

1. ANMELDUNG

- 1.1. Die Teilnehmer*innenzahl ist auf 24 Mannschaften beschränkt. Mannschaftsanmeldungen von S AM-Mitgliedern in den Kategorien Gönner+, Gönner, Professional und Freund*in werden bevorzugt behandelt. Anmeldungen von Nicht-S AM-Mitgliedern werden in chronologischer Reihenfolge bearbeitet.
- 1.2. Die Anmeldung ist verbindlich und wird vom S AM Schweizerisches Architekturmuseum elektronisch bestätigt.
- 1.3. Die Anmeldegebühr beträgt CHF 100.- pro Mannschaft. Die Anmeldung ist erst mit der Einzahlung der Anmeldegebühr gültig und akzeptiert. Die/Der Mannschaftskapitän*in erhält eine Rechnung per E-Mail. Anmeldeschluss ist **Freitag, 30. Juni 2022**.
- 1.4. Die Anmeldegebühr wird in keinem Fall zurückerstattet.
- 1.5. Bei kurzfristigen Abmeldungen (gilt ab einer Woche vor dem Turnier) wird eine Umtriebsgebühr von CHF 150.- erhoben.

2. DURCHFÜHRUNG

Verantwortlich für die Durchführung des Turniers ist das Team des S AM Schweizerisches Architektur Museum, mit Sitz in Basel-Stadt.

Bei schlechtem Wetter kann das Turnier nicht durchgeführt werden. Ist dies der Fall, werden die Mannschaften umgehend nach dem Entscheid telefonisch darüber informiert. Die Anmeldegebühr wird in diesem Ausnahmefall zurückerstattet.

3. MANNSCHAFTSKAPITÄN *IN (KONTAKTPERSON)

- 3.1. Die/Der Mannschaftskapitän*in meldet ihr/sein Team am Turniertag spätestens 30 Minuten vor dem ersten Spiel bei der Turnierleitung an.
- 3.2. Die/Der Mannschaftskapitän*in bringt ihr/sein Team am Turniertag zur festgelegten Uhrzeit zum Mannschaftsfotoshooting.
- 3.3. Die/Der Mannschaftskapitän*in ist Vertreter*in ihres/seines Teams und informiert dieses über das Turnierreglement.
- 3.4. Spätestens eine Woche vor dem Turniertag erhält die/der Mannschaftskapitän*in alle für den Turniertag relevanten Unterlagen (Anfahrtsplan, Tagesprogramm, Spielplan und den Mannschaftsfotoshooting-Plan).

4. SPIELBERECHTIGUNG

- 4.1. Auf dem Spielfeld befinden sich 6 Feldspieler*innen und ein/e Torwart*in.
- 4.2. Ein/e Spieler*in ist innerhalb des Turniers nur für eine Mannschaft spielberechtigt. Alle Spieler*innen können während des ganzen Spiels laufend ein- und ausgewechselt werden.
- 4.3. Scheidet ein/e Spieler*in verletzungsbedingt oder durch eine Schiedsrichterentscheidung aus, muss gewährleistet sein, dass die Mannschaft ein/e Ersatzspieler*in aufs Feld schicken kann. Die Anzahl der Auswechselspieler*innen ist Sache der Mannschaft. Am Turniertag werden Goodie-bags inkl. Getränke- und Essensbons vom S AM insgesamt für 10 Personen pro Team gestellt.
- 4.4. Die Spieler*innen sind Architekt*innen, Ingenieur*innen, Planer*innen, Grafiker*innen, Vertreter*innen von Fachverlagen oder Mitarbeiter*innen aus branchenverwandten Berufen.
- 4.5. Es ist verboten Spieler*innen ab der 1. Liga Classic/Nati A einzusetzen. Der S AM Cup ist ein Plauschturnier!

5. AUSLOSUNG UND SPIELPLAN

- 5.1. Die Auslosung erfolgt durch die Turnierleitung. Alle Kapitäninnen und Kapitäne erhalten den Spielplan ungefähr eine Woche vor dem Turnier per e-Mail zugeschickt.
- 5.2. Die Mannschaften werden in 4 Gruppen zu je 6 Teams gelost. Der genaue Modus ist aus dem Spielplan ersichtlich. Innerhalb der Gruppen spielt jede Mannschaft gegen jede. Alle Spiele werden am Samstag (Gruppenspiele und Finalspiele) stattfinden.

6. FAIRNESS

Alle Mannschaften verpflichten sich äusserst fair zu spielen. Es gilt als selbstverständlich, dass man zugibt, wenn man als letzter einen Ball berührt hat. Fouls von hinten oder überhartes Einsteigen in einen Zweikampf haben sofort eine «2 Minuten Zeitstrafe» oder nach Ermessen der Schiedsrichter*innen einen Ausschluss zur Folge. Die Mannschaften haben es zu unterlassen, bei den Schiedsrichter*innen zu reklamieren.

Unser Ziel ist es fairen, guten Fussball zu sehen, so dass wir am Montag alle wieder gesund unserer Arbeit nachgehen können. Auf Alkoholkonsum vor und während der Spielphase ist zu verzichten. Der Konsum von Alkohol oder anderen Suchtmitteln kann die Gesundheit und den reibungslosen Spielablauf gefährden. Wir schätzen einen verantwortungsvollen Umgang damit. Die Schiedsrichter*innen sind befugt, Spieler*innen vom Spielbetrieb auszuschliessen, wenn nach ihrem Ermessen eine Unfallgefahr besteht.

7. SPIELDAUER

Die Spieldauer beträgt 15 Minuten OHNE Seitenwechsel. Die Spiele werden mittels Signal von der Jury/Moderation an- und abgepfiffen. Die im Spielplan erst genannte Mannschaft spielt von links nach rechts und hat Anstoss.

8. SPIELREGELN

Die Offside- und Rückpassregeln sind aufgehoben. Im Übrigen gelten alle Spielregeln des SFV. Entscheide der Schiedsrichter*innen sind unanfechtbar. Die/Der Torwart*in kann, sofern der Ball im Spiel war, ebenfalls ein Tor erzielen.

9. TENUE / SCHUHWERK (SCHIENBEINSCHONER SIND OBLIGATORISCH!)

Jede Mannschaft hat in einheitlichem Tenue anzutreten. Bei gleichen Shirts hat die erstgenannte Mannschaft Vorrecht. Sämtliche Teilnehmer*innen haben mit Schienbeinschonern und in Fussballschuhen anzutreten. Es empfiehlt sich Nocken- oder Noppenschuhe zu tragen. Auf das Tragen von Schmuck (Uhren miteingeschlossen) gilt es zu verzichten.

10. STRAFBESTIMMUNGEN

Wird eine Spielerin oder ein Spieler des Feldes verwiesen, kann ihr/ihm die Spielberechtigung für alle weiteren Spiele entzogen werden. Dieser Entscheid wird von der Turnierleitung und den Schiedsrichter*innen gefällt. Sie/Er kann aber im nächsten Spiel ersetzt werden. Wird ein Spiel wegen Unsportlichkeit einer Mannschaft abgebrochen, so wird dieses, die vorhergehenden und die folgenden mit 3:0 Forfait gewertet.

3:0 Forfait gewertet werden ferner Spiele bei Nichtantreten einer Mannschaft oder verspätetem Antreten von 3 Minuten, bei weniger als 4 Spieler*innen oder nicht qualifizierten Spieler*innen. Weitergehende Entscheide obliegen der Turnierleitung.

11. UNFALLVERSICHERUNG / DIEBSTAHL

Die Unfallversicherung ist Sache der einzelnen Teilnehmenden. Das Turnier ist bei der SUVA angemeldet. Für Diebstahl wird nicht gehaftet.

12. RANGERMITTLUNG

Die Gruppenranglisten werden durch das Punktesystem ermittelt. Bei Punktgleichheit zweier oder mehrerer Mannschaften entscheidet:

- das Goalverhältnis
- die direkte Begegnung
- Penaltyschiessen mit je 3 Torschütz*innen

13. FINALSPIELE

Enden die Viertelfinal-Spiele unentschieden, gibt es KEINE Verlängerung, es entscheidet direkt ein Penaltyschiessen. Die Sieger*innen der beiden Halbfinals spielen um Platz 1 und 2, die Verlierer*innen spielen um Platz 3 und 4. Enden die Spiele unentschieden, gibt es eine Verlängerung von 1 x 5 Minuten ohne Seitenwechsel. Ist der Spielstand immer noch unentschieden, entscheidet ein Penaltyschiessen.

14. PENALTYSCHIESSEN

Jeweils 3 Spieler*innen treten zum Penaltyschiessen an. Ist nach diesen 3 Schüssen immer noch kein/e Gewinner*in ermittelt, geht es bis zur endgültigen Entscheidung. Ein/e Spieler*in der/die bereits geschossen hat, darf nicht mehr schiessen, ausser alle Teammitglieder haben bereits geschossen. Das Kontingent beider Teams muss zu Beginn des Penaltyschiessen gleich sein.

15. FREISTOSS

Es gelten die offiziellen Spielregeln des Schweizerischen Fussballverbandes SFV. Der Abstand der Mauer beträgt 5 Meter.

16. SPEZIELLES

Über spezielle Fälle, die in diesem Reglement nicht festgehalten sind, entscheidet die Turnierleitung. Die Entscheide der Turnierleitung sind endgültig und nicht anfechtbar. Wird eine Mannschaft von der Turnierleitung disqualifiziert, so wird die Teilnahmegebühr nicht zurückerstattet. Mit der Anmeldung wird bestätigt vom Reglement Kenntnis genommen zu haben.

17. ALLGEMEINES

Das Essen und Trinken, sowie Rauchen und das Konsumieren von Alkohol ist auf den Spielfeldern verboten! Zigarettenkippen sind in den Aschenbechern an der Tribüne zu entsorgen.