

HALLENFUSSBALLTURNIER FÜR JUNIOREN B IN SUMISWALD



REGLEMENT 2012

bewilligt vom FVRB Nr. (offen)

1. Spielberechtigung

Spielberechtigt sind alle Junioren B, die für die laufende Juniorenmeisterschaft qualifiziert sind und auf der eingereichten Spielerliste figurieren. Die Spielerpässe müssen fünfzehn Minuten vor dem Beginn des ersten Spieles bei der Turnierleitung abgegeben werden. Gleichzeitig findet die Passkontrolle statt (Stichproben). Die Spielerliste muss vom Trainer vollständig ausgefüllt und gut lesbar sein. Die Rückennummern müssen den Zahlen auf der Spielerliste entsprechen.

2. Spielzeit

die Spielzeit beträgt zwölf Minuten. Es findet kein Seitenwechsel statt.

3. Spielbeginn und Platzwahl

Die nach Programm erstgenannte Mannschaft spielt links vom Jurytisch und hat den Vorteil der Tenuewahl. Die andere Mannschaft spielt rechts vom Jurytisch und hat Anstoss. Massgebend sind Uhrzeit und Zeitmessung der Turnierleitung.

4. Regeln und Bestimmungen

- a) - Eine Mannschaft darf maximal fünfzehn Spieler anmelden. Pro Spiel wird mit fünf Spielern (vier Feldspieler, ein Torhüter) und zehn Auswechselspielern gespielt.
- Während eines Spieles dürfen sich nur der Betreuer (Trainer) und die fünfzehn Spieler in der Halle aufhalten, alle selbstverständlich mit Turnschuhen.
 - Die zehn Auswechselspieler dürfen laufend eingewechselt werden, müssen jedoch warten, bis das Spiel unterbrochen ist und der auszuwechselnde Spieler sich bei der Spielerbank befindet.
- b) - Schienbeinschoner sind obligatorisch.
- Schuhe mit **schwarzen Sohlen sind verboten !**
 - Hallenschuhe gelten auch für Trainer.
 - Die Abseitsregel ist aufgehoben.
 - Der Torhüter darf den Ball nur innerhalb des Fünfmeterkreises in die Hände nehmen.
 - Die Torhüterregel hat Gültigkeit (Rückpass).
 - Es wird mit 4 Seitenlinien gespielt.
 - Verlässt der Ball das Spielfeld über die Seitenlinie, wird das Spiel mit indirektem Freistoss fortgesetzt. Verlässt der Ball hingegen das Spielfeld über die Grundlinie, wird das Spiel mit Abstoss fortgesetzt (Fuss).
 - **Abstoss** über die Mittellinie ist **NICHT** erlaubt. Ist der Ball **im Spiel, darf der Ball über die Mittellinie** gespielt werden!
 - Bei einem Freistoss beträgt der Abstand vom Ball zur Mauer fünf Meter. Alle Freistösse werden indirekt gespielt.
 - Berührt der Ball die Hallendecke, gibt es einen indirekten Freistoss für den Gegner.
- c) **Zeitstrafen**
- Zeitstrafen (zwei Minuten) kommen gemäss Zeitstrafenreglement zur Anwendung.
- d) **Feldverweis**
- Ein des Feldes verwiesener Spieler darf am Turnier nicht mehr teilnehmen. Die betroffene Mannschaft muss das angefangene Spiel mit drei Feldspielern und einem Torhüter zu Ende spielen. Beim nächsten Spiel dürfen wieder fünf Spieler eingesetzt werden.
- e) - **Unsportlichkeiten und sonstige besonderen Vorkommnisse werden von den Schiedsrichtern beim Verband rapportiert.**
- f) **Proteste**
- Proteste müssen während dem Spiel beim Schiedsrichter angemeldet und nach dem Spiel innert fünfzehn Minuten bei der Protestkommission schriftlich bestätigt werden. Die Protestgebühr beträgt Fr.100.- und ist sofort zu bezahlen. Sie wird zurückerstattet, wenn der Protest gutgeheissen wird, andernfalls ist sie verfallen. Ein Entscheid der Protestkommission ist endgültig.
- g) - Mannschaften, die zu spät oder gar nicht zu einem Spiel erscheinen, verlieren dieses 3 : 0 forfait.
- h) **Punktregelung**
- 3 Punkte bei Sieg
 - 1 Punkt bei Unentschieden
 - 0 Punkte bei Verloren
- i) **Juniorengruppierungen**
- Spieler aus Klubs mit Juniorengruppierungen dürfen nur in **einer** Mannschaft spielen und sind mit dem 1. Spiel für die betreffende Mannschaft qualifiziert.

k) Allgemeines

- Es ist verboten Getränke in die Sporthalle und auf die Tribüne zu nehmen.
- **In den Sporthallen ist Rauchverbot.**
- **Bitte die Spielerpässe nach dem Ausscheiden aus dem Turnier bei der Jury abholen.**

5. Versicherungen

- Die Versicherung ist Sache der Teilnehmer.
- Der Veranstalter übernimmt keine Haftung.

6. Austragungsmodus

- Gruppenspiele Gespielt wird in vier 6^{er} Gruppen, jede gegen jede. Die Gruppenersten und -zweiten qualifizieren sich für die Finalrunde.
- Finalrunde Die qualifizierten Mannschaften der Gruppenspiele werden in zwei 4^{er} Gruppen eingeteilt und spielen wieder gegen jede andere. Die Gruppenersten und -zweiten kommen in die Finale.
- Finals Zweiter – Zweiter.
Erster – Erster.

7. Qualifikation

- Gruppenspiele Bei Punktgleichheit entscheidet:
 - a) die direkte Begegnung
 - b) Tordifferenz aus den direkten Begegnungen
 - c) Tordifferenz aus allen Spielen der jeweiligen Gruppe
 - d) Die höhere Anzahl der geschossenen ToreSind a) bis d) gleich, findet ein Penaltyschiessen statt.
- Finalrunde Wie Gruppenspiele.
- Finals Bei unentschiedenem Ausgang im kleinem bzw. grossen Final wird das Spiel um fünf Minuten verlängert und evtl. anschliessend ein Penaltyschiessen durchgeführt.

8. Penaltyschiessen

Allfällige Penaltyschiessen werden mit fünf Spielern ausgetragen. Es sind alle angemeldeten Spieler zum Penaltyschiessen berechtigt. Die fünf bestimmten Spieler sind dem Schiedsrichter namentlich zu melden.

- Modus
1. Fünf Penaltys von verschiedenen Spielern.
 2. Ist noch keine Entscheidung gefallen, wird abwechslungsweise durch die restlichen Spieler der Mannschaft bis zur Entscheidung je ein Penalty geschossen.

9. Schlussbestimmungen

Fälle, die in diesem Reglement nicht geregelt werden, entscheidet die Protestkommission unanfechtbar und endgültig.

**Die Turnierleitung
SV Sumiswald**