

# Fussball-Schülerturnier FC 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. Bei zu geringer Anzahl Anmeldungen von Mannschaften einer Kategorie behält es sich die Turnierleitung vor, zwei Kategorien für das Turnier zusammenzulegen.
- 1.3. **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.
- 1.4. Es können pro Mannschaft maximal 16 Spieler angemeldet werden. Nach- bzw. Ummeldungen von Spielern sind möglich. Dafür kann sich der Captain oder die Betreuungsperson der Mannschaft am ersten Turniertag frühzeitig vor dem ersten Spiel der Mannschaft am Jurywagen melden und die Nach- bzw. Ummeldung vor Ort mit der Turnierleitung vornehmen. Selbstverständlich müssen auch die nachgemeldeten Schüler aus derselben Klasse stammen. Für Mannschaften der 5. – 10. Klasse muss bei einer Nachmeldung ein Foto des nachgemeldeten Spielers mitgebracht werden (vgl. Punkt 1.6.)

- 1.5. Jede Mannschaft bestimmt eine Spielerin oder einen Spieler als Captain. Die jüngsten Teilnehmer am Turnier (1. - 4. Primar) benötigen pro Mannschaft zudem 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. Die angegebene E-Mail-Adresse von Captain oder Betreuungsperson wird für den Spielplanversand verwendet.
- 1.6. **Mannschaften der 5. – 10. Klasse haben der Anmeldung ein Foto jedes angemeldeten Teammitglieds oder ein Mannschaftsfoto beizufügen.** Die Fotos sind in den dafür vorgesehenen Feldern des Anmeldeformulars einzufügen. Die Fotos dienen einzig der Spielerkontrolle und der Identifizierung von Spielern in Protestfällen.
- 1.7. Die **Klassenlehrperson** erhält nach Einreichen der Anmeldung ein E-Mail und **bestätigt die Klassenzugehörigkeit** aller aufgelisteten Schülerinnen und Schüler.
- 1.8. Die Teilnahmegebühr von Fr. 10.-- pro Spieler muss unter dem **Namen des Captains oder der Mannschaft einbezahlt** werden.
- 1.9. Telefonische Anmeldungen können nicht angenommen werden. Anmeldungen mit nur teilweise ausgefülltem Formular und ohne Bestätigung der Lehrperson werden nicht angenommen. Anmeldungen ohne Bezahlung des Turnierbeitrags können für das Turnier ebenfalls nicht berücksichtigt werden.
- 1.10. Schüler/-innen, die ihre Pflicht gegenüber dem Elternhaus, der Schule oder dem Fussballclub Rapperswil - Jona verletzen, werden von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Turnierleitung entscheidet endgültig.
- 1.11. Mit Einreichung der Anmeldung erklären sich sämtliche angemeldeten Schülerinnen und Schüler sowie Lehrpersonen mit der Bearbeitung ihrer Personendaten einverstanden. Diese Einwilligung kann jederzeit schriftlich bei der Anmeldestelle zurückgezogen werden, was im Falle von Schülerinnen und Schülern deren Ausschluss vom Turnier und im Falle von Lehrpersonen die Disqualifikation der Mannschaft zur Folge hat.

## 2. Versicherung

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

## 3. Bekleidung der Mannschaften

- 3.1. Es ist nach Möglichkeit für ein einheitliches Obertenneue zu sorgen, damit die Spieler/-innen, die Schiedsrichter und das Publikum die Mannschaften besser unterscheiden können.

## 4. Ordnung

- 4.1. Fahrräder, Mofas, Kickboards, Scooter etc. 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.

## 5. Spielzeit

- 5.1. Besondere Spielzeitwünsche können in der Regel nicht berücksichtigt werden. Ausnahmegesuche sind zusammen mit der Anmeldung und unter Angabe der Gründe einzureichen.
- 5.2. Die Spielzeit beträgt ca. **14 Minuten ohne Seitenwechsel.**
- 5.3. Spielunterbrüche werden nicht nachgespielt.
- 5.4. Das Spielende wird mit einem kurzen Signal vom Zeitnehmertisch angegeben. Massgebend für das Spielende ist jedoch der Pfiff des Schiedsrichters.

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

## 6. Spielplätze

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

## 7. Proteste

- 7.1. 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.

## 8. Spielregeln

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

### **Ausnahmen:**

- 8.2. Die Abseitsregel ist aufgehoben.
- 8.3. Die Rückgabe an den Torhüter mit Handaufnahme ist gestattet.
- 8.4. Der Strafraum (Penaltyraum) wird mit einem Halbkreis markiert.
- 8.5. Der Torabstoss wird innerhalb des Strafraumes von Hand oder Fuss ausgeführt. Das "Setzen" des Balles entfällt.
- 8.6. Beim Freistoss muss vom Gegner ein Abstand von 5 Metern eingehalten werden.
- 8.7. Es dürfen bis zum Ende eines Spieles sämtliche Ersatzspieler der gemeldeten Mannschaft ein- bzw. ausgewechselt werden.
- 8.8. 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.
- 8.9. Das Tragen von **Schienenbeinschonern** ist **sehr empfohlen**, jedoch nicht obligatorisch.
- 8.10. 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.
- 8.11. Wird ein Spieler während eines Spiels ausgeschlossen, bleibt er für das stattfindende Spiel gesperrt und darf nicht durch einen Mitspieler ersetzt werden.

- 8.12. Die Entscheide der Schiedsrichter sowie der Turnierleitung sind unanfechtbar.
- 8.13. Der Captain jeder Mannschaft meldet das Spielresultat **sofort** nach dem Ende des Spiels am Zeitnehmertisch.

## 9. Rangfolge nach Gruppenspielen

- 9.1. Die Rangfolge nach den Gruppenspielen ergibt sich aus den erspielten Punkten.
- 9.2. Bei Punktgleichheit von zwei oder mehreren Mannschaften ergibt sich die Rangfolge der betroffenen Mannschaften nach folgenden Kriterien:
  - a) Anzahl Punkte aus den direkten Begegnung(en) der betroffenen Mannschaften
  - b) Tordifferenz aus den direkten Begegnungen(en) der betroffenen Mannschaften
  - c) Anzahl erzielte Tore aus den direkten Begegnung(en) der betroffenen Mannschaften
  - d) Tordifferenz aus allen Gruppenspielen
  - e) Anzahl erzielte Tore aus allen Gruppenspielen
  - f) Penaltyschiessen

## 10. Finalsspiele

- 10.1. Alle "gruppenersten" Mannschaften nehmen an den Finalspielen teil.
- 10.2. Je nach Anzahl Anmeldungen bzw. Gruppeneinteilung können auch zweitplatzierte Mannschaften daran teilnehmen.  
Die Turnierleitung entscheidet endgültig. (Siehe auch FINAL-Spielplan.)
- 10.3. 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

## 11. Penaltyschiessen

- 11.1. Zwecks Siegerermittlung nach Absatz 9.2. und 10.3. im Penaltyschiessen bestimmt jede Mannschaft 5 Penaltyschützen und einen Torhüter. Als Torhüter kann auch ein Feldspieler eingesetzt werden. Der Torhüter kann selbst auch einer der 5 Penaltyschützen sein. Alle am Penaltyschiessen teilnehmenden Spieler müssen im betreffenden Spiel als Spieler oder Torhüter eingesetzt worden sein. Während dem gesamten Penaltyschiessen dürfen die Penaltyschützen und der Torhüter nicht ausgewechselt werden, ausser ein Schütze oder der Torhüter verletzt sich während dem Penaltyschiessen.
- 11.2. Beide Teams führen abwechselnd je 5 Penaltys aus, wobei jeder Penaltyschütze je einmal antritt. Das Team, das nach 5 Penaltys mehr Tore erzielt hat, gewinnt das Penaltyschiessen.
- 11.3. Steht nach je 5 Penaltys kein Sieger fest, folgt abwechslungsweise je ein weiterer Penalty bis eine Mannschaft 1 Tor Vorsprung hat und das Penaltyschiessen damit gewinnt. Die Einzelschüsse werden wieder durch die 5 zu Beginn festgelegten Penaltyschützen ausgeführt. Jeder der 5 Schützen muss einen zweiten Penalty geschossen haben, bevor einer der Schützen zu einem dritten Penalty antreten darf.