

# Regelwerk INDOOR

# REGELWERK

**REGEL (1)** Verlässt der Ball die Seitenlinie, wird dieser mit dem Fuss flach wieder ins Spielfeld gespielt. Einspiele von der Seitenlinie, in Form einer Flanke – hohe Bälle – sind nicht erlaubt.

**REGEL (2)** Solange der Torspieler\*in den Ball in der Hand hält, dürfen sich die gegnerischen Spieler nicht im Torraum aufhalten. Sobald der Torspieler\*in den Ball auf den Boden legt, ist er „frei“ und wieder spielbar.

**REGEL (3)** Auskick/Dropkick vom Torspieler\*in sind nicht erlaubt. Dieses Vergehen wird mit einem Freistoss auf der Mittellinie geahndet. Ein Auswurf mit der Hand über die Mittellinie wird gleich geahndet. Liegt der Ball am Boden frei, darf mit einem Passspiel (Fuss) der Ball über die Mittellinie gespielt werden.

**REGEL (4)** Die Rückpassregel wird angewendet.

**REGEL (5)** Die Abseitsregel ist aufgehoben. Alle Freistösse sowie Einspiele vom Seitenaus sind indirekt.

**REGEL (6)** Der Abstand beträgt 5 Meter. Penalty ausgenommen. Der Eckball wird vom Eckpunkt gespielt.

**REGEL (7)** Es darf fliegend und unbeschränkt ausgewechselt werden. Befinden sich zu viele Spieler\*innen auf dem Feld erfolgt ein Freistoss auf der Mittellinie gegen das fehlbare Team. Dieses Vergehen wird vom Schiedsrichter mit einer 2 Minuten Strafe geahndet.

**REGEL (8)** Eine Auswechslung der Goaliespieler\*in bzw. Torhüter\*in kann nur bei einem Spielunterbruch erfolgen.

**REGEL (9)** Berührt der Ball im Spielfeldbereich die Hallendecke oder Geräte, welche an der Decke aufgehängt sind, erfolgt ein indirekter Freistoss an dem Ort, bei welchem der Ball die Hallendecke oder die Armaturen berührt.

POWERED BY

**REY** TECHNOLOGY

# Regelwerk INDOOR

# REGELWERK

**REGEL (10)** Definition Tackling: Das Tackling ist ein Angriff eines Spielers auf den Ball, bei dem der Spieler\*in am Boden mit dem Fuss zum Ball rutscht und diesem dem Gegenspieler\*in vom Fuss spielt. Fouls dieser Art werden unterbunden.

**REGEL (11)** Schienbeinschoner: das Tragen von **Schienbeinschoner ist obligatorisch.**

**REGEL (12)** Die Versicherung ist Sache des Teilnehmers. Der Veranstalter lehnt jede Haftung ab.

**REGEL (13)** Strafen: Gelbe Karte: 2 Minuten Zeitstrafe. Gelb-rote Karte: 5 Minuten Zeitstrafe. Rote Karte: 5 Minuten Zeitstrafe und Turnierausschluss.

**REGEL (14)** Als disziplinarische Massnahmen sind die 2 Minuten Zeitstrafe (gelbe Karte) oder 5 Minuten Zeitstrafen (gelb-rote oder rote Karte) möglich, wobei eine direkte rote Karte zusätzlich mit einem Turnierausschluss geahndet wird.

- a** - Erhält eine Mannschaft in Unterzahl ein Tor, darf maximal ein Spieler\*in dieser Mannschaft, welcher eine 2 Minuten Strafe verbüsst, sofort wieder ins Spiel eingreifen.
- b** - Wird bei einem Penaltyentscheid gleichzeitig eine 2 Minuten Strafe ausgesprochen, darf der bestrafte Spieler\*in nach erfolgreich ausgeführtem Penalty nicht gleich wieder zurück aufs Feld.
- c** - Erfolgen für beide Mannschaften gleichzeitig Zeitstrafen, müssen diese voll abgesessen werden und eine vorzeitige Rückkehr ist nicht möglich.
- d** - Bei 5 Minuten Strafen ist eine frühzeitige Rückkehr ausgeschlossen.
- e** - Eine gegen den Goaliespieler\*in ausgesprochene 2 Minuten Strafe darf durch einen anderen auf dem Feld stehende Spieler\*in abgesessen werden.

POWERED BY

**REY** TECHNOLOGY

# Regelwerk INDOOR

# REGELWERK

**REGEL (15)** 5 Fouls = 2 Minuten Zeitstrafe. Sämtliche Fouls und Unsportlichkeiten, welche einen Freistoss nach sich ziehen, werden am Speakertisch gezählt und auf der Spieluhr angezeigt. Erreicht eine Mannschaft 5 Fouls, muss der verursachende Spieler\*in eine 2 Minuten Strafe absitzen.

**REGEL (16)** Führt das 5. Foul zu einer direkt ausgesprochenen Disziplinarstrafe, werden die Anzahl der gezählten Fouls nicht erhöht. Der Zähler bleibt bei 4 Fouls stehen.

**REGEL (17)** Platzierungsmodus: Bei Punktegleichheit nach den Gruppenspielen entscheidet zuerst:

**1 - Punkte (Sieg = 3 Punkte) / 2 - Tordifferenz /**

**3 - Direkter Vergleich / 4 - Anzahl geschossener Tore.**

Endet ein Finalspiel unentschieden, wird ein Penaltyschiessen mit je 3 Spieler\*innen ausgeführt. Steht es danach immer noch Unentschieden wird das Penaltyschiessen mit nur noch 1 Spieler\*in pro Team weitergeführt, bis es entschieden ist. Ein Spieler\*in tritt erst dann ein zweites Mal an, wenn alle Spieler\*innen desselben Teams angetreten sind.

**BIO-BANDING IM FOOTECO** - pro Team sind max. 2 Bio-Banding Spieler\*innen zugelassen.

**ALLGEMEINES** - Das Energie-Kids-Masters wird, mit Ausnahme der F-Junioren, auf die ganze Länge der 3-fach Turnhalle des Sportzentrums Herisau gespielt. Das Handballfeld entspricht dem Spielfeld des Energie-Kids-Masters, es wird ohne Banden gespielt. Gespielt wird mit einem Futsal-Ball. Der Torraum am Turnier ist identisch mit dem Handballtorraum (Halbkreis). Die Tore sind 5 Meter gross.

Die erstgenannte Mannschaft hat Anspiel und spielt von Jurytisch aus gesehen von links nach rechts. Die zweit genannte Mannschaft muss bei ähnlich farbigen Shirts diese wechseln oder Überziehshirts (Lätze) anziehen.

POWERED BY

**REY** TECHNOLOGY

# Regelwerk **INDOOR**

# REGELWERK

**ALLGEMEINES** - Die Kategorien der F - und E - Junioren sowie die Kategorie der Inklusion, spielen nach den Ausführungsbestimmungen des SFV (Schweizer Fussball Verband) fürs Grossfeld 4 vs. 4 (F-Junioren) bzw. 6 vs. 6 (E-Junioren & Inklusion). Es gibt bei diesen Kategorien weder Zeit- noch sonstige Strafen. Die Schiedsrichter und Trainer\*innen sind angehalten bei unfairem und gefährlichem Spiel entsprechend zu handeln.

**SPIELMODUS INKLUSION** - 5 Feldspieler\*innen und 1 Goaliespieler\*in. Anpassungen nach Absprache mit den Ausbildner\*innen möglich. 18 Spieler\*innen sind preisberechtigt. 1 Gruppe à 3 Teams, Modus jeder gegen jeden. Es gibt keine Finalsple.

**SPIELMODUS KATEGORIE F** - 3 Feldspieler\*innen und 1 Goaliespieler\*in, der Jahrgänge 2016 und jünger. Mädchen dürfen den Jahrgang 2015 oder jünger haben. 9 Kids sind preisberechtigt. 2 Gruppen à 4 Teams (pro Team 3 Vorrundenspiele). Die ersten beiden Teams pro Gruppe qualifizieren sich für das Halbfinale. Die in der Gruppe 3- bzw. 4.-platzierten Mannschaften spielen um die Ränge 5 bis 8.

**SPIELMODUS KATEGORIE E** - 5 Feldspieler\*innen und 1 Goaliespieler\*in, der Jahrgänge 2014 und jünger. Mädchen dürfen den Jahrgang 2013 oder jünger haben. 11 Kids sind preisberechtigt. 2 Gruppen à 4 Teams (pro Team 3 Vorrundenspiele). Die ersten beiden Teams pro Gruppe qualifizieren sich für das Halbfinale. Die in der Gruppe 3- bzw. 4.-platzierten Mannschaften spielen um die Ränge 5 bis 8.

**SPIELMODUS KATEGORIE D** - 4 Feldspieler\*innen und 1 Goaliespieler\*in, der Jahrgänge 2012 und jünger. Mädchen dürfen den Jahrgang 2011 oder jünger haben. 10 Kids sind preisberechtigt. 2 Gruppen à 4 Teams (pro Team 3 Vorrundenspiele). Die ersten beiden Teams pro Gruppe qualifizieren sich für das Halbfinale. Die in der Gruppe 3- bzw. 4.-platzierten Mannschaften spielen um die Ränge 5 bis 8..

POWERED BY

**REY** TECHNOLOGY

# Regelwerk **INDOOR**

# REGELWERK

**SPIELMODUS KATEGORIE FE12** - 4 Feldspieler\*innen und 1 Goaliespieler\*in, der Jahrgänge 2013. Mädchen dürfen den Jahrgang 2012 oder jünger haben. 10 Kids sind preisberechtigt. 2 Gruppen à 4 Teams (pro Team 3 Vorrundenspiele). Die ersten beiden Teams pro Gruppe qualifizieren sich für das Halbfinale. Die in der Gruppe 3- bzw. 4.-platzierten Mannschaften spielen um die Ränge 5 bis 8.

**SPIELMODUS KATEGORIE FE13** - 4 Feldspieler\*innen und 1 Goaliespieler\*in, der Jahrgänge 2012. Mädchen dürfen den Jahrgang 2011 oder jünger haben. 10 Kids sind preisberechtigt. 2 Gruppen à 4 Teams (pro Team 3 Vorrundenspiele). Die ersten beiden Teams pro Gruppe qualifizieren sich für das Halbfinale. Die in der Gruppe 3- bzw. 4.-platzierten Mannschaften spielen um die Ränge 5 bis 8.

## **SPIELZEITEN**

E...	10min
D...	11min
F...	10min
FE12...	14min
FE13...	15min
Inklusion...	15min

## **VERHALTEN**

Trainer\*innen- und Betreuer\*innen dürfen die Spielzone nur mit Turnschuhen betreten. Das Ballspielen ausserhalb der Spielfläche ist verboten (z.B. Gänge und Garderoben). Auf der Spielfläche halten sich nur die spielenden sowie die zwei nachfolgenden Mannschaften auf. Für die Mannschaften werden Bänkli entlang der Tribünenwand aufgestellt. Tritt eine Mannschaft nicht zur vorgegebenen Zeit an, wird das Spiel mit 3:0 Forfait gewertet.

Wertsachen nicht in der Garderobe deponieren. Die Haftung durch den Veranstalter wird ausgeschlossen.

POWERED BY

**REY** TECHNOLOGY