



**CHURCH LEAGUE
SCHWEIZ**

Glaube. Leben. Respekt. Fairplay.

REGLEMENT HALLEN- MASTERS

1. DAS SPIELFELD

- 1.1** Als Spielfeld gilt die gesamte Fläche der Turnhalle, mitsamt Seitenwänden (bis Anfang Plexiglas, Ende Sprossenwand).
- 1.2** Die Wände hinter den Toren und die Decke zählen nicht zum Spielfeld.
- 1.3** Als Strafraum gilt der durchgezogene Torkreis (mit Verlängerung nach hinten zur Wand).

2. DER BALL

- 2.1** Es wird mit Futsalbällen gespielt. Die Bälle werden vom OK gestellt. Andere Bälle sind nicht zugelassen.

3. ZAHL DER SPIELER

- 3.1** Die Mannschaften spielen mit 5 Feldspielern und einem Torwart. Pro Spiel dürfen maximal 5 Spieler frei ein- und auswechseln.
- 3.2** Insgesamt dürfen pro Mannschaft maximal 11 Spieler am Turnier teilnehmen.
- 3.3** Die Mannschaften dürfen im gesamten Turnier maximal 3 Lizenzierte einsetzen. Als lizenziert gelten alle männlichen Spieler (auch alle Junioren), die in der laufenden Saison Spiele in einer Aktivliga (inkl. Futsal und Beachsoccer) bestritten haben (ausgenommen sind: Senior-, Veteranenligen und Firmenfussball). Spieler einer Junioren-A Mannschaft gelten ebenfalls als lizenziert.

4. AUSRÜSTUNG DER SPIELER

- 4.1** Es sind nur Hallenturnschuhe (ohne schwarze Sohlen) erlaubt.
- 4.2** Das Tragen von Schienbeinschonern ist obligatorisch.
- 4.3** Bei zu ähnlichen Trikotfarben trägt das Auswärtsteam Überzieher.

5. DAUER DES SPIELS

- 5.1** Die Dauer des Spieles wird durch den Spielplan festgelegt und liegt im Bereich von 9 Min.
- 5.2** Die Zeit wird durch den Verantwortlichen am Speakertisch genommen und kann unter besonderen Umständen (Ball ersetzen, Verletzungsunterbrüche, ...) auch angehalten werden.
- 5.3** Das Spiel beginnt mit dem Pfiff des Schiedsrichters und endet mit dem Signalton. In Zweifelsfällen gilt der Entscheid der Schiedsrichterin oder Schiedsrichters.

6. ANSTOSS UND TORERFOLG

- 6.1** Beim Anstoss befinden sich alle gegnerischen Spieler in der eigenen Platzhälfte hinter der weissen Linie.
- 6.2** Die erstgenannte Mannschaft spielt von links nach rechts und hat Anspiel.
- 6.3** Frauentore zählen doppelt (ausgenommen Tore durch Penalty).

7. BALL IN UND AUS DEM SPIEL

- 7.1** Verlässt der Ball das Spiel, wird das Spiel mit einem Freistoss indirekt dort wieder aufgenommen, wo der Ball das Spiel verlassen hat.

8. DER FREISTOSS

- 8.1** Alle Freistösse sind indirekt. Ausnahme bilden das Anspiel, der Torabstoss, der Eckball und der Elfmeter, aus diesen kann bei korrekter Ausführung direkt ein Tor erzielt werden.
- 8.2** Der Gegner hat einen Abstand von mindestens 4 m zum Ball einzuhalten.

9. DER TORABSTOSS

- 9.1** Der Torhüter darf den Ball, nachdem er ihn mit den Händen gefangen hat oder beim Abstoss nicht direkt über die Mittellinie spielen. Der Ball muss entweder einen Spieler, den Boden oder die Wand ausserhalb des Strafraumes berühren.
- 9.2** Der Gegner hat einen Abstand von mindestens 4 Meter zum Ball einzuhalten.

10. DER ECKSTOSS

- 10.1** Der Eckstoss ist in der zugewiesenen Hallenecke, ca. 1m von der Wand entfernt auszuführen (solange nicht anders geregelt).

11. DER PENALTY UND DAS PENALTYSCHIESSEN

- 11.1** Der Penalty ist auf der ersten Linie ausserhalb des Strafraums auszuführen.
- 11.2** Falls das Penaltyschiessen nach je 3 geschossenen Penaltys noch nicht entschieden ist, geht es im K.-o.-System weiter.

12. DISZIPLINARISCHE MASSNAHMEN, VERHALTENSREGELN UND FAIRPLAY

- 12.1** Wird ein Spieler mit einer gelben Karte verwarnet, so muss dieser das Spielfeld für 2 Minuten verlassen. Die Zeitkontrolle liegt beim Schiedsrichter.
- 12.2** Ein ausgeschlossener Spieler (Rote Karte) ist für das laufende und auch für das nächste Spiel gesperrt.
- 12.3** Rempler gegen die Wand sind zu unterbinden und je nach Absicht, Geschwindigkeit und Härte mit Verwarnung oder Ausschluss zu bestrafen. Den Anweisungen des Schiedsrichters ist Folge zu leisten. Vergehen können je nach Härte mit Verwarnung oder Ausschluss bestraft werden; dies liegt im Ermessen des Schiedsrichters.
- 12.4** Regelwidriges Verhalten mit hoher Verletzungsgefahr (insbesondere Grätschen) ist härter zu sanktionieren als in der Aussensaison.
- 12.5** Wo nicht anders im Reglement vermerkt, gelten die Regeln des Church League-Reglements.

13. MODUS

- 13.1** Der Spielmodus wird anhand der Anzahl der teilnehmenden Mannschaften vor dem Turnier vom OK Church League Schweiz bestimmt.
- 13.2** Nach Entscheid über Spielmodus werden die Teams per Losentscheid in Gruppen eingeteilt. Die Erstplatzierten des Vorjahres gelten als gesetzte Teams.
- 13.3** In den Gruppenspielen entscheiden folgende Kriterien über die Platzierung der Mannschaften:
1. Anzahl Punkte aus allen Gruppenspielen.
 2. Anzahl Punkte aus den Direktbegegnungen.
 3. Tordifferenz aus den Direktbegegnungen.
 4. Anzahl der erzielten Tore in den Direktbegegnungen.
 5. Tordifferenz aus allen Gruppenspielen.
 6. Anzahl der erzielten Tore in allen Gruppenspielen.
 7. Anzahl erhaltene Karten (die fairere Mannschaft kommt weiter).
 8. Klassierung am Church League Hallen Masters des Vorjahres.
 9. Losentscheid durch das OK.
- 13.4** Steht in der K.-o.-Runde nach dem regulären Spielende noch kein Sieger fest, so ist dieser im Penaltyschiessen (je 3 Schützen) zu ermitteln. Die erstgenannte Mannschaft schießt ihren Elfmeter zuerst.

VEREIN CHURCH LEAGUE SCHWEIZ

Suhr, Januar 2026