

Spielmodus Kategorie D / C / B Junioren

5 Spieler auf dem Spielfeld (4 Feldspieler und 1 Torhüter) / Mindestens 3 Spieler, um ein Spiel zu starten.

Das Spiel wird unterbrochen, wenn weniger als 3 Spieler auf dem Feld sind.

Qualifikation

Spielberechtigt sind alle Spieler gemäss dem Juniorenalter ihrer Kategorie (vom SFV festgelegte Altersgrenzen). Die Pässe müssen auf Verlangen vorgewiesen werden können. Die Abgabe der Pässe ist jedoch nicht nötig.

Allgemeines

Das Turnier wird, auf die ganze Länge der Dreifach Turnhalle der Sporthalle Wühre gespielt. Jedes Spiel dauert 10 Minuten. Spielbeginn und Spielende werden vom Turniertisch angezeigt.

Das Handballfeld entspricht dem Spielfeld, es wird ohne Banden gespielt. Gespielt wird mit einem Futsal-Ball. Der Torraum am Turnier ist identisch mit dem Handballtorraum (Halbkreis). Die Tore sind 5 Meter gross. Die erstgenannte Mannschaft hat Anspiel und spielt von Jurytisch ausgesehen von links nach rechts. Die zweit genannte Mannschaft muss bei ähnlich farbigen Shirts diese wechseln oder Überziehshirts (Lätze) anziehen

Die Schiedsrichter und Trainer*innen sind angehalten bei unfairer und gefährlichem Spiel entsprechend zu handeln.

Platzierungsmodus: Bei Punktgleichheit nach den Gruppenspielen entscheidet zuerst: 1 - Punkte (Sieg = 3 Punkte) / 2 - Direktbegegnung / 3 - Tordifferenz / 4 - Anzahl erzielte Tore. Endet ein Finalspiel unentschieden, wird ein Penaltyschiessen mit je 3 Spieler*innen ausgeführt. Steht es danach immer noch Unentschieden wird das Penaltyschiessen mit nur noch 1 Spieler*in pro Team weitergeführt, bis es entschieden ist. Ein Spieler*in tritt erst dann ein zweites Mal an, wenn alle Spieler*innen desselben Teams angetreten sind.

REGEL (1) Verlässt der Ball die Seitenlinie, wird dieser mit dem Fuss flach wieder ins Spielfeld gespielt. Einspiele von der Seitenlinie, in Form einer Flanke – hohe Bälle – sind nicht erlaubt.

REGEL (2) Solange der Torspieler*in den Ball in der Hand hält, dürfen sich die gegnerischen Spieler nicht im Torraum aufhalten. Sobald der Torspieler*in den Ball auf den Boden legt, ist er „frei“ und wieder spielbar.

REGEL (3) Auskick / Dropkick vom Torspieler*in sind nicht erlaubt. Dieses Vergehen wird mit einem Freistoss auf der Mittellinie geahndet. Ein Auswurf mit der Hand über die Mittellinie wird gleich geahndet. Liegt der Ball am Boden frei, darf mit einem Passspiel (Fuss) der Ball über die Mittellinie gespielt werden. Die 4-Sekunden-Regel wird angewendet (optisches Signal des Schiedsrichters).

REGEL (4) Die Rückpassregel wird angewendet.

REGEL (5) Die Abseitsregel ist aufgehoben.

REGEL (6) Alle Freistösse sowie Einspiele vom Seitenaus sind indirekt. Der Abstand beträgt 5 Meter. Penalty ausgenommen. Der Eckball wird vom Eckpunkt gespielt. Die 4-Sekunden-Regel wird angewendet (optisches Signal des Schiedsrichters).

REGEL (7) Es darf fliegend und unbeschränkt ausgewechselt werden. Befinden sich zu viele Spieler*innen auf dem Feld erfolgt ein Freistoss auf der Mittellinie gegen das fehlbare Team. Dieses Vergehen wird vom Schiedsrichter mit einer 2 Minuten Strafe geahndet.

REGEL (8) Eine Auswechslung der Goaliespieler*in bzw. Torhüter*in kann nur bei einem Spielunterbruch erfolgen.

REGEL (9) Berührt der Ball im Spielfeldbereich die Hallendecke oder Geräte, welche an der Decke aufgehängt sind, erfolgt ein indirekter Freistoss an dem Ort, bei welchem der Ball die Hallendecke oder die Armaturen berührt.

REGEL (10) Definition Tackling: Ein Tackling ist ein Versuch eines Spielers, dem Gegner den Ball regelkonform abzunehmen. Ein direkter Freistoss wird verhängt, wenn ein Spieler ein Tackling nach Einschätzung der Schiedsrichter fahrlässig, rücksichtslos oder übermässig hart ausführt. Fouls dieser Art werden konsequent unterbunden.

REGEL (11) Schienbeinschoner: das Tragen von Schienbeinschoner ist obligatorisch.

REGEL (12) Die Versicherung ist Sache des Teilnehmers. Der Veranstalter lehnt jede Haftung ab für Unfälle, Diebstahl usw. ab. Alle Wertsachen bitte aus der Kabine mitnehmen.

REGEL (13) Strafen: Gelbe Karte: 2 Minuten Zeitstrafe. Gelb-rote Karte: 5 Minuten Zeitstrafe. Rote Karte: 5 Minuten Zeitstrafe und Turnierausschluss.

REGEL (14) Als disziplinarische Massnahmen sind die 2 Minuten Zeitstrafe (gelbe Karte) oder 5 Minuten Zeitstrafen (gelb-rote oder rote Karte) möglich, wobei eine direkte rote Karte zusätzlich mit einem Turnierausschluss geahndet wird.

a - Erhält eine Mannschaft in Unterzahl ein Tor, darf maximal ein Spieler*in dieser Mannschaft, welcher eine 2 Minuten Strafe verbüsst, sofort wieder ins Spiel eingreifen.

b - Wird bei einem Penaltyentscheid gleichzeitig eine 2 Minuten Strafe ausgesprochen, darf der bestrafte Spieler*in nach erfolgreich ausgeführtem Penalty nicht gleich wieder zurück aufs Feld.

c - Erfolgen für beide Mannschaften gleichzeitig Zeitstrafen, müssen diese voll abgesessen werden und eine vorzeitige Rückkehr ist nicht möglich.

d - Bei 5 Minuten Strafen ist eine frühzeitige Rückkehr ausgeschlossen.

e - Eine gegen den Goaliespieler*in ausgesprochene 2 Minuten Strafe darf durch einen anderen auf dem Feld stehende Spieler*in abgesessen werden.

REGEL (15) 5 Fouls = 2 Minuten Zeitstrafe. Sämtliche Fouls und Unsportlichkeiten, welche einen Freistoss nach sich ziehen. Erreicht eine Mannschaft 5 Fouls, muss der verursachende Spieler*in eine 2 Minuten Strafe absitzen.

REGEL (16) Führt das 5. Foul zu einer direkt ausgesprochenen Disziplinarstrafe, werden die Anzahl der gezählten Fouls nicht erhöht. Der Zähler bleibt bei 4 Fouls stehen.

Schlussbestimmungen

1. Die Trainer studieren das Reglement und klären ihr Team auf. Unwissenheit schützt vor Sanktionen nicht.
2. Bei Unklarheiten über Spielregeln und Weisungen entscheidet die Turnierleitung endgültig.
3. Wer sich anmeldet, unterwirft sich vorliegendem Turnierreglement.
4. Es gibt am Schluss des Turniers ein Rangverlesen.
5. Die ersten drei Mannschaften erhalten eine Medaille oder Pokal, alle übrigen einen Trostpreis.
6. Pro Mannschaft sind 10 Spieler preisberechtigt. Die Preise sind abzuholen und werden nicht nachgesandt. Die Preise können auch vor dem offiziellen Rangverlesen am Turniertisch abgeholt werden.
7. Es wird eine Festwirtschaft betrieben.
8. Essen und Trinken ist in der Halle, in den Garderobenräumen und im Hallenvorraum nicht gestattet. Dafür ist die Festwirtschaft da.
9. Es ist untersagt in der Umkleidekabine oder im Hallenvorraum Fussball zu spielen. Bei Zuwiderhandeln wird der Ball bis zum Turnierende eingezogen.
10. Jeder Mannschaft wird eine Kabine zugewiesen. Bitte schränkt euren Platzbedarf ein, da noch andere Mannschaften in der gleichen Kabine sind.
11. Der Turnierbeitrag ist vor dem ersten Spiel zu entrichten.
12. Abmeldungen werden bis spätestens 7 Tage vor Turnierbeginn entgegengenommen. Erfolgt eine Abmeldung später oder erscheint die Mannschaft unabgemeldet nicht, ist der Turnierbeitrag trotzdem zu bezahlen.

Die Turnierleitung – FC Appenzell