

# **Turnierregeln E und D Hallenmaster Widnau 2026**



Gestützt auf die üblichen SFV-Fussball-Spielregeln, abweichend dazu treten nachfolgende Regeln ergänzend in Kraft:

## **1. Turniermodus**

1.1. 2 Gruppen, mit und ohne Halbfinale (je nach Gruppengröße) Rangspiele, Finals piele.  
Bei Punktegleichheit entscheiden folgende Kriterien über die Rangierung: **Punkte – Tordifferenz - Anzahl erzielte Tore - Direktbegegnung**

## **2. Organisation**

### 2.1. Anzahl Spieler

In der Kategorie E und D wird mit 5 Feldspielern und 1 Torwart, gespielt. Pro Mannschaft dürfen max. 11 Spieler (inkl. Torwart) an das Turnier mitgenommen werden.

### 2.2. 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.

### 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. Es muss zwingend eine Spielerliste aus dem Clubcorner oder offiziellen Verband an der Turnierleitung (Speaker Raum - Tribüne) kurz vor dem Turnier abgegeben werden. Nummer muss mit der Rückennummer des Dresses übereinstimmen.

### 2.4. Spieldauer

Spieldauer beträgt 11 Minuten. Spielwechsel 1 Minute! **Bitte haltet euch immer bereit, Danke.** Die erstgenannte Mannschaft spielt von der Tribüne aus gesehen von links nach rechts und hat Anspiel.

### 2.5 Spielfeld

Das Turnier wird auf einem «unverfüllten» Kunstrasen (ohne Granulat) mit Bandensystem ausgetragen. Die Spielfeldmasse betragen 20x40 Meter, und die Tore sind 2x5 Meter gross (gilt für alle Kategorien).

### 2.6. Spielball

Die Grösse / das Gewicht des Balles wird immer an die jeweilige Kategorie angepasst.

### 2.7. Schiedsrichter

An den Turnieren werden offizielle Schiedsrichter des SFV und Kleinfeldschiedsrichter eingesetzt. Schiedsrichterentscheide sind unantastbar.

### 2.8. Ausrüstung

Bei der Ausrüstung der Spieler ist Folgendes zu beachten:

- Die zweitgenannte Mannschaft spielt bei ähnlichen Tenue-Farben in Überziehern.
- Es darf mit Multinocken (Tausendfüssler), Nocken- und Hallenschuhen gespielt werden.
- Das Tragen von Schienbeinschonern ist obligatorisch

### 2.9. Info: Turnierbeitrag in bar bei der Jury gegen Quittung abgeben.

Rangverkündigung nach jedem Turnier im Restaurant OG.

# **Turnierregeln E und D Hallenmaster Widnau 2026**



## **3. Spielregeln**

### **3.1. Diverses**

- Die Abseitsregel ist aufgehoben.
- Bei den E und D Junioren gilt die Rückpassregel (wie im Feldfussball).
- «Reingretschen» ist nicht erlaubt (wird mit Freistoss indirekt geahndet)

### **3.2. Standardsituationen**

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

### **3.3. Ball seitlich im Aus**

Der Einwurf erfolgt als Einkick flach oder mit der Hand flach über den Boden eingerollt, Tore daraus zählen nur indirekt.

### **3.4. Torabstoss / Torabwurf**

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

### **3.5. Torschuss**

Tore können vom ganzen Spielfeld erzielt werden. (indirekt)

### **3.6. 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 Berührungsplatz, jedoch mindestens 5 Meter vom Tor entfernt, auszuführen.

### **3.7. Forfait**

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

### **3.8. 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“ Fouls):

- 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.
- direkte 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.