
VALIANT KUNSTRASEN-
HALLENTURNIER SCHÖTZ
schötz
fc
gegründet 1927
Wir wünschen euch viel Glück
und unfallfreie Spiele!
Turnierregeln
Kat. F- bis C-Junioren
Version September 2026

Turnierregeln

Grundlage

Diese Spielregeln werden für das Valiant Kunstrasen Hallenturnier Schötz eingesetzt. Aus Gründen der Übersichtlichkeit wird für beide Geschlechter die männliche Bezeichnung gewählt.

Gestützt auf die üblichen SFV-Fussball-Spielregeln. Abweichend dazu treten nachfolgende Regeln ergänzend in Kraft:

1. Turniermodus

1.1. Gruppenphase

Die Gruppenspiele werden im Jeder-gegen-Jeden-Modus gespielt. Bei Punktegleichheit entscheiden folgende Kriterien über die Rangierung:

a) Torverhältnis
b) Anzahl geschossener Tore
c) Direktbegegnung
d) Penaltyschiessen

1.2. KO-Phase

Die vier bestplatzierten jeder Gruppe erreichen die Viertelfinals (z.B. A1 – B4, B1 – A4, A2 – B3, B2 – A3). Anschliessend wird gemäss einer KO-Phase gespielt. Die Sieger spielen die Halbfinals und diese Sieger des Halbfinals ermitteln im Final den Turniersieger.
Die Verlierer des Halbfinals spielen den kleinen Final um Rang 3 und 4.
Ist in der KO-Phase nach der regulären Spielzeit noch keine Entscheidung gefallen, dann muss ein Penaltyschiessen über Sieg oder Niederlage entscheiden:

- Jede Mannschaft stellt 3 Penaltyschützen.
- Ist nach je drei Versuchen noch keine Entscheidung gefallen, treten weitere Spieler abwechselnd bis zur Entscheidung gegeneinander an.
- Derselbe Spieler darf erst einen zweiten Penalty schiessen, wenn sämtliche Akteure inkl. Torwart an der Reihe waren.

Version September 2026

2. Organisation

2.1. Anzahl Spieler

In der Kategorie F-Junioren wird mit 1 Torhüter und 3 Feldspielern gespielt; in den Kategorien E- und D-Junioren wird mit 1 Torhüter und 5 Feldspielern gespielt; in den Kategorien C-Junioren, B-Junioren und Aktive Herren wird mit 1 Torhüter und 4 Feldspielern gespielt. Pro Mannschaft dürfen beliebig viele Spieler an das Turnier mitgenommen werden.

2.2. Spielerwechsel

Es kann «fliegend» ausgewechselt werden, jedoch nur in unmittelbarer Nähe der Spielerbank (neben dem Tor). Ein Spieler darf das Feld erst betreten, wenn der auszuwechselnde Spieler das Feld verlassen hat. Bei Nichteinhalten können 2-Minuten-Strafen ausgesprochen werden.

2.3. Spielerqualifikation

Es dürfen nur lizenzierte, für die jeweilige Kategorie spielberechtigte Spieler eingesetzt werden. Über Ausnahmen entscheidet die Turnierleitung. Spieler werden an einem und demselben Turnier nur für eine Mannschaft qualifiziert.

2.4. Spielerliste

Die Spielerliste inklusive Vor- und Nachname, Rückennummern und Geburtstag ist vor dem Turnier bei der Turnierjury abzugeben.

2.5. Spieldauer

Die Spiele sind in allen Kategorien auf 9 Minuten ohne Seitenwechsel angesetzt. Die erstgenannte Mannschaft hat Anstoss und spielt von links nach rechts (aus Sicht der Turnierjury).

2.6. Spielfeld

Das Turnier wird auf einem unverfüllten Kunstrasen (ohne Granulat) mit Bandensystem ausgetragen. Die Spielfeldmasse betragen bei den F-Junioren 20x15 Meter und bei allen anderen Kategorien 20x40 Meter. Die Grösse der Tore beträgt 2,4x1,6 Meter bei den F-Junioren und 5x2 Meter bei allen anderen Kategorien.

2.7. Spielball

Es werden Matchbälle mit der Ballgrösse 4 eingesetzt.

2.8. Schiedsrichter

An den Qualifikationsturnieren werden offizielle Schiedsrichter des SFV und Kleinfeldschiedsrichter eingesetzt. Schiedsrichterentscheide sind unantastbar.

2.9. Ausrüstung

Bei der Ausrüstung der Spieler ist Folgendes zu beachten:

- Die Mannschaften spielen in einheitlichen Tenues. Auswärtstrikots müssen nicht mitgebracht werden, die zweitgenannte Mannschaft spielt bei ähnlichen TenueFarben in Überziehern.
- Es darf nur mit **Hallenschuhen** gespielt werden.
- Das Tragen von Schienbeinschonern ist obligatorisch!

2.10. Siegerehrung

Die Siegerehrung wird unmittelbar nach dem Finalspiel vorgenommen. Die Plätze 1 – 3 erhalten einen Pokal. Trainer von Mannschaften, welche schon früher ausgeschieden sind, dürfen nach ihrem letzten Spiel die Erinnerungsmedaillen bei der Turnierjury abholen (F- bis D-Junioren). Jeder Junior in den Kategorien F- bis D-Junioren erhält eine Erinnerungsmedaille – die Kadergrösse spielt dabei keine Rolle!

3. Spielregeln

3.1. Abseits

Die Abseitsregel ist aufgehoben.

3.2. Rückpassregel

Bei sämtlichen Kategorien mit Ausnahme der F-Junioren gilt die Rückpassregel (wie im Feldfussball).

3.3. Standardsituationen

Sämtliche Standardsituationen (Eckbälle, Freistösse und Anstoss) sind indirekt auszuführen. Die gegnerische Mannschaft hat einen Abstand von 5 Meter einzuhalten.

3.4. Einwurf

Der Ball wird flach über den Boden mit den Händen eingerollt.

3.5. Torabstoss / Torabwurf / Mittellinie

Auf Torabstoss / Torabwurf wird entschieden, wenn der Ball die Torlinie überquert, aber kein Tor erzielt wurde, und der Ball zuletzt von einem Spieler des angreifenden Teams berührt wurde.

Der Ball wird durch Torabstoss (mit den Füssen) / Torabwurf (mit den Händen) mit einer einmaligen Berührung wieder ins Spiel gebracht und muss in der eigenen Spielhälfte den Boden, die Bande oder einen Spieler berühren. Der Torabstoss / Torabwurf über die Mittellinie werden mit einem Freistoss indirekt von der Mittellinie aus geahndet.

Achtung: Der Torwart darf den Ball nicht über die Mittelline werfen (mit den Händen), das wird ebenfalls mit einem Freistoss indirekt von der Mittelline aus geahndet. (vgl. oben) Im Spielfluss mit den Füssen ist es dem Torwart gestattet, analog einem Feldspieler den Ball im Spiel über die Mittellinie zu spielen.

3.6. Torschuss

Ein Tor ist nur gültig, wenn der Schuss in der gegnerischen Hälfte abgegeben wurde oder dort von einem Spieler oder Torhüter noch abgefälscht wurde. Eigentore können vom ganzen Spielfeld aus erzielt werden.

3.7. Schuss an die Hallendecke

Berührt der Ball die Hallendecke oder ein daran befestigtes Gerät, so ist auf Freistoss indirekt zu entscheiden. Der Freistoss ist senkrecht unter dem entsprechenden Berührungspunkt, jedoch mindestens 6 Meter vom Tor entfernt, auszuführen.

3.8. Forfait

Nichterscheinen oder zu spätes Antreten werden genauso mit einem 3:0 Forfait gewertet wie das Weglaufen und das Nichtbeenden des Spiels. Die Teilnahmegebühr ist in jedem Fall zu entrichten.

3.9. Strafwesen

Es wird unterschieden zwischen Gelben Karten, Gelb-Roten Karten (werden beide dem zuständigen Regionalverband nicht gemeldet) und Roten Karten (werden dem zuständigen Regionalverband gemeldet, mit Ausnahme von «nicht böswilligen» Notbremsefouls):

- Gelbe Karten → werden mit 2-Minuten-Zeitstrafen geahndet, die Mannschaft darf bei Gegentor wieder ergänzen, Spieler kann in diesem Spiel wieder eingesetzt werden.
- Gelb/Rote Karten → werden mit 2-Minuten-Zeitstrafen geahndet, die Mannschaft darf bei Gegentor wieder ergänzen, Spieler darf in diesem Spiel nicht mehr eingesetzt werden.
- Rote Karten → Ausschluss für den Rest des Turniers, Mannschaft darf für den Rest des Spiels nicht mehr ergänzen.

An dieser Stelle sei nochmals auf das Fairplay hingewiesen. Mannschaften (Spieler, Trainer, Betreuer), die sich unrühmlich verhalten, werden sofort vom Turnierbetrieb ausgeschlossen.

Schiedsrichterentscheide sind unantastbare Tatsachenentscheide! In unvorhergesehenen Fällen entscheidet die Turnierleitung endgültig. Proteste werden keine angenommen.

Bei Nichteinhalten des Turnierreglements behält sich die Turnierleitung ein Ausschluss vom Turnier vor. Bei Ausschluss wird der Turnierbeitrag nicht zurückerstattet.

Schötz, September 2026 Die Turnierleitung



Kontakt:

Verein Junioren Hallen-
fussballturnier FC Schötz
Morgenweghalle
CH-6247 Schötz

+41 (0)79 101 21 21
alijaflorent@gmail.com