

Turnierreglement Bellini Cup 2016

Auch wir können nicht ganz auf Regeln verzichten. Wir danken Ihnen jetzt schon dafür, dass Sie sich daran halten.

Vor dem Spiel

Spielerpässe / Mannschaftsliste / Turnierbeitrag

- Die Spielerpässe, die ausgefüllte Mannschaftsliste, sowie die Quittung, dass der Turnierbeitrag von CHF 150.00 bezahlt wurde, sind spätestens 20 Minuten vor dem ersten Spiel der betreffenden Mannschaft am Jurytisch abzugeben. Bei den E-Junioren genügt eine Kopie eines Ausweises. Im Zweifelsfall behält sich der Organisator das Recht, einen gültigen Ausweis des Spieler zu verlangen.
- Kann sich ein Spieler nicht ausweisen, darf er am Turnier nicht eingesetzt werden, ansonsten droht eine 0:3 Forfaitniederlage.
- Die Nummern und Namen auf der Mannschaftsliste sind anhand der aktuellen Trikotnummern aufzuführen. Dies erlaubt dem Speaker während des Spieles korrekte Durchsagen zu machen.

Nichtantreten

- Meldet sich eine Mannschaft später als zwei Wochen vor dem Turnier ab, wird der Beitrag in Rechnung gestellt. Bleibt eine Mannschaft unentschuldig dem Turnier fern, wird der Turnierbeitrag in Rechnung gestellt und zusätzlich eine Umtriebsgebühr von CHF 200.- erhoben.

Verspätetes Antreten

- Tritt eine Mannschaft mit mehr als zwei Minuten Verspätung oder mit weniger als vier Spielern an, wird das Spiel mit einer 0:3 Forfaitniederlage gewertet.

Versicherung

- Die Versicherung ist Sache der Teilnehmer. Der FC Schlieren lehnt jede Haftung bei Unfällen, Diebstählen und anderen unvorhergesehenen Ereignissen ab.

Garderoben / Diebstahlgefahr

- Da nur wenige Garderoben zur Verfügung stehen, werden die Mannschaftsbetreuer gebeten, diese ausschließlich zum Umkleiden und Duschen zu benutzen.
- Auf der Tribüne werden Taschendepots für die Mannschaften eingerichtet, es ist also nicht nötig, die Sporttaschen in die Spielhalle mitzunehmen.
- Wertsachen gehören nicht in die Kabine. Diebstähle kommen leider jedes Jahr vor. Die Mannschaftsbetreuer werden gebeten, die Wertsachen aus der Garderobe mitzunehmen.
- Für die Ordnung und Disziplin der Junioren innerhalb der ganzen Sporthalle ist der **Trainer verantwortlich**.

Turnierleitung

Protest

- Bei Verstößen gegen das Reglement oder unsportlichem Verhalten während der Spiele, aber auch außerhalb des Spielfeldes, steht der Jury das Recht zu, fehlbare Spieler vom weiteren Turnierverlauf auszuschließen oder eine Mannschaft zu disqualifizieren.
- Ein Protest muss durch den Mannschaftsbetreuer sobald als möglich, spätestens aber 15 Minuten nach Spielende, unter Hinterlegung einer Kautions von CHF 200.- bei der Turnierleitung eingereicht werden. Bei Ablehnung des Protestes verfällt die Kautions an den Veranstalter.
- Schiedsrichterentscheidungen (Tatsachenentscheidungen) sind unanfechtbar, diesbezügliche Proteste werden durch die Turnierorganisation nicht angenommen.
- Die Entscheide der Turnierleitung sind endgültig und nicht anfechtbar. Bei allen nicht speziell aufgeführten Ereignissen entscheidet die Turnierleitung.

Hallenordnung

- Nach dem Schlusspfiff ist das **Spielfeld möglichst rasch zu verlassen**, da die Spielpläne dicht gedrängt sind.
- Die Halle darf nur mit **sauberen Hallenturnschuhen** betreten werden.
- In der Halle sowie im Restaurant herrscht **Rauchverbot**. Die Sportler sind Ihnen für die saubere Luft sicherlich sehr dankbar!
- Auf den **Tribünen ist Essen und Trinken untersagt**.
- Genügend Parkplätze stehen bei der Turnhalle Unterrohr sowie beim Sportplatz Zelgli zur Verfügung. Aus ökologischen Gründen möchten wir Sie dennoch bitten, **Fahrgemeinschaften** zu bilden.
- Die Zuschauer werden gebeten, sich **nicht in der Halle aufzuhalten** sondern die Spiele auf der Tribüne zu verfolgen. Gleichzeitig möchten wir die Trainer bitten, dafür zu sorgen, dass sich Eltern, Begleiter und Fans des Teams an diese Weisung halten.
- Mutwillige **Beschädigungen müssen vom Verursacher bezahlt** werden.

Preisberechtigung

- **Preisberechtigt** sind Rang **1-10** (max. **11 Spieler** pro Mannschaft).
- In jeder Kategorie erhalten die 3 erstplatzierten Teams einen Pokal.
- Jeder Spieler erhält einen „Fussball-Figuren-Pokal“ überreicht.
- In jeder Kategorie erhält der „Beste Torschütze“, der „Beste Assistgeber“, der „Beste Torwart“ sowie der „Beste Spieler“ einen „Fussball-Sonderpreis-Pokal“ überreicht.

Spielregeln

Es gelten grundsätzlich die Bestimmungen des Reglements für die Durchführung von Fussballturnieren des Schweizerischen Fussballverbandes SFV. Dabei sind allerdings einige kleine Besonderheiten zu beachten:

Fairplay und Haftung

- Fairplay ist unser oberstes Gebot! Undiszipliniertes Verhalten von Spielern oder Mannschaften wird konsequent sanktioniert. Die Turnierleitung behält es sich vor, fehlbare Personen sofort und diskussionslos vom Turnier auszuschliessen. Zudem wird der **Regionalverband FVRZ** über solche Vorfälle informiert.
- Unter undiszipliniertes Verhalten fallen insbesondere Tätlichkeiten und andere Unsportlichkeiten gegenüber anderen Spielern oder Drittpersonen.

Spieldauer

- Die Spieldauer beträgt 10 Minuten, Ausnahme bildet die **Kategorie U13** hier wird **13 Minuten** gespielt.
Die Spielseiten werden nicht gewechselt.
- Die Zeitnahme erfolgt durch die Jury. Eine Nachspielzeit kann in Ausnahmefällen durch den Schiedsrichter angezeigt werden; ebenfalls ein Time Out, um verletzte Spieler vom Feld transportieren zu können.

Anzahl Spieler pro Spiel

- Ausser bei den C- Junioren und der U13 (**4 Feldspieler**), besteht eine Mannschaft aus 6 Spielern (inkl. Torhüter).

Aufstellung / Tenues

- Die erstgenannte Mannschaft spielt von der Tribüne aus gesehen von links (Seite Festwirtschaft) nach rechts und hat Anstoss. Bei gleicher Tenuefarbe hat die im Spielplan **zweit genannte** Mannschaft **Markierhemden anzuziehen**.

Spielerauswechslung

- Spielerwechsel müssen dem Schiedsrichter nicht gemeldet werden und können laufend (fliegend) und unbeschränkt vorgenommen werden (jedoch nur von der Spielerbank hinter dem Tor aus).

Abseitsregel/Rückpassregel

- Die Abseitsregel ist aufgehoben, die Rückpassregel wird in den Kategorien National U13, Junioren C und D angewandt.

Banden

- Berührt der Ball die Banden oder die als Bande markierte Wand (gelbe Linie) läuft das Spiel weiter, bei Überschreiten der Bande gibt es entsprechend Torabstoss, Eckball oder beim Verlassen der Seitenlinie ein indirekter Freistoss (Ball muss still liegen).

Berühren der Decke

- Berührt der Ball die Hallendecke oder den Basketball-Korb wird das Spiel mit einem indirekten Freistoss gegen die fehlbare Mannschaft fortgesetzt.

Spiel an der Bande

- Innerhalb von einem Meter ab Bande / Wand **ist jegliches Rempeln verboten**. Verletzungen dieser Regeln werden mit einem indirekten Freistoss geahndet.
- Der Ball kann an die Bande / markierte Wand gespielt werden. **Stützt** sich indes ein Spieler in Ballbesitz an der Bande / Wand ab, wird dies mit einem indirekten Freistoss sanktioniert. **Festhalten fürs Gleichgewicht ist allerdings erlaubt**.

Torhüterabschlag / Torabstoss

- Bei Torabstoss, Torabwurf (Hand oder Fuss) und Dropkick des Torhüters muss der Ball in der eigenen Platzhälfte den Boden berühren oder von einem Feldspieler berührt werden. Ansonsten wird das Spiel mit einem indirekten Freistoss auf der Mittellinie für die gegnerische Mannschaft fortgeführt.
- Beim Abstoss erfolgt kein Setzen, der Torhüter kann den Ball auswerfen oder auskicken. Der **Abstoss** muss direkt und aus dem Strafraum ausgeführt werden. **Ein „Sich-Selber-Vorlegen“** ist nicht erlaubt.

Strafraum

- Als Strafraum gilt der rot ausgezogene Handballkreis, der Strafstoß wird vom „9-Meter- Punkt“ getreten.

Freistoss / Eckball / Einwurf

- Bei Freistößen / Eckbällen ist von den Spielern ein Abstand von **5 Metern** einzuhalten. Die Freistöße müssen **immer indirekt** ausgeführt werden. Beim Einwurf gibt es einen indirekten Freistoss.

Schuhwerk / Schienbeinschoner / Schmuck

- Es darf **nur in sauberen Turnschuhen** gespielt werden. Das Spielen ohne Schuhe ist verboten. Das Tragen von Schienbeinschonern ist **obligatorisch**.
- Jeglicher Schmuck ist abzulegen.

Strafwesen

- Die Zeitstrafe (gelbe Karte) beträgt 2 Minuten; Spieler, die des Feldes verwiesen werden (rote Karte), sind für das laufende Spiel sowie für das nächste Spiel automatisch gesperrt. Das OK behält sich das Recht vor, nach Rücksprache mit dem Schiedsrichter, den fehlerhaften Spieler für den Rest des Turniers auszuschliessen.
- Eine Mannschaft, welche sich grob unsportlich verhält oder sich nicht an das Reglement hält, kann mit einer 0:3-Forfaitniederlage bestraft werden.

Modus Bellini Cup 2016

Gruppenspiele

- Gespielt wird in zwei Gruppen à fünf Mannschaften.
- Die **zwei Erstplatzierten** jeder Gruppe sind direkt für die beiden grossen Halbfinalpartien qualifiziert.
- Die **Gruppen 3. und 4.** jeder Gruppe spielen über „Kreuz“ in den beiden kleinen Halbfinalpartien um die Plätze 5-8.
- Die **Gruppen 5.** jeder Gruppe. spielen um die Plätze 9-10.

Klassierungsspiele, Halbfinal und Finalspiel

- Sollte ein Klassierungs-, Halbfinal- oder das Finalspiel nach der regulären Spielzeit unentschieden enden, findet direkt ein Penaltyschiessen mit je 3 Schützen pro Team statt. Sollte es immer noch keinen Sieger geben, stellt jedes Team einen weiteren Schützen bis zur Entscheidung.

Verfahren bei Punktegleichheit

1. **die bessere Tordifferenz**
2. Anzahl geschossener Tore in **allen** Gruppenspielen.
3. Punkte aus der Direktbegegnung der punktgleichen Mannschaften.
4. bei zwei punktgleichen Mannschaften ein Penaltyschiessen. Bei drei Punktgleichen folgendes Vorgehen: Aus den drei Beteiligten wird per Losentscheid ein Team ausgelost, welches ausscheidet. Die zwei anderen Teams führen ein Penaltyschiessen durch.