



Hallenturnier 2016 Reglement

1. Allgemeine Bedingungen

1.1.

Die ausgefüllte Spielerliste ist vor dem ersten Spiel bei der Jury abzugeben.

1.2.

Der Spielplan ist für alle Mannschaften verbindlich.

1.3.

Die Spielzeiten betragen in allen Kategorien 10 min

1.4.

Die erstgenannte Mannschaft hat Anspiel und spielt, von der Zuschauertribüne/Jury aus gesehen, von links nach rechts. In der Kategorie F steht die erstgenannte Mannschaft auf der Seite der Tribüne.

1.5.

Spielberechtigt sind nach den geltenden SFV-Richtlinien die folgenden Jahrgänge, welche mittels Spielerpässen auf Verlangen auszuweisen sind:

1.5.1.

Junioren D: Jahrgänge 2004 und 2005

1.5.2.

Junioren E: Jahrgänge 2006 und 2007

1.5.3.

Junioren F: Jahrgänge 2008 und 2009

1.6.

Es darf nur in Turnschuhen mit nichtfärbender Sohle gespielt werden. Das Spielen ohne Schuhe ist verboten.

2. Spielregeln

2.1.

Die Mannschaften setzen sich wie folgt zusammen:

2.1.1.

Junioren D: fünf Feldspieler und ein Torwart (max. 11 Spieler)

2.1.2.

Junioren E: fünf Feldspieler und ein Torwart (max. 11 Spieler)

2.1.3.

Junioren F: vier Feldspieler und ein Torwart (max. 9 Spieler)

2.2.

Es wird grundsätzlich nach SFV Reglement mit folgenden Änderungen gespielt:

2.2.1.

Die Abseitsregel ist aufgehoben.

2.2.2.

Die Torhütterrückgaberegeln werden wie in der offiziellen Meisterschaft gehandhabt.

2.2.3.

Das Auswechseln ist während der gesamten Spielzeit fliegend erlaubt, jedoch nur in der eigenen Platzhälfte.

2.2.4.

Alle Freistöße werden indirekt ausgeführt. Bei Freistößen und Anstößen muss der Abstand des Gegners 5m betragen

2.2.5.

Der Torabstoss und der Auskick können vom Torhüter auch mit der Hand ausgeführt werden. Der Ball muss den Boden, die Wand oder einen Spieler immer vor der Mittellinie berühren. Wird der Ball im Direktflug über die Mittellinie gespielt, gibt es einen Freistoss gegen das fehlbare Team von der Mittellinie aus.

2.2.6.

Als Strafraum gelten jeweils die Begrenzungen des eingezeichneten Handballkreises.

2.2.7.

Berührt der Ball die Hallendecke, so wird das Spiel mit einem indirekten Freistoss gegen die fehlbare Mannschaft fortgesetzt.

2.2.8.

Berührt der Ball die seitliche Wand oberhalb der Holzverkleidung oder geht er auf die Zuschauertribüne, so wird das Spiel mit einem indirekten Freistoss fortgesetzt.

2.2.9.

Sollten zwei Mannschaften mit der gleichen Tenüfarbe antreten, muss die zweitgenannte Mannschaft Überziehleibchen tragen.

2.2.10.

Tritt eine Mannschaft zu spät oder mit weniger als 3 Spielern an, verliert sie das Spiel 0:3 Forfait. Massgebend ist die Uhr des Zeitrichters

3. Strafen

3.1.

Wer grob spielt, reklamiert, oder sich anderweitig unsportlich aufführt, erhält eine 2-Minuten-Strafe (gelb). Kassiert die fehlbare Mannschaft in diesen zwei Minuten ein Gegentor, so kann der oder die ausgeschlossene Spieler/in wieder mitspielen.

3.2.

Tätlichkeiten oder krasse Unsportlichkeiten führen zu einem Spielausschluss (rot). Bei einer roten Karte spielt die fehlbare Mannschaft das Spiel in Unterzahl zu Ende und kann erst im nächsten Spiel wieder vollzählig antreten. Der fehlbare Spieler wird vom ganzen Turnier ausgeschlossen.

3.3.

Die Turnierleitung behält sich vor, Turnierausschlüsse, Spielabbrüche sowie anderweitige Ausschreitungen und Unsportlichkeiten dem FVRZ zu melden.

3.4.

Bei unvorhergesehenen Ereignissen entscheidet allein die Turnierleitung.

4. Rangierung

4.1.

Für die Rangordnung entscheidet:

4.1.1.

die grössere Anzahl Punkte

4.1.2.

die bessere Tordifferenz

4.1.3.

die höhere Anzahl der erzielten Tore

4.1.4.

die direkte Begegnung

4.1.5.

Penaltyschiessen

4.2.

Der Penalty wird ab folgender Entfernung geschossen:

4.2.1.

Junioren D und E: 9 Meter

4.2.2.

Junioren F: 7 Meter

4.3.

In allen Finalspielen wird bei Gleichstand ein Penaltyschiessen mit drei verschiedenen Spielern pro Mannschaft durchgeführt. Liegt nach je drei Schüssen keine Entscheidung vor, wird im KO-System bis zum Vorliegen einer Entscheidung weiter geschossen. Nach dem fünften Schuss einer Mannschaft dürfen die vorherigen Schützen nochmals einen Penalty schießen.

5. Versicherung

5.1.

Die Unfallversicherung ist Sache jedes einzelnen Spielers / jeder einzelner Spielerin. Das OK, sowie der Fussballklub Kloten, lehnen jede Haftung bei Unfall oder Diebstahl ab.

6. Weisungen

6.1.

Die Halle darf nur mit sauberen, nicht färbenden Hallenschuhen betreten werden.

6.2.

Das Rauchen ist in der gesamten Turnhalle und dem Restaurant untersagt.

6.3.

Die Trainer/innen und Betreuer/innen werden angehalten, dafür zu sorgen, dass die Garderoben, Duschräume, WC-Anlagen und auch die Sporthalle in ordentlichem Zustand belassen werden.

6.4.

Für Sachbeschädigungen in der ganzen Halle / Garderobe etc. haften die Verantwortlichen der Mannschaften.

6.5.

In der Halle befinden sich nur die zwei spielenden Mannschaften. Während der Spiele ist das Betreten der Halle für andere Spieler untersagt. Zuschauer bleiben bitte auf der Tribüne.

6.6.

Das Ballspielen in den Gängen und den Garderoben ist verboten.

FC Kloten

OK Hallenturnier 2016