

REGLEMENT

Für die Durchführung des **INT. INDOOR SOCCER MASTERS** der HESTROMADA FFG, Triesen (FL), gelten die Bestimmungen des SFV unter Beachtung folgender Änderungen:

1 Das Spielfeld

- 1.1 Das Spielfeld wird durch die Wände begrenzt, ausser die verlängerte Torlinie ist gekennzeichnet. Die Strafraumabgrenzung ist durch ein eingezeichnetes Rechteck markiert.
- 1.2 Bei Ballberührung an der Hallendecke erfolgt kein Unterbruch.

2 Zahl der Spieler

- 2.1 Der Gebrauch der männlichen Schreibweise dient lediglich der Vereinfachung und bezieht sich selbstverständlich auch auf die Juniorinnen.
- 2.2 Eine **Mannschaft** besteht in den **Kategorien Junioren F und E** aus **einem Torhüter und sechs Feldspielern** sowie beliebig vielen Auswechselspielern. In den **Kategorie Junioren D, C und bei den Special Olympics**, besteht eine Mannschaft aus **einem Torhüter und fünf Feldspielern**, bei beliebig vielen Auswechselspielern.
- 2.3 Alle Spieler müssen auf einer Teamliste aufgeführt werden. In diesem Zusammenhang sind die weiteren Bestimmungen des Punktes 12 zu beachten.
- 2.4 Ein Spieler darf während des Turniers innerhalb einer Kategorie nur in der Mannschaft spielen, auf deren Teamliste er gemeldet ist. Ein vereinsinterner Wechsel eines Spielers innerhalb der gleichen Kategorie hat den Ausschluss dieses Spielers für das gesamte Turnier zur Folge.
- 2.5 Ein Spieler, der beim Turnier bereits in einer anderen Kategorie gemeldet ist, darf vereinsintern auch in einer anderen Kategorie in die Teamliste aufgenommen und in dieser Kategorie eingesetzt werden, sofern er die Voraussetzungen für diese Kategorie (Jahrgang) erfüllt.
- 2.6 Für Mädchenmannschaften gilt der Altersstichtag der Juniorinnen B.
- 2.7 Es darf fliegend und unbeschränkt ausgewechselt werden. **Spielerwechsel sind nur neben dem Tor erlaubt.**

3 Ausrüstung der Spieler

- 3.1 Es darf nur in **nicht abfärbenden Hallenturnschuhen** gespielt werden. Diese werden vom Schiedsrichter vor Beginn des ersten Gruppenspiels kontrolliert. Der Schiedsrichter entscheidet aufgrund der Kontrolle über die Zulassung des Spielers für das Turnier.
- 3.2 Das Tragen von Schienbeinschonern ist obligatorisch.

4 Dauer eines Spiels

- 4.1 Die Spieldauer wird von der Turnierkommission festgelegt.
- 4.2 Die Turnierkommission setzt sich aus den beiden am Turniertisch tätigen Personen sowie einem weiteren Vereinsmitglied zusammen.
- 4.3 Spielbeginn und Spielende werden vom Turniertisch angezeigt.
- 4.4 Sind bei einer Mannschaft **weniger als vier Spieler** auf dem Spielfeld, wird die Partie abgebrochen oder zu Beginn nicht angepiffen. Die Wertung des Spiels erfolgt mit 3:0 zuungunsten der fehlbaren Mannschaft.
- 4.5 Tritt eine Mannschaft nicht zur vorgeschriebenen Zeit an, geht das betreffende Spiel 3:0 forfait verloren.
- 4.6 Tritt eine Mannschaft am Turnier nicht an, obwohl diese im Mannschaftstableau aufgeführt ist, sind alle davon direkt oder indirekt betroffenen Mannschaften hierüber zu informieren. In diesem Fall wird diese Mannschaft in der Wertung nicht berücksichtigt. Bei Vergleichen zwischen zwei Gruppen, bei denen es um die Qualifikation für die Finalrunde geht, ist die Koeffizienten-Regelung anwendbar, das heisst die Spiele der schlechtesten Mannschaft in der vollzähligen Gruppe werden nicht berücksichtigt.

5 Abseits- und Rückpassregel

- 5.1 Die **Abseitsregel** ist auf dem gesamten Spielfeld **aufgehoben**.
- 5.2 Bei der Kategorie Junioren F ist die Rückpassregel aufgehoben.

6 Freistösse, Zeitstrafen und Verwarnungen

- 6.1 Alle Freistösse mit Ausnahme des Strafstoßes (Penalty), des An- sowie des Torabstoßes sind indirekt auszuführen.
- 6.2 Bei jedem Freistoss müssen alle Gegenspieler mindestens vier Meter vom Ball entfernt sein.
- 6.3 Anstelle eines Einwurfs wird der Ball eingerollt. Die Gegenspieler haben dabei einen Abstand von mindestens 2m einzuhalten.
- 6.4 Anstelle einer Verwarnung erfolgt gegen den fehlbaren Spieler ein zeitlicher Ausschluss von zwei Minuten (blaue Karte). Während dieser Zeitstrafe darf der fehlbare Spieler nicht durch einen anderen Spieler ersetzt werden. Die verhängte Zeitstrafe bleibt auch dann bestehen, wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt.
- 6.5 Erhält ein Spieler die gelbe Karte, so wird er von diesem Spiel ausgeschlossen und darf nicht durch einen anderen Spieler ersetzt werden. Dies gilt auch dann, wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt.
- 6.6 Erhält ein Spieler die rote Karte, so wird er von diesem Spiel ausgeschlossen und darf nicht durch einen anderen Spieler ersetzt werden. Dies gilt auch dann, wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt. Zudem darf der fehlbare Spieler im weiteren Turnierverlauf nicht mehr eingesetzt werden.

7 Der Torabstoss, Abwurf durch den Torhüter

- 7.1 Die Abstossregel ist aufgehoben. Das Spiel wird mit einem Auswurf bzw. Abspiel des Torhüters fortgesetzt (kein Auskick, kein Dropkick). Bei einem fälschlicherweise ausgeführten Auskick/Dropkick erhält das gegnerische Team einen Freistoss in der Spielfeldmitte.
- 7.2 Sobald der Torhüter den Ball aus der Hand gespielt hat oder auf den Boden gelegt hat, ist der Ball frei. Der Torhüter darf den Ball nicht wieder aufnehmen (Ausnahme Junioren F). Falls er den Ball trotzdem wieder aufnimmt, wird dies mit einem Freistoss geahndet.
- 7.3 Der Torhüter darf den Ball nicht über die Mittellinie befördern, ohne dass der Ball den Hallenboden in der eigenen Platzhälfte berührt oder ohne dass ein Spieler den Ball berührt. Bei einem Verstoss erhält das gegnerische Team einen Freistoss in der Spielfeldmitte. Ausnahme: Abspiel mit dem Fuss nach einem Rückpass bzw. Torschuss.

8 Tackling im Zweikampf

- 8.1 In den Kategorien Spitz Fussball sowie bei der Kategorie Junioren C Breite ist ein Tackling (Grätschen) am Mann nicht erlaubt. Eine Ausnahme bildet dabei der Torwart. Ein Verstoss wird mit einem Freistoss geahndet.

9 Aufstellung der Mannschaften

- 9.1 Die auf dem Spielplan erstgenannte Mannschaft spielt von Süd nach Nord (links nach rechts vom Turniertisch aus gesehen) und hat Anstoss.

10 Klassierung

- 10.1 Die Klassierung erfolgt nach Punkten. Die folgenden Punkte sind nur auf die betreffenden Gruppenspiele anzuwenden.
- 10.2 Bei Punktgleichheit entscheidet
- 10.2.1 Bei zwei Punktgleichen
- die direkte Begegnung
 - die bessere Tordifferenz
 - die grössere Anzahl Siege
 - die grössere Anzahl geschossener Tore aus allen Gruppenspielen
 - ein Penaltyschiessen (vier Schützen) bis zur Entscheidung
- 10.2.2 Bei drei und mehr Punktgleichen
- die Punkte aus den direkten Begegnungen
 - die bessere Tordifferenz
 - die bessere Tordifferenz aus den direkten Begegnungen
 - die grössere Anzahl geschossener Tore aus allen Gruppenspielen
 - ein Penaltyschiessen (vier Schützen) bis zur Entscheidung

11 Proteste

- 11.1 Es besteht eine Protestkommission von drei Personen. Die Protestkommission entscheidet endgültig.
- 11.2 Die Protestkommission setzt sich aus den beiden bei Protesterhebung am Turniertisch tätigen Personen sowie einem weiteren Vereinsmitglied zusammen.
- 11.3 Es wird eine Protestgebühr erhoben, welche von der Protestkommission festgesetzt wird.

12 Pflichten der Mannschaftsbetreuer

- 12.1 Die Mannschaftsbetreuer sind verpflichtet, sich 15 Minuten vor Beginn des ersten Gruppenspiels beim Turniertisch zu melden. Dabei haben sie unaufgefordert eine Spielerliste abzugeben und die Spielerpässe vorzuweisen.

13 Haftung

- 13.1 Jegliche Haftung für Unfälle, Diebstahl etc. wird vom Veranstalter abgelehnt.
- 13.2 Der Veranstalter stellt für allfällige Erste-Hilfe-Massnahmen einen Samariter oder eine mindestens gleichwertig ausgebildete Fachperson zur Verfügung.

14 Diverses

- 14.1 Über alle Fälle, welche in diesem Reglement nicht aufgeführt sind, entscheidet in letzter Instanz die aus drei Personen bestehende Turnierkommission (siehe auch 4.2).