

Turnierreglement

1. Grundsätze

Das Turnier steht im Zeichen von Fairplay, Respekt und sportlichem Verhalten gegenüber Gegnern, Schiedsrichtern, Trainern, Mitspielern, Zuschauern, Helfern und der Turnierleitung.

Es gelten die aktuellen Wettspielreglemente des Schweizerischen Fussballverbandes (SFV), soweit dieses Reglement keine abweichenden Bestimmungen enthält.

In allen Fällen, die in diesem Reglement nicht ausdrücklich geregelt sind, entscheidet die Turnierleitung endgültig.

2. Organisation

Garderoben

- Die Garderoben sind beschriftet und stehen den Mannschaften während ihres Turniereinsatzes zur Verfügung.
- Die Garderoben sind unverzüglich nach dem letzten Spiel sauber zu verlassen.
- Essen und Trinken in den Garderoben sowie auf den Zuschauergalerien ist untersagt.
- Für Ordnung und Disziplin innerhalb der gesamten Sportanlage ist der Trainer bzw. Betreuer verantwortlich.

Haftung

Die Versicherung ist Sache der Teilnehmer. Der Veranstalter übernimmt keine Haftung für:

- Unfälle und Verletzungen,
- Diebstahl oder Verlust von Wertgegenständen,
- Sachbeschädigungen.

Bei mutwilligen Sachbeschädigungen kann der Verursacher haftbar gemacht werden.

Rückzug einer Mannschaft

Bei einer Abmeldung weniger als 14 Tage vor dem Turnier oder bei Nichterscheinen wird das Startgeld nicht zurückerstattet.

3. Spielberechtigung

Spieler

- Ein Spieler darf innerhalb derselben Kategorie nur für eine Mannschaft eingesetzt werden.
- Es gelten die offiziellen Alterskategorien des SFV.
- Junioren D müssen einen gültigen Spielerpass des Landesverbandes besitzen.
- Für Junioren G, F und E genügt ein offizielles Ausweisdokument.

Mannschaftsliste

Vor dem ersten Spiel ist der Turnierleitung eine vollständige Mannschaftsliste einzureichen.

Die Liste muss enthalten:

- Rückennummer
- Vorname und Name des Spielers
- Geburtsdatum

Die Rückennummern müssen mit den getragenen Trikots übereinstimmen.

4. Ausrüstung

Pflichtausrüstung

- Das Tragen von Schienbeinschonern ist für alle Spieler obligatorisch.
- Es darf nur mit Hallenschuhen mit nicht markierenden Sohlen gespielt werden.

Spielball

Gespielt wird mit einem Futsal-Ball.

Trikotfarben

Bei gleicher oder ähnlicher Trikotfarbe trägt die zweitgenannte Mannschaft Markierhemden.

5. Mannschaften und Spieldauer

In der Kategorie G und F wird mit 1 Torhüter und 4 Feldspielern gespielt, in der Kategorie E und D mit 1 Torhüter und 5 Feldspielern.

Die Spieldauer kann dem Spielplan entnommen werden.

Für die Zeitmessung ist ausschliesslich die Turnierleitung verantwortlich.

Ein Tor zählt nur dann, wenn der Ball die Torlinie vor dem Schlussignal vollständig überschritten hat.

Ausnahme:

Fällige Penaltys werden nach Ablauf der regulären Spielzeit noch ausgeführt. Ein Nachschuss ist nicht erlaubt.

6. Spielbeginn

Die erstgenannte Mannschaft:

- hat Anspiel,
- spielt in Richtung Jurytisch.

Bei den G und F Junioren spielt die erstgenannte Mannschaft in Richtung Galerie.

7. Spielfeld und Spielregeln

Spielfeld

Die Kategorien G und F spielen auf drei Feldern parallel.

Die Kategorien E und D spielen auf die ganze Halle.

Die ausgezogene Linie markiert den Strafraum.

Auf den beiden Hallenseiten darf mit der Bande gespielt werden. Bei der Torauslinie ist der Ball in den Kategorien E und D normal gemäss Regeln des SFV im Aus, bei den Kategorien G und F wird weitergespielt, sofern der Ball das Tornetz nicht berührt. In diesem Falle gibt es Torhüterball.

Berührt der Ball:

- die Hallendecke,
- die Galerie,
- Sportgeräte oder andere Halleneinrichtungen,

wird das Spiel mit einem indirekten Freistoss fortgesetzt.

Einwurf / Seitenaus

Der Einwurf wird als flach gespielter indirekter Freistoss ausgeführt.

Abseits

Die Abseitsregel ist aufgehoben.

Rückpassregel

Die Rückpassregel gilt in allen Kategorien ausser bei den Junioren G und F.

Torhüter

Der Torhüter darf den Ball freigeben durch:

- Auswurf
- Ablegen auf den Boden.

Es gibt keinen Abstoss.

Hat der Torhüter den Ball freigegeben, darf er ihn erst wieder mit den Händen aufnehmen, nachdem ein anderer Spieler den Ball berührt hat.

Der Torhüter darf den Ball nicht direkt über die Mittellinie spielen:

- wenn der Ball zuvor im Aus war oder
- wenn er den Ball zuvor in den Händen gehalten hat.

Ein Verstoss wird mit indirektem Freistoss auf Höhe der Mittellinie geahndet.

Auswechslungen

Auswechslungen erfolgen fliegend und unbeschränkt.

Spieler und Betreuer halten sich ausschliesslich in der dafür vorgesehenen Technischen Zone auf.

Wechselfehler, die einen unsportlichen Vorteil verschaffen, werden mit einer Gelben Karte gegen den neu eintretenden Spieler bestraft.

Freistösse

Alle Freistösse werden indirekt ausgeführt.

Der Abstand der Gegenspieler beträgt mindestens 4 Meter.

Verbot von Grätschen

Grätschen bzw. Tacklings im Zweikampf sind untersagt und werden mit Freistoss oder Penalty bestraft.

8. Wertung und Rangierung

Punktewertung

- Sieg: 3 Punkte
- Unentschieden: 1 Punkt
- Niederlage: 0 Punkte

Rangierung in der Vorrunde

Bei Punktgleichheit entscheidet in folgender Reihenfolge:

1. Tordifferenz
 2. Anzahl erzielte Tore
 3. Punkte aus Direktbegegnungen
 4. Losentscheid
-

9. Entscheidungsspiele

Endet ein Finalspiel unentschieden, erfolgt unmittelbar ein Penaltyschiessen.

Regelung:

- Jede Mannschaft bestimmt zunächst 3 Schützen.
 - Die Mannschaften treten abwechselnd an.
 - Besteht danach weiterhin Gleichstand, wird mit je einem weiteren Schützen fortgesetzt, bis eine Entscheidung gefallen ist.
 - Jeder Penalty muss von einem anderen Spieler ausgeführt werden.
 - Nachschüsse sind nicht erlaubt.
-

10. Forfait

Ein Spiel wird mit 0:3 forfait gewertet bei:

- Nichtantreten einer Mannschaft,
- verspätetem Antreten gemäss Entscheid der Turnierleitung,
- Einsatz eines nicht gemeldeten Spielers,
- Einsatz eines nicht spielberechtigten Spielers.

Zieht sich eine Mannschaft vor Abschluss der Vorrunde zurück oder wird ausgeschlossen, werden sämtliche Spiele dieser Mannschaft mit 0:3 forfait gewertet.

11. Disziplarmassnahmen

Gelbe Karte

Eine Gelbe Karte wird als Zeitstrafe von 2 Minuten ausgesprochen.

Erzielt die gegnerische Mannschaft während der Unterzahl ein Tor, endet eine laufende Zeitstrafe vorzeitig.

Pro Gegentor kann höchstens eine Zeitstrafe aufgehoben werden.

Rote Karte

Eine Rote Karte führt automatisch zu:

- Ausschluss für den Rest des laufenden Spiels,
- Sperre für das nächste Spiel.

Der ausgeschlossene Spieler darf bis Spielende nicht ersetzt werden.

In schweren Fällen kann die Turnierleitung den Ausschluss auf das gesamte Turnier ausdehnen.

Unsportliches Verhalten

Spieler, Trainer oder ganze Mannschaften können bei grob unsportlichem Verhalten vom Turnier ausgeschlossen werden.

Der Veranstalter behält sich vor, entsprechende Vorfälle dem zuständigen Fussballverband zu melden.

12. Schiedsrichter und Proteste

Für das offizielle Resultat ist ausschliesslich die Meldung des Schiedsrichters massgebend. Die Entscheide des Schiedsrichters auf dem Spielfeld sind unanfechtbar.

Proteste

Ein Protest muss:

1. sofort nach dem Vorfall beim Schiedsrichter angemeldet werden;
2. spätestens 10 Minuten nach Spielende bei der Turnierleitung schriftlich bestätigt werden;
3. mit einer Kautions von CHF 200.– hinterlegt werden.

Wird der Protest abgewiesen, verfällt die Kautions zugunsten des Veranstalters.

13. Preise und Siegerehrung

Die Art und Anzahl der Preise werden in den jeweiligen Turnierunterlagen festgelegt.

Pro Mannschaft werden maximal 10 persönliche Preise abgegeben.

Die Preisverteilung erfolgt im Rahmen der offiziellen Siegerehrung unmittelbar nach Abschluss der Finalsspiele.

Nicht abgeholte Preise verfallen zugunsten des Veranstalters.

Turnierleitung

Version 2026