



Turnierreglement:

1 Allgemeines:

In den Hallen gilt ein Rauchverbot. Dies gilt auch für die Festwirtschaft. In den Garderoben wird eine ansprechende Ordnung gehalten. Die Teams müssen sich an die Weisungen des Veranstalters halten.

Es ist untersagt in den Gängen der Turnhallen und unmittelbar vor den Turnhallen Fussball zu spielen.

Wer sich nicht an diese Weisungen hält kann von der Turnierleitung vom Turnier ausgeschlossen werden.

Gespielt wird nach den Regeln des SFV, wobei folgendes zu beachten ist.

2. Turnierweisungen:

2.1 Spielberechtigung

Die Mannschaftsliste muss 30 Minuten vor Turnierbeginn der Jury abgegeben werden.

Wir erwähnen nach Möglichkeit die Torschützen mit Namen.

Während des ganzen Turniers muss ein Spieler daher die gleiche Rückennummer tragen.

Veteranen:	Plauschturnier
Aktive:	unbegrenzt
Junioren A:	01.01.1999 und jünger
Junioren B:	01.01.2002 und jünger
Junioren C:	01.01.2004 und jünger
Junioren D:	01.01.2006 und jünger
Junioren E:	01.01.2008 und jünger
Junioren F:	01.01.2010 und jünger
Junioren G:	01.01.2012 und jünger

Nehmen von einem Klub zwei Teams am Hallenturnier teil, so darf ein Spieler am gleichen Tag nur in einer Mannschaft eingesetzt werden.

2.2 Spielzeit

Die Spielzeit beträgt in praktisch allen Kategorien 10 Minuten.

Spieler können eine 2 Minuten Strafe bekommen oder eine rote Karte (Ausschluss für das ganze Spiel) erhalten. Bei der roten Karten entscheidet der Veranstalter aufgrund des Rapports des Schiedsrichters über weitere Spielsperren.

2.3 Anstoss / Ersatzdress

Das erstgenannte Team hat Anspiel und verteidigt das Tor in Halle 1. Das zweitgenannte Team trägt im Falle gleicher Dressfarbe ein Ersatzdress oder Überzüge.

2.4 Fernbleiben

Verspätet sich eine Mannschaft aus eigenem Verschulden mehr als 5 Minuten zu einem Spiel verliert das Team forfait.

Unentschuldig fernbleibende Vereine erhalten eine Busse von 250.00 Fr. und eine Meldung an den IFV ist die Konsequenz.

2.5 Haftung

Für Diebstähle und Unfälle während des Turniers übernimmt der Veranstalter keine Haftung.

2.6 Verletzungen

Bei der Turnierjury hat es eine Medizintasche, welche jederzeit aufgesucht werden kann. Bei gravierenden Verletzungen wird sofort an einen zuständigen Arzt übergeben.

2.7 Sonstiges

30 Minuten vor dem Turnier ist eine Mannschaftsliste abzugeben. Spieler tragen das ganze Turnier die gleiche Rückennummer. Es ist eine Matchuhr vorhanden (Anzeigetafel).

Wir verlangen ein korrektes Benehmen aller Teams. In den Kabinen ist Ordnung zu halten. Wer negativ auffällt, kann von der Turnierleitung vom Turnier ausgeschlossen werden.

3. Turnierregeln:

3.1 Fussballregeln

Spieler sollen sich in den Regeln des Fussballs bewegen und möglichst wenig und vor allem keine gravierenden Fouls begehen. In der Halle besteht ein erhöhtes Verletzungsrisiko. Der Trainer stellt seine Mannschaft entsprechend ein.

3.2 Torabstoss

Der Torabstoss kann entweder mit einem Abwurf oder gesetzt durchgeführt werden, wobei der Torhüter den Strafraum nicht verlassen darf. **Das Auskicken ist nicht erlaubt.**

Der Ball muss beim Torabstoss und Auswurf des Torwarts in der eigenen Spielhälfte den Boden/Seitenwand oder einen Spieler berühren. Abwürfe über die Mittellinie werden mit Freistoss indirekt von der Mittellinie aus geahndet. Dies gilt auch bei Abwürfen nach einem gefangenen oder vom Boden aufgenommenen Ball.

Es ist dem Torhüter einzig erlaubt **über die Mittellinie** zu spielen,

- A) wenn der Torhüter den Ball mit dem Fuss aus dem Spiel heraus erhält und weiterspielt (z.B. Rückpass)
- B) wenn der Torhüter einen gefangenen bzw. vom Boden aufgenommenen Ball zu Boden legt und per Fuss weiterspielt. Sobald der Ball auf dem Boden liegt ist das Spiel freigegeben. Es ist dem Torhüter danach nicht mehr erlaubt den Ball wieder in die Hände zu nehmen (indirekter Freistoss bei entsprechendem Vergehen).

3.4 Abseits

Beim Hallenturnier ist die Abseitsregel aufgehoben.

3.5 Decke

Berührt der Ball die Decke oder ein herunterhängendes Gerät, so ist auf Freistoss indirekt zu entscheiden. Der Freistoss ist senkrecht unter dem entsprechenden Berührungsort, jedoch mindestens 6 Meter vom Tor entfernt auszuführen.

3.6 Outeinwurf

Falls der Ball über die Zuschauerränge hinausfliegt, ist der Outeinwurf mit dem Fuss auszuführen. Corner werden normal mit dem Fuss gespielt.

3.7 Tor

Ein Tor kann von überall erzielt werden!!!

3.8 Penaltyschiessen

Für ein Penaltyschiessen sind alle auf der Spielerliste aufgeführten Spieler teilnahmeberechtigt, egal ob sie am Spiel teilgenommen haben oder nicht.

Die ersten **drei** Penaltyschützen pro Team müssen bestimmt werden.

3.9 Schienbeinschoner

Das Tragen von Schienbeinschonern ist obligatorisch.

3.10 Aus- und Einwechslungen

Während dem Spiel können die Spieler „fliegend“ ausgewechselt werden (nur von der Spielerbank aus). Der auszuwechselnde Spieler muss vorerst ausserhalb des Spielfeldes sein, bevor der Einwechslungsspieler ins Geschehen eingreifen darf.

Bei unkorrektem Spielerwechsel wird eine 2-Minuten Zeitstrafe ausgesprochen.

Wenn ein Spieler zuviel auf dem Spielfeld ist, wird das Spiel unterbrochen. Der zuletzt eingewechselte Spieler wird mit einer 2-Minuten Zeitstrafe belegt und das Spiel wird mit einem Freistoss indirekt wieder aufgenommen.

Bei Spielunterbrüchen im Ballbesitz ist es empfehlenswert zu wechseln. In diesem Fall kann der Spieler vorzeitig das Spielfeld betreten bevor der andere Spieler das Spielfeld verlassen hat. Sobald das Spiel aber wieder aufgenommen wird, muss der ausgewechselte Spieler draussen sein.

3.11 Freistösse

Alle Freistösse werden indirekt ausgeführt. Der Abstand beträgt mindestens 5 Meter.

3.12 Punktegleichheit

Bei Punktegleichheit entschieden: 1. Tordifferenz / 2. Höhere Anzahl geschossener Tore / 3. Direktbegegnung(en) / 4. Penaltyschiessen

Bei Unentschieden in Finalspielen entscheidet ein Penaltyschiessen.

4. Turnierreglement Grossfeld:

Die folgenden Turnierregeln gelten für die Turniernummern 1201, 1202, 1203, 1204, 1205, 1206, 1207, 1208, 1209, 1210, 1216, 1217, 1218, 1219, 1220, 1221, 1222, 1223

4.1 Halle

Es wird über alle drei Hallen im Grossfeld mit Futsal – Ball auf 5m Tore und mit Banden gespielt.

4.2 Rückpass

Rückpässe darf der Torwart nicht in die Hand nehmen. Ausser beim F – Turnier Nr. 1204.

4.3 Strafraum

Der Strafraum ist das blaue Rechteck vor dem Tor.

4.4 Teamgrösse

Für das Turnier können maximal 14 Spieler gemeldet werden. Es wird 5er Fussball (4 Feldspieler + Torwart) gespielt. Bei den E – Turnieren (1209, 1210, 1216 & 1217), dem F – Turnier (Nr. 1204) und den D – Junioren Turnieren (1201, 1205 & 1206) wird 6 gegen 6 gespielt (5 Feldspieler + Torwart).

5. Turnierregeln mittelgrosses Feld:

Die folgenden Turnierregeln gelten für die Turniernummern 1211, 1213, 1215

5.1 Halle:

Es wird über zwei Hallen im mittelgrossen Feld (ca. 30m lang / 24m breit) mit Futsal – Ball auf 5m Tore und mit Banden auf beiden Seiten gespielt.

5.2 Rückpass

Rückpässe darf der Torwart in die Hand nehmen. Ausser beim Grümpi Plausch Nr. 1215.

5.3 Strafraum

Der Strafraum ist mit Markierungen gekennzeichnet.

5.4 Teamgrösse

Für das Turnier können maximal 14 Spieler gemeldet werden. Es wird 5 gegen 5 (4 Feldspieler + Torwart) gespielt. Beim Grümpi Plausch (Nr. 1215) dürfen maximal 3 aktive Fussballer im Kader figurieren.

6. Turnierreglement Kleinfeld:

Die folgenden Turnierregeln gelten für die Turniernummern 1212, 1214

6.1 Halle

Es wird Kleinfeld (ca. 28m lang / 15m breit) mit Futsal – Ball auf Handball-Tore und mit Banden auf beiden Seiten gespielt.

6.2 Rückpass

Rückpässe darf der Torwart in die Hand nehmen.

6.3 Strafraum

Der Strafraum ist der eingezeichnete rote Handball-Kreis vor dem Tor.

6.4 Teamgrösse

Für das Turnier können maximal 14 Spieler gemeldet werden. Es wird 5er Fussball (4 Feldspieler + Torwart) gespielt.

7. Unklarheiten:

Bei Unklarheiten über das Reglement melden Sie sich bei der Turnierjury. Der Fairplaygedanke soll gross geschrieben werden.

Ok Hallenmasters

Titelsponsor:



Premium Sponsoren:

Together
ahead. **RUAG**



kybun 
Switzerland

Medienpartner:

Blick

Co - Sponsoren:



Don Carlos
Restaurant – Pizzeria – Bar

CONCORDIA cut & shoot
the concept