

Turnierreglement FC Nottwil CSS Indoors 2027

1. Grundlage

Aus Gründen der Übersichtlichkeit wird für beide Geschlechter die männliche Bezeichnung gewählt. Die Turnierregeln basieren auf den üblichen SFV-Fussball-Spielregeln. Abweichend bzw. ergänzend dazu treten nachfolgende Regeln in Kraft.

2. Kategorien

Es finden Turniere in folgenden Kategorien statt:

Zeit	Kategorie	Spielfeld	Spieler*	Teams	Einsatz
Freitag, 29. Januar 2027					
17:30 – 19:30	Junioren F3 3. <i>Stärkeklasse</i>	20 x 15 m (Kunstrasen)	3 Spieler + 1 Torhüter	8	CHF 100
20:00 – 23:00	Junioren C2 2. <i>Stärkeklasse</i>	40 x 20 m (Kunstrasen)	4 Feldspieler + 1 Torhüter	8	CHF 150
Samstag, 30. Januar 2027					
08:00 – 13:00	Junioren F2 2. <i>Stärkeklasse</i>	40 x 20 m (Kunstrasen)	5 Feldspieler + 1 Torhüter	10	CHF 150
13:00 – 18:00	Junioren E3 3. <i>Stärkeklasse</i>		5 Feldspieler + 1 Torhüter	10	CHF 150
18:00 – 23:00	Junioren D1 D9, 1./2. <i>Stärkeklasse</i>		4 Feldspieler + 1 Torhüter	10	CHF 150
Sonntag, 31. Januar 2027					
08:00 – 11:30	Junioren D7 3. <i>Stärkeklasse</i> <i>Jahrgang 2014/2015</i>	40 x 20 m (Kunstrasen)	4 Feldspieler + 1 Torhüter	6	CHF 150
11:30 – 15:00	Junioren E1 1./2. <i>Stärkeklasse</i>		5 Feldspieler + 1 Torhüter	8	CHF 150
15:00 – 18:15	Junioren D3 D9, 3. <i>Stärkeklasse</i>		4 Feldspieler + 1 Torhüter	6	CHF 150

*) In allen Kategorien sind beliebig viele Auswechselspieler erlaubt

Sofern in den nachfolgenden Bestimmungen nicht explizit erwähnt, gelten alle Regeln für alle Kategorien.

3. Turniermodus

3.1. Gruppenphase

Die Gruppenspiele werden im Jeder-gegen-Jeden-Modus gespielt (1 bzw. 2 Gruppen à 4 oder 5 Mannschaften). Bei Punktgleichheit entscheiden folgende Kriterien über die Rangierung:

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

3.2. Modus KO-Phase¹

Kategorien F2, E3, D1

Die zwei Erstplatzierten jeder Gruppe erreichen die Halbfinals. Die weiteren Mannschaften spielen in Klassierungsspielen um die Ränge 5-10. Die Verlierer der Halbfinalspiele spielen um Rang 3 und 4, die Sieger ermitteln im Finale den Turniersieger.

Kategorie F3

In der Kategorie F3 finden nach der Gruppenphase Viertelfinals mit allen Mannschaften statt. Die Sieger der Viertelfinals treffen in den Halbfinalspielen aufeinander, die Verlierer der Viertelfinals in «kleinen Halbfinals». Anschliessend spielen die Mannschaften aus den «kleinen Halbfinals» in Klassierungsspielen um die Ränge 5-8, die Verlierer der Halbfinalspiele um Rang 3 und 4, die Sieger der Halbfinalspiele ermitteln im Finale den Turniersieger.

Kategorie C2

In der Kategorie C2 erreichen die zwei Erstplatzierten jeder Gruppe die Halbfinals. Die weiteren Mannschaften spielen in Klassierungsspielen um die Ränge 5-8. Die Verlierer der Halbfinalspiele spielen um Rang 3 und 4, die Sieger ermitteln im Finale den Turniersieger.

Kategorie E1

In der Kategorie E1 treffen die zwei Erstplatzierten jeder Gruppe in den Halbfinalspielen aufeinander, die Teams auf den Gruppenrängen 3 und 4 spielen in den «kleinen Halbfinals». Anschliessend spielen die Mannschaften aus den «kleinen Halbfinals» in Klassierungsspielen um die Ränge 5-8, die Verlierer

¹ Änderungen vorbehalten



der Halbfinalspiele um Rang 3 und 4, die Sieger der Halbfinalspiele ermitteln im Finale den Turniersieger.

Kategorien D3, D7

Nach den Gruppenspielen finden direkt das Klassierungsspiel um Rang 5, das kleine Final und das Finalspiel statt.

3.3. Regeln KO-Phase

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.

In den Klassierungsspielen um die Ränge 5-10 findet kein Penaltyschiessen statt.

4. Organisation

4.1. Zugelassene Mannschaften

Es sind nur Mannschaften zum Turnier zugelassen, die einem dem Schweizerischen Fussballverband (SFV) bzw. einem Regionalverband angeschlossenen Verein angehören.

Pro Verein und Kategorie sind maximal 2 Teams zugelassen. Von dieser Regel ausgenommen ist der organisierende Verein FC Nottwil.

4.2. Anzahl Spieler

- In den Kategorien F2, E1 und E3 wird mit 5 Feldspielern und 1 Torwart gespielt.
- In den Kategorien C2, D1, D3 und D7 wird mit 4 Feldspielern und 1 Torwart gespielt.
- In der Kategorie F3 wird mit 3 Spielern und 1 Torwart gespielt.

Pro Mannschaft dürfen beliebig viele Spieler an das Turnier mitgenommen werden.

4.3. Spielerbank

Die Spielerbank befindet sich neben dem eigenen Tor. Auswechselspieler und Trainer/Betreuer der Mannschaften halten sich ausschliesslich in diesem Bereich auf.



4.4. Spielerwechsel

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

4.5. 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. Der Einsatz des gleichen Spielers in Teams unterschiedlicher Kategorien ist zulässig.

4.6. Spielerliste

Die Spielerliste inklusive Vor- und Nachname, Rückennummer und Geburtstag (idealerweise Export aus Clubcorner) ist vor dem Turnier bei der Turnierjury abzugeben.

4.7. Spieldauer

Die Spiele sind auf 9 (F-, E-, D7- und D9-Junioren 3. Stärkeklasse) resp. 10 Minuten (C- und D9-Junioren 1./2. Stärkeklasse) ohne Seitenwechsel angesetzt. Die erstgenannte Mannschaft hat Anstoss und spielt von links nach rechts (aus Sicht der Turnierjury). In der Kategorie F3 hat die erstgenannte Mannschaft Anstoss und spielt in Richtung der Turnierjury.

4.8. Spielfeld

Das Turnier wird auf einem unverfüllten Kunstrasen (ohne Granulat) mit Bandensystem ausgetragen. Die Spielfeldmasse betragen 40x20 Meter, und die Tore sind 5x2 Meter gross. In der Kategorie F3 misst das Spielfeld ca. 20x15 Meter und die Tore sind 2,4 x 1,6 Meter gross.

4.9. Spielball

Die Grösse / das Gewicht des Balles wird immer an die jeweilige Kategorie angepasst. Es werden normale Matchbälle und keine Futsalbälle eingesetzt.

4.10. Schiedsrichter

Es werden sowohl offizielle Schiedsrichter des IFV als auch Helfer des FC Nottwil ohne Schiedsrichterqualifikation eingesetzt. Schiedsrichterentscheide sind unantastbar.



4.11. 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 Tenue-Farben in Überziehern.
- Es darf mit Multinocken (Tausendfüssler) und Hallenschuhen gespielt werden. Nocken- und Stollenschuhe sind nicht erlaubt.
- Das Tragen von Schienbeinschonern ist obligatorisch!

4.12. Siegerehrung

Wir bitten alle Mannschaften bis zur Siegerehrung zu warten. Die Siegerehrung wird unmittelbar nach dem Finalspiel vorgenommen.

- In den Kategorien mit 6 Teams (D7 und D9 3. Stärkeklasse) erhält der Turniersieger einen Pokal. In allen anderen Kategorien erhalten die Teams auf den Plätzen 1 – 3 einen Pokal.
- Jeder Junior erhält eine Erinnerungsmedaille – die Kadergrösse spielt dabei keine Rolle!
- Wenn die Mannschaft bei der Siegerehrung nicht mehr anwesend ist, entfällt der Anspruch auf Pokale und Medaillen.

5. Spielregeln

5.1. Abseits

Die Abseitsregel ist aufgehoben.

5.2. Rückpassregel

Bei sämtlichen Kategorien mit Ausnahme der F-Junioren gilt die Rückpassregel.

5.3. Standardsituationen

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

5.4. Einwurf

Der Ball wird mit einem flachen Pass oder einem Dribbling wieder ins Spiel gebracht. Vor dem Pass oder dem Dribbling muss der Ball ruhig auf dem Boden liegen. Aus einem Flachpass kann direkt kein Tor erzielt werden. Beim Dribbling kann ab der zweiten Ballberührung ein Tor erzielt werden.

5.5. Torabstoss / Torabwurf

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: Hat der Torhüter den Ball aber gefangen oder vom Boden aufgenommen (Ball noch im Spiel), ist ein hohes Zuspiel über die Mittellinie gestattet.

5.6. 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. Beim Ertönen der Schlusssirene muss der Ball die Torlinie vollumfänglich überquert haben, sonst zählt das Tor nicht.

5.7. 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.



5.8. Forfait

Nichterscheinen oder zu spätes Antreten werden genauso mit einem 3:0 Forfait gewertet wie das Weglaufen und das Nichtbeenden des Spiels.

5.9. 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 des Spielers 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.

6. Schlussbestimmungen

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

Nottwil, 4. Oktober 2026

Die Turnierleitung