

Anmeldung

Die Anmeldung ist erst mit Zahlung des Turniereinsatzes von CHF 120.- möglich. Die Zahlung erfolgt direkt nach Erhalt der provisorischen Teilnahmebestätigung und ausschliesslich online mittels Zahlungslink (payrex).

Fairness und sportliches Verhalten

Das Chlausturnier legt besonderen Wert auf Fairness und Respekt gegenüber Gegnern, Schiedsrichtern, Trainern, Mannschaftskollegen, Zuschauern, Helfern und der Turnierleitung.

- ➔ Spieler sind nur mit dem Tragen von **Schienbeinschonern** spielberechtigt.
- ➔ Gespielt wird mit einem **Futsal-Ball**.
- ➔ Es gilt immer die **aktuelle Fassung** dieses Reglements (siehe chlausturnier.ch/downloads) sowie das Wettspielreglement des SFV mit folgenden Änderungen/Präzisierungen. Die Turnierleitung entscheidet über Fälle, die in diesem Reglement nicht festgehalten sind.

Spielberechtigung / Mannschaftsliste

Ein Spieler darf innerhalb einer Kategorie nur in einer Mannschaft eingesetzt werden.

Jede Mannschaft gibt der Turnierleitung vor dem ersten Spiel die vollständig ausgefüllte Mannschaftsliste ab (siehe: chlausturnier.ch/downloads). Die Rückennummern müssen mit den Trikots übereinstimmen. Du kannst die Mannschaftsliste alternativ über deinen Trainer-Account bei turnieragenda.ch online einreichen.

Junioren D, C und B müssen über einen Spielerpass des Landesverbandes verfügen. Die Spielerpassnummer muss auf der Mannschaftsliste angegeben werden. Für Junioren G, F und E genügt ein offizielles Ausweispapier. Es gelten die offiziellen Alterskategorien des SFV.

Anzahl Spieler, Spieldauer

Die Bestimmungen bei den Spielplänen der einzelnen Kategorien geben Auskunft über die Anzahl der Spieler.

Ein Spiel dauert in allen Kategorien 9 Minuten. Für die Zeitmessung ist einzig die Turnierleitung zuständig. Tore zählen nur, wenn der Ball die Torlinie vor dem Ertönen der Schluss sirene vollständig überquert hat.

Einzige Ausnahme: Fällige Penaltys werden noch ausgeführt (ohne Nachschuss).

Anspiel, Spielfeld, Markierungen

Die erstgenannte Mannschaft hat Anspiel und spielt in Richtung Jurytisch (G-Junioren: Richtung Galerie).

Die ausgezogene Linie markiert den Strafraum. Auf allen Spielfeldseiten darf mit der Bande gespielt werden, wobei auf der Westseite die Wand auf ganzer Höhe als Bande dient. Berührt der Ball ein Sportgerät (z.B. Ringe, Basketballkorb), die Galerie oder Hallendecke wird das Spiel unterbrochen und mit indirektem Freistoss fortgeführt. Bei Deckenberührung im Strafraum zum Nachteil des verteidigenden Teams wird der Freistoss als verkürzter Corner gespielt. Der Einwurf wird als flach getretener, indirekter Freistoss aufgeführt.

Auswechslungen / Technische Zone

Betreuer und Ersatzspieler halten sich ausschliesslich in der Technischen Zone hinter dem eigenen Tor auf. Aus- und Einwechslungen sind nur hier «fliegend» möglich. Wechselfehler, die einer Mannschaft einen unsportlichen Vorteil verschaffen, werden mit einer Gelben Karte für den neu ins Spiel eingreifenden Spieler bestraft.

Abseits, Rückpass, Abstoss, Auskick

Diese Bestimmungen gelten in allen Kategorien und ersetzen allenfalls Ausführungsbestimmungen des SFV:

Die Abseitsregel ist aufgehoben. Die Rückpassregel gilt bei allen Kategorien ausser bei den Junioren G und F.

Der Torhüter gibt den Ball frei durch Auswurf, Auskick, Dropkick oder indem er den Ball auf den Boden legt. Es gibt keinen Abstoss. Der Torhüter darf den Ball nicht direkt über die Mittellinie spielen, wenn der Ball zuvor im Aus war oder wenn er den Ball zuvor in den Händen gehalten hat. Direkt über die Mittellinie gespielt ist ein Ball, wenn er weder vor der Mittellinie den Boden noch ein Körperteil eines Spielers berührt hat. Ein Verstoss gegen diese Regel führt zu einem Freistoss auf Höhe der Mittellinie.

Hat der Torhüter den Ball einmal freigegeben, darf er ihn nicht wieder in die Hand nehmen, bevor ein anderer Spieler den Ball berührt hat. In diesem Zusammenhang ist auch die Rückpassregel zu beachten.

Freistoss

Alle Freistösse werden nur indirekt gespielt (Ausnahme: Penalty).

Punkte und Rangierung in der Vorrunde

Ein Sieg wird mit 3 Punkten, ein Unentschieden mit 1 Punkt und eine Niederlage ohne Punkte gewertet.

Für die Rangierung in der Vorrunde gelten in dieser Reihenfolge die folgenden Kriterien:

1. Anzahl Punkte
2. Anzahl Punkte aus Direktbegegnungen
3. gesamte Tordifferenz
4. grössere Anzahl erzielte Tore
5. Penaltyschiessen.

Entscheidungsspiele

Endet ein Entscheidungsspiel (Final, Halbfinal, Rangierungsspiel) unentschieden, kommt es direkt zu einem Penaltyschiessen. Jede Mannschaft meldet dafür dem Schiedsrichter vorgängig 3 Schützen. Die Mannschaften treten abwechselnd an. Fällt keine Entscheidung, wird das Penaltyschiessen mit jeweils 1 weiterem Schützen bis zu einer Entscheidung fortgesetzt. Jeder Penalty ist durch einen anderen Spieler zu schiessen.

Forfait

Ein Spiel geht forfait 0:3 verloren bei Nichtantreten einer Mannschaft innerhalb der Toleranz (Entscheid Turnierleitung) oder dem Einsatz eines nicht gemeldeten oder nicht spielberechtigten Spielers. Im Zweifelsfall entscheidet die Turnierleitung endgültig. Beim Ausschluss oder Rückzug einer Mannschaft vor Abschluss der Vorrunde werden alle bereits ausgetragenen und die noch ausstehenden Partien 0:3 forfait gewertet.

Gelbe und Rote Karten, Sanktionen

Verwarnungen werden als 2-minütige Zeitstrafe ausgesprochen (Zeitmessung: Turnierleitung). Erzielt der Gegner der in Unterzahl spielenden Mannschaft während einer Zeitstrafe ein Tor, so verfällt die Zeitstrafe (1 pro Tor).

Bei Vereitelung einer klaren Torchance (Foul oder Handspiel) ohne Verletzungsgefahr für den Gegenspieler wird die Strafe auf eine Gelbe Karte reduziert.

Eine Rote Karte bedeutet automatisch die Sperre des ausgeschlossenen Spielers für das aktuelle und das folgende Spiel. Der ausgeschlossene Spieler darf bis Spielschluss nicht ersetzt werden. In schwerwiegenden Fällen kann die Turnierleitung eine Sperre für das gesamte Turnier aussprechen.

Spieler, Trainer und Mannschaften, die sich grob unsportlich verhalten, können von der Turnierleitung ausgeschlossen werden. Der Turniereinsatz verfällt zugunsten des Veranstalters und es erfolgt eine Meldung an den OFV.

Schiedsrichter

Für das Schlussresultat ist immer die Meldung des Schiedsrichters (und niemals die Anzeigetafel) massgebend. Auf dem Spielfeld entscheidet einzig der Schiedsrichter. Seine Entscheide sind unanfechtbar.

Ein Protest ist sofort nach dem beanstandeten Vorfall beim Schiedsrichter anzumelden. Damit der Protest behandelt wird, muss er mit Zahlung einer Kautions von CHF 200.- innert 10 Minuten nach Spielschluss bei der Turnierleitung bestätigt werden. Wird ein Protest abgewiesen verfällt die Kautions zugunsten des Veranstalters.

Verletzungen, Diebstahl, Sachbeschädigung

Für Unfälle, Verletzungen aller Art (auch gegenüber Dritten) sowie für abhanden gekommene Wertsachen oder beschädigtes Eigentum übernimmt der Veranstalter keine Haftung. Ein ausreichender Versicherungsschutz ist Sache jedes Teilnehmers. Bei Sachbeschädigungen kann der Veranstalter auf den Verursacher Regress nehmen.

Auszeichnungen

Bei den Modalitäten zu den einzelnen Kategorien sind die Art und Anzahl der Preise aufgeführt. Die Anzahl der persönlichen Preise je Spieler ist auf 10 pro Mannschaft beschränkt. Preise werden nur an der traditionellen Siegerehrung durch Samichlaus und Schmutzli ausgegeben. Bei Abwesenheit verfällt die Preisberechtigung.