

REGELWERK INDOOR

Das Energie-Kids-Masters wird 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.

Spielmodus E1

5 Feldspieler und 1 Goaliespieler der Jahrgänge 2012 und jünger. Mädchen dürfen den Jahrgang 2011 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 D1

4 Feldspieler und 1 Goaliespieler der Jahrgänge 2010 und jünger. Mädchen dürfen den Jahrgang 2009 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 C2

4 Feldspieler und 1 Goaliespieler der Jahrgänge 2008 und jünger. Mädchen dürfen den Jahrgang 2007 oder jünger haben.
9 Kids sind preisberechtigt. 1 Gruppe à 6 Teams, Modus jeder gegen jeden. Es gibt keine Finalsspiele.

Spielmodus FE12

4 Feldspieler und 1 Goaliespieler der Jahrgänge 2011. Mädchen dürfen den Jahrgang 2010.
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 FE13

4 Feldspieler und 1 Goaliespieler der Jahrgänge 2010. Mädchen dürfen den Jahrgang 2009.
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.

Spielzeiten:

E1.. 10min / D1.. 11min / C2.. 12min / FE12.. 14min / FE13.. 15min

Verhalten:

Trainer- 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

REGELWERK INDOOR

- 1) Verlässt der Ball die Seitenlinie, wird dieser mit dem Fuss flach wieder ins Spielfeld gespielt (indirekter Freistoss/Einspiele in Form einer Flanke — hohe Bälle — sind nicht erlaubt. Das Einspiel wird wiederholt).
- 2) Solange der Torspieler den Ball in der Hand hält, dürfen sich die gegnerischen Spieler nicht im Torraum aufhalten. Sobald der Torspieler den Ball auf den Boden legt, ist er „frei“ und wieder spielbar.
- 3) Auskick/Dropkick vom Torspieler sind generell nicht erlaubt. Dieses Vergehen wird mit einem Freistoss auf der Mittellinie geahndet.
- 4) Ein Auswurf mit der Hand über die Mittellinie wird gleich geahndet. Die Rückpassregel wird angewendet.
- 5) Die Abseitsregel ist aufgehoben. Alle Freistösse sowie Einspiele vom Seitenaus sind indirekt.
- 6) Der Abstand beträgt 5 Meter. Penalty ausgenommen. Der Eckball wird vom Eckpunkt gespielt.
- 7) Es darf fliegend und unbeschränkt ausgewechselt werden. Befinden sich zu viele Spieler auf dem Feld erfolgt ein Freistoss auf der Mittellinie gegen das fehlbare Team. Das Vergehen kann vom Schiedsrichter mit einer 2 Minuten Strafe geahndet werden.
- 8) Eine Auswechslung des Torhüters kann nur bei einem Spielunterbruch erfolgen.
- 9) Berührt der Ball im Spielfeldbereich die Hallendecke oder Geräte welche an der Decke aufgehängt sind, erfolgt ein indirekter Freistoss.
- 10) Definition Tackling: Das Tackling ist ein Angriff eines Spielers auf den Ball, bei dem der Spieler am Boden mit dem Fuss zum Ball rutscht und diesem dem Gegenspieler vom Fuss spielt. Fouls dieser Art werden unterbunden. Auch Grätschen sind verboten.
- 11) Schienbeinschoner: das Tragen von Schienbeinschoner ist obligatorisch.
- 12) Die Versicherung ist Sache des Teilnehmers. Der Veranstalter lehnt jede Haftung ab.
- 13) Strafen: Gelbe Karte: 2 Minuten Zeitstrafe. Gelb-rote Karte: 5 Minuten Zeitstrafe. Rote Karte: 5 Minuten Zeitstrafe und Turnierausschluss.
- 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 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 nach erfolgreichem Penalty nicht gleich wieder zurück aufs Feld.
 - c - Erfolgen für beide Mannschaften gleichzeitig Zeitstrafen, müssen diese voll abgessen werden und eine vorzeitige Rückkehr ist nicht möglich.
 - d - Bei 5 Minuten Strafen ist eine frühzeitige Rückkehr ausgeschlossen.
 - e - Eine gegen den Goaliespieler ausgesprochene 2 Minuten Strafe darf durch einen anderen auf dem Feld stehende Spieler abgessen werden.
- 15) 5 Fouls = 2 Minuten Zeitstrafe
 - a - 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 eine 2 Minuten Strafe absitzen.
- 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.
- 17) Platzierungsmodus: Bei Punktegleichheit nach den Gruppenspielen entscheidet zuerst:
 - 1 - Punkte (Sieg = 3 Punkte) / 2 — Tordifferenz / 3 - Direkter Vergleich / 4 - Anzahl geschossener ToreEndet ein Finalspiel unentschieden, wird ein Penaltyschiessen mit je 3 Spielern ausgeführt. Steht es danach immer noch unentschieden wird das Penaltyschiessen mit nur noch 1 Spieler pro Team weitergeführt, bis es entschieden ist. Ein Spieler tritt erst dann ein zweites Mal an, wenn alle Spieler desselben Teams angetreten sind. Bio-Banding im Footeco: pro Team sind max. 3 Bio-Banding Spieler zugelassen.