



Turnier-Regeln

Grundlage

Diese Spielregeln werden ausschliesslich für das Xmas Soccer Hallenturnier des FC Aemme eingesetzt. Aus Gründen der Übersichtlichkeit wird für beide Geschlechter die männliche Bezeichnung gewählt.

Die Turnier-Regeln sind gestützt auf die üblichen SFV-Fussball-Spielregeln. Abweichend dazu treten nachfolgende Regeln ergänzend in Kraft:

1. Turniermodus

Bei den G-Junioren- und FF-15-Juniorinnen-Turnieren wird nur eine Gruppenphase gespielt. Der Gewinner der Gruppe ist zugleich Sieger des entsprechenden Turniers.

Bei den F-, E- und D-Junioren wird in zwei Gruppen gespielt. Anschliessend finden in einer KO-Phase Finalsspiele statt.

1.1 Gruppenphase

Die Gruppenspiele finden wie folgt statt:

G-Junioren: eine Gruppe mit 7 Mannschaften, jeden gegen jeden, Gruppensieger ist Turniersieger

FF-15-Juniorinnen: eine Gruppe mit 7 Mannschaften, jeden gegen jeden, Gruppensieger ist Turniersieger

F-, E- und D-Junioren: je zwei Gruppen à 5 Mannschaften, jeder gegen jeden. Die Rangierung in der Gruppenphase entscheidet über die nächsten Begegnungen in der KO-Phase.

Bei Punktgleichheit entscheiden folgende Kriterien über die Rangierung:

- 1) Torverhältnis
- 2) Direktbegegnung
- 3) Anzahl geschossener Tore
- 4) Penaltyschiessen

1.2 KO-Phase

Die KO-Phase gilt nur für F-, E- und D-Junioren.

Die zwei Erstplatzierten jeder Gruppe erreichen die Halbfinals (A1 gegen B2, B1 gegen A2). Die Verlierer der Halbfinalspiele spielen um Rang 3 und 4, die Sieger ermitteln im Finale den Turniersieger.

Bei den F- und E-Junioren werden Klassierungsspiele um die Ränge 5 – 9 durchgeführt (das heisst A5 gegen B5, A4 gegen B4, A3 gegen B3).

Ist in der KO-Phase nach der regulären Spielzeit noch keine Entscheidung gefallen, dann muss ein Penaltyschiessen¹ über Sieg oder Niederlage entscheiden:

- Jede Mannschaft stellt 3 Penaltyschützen.

¹ Bei den Platzierungsspielen um die Ränge 9./10., 7./8., 5./6. wird auf ein Penaltyschiessen verzichtet. Finale Rangierung gemäss Resultaten in der Gruppenphase.

- Ist nach je drei Versuchen noch keine Entscheidung gefallen, treten weitere Spieler abwechselnd bis zur Entscheidung gegeneinander an.
- Derselbe Spieler darf erst einen zweiten Penalty schießen, wenn sämtliche Akteure inkl. Torwart an der Reihe waren.

2 Organisation

2.1 Anzahl Spieler

Junioren E und F: es wird mit 5 Feldspielern und 1 Torwart gespielt, maximal 12 Spieler pro Mannschaft.

Junioren D, G und FF-15: es wird mit 4 Feldspielern und 1 Torwart gespielt, maximal 12 Spieler pro Mannschaft.

2.2 Spielerwechsel

Es kann „fliegend“ ausgewechselt werden, jedoch nur in unmittelbarer Nähe der Spielerbank (neben dem Tor). Ein Spieler darf das Feld erst betreten, wenn der auszuwechselnde Spieler das Feld verlassen hat. Bei Nichteinhalten können 2-Minuten-Strafen ausgesprochen werden.

2.3 Spielerqualifikation

Es dürfen nur lizenzierte², für die jeweilige Kategorie spielberechtigte Spieler eingesetzt werden. Über Ausnahmen entscheidet die Turnierleitung. Spieler werden an einem und demselben Turnier nur für eine Mannschaft qualifiziert. Jeweils zugelassen sind:

- G-Junioren: Jahrgänge 2018 und jünger
- F- Jun: Jahrgängen 2016, 2017
- E-Jun: Jahrgänge 2014, 2015
- D7-Jun: Jahrgänge 2012, 2013
- D9-Jun: Jahrgänge 2011, 2012
- FF-15-Jun: Spielerinnen mit Jahrgängen 2010 - 2013

2.4 Spielerliste

Die Spielerliste inklusive Vor- und Nachname, Geburtstag, Rückennummern und Lizenz ist vor dem Turnier bei der Turnierjury abzugeben.

2.5 Spieldauer

G-Junioren: 9 Minuten pro Spiel

F- Junioren: 9 Minuten pro Spiel

E-Junioren: 9 Minuten pro Spiel

FF-15-Juniorinnen: 10 Minuten pro Spiel

D7-Junioren: 11 Minuten pro Spiel

D9-Junioren: 11 Minuten pro Spiel

Die erstgenannte Mannschaft hat Anstoss und spielt von links nach rechts (aus Sicht der Turnierjury).

² Bei den G-Jun verzichten wir auf Lizenzierung

2.6 Spielfeld

Das Turnier wird auf einem unverfüllten Kunstrasen (ohne Granulat) mit Bandensystem ausgetragen. Die Grösse des Spielfelds ist der Halle angepasst, um möglichst die ganze Halle nutzen zu können. Die Tore sind 2 x 5 Meter gross (gilt für alle Kategorien ausgenommen G-Junioren).

G- Junioren spielen quer über das Spielfeld, so dass zwei Spiele gleichzeitig stattfinden. Die Tore sind 1.2 x 0.9 Meter gross.

2.7 Spielball

Die Grösse / das Gewicht des Balles wird immer an die jeweilige Kategorie angepasst. Es werden normale Matchbälle und keine Futsalbälle eingesetzt.

2.8 Schiedsrichter

Es werden offizielle Schiedsrichter des SFV und Kleinfeldschiedsrichter eingesetzt. Schiedsrichterentscheide sind unantastbar.

2.9 Ausrüstung

Bei der Ausrüstung der Spieler ist Folgendes zu beachten:

- Die Mannschaften spielen in einheitlichen Tenues. Auswärtstrikots müssen nicht mitgebracht werden, die zweitgenannte Mannschaft spielt bei ähnlichen Tenue- Farben in Überziehern.
- Es darf mit Multinocken (Tausendfüssler), Nocken- und Hallenschuhen gespielt werden.
- Das Tragen von Schienbeinschonern ist obligatorisch!

2.10 Siegerehrung

Die Siegerehrung wird unmittelbar nach dem Finalspiel vorgenommen. Die Plätze 1 – 3 erhalten einen Pokal. Wir bitten alle Mannschaften bis zur Siegerehrung zu warten.

3 Spielregeln

3.1 Abseits

Die Abseitsregel ist aufgehoben.

3.2 Rückpassregel

Bei sämtlichen Kategorien mit Ausnahme der F- und G-Junioren gilt die Rückpassregel (wie im Feldfussball).

3.3 Standardsituationen

Sämtliche Standardsituationen (Eckbälle, Freistösse und Anstoss) sind indirekt auszuführen. Die gegnerische Mannschaft hat einen Abstand von 5 Meter einzuhalten.

3.4 Einwurf

Der Ball wird flach über den Boden mit den Händen eingerollt.

3.5 Torabstoss / Torabwurf

Auf Torabstoss / Torabwurf wird entschieden, wenn der Ball die Torlinie überquert, aber kein Tor erzielt wurde, und der Ball zuletzt von einem Spieler des angreifenden Teams berührt wurde.

Der Ball wird durch Torabstoss (mit den Füßen) / Torabwurf (mit den Händen) mit einer einmaligen Berührung wieder ins Spiel gebracht und muss in der eigenen Spielhälfte den Boden, die Bande oder einen Spieler berühren. Der Torabstoss / Torabwurf über die Mittellinie werden mit einem Freistoss indirekt von der Mittellinie aus geahndet.

Achtung: Hat der Torhüter den Ball aber gefangen oder vom Boden aufgenommen (Ball noch im Spiel), ist ein hohes Zuspiel über die Mittellinie gestattet.

3.6 Torschuss

Ein Tor ist nur gültig, wenn der Schuss in der gegnerischen Hälfte abgegeben wurde oder dort von einem Spieler oder Torhüter noch abgefälscht wurde. Eigentore können vom ganzen Spielfeld aus erzielt werden.

3.7 Schuss an die Hallendecke

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

3.8 Forfait

Nichterscheinen oder zu spätes Antreten werden genauso mit einem 3:0 Forfait gewertet wie das Weglaufen und das Nichtbeenden des Spiels.

3.9 Strafwesen

Es wird unterschieden zwischen Gelben Karten, Gelb-Roten Karten (werden beide dem zuständigen Regionalverband nicht gemeldet) und Roten Karten (werden dem zuständigen Regionalverband gemeldet, mit Ausnahme von „nicht böswilligen“ Notbremsefouls):

- Gelbe Karten werden mit 2-Minuten-Zeitstrafen geahndet, die Mannschaft darf bei Gegentor wieder ergänzen, Spieler kann in diesem Spiel wieder eingesetzt werden.
- Gelb/Rote Karten werden mit 2-Minuten-Zeitstrafen geahndet, die Mannschaft darf bei Gegentor wieder ergänzen, Spieler darf in diesem Spiel nicht mehr eingesetzt werden.
- Rote Karten: Ausschluss für den Rest des Turniers, Mannschaft darf für den Rest des Spiels nicht mehr ergänzen.

An dieser Stelle sei nochmals auf das Fairplay hingewiesen. Mannschaften (Spieler, Trainer, Betreuer), die sich unrühmlich verhalten, werden sofort vom Turnierbetrieb ausgeschlossen.

Schiedsrichterentscheide sind unantastbare Tatsachenentscheide! In unvorhergesehenen Fällen entscheidet die Turnierleitung endgültig. Proteste werden keine angenommen.

Hasle bei Burgdorf, im Oktober 2024

Die Turnierleitung