



Turnierreglement Hallenturnier FC Einsiedeln

Turnierregeln

Aus Gründen der Übersichtlichkeit wird für alle Geschlechter die männliche Bezeichnung gewählt.

Basis bilden die üblichen SFV-Fussball-Spielregeln. Ergänzend dazu treten nachfolgende Regeln in Kraft:

1. Turniermodus

- 1.1. Gruppenphase: Die Gruppenspiele werden im Gruppenmodus gespielt (2 Gruppen à 4 Mannschaften). Bei Punktegleichheit entscheiden folgende Kriterien über die Rangierung: a) Direktbegegnung b) Tordifferenz c) Anzahl erzielte Tore
- 1.2. KO-Phase: Die zwei Erstplatzierten jeder Gruppe erreichen die Halbfinals (A1 – B2, B1 – A2). Die weiteren Mannschaften spielen in Klassierungsspielen um die Ränge 5 – 8 (A4 – B4, A3 – B3). Die Verlierer der Halbfinalspiele spielen um Rang 3 und 4, die Sieger ermitteln im Finale den Turniersieger. 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.

Bei den Platzierungsspielen um die Ränge 7./8., 5./6. wird auf ein Penaltyschiessen verzichtet. Finale Rangierung ist gemäss Resultaten in der Gruppenphase.

2. Organisation

- 2.1. Anzahl Spieler: In den Kategorien D und E wird mit 4 Feldspielern und 1 Torwart, in der Kategorie F mit 5 Feldspielern und 1 Torwart gespielt. Pro Mannschaft dürfen maximal 10 Spieler (Kategorie D und E), bzw. 12 (Kategorie F) am Turnier teilnehmen.
- 2.2. Spielerwechsel: Es kann „fliegend“ ausgewechselt werden, jedoch nur über die Türen links und rechts der Spielerbank. Ein Spieler darf das Feld erst betreten, wenn der auszuwechselnde Spieler das Feld verlassen hat. Bei Nichteinhalten können 2-Minutenstrafen ausgesprochen werden.
- 2.3. 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.

- 2.4. **Spieldauer** Die Spiele sind auf 10 bis 12 Minuten ohne Seitenwechsel angesetzt. Die erstgenannte Mannschaft hat Anstoss und spielt von links nach rechts (aus Sicht der Turnierjury).
- 2.5. **Spielefeld:** Das Turnier wird auf einem unverfüllten Kunstrasen (ohne Granulat) mit Bandensystem ausgetragen. Die Spielfeldmasse betragen 15x30 Meter, und die Tore sind 2x3 Meter gross.
- 2.6. **Spielball:** Es wird mit einem Outdoorfussball gespielt. Die Grösse und das Gewicht des Fussballs orientieren sich an der jeweiligen Kategorie.
- 2.7. **Schiedsrichter:** Am Turnier kommen eigene Junioren oder Aktivmitglieder des FCE als Schiedsrichter zum Einsatz. Deren Entscheide sind unantastbar und zu respektieren.
- 2.8. **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 Tenuefarben in Überziehern.
 - Es darf mit Multinocken (Tausendfüssler), Nocken- und Hallenschuhen gespielt werden.
 - Das Tragen von Schienbeinschonern ist obligatorisch!

Siegerehrung: Die Siegerehrung wird unmittelbar nach dem Finalspiel vorgenommen. Die Plätze 1, 2 und 3 erhalten einen Pokal. Wir bitten alle Mannschaften, bis zur Siegerehrung zu warten.

3. Spielregeln

- 3.1. **Abseits** Die Abseitsregel ist aufgehoben.
- 3.2. **Rückpassregel:** In den Kategorien D und E gilt die Rückpassregel (wie im Feldfussball). In der Kategorie F gilt die Rückpassregel nicht.
- 3.3. **Standardsituationen** Sämtliche Standardsituationen sind indirekt auszuführen. Die gegnerische Mannschaft hat einen Abstand von 5 Meter einzuhalten.
- 3.4. **Einwurf:** Sobald der Ball das obere Fangnetz (schwarzes Netz oberhalb der Bande) berührt hat, gibt es Einwurf. Der Ball wird mit dem Fuss flach wieder ins Spiel gebracht. Es kann kein Tor aus einem Einwurf heraus erzielt werden.
- 3.5. **Torabstoss / Torabwurf:** Auf Torabstoss / Torabwurf wird entschieden, wenn der Ball das schwarze Netz hinter dem Tor berührt. 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 geahndet.



- 3.6. Eckball: Berührt ein gegnerischer Spieler den Ball als Letzter und er berührt danach das schwarze Netz hinter dem Tor, wird auf Eckball entschieden. Dieser wird in einem der beiden Ecken beim gegnerischen Tor ausgeführt. Ein Eckball kann beliebig (hoch oder flach) getreten werden.
- 3.7. 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.
- 3.8. 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.
- 3.9. Forfait: Nichterscheinen oder zu spätes Antreten werden genauso mit einem 3:0 Forfait gewertet wie das Weglaufen und das Nichtbeenden des Spiels
- 3.10. 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 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.

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