

Förderverein FC Dettighofen



Generelle Turnierregeln Grümpelturnier

- Eine Mannschaft besteht aus 5 Feldspieler/innen plus Torwart, unbegrenzte Zahl Auswechselspieler/innen
 - Das Ein- und Auswechseln von Spieler/innen ist im fliegenden Wechsel gestattet und **hat in der Mitte des Spielfeldes** zu erfolgen
 - Die Spielzeit beträgt 2 x 8 Minuten (Zeit läuft während des Seitenwechsel weiter); An- und Abpfiff erfolgt durch die Turnierleitung
 - Die erstgenannte Mannschaft beginnt vom Turnierwagen aus von links nach rechts, und hat Anstoß
 - Die Abseits- und Rückpassregel ist aufgehoben, ansonsten gelten die Regeln des DFB
 - Freistöße sind allesamt nur indirekt auszuführen. Bei Ausführung von Frei- und Eckstößen muss der Abstand der gegnerischen Mannschaft zum Ball mindestens 3 m betragen
 - Bei Gruppe Jugend 1 wird der Eckball vom Strafraumeck geschossen
 - Die gelb-rote Karte gibt es nicht - stattdessen gibt es eine 2-Minuten Strafe
 - Die rote Karte bedeutet den Ausschluss aus dem gesamten Turnier
 - Es **darf nur** mit Turnschuhen oder Tausendfüßlern gespielt werden
 - Das Tragen von Stollenschuhen (Schraub – und Nockenstollen) ist verboten**
 - Für die Qualifikation für das Weiterkommen (ausgenommen Plauschmannschaften) nach den Gruppenspielen gilt:
 - a)erzielte Punkte b)Tordifferenz c)mehr erzielte Tore d)direkte Begegnung wenn dann immer noch Gleichstand besteht entscheidet das 9m-Schiessen (5 verschiedene Schützen je Mannschaft, bei Unentschieden abwechselnd bis zur Entscheidung)
 - Für ausreichenden Versicherungsschutz hat jede Mannschaft selbst zu sorgen; jeder Spieler/in nimmt auf eigene Gefahr am Turnier teil; für Schäden und Verletzungen übernimmt der Veranstalter keine Haftung
 - Jeder Spieler/in darf nur in einer Mannschaft spielen
 - Bei Nichtantreten einer Mannschaft wird das Spiel mit 0:3 verloren gewertet
 - Der Turnierbeitrag ist **vor dem 1.Spiel** bei der Turnierleitung **unaufgefordert** zu bezahlen
 - Proteste gegen Spielwertungen müssen bis 15 Minuten nach dem Spiel gegen eine Gebühr von 10 Euro bei der Turnierleitung eingereicht werden.
Protestgründe: - nicht spielberechtigte Spieler/innen
- Tragen von Stollenschuhen
Wird dem Protest stattgegeben wird das Spiel mit 0:3 als verloren gewertet und die Gebühr zurückerstattet
- Schiedsrichterentscheidungen sind endgültig und unanfechtbar**
- Fairness zu Mit- und Gegenspieler/innen und vor allem zu den Schiedsrichtern hat absoluten Vorrang vor dem sportlichen Erfolg
 - Die Turnierleitung kann alle Maßnahmen ergreifen, die zur ordentlichen Durchführung des Turniers und zur Durchführung bzw. Einhaltung der Turnierbestimmungen erforderlich sind**

Regelung Hobbymannschaften (ehemals Ortsmannschaften)

- Als Aktivspieler/in zählen bereits Jugendspieler/innen ab der B-Jugend
- Als Hobbyspieler/in zählen alle, die in der laufenden Saison kein Aktivspiel bestritten haben, es dürfen max. 2 Aktivspieler/innen gleichzeitig auf dem Feld stehen. Bei Verstoß wird das Spiel mit 0:3 als verloren gewertet.

Regelung Plausch- und Gaudimannschaften

- Als Aktivspieler/innen zählen hier bereits D-Jugend Spieler, aktive Damen ab 16 Jahren, sowie AH-Spieler/innen.
- Zur gleichen Zeit auf dem Feld stehen dürfen: 1 aktive Dame und 1 aktiver Jugendspieler/innen (D- oder C-Jugend) oder AH-Spieler/innen.
- Oder 1 aktiver Jugendspieler/in (D- oder C-Jugend) und 1 AH-Spieler/in. Sonst dürfen in dieser Kategorie grundsätzlich keine Aktiven teilnehmen.



Der Spielmodus in dieser Kategorie wurde verändert, um mehr Chancengleichheit zu schaffen. Im Vordergrund soll die Kostümierung, Show und Dekoration stehen. Die Punkte werden wie folgt vergeben

- Für die Ermittlung der besten Kostümierung wird ein Bewertungsverfahren unter den Kapitänen der teilnehmenden Mannschaften und der Turnierleitung durchgeführt.
- Jeder Kapitän darf dabei 5 Punkte an die anderen teilnehmenden Mannschaften vergeben. Einer Mannschaft können maximal 3 Punkte (aus 5) zugesprochen werden. Die Mannschaft darf sich nicht selbst wählen.
- Die Punkte sind bis zum Ende des ersten Turniertages bei der Turnierleitung einzureichen.
- Ausgewertet werden die Punkte in einer Kostümierungstabelle. Aufgrund dieser Tabelle erfolgt die Bewertung in den Begegnungen.

Gruppenphase:

- 1,5 Punkt erhält die Mannschaft, mit der besten Kostümierung / Show / Dekoration.
- 1,5 Punkt erhält die Mannschaft, die das Fußballspiel nach den Regeln des DFB für sich entscheidet
- Bei Unentschieden erhält jede Mannschaft 0,5 Punkte, für das Fußballspiel.

CO-Runde:

- Besteht nach dem Spiel ein Unentschieden sowohl spielerisch als auch aufgrund der vergebenen Punkte für die Kostümierung, bestimmt der Münzwurf, ob das Weiterkommen im 7 Meter schießen oder durch ein Geschicklichkeitsspiel entschieden wird.

Beispiele für die Punktevergabe

<p>Punktevergabe:</p> <p>Team A</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1.5 Punkte für den Sieg <p>Team B</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1.5 Punkte für die Kostümierung (siehe Kostümierungstabelle) 	<p>Punktevergabe:</p> <p>Team A</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0.5 Punkte für das Unentschieden <p>Team B</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0.5 Punkte für das Unentschieden • 1.5 Punkte für die Kostümierung 	<p>Punktevergabe:</p> <p>Team A</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0 Punkte für die Niederlage <p>Team B</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1.5 Punkte für den Sieg • 1.5 Punkte für die Kostümierung

Beispiel für die Kostümierungstabelle

Tabelle Kostümierung			<p>Kapitän 1</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Muss 5 Punkte an andere Teams vergeben • Max. 3 Punkte pro Team • Keine Punkte an das eigene Team
Rang	Mannschaft	Punkte	<p>Kapitän 2</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Muss 5 Punkte an andere Teams vergeben • Max. 3 Punkte pro Team • Keine Punkte an das eigene Team
1	Team C	15		
2	Team B	10		
3	Team A	8		
4	Team D	4		