



SPORT-Club

8841 GROSS

45. Grosser Grümpi 9./10./11. August 2019

Reglement

Zweck

Das Grümpeltturnier soll allen Fussballbegeisterten Gelegenheit bieten, sich in einem kameradschaftlichen Wettkampf zu messen.

Kategorien / Teams / Spieler / Teilnahmeberechtigung

Es wird in sechs Kategorien gespielt. Die SpielerInnen können in verschiedenen Kategorien teilnehmen. Der Anzahl an Auswechslungen ist keine Limite gesetzt.

Kategorie A – Herren:

- Spieltage: "Classic" Grümpi, Samstag & Sonntag.
- 4 Spieler und 1 Torhüter, max. 2 Fussballer (SpielerInnen mit Jahrgang 1976 und älter sowie SpielerInnen mit Jahrgang 2006 und jünger gelten als NichtfussballerInnen).
- Turniereinsatz: Fr. 85.-.

Kategorie B – Damen:

- Spieltage: "Classic" Grümpi, Samstag & Sonntag.
- 5 Spielerinnen und 1 Torhüterin, max. 2 Fussballerinnen (siehe Kat. A).
- Turniereinsatz: Fr. 85.-.

Kategorie C – Mixed:

- Spieltage: "Classic" Grümpi, Samstag & Sonntag.
- 5 SpielerInnen und 1 TorhüterIn, max. 2 FussballerInnen (siehe Kat. A).
- Es müssen immer mind. 3 Damen spielen.
- Turniereinsatz: Fr. 85.-.

Kategorie D – Schüler:

- Spieltage: "Classic" Grümpi, Samstag & Sonntag.
- 5 SpielerInnen und 1 TorhüterIn, max. 3 FC-Junioren und -Juniorinnen.
- Knaben: Jahrgang 2003 - 2006
Mädchen: Jahrgang 2002 und jüngere.
- Knaben mit Jahrgang 2006 und jünger sowie Mädchen mit Jahrgang 2004 und jünger gelten als NichtfussballerInnen.
- Turniereinsatz: Fr. 60.-.

Kategorie E – Piccolo:

- Spieltage: "Classic" Grümpi, Samstag & Sonntag.
- 5 SpielerInnen und 1 TorhüterIn, max. 4 FC-Junioren und -Juniorinnen.
- Knaben: Jahrgang 2007 und jüngere.
Mädchen: Jahrgang 2004 und jüngere.
- Knaben mit Jahrgang 2008 und jünger sowie Mädchen mit Jahrgang 2006 und jünger gelten als NichtfussballerInnen.
- Turniereinsatz: Fr. 60.-.

Kategorie F – Plausch

- Spieltag: Freitagabend.
 - 1 Team besteht aus mindestens 5 Personen.
 - Es ist frei, wie viele Damen und/oder Herren in einem Team sind.
 - Turniereinsatz: Fr. 85.-.
-

Tenue

In allen Kategorien sind Nockenschuhe erlaubt.

Schienbeinschoner sind in allen Kategorien obligatorisch.

Für Fr. 20.-- Depot kann bei der Jury ein paar Schienbeinschoner ausgeliehen werden!

Uhren und Schmuck sind abzulegen oder abzudecken.

Die Mannschaften haben nach Möglichkeit in einem einheitlichen Dress zu erscheinen, wobei der Torhüter durch besondere Kleidung gekennzeichnet sein soll.

Spieldauer

Die Spieldauer richtet sich nach der Anzahl der Anmeldungen und wird von der Turnierkommission festgesetzt.

Allgemeine Spielregeln

Es wird im Allgemeinen nach den Regeln des SFV gespielt.

Ausnahmen sind:

- Das Offside wird aufgehoben.
 - Der Ball muss nach einem Torabschlag den Strafraum verlassen, bevor der Gegner (und eigene Mitspieler!) ins Spielgeschehen eingreifen kann.
 - Der Torabschlag kann in jedem Fall nur zu einem Tor führen, wenn der Ball nach dem Abschlag von mindestens 1 Spieler (Mit- oder Gegenspieler) berührt wird.
 - Der Abstand bei Frei- und Eckstössen beträgt 5 Meter. Alle Freistösse müssen indirekt getreten werden.
 - Der Einwurf kann nur zu einem Tor führen, wenn der Ball noch von mindestens 1 Spieler (Mit- oder Gegenspieler) berührt wird.
 - Die erstgenannte Mannschaft spielt Richtung Schießstand.
 - Die Rückgabe zum Torwart ist erlaubt. Der Torwart kann den Ball im Strafraum zu jeder Zeit aufnehmen.
 - Bei der Kategorie Mixed gelten die Tore, welche eine Dame erzielt hat, doppelt.
-

Spezifisches Reglement "Plauschgrümpi"

Das Plauschgrümpi wird in 3 Disziplinen gespielt:

"Würfelfussball"

"Gummistiefelwerfen"

"Schällä-Jass"

"Würfelfussball"

Vor Matchbeginn würfeln beide Teams. Der Würfel muss über dem Kopf fallen gelassen werden.

Die gewürfelte Zahl entspricht der Anzahl Spieler auf dem Spielfeld. Es wird so lange in dieser Formation gespielt, bis ein Tor erzielt wird. Nach einem Tor würfeln wieder beide Teams und die gewürfelte Zahl entspricht erneut der Anzahl Spieler auf dem Spielfeld. Es wird im „Nachrutschsystem“ gespielt.

Beispiel: Ein Team hat sechs Spieler zur Verfügung und würfelt beim ersten Mal eine 3. Somit gehen drei Personen aufs Spielfeld und die anderen drei warten am Spielfeldrand. Fällt ein Tor,

wird erneut gewürfelt, z.B. eine 4. Nun gehen die drei Personen, die vorher gewartet hatten plus eine Person, die bereits gespielt hat, aufs Spielfeld und spielen erneut bis ein Tor fällt.

Wichtig: Der Torhüter muss gekennzeichnet und gut erkennbar sein (z.B. Goaliehandschuhe, Überziehleibchen, etc.). Nur der Torhüter darf den Ball im Strafraum mit der Hand berühren. Bei einem Tor wird neu gewürfelt, der Torhüter darf auf dem Feld bleiben und muss das Spielfeld nicht verlassen.

Punkteverteilung: Sieg = 3 Punkte, Unentschieden = 1 Punkt, Niederlage = 0 Punkte.

"Gummistiefelwerfen"

Nach dem Fussballspiel treten die gleichen Mannschaften gegeneinander an. Lasst euch überraschen, wie das Spiel "Gummistiefelwerfen" aussieht.

Punkteverteilung: Sieg = 3 Punkte, Niederlage = 0 Punkte

"Schällä-Jass"

Die beiden Mannschaften, welche vorhin schon gegeneinander Fussball gespielt haben, jassen auch gegeneinander. Pro Mannschaft begeben sich zwei Spieler zum Jaststisch. Gespielt wird der "Schällä-Jass". Die 36 Karten werden unter den 4 Spielern verteilt. Es werden 4 Runden gespielt, dabei teilt jeder Jasser einmal aus.

Die Anzahl "Schällä", welche pro Runde eingenommen wurden, werden notiert. Die Teamkameraden addieren die Anzahl der "Schällä-Karten".

Falls es jemand schafft, in einer Spielrunde alle "Schällä" zu ergattern, bekommen die beiden Gegner je +9 Schellen addiert.

Ziel ist es, entweder möglichst wenige oder alle "Schällä-Karten" zu ergattern.

Die beiden Teams addieren nach den gespielten Runden die Anzahl "Schällä" und schreiben diese auf die Spielkarte.

Punkteverteilung: Sieg = 3 Punkte, Unentschieden = 1 Punkt, Niederlage, 0 Punkte

→ Wer kommt weiter?

Die Gruppensieger erreichen die Halbfinals. Sollten nach den Gruppenspielen zwei oder mehrere Mannschaften an der Tabellenspitze stehen, wird dies mittels „Zusatzjassrunde“ ausgejast. Diese Mannschaften spielen nochmals 4 Runden den "Schällä-Jass".

Spezifisches Reglement "Classic" Grümpi

Punktebewertung

Ein gewonnenes Spiel zählt drei Punkte, ein Unentschiedenes ein Punkt und ein Verlorenes null Punkte.

Bei Punktgleichheit, bzw. unentschiedenem Finalspiel sind folgende Kriterien massgebend:

- Gruppenspiele:
- I. Die direkte Begegnung
 - II. Die Tordifferenz
 - III. Anzahl geschossene Tore
 - IV. Penaltyschiessen

Finalspiele: Bei unentschiedenem Spielstand entscheidet ein Penaltyschiessen.

Penaltyschiessen

Jede Mannschaft bestimmt 5 Spieler, die je einen Penalty treten werden (auch Torhüter können eingesetzt werden).

Zwischen den beiden Mannschaften wird abwechselungsweise geschossen. Bei Gleichstand kommt das KO-System zur Anwendung. Der 6. Penalty muss vom 6. Spieler der Mannschaft gespielt werden.

Bei den Mixed-Mannschaften schießen immer 3 Männer und 3 Frauen einen Penalty, bevor es zum KO-System kommt. Im KO-System schießen abwechselungsweise ein Mann und eine Frau pro Mannschaft den Penalty.

Versicherung

Die Teilnehmer sind gegen Unfall nicht versichert. Sie bestreiten das Turnier auf eigene Gefahr und Verantwortung.

Für die Behandlung von Unfällen befindet sich ein offizieller Samariterposten beim Sportplatz.

Strafbestimmungen

Wird ein Spieler infolge Unsportlichkeit durch den Schiedsrichter des Feldes verwiesen, entscheidet die Jury nach Kontaktnahme mit dem entsprechenden Schiedsrichter über die Konsequenzen. Wird ein Spiel wegen Unsportlichkeit einer Mannschaft abgebrochen, so gewinnt der Gegner 3:0 forfait. Die fehlbare Mannschaft scheidet vom Turnier aus.

Ebenfalls 3:0 forfait gilt ein Spiel aus folgenden Gründen:

- Verspätetes Antreten einer Mannschaft.
 - Einsetzen eines Spielers, welcher in einem früheren Spiel infolge Ausschluss vom Turnier durch den Schiedsrichter disqualifiziert worden ist.
 - Wenn ein Spieler vorher schon in einer anderen Mannschaft in derselben Kategorie mitgespielt hat.
-

Proteste

Proteste sollen möglichst unauffällig vom Mannschaftsführer allein der Turnierkommission unterbreitet werden, und zwar vor oder unmittelbar (15 Min.) nach dem Spiel. Bei Protesteinsprachen muss eine Gebühr von Fr. 50.– hinterlegt werden. Wird der Protest geschützt, so wird das Geld zurückbezahlt, andernfalls entfällt sie dem Veranstalter.

Entscheide

Zeit- und Schiedsrichterentscheide (Tatsachenentscheide) sind unanfechtbar.

Auszeichnung

"Plauschgrümpi": für das erst- und zweitplatzierte Team gibt es "äs chalts Plättli". Das letztplatzierte Team wird mit einem Tablar Bier belohnt.

Alle anderen Kategorien: Jeder Kategoriensieger erhält einen Erinnerungspreis. Jede Mannschaft, die die Finalsiege bestreitet, erhält einen Preis.

Bei der Kategorie Piccolo erhalten die Sieger Pokale (max. 8 Pokale pro Mannschaft).

Empfehlung

Zwecks Minimierung des Verletzungsrisikos empfiehlt die SUVA den teilnehmenden Mannschaften für die Dauer des Turniereinsatzes auf den Genuss alkoholischer Getränke zu verzichten.

Schlussbestimmungen

Der Turnierleitung ist es vorbehalten, in Härtefällen einzelne Bestimmungen dieses Reglements vor Turnierbeginn abzuändern oder hinzuzufügen.
