



Turnierreglement Einfach-Turnhalle 28 x 15m:

1 Allgemeines:

- 1.1 In den Hallen gilt ein Rauchverbot. Dies gilt auch für die Festwirtschaft.
- 1.2 In den Garderoben wird eine ansprechende Ordnung gehalten und diese dienen zum Duschen und Umziehen der Mannschaften. Es ist den Mannschaften untersagt sich in den Garderoben zu verpflegen. Die Teams müssen sich an die Weisungen des Veranstalters halten.
- 1.3 Es ist untersagt in den Gängen der Turnhallen und unmittelbar vor den Turnhallen Fussball zu spielen.
- 1.4 Auch das **Fairplay** ist beim Turnier gross geschrieben. Entsprechend möchten wir, dass nach den Spielen ob Sieg, Niederlage oder Unentschieden sich die Mannschaften angemessen und fair verhalten (auf Shakehands wird in diesem Jahr verzichtet).
- 1.5 Wer sich nicht an die Weisungen des Veranstalters hält, kann von der Turnierleitung vom Turnier ausgeschlossen werden.
- 1.6 Gespielt wird nach den Regeln des SFV, wobei folgendes zu beachten ist.

2. Turnierweisungen:

2.1 Spielberechtigung

Die Mannschaftsliste muss spätestens, falls nicht vorgängig per Mail, 30 Minuten vor Turnierbeginn der Jury abgegeben werden.

Wir erwähnen nach Möglichkeit die Torschützen mit Namen.

Während des ganzen Turniers muss ein/-e SpielerIn daher die gleiche Rückennummer tragen.

Junioren F: 01.01.2015 und jünger

Junioren G: 01.01.2017 und jünger

Nehmen von einem Klub zwei Teams am Hallenturnier teil, so darf ein/-e SpielerIn am gleichen Tag nur in einer Mannschaft eingesetzt werden.

2.2 Spielzeit

Die Spielzeit beträgt in allen Kategorien 10 Minuten. Tore nach Ablauf der Spielzeit bzw. nach Erklängen der Schluss sirene zählen nicht mehr. Der Ball muss zwingend vor Ablauf der Spielzeit bzw. Erklängen der Schluss sirene die Torlinie überquert werden.

Ebenfalls werden allfällige Freistösse nach Ablauf der Spielzeit bzw. Erklängen der Schluss sirene nicht mehr ausgeführt.

Die Ausnahme sind allfällige Penaltys, welche noch vor Ablauf der Spielzeit bzw. Erklängen der Schluss sirene geahndet werden.

2.3 Teamgrösse

Für das Turnier können maximal 14 SpielerInnen gemeldet werden. Es wird 5er Fussball (4 FeldspielerInnen + Torwart) gespielt.

2.4 Halle

Es wird Kleinfeld (ca. 28m lang / 15m breit) mit Futsal Ball auf Handball-Tore und mit Banden auf beiden Seiten gespielt.

2.5 Strafraum

Der Strafraum ist der eingezeichnete rote Handball-Kreis vor dem Tor.

2.6 Eckball / Penalty

Eckbälle oder Penaltys werden von den markierten Punkten aus ausgeführt.

2.7 Karten/Strafen

SpielerInnen können eine 2 Minuten Strafe (gelbe Karte) oder eine rote Karte (Ausschluss für das ganze Spiel) erhalten.

Bei gelben Karten spielt die betroffene Mannschaft während den ganzen 2 Minuten mit einem/r SpielerIn weniger (Zeit nimmt die Turnierjury). Bei roten Karten spielt die betroffene Mannschaft während der restlichen Spielzeit mit einem/r SpielerIn weniger. Zwei rote Karten für dieselbe Mannschaft führt automatisch zum Spielabbruch und zu einem 3:0 Forfait – Sieg für die gegnerische Mannschaft.

Bei roten Karten entscheidet der Veranstalter aufgrund des Rapports des Schiedsrichters über weitere Spielsperren, wobei grundsätzlich mit einem Ausschluss für den Rest des Turniers auszugehen ist. Zudem erfolgt eine Meldung an den zuständigen Regionalverband.

2.8 Anstoss / Ersatzdress

Das erstgenannte Team hat Anspiel und verteidigt das Tor auf der Tribünenseite und trägt im Falle gleicher Dressfarbe ein Ersatzdress oder Überzüge.

2.9 Fernbleiben Turnier / Rangverkündigung

Verspätet sich eine Mannschaft aus eigenem Verschulden mehr als 5 Minuten zum ersten Spiel verliert das Team 3:0 forfait. Verspätet sich eine Mannschaft mehr als 5 Minuten zum ersten Gruppenspiel und erscheint auch nicht für das zweite Gruppenspiel, werden auch die folgenden Spiele 3:0 Forfait gewertet.

Unentschuldigt fernbleibende Vereine erhalten eine Busse von 250.00 Fr und werden dem zuständigen Regionalverband gemeldet.

Jede Mannschaft erhält einen Erinnerungspreis. Dieser wird am Schluss bei der Rangverkündigung abgegeben. Entsprechend wären wir dankbar, wenn möglichst alle Mannschaften am Schluss an der Rangverkündigung teilnehmen. Notfalls kann der Preis auch vorgängig bei der Turnierjury abgeholt werden.

2.10 Haftung

Für Diebstähle und Unfälle während des Turniers übernimmt der Veranstalter keine Haftung.

2.11 Verletzungen

Bei der Turnierjury hat es eine Medizintasche, welche jederzeit aufgesucht werden kann. Bei gravierenden Verletzungen wird sofort an einen zuständigen Arzt übergeben.

3. Turnierregeln:

3.1 Fussballregeln

SpielerInnen sollen sich in den Regeln des Fussballs (**nicht Futsal**) bewegen und möglichst wenig und vor allem keine gravierenden Fouls begehen. In der Halle besteht ein erhöhtes Verletzungsrisiko. Der/Die TrainerIn stellt seine/ihre Mannschaft entsprechend ein.

3.2 Torabstoss

Der Torabstoss erfolgt mit einem **Abwurf**. Der Ball muss dabei in der eigenen Spielhälfte den Boden/Seitenwand oder eine(n) SpielerInnen berühren. Abwürfe über die Mittellinie werden mit einem Freistoss indirekt von der Mittellinie aus geahndet. Dies gilt auch bei Abwürfen nach einem gefangenen oder vom Boden aufgenommenen Ball aus dem Spiel heraus

Es ist dem Torhüter auch erlaubt den Ball aus den Händen auf den Boden zu legen und **den Torabstoss mit einem Pass** auszuführen. Dabei ist es zwingend, dass der Ball nicht prellt. Ansonsten wird dies als **Abkick/Dropkick** gewertet und führt zu einem Freistoss indirekt von der Mittellinie aus. Es ist dem Torhüter in diesem Fall erlaubt **über die Mittellinie** zu spielen und sobald der Ball am Boden liegt, ist es dem gegnerischen Team erlaubt anzugreifen. Das Wiederaufnehmen des Balls in die Hände wird mit einem indirekten Freistoss an betroffener Stelle bestraft.

Nicht erlaubt sind jegliche Art von **Abkicken** (Auskicken, Dropkick).

3.3 Abseits

Beim Hallenturnier ist die Abseitsregel aufgehoben.

3.4 Decke

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

3.5 Outeinwurf

Falls der Ball über die Zuschauerränge hinausfliegt, ist der Outeinwurf mit dem Fuss auszuführen. Corner werden normal mit dem Fuss gespielt.

3.6 Rückpassregel

Die Rückpassregel ist aufgehoben. Das heisst, der Torhüter darf Rückpässe in die Hand nehmen.

3.7 Tor

Ein Tor kann erst ab der Mittellinie erzielt werden!

3.8 Penaltyschiessen

Für ein Penaltyschiessen sind alle auf der Spielerliste aufgeführten SpielerInnen teilnahmeberechtigt, egal ob sie am Spiel teilgenommen haben oder nicht.

Die ersten **drei** Penaltyschützen/schützinnen pro Team müssen bestimmt werden. Erst wenn alle SpielerInnen von einer der beiden Mannschaften einen Penalty geschossen haben, dürfen SpielerInnen ein zweites Mal antreten.

3.9 Schienbeinschoner

Das Tragen von Schienbeinschonern ist **obligatorisch**. SpielerInnen ohne Schienbeinschoner werden umgehend vom Schiedsrichter des Feldes verwiesen.

3.10 Aus- und Einwechslungen

Während dem Spiel können die SpielerInnen „fliegend“ ausgewechselt werden (nur von der Spielerbank aus). Der/Die auszuwechselnde SpielerIn muss vorerst ausserhalb des Spielfeldes sein, bevor der/die EinwechslungsspielerIn ins Geschehen eingreifen darf.

Bei unkorrektem Spielerwechsel wird eine 2-Minuten Zeitstrafe ausgesprochen.

Wenn ein/-e SpielerIn zu viel auf dem Spielfeld ist, wird das Spiel unterbrochen. Der/Die zuletzt eingewechselte SpielerIn wird mit einer 2-Minuten Zeitstrafe belegt und das Spiel wird mit einem Freistoss indirekt wieder aufgenommen.

Es ist empfehlenswert bei Spielunterbrüchen im Ballbesitz zu wechseln. In diesem Fall kann der/die SpielerIn vorzeitig das Spielfeld betreten bevor der/die andere SpielerIn das Spielfeld verlassen hat. Sobald das Spiel aber wieder aufgenommen wird, muss der/die ausgewechselte SpielerIn draussen sein.

3.11 Freistösse

Alle Freistösse werden **indirekt ausgeführt**. Der Abstand beträgt mindestens 5 Meter.

3.12 Punktegleichheit

Bei Punktegleichheit entscheiden: 1. Tordifferenz / 2. Höhere Anzahl geschossener Tore / 3. Direktbegegnung(en) / 4. Penaltyschiessen

Bei Unentschieden in Finalspielen entscheidet ein Penaltyschiessen.

4. Unklarheiten:

Bei Unklarheiten über das Reglement melden Sie sich bei der Turnierjury. Der Fairplaygedanke soll gross geschrieben werden.

Ok Hallenmasters

Titelsponsor:





Turnierreglement 3-Fach Halle:

1 Allgemeines:

- 1.1 In den Hallen gilt ein Rauchverbot. Dies gilt auch für die Festwirtschaft.
- 1.2 In den Garderoben wird eine ansprechende Ordnung gehalten und diese dienen zum Duschen und Umziehen der Mannschaften. Es ist den Mannschaften untersagt sich in den Garderoben zu verpflegen. Die Teams müssen sich an die Weisungen des Veranstalters halten.
- 1.3 Es ist untersagt in den Gängen der Turnhallen und unmittelbar vor den Turnhallen Fussball zu spielen.
- 1.4 Auch das **Fairplay** ist beim Turnier gross geschrieben. Entsprechend möchten wir, dass nach den Spielen ob Sieg, Niederlage oder Unentschieden sich die Mannschaften angemessen und fair verhalten.
- 1.5 Wer sich nicht an die Weisungen des Veranstalters hält, kann von der Turnierleitung vom Turnier ausgeschlossen werden.
- 1.6 Gespielt wird nach den Regeln des SFV, wobei folgendes zu beachten ist.

2. Turnierweisungen:

2.1 Spielberechtigung

Die Mannschaftsliste muss spätestens, falls nicht vorgängig per Mail, 30 Minuten vor Turnierbeginn der Jury abgegeben werden. Ab den E-Junioren muss zwingend eine Clubcorner-Liste erstellt und abgegeben werden.

Wir erwähnen nach Möglichkeit die Torschützen mit Namen.

Während des ganzen Turniers muss ein/-e SpielerIn daher die gleiche Rückennummer tragen.

Junioren B:	01.01.2007 und jünger
Junioren C:	01.01.2009 und jünger
Junioren D:	01.01.2011 und jünger
Junioren E:	01.01.2013 und jünger
Junioren F:	01.01.2015 und jünger
Junioren G:	01.01.2017 und jünger

Nehmen von einem Klub zwei Teams am Hallenturnier teil, so darf ein/-e SpielerIn am gleichen Tag nur in einer Mannschaft eingesetzt werden.

2.2 Spielzeit

Die Spielzeit beträgt in allen Kategorien 10 Minuten. Tore nach Ablauf der Spielzeit bzw. nach Erklingen der Schluss sirene zählen nicht mehr. Der Ball muss zwingend vor Ablauf der Spielzeit bzw. Erklingen der Schluss sirene die Torlinie überquert werden.

Ebenfalls werden allfällige Freistösse nach Ablauf der Spielzeit bzw. Erklingen der Schluss sirene nicht mehr ausgeführt.

Die Ausnahme sind allfällige Penaltys, welche noch vor Ablauf der Spielzeit bzw. Erklingen der Schluss sirene geahndet werden.

2.3 Teamgrösse

Für das Turnier können maximal 14 SpielerInnen gemeldet werden. Es wird 5er Fussball (4 FeldspielerInnen + Torwart) gespielt. Bei den F-, E- und den D-JuniorenInnen Turnieren wird 6 gegen 6 gespielt (5 FeldspielerInnen + Torwart).

2.4 Halle

Es wird über alle drei Hallen im Grossfeld mit Futsal Ball auf 5m Tore und mit Banden gespielt.

2.5 Strafraum

Der Strafraum ist das blaue Rechteck vor dem Tor.

2.6 Eckball / Penalty

Eckbälle oder Penaltys werden von den markierten Punkten aus ausgeführt (gelbe Kreuze).

2.7 Karten/Strafen

SpielerInnen können eine 2 Minuten Strafe (gelbe Karte) oder eine rote Karte (Ausschluss für das ganze Spiel) erhalten.

Bei gelben Karten spielt die betroffene Mannschaft während den ganzen 2 Minuten mit einem/r SpielerIn weniger (Zeit nimmt die Turnierjury). Bei roten Karten spielt die betroffene Mannschaft während der restlichen Spielzeit mit einem/r SpielerIn weniger. Zwei rote Karten für dieselbe Mannschaft führt automatisch zum Spielabbruch und zu einem 3:0 Forfait – Sieg für die gegnerische Mannschaft.

Bei roten Karten entscheidet der Veranstalter aufgrund des Rapports des Schiedsrichters über weitere Spielsperren, wobei grundsätzlich mit einem Ausschluss für den Rest des Turniers auszugehen ist. Zudem erfolgt eine Meldung an den zuständigen Regionalverband.

2.8 Anstoss / Ersatzdress

Das erstgenannte Team hat Anspiel und verteidigt das Tor in Halle 1 (Seite Festwirtschaft) und trägt im Falle gleicher Dressfarbe ein Ersatzdress oder Überzüge.

2.9 Fernbleiben Turnier / Rangverkündigung

Verspätet sich eine Mannschaft aus eigenem Verschulden mehr als 5 Minuten zum ersten Spiel verliert das Team 3:0 forfait.

Verspätet sich eine Mannschaft mehr als 5 Minuten zum ersten Gruppenspiel und erscheint auch nicht für das zweite Gruppenspiel, werden auch die folgenden Spiele 3:0 Forfait gewertet.

Unentschuldigt fernbleibende Vereine erhalten eine Busse von 250.00 Fr und werden dem zuständigen Regionalverband gemeldet.

Jede Mannschaft erhält einen Erinnerungspreis. Dieser wird am Schluss bei der Rangverkündigung abgegeben. Entsprechend wären wir dankbar, wenn möglichst alle Mannschaften am Schluss an der Rangverkündigung teilnehmen. Notfalls kann der Preis auch vorgängig bei der Turnierjury abgeholt werden.

2.10 Haftung

Für Diebstähle und Unfälle während des Turniers übernimmt der Veranstalter keine Haftung.

2.11 Verletzungen

Bei der Turnierjury hat es eine Medizintasche, welche jederzeit aufgesucht werden kann. Bei gravierenden Verletzungen wird sofort an einen zuständigen Arzt übergeben.

2.12 Sonstiges

Es ist eine Matchuhr vorhanden (Anzeigetafel).

3. Turnierregeln:

3.1 Fussballregeln

SpielerInnen sollen sich in den Regeln des Fussballs (**nicht Futsal**) bewegen und möglichst wenig und vor allem keine gravierenden Fouls begehen. In der Halle besteht ein erhöhtes Verletzungsrisiko. Der/Die TrainerIn stellt seine/ihre Mannschaft entsprechend ein.

3.2 Torabstoss

Der Torabstoss erfolgt mit einem **Abwurf**. Der Ball muss dabei in der eigenen Spielhälfte den Boden/Seitenwand oder eine(n) SpielerInnen berühren. Abwürfe über die Mittellinie werden mit einem Freistoss indirekt von der Mittellinie aus geahndet. Dies gilt auch bei Abwürfen nach einem gefangenen oder vom Boden aufgenommenen Ball aus dem Spiel heraus

Es ist dem Torhüter auch erlaubt den Ball aus den Händen auf den Boden zu legen und **den Torabstoss mit einem Pass** auszuführen. Dabei ist es zwingend, dass der Ball nicht prellt. Ansonsten wird dies als **Abkick/Dropkick** gewertet und führt zu einem Freistoss indirekt von der Mittellinie aus. Es ist dem Torhüter in diesem Fall erlaubt **über die Mittellinie** zu spielen und sobald der Ball am Boden liegt, ist es dem gegnerischen Team erlaubt anzugreifen. Das Wiederaufnehmen des Balls in die Hände wird mit einem indirekten Freistoss an betroffener Stelle bestraft.

Nicht erlaubt sind jegliche Art von **Abkicken** (Auskicken, Dropkick).

3.3 Abseits

Beim Hallenturnier ist die Abseitsregel aufgehoben.

3.4 Decke

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

3.5 Outeinwurf

Falls der Ball über die Zuschauerränge hinausfliegt, ist der Outeinwurf mit dem Fuss auszuführen. Corner werden normal mit dem Fuss gespielt.

3.6 Rückpassregel

Die Rückpassregel gilt. Das heisst, der Torhüter darf Rückpässe nicht in die Hand nehmen. Ausgenommen bei den F- Turnieren.

3.7 Tor

Ein Tor kann von überall erzielt werden!

3.8 Penaltyschiessen

Für ein Penaltyschiessen sind alle auf der Spielerliste aufgeführten SpielerInnen teilnahmeberechtigt, egal ob sie am Spiel teilgenommen haben oder nicht.

Die ersten **drei** Penaltyschützen/schützinnen pro Team müssen bestimmt werden. Erst wenn alle SpielerInnen von einer der beiden Mannschaften einen Penalty geschossen haben, dürfen SpielerInnen ein zweites Mal antreten.

3.9 Schienbeinschoner

Das Tragen von Schienbeinschonern ist **obligatorisch**. SpielerInnen ohne Schienbeinschoner werden umgehend vom Schiedsrichter des Feldes verwiesen.

3.10 Aus- und Einwechslungen

Während dem Spiel können die SpielerInnen „fliegend“ ausgewechselt werden (nur von der Spielerbank aus). Der/Die auszuwechselnde SpielerIn muss vorerst ausserhalb des Spielfeldes sein, bevor der/die EinwechslungsspielerIn ins Geschehen eingreifen darf.

Bei unkorrektem Spielerwechsel wird eine 2-Minuten Zeitstrafe ausgesprochen.

Wenn ein/-e SpielerIn zu viel auf dem Spielfeld ist, wird das Spiel unterbrochen. Der/Die zuletzt eingewechselte SpielerIn wird mit einer 2-Minuten Zeitstrafe belegt und das Spiel wird mit einem Freistoss indirekt wieder aufgenommen.

Es ist empfehlenswert bei Spielunterbrüchen im Ballbesitz zu wechseln. In diesem Fall kann der/die SpielerIn vorzeitig das Spielfeld betreten bevor der/die andere SpielerIn das Spielfeld verlassen hat. Sobald das Spiel aber wieder aufgenommen wird, muss der/die ausgewechselte SpielerIn draussen sein.

3.11 Freistösse

Alle Freistösse werden **indirekt ausgeführt**. Der Abstand beträgt mindestens 5 Meter.

3.12 Punktegleichheit

Bei Punktegleichheit entscheiden: 1. Tordifferenz / 2. Höhere Anzahl geschossener Tore / 3. Direktbegegnung(en) / 4. Penaltyschiessen

Bei Unentschieden in Finalspielen entscheidet ein Penaltyschiessen.

4. Unklarheiten:

Bei Unklarheiten über das Reglement melden Sie sich bei der Turnierjury. Der Fairplaygedanke soll gross geschrieben werden.

OK Hallenmasters

Titelsponsor:





Turnierreglement Grümpi plausch (3fach Halle):

1 Allgemeines:

1.1 In den Hallen gilt ein Rauchverbot. Dies gilt auch für die Festwirtschaft.

1.2 In den Garderoben wird eine ansprechende Ordnung gehalten und diese dienen zum Duschen und Umziehen der Mannschaften. Es ist den Mannschaften untersagt sich in den Garderoben zu verpflegen. Die Teams müssen sich an die Weisungen des Veranstalters halten.

1.3 Es ist untersagt in den Gängen der Turnhallen und unmittelbar vor den Turnhallen Fussball zu spielen.

1.4 Auch das **Fairplay** ist beim Turnier gross geschrieben. Entsprechend möchten wir, dass nach den Spielen ob Sieg, Niederlage oder Unentschieden sich die Mannschaften angemessen und fair verhalten (auf Shakehands wird in diesem Jahr verzichtet).

1.5 Wer sich nicht an die Weisungen des Veranstalters hält, kann von der Turnierleitung vom Turnier ausgeschlossen werden.

1.6 Gespielt wird nach den Regeln des SFV, wobei folgendes zu beachten ist.

2. Turnierweisungen:

2.1 Spielberechtigung

Beim Grümpi plausch dürfen **maximal fünf Aktive SpielerInnen** eingesetzt werden. Wer dagegen verstösst, wird vom Turnier ausgeschlossen.

SpielerInnen mit Jahrgang 1988 und jünger, welche im Besitz einer Spielerlizenz im Fussball sind und noch aktiv bei einer offiziellen Mannschaft, welche bei dem SFV gemeldet ist, Fussball spielen, gelten als aktiv.

Es gilt eine **Schienenbeinschonerpflicht**. Das heisst, SpielerInnen ohne Schienenbeinschoner haben auf dem Feld nichts zu suchen und werden umgehend von den Schiedsrichtern des Feldes verwiesen. Wer keine eigenen Schienenbeinschoner hat, kann sich welche bei der Turnierjury ausleihen.

30 Minuten vor Turnierbeginn muss der Jury zudem eine Spielerliste abgegeben werden.

Wir erwähnen nach Möglichkeit die Torschützen mit Namen.

Während des ganzen Turniers muss ein/-e SpielerIn daher die gleiche Rückennummer tragen.

Zudem darf ein/-e SpielerIn an einem Abend nur in einer Mannschaft spielen.

2.2 Spielzeit

Die Spielzeit beträgt in allen Kategorien 10 Minuten. Tore nach Ablauf der Spielzeit bzw. nach Erklingen der Schluss sirene zählen nicht mehr. Der Ball muss zwingend vor Ablauf der Spielzeit bzw. Erklingen der Schluss sirene die Torlinie überquert werden.

Ebenfalls werden allfällige Freistösse nach Ablauf der Spielzeit bzw. Erklingen der Schluss sirene nicht mehr ausgeführt.

Die Ausnahme sind allfällige Penaltys, welche noch vor Ablauf der Spielzeit bzw. Erklingen der Schluss sirene geahndet werden.

2.3 Teamgrösse

Für das Turnier können maximal 14 SpielerInnen gemeldet werden. Es wird 6 gegen 6 (5 FeldspielerInnen + Torwart) gespielt.

2.4 Halle

Es wird über alle drei Hallen im Grossfeld mit Futsal Ball auf 5m Tore und mit Banden gespielt.

2.5 Strafraum

Der Strafraum ist das blaue Rechteck vor dem Tor.

2.6 Eckball / Penalty

Eckbälle oder Penaltys werden von den markierten Punkten aus ausgeführt (gelbe Kreuze).

2.7 Karten/Strafen

SpielerInnen können eine 2 Minuten Strafe (gelbe Karte) oder eine rote Karte (Ausschluss für das ganze Spiel) erhalten.

Bei gelben Karten spielt die betroffene Mannschaft während den ganzen 2 Minuten mit einem/r SpielerIn weniger (Zeit nimmt die Turnierjury). Bei roten Karten spielt die betroffene Mannschaft während der restlichen Spielzeit mit einem/r SpielerIn weniger. Zwei rote Karten für dieselbe Mannschaft führt automatisch zum Spielabbruch und zu einem 3:0 Forfait – Sieg für die gegnerische Mannschaft.

Bei roten Karten spielt entscheidet der Veranstalter aufgrund des Rapports des Schiedsrichters über weitere Spielsperren, wobei grundsätzlich mit einem Ausschluss für den Rest des Turniers auszugehen ist.

2.8 Anstoss / Ersatzdress

Das erstgenannte Team hat Anspiel und verteidigt das Tor in Halle 1 (Seite Festwirtschaft) und trägt im Falle gleicher Dressfarbe ein Ersatzdress oder Überzüge.

2.9 Fernbleiben Turnier / Rangverkündigung

Verspätet sich eine Mannschaft aus eigenem Verschulden mehr als 5 Minuten zum ersten Spiel verliert das Team 3:0 forfait. Verspätet sich eine Mannschaft mehr als 5 Minuten zum ersten Gruppenspiel und erscheint auch nicht für das zweite Gruppenspiel, werden auch die folgenden Spiele 3:0 Forfait gewertet.

Unentschuldigt fernbleibende Vereine erhalten eine Busse von 250.00 Fr und werden dem zuständigen Regionalverband gemeldet.

Jede Mannschaft erhält einen Erinnerungspreis. Dieser wird am Schluss bei der Rangverkündigung abgegeben. Entsprechend wären wir dankbar, wenn möglichst alle Mannschaften am Schluss an der Rangverkündigung teilnehmen. Notfalls kann der Preis auch vorgängig bei der Turnierjury abgeholt werden.

2.10 Haftung

Für Diebstähle und Unfälle während des Turniers übernimmt der Veranstalter keine Haftung.

2.11 Verletzungen

Bei der Turnierjury hat es eine Medizintasche, welche jederzeit aufgesucht werden kann. Bei gravierenden Verletzungen wird sofort an einen zuständigen Arzt übergeben.

2.12 Sonstiges

Es ist eine Matchuhr vorhanden (Anzeigetafel).

3. Turnierregeln:

3.1 Fussballregeln

Spieler sollen sich in den Regeln des Fussballs (**nicht Futsal**) bewegen und möglichst wenig und vor allem keine gravierenden Fouls begehen. In der Halle besteht ein erhöhtes Verletzungsrisiko. Der Trainer stellt seine Mannschaft entsprechend ein.

3.2 Torabstoss

Der Torabstoss erfolgt mit einem **Abwurf**. Der Ball muss dabei in der eigenen Spielhälfte den Boden/Seitenwand oder eine(n) SpielerInnen berühren. Abwürfe über die Mittellinie werden mit einem Freistoss indirekt von der Mittellinie aus geahndet. Dies gilt auch bei Abwürfen nach einem gefangenen oder vom Boden aufgenommenen Ball aus dem Spiel heraus

Es ist dem Torhüter auch erlaubt den Ball aus den Händen auf den Boden zu legen und **den Torabstoss mit einem Pass** auszuführen. Dabei ist es zwingend, dass der Ball nicht prellt. Ansonsten wird dies als **Abkick/Dropkick** gewertet und führt zu einem Freistoss indirekt von der Mittellinie aus. Es ist dem Torhüter in diesem Fall erlaubt **über die Mittellinie** zu spielen und sobald der Ball am Boden liegt, ist es dem gegnerischen Team erlaubt anzugreifen. Das Wiederaufnehmen des Balls in die Hände wird mit einem indirekten Freistoss an betroffener Stelle bestraft.

Nicht erlaubt sind jegliche Art von **Abkicken** (Auskicken, Dropkick).

3.3 Abseits

Beim Hallenturnier ist die Abseitsregel aufgehoben.

3.4 Decke

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

3.5 Outeinwurf

Falls der Ball über die Zuschauerränge hinausfliegt, ist der Outeinwurf mit dem Fuss auszuführen. Corner werden normal mit dem Fuss gespielt.

3.6 Rückpassregel

Die Rückpassregel gilt. Das heisst, der Torhüter darf Rückpässe nicht in die Hand nehmen.

3.7 Tor

Ein Tor kann von überall her erzielt werden.

3.8 Penaltyschiessen

Für ein Penaltyschiessen sind alle auf der Spielerliste aufgeführten SpielerInnen teilnahmeberechtigt, egal ob sie am Spiel teilgenommen haben oder nicht.

Die ersten **drei** Penaltyschützen/schützinnen pro Team müssen bestimmt werden. Erst wenn alle SpielerInnen von einer der beiden Mannschaften einen Penalty geschossen haben, dürfen SpielerInnen ein zweites Mal antreten.

3.9 Schienbeinschoner

Das Tragen von Schienbeinschonern ist **obligatorisch**. Spieler ohne Schienbeinschoner werden umgehend vom Schiedsrichter des Feldes verwiesen.

3.10 Aus- und Einwechslungen

Während dem Spiel können die SpielerInnen „fliegend“ ausgewechselt werden (nur von der Spielerbank aus). Der/Die auszuwechselnde SpielerIn muss vorerst ausserhalb des Spielfeldes sein, bevor der/die EinwechslungsspielerIn ins Geschehen eingreifen darf.

Bei unkorrektem Spielerwechsel wird eine 2-Minuten Zeitstrafe ausgesprochen.

Wenn ein/-e SpielerIn zu viel auf dem Spielfeld ist, wird das Spiel unterbrochen. Der/Die zuletzt eingewechselte SpielerIn wird mit einer 2-Minuten Zeitstrafe belegt und das Spiel wird mit einem Freistoss indirekt wieder aufgenommen.

Es ist empfehlenswert bei Spielunterbrüchen im Ballbesitz zu wechseln. In diesem Fall kann der/die SpielerIn vorzeitig das Spielfeld betreten bevor der/die andere SpielerIn das Spielfeld verlassen hat. Sobald das Spiel aber wieder aufgenommen wird, muss der/die ausgewechselte SpielerIn draussen sein.

3.11 Freistösse

Alle Freistösse werden **indirekt ausgeführt**. Der Abstand beträgt mindestens 5 Meter.

3.12 Punktegleichheit

Bei Punktegleichheit entscheiden: 1. Tordifferenz / 2. Höhere Anzahl geschossener Tore / 3. Direktbegegnung(en) / 4. Penaltyschiessen

Bei Unentschieden in Finalspielen entscheidet ein Penaltyschiessen.

4. Unklarheiten:

Bei Unklarheiten über das Reglement melden Sie sich bei der Turnierjury. Der Fairplaygedanke soll gross geschrieben werden.

Ok Hallenmasters

Titelsponsor:

