

---

GOMMER  
FUSSBALLVERBAND



GFV

---

# WETTSPIEL- REGLEMENT

## Änderungen

- Delegiertenversammlung vom 22. November 2003
- Delegiertenversammlung vom 20. November 2004
- Delegiertenversammlung vom 19. November 2005
- Delegiertenversammlung vom 17. November 2007
- Delegiertenversammlung vom 15. November 2008
- Delegiertenversammlung vom 20. November 2010
- Delegiertenversammlung vom 10. November 2012
- Delegiertenversammlung vom 16. November 2013
- Delegiertenversammlung vom 12. November 2016
- Delegiertenversammlung vom 18. November 2017
- Delegiertenversammlung vom 10. November 2018
- Delegiertenversammlung vom 09. November 2019
- Delegiertenversammlung vom 12. November 2022

## Wettspielreglement Gommer Fussballverband

### Art. 1 Offizielle Spielregeln

Gespielt wird nach den Fussball Spielregeln des Gommer Fussballverbandes (GFV) gestützt auf die Regeln des Schweizerischen Fussball Verbandes (SFV).

Spielregeln

### Art. 2 Spielplan

1. Der Vorstand des GFV ist verantwortlich für den Spielplan und die Gruppeneinteilung.  
Der Spielplan wird den Mannschaften vor Meisterschaftsbeginn zugestellt.

Spielplan, Gruppeneinteilung

2. Die Saisondauer der einzelnen Gruppen wird durch den Spielplan bestimmt.

Saisondauer

3. Vor dem offiziellen Beginn der Vor- und Rückrunde jeder Gruppe dürfen keine Meisterschaftsspiele gespielt werden.

Beginn Vor-, Rückrunde

4. Alle Spiele müssen laut Spielplan ausgeführt werden. Diese können bis 48 Stunden vor Spielbeginn von beiden Mannschaften im gegenseitigen Einverständnis verschoben werden. Spiele dürfen nicht auf ein unbekanntes Datum verschoben werden. Eine schriftliche Meldung des neuen Datums und/oder der neuen Anspielzeit bis zum oben erwähnten Zeitpunkt an die zuständige Stelle ist obligatorisch.

Spieltermine,  
Spielverschiebungen

5. Bei Zuwiderhandlungen verliert die fehlbare Mannschaft mit 0:3 Forfait.

Zuwiderhandlungen

6. Spiele, die ohne Verschulden der Mannschaften vom Schiedsrichter nicht angepiffen oder abgebrochen werden, setzt die zuständige Kommission neu an.

Neuansetzung

7. Vor- und Rückrundenspiele welche bis zum festgesetzten Termin nicht ausgetragen sind, werden mit null Punkten und null Toren in die Wertung aufgenommen. Die zuständige Stelle kann mit Vorbringen von triftigen Gründen die Vor- und/oder Rückrunde um maximal eine Woche über das gemäss Spielplan angesetzte Datum heraus verlängern.

Spielfristen, Null-Wertung

### Art. 3 Punktverteilung

Punktewertung Ein gewonnenes Wettspiel zählt 3 Punkte. Ein unentschiedenes Wettspiel zählt 1 Punkt, ein verlorenes 0 Punkte.

### Art. 4 Rangordnung

Rangordnung Meisterschaft 1. Für die Feststellung der Rangordnung von Mannschaften innerhalb einer Gruppe sind massgebend:  
a) in erster Linie die Zahl der erzielten Punkte  
b) sodann die bessere Tordifferenz  
c) sodann das Torverhältnis (erzielte Tore geteilt durch erhaltene Tore)  
d) sodann die Direktbegegnung

übrige Fälle Bei Punktegleichheit in den tiefer gelegenen Gruppen ist für den Gruppensieg allein die Ranglistenstellung gültig.

### Art. 5 Spielmodus

Spielmodus 1. Liga- und Spielmodus wird durch den Vorstand der GFV bestimmt.  
2. Bei 12 oder mehr Mannschaften wird die Liga in zwei Gruppen aufgeteilt. Bei 11 oder weniger Mannschaften gibt es nur eine gemeinsame Liga.  
3. Der Spielmodus wird den gemeldeten Mannschaften vor Meisterschaftsbeginn schriftlich bekanntgegeben.

### Art. 6 Entscheidungsspiele

Entscheidungsspiel Bei Punktegleichheit der Erstplatzierten (Rangliste gemäss Art. 4.1 Wettspielreglement GFV) wird ein Entscheidungsspiel um den Gruppensieg auf neutralem Platz (evtl. mit Verlängerung 2 x 15 Minuten und Elfmeterschiessen) ausgetragen.

Spielansetzung Entscheidungsspiel Datum und Ort der Entscheidungsspiele werden von der zuständigen Kommission bestimmt.  
Der angesetzte Spieltermin kann nicht verschoben werden.

Auswechslungen Geht ein Entscheidungsspiel in die Verlängerung, so kann ein zusätzlicher Spieler ausgewechselt werden.

### Art. 7 Spielfeld

1. Ein neues Spielfeld muss vor dem ersten Spiel vom GFV bewilligt werden. neues Spielfeld
2. Der Heimclub ist verantwortlich für: Aufgaben Heimclub
  - a) beispielbares Terrain
  - b) Tore mit einer Mindesthöhe von 2,20 Metern und einer Mindestbreite von 5 Metern
  - c) Tornetze, Eckfahnen, Spielfeldmarkierungen
  - d) Matchball und genügend Ersatzbälle
  - e) Gut ausgerüstete Sanitätskiste
  - f) Linienrichter (die Gastmannschaft kann den zweiten Linienrichter stellen)
  - g) Sitzbänke für die Mannschaften

### Art. 8 Tenues

1. Jede Mannschaft muss sich einheitlich kleiden. einheitliche Tenues
2. Die zwei Mannschaften müssen sich in der Bekleidung ganz klar unterscheiden. Der Gastclub muss sich nach der Bekleidung des Heimclubs orientieren. unterscheiden Mannschaft
3. Der Spielführer muss eine gut sichtbare Armbinde tragen. Spielführer

### Art. 9 Zeit

1. Spieler, Ersatzspieler und Schiedsrichter haben sich 30 Minuten vor Spielbeginn auf dem Spielfeld einzufinden. Einfinden zum Spiel
2. Ist eine der Mannschaften nicht da oder nicht spielfähig, muss 30 Minuten gerechnet ab dem vorgesehenen Spielbeginn, gewartet werden. Ausfall Mannschaften
3. Tritt eine Mannschaft nicht zu einem bestimmten Zeitpunkt festgelegten Spiel an, verliert diese mit 0:3 Forfait. nicht antreten Spiel, Forfait
4. Beide Mannschaften sind verpflichtet 30 Minuten (massgebend ist der offizielle Spielbeginn) auf den offiziell aufgebotenen Schiedsrichter zu warten, sofern sie sich bei dessen Nichterscheinen nicht auf einen anderen Schiedsrichter einigen können. Ausfall Schiedsrichter

## Art. 10 Mannschaft und Spieler

Anzahl Spieler	1. Eine komplette Mannschaft spielt mit acht Spielern. Mit fünf Spielern ist eine Mannschaft noch spielberechtigt.
Auswechslungen Gruppe A/B	2. Pro Spiel in der Gruppe A wie auch Gruppe B, darf so ein- und ausgewechselt werden, wie man will. Dies bedeutet ebenfalls, dass bereits ausgewechselte Spieler nochmals eingewechselt werden dürfen.
Auswechslungen Senioren	3. Bei den Senioren dürfen während der ganzen Spieldauer alle auf der Spielkarte aufgeführten Spieler bei Spielunterbruch frei ein- und ausgewechselt werden. Zuvor ausgewechselte Spieler können wiederum eingesetzt werden. Auswechslungen finden gemäss Spielreglement statt.
Ausschluss durch Verwarnung	4. Spieler mit drei Verwarnungen dürfen nicht vor abgesessener Strafe eingesetzt werden.
Ausschluss durch Feldverweis	5. Spieler mit einem Ausschluss dürfen nicht vor abgesessener Strafe eingesetzt werden.
unberechtigter Einsatz, Forfait	6. Spielt ein Spieler ohne gültige Spiellizenz des GFV, verliert die Mannschaft mit 0:3 Toren Forfait.
automatische Suspension, Forfait	7. Für den ersten Spieltag nach einem Ausschluss (Ampelkarte oder eine rote Karte) ist der Spieler automatisch gesperrt. Spielt ein gesperrter Spieler trotzdem wird das Spiel mit 0:3 Forfait gewertet.

## Art. 11 Spielerlizenzen

Anzahl Spiellizenzen	1. Jede Mannschaft kann bis zur Spielermeldefrist bei der zuständigen Stelle schriftlich eine unbegrenzte Anzahl von Spielerlizenzen anfordern.
beitragspflichtige Lizenzen	2. Nach der Meldefrist beantragte Lizenzen werden verrechnet.
nachgelöste Lizenzen, Transfers	3. Zusätzliche Spielermeldungen und Transfers sind der zuständigen Stelle schriftlich zu melden.
	4. Es gibt nur noch einen Typ von Spielerpass (keine Trennung der Gruppen A und B)

## Art. 12 Spielberechtigung

1. Im Gommer Fussballverband sind spielberechtigt:
  - a) Spieler gebürtig (Burger) aus den Bezirken Goms und Östlich Raron.
  - b) Spieler, die ihren Heimatschein in einer Gemeinde der oben genannten Bezirke hinterlegt haben.
  - c) Bis zu vier Spieler pro Mannschaft, welche nicht gebürtig oder ihren Wohnsitz (sowie Heimatschein) in den Bezirken Goms oder Östlich Raron haben. Ausnahme bildet die Ligamannschaft FC Region Goms, jedoch unter Einhaltung der Punkte 12.1 a) und b).
  - d) Spieler mit anderer Nationalität mit einer gültigen Aufenthaltsbewilligung in einem der oben genannten Bezirke.
  - e) Alle Spieler mit einem gültigen Spielerpass können am selben Spielwochenende in mehreren Teams des Vereins (bzw. der zusammenarbeitenden Vereine) eingesetzt werden.
2. Für die Senioren gilt zusätzlich unter Einhaltung von Art. 12.1.:
  - a) Grundsätzlich müssen die Spieler 30 Jahre alt sein. Hierbei gilt das Erreichen des 30. Altersjahres im Verlauf der Saison.
  - b) Es dürfen max. 3 Spieler unter 30 Jahren bei den Senioren eingelöst werden.
  - c) Sämtliche Spieler der Gruppe A und B (Aktive) sind bei den Senioren spielberechtigt, sofern sämtliche Kriterien für die Spielberechtigung bei den Senioren erfüllt sind.
  - d) Jeder Spieler darf am selben Wochenende nur in der Gruppe A oder in der Gruppe B spielen.

Spielberechtigung generell

spezielles Senioren

## Art. 13 Schiedsrichter

1. Pro gemeldete Aktivmannschaft (Gruppe A und Gruppe B) muss mindestens ein Schiedsrichter seitens der jeweiligen Vereine gestellt werden. Eine maximale Anzahl gibt es jedoch nicht.
2. Ein Schiedsrichter darf nur für eine Mannschaft gemeldet sein.
3. Der Schiedsrichter muss jedes Jahr die offiziellen Lehrgänge besuchen.

Anzahl SR

Clubzugehörigkeit SR

Kurse, Lehrgänge

unentschuldigtes Fernbleiben,

4. Unentschuldigtes Fernbleiben wird mit einer Busse bestraft.

Auszeichnung

5. Schiedsrichter erhalten die Jahresauszeichnung und die Auszeichnung für zehn Jahre Schiedsrichter nur, wenn sie pro Saison mindestens fünf Spiele geleitet haben.

Bussen

6. Bleibt ein aufgebotener Schiedsrichter einem Spiel fern, wird eine Busse an die Mannschaft (Verein) verhängt:

- a) beim ersten Mal
- b) beim zweiten Mal
- c) beim dritten Mal

Aufgaben SR

7. Neben der Leitung des Spiels hat der Schiedsrichter insbesondere folgende Aufgaben:

- a) Kontrolle des Spielfeldes (Netze, Linienrichterfahnen, Markierungen, ...)
- b) Kontrolle der Spieler und Spielerkarte (Pässe, Farbe der Bekleidung, Schuhe, Schoner, ...)
- c) Meldung des Resultates bis 30 Minuten nach Beendigung des Spieles an die Resultatmeldezentrale.  
Erfolgt diese nicht innert der genannten Frist wird der Schiedsrichter gebüsst.
- d) Einsenden der Spielerkarten und des Schiedsrichterprotokolles an die zuständige Stelle des GFV.  
Die Unterlagen müssen bis spätestens am zweiten Tag (A-Post) nach dem Spiel bei der zuständigen Stelle des GFV eintreffen, sonst wird der fehlbare Schiedsrichter gebüsst.  
Treffen keine Unterlagen ein wird ein Bussgeld verhängt.

Schiedsrichterentschädigung

8. Die Schiedsrichterentschädigung gemäss Gebühren und Bussenordnung Art. 4.3 ist von der Heimmannschaft vor Spielbeginn direkt bar an den Schiedsrichter zu leisten

#### Art. 14

#### Straffälle

1. Erhält ein Spieler eine rote Karte wird eine Busse verhängt. Rote Karte
2. Bei Forfaitfällen wird eine Busse verhängt. Forfait generell
3. Erscheint eine Mannschaft nicht zu einem regulären Meisterschaftsspiel wird diese gebüsst: Fernbleiben Mannschaft
  - a) beim ersten Mal
  - b) beim zweiten Mal
  - c) beim dritten Mal

und mit dem Ausschluss der Mannschaft aus der laufenden Saison gebüsst.
4. In den übrigen Fällen entscheidet die StK/GFV.

#### Art. 15

#### Protest und Rekurs

1. Ein Protest gegen einen regeltechnischen Fehler des Schiedsrichters muss während dem Spiel dem Schiedsrichter gemeldet und nach dem Spiel schriftlich bestätigt werden. Protest  
Der Protest hat nur Gültigkeit wenn innerhalb von 48 Stunden nach Spielschluss die Protestgebühr auf das Konto des GFV überwiesen wird.
2. Ein Rekurs gegen Entscheide einer der Kommissionen des GFV müssen innerhalb von 5 Arbeitstagen (Montag bis Freitag) nach entgegennahme des eingeschriebenen Briefes, jedoch maximal 7 Arbeitstagen (Montag bis Freitag) nach Aufgabe der Kommission (Poststempel) schriftlich mit Unterschrift des Delegierten und des Vereinspräsidenten eingereicht werden. Die Rekursgebühr muss gleichzeitig auf das Konto des GFV eingezahlt werden. Rekurs
3. Bei Annahme des Rekurses oder Nicht-Eintreten wird dieser Betrag rückvergütet. Der Rekurs hat aufschiebende Wirkung bei einer allfälligen Strafe. Annahme/Nichteintreten Rekurs

**Art. 16 Transfer**

Frist, Anzahl Transfer	1. Ein Spieler im Besitze eines gültigen Spielerpasses kann den Club während der ganzen Saison einmal wechseln.
Clubinterner Transfer	2. Spieler der jeweils unteren Spielklasse können clubintern auch ohne Transfer in allen höheren Spielklassen eingesetzt werden.
Rangordnung Spielklassen	3. Die Rangordnung wird dabei von unten nach oben wie folgt festgelegt: a) Junioren E b) Junioren D c) Gruppe B d) Gruppe A

**Art. 17 Bussen**

Zahlungsfrist	1. Die auferlegten Bussen werden in der Endabrechnung gemeinsam mit den Schiedsrichtern abgerechnet und müssen bis am 31. Oktober des Vereinsjahres beglichen werden.
letzter Zahlungstermin, Mannschaftssperrung	2. Werden auferlegte Bussen bis zum Rechnungsabschluss vom 31. Oktober des laufenden Jahres nicht beglichen, ist die Mannschaft an der DV nicht stimmberechtigt und wird für die kommende Meisterschaft nicht zugelassen.

**Art. 18 Reglement**

1. Das Wettspielreglement ist integrierender Bestandteil der Statuten des GFV.	Allgemein
2. Das Wettspielreglement ist für alle teilnehmenden Mannschaften, Spieler und Schiedsrichter verbindlich.	Gültigkeit
3. Über allfällige, in diesem Wettspielreglement nicht aufgeführten Punkte ist das Wettspielreglement des SFV massgebend.	ergänzende Reglemente
4. Dieses Reglement wurde anlässlich der Delegiertenversammlung (DV) vom 10. November 2018 genehmigt und tritt ab diesem Datum in Kraft. Sie ersetzt das Reglement vom 18. November 2017.	Inkrafttreten

Gommer Fussballverband  
Der Vorstand GFV

Bellwald, 12. November 2022