

# TURNIERREGLEMENT

Eine Mannschaft besteht aus 6 Spielern sowie max. 2 Reserveleuten. Wenn Mutationen gegenüber den angemeldeten Spielern zu machen sind, haben diese vor Beginn des ersten Spiels der betreffenden Mannschaft bei der Jury zu erfolgen.

Während des Spiels darf mehrmals gewechselt werden. Die Auswechslung erfolgt bei Spielunterbruch. Im gleichen Spiel dürfen in der Kategorie C und D höchstens 3, in den Kategorien B höchstens 4 aktive Spieler mitspielen. In Kategorie A gibt es keine Begrenzung von Spielern mit Pässen. In allen Kategorien ausser C (Damen) dürfen höchstens drei Spieler mitmachen, die nicht auf dem Gebiet der Gemeinde Giffers oder Tentlingen wohnen oder nicht in einem in der Gemeinde ansässigen Verein aktiv mitwirken. In Kategorie C (Damen) müssen Mannschaften mindestens zwei Einheimische zählen. Angestellte, die in einem einheimischen Betrieb tätig sind, gelten ebenfalls als ortsansässig. In Giffers-Tentlingen aufgewachsen gilt auch als einheimisch.

KATEGORIE A Keine Begrenzung der Anzahl Spielerpässe. Alle Kinder bis zur 6. Klasse können in einer Mannschaft zusammen spielen.

KATEGORIE B Schüler und Schülerinnen Jahrgang 2008 und jünger. Es dürfen höchstens vier aktive Spieler und Spielerinnen antreten.  
Als aktiv gelten: Spielerinnen und Spieler mit Spielerpass.

KATEGORIE C Schülerinnen und Damen ohne Altersgrenze, höchstens aber drei Damen mit Spielerpass.

KATEGORIE D Nichtfussballer mit höchstens drei aktiven Spielern. Als aktiv gelten Spieler der Jahrgänge 1984 bis und mit Jahrgang 2007, welche während der Saison 2022/2023 mindestens ein Meisterschaftsspiel bestritten haben. Veteranen-Spieler gelten als nicht aktive Spieler.

KATEGORIE E Mannschaften bestehend aus vier und mehr aktiven Spielern. Als aktiv gelten Spieler, die während der Saison 2022/2023 mindestens ein Meisterschaftsspiel bestritten haben.

KATEGORIE F Firmenturnier: Ohne Einschränkungen. Die Spiele finden Freitagabend statt. Das Turnier wird ab einer Mindestanzahl von 6 Mannschaften durchgeführt.

- Angemeldete Spieler dürfen die Mannschaften nicht mehr wechseln, sobald sie ein Spiel ausgetragen haben. Jeder Spieler darf nur in einer Mannschaft in der gleichen Kategorie mitmachen.
- Nicht und zu spät antretende Mannschaften verlieren das Spiel 0:1 forfait. Die Mannschaft muss mit mindestens 4 Spielern antreten.
- Platzverweis eines Spielers bedeutet: Mindestens für das nächste Spiel gesperrt. Je nach Strafmass entscheidet die Jury ob ein Spieler für den Rest des Turniers ausgeschlossen wird. Der Entscheid ist endgültig.

- Die Abseits-Regel ist aufgehoben.
- Der Anstoss muss gemäss Reglement des SFV ausgeführt werden. Direkte Anstosstore, ohne vorherige Berührung des Balles durch einen zweiten Spieler, zählen nicht. Der Anstoss erfolgt bei Spielbeginn, bei Platzwechsel und nach jedem gültigen Tor.
- Der Seiteneinwurf muss mit beiden Händen ausgeführt werden. Ein Tor durch Seiteneinwurf, ohne vorheriges Berühren des Balles durch einen zweiten Spieler, ist ungültig.
- Der Torhüter bringt den Ball mittels Handauswurf oder Fusskick ins Spiel. Es gibt keinen Abschlag mit vorherigem Setzen des Balles. Ein Tor kann durch eine solche Spielaufnahme nicht direkt erzielt werden.
- Proteste werden nur vom Mannschaftsführer und gegen Hinterlegung von Fr. 50.-- entgegengenommen. Wird der Protest von der Turnierkommission abgelehnt, verfällt der Betrag zugunsten des FC Giffers-Tentlingen.
- Tenue: „einheitlich“. Nur Turn-, Trainings- und Gummistollenschuhe sind zugelassen. Schienbeinschoner werden empfohlen.
- Teilnahmeberechtigt sind alle Mannschaften, welche den Turniereinsatz vor ihrem ersten Spiel am Jurywagen bezahlt haben.
- Disqualifizierte Mannschaften haben kein Anrecht auf irgendwelche Rückvergütungen und Preise. Ausschluss einzelner Spieler oder Mannschaften für kommende Turniere sind möglich.
- Schiedsrichterentscheide sind unanfechtbar und gegen solche werden daher keine Proteste entgegengenommen.
- Die Versicherung ist Sache der Teilnehmer. Bei Sachschaden oder Diebstahl lehnt der Veranstalter jede Haftung ab.
- Spielzeit: 13 Minuten (ohne Seitenwechsel)  
Die erstgenannte Mannschaft wählt die Seite, die andere Mannschaft hat Anspiel.  
Viertel- und Halbfinalspiele Kat. D sowie Finalspiele Kat. C: 15 Minuten ohne Seitenwechsel.  
Finalspiele Kategorie D: 2 x 9 Minuten mit Seitenwechsel.
- Das Spiel wird auf allen Plätzen gleichzeitig an- und abgepfiffen.
- Jede Reklamation und jeder Protest wird von der Turnierkommission entschieden.
- Mit der Anmeldung zum Turnier anerkennt jede Mannschaft das vorliegende Reglement sowie massgebende Turnier- und Geschäftsreglemente des SFV.
- Turniermodus  
Kategorie A: 1 Gruppe, 2 Runden, Finale, kl. Final. Der Gruppenerste und Gruppenzweite spielen den Final. Der Gruppendritte und Gruppenvierte spielen um die Plätze 3 und 4.  
Kategorie B: 1 Gruppe, 3 Runden, Finale, kl. Final. Der Gruppenzweite und Gruppendritte spielen um einen Platz im Final. Der Sieger spielt Finale gegen den Gruppenersten.  
Kategorie C: 1 Gruppe, 2 Runden und Finale. Der Gruppenerste spielt Finale gegen den Gruppenzweiten.

Kategorie D: 2 Gruppen, einfache Runde, Halb-, und Finalspiele. Die Gruppensieger spielen Halbfinale gegen die Gruppennachbarn. Die Sieger aus beiden Spielen bestreiten den Final, die Verlierer den kleinen Final.

Kategorie E: 2 Gruppen, Viertelfinale, Halbfinale, Finale, kl. Final. Im Viertelfinale spielen die Gruppen-erste gegen Gruppennachbarn, Gruppennachbar gegen Gruppennachbar. Die Sieger begegnen sich im Halbfinale. Die Sieger der Halbfinale bestreiten den Final, die Verlierer den kleinen Final.

**Änderungen sind je nach Anzahl Anmeldungen möglich.** Der Spielplan ist verbindlich.

- Finalrundenteilnehmer innerhalb der Gruppen sind jene Mannschaften, mit den höchsten Punktzahlen. Bei 2 Punktgleichen entscheiden:
  - a) die direkte Begegnung (falls vorhanden)
  - b) 3 von verschiedenen Spielern getretene Penalty
  - c) 3 von anderen, verschiedenen Spielern getretene Penalty
  - d) das Los

Bei mehreren Punktgleichen entscheiden:

- a) Punkte aus den direkten Begegnungen
- b) Besseres Torverhältnis (Tordifferenz) aus den direkten Begegnungen
- c) Bei Gleichheit fallen bis auf 2 Mannschaften alle restlichen durch das Los aus
- d) Gruppensieger wird ermittelt durch:
  - 3 von verschiedenen Spielern getretene Penalty
  - 3 von anderen, verschiedenen Spielern getretene Penalty
  - das Los

Die Finalrunde wird nach KO-System ausgetragen. Bei unentschiedenem Ausgang entscheiden:

- a) 3 von verschiedenen Spielern getretene Penalty
  - b) 3 von anderen, verschiedenen Spielern getretene Penalty
  - c) Penaltyschiessen nach KO-System
- Es gilt die 3-Punkte-Regel. Das heisst, ein Sieg ergibt 3 Punkte, bei Unentschieden je 1 Punkt.
  - Bei nicht Einhaltung des Reglements (insbesondere Punkte 2 – 5) kann die entsprechende Mannschaft aus der Turnierwertung genommen werden.
  - Über Fälle, die nicht im Reglement enthalten sind, entscheidet die Jury. Diese Entscheide können im Widerspruch zu den vorstehenden Bestimmungen sein. Auch solche Entscheidungen sind unanfechtbar.
  - Schlechtwetter-Reglement  
Die Jury kann bei schlechtem Wetter (zum Beispiel bei starkem Niederschlag) entscheiden, dass die Partien mittels Penaltyschiessen ausgetragen werden.
    - I. Das Penaltyschiessen findet auf den im Spielplan vorgesehenen Plätzen statt.
    - II. Der Schiedsrichter entscheidet, auf welches Tor geschossen wird. Es wird während der jeweiligen Begegnung immer auf dasselbe Tor geschossen.
    - III. Die erstgenannte Mannschaft entscheidet, welche Mannschaft mit dem Penaltyschiessen beginnt.

- IV. Die Penaltys werden durch den Schiedsrichter angepiffen.
- V. Beide Mannschaften schießen abwechselungsweise 6 Penaltys. Es müssen jeweils 6 verschiedene Spieler die Penaltys ausführen.
- VI. Bei Gleichstand nach jeweils 6 Penaltys werden pro Team nochmals 3 Penalty durch verschiedenen Spieler geschossen. Spieler aus der ersten Penaltyrunde dürfen erneut antreten.
- VII. Bei erneutem Gleichstand folgt ein Penaltyschießen im Ko-System. Es gibt keine Einschränkung betreffend der Schützen.
- VIII. Der Torhüter kann beliebig oft gewechselt werden.