Turnierreglement D-/E-/F- Junioren

24. Nationales Junioren Hallenturnier / FC Ebikon

Grundlage

Wegleitend für das Hallenturnier ist das SFV-Reglement vom 17. November 1984, Ausgabe 1996. Die Regeln werden wie folgt angepasst, bzw. ergänzt:

Allgemeines

In der Halle und in der Festwirtschaft gilt ein striktes Rauchverbot. Die Garderoben dienen zum Umziehen und Duschen. Es ist untersagt, sich in den Garderoben zu verpflegen, Fussball zu spielen usw. Die Weisungen des Organisators sind einzuhalten. Mannschaften, die Weisungen nicht befolgen, können vom Turnier ausgeschlossen werden.

Dress

Die Mannschaften spielen in Dress mit einheitlicher Farbe und mit Rückennummern. Treten beide Mannschaften in gleichfarbigen Leibchen zu einem Spiel an, spielt die im Spielplan zweitgenannte Mannschaft in einem andersfarbigen Ersatzdress oder Überziehleibchen.

Schienbeinschoner

Das Tragen von Schienbeinschonern ist obligatorisch.

Spielerqualifikation

Es dürfen nur lizenzierte und für die jeweilige Kategorie berechtigte Spieler eingesetzt werden. Über Ausnahmen entscheidet ausschliesslich die Turnierleitung. Eine ausgefüllte Mannschaftsliste inkl. Rückennummern (aus dem Clubcorner; Kader verwalten) ist 30 Minuten vor dem ersten Spiel beim Turnierbüro und mit dem Turnierbeitrag abzugeben. Bei den F Junioren übergeben die Trainer eine Liste mit den Angaben: Verein, Name der Trainer, Spielernamen, Rückennummern und Geburtsdatum am Turnierbüro.

Anzahl Spieler

In allen Kategorien (D, E und F) wird mit folgender Anzahl Spieler gespielt:

- 1 Torhüter
- 5 Feldspieler
- max. 6 Ersatzspieler

Auf der Spielerbank dürfen sich nur Betreuer und auf der Mannschaftsliste aufgeführte Spieler aufhalten.

Spielerauswechslungen

Die Spieler können „fliegend“, jedoch nur bei der Spielerbank, ausgewechselt werden. Der auszuwechselnde Spieler muss zuerst ausserhalb des Spielfeldes sein, bevor der neue Spieler ins Spiel eingreifen darf. Fehlerhafte Auswechslungen werden mit 2 Minuten Zeitstrafe für den zuletzt eingetretenen Spieler bestraft. Das Spiel wird bei der Spielerbank mit Freistoss indirekt für die gegnerische Mannschaft wieder aufgenommen. Blockwechsel sind erlaubt.

Spielzeit

Spielzeit Kategorie E/F/D = 10 Minuten

Die Anspielzeiten richten sich nach dem Spielplan. Die Mannschaften müssen 10 Minuten vor Spielbeginn gemäss Spielplan spielbereit sein. Erscheint eine Mannschaft nicht zum festgelegten Spielbeginn, wird das Spiel mit einem Forfait zugunsten der anwesenden Mannschaft gewertet. Bei Verzögerungen im Spielplan kann das Turnierbüro die Spielzeiten angemessen kürzen. Die erstgenannte Mannschaft stellt sich auf der linken Seite der Halle auf und hat Anstoss. Die Seiten werden nicht gewechselt.

Torabstoss/Torhüterabschlag

Der Ball muss in der eigenen Spielhälfte den Boden oder einen Spieler berühren. Abwürfe über die Mittellinie werden mit Freistoss indirekt von der Mittellinie aus geahndet. Der Torabstoss kann entweder mit einem Abwurf oder gesetzt durchgeführt werden, wobei der Torhüter den Strafraum nicht verlassen darf. Zweimaliges berühren des Balles wird mit einem Freistoss indirekt vor dem Strafraum geahndet. Hat der Torhüter den Ball gefangen oder vom Boden aufgenommen und rollt in nachher im Strafraum vor sich hin, muss der von ihm gespielte Ball in der eigenen Platzhälfte den Boden oder einen Spieler berühren. Ist dies nicht der Fall, gibt es einen Freistoss indirekt von der Mittellinie aus. Wird der Ball aber aus dem Strafraum gerollt oder geführt, ist ein hohes Zuspiel über die Mittellinie gestattet.

Spielfeld

Das Spielfeld ist mit Rundumbanden versehen. Torabstoss, Corner und Outeinwurf werden ausgeführt, wenn der Ball das Spielfeld über die Banden hinweg verlässt.

Spiel an der Bande

Während dem Spiel ist das Halten sowie unfairer Körpereinsatz an den Banden verboten und wird mit indirektem Freistoss für die gegnerische Mannschaft geahndet.

Rückpassregel

Dito Rasenfussball.

Abseitsregel

Beim Hallenfussballturnier ist die Abseitsregel aufgehoben.

Corner

Die Corner werden ausgeführt.

Outeinwürfe

Die Outeinwürfe werden durch Einrollen an der Stelle, wo der Ball über die Bande das Spielfeld verlässt.

Strafraum

Der Strafraum ist mit Klebeband markiert.

Torschuss

Ein Tor ist nur gültig, wenn der Torschuss in der gegnerischen Platzhälfte abgegeben oder dort von einem Spieler berührt wurde.

Schuss an die Decke

Berührt der Ball die Hallendecke oder ein daran befestigtes Gerät wird das Spiel mit Freistoss indirekt für die gegnerische Mannschaft oder Schiedsrichterball weitergeführt. Ausführungspunkt ist die Stelle direkt unterhalb der Decken-/Geräteberührung. Befindet sich dieser Punkt im Strafraum wird die Ausführung auf die Strafraumgrenze verlegt. Ein Schuss an die Decke wird nicht als Foul gewertet.

Strafwesen

Anstelle einer Verwarnung wird eine 2-Minuten-Zeitstrafe ausgesprochen. Wird ein Spieler im gleichen Spiel zweimal (gelb–rot) mit einer Zeitstrafe belegt, so ist das gleichbedeutend wie ein Platzverweis. Bei einem Platzverweis ist der Spieler für das nächstfolgende Spiel gesperrt. In Extremfällen kann der Schiedsrichter mit einer direkten roten Karte ein Spieler vom Turnier ausschliessen. Werden von einer Mannschaft im gleichen Spiel zwei oder mehr Spieler ausgeschlossen, so gilt folgendes Verfahren:

Bei Zeitstrafe: Aufschub der Zeitstrafe, bis die bereits laufende Zeitstrafe vorbei ist.

Bei Platzverweis: Spielabbruch. Die gegnerische Mannschaft gewinnt mit 3:0 forfait.

Spieler, welche sich neben dem Spielfeld unangemessen verhalten (z.B. Schlägerei, Pöbelei, spucken) können vom Turnier ausgeschlossen werden.

Anstoss, Freistösse und Corner

Alle Anstösse, Freistösse (ausser Penalty) und Corner müssen indirekt ausgeführt werden. Abstand der Gegner beträgt 5 Meter.

Rangierung

1. Höhere Punktzahl.
2. Bessere Tordifferenz.
3. Höhere Anzahl erzielter Tore.
4. Direkte Begegnung.
5. Penaltyschiessen.

Verfahren bei Unentschieden

Gruppenspiele: 1 Punkt je Mannschaft

Viertelfinalspiele/Trostrunde: Penaltyschiessen

Halbfinalspiele: Penaltyschiessen

Rangierungsspiel 3.+ 4. Platz: Penaltyschiessen

Rangierungsspiel 1.+2. Platz: 1 x 5 Min. Verlängerung danach Penaltyschiessen

Penaltyschiessen

Penaltys werden von der Penaltymarkierung ausgeführt. Je Mannschaft werden abwechslungsweise 5 Penaltys geschossen.

Die erstgenannte Mannschaft beginnt. Für das Penaltyschiessen sind alle auf der Mannschaftskarte gemeldeten Spieler teilnahmeberechtigt, egal ob sie im Spiel eingesetzt wurden oder nicht. Die ersten fünf Penaltyschützen müssen bestimmt werden. Danach können die anderen Spieler mitwirken, müssen aber nicht. Bei erneutem Gleichstand werden jeweils wieder fünf Spieler gemeldet. Das Penaltyschiessen wird abwechselnd bis zur Entscheidung weitergeführt.

Schuhwerk

Es darf nur in Hallenturnschuhen gespielt werden.

Schiedsrichter

Schiedsrichterentscheide sind unantastbare Tatsachenentscheide. Wir versuchen Mannschaftsleiter, Eltern und Spieler den Entscheiden von Schiedsrichtern, Spielleitern und Turnierleitung Folge zu leisten und damit zum schönen und fairen Hallenfussball beizutragen.

Entscheidungen

Bei unvorhergesehenen oder bei strittigen Fällen entscheidet das Turnierbüro nach Anhörung beider Seiten endgültig. Eine Ausnahme bilden rechtmässig angemeldete Proteste.

Proteste

Proteste sind zum Zeitpunkt des Vorfalles sofort dem Schiedsrichter mit den Worten „wir protestieren gegen ...“ zu melden und spätestens 15 Minuten nach dem Spielende schriftlich und mit gleichzeitiger Hinterlegung einer Protestgebühr von Fr. 100.- beim Turnierbüro zu bestätigen. Proteste werden von der Protestkommission behandelt. Sie setzt sich zusammen aus:

- Verantwortlicher für das Junioren-Hallenfussballturnier
- Verantwortlicher für das Schiedsrichterwesen
- Verantwortlicher für das Turnierbüro

Die Entscheidungen der Protestkommission sind endgültig. Bei Gutheissen des Protestes werden die Protestgebühren vollständig zurückerstattet. Sonst verfallen sie zu Gunsten des Turnierorganisators.

Versicherung

Unfallversicherung ist Sache der Teilnehmer/innen.

Effekten und Wertsachen

Effekten und Wertsachen müssen gut verwahrt werden. Bei Diebstahl lehnt der Organisator jede Haftung ab.

Wichtige Punkte zur Hallenordnung und Vermeidung von unnötigen Unfällen!

- Die Hallenschuhe dürfen keine abfärbenden Sohlen haben.
- Es ist verboten mit den Hallenschuhen die Sporthalle zu verlassen.
- In der Halle dürfen sich nur die jeweils beiden spielenden Mannschaften aufhalten.
- Ersatzspieler halten sich in den dafür vorgesehenen Bereichen auf.
- Personen, die in der Halle, Garderoben, Toiletten, Treppen, Festwirtschaft usw., spucken oder Sachgegenstände beschädigen werden vom Turnier ausgeschlossen.

Bitte helfen Sie mit, die Hallenordnung einzuhalten und durchzusetzen – DANKE!