



COMPANY-CUP 2026

Durchführungsbestimmungen

1. Grundsätze

Soweit diese Bestimmungen keine Abweichungen vorsehen, wird nach den internationalen Fußball-Regeln der FIFA, der Satzung und den Ordnungen des SHFV und des DFB gespielt.

2. Mannschaftsanzahl

Jede teilnehmende Firma, Institution, Vereinigung kann grundsätzlich mit maximal 2 Einzelmannschaften teilnehmen. Werden mehr Mannschaften gemeldet, werden diese in der Reihenfolge ihres Eingangs auf einer Warteliste geführt und spätestens 2 Wochen vor Turnierbeginn auf noch verfügbare Plätze gesetzt. Eine entsprechende Information erfolgt seitens des Veranstalters.

3. Teilnahmeberechtigung

Mannschaften können aus Vereinsspieler*innen mit offizieller Spielberechtigung (bis einschließlich Regionalliga), Betriebssportler*innen, Freizeitsportler*innen oder Gelegenheitskicker*innen bestehen. Diese müssen allesamt in einem Beschäftigungsverhältnis zum angemeldeten Teilnehmer (Unternehmen) stehen. Es dürfen zudem drei betriebsfremde Gastspieler im Kader der gemeldeten Mannschaft stehen. Es können reine Frauen- und Männermannschaften oder auch gemischte Mannschaften gemeldet werden. Das Mindestalter der Spieler*innen beträgt 16 Jahre, wobei minderjährige Teilnehmer*innen eine Einwilligung ihrer Erziehungsberechtigten benötigen.

4. Anzahl der Spieler

Eine Mannschaft besteht aus maximal 12 Spieler*innen, einschließlich Torhüter/in, von denen sich 7 (**einschließlich Torhüter*in**) gleichzeitig auf dem Spielfeld befinden dürfen. Der Mannschaftskader muss der Turnierleitung spätestens beim „Technical Meeting“ auf einer Spielerliste mitgeteilt werden. Ein Wechsel zwischen den Mannschaften ist danach nicht mehr möglich.

5. Turniermodus

Der Turniermodus richtet sich nach der Anzahl gemeldeter Mannschaften, wird nach Eingang der Meldungen erstellt und den Mannschaften vor Turnierbeginn zugesendet. Bei der Ermittlung der Gruppenplatzierungen entscheidet zunächst bei Punktgleichheit die Tordifferenz. Ist auch diese gleich, entscheiden die mehr erzielten Tore. Wenn auch hier Gleichstand herrscht, entscheidet der direkte Vergleich der betroffenen Mannschaften. Endete dieser Vergleich unentschieden, wird die Platzierung durch Entscheidungsschießen von der Strafstoßmarke ermittelt (3 Spieler*innen jeder Mannschaft, s. Punkt 8). Die Turnierleitung behält sich eine Änderung des Modus vor.

6. Veranstaltungsdauer

Die Veranstaltungsdauer und genaue Endzeit des Company-Cup hängt immer mit der Teilnehmeranzahl und dem Turniermodus zusammen und sind zum spätmöglichsten Zeitpunkt kalkuliert. Für einzelne Teams kann ein eventuelles Ausscheiden nach der Gruppenphase oder in der K.O.-Phase nicht vorhergesehen werden, sodass die Zeiten an ein generelles Turnierende gerichtet sind.





COMPANY-CUP

2026

7. Spieldauer

Die Spielzeit wird nach Festlegung des Turniermodus bestimmt. Jedes Spiel beginnt mit Anstoß der im Spielplan erstgenannten Mannschaft mit einem zentralen Anpfiff und endet ebenfalls mit einem zentralen Abpfiff. Die Schiedsrichter*innen können verlorene Spielzeit (z.B. durch Verletzungsunterbrechung o.ä.) nach dem zentralen Abpfiff nach eigenem Ermessen nachspielen lassen. Enden die Spiele der K.O-Runde unentschieden, erfolgt die Entscheidung durch ein Entscheidungsschießen (3 Spieler*innen jeder Mannschaft). Die Turnierleitung behält sich eine Änderung der Spielzeit vor.

8. Spielentscheidung durch Entscheidungsschießen

Beide Mannschaften haben abwechselnd je 3 Torschüsse auszuführen. Per Münzwurf wird entschieden, wer den ersten Torschuss abgibt. Nachschießen, gleichgültig, ob der Ball von dem/der Torhüter*in abgewehrt wird oder vom Torpfosten bzw. Querlatte zurückprallt, ist nicht erlaubt. Wenn beide Mannschaften nach Ausführung von je 3 Torschüssen die gleiche Anzahl von Toren erzielt haben, werden die Torschüsse so lange mit weiteren Spielern fortgesetzt, bis eine Mannschaft bei gleicher Anzahl von Torschüssen ein Tor mehr erzielt hat. Auch Spieler, die bei Abpfiff nicht auf dem Platz standen, nehmen am Entscheidungsschießen teil.

9. Verwarnung und Feldverweis

Die Schiedsrichter*innen kann eine/n Spieler*in verwarnen und in schweren Verstößen auf Dauer (Gelb/Rote bzw. Rote Karte) des Spielfeldes verweisen. Bei einer Gelb/Roten Karte ist der/die bestrafte Spieler*in automatisch für das nächste Turnierspiel gesperrt. Bei einer roten Karte entscheidet die Turnierleitung in Absprache mit dem leitenden Schiedsrichter*innen nach der Schwere des Vergehens über die Dauer der Sperre.

10. Turnierleitung

Die Turnierleitung besteht aus mind. 2 Personen (Beauftragte des SHFV) und ist für die endgültigen Entscheidungen von im Reglement nicht vorgesehenen Fällen bzw. Streitigkeiten zuständig. Die Anordnungen der Turnierleitung sind für alle Beteiligten verbindlich. Ihre Entscheidungen sind unanfechtbar.

11. Schiedsrichter*in

Die Einteilung der Schiedsrichter*innen erfolgt durch den SHFV. Jedes Spiel wird durch eine/n Schiedsrichter*in geleitet.

12. Ausstattung der Mannschaften

Jede Mannschaft muss über einen Satz identischer, nummerierter Shirts (Trikots) verfügen. Bei Bedarf erhalten die im Spielplan erst genannte Mannschaft einen Satz Leibchen von der Turnierleitung, die bei gleicher Spielkleidung überzuziehen ist.

13. Ausrüstung der Spieler*innen

Ein/e Spieler*in darf keine Kleidungsstücke oder Ausrüstungsgegenstände tragen, die für ihn/sie oder für andere Spieler*innen gefährlich sind (einschließlich jeder Art von Schmuck). Zur Verletzungsvorbeugung empfehlen wir das Tragen von Schienbeinschützern. **Auf Kunstrasenspielfeldern dürfen keine Stollenschuhe getragen werden, hier müssen Multinockenschuhe o.ä. verwendet werden!**



COMPANY-CUP

2026

14. Abseits

Die Abseitsregel gemäß der Regel 11 der DFB-Fußballregeln besteht nicht.

15. Spielfeld

Die Spiele werden auf einem verkleinerten Rasen-Spielfeld sowie Kunstrasenspielfeld im Sportpark Gettorf ausgetragen. Die Tore sind 5 Meter breit. Das Spielfeld ist durch Linien/Hütchen abgegrenzt.

16. Auswechslungen

Ein Spielerwechsel ist nur während einer Spielunterbrechung erlaubt. Es können bis zu 5 Spieler*innen ausgetauscht werden. Ein Wiedereinwechseln ist möglich.

17. Grätschverbot

Es ist untersagt, durch Hineingleiten von der Seite oder von hinten den Ball zu spielen, sofern ein direkter Gegnerkontakt in Kauf genommen wird. Ausführung und Versuch werden mit einem direkten Freistoß bestraft. Das Grätschen als Rettungsaktion (z.B. den Ball vor der Seitenauslinie zu retten oder auf der Torlinie als Torverhinderung zu spielen) ist erlaubt.

18. Rückpass zum/zur Torhüter*in

Die „Rückpass-Regel“ gemäß der Regel 12 der DFB-Fußballregeln bleibt bestehen.

19. Haftungsausschuss

Für Ausrüstungsgegenstände, Bekleidung, etc. der Teilnehmer*innen wird keine Haftung seitens des Veranstalters übernommen.