37. JUNIOREN HALLENMASTERS

Turnierreglement

1. Spielberechtigung

Spielberechtigt sind Junioren, die für den entsprechenden Klub qualifiziert sind. Für die Einteilung der Junioren-Altersklassen gelten die Bestimmungen des SFV. Es sind 11 Spieler pro Mannschaft preisberechtigt.

2. Spielerkontrolle

Die Spielerliste ist 15 Minuten vor dem ersten Spiel bei der Turnierleitung abzugeben. Bei den D-Junioren muss bei Verlangen eine Mannschaftsliste aus dem Clubcorner vorgewiesen werden können.

3. Schiedsrichter

Die Spiele werden durch Spielleiter Kinderfussball geleitet.

4. Spezialreglement

Das spezielle Reglement für Hallenfussball orientiert über die Abweichungen von den offiziellen Fussballregeln. Es wird nicht nach den Futsal-Regeln gespielt.

5. Proteste

Proteste können gemäss Wettspielreglement bei der Turnierleitung bestätigt werden, und zwar bis spätestens 15 Minuten nach Spielende. Der Entscheid der Turnierleitung ist endgültig. Gegen Tatsachenentscheide kann nicht protestiert werden.

6. Turnierleitung

Die Turnierleitung setzt sich aus Mitgliedern des OK zusammen.

7. Zeitnahme

Massgebend ist einzig die Uhr der Turnierleitung, welche alle Spiele an- und abpfeift.

8. Spezialfälle

Über alle in diesem Reglement nicht vorgesehenen Fälle entscheidet die Turnierleitung an Ort und Stelle. Kurzfristig notwendige Regeländerungen sind möglich, müssen aber vor Turnierbeginn bekannt gegeben werden.

9. Turniermodus

Gemäss Spielplan.

10. Rangklassierung

Bei Punktgleichheit von zwei oder mehreren Mannschaften entscheidet:

1. die Direktbegegnung
2. die bessere Tordifferenz aus allen Spielen
3. die höhere Anzahl erzielter Tore aus allen Spielen

4. ein Penaltyschiessen (nur für Halbfinale), sonst Losentscheid.

11. Verfahren bei Unentschieden

Gruppenspiele:	je 1 Punkt pro Mannschaft
Halbfinal- und Finalspiele	Penaltyschiessen

Penaltyschiessen: Je Mannschaft werden abwechslungsweise 3 Penalty geschossen. Die ersten 3 Penaltyschützen müssen bestimmt werden. Bei erneutem Unentschieden müssen die restlichen Spieler im K.O.-System bis zur Entscheidung schiessen.

37. JUNIOREN HALLENMASTERS

Spielreglement

1. Abgesehen von den nachfolgenden Abweichungen wird nach den offiziellen Spielregeln des SFV gespielt.
2. **Strafraum:** Den Verhältnissen entsprechend verkleinert. Der Strafraum ist rechteckig und wird separat markiert.
3. **Spielfeld:** Jun. E und D ganze Halle ohne Seitenlinien und mit Banden. Corner wird ausgeführt, wenn der Ball das Spielfeld über die Bande verlässt. Jun. G und F ist eine Seitenlinie mit Banden versehen. Einwurf wird von Hand eingerollt, wenn der Ball das Spielfeld über die Bande verlässt. Corner wird ausgeführt, wenn Ball hinter die Outlinie geht. Das Halten sowie unfairer Körpereinsatz an den Banden wird mit indirektem Freistoss bestraft.
4. **Spieleranzahl:** 1 Torhüter und 5 Feldspieler (Jun. E und D)
   1 Torhüter und 3 Feldspieler (Jun. F und G)
5. **Trainer:** Sein Standort hat bei der Spielerbank zu sein.
6. **Ausrüstung:** Es wird in Hallenturnschuhen mit flachen Sohlen gespielt. Schwarze Sohlen sind untersagt. Das Tragen von Schienbeinschonern ist obligatorisch.
7. **Seitenwahl:** Die erstgenannte Mannschaft spielt vom Zeitnehmertisch aus gesehen von links nach rechts und hat Anstoss.
8. **Spieldauer:** Gemäss Spielplan. Es wird ohne Seitenwechsel gespielt. Erscheint eine Mannschaft nicht rechtzeitig zum Anpfiff, kann die Turnierleitung das Spiel mit 3:0 zu Gunsten der anwesenden Mannschaft werten.
9. **Spielerauswechslungen:** Die Auswechslungen müssen von der Spielerbank des betreffenden Teams erfolgen. Hat eine Mannschaft zu viele Spieler auf dem Feld oder wird nicht bei der Spielerbank ausgewechselt, wird eine 2-Minuten-Zeitstrafe für einen vom Trainer zu bestimmende Spieler verhängt. Das Spiel ist mit einem Freistoss indirekt ab der Mittellinie für die gegnerische Mannschaft wieder aufzunehmen.
10. **Strafen:** Gelbe Karte = 2-Minuten-Zeitstrafe für den fehlbaren Spieler.
    Rote Karte = Ausschluss. Über eine allfällige Sperre für weitere Spiele des Turniers entscheidet die Turnierleitung.
11. **Abseits:** Die Abseitsregel ist aufgehoben.
12. **Freistoss:** Der Abstand der Mauer beträgt 3 Meter bei Jun. G & F und 5 Meter bei Jun. E & D. Sämtliche Freistösse sind indirekt. Berührt der Ball die Hallendecke (inkl. Geräte) oder fliegt er auf die Tribüne, wird ebenfalls auf Freistoss indirekt entschieden.
13. **Strafstoss:** Der Strafstoss wird vom eingezeichneten Punkt ausgetreten.
14. **Torabstoss/Abspiel des Torhüters:** Auswurf mit der Hand oder Dribbling mit dem Fuss. Kein Abstoss des Bodens. Kein Auskick oder Dropkick. Der Torhüter darf den Ball nicht über die Mittellinie werfen. Sobald der Torhüter den Ball aus der Hand gespielt oder auf den Boden gelegt hat, ist der Ball frei. Bei einem falsch ausgeführten Torabstoss erhält das gegnerische Team einen indirekten Freistoss in der Spielfeldmitte.
15. **Rückpassregel:** Bei der Kategorie E und D gilt die Rückpassregel, d.h. der Torhüter darf einen Rückpass nicht in die Hand nehmen.

37.
JUNIOREN
HALLENMASTERS

16. **Schutz der Spieler an der Bande/Wand:** Die Schiedsrichter sind angehalten, gefährliches Spiel an der Wand/Bande rigoros zu ahnden und dort auch korrektes Spiel zu unterbinden, wenn Verletzungsgefahr besteht.
17. **Schutz des ballführenden Spielers:** Es ist in keinem Fall erlaubt, in den ballführenden Spieler hineinzugleiten (Slidetackling)! Ausnahme: Torwart im eigenen Strafraum, sofern seine Aktion nicht fahrlässig, rücksichtslos oder übermässig hart erfolgt.
18. **Besonderes:** Über alle in diesem Reglement nicht vorgesehenen Fälle entscheidet die Turnierleitung.