

Turnierreglement FC Nottwil CSS Indoors 2024

1. Grundlage

Aus Gründen der Übersichtlichkeit wird für beide Geschlechter die männliche Bezeichnung gewählt. Die Turnierregeln basieren auf den üblichen SFV-Fussball-Spielregeln. Abweichend bzw. ergänzend dazu treten nachfolgende Regeln in Kraft.

2. Kategorien

Es finden Turniere in folgenden Kategorien statt:

Zeit	Kategorie	Spielfeld	Spieler*	Teams	Einsatz
Freitag, 2. Februar 2024					
17:30 – 19:30	Junioren F3 <i>3./2. Stärkeklasse</i>	20 x 15 m (Kunstrasen), Play more football Tore	3 Spieler, kein Torhüter	8	CHF 100
20:00 – 23:00	Junioren C <i>1./2. Stärkeklasse</i>	40 x 20 m (Kunstrasen)	4 Feldspieler + 1 Torhüter	8	CHF 150
Samstag, 3. Februar 2024					
08:00 – 13:00	Junioren F1 <i>1./2. Stärkeklasse</i>	40 x 20 m (Kunstrasen)	5 Feldspieler + 1 Torhüter	10	CHF 140
13:00 – 18:00	Junioren E2 <i>2./3. Stärkeklasse</i>			10	CHF 140
18:00 – 22:00	Junioren D1 <i>1./2. Stärkeklasse</i>			8	CHF 150
Sonntag, 4. Februar 2024					
08:00 – 13:00	Junioren E1 <i>1./2. Stärkeklasse</i>	40 x 20 m (Kunstrasen)	5 Feldspieler + 1 Torhüter	10	CHF 140
13:00 – 18:00	Junioren D2 <i>2./3. Stärkeklasse</i>			10	CHF 150

*) In allen Kategorien sind beliebig viele Auswechselspieler erlaubt

Sofern in den nachfolgenden Bestimmungen nicht explizit erwähnt, gelten alle Regeln für alle Kategorien.



3. Turniermodus

3.1. Gruppenphase

Die Gruppenspiele werden im Jeder-gegen-Jeden-Modus gespielt (2 Gruppen à 4 oder 5 Mannschaften). Bei Punktgleichheit entscheiden folgende Kriterien über die Rangierung:

- a) Torverhältnis
- b) Anzahl geschossener Tore
- c) Direktbegegnung
- d) Penaltyschiessen

3.2. Modus KO-Phase

Kategorien F1, E1, E2, D2

Die zwei Erstplatzierten jeder Gruppe erreichen die Halbfinals. Die weiteren Mannschaften spielen in Klassierungsspielen um die Ränge 5-10. Die Verlierer der Halbfinalspiele spielen um Rang 3 und 4, die Sieger ermitteln im Finale den Turniersieger.

Kategorie F3

In der Kategorie F3 finden nach der Gruppenphase Viertelfinals mit allen Mannschaften statt. Die Sieger der Viertelfinals treffen in den Halbfinalspielen aufeinander, die Verlierer der Viertelfinals in «kleinen Halbfinals». Anschliessend spielen die Mannschaften aus den «kleinen Halbfinals» in Klassierungsspielen um die Ränge 5-8, die Verlierer der Halbfinalspiele um Rang 3 und 4, die Sieger der Halbfinalspiele ermitteln im Finale den Turniersieger.

Kategorie C

In der Kategorie C erreichen die zwei Erstplatzierten jeder Gruppe die Halbfinals. Die weiteren Mannschaften spielen in Klassierungsspielen um die Ränge 5-8. Die Verlierer der Halbfinalspiele spielen um Rang 3 und 4, die Sieger ermitteln im Finale den Turniersieger.

Kategorie D1

In der Kategorie D1 finden nach der Gruppenphase Viertelfinals mit allen Mannschaften statt. Die Sieger der Viertelfinals treffen im Halbfinal aufeinander. Die Verlierer der Halbfinalspiele spielen um Rang 3 und 4, die Sieger ermitteln im Finale den Turniersieger. Die Verlierer der Viertelfinals spielen in Klassierungsspielen um die Ränge 5-8.

3.3. Regeln KO-Phase

Ist in der KO-Phase nach der regulären Spielzeit noch keine Entscheidung gefallen, dann muss ein Penaltyschiessen über Sieg oder Niederlage entscheiden:



- Jede Mannschaft stellt 3 Penaltyschützen.
- Ist nach je drei Versuchen noch keine Entscheidung gefallen, treten weitere Spieler abwechselnd bis zur Entscheidung gegeneinander an.
- Derselbe Spieler darf erst einen zweiten Penalty schießen, wenn sämtliche Akteure inkl. Torwart an der Reihe waren.

In den Klassierungsspielen um die Ränge 5-10 findet kein Penaltyschiessen statt.

4. Organisation

4.1. Anzahl Spieler

Es wird mit 5 Feldspielern und 1 Torwart gespielt. In der Kategorie C wird mit 4 Feldspielern und 1 Torwart gespielt. In der Kategorie F3 wird mit 3 Spielern (ohne Torwart) gespielt.

Pro Mannschaft dürfen beliebig viele Spieler an das Turnier mitgenommen werden.

4.2. Spielerwechsel

Es kann „fliegend“ ausgewechselt werden, jedoch nur in unmittelbarer Nähe der Spielerbank (neben dem Tor). Ein Spieler darf das Feld erst betreten, wenn der auszuwechselnde Spieler das Feld verlassen hat. Bei Nichteinhalten können 2-Minuten-Strafen ausgesprochen werden.

4.3. Spielerqualifikation

Es dürfen nur lizenzierte, für die jeweilige Kategorie spielberechtigte Spieler eingesetzt werden. Über Ausnahmen entscheidet die Turnierleitung. Spieler werden an einem und demselben Turnier nur für eine Mannschaft qualifiziert.

4.4. Spielerliste

Die Spielerliste inklusive Vor- und Nachname, Rückennummern und Geburtstag ist vor dem Turnier bei der Turnierjury abzugeben.

4.5. Spieldauer

Die Spiele sind auf 9 (F- bis E-Junioren) resp. 10 Minuten (C- und D-Junioren) ohne Seitenwechsel angesetzt. Die erstgenannte Mannschaft hat Anstoss und spielt von links nach rechts (aus Sicht der Turnierjury). In der Kategorie F3 hat die erstgenannte Mannschaft Anstoss und spielt in Richtung der Turnierjury.



4.6. Spielfeld

Das Turnier wird auf einem unverfüllten Kunstrasen (ohne Granulat) mit Bandensystem ausgetragen. Die Spielfeldmasse betragen 40x20 Meter, und die Tore sind 5x2 Meter gross. In der Kategorie F3 misst das Spielfeld ca. 20x15 Meter und es wird auf je 2 play more football-Tore pro Spielfeldseite gespielt.

4.7. Spielball

Die Grösse / das Gewicht des Balles wird immer an die jeweilige Kategorie angepasst. Es werden normale Matchbälle und keine Futsalbälle eingesetzt.

4.8. Schiedsrichter

Es werden sowohl offizielle Schiedsrichter des IFV als auch Helfer des FC Nottwil ohne Schiedsrichterqualifikation eingesetzt. Schiedsrichterentscheide sind unantastbar.

4.9. Ausrüstung

Bei der Ausrüstung der Spieler ist Folgendes zu beachten:

- Die Mannschaften spielen in einheitlichen Tenues. Auswärtstrikots müssen nicht mitgebracht werden, die zweitgenannte Mannschaft spielt bei ähnlichen Tenue-Farben in Überziehern.
- Es darf mit Multinocken (Tausendfüssler) und Hallenschuhen gespielt werden. Nocken- und Stollenschuhe sind nicht erlaubt.
- Das Tragen von Schienbeinschonern ist obligatorisch!

4.10. Siegerehrung

Wir bitten alle Mannschaften bis zur Siegerehrung zu warten. Die Siegerehrung wird unmittelbar nach dem Finalspiel vorgenommen.

- Die Plätze 1 – 3 erhalten einen Pokal.
- Jeder Junior erhält eine Erinnerungsmedaille – die Kadergrösse spielt dabei keine Rolle!
- Wenn die Mannschaft bei der Siegerehrung nicht mehr anwesend ist, entfällt der Anspruch auf Pokale und Medaillen.

5. Spielregeln

5.1. Abseits

Die Abseitsregel ist aufgehoben.

5.2. Rückpassregel

Bei sämtlichen Kategorien mit Ausnahme der F-Junioren gilt die Rückpassregel.



5.3. Standardsituationen

Sämtliche Standardsituationen (Eckbälle, Freistösse und Anstoss) sind indirekt auszuführen. Die gegnerische Mannschaft hat einen Abstand von 5 Metern einzuhalten.

5.4. Einwurf

Der Ball wird flach über den Boden mit den Händen eingerollt.

5.5. Torabstoss / Torabwurf

Auf Torabstoss / Torabwurf wird entschieden, wenn der Ball die Torlinie überquert, aber kein Tor erzielt wurde, und der Ball zuletzt von einem Spieler des angreifenden Teams berührt wurde.

Der Ball wird durch Torabstoss (mit den Füßen) / Torabwurf (mit den Händen) mit einer einmaligen Berührung wieder ins Spiel gebracht und muss in der eigenen Spielhälfte den Boden, die Bande oder einen Spieler berühren. Der Torabstoss / Torabwurf über die Mittellinie werden mit einem Freistoss indirekt von der Mittellinie aus gehandelt.

Achtung: Hat der Torhüter den Ball aber gefangen oder vom Boden aufgenommen (Ball noch im Spiel), ist ein hohes Zuspiel über die Mittellinie gestattet.

5.6. Torschuss

Ein Tor ist nur gültig, wenn der Schuss in der gegnerischen Hälfte abgegeben wurde oder dort von einem Spieler oder Torhüter noch abgefälscht wurde. Eigentore können vom ganzen Spielfeld aus erzielt werden.

5.7. Schuss an die Hallendecke

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

5.8. Forfait

Nichterscheinen oder zu spätes Antreten werden genauso mit einem 3:0 Forfait gewertet wie das Weglaufen und das Nichtbeenden des Spiels.

5.9. Strafwesen

Es wird unterschieden zwischen Gelben Karten, Gelb-Roten Karten (werden beide dem zuständigen Regionalverband nicht gemeldet) und Roten Karten (werden dem zuständigen Regionalverband gemeldet, mit Ausnahme von „nicht böswilligen“ Notbremsefouls).



-
- Gelbe Karten: Werden mit 2-Minuten-Zeitstrafen geahndet, die Mannschaft darf bei Gegentor wieder ergänzen, Spieler kann in diesem Spiel wieder eingesetzt werden.
 - Gelb/Rote Karten: Werden mit 2-Minuten-Zeitstrafen geahndet, die Mannschaft darf bei Gegentor wieder ergänzen, Spieler darf in diesem Spiel nicht mehr eingesetzt werden.
 - Rote Karten: Ausschluss des Spielers für den Rest des Turniers, Mannschaft darf für den Rest des Spiels nicht mehr ergänzen.

An dieser Stelle sei nochmals auf das Fairplay hingewiesen. Mannschaften (Spieler, Trainer, Betreuer), die sich unrühmlich verhalten, werden sofort vom Turnierbetrieb ausgeschlossen.

6. Schlussbestimmungen

- Schiedsrichterentscheide sind unantastbare Tatsachenentscheide.
- In unvorhergesehenen Fällen entscheidet die Turnierleitung endgültig.
- Proteste werden keine angenommen.

Nottwil, 14. Oktober 2023

Die Turnierleitung