



OSCAR's-Cup 2023

Hallenturnier-Reglement

1. Allgemeines

- Ort:** Dreifachsporthalle Roosmoos, Mooshüslistrasse, 6020 Emmenbrücke
- Organisation:** Sportclub Emmen
Jusic Edis
Mobile: +41 (78) 827 75 36
E-Mail: edis.jusic@sc-emmen
- Bewilligung:** durch IFV erteilt.
- Teilnehmer:** **Sonntag, 29. Januar 2023**
08:30 Uhr bis 13:15 Uhr E-Junioren 2./3. Stärkeklasse
13:45 Uhr bis 18:30 Uhr D-Junioren 2./3. Stärkeklasse
- Mannschaften:** **Kategorie D und E**
1 Torwart / 5 Feldspieler / max. 5 Auswechselspieler. Total 11 Spieler plus zwei Betreuer dürfen auf der Spielerbank Platz nehmen.
Das Turnier ist für **Mannschaften der 2.+3. Stärkeklasse** vorgesehen.
- Turniereinsatz:** Der Turniereinsatz beträgt für die Kategorien D und E je Fr. 100.-
Der Betrag ist am Turniertag in Bar oder per Twint bei der Jury zu bezahlen.
Es wird eine Quittung ausgestellt.
Falls eine Mannschaft am Turniertag nicht antritt, wird, zusätzlich zum Turniereinsatz, noch eine Busse von Fr. 100.- verrechnet.
- Modus:** Alle **Kategorien**
2 Gruppen mit je 5 Mannschaften. Die Gruppenersten und Gruppenzweiten qualifizieren sich für das Halbfinale, Rangspiel 3./4. und Finalspiel.
- Spieldauer:** Alle Vorrundenspiele dauern 10 Minuten. Alle Endrundenspiele 11 Minuten.
Für die Zeitnahme ist die Turnierleitung massgebend.
- Feldgrösse:** Alle Spiele werden über die ganze Dreifachhalle gespielt.



- Ausrüstung:** Turnschuhe, welche keine schwarzen Streifen auf dem Boden abgeben. Schienbeinschoner sind obligatorisch.
- Verpflegung:** Eine leistungsfähige und günstige Festwirtschaft ist vorhanden.
- Preise:** In der Kategorie D und E erhält jeder Junior einen Preis. Es werden pro Mannschaft max. 11 Preise abgegeben. Die drei Erstplatzierten Teams erhalten zusätzlich einen Mannschaftspokal.
- Versicherung:** Jeder Teilnehmer muss sich selbst gegen Unfall oder Diebstahl versichern. Der Veranstalter lehnt jegliche Haftung ab.
- Sachbeschädigungen:** Die Trainer und Betreuer haben zu sorgen, dass die Garderoben, Duschräume und WC-Anlagen in ordentlichen Zustand belassen werden. Die Mannschaftenverantwortlichen haften für Sachbeschädigungen in der ganzen Halle.
- Parkplätze:** Es sind genügend Parkplätze auf dem Areal vorhanden

2. Weisungen

- Verbot:** In der Halle, wie für die Festwirtschaft gilt ein Rauchverbot.
- Garderobe:** Die Garderoben werden den Mannschaften zugewiesen und sind stets in einem sauberen Zustand zu halten.
- Mannschaftsliste:** Spielerqualifikation gemäss Juniorenreglement IFV. Vor Turnierbeginn ist der Jury eine vollständige Kaderliste aus dem Clubcorner abzugeben. Die Kaderliste ist mit den Angaben der Mannschaftsbetreuer zu ergänzen.
- Mannschaften:** Nehmen von einem Club mehrere Teams teil, so darf ein Spieler nur in einer Mannschaft eingesetzt werden.
- Dress:** Bei gleichfarbigem Dress der spielenden Mannschaften, werden von der Turnierleitung Überzüge abgegeben.
- Unsportlichkeit:** Weglaufen bzw. nicht beenden oder unbegründetes Fernbleiben vom Turnier, wird der JUKO / IFV gemeldet. Mannschaften die sich nicht an die Weisungen halten, werden von der Jury vom Turnier ausgeschlossen.

3. Spielregeln

Hauptsponsor Junioren:

Ihr Bike- und Sportshop in der Region

INTERBIKE

6033 Buchrain www.interbike-sportshop.ch

Hauptsponsor Turnier:

OSCAR
oscarwash.ch

X-Sponsor:

natelo[®]



- Grundlage:** Wegleitend für das Hallenturnier ist das SFV – Reglement (Ausgabe 1996), sofern nachfolgend nichts anderes aufgeführt ist.
- Torabstoss /Abkick**
- Auswurf v. Torhüter:** Auswurf mit der Hand oder Dribbling mit dem Fuss anstatt Abstoss. Kein Auskick mehr erlaubt. Bei einem fälschlicherweise ausgeführten Auskick erhält das gegnerische Team einen indirekten Freistoss in der Spielmitte. Sobald der Torhüter den Ball aus der Hand gespielt oder auf den Boden gelegt hat, ist der Ball frei. Der Ball muss bei Auswurf in der eigenen Spielhälfte den Boden oder einen Spieler berühren. Auswürfe über die Mittellinie werden mit Freistoss indirekt von der Mittellinie aus geahndet. Hat der Torhüter den Ball gefangen oder vom Boden aufgenommen und rollt ihn nachher im Strafraum vor sich hin, muss der von ihm gespielte Ball in der eigenen Platzhälfte den Boden oder einen Spieler berühren. Ist dies nicht der Fall, gibt es einen Freistoss indirekt von der Mittellinie aus.
- Rückpassregel:** Die Rückpassregel gilt.
- Abseitsregel:** Beim Hallenturnier ist die Abseitsregel aufgehoben.
- Decke:** Berührt der Ball die Decke oder ein herunterhängendes Gerät, so ist Freistoss zu entscheiden. Der Freistoss wird senkrecht darunter, ist jedoch 6 m vom Tor entfernt auszuführen.
- Strafraum:** Der Strafraum ist speziell gekennzeichnet.
- Torschuss:** Ein Tor ist nur gültig, wenn der Torschuss in der gegnerischen Platzhälfte abgegeben wird oder dort von einem Spieler berührt wird.
- Anzahl Spieler:** **Kategorie D und E**
1 Torwart / 5 Feldspieler / max. 5 Auswechselspieler. Total 11 Spieler plus zwei Betreuer dürfen auf der Spielerbank Platz nehmen.
- Auswechslung:** Die Spieler können „fliegend“ (nur von der Spielerbank) ausgewechselt werden. Der auszuwechselnde Spieler muss ausserhalb des Spielfeldes sein, bevor der neue Spieler ins Spielgeschehen eingreifen darf. Bei unkorrektem Spielerwechsel wird eine 3-Minutenstrafe ausgesprochen.
- Freistoss:** Alle Freistösse (ausgenommen Penalty) müssen indirekt ausgeführt werden. Abstand zum Gegner 5 Meter.
- Anstoss:** Die erstgenannte Mannschaft hat Anstoss und spielt Richtung Match Uhr.
- Punktegleichheit:** Bei Punktegleichheit wird folgendes Verfahren angewendet:
1. Tordifferenz
2. Anzahl geschossene Tore
3. Direktbegegnungen
4. Penaltyschiessen



- Penaltyschiessen:** Ein Penaltyschiessen folgt nur bei Punktegleichheit (4.), Halbfinalspielen, Rangspielen um 3. / 4. Platz und Finalspielen.
- Forfait:** Tritt eine Mannschaft zu spät oder gar nicht an, so verliert es das Spiel 1:0 Forfait
- Entscheidungen:** In unvorhergesehenen Fällen entscheidet die Jury endgültig.
- Trainer / Betreuer:** Trainer und Betreuer sollen möglichst nicht direkt neben dem Tor stehen. Die Ersatzspieler nehmen auf der Auswechselbank Platz.