

**COOL & CLEAN****Die «cool and clean»-Commitments**

1. Ich will meine Ziele erreichen!
2. Ich verhalte mich fair!
3. Ich leiste ohne Doping!
4. Ich verzichte auf Tabak!
5. Ich verzichte auf Alkohol!



Reglement Walensee-Cup 2026

1. Das Turnier ist für die Juniorenteams der Kategorien D, E, F & G.
2. Jun. D & E: Total 6 Spieler (1 Torhüter und 5 Feldspieler) → ganze Halle auf grosse Tore
Jun. F: Total 5 Spieler (1 Torhüter und 4 Feldspieler) → Spielfeld 2/3-Halle auf grosse Tore
Jun. G: Total 3 Spieler (ohne Torhüter, 3 Feldspieler) → Spielfeld 1/3-Halle auf Unihockey-Tore
3. Spieldauer: 8 Minuten für alle
4. Die zweit aufgeführte Mannschaft spielt Richtung See (oder Richtung Tribüne) und hat Anspiel.
Die zweit aufgeführte Mannschaft muss die Überleibchen anziehen, falls nötig.
5. Grundsätzlich gelten die Regeln des SFV.
 - Die Abseitsregel ist aufgehoben.
 - **Die Rückpassregel gilt wie in der Meisterschaft bei den D & E-Junioren**
 - **Die Rückpassregel bei den F & G-Junioren sind aufgehoben.**
 - Als Strafraum gilt die ausgezogene Linie (Handballstrafraum).
 - Ball in „Aus“ gilt nur, wenn der Ball das Tornetz aussen seitlich oder von hinten berührt oder hinter das Tor geht, wo die Sitzbank für die Ersatzspieler steht.
 - War der Ball im Aus, wird er durch den Torhüter von Hand oder mit dem Fuss ins Spiel gebracht (kein Abstoss). Dabei darf der Ball vom Torhüter nicht über die Mittellinie gekickt oder geworfen werden. Ansonsten wird dies mit einem indirekten Freistoss auf der Mittellinie geahndet. Legt der Torwart den Ball auf den Boden, dann ist das Spiel frei und er kann vom Gegner attackiert werden, darf aber den Ball mit dem Fuss über die Mittellinie spielen.
 - Bei Freistössen beträgt der Mauerabstand 3 Meter. Freistösse erfolgen immer indirekt.
 - Es gibt keinen Eckball.
 - Fliegt der Ball auf die Zuschauertribüne, wird das Spiel mit einem normalen Einwurf fortgesetzt.
 - Berührt der Ball die Decke, wird weitergespielt.
 - Schiedsrichter können die Auswechslung eines Spielers bei unsportlichem Verhalten anordnen
6. Vor Turnierbeginn ist eine Mannschaftsliste aus dem Clubcorner beim Jurytisch abzugeben.
Jeder Spieler darf nur in einer Mannschaft spielen.
7. Es dürfen nur Spieler eingesetzt werden, welche beim angemeldeten Verein aktiv angemeldet sind.
8. Feldspieler können jederzeit wechseln. Der Torhüter kann während eines Spiels nur bei Spielunterbruch und durch Bekanntgabe an den Schiedsrichter gewechselt werden.
9. Für den Sieg gibt es 3 Punkte; für Unentschieden 1 Punkt.
10. Sind zwei Mannschaften der gleichen Gruppe punktgleich, so entscheidet:
 - a) direkte Begegnung
 - b) Tordifferenz
 - c) Anzahl der erzielten Tore
 - d) Penaltyschiessen
11. Nach jedem Spiel muss das Resultat durch den Trainer bei der Jury bestätigt werden.
12. Für die Kategorien D, E & F werden maximal 10 Preise pro Team abgegeben für die Kategorie G maximal 6 Preise.
13. Der von der Turnierleitung aufgestellte Spielplan ist für alle Mannschaften verbindlich. Allfällige Änderungen werden laufend bekannt gegeben. Tritt eine Mannschaft zu spät (1 min) oder gar nicht an, so verliert sie das Spiel 0:3. Entscheidend ist die Uhr der Jury.
14. Es darf nur in Hallenschuhen, mit hellen oder nicht färbenden Sohlen, gespielt werden.
15. Alle Teilnehmer haben sich den Entscheiden der Turnierleitung und der Schiedsrichter zu fügen.
16. Die Versicherung gegen Unfall sowie die Haftung gegenüber Drittpersonen ist Sache jedes einzelnen Spielers.
Der Veranstalter lehnt jede Haftung ab.