

Turnier-Regeln

Grundlage

Diese Spielregeln werden ausschliesslich für die Qualifikationsturniere des Swissmasters eingesetzt. Aus Gründen der Übersichtlichkeit wird für beide Geschlechter die männliche Bezeichnung gewählt.

Gestützt auf die üblichen SFV-Fussball-Spielregeln. Abweichend dazu treten nachfolgende Regeln ergänzend in Kraft:

1. Turniermodus

1.1. Gruppenphase

Die Gruppenspiele werden im Jeder-gegen-Jeden-Modus gespielt (2 Gruppen à 5 Mannschaften). Bei Punktegleichheit entscheiden folgende Kriterien über die Rangierung:

- a) Torverhältnis
- b) Anzahl geschossener Tore
- c) Direktbegegnung
- d) Penaltyschiessen

1.2. KO-Phase

Die zwei Erstplatzierten jeder Gruppe erreichen die Halbfinals (*A1 – B2, B1 – A2*). Die weiteren Mannschaften spielen in Klassierungsspielen um die Ränge (*A5 – B5, A4 – B4, A3 – B3*). Die Verlierer der Halbfinalspiele spielen um Rang 3 und 4, die Sieger ermitteln im Finale den Turniersieger.

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.
- 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.

1.3. Finalqualifikation

Die besten 4 Mannschaften jeder Kategorie / jedes Standorts qualifizieren sich für das Finalturnier. Das Finalturnier findet am 21. + 22.05.2020 im LIPO Park in Schaffhausen statt.

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.

2. Organisation

2.1. Anzahl Spieler

In sämtlichen Kategorien wird mit 5 Feldspielern und 1 Torwart gespielt. Pro Mannschaft dürfen beliebig viele Spieler an das Turnier mitgenommen werden.

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 lizenzierte, 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.

2.4. Spielerliste

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

2.5. Spieldauer

Die Spiele sind auf 9 (F- bis E-Junioren) resp. 10 Minuten (D-Junioren) ohne Seitenwechsel angesetzt. Die erstgenannte Mannschaft hat Anstoss und spielt von links nach rechts (aus Sicht der Turnierjury).

2.6. Spielfeld

Das Turnier wird auf einem unverfüllten Kunstrasen (ohne Granulat) mit Bandensystem ausgetragen. Die Spielfeldmasse betragen 20x40 Meter, und die Tore sind 2x5 Meter gross (gilt für alle Kategorien).

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

An den Qualifikationsturnieren 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. Jeder Junior erhält eine Erinnerungsmedaille – die Kadergrösse spielt dabei keine Rolle!

3. **Spielregeln**

3.1. **Abseits**

Die Abseitsregel ist aufgehoben.

3.2. **Rückpassregel**

Bei sämtlichen Kategorien mit Ausnahme der F-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.

Büttenhardt, im Juli 2019

Die Turnierleitung