



REGELN

1. SPIELFELD

- Es wird auf einem **Futsal-Feld** gespielt (40mx20m).
- Es gibt **Auslinien** auf **allen Seiten** des Spielfeldes.
- Der **Strafraum** ist ein **Halbkreis** in 6 Metern Abstand zum Tor, markiert durch die ausgezogene Linie des Futsal-Torkreises.

2. TORE

- Die Tore sind **3 Meter breit** und **2 Meter hoch**.

3. BALL

- Es wird mit einem **Futsal-Ball** (Grösse 4) gespielt.

4. KATEGORIE

- Spieler tamilischer Herkunft (oder mindestens ein Elternteil tamilischer Herkunft) **bis Jahrgang 2004** sind spielberechtigt.
- Die **Spielerliste** ist **vor dem zweiten Spiel** bei der Turnierleitung abzugeben. Für Mannschaften aus dem **Ausland** wird die Spielerliste durch den Veranstalter bereitgestellt.

5. ANZAHL DER SPIELER

- Im Spiel befinden sich **vier Feldspieler** und **ein Torwart**.
- Es können **max. 10 Spieler** pro Team angemeldet werden.

6. AUSRÜSTUNG DER SPIELER

- Jede Mannschaft hat in einem **einheitlichen Vereinsdress** zu erscheinen.
- Jeder Spieler muss in einem **Trikot** mit einer **Rücknummer** spielen. Die Rücknummer muss mit der Nummer auf der Spielerliste übereinstimmen.
- **Lange Hosen** sind **verboten**.
- Die Spieler dürfen nur mit **Hallenschuhe** spielen.
- Das Tragen von **Schienbeinschonern** ist **Pflicht**.
- Das Tragen von **Schmuck** jeglicher Art ist strikt **verboten**. Die Spieler und Auswechselspieler haben vor Spielbeginn sämtliche Schmuckstücke zu entfernen oder mit Klebeband vollumfänglich abzudecken.

- Bei einem **Verstoss** gegen die Ausrüstungsregeln kann der Schiedsrichter einen Spieler für die Dauer von **zwei Minuten (Gelbe Karte)** des Spielfeldes verweisen.

7. SCHIEDSRICHTER

- Die SFV/STFA-Schiedsrichter **Serge** und **Silvain** leiten die Begegnungen.
- Ein **Schiedsrichter** leitet das Spiel von **einer Seite**.
- Auf der **anderen Seite** wird ein **Royal-Spieler** den **Schiedsrichter unterstützen**, indem er anzeigt, wenn der **Ball** das **Spielfeld verlässt**.

8. SPIELZEIT

- Ein Spiel dauert **10 Minuten**, ausgenommen davon ist das Finalspiel mit einer Dauer von **12 Minuten**.
- Alle Spiele finden ohne Seitenwechsel statt.
- Die **Zeit** wird durch den Schiedsrichter durch Anzeige mit der Hand an dem Zeitnehmer erst bei einer **grösseren Unterbrechung gestoppt** und in der **letzten Minute** bei **Spielverzögerung**.

9. FORFAIT

- **Verspätete** oder **nicht erscheinende Mannschaften** verlieren das Spiel **0:3 Forfait**.
- Wir weisen aber ausdrücklich darauf hin, dass wir als **Veranstalter** die **Anstosszeiten ändern** können.

10. SPIELBEGINN

- Beim **Anpfiff** müssen sich **mind. drei Spieler** auf dem **Spielfeld** befinden.
- Die **erstgenannte Mannschaft** hat **Anstoss** spielt von links nach rechts (von der Lounge aus gesehen).
- Falls beide Teams mit **gleichfarbigen Trikots** antreten, muss das **zweitgenannte Team** mit dem **Überziehleibchen** spielen, welche durch den Veranstalter bereitgestellt werden.
- Pro Mannschaft dürfen max. **zwei Betreuer** sich im **Coaching-Bereich** befinden. Es ist zu beachten, dass **auch** Betreuer **nur mit Hallenschuhe** das Spielfeld betreten dürfen.

11. AUSWECHSLUNGEN

- Es kann **fliegend** ausgewechselt werden.
- Das Auswechseln muss bei der **Mannschaftsbank** (Seitenlinie) stattfinden.
- Ein **Feldspieler** darf den **Torwart** nur **ersetzen**, wenn das **Spiel unterbrochen** ist und der **Schiedsrichter informiert** wurde.

12. 4-SEKUNDEN REGEL

- Die 4-Sekunden Regel gilt bei **Abstoss, Einwurf, Eckball** und **Freistoss**. Der Ball muss **innerhalb** von **vier Sekunden** gespielt werden. Ansonsten **wechselt** der **Ballbesitz (indirekte Freistoss)** für die gegnerische Mannschaft).
- Die vier Sekunden werden vom **Schiedsrichter laut gezählt**.

13. TORWART

- **Zuspiel** zum Torwart ist jederzeit **erlaubt**.
- Die **Rückpassregel** wird **angewendet**.
- Der Torwart darf die **Mittellinie überschreiten**.
- Berührt der Torhüter den **Ball** mit der **Hand**, nachdem er ihn direkt durch **Einrollen/Einkick** eines **Mitspielers** erhalten hat, wird auf einen **indirekten Freistoss** für die gegnerische Mannschaft entschieden.

14. ABSTOSS

- Erfolgt der **Abwurf** oder **Abstoß** über die **eigene Spielhälfte hinaus**, **ohne** dass ein **anderer Spieler** den **Ball berührt** hat, wird **auf einen indirekten Freistoß** für die gegnerische Mannschaft von der **Mittellinie** aus entschieden. Diese Bestimmung gilt im Übrigen für **jedliches Abspiel des Torwarts**, wenn er zuvor den **Ball kontrolliert gehalten** hat.

15. EINWURF

- Wenn der Ball die **seitliche Spiellinie** verlässt, wird der Ball durch **einrollen** oder einen **flachen Einkick** wieder ins Spiel gebracht.

16. FREISTOSS

- Sämtliche Freistöße (Abstand 3 Meter) müssen **indirekt** ausgeführt werden.
- Berührt der Ball die **Hallendecke** oder ein sich über dem Spielfeld befindendes Gerät, wird das Spiel mit einem **indirekten Freistoss** unter der Stelle, wo die Berührung stattfand, durch den Gegner fortgesetzt.

17. STRAFSTOSS

- Der Strafstoß wird von der **Siebenmeter-Markierung** ausgeführt.
- Bei der Ausführung des Strafstoßes muss der **Spieler innerhalb** der **gestrichelten Linie** befinden. Die **restlichen Spieler** müssen sich **außerhalb** der **gestrichelten Linie** befinden.

18. TACKLING

- Das Tackling ist **verboten**. Ein Tackling ist der Versuch, durch hineingleiten von der Seite oder von hinten den Ball zu spielen, wenn ein Gegner im Besitze des Balles ist (Hineingrätschen, Sliding Tackling).
- Ab dem **4. kumulierten (und jedes weitere)** Tackling wird ein **Penalty** in Entfernung von **10 Metern** ausgesprochen.

19. GELBE KARTE

- Die Gelbe Karte ist gleichbedeutend mit einer **Zeitstrafe** von **zwei Minuten**.
- Die **Zeitkontrolle** erfolgt durch die **Turnierleitung**.
- Der **ausgeschlossene Spieler** darf erst nach **Handzeichen** vom **Unparteiischen** wieder ins **Spielgeschehen eingreifen**.
- Eine **Zeitstrafe** wird durch ein **erhaltenes Tor nicht aufgehoben**.
- Laufen gegen eine **Mannschaft gleichzeitig mehr als zwei Strafen**, wird das **Spiel abgebrochen** und mit **0:3 forfait** gewertet.

20. ROTE KARTE

- Bei Feldverweis mit der Gelb/Roten- oder Roten Karte **scheiden** die jeweils **betroffenen Spieler** aus dem **Spiel aus** und die **Mannschaft** muss das **restliche Spiel** in **Unterzahl** bestreiten.
- Der betroffene **Spieler** wird für **mindestens ein Spiel gesperrt**.
- Je nach **Verstoss** darf der rot gesperrte **Spieler** am **gesamten Turnier nicht** mehr **eingesetzt** werden. Die Sperre wird nach Ermessen des Veranstalters anhand der Rapportierung des Unparteiischen verhängt.

21. TABELLE

- Die **Rangliste** in jeder Gruppe wird wie folgt bestimmt:

1. Anzahl **Punkte** aus allen Gruppenspielen
2. **Tordifferenz** aus allen Gruppenspielen
3. Anzahl der in allen Gruppenspielen **erzielten Tore**

- Wenn **zwei Teams** aufgrund der drei erwähnten Kriterien **gleich abschneiden**, wird ihre Platzierung gemäss folgenden Kriterien ermittelt:

4. Ergebnis der **Direktbegegnung**
5. **Siebenmeterschiessen**

- Wenn **drei** oder **vier Teams** aufgrund der drei erwähnten Kriterien **gleich abschneiden**, wird ihre Platzierung gemäss folgenden Kriterien ermittelt:

4. **Siebenmeterschiessen** (zwischen allen Teams)

22. K.O.-RUNDE

- Endet ein **Achtel-**, **Viertel-** oder **Halbfinalspiel** unentschieden, kommt es **direkt** zum **Siebenmeterschiessen**.

- Endet ein **Finalspiel** unentschieden, gibt es eine **Verlängerung** von **fünf Minuten**. Bei Unentschieden nach Verlängerung kommt es zum **Siebenmeterschiessen**.

23. ACHELFINALE

- Die **Achtelfinalspiele** werden **ausgelost**.

- Im **Topf 1** befinden sich die **acht Gruppensieger**.

- Im **Topf 2** befinden sich die **acht Gruppensieger**.

- **Mannschaften**, die in der **gleichen Gruppe** waren, können erst ab **Halbfinale** aufeinander treffen.

- **Mannschaften** vom **selben Verein**, können erst ab **Halbfinale** aufeinander treffen.

24. VIERTELFINALE

- Sieger **AF1** gegen Sieger **AF2** , Sieger **AF3** gegen Sieger **AF4** , Sieger **AF5** gegen Sieger **AF6** und Sieger **AF7** gegen Sieger **AF8**.

25. HALBFINALE

- Sieger **AF1/AF2** gegen Sieger **AF3/AF4** und Sieger **AF5/AF6** gegen Sieger **AF7/AF8**.

26. SIEBENMETERSCHIESSEN

- Es schießen zuerst abwechselnd **5 Spieler**.

- Bei Unentschieden tritt danach von jeder Mannschaft **jeweils 1 Spieler** bis zur Entscheidung an. Ein Spieler der schon geschossen hat, darf erst wieder schießen wenn alle Spieler der Mannschaft geschossen haben oder wenn der Gegner weniger Spieler im Kader hat als die eigene Mannschaft (z.B. **Team A** hat **9 Spieler** und **Team B** hat **8 Spieler**. **Team A** kann ab dem **9. Schütze bestimmen**, ob der **letzte Spieler** im Kader zum **Siebenmeter** antritt oder wieder der **1. Schütze** antreten soll).

- Falls ein **verletzter Spieler nicht schießen** kann, müssen die **Schiedsrichter** und der **Gegner informiert** werden. Das **Weiterspielen** (bei Erreichen der nächsten Runde) des **verletzten Spielers** ist danach **nicht mehr erlaubt**.

27. UNSTIMMIGKEITEN / STREITFÄLLE

- In unvorhergesehenen **Streitfällen entscheidet** die **Turnierleitung endgültig**.

28. SCHLUSSBESTIMMUNG

- Die **Turnierleitung** behält sich vor, bei Bedarf **Vorschriften abzuändern** oder **weitere Vorschriften zu erlassen**.

Für das leibliche Wohl sorgt die Buvette beim Eingang. Bitte das Mittagessen nicht auf die Zuschauertribüne mitnehmen.

Das Ballspielen in den Gängen und Garderoben ist untersagt, ebenso das Verlassen der Halle in Turnschuhen, mit welchen später wieder gespielt wird.

FÜR ALLE (SPIELER / BETREUER / FANS): DAS SPIELFELD DARF NUR IN HALLENSCHUHEN BETRETEN WERDEN - AUCH WÄHREND DEN SPIELPAUSEN!