

Turnierreglement

Sie haben sich zur Teilnahme am Kurzzielter Hallenturnier angemeldet. Auch wir können nicht ganz auf Regeln verzichten. Wir danken Ihnen jetzt schon dafür, dass Sie sich daranhalten und bitten Sie, das Reglement sowie die Schlussbemerkungen vor Turnierbeginn zu studieren.

Unter die Begriffe, „Spieler“ und „Junioren“ fallen auch die Begriffe, „Spielerinnen“ „Juniorinnen“.

1. Mannschaften

- 1.1. Der **Turnierbeitrag** ist am Spieltag, jeweils vor dem ersten Gruppenspiel an die Turnierleitung (Jurytisch) zu entrichten. (Bar oder Vorabüberweisung)
- 1.2. Eine vollständig ausgefüllte Spielerkarte (Rücken-Nrn. beachten) gemäss Club Corner (+Spielerpasse) sind vor dem ersten Gruppenspiel bei der Jury abzugeben.
- 1.3. Spielberechtigt sind nur Spieler, die für den betreffenden Verein, respektive Kategorie qualifiziert sind und sich mit einem gültigen Spielerpass ausweisen können. Über Ausnahmen entscheidet die Turnierleitung.
- 1.4. Ein Team besteht aus 1 Torwart + 4 Feldspieler (Kat. D und C) + 5 Feldspieler (Kat. E und F). Jeder Feldspieler darf innerhalb einer Turnirkategorie nur in einer Mannschaft spielen. (Pro Team sind 10 Spieler preisberechtigt).
- 1.5. Es darf auch bei laufendem Spiel fliegend und beliebig oft ausgewechselt werden. Ausgewechselte Spieler können wieder ins Spiel eingreifen. Die Auswechslungen dürfen nur bei der Spielerbank vorgenommen werden, und zwar Spieler gegen Spieler. Die Türen sind zu benutzen. Ungeordnetes Auswechseln von Spielern kann durch den Schiedsrichter mit einer 2 Min.- Strafe gegen die fehlbare Mannschaft geahndet werden.
- 1.6. Spielerkarten werden vom Veranstalter während 2 Monate aufbewahrt und auf Verlangen der zuständigen Behörde ausgehändigt. Nachträgliche Einsprachen gegen die Spielberechtigung werden vom Veranstalter verworfen.

2. Wettspielbestimmungen

- 2.1. Grundlagen dieses Reglements sind die Spielregeln sowie das Hallenturnier-Reglement des SFV.
- 2.2. Das Spielfeld ist rundherum mit 1 Meter hohen Banden aus Holz begrenzt.
- 2.3. Die Mannschaften haben pünktlich zur festgesetzten Zeit auf dem Spielfeld zu erscheinen. Mannschaften, die nicht oder zu spät antreten, verlieren jene Spiele mit 0:3 Forfait.
- 2.4. Die Uhr der Turnierleitung ist allein massgebend. Die Spiele werden von der Turnierleitung gestartet und beendet.
- 2.5. Tatsachenentscheide der Schiedsrichter können nicht angefochten werden. Das Betreten des Spielfeldes ist für Zuschauer strikt untersagt.

3. Rangbewertung

- 3.1. Bei mehreren punktgleichen Mannschaften nach den Gruppenspielen entscheidet:
 1. Tordifferenz
 2. Anzahl geschossene Tore
 3. Direktbegegnung
 4. Penaltyschiessen
- 3.2. Endet ein Rangierungs- oder Halbfinal- Spiel unentschieden, entscheidet ein Penaltyschiessen. Bei unentschiedenem Ausgang vom Finalspiel (Platz 1 und 2), wird die Partie um 3 Minuten verlängert. Bleibt die Verlängerung unentschieden, kommt es zu einem Penaltyschiessen.
- 3.3. Für ein Penaltyschiessen sind alle auf der Spielerkarte aufgeführten Junioren teilnahmeberechtigt, egal ob sie am Spiel teilgenommen haben oder nicht. Es treten je 3 Spieler einer Mannschaft an. Ist dann noch keine Entscheidung gefallen, treten jeweils je 1 Spieler im KO-System bis zur Entscheidung gegeneinander an. Spieler dürfen erst dann ein zweites Mal schiessen, wenn alle anderen Spieler des Teams an der Reihe waren.

4. Tenu

- 4.1. Mit Ausnahme des Schuhwerks gelten für die Ausrüstung der Spieler die Bestimmungen des Wettspielreglements. Es darf nur in Turnschuhen mit Gummi- oder Krepsohlen, aber ohne Absatz gespielt werden. Das Schuhwerk muss so beschaffen sein, dass es keine Verletzungen verursachen kann. Das Spielen **ohne Schuhwerk** ist **verboten**.
- 4.2. Die Mannschaften sind verpflichtet, in einheitlichen Tenüs anzutreten. Treten beide Mannschaften in gleichfarbigen Dress zu einem Spiel an, so ist die im Spielplan erstgenannte Mannschaft berechtigt, in ihren Farben zu spielen. Der Gegner muss sich in dem Fall bei der Turnierleitung Überzüge beschaffen. Das Tragen von **Schienenbeinschonern** ist **Pflicht**.

5. Auszeichnungen

- 5.1. In allen Kategorien erhalten die drei Erstplatzierten einen Mannschaftspreis.
- 5.2. Bei der Kategorie D und C wird es einen Einzelpreis für den Spieler des Turniers geben (Abstimmung durch alle Teams und der Jury).
- 5.3. In allen Kategorien erhält jeder Spieler einen Erinnerungspreis (max. zehn Medaillen pro Team). Die Preise sind nach dem Ausscheiden aus dem Turnier, durch den Mannschaftsbetreuer bei der Jury abzuholen. Es werden **keine Preise nachgesandt**.

6. Bestimmungen

- 6.1. Die Versicherung gegen Unfall und Diebstahl ist Sache der Spieler, resp. der teilnehmenden Vereine. Der Veranstalter lehnt jegliche Haftung ab.
- 6.2. In der ganzen Halle gilt ein Rauchverbot. Dies gilt auch für die Festwirtschaft.
- 6.3. Das Ballspielen in den Gängen und in den Garderoben ist gemäss Hausordnung verboten. Hier sind alle Trainer gefordert!"

7. Hallenturnier-Regeln

- Spielzeit:** In allen Kategorien 10 min.
- Anstoss:** Die erstgenannte Mannschaft hat Anspiel und spielt Links aus Sicht der Jury.
- Torabstoss:/ Torhüter-abschlag:** Der Ball muss in der eigenen Spielhälfte den Boden, die Seitenwand oder einen Spieler berühren. Abkicke und Abwürfe über die Mittellinie werden mit einem Freistoss indirekt von der Mittellinie aus geahndet. Der Torabstoss kann mit einem Abwurf durchgeführt werden. Hat der Torwart den Ball aus dem Spiel heraus aufgenommen, gefangen und wird der Ball aus dem Strafraum geführt / gerollt, ist ein hohes Zuspiel über die Mittellinie gestattet.
- Rückpassregel:** Die Rückpass- Regel wird bei den Junioren D und C angewendet.
- Abseitsregel:** Beim Hallenturnier ist die Abseitsregel aufgehoben.
- Torschuss:** Ein Tor kann auch aus der eigenen Spielhälfte erzielt werden. Eigentore zählen aus dem ganzen Spielfeld. Aus einem Anstoss kann ein Tor nicht direkt erzielt werden.
- Freistösse:** Alle Freistösse (ausgenommen Penalty) müssen indirekt ausgeführt werden, Abstand zum Gegner beträgt drei Meter. Berührt der Ball die Hallendecke oder eine Einrichtung über dem Spielfeld, wird auf Freistoss indirekt gegen die fehlbare Mannschaft entschieden. Der Freistoss ist senkrecht unter dem entsprechenden Berührungsort, jedoch mindestens sechs Meter vom Tor entfernt auszuführen.
- Outeinwurf:** Der Ball wird mit der Hand eingerollt.
- Eckbälle:** Eckstösse werden mit dem Fuss gespielt, jeweils von dem Punkt her, an denen sich der Wurfkreis mit der Torlinie trifft.
- Strafraum:** Ist der sechs Meterraum des Handballspiels.
- Strafwesen:** Anstelle einer Verwarnung wird eine 2-Minuten-Strafen ausgesprochen. Der betroffene Spieler muss sich bei der Turnierleitung (Jury) aufhalten. Wird ein Spieler für das ganze Spiel des Feldes verwiesen (rote Karte), so ist er auch für alle folgenden Partien vom Turnier ausgeschlossen. Des Feldes verwiesene Spieler werden dem jeweiligen Verband gemeldet.

8. Schlussbemerkungen

- 8.1 Mannschaften, die vom Turnier fernbleiben, werden wegen Unsportlichkeit mit CHF 200.-- gebüsst und dem AFV gemeldet!
- 8.2 Mannschaften, die sich bis 14 Tage vor dem Turnier nicht abgemeldet haben, sind Zahlungsverpflichtet der gesamten Turniergebühr.
- 8.3 Sämtliche Beschädigungen sowie Beschmutzungen, welche nicht auf einen Täter zurückzuführen sind, werden zu gleichen Teilen allen teilnehmenden Vereinen in Rechnung gestellt.
- 8.4 Spielort: Sporthalle Tiergarten, Neubergstrasse 4, **Parkplätze** stehen in **näherer Umgebung** zur **Verfügung**.

Wir ersuchen die **Mannschaftsleiter**, den **Entscheiden der Schiedsrichter**, **Spielleiter** sowie des **Turnierorganisators Folge** zu leisten und freuen uns auf ein schönes und insbesondere faires Hallenturnier.