

Regeln SwissIndiaCup (SIC) Rasenturnier 2026

Allgemeines

1. Mit der Teilnahme am Turnier erklärt ihr euch einverstanden, dass wir Foto- und Videoaufnahmen des Turniertages auf unseren Social-Media-Kanälen veröffentlichen dürfen.
2. Für verlorene oder beschädigte Gegenstände der Teilnehmenden/Zuschauenden übernimmt SIC keine Haftung.
3. Nebst der Anmeldegebühr wird ein Depotgeld erhoben. Es dient dem Veranstalter als Sicherheit.
Der Vorstand ist berechtigt, das Depotgeld ganz oder teilweise einzubehalten, insbesondere bei:

- Nichteinhaltung von Fristen
- unsportlichem oder unfaiem Verhalten am Turniertag
- Verschmutzung oder Beschädigung von Garderoben, Anlagen oder Material
- Mehraufwand, der dem SIC durch das Team verursacht wird

Über die Einbehaltung des Depots entscheidet der Vorstand abschliessend.

Wird das Depotgeld nicht beansprucht, wird es nach dem Turnier vollumfänglich Bar oder via Twint zurückerstattet.

Mannschaft und Ausrüstung

4. Spieleranzahl: insgesamt 11; auf dem Feld 1 Torwart und 6 Feldspieler.
 5. Jeder Spieler darf nur in einer Mannschaft spielen.
 6. Am Turnier sind nur Inder und/oder OCI- Besitzer zugelassen
- Es können Stichkontrollen am Turniertag durchgeführt werden. Kann ein Spieler bei einer Kontrolle keinen gültigen Nachweis vorlegen, darf er nicht weiter am Turnier teilnehmen. Bereits gespielte Partien des betroffenen Spielers werden in diesem Fall als Niederlage für sein Team gewertet.
7. Stollenschuhe sind während des gesamten Turniers verboten; bei Nichteinhaltung erfolgt der Ausschluss vom Turnier. Dies kann auch durch Schiedsrichterkontrolle festgestellt werden.
 8. Schienbeinschoner werden vom SIC-Team empfohlen. Für Verletzungen oder Unfälle haftet SIC nicht; die Verantwortung liegt bei jedem Teilnehmenden.
 9. Das Tragen von Schmuck und Uhren ist aus Sicherheitsgründen untersagt.
 10. Jede Mannschaft muss in einheitlichen Trikots antreten. Für den Torwart ist diese Regel nicht bindend. Bei ähnlichen Trikotfarben der Teams werden Überziehleibchen verwendet.

Turniermodus

11. Spieldauer:
 - a) Gruppenphase: 12 Minuten ohne Pause
 - b) K.-o.-Phase: 15 Minuten ohne Pause
 - c) Finalspiel: 2x 10 Minuten mit Seitenwechsel und 5 Minuten Pause
12. Bei einer Verspätung von mehr als 5 Minuten oder bei Nichterscheinen gewinnt die gegnerische Mannschaft automatisch mit 3:0 Forfait.

13. Die Gruppen bestehen aus einer 5er- und einer 4er-Teams.
14. Die jeweils erst-, zweit- und drittplatzierten Mannschaften beider Gruppen qualifizieren sich direkt für das Viertelfinale. Der 4. Platz der 5er-Gruppe qualifiziert sich ebenfalls direkt. Der letzte Viertelfinalplatz wird zwischen dem 4. Platz der 4er-Gruppe und dem 5. Platz der 5er-Gruppe entschieden. Dabei entscheidet der bessere Punkteschnitt (Punkte/Spiel). Bei gleicher Punktezahl kommt es auf direktes Duell.
- Bei Punktegleichstand in der Gruppenphase entscheidet:
- a) Tordifferenz
 - b) Anzahl Tore
 - c) Direktbegegnung
 - d) Penaltyschiessen
15. Bei einem Unentschieden in der K.-o.-Phase geht es in die Verlängerung. Der Schiedsrichter kommuniziert das weitere Vorgehen. Die Spielzeit in der Verlängerung beträgt 2 × 5 Minuten mit 2 Minuten Pause dazwischen.
16. Bleibt es nach der Verlängerung in der K.-o.-Phase weiterhin beim Unentschieden, folgt ein Penaltyschiessen. Es treten jeweils 5 Spieler an. Bei Fortsetzung müssen die nächsten Spieler antreten, die noch nicht geschossen haben. Jeder Spieler muss mindestens einmal schiessen.
17. Nach jedem Spiel gehen die Kapitäne der jeweiligen Mannschaften zum Jurywagen und melden dort den Spielstand sowie die Namen der Torschützen.
18. Beim Spiel um den dritten Platz: Die beiden Kapitäne entscheiden gemeinsam, ob das Spiel um den dritten Platz regulär ausgetragen oder direkt im Penaltyschiessen entschieden wird. Kommt keine Einigung zustande, wird das Spiel regulär durchgeführt. Der Entscheid muss vor dem Spielbeginn beim Jurywagen und beim Schiedsrichter kommuniziert werden

Bei einem Penaltyschiessen gilt Punkt 16.

Bei regulärer Durchführung gilt Punkt 11b.

Spielregeln

19. Die Abseitsregel ist aufgehoben.
20. Die Rückpassregel bleibt bestehen. Das bedeutet: Der Torwart darf einen Rückpass vom Mitspieler **nicht** mit der Hand aufnehmen. Bei Missachtung folgt ein indirekter Freistoss (d. h. ein Spieler derselben Mannschaft muss den Ball zuerst berühren, bevor ein anderer Spieler derselben Mannschaft aufs Tor schiessen darf).
21. Torabstoss / Abwurf: Zur Vereinfachung wird nur noch der Abstoss (vom Torwart oder Feldspieler) angewendet. Der Abwurf mit der Hand entfällt.
22. Torhüter dürfen den Ball im laufenden Spiel maximal acht Sekunden in der Hand halten. Hält er den Ball länger fest, ohne am Abschlag gehindert zu werden, wird dies mit einem Eckstoss für den Gegner geahndet.
23. Falscher Einwurf: Bei einem falsch oder ungenau ausgeführten Einwurf erhält der Gegner den Einwurf zugesprochen. (Dies entspricht den IFAB-Regeln zum Foul-Einwurf.)
<https://www.theifab.com/de/laws/latest/the-throw-in/>
24. Spielerwechsel sind unbegrenzt möglich.
- Sie erfolgen ausschliesslich in einer festen Wechselzone an der Mittellinie.
 - Der neue Spieler darf erst das Spielfeld betreten, wenn der ausgewechselte Spieler dieses vollständig verlassen hat.

- Bei unsportlichem oder falschem Wechsel kann der Schiedsrichter eine Gelbe Karte verhängen dabei muss der Spieler noch zwei Minuten aussetzen. Der Schiedsrichter ruft den Spieler wieder rein.
25. Das Spiel endet, wenn der Schiedsrichter auf dem Platz abpfeift. Das Signal vom Jurywagen dient nur zur Orientierung und als Hilfsmittel.
26. Der Schiedsrichter kann Nachspielzeit geben. Dies liegt in seinem Ermessen.

Strafen

Hart, aber fair - das ist unser Motto:

27. Bei grobem Spiel oder Zeitspiel darf der Schiedsrichter eine Gelbe Karte geben; der Spieler erhält eine Zeitstrafe von 2 Minuten. Erst wenn der Schiedsrichter sein Ok gibt, darf der ausgesetzte Spieler wieder auf das Spielfeld.
28. Bei einer Roten Karte wird der Spieler vom laufenden und vom nächsten Spiel ausgeschlossen.
29. Bei sehr grobem Spiel, Unsportlichkeit oder Schiedsrichterbeleidigungen droht sogar der Ausschluss vom Turnier.

Penaltyschiessen

30. Der Torwart muss beim Penaltyschiessen bis zur Schussabgabe mindestens mit einem Fuss auf der Linie stehen.

Freistoss

31. Direkter Freistoss: bei Foul oder Handspiel:
Im Strafraum= Elfmeter
Es darf direkt aufs Tor geschossen werden
32. Indirekter Freistoss: bei technischen oder kleineren Vergehen ohne Körperkontakt
- Der Ball muss zuerst einen zweiten Spieler berühren, bevor ein Tor zählt.
33. Bei einem Freistoss muss ein Abstand von 5 Metern eingehalten werden.