



## Turnierreglement

### 31. Int. Roger-Zech-Gedächtnishallenfussballturnier 2022

#### 1. Grundsätzliches

Im folgenden Dokument gelten die Begriffe Mannschaften und Spieler für das männliche sowie das weibliche Geschlecht. „IG Fussballfreunde Unterland“ wird in diesem Dokument als „IGFU“ abgekürzt. Werden Spielsituationen nicht oder nicht ausreichend in diesem Dokument beschrieben, so werden von der IGFU und dessen Schiedsrichtern grundsätzlich die offiziellen Regeln der FIFA angewandt.

#### 2. Anmeldung und Bezahlung

Jede Mannschaft muss sich bis spätestens am Sonntag, den 13. Januar 2022, bei der IGFU anmelden. Der Turniereinsatz beträgt CHF 110.- bzw. € 105.- für die Kategorien Aktive, Senioren und Special Olympics sowie CHF 90.- bzw. € 85.- für die Kategorien Damen, Junioren D und Junioren E. Alle Spieler einer Mannschaft müssen durch den Captain vor deren erstem Spiel der Turnierleitung gemeldet werden und einen rechtlich gültigen Ausweis (Reisepass, ID oder Führerschein) mit sich führen. Die Captains der Juniorenmannschaften müssen zusätzlich für alle Mannschaftsmitglieder bis spätestens 30 Minuten vor dem ersten Einsatz einen rechtlich gültigen Ausweis (Reisepass oder ID) beim Turniertisch vorzeigen.

Die Anmeldung ist verbindlich und bei Nichterscheinen wird der Turniereinsatz mit einem Aufschlag von 50% in Rechnung gestellt. Nicht erschienene Mannschaften werden für alle zukünftigen Turniere der IGFU ausgeschlossen. Alle Rechtsmittel bleiben vorbehalten.

#### 3. Mannschaften und Kategorien

Folgende Kategorien werden angeboten, sofern genügend Mannschaften angemeldet sind:

- Kategorie Aktive
- Kategorie Damen
- Kategorie Junioren D (Jahrgang 2009 und jünger)
- Kategorie Junioren E (Jahrgang 2011 und jünger)
- Kategorie Senioren (Jahrgang 1992 und älter)
- Kategorie Special Olympics

Bei den Spielen der Kategorien Aktive, Damen, Senioren und Special Olympics wird mit fünf Feldspielern, einem Torwart und maximal vier Auswechselspielern gespielt. Bei den Spielen der Kategorie Junioren D wird mit fünf Feldspielern, einem Torwart und maximal fünf Auswechselspielern gespielt. Bei den Spielen der Kategorie Junioren E wird mit sechs Feldspielern, einem Torwart und maximal vier Auswechselspielern gespielt. Werden in



einem Spiel der Kategorien Aktive, Damen, Senioren und Special Olympics mehr als zehn Spieler einer Mannschaft eingesetzt und in den Kategorien Junioren D und Junioren E mehr als elf Spieler, so verliert die fehlbare Mannschaft das Spiel Forfait mit 0:3.

Mädchen in den Juniorenkategorien dürfen ein Jahr älter sein, als die Alterslimitierung für die Knaben besagt.

„Fliegender Wechsel“ ist erlaubt und jeder Spieler darf im Turnier nur in einer Mannschaft spielen. Die Ersatzspieler haben sich jeweils hinter dem eigenen Tor aufzuhalten und dürfen das Spielfeld nicht betreten bis sie eingewechselt werden oder bis das Spiel abgepfiffen wird. Widersetzt sich ein Ersatzspieler dieser Regel, so wird gegen seine Mannschaft eine Zwei-Minuten-Strafe ausgesprochen. Greift ein fehlbarer Ersatzspieler in das Spielgeschehen ein, so wird die Partie unterbrochen, gegen seine Mannschaft eine Zwei-Minuten-Strafe verhängt und ein Penalty für die gegnerische Mannschaft ausgesprochen.

#### **4. Spielmodus und Spielpläne**

Bei der Kategorie Aktive wird bis vor den Halbfinals im Gruppenmodus gespielt. Danach wird im KO-System bis zur Ermittlung des Turniersiegers gespielt. Die Spielmodi der anderen Kategorien werden im Vorfeld des Turnieres von der technischen Kommission der IGFU anhand der Teilnehmerzahlen bestimmt und den teilnehmenden Mannschaften in geeigneter Form kommuniziert.

Die einzelnen Spielmodi können im Verlaufe des Turniers von der technischen Kommission angepasst werden.

Die Spielpläne werden den Captains der teilnehmenden Mannschaften vor dem ersten Spiel in geeigneter Frist schriftlich zugesandt und bei allfälligen weiteren Runden in der Turnhalle von der Turnierleitung ausgehändigt. Das Spieltabelleau ist für alle teilnehmenden Mannschaften verbindlich und kann von einer Mannschaft nur mit der Zustimmung der Turnierleitung und den allenfalls betroffenen anderen Mannschaften angepasst werden. Ausserdem werden die Spielpläne in der Turnhalle an geeigneter zentraler Stelle angeschlagen und mit den offiziellen Resultaten versehen.

#### **5. Spieldauer und Masse**

Ein Spiel dauert zehn Minuten und wird von der Turnierleitung und oder dem Schiedsrichter mit einem akustischen Signal an- und abgepfiffen. Zwischen zwei Spielen gibt es jeweils eine Pause von einer Minute, damit sich die neuen Mannschaften auf dem Platz positionieren können. Nach einem Kategorien- oder Gruppenwechsel werden unter Umständen längere Pausen eingelegt, welche auf den offiziellen Spielplänen vermerkt sind und welche von der Turnierleitung jeweils bekannt gegeben werden. Bei Verletzungen von Spielern und in Ausnahmefällen kann das Spiel von der Turnierleitung unterbrochen werden – ansonsten gibt es keine Unterbrechungen der Spielzeit.

Gemäss Reglement kann es z.B. in der Kategorie Aktive nach Beendigung der Gruppenphase oder nach einem KO-Spiel zu einem Penaltyschiessen kommen. In einem Finalspiel hingegen wird das Spiel vor einem etwaigen Penaltyschiessen um einmal fünf Minuten verlängert und das Penaltyschiessen nur dann ausgetragen, wenn das Spiel trotz Verlängerung noch keinen Sieger gefunden hat.

Das Spielfeld hat eine Grösse von 27 m x 40 m und die Tore messen je 2 m x 5 m.



## 6. Spielbeginn

Anspiel hat die erstgenannte Mannschaft, welche vom Turniertisch betrachtet auf der linken Platzhälfte spielt. Das Spiel beginnt jeweils bzw. wird fortgeführt, sobald der Schiedsrichter den Ball freigegeben hat.

Die Mannschaften werden vor ihren jeweiligen Einsätzen vom Speaker aufgerufen und haben sich zwei Minuten vor Spielbeginn in der Turnhalle bereitzuhalten. Tritt eine Mannschaft nicht zur angesetzten Zeit an oder hat sie weniger als vier spielfähige Spieler am Start (bei Kategorie Junioren E fünf Spieler) so verliert die fehlbare Mannschaft das Spiel Forfait mit 0:3.

## 7. Spielsituationen

Die folgenden speziellen Regeln gelten bezüglich Spielsituationen:

- Die Abseits-Regel ist aufgehoben
- Die Rückpassregel gilt nicht für die Kategorie Junioren E
- Die beiden Strafräume sind je durch ein weisses eingezeichnetes Rechteck markiert
- Der Torhüter darf durch einen Auswurf kein Tor erzielen
- Das Grätschen in der Kategorie Aktive und Senioren im Zweikampf (klares Gleiten / Rutschen am Boden) ist untersagt und wird mit blauer Karte geahndet (Ausnahme: Torwart im Strafraum)

## 8. Standardsituationen

Die folgenden speziellen Regeln gelten bezüglich Standardsituationen:

- Der Abstand bei Anstoss, Eckball und Freistoss beträgt vier Meter
- Die Einwurfregel ist aufgehoben
- Ein Penalty wird von markierter Stelle aus sieben Metern Entfernung geschossen
- Die Abstossregel wird durch eine modifizierte Variante ersetzt
- Der Abstoss wird mit Auswurf bzw. Abspielen ausgeführt und benötigt keine Schiedsrichterfreigabe
- Nach einem Abstoss ist der Ball für den Gegner erst nach Verlassen des Strafraums freigegeben
- Bei den Juniorenkategorien wird die modifizierte Abstossregel ebenfalls angewandt, mit dem Unterschied dass der Ball vor dem Überqueren der Mittellinie zuerst einen Spieler, den Boden oder die Bande berührt haben muss (Zuwiderhandlung wird mit indirektem Freistoss an der Mittellinie geahndet)

## 9. Karten und Foulspiel

Bei Fouls oder unfaiem Verhalten kann der Schiedsrichter die folgenden Strafen aussprechen.

Blaue Karte: Die blaue Karte wird bei Missachtung der Regeln ausgesprochen und der fehlbare Spieler wird zwei Minuten vom Spiel ausgeschlossen. Die Strafe zählt nur für das aktuelle Spiel und während der Strafe darf kein anderer Spieler den fehlbaren Spieler ersetzen.



**Gelbe Karte:** Die gelbe Karte wird bei schwerwiegendem Regelverstoss, grobem Foulspiel oder Notbremse-Foulspiel ausgesprochen und der fehlbare Spieler muss das aktuelle Spiel aussetzen. Die Strafe zählt nur für das aktuelle Spiel und während der Strafe darf kein anderer Spieler den fehlbaren Spieler ersetzen.

**Rote Karte:** Die rote Karte wird bei sehr schwerem Foulspiel, Handgreiflichkeiten, unangemessenem Verhalten am Platz gegenüber Mitspielern, Gegnern, Schiedsrichter oder Zuschauer gegen den fehlbaren Spieler oder wenn nötig gegen die fehlbare Mannschaft ausgesprochen. Der fehlbare Spieler kann für das aktuelle Spiel nicht ersetzt werden und wird vom Turnier ausgeschlossen. Wird eine komplette Mannschaft ausgeschlossen, so verlieren sie alle bereits gespielten und zukünftigen Spiele Forfait mit 0:3, wobei bereits gespielte Turnierrunden (Bsp. Qualifikationsrunde I) nicht berücksichtigt werden. Die fehlbare Mannschaft bzw. der fehlbare Spieler, haben zudem keinen Anspruch auf eventuelle Preise oder Teile des Startgeldes.

## **10. Punkteregelung und Rangliste**

Folgende Punkteregelung gilt während des im Titel genannten Turniers:

- Für einen Sieg erhält die Siegermannschaft zwei Punkte
- Für ein Unentschieden erhalten beide Mannschaften je einen Punkt
- Für eine Niederlage erhält die unterlegene Mannschaft keine Punkte

Bei zu spätem Erscheinen oder kompletten Fernbleiben eines Spiels verliert die fehlbare Mannschaft das Spiel Forfait mit 0:3 Toren.

Die Rangliste wird aufsteigend gemäss folgender Regeln erstellt:

1. Total erzielter Punkte
2. Direktbegegnung innerhalb aller Punktgleichen
3. Tordifferenz
4. Anzahl der geschossenen Tore
5. Penaltyschiessen (min. vier Schützen pro Mannschaft)

## **11. Protest**

Will eine Mannschaft einen Protest einlegen, so muss dieser vom Captain der jeweiligen Mannschaft bis spätestens fünf Minuten nach Abschluss des entsprechenden Spieles eingereicht werden. Zudem muss eine Protestgebühr von CHF 150.- bzw. € 140.- beim Turniertisch in Bar hinterlegt werden, welche bei einer etwaigen Zustimmung des Protestes unmittelbar wieder an den Geldgeber zurückbezahlt wird oder anderenfalls an die IGFU übergeht. Die technische Kommission der IGFU, welche sich am Turniertisch befindet, entscheidet über die Zustimmung oder Ablehnung des Protestes. Der Entscheid ist rechtskräftig und kann von keiner Instanz angefochten werden.



## 12. Bekleidung

Jede Mannschaft hat eine einheitliche Bekleidung, wobei mindestens die Farbe der Oberbekleidung dieselbe sein muss (Ausnahme: Torhüter). Es sind ausserdem nur Turnschuhe mit hellen Sohlen zugelassen bzw. solche, die keine Streifen am Turnhallenboden hinterlassen. Die Benutzung von Schienbeinschonern wird vom Veranstalter empfohlen, kann jedoch auf eigenes Risiko weggelassen werden. Kurze Hosen für die Feldspieler werden vom Veranstalter empfohlen. Sollten beide Mannschaften ähnlich farbige Oberbekleidungen tragen, so kann der Veranstalter die Mannschaft auf der rechten Platzhälfte auffordern, anders farbige Überhänger des Veranstalters zu tragen.

## 12. Zutrittsregelung

Der Veranstalter behält sich das Recht vor, Zutrittsregelungen für die Halle oder das Hallengelände zu erlassen. So verpflichtet sich der Veranstalter, nicht nur allfällige gesetzliche Auflagen durchzusetzen (Ausweiskontrollen, Hygieneregeln, Maximalkontingente, Besucherbeschränkungen und andere), sondern kann auch selber Regeln definieren, welche zur Sicherheit und/oder dem Schutz der Mannschaften, dem Publikum, dem Veranstalter oder anderer Personen dienen. Solche Zutrittsregelungen können sich gegen teilnehmende Mannschaften, gegen potentielle Zuschauer, gegen Personen des Veranstalters oder gegen spezifische Teile der genannten Gruppen richten und sind nicht anfechtbar. Die Zutrittsregelungen können spezifische Pflichten mit sich bringen (z.B. das Tragen einer Hygienemaske) aber z.B. auch den Zutritt zu einzelnen Gebieten oder auch dem gesamten Areal verwehren. Etwaige Regeln werden bei Bekanntsein bereits zu Beginn der Ausschreibungsphase aktiv kommuniziert, können aber je nach Lage spontan definiert werden und müssen durch den Veranstalter lediglich per E-Mail an die angemeldeten Mannschaften kommuniziert werden, sofern es sich nicht um behördliche Vorgaben handelt. Sollten Zutrittsregeln zur Nicht-Teilnahme einzelner Spieler oder einer ganzen Mannschaft führen, so ändert dies nicht an den Pflichten betr. den Teilnahmegebühren, wobei die Klausel betr. dem 50%-Zuschlag keine Anwendung findet, sofern eine Mannschaft stichfeste Beweise erbringen kann, dass sie die erforderliche Mindestanzahl an Spielern aus obigen Gründen nicht einhalten kann.

## 13. Versicherung

Eine Versicherung ist Aufgabe jedes einzelnen Spielers. Die IGFU übernehmen keine Haftung für jegliche Verletzungen, Schäden, Verluste oder ähnliches, welche vor, während oder nach dem Turnier entstehen.

## 14. Preisverteilung

Die Preisverteilung beginnt unmittelbar nach dem Turnierende der jeweiligen Kategorie. Mannschaften, die nicht anwesend sind, haben keinen Anspruch auf Preise.

## 15. Vorbehalt

Die Turnierleitung hält sich das Recht vor, jederzeit Änderungen am Turnierreglement vorzunehmen.