



Turnierreglement Hallenmaster G - D-Junioren

Grundlagen dieses Reglements sind die Statuten und Reglemente des SFV sowie die offiziellen Spielregeln.

Die Spielerliste ist vor dem ersten Einsatz der Turnierleitung abzugeben.

Spielzeit

- Kategorie G-D inkl. FF14 = 10 Minuten ohne Seitenwechsel

Anspiel

Die erstgenannte Mannschaft hat Anstoss und stellt sich auf der linken Platzhälfte auf (spielt Richtung Baar). Bei den G und F Junioren spielt die erstgenannte Richtung Stadt Zug.

Die Spiele werden von der Turnierleitung an- und abgepfiffen. Massgebend ist die Zeitmessung der Turnierleitung. Zwischen den Spielen 1 Minute Pause für den Wechsel der Teams.

Anzahl Spieler / Spielerwechsel:

Bei den Kategorie D, E und FF14 wird mit 5 Feldspielern und einem Torwart gespielt.

Bei den Kategorie F und G wird mit 4 Feldspieler und einem Torwart gespielt.

Das Auswechseln von Spielern ist jederzeit und fliegend gestattet.

Der Einwechselspieler darf das Spielfeld erst betreten, wenn der Auswechselspieler das Spielfeld verlassen hat.

Es können beliebig viele Spieler mitgenommen werden. Jedoch dürfen auf der Ersatzbank nur 5 Ersatzspieler + 1 Ersatztorwart und max. 2 Trainer sich aufhalten.

Es sind jedoch nur max. 11 Spieler Preisberechtigt.

Spielberechtigte Jahrgänge:

| | |
|----------------|----------------------|
| Kategorie D | 2013/2014 und Jünger |
| Kategorie E | 2016/2017 und Jünger |
| Kategorie F | 2018/2019 und Jünger |
| Kategorie G | 2020/2021 und Jünger |
| Kategorie FF14 | 2013/2014 und Jünger |

Die vollständig ausgefüllte Spielerliste (Rückennummern beachten) ist vor dem ersten Gruppenspiel beim Turnierbüro abzugeben.

Spielberechtigt ist nur, wer für den betreffenden Verein qualifiziert ist.

Jeder Feldspieler (ausgenommen Torhüter) darf innerhalb einer Turnierkategorie nur in einer Mannschaft spielen. **Teilnahme berechtigt sind nur Vereine/Teams die auch im jeweiligen Verband gemeldet sind. (Keine Auswahlteams)**

Spielfeld:

Verlässt der Ball das Spielfeld seitlich bei den G und F Junioren so wird der Ball eingespielt mit dem Fuss. Bei den E und D Junioren wird mit Banden gespielt.

Springt der Ball an die Hallendecke oder an ein sich über dem Spielfeld befindliches Gerät, wird das Spiel mit indirektem Freistoss unter der Berührungsstelle fortgesetzt.

Es wird mit „Abstoss“ (Auswurf) und mit Eckball gespielt.

Torhüterregel:

Der Torhüter darf den Ball nur in die eigene Spielhälfte befördern, der Ball muss in der eigenen Platzhälfte von einem Feldspieler gespielt werden oder den Boden/ Wand berühren.

Widerhandlungen führen zu einem indirekten Freistoss auf der Mittellinie.

Die Aufnahme des Rückpasses ist bei G und F erlaubt. Bei den E und D Junioren ist der Rückpass aufgehoben.



Turnierreglement Hallenmaster G - D-Junioren

Torgültigkeit:

Ein gültiges Tor ist nur erzielt, wenn der Schuss innerhalb der Angriffshälfte abgegeben worden ist.

Das Tor ist auch gültig, wenn die Schussabgabe vor der Sirene erfolgte und der Ball während der Sirene noch ins Tor geht.

Freistösse:

Es gibt nur indirekte Freistösse. Bei einem Freistoss beträgt der Abstand fünf Meter.

Offside:

Die Offside-Regel ist aufgehoben.

Strafen:

Eine Verwarnung (gelbe Karte) hat eine Zeitstrafe von zwei Minuten zur Folge. Eine rote Karte hat den sofortigen Turnierausschluss des entsprechenden Spielers zur Folge. Die jeweilige Mannschaft muss das Spiel mit einem Mann weniger beenden, der fehlbare Spieler kann erst beim nächsten Spiel ersetzt werden.

Spielplan:

Der von der Turnierleitung aufgestellte Spielplan ist für alle Mannschaften verbindlich. Tritt eine Mannschaft nicht pünktlich zu einem Spiel an, verliert sie Forfait (0:3).

Ausrüstung:

Jeder Spieler muss Schienbeinschoner tragen. **Es dürfen keine abfärbenden Turnschuhe bzw. Turnschuhe mit schwarzen Sohlen getragen werden.**

Die Halle darf mit den Hallen-Turnschuhen nicht verlassen werden.

Rangierung:

Die Rangierung erfolgt nachfolgenden Kriterien:

1. Punktzahl
2. Tordifferenz
3. Anzahl der erzielten Tore
4. Direkte Begegnung
5. Penaltyschiessen

Penaltyschiessen

Jede Mannschaft bestimmt 3 Spieler. Geschossen wird abwechslungsweise. Die erstgenannte Mannschaft beginnt. Steht nach je drei Penaltys kein Sieger fest, folgt abwechslungsweise je ein weiterer Penalty bis zur Entscheidung. Ein Schütze darf nur dann zweimal antreten, wenn alle seine Mitspieler bereits an der Reihe waren (inkl. Torwart).

Versicherung:

Die Versicherung ist Sache der Teilnehmer. Für Schäden an Personen, Anlagen und Einrichtungen ist der Verursacher haftbar.

Der Veranstalter lehnt für Unfälle sowie für Diebstähle jegliche Haftung ab.

Das Ballspielen in den Gängen und in den Garderoben ist verboten.

Dafür gibt es eine Einspielhalle.



Turnierreglement Hallenmaster G - D-Junioren

Proteste:

Diese sind innert 10 Minuten nach Spielende bei der Turnierleitung einzureichen. Die Protestgebühr beträgt Fr. 100.--. Wird der Protest gutgeheissen, erfolgt die Rückerstattung der Gebühr. Bei Ablehnung des Protestes verfällt die Gebühr. Die Turnierleitung entscheidet endgültig in Angelegenheiten, die den Turnierablauf betreffen. Tatsachenentscheide der Schiedsrichter können nicht angefochten werden.

Schiedsrichter:

Die Schiedsrichter werden vom Veranstalter gestellt.

Schlussbestimmungen:

Gegen dieses Turnierreglement besteht kein Einsprache Recht. In Zweifelsfällen entscheidet die Turnierleitung als endgültige Instanz. Mit der Teilnahme am Turnier akzeptiert jeder Spieler und jede Mannschaft die Bestimmungen dieses Reglements.

Bei Abmeldungen nach der Zustellung des Spielplans wird der Turniereinsatz in Rechnung gestellt. Unentschuldigt fernbleibende Mannschaften erhalten eine Busse von CHF 250.00.

Spielort ist die Stadthalle in Zug

In der ganzen Halle gilt ein Rauch und Alkoholverbot.

Dies gilt auch für die Festwirtschaft.

Turnierverantwortlicher: Pascal Kohler 078 831 95 59

Bemerkungen

Bitte tragt Sorge zu der Einrichtung und helft mit, die Sporthalle sauber zu halten.
Herzlichen Dank für eure Mitarbeit.

Zug 94, Juli 2026