Infos zum Lindenberg Hallen Master

- Das Turnier findet in der 3-fach-Turnhalle in Hitzkirch statt. Parkplätze stehen beim FC Hitzkirch (Manometer) zur Verfügung. Vom Parkplatz zur Halle sind es ca. 2 – 3 Gehminuten.
- Während allen Turniertagen steht unsere Festwirtschaft zu Verfügung.
- Für alle Mannschaften stehen Garderoben und Duschen zur Verfügung. Die Garderoben sind beschriftet. Doppelbelegungen mit mehreren Teams in einer Garderobe lassen sich nicht vermeiden. Für Mädchen steht eine separate Garderobe inkl. Dusche zur Verfügung.

Turnierreglement Hallenturnier FC Hitzkirch

Version 1 von 09.09.2026, Wiget Patrick; OK Hallenturnier FCH

1. **Allgemeines**
   a. Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Verwendung der Sprachformen männlich, weiblich und divers (m/w/d) verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.
   b. Rauchverbot
   In sämtlichen Räumen (Halle, Garderoben, Toiletten, Restaurant etc.) gilt ein absolutes Rauchverbot.
   c. Garderoben
   Die Garderoben dienen zum Duschen und zum Umziehen der Mannschaften. Es ist den Mannschaften untersagt, sich in den Garderoben zu verpflegen. Zutritt zu Garderoben ist ausschliesslich nur den Spielern und Betreuern/Trainern gestattet. Alle anderen Personen (Eltern, Geschwister, Kollegen etc.) ist der Zutritt untersagt.
   Die Garderoben sind nach Beendigung des Turniers sauber zu hinterlassen.
   d. Verpflegung
   Es ist untersagt, sich in den Garderoben, Duschen, Zuschauerrängen etc. zu Verpflegen. Es dürfen keine Getränke und Esswaren in die Spielhalle mitgenommen werden. Getränke und Speisen sind innerhalb des Gebäudes einzig im Restaurantbetrieb erlaubt.
   e. Ballspielen
   In allen Innenräumen des Gebäudes (mit Ausnahme der Halle) gilt ein Ballverbot. Für Schäden wird die fehlerhafte Mannschaft und/oder Person zur Rechenschaft gezogen.
   f. Weisungen vom Veranstalter
   Die Mannschaften haben sich an die Weisungen vom Veranstalter zu halten. Mannschaften und/oder Spieler, die diesen Weisungen nicht Folge leisten, werden unverzüglich vom Turnier ausgeschlossen.
   g. Benehmen
   Unsportlichkeiten wie z.B. das Weglaufen bzw. Nichtbeenden des Hallenturniers, das passive Verhalten einer Mannschaft, das zu einer Bevorteilung eines anderen Teilnehmers führt, wird von der Turnierorganisation von Fall zu Fall beurteilt und anschliessend sanktioniert. Spieler, die in den Hallen, Garderoben, Toiletten, Treppen etc. herumspucken,

Sachbeschädigungen vornehmen oder sich ungesittet benehmen und sich nicht an die Weisungen des Turnierorganisators halten, werden vom ganzen Turnier ausgeschlossen. Zusätzlich wird der Verein mit einer Ordnungsbusse von CHF 100.- belegt.
Mannschaften und auch dazugehörige Einzelpersonen, welche sich ausserhalb ihrer Spiele im Rahmen des Turniers ungebührend benehmen (unsportliches Verhalten auf den Rängen, in den Garderoben oder im Restaurant oder der Umgebung der Sportanlage etc.) können mit Punktabzug oder Turnierausschluss bestraft werden.
Mannschafen oder Einzelpersonen, die heftig bei der Turnierjury protestieren, können mit Punktabzug oder Turnierausschluss bestraft werden.

h. Wertsachen
Bei einem eventuellen Diebstahl lehnt der Turnierorganisator und der IFV jegliche Haftung ab.

i. Sanitätsdienst
Der Turnierorganisator stellt den Sanitätsdienst (Erste Hilfe) sicher.

j. Versicherung
Versicherung ist Sache der Teilnehmer. Der Veranstalter lehnt jede Haftung ab.

k. Entscheidungen
In unvorhergesehenen Fällen entscheidet der Turnierorganisator oder der jeweilige Turnierleiter endgültig.

2. Turnierweisung

a. Spielerliste
Die im Clubcorner erstellte Spielerliste (unter Kader verwalten) ist 30 Minuten vor dem ersten Spiel der teilnehmenden Kategorie am Jurypult abzugeben. Diese Regelung gilt für alle Kategorien.

b. Teilnahmeberechtigt
Es sind nur Mannschaften und Spieler, welche an einer vom SFV organisierten Meisterschaft teilnehmen, spielberechtigt.

c. Turnierbetrag
Der Turnierbetrag (Bar oder Twint) ist zusammen mit der Spielerliste spätestens 30min. vor dem ersten Spiel der teilnehmenden Kategorie am Jurypult abzugeben. Die Turnierquittung nach Begleichung vom Turnierbetrag wird vor Ort ausgestellt.

d. Mehrere Mannschaften in derselben Kategorie
Nehmen von einem Verein zwei Teams in der gleichen Kategorie am Turnier teil, so darf ein Spieler nur in einer Mannschaft eingesetzt werden.

e. Kategorien
Es wird in den üblichen Juniorenkategorien gespielt. Die Jahrgänge und Spielerqualifikationen gelten wie bei der Feldmeisterschaft, gem. SFV-Dokument „Einteilung der Altersklassen“ und den SFV-Ausführungsbestimmungen für Junioren.

f. Begleitung der Juniorenmannschaft
Die teilnehmende Mannschaft ist von einem offiziellen Trainer/Betreuer oder Vereinsfunktionär zu begleiten. Eine Nichtbeachtung dieser Vorschrift hat eine Busse von CHF 100.- zur Folge.

g. Anwesenheit am Spielfeldrand (Halle)
Nur Spieler, die am jeweiligen Spiel teilnehmen sowie höchstens zwei Funktionäre (in Turnschuhen) dürfen sich bei der Auswechselbank aufhalten. Es ist den Betreuern untersagt, sich neben dem Tor aufzuhalten.

h. Seitenwahl und Anstoss
Die erstgenannte Mannschaft spielt in Halle 1 und hat Anstoss, die andere stellt sich in Halle 3 auf.

i. Bereitschaft
Die Mannschaften haben vor und nach dem Spiel eine schnelle Bereitschaft für das nächste Spiel sicherzustellen. Dies gilt beim Verlassen der Halle wie auch beim Aufstellen in der Halle zum Spielbeginn.

j. Forfait
Bei Nichterscheinen, verspätetem Erscheinen oder Abbruch durch Fehlverhalten einer Mannschaft wird das Spiel mit 3:0 für den Gegner gewertet.

k. Nichterscheinen
Wer sich an ein Turnier anmeldet, ist verpflichtet, daran teilzunehmen. Angemeldete aber nicht am Hallenturnier erschienene Teams werden wie folgt gebüsst:
• Abmeldung beim Organisator bis 2 Wochen vor Turnierbeginn: CHF 100.-
• Abmeldung beim Organisator weniger als 2 Wochen vor Turnierbeginn: CHF 200.-
• keine Abmeldung / unentschuldigtes Fernbleiben: CHF 300.-

l. Spielleiter und Schiedsrichter
Werden vom Turnierorganisator gestellt.

m. Besondere Vorkommnisse
Der Schiedsrichter/Spielleiter hat besondere Vorkommnisse der Turnierleitung zu melden.

n. Auszeichnung
   Der jeweils Erstplatzierte der Kategorien G - D erhält einen Pokal sowie einen Erinnerungspreis. Alle Teilnehmer der Kategorien G – D erhalten einen Erinnerungspreis. Ab der Kategorie C erhält der Erstplatzierte einen Pokal sowie einen Erinnerungspreis. Der Zweit- und Drittplatzierte erhält einen Erinnerungspreis.
o. Weiter wird der beste Torhüter und der Spieler vom Turnier pro Kategorie ausgezeichnet.
p. Verfahren bei Punktegleichheit
   1. Tordifferenz (Subtraktion der Anzahl erhaltener Tore von der Anzahl erzielter Tore)
   2. Anzahl geschossener Tore
   3. Direktbegegnung
   4. Losentscheid
q. Ermittlung des Siegers
   Zur Ermittlung des Siegers in den Rangierungsspielen (inkl. Final) wird ein Penaltyschiessen in der Halle 1 durchgeführt. Hierbei sind alle auf der Spielerliste aufgeführten Spieler teilnahmeberechtigt, egal ob sie am Spiel teilgenommen haben oder nicht. Die ersten drei Schützen müssen bestimmt werden. Bei Unentschieden geht es abwechslungsweise weiter. Die Übrigen können (müssen aber nicht) danach mitwirken.

3. Spielregeln

a. Es gelten die üblichen SFV-Fussball-Spielregeln mit folgenden Ausnahmen/Ergänzungen.

b. Grundsätzlich entscheidet die Turnierleitung letztendlich.

c. Ball
Es wird in alle Kategorien mir einem Futsal-Ball gespielt.
G – E Junioren Grösse 4 (290 Gramm)
D – B Junioren Grösse 4 (360/420 Gramm)

d. Hallengrösse: F- bis B-Junioren spielen über die gesamte 3 -fach Turnhalle. G-Junioren Spielen je in einer Halle (quer).

e. Anzahl Spieler pro Match
Es dürfen pro Mannschaft maximal 12 Spieler aufgeführt werden.
Juniorenfussball (Junioren B und C): 1 Torwart, 4 Feldspieler und 4 Auswechselspieler. Total 9 Spieler.
Kinderfussball (Junioren D, E und F): 1 Torwart, 5 Feldspieler und 5 Auswechselspieler. Total 11 Spieler.
Kinderfussball (Junioren G): 1 Torwart, 4 Feldspieler und 4 Auswechselspieler. Total 9 Spieler.
Die Regelung gilt nur pro Spiel. In einem Folgespiel können wieder andere Junioren eingesetzt werden. Überzählige Spieler dürfen sich während des Spiels nicht in der Halle (Spielfeld, Bank etc.) aufhalten.

f. Spielzeiten: Die Nettospielzeit beträgt 10 Minuten. Die Zeit wird grundsätzlich nicht gestoppt. Der Schiedsrichter kann jedoch bei Verletzungen oder andern Vorkommnissen (z.B. Verwarnungen) die Zeit anhalten lassen. Es gibt keine Verlängerung oder Nachspielzeit, jedoch wird ein Strafstoss auch nach Ablauf der Spielzeit noch ausgeführt (ohne Nachschuss).

g. Spielfeld und Banden
Als Spielfeldabgrenzungen werden bestehende Linien benutzt.
Als Strafraum gilt das entsprechende weisse Rechteck vor den Toren.
Der Penaltypunkt ist die weisse Linie innerhalb des Strafraumes.
Es gibt keinen Anspielkreis. Gegnerische Spieler haben sich 5m vom Anspielpunkt fernzuhalten.
Statt mit Seitenlinien wird mit Banden gespielt, ausser bei der Torlinie.
Ein Ball, der in die Zuschauerränge fliegt, wird mittels «Einrollen» durch die gegnerische Mannschaft zurück ins Spiel gebracht.

h. Hallendecke
Berührt der Ball die Decke oder ein herunterhängendes Gerät, so ist auf Freistoss indirekt für das gegnerische Team zu entscheiden. Der Freistoss ist senkrecht unter dem entsprechenden Berührungsort, jedoch mindestens 6 Meter vom Tor entfernt auszuführen

i. Auswechslungen
Die Spieler können „fliegend“ ausgewechselt werden (nur von der Spielerbank aus). Der auszuwechselnde Spieler muss ausserhalb des Spielfeldes sein, bevor der neue Junior ins Geschehen eingreifen darf.
Bei unkorrektem Spielerwechsel wird eine 2-Minuten Zeitstrafe ausgesprochen. Wenn ein Spieler zu viel auf dem Spielfeld ist, wird das Spiel unterbrochen. Der zuletzt eingewechselte Spieler wird mit einer 2-Minuten Zeitstrafe belegt und das Spiel wird mit einem Freistoss indirekt wieder aufgenommen.

j. Ausrüstung der Spieler
Trikots: Bei gleicher oder ähnlicher Trikotfarbe muss das Team in der Halle 3 Überzieher anziehen. Entscheidung, ob Überzieher angezogen werden müssen, liegt im Ermessen vom Schiedsrichter.

Der Torwart muss sich klar ersichtlich von seinen Mitspielern durch ein andersfarbiges Trikot unterscheiden.
Schienbeinschoner: Das Tragen von Schienbeinschonern ist obligatorisch.
Hallenschuhe: Die Halle darf nur mit sauberen Turnschuhen (kein schwarzes Gummiprofil) betreten werden.

k. Torschuss
Ein Tor ist nur gültig, wenn der Torschuss in der gegnerischen Platzhälfte abgegeben wird oder dort von einem Spieler berührt wird. Eigentore können vom ganzen Spielfeld aus erzielt werden.

l. Abseitsregel
Beim Hallenturnier ist die Abseitsregel aufgehoben.

m. Rückpassregel
Bei den Junioren B, C, D und E gilt die Rückpassregel. Bei den Junioren F und G ist die Rückpassregel aufgehoben.

n. Anstoss, Freistoss und Corner
Alle Anstösse, Freistösse (ausgenommen Penalty), Einwürfe (Einrollen) und Corner müssen indirekt ausgeführt werden. Abstand zum Gegner: 5 Meter.

o. Torabstoss / Torabwurf / Auskick
Torabwurf: Der Torwart nimmt den Ball aus dem laufenden Spiel in die Hände: Der Ball ist wieder frei, sobald der Torwart den Ball wieder loslässt (unmittelbar erneutes Ballaufnehmen führt zu einem Freistoss). Der Ball muss nun aber zuerst in der eigenen Hälfte den Boden, die Banden oder einen Spieler berühren, ansonsten wird der Auswurf mit einem Freistoss auf der Mittellinie bestraft.
Torabstoss: Der Ball muss vom Torwart von innerhalb des Strafraumes zurück ins Spiel gebracht werden (nicht von einem Feldspieler). Der Ball muss zuerst auf irgendeine Weise aus dem Strafraum aber in die eigene Hälfte gespielt werden und dort einen anderen Spieler als den Torwart berühren, bevor dieser den Ball wieder spielen darf. Der Ball muss ebenfalls in der eigenen Hälfte zuerst einen Spieler, die Banden oder den Boden berühren.
Auskick: Diese sind verboten und werden mit einem Freistoss für das gegnerische Team ab der Mittellinie bestraft.

p. Strafwesen: Folgende Strafen sind möglich:
Ausschluss auf Zeit (gelbe Karte/Zeitstrafe): Dauer 2 Minuten. Wird ein Spieler im gleichen Spiel zweimal (gelb/rot) mit einer Zeitstrafe belegt, so ist er für den Rest des Spiels und das nächstfolgende Spiel gesperrt.
Dauerausschluss (rote Karte): Wird ein Spieler mit einem Dauerausschluss bestraft, so ist er für das ganze Turnier ausgeschlossen (alle Kategorien).
Werden von einer Mannschaft zwei oder mehr Spieler ausgeschlossen, so gilt folgendes Verfahren: a) Bei Ausschluss auf Zeit: Aufschieben der Strafe b) Sobald es eine rote Karte gibt und en weiterer Spieler (wenn auch nur mit einer Zeitstrafe) vom Spiel ausgeschlossen wird, muss das Spiel abgebrochen werden. Bei einem Spielabbruch entscheidet die Jury, welches Resultat gewertet wird.

q. Tackling: Das Tackling ist verboten und wird mit einem Foul bestraft. Ein Tackling ist der Versuch, durch Hineingleiten von vorne, der Seite oder von hinten den Ball zu spielen, wenn der Gegner im Besitze des Balles ist (Hineingrätschen, sliding Tackling).

r. Einsprachen zu einem Turnierspiel sind innert 5 Minuten nach dem betroffenen Spiel bei der Turnierleitung zu melden. Die Turnierleitung muss rasch über Einsprüche (z.B. bezüglich Spielberechtigungen oder Matchereignissen) entscheiden können, um den reibungslosen Ablauf des Turniers nicht zu gefährden.