TURNIERREGLEMENT HALLENTURNIER

Junioren: F, E und D
sowie Juniorinnen FF11 und FF14

Verbindliche Regeln und Bestimmungen für Teilnehmer:innen des Hallenturniers.

1. Anzahl Spieler:innen

Auf dem Spielfeld befinden sich 5 Feldspieler:innen und 1 Torspieler:in. Dazu können maximal 6 Auswechselspieler:innen pro Spiel auf der Bank Platz nehmen. 15 Minuten vor dem ersten Spiel ist der Turnierleitung eine Kaderliste aus Clubcorner abzugeben. Handschriftliche Ergänzungen sind möglich.

2. Auswechslungen

Das Ein-und Auswechseln ist während dem Spiel jederzeit erlaubt. Es kann ohne Hinweis an den Schiedsrichter gewechselt werden.

3. Schuhe, Ausrüstung

Es darf nur in Turnschuhen mit heller Sohle gespielt werden. Schienbeinschoner sind obligatorisch. Die Weisungen über das Tragen von Schmuck sind einzuhalten.

4. Spieldauer

Die Spiele dauern 10 Minuten ohne Seitenwechsel und Pause. Massgebend für die Zeitmessung ist die Uhr der Turnier-leitung, welche alle Spiele mit einem akustischen Signal startet und beendet.

5. Ball

Gespielt wird mit einem Futsal-Ball Junior.

6. Turniermodus

Das Turnier wird in einer Gruppe durchgeführt. Die Gruppenersten sind Sieger des Turniers, es werden keine Finalspiele ausgetragen.

Über die Rangierung entscheidet:
a. die höhere Punktzahl
b. die direkte Begegnung
c. die bessere Tordifferenz
d. die höhere Anzahl geschossener Tore
e. ein Penaltyschiessen (3 Spieler)

Turniermodus FF14
Das Turnier besteht aus einer Gruppenphase in zwei Gruppen mit anschliessenden Finalspielen. Enden Finalspiele unentschieden, wird der Sieger mit einem Penaltyschiessen (3 Penaltys) ermittelt. Bei Gleichstand wird das Penaltyschiessen im KO-System weitergeführt.

Über die Rangierung entscheidet:
a. die höhere Punktzahl
b. die direkte Begegnung
c. die bessere Tordifferenz
d. die höhere Anzahl geschossener Tore
e. ein Penaltyschiessen (3 Spieler)

7. Platzwahl / Spielanstoss / Tenuewahl

Die im Spielplan erst genannte Mannschaft hat Anstoss und spielt von links nach rechts (von der Tribüne aus gesehen). Sie ist berechtigt, in ihren Tenuefarben zu spielen. Der Gegner muss bei gleichen Tenuefarben ein Überziehleibchen anziehen.

8. Spielfeld / Einwurf

Berührt der Ball die Decke, eines der aufgehängten Geräte oder fliegt auf die Tribüne, erfolgt ein Freistoss indirekt. Auf einer Seite wird mit der Hallenwand gespielt. Auf der Seite der Jury ist das Spielfeld mit einer blauen Linie gekennzeichnet. Der Ball wird von der Linie mit dem Fuss zwingend flach als Pass oder als Dribbling ausgeführt, wobei das gegnerische Kind mind. 5 Kinderschritte Abstand zum ausführenden Kind haben muss.

Durch einen direkten Torschuss von der Linie, kann kein Tor erzielt werden. Um ein schnelles Tor zu erzielen, muss der Ball zuerst ins Spielfeld gepasst oder gedribbelt werden.

9. Torabwurf / Auswurf

Der Strafraum ist gekennzeichnet. Der Ball wird von Hand ins Spiel gebracht und muss den Strafraum verlassen, darf jedoch nur in die eigene Spielhälfte gespielt werden. Das heisst, der Ball muss in der eigenen Spielhälfte von einem Spieler berührt werden oder den Boden touchiert haben. Der Auswurf darf auch nicht via Wand über die Mittellinie gespielt werden. Ein Verstoss dagegen wird mit einem indirekten Freistoss auf der Mittellinie geahndet.

10. Torhüter-Rückpassregel

Die Rückpassregel wird angewendet. Das heisst, dass bei allen Kategorien der Torspieler den Ball nach einem Rückpass nicht in die Hände nehmen darf. Ausgenommen von dieser Regel sind die Junioren F.

11. Abseits

Die Abseitsregel ist in allen Kategorien aufgehoben.

12. Freistoss

Sämtliche Freistösse (Abstand 4 Meter) müssen indirekt ausgeführt werden. Der Strafstoss wird vom Hallenhandball-Penaltypunkt (7 Meter) getreten.

13. Eckball

Der Eckball wird von den Ecken des Spielfelds flach als Pass, als Dribbling oder als Flanke ausgeführt werden.

14. Strafraum

Die ausgezogene Linie, also Schusskreis Hallenhandball.

15. Gültigkeit der Tore

Tore können auch aus der eigenen Platzhälfte erzielt werden.

16. Sliding Tackling

Sliding Tackling ist der Versuch, durch Hineinrutschen den Ball zu spielen, wenn der Gegner im Besitze des Balles ist. Dies wird als Foulspiel geahndet.

17. Strafen

Eine gelbe Karte zieht eine Zeitstrafe von 2 Minuten nach sich. Ein des Feldes verwiesener Spieler:in ist automatisch für das nächste Spiel gesperrt. Über weitere Sanktionen entscheidet die Turnierleitung.

18. Entscheide

Tatsachenentscheide der Schiedsrichter sind nicht anfechtbar. Bei allen anderen Einwänden entscheidet die Turnierleitung abschliessend.

19. Turniereinsatz

Der Turniereinsatz von CHF 120 kann bei der Jury bar oder via TWINT bezahlt werden.

20. Preise

Alle teilnehmenden Spieler:innen erhalten eine Auszeichnung in Form einer Medaille. Pro Team stehen max. 14 Einzelpreise zur Verfügung.

21. Versicherung

Die Unfallversicherung ist Sache der Teilnehmer:innen. Gegen Unfall und Diebstahl hat sich jede(r) Spieler:in bzw. Mannschaft selber zu versichern. Der FC Lerchenfeld lehnt jede Haftung ausdrücklich ab.

22. Trinken / Essen in der Halle

Das Essen und Trinken auf dem Spielfeld und in der Halle sind untersagt. Trinkflaschen und Snacks bleiben vor dem Eingang zur Halle.

23. Schlussbestimmungen

Für das Abmelden nach Zustellung der Turnierunterlagen ohne Meldung einer Ersatzmannschaft werden CHF 200 in Rechnung gestellt.