

Spielregeln 2023 (Hüssenbühl Hinwil)

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

(die männliche Schreibweise gilt auch für das weibliche Geschlecht)

- **Ohne Abseits-Regel.**

- Generell '**Indirekte Freistösse**' (SR muss den Arm nicht heben).

- **Abstand** der Spieler 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 Behind-Torlinie / Seitenlinie).

- '**Abstoss**': Kein Abstoss – TH muss zwingend den Ball mit der Hand aus dem Strafraum werfen – Ball im Spiel, wenn er die Strafraumlinie vollständig überquert hat (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.

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 => ansonsten: indirekter Freistoss auf Mittellinie.

Fängt der TH den Ball mit den Händen sicher oder lässt 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.

Mit einem Auswurf von Hand kann direkt kein gültiges Tor erzielt werden.

- **Auswechslungen:**

Freies Aus- und Einwechseln in beliebiger (aber vernünftiger) Anzahl – jedoch nur bei Spielunterbruch, an der Seitenlinie 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.

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 («Notbremse» wie Hands / leichtes Foul))

= Spelausschluss (Team minus 1 Spieler).
Spieler darf am nächsten Spiel teilnehmen.

Rote Karte (Tätlichkeit, Grobe Unsportlichkeit etc.)

= Spelausschluss (Team minus 1 Spieler)
Spieler muss mit Sanktionen rechnen und ist für das ganze CS-Cup-Turnier gesperrt (SR-Meldung).

Nach dem Spiel

- 'SHAKEHANDS' wird jeweils nach Spielende durchgeführt (Hand oder Faust).
- Die beiden Lehr-/Begleitpersonen begeben sich sofort zum SR und bestätigen mit ihrer **Unterschrift** die Richtigkeit des vom SR ausgefüllten Resultat-Meldezettels.
- Allfällige 'Rote Karten' (**nur Tätlichkeit, grobe Unsportlichkeit etc.**) sind vom SR auf der Rückseite des Resultat-Meldezettels aufzuführen (**Vorname + Name / Geburtsdatum / Team / Vergehen**). Der SR hat sofort mit der betroffenen Lehr-/Begleitperson Kontakt aufzunehmen. Nach dem Spiel hat der SR den Platzhelfer zu verständigen (Resultat-Meldezettel). In seiner nächsten Spielpause muss der SR **persönlich beim SR-/Turnierchef** Meldung 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.