

Turnierreglement 20. Chlausturnier 2025



1. Turnierweisungen

- 1.1 Ein Spieler darf nur in einer Mannschaft eingesetzt werden.
- 1.2 Die Mannschaften haben pünktlich zur festgesetzten Zeit auf dem Spielfeld und beim Parcours bereit zu sein.
- 1.3 Proteste sind innerhalb von 10 Minuten nach dem Spielende schriftlich mit einem Depotbetrag von CHF 50.-- bei der Jury einzureichen.
- 1.4 Bei abgewiesenen Protesten entfällt dieser Betrag zu Gunsten des Veranstalters.
- 1.5 Gutgeheissene Proteste werden mit Forfait (1:0) oder Disqualifikation der betreffenden Mannschaft geahndet.
- 1.6 Entscheide des Schiedsrichters können nicht angefochten werden.
- 1.7 Bei nicht voraussehbaren Ereignissen ist die Jury oberste Entscheidungsinstanz.
- 1.8 Das Turnier ist beim IFV angemeldet.
- 1.9 Der Turnierbeitrag beträgt 100.- CHF pro Team.

2. Rangbewertung

- 2.1 Bei mehreren punktgleichen Mannschaften nach den Gruppenspielen entscheidet:
 - 1. Tordifferenz
 - 2. Geschossene Tore
 - 3. Direkte Begegnung
 - 4. Penaltyschiessen (5 Schützen)
- 2.2 Bei Unentschieden in den Rangierungsspielen entscheidet Penaltyschiessen (5 Schützen)

3. Auszeichnungen

- 3.1 Jeder teilnehmende Junior erhält einen Chlaussack.
- 3.2 Die Sieger des Fussball-Turniers sowie des Technikerparcours erhalten eine Auszeichnung.

4. Allgemeine Bestimmungen

- 4.1 Das Betreten der Halle ist nur mit hallentauglichen Schuhen gestattet.
- 4.2 Es dürfen keine Getränke mit auf das Spielfeld genommen werden.
- 4.3 Die am Turnier teilnehmenden Mannschaften sind von einem offiziellen Trainer / Juniorenbetreuer oder Vereinsfunktionär zu begleiten.
- 4.4 Für Diebstähle übernimmt der Veranstalter keine Haftung.
- 4.5 Spieler müssen gegen Unfall versichert sein.
- 4.6 Verpflegung in den Kabinen ist verboten.
- 4.7 Ein Sanitätsdienst ist vor Ort.

Spielregeln

5. Torabstoss / Torhüterabschlag

Ein Torabstoss ist innerhalb des Strafraums als Abwurf aus den Händen des Torhüters auszuführen. Wenn der Torhüter den Ball aus den Händen auf den Boden legt, muss er den Ball am Fuss führen und einen Pass ausführen. Alle anderen Formen von Abschlüssen/Auskicken sind verboten und werden mit Freistoss indirekt für das gegnerische Team auf der Mittellinie geahndet.

Auf Torabwurf wird entschieden, wenn der Ball in der Luft oder am Boden in vollem Umfang die Grundlinie überquert, aber kein Tor erzielt wurde, und der Ball zuletzt von einem Spieler des angreifenden Teams berührt wurde.

Die gegnerischen Spieler befinden sich auf dem Spielfeld und ausserhalb des Strafraums des ausführenden Teams bis der Ball im Spiel ist. Der Ball ist erst im Spiel, wenn er den Strafraum in vollem Umfang Richtung Spielfeld verlassen hat. Der Ball muss in der eigenen Spielhälfte den Boden oder einen Spieler berühren. Abwürfe über die Mittellinie werden mit Freistoss indirekt von der Mittellinie aus geahndet. Wird der Ball aber aus dem Strafraum gerollt oder geführt, ist ein hohes Zuspiel über die Mittellinie gestattet.

6. Banden

Es kann auf beiden Seiten mit den Banden gespielt werden.

7. Abseits, Rückpass und 10-m Penalty Regel

Beim gesamten Hallenturnier sind die Abseitsregel und die Rückpassregel aufgehoben.
Es gibt beim Turnier keine „kumulierten Fouls“. Die 10-m Penalty-Regel ab drei Fouls ist dementsprechend aufgehoben.

8. Schuss an die Decke

Berührt der Ball die Decke oder ein herunterhängendes Gerät, so ist auf Freistoss zu entscheiden. Der Freistoss ist senkrecht unter dem entsprechenden Berührungsort, jedoch in jedem Fall ausserhalb des Strafraums, auszuführen.

9. Outeinwurf

Ein allfälliger Outeinwurf (z.B. wenn Ball durch offenes Fenster ins Out geht) wird mit der Hand eingerollt.

10. Torschuss

Ein Tor ist nur gültig, wenn der Torschuss in der gegnerischen Platzhälfte abgegeben wird oder dort von einem Spieler berührt wird. Eigentore zählen aus dem ganzen Spielfeld.

11. Anzahl Spieler pro Match

Kategorie F: 1 Torwart / 4 Feldspieler / total maximal 10 Spieler

Kategorie G: 1 Torwart / 5 Feldspieler / total maximal 10 Spieler

12. Schienbeinschoner

Das Tragen von Schienbeinschonern ist obligatorisch.

13. Spielerauswechslungen

Die Spieler können fliegend ausgewechselt werden. Der auszuwechselnde Spieler muss ausserhalb des Spielfeldes sein, bevor der neue Junior ins Geschehen eingreifen darf. Wenn ein Spieler zu viel auf dem Spielfeld ist, wird das Spiel unterbrochen.

14. Freistösse und Corner

Alle Freistösse (ausgenommen Penalty) und Corner müssen indirekt ausgeführt werden. Abstand zum Gegner: 5 Meter.

15. Strafwesen

Folgende Strafen sind möglich:

- a) Ausschluss auf Zeit (Zeitstrafe): Dauer 3 Minuten
Wird ein Spieler im gleichen Spiel zweimal mit einer Zeitstrafe belegt, so ist er für den Rest des Spiels und das nächstfolgende Spiel gesperrt.
- b) Dauerausschluss (rote Karte): Wird ein Spieler mit einem Dauerausschluss bestraft, so ist er für das ganze Turnier ausgeschlossen. Dauerausschlüsse werden der WK Breitenfussball/IFV innert 10 Tagen gemeldet.

16. Jury

Die Jury (Turnierleitung) hat die Möglichkeit, bei klaren Regelverstössen, die der Schiedsrichter nicht sieht, einzugreifen.

17. Strafraum

Der Strafraum ist die rote durchgezogene, halbförmige Linie, welche auch der Strafraum für Handball ist. In diesem Bereich darf der Torhüter den Ball in die Hände nehmen.

18. Spiellänge

Die Jury behält sich vor, die Spiellänge einzelner Spiele variabel zu verkürzen, um den Spielplan einzuhalten.

Nominelle Spieldauer:

Kategorie G: 8 min

Kategorie F: 8 min

19. Spielball

Gespielt wird in beiden Kategorien (F & G) mit einem Fussball der Grösse 4 und 290 g Gewicht.