

Reglement für das Dorfturnier Hagendorn

Fussball Mannschaften

1 Allgemein

- 1.1 Spielberechtigt sind nur SpielerInnen, die in Hagendorn, Rumentikon, Lindencham und Niederwil wohnen oder in einem Dorfverein von Hagendorn mitwirken oder in einem Unternehmen/Geschäft in Hagendorn arbeiten.
- 1.2 In den Kategorien A-G dürfen zwei auswärtige SpielerInnen teilnehmen.
- 1.3 In der Kategorie H dürfen alle in der Gemeinde Cham gemeldeten Vereine teilnehmen.
- 1.4 Eine Mannschaft besteht aus mindestens 1 Torhüter und 4 Feldspielern.
- 1.5 Jede Mannschaft kann 8 Spieler anmelden.
- 1.6 Während des Spiels dürfen jederzeit Spieler ausgewechselt werden.
- 1.7 Jede Mannschaft hat einen Captain zu bestimmen.

2 Anmeldung

- 2.1 Jede Mannschaft hat einen Namen zu wählen.
- 2.2 Eine Änderung des Mannschaftnamens nach Anmeldeschluss ist nicht möglich.
- 2.3 Die Anmeldung erfolgt nur Online über www.stvhagendorn.ch.
- 2.4 Es werden nur vollständig korrekt ausgefüllte Anmeldungen akzeptiert.
- 2.5 Der Startgeld ist vor dem Turnier per Einzahlungsschein oder über E-Banking (IBAN: CH02 8080 8004 5008 8339 1, Raiffeisenbank Cham) **mit Mannschaftsname** an STV Hagendorn zu überweisen.
- 2.6 Nachmeldungen oder Änderungen von Spielern können am Turniertag bis 15 Minuten vor dem ersten Gruppenspiel erfolgen. Bei einem Rückzug einer Mannschaft nach Anmeldeschluss verfällt der Turniereinsatz dem Veranstalter.

3 Turnierablauf

- 3.1 Je nach Anmeldung werden Gruppen zu 3 bis 7 Mannschaften gebildet.
- 3.2 Die Gruppeneinteilung erfolgt durch Los. Der jeder Mannschaft vor dem Turnier zugestellte Spielplan kann nicht angefochten werden.
- 3.3 Je nach Anzahl Mannschaften erfolgen die Gruppenspiele. Auf die Gruppenspiele folgt ggf. eine Zwischenrunde, woran die Gruppensieger und evtl. Gruppenzweiten teilnehmen. Danach bestreiten die verbleibenden Mannschaften Halbfinal- und Finalspiele.

4 Entscheidung und Rangierung

- 4.1 Ein gewonnenes Spiel zählt drei Punkte, ein unentschieden einen und ein verlorenes null Punkte.
- 4.2 Der Qualifikationsmodus wird nach Anmeldeschluss pro Kategorie individuell von der Turnierleitung festgelegt und ist endgültig.
- 4.3 Gruppensieger wird die Mannschaft mit der höchsten Punktzahl. Bei Punktgleichheit um den Gruppensieger resp. evtl. Gruppenzweiten gilt die Direktbegegnung, dann das Torverhältnis und zum Schluss die Anzahl erzielter Tore. Zuletzt würde das Penaltyschiessen entscheiden.
- 4.4 Bei einem unentschiedenen Spielstand im Cupsystem (evtl. Zwischenrunde, Halbfinal, Final) wird direkt ein Penaltyschiessen durchgeführt.

5 Wettkampfbestimmungen

- 5.1 Die Entscheide der Schiedsrichter und der Turnierleitung sind endgültig und können nicht angefochten werden.
- 5.2 Wo es das Reglement nicht anders bestimmt, kann die Jury nach Absprache mit der Turnierleitung entscheiden.
- 5.3 Die Offside-Regel ist aufgehoben.
- 5.4 Die Torabstoss-Regel wird aufgehoben. Der Ball ist im Spiel, sobald der Torhüter den Ball aus den Händen gibt.
- 5.5 Das Forfaitresultat lautet 3 : 0.
- 5.6 Die auf dem Spielplan erstgenannte Mannschaft kann den Spielanstoß ausführen.
- 5.7 Die Spieldauer beträgt mindestens 7 Minuten. Die Seiten werden nicht gewechselt.
- 5.8 Torabstoss vom Torhüter als Kick oder Wurf über die Mittellinie ist ungültig.

6 Penaltyschiessen

- 6.1 Das Penaltyschiessen wird dort durchgeführt, wo es die Turnierleitung oder der Schiedsrichter vorschreibt.
- 6.2 Die Aufsicht erfolgt durch einen Schiedsrichter.
- 6.3 Jede Mannschaft schießt 5 Penaltys durch 5 verschiedene Spieler. Ergibt sich keine Entscheidung, schießt jede Partei wechselweise durch verschiedene Spieler einen weiteren Penalty, bis sich bei gleicher Schusszahl eine Tordifferenz ergibt.
- 6.4 Das Turnier findet bei jeder Witterung statt. Bei unbespielbarem Terrain wird ein Penaltyschiessen ausgetragen oder das Turnier in die Halle verlegt.

7 Ausrüstung der Spieler

- 7.1 Es darf nicht mit nacktem Oberkörper gespielt werden.
- 7.2 Die Mannschaften haben in einheitlichen Tenues anzutreten.
- 7.3 Bei ähnlichen oder gleichen Tenues zweier gegnerischer Mannschaften hat die im Spielplan erstgenannte Mannschaft rechtzeitig vor Spielbeginn bei der Turnierleitung ein Überziehleibchen zu verlangen. Diese Leibchen sind der Turnierleitung nach dem Spiel unverzüglich abzugeben.

8 Schuhe / Schoner

- 8.1 In allen Kategorien darf nur mit Nockenschuhen, jedoch nicht mit Stollenschuhen gespielt werden.
- 8.2 In allen Kategorien ist das Spielen ohne oder mit ungenügender Fuss- und Schienbeinbekleidung verboten. Die Turnierleitung lehnt jede Haftung für daraus entstehende Unfälle grundsätzlich ab.
- 8.3 Reklamationen wegen unkorrektem Schuhwerk müssen dem Schiedsrichter vor oder während dem Spiel gemeldet werden.

9 Antreten der Mannschaft

- 9.1 Der Captain hat sich 15 Minuten vor dem ersten Gruppenspiel bei der Turnierleitung zu melden. Dabei können Spielernachmeldungen vorgenommen werden.
- 9.2 Falls eine Mannschaft mit unqualifizierten Akteuren spielt, verliert sie das betreffende Spiel 0 : 3 forfait.
- 9.3 Mannschaften, welche bei Spielbeginn nicht auf dem Platz sind, verlieren das Spiel 0 : 3 forfait. Die Mannschaft gilt als anwesend, wenn mindestens 4 Spieler auf dem Feld sind. Die Turnierleitung entscheidet, wenn eine Mannschaft zu spät antritt.
- 9.4 Tritt die Mannschaft zu den späteren Spielen Reglements gemäss an, gelten die Resultate dieser Spiele.
- 9.5 Tritt eine Mannschaft zu einem oder mehreren Spielen nicht an, nachdem sie bereits Spiele bestritten hat, enden die nicht gespielten Partien je 0 : 3 forfait. Die gespielten Matches haben jedoch Gültigkeit und zählen für die Ermittlung der Gruppensieger oder für das Weiterkommen in die Finalspiele.
- 9.6 Sofern eine Mannschaft überhaupt nicht antritt, gilt sie in den Gruppenspielen als nicht existent. In den Cuprunden gelangt der Gegner ohne Spiel eine Runde weiter.

10 Unsportliches Verhalten

- 10.1 Fällt eine Mannschaft durch unsportliches Verhalten auf, kann die Turnierleitung den Ausschluss verfügen. Der Turniereinsatz verfällt dem Veranstalter. Über die Gültigkeit der erzielten Resultate entscheidet die Turnierleitung.

11 Proteste

- 11.1 Anfragen, Einsprachen und Proteste können grundsätzlich nur vom Captain beim Turnierbüro hinterlegt werden.
- 11.2 Proteste sind innerhalb von 10 Minuten nach Beendigung des Spieles an die Turnierleitung zu richten.
- 11.3 Ein Protest kann nur gegen eine Kautions von Fr. 150.- eingereicht werden. Bei Abweisung des Protestes verfällt die Kautions dem Veranstalter. Bei Gutheissung wird der Betrag zurückerstattet. Vom Beschwerderecht soll jedoch nur in eindeutig begründbaren Fällen Gebrauch gemacht werden. Die Beweispflicht liegt beim Proteststeller.
- 11.4 Tatsachenentscheide der Schiedsrichter und Turnierleitung können nicht angefochten werden.

12 Preise

- 12.1 Die Kategoriensieger erhalten einen Wanderpreis oder einmaligen Pokal. Die Wanderpreise sind mindestens am nächstjährigen Turnier an den Turnverein Hagendorn zurückzugeben.

13 Versicherung

- 13.1 Die Versicherung ist Sache jedes einzelnen Spielers. Der Veranstalter haftet in keinem Fall für Verletzungen, Beschädigungen, Diebstahl von Wertsachen usw.

14 Verschiedenes

- 14.1 Die Umkleieräume und Duschen befinden sich im Schulhaus Hagendorn.
- 14.2 Waschen der Schuhe und Kleider in den Duschen ist verboten.
- 14.3 Die Turnierleitung bittet alle Teilnehmer, zu den von der Gemeinde zur Verfügung gestellten Anlagen Sorge zu tragen.

- 14.4 Leere Getränkeflaschen und Gläser dürfen nicht an den Spielfeldrändern deponiert werden.
- 14.5 In sämtlichen in diesem Reglement nicht vorgesehenen Fällen entscheidet die Turnierleitung. Gegen diese Entscheide ist kein Rekurs möglich.
- 14.6 Der Spielfeldrand und die Umgebung sind für ZuschauerInnen und Kinder sehr gefährlich. Spielende Spieler aber auch ein Fussballschuss kann zu erheblichen Verletzungen führen. Der Veranstalter appelliert an die Eigenverantwortung und lehnt jegliche Haftung ab.

Indiaca-Spiel

1. Pro Team stehen 5 FeldspielerInnen auf dem Feld. 7 dürfen angemeldet werden.
2. Für das Anspiel oder die Platzwahl Indiaca auf Netzkante stellen und fallen lassen. Die Feder zeigt an, wer zwischen Platzseite und Anspiel auswählen kann.
3. Rotation im Uhrzeigersinn bei Anschlagwechsel. Kein Teammitglied auslassen.
4. Jeder Punkt zählt. Die Spielzeit ist gemäss Spielplan; oder maximal bis 25 Punkte.
5. Indiaca nur mit der Handfläche (inkl. Unterarm) spielen.
6. Der dritte Schlag muss übers Netz.
7. Netzberührung durch SpielerIn = Fehler. Indiaca darf Netz berühren (nicht bei Anschlag = Fehler).
8. Anschlag direkt ausführen hinter der Grundlinie (rechte Spielfeldhälfte).
9. Zwei Berührungen pro SpielerIn in Folge = Fehler.
10. Nach Abpraller vom Netz kann weitergespielt werden jedoch nicht durch die gleiche Spielerin / den gleichen Spieler.
11. Out = Der Aufprall des Indiacas muss vollständig ausserhalb der Spielfeldbegrenzung erfolgen.
12. Eine Spielfeldhälfte ist 8m lang und 6m breit.
13. Sieg = 3 Punkte, Unentschieden = 1 Punkt, Niederlage = 0 Punkte.
14. Gespielt wird auf Zeit (siehe Spielplan). Wenn das Indiaca während des Schlusspiffs in der Luft ist, wird bis zur nächsten Bodenberührung weitergespielt.
15. Bei Punktegleichheit nach der Vorrunde entscheidet die Differenz der erzielten und erhaltenen Treffer. Ist diese gleich gross entscheidet die höhere Anzahl erzielter Treffer. Ist diese ebenfalls gleich gross findet ein Kurzspiel statt. Bei Punktegleichheit in den Finalspielen findet ein Kurzspiel statt. Sieger ist, wer zuerst 3 Punkte hat. Über das Anspiel wird wie zu Spielbeginn entschieden. Nachher erfolgt bei jedem Punkt Anschlagwechsel.
16. Im Übrigen gelten analog alle Bestimmungen dieses Reglements.

Vereinscup

1. Für die Kategorie H gelten analog alle Bestimmungen dieses Reglements.

Turnverein STV Hagendorn

Die Turnierleitung, Februar 2026