

HALLENTURNIER REGELN



Spieler :	U-12 : 5 Feldspieler + Torhüter U-13 : 4 Feldspieler + Torhüter
Ball:	Futsal
Tore:	E - D Tore
Spielfeld:	ganzes Spielfeld ohne Banden.
Spieldauer:	14 Minuten kein Seitenwechsel (1 Min. Wechselzeit zwischen den Spielen)
Schuhe:	Es dürfen ausdrücklich Hallenschuhe benützt werden (kein Abfärben)

Es gelten die allgemeinen SFV-Regeln. Ausnahmen sind nachfolgend aufgeführt.

1. **Anstoss:** hat die erstgenannte Mannschaft, Sie spielt von West nach Ost.
2. **Torabstoss:** erfolgt mittels Abwurf von Hand oder Fuss. Abkicke oder Abwürfe über die Mittellinie werden mit einem Freistoss indirekt bestraft (Mittellinie)
3. **Schuss über die Mittellinie:** Führt der Torhüter den Ball aus dem Strafraum, nach einem Rückpass oder nach einem gefangenen gegnerischen Ball, ist ein Kick (Abwurf) über die Mittellinie erlaubt.
4. **Das Ein- und Auswechseln:** ist während dem Spiel jederzeit erlaubt, aber nur von der Spielerbank aus. Es kann ohne Hinweis an den Schiedsrichter gewechselt werden.
5. **Trainer und Betreuer:** Dürfen die Coaching Zone links neben dem Tor nicht verlassen. (ausser bei Verletzungen von Spielern)
6. **Rückpassregel** gilt.
7. **Abseits,** die Abseitsregel ist aufgehoben.
8. **Torschuss:** ein Tor ist nur gültig, wenn der Schuss in der gegnerischen Platzhälfte abgegeben wurde oder dort von einem Spieler berührt wurde. Eigentore zählen aus dem ganzen Feld.
9. **Schuss an die Decke:** berührt der Ball die Decke oder eine Einrichtung über dem Spielfeld geht das Spiel mit einem Freistoss indirekt gegen die fehlbare Mannschaft weiter. Der Freistoss erfolgt unter dem Berührungspunkt, jedoch mindestens 6m vor dem Tor.
10. **Freistösse:** werden alle ausser Penalty indirekt ausgeführt. (3 Meter Abstand)
11. **Outeinwurf:** (Einkick) Der Einwurf erfolgt flach mit den Füßen. Der Ball muss auf oder knapp hinter der Seitenlinie platziert werden. Der Fuß des Spielers kann sich auf der Seitenlinie befinden, aber nicht im Feld, wenn der Einwurf erfolgt. Beim Kick-In muss jeder Gegner eine Distanz von 3 Metern einhalten. Es kann kein Tor direkt erzielt werden.
12. **Eckbälle:** werden mit dem Fuss gespielt.
13. **Strafraum:** ist gekennzeichnet.

14. **Strafe:** Ein ausgeschlossener Spieler (**rote Karte**) darf am Turnier nicht mehr eingesetzt werden.
15. **Strafe:** Bei übertriebener Härte, Reklamation usw. kann der Schiedsrichter eine 2 Minutenstrafe aussprechen. Der Spieler kann nicht ersetzt werden.
16. **Die Rangierung** der Gruppenspiele erfolgt nach folgenden Kriterien:
 1. Punktzahl
 2. Tordifferenz
 3. Anzahl der erzielten Tore
 4. Direkte Begegnung
 5. Losentscheid
17. **Bei Unentschieden in den Finalspielen kommt es direkt zum Penaltyschiessen** Jede Mannschaft bestimmt 3 Spieler. Geschossen wird abwechselungsweise. Die Erstgenannte Mannschaft beginnt. Steht nach je drei Penaltys kein Sieger fest, folgt abwechselungsweise je ein weiterer Penalty bis zur Entscheidung. Ein Schütze darf nur dann zweimal antreten, wenn alle seine Mitspieler bereits an der Reihe waren.
18. **Versicherung:** Die Unfallversicherung ist Sache der Teilnehmer oder der entsprechenden Vereine. Gegen Unfall und Diebstahl hat sich jede(r) Spieler In bzw. jede Mannschaft selber zu versichern. Bei Unfall oder Diebstahl übernimmt der VFNO keine Haftung.
19. **Rauchverbot:** In den Hallen, Umkleideräumen, auf der Tribüne und in der Kantine besteht absolutes Rauchverbot.
20. **Proteste:** sind umgehend nach dem Spiel an die Jury zu richten. Tatsachenentscheide der Schiedsrichter sind nicht anfechtbar. Der Juryentscheid ist endgültig.
21. **Bemerkung:** Über alle hier nicht festgehaltenen Fälle, entscheidet die Turnierleitung endgültig.



unterstützt von **suva**

RÈGLEMENT DU TOURNOI



Joueurs :	U12 : 5 Joueurs de champ + 1 gardien U13 : 4 Joueurs de champ + 1 gardien
Balle :	Futsal
Buts :	Buts E – D
Terrain :	Tout le terrain sans bandes
Durée :	14 minutes par match, sans changement de côté (1 Min. de pause entre les matchs)
Chaussures :	Il n'est autorisé que des chaussures de sport d'intérieur ne marquant pas le sol.

Les règles de jeu générales sont celle de l'ASF, les règles spéciales sont les suivantes :

1. **Le Coup d'envoi** appartient à l'équipe premièrement nommée Elle joue d'Ouest en Est
2. **Les dégagements du** gardien aux (main comme pied autorisés) qui dépassent le milieu du terrain sont sanctionnés par un coup-franc indirect. (de la ligne médiane)
3. **Dégagement au-delà de la ligne médiane :** Si le gardien conduit la balle en dehors de la surface de réparation, si il réceptionne une passe en retrait ou si il fait un arrêt, il lui est permis de dégager au-delà de la ligne médiane.
4. **Changement de joueur :** Les changements de joueurs sont permis à tout moment durant la partie. Ils se déroulent que depuis le banc des joueurs et ne sont pas à annoncer à l'arbitre.
5. **Entraîneurs et assistants :** Ne sont pas autorisés à quitter la zone d'entraînement à gauche du but. (sauf pour les blessures des joueurs)
6. **La règle de la passe en retrait est valable.**
7. **Hors-jeu :** la règle du hors-jeu est levée, n'existe pas.
8. **Tir amenant à un but :** un but n'est valable que si le départ du tir amenant au but a été pris dans la moitié du terrain de l'adversaire à moins d'être dévié lors de son trajet. Les autogaols comptent sans ces conditions.
9. **Tir au plafond:** Si la balle touche le plafond ou un engin accroché au plafond, l'équipe ayant amenée à cela est sanctionnée par un coup-franc indirect à l'endroit où la balle a touché le plafond, mais au moins à 6 mètres des buts.
10. **Les coup-francs (sauf penalty)** sont tous indirects. (distance du mur min.3m)
11. **Dehors:** Out-throw: (In-kick) La remise en jeu est faite à plat avec les pieds. Le ballon doit être placé sur ou juste derrière la ligne de touche. Le pied du joueur peut être sur la ligne de touche mais pas sur le terrain lorsque la remise en jeu est effectuée. Au coup d'envoi, chaque adversaire doit garder une distance de 3 mètres. Aucun but ne peut être marqué directement.
12. **Corners:** sont normalement effectués avec les pieds.

13. **Surface de réparation:** est marquée et sera expliquée.
14. **Sanction :** Un joueur expulsé (carte rouge) est exclu du reste du tournoi.
15. **Sanction :** L'arbitre peut en cas de dureté excessive, réclamation etc...exclure un joueur pour une pénalité de 2 minutes. Ce joueur ne peut pas être remplacé.
16. **Le classement** du premier tour se fera selon les critères suivants:
 1. Nombre de points
 2. Différence de buts
 3. Nombre des buts inscrits
 4. Confrontation directe
 5. Tirage au sort
17. **En cas de match nul dans les rencontres de finale, il est procédé directement à des tirs au but.**

Chaque équipe désigne **3** joueurs qui tireront de manière alternée avec les tireurs de l'équipe adverse. La première équipe nommée sur le plan de la rencontre tire en premier. Toujours en cas d'égalité après cette première série de tirs au but, la série de tirs est prolongée jusqu'à ce qu'une équipe crée la différence. Il est permis à un même tireur de tirer une deuxième fois qu'une fois ses coéquipiers ayant tous effectué un tir au but.
18. **Les assurances** accident ou en cas de vol sont responsabilité individuelle des participants ou des clubs. Les organisateurs du tournoi ne sont en aucun cas responsable en cas de sinistre.
19. **Interdiction de fumer:** Il est interdit de fumer dans toute la halle de gymnastique.
20. **Protêt :** Les protêts doivent être annoncés immédiatement après le match au jury. La décision du jury fait foi et est irrévocable.
21. **Remarques :** Si besoin, dans les autres situations que celles mentionnées ci-dessus, les organisateurs décideront et leurs décisions seront irrévocables.



unterstützt von **suva**