

Zusammenfassung Hallenregeln 2018/2019

- Anstoß in alle Richtungen möglich (keine direkte Torerzielung) -> XII.6. Spielregeln
- Bei 2x3 Meter Toren wird der Strafstoß von 6m ausgeführt (bei 2x5 Meter Toren nach wie vor von 9m) -> VI.5. Sporthalle und Spielfeld
- Es muss mit Futsalbällen gespielt werden -> VII.1. Der Ball
- In der letzten Minute jeder Halbzeit muss der Zeitnehmer die Uhr bei jeder Spielunterbrechung anhalten. -> X.2. Die Spielzeit
- Ist der Ball im Toraus, wird der Ball vom Torwart durch Rollen oder Werfen (nicht Schießen) ins Spiel gebracht. Der Torwart darf über die Mittellinie hinaus werfen! -> XII.1. Spielregeln
- Der Torwart darf über das gesamte Spielfeld ins Spiel eingreifen -> Präsentation FLVW
- Bei Seitenaus wird von der Seitenlinie (oder max. 25 cm dahinter) eingeschossen (Einkick). Der Schütze muss beim Schuss mit seinem Standbein auf der Linie oder außerhalb des Feldes stehen-> XII.1. Spielregeln
- 5m Abstand muss bei allen ruhenden Bällen eingehalten werden (Ausnahme Anstoß= 3m;) -> XII.5. Spielregeln
- Sobald die ausführende Mannschaft bei ruhenden Bällen (außer bei Strafstoß/Anstoß) in der Lage ist, das Spiel fortzusetzen, hat sie dafür max. 4 Sekunden Zeit. Dies gilt auch für den Torwart in seiner eigenen Spielhälfte, wenn er aus dem laufenden Spiel heraus den Ball mit der Hand oder dem Fuß kontrolliert. Nach Überschreiten der Zeit hat der Gegner den Ball. Der Schiedsrichter signalisiert durch die gehobene Hand mit der Faust (er zählt von 0 auf 4 hoch), wann diese Zeit beginnt -> XII.7. Spielregeln
- Berührt der Ball die Decke oder andere Gegenstände wie den Basketballkorb, gibt es Einkick von der Seite. -> XII.9. Spielregeln
- Grätschen wird komplett unterbunden und mit einem Freistoß geahndet, wenn dies in einem Zweikampf passiert, egal ob der Ball gespielt wird oder nicht. Der Torwart darf in seinem Strafraum grätschen, solange es den Fußballregeln entspricht -> XII. 12. Spielregeln
- Beim Strafstoßschießen stellt jede Mannschaft zunächst 3 Schützen. Wurde nach diesen Schüssen kein Sieger ermittelt, wird im ‚K.O. Modus‘ weiter geschossen, bis ein Sieger ermittelt ist. Dabei darf ein Schütze erst zum 2. Mal antreten, wenn alle spielberechtigten Spieler geschossen haben. -> XIII. Spiel- bzw. Platzierungsentscheidungen...
- Schießt ein Spieler zeitgleich mit der Sirene auf das Tor, so ist jetzt die Wirkung abzuwarten. Fällt mit diesem Schuss ein Tor, so wird auf Tor entschieden. Auch ein Strafstoß wäre noch möglich, wenn der Schuss z.B. mit der Hand eines Spielers auf der Torlinie abgewehrt wird. Jedes Spiel wird durch einen Pfiff des Schiedsrichters beendet -> Präsentation FLVW
- Die gestrichelte Linie hat keine Bedeutung mehr. Ein Freistoß innerhalb des gegnerischen Strafraumes wird auf die Strafraumlinie zurück gelegt -> Präsentation FLVW
- Kassiert eine Mannschaft ein Tor in Unterzahl, so darf sie wieder einen Spieler mehr auf das Spielfeld schicken. Dies gilt nur in Unterzahl, also nur, wenn eine Mannschaft tatsächlich einen Spieler weniger als die andere Mannschaft auf dem Feld hat. -> XIV.2. Strafbestimmungen
- Bei einem Feldverweis auf Dauer ist der Spieler für das gesamte Turnier gesperrt. Wie oben beschrieben darf sich die Mannschaft bei einem Gegentor ergänzen, spätestens jedoch nach 2(!) Minuten ->XIV.4. Strafbestimmungen
- Eine Torchancenverhinderung (Notbremse) wird nicht mit der roten Karte bestraft, wenn eine ballorientierte Spielweise vorlag. Diese Bestimmung gilt im gesamten Spielfeld. ->Präsentation FLVW

