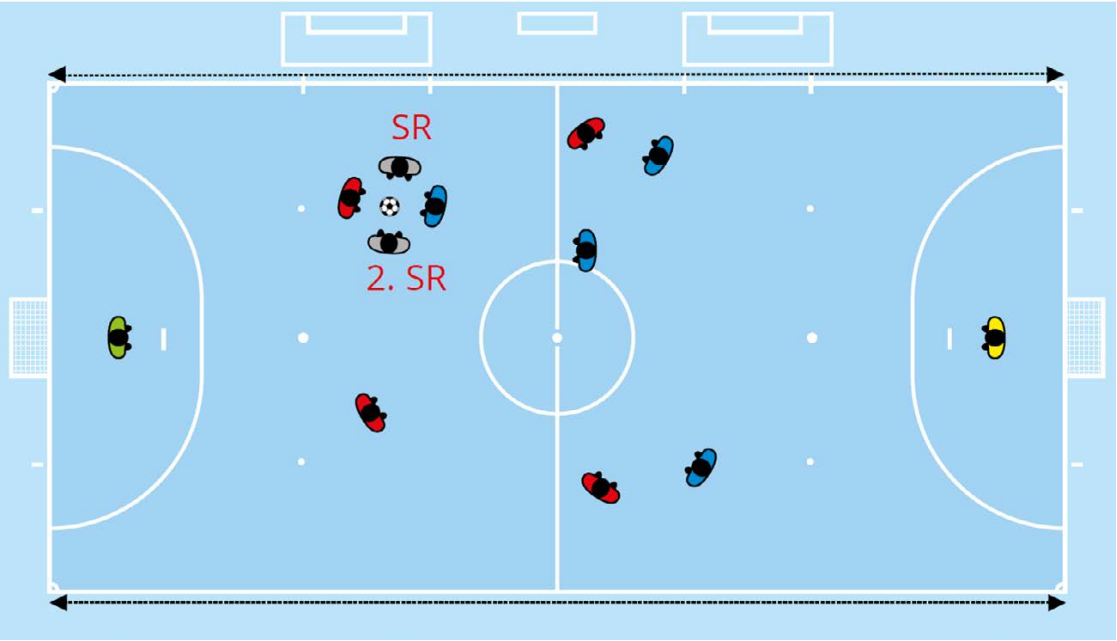
1. Der Schiedsrichter in der Nähe der Spielerbänke unterbricht das Spiel wegen eines Foulspiels.



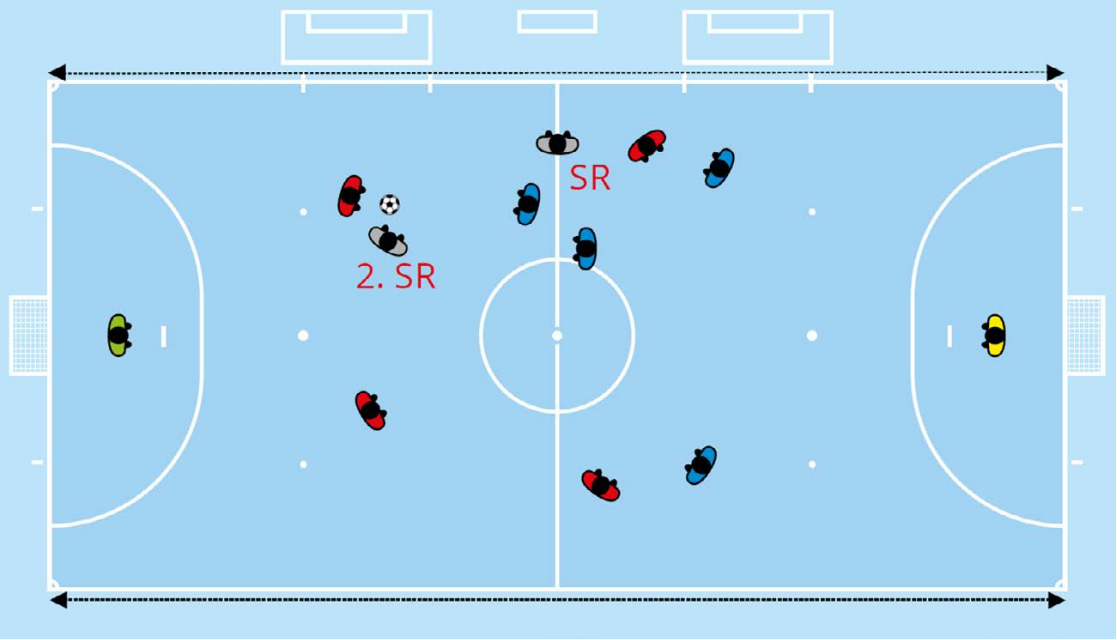
2. Der Schiedsrichter, der das Spiel unterbrochen hat, begibt sich zum Ort des Vergehens und zeigt eine gelbe/rote Karte.



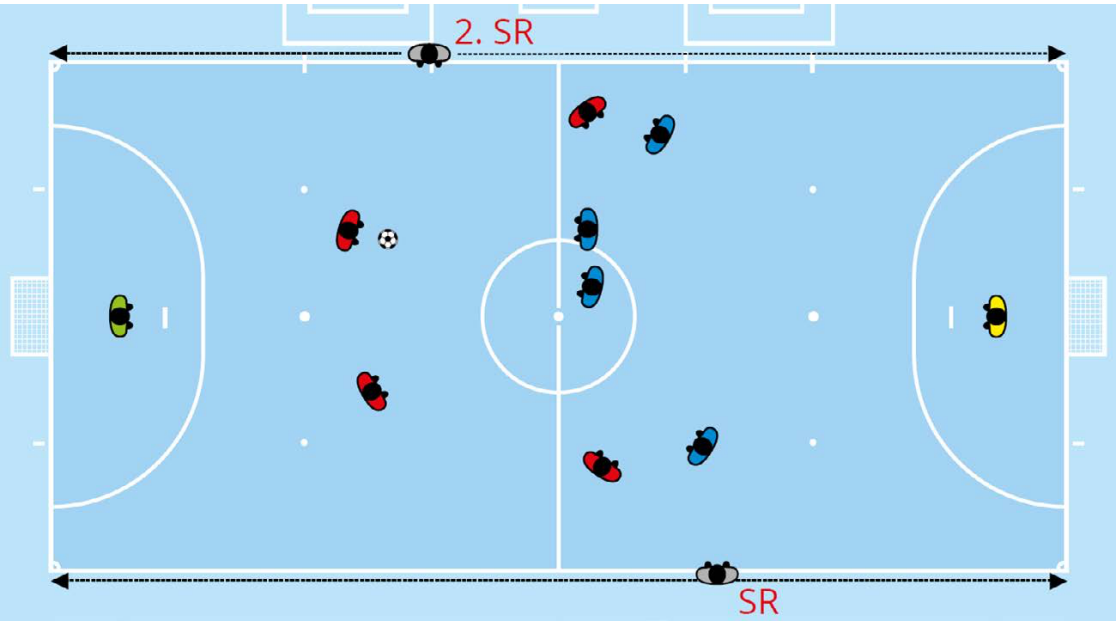
3. Der andere Schiedsrichter begibt sich ebenfalls zum Ort des Vergehens, um bei der Überwachung der Situation (Spieler und Ball) zu helfen.



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.

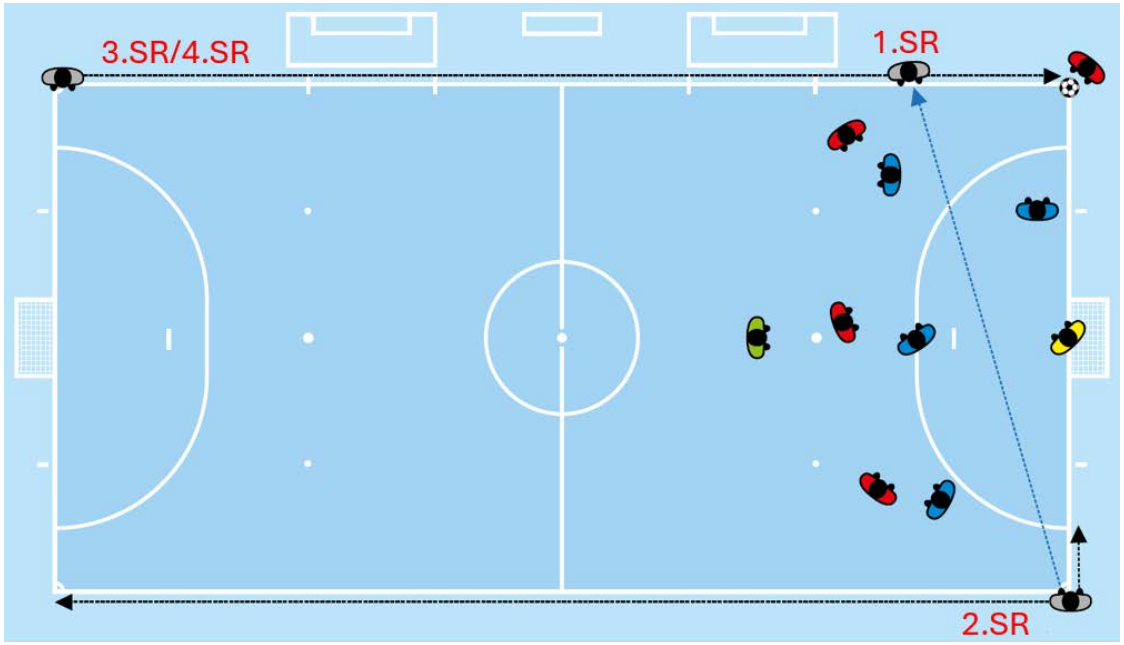


5. Die Schiedsrichter wechseln die Seite, und der Schiedsrichter, der sich nun auf der Seite der Spielerbänke befindet, setzt das Spiel mit einem Pfiff fort.



20. Stellungsspiel des dritten oder vierten Schiedsrichters, wenn mindestens ein Team mit fliegendem Torhüter spielt

Wenn ein Team mit fliegendem Torhüter spielt, überwacht der dritte oder vierte Schiedsrichter die Torlinie dieses Teams, wenn es im Angriff ist. Fällt ein Tor auf der Seite des Teams, das im Angriff ist, zeigt der dritte oder vierte Schiedsrichte dies den anderen Schiedsrichtern mit dem entsprechenden Zeichen an.



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

AUSLEGUNG UND EMPFEHLUNGEN

Regel 1 – Das Spielfeld

Werbung, Logos und Embleme auf dem Spielfeld

Befinden sich Werbeflächen, Logos oder Embleme im Bereich des Mittelkreises, sollten die Schiedsrichter visuelle Hinweise aus anderen Bereichen der Mittellinie (z.B. an deren Schnittpunkt mit den Seitenlinien) heranziehen, um Situationen zu beurteilen, in denen die Vier-Sekunden-Regel gilt oder der Torhüter den Ball in seiner eigenen Spielhälfte erneut berührt, nachdem ihm dieser von einem Mitspieler absichtlich zugespielt wurde, ohne dass ein Gegner den Ball gespielt oder berührt hat..

Regel 3 – Spieler

Wenn ein Spieler, der sich mit der Erlaubnis von einem der Schiedsrichter ausserhalb des Spielfelds aufhält und nicht ausgewechselt worden ist, ohne die Erlaubnis von einem der Schiedsrichter 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 von einem der Schiedsrichter und stellt einem Gegenspieler rücksichtslos das Bein). Wird das Vergehen brutal begangen, wird der Spieler direkt mittels roter Karte des Feldes verwiesen.

Wenn ein Spieler versehentlich eine Begrenzungslinie des Spielfelds überschreitet, und/oder in der Spielbewegung im Zuge des Spielgeschehens das Spielfeld verlässt, gilt dies nicht als Vergehen.

Einwechselspieler

Wenn ein Einwechselspieler 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 Einwechselspieler 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.
- Der Einwechselspieler 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 Einwechselspielers 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 Einwechselspielers 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 Einwechselspielers 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 Einwechselspielers fort. Gegebenenfalls verhängen sie auch Disziplinarmassnahmen für das Vergehen.
- Wenn zu Spielbeginn anstelle eines vor dem Spiel gemeldeten Spielers ein gemeldeter Einwechselspieler das Spielfeld betritt und dies den Schiedsrichtern oder den weiteren Spieloffiziellen nicht mitgeteilt wird:
  - gestatten die Schiedsrichter dem gemeldeten Einwechselspieler weiterzuspielen,
  - wird gegen den gemeldeten Einwechselspieler keine Disziplinarmassnahme verhängt,
  - melden die Schiedsrichter den Vorfall den zuständigen Instanzen.
- Begeht ein Einwechselspieler vor dem Betreten des Spielfelds ein feldverweiswürdiges Vergehen, muss sein Team nicht mit einem Spieler weniger spielen. Ein anderer Einwechselspieler 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 einer 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 herum oder an der Seitenlinie entlang wieder

auf das Spielfeld zu laufen und so die Gegner zu täuschen oder sich in eine bessere Position zu begeben. 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 einer 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 übrigen 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 einer 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 einer der Schiedsrichter 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 Einwechselspielern), 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

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 in der eigenen Spielfeldhälfte, nachdem der Ball bereits im Spiel war und das Team des Torhüters den Ball unmittelbar verloren hat. 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.

Zieht das Vergehen eine Verwarnung nach sich, 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.

Handelte es sich beim Vergehen um das Vereiteln einer offensichtlichen Torchance, wird der fehlbare Spieler wegen unsportlichen Betragens verwarnt. Wurde mit dem Vergehen ein aussichtsreicher Angriff verhindert oder unterbunden, wird der fehlbare Spieler nicht verwarnt (siehe Regel 12 – Vorteil).

Aber:

- Handelte es sich beim Vergehen um ein rücksichtsloses Einsteigen oder ein Halten, ist der fehlbare Spieler zu verwarnen (siehe nachfolgenden Abschnitt zu Regel 12).
- Handelte es sich beim Vergehen um übermässig hartes Spiel, ist der fehlbare Spieler des Feldes zu verweisen.

Bedingt das Vergehen eine Fortsetzung des Spiels 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 fortgesetzt (siehe Regel 8).

Zählen der vier Sekunden bei laufendem Spiel

Jedes Mal, wenn der Torhüter eines Teams in der eigenen 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. Wird die Spielfortsetzung regelkonform ausgeführt, beginnen sie mit dem Zählen der vier Sekunden, ohne dass dafür ein Pfiff erforderlich ist. Wenn die Schiedsrichter der Ansicht sind, dass die Spielfortsetzung aus taktischen Gründen verzögert wird, müssen sie nach einem Pfiff mit der Zählung der vier Sekunden beginnen, ungeachtet dessen, ob der ausführende Spieler zur Ausführung bereit ist

oder nicht. 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 einer Halbzeit (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 DFSKF,
  - einem Strafstoss,
- zur Fortsetzung des Spiels nach einer Spielunterbrechung wegen:
  - einer Verwarnung oder eines Feldverweises wegen Fehlverhaltens,
  - 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 5m 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 (siehe Regel 8) fortgesetzt. 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.

Verletzungen

Die Gesundheit der Spieler hat oberste Priorität, weshalb die Schiedsrichter den medizinischen Betreuern insbesondere bei schweren Verletzungen und/oder der Untersuchung von Kopfverletzungen die Arbeit erleichtern sollten, indem sie das vereinbarte Untersuchungs-/Behandlungsprotokoll einhalten und die Betreuer entsprechend unterstützen.

Grundsätzlich sollte das Spiel aber spätestens 20–25 Sekunden, nachdem alle Akteure zur Spielfortsetzung bereit waren, fortgesetzt werden (ausser bei schweren Verletzungen und/oder der Untersuchung von Kopfverletzungen).

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 unterstützen 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 sonstiges Fehlverhalten Buch führen.

Position und Zusammenarbeit

1. Anstoss

Der dritte Schiedsrichter steht beim Zeitnehmertisch und achtet auf die korrekte Position der Einwechselspieler, 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 Einwechselspieler, 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 Einwechselspieler 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 vierten Schiedsrichters steht der dritte Schiedsrichter zusammen mit den teilnahmeberechtigten Spielern und Einwechselspielern 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 und Einwechselspieler seines Teams einen Sechsmeter ausgeführt haben.

Wurde ein vierter Schiedsrichter angesetzt, 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 Grundlinie etwa 2 m vom Tor entfernt auf der gegenüberliegenden Seite des Schiedsrichters.

Der dritte Schiedsrichter prüft insbesondere, ob der Ball die Torlinie überquert, und unterstützt gegebenenfalls den Schiedsrichter.

Der vierte Schiedsrichter steht im Anstosskreis und überwacht die teilnahmeberechtigten Spieler und Einwechselspieler.

Der Zeitnehmer befindet sich am Zeitnehmertisch und:

- sorgt dafür, dass sich alle vom Sechsmeterschiessen ausgeschlossenen Spieler und

Einwechselspieler sowie 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 zeigen das fünfte kumulierte Foul eines Teams und die Auszeiten an, 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 ein 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 anzuzeigen:

- Ende eines Spielabschnitts

  Der Zeitnehmer kann den Start eines Spielabschnitts nach dem Anpfiff durch einen der Schiedsrichter mit dem akustischen Signal bestätigen.
- Verlangen einer Auszeit
- Ablauf einer Auszeit
- fünftes kumuliertes Foul eines Teams
- unkorrektes Verhalten von Einwechselspielern 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 Wenn die Schiedsrichter das Spiel unterbrechen, müssen sie es mit einem Schiedsrichterball wieder aufnehmen. (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 anschliessend 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 7 – Dauer des Spiels

Auszeit

Es wird empfohlen, in den Wettbewerbsbestimmungen vorzusehen, dass 10 bis 15 Sekunden vor dem Signal, das das Ende der Auszeit anzeigt, ein akustisches Signal ertönt, um die Spieler und Mannschaftsoffiziellen darauf aufmerksam zu machen, dass die Auszeit bald endet. Nichtsdestotrotz dürfen Auswechslungen erst nach dem Pfiff oder akustischen Signal erfolgen, das das Ende der Auszeit anzeigt, und nicht nach dem ersten akustischen Signal, gemäss dem in Regel 3 festgelegten Auswechselverfahren. Kehrt ein Spieler nicht auf das Spielfeld zurück oder betritt ein Einwechselspieler nach dem Pfiff oder akustischen Signal das Spielfeld, indem er gegen die Auswechslungsprozedur verstösst, so gilt dies als Betreten ohne Erlaubnis der Schiedsrichter und muss mit einer Verwarnung geahndet werden.

Regel 8 – Beginn und Fortsetzung des Spiels

Anstoss

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

Regel 10 – Bestimmung des Spielausgangs (gilt auch für Regel 13 – Freistösse und Regel 14 – Strafstoss)

Die folgenden Bestimmungen für Doppelberührungen gelten für die nachfolgenden Situationen:

Strafstösse und Sechsmeterschiessen

- Der Schütze tritt versehentlich mit beiden Füssen gleichzeitig gegen den Ball oder der Ball berührt unmittelbar nach dem Schuss seinen nicht schiessenden Fuss oder

sein nicht schiessendes Bein:

- Bei einem Tor wird die Ausführung wiederholt.
- Ist der Schuss nicht erfolgreich, wird ein indirekter Freistoss gegeben (es sei denn, die Schiedsrichter entscheiden auf Vorteil, wenn dies eindeutig für die verteidigende Mannschaft von Vorteil ist), im Sechsmeterschiessen wird der Schuss als verschossen gewertet.

- Der Schütze schiesst den Ball absichtlich mit beiden Füssen gleichzeitig oder berührt ihn absichtlich ein zweites Mal, bevor der Ball durch einen anderen Spieler berührt wurde:
  - Es wird ein indirekter Freistoss gegeben (es sei denn, die Schiedsrichter entscheiden auf Vorteil, wenn dies eindeutig für die verteidigende Mannschaft von Vorteil ist), im Sechsmeterschiessen wird der Schuss als verschossen gewertet.

DFSKF

- Der Schütze tritt den Ball mit beiden Füssen gleichzeitig (versehentlich oder absichtlich):
  - Ist der Schuss erfolgreich, wird das Tor gegeben
  - Ist der Schuss nicht erfolgreich, wird auf „weiterspielen“ entschieden
- Der Schütze tritt den Ball und der Ball berührt unmittelbar nach dem Schuss seinen nicht schiessenden Fuss oder sein nicht schiessendes Bein:
  - Ist der Schuss erfolgreich, wird die Ausführung wiederholt
  - Ist der Schuss nicht erfolgreich, wird ein indirekter Freistoss gegeben (es sei denn, die Schiedsrichter entscheiden auf Vorteil, wenn dies eindeutig für die verteidigende Mannschaft von Vorteil ist)
- Der Schütze berührt den Ball absichtlich ein zweites Mal, bevor der Ball durch einen anderen Spieler berührt wurde:
  - Es wird ein indirekter Freistoss gegeben (es sei denn, die Schiedsrichter entscheiden auf Vorteil, wenn dies eindeutig für die verteidigende Mannschaft von Vorteil ist).

Regel 12 – Fouls und sonstiges Fehlverhalten

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 offensichtliche Torchance, 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

Trifft ein Spieler, nachdem er den Ball unabsichtlich mit der Hand/dem Arm berührt hat und ohne, dass der Ball absichtlich von einem anderen Spieler gespielt wurde (ein Abfälschen zählt nicht als absichtliches Spielen des Balles), ins gegnerische Tor, wird das Tor aberkannt und dem gegnerischen Team ein indirekter Freistoss zugesprochen.

Aber:

- Fällt kein Tor und hat die Hand-/Armhaltung den Körper des Spielers nicht unnatürlich vergrössert, ist das Spiel weiterlaufen zu lassen.
- Verlässt der Ball das Spielfeld über die Grundlinie, wird dem gegnerischen Team ein Torabwurf zugesprochen.

Erzielt ein Spieler ein Tor, nachdem ein Mitspieler den Ball unabsichtlich mit der Hand/dem Arm berührt hat (auch unmittelbar danach), zählt der Treffer.

Disziplinarmassnahmen

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

- versucht, durch ein absichtliches Handspielvergehen ein Tor zu erzielen,
- erfolglos versucht, mit einem absichtlichen Handspielvergehen ein Tor des gegnerischen Teams zu verhindern oder eine offensichtliche Torchance zu vereiteln,
- einen aussichtsreichen Angriff des gegnerischen Teams verhindert oder unterbindet, ausser der Schiedsrichter gibt einen Strafstoss für ein unabsichtliches Handspielvergehen,
- einen Ball, der ins Tor gehen würde oder eine offensichtliche Torchance verhindert und der Schiedsrichter aufgrund eines unabsichtlichen Handspielvergehens einen Strafstoss verhängt

Wenn ein Spieler durch ein absichtliches Handspiel ein Tor des gegnerischen Teams verhindert oder eine offensichtliche Torchance vereitelt, 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 Handspiels ausserhalb des eigenen Strafraums die gleichen Regeln wie für alle übrigen Spieler. Berührt der Torhüter den Ball im eigenen Strafraum mit der Hand, kann kein Strafstoss gegen ihn ausgesprochen werden, ausser er wirft einen Gegenstand in Richtung des Balls 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

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.

Der Torhüter darf den Ball in der eigenen Spielfeldhälfte in folgenden Fällen nicht länger als vier Sekunden kontrollieren:

- mit den Händen oder Armen im eigenen Strafraum
- mit den Füssen überall in der eigenen Spielfeldhälfte

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

Wenn der Torhüter den Ball kontrolliert und die gegnerische Spielhälfte betritt, stoppen die Schiedsrichter das Zählen der vier Sekunden. Wenn der Torhüter, ohne die Ballkontrolle verloren zu haben, in die eigene Spielhälfte zurückkehrt, starten die Schiedsrichter erneut mit dem Zählen der vier Sekunden von vorne.

Wenn der Torhüter in seiner eigenen Spielhälfte den Ball kontrolliert und dann ausgewechselt wird, setzen die Schiedsrichter das Zählen der vier Sekunden fort, solange der Torhüter, der das Spielfeld betritt, den Ballbesitz übernimmt und in seiner eigenen Spielhälfte bleibt.

Zudem darf der Torhüter den Ball in der eigenen Spielfeldhälfte nicht mehr berühren, nachdem er ihn bereits zuvor 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. Wenn ein Torhüter den Ball irgendwo auf dem Spielfeld gespielt hat und dann ausgewechselt wird, darf der Torhüter, der den

ursprünglichen Torhüter ersetzt, den Ball in der eigenen Spielfeldhälfte nicht mehr berühren, nachdem ihm ein Mitspieler den Ball absichtlich zuspielt, ohne dass der Ball dazwischen von einem Gegner seit der Auswechslung gespielt oder berührt wurde.

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

Fortsetzung des Spiels

- Indirekter Freistoss

Es werden keine Disziplinarmassnahmen ergriffen. Wenn der Torhüter jedoch absichtlich den Ball mit der Hand oder dem Arm ausserhalb seines Strafraums daran hindert, ins eigene Tor zu gelangen, wird er des Feldes verwiesen. Dies gilt auch dann, wenn der Ball aus einem absichtlichen Rückpass zu ihm kommt (ausser beim Einkick) oder wenn er den Ball erneut in der eigenen Spielhälfte berührt, nachdem er ihm von einem Mitspieler absichtlich zugespielt wurde, ohne dass ein Gegner den Ball gespielt oder berührt hat.

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 zumindest 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 offensichtliche 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 Einwechselspieler mit einer Entscheidung der Schiedsrichter oder Schiedsrichterassistenten nicht einverstanden, indem er (verbal oder nonverbal) protestiert, wird er verwarnt.

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

Ein Spieler oder Einwechselspieler, der einen Spieloffiziellen tätlich angreift oder anstössige, beleidigende oder schmähende Äusserungen und/oder Handlungen vornimmt, 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 (Schwalbe), 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 vierte Schiedsrichter bei Bedarf aufs Spielfeld begeben, um die Schiedsrichter zu unterstützen,
- müssen die Schiedsrichter die entsprechende 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.

Benutzen des Tores oder eines Mitspielers als Unterstützung

Es ist nicht erlaubt den Ball zu spielen, während das Tor oder ein Mitspieler als Unterstützung verwendet wird, dies inkludiert:

- Hängen an die Querlatte,
- Abstossen oder abdrücken vom Tor, um in eine vorteilhaftere Position zu gelangen,
- Benutzen der Schulter oder eines anderen Körperteils des Mitspielers, um an Höhe zu gewinnen,
- Von einem Mitspieler gestossen zu werden, um in eine vorteilhaftere Position zu gelangen.

Begeht ein Spieler eines dieser Vergehen, so ist der Spieler zu verwarnen und ein indirekter Freistoss für das gegnerische Team zu verhängen (siehe: Regel 13). Wenn ein Spieler eines dieser Vergehen begeht, um ein Tor oder eine offensichtliche Torchance des gegnerischen Teams zu verhindern, so ist er des Feldes zu verweisen und ein indirekter Freistoss für das gegnerische Team zu verhängen (siehe: Regel 13).

Verhindern eines Tors oder Vereiteln einer offensichtlichen Torchance des Gegners (DOGSO)

Die nachfolgenden Punkte sollten in einer Situation, bei der zu entscheiden ist, ob eine DOGSO-Situation vorliegt oder nicht, bei der Bewertung, ob ein Spieler als aktiv oder passiv gilt, berücksichtigt werden:

- Spieler des verteidigenden Teams sollten als aktiv betrachtet werden, wenn sie die Möglichkeit gehabt hätten, in den Angriff einzugreifen, beispielsweise durch aktives Pressing, das Angreifen des angreifenden Spielers oder das Abfangen des Balls.
- Angreifende Spieler sollten als aktiv betrachtet werden, wenn sie eine klare Möglichkeit gehabt hätten, sich an dem Angriff zu beteiligen.

Grobes Foulspiel

Grobe Fouls sind mit einem Feldverweis zu ahnden. Das Spiel wird mit einem direkten Freistoss am Ort des Vergehens oder 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 noch nicht einhält, den Ball abfängt, lassen die Schiedsrichter das Spiel weiterlaufen.

Wenn ein Spieler einen Freistoss schnell ausführen will und von einem Gegner in der Nähe des Balls 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 beschädigt wird und dann ins Tor geht, gilt der Treffer.
- Wenn der Ball beim Aufprall auf einen Torpfosten oder die Querlatte beschädigt wird und dann nicht ins Tor geht, wird der Strafstoss nicht wiederholt, sondern 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 Schütze verwarnt.

Regel 15 – Einkick

Ausführung/Vergehen

Die Schiedsrichter weisen die Spieler des verteidigenden Teams an, einen Mindestabstand von 5 m zu der 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 startet von vorne, 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. Stattdessen weisen sie 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 ein 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 ausserhalb des eigenen 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 des eigenen 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 fortgesetzt wird, 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

0–9

2-Minuten-Strafe (Two-minute numerical reduction)

Disziplinarmassnahme bei der ein Team aufgrund eines Feldverweises gegen einen eigenen Spieler während zwei Minuten mit einem Spieler weniger agieren muss, wobei dieser Spieler unter bestimmten Umständen schon vor Ablauf der zwei Minuten ins Spiel zurückkehren kann, wenn das gegnerische Team ein Tor erzielt.

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 bzw. bewusst, also nicht reflexhaft oder unbeabsichtigt.

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 Handlungen (Offensive, insulting or abusive language and/or action(s))

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.

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.

Bewacht (guarded)

Wenn sich der Torhüter in seinem eigenen Strafraum und innerhalb eines imaginären Dreiecks befindet, das durch die Torpfosten und den Ball gebildet wird; dies ist einer der Faktoren, die bei der Entscheidung berücksichtigt werden, ob ein Vergehen als Verhinderung eines Tores oder einer offensichtlichen Torchance gewertet wird.

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)

Einstufung eines Foulspiels, bei dem ein Spieler gemäss Einschätzung der Schiedsrichter eine gefährliche, rücksichtslose oder absichtlich gewaltsame Handlung begeht und das mit einem Feldverweis zu bestrafen ist.

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.

Disziplinarmassnahme (Sanction)

Von den Schiedsrichtern gegen einen Spieler oder Teamoffiziellen wegen eines disziplinarischen Verstosses gegen die Futsal-Spielregeln verhängte Sanktion.

Drittperson (Outside agent)

Person, die weder ein Spieloffizieller ist, noch auf der Teamliste (Spieler, Einwechselspieler 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 Aufzeichnungssytem (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 zwar unterbrochen werden muss, die medizinischen Betreuer den Spieler aber (falls nötig) zur Behandlung oder Untersuchung vom Spielfeld bringen können, damit das Spiel 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. Ein Einwechselspieler und Teamoffizieller kann ebenfalls des Feldes verwiesen werden.

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.

H

Halten (Holding offence)

Vergehen, bei dem ein Spieler einen Gegenspieler an einem Körperteil oder einem Ausrüstungsgegenstand zurückhält und ihn so an der Fortbewegung hindert..

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 zu ahnden ist. Diese Vergehen werden pro Team addiert, wobei die Zählung in jeder Halbzeit bei null beginnt. In einer etwaigen Verlängerung werden kumulierte Fouls zu jenen der zweiten Halbzeit der regulären Spielzeit hinzugezählt.

P

Position bei Spielfortsetzung (Restart position)

Stellung eines Fusses oder eines anderen Körperteils eines Spielers, der/das das Spielfeld zum Zeitpunkt der Wiederaufnahme des Spiels berührt.

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

Schiedsrichterball (Dropped ball)

Spielfortsetzung, wenn das Spiel durch die Schiedrichter unterbrochen wurde, ohne dass ein Vergehen begangen wurde, bspw. wegen einer Verletzung oder eines beschädigten Balles (siehe: Regel 8).

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 (Pentalties / penalty shoot-out)

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 (z.B. Schwalbe), für gewöhnlich um einen unfairen Vorteil zu erlangen.

Spielbare Distanz (Playing distance)

Abstand zum Ball, aus dem ein Spieler den Ball berühren kann, indem er den Fuss/das Bein ausstreckt oder hochspringt, bzw. aus dem ein Torhüter den Ball berühren kann, indem er mit ausgestreckten Armen hochspringt. Die Reichweite hängt von der Körpergrösse des Spielers ab.

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 sowie den Tornetzen 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 Einwechselspieler sowie die Teamoffiziellen aufgeführt sind.

Teamoffizieller (Team official)

Auf der Teamliste aufgeführte Person, die kein Spieler ist (z.B. Trainer, Physiotherapeut oder Arzt).

Technische Zone (Technical area)

Definierter Bereich (einschliesslich Sitzplätzen) für Teamoffizielle und Einwechselspieler.

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.

Ungehörige Einmischung (Undue interference)

Unnötige Handlung/Beeinflussung.

Unsportliches Betragen (Unsporting behaviour)

Unfaire Handlung/Verhaltensweise, die mit einer Verwarnung zu bestrafen ist.

Unterbrechen (Suspend)

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

Untersuchung eines verletzten Spielers (Assessment of injured player)

Kurze 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.

Vernachlässigbar (Negligible)

Unbedeutend, minimal.

Verwarnung (Caution)

Durch gelbe Karte angezeigte Disziplinarmassnahme aufgrund eines verwarnungswürdigen Vergehens, die zu einer Meldung an eine Disziplinarinstanz führt. Wird ein Spieler, Einwechselspieler 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 stets 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 Einwechselspieler, der Aufzeichnung von Spieldaten (z.B. kumulierte Fouls) und der Entscheidungsfindung unterstützt.

Vierter Schiedsrichter

Schiedsrichterassistent, der die Schiedsrichter, zusammen mit dem dritten Schiedsrichter, insbesondere bei der Kontrolle der Teamoffiziellen und Einwechselspieler, der Aufzeichnung von Spieldaten (z.B. kumulierte Fouls) und der Entscheidungsfindung unterstützt und der den dritten Schiedsrichter oder Zeitnehmer, der seine Aufgabe nicht mehr wahrnehmen kann, ersetzt.

Zeitnehmer

Spieloffizieller, dessen Hauptaufgabe darin besteht, die Spielzeit zu überwachen.