

Spielregeln CS Cup 2024 (Kanton Zürich)

Es gelten die normalen Fussball-Regeln mit nachstehenden Besonderheiten und Präzisierungen:

(die männliche Schreibweise gilt auch für das weibliche Geschlecht)

Spieler, ihre Ausrüstung und der Matchball

- **1 Torhüter (TH) + 5 Feldspieler pro Team** im laufenden Spiel (Teams bis zu 10+ Spieler).
- Die Teams haben möglichst in einheitlichen Tenues zu spielen (TH muss klar ersichtlich sein).
- Schienbeinschoner sind „**empfohlen** – obligatorisch“ (SR interveniert aber nicht).
- Schraubbare Stollenschuhe sind nicht erlaubt.
- Uhren, Schmuck, Leder- / Kunststoffbündel etc. dürfen nicht getragen werden (SR interveniert, wenn die Gesundheit der Spieler gefährdet ist).
- **Ballgrößen: Mittelstufe** (K/M 4-6) > **Grösse 4** (blau) / **Oberstufe** (K/M 7-9) > **Grösse 5** (weiss)

Spielbeginn und Spieldauer

- Tritt ein Team nicht an, unvollständig (weniger als 3 Spieler) oder unpünktlich, kann der SR nach Absprache mit dem SR-Chef/Platzchef auf „Forfait / 2:0“ entscheiden (aktive Suche durch SR/Platzhelfer).
- Die Teambetreuer begeben sich mit ihren Auswechselspielern zum Aufenthaltsort ausserhalb der Seitenlinie auf Höhe des Mittelpunktes und melden sich beim SR.
- Fehlt die Teambetreuung, ist der Platzhelfer zu verständigen und das Spiel wird trotzdem angepfiffen. Ein allfälliges Forfait wird durch den SR-Chef/Platzchef später ausgesprochen.
- Erstgenanntes Team hat Seitenwahl (falls Uneinigkeit herrscht).
- Zweitgenanntes Team hat im Bedarfsfall Überzieh-Leibchen anzuziehen (beim Platzhelfer).
- Zweitgenanntes Team hat Anstoss.
- Spielzeit: **17 Minuten (ohne Pause / ohne Seitenwechsel)** – ohne Nachspielmöglichkeit.
- Auf den Spielfeld-Begrenzungslinien und näher als 3 m vom Torgehäuse, sowie zwischen zwei benachbarten Spielfeldern dürfen sich keine Personen / Tiere aufhalten und dürfen keine Kleider, Taschen, etc. deponiert werden.

Während des Spiels

- **Abseits:** **OHNE Abseits-Regel.**
- **Freistoss:** **Generell „indirekte Freistösse“** (SR muss den Arm nicht heben).
- **Abstand** Gegenspieler bei stehenden Bällen (Anspiel, Eckstoss, TH-Auswurf, Freistoss, Strafstoss): **6 Meter.**
- **Einwurf:** Beide Füsse am Boden behalten > Ball mit beiden Händen über dem Kopf einwerfen (Gegenspieler: 2 Meter Abstand).
- **Eckstoss:** Generell wird bei allen Kategorien ein langer Eckstoss ausgeführt. (Schnittpunkt Torlinie / Seitenlinie).
- **Abstoss:** **TH muss zwingend den Ball mit der Hand ausspielen –**
Ball im Spiel, wenn er den Ball bewusst aus der Hand spielt, während sich alle Gegenspieler ausserhalb des Strafraums befinden (sonst Wiederholung).
- **Torhüter:** Solange der TH den Ball nicht mit der Hand berührt, darf er wie ein Feldspieler agieren. Sobald er jedoch den Ball mit den Händen festhalten kann, darf er diesen nur noch auswerfen.
Mit der Hand kann in keinem Fall direkt ein Tor erzielt werden (= Abstoss)
Vermag er den Ball nicht festzuhalten, darf er diesen vor dem heranstürmenden Gegner mit den Füssen wegstossen oder danach mit den Händen kontrollieren. Er darf den Ball nicht aus der Hand auskicken und diesen auch nicht auf den Boden legen, um ihn dann mit dem Fuss zu spielen => sonst: „indirekter Freistoss“ auf Mittellinie.

Fängt der TH den Ball mit den Händen sicher oder lässt er diesen absichtlich abklatschen und legt ihn bewusst auf den Boden, ist der Ball für die Angreifer frei – der TH darf einen solchen Ball nicht mehr spielen:

- falls mit der Hand = „indirekter Freistoss“ auf Strafraumlinie (2 x Handberührung).
- falls mit dem Fuss = „indirekter Freistoss“ auf Mittellinie.

‘Rückpass-Regel’ ist gültig – der TH darf das absichtliche Zuspiel oder den Einwurf seines Mitspielers nicht mit den Händen berühren => „indirekter Freistoss“ auf Strafraumlinie.

- Auswechslungen:

Freies Aus- und Einwechseln in beliebiger (aber vernünftiger) Anzahl – jedoch nur bei Spielunterbruch, an der Seitenlinie (Höhe Mittelpunkt) und mit Bewilligung des SR.

Wird festgestellt, dass ein Team zu viele Spieler im Spielfeld hat, macht der SR beim nächsten Unterbruch Ordnung. Ein allfälliger Torerfolg des Teams in Überzahl wäre ungültig, solange nicht wieder angespielt worden ist.

Stellt der SR fest, dass mutwillig zu viele Spieler ins Feld geschickt werden, unterbricht er das Spiel sofort – das fehlbare Team würde zusätzlich zur ordentlichen Spieleranzahl mit einer Zeitstrafe (**Gelbe Karte**) an einen vom SR bestimmten Spieler bestraft => „indirekter Freistoss“, wo Ball beim Unterbruch.

- **Disziplinarstrafen:** **Gelbe Karte** = 5 Minuten Zeitstrafe (beim Teambetreuer abzusitzen) SR muss einen solchen Spieler wieder hereinwinken – auch im laufenden Spiel möglich.

Rote Karte **leichte „Notbremse** (Halten, Stossen, Handspiel, leichtere „verbale Entgleisung“ etc.)
= Spielausschluss (Team minus 1 Spieler).

Spieler darf am nächsten Spiel wieder teilnehmen.

Rote Karte+ **Tätlichkeit, „sackgrobes Foul“, grobe Unsportlichkeit, Beleidigungen etc.** = Spielausschluss (Team minus 1 Spieler). SR notiert das auf Rückseite des SR-Zettels mit Name, Vorname, Geburtsdatum, Team, Vergehen! – Meldung an Platzhelfer.
Spieler ist für das ganze CS-Cup-Turnier gesperrt (SR-Meldung) und muss mit Sanktionen rechnen (Meldung an FVRZ).

Nach dem Spiel

- **„SHAKEHANDS“** wird jeweils nach Spielende durchgeführt (Hand oder Faust).
- **Die beiden Teambetreuer** begeben sich sofort zum SR und **bestätigen mit ihrer Unterschrift die Richtigkeit des vom SR ausgefüllten Resultat-Meldezettels.**
- **Rote Karten+: Tätlichkeit, „sackgrobes Foul“, grobe Unsportlichkeit, Beleidigungen, etc. sind vom SR auf der Rückseite des Resultat-Meldezettels aufzuführen (Vorname + Name / Geburtsdatum / Team / Vergehen).** Der SR hat sofort mit dem betroffenen Teambetreuer Kontakt aufzunehmen. Nach dem Spiel hat der SR den Platzhelfer zu verständigen (Resultat-Meldezettel). In seiner nächsten Pause hat der SR persönlich beim SR-Chef Meldung zu erstatten.

Penalty-Schiessen (bei Entscheidungsspielen mit unentschiedenem Ausgang):

Es dürfen auch diejenigen Spieler teilnehmen, welche zuletzt nicht im Spiel waren (inkl. Zeitstrafe absitzende Spieler).

Beide Teams haben jedoch mit gleich vielen Spielern anzutreten (grösseres Team reduziert).

SR bestimmt das Tor / Münzaufwurf SR: Gewinner bestimmt den ersten Schützen.

⇒ Je 5 Schüsse abwechselnd, dann 1 / 1 (inkl. TH) bis zur Entscheidung.

