



SPORT-Club
8841 GROSS

2. Grosser Gaudi 14./15. Juni 2024

Reglement

Zweck

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

Kategorien / Teams / Spieler / Teilnahmeberechtigung

FREITAG, 14. Juni 2024

Kategorie Plauschgrümpi

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

SAMSTAG, 15. Juni 2024

Es wird in fünf Kategorien gespielt. Die SpielerInnen können nur in einer der Kategorien A - D teilnehmen. Kategorie E kann einzeln oder als zusätzliche Kategorie gewählt werden. Die Teilnehmer werden einem Team zugelost.

Kategorie A – Herren

- Anmeldung: einzeln, Teams werden ausgelost
- Alter: ab Oberstufe
- Teams: 1 Goalie und 4 Feldspieler
- Turniereinsatz: Fr. 15.- (inkl. Bon für ein Getränk)

Kategorie B – Damen

- Anmeldung: einzeln, Teams werden ausgelost
- Alter: ab Oberstufe
- Teams: 1 Goalie und 4 Feldspielerinnen
- Turniereinsatz: Fr. 15.- (inkl. Bon für ein Getränk)

Kategorie C – SchülerInnen

- Anmeldung: einzeln, Teams werden ausgelost
- Alter: 3. bis 6. Primarklasse
- Teams: 1 Goalie und 5 FeldspielerInnen
- Turniereinsatz: Gratis

Kategorie D – Piccolo

- Anmeldung: einzeln, Teams werden ausgelost
- Alter: Kindergarten bis 2. Primarklasse
- Teams: 1 Goalie und 5 FeldspielerInnen
- Turniereinsatz: Gratis

Kategorie E – Kontaktlos für alle

- Anmeldung: einzeln, Teams werden ausgelost
- Alter: alle von Kindergarten bis Rentner
- Teams: 1 Goalie und 4 oder 5 FeldspielerInnen
- Turniereinsatz: Gratis
- Zusätzliche Spielregel: Es findet kein Körperkontakt statt, auch Tacklings sind untersagt.
- Anderer Spielmodus: Es werden Spiele ausgetragen, ohne Rangliste & ohne Finalsple.

Bei allen Kategorien kann die Jury die Anzahl Spieler auf dem Feld je nach Stand der Anmeldungen kurzfristig abändern. Dies wird am Spieltag bekanntgegeben.

Tenue

In allen Kategorien sind Nockenschuhe erlaubt.

Schienbeinschoner sind in allen Kategorien obligatorisch (SUVA-Turnier).

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

Uhren und Schmuck sind abzulegen oder abzudecken.

Die Teams haben nach Möglichkeit in einem einheitlichen Dress zu erscheinen, wobei der Torhüter durch besondere Kleidung gekennzeichnet sein soll. Diese "Regel" betrifft nur das Plauschgrümpi vom Freitag, 14. Juni 2024.

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 Torabschluss den Strafraum verlassen, bevor der Gegner (und eigene Mitspieler!) ins Spielgeschehen eingreifen kann.
 - Der Torabschluss kann in jedem Fall nur zu einem Tor führen, wenn der Ball nach dem Abschluss 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.
 - Das erstgenannte Team spielt Richtung Schiessstand.
 - Die Rückgabe zum Torwart ist erlaubt. Der Torwart kann den Ball im Strafraum zu jeder Zeit mit der Hand aufnehmen.
-

Spezifisches Reglement "Plauschgrümpi"

Das Plauschgrümpi wird in der Vorrunde in 3 Disziplinen gespielt:

- "Würfelfussball"
- "Geschicklichkeitsspiel"
- "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. **Wenn lange Zeit kein Tor fällt, entscheidet der Schiedsrichter, wann neu gewürfelt wird.**

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

Geschicklichkeitsspiel

Lasst euch überraschen, was uns für dieses Jahr eingefallen ist.

Punkteverteilung: Sieg = 3 Punkte, Niederlage = 0 Punkte

"Schällä-Jass"

Die beiden Teams, welche vorhin schon gegeneinander Fussball gespielt haben, jassen auch gegeneinander. Pro Team begeben sich zwei Spieler zum Jasstisch. 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 Teams an der Tabellenspitze stehen, wird dies mittels „Zusatzjassrunde“ ausgejast. Diese Teams spielen nochmals 4 Runden den "Schällä-Jass".

Ab dem Halbfinale gibt es nur noch eine Disziplin – "Jenga"

Die Teams stellen sich links und rechts des „Jenga-Turms“ auf. Abwechslungsweise wird Jenga gespielt, d.h. abwechslungsweise zieht jeweils ein Teammitglied einen Holzblock aus dem Turm. Der Jenga-Turm befindet sich in der Mitte eines markierten Kreises. Nur der aktive Spieler darf sich

im Kreis befinden. Hat der aktive Spieler den Holzblock herausgezogen und erfolgreich oben draufgelegt, ist ein Mitglied des anderen Teams am Zug.

Jeder des Teams muss am Spiel teilnehmen. Es wird im "Best of Three"-Modus gespielt.

Punktgewinn: Die Zeit des Gegners läuft zuerst ab oder der Turm fällt durch den Gegner um.

Jedes Team erhält dieselbe Zeitgutschrift, welche durch die Spielleitung definiert wird (z.B. 2 Min.).

Die Zeitgutschrift vermindert sich jeweils um die benötigte Zeit für das Herausziehen eines Holzblocks.

Start Zeitnahme: gegnerisches Team hat seinen Zug abgeschlossen

Ende Zeitnahme: Zug wird abgeschlossen durch Hinlegen des herausgezogenen Holzblocks oben auf den Turm

Die Spielleitung entscheidet beim Fall des Turms, durch welches Team der Turm zum Fallen gebracht wurde und welches Team damit einen Punkt erhält.

Sollte die Spielleitung feststellen, dass absichtlich getäuscht wird, darf die Spielleitung das Team sofort disqualifizieren.

Punkteverteilung, Samstag, 15. Juni 2024

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

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

Zwischen den beiden Teams wird abwechslungsweise geschossen. Bei Gleichstand kommt das KO-System zur Anwendung. Der 6. Penalty muss vom 6. Spieler des Teams gespielt werden.

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 eines Teams abgebrochen, so gewinnt der Gegner 3:0 forfait. Das fehlbare Team scheidet vom Turnier aus.

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

- Verspätetes Antreten eines Teams.

- Einsetzen eines Spielers, welcher in einem früheren Spiel infolge Ausschlusses vom Turnier durch den Schiedsrichter disqualifiziert worden ist.
-

Proteste

Proteste sollen möglichst unauffällig vom Teamführer 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 die beiden Finalisten gibt es "äs chalts Plättli". Das letztplatzierte Team wird mit einem Tablar Bier belohnt.

Grosser Gaudi Samstag: Für die beiden Finalisten bei den Kategorien A - Herren und B - Damen gibt es „äs chalts Plättli“.

Bei den Kategorien C - SchülerInnen und D - Piccolo gibt es Sachpreise und Gutscheine.

Empfehlung

Zwecks Minimierung des Verletzungsrisikos empfiehlt die SUVA den Teilnehmenden 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.