



**FC Rapperswil-Jona**  
**Reglement Hallenturniere**  
**(datiert vom 09.2022 - ersetzt alle früheren Reglemente)**

Die Austragung des Turnieres findet nach den gültigen Regeln des schweizerischen Fussballverbandes (SFV) mit den folgenden Ausnahmen/Präzisierungen statt:

**1. Anzahl Spieler:**

In den Kategorien **G, F und E Junioren** wird mit 4 Feldspielern und 1 Torpieler gespielt. Es dürfen max. 10 Spieler je Team zum Einsatz kommen.

In den Kategorien **D und C Junioren sowie FF-12, FF-15, FE12, FE13 und FE14** wird mit 5 Feldspielern und 1 Torpieler gespielt. Es dürfen max. 12 Spieler je Team zum Einsatz kommen.

In der Kategorie **B Junioren** wird mit 4 Feldspielern und 1 Torpieler gespielt. Es dürfen max. 10 Spieler je Team zum Einsatz kommen.

**2. Spielerwechsel:**

Es darf fliegend gewechselt werden. Die Anzahl Spielerwechsel ist frei, gewechselt wird beim eigenen Tor.

**3. Zeitnahme/Dauer einer Partie:**

Die Spieldauer ist dem Spielplan zu entnehmen, die Zeitnahme erfolgt am Speakertisch. Die Teams sind aufgefordert, zügig zu wechseln! Mittels Sirene wird der Ball zum Anstoss freigegeben. Die erstgenannte Mannschaft ist die Heimmannschaft, spielt auf der Seite der Spieluhr und hat Anstoss.

**4. Seitenaus :**

Bei einem Seitenaus kommt es zu einem indirekten Freistoss, der möglichst schnell ausgeführt werden soll (5 Sekunden ab setzen des Balles).

**5. Freistösse/Penalty:**

Alle verhängten Freistösse (Ausnahme Penalty) sind indirekt auszuführen. Die gegnerische Mannschaft hat einen Abstand von fünf Metern einzuhalten.

**6. Abstoss/Abwurf:**

Der Abstoss wird durch Abwurf oder Pass/Dribbling mit dem Fuss des Torpielers ersetzt. Bei allen Ausführungen muss der Ball zuerst in der eigenen Platzhälfte den Boden berührt haben. Jegliches Vergehen wird mit einem Freistoss indirekt auf der Mittellinie geahndet.

**7. Hallendecke:**

Berührt der Ball die Decke oder ein sich an der Decke befindender Gegenstand, führt dies zu einem indirekten Freistoss an der Mittellinie.

**8. Persönliche Strafen:**

Ein verwarnungswürdiges Vergehen wird mit einer 2-Minuten-Strafe geahndet. Die verwarnete Mannschaft spielt dann während 2 Minuten oder bis zu einem Tor der überzähligen Mannschaft mit einem Spieler weniger. Ein Ausschluss (rote Karte) führt zu einer automatischen Spielsperre für das nächste Spiel oder zum Turnierausschluss.

**9. Rangierung:**

Punktgleiche Teams in Gruppenspielen werden nach den folgenden Kriterien rangiert:

1. Direktbegegnung
2. Tordifferenz
3. Anzahl erzielte Tore

#### 4. Penaltyschiessen



#### **10. Modus Penaltyschiessen:**

Bei Unentschieden in Entscheidungsspielen findet direkt am Anschluss an die Partie ein Penaltyschiessen statt. Der Modus ist wie folgt:

1. Es treten drei verschiedene Spieler je Team an.
2. Besteht das Unentschieden weiterhin, treten die Teams abwechslungsweise bis zur Entscheidung an. Dabei darf erst wieder der gleiche Schütze antreten, wenn alle Spieler derselben Mannschaft bereits geschossen haben.

#### **11. Proteste:**

Proteste können beim Speakertisch mit einer Gebühr von Fr. 100.- eingelegt werden.

#### **12. Allgemeines:**

- Es darf nur in Turnschuhen mit heller Gummisohle gespielt werden.
- Der Mannschaftsbetreuer muss sich spätestens 20 Minuten vor dem 1. Spiel mit der Spielerliste aus dem clubcorner.ch beim Speakertisch anmelden.
- Spielberechtigt sind Juniorinnen/Junioren gemäss den Alterskategorien des SFV und nur wenn sie für den betreffenden Verein qualifiziert sind und sich mit einem gültigen Spielerpass (clubcorner.ch) ausweisen können.
- Spielberechtigt sind ausserdem Junioren F ohne Spielerpässe (auf Verlangen muss der Altersnachweis durch das Vorweisen einer ID bei der Turnierleitung erbracht werden).
- Bei unvorhergesehenen Ereignissen (die z.B. nicht im Reglement festgehalten sind) ist der Entscheid der Turnierleitung, resp. des Speakertisches in jedem Fall massgebend.
- Versicherung ist Sache des Teilnehmers. Der FC Rapperswil-Jona lehnt jede Haftung ab.
- Bitte beachtet, dass Schienbeinschoner in allen Kategorien zu tragen sind!