

Turnierreglement

1. Allgemeine Bestimmungen

- 1.1 In der Stadthalle gilt ein allgemeines Rauchverbot. Dies gilt auch für die Festwirtschaft.
- 1.2 Die Garderoben dienen zum Duschen und zum Umziehen der Mannschaften. Es ist den Mannschaften untersagt, sich in den Garderoben zu verpflegen.
- 1.3 Die Mannschaften haben sich an die Weisungen des Turnierorganisations zu halten. Mannschaften, die diesen Weisungen nicht Folge leisten, werden unverzüglich vom Turnier ausgeschlossen.
- 1.4 **Masse und Ausrüstung des Spielfeldes:**
Spielfeld: (E- bis A-Jun/Aktive/Firmen) 42 x 28 Meter | F- Jun 30 x 28 Meter | G-Jun 20 x 28 Meter
Tore: 5 x 2 Meter (alle Kategorien ausser G-Junioren), G-Junioren auf 4 Funino-Tore
Straf- bzw. Torraum: gemäss Markierung
Strafstossmarke: gemäss Markierung

2. Turnierweisungen:

- 2.1 **Teilnahmeberechtigung:** Spielberechtigt sind Spieler, die für den betreffenden Verein qualifiziert sind und sich mit gültigem Spielerpass ausweisen können. Vorbehalt natürlich Spieler ohne gültigen Spielerpass (Junioren G und F). Auf Verlangen der Turnierleitung sind die Spieler mittels Identitätskarte o. ä. auszuweisen.

Anzahl Spieler, die sich gleichzeitig auf dem Spielfeld aufhalten dürfen:

- Junioren G / Funino: 4 Feldspieler
- Junioren F / 4 Feldspieler / 1 Torhüter
- Junioren E/D: 5 Feldspieler / 1 Torhüter
- Firmen: 5 Feldspieler / 1 Torhüter
- Alle anderen Kategorien: 4 Feldspieler / 1 Torhüter

- 2.2 **Anzahl Spieler:** Für das Turnier können pro Team maximal 14 Spieler gemeldet werden
- 2.3 Nehmen von einem Klub zwei Teams am Hallenturnier teil, so darf ein Spieler am gleichen Tag nur in einer Mannschaft eingesetzt werden.
- 2.4 **Tenues:** Im Falle gleicher Dressfarbe trägt das zweitgenannte Team ein Ersatzdress oder Überzüge.
- 2.5 **Schuhe:** Es darf nur in Turnschuhen mit Gummi- oder Kreppsohle, aber ohne Stollen und Absätze gespielt werden. Über die Zulassung des Schuhwerkes entscheidet der Schiedsrichter endgültig. Das Tragen von **Schienenbeinschonern** ist obligatorisch.
- 2.6 **Das Tragen von Schienenbeinschonern ist obligatorisch.**
- 2.7 **Spielzeit:** Die Spielzeit beträgt in allen Kategorien **grundsätzlich 10 Minuten**. Für die Spielzeit ist die Uhr der Turnierleitung massgebend. Die Spielzeit kann nur durch den Schiedsrichter mit Zeichen an die Turnierleitung unterbrochen werden.
- 2.8 **Anstoss:** Das erstgenannte Team hat Anspiel und spielt in Richtung Matchuhr.
- 2.9 **Strafwesen:** Spieler können eine **Zweiminuten-Strafe** bekommen oder eine rote Karte (Ausschluss für das ganze Spiel) erhalten. Bei roten Karten entscheidet der Veranstalter aufgrund des Rapports des Schiedsrichters über weitere Spielsperren. Ist die Zeitstrafe nicht abgelaufen, kann der Spieler an einem allfälligen Penaltyschiessen nicht teilnehmen. Es können höchstens 2 Spieler gleichzeitig mit einer Zeitstrafe belegt werden. **Eine dritte Strafe hat den Abbruch mit Forfaitniederlage zur Folge.**



- 2.10 **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.

3. Spielregeln

Es wird nach den offiziellen Fussballregeln des Schweizerischen Fussballverbandes gespielt.

- 3.1 **Abstoss/Torhüterabspiel:** Der Torhüter darf den von ihm gehaltenen oder vom Gegner über die verlängerte Torlinie geschossenen Ball entweder mit dem Fuss (Abkick) oder mit der Hand (Abwurf) ins Spiel bringen. Einen Torabstoss gibt es nicht. Sobald der Ball im Spiel ist, ist der Ball frei. Der Torhüter kann mit einem Abwurf oder Abkick kein Tor erzielen. Aus dem laufenden Spiel heraus ist es möglich, dass ein Torwart mit dem Fuss, nicht aber mit der Hand (Auswurf) ein Tor erzielen kann.
- 3.2 **Abseits:** Beim Hallenturnier ist die Abseitsregel aufgehoben.
- 3.3 **Hallendecke:** 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.
- 3.4 **Rückpassregel:** Bei allen Kategorien gelten die Rückpassregeln analog denen im Feldfussball.
- 3.5 Bei Turnieren auf die ganze Stadthalle (ab E-Junioren) kann **ein Tor kann von überall erzielt werden**. Ausnahme ist der Abkick oder Abwurf des Torhüters. Bei den F- und G-Junioren gilt ein Tor erst ab der Mittellinie.
- 3.6 Wird der Ball **über die Seitenbänder** gespielt, ist die **Spielfortsetzung mit einem Freistoss indirekt** von der Stelle aus, wo der Ball das Spielfeld verlassen hat (Kein Einwurf oder Einrollen von Hand).
- 3.7 Für ein **Penaltyschiessen** sind alle auf der Spielerliste aufgeführten Spieler teilnahmeberechtigt, egal ob sie am Spiel teilgenommen haben oder nicht.
- ### 4. Spielerwechsel
- 4.1 Das fliegende Auswechseln von Feldspielern ist gestattet. Der Torhüter kann nur bei einem Spielunterbruch oder vor der Ausführung eines Abwurfes bzw. Abstosses, nach Intervention beim SR, gewechselt werden.
- 4.2 Spielerwechsel dürfen nur auf der Seite stattfinden, wo die eigene Ersatzspieler-/Trainerbank aufgestellt ist. Eingewechselte Spieler dürfen das Spielfeld nur betreten, wenn sich der austretende Spieler unmittelbar vor dieser Bank befindet und sich klar nicht mehr am Spiel beteiligt. Verstösst eine Mannschaft (Spieler) in krasser Weise gegen diese Regel, so liegt es in der Kompetenz des SR oder der Turnierleitung, das Spiel zu unterbrechen und den zu früh eingetretenen Spieler für zwei Minuten auf die Strafbank zu weisen. Seine Mannschaft hat während dieser Zeitspanne mit einem Spieler weniger auszukommen.
- ### 5. Punktegleichheit
- Bei Punktegleichheit entschieden: 1. Tordifferenz / 2. Höhere Anzahl geschossener Tore / 3. Direktbegegnung(en) / 4. Penaltyschiessen. Bei Unentschieden in Finalspielen entscheidet ein Penaltyschiessen. Es treten je drei Spieler zum Penaltyschiessen an.

Die Turnierleitung / September 2022



Titel-Sponsor



Premium-Sponsoren



Ausrüster



Co-Sponsoren

