



Hypi -Cup

Turnier-Reglement

1. Tenue/Sanitatsmaterial

Jede Mannschaft hat in einem einheitlichen Vereinsdress zu erscheinen; zudem haben die Mannschaften selbst fur Sanitatsmaterial zu sorgen.

2. Spielerkarte

30 Minuten vor dem ersten Spiel ist eine komplett ausgefullte **Spielerkarte** bei der Turnierleitung zu deponieren.

Ein Spieler darf pro Kategorie nur bei einer Mannschaft eingesetzt werden.

3. Schuhwerk

Es darf nur in Hallenschuhen, die **keine schwarzen Sohlen** und **keine Nocken** haben, gespielt werden.

4. Schienbeinschoner

Schienbeinschoner sind auch in der Halle **obligatorisch!**

5. Rangordnung

Fur das Erstellen der Rangliste aus den Gruppenspielen (auch Finalpole) gelten bei Punktgleichheit:

- die direkte Begegnung
- die Tordifferenz der direkten Begegnungen
- die Tordifferenz
- die Anzahl der geschossenen Tore
- Penalty

6. Unstimmigkeiten/Streitfalle

In unvorhergesehenen Streitfallen entscheidet die Turnierleitung endgultig.

7. Anzahl Spieler

Pro Mannschaft konnen 9 Spieler eingesetzt werden und bei den E-Junioren deren 11.

E-Junioren sind im Spiel selber **5 Feldspieler und der Torwart**.

Alle anderen Kategorien sind im Spiel selber **4 Feldspieler und der Torwart**.

8. Spielerauswechslungen

Es kann fliegend ausgewechselt werden. Das Auswechseln muss bei der Mannschaftsbank stattfinden.

9. Spieldauer

Die Spieldauer ist auf den Spielplanen ersichtlich. Es erfolgt kein Seitenwechsel. Massgebend fur die Zeitmessung ist die Turnierleitung.

10. Spielanstoss

Die im Spielplan erstgenannte Mannschaft hat Anstoss und spielt in Richtung Matchuhr.

11. Spielregeln

Es wird in der Halle nach den **Futsal-Regeln light** gespielt:

- Ball:** Es wird mit einem speziellen Hallenfussball gespielt **Futsal-Ball**
- Abseits:** Die Abseits-Regel ist **aufgehoben**.
- Anstelle eines Torabstosses** kann der Ball auch ausgeworfen oder ausgekickt werden.

Der Torabstoss/Auswurf muss direkt aus dem Strafraum ausgeführt werden, d.h. der Torhüter darf den Ball nicht aus dem Strafraum führen oder sich rollend oder aufspringend vorlegen. Bei einem Verstoss, muss der Torabstoss wiederholt werden. Nach der Ausführung eines Torabstosses/Auswurfes muss der Ball vor der Mittellinie den Boden berühren oder durch einen Feldspieler berührt werden. Bei einem Verstoss wird das Spiel an der Stelle, an der der Ball die Mittellinie überquert hat, mit einem indirekten Freistoss gegen die fehlbare Mannschaft fortgesetzt.

d) 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)).

e) **Freistoss**: Bei Freistössen ist ein **Abstand von 5 Metern** einzuhalten. Alle Freistösse sind indirekt.

f) **ab dem 4. Foul = Penalty** Abstand 10m (F und E-Junioren ohne diese Regel)

g) **Eckstösse / Corner**: Wie üblich

h) **Penalty 7 Meter**: Bei einem Foul im Strafraum gibt es einen Penalty

i) **Die Rückpass-Regel** wird ab den Junioren E angewendet.

j) **Einwurf**: Der Einwurf wird als indirekter Freistoss (**Flachpass/ Einkick**) ausgeführt. Der Abstand des Gegenspielers beträgt 5m.

k) **Flughöhe des Balles**: Berührt der Ball die Hallendecke oder ein sich über dem Spielfeld befindliches Gerät, wird dem Gegner ein indirekter Freistoss unter der Berührungsstelle zugesprochen.

l) **Spielfeld**: Der Torraum/Strafraum wird durch die bezeichnete Linie begrenzt.

m) **Grösse der Tore**: Es wird mit E-Junioren Toren gespielt 5 x 2 Meter.

n) **Zeitstrafe**: Die gelbe Karte ist gleichbedeutend mit einer Zeitstrafe von **2 Minuten**. Die Zeitkontrolle erfolgt durch die Turnierleitung. Laufen gegen eine Mannschaft gleichzeitig mehr als 2 Strafen, wird das Spiel abgebrochen und mit 0:3 Forfait gewertet. Der Torhüter hat seine Zeitstrafe selbst zu verbüssen. Eine Zeitstrafe wird durch ein erhaltenes Tor **aufgehoben**.

o) **Platzverweis**: Ein des Feldes verwiesener Spieler kann im laufenden Spiel **nicht ersetzt** werden. Er wird vom Turnier ausgeschlossen.

p) Befinden sich zu viele Spieler auf dem Spielfeld, wird dies mit einer Zeitstrafe gegen die fehlbare Mannschaft geahndet.

12. Hallenordnung

Das Betreten der Halle ist nur für Spieler, Betreuer und Mannschaften gestattet, welche im Einsatz stehen. Zuschauer finden Platz auf der Tribüne.

13. Ordnung/Sauberkeit

In den Sporthallen sowie in den Garderoben- und Duschräumen ist auf Ordnung und Sauberkeit zu achten.

Rauchen, Essen und Trinken ist in der Turnhalle, in den Garderoben sowie auf der Zuschauertribüne verboten. Mitgebrachte Verpflegung kann in der Festwirtschaft konsumiert werden.

14. Startgeld

Der Turnierbeitrag liegt bei CHF 100.- (F-Junioren CHF 60.-) und ist am Turniertag 30 Minuten vor dem ersten Spiel bei der Jury zu begleichen.

15. Nichterscheinen einer Mannschaft

Bei Nichtantreten einer Mannschaft (Abmeldung nach Erhalt des Turnierreglements) verfällt der Turniereinsatz zu Gunsten des Veranstalters.

Bei Nichterscheinen einer Mannschaft am Turnier, wird zusätzlich ein Unkostenbeitrag von **Fr. 200.-** erhoben.

16. Versicherung

Die Versicherung gegen Unfälle, Diebstähle und andere unvorhergesehene Ereignisse ist Sache der teilnehmenden Vereine. Der Veranstalter übernimmt keine Haftung.