

# Turnier-Reglement Giesse Cup Regio 2018

- 1. Teilnehmer**  
Der Giesse-Cup Regio 2018 wird mit 12 Teams in 2 Gruppen durchgeführt.
- 2. Anmeldegebühr**  
Die Anmeldegebühr von Fr. 100.— ist vor dem ersten Spiel bei der Jury zu bezahlen.
- 3. Spieldauer / Spielplan**  
Die Spiele dauern 20 Min. Pause zwischen den Spielen ist 5 Min. Gespielt wird jeder gegen jeden pro Gruppe.
- 4. Qualifizierte Teams für den internationalen Giesse-Cup in Münsingen**  
Leider wird der Giesse Cup in Münsingen nicht mehr durchgeführt.  
Aus diesem Grund können sich keine Teams mehr für das Turnier in Münsingen qualifizieren.  
Wir werden trotzdem eine Rangliste führen.  
Bei Punktgleichheit entscheidet:
  - a) Tordifferenz
  - b) die höhere Zahl erzielter Tore
  - c) das Resultat der direkten Begegnung
  - d) Penalty-Schiessen
- 5. Spielfelder**  
Gespielt wird auf zwei Rasenspielfeldern (Hunzigenrüti in Rubigen).
- 6. Spieler**  
Spieler mit Jahrgang 2005 oder jünger (Mädchen ab Jahrgang 2004) sind spielberechtigt.
- 7. Anzahl Spieler**  
Gespielt wird 9 gegen 9. Weitere 5 Spieler können bei Spielunterbrüchen beliebig ein und ausgewechselt werden.
- 8. Spielerliste und Spielerpässe**  
Die Spielerliste ist 30 Minuten vor dem ersten Spiel der Jury abzugeben. Ein Jury-Mitglied wird bei Bedarf eine Passkontrolle vornehmen.
- 9. Spielregeln**  
Gespielt wird nach den offiziellen Spielregeln des Schweizer Fussballverbandes. Die Tore sind 5 m breit und 2 m hoch. Die Länge des Strafraumes beträgt 12 m. Der Eckball wird von der Strafraumecke ausgeführt. Die Rückpassregel gilt und Abseits wird ab der Mittellinie gepfiffen. Der Abstand bei einem Freistoss beträgt 6m.
- 10. Zeitmessung**  
Die Spiele werden durch die Turnierleitung an- und abgepfiffen.
- 11. Spielerstrafen**  
Eine gelbe Karte hat einen Spelausschluss von 5 Minuten zur Folge. Der bestrafte Spieler kann in dieser Zeit nicht ersetzt werden. Eine zweite gelbe Karte für denselben Spieler im gleichen Spiel hat den Ausschluss zur Folge. Dieser Spieler ist für das nächste Spiel automatisch gesperrt. Sollte es zu direkten Platzverweisen kommen, entscheidet die Jury, wie viele Spiele der betroffene Spieler pausieren muss.
- 12. Tenü**  
Die erstgenannte Mannschaft spielt in ihren Vereinsfarben. Die zweitgenannte Mannschaft wird gebeten, wenn nötig Überzieher (werden von der Turnierleitung zur Verfügung gestellt) anzuziehen.
- 13. Anspiel**  
Das erstgenannte Team hat Anspiel und spielt gegen das Clubhaus.
- 14. Versicherung**  
Die Versicherung ist Sache der teilnehmenden Vereine.
- 15. Schlussbestimmungen**  
Bei allen hier nicht aufgeführten Problemen entscheidet die Turnierleitung.