

Turnier-Reglement Finalturnier (gültig am Mittwoch, 5. Juni 2024)

1. Die teilnehmenden Teams müssen sich aus **den Knaben bzw. Mädchen einer Schulklasse, zweier Parallelklassen oder einer Turnabteilung** zusammensetzen; es sind also **keine Schulsportabteilungen** mit Schüler/-innen mehrerer Klassen erlaubt. Mädchen können in Knabenmannschaften eingesetzt werden. Vom SFV/FVRZ zu dieser Zeit **gesperrte Spieler/-innen** sind **nicht** zugelassen. **Ebenso dürfen keine Spieler/-innen eingesetzt werden, welche bereits in einem anderen Team des diesjährigen CS-Cup gespielt haben.**
2. In allen Kategorien kann das Team bis 10 Spieler/-innen umfassen (Ausnahmen bewilligt die Turnier-Jury). Gespielt wird **6er-Fussball**. Auswechslung der Spieler/-innen „fliegend“ - bei Spielunterbruch und mit Meldung an den Schiedsrichter/-in.
3. Jedes Team wird durch ihre **Lehr- oder Begleitperson** bei der Turnier-Jury angemeldet. Sie haftet mit Ihrer Meldung für die korrekte Teamliste gemäss Teilnahmebedingungen. Die auf der Spieler/-innenliste aufgeführten Schüler/-innen müssen **sich jederzeit während des Turniers** mittels **Schülerausweis oder Identitätskarte** ausweisen können. Die **Begleitperson begleitet und betreut** das Team bei allen Spielen. Beachtet bitte, dass bei mehreren Teams einer Klasse/Schule jedes Teams eine betreuende Person aufweisen muss. **Teams ohne kompetente Begleitperson werden nicht zum Turnier zugelassen.**
4. Es darf nur in **Turn- oder Nockenschuhen** gespielt werden (Stollenschuhe sind untersagt). **Sehr empfohlen** ist das Tragen von **Schienenbeinschonern**.
5. Jedes Team soll in einem **einheitlichen Tenue** (Leibchen) antreten. Allenfalls hat das zweitgenannte Team **Ueberzieh-Westen** anzuziehen (bei/m Platzhelfer/-in auszuleihen).
6. Es wird generell nach den **SFV-Spielregeln** gespielt. **Ausnahmen/Präzisierungen:**
Die **Abseitsregel** kommt **nicht** zur Geltung / Hingegen wird die **Rückpassregel** angewendet. Der **Freistoss-/ Eckstoss-Abstand** beträgt **6 m**. / **Alle Freistösse** sind **indirekt** auszuführen! / **Eckstösse** vom Schnittpunkt Torlinie/ Seitenlinie / **Torabstoss:** nur **Auswurf von Hand** ! (gilt auch, wenn der Torhüter den Ball im Spiel fängt/aufnimmt – jeglicher Aus-/ Abkick nach einer Berührung mit der Hand gibt indirekten Freistoss für den Gegner auf der Mittellinie. Sobald der Torhüter den Ball aus der Hand gespielt oder auf den Boden gelegt hat, ist der Ball frei).
7. **Spielzeiten:** Der Spielbeginn ist dem Spielplan zu entnehmen; das erstgenannte Team hat **Platzwahl** und der Gegner **Anstoss**. Die Spieldauer beträgt **17 Min**. Alle Kategorien spielen **ohne Seitenwechsel** und **ohne Pause**. Die Anspielzeiten müssen eingehalten werden. Die Zeitnahme erfolgt durch den offiziellen Schiedsrichter. Tritt ein Team zu einem Spiel **unpünktlich** oder **ohne Begleitperson** an, wird das Spiel mit 0:2 Toren **forfait** verloren gewertet (allenfalls Juryentscheid).
8. Der **Verhaltenskodex** gilt für die ganze Turnierzeit. **Shake Hands** immer nach dem Spiel !
9. **Strafen: Zeitstrafen** (gelbe Karte) können vom Schiedsrichter erteilt werden (Dauer: **5 Minuten**). Wiedereintritt des Spielers/-in nur auf Zeichen des Schiedsrichters. **Ausschluss** (rote Karte): Spieler/-innen, die vom Schiedsrichter wegen leichtem Foul, leichter Reklamation usw. des Feldes verwiesen wurden, dürfen am nächsten Spiel wieder teilnehmen; hingegen bei „sackgrobem“ Foul, Tätlichkeit, SR-Beleidigung usw. gilt die Sperre für das ganze CS Cup-Turnier. Falls der Spieler / die Spielerin einen SVF-Spielerpass besitzt => Übertragung einer Sperre auf den SFV/FVRZ-Meisterschaftsbetrieb. **Bei Nichterscheinen oder bei ungebührlichem Verhalten** wird das Team via Schulleitung mit bis zu **Fr. 300.-** gebüsst !
10. **Rangierung:** Der Sieger eines Spiels erhält drei Punkte; bei unentschiedenem Ausgang erhalten beide Teams je einen Punkt. Bei **Punktgleichheit** nach allen Gruppenspielen gilt für die Rangierung: 1. Resultat der Direktbegegnung; 2. bessere Tordifferenz aus allen Spielen; 3. höhere Anzahl erzielter Tore aus allen Spielen; 4. Penaltyschiessen.
11. **Weiterqualifikation nach Gruppenspielen: Kn: 1. Rang und bester Gruppenzweiter / Md: 1. und 2. Rang** => Qualifikation für die **Halbfinals** der jeweiligen Kategorie; anschl. spielen die **Verlierer** um den **3./4. Rang** (Bronzemedailien) und die **Sieger** um den **1./2. Rang** (Gold- und Silbermedailien). In den **Finalspielen** wird bei **unentschiedenem Ausgang** sofort ein **Penaltyschiessen** durchgeführt (je 5 verschiedene Spieler/-innen treten an; falls damit keine Entscheidung erbracht wird, treten die übrigen Spieler/-innen des Teams abwechslungsweise einzeln an. Sind alle Spieler/-innen des zahlenmässig kleineren Teams angetreten, dürfen alle Spieler/-innen ein zweites Mal antreten.
12. Die ersten drei Teams pro Kategorie werden mit **Medailien des KZS** geehrt; die Sieger/-innen erhalten zudem **KZS-T-Shirts**.
13. **Proteste** können nur von den die Teams begleitenden Begleitpersonen eingereicht werden. Eingaben haben innert 15 Minuten nach Spielende schriftlich beim Jurytisch zu erfolgen. Damit bei Protesten gegen die Spielberechtigung möglichst rasch entschieden werden kann, müssen sich alle Spieler/-innen mit einem persönlichen Ausweis legitimieren können.
14. Die **Turnier-Jury** entscheidet bei allen Vorfällen - unter Berücksichtigung der vorliegenden Reglemente und Vorschriften - **endgültig**.
15. Das **Organisationskomitee** kann bei Reglementsverletzungen oder Unsportlichkeiten eine Mannschaft auch nach dem Turnier disqualifizieren.