Turnierreglement Stutz Cup 2026

1. Anmerkung

Um ein möglichst kurzes und einfach verständliches Turnierreglement zu ermöglichen, wird fast immer die männliche Form verwendet, auch für Juniorinnen.

2. Anmeldung

Die Spielerliste ist spätestens 30 Minuten vor dem ersten Spiel am Speaker-Tisch vollständig und korrekt ausgefüllt abzugeben.

3. Spielfeld

E, D, FF14, FF17:
Es wird auf dem Handballfeld (über 3 Hallen) ohne Banden gespielt. Der Strafraum ist ein Halbkreis mit 6 Metern Abstand zum Tor, markiert durch die ausgezogene Linie des Handball-Torkreises.

G, F:
Es wird auf eine Halle queer gespielt. Gespielt wird auf 2 Feldern gleichzeitig.

4. Spielregeln

Gruppen:
Bei den G und F Junioren wird in Gruppen à 8 Teams gespielt. Bei den E und D Junioren sowie den FF-14 und FF-17 Juniorinnen wird in Gruppen à 6 oder 7 Teams gespielt.

Spielball:
Es wird in allen Kategorien mit einem Futsal-Ball Grösse 4 gespielt.

Anzahl Spieler:
G, F, E, D, FF-14: 5 Feldspieler + 1 Torwart (max. 10 Spieler sind preisberechtigt)
FF-17: 4 Feldspielerinnen + 1 Torwart (max. 10 Spielerinnen sind preisberechtigt)

Auswechslungen:
Das Auswechseln von Spielern darf nur bei unterbrochenem Spiel und von der Grundlinie aus erfolgen. Unkorrektes Auswechseln wird mit Freistoss indirekt von der Spielfeldmitte bestraft. Ausgewechselte Spieler dürfen stets erneut eingesetzt werden.

Tore:
G, F: Handballtore
E, D, FF-14, FF-17: grosse Tore (5x2 Meter)

Modus:
In allen Kategorien wird nach dem einfachen Ligamodus gespielt. Jedes Team spielt exakt 1x gegen jedes andere Team. Es werden keine Finalspiele oder ähnliches durchgeführt.

Spieldauer:
In allen Kategorien beträgt die Spieldauer pro Match 10 Minuten. Die Spiele werden durch die Turnierleitung an- und abgepfiffen. Die Uhr der Turnierleitung ist massgebend.

Rückpassregel:
Gilt in allen Kategorien ausser G und F.

Abseits:
Die Abseitsregel ist in allen Kategorien aufgehoben.

Freistösse:
Alle Freistösse werden indirekt ausgeführt. Abstand G + F Junioren 3 Meter, alle anderen Kategorien 5 Meter.

Einwurf:
Die Einwürfe werden durch einen Freistoss indirekt auf der Seitenauslinie ersetzt.

Abstoss:
Auswurf mit der Hand oder Dribbling mit dem Fuss sind erlaubt. Dropkick oder Auskick sind verboten. Sobald der Torhüter den Ball aus der Hand gegeben hat, ist das Spiel freigegeben.
Bei einem fälschlicherweise ausgeführten Abstoss erhält das gegnerische Team einen indirekten Freistoss am Mittelkreis.

Strafen:
Wer grob spielt, reklamiert oder sich unsportlich benimmt, erhält eine Zeitstrafe von 2 Minuten (gelbe Karte), dieser Spieler wird in dieser Zeit nicht ersetzt. Zwei Zeitstrafen ergeben automatisch einen Platzverweis (gelb-rote Karte). Spieler, die durch den Schiedsrichter des Feldes verwiesen worden sind (gelb-rote oder direkt rote Karte), sind für die restlichen Turnierspiele gesperrt.

5-Sekunden Regel (gilt nur für E, D, FF-14, FF-17)
Die 5-Sekunden Regel gilt bei Freistoss, Abstoss sowie Einwurf. Der Ball muss innerhalb von 5 Sekunden gespielt werden. Es ist nicht erlaubt, dass der Torwart den Ball mit den Händen in seinem Strafraum länger als 5 Sekunden kontrolliert. Ansonsten wird der gegnerischen Mannschaft ein Freistoss indirekt am Ort des Geschehens zugesprochen.

Berührung Hallendecke
Berührt der Ball die Hallendecke oder ein sich über dem Spielfeld befindendes Gerät, wird das Spiel mit indirektem Freistoss unter der Stelle, wo die Berührung stattfand, durch den Gegner fortgesetzt.

Rangordnung:
Für die Rangordnung innerhalb einer Gruppe sind massgebend:
1. Anzahl der erzielten Punkte
2. Resultat der direkten Begegnung
3. bessere Tordifferenz aller Gruppenspiele
4. höhere Anzahl der erzielten Tore
5. ein Penaltyschiessen

Heimmannschaft:
Die im Spielplan erstgenannte Mannschaft ist Platzclub und hat das Recht, in ihren Farben zu spielen. Sollte das Gästeteam die gleichen Trikotfarben haben, ist es verpflichtet mit andersfarbigen Überziehern zu spielen. Das Heimteam stellt sich vom Zeitnehmertisch aus gesehen links auf und hat Anstoss.

Einsatz nicht qualifizierter Spieler:
Wird in einem Spiel ein nicht qualifizierter Spieler eingesetzt, werden alle Spiele dieser Mannschaft mit 0:3 Forfait gewertet.

Ausrüstung:
Turnschuhe mit abfärbender Sohle sind verboten.
Schienbeinschoner sind Pflicht für alle.

Spielerliste/Trikotnummern:
Jeder Spieler muss in einem Trikot mit einer Rückennummer spielen. Die Rückennummer muss mit der Nummer auf der Spielerliste übereinstimmen. Eine Nummer darf pro Team nur exakt 1x vorkommen.

5. Schiedsrichter

Die Spiele werden von offiziellen SFV-Schiedsrichtern, KIFU-Schiedsrichtern oder B-, C- oder FF-17 Junioren geleitet.

6. Spielberechtigungen

Die Spieler sind gemäss «Einteilungen der Altersklassen im Breitenfussball für die Saison 2026/2027» für ihre jeweilige Kategorie spielberechtigt. Spielberechtigt sind folgende Spieler und Spielerinnen:
a) Spieler/innen mit einem gültigen Spielerpass
b) In gemischten Mannschaften und reinen Mädchenteams sind die offiziell erlaubten Jahrgänge spielberechtigt
c) Spieler und Ersatzspieler sind nur für diejenige Mannschaft spielberechtigt, für die sie auf der ersten Mannschaftsliste aufgeführt sind. Demzufolge darf ein Spieler (inkl. Torwart) nur in einer Mannschaft gemeldet und eingesetzt werden.

7. Proteste

Proteste sind vor Aufnahme oder Wiederaufnahme des Spieles beim Turnier-OK anzumelden. Die Protestgebühr beträgt CHF 100.- pro Protest. Bei Gutheissen des Protestes wird die Gebühr zurückerstattet, andernfalls ist sie zugunsten der Turnierleitung verfallen. Der Entscheid der Jury ist endgültig. Tatsachenentscheide der Schiedsrichter sind unanfechtbar.

8. Rangverkündigung

Die Rangverkündigung und Preisverteilung werden direkt nach dem letzten Spiel durchgeführt und sind eine Pflichtprogrammpunkt für alle Teams.
Alle Mannschaften sollen sich kurz vor Abpfiff des letzten Spiels bereithalten, um eine unkomplizierte und organisierte Siegerehrung zu gewährleisten.

9. Verspätetes Antreten/Rückzug einer Mannschaft

a) Mannschaften, die verspätet antreten, verlieren das betreffende Spiel mit 0:3 Forfait.
b) Mannschaften, die sich nach dem 31. Oktober 2026 abmelden, müssen den Turniereinsatz plus eine Busse von Fr. 150.- bezahlen oder für eine Ersatzmannschaft (gleiche Kategorie und Stärkeklasse) sorgen.
c) Mannschaften, die dem Turnier fernbleiben, müssen den Turniereinsatz sowie eine Busse von Fr. 350.- bezahlen.

10. Versicherung

Eine Versicherung gegen Unfälle, Diebstähle und andere unvorhergesehene Ereignisse ist Sache der teilnehmenden Vereine. Der Veranstalter übernimmt keinerlei Haftung.

11. Schlussbestimmungen

Das OK des Stutz Cup behält sich vor, bei Bedarf Vorschriften abzuändern oder weitere Vorschriften zu erlassen. In allen Nebenräumen der Hallen ist jegliches Ballspielen strengstens verboten. Esswaren, offene Getränke und Gläser dürfen nicht in die Hallen mitgenommen werden.

Wir wünschen allen Teams faire und attraktive Spiele.
OK Stutz Cup 2026