



FC Baden - Juniorenabteilung – Turnierreglement

1. Allgemeines

- a. Die Grundlage dieses Reglements bildet das Reglement für die Durchführung von Hallenfussballturnieren des SFV vom 1.7.1981.
- b. Die Anzahl der teilnehmenden Mannschaften ist bei allen Kategorien auf 10 Mannschaften beschränkt. Ausnahmen sind durch die Turnierleitung möglich.
- c. Die Turnierspiele gelten nicht als Verbandsspiele, unterliegen jedoch den geltenden Strafbestimmungen.
- d. Am Turnier dürfen nur Auswahlmannschaften des Verbandes, der Abteilungen und Regionen sowie von Vereinen, die Mitglieder des SFV, des Firmensportverbandes, des Statusverbandes oder eines der FIFA angeschlossenen ausländischen Fussballverbandes sind, teilnehmen.
- e. Für die Gruppeneinteilung der gemeldeten Mannschaften ist der Veranstalter allein zuständig.
- f. Die Mannschaften verpflichten sich, den Turnierbeitrag zu entrichten. Der Betrag pro Mannschaft wird mit der Einladung bekannt gegeben. Er wird am Spieltag in der Regel vor dem ersten Spiel durch die Turnierleitung eingezogen.



2. Spielfeld

Massgebend ist die Zeichnung des Handballfeldes. Als Torraum gilt der Wurfkreis. Der Strafstoßpunkt ist 7 Meter (Strich) vom Tor entfernt. Es werden keine Eckfahnen aufgestellt. Eckstöße werden jeweils von den Punkten her ausgeführt, wo sich Wurfkreis- und Torlinie berühren. Die Tore sind 5 Meter breit und 2 Meter hoch. Das Spielfeld ist durch 1 Meter hohe Banden aus Holz begrenzt.

3. Spielregeln

- a. Bei den jüngeren Teams sind 11 SpielerInnen preisberechtigt. Bei den U-Mannschaften, C- und B-Junioren und bei den Frauenmannschaften erhalten die vier Erstplatzierten je einen Mannschaftspreis. Es dürfen auch mehr SpielerInnen eingesetzt werden, diese sind jedoch nicht preisberechtigt.

Aktiv im Spiel sind jeweils:

bei Frauen, U15, U14, A-/B-/C- und D-Junioren 1. St. Kl.: 5 Spieler/innen (4 + 1)
bei allen andern Kategorien: 6 Spieler/innen (5 + 1)

Ab D-Junioren wird mit einem Futsal-Ball gespielt.

Das Auswechseln von Spielern ist gestattet. Es darf auch bei laufendem Spiel ausgewechselt werden. Ausgewechselte Spieler können wieder ins Spiel eingreifen. Die Auswechslungen dürfen nur bei der Spielerbank vorgenommen werden und zwar Spieler gegen Spieler. Die Türen sind zu benutzen. Ungeordnetes Auswech-

seln von Spielern kann durch den Schiedsrichter mit einer 2 Minutenstrafe gegen die fehlbare Mannschaft geahndet werden.

- b. Die Spielzeit beträgt je nach Kategorie 10 bis 14 Minuten (siehe Spielplan).
- c. Es wird mit einem Hallenfussball oder Futsal nach den offiziellen Fussballregeln gespielt, mit folgenden Änderungen:
- d. Die Offside - Regel ist auf dem ganzen Spielfeld aufgehoben.
- e. Ein gefangener oder ein vom Gegner über die Bande der Torauslinie gespielter Ball ist im Spiel, wenn er vom Torhüter frei gegeben wird.
Der Torhüter bringt den Ball aus dem Torraum durch Zuspiel oder Abwurf in der eigenen Platzhälfte ins Spiel.
Der Ball muss zwingend von einem Spieler in der eigenen Platzhälfte berührt werden.
Ein Verstoss gegen diese Regel wird mit einem indirekten Freistoss für die gegnerische Mannschaft geahndet. Dieser erfolgt auf der Mittellinie, dort wo sie der Ball überschritten hat.
Erhält der Torhüter den Ball aus dem Spiel heraus, gilt er als Feldspieler. Somit darf er den Ball über die Mittellinie spielen, sofern er den Ball nicht mit den Händen berührt.
- f. Ein gültiges Tor kann erzielt werden, wenn der Ball innerhalb der gegnerischen Platzhälfte abgegeben wird oder von einem Spieler in derselben berührt wurde.
- g. Es werden nur indirekte Freistösse ausgesprochen. Der Abstand der gegnerischen Spieler beträgt 5 Meter. Dieser Abstand gilt auch bei Anstössen und Eckbällen.
- h. Verlässt der Ball über die Seitenbanden das Spielfeld, wird das Spiel durch Einrollen des Balles an der Stelle fortgesetzt, an der der Ball über die Seitenbanden gespielt wurde.
- i. Berührt der Ball die Hallendecke oder einen über dem Spielfeld befindlichen Gegenstand, wird das Spiel mit einem indirekten Freistoss unter der Stelle durch den Gegner fortgesetzt, wo die Berührung stattfand.
- k. Beim Eckball gelten die Bestimmungen des Feldspiels mit Ausnahme des Abstandes von 5 Metern für die gegnerischen Spieler. Insbesondere ist auch auf Eckball zu entscheiden, wenn der Torwart den Ball über die Linie abwehrt.
- l. Es gelten die Bestimmungen des Elfmeterschiessens zur Spielentscheidung mit der Ausnahme, dass alle zur Mannschaft gehörenden Spieler mitwirken können, auch wenn sie beim Schlusspfiff nicht auf dem Spielfeld waren. Spieler mit einer Matchstrafe dürfen am Elfmeterschiessen nicht teilnehmen.
Es treten je 3 Spieler einer Mannschaft an. Ist dann noch keine Entscheidung gefallen, treten jeweils je 1 Spieler im KO-System bis zur Entscheidung gegeneinander an.
- m. Bei der Ausführung von Strafstössen müssen sich alle Feldspieler, mit Ausnahme des Strafstoss - Schützen, ausserhalb des erweiterten, gestrichelten Torraums, aber innerhalb des Spielfeldes befinden sowie mindestens 5 Meter vom Ball entfernt sein.
- n. Wer grob spielt, reklamiert oder sich unsportlich benimmt, erhält eine 2 Minutenstrafe. Tätlichkeiten oder krasse Unsportlichkeiten ergeben für den entsprechenden



Spieler eine Matchstrafe für die ganze Spieldauer. Ein mit einer Matchstrafe bestraffter Spieler scheidet aus dem Turnier aus und darf erst im folgenden Spiel ersetzt werden.

- o. Mit Ausnahme des Schuhwerks gelten für die Ausrüstung der Spieler die Bestimmungen des Wettspiel - Reglements. Es darf nur in Turnschuhen mit Gummi- oder Krepsohlen, aber ohne Absätze gespielt werden. Das Schuhwerk muss so beschaffen sein, dass es keine Verletzungen verursachen kann. Das Spielen ohne Schuhwerk ist verboten. Trainingshosen sind nur für den Torhüter erlaubt. Alle anderen Spieler müssen in Turnhosen spielen.
- p. Der Spielplan ist für alle Mannschaften verbindlich. Kurzfristige Änderungen können durch die Turnierleitung vor Ort angeordnet und den Mannschaftsleitern bekanntgegeben werden. Dies gilt z.B. bei Nichtantreten einer Mannschaft.
- q. Die auf dem Plan erstgenannte Mannschaft spielt gegen die Bühne und hat Anstoss.
- r. Die Spiele werden von der Turnierleitung gestartet und beendet. Die Uhr der Turnierleitung ist allein massgebend.
- s. Bei Nichtantreten einer Mannschaft ist der Turniereinsatz trotzdem zu bezahlen. Die entsprechenden Spiele gehen mit 0:3 Forfait verloren.
- t. Treten beide Mannschaften in gleichfarbigen Dress an, so ist die im Spielplan erstgenannte Mannschaft berechtigt, in ihren Farben zu spielen. Der Gegner muss ein Ersatzdress anziehen oder kann bei der Turnierleitung Überzüge beziehen.
- u. Für die Rangierung innerhalb einer Gruppe entscheidet in erster Linie:
 - die höhere Punktzahl
 - die bessere Tordifferenz
 - die mehr geschossenen Tore
 - Penaltyschiessen
- v. Enden Rangierungs- oder Finalspiele unentschieden, entscheidet ein Penaltyschiessen.
- w. Enden Finalspiele um den 1. bzw. um den 3. Platz unentschieden, so wird eine Verlängerung von 3 Minuten gespielt. Danach entscheidet ebenfalls ein Penaltyschiessen.

4. Spielberechtigung

- a. Spielberechtigt sind nur Spielerinnen und Spieler, die für den betreffenden Verein, respektive die betreffende Junioren-Kategorie qualifiziert sind und sich mit einem gültigen Spielerpass ausweisen können. Spieler von Auswahlmannschaften müssen ebenfalls über eine entsprechende Qualifikation verfügen.

Werden Testspieler anderer Vereine eingesetzt, müssen diese auf der Mannschaftsliste speziell mit Verein und Passnummer vermerkt werden. Zudem sind die Personalien mit dem Personalausweis oder einem anderen amtlichen Dokument zu belegen.

- b. Alle Mannschaftsverantwortlichen müssen vor ihrem ersten Turniereinsatz eine Spielerliste sowie die Spielerpässe hinterlegen.



- c. Die Spielerpässe sind vor der Rückreise durch den Mannschaftsführer bei der Turnierleitung abzuholen.
- d. Die Spielerlisten werden vom Veranstalter während zweier Monate aufbewahrt und auf Verlangen der zuständigen Behörde ausgehändigt.
- e. Nachträgliche Einsprachen gegen die Spielberechtigung von Spielern sind unter Beilage von Beweismaterial und mit der Nennung von allfälligen Zeugen spätestens 10 Tagen nach Turnier dem Veranstalter mit eingeschriebenem Brief einzureichen. Der Veranstalter muss die Akten innert 8 Tagen mit seiner Stellungnahme zur weiteren Abklärung an die zuständige Behörde weiterleiten.

5. Versicherung

Die an diesem bewilligten Turnier teilnehmenden Spieler und Schiedsrichter des SFV sind gemäss Reglement durch die Hilfskasse des SFV versichert. Die Versicherung gegen Unfall und Diebstahl ist Sache der Spieler, respektive der teilnehmenden Vereine. Der FC Baden lehnt jegliche Haftung ab.

6. Proteste

- a. Proteste sind vor Aufnahme bzw. Wiederaufnahme des Spiels (laut WR) beim Schiedsrichter anzumelden und innert 15 Minuten nach Spielschluss der Protestkommission des Veranstalters schriftlich einzureichen. Einsprachen gegen die Spielberechtigung von Spielern sind ebenfalls innert 15 Minuten nach Schluss des entsprechenden Spiels der Turnierkommission einzureichen.
- b. Die Protest- und Einsprachegebühr beträgt Fr. 100.– und muss mit dem schriftlichen Protest- bzw. mit der schriftlichen Einsprache dem Veranstalter gegen Quittung bezahlt werden.
- c. Wird der Protest bzw. die Einsprache gutgeheissen, so wird die Protest- bzw. Einsprachegebühr zurückerstattet, andernfalls verfällt sie.
- d. Die Protestkommission des Veranstalters entscheidet endgültig in Angelegenheiten, die den Turnierablauf bestimmen.
- e. Bei Forfaitentscheiden gelten, soweit zutreffend, ausschliesslich die Bestimmungen des WR.

7. Schlussbestimmungen

- a. Ausschlüsse, Spielabbrüche, anderweitige Ausschreitungen und Unsportlichkeiten sowie sonstige besondere Vorkommnisse werden von den Schiedsrichtern der zuständigen Behörde gemeldet.
- b. Die Turniere unterstehen der Aufsicht der zuständigen Behörde.
- c. Der Veranstalter ist für die ordnungs- und reglementsgemässe Durchführung des Turniers verantwortlich und dementsprechend haftbar.
- d. In allen in diesem Reglement nicht vorgesehen Fällen entscheidet die Turnierleitung und die zuständige Behörde aufgrund der bestehenden Statuten und Reglemente.

