

## Wiener Sparkasse-FUTSALCUP Regeln 2022

### Spielfeld

- ➔ 25-42 m lang und 15-25 m breit (Handballfeld)
- ➔ Strafraum: Viertelkreis, Radius von 6 m von jedem Pfosten aus
- ➔ Strafstoßmarke: 6m vom Mittelpunkt der Torlinie
- ➔ Zweite Strafstoßmarke: 10 m vom Mittelpunkt der Torlinie
- ➔ Auswechselbereich: 5-m-Zone (5m auf jeder Seite von der Mittellinie entfernt) direkt vor den Spielerbänken

### Tore

- ➔ Handball Tore 2m hoch x 3 m breit

### Spieler

- ➔ Berechtigung analog den Schülerligabestimmungen
- ➔ 1 Tormann + 4 Feldspieler + max. 4 Wechselspieler
- ➔ Unbegrenztes Auswechseln möglich
- ➔ „Fliegender Wechsel“ ACHTUNG! Bei Wechsel Fehler gibt es eine blaue Karte!

### Spielzeit

- ➔ Bruttozeit - ohne Seitenwechsel
- ➔ In der letzten Minute NETTOSPIELZEIT (Freistöße, Einwürfe, Eckbälle...)

### Ball

- ➔ Futsalball, Größe 4,

### Ausrüstung

- ➔ Nummerierte T-Shirts, kurze Hosen, Stutzen, Schienbeinschützer, und Schuhe mit Gummisohle

### Indirekter Freistoß (Bsp.)

#### Der Torwart:

- ➔ Den Ball länger als **4 sek.** hält
- ➔ Den Ball mit den Händen oder Füßen berührt, nachdem ein Mitspieler ihm nach einem Abwurf den Ball zuspielt, ohne dass er von einem Gegenspieler berührt worden ist.
- ➔ gefährliches Spiel

#### Blaue Karte (2 Minuten)

- ➔ Ein Einwechselspieler betritt das Feld bevor der Mitspieler das Feld verlassen hat.
- ➔ Beim Eckstoß, beim Einkick, beim Freistoß oder beim Torabwurf den vorgeschriebenen Abstand nicht einhält
- ➔ unsportliches Verhalten
- ➔ wiederholt gegen die Spielregeln verstößt
- ➔ Wenn die in der Überzahl spielende Mannschaft ein Tor *erzielt*, kann die in Unterzahl spielende Mannschaft den ausgeschlossenen Spieler, durch einen anderen Spieler ersetzen.

#### Rote Karte

- ➔ regelwidrige oder ausfällige Wortäußerungen
- ➔ ernstes regelwidriges Verhalten
- ➔ unsportliches Verhalten
- ➔ Zweite gelbe Karte
- ➔ eine offensichtliche Torchance absichtlich verhindert oder zunichte macht
- ➔ anstößige, beleidigende oder schmähende Äußerungen gebraucht
- ➔ Der Spieler, der das Spiel verlassen musste, kann nach **2 Minuten** durch einen anderen Spieler ersetzt werden.
- ➔ Wenn die in der Überzahl spielende Mannschaft ein Tor erzielt, kann die in Unterzahl spielende Mannschaft den ausgeschlossenen Spieler, durch einen anderen Spieler ersetzen.

## Freistöße (Bsp.)

- ➔ Alle Gegenspieler müssen mindestens **5 Meter** entfernt sein, bis der Ball im Spiel ist
- ➔ Freistöße müssen innerhalb von **4 Sekunden** ausgeführt werden

## Kumuliertes Foulspiel

Die ersten **3 Fouls** einer Mannschaft werden im Spielbericht vermerkt.

Bei den ersten 3 Regelverstößen

- ➔ Darf zur Verteidigung eine Mauer gebildet werden
- ➔ Gegenspieler mindestens 5 Meter vom Ball entfernt sein

Aus diesem **Freistoß kann direkt ein Tor** erzielt werden.

### Ab dem 4. Foulspiel (Bsp.)

- ➔ Darf keine Mauer gestellt werden
- ➔ Torhüter bleibt in seinem Strafraum und mindestens 5 Meter entfernt
- ➔ Alle anderen Spieler müssen hinter einer imaginären Linie auf Ballhöhe sein, parallel zur Torlinie und außerhalb des Strafraums

### Ausführung

- ➔ Schuß direkt aufs Tor
- ➔ Kein anderer Spieler darf den Ball berühren, bevor Torhüter, Torpfosten oder Torlatte ihn berührt hat.

In einem Abstand von bis zu 6 Meter zum Tor darf kein Freistoß getreten werden. Wenn ein Foulspiel, das normalerweise einen indirekten Freistoß nach sich zieht, im Strafraum stattfindet, muss der Freistoß vom Punkt auf der Strafraumlinie, der dem Tatort am nächsten ist, ausgeführt werden.

## Strafstoß

- ➔ Von der Strafstoßmarke (6Meter)
- ➔ Direkter Schuss aufs Tor

Alle Spieler müssen außerhalb des Strafraums sein, hinter oder neben dem Strafstoßpunkt

## Einkick

- ➔ Einkick statt Einwurf. Es darf kein direktes Tor erzielt werden. Mannschaften müssen mind. **5 Meter** vom Ball entfernt sein.

## Torabstoß

- ➔ Der Ball wird ins Spiel zurück **geworfen**. Er ist im Spiel, wenn er direkt aus dem Strafraum herausgestoßen wurde. Die Gegner müssen außerhalb des Strafraums bleiben, bis der Ball im Spiel ist.

## Eckstoß

- ➔ Der Ball ist direkt auf den Eckpunkt zu legen, nicht im Viertelkreis.
- ➔ *Die 4.sec-Regel und die 5-Meter-Regel findet Anwendung*

## Rückpass

- ➔ Analog dem Feldfußball

## Tormann

- ➔ Der Strafraum reicht bis zur vollen Linie des Handballwurfkreises
- ➔ Der Ball darf vom Tormann nur mit der Hand ins Spiel gebracht werden
  - Ausnahme 1: Der Tormann stoppt den Ball mit dem Fuß und spielt weiter
  - Ausnahme 2: Der Tormann rollt den Ball aus dem Strafraum und spielt weiter: Bei dieser Selbstvorlage darf der Ball nur ROLLEN (nicht springen)
- ➔ Auswürfe über die Mittellinie sind erlaubt.

## Ruhende Bälle

- ➔ Freistoß direkt oder indirekt, je nach Vergehen
- ➔ Strafstoß = 6m
- ➔ Abstand des nächsten Gegners jeweils mindestens 5m

---

## 6m-Schießen

- ➔ Jede Mannschaft nominiert 3 Spieler in einer bestimmten Reihenfolge
- ➔ In der ersten Phase treten jeweils 3 Schützen an
- ➔ Bei unentschiedenem Stand folgen Eins-zu-Eins-Duelle (4-4, 5-5, 6-6)
- ➔ Ist weiterhin Gleichstand, so treten wieder die ersten Schützen (1-1) an. usw.

## Strafen

- ➔ 2-Minuten (Blaue Karte) für geringe Vergehen. Erzielt der Gegner vor Ablauf der Zeitstrafe ein Tor, kann die Mannschaft wieder ergänzt werden (Gilt nicht, wenn beide Mannschaften in Unterzahl sind!)
- ➔ Eine zweite 2-Minuten-Strafe (=BLAU + ROT) hat für den Spieler eine Matchstrafe zur Folge. Seine Mannschaft muss 2 Minuten in Unterzahl spielen
- ➔ Eine rote Karte (Schweres Vergehen, inklusive Torraub) hat eine Matchstrafe plus eine Sperre für das folgende Spiel zur Folge. 2 Minuten Unterzahlspiel

## Rutschen

- ➔ Ist erlaubt. Es gelten dieselben Regeln wie am Feld.

## Wertung

- ➔ Sieg = 3 Punkte, Unentschieden = 1 Punkt
- ➔ Reihenfolge: 1) Punkte 2) Tordifferenz 3) mehr erzielte Tore a) Sollten bei 2 Mannschaften alle Werte identisch sein, so gilt 4) das Spiel gegeneinander 5) höherer Sieg in der Gruppe 6) 6m Schießen
- ➔ Sollten alle Mannschaften identische Werte haben (zB: Alle Spiele enden 1:1), so muss das Los zur Entscheidungsfindung herangezogen werden