

Turnierreglement - City Cup



0 Turniergrundsatz – zu EURER eigenen Sicherheit!

- Fairplay lohnt sich! Respektiert eure Mitspielenden und die Spielleitung.
- Es ist obligatorisch, Schienbeinschoner zu tragen.
- Tragt Nockenschuhe oder Tausendfüssler.
- Wärmt euch vor jedem Spiel auf.
- Kein Alkohol während des Turniers.

suva

1 Team / Kategorien

- Gespielt wird mit 5 Feldspielenden + Torhüter*in. Pro Team können maximal 10 Personen angemeldet werden.

1.1 Kategorie A – FIIRABIG (empfohlen für Firmen und Freunde)

- Es dürfen maximal zwei lizenzierte Fussballspielende auf dem Spielfeld sein (siehe Punkt 1.6).
- Gespielt wird nur am Freitag.
- Eine Teilnahme ist erst ab dem Alter von 16 Jahren erlaubt.

1.2 Kategorie B – CUP (empfohlen für ambitionierte Teams)

- Maximal drei lizenzierte Fussballspielende auf dem Spielfeld (siehe Punkt 1.6).
- Gespielt wird am Freitag und Samstag.
- Eine Teilnahme ist erst ab dem Alter von 16 Jahren erlaubt.

1.3 Kategorie C – MIXED (empfohlen für Frauentams und Teams mit Kids)

- Es müssen zu jeder Zeit mindestens drei Spielerinnen oder Kinder/Jugendliche unter 13 Jahren auf dem Spielfeld sein.
- Gespielt wird am Freitag und Samstag.

1.4 Kategorie D – PLAUSCH (empfohlen für weniger ambitionierte Teams)

- Es darf maximal eine lizenzierte Person auf dem Spielfeld sein.
- Gespielt wird am Freitag und am Samstag.
- Eine Teilnahme ist erst ab dem Alter von 16 Jahren erlaubt.

1.5 Kategorie E – PLÄUSCHLI (empfohlen für weniger ambitionierte Teams)

- Es darf maximal eine lizenzierte Person auf dem Spielfeld sein.
- Gespielt nur am Samstag.
- Eine Teilnahme ist erst ab dem Alter von 16 Jahren erlaubt.

1.6 Lizenzierte Fussballer

- Als lizenzierte Fussballer gelten an SFV-Meisterschaften teilnehmende Spieler sowie Firmenfussballer und Beachsoccer/Futsal-Spieler mit Jahrgang 1996 und jünger
- Frauen gelten nicht als lizenziert

2 Teammeldung

Jedes Team meldet sich möglichst komplett spätestens 15 Minuten vor dem ersten Spiel bei der Jury an.

2.1 Nachmeldungen

- Für Nachmeldungen am Turniertag sind pro Person 10 CHF zu bezahlen.

2.2 Einsatz in mehreren Teams

- Eine Person darf in maximal zwei unterschiedlichen Teams spielen, jedoch nicht in der gleichen Kategorie.

3 Spielzeit / Spielplätze

3.1 Spielzeit

- Die Spielzeit beträgt 1x 12 Minuten.
- Es wird ohne Pause und Seitenwechsel gespielt.

3.2 Spielunterbrüche

- Spielunterbrüche werden nicht nachgespielt.
- Bei absichtlicher Zeitverzögerung kann die betreffende Person nach einmaliger Ermahnung durch die Schiedsrichterin oder den Schiedsrichter vom Spiel ausgeschlossen werden.

3.3 Seitenwahl

- Das erstgenannte Team spielt in Richtung Rapperswil und hat Anstoss.

3.4 Spielende

- Das Ende eines Spiels wird mit einem kurzen Signal des Jurytischs angezeigt.



- Das neue Spiel wird von der Spielleitung angepfiffen, sobald beide Teams spielbereit sind.

3.5 Spielbereitschaft

- Ist ein Team bei Spielbeginn nicht innerhalb von drei Minuten mit mindestens drei Feldspielenden spielbereit, so geht das Spiel mit 0:3 forfait verloren.
- Das Aufwärmen vor dem Einsatz ist selbstverständlich und Sache der Spielenden.

4 Spielregeln

4.1 Regeln

- Es wird nach den gültigen Regeln des SFV gespielt, ausser:
 - Frauentore zählen doppelt (in allen Kategorien)
 - Die Abseitsregel ist aufgehoben.
 - Die Rückgabe an die Torhüter*in mit Handaufnahme ist gestattet.
 - Bei einem Freistoss muss ein Abstand von fünf Metern eingehalten werden.
 - Ein Freistoss darf immer direkt ausgeführt werden.
 - Es wird kein Torabstoss ausgeführt, die Torhüter*in gibt den Ball frei.

4.2 Auswechslungen

- Angemeldete Spielende dürfen innerhalb des Teams beliebig ausgewechselt werden. Die Auswechslung während des Spiels ist „fliegend“, muss jedoch in der eigenen Platzhälfte erfolgen.

4.3 Ausrüstung

- Es muss in Nockenschuhen oder Tausendfüsslern und mit Schienbeinschoner gespielt werden.
- Es ist verboten mit Stollenschuhe, Turnschuhe und barfuss zu spielen.
- Das Tenü soll einheitlich sein. Kann die Spielleitung die Teams nicht genügend unterscheiden, muss das erstgenannte Team die bereitgestellten Überziehleibchen anziehen.

4.4 Spielereinsatz

- Setzt ein Team nicht angemeldete oder zu viele lizenzierte Spielende ein, so geht das Spiel dieser Mannschaft 0:3 forfait verloren, sofern ein Protest gutgeheissen wird. Wird während des ganzen Turniers eine nicht gemeldete Person eingesetzt, gehen sämtliche Spiele dieses Teams 0:3 forfait verloren.



4.5 Platzverweis

- Ein Platzverweis bedeutet für die ausgeschlossene Person einen Ausschluss für das laufende Spiel. Das Team muss mit einer Person weniger zu Ende spielen.

4.6 Spielabbruch

- Bei einem Spielabbruch durch die Spielleitung entscheidet die Jury über die Wertung des Spiels

4.7 Fairness und Respekt

- Bei unfairem Verhalten eines Teams oder einer einzelnen Person kann diese durch die Turnierleitung vom Turnier ausgeschlossen werden.

4.8 Entscheidungen

- Die Entscheidungen der Spielleitung, der Zeitnehmenden sowie der Turnierleitung sind nicht anfechtbar.

4.9 Resultatmeldung

- Der Captain jeder Mannschaft meldet das Spielresultat sofort nach Ende des Spiels am Jurytisch

5 Proteste

- Proteste sind bis zehn Minuten nach dem entsprechenden Spielschluss der Turnierleitung inklusive Protestgebühr bekanntzugeben. Die Protestgebühr beträgt 50 CHF und verfällt bei Ablehnung des Protests an den Organisator.

6 Rangfolge nach Gruppenspielen

- Die Rangfolge nach den Gruppenspielen ergibt sich aus:
 - Punkten
 - Direkter Begegnung
 - Tordifferenz
 - Höherer Anzahl geschossener Tore
 - Auslosung

7 Spielmodus

7.1 Spielplan / Gruppeneinteilung

- Der Spielmodus aller Kategorien ergibt sich aus der Anzahl der Anmeldungen und ist nach Anmeldeschluss in der Gruppeneinteilung / Spielplan ersichtlich.



7.2 Entscheidungen K.O.-Spiele

- Endet ein Spiel der Zwischenrunde oder ein Rangspiel unentschieden, kommt es ohne Verlängerung zum Penaltyschiessen

7.3 Penaltyschiessen

- Fünf verschiedene (im Spiel eingesetzte) Spielende einer Mannschaft treten gegen die gegnerische Torhüter*in je einen Penalty. Bei Gleichstand wird bis zur Entscheidung mit je einer einzelnen Person fortgefahren, bis ein Team ein Tor Vorsprung hat. Es müssen zuerst alle Spielenden geschossen haben, bevor erneut dieselbe Person antreten darf.

8 Versicherung

- Die Versicherung ist Sache der Teilnehmenden.

