

FUTSAL



Skillnaderna mellan "Five a side" och Futsal.

(gäller i turneringar som Skånes FF sanktionerat)

Regel 1 - Spelplanen

- Tejpa spelplanen vid behov. En straffpunkt markeras 6 meter (**OBS! 6 m gäller vid spel med handbollsmål**) från en punkt mitt mellan stolparna och en yttre straffpunkt markeras 10m från en punkt mitt mellan målstolparna och på lika stort avstånd från dem. Om målets storlek är 5 m x 1,5 (7-mannamål) bör den ordinarie straff-punkten markeras vid 7,5 m från mållinjen.

Regel 3 - Antalet spelare

- Fem (5) spelare varav en (1) är målvakt
- Matchen måste starta med minst 3st spelare per lag
- Vid färre än 3st spelare i något lag ska en match avbrytas
- Flygande byten, gäller även målvakten (endast mot ersättare)

Regelbrott, vid felaktigt byte

- Avbytare inträder för tidigt...
Spelet stoppas (ev. fördel), varning, indirekt frispark dbb
- Byte från felaktig plats, annan än bytesområdet
Spelet stoppas (ev. fördel), varning, indirekt frispark dbb

Regel 8 Igångsättandet av spel

- Vid avspark får bollen **INTE** spelas direkt i mål.

Regel 12 – Otillåtet spel

- Bollförande spelare är tacklingsbar (oaktsamt = direkt frispark)
- Skuldertackling är tillåten!
- Glidackling är ingen särskild företeelse. Tillåten!
Oaktsam glidackling = direkt frispark
Vårdslös glidackling = direkt frispark och gult kort
Våldsamt glidackling = direkt frispark och rött kort

OBS! Oaktsamt, vårdslöst eller våldsamt spel vid skuldertacklingar och glidacklingar måste bestraffas!

Regel 13, Frispark (ackumulerade regelbrott)

- Endast direkta frisparkar räknas som ackumulerat regelbrott
- Endast direkta frisparkar får gå direkt i mål
- Indirekt frispark som går direkt i mål = målkast till andra laget
- Avstånd till mur är 5 meter.
- Frispark i eget straffområde, valfri plats

- Indirekt frispark i motståndarens straffområde flyttas ut till närmaste plats på straffområdeslinjen
- Efter ett visst antal ackumulerade regelbrott (direkta frisparkar) tilldöms en direkt frispark (s k 10 m straff) till motståndarlaget från den yttre straffpunkten eller där förseelsen skedde om det är närmre än 10 m från mållinjen.
 - Akkumulerad frispark från 10 meter utan mur erhålles vid:
 - Spel om max. 12 minuter/halvlek: from fjärde (4) direkta frisparken
 - Spel om max. 16 minuter/halvlek: from femte (5) direkta frisparken
 - Spel om max. 20 minuter/halvlek: from sjätte (6) direkta frisparken
- Vid en yttre straff (s.k. 10m-straff) är försvarsmur EJ tillåtet.
- Speltiden ska alltid stoppas vid en 10m-straff!
- Målvakten får ej vara närmare än 5m från bollen (behöver ej stå på mållinjen)

Regel 15, Inspark

- Tillåtet att utföra en inspark 25 cm utanför sidlinjen.
- OBS! Går bollen EJ in på spelplanen övergår insparken till motståndarna

OBS! Spelaren som utför insparken ska vara utanför spelplanen.
Viktigt att domaren alltid står sidan om spelaren och "hjälp till" samt högt och tydligt räknar och visar med sina fingrar 4-sekunders regeln!

Regel 16, Målkast (målvaktens sätt att återuppta spelet)

- Bollen måste kastas ut
- Bollen är i spel när den passerar straffområdeslinjen
- Målvakten får kasta bollen över halva plan
- Bakåtspel till målvakten är INTE tillåtet på egen planhalva om MV vidrört bollen

OBS! Målvakten får endast vidröra bollen en gång och ha den under besittning under endast 4 sekunder på den egna planhalvan.

Domartecken & rörelsemönster

Vid igångsättande av spel

- Alltid höja armen och börja räkna högt vid inspark, hörnsparke och målvaktsspel.
- Bara räkna högt vid direkt och indirekt frispark.
- Alltid vara i närheten vid inspark.
- Ögonkontakt mellan domarna.

Rörelsemönster

- Spelytan – där spelet är (en domare)
- Passiv yta – kommande spelyta (andra domaren)
- In på planen endast vid behov (en, två domare)
- Ögonkontakt mellan domarna när man växlar.
- Sidled, sprint, bakåtlöpning

OBS! Det är viktigt att domarteamet är på plats minst 45 min innan första match för att försäkra sig och läsa igenom ex. undantagen i tävlingsbestämmelserna.