



3. Congeli Hallenmaster 2026

TURNIERREGLEMENT

Mannschaftsliste / Turnierbeitrag

Die ausgefüllte Mannschaftsliste ist spätestens **30 Minuten vor dem ersten Gruppenspiel** am Jurytisch abzugeben. Der Jurytisch/Das Jury Büro befindet sich in der Mehrzweckhalle. Im Zweifelsfall behält sich der Veranstalter das Recht vor, einen gültigen Ausweis von einzelnen oder allen Spieler:innen zu verlangen.

- Wir bitten alle Trainer:innen die Mannschaftsliste per Computer auszufüllen. Es können **max. 10 Spieler/innen inkl. Torhüter/in pro Team** teilnehmen.
- Kann sich ein/e Spieler:in nicht ausweisen, darf die Person am Turnier nicht eingesetzt werden. Bei einem Verstoß droht eine 0:1 Forfait-Niederlage.
- Die Nummern und Namen auf der Mannschaftsliste sind anhand der aktuellen Trikotnummern aufzuführen. Dies erlaubt dem Speaker während des Spiels korrekte Durchsagen zu machen.
- Der Turnierbeitrag ist innert angegebener Rechnungsfrist zu bezahlen. Die Rechnungsstellung erfolgt via E-Mail an die angemeldete E-Mail-Adresse. Ab schriftlicher Teilnahmebestätigung (via E-Mail) des Veranstalters gilt die Teilnahme am Turnier als verbindlich und die Bezahlung des Turnierbeitrages ist fällig.

Verspätetes Antreten

Tritt ein Team mit mehr als 2 Minuten Verspätung an, wird das Spiel mit einer 0:1 Forfait Niederlage gewertet.

Umkleidekabine / Diebstahl-Gefahr

Den Teams stehen beschriftete Umkleidekabinen vor Ort zur Verfügung.

Der Veranstalter lehnt jegliche Haftung für Diebstähle ab.

Für die Ordnung und Disziplin der Junior/innen innerhalb der ganzen Sporthalle ist die Betreuungsperson verantwortlich.

Protest

Bei Verstößen gegen das Reglement oder unsportlichem Verhalten während den Spielen, steht der Turnierleitung das Recht zu, fehlbare Spieler/innen oder Betreuer/innen vom weiteren Turnierverlauf auszuschliessen oder ein Team zu disqualifizieren.

- Schiedsrichterentscheidungen (Tatsachenentscheidungen) sind unanfechtbar, diesbezügliche Proteste werden durch die Turnierleitung nicht angenommen. Die Entscheide der Turnierleitung sind endgültig
- und nicht anfechtbar. Bei allen nicht speziell aufgeführten Ereignissen entscheidet die Turnierleitung.



3. Congeli Hallenmaster 2026

Diverse Konsumation

Rund um das Spielfeld ist das Essen und Trinken verboten.

Für sämtliche Junior:innen gilt während des Turniers ein **striktes Alkoholverbot**. In der Sporthalle herrscht **absolutes Rauchverbot**.

Hallenordnung

Wir bitten alle Teambetreuer/innen, dafür zu sorgen, dass Eltern, Begleiter und Fans ihres Teams sich an sämtliche Weisungen halten. Mutwillige Beschädigungen müssen vom Verursacher bezahlt werden.

Versicherung

Die Versicherung ist Sache der Teilnehmer. Der Veranstalter lehnt jegliche Haftung bei Unfällen, Diebstählen und anderen unvorhergesehenen Ereignissen ab.

Foto & Video

Wir machen darauf aufmerksam, dass während des gesamten Turniers Fotos und Videos von den Spielen und Spieler:innen gemacht werden. Die Aufnahmen werden für interne und externe Zwecke (z.B. Website, Social Media) verwendet.



3. Congeli Hallenmaster 2026

SPIELREGELN

Für Schiri Verantwortlicher relevant

Es gelten grundsätzlich die Bestimmungen des Reglements für die Durchführung von Fussballturnieren des Schweizerischen Fussballverbandes SFV. Dabei sind einige kleine Besonderheiten zu beachten:

Fairplay

Fairplay ist unser oberstes Gebot! Undiszipliniertes Verhalten von Spieler:innen oder Teams werden konsequent sanktioniert. Die Turnierleitung behält sich vor, fehlbare Personen sofort und diskussionslos vom Turnier auszuschliessen. Zudem wird der entsprechende Regionalverband über entsprechende Vorfälle informiert.

Spieldauer

Die Spieldauer lautet in den verschiedenen Kategorien wie folgt:

U9 / U10 / U11 / FF 11 / : 10 Minuten

Die Seiten werden nicht gewechselt. Die Zeitnahme erfolgt durch die Jury. **Eine Nachspielzeit ist ausgeschlossen.** Bei Verletzungen kann der Schiedsrichter dem Jurytisch anzeigen, dass die Spielzeit angehalten werden muss, um die verletzte Person vom Spielfeld tragen zu lassen. Nach dem Schlusspfiff ist das Spielfeld möglichst rasch zu verlassen, da der Spielplan dichtgedrängt ist (1 Minuten Pause zwischen Spielende und nächstem Spielanfang).

Einteilung Altersklassen gemäss SFV

Junioren U9: Jahrgang 2017

Junioren U10: Jahrgang 2016

Junioren U11: Jahrgang 2015

Juniorinnen FF11: Jahrgang 2015 / 2016

Anzahl Spieler:innen

5 Feldspieler/innen + 1 Torhüter:in (= 6 Spieler) U9/ U10 / U11 / FF11

- Die erstgenannte Mannschaft spielt unterhalb der Matchuhr und hat Anstoss. Bei gleicher Trikotfarbe hat die im Spielplan zweitgenannte Mannschaft Markierungsüberzieher oder ein Ersatztrikot anzuziehen.

Ein- und Auswechslungen

- Die Ein- und Auswechslungen müssen dem Schiedsrichter nicht gemeldet werden und können „fliegend“ vorgenommen werden, jedoch nur von der Spielerbank aus. Verstösse werden mit einem indirekten Freistoss geahndet.



3. Congeli Hallenmaster 2026

TURNIER-MODUS

Abseitsregel / Rückpassregel

- Die Abseitsregel ist aufgehoben.
- Die Rückpassregel tritt in Kraft. Ausnahme: Kategorie Junioren U9.

Torgültigkeit

- Ein gültiges Tor ist nur erzielt, wenn der Schuss innerhalb der Angriffshälfte (ab Mittellinie) abgegeben worden ist oder der Ball durch eine/n Spieler/in berührt wurde.

Spielfeld / Tore

- Das Spielfeld beträgt 40 x 20 m und die Tore sind 5 x 2 m gross. Gespielt wird auf Hallenboden. Berührt der Ball die Hallendecke oder ein über dem Spielfeld befindliches Gerät, wird das Spiel mit indirektem
- Freistoss unter der Berührungsstelle fortgesetzt.

Spielball

- Gespielt wird mit einem Ball der Grösse 4 (Futsal Ball).

Torhüterabschlag / Torabstoss

- Der Torabstoss erfolgt durch den Torhüter. Der Ball ist erst wieder im Spiel, wenn er den Strafraum verlassen hat. Der Torhüter ist frei in der Entscheidung, ob der den Ball mit der Hand oder dem Fuss ins Spiel bringt. Der Ball muss vor der Mittellinie auf dem Boden aufkommen oder von einem Feldspieler berührt werden. Bei Fehlhandlungen erhält die gegnerische Mannschaft einen Freistoss indirekt auf der Mittellinie.
- Der Handballkreis bildet den Strafraum (ausgezogene Linie).
- Bei absichtlicher Spielverzögerung ist der Schiedsrichter berechtigt, eine 2-Minuten-Strafe zu verhängen.



3. Congeli Hallenmaster 2026

Regeln zu Freistoss / Eckball / Einwurf

Freistoss / Eckball

- Wird immer indirekt ausgeführt.
- Der Gegner muss mindestens 5 Meter Abstand einhalten.

Einwurf

- **Wird FLACH gespielt.** (Kein Ein-Drippeln, keine Hohe Pässe, kein Direkter Torschuss).
- Bei absichtlicher Spielverzögerung ist der Schiedsrichter berechtigt, eine 2-Minuten-Strafe zu verhängen.

Freistösse werden verhängt bei körperlichem Rempeln, Handspiel und jeglicher Form des Hineingrätzens. Besonderheiten beim Grätchen: Wird ein Vorteil durch Hineinrutschen oder eine Grätsche verhindert, wird ebenfalls ein Freistoss gegeben.

Schuhwerk / Schienbeinschoner / Schmuck

- In der Halle darf nur mit Hallenschuhen gespielt werden. Diese dürfen keine schwarze Sohle haben und keine Nockenschuhe sein.
- Das Tragen von Schienbeinschonern ist obligatorisch. Jeglicher Schmuck ist
- abzulegen.

Strafen

- Gelbe Karte = 2 Minuten Zeitstrafe. Die fehlbare Person darf für 2 Minuten oder bis zum ersten Gegentreffer nicht eingesetzt werden. Das Team spielt während der Zeitstrafe oder bis zum Gegentreffer in Unterzahl.
- Gelb-Rote Karte = Spieldauerstrafe. Die fehlbare Person darf beim laufenden Spiel nicht mehr eingesetzt werden und ist automatisch für das nächste Turnierspiel gesperrt. Das Team muss das laufende Spiel bis zum Spielende in Unterzahl spielen.
- Rote Karte = Ausschluss. Die fehlbare Person ist für den Rest des Turniers ausgeschlossen. Das Team muss bis zum Turnierende in Unterzahl spielen.

Verfahren bei Punktegleichheit nach Vorrundenspielen

1. Höhere Punktzahl
2. Tordifferenz
3. Anzahl Tore
4. Direkter Vergleich
5. Penaltyschiessen (3 Spieler pro Team)

Penaltyschiessen bei den Finalspielen

- Betreffende Finalsple: Viertelfinale, Halbfinale, Rangierungsspiel, Finalsple
- Ein Penaltyschiessen findet mit je 3 Schütz/innen pro Team statt. Ein/e Spieler/in darf erst dann ein zweites Mal antreten, wenn alle Spieler/innen des Teams bereits 1x geschossen haben.