

**Turnier-Reglement**  
**FVbJ**  
**QFbJ**   
**FUTSAL LIGHT VERSION**

**1. Tenue/Sanittsmaterial**

Jede Mannschaft hat in einem einheitlichen Vereinsdress zu erscheinen; zudem haben die Mannschaften selbst fr Sanittsmaterial zu sorgen.

**2. Spielerkarte**

30 Minuten vor dem ersten Spiel ist eine komplett ausgefllte **Spielerkarte** (inkl. Spielerpsse, bei Fehlen Identittskarte) bei der Turnierleitung zu deponieren.

**3. Schuhwerk**

Es darf nur in Hallenschuhen, die **keine schwarzen Sohlen** und **keine Nocken** haben, gespielt werden.

**4. Schienbeinschoner**

**Schienbeinschoner** sind **obligatorisch!**

**5. Rangordnung**

Fr das Erstellen der Rangliste aus den Gruppenspielen (auch Finalpoule) gelten bei Punktgleichheit:

- a) die direkte Begegnung
- b) die Tordifferenz
- c) die Anzahl der geschossenen Tore
- d) Penalty

**6. Unstimmigkeiten/Streitflle**

In unvorhergesehenen Streitfllen entscheidet die Turnierleitung endgltig.

**7. Anzahl Spieler**

Pro Mannschaft kann eine unbeschrnkte Anzahl Spieler eingesetzt werden.  
Im Spiel selber befinden sich 4 Feldspieler und der Torwart.

**8. Spielerauswechslungen**

Es kann fliegend ausgewechselt werden. Das Auswechseln muss bei der Mannschaftsbank stattfinden (Abgrenzungen).

**9. Spieldauer**

Die Spieldauer ist auf den Spielplnen ersichtlich. Es erfolgt kein Seitenwechsel. Massgebend fr die Zeitmessung ist die Turnierleitung.

**10. Spielanstoss**

Die im Spielplan erstgenannte Mannschaft hat Anstoss und spielt in befohlener Richtung gemss den Anweisungen der Turnierleitung.

**11. Spielregeln**

Es wird in der Halle nach den **Futsal-Reglen light** gespielt:

- a) **Ball:** Es wird mit einem speziellen Hallenfussball gespielt **Futsal-Ball**
- b) **Abseits:** Die Abseits-Regel ist **aufgehoben**.
- c) **Der Torabwurf** wird vom Torwart mit den Hnden ausgefhrt. Der Ball **darf** dabei die **Mittellinie berschreiten**. Der Abwurf des Torhtters muss aus seinen Strafraum gespielt werden.

- d) Das **Tackling ist Verboten**: (Ein Tackling ist der Versuch, durch hineingleiten von der Seite oder von hinten den Ball zu spielen, wenn ein Gegner im Besitze des Balles ist (Hineingrätschen, Sliding Tackling).
- e) **Freistoss**: Bei Freistössen ist ein **Abstand von 5 Metern** einzuhalten.
- f) **Freistoss indirekt/ direkt**: Für die **Ausführung** von Freistössen, Seitenaus, Torabwürfen und Eckstössen stehen **4 sec für die Spielaufnahme zur Verfügung**. Mindestabstand 5m
- g) **Eckstösse / Corner**: Wie üblich
- h) **Penalty 6 Meter**: Bei einem Foul im Strafraum gibt es einen Penalty
- i) **Penalty 10 Meter**: Ab dem 6. kumulierten Foul (direkter Freistoss) wird für jeden weiteren direkten Freistoss (Foul/Hands) ein Penalty in Entfernung von 10 Metern ausgesprochen.
- j) **Einwurf**: Der Einwurf wird als indirekter Freistoss (**Flachpass/ Einkick**) ausgeführt. Der Abstand des Gegenspielers beträgt 5m.
- k) **Flughöhe des Balles**: Berührt der Ball die Hallendecke: Einkick für den Gegner. Ausführung an der Seitenlinie.
- l) **Spielfeld**: Der Torraum/Strafraum wird durch die bezeichnete Linie (**Handball-Strafraum**) begrenzt.
- m) **Grösse der Tore**: Es wird mit E-Junioren Toren gespielt 5 x 2 Meter
- n) **Zeitstrafe**: Die gelbe Karte ist gleichbedeutend mit einer Zeitstrafe von **2 Minuten**. Die Zeitkontrolle erfolgt durch die Turnierleitung. Laufen gegen eine Mannschaft gleichzeitig mehr als 2 Strafen, wird das Spiel abgebrochen und mit 0:3 forfait gewertet. Der Torhüter hat seine Zeitstrafe selbst zu verbüssen. Eine Zeitstrafe wird durch ein erhaltenes Tor **aufgehoben**.
- o) **Platzverweis**: Spieler muss in die Kabine. Nach Ablauf der 2-Minuten-Strafe darf Ersatzspieler eingewechselt werden. Befinden sich zu viele Spieler auf dem Spielfeld, wird dies mit einer Zeitstrafe gegen die fehlbare Mannschaft geahndet.

## 12. Aufgaben der Jury

Die von den Schiedsrichtern angezeigten kumulierten Fouls (alle direkten Freistösse/ Strafstösse) werden von einem Mitglied am Jurytisch notiert. Das fünfte registrierte Foul wird akustisch mit einem Pfiff oder Horn signalisiert. Das nächste Foul hat somit einen Strafstoß von der 10m-Marke zur Folge.

## 13. Ordnung/Sauberkeit

In den Sporthallen sowie in den Garderoben- und Duschräumen ist auf Ordnung und Sauberkeit zu achten.

## 14. Nichterscheinen einer Mannschaft

Bei Nichterscheinen einer Mannschaft am Turnier, wird ein Unkostenbeitrag von **Fr. 250.-** erhoben