



54. Hallenturnier 2026

Spielreglement

1. Spielreglement

1.1 Regeln

Gespielt wird nach den Regeln des SFV mit folgenden Änderungen, ohne Banden mit Seitenlinien:

- Das Offside ist auf dem ganzen Spielfeld aufgehoben.
- Die Rückpassregel ist in allen Kategorien aufgehoben.

1.2 Freistösse

- Freistösse werden immer indirekt ausgeführt.
- Direkt getretene Freistösse, die von einem Spieler abgefälscht werden und zu einem Tor führen, werden als Tor anerkannt.
- ACHTUNG: Ein Tor kann nicht aus der eigenen Spielfeldhälfte erzielt werden, es sei denn, der Ball wird von einem Gegner oder einem Mitspieler in der gegnerischen Spielhälfte abgefälscht.

1.3 Torabstoss / Freigabe durch den Torhüter

- Bei einem Torabstoss haben die gegnerischen Spieler den Strafraum zu verlassen.
- Der Torhüter darf bei der Freigabe des Balles nicht behindert werden.
- Der Torhüter darf den Ball nur in die eigene Spielhälfte ins Spiel bringen (mit der Hand oder mit dem Fuss).
- Der Ball muss in der eigenen Spielhälfte von einem Feldspieler gespielt (berührt) werden oder den Boden berühren.
- Eine Wiederhandlung führt zu einem indirekten Freistoss auf der Mittellinie.
- Alle anderen Formen von Abschlüssen (Auswerfen über die Mittellinie, Auskicken, Dropkick) sind untersagt und werden mit einem indirekten Freistoss auf der Mittellinie für das gegnerische Team geahndet.

1.4 Ball aus dem Spiel

- Übertritt der Ball die verlängerte Torlinie, wird mit Eckball von der jeweiligen Seite oder mit Torabstoss (von Hand) weitergespielt.
- Übertritt der Ball die Seitenlinie, wird der „Einwurf“ als flacher, indirekter Freistoss oder als Dribbling ausgeführt (gemäss FVRZ-Regelungen für Jun:innen D/9-D/7).
- Die gegnerischen Spieler müssen einen Abstand von 1 Meter zum Ball einhalten.
- Eckstoss / Einwurf:
 - Eckstösse sowie Einwürfe werden mit dem Fuss ausgeführt, gemäss den FVRZ-Regelungen für Junior:innen D.
 - Ein Dribbling ist erlaubt, entsprechend den genannten Junior:innen-D-Regeln.

- Einzige Ausnahme: Einwürfe dürfen nicht mit den Händen, sondern ausschliesslich mit dem Fuss ausgeführt werden.

1.5 Torraum

- Als Torraum gilt die gezogene Strafraumlinie vom Handballfeld.

1.6 Hallendecke

- Berührt der Ball die Hallendecke oder einen über dem Spielfeld befindlichen Gegenstand, wird das Spiel mit einem indirekten Freistoss gegen die fehlbare Mannschaft unter der Berührungsstelle fortgesetzt.

1.7 Abstand bei Freistössen

- Bei indirektem Freistoss beträgt der Abstand des Gegners mindestens 3 Meter vom Ball.

1.8 Disziplinarstrafen

- Bei grobem Foulspiel, Reklamieren oder unsportlichem Verhalten kann eine Zeitstrafe (gelbe Karte) von 2 Minuten ausgesprochen werden.
- Bei schwereren Vergehen kann eine Spielstrafe (rote Karte) verhängt werden.
- Ein des Feldes verwiesener Spieler ist automatisch für das nächste Spiel gesperrt.
- Bei Disziplinarvergehen (Tätlichkeit, grobe Unsportlichkeit, Schiedsrichterbeleidigung) ist der Spieler für die restlichen Turnierspiele ausgeschlossen.
- Schiedsrichterbeleidigungen seitens Spieler, Trainer oder Angehöriger können zum Ausschluss einer Mannschaft aus dem Turnier führen.

1.9 Mannschaftsstärke / Auswechslungen

- G-Junioren: 5 Spieler (1 Torhüter + 4 Feldspieler)
- Alle übrigen Kategorien: 6 Spieler (1 Torhüter + 5 Feldspieler)
- Maximale Kadergrösse: 11 Spieler
- Es darf während des Spiels fliegend und uneingeschränkt ausgewechselt werden.
- Der eintretende Spieler darf das Spielfeld erst betreten, wenn der auswechselnde Spieler das Feld verlassen hat.

1.10 Nichtantreten

- Tritt eine Mannschaft nicht zur vorgeschriebenen Zeit an (Toleranz 1 Minute) oder stehen zu Spielbeginn weniger als 3 Spieler auf dem Feld, wird das Spiel mit 0:3 forfait verloren.

1.11 Einsatz von Spielern

- Ein:e Spieler:in darf in der gleichen Turnierkategorie nur in einem Team eingesetzt werden.
- Über Ausnahmen entscheidet die Turnierleitung.

2. Spielwertung

2.1 Punktwertung

- Es gilt die 3-Punkte-Regel.

2.2 Rangierung bei Punktegleichheit

Bei Punktegleichheit entscheidet folgende Reihenfolge (gemäss bereits veröffentlichten Spielplänen in Turnieragenda):

- 1 Punkte
- 2 Tordifferenz
- 3 Anzahl geschossener Tore
- 4 Penaltyschiessen (nur bei Platzierungsspielen)

Penaltyschiessen:

- Drei Schützen pro Mannschaft.
- Ist nach drei Schützen keine Entscheidung gefallen, wird mit je einem weiteren Spieler fortgesetzt, bis eine Mannschaft einen Treffer mehr erzielt.
- Es muss immer ein anderer Spieler schiessen, bis alle Spieler eingesetzt wurden; danach können Spieler erneut antreten.
- Kein Penaltyschiessen in Vorrundenspielen.

3. Allgemeine Bestimmungen

3.1 Anstoss

- Die im Spielplan erstgenannte Mannschaft hat Anstoss und spielt Richtung Zürich.

3.2 Spielkleidung

- Bei gleichfarbigen Trikots muss die erstgenannte Mannschaft die bereitliegenden Überzüge anziehen.

3.3 Spielzeit

- Die Spielzeit beträgt bei allen Kategorien 10 Minuten, ohne Seitenwechsel.

3.4 Ausrüstung

- Es darf nur mit Hallen- bzw. Turnschuhen gespielt werden.
- Das Tragen von Schienbeinschonern ist obligatorisch.

3.5 Ball

- Gespielt wird mit einem Hallenfussball Grösse 4.

3.6 Versicherung

- Die Unfallversicherung ist Sache des Teilnehmers.
- Für Diebstähle wird keine Haftung übernommen.

3.7 Zeitmessung

- Massgebend für die Zeitmessung ist die Matchuhr.
- Fällt diese aus, erfolgt Anpfiff und Spielende mittels akustischem Signal durch die Turnierleitung.

3.8 Entscheide

- Entscheide der Schiedsrichter und der Turnierleitung sind nicht anfechtbar.