



Reglement für das Fanturnier

Samstag, 7. Juli 2012, GC-Campus Dielsdorf

Start des Turniers ist um 8.30 Uhr

1. Es spielen jeweils 6 gegen 6 Spieler (5 Feldspieler, 1 Torwart). Pro Team sind max. 10 Personen spielberechtigt.
2. Spielerwechsel sind nur während den Unterbrüchen erlaubt.
3. Es gilt die 3-Punkte-Regel nach SFV, das heisst ein Sieg gibt 3 Punkte, ein Unentschieden 1 Punkt, eine Niederlage keine Punkte.
4. Mannschaftsnachmeldungen können nach Ablauf der Anmeldefrist nicht mehr entgegengenommen werden. Vor dem ersten Spiel des Teams kann die Spielerliste am Turniertisch korrigiert werden. Danach sind keine Änderungen mehr erlaubt.
5. Den Anweisungen des Schiedsrichters ist unbedingt Folge zu leisten. Ein des Platzes verwiesener Spieler wird (je nach Schwere des Vergehens) für dieses Spiel oder für den Rest des Turniers ausgeschlossen. Der Turniertisch entscheidet in Absprache mit dem Schiedsrichter.
6. Die Entscheide des Schiedsrichters und der Turnierleitung sind unanfechtbar und endgültig.
7. Ein Spieler ist jeweils nur in einem Team spielberechtigt.
8. Jeder Spieler eines Teams muss auf der Spielerliste eingetragen sein. Ist dies nicht der Fall, so erhält das fehlbare Team eine 0:1-Forfaitniederlage (Änderungen der Spielerliste: siehe Punkt 4 dieses Reglements)
9. **Stollenschuhe sind nicht erlaubt.** Nockenschuhe sollten mehr als 9 Nocken aufweisen.
10. Die Abseitsregel und die Rückpassregel sind aufgehoben.
11. Es findet kein Abstoss statt, der Ball muss nicht auf den Boden gesetzt werden. Der Torhüter kann den Ball direkt auskicken oder auswerfen. Der Ball muss nicht vor der Mittellinie den Boden berühren.
12. Das von der Turnierleitung aufgestellte Tableau ist für alle Mannschaften verbindlich. Trifft ein Team zu spät oder gar nicht an, so verliert es das Spiel 0:1 Forfait. Bei Spielbeginn müssen mindestens 4 Spieler des Teams auf dem Platz stehen.
13. Spielplanänderungen werden nur durch die Turnierleitung angeordnet und sind nicht anfechtbar.
14. Sollte ein Team kein einheitliches Trikot haben bzw. die gleichen Farben wie die gegnerische Mannschaft tragen, können am Turniertisch Trikot-Überzieher bezogen werden.
15. **NEU:** Bei Punktgleichheit entscheiden das Torverhältnis und anschliessend der direkte Vergleich. Bei Gleichstand gibt es Penaltyschiessen.
16. In Gruppe A (1) und Gruppe B (2) kommen 4 Mannschaften weiter, Gruppen C bis J (3-10) kommen 3 Mannschaften weiter.
17. In der KO Runde wird bei einem Unentschieden unmittelbar mit Penaltyschiessen der Sieger ermittelt.
18. Die 4 erstrangierten Teams des Turniers erhalten einen Preis.
19. Für Unfälle auf dem Turniergelände wird jegliche Haftung abgelehnt. Die Unfallversicherung ist Sache des Teilnehmers. Der Veranstalter haftet auch nicht für auf dem Gelände verlorene oder abhanden gekommene Wertgegenstände.
20. Konsequentes Aufwärmen, genügendes Einspielen und das Tragen von geeignetem Schuhwerk werden zur Vermeidung von Verletzungen empfohlen. **Das Tragen von Schienbeinschützer ist obligatorisch.**
21. Wir möchten Euch darauf hinweisen, dass es sich beim Fanturnier um ein Plauschturnier handelt und dem entsprechend auch fair gespielt werden soll.
22. Ein Spiel dauert 12 Minuten ohne Seitenwechsel.
23. **Wichtig:** Die Siegermannschaften bringen den Laufzettel des Schiedsrichters zur Turnierleitung. Bei einem Unentschieden bitte untereinander einigen.
24. Während des ganzen Turniertages ist es strikte verboten Feuerwerk aller Art zu zünden.