

STOCKMATT CHIUBI

Walperswil

Turnierreglement Nachtdorfturnier



STOCKMATT CHIUBI 2025

Reglement Nachtdorfturnier



Turnierreglement

1. **Durchführungsort:** Sportplatz Stockmatt Walperswil
2. **Umkleiden und Duschen:** Garderoben FC-Haus
Es sind getrennte Garderoben und Duschen vorhanden
3. **Kategorien:**
 - A) **Fussballer:**
Keine Zusatzspiele
 - B) **Damen:**
Keine Zusatzspiele.
 - C) **Plauschmannschaften und Firmenmannschaften:**
Es sind 3 Aktive oder Junioren A & B zugelassen
 - D) **SIE und ER:**
Während dem ganzen Spiel dürfen max. 3 Männer gleichzeitig spielen, wenn dies nicht eingehalten wird, gibt es einen Penalty gegen die fehlbare Mannschaft. Tore, die durch Frauen erzielt werden zählen doppelt.
 - E) **Schüler:**
Schüler unter 16 Jahren (Jahrgang 2009 und jünger), mit Zusatzspiele (Fussball & Geschicklichkeit.)
4. **Tenues:**
Einheitlich, erlaubte Ausrüstung, Tragen Sie Nocken oder Noppenschuhe.
(Keine Schuhe mit auswechselbaren Stollen).

Schienenbeinschoner sind obligatorisch!

Solche können bei der Jury gegen ein Depot von Fr.10.00 ausgelohnt werden.
Die Unparteiischen haben die Anweisung, Spieler und Spielerinnen ohne Schoner nicht spielen zu lassen.
5. **Spielregeln:**
Bei Rückgaben darf der Torhüter den Ball in die Hände nehmen.
Der Torabstoss darf vom Torhüter auch mit der Hand vorgenommen werden.
Das erstgenannte Team spielt gegen den Jurywagen und hat Anspiel.
Die Abseitsregel ist aufgehoben, ansonsten allgemeine Reglements „Sicherheit an Grümpeltournieren“.
Siehe Seite 4 - 6

STOCKMATT CHIUBI 2025

Reglement Nachtdorfturnier



-
- 6. Mannschaft:** Die Mannschaft hat sich 10 Minuten vor dem ersten Spiel bei der Turnierleitung zu melden. Änderungen der Mannschaftsaufstellung können nur bis zu diesem Zeitpunkt vorgenommen werden. Der Spieleinsatz muss zusammen mit der Mannschaftsmeldung bezahlt werden.
- 7. Schiedsrichterentscheide:** Diese sind endgültig und unanfechtbar. Proteste müssen unmittelbar nach Spielende bei der Turnierleitung eingereicht werden. Diese entscheidet dann endgültig.
- 8. Auswechseln der Spieler:** Während des Spiels dürfen alle angemeldeten Spieler fliegend ein bzw. ausgewechselt werden.
- 9. Mannschaftszugehörigkeit:** Ein Spieler darf während des Turniers pro Kategorie nur einer Mannschaft angehören. Das gleiche gilt für die Auswechselspieler.
- 10. Strafbestimmungen:** Wird ein Spieler vom Platz gewiesen, gilt er für das ganze Turnier als gesperrt. Wird ein Spiel wegen Unsportlichkeit einer Mannschaft abgebrochen, so verliert diese das Spiel „Forfait 1:0“. Zudem geht ein Spiel "Forfait 1:0" verloren:
- bei Nichtantreten der Mannschaft
 - bei verspätetem Antreten der Mannschaft
 - bei Spielbeginn nicht min. 4 Spieler anwesend sind
 - ein nicht angemeldeter Spieler eingesetzt wird
- 11. Ranglisten:** Die Ranglisten werden erstellt:
- nach Punkten
 - nach geschossen Toren
 - nach erhaltenen Toren
 - nach Penalty schiessen
- 12. Finalsspiele:** Bei Unentschieden wird das Spiel im Penaltyschiessen entschieden. Fünf verschiedenen Spieler pro Mannschaft schiessen je einen Penalty.
- 13. Preise:** Jede Mannschaft erhält einen Preis
- 14. Preisverteilung:** Nach Beginn der Halbfinals oder am Turnierende. Rangverkündigung nach Turnierende vor der Jury.
- 15. Versicherung:** Dies ist Sache der TEILNEHMER. Sie bestreiten das Turnier auf eigene Verantwortung. Für Sachschäden, Unfälle und Diebstahl kann der Organisator keine Haftung übernehmen.
- 16. Wetter:** Bei schlechtem Wetter wird das Turnier im Penaltyschiessen entschieden.

STOCKMATT CHIUBI 2025

Reglement Nachtdorfturnier



SUVA-Reglement „Sicherheit an Grümpeltournieren“.

Regel 1: Das Spielfeld

Die Ausmasse, die Abgrenzungen, die Tore sowie die speziellen Räume werden vom Organisator bestimmt. Die Tore müssen fest im Boden verankert sein. Tragbare Tore dürfen nur verwendet werden, wenn sie diesen Anforderungen entsprechen.

Regel 2: Der Ball

Der Ball ist regelgerecht, wenn er

- kugelförmig ist
- aus Leder oder einem anderen geeigneten Material gefertigt ist
- einen Umfang zwischen mindestens 68 und höchstens 70 cm hat
- zu Spielbeginn mindestens 410 und höchstens 460 Gramm wiegt.

Der Ball darf während des Spieles nur mit Genehmigung des Schiedsrichters ausgewechselt werden.

Regel 3: Zahl der Spieler

Die Anzahl der Spieler auf dem Feld beträgt 6 (1 Torhüter, 5 Feldspieler) plus 2 Auswechselspieler. Während des Spieles dürfen alle angemeldeten Spieler eingesetzt bzw. ausgewechselt werden.

Regel 4: Ausrüstung der Spieler

Ein Spieler darf keine Kleidungsstücke oder Ausrüstungsgegenstände tragen, die für ihn oder einen anderen Spieler gefährlich sind (einschliesslich Schmuck).

Die Grundausrüstung beinhaltet:

- Oberkörperbekleidung
- Hosen
- Strümpfe
- Schienbeinschoner
- Fussbekleidung

Bei der Fussbekleidung sind Stollenschuhe verboten.

Regel 5: Der Schiedsrichter

Jedes Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet, der die unbeschränkte Vollmacht hat, den Fussballregeln in dem Spiel Geltung zu verschaffen, für das er nominiert wurde. Seine Entscheidungen über Tatsachen, die mit dem Spiel zusammenhängen, sind endgültig.

Regel 6: Die Schiedsrichter-Assistenten

(entfällt)

Regel 7: Dauer des Spieles

Die Dauer des Spieles beträgt ca. 12 min., die Nachspielzeit sowie die Kontrolle der Spielzeit obliegen dem Organisator.

Regel 8: Beginn und Fortsetzung des Spieles

Platzwahl und Anstoss werden vom Organisator bestimmt.

Regel 9: Ball aus dem Spiel

Der Ball ist aus dem Spiel, wenn

- er auf dem Boden oder in der Luft vollständig eine der Tor- oder Seitenlinien überschritten hat oder
- das Spiel vom Schiedsrichter unterbrochen worden ist.

Der Ball ist zu jedem anderen Zeitpunkt im Spiel.

Regel 10: Wie ein Tor erzielt wird

Ein Tor ist gültig erzielt, wenn der Ball vollständig die Torlinie zwischen den Torpfosten und unter der Querlatte überquert hat, ohne dass die Regeln vorher von der Mannschaft übertreten wurden, zu deren Gunsten das Tor erzielt wurde.

Regel 11: Abseits

(entfällt)

STOCKMATT CHIUBI 2025

Reglement Nachtdorfturnier



Regel 12: Verbotenes Spiel und unsportliches Betragen

Verbotenes Spiel und unsportliches Betragen sind in der nachstehenden Form zu ahnden:

Ein Spieler verursacht einen direkten Freistoss für die gegnerische Mannschaft, wenn er

- einen Gegner tritt oder versucht, ihn zu treten
- einem Gegner das Bein stellt oder es versucht
- einen Gegner anspringt
- einen Gegner rempelt
- einen Gegner schlägt oder versucht, ihn zu schlagen
- einen Gegner stösst
- beim Tackling im Kampf um den Ball den Gegner vor dem Ball berührt
- einen Gegner hält
- einen Gegner anspuckt
- den Ball absichtlich mit der Hand spielt (dies gilt nicht für den Torwart in seinem eigenen Strafraum).

Ein Spieler verursacht einen indirekten Freistoss für die gegnerische Mannschaft, wenn er

- gefährlich spielt
- den Lauf des Gegners behindert
- den Torwart daran hindert, den Ball aus seinen Händen freizugeben.

Ein Torwart verursacht einen indirekten Freistoss für die gegnerische Mannschaft, wenn er

- mehr als 4 Schritte macht, während er den Ball mit seinen Händen kontrolliert
- Zeit vergeudet, d. h. den Ball länger als 5-6 Sekunden in den Händen hält.

Persönliche Strafen:

Ein Spieler muss verwarnet werden (gelbe Karte), wenn er

- sich unsportlich verhält
- durch Worte oder Handlungen seine Ablehnung zu erkennen gibt
- wiederholt gegen die Spielregeln verstösst
- die Wiederaufnahme des Spieles verzögert
- beim Eckstoss oder Freistoss den vorgeschriebenen Abstand nicht einhält
- ohne Genehmigung des Schiedsrichters das Spielfeld betritt
- das Spielfeld absichtlich und ohne Zustimmung des Schiedsrichters verlässt.

Ein Spieler muss des Feldes verwiesen werden (rote Karte), wenn er

- ein grobes Foul begeht
- gewaltsam spielt
- einen Gegner oder irgendeine andere Person anspuckt
- ein Tor oder eine offensichtliche Torchance eines Gegenspielers durch absichtliches Handspiel verhindert oder zunichte macht (dies gilt nicht für den Torwart in seinem Strafraum)
- einen auf sein Tor zulaufenden Gegenspieler eine offensichtliche Torchance nimmt, indem er eine mit Freistoss oder Strafstoss zu ahndende Regelübertretung begeht
- eine zweite Verwarnung im selben Spiel erhält.

Regel 13: Freistösse

Es gibt direkte und indirekte Freistösse.

Bei der Ausführung jedes Freistosses muss der Ball ruhig am Boden liegen, und der den Freistoss ausführende Spieler darf den Ball erst wieder spielen, nachdem ein anderer Spieler den Ball berührt hat.

Wenn ein direkter Freistoss direkt ins eigene Tor geht, wird der gegnerischen Mannschaft ein Eckstoss zugesprochen. Aus einem indirekten Freistoss kann direkt kein Tor erzielt werden.

Regel 14: Strafstoss

Ein Strafstoss ist gegen eine Mannschaft zu verhängen, deren Spieler im eigenen Strafraum und während der Ball im Spiel ist, eine der zehn Regelübertretungen begeht, die mit direktem Freistoss zu bestrafen sind. Aus einem Strafstoss kann ein Tor direkt erzielt werden. Der Strafstoss muss ausgeführt werden, auch wenn die Spielzeit am Ende jeder Halbzeit abgelaufen ist.

STOCKMATT CHIUBI 2025

Reglement Nachtdorfturnier



Regel 15: Einwurf

Der Einwurf ist eine Spielfortsetzung. Auf Einwurf wird entschieden

- wenn der Ball in der Luft oder am Boden vollständig die Seitenlinie überschritten hat
- an der Stelle, wo der Ball die Linie überschritten hat
- gegen die Mannschaft, deren Spieler zuletzt den Ball berührt hat.

Aus einem Einwurf kann ein Tor nicht direkt erzielt werden. Der einwerfende Spieler darf den Ball nicht ein zweites Mal spielen, bevor ihn ein anderer Spieler berührt hat. Der Ball ist im Spiel, sobald er innerhalb des Spielfeldes ist.

Regel 16: Abstoss

Der Abstoss ist eine Spielfortsetzung. Ein Abstoss wird verhängt, wenn der Ball zuletzt von einem Spieler der angreifenden Mannschaft berührt wurde und in der Luft oder am Boden vollständig die Torlinie überschreitet, ohne dass dabei ein Tor in Übereinstimmung mit der Regel 10 erzielt wurde. Die Gegner des Spielers, der den Abstoss ausführt, müssen ausserhalb des Strafraums bleiben, bis der Ball im Spiel ist. Der abstossende Spieler darf den Ball nicht ein zweites Mal spielen, bevor ihn ein anderer Spieler berührt oder gespielt hat. Der Ball ist im Spiel, wenn er den Strafraum direkt verlassen hat. Aus einem Abstoss kann für die ausführende Mannschaft ein Tor direkt erzielt werden.

Regel 17: Eckstoss

Der Eckstoss ist eine Spielfortsetzung.

Ein Eckstoss wird verhängt, wenn

- der Ball - zuletzt von einem Spieler der verteidigenden Mannschaft berührt - in der Luft oder am Boden vollständig die Torlinie überquert, ohne dass dabei ein Tor in Übereinstimmung mit Regel 10 erzielt wurde.

Aus einem Eckstoss kann für die ausführende Mannschaft ein Tor direkt erzielt werden.

Jede Mannschaft, die zum Turnier antritt, anerkennt das Turnierreglement.

**Fairplay lohnt sich! Respektieren Sie Ihre Gegenspieler und Schiedsrichter.
Auf Alkoholkonsum während der Spielphase ist zu verzichten.**

Wir empfehlen Ihnen den Fussballtest der Suva unter www.suva.ch/fusballtest.

Bei uns ist Fairplay angesagt! Wir halten uns an folgende 5 Fairplay-Regeln:

- Ich handle vorbildlich
- Ich akzeptiere Entscheide
- Ich spiele verantwortungsvoll
- Ich bleibe cool
- Ich denke und handle positiv

Mehr Infos findest du unter www.suva.ch/fairplay

FC Walperswil