



GRÜMPI 2023 – Grümpelturnier, Penaltycup und Fussballtennis FC Gossau ZH - Reglement

1. Turnierreglement

1.1 Das Turnier beinhaltet ein Gewerbe- und Beizenturnier am Freitagabend, sowie ein Penaltycup und Fussballtennis während dem Samstag.

1.2 Die Teilnahme am Gewerbe- und Beizenturnier ist **gratis**.

1.3 Am Penaltycup und Fussballtennis beträgt das Startgeld pro Mannschaft CHF 30.00.

Man kann sich an beiden Turniere (Penaltycup + Fussballtennis) anmelden und teilnehmen.

Das Startgeld muss vor dem Turnier, spätestens aber vor dem 1. Gruppenspiel bezahlt werden, ansonsten wird die Mannschaft nicht zugelassen.

1.4 Proteste können nach einer Hinterlage von CHF 100.00 bei der Turnierleitung eingereicht werden. Bei Ablehnung wird der Betrag nicht zurückerstattet.

1.5 Verstösse gegen dieses Reglement werden mit ‚Forfait – Niederlagen‘ oder einem kompletten Turnierausschluss geahndet.

1.6 Die Versicherung ist Sache der Teilnehmer.

1.7 Für defekte oder verlorene Gegenstände wird keine Haftung übernommen!

2. Spielbetrieb Freitag Beizen und Gewerbeturnier

2.1 Die Spieldauer beträgt 13 Minuten (ohne Seitenwechsel).

2.2 Der Spielbeginn und das Spielende wird durch die Turnierleitung mit einem Piff angezeigt.

2.3 Es wird mit 5 Feldspielern und einem Torhüter gespielt

2.4 Die im Spielplan erstgenannte Mannschaft hat Anstoss und spielt zuerst in Richtung Zentrum.

2.5 Tritt eine Mannschaft nicht pünktlich zur festgesetzten Zeit oder mit mindestens drei Feldspielern und einem Torhüter an, so wird das Spiel 3:0 Forfait gewertet. Die angetretene Mannschaft erhält drei Punkte.

2.6 Tritt eine Mannschaft nicht zu allen Gruppenspielen an, so werden alle ausgetragenen Partien dieser Mannschaft mit 3:0 Forfait gewertet. Die im Turnier verbleibende Mannschaft erhält jeweils drei Punkte.

2.7 Es darf nur mit Turn-, Trainings- oder Nockenschuhen gespielt werden. Ausdrücklich nicht gestattet ist das Spielen ohne Schuhe und das Spielen mit ‚Fussballschuhen mit einschraubbaren Stollen‘. Alle anderen sind erlaubt. **Schiebbeinschoner** sind ebenfalls zu tragen!

2.8 Je Mannschaft ist ein einheitliches Tenue (Oberbekleidung) und für die Spieler das Tragen von Schienbeinschonern obligatorisch.

2.9 Die Teilnehmer werden gebeten, während dem Spielbetrieb auf alkoholische Getränke zu verzichten.

2.10 Bei Punktegleichheit mehrerer Mannschaften wird wie folgt gewertet:

- a. Tordifferenz
- b. Anzahl geschossene Tore
- c. Anzahl erhaltene Tore
- d. Penaltyschiessen

2.11 Das Turnier besteht aus einer Vorrunde in eingeteilten Gruppen. Je nach Anzahl gemeldeter Mannschaften in der Kategorie wird anschliessend mit einer Zwischenrunde oder allenfalls direkt mit Halbfinal und Final gespielt.

2.12 Die Mannschaften werden in Gruppen eingeteilt. Innerhalb der Gruppe spielt jeder gegen jeden. Nach **jedem Fussballspiel** messen sich die beiden Mannschaften noch **zusätzlich im ‚Seilziehen‘**.

2.13 Der Sieger des Fussballspiels und der Sieger des Seilziehens bekommt je 3 Punkte. Bei einem Unentschieden im Fussballspiel bekommt jede Mannschaft 1 Punkt.

Spielregeln beim Beizen und Gewerbe Turnier

Allgemein gelten die SFV-Regeln. Abweichungen und Ergänzungen wie folgt:

- 1 Die Abseitsregel ist aufgehoben
- 2 Vergehen im Strafraum werden mit Penalty bestraft.
- 3 Handspiel des Torhüters ausserhalb des Strafraumes wird mit direktem Freistoss geahndet.
- 4 Tore die direkt aus einem Anstoss, Outeinwurf oder Torabstoss erzielt werden, sind ungültig.
- 5 Torabstoss kann von Hand oder mit dem Fuss erfolgen. Wenn der Ball jedoch vom Torhüter gesetzt wird, ist der Ball frei.
- 6 Die Torhüterregel ist nicht gültig.
- 7 Angemeldete Spieler dürfen während des gesamten Spiels ausgewechselt werden, sofern dies dem Schiedsrichter angezeigt wird.
- 8 Ein des Feldes verwiesener Spieler ist automatisch für das nächste Spiel gesperrt. Je nach Art des Vergehens kann der Spieler durch die Turnierleitung vom Turnier ausgeschlossen werden.
- 9 Bei Spielabbruch durch den Schiedsrichter entscheidet die Turnierleitung nach Rücksprache mit dem Schiedsrichter über das weitere Vorgehen.
- 10 Die Turnierleitung behält sich vor, den Austragungsmodus des Turniers den Wetterverhältnissen anzupassen.
- 11 Proteste, die bei der Turnierleitung hinterlegt wurden, werden durch eine ‚Protestkommission‘ bestehend aus 3 OK-Mitgliedern geprüft. Entscheide der Turnierleitung und der ‚Protestkommission‘ sind endgültig und nicht anfechtbar.
- 12 Siege werden mit drei Punkten, Unentschieden mit je einem Punkt gewertet.
13. Turniersieger wird der Gruppenbeste aller Gruppen.

3. Penaltycup (Samstag)

3.1

Im ganzen Turnier werden nur Penaltys auf die kleinen Tore geschossen (5m x 2m). Es wird eine Gruppenphase und eine Endrunde geben.

3.2

Die Gruppen (und der Weg ins Final) werden ausgelost.

3.3

In der Gruppenphase werden immer **je 5 Penaltys** geschossen (auf Resultat). Bei einem Unentschieden (Bsp. 5:5) gibt es einen Punkt, bei einem Sieg (Bsp. 3:2) gibt es drei Punkte.

3.4

Falls in einer Gruppe zwei oder mehrere Teams Punktgleich sind zählt:

1. die Tordifferenz
2. die Anzahl erzielten Tore
3. direkt Begegnung für ein Weiterkommen. Falls immer noch keine Entscheidung getroffen werden kann, gibt es den Losentscheid.

3.5

Tritt ein Team nicht zu einem Spiel an, wird die Partie Forfait mit 5:0 für die antretende Mannschaft gewertet.

3.6

In der Endrunde werden ebenfalls je 5 Penaltys geschossen.

Es gewinnt diejenige Mannschaft, welche von 5 Penaltys mehr verwandelt. Das Penaltyschiessen wird vorzeitig beendet, wenn es für eine der beiden Mannschaften rechnerisch nicht mehr möglich ist den Rückstand aufzuholen.

3.7

Steht es nach 5 Penaltys Unentschieden treten immer abwechselnd jeweils ein Spieler beider Mannschaften gegeneinander an, bis die Sieger feststeht.

5. Fussball – Tennis



5.1 Das Spielfeld

Das Spielfeldmass für Doppel und Tripel: 9m x 18m oder 6m x 12m

- Das Spielfeld wird durch ein Netz in zwei Hälften geteilt.
- Die Grund- und Seitenlinien sind Teil des Spielfeldes.

5.2 Das Netz

- Definition: Nur der Teil, der sich über dem Spielfeld zwischen den Seitenlinien befindet, zählt als Netz.
- Das Netz muss so gespannt sein, dass es an allen Stellen des Netzes ca. **110 cm hoch**

5.3 Spielbeginn

- Die Mannschaft (Spieler), welche die Wahl gewonnen hat, kann sich zwischen der Spielfeldhälfte, auf der sie beginnen möchte, oder dem Service entscheiden.
- Es werden die erzielten Punkt zusammengezählt.
- Es hat das Spiel gewonnen, wer:
- Variante 1: Spielzeit (13min) die meisten Punkte hat

5.4 Aufschlag

Der Aufschlag wird mit dem Fuss sowie hinter der Grundlinie und innerhalb der verlängerten Seitenlinien ausgeführt.

Zulässige Arten des Aufschlages:

- Volley nach Aufwurf
- nach Aufsprung des Balles auf dem Boden
- als Drop-Kick
- direkt vom Boden

Weder der Ball noch der Fuss darf das Spielfeld (inkl. Linien) bei der Ausführung des Services berühren. Der Ball wird aus der Hand (aus den Händen) oder vom Boden weg gespielt.

- Der Aufschlag muss innerhalb von 5 Sekunden, nachdem der Schiedsrichter das Signal (Pfeif) dazu gegeben hat, erfolgen.
- Der Ball muss über das Netz gespielt werden und innerhalb des Spielfeldes des Gegners aufkommen.
- Berührt der Ball beim Service die Netzkante, kommt aber trotzdem im Spielfeld auf, wird der Service wiederholt.
- Der Aufschlag wird immer von der Mannschaft ausgeführt, die den Punkt gewonnen hat.
- Die Spieler der gegnerischen Mannschaft dürfen den Service-Ball erst berühren, nachdem er in ihrer Hälfte aufgekommen ist.

5.5 Der Ball im Spiel

Während des Spiels muss der Ball, nachdem er das Netz überquert hat, nicht zuerst auf dem Boden aufkommen, bevor er gespielt werden darf (Ausnahme beim Service).

- Anzahl der maximalen Körperberührungen des Balles:
 - Tripel: 3
- Der Spieler darf den Ball mit allen Körperteilen berühren mit Ausnahme der Hände und Arme.
- Der Ball darf nur innerhalb des Spielfeldes auf den Boden kommen. Kommt der Ball ausserhalb des Spielfeldes auf den Boden, verliert die Mannschaft, die den Ball zuletzt berührt hat, den Punkt.
- Berührt ein fremdes Objekt (z. B. ein Hund) den Ball, einen Spieler oder das Spielfeld, wird der Punkt wiederholt.
- Das Netz darf von keinem Spieler berührt werden, auch wenn der Ballwechsel bereits beendet wurde.

5.6 Zählweise

Im Fussball-Tennis erzielt die Mannschaft, die einen Spielzug gewinnt, einen Punkt („Rally-Point-System“). Begeht die aufschlagende Mannschaft einen Fehler, erhält die andere Mannschaft sowohl einen Punkt als auch das Aufschlagsrecht.

6.0 Reglement Allg.

Das Grümpi OK behält sich vor, dass Reglement während dem Turnier ggf. anzupassen.