



Turnierreglement für das Hallenturnier vom 24./25. Januar 2026

Vor dem Turnier

Turnierbeitrag	Der Turnierbeitrag von CHF 100.– ist an die Juniorenabteilung des FC Uzwil zu überweisen.
Stornierung	Bei einer Stornierung der Anmeldung später als 14 Tage vor dem Turnier ist die Teilnahmegebühr vollumfänglich zu bezahlen. Das einbezahlte Geld wird nicht rückerstattet!
Nichterscheinen	Bei Nichterscheinen ist die Teilnahmegebühr vollumfänglich zu bezahlen. Das einbezahlte Geld wird nicht rückerstattet!
Quittung	Bei eingegangener Banküberweisung wird die Quittung für den Turnierbeitrag (CHF 100.–) den Trainern am Turniertag ausgehändigt. Bei fehlenden Überweisungen muss der Beitrag am Turniertag bar bezahlt werden. Die Quittung wird dann vor Ort ausgehändigt.

Am Turniertag – allgemeine Bestimmungen

Vor dem ersten Gruppenspiel	Die Juniorenbetreuer müssen sich spätestens eine Viertelstunde vor Beginn ihres ersten Gruppenspiels bei der Turnierleitung auf der Zuschauergalerie im oberen Stock melden. G- und F-Junioren: bei der Turnierleitung eine Spielerliste mit den Rückennummern (sofern vorhanden) abgeben. E- und D-Junioren: bei der Turnierleitung eine Spielerliste aus «clubcorner.ch» mit den entsprechenden Rückennummern abgeben.
Garderoben	Die Garderoben im unteren Stock sind beschriftet und stehen den Mannschaften während ihrer Spielzeit zur Verfügung. Die aufgeräumten Garderoben sind spätestens 30 Minuten nach dem letzten Spiel der Mannschaft in geordnetem Zustand zu verlassen.
Essen und Trinken	Das Essen und Trinken ist in den Gängen, Garderoben sowie auf den Zuschauergalerien nicht gestattet. Für die Ordnung und Disziplin der Junioren innerhalb der ganzen Sporthalle sind die Betreuungspersonen verantwortlich.
Versicherung	Die Versicherung ist Sache der Teilnehmer. Jegliche Haftung für Unfälle, Beschädigungen, Diebstähle etc. wird vom Veranstalter abgelehnt. Sollte in einer Garderobe oder sonst irgendwo in der Mehrzweckhalle Thurzelg ein Schaden entstanden sein, müsste die Turnierleitung umgehend informiert werden.
Gleiche Trikotfarben	Bei gleicher Trikotfarbe muss die im Spielplan zweitgenannte Mannschaft Markierhemden (stehen zur Verfügung) anziehen.
Turnschuhe	Es darf nur in Turnschuhen gespielt werden, die keine Streifen (Sohlenrückstände) auf dem Hallenboden hinterlassen.
Schienbeinschoner Spielbeginn	Das Tragen von Schienbeinschonern ist in allen vier Kategorien obligatorisch. Tritt eine Mannschaft nicht zur vorgeschriebenen Zeit an, wird das betreffende Spiel mit 0:3 gegen die fehlbare Mannschaft gewertet (Forfait).
Protest	Es gibt keine Protestmöglichkeit an diesem Turnier. Über mögliche Fälle, die in diesem Reglement nicht aufgeführt sind, entscheidet die Jury resp. die Turnierleitung in letzter Instanz, allenfalls mit dem beigezogenen Schiedsrichter (E- und D-Turnier) des betreffenden Spiels.

Spielberechtigung und Klassement

Anzahl Spieler	Bei allen Kategorien dürfen 10 Spieler gemeldet werden. (Es dürfen auch mehr Spieler dabei sein)
Klassierung	Alle Kinder sind preisberechtigt. Die Klassierung erfolgt nach Punkten. Bei gleicher Punktzahl zweier Mannschaften entscheiden: a) die direkte Begegnung b) die Tordifferenz c) die Anzahl erzielter Tore d) das Los Bei gleicher Punktzahl dreier Mannschaften entscheiden: a) die Punkte aus den direkten Begegnungen b) die Tordifferenz aus den direkten Begegnungen c) die Tordifferenz im Schlussklassement d) die Anzahl geschossener Tore aus den direkten Begegnungen e) die Anzahl geschossener Tore im Schlussklassement f) das Los
Preisverteilung	Die Preisverteilung findet jeweils im Anschluss an das Finalspiel statt.
Penaltyschiessen	Bei einem allfälligen Penaltyschiessen, stellen sich jeweils 3 Spieler pro Team zur Verfügung.

Spielregeln Junioren E und D

Banden	Das «Kick It Indoor!» wird ohne Banden ausgetragen. Das Handballfeld entspricht dem Spielfeld (orange Linie). Der Torraum ist identisch mit jenem des Handballfeldes (oranger Halbkreis).
Ball	Gespielt wird mit einem Futsal-Ball der Grösse 4.
Anzahl Spieler	Eine Mannschaft besteht aus maximal 10 Spielern. Gespielt wird bei den D-Junioren mit einem Torhüter und vier Feldspielern. Bei den E-Junioren wird mit einem Torhüter und fünf Feldspielern gespielt. Die Einwechselspieler befinden sich auf der Langbank hinter der Grundlinie.
Einwechselspieler	
Aufstellen und Anspiel	Die im Spielplan erstgenannte Mannschaft spielt vom Jurytisch aus von links nach rechts (Richtung Restaurantbühne) und hat Anstoss.
Wechsel	Es darf fliegend und unbeschränkt ausgewechselt werden. Befinden sich zu viele Spieler auf dem Feld, erfolgt auf der Mittellinie ein Freistoss gegen das fehlbare Team.
Spieldauer	Die Spieldauer hängt von den Anzahl Teams ab. Die Mannschaften sind aufgerufen, nach dem Spiel das Feld möglichst schnell zu verlassen.
Seitenaus	Verlässt der Ball das Spielfeld über die Seitenlinie, wird der Ball flach mit dem Fuss eingespielt und nicht eingeworfen oder gerollt.
Hallendecke	Berührt der Ball die Hallendecke, wird das Spiel mit einem indirekten Freistoss unter jener Stelle fortgesetzt, wo der Ball die Decke berührt hat.
Freistoss	Alle Freistösse werden indirekt ausgeführt. Der Ball muss mit einem bewussten Zuspiel an den eigenen Mitspieler gespielt werden. Ein direkter Freistoss ins Tor mit Gegnerberührung gilt nicht als Tor. Fliegt oder rollt der Ball nach einem direkt ausgeführten Freistoss über die Torlinie, wird das Spiel entweder mit einem Abstoss oder einem Eckball fortgesetzt (je nachdem, wer den Ball zuletzt berührt hat).
Eckball	Der Eckball wird vom Eckpunkt des Spielfeldes ausgetreten.
Rückpassregel	Die Rückpassregel kommt zur Anwendung. Der Goalie darf einen Rückpass nicht mit den Händen berühren.
Torabstoss	Beim Torabstoss (der Ball hat das Spielfeld verlassen) dürfen sich die eigenen und die gegnerischen Spieler nicht im Torraum befinden. Sobald der Torwart den Ball auf den Boden legt, ist dieser «frei» und die Spieler beider Teams dürfen den Torraum betreten.
Auskick	Auskick (auch Dropkick) ist nicht erlaubt. Ob mit der Hand oder dem Fuss gespielt, muss der Ball vor der Mittellinie den Hallenboden berühren. Bei Missachtung dieser Regel erfolgt auf der Mittellinie ein Freistoss gegen die fehlbare Mannschaft.
Abseits	Die Abseitsregel ist aufgehoben.
Abstand bei ruhenden Bällen	Bei Freistössen, Eckbällen und beim Einspielen auf der Seitenlinie (Out) müssen die gegnerischen Spieler 5 Meter vom Ball entfernt sein. Bei Missachtung dieser Regel lässt der Schiedsrichter jeweils wiederholen, bis der Abstand von 5 Metern eingehalten worden ist.
Grätschen	Das Grätschen im Zweikampf ist verboten und wird mit einem Freistoss und im Torraum mit einem Penalty (7 Meter) geahndet. Die Trainer sind aufgefordert, diese Regel den Kindern klar und deutlich zu erklären.
Grobes Spiel und unfaires Verhalten	Grobes Spiel, Reklamieren sowie unfaires Verhalten gegenüber Gegen- und Mitspielern, Schiedsrichter und Publikum hat eine Zeitstrafe von 2 Minuten zur Folge. Erzielt die Mannschaft in Vollbesetzung während der Ausschlusszeit ein Tor, darf der fehlbare Spieler das Feld wieder betreten. Grobes Spiel, wiederholtes Reklamieren sowie unfaires Verhalten werden mit einem Ausschluss für die restliche Spieldauer sowie für die Fortsetzung des Turniers bestraft. Erst im darauffolgenden Spiel darf die betroffene Mannschaft wieder vollständig antreten.

Spielregeln F- & G-Junioren

Spielfeld	Das «Kick It Indoor!» wird auf drei Spielfeldern mit Banden und auf zwei Handballtore ausgetragen. Es finden gleichzeitig drei Spiele statt (s. Spielplan). Das Spielfeld entspricht einem Drittel des grossen Handballfeldes (ca. 20 x 12 Meter). Die weisse Linie markiert die Grundlinie.
Schiedsrichter	Die Spiele in dieser Kategorie werden mit Schiedsrichter ausgetragen.
Ball	Gespielt wird mit einem Futsal-Ball der Grösse 4.
Anzahl Spieler	Eine Mannschaft besteht aus maximal 10 Kindern. Gespielt wird mit einem Torwart und vier Feldspielern. Die Einwechselspieler befinden sich zwischen den Spielfeldern bei den Banden, welche die Spielfelder optisch trennen.
Aufstellen und Anspiel	Das im Spielplan erstgenannte Team spielt gegen die Fensterfront und hat Anstoss.
Wechsel	Es darf fliegend und unbeschränkt ausgewechselt werden.
Spieldauer	Die Spieldauer hängt von den Anzahl Teams ab. Die Mannschaften sind aufgerufen, nach dem Spiel das Feld möglichst schnell zu verlassen.
Abstoss	Beim Torabstoss (der Ball hat das Spielfeld verlassen) darf der Ball entweder mit der Hand ausgeworfen oder per Flachpass gespielt werden. Bis der Ball den Torraum (roter Pfeil) verlassen hat, darf kein Spieler diesen betreten. Auskickern oder den Ball vom Boden aufspringend wegstossen ist nicht gestattet. Bei Missachtung dieser Regel darf die gegnerische Mannschaft einen Freistoss auf Höhe der Mittellinie treten.



Hallendecke	Berührt der Ball die Hallendecke, wird das Spiel mit einem indirekten Freistoss in der Mitte des Spielfeldes fortgesetzt.
Freistoss	Alle Freistösse werden indirekt ausgeführt. Der Ball muss mit einem bewussten Zuspiel indirekt ausgeführt werden. Ein direkter Freistoss ins Tor mit Gegnerberührung gilt nicht als Tor. Fliegt oder rollt der Ball nach einem direkt ausgeführten Freistoss über die Torlinie, wird das Spiel entweder mit einem Abstoss oder einem Eckball fortgesetzt.
Abstand bei Abstoss, Freistoss und Eckball	Bei Freistössen und Eckbällen müssen die gegnerischen Spieler 3 Meter vom Ball entfernt sein.
Penalty	Entscheidet der Schiedsrichter auf einen Penalty, wird dieser aus sieben Metern ausgeführt. Alle Kinder müssen sich vor der Ausführung ausserhalb des Torraumes befinden und dürfen diesen erst nach dem ausgeführten Penalty betreten. Verfehlt der Ball das Ziel, wird die Partie mit einem Abstoss fortgesetzt. Trifft der Ball die Goalumrandung, wird das Spiel sofort und situativ fortgesetzt.
Grätschen	Das Grätschen im Zweikampf ist verboten und wird mit einem Freistoss oder Penalty geahndet. Die Trainer sind aufgefordert, diese Regel den Kindern klar und deutlich zu erklären.

Anmerkung: Aus Gründen der leichteren Lesbarkeit wird im vorliegenden Turnierreglement die männliche Sprachform bei personenbezogenen Nomen und Pronomen verwendet. Grundsätzlich sind beide Geschlechter gemeint.