

# 5. MS SPORTS Hallenmasters FC Eschenbach

## Turnierreglement:

### 1 Allgemeines:

In den Hallen gilt ein Rauchverbot. Dies gilt auch für die Festwirtschaft. In den Garderoben wird eine ansprechende Ordnung gehalten. Die Teams müssen sich an die Weisungen des Veranstalters halten.

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

Wer sich nicht an diese Weisungen hält kann von der Turnierleitung vom Turnier ausgeschlossen werden.

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

### 2. Turnierweisungen:

#### 2.1 Spielberechtigung

**Die Mannschaftsliste muss 30 Minuten vor Turnierbeginn der Jury abgegeben werden.**

Wir erwähnen alle Torschützen und guten Spieler per Namen.

Während des ganzen Turniers muss ein Spieler daher die gleiche Rückennummer tragen.

Spielpässe müssen für alle Fälle mitgenommen werden.

Veteranen:	Plauschturnier
Aktive:	unbegrenzt
Junioren A:	01.01. 1992 und jünger
Junioren B:	01.01.1995 und jünger
Junioren C:	01.01.1997 und jünger
Junioren D:	01.01.1999 und jünger
Junioren E:	01.01.2001 und jünger
Junioren F:	01.01.2003 und jünger

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

#### 2.2 Spielzeit

10 Minuten

Spieler können eine 2 Minuten Strafe bekommen oder eine rote Karte (Ausschluss für das ganze Spiel) erhalten. Bei der roten Karte entscheidet der Veranstalter aufgrund des Rapports des Schiedsrichters über weitere Spielsperren.

#### 2.3 Anstoss / Ersatzdress

Das erstgenannte Team hat Anspiel und verteidigt das Tor in Halle 1. Das Zweitgenannte Team trägt im Falle gleichem Dress ein Ersatzdress oder Überzüge.

#### 2.4 Fernbleiben

Verspätet sich eine Mannschaft aus eigenem Verschulden mehr als 5 Minuten zu einem Spiel verliert das Team forfait. Unentschuldigt fernbleibende Vereine erhalten eine Busse von 250.00 Fr. und eine Meldung an den IFV ist die Konsequenz.

#### 2.5 Haftung

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

#### 2.6 Verletzungen

Es ist eine Arztkoffer vorhanden für kleinere Verletzungen. Weiter haben wir ein Zimmer mit Liege für verletzte Spieler. Bei gravierenden Sachen wird aber sofort an einen zuständigen Arzt übergeben.

## **2.7 Sonstiges**

30 Minuten vor dem Turnier ist eine Mannschaftsliste abzugeben. Spieler tragen das ganze Turnier die gleiche Rückennummer, Spielerpässe nur für alle Fälle dabeihaben. Es ist eine Matchuhr vorhanden (Anzeigetafel).

Wir verlangen ein korrektes Benehmen aller Teams. In den Kabinen ist Ordnung zu halten. Wer negativ auffällt, kann von der Turnierleitung vom Turnier ausgeschlossen werden.

## **3. Turnierregeln:**

### **3.1 Fussballregeln**

Spieler sollen sich in den Regeln des Fussballs 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. SUVA macht 2011 eine Fairplayaktion am Hallenmasters.

### **3.2 Halle:**

Es wird mit Futsal-Ball auf 5m Tore und mit Banden auf beiden Seiten gespielt.

F-Junioren spielen mit dem leichten Futsal Grösse 3. Alle anderen Turnier mit den neuen Futsal-Bällen.

### **3.3 Torabstoss**

Der Ball muss beim Torabstoss und Auswurf des Torwarts in der eigenen Spielhälfte den Boden/Seitenwand oder einen Spieler berühren. Abkicke und Abwürfe über die Mittellinie werden mit Freistoss indirekt von der Mittellinie aus geahndet.

Der Torabstoss kann entweder mit einem Abwurf, Auskick oder gesetzt durchgeführt werden, wobei der Torhüter den Strafraum nicht verlassen darf. Zweimaliges Berühren des Balles wird mit einem Freistoss indirekt vor dem Strafraum geahndet. Hat der Torhüter den Ball gefangen oder vom Boden aufgenommen und rollt ihn nachher im Strafraum vor sich hin, muss der von ihm gespielte Ball in der eigenen Platzhälfte den Boden oder einen Spieler berühren. Ist dies nicht der Fall, gibt es einen Freistoss indirekt von der Mittellinie aus. Wird der Ball aber aus dem Strafraum gerollt oder geführt, ist ein hohes Zuspiel über die Mittellinie gestattet.

### **3.4 Rückpass**

Rückpassregel gilt bei Veteranen, Aktiven, A,B, C und D-Junioren. Bei F und E Junioren darf der Rückpass in die Hand genommen werden. Bei einem Rückpass darf der Ball vom Torwart mit dem Fuss über die Mittellinie gespielt werden.

### **3.5 Abseits**

Beim Hallenturnier ist die Abseitsregel aufgehoben.

### **3.6 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.

### **3.7 Outeinwurf**

Falls der Ball über die Zuschauerränge hinausfliegt, ist der Outeinwurf mit der Hand eingerollt auszuführen.

Corner werden normal mit dem Fuss gespielt.

### **3.8 Tor**

**Ein Tor ist kann von überall erzielt werden!!!**

### **3.9 Strafraum**

Der Strafraum ist das blaue Rechteck vor dem Tor.

### **3.10 Penaltyschiessen**

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

Die ersten **drei** Penaltyschützen pro Team müssen bestimmt werden.

### **3.11 Teamgrösse**

Für das Turnier können maximal 15 Spieler gemeldet werden. 2. Liga, A, B und C spielen 5er Fussball (4 Feldspieler + Goalie). Die Veteranen, 4. Liga, 5. Liga, D, E und F Junioren 6er Fussball (5 Feldspieler + Goalie). Auf der Auswechslungsbank können maximal zehn Spieler sitzen.

### **3.12 Schienbeinschoner**

**Das Tragen von Schienbeinschonern ist obligatorisch.**

### **3.13 Aus- und Einwechslungen**

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

Bei unkorrektem Spielerwechsel wird eine 2-Minuten Zeitstrafe ausgesprochen.

Wenn ein Spieler zuviel 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.

**Bei Spielunterbrüchen im Ballbesitz ist es empfehlenswert zu wechseln.** In diesem Fall kann der Spieler vorzeitig das Spielfeld betreten bevor der andere Spieler das Spielfeld verlassen hat. Sobald das Spiel aber wieder aufgenommen wird, muss der ausgewechselte Spieler draussen sein.

### **3.12 Freistösse**

**Es gibt direkte und indirekte Freistösse.** Der Schiri entscheidet entsprechend per Handzeichen.

### **3.13 Punktegleichheit**

Bei Punktegleichheit entschieden: 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 entscheidet die Turnierjury endgültig. Der Fairplaygedanke soll gross geschrieben werden.

Mario Sager, Turnierleiter

In Zusammenarbeit mit OK Hallenmasters