

FUSSBALLCLUB RAPPERSWIL-JONA

TURNIER-REGLEMENT

Der FCRJ organisiert für die Schülerinnen- und Schüler aus Rapperswil, Jona und Wagen das jährlich wiederkehrende Schülerturnier.

1. Mannschaft

1.1.	Kat.	Klasse/Schuljahr	Knaben/Mädchen	Spieler inkl. Torhüter
	A *	1. Primar	gemischt *	7
	B *	2. Primar	gemischt *	7
	C	3. Primar	Knaben (oder gemischt)	6
	D	4. Primar	Knaben (oder gemischt)	6
	E	3. Primar	Mädchen	6
	F	4. Primar	Mädchen	6
	G	5. Primar	Knaben (oder gemischt)	6
	H	6. Primar	Knaben (oder gemischt)	6
	I	1. Oberstufe	Knaben (oder gemischt)	6
	J	2. Oberstufe	Knaben (oder gemischt)	6
	K	3. Oberstufe	Knaben (oder gemischt)	6
	L	5. Primar	Mädchen	6
	M	6. Primar	Mädchen	6
	N	1. Oberstufe	Mädchen	6
	O	2. Oberstufe	Mädchen	6
	P	3. Oberstufe	Mädchen	6

* In den Kat A und B sollen möglichst gemischte Mannschaften mit Mädchen und Knaben angemeldet werden. Es können aber auch reine Knaben-, resp. Mädchenmannschaften gebildet werden.

- 1.2. Es wird in reinen Klassenmannschaften gespielt.** Alle angemeldeten Schüler einer Mannschaft müssen bei der gleichen Lehrperson und in derselben Klasse zur Schule gehen. Massgebend ist die aktuelle Klassenliste der Schule Rapperswil-Jona. **Gemische Mannschaften aus Turn- oder Parallelklassen dürfen nicht angemeldet werden.** Ausnahmen sind nur dann möglich, wenn eine Klasse gemäss Klassenliste weniger Knaben bzw. Mädchen in der Klasse hat als die benötigte Mindestanzahl an Spielern gemäss Absatz 1.1. Ausnahmen müssen zwingend vor der Anmeldung von der Turnierleitung bewilligt werden.
- 1.3.** Es können pro Mannschaft 10 Spieler angemeldet werden. Ausnahmen für Mannschaften mit mehr als 10 Spielern sind in Absprache mit der Turnierleitung möglich. Captains oder Betreuungspersonen können bei der Turnierleitung auch während des Turniers noch Nach- bzw. Ummeldungen vornehmen. Selbstverständlich müssen auch diese Schüler aus derselben Klasse stammen. Für Mannschaften der 5. – 10. Klasse muss bei einer Nachmeldung ein Foto des nachgemeldeten Spielers mitgebracht werden (vgl. Punkt 2.3)
- 1.4.** Schüler, die ihre Pflicht gegenüber dem Elternhaus, der Schule oder dem Fussballclub Rapperswil - Jona verletzen, werden von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Turnierleitung entscheidet endgültig.
- 1.5.** Bei zu geringer Anzahl Anmeldungen von Mannschaften einer Kategorie behält es sich die Turnierleitung vor, zwei Kategorien für das Turnier zusammenzulegen.

2. Mannschafts-Meldung

- 2.1. Jede Mannschaft bestimmt einen Captain, der auf dem Anmeldeformular mit genauer und leserlicher Schrift seine Adresse, Telefonnummer und Emailadresse sowie die Bezeichnung der Schule und der Klasse einträgt.
- 2.2. Die jüngsten Teilnehmer am Turnier (1. – 4. Klasse) benötigen pro Mannschaft eine Betreuung durch eine erwachsene Person. Dies kann die Lehrperson oder ein Elternteil sein. Auf dem Anmeldeformular ist deshalb die für die Mannschaft verantwortliche Person anzugeben.
- 2.3 **Mannschaften der 5. – 10. Klasse haben der Anmeldung ein Foto jedes angemeldeten Teammitglieds oder ein Mannschaftsfoto beizulegen.** Die Fotos sind in den dafür vorgesehenen Feldern des Anmeldeformulars einzukleben. Die Fotos dienen einzig der Spielerkontrolle und der Identifizierung von Spielern in Protestfällen.
- 2.4. Die **Lehrperson bestätigt mit seiner Unterschrift die Klassenzugehörigkeit** aller aufgelisteten Schülerinnen und Schüler.
- 2.5. Für die Anmeldung sind die beigelegten Formulare zu verwenden. Die Anmeldeformulare sind in Blockschrift und leserlich auszufüllen. **Leere Zeilen sind durch die Lehrperson durchzustreichen.** Ebenso sollte der Name der Lehrperson gut lesbar sein.
- 2.6. Telefonische Anmeldungen können nicht angenommen werden. Anmeldungen mit nur teilweise ausgefülltem Formular und ohne Unterschrift der Lehrperson werden nicht angenommen. Anmeldungen ohne Bezahlung des Turnierbeitrags können für das Turnier ebenfalls nicht berücksichtigt werden.
- 2.7. Die Teilnahmegebühr von Fr. 10.-- pro Spieler muss unter dem **Namen des Captains oder der Mannschaft einbezahlt** werden.

3. Versicherung

- 3.1. **Die Versicherung ist Sache der Teilnehmer.** Der Veranstalter lehnt jede Haftung ab.

4. Bekleidung der Mannschaften

- 4.1. Es ist nach Möglichkeit für ein einheitliches Obertenneue zu sorgen, damit die Mannschaftskameraden, die Schiedsrichter und das Publikum die Mannschaften besser unterscheiden können.

5. Ordnung

- 5.1. Fahrräder / Mopeds müssen dort abgestellt werden, wo die Teilnehmer von der Polizei und den Verkehrskadetten eingewiesen werden. Den Ordnungskräften ist unbedingt Folge zu leisten. Die Captains sind für ihre Mannschaft verantwortlich. Bei Nichtbefolgung kann die betreffende Mannschaft aus dem Turnier ausgeschlossen werden. Bei Ausschluss verliert sie sämtliche Spiele 3:0 Forfait.

6. Spielzeit

- 6.1. Besondere Spielzeitwünsche können in der Regel nicht berücksichtigt werden. Ausnahmegesuche sind zusammen mit der Anmeldung und unter Angabe der Gründe einzureichen.
- 6.2. Die Spielzeit beträgt ca. 2 mal 7 Minuten.
- 6.3. Spielunterbrüche werden nicht nachgespielt.
- 6.4. Das Spielende sowie die Halbzeit werden mit einem kurzen Signal vom Zeitnehmertisch angegeben. Massgebend für das Spiel- und Halbzeitende ist jedoch der Pfiff des Schiedsrichters.

- 6.5. Das neue Spiel sowie die 2. Halbzeit werden vom Schiedsrichter angepfeifen, sobald beide Mannschaften innerhalb von 2 Minuten spielbereit sind.
- 6.6. Ist eine Mannschaft bei Spielbeginn innerhalb von 2 Minuten nicht mit mindestens vier Spielern spielbereit, so geht ihr Spiel 3:0 Forfait verloren.
- 6.7. Bei einem Spielabbruch durch den Schiedsrichter kann das betreffende Spiel mit 0:0 ohne Punkte gewertet werden. Die Turnierleitung entscheidet endgültig.
- 6.8. Eine Forfait-belastete Mannschaft wird von der Patronatsauslosung (Rückerstattung des Turniereinsatzes) ausgeschlossen.

7. Spielplätze

- 7.1. Die Spielplätze sind nummeriert; die Platznummer ist auf dem Spielplan ersichtlich.
- 7.2. Die im Spielplan erstgenannte Mannschaft hat Anstoss und spielt gegen die Stadt Rapperswil oder gegen den See.

8. Proteste

- 8.1 Proteste sind möglich, wenn eine Mannschaft gegen dieses Reglement verstösst. Proteste sind **dem Schiedsrichter sofort** und/oder **der Turnierleitung spätestens 30 Minuten** nach Spielschluss zu melden.

9. Spielregeln

- 9.1. **Es wird grundsätzlich nach den gültigen Regeln des Schweizerischen Fussballverbandes gespielt.**

Ausnahmen:

- 9.2. Die Abseitsregel ist aufgehoben.
- 9.3. Die Rückgabe an den Torhüter mit Handaufnahme ist gestattet.
- 9.4. Der Strafraum (Penaltyraum) wird mit einem Halbkreis markiert.
- 9.5. Der Torabstoss wird innerhalb des Strafraumes von Hand oder Fuss ausgeführt. Das "Setzen" des Balles entfällt.
- 9.6. Beim Freistoss muss vom Gegner ein Abstand von 5 Metern eingehalten werden.
- 9.7. Es dürfen bis zum Ende eines Spieles sämtliche Ersatzspieler der gemeldeten Mannschaft ein- bzw. ausgewechselt werden.
- 9.8. Gespielt wird in **Turnschuhen oder Fussballschuhen („Tausendfüssler“ oder Nockenschuhe)**. Fussballschuhe mit **Stollen sind verboten**. "Barfuss" spielen ist strengstens verboten. Spielt ein Spieler mit nicht erlaubtem Schuhwerk, ist dies sofort dem Schiedsrichter zu melden, der dafür sorgt, dass der Spieler ausgewechselt wird und so lange nicht mehr spielt, bis er erlaubtes Schuhwerk trägt.
- 9.9. Das Tragen von **Schienbeinschonern** ist **sehr empfohlen**, jedoch nicht obligatorisch.
- 9.10. Wird ein Spieler bei mehreren Mannschaften oder wird ein nicht angemeldeter Spieler eingesetzt, so wird die betroffene Mannschaft **per sofort disqualifiziert** und aus dem Turnier ausgeschlossen. Sie hat kein Anrecht mehr auf Preise, Patronatsauslosung oder Rückerstattung der Beiträge. **Sämtliche Spiele** (auch die bereits gespielten) werden mit **3:0 Forfait** ins Resultatblatt eingetragen. Diese Regelung gilt nicht für diejenige Mannschaft, bei welcher der Spieler angemeldet wurde.

- 9.11. Wird ein Spieler während eines Spiels ausgeschlossen, bleibt er für das stattfindende Spiel gesperrt und darf nicht durch einen Mitspieler ersetzt werden.
- 9.12. Die Entscheide der Schiedsrichter sowie der Turnierleitung sind unanfechtbar.
- 9.13. Der Captain jeder Mannschaft meldet das Spielresultat **sofort** nach dem Ende des Spiels am Zeitnehmertisch.

10. Rangfolge nach Gruppenspielen

- 10.1. Die Rangfolge nach den Gruppenspielen ergibt sich aus den erspielten Punkten.
- 10.2. Bei Punktgleichheit entscheidet:
 - a) die direkte Begegnung
 - b) die grössere Tordifferenz
 - c) die grössere Pluszahl
 - d) Penaltyschiessen

11. Finalspiele

- 11.1. Alle "gruppenersten" Mannschaften nehmen an den Finalspielen teil.
- 11.2. Je nach Anzahl Anmeldungen bzw. Gruppeneinteilung können auch zweitplatzierte Mannschaften daran teilnehmen.
Die Turnierleitung entscheidet endgültig. (Siehe auch FINAL-Spielplan.)
- 11.3. Die Rangfolge nach den Finalspielen ergibt sich bei unentschiedenem Ausgang:
 - a) bei 2-er Final-Pool:
Endet das Finalspiel unentschieden, so wird der Sieger durch Penaltyschiessen ermittelt (ohne vorgängige Verlängerung)
 - b) bei 3-er Final-Pool:
entscheidet bei Punktgleichheit:
 - 1. die grössere Tordifferenz aus den Finalspielen
 - 2. die direkte Begegnung
 - 3. Penaltyschiessen

12. Penaltyschiessen

- 12.1. Zwecks Siegerermittlung nach Absatz 10.2. und 11.3. treten fünf verschiedene (angemeldete) Spieler einer Mannschaft gegen den gegnerischen Torhüter je einen Penalty. Als Torhüter kann auch ein Feldspieler eingesetzt werden, vorausgesetzt, dass dieser beim betreffenden Spiel als Spieler mitgewirkt hat. Bei erneutem Gleichstand nach je 5 Schüssen wird mit Einzelschüssen bis zur Entscheidung fortgefahren, bis eine Mannschaft 1 Goal Vorsprung hat.