

Turnierreglement

Ersiger Grümpelturnier 26./27. Juni 2026



1. Kategorien

A	„Sie & Er“ + „Familie“	Freitag	max. Punktzahl 5
B	Fürabe Firmen und Vereine	Freitag	max. Punktzahl 6
C	Nichtfussballer	Samstag	max. Punktzahl 6
D	Fussballer	Samstag	kein Punktelimit
S	SchülerInnen	Samstag	max. Punktzahl 6

2. Punktebewertung für Aktive

Nationalliga A + B	5 Punkte
1. + 2. Liga	4 Punkte
3. Liga	3 Punkte
4. + 5. Liga / Junioren A + B / Senioren bis 35 Jahre	2 Punkte
Damen Nationalliga A + B	2 Punkte

Diese Punktebewertung gilt für alle Spieler, die in der noch laufenden Saison mindestens ein Spiel der nationalen oder regionalen Fussballmeisterschaft bestritten haben.

3. Besondere Hinweise zu den einzelnen Kategorien

Kategorie A:	In dieser Kategorie müssen <u>zwingend</u> mindestens 3 Damen oder 2 Kinder (2013 und jünger) auf dem Platz spielen
Kategorie B:	In dieser Kategorie sind <u>sämtliche</u> Spieler spielberechtigt, die <u>mindestens</u> einen der folgenden Punkte erfüllen: - Wohnort, Arbeitsplatz oder Heimatort innerhalb der Kirchgemeinde Kirchberg - „Ehemalige Ersiger“, die früher mindestens 5 Jahre in Ersigen wohnhaft waren
Kategorie C:	Wird nur am Samstag gespielt, Punktelimit
Kategorie D:	Wird nur am Samstag gespielt, kein Punktelimit
Kategorie S:	Für Schüler und Freunde: Turnier 1: Jahrgang 2011 (max 3 Spieler) bis 2014 Turnier 2: Jahrgang 2015 bis 2019)

Achtung! Bei zu wenigen Anmeldungen werden die beiden Turniere fusioniert.

Die Spiele der Kategorien A-D werden dank der Unterstützung von SuvaLiv durch lizenzierte Schiedsrichter des SFV geleitet.

4. Teilnahmebedingungen Team / Spieler

- Die Startgebühren sind 90.- für Kat. A/B/C/D und S. **Diese müssen spätestens 5 Tage vor Turnierstart auf folgende IBAN überwiesen werden:**
CH13 0631 3640 4500 9511 4
Sportclub Ersigen
3423 Ersigen
- Jedes Team besteht aus 6 SpielerInnen und maximal 4 ErsatzspielerInnen, die nur spielberechtigt sind, wenn sie namentlich auf dem Anmeldeformular aufgeführt wurden
- Das Tragen von einheitlichen Tenues wird gewünscht. Überzugsdress wird vom Organisator zur Verfügung gestellt

- Der Teamführer hat sein Team spätestens 15 Minuten vor Beginn des 1. Spiels bei der Jury anzumelden.
- Nachmeldungen von SpielerInnen sind der Jury bis vor Beginn des ersten Gruppenspiels zu melden. Über mögliche Ausnahmen entscheidet die Jury (z.B. bei Verletzungen)
- **Das Tragen von Schienbeinschonern ist obligatorisch und wird von den Schiedsrichtern kontrolliert!** Gegen ein Depot stellen wir Schienbeinschoner zur Verfügung (nur solange Vorrat)
- Als Organisator empfehlen wir:
 - ein „Warm-Up“ (aufwärmen, einlaufen und dehnen) vor dem Spiel beugt Verletzungen vor
 - das Tragen von Nocken- oder Noppenschuhe (Turnschuhe nicht empfehlenswert). Fussballschuhe mit auswechselbaren Stollen sind nicht erlaubt!
 - auf den Alkoholkonsum während der Spielphase zu verzichten
- Ein/e Spieler/in darf während des Turniers in mehreren Kategorien und Teams mitspielen
- Bei Nichtantreten eines Teams wird das Spiel mit 0:3 Toren forfait gewertet
- Die Unfallversicherung ist Sache der Teilnehmer. Für nichtversicherte Spieler lehnt der Veranstalter jegliche Haftung ab!

5. Spielregeln / Fairplay

- Ein Spiel dauert in der Regel 15 Minuten, ohne Seitenwechsel. Priorität hat der Schiedsrichterpfiff beim Anspiel und beim Abpfiff
- Punkteverteilung: Sieger = 3 Punkte / Unentschieden = je 1 Punkt / Verlierer = 0 Punkte
- Gespielt wird nach den Regeln des Schweizerischen Fussballverbandes SFV mit folgenden Ausnahmen:
 - die Rückpassregel ist aufgehoben
 - die Offside-Regel ist aufgehoben
 - SpielerInnen dürfen während des Spiels beliebig ein- und ausgewechselt werden, die Ein- und Auswechslungen müssen am gleichen Ort erfolgen
 - der Torhüter darf einen Ball, der über die Torauslinie geht mittels Abstoss, Auskick oder mit der Hand wieder ins Spiel zurückbefördern
 - wird ein/e SpielerIn des Feldes verwiesen, so entscheidet die Jury, ob und wann diese/r fehlbare Spieler/in wieder eingesetzt werden kann
 - Wird ein Spiel durch den Schiedsrichter abgebrochen, verliert das Team, die den Spielabbruch verursacht hat, das Spiel mit 0:3 und wird aus dem gesamten Turnier ausgeschlossen
- Bei Punktgleichheit mehrerer Teams nach den Gruppenspielen wird der Gruppensieger wie folgt ermittelt:
 1. Anzahl Punkte
 2. Direktbegegnung
 3. Torverhältnis
 4. Anzahl geschossene Tore
- Endet ein Finalspiel unentschieden, so wird der Sieger mittels Penaltyschiessen ermittelt. 3 Spieler jedes Teams schiessen abwechselnd je 1 Penalty. Bei Gleichstand schiessen anschliessend die übrigen 3 Spieler, jedoch nur bis zu dem Zeitpunkt, bis ein Team bei der gleichen Anzahl geschossener Penaltys ein Tor mehr erzielt hat
- Auch beim Endfinal wird der Sieger mittels Penaltyschiessen ermittelt (Ablauf siehe Penaltyschiessen)
- Allfällige Proteste sind unmittelbar vor oder während dem Spiel dem Schiedsrichter zu melden. Nach Spielende können keine Proteste mehr angemeldet werden. Proteste sind bei der Jury nach Spielende gegen eine Kautio von CHF 50.- schriftlich zu bestätigen. Wird der Protest abgewiesen, so fällt die Kautio dem Veranstalter zu. Der Protestierende muss den Nachweis der Lizenz- oder Passkopie des Spielers erbringen. Die Jury stützt sich im Zweifelsfall nicht auf eine Aussage einer unbekanntenen Person.

6. Durchführungsbestimmungen

- Das Turnier findet bei jeder Witterung statt. Bei extremen Verhältnissen (z.B. starker Regen, tiefer Boden) werden die Gruppensieger mittels Penaltyschiessen ermittelt (Ablauf siehe Penaltyschiessen): Sieger = 3 Punkte / Unentschieden = beide Teams je 1 Punkt / Verlierer = 0 Punkte
- Im Reglement nicht festgehaltene Punkte werden durch die Jury entschieden. Diese Entscheide sind endgültig und unanfechtbar.
- Es sind mindestens 4 Anmeldungen für eine Kategorie notwendig. Sollten bei einer einzelnen Kategorie zu wenig Anmeldungen eintreffen wird das Turnier ohne diese Kategorie durchgeführt. Betroffene Teams werden vorab informiert (1 Woche) und bereits geleistete Startgebühren werden zurückerstattet.

Der Sportclub Ersigen freut sich auf deine Teilnahme am Grümpeltturnier 2026