

Turnier-Reglement

FUTSAL LIGHT VERSION

1. Tenue/Sanitätsmaterial

Jede Mannschaft hat in einem einheitlichen Vereinsdress zu erscheinen; zudem haben die Mannschaften selbst für Sanitätsmaterial zu sorgen.

2. Spielerkarte

30 Minuten vor dem ersten Spiel ist eine komplett ausgefüllte **Spielekarte** (inkl. Spielerpässe, bei Fehlen Identitätskarte) 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

Für das Erstellen der Rangliste aus den Gruppenspielen (auch Finalpole) gelten bei Punktgleichheit:

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

6. Unstimmigkeiten/Streitfälle

In unvorhergesehenen Streitfällen entscheidet die Turnierleitung endgültig.

7. Anzahl Spieler

Pro Mannschaft kann eine unbeschränkte 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 Spielplänen ersichtlich. Es erfolgt kein Seitenwechsel. Massgebend für die Zeitmessung ist die Turnierleitung.

10. Spielanstoss

Die im Spielplan erstgenannte Mannschaft hat Anstoss und spielt in befohlener Richtung gemäss 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**.
- b) **Abseits:** Die Abseits-Regel ist **aufgehoben**.

c) **Der Torabwurf** wird vom Torwart mit den Händen ausgeführt. Der Ball **darf** dabei die **Mittellinie überschreiten**. Der Abwurf des Torhüters 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

Règlement du Tournoi

FUTSAL VERSION LIGHT

1. Equipement/matériel sanitaire

Chaque équipe doit se présenter avec une tenue uniforme et devra disposer de son propre matériel sanitaire.

2. Carte de match

30 minutes avant le premier match, **une carte des joueurs** entièrement remplie (avec passeports ASF ou si manquant carte d'identité) doit être remise au jury du tournoi.

3. Chaussures

Pour les matchs, il ne peut être porté que des chaussures de sport pour la salle qui ne laissent pas de traces, **sans semelle noire** et **sans crampons**.

4. Protège-tibias

Les protège-tibias sont **obligatoires** en salle!

5. Classement

Pour établir le classement d'un groupe (y compris poule finale), en cas d'égalité de points, il sera tenu compte:

- de la confrontation directe
- de la différence de buts
- du nombre de buts marqués
- pénalty

6. Désaccords/litiges

En cas de désaccord ou de litige, le jury du tournoi décider de manière définitive.

7. Nombre de joueurs

Chaque équipe peut engager un nombre de joueurs indéfini **ou selon règlement explicite du tournoi**. Les matchs se déroulent avec 4 joueurs de champ et un gardien de but ensemble sur le terrain.

8. Changements de joueurs

Il peut être procédé à des changements volants. Le changement de joueur doit s'effectuer à proximité du banc d'équipe.

9. Durée des matches

La durée des matches figure sur le plan des rencontres. Il n'y a pas de changement de camp. Le chronométrage du jury fait foi.

10. Mise en jeu

L'équipe citée en premier sur le plan des rencontres a le coup d'envoi et joue selon les indications du jury.

11. Règles du jeu

Les règles officielles du football sont appliquées, avec en complément les règles « Futsal light » citées ci-dessous.

Les règles officielles **Futsal version light** seront appliquées

- Ballon**: il est fait usage d'un **ballon spécial Futsal**
- Hors-jeu**: la règle du hors-jeu **est supprimée**.
- Dégagement**: le gardien remet le ballon en **jeu de la main** et celui-ci **peut dépasser la ligne médiane**
- Tackling interdit (s'élaner pour tenter de jouer le ballon alors qu'un adversaire l'a déjà joué ou tenter de le jouer en se glissant au sol).
- Coup-franc**: lors des coup-franc, une distance de **5 mètres** doit être respectée.
- Coup-franc indirect et direct** : pour effectuer les coups-franc, les dehors, le dégagement de but et les corners **le temps à disposition est de 4 secondes**. Distance minimale 5 m
- Coup de coin / corner** : comme d'habitude
- Pénalty 6 mètres** : Pour un foul dans la surface de réparation il sera accordé un pénalty
- Pénalty 10 mètres** : A partir du 6^{ème} foul (coup-franc direct) sera accordé pour chaque prochain foul (coup franc direct) un coup franc « pénalty » aux 10 mètres.
- Remise en jeu** : la remise en jeu est à exécuter comme un coup-franc indirect, ballon au sol. La remise en jeu du gardien doit sortir de sa surface de réparation.
- Jeu en hauteur** : lorsque le ballon touche le plafond ou un engin au dessus du terrain de jeu. Rentrée de touche pour l'adversaire. Exécution sur la ligne de touche.
- Terrain de jeu** : la surface du gardien/surface de réparation est délimitée par la ligne (Handball-surface réparation). Sur les côtés des buts des bandes peuvent être disponibles et utilisées comme remise
- Grandeur des buts** : Buts de juniors E 5 x 2 mètres
- Pénalité temporaire**: la carte jaune signifie une pénalité de **2 minutes**. Le contrôle du temps s'effectue à la table du jury. Lorsqu'une équipe est sanctionnée de plus de 2 pénalité en même temps, le match sera interrompu et enregistré avec un forfait de 0-3. Le gardien doit purger lui-même sa pénalité. La pénalité **est supprimée** lorsqu'un but est marqué.
- Expulsion**: le joueur rentre au vestiaire. Après la punition temporaire de 2 minutes, un remplaçant peut rentrer dans le jeu. Lorsqu'une équipe se trouve en surnombre sur le terrain, l'équipe responsable est sanctionnée d'une pénalité temporaire.

12. Tâches du Jury

Les fautes cumulées seront signifiées au Jury par les arbitres. (tous les coup-francs directs) . Elles seront comptabilisées et dès la 5^e faute signalé à l'arbitre au moyen d'un sifflet ou d'un signal acoustique. La faute suivante, sera donc pénalisée par un coup de pied aux 10 mètres.

13.Ordre/propreté

L'ordre et la propreté doivent être respectés dans la salle, les vestiaires et les douches.

14. Absence d'une équipe

Une participation aux frais de **Fr. 250.-** sera demandée à l'équipe qui ne se présenterait pas au tournoi.