

Turnierreglement Zimmerberg-Cup

1. Allgemeines Reglement für Schüler:innen und Erwachsene

1.1	Alle Spiele des Zimmerberg-Cups (ZBC) unterstehen der Turnierleitung (TL) und werden von einem Schiedsrichter geleitet. Schiedsrichterentscheide sind Tatsachenentscheide und deshalb endgültig und unanfechtbar. Gegen Schiedsrichterentscheide kann nicht rekurriert werden.
1.2	Alle teilnehmenden Mannschaften haben Schiedsrichterentscheide sportlich fair zu akzeptieren und ihre Gegner zu respektieren, das Motto lautet: Fairplay.
1.3	Das Turnier des ZBC wird in folgende Kategorien unterteilt: Erwachsenenturnier Kategorie A Aktive Kategorie C Plausch Schulturnier Kategorie DK / 5. – 6. Klasse Jungs Kategorie DM / 5. – 6. Klasse Mädchen Kategorie EK / 3. – 4. Klasse Jungs Kategorie EM / 3. – 4. Klasse Mädchen Kategorie F / 1. – 2. Klasse Mixed-Teams
1.4	Kategorie A Die Aktiv-Teams können sich frei zusammenstellen.
1.5	Kategorie C Die Plausch-Teams können sich frei zusammenstellen.
1.6	Anzahl Spieler:innen pro Mannschaft Die Anzahl Spieler:innen pro Mannschaft werden wie folgt definiert: Platz A+B: 1 Torhüter:in und 5 Feldspieler:innen Platz C+D: 1 Torhüter:in und 6 Feldspieler:innen
1.7	Gespielt wird nach den offiziell gültigen Fussballregeln des SFV. Nicht angewendet werden Abseits- und Torwartregel. Ein Sieg gibt 3 Punkte.
1.8	Die im Spielplan zuerst aufgeführte Mannschaft spielt Richtung See bzw. Kilchberg, die andere Mannschaft hat Anstoss.
1.9	Alle Spiele (inkl. Finalsspiele) dauern 10 Minuten. 3 Minuten sind für den Wechsel der Mannschaften eingeplant. Die Spiele werden zentral durch die Turnierleitung angepiffen und abgepiffen. Ist ein Team beim Start nicht bereit oder verzögert sich der Wechsel, wird nur die verbleibende Zeit bis zum Abpiff gespielt.
1.10	Befinden sich bei Spielbeginn mind. 3 Feldspieler:innen (Platz A+B) bzw. 4 Feldspieler:innen (Platz C+D) auf dem Platz, kann das Spiel

	ausgetragen werden. 3:0 verliert eine Mannschaft, wenn bei Spielbeginn weniger als 4 bzw. 3 Feldspieler:innen auf dem Platz stehen.
1.11	Wenn Spieler wegen Krankheit/Unfall nicht mehr mitspielen können und der Bestand an Feldspieler:innen somit unter 3 (Platz A+B) bzw. unter 4 (Platz C+D) fällt, ist dies umgehend der Turnierleitung zu melden, für den Fall, dass Regel 1.10 angewendet werden muss.
1.12	Es darf nur in Turn- oder Nockenschuhen gespielt werden. Fussball-Schuhe mit Schraubstollen sind nicht erlaubt. Fehlbare Spieler:innen werden vom Spiel ausgeschlossen und dürfen für das laufende Spiel nicht mehr ersetzt werden. (Kein Protestrecht, da die fehlbaren Spieler:innen während des Spiels bestraft werden).
1.13	Armbänder, Halsketten und Uhren dürfen wegen Verletzungsgefahr nicht getragen werden. Fehlbare Spieler:innen haben sich dieser Gegenstände nach Anweisung des Schiris sofort zu entledigen.
1.14	Die Teams haben wenigstens in gleichfarbiger Oberkörperbekleidung zum Spiel anzutreten. Im Zweifelsfall entscheidet der Schiedsrichter ob eine Mannschaft Überzieher anzuziehen hat. Die Überzieher hat immer die Mannschaft die Anstoss hat, anzuziehen.
1.15*	Ein:e Spieler:in ist während der ganzen Dauer des Turniers innerhalb seiner Kategorie nur für eine Mannschaft spielberechtigt und zwar für diejenige Mannschaft, die ihn auf dem Anmeldeformular eingetragen hat. Bei Zuwiderhandlung verliert die Mannschaft alle Spiele, bei welcher der/die fehlbare Spieler:in eingesetzt wurde, mit 3:0 Forfait. Ausnahme: Am Grümpi darf ein Spieler in einer anderen Kategorie mitspielen, sofern die Regeln eingehalten werden.
1.16*	Die Mannschaftsliste auf der Anmeldung ist verbindlich. Jede Änderung oder Nachmeldung muss der Turnierleitung mindestens 15 Min. vor dem nächsten Spiel gemeldet werden. (3:0 Forfait verliert eine Mannschaft, die einen nicht gemeldeten Spieler einsetzt)
1.17	Bei zu vielen Spielern auf dem Platz ist das Spiel mit einem indirekten Freistoss gegen die fehlbare Mannschaft zu ahnden. Entsteht innerhalb des Torraums eine klare Torchance ist das mit einem Penalty zu sanktionieren.
1.18	Protest: Ein Protest kann nur durch den Spielführer/Captain und <u>nur während dem Spiel</u> beim Schiedsrichter gemeldet werden. Nach dem Schlusspfiff (akustisches Signal) wird kein Protest mehr entgegengenommen! Der Schiedsrichter hat darauf die Turnierleitung unverzüglich zu informieren. Innerhalb von 10 Minuten nach dem Spiel, hat der Spielführer beim Turniertisch, den Protest, gleichzeitig mit der Hinterlegung der Protestgebühr von Fr. 100.00 (als Kaution), zu bestätigen. Wird der Protest abgewiesen, verfällt der Betrag zugunsten von Preisen für das nächste Turnier, wird dem Protest gutgeheissen, wird die

	<p>Kaution zurückerstattet. Der Entscheid der Turnierleitung ist endgültig und unanfechtbar!</p> <p>Die Turnierleitung kann Proteste zu den Regeln 1.15 und 1.16 schützen. <u>Zudem</u>: Schiedsrichterentscheide sind Tatsachenentscheide und rechtfertigen daher keinen Protest!</p>
1.19	<p>Verstösse gegen die Regeln 1.12 und 1.13 sind keine Protestfälle, da die fehlbaren Spieler:innen während des Spiels direkt bestraft werden.</p>
1.20	<p>Bei Punktgleichstand von zwei oder mehreren Mannschaften nach Abschluss der Gruppenspiele, entscheidet über das Weiterkommen oder den Sieg, der Reihe nach:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Die bessere Tordifferenz 2. Die höhere Anzahl erzielter Tore 3. Die Direktbegegnung 4. Ein Penaltyschiessen
1.21	<p>Endet ein Final- oder Platzierungsspiel unentschieden, so entscheidet ein anschliessendes Penaltyschiessen über den Sieg. Für das Penalty-schiessen sind 3 Mannschaftsspieler:innen dem Schiri zu melden.</p>
1.22	<p>Versicherung gegen Diebstahl, Gewalt jeglicher Art, Sachbeschädigung oder Unfall, ist Sache jedes einzelnen Spielers oder Zuschauers. Die Organisatoren (FCKR) lehnen jede Haftung ab.</p> <p>Die Mannschaftenverantwortlichen sind verpflichtet, ihre Mitspieler:innen diesbezüglich in Kenntnis zu setzen!</p>
1.23	<p>Sollte das Turnier wegen schlechter Witterung nicht durchgeführt werden können, so wird der Turniereinsatz aller Teams zur Deckung der entstandenen Unkosten verwendet. (Das Reuegeld jedoch wird zurückerstattet).</p>
1.24	<p>Wird das Reuegeld nach dem letzten Spiel nicht abgeholt, so verfällt es 14 Tage nach dem Turnier zugunsten des Veranstalters.</p>
1.25	<p>Bei ungleich grossen Gruppen wird der „beste Gruppenzweite“ für den Halbfinal anhand des Punktekoeffizienten (Punkte geteilt durch Anzahl Spiele) bestimmt. Bei Gleichstand zählen Tordifferenz pro Spiel, erzielte Tore pro Spiel, Direktbegegnung oder ein Penaltyschiessen.</p>
1.26	<p>Spieler:innen, die durch grobes Foulspiel oder unsportliches Verhalten auffallen, können vom Schiedsrichter mit einer 2 Minuten Zeitstrafe oder dem Ausschluss vom laufenden Spiel bestraft werden. Wiederholtes Fehlverhalten kann zum Turnierausschluss führen.</p>

2. Reglement fürs Schülerturnier

2.1	Es sind nur Schüler:innen aus den Gemeinden Kilchberg und Rüslikon zugelassen.
2.2	In allen Kategorien (D bis F) können nur Klassenmannschaften gebildet werden, welche vom Klassenlehrer bzw. der Klassenlehrerin, zusammen mit dem Coach bzw. der Klasse gebildet werden.
2.3	Kategorie D und E Gespielt wird in zwei Kategorien (Jungs und Mädchen). In den Mädchenteams sind keine Jungs und in den Jungsteams keine Mädchen zugelassen.
2.4	Kategorie F Gebildet werden nur Mixed-Teams, wobei während des Spiels mindestens immer zwei Feldspielerinnen eingesetzt sein müssen.
2.5	Innerhalb der Kategorien D – F ist für die Spielberechtigung nicht das Alter, sondern die Klasse die man im laufenden Schuljahr besucht, massgebend.
2.6	Ein:e Schüler:in ist während des gesamten Turniers nur für die Mannschaft spielberechtigt, die ihn auf dem Anmeldeformular aufgeführt hat. (Siehe auch Regel 1.15).
2.7	Fehlen der Lehrperson zur Bildung einer spielfähigen 2. oder 3. Klassenmannschaft noch Spieler, kann die Lehrperson diese bei einer Parallelklasse aus Rüslikon oder Kilchberg anfordern.
2.8	Auf dem Anmeldeformular werden alle für die entsprechende Klasse spielberechtigten Schüler erfasst. Ebenfalls sind der <u>Mannschaftsname</u> , die Koordinaten des <u>Captains</u> , der <u>Name der Lehrkraft</u> wie auch der Name des <u>Schulhauses</u> mit PLZ korrekt einzutragen.
2.9	Mit seiner/ihrer Bestätigung verpflichtet sich die Lehrkraft keineswegs dafür, am Turnier die Verantwortung seiner Klasse übernehmen zu müssen. Sie bestätigt dem Veranstalter lediglich, dass das Anmeldeformular dem Turnierreglement entsprechend regelkonform ausgefüllt wurde.
2.10	Eine Schülermannschaft kann am Turnier von der Lehrperson, von einem Elternteil oder vom Spielführer/Captain selber gecoacht werden. <i>(Bei Unterstufenmannschaften ist es <u>zwingend</u>, dass die Schüler durch eine erwachsene Person gecoacht werden – bei Mittel- sowie Oberstufenmannschaften kann es auch nur der Spielführer/Captain sein.)</i>

Schlussbestimmungen:

- Der Spielführer/Captain ist verpflichtet, seine Mitspieler:innen genauestens über das Turnierreglement in Kenntnis zu setzen.
- Wir appellieren an alle Mannschaften, sich mit Fairness und Respekt gegenüber den Gegnern zu verhalten und das Turnierreglement zu befolgen.
- Über sämtliche Vorkommnisse, welche durch dieses Reglement nicht bereinigt werden können, entscheidet die Turnierleitung endgültig!
- Schiedsrichterbeleidigungen oder unsportliches Verhalten / Reklamieren gegenüber Schiedsrichter von Trainer oder Mannschaftsmitglieder können zu Punktabzügen oder bei Wiederholung zu einem Teamausschluss führen.