

# Turnierregeln

1. Das Turnier richtet sich an Studierende und Dozierende aller Altertumswissenschaften und natürlich auch an diejenige, die bereits in diesem Feld arbeiten. Trotzdem dürfen pro Team drei fachfremde Personen antreten. Alle Mannschaften geben bitte vor dem Turnier eine Spieler\*innenliste mit Angabe des Namens und der Fachrichtung ab. Als nicht fachfremd zählen auch Personen, die in den Altertumswissenschaften einmal tätig waren bzw. Altertumswissenschaftliche Fächer studiert haben. Gleiches gilt für größere Studiengänge wie Geschichte, da es inzwischen an vielen Standorten nicht mehr möglich ist, speziell eine Altertumswissenschaft als Fach zu studieren. Auch benachbarte Fächer bzw. Studierende, die Wahlfächer oder Wahlbereiche belegen, zählen wir in der Regel nicht zu den Fachfremden (Anthropologie, Jura mit Schwerpunkt römisches Recht, Geomagnetik usw.). Wir handhaben dies wie immer relativ locker und bauen da einfach auf eure Fairness! Es sollte aber niemand in großer Zahl die hochtalentierten A-Jugend-Spieler des eigenen Bruders mitbringen ;-). Bei Unklarheiten hinsichtlich der Frage, ob fachfremd oder nicht, ist es ratsam, einfach vor dem Turnier das Organisationsteam zu kontaktieren.

2. Es wird auf Kleinfeld mit 7 Personen, also einer Torfrau bzw. einem Torwart und sechs Feldspieler\*innen, die auch regelmäßig ein- und ausgewechselt werden können, gespielt. Wichtigste Regel ist, dass pro Team mindestens eine Frau/ ein Mann mitspielt beziehungsweise auf dem Feld präsent ist. Falls ihr einmal zu wenig Spieler\*innen seid, dürft ihr euch auch in angemessener, fairer Art und Weise Personen aus anderen Teams borgen. Die Wechsel der Spieler\*innen erfolgen hinter dem eigenen Tor oder an der Seitenlinie.

3. Die Spiele werden auf sechs Kleinfeldern ausgetragen. Spielbälle Schiedsrichter\*innen und ggf. Leibchen stehen zur Verfügung. Alle Spiele werden von der Turnierleitung zentral angepfiffen. Die Halbzeit und der Spielschluss werden von der Turnierleitung akustisch angezeigt, aber es obliegt den Schiedsrichter\*innen die Halbzeit bzw. das Spiel zu beenden. Sie bestimmen selbstständig über die Nachspielzeit. Sollte eine Mannschaft zum zentralen Anpfiff nicht anwesend sein, wird das Spiel mit 3 Punkten und 2:0 Toren für den Gegner gewertet.

4. Für besonders drastische Fouls und eskalierende Streits wird eine Strafzeit von 2min verhängt. Bei Wiederholungen behalten wir uns den Ausschluss vom Turnier vor. Nach Foulspiel erfolgt immer ein indirekter Freistoß. D.h. aus einem ruhenden Ball kann nicht direkt ein Tor erzielt werden. Dies gilt auch bei Anstoß und Abstoß. Es ist erlaubt, den Abstoß und den Abschlag über die Mittellinie zu spielen. Mit einem Abschlag kann auch ein Tor erzielt werden. Bei Ball im Seitenaus wird mit Einwurf fortgesetzt. Wir halten die Schiedsrichter\*innen an, die Ausführung des Einwurfes kulant zu bewerten. Bei unmöglichen Einlagen machen wir es wie in der E-Jugend. Die Schiedsrichter\*innen führen einen korrekten Einwurf vor und die\*der jeweilige Spieler\*in hat eine zweite Gelegenheit, den Einwurf auszuführen. Sollte dieser immernoch massiv misslingen (wir sind ja alle Akademiker\*innen und lernfähig) bekommt die gegnerische Mannschaft den Einwurf zugesprochen. Aus einem Einwurf kann nicht direkt ein Tor erzielt werden. Bei einem Rückspiel zur\*m Torhüter\*in mit dem Fuß bzw. durch einen Einwurf, darf diese\*r den Ball nicht mit der Hand spielen. Gleiches gilt für den Fall, dass die\*der Torhüter\*in den Ball aus der Hand auf den Boden gibt und dann erneut wieder aufnimmt. In beiden Fällen gibt es einen indirekten Freistoß an der Position, wo die\*der Torhüter\*in gestanden hat. Bei Regelverstößen im Strafraum wird das Spiel mit 9-Meter für die gegnerische Mannschaft fortgesetzt.

5. Es wird in 8 Gruppen (A-H) zu jeweils 6 Mannschaften gespielt. Als Gruppenköpfe sind die drei Gastgeberteams (Legio X Lipsiensis, LaTéne Lovers Leipzig und Porcelliones Hallensis) und die fünf Bestplatzierten der 5-Jahres-Wertung gesetzt (Festung Tübingen, Furia Moravica Brno, Pilsner Frühquell, SpG Mithras Mainz/Berliner Karpeiken und dresdelBandE). Die Gruppenersten und Gruppenzweiten qualifizieren sich für das Achtelfinale, wobei diese Begegnungen überkreuz nach dem Schema Gruppe A gegen B, C gegen D, E gegen F und G gegen H gespielt werden. Daraus ergibt sich für die weiteren Finalspiele ein zweigeteilter Turnierbaum aus A-D und E-H. In der Gruppenphase zählen (in absteigender Reihenfolge) erzielte Punkte, Torverhältnis, mehr erzielte Tore und abschließend der direkte Vergleich. Sollten dann immernoch zwei Mannschaften gleichauf liegen, wird ein 9-Meter-Schießen die Entscheidung bringen (nach den Regeln bei Nr. 6).

7. Es werden alle Platzierungen ausgespielt. Die Dritt- bis Sechspatzierten der Gruppen spielen hierzu jeweils ein Spiel. Dabei werden sie nach ihren Gruppenergebnissen gereiht. Dies erfolgt nach folgenden Muster: der beste 6. Platzierte spielt gegen den zweitbesten, der drittbeste gegen den viertbesten usw. Die Verlierer der Achtel- und Viertelfinalspiele werden ebenfalls nach den Gruppenergebnissen angesetzt. D.h. der beste Verlierer eines Achtelfinals spielt gegen den zweitbesten usw. Als Maßstab werden die Platzierungsregeln unter Nr. 5 angewendet, wobei die Ergebnisse der Finalspiele nicht eingerechnet werden. Sollte der unwahrscheinliche Fall eintreten, dass hierbei zwei Teams komplett gleich liegen, wird die Platzierung in der 5-Jahres-Wertung zur Einordnung bemüht. Alle Platzierungsspiele (auch die Plätze 5 bis 16) dauern 10 Minuten ohne Seitenwechsel. Bei Unentschieden kommt es direkt zum 9-Meter-Schießen nach den Regeln unter Nr. 6.

8. Die Gruppenspiele werden am Samstag von 08:30 bis 18:00 Uhr stattfinden. Zwischen 13:00 und 14:00 Uhr wird es eine Mittagspause geben. Die Platzierungs- und Finalspiele finden am Sonntag ab 08:30 Uhr statt. Die Halbfinals sind für 11:10 Uhr sowie 11:40 vorgesehen. Das Spiel um Platz 3 wird dann 12:10 Uhr und das Finale 12:40 stattfinden. Die Siegerehrung wird gegen 13:15 Uhr beginnen.

9. Die Ehrungen für den besten Spieler, die beste Spielerin, die\*den beste\*n Torhüter\*in werden die Schiedsrichter\*innen in eigener Absprache festlegen. Dazu werden wir eine Abstimmung unter den Teams durchführen. Darüber hinaus sind alle eigenen Torschütz\*innen nach Spielschluss mit Namen und, wenn möglich, mit Nummer den Schiedsrichter\*innen zu melden, die dann diese an das Organisationskomitee weitergeben. Auch hier appellieren wir an eure Fairness, tatsächlich die Spieler\*innen anzugeben, die das jeweilige Tor auch erzielt haben.

10. Folgende Pokale und Preise sind zu vergeben:

- |                              |  |
|------------------------------|--|
| 1. Winckelmann-Cup           | Turniersieger  |
| 2. Bester Spieler            |  |
| 3. Beste Spieler*in          |  |
| 4. Beste*r Torhüter*in       |  |
| 5. lapis impetus             | die Mannschaft, die als erste vollständig (mind. 7 Personen) angereist ist (seit 1994) |
| 6. Coppa Arceol              | Sonderpreis für das Team auf dem letzten Platz   |
| 7. Jabba the Cup             | Preis für die besten Fans (seit 2007)  |
| 8. Göttinger Foederaten-Cup  | beste Thekenmannschaft (seit 2007)   |
| 9. Rob-Cup und Nebra-Scheibe | Preis für den nächsten Ausrichter (seit 2006)  |

10. Chewie-Cup	das beste Maskotchen (seit 2012)
11. Fairplay-Cup/Pfeiffi-Cup	für besonders faires Verhalten (seit 2014)
12. Local Cup	Gewinner*in des lokalen Samstag-Abend-Events (seit 2013)
13. Abriss-Pokal	das beste Zeltlager (seit 2009)
14. Bebaketh-Cup 2017)	Preis für das beste Eigentor des Turniers (seit 2017)

## Tournament Rules

1. This tournament is made from and for students, as well as lecturers and those who work within the fields of ancient studies. Nevertheless, each team is allowed to have a maximum of three players outside the subject area. All teams must submit a list of players before the tournament, indicating their name and field of study. People who have been active in classical studies or studied subjects in the field of ancient studies will not be excluded. Same applies to larger study courses, such as history, as it is now no longer possible to study archaeology as a single subject at many locations. Adjacent subjects or students who attend elective courses (e.g. anthropology, law with a focus on Roman law, geomagnetics, etc.) are generally not among those unfamiliar with the subject. We handle this, as always, relatively easy and just build on your fairness! However, nobody should bring large numbers of highly-talented players of their own brother ;-). If you have any questions of whether it is allowed or not, it is always advisable to contact the organising team before the tournament.

2. Every team consists of seven players, one goal keeper and six outfield players who can substitute each other regularly. The most important thing is that there is one male/female player in the team and, therefore, on the field. If you are outnumbered, you can, of course, 'borrow' players from other teams in a fair way. The players change behind their own goal or on the sideline.

3. The matches will be played on six small pitches. Footballs, referees and, if needed, coloured shirts will be provided. All matches will be started off by the tournament administration at the same time. Half-time and the end of the match will be indicated acoustically by the tournament organisers, but it is up to the referee to finish the half-time or the match. They decide independently if there will be an injury time as well. If a team is not present at the kick-off, the game is scored with three points and 2:0 goals for the opponent.

4. Unfair sportsmanship and escalating conflicts lead to a two minutes penalty. In the event of repeating occurrences, we do not hesitate to disqualify such teams from our tournament. After foul play, there is always an indirect free kick, i.e. a goal can not be scored directly from a dormant ball. This also applies to kick-off and goal-kick. It is allowed to play the goal-kick and punt over the centre line. With a goal-kick, a goal can also be scored. If there is touch, the match continues with general throw-in. We urge the referees to rate the execution of the throw-in favourably. By big mistakes we do it like in the E-youth : the referees will demonstrate a correct throw-in, and the player will have a second opportunity to perform a throw-in. Should this still fail massively (we are all academics and able to learn), the opposing team gets the throw-in awarded. A goal cannot be scored directly from a throw-in. In a return to the goal-keeper performed by foot or a throw-in, they may not play the ball with their hands. Same applies in the event of the goal-keeper putting the ball from the hand to the ground and vice versa. In both cases, there is an indirect free

kick at the position where the goal-keeper has stood. In case of breaking the rules in the penalty area, the game continues with 9-metre for the opposing team.

5. It will be played in eight groups (A-H), comprising of six teams each. Group heads will be the three host teams (Legio X Lipsiensis, LaTéne Lovers Leipzig and Porcelliones Hallensis), as well as the five best-placed teams of the 5-years rating (Festung Tübingen, Furia Moravica Brno, Pilsner Frühquell, SpG Mithras Mainz / Berlin Karpeiken and dresselBandE). The first and second will be qualified for the round of 16, whereby these matches will be played crosswise: group A vs. group B, C vs. D, E vs. F, and G vs. H. This results in A-D and E-H for the other finals. In the group matches, following will be counted: scores (in descending order), scored points, goal difference, more scored goals and, finally, the direct comparison. If two teams are still head to head, a 9-metre shooting will force a decision (according to the rules of No. 6).

6. For the group stage, the playing time will be 20 minutes with a change of sides after 10 minutes. There will be a five-minute break between games. 20 minutes with side changes are scheduled for the finals as well. In all KO matches, a 9-metre shooting with five players will immediately take place, in case of tied game. It is mandatory that at least one male and one female player participate. Should there still be a tie after that, the team will continue to shoot in 1 against 1 until a winning team is determined. In this case, players who are among the first five players may compete once again. A second resumption is only possible as soon as all other persons of the team have shot.

7. All placings will be played. The third to sixth-placed of the groups play one match for this purpose. They will be ranked according to their group results. This is done according to the following pattern: the best sixth-placed plays against the second-best, the third-best against the fourth-best, etc. The losers of the last 16 and quarter finals are also scheduled according to the group results, i.e. the best loser of a round of 16 plays against the second-best, and so on. The ranking rules are applied under No. 5, whereby the results of the final matches are not included. If there is the unlikely event of two teams being head to head, the placing of the 5-years classification will be consulted. All placing matches (even places 5 to 16) will take 10 minutes without a break. If there is a tied game, then 9-metre shooting will be conducted according to the rules under No. 6.

8. The group matches will take place on Saturday from 08:30 until 18:00. There will be a lunch break between 13:00 and 14:00. The finals and placing games will take place on Sunday from 08:30 onwards. The semi-finals are scheduled for 11:10 and 11:40. The match for the third place will take place at 12:10, and the final at 12:40. The award ceremony will start at 13:15.

9. The awards for the best player (male and female), and the best goal-keeper will be determined by the referees in their own accord. For this we will also conduct a vote among the teams.

In addition, all players who score must be reported to the referees by name and, if applicable, by number who will then pass that on to the organisation committee. Again, we appeal to your fairness that you actually specify the players who have scored the respective goal!

10. The following trophies and prizes are to be awarded:

1. Winckelmann Cup Tournament winner
2. Best male player
3. Best female player

4. Best goalkeeper
5. lapis impetus  
the team who completely arrived to the tournament (at least 7 persons) (since 1994)
6. Coppa Arceol  
special prize for the team in last place
7. Jabba the Cup  
prize for the best fans (since 2007)
8. Göttinger Foederaten-Cup  
best bar team (since 2007)
9. Rob-Cup and Nebra Scheibe  
prize for the next organiser
10. Chewie Cup  
the best mascot (since 2012)
11. Fairplay Cup / Pfeffi Cup  
for particularly-fair behaviour (since 2014)
12. Local Cup  
winner of the local Saturday evening event (since 2013)
13. Demolition Cup  
the best camp (since 2009)
14. Bebaketh Cup  
the best own goal during the tournament (since 2017)