

Turnierreglement Zimmerberg-Cup

1. Allgemeines Reglement für Schüler 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 (Grümpi)

- Kategorie A Aktive
- Kategorie B Senioren
- Kategorie C Mixed-Teams

Schülerturnier (Schüeli)

- Kategorie DK Oberstufe 7. – 9. Klasse Knaben
- Kategorie DM Oberstufe 7. – 9. Klasse Mädchen
- Kategorie EK Mittelstufe 4. – 6. Klasse Knaben
- Kategorie EM Mittelstufe 4. – 6. Klasse Mädchen
- Kategorie F Unterstufe 2. – 3. Klasse Mixed-Teams
- Kategorie G Unterstufe 1. Klasse Mixed-Teams

- 1.4 **Kategorie A**
Die Aktiv-Teams können sich frei zusammenstellen. (Keine Altersbegrenzung)
- 1.5* **Kategorie B**
Zugelassen sind Senioren ab dem 33. Altersjahr. Es dürfen aber maximal noch 2 Spieler unter 33 Jahren im Spiel sein.
- 1.6* **Kategorie C** (Mixed-Teams)
Die Mixed-Teams können sich frei zusammenstellen. Es müssen aber immer mindestens 2 Feldspielerinnen im Spiel sein. Doppelt zählt ein Tor, wenn es durch eine Spielerin erzielt wird. (Plausch kommt vor dem Sieg)
- 1.7 Bei zu wenig gemeldeten Mannschaften am Erwachsenenturnier (unter 4 pro Kategorie), kann die Turnierleitung entscheiden, dass nur eine Kategorie gebildet wird, wobei die Gruppeneinteilung nach fairen Massstäben erfolgt.
- 1.8 **Anzahl Spieler pro Mannschaft**
Die Anzahl Spieler pro Mannschaft werden wie folgt definiert:
Platz A+B: 1 Torhüter und 6 Feldspieler

Platz C+D: 1 Torhüter und 5 Feldspieler

- 1.9 Gespielt wird nach den offiziell gültigen Fussballregeln des SFV. Nicht angewendet werden Abseits- und Torwartregel. Ein Sieg gibt 3 Punkte.
- 1.10 Die im Spielplan zuerst aufgeführten Mannschaften spielen Richtung See bzw. Kilchberg, die Anderen haben Anstoss.
- 1.11 Alle Spiele (inklusive der Finalspiele) dauern durchwegs 15 Minuten, abzüglich der Zeit, die für den Wechsel benötigt wird. Die Spiele werden vom Turniertisch alle 15 Min. (00, 15, 30, 45) durch ein akustisches Signal abgepfiffen. Sobald beide Teams spielbereit auf dem Platz stehen, pfeift der Schiedsrichter sein Spiel selbständig an.
- 1.12 Befinden sich bei Spielbeginn mind. 4 Feldspieler (Platz A+B) bzw. 3 Feldspieler (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 auf dem Platz stehen.
- 1.13 Wenn Spieler wegen Krankheit/Unfall nicht mehr mitspielen können und der Bestand an Feldspielern somit unter 4 (Platz A+B) bzw. unter 3 (Platz C+D) fällt, ist dies umgehend der Turnierleitung zu melden, für den Fall, dass **Regel 1.12** angewendet werden muss.
- 1.14 Es darf nur in Turn- oder Nockenschuhen gespielt werden. Fussballschuhe mit Schraubstollen sind nicht erlaubt. Fehlbare Spieler werden vom Spiel ausgeschlossen und dürfen für das laufende Spiel nicht mehr ersetzt werden. (Kein Protestrecht, da der fehlbare Spieler während des Spiels bestraft wird).
- 1.15 Armbänder, Halsketten und Uhren dürfen wegen Verletzungsgefahr nicht getragen werden. Fehlbare Spieler haben sich dieser Gegenstände nach Anweisung des Schiris sofort zu entledigen.
- 1.16 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.
- 1.17* Ein Spieler 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 fehlbare Spieler eingesetzt wurde, mit 3:0 Forfait.
Ausnahme: Am Grümpi darf ein Spieler in einer anderen Kategorie mitspielen, sofern die Regeln eingehalten werden.
- 1.18* 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)
- 1.19 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.

- 1.20 **Protest:**
Ein Protest kann nur durch den Spielführer/Captain und nur während dem Spiel beim Schiedsrichter gemeldet werden. Nach dem Schlusspfeiff (Glocke) wird kein Protest mehr entgegengenommen!
Der Schiedsrichter hat darauf die Turnierleitung unverzüglich per Walkie-Talkie 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 Kaution zurückerstattet. Der Entscheid der Turnierleitung ist endgültig und unanfechtbar!
Die Turnierleitung kann Proteste zu den Regeln 1.5, 1.6, 1.17 und 1.18 schützen.
Zudem: Schiedsrichterentscheide sind Tatsachenentscheide und rechtfertigen daher keinen Prozesst!
- 1.21 Verstösse gegen die Regeln 1.14 und 1.15 sind keine Protestfälle, da die fehlbaren Spieler während des Spiels direkt bestraft werden.
- 1.22 Bei Punktegleichstand von zwei oder mehreren Mannschaften nach Abschluss der Gruppenspiele, entscheidet über das Weiterkommen oder den Sieg, der Reihe nach:
1. Wer aus der/den direkten Begegnung(en) mehr Tore erzielt hat.
2. Wer in den Gruppenspielen mehr Tore erzielt hat.
3. Wer aus der/den direkten Begegnung(en) weniger Tore erhalten hat.
4. Wer in den Gruppenspielen weniger Tore erhalten hat.
5. Ein Penaltyschiessen.
- 1.23 Endet ein Final- oder Platzierungsspiel unentschieden, so entscheidet ein anschliessendes Penaltyschiessen über den Sieg. Für das Penaltyschiessen sind 5 Mannschaftsspieler dem Schiri zu melden.
- 1.24 Versicherung gegen Diebstahl, Gewalt jeglicher Art, Sachbeschädigung oder Unfall, ist Sache jedes einzelnen Spielers oder Zuschauers. Die Organisatoren (SSCR/FCKR) lehnen jede Haftung ab.
Die Mannschaftenverantwortlichen sind verpflichtet, ihre Mitspieler diesbezüglich in Kenntnis zu setzen!
- 1.25 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).
- 1.26 Wird das Reuegeld nach dem letzten Spiel nicht abgeholt, so verfällt es 14 Tage nach dem Turnier zugunsten des Veranstalters.

2. Reglement fürs Schülerturnier

- 2.1 Es sind nur Schüler aus den Gemeinden Kilchberg und Rüslikon zugelassen.
- 2.2 In allen Kategorien (D bis G) können **nur Klassenmannschaften** gebildet werden, welche vom Klassenlehrer bzw. der Klassenlehrerin, zusammen mit dem Captain bzw. der Klasse gebildet werden.
- 2.3 **Kategorie D** (Oberstufe)
Gespielt wird in zwei Kategorien (Knaben/DK und Mädchen/DM), sofern sich mindestens je 4 Knaben- und Mädchenteams bilden. In den Mädchenteams sind keine Knaben und in den Knabenteams keine Mädchen zugelassen.
Bei weniger als 4 Teams einer Kategorie, wird ein Mixed-Turnier durchgeführt. Während des Spiels müssen mindestens immer 2 Feldspielerinnen eingesetzt sein.
- 2.4 **Kategorie E** (Mittelstufe)
Gespielt wird in zwei Kategorien (Knaben/EK und Mädchen/EM. In den Mädchenteams sind keine Knaben und in den Knabenteams keine Mädchen zugelassen
- 2.5 **Kategorie F** (Unterstufe 2.+3. Klasse)
Gebildet werden nur Mixed-Teams, wobei während des Spiels mindestens immer zwei Feldspielerinnen eingesetzt sein müssen.
- 2.6 **Kategorie G** (Unterstufe 1. Klasse)
Gebildet werden nur Mixed-Teams, wobei während des Spiels mindestens immer zwei Feldspielerinnen eingesetzt sein müssen.
- 2.7 Ein Kilchberger Schüler kann innerhalb seiner Kategorie auch in einer Rüschliker Mannschaft oder umgekehrt spielberechtigt sein. (Siehe Regel 2.8 bzw. Regel 2.10)
- 2.8 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.
- 2.9 Innerhalb der Kategorien D – G ist für die Spielberechtigung nicht das Alter, sondern die Klasse die man im laufenden Schuljahr besucht, massgebend.
- 2.10 Ein Schüler ist während des gesamten Turniers nur für die Mannschaft spielberechtigt, die ihn auf dem Anmeldeformular aufgeführt hat. (Siehe auch Regel 1.17).
Ausnahme:
Nur wenn seine Mannschaft ausgeschieden ist, darf ein Schüler für eine zweite Mannschaft eingesetzt werden aber auch nur dann, wenn für diese Mannschaft Regel 1.12 bzw. 1.13 angewendet werden müsste. Die Regel 1.18 ist dabei strikte einzuhalten!

- 2.11 Auf dem Anmeldeformular werden alle für die entsprechende Klasse spielberechtigten Schüler erfasst. Ebenfalls sind der Mannschaftsname, die Koordinaten des Captains, der Name der Lehrkraft wie auch der Name des Schulhauses mit PLZ korrekt einzutragen. Das Anmeldeformular ist vom Klassenlehrer bzw. der Klassenlehrerin unterschrieben bis spätestens zum Anmeldeschluss dem Organisator zugestellt.
- 2.12 Mit seiner Unterschrift 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.
- 2.13 Eine Schülermannschaft kann am Turnier von der Lehrperson, von einem Elternteil oder vom Spielführer/Captain selber gecoacht werden.
(Bei Unterstufenmannschaften ist es zwingend, dass die Schüler durch eine erwachsene Person gecoacht werden – bei Mittel- sowie Oberstufenmannschaften kann es auch nur der Spielführer/Captain sein.)

Schlussbestimmungen:

- Der Spielführer/Captain ist verpflichtet, seine Mitspieler 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!