

CHURCH LEAGUE SCHWEIZ

Glaube. Leben. Respekt. Fairplay.



REGLEMENT

1. DAS SPIELFELD

- 1.1 Grundsätzlich wird auf D9-Spielfeldern gespielt.
- 1.2 Die Tore sind 5 Meter lang und 2 Meter hoch (Toleranz von je 5 cm bei der Höhe).

2. DER BALL

- 2.1 Es wird mit Bällen der Grösse 5 (68-70 cm Umfang, 410-450 g Gewicht) gespielt.
- 2.2 Der Balldruck beträgt 0,6-1,1 Bar.

3. ZAHL DER SPIELER

- 3.1 Jedes Team besteht aus 6 Feldspielern und einem Torhüter.
- 3.2 An einem Spiel dürfen pro Mannschaft maximal 11 Spieler (7 Startformation + 4 Auswechselspieler) teilnehmen. Die am Spiel teilnehmenden Spieler müssen vor dem Spiel bestimmt sein.
- 3.3 Jedes Team darf pro Spiel maximal 3 lizenzierte Spieler einsetzen.
- 3.4 Als lizenziert gelten alle männlichen Spieler (auch alle Junioren), die bereits Spiele in einer Aktivliga (inkl. Futsal und Beachsoccer) bestritten haben (ausgenommen sind: Senior-, Veteranenligen und Firmenfussball). Spieler einer Junioren-A Mannschaft gelten ebenfalls als lizenziert.
- 3.5 Beim Spielerwechsel darf der neue Spieler das Feld erst betreten, wenn der auszuwechselnde Spieler das Feld verlassen hat. Ein Spielerwechsel findet frei statt, muss aber ausschliesslich in der eigenen Platzhälfte erfolgen.
- 3.6 Der Torhüterwechsel darf nur bei einer Unterbrechung des Spiels (Eckball, Strafstoss, Anstoss, Abstoss, usw.) durchgeführt werden und muss dem Schiedsrichter mitgeteilt werden.

4. AUSRÜSTUNG DER SPIELER

- 4.1** Alle Spieler einer Mannschaft, mit Ausnahme des Torhüters, müssen in gleichfarbigen Trikots zum Spiel antreten.
- 4.2** Stollenschuhe sind nicht erlaubt!
- 4.3** Schmuck, der eine Gefährdung für den Spieler oder Gegenspieler darstellt, darf nicht getragen werden. Falls dieser Schmuck nicht abgenommen werden kann, darf er abgetaped werden.
- 4.4** Das Tragen von Schienbeinschonern ist obligatorisch!
- 4.5** Der Mannschafts-Captain trägt eine gut sichtbare Captainbinde.
- 4.6** Der Schiedsrichter kontrolliert die Ausrüstung der Spieler vor jedem Spiel und darf Spieler, die der Aufforderung des SR, ihre Ausrüstung zu korrigieren, nicht nachkommen, vom Spiel ausschliessen.
- 4.7** Erscheinen beide Mannschaften in nicht gut unterscheidbaren Trikots, so darf der SR die Gastmannschaft verpflichten, sich Überziehleibchen anzuziehen.

5. DER SCHIEDSRICHTER

- 5.1** Jedes Wettspiel wird von einem SR geleitet (extern oder von innerhalb der Liga).
- 5.2** Aufgabe des SR ist es die Spieler vor Verletzungen zu schützen und einen Spielablauf gemäss Reglement zu ermöglichen.
- 5.3** Der SR ist neutral und pfeift die Partie fair (Keine Interessenvertretung!). Kommt ein SR dieser Aufgabe nicht nach, darf er vom OK ausgeschlossen werden. Über weitere Sanktionen gegen den SR und dessen Heimteam entscheidet das OK.
- 5.4** Die Kleidung des SRs unterscheidet sich farblich von der der Mannschaften.
- 5.5** Alle Entscheidungen des SR sind Tatsachenentscheide und können nur angefochten werden, falls sie in Widerspruch zum Reglement sind. Protestfälle werden nur bearbeitet, wenn sie auf dem Feld angemeldet werden.

6. DAUER DES SPIELS

- 6.1** Die Hauptrundenspiele dauern jeweils 2 x 20 Minuten.
- 6.2** Die Halbzeitpausen dauern 10 Minuten. Nach Absprache und Einverständnis aller Parteien (beide Teamcaptains und SR) kann die Pause wegen speziellen Gegebenheiten (zB. äusserliche Bedingungen, verzögerter Spielbeginn, lange Spielunterbrüche) angepasst werden.
- 6.3** Hat es während des Spiels Unterbrüche gegeben, kann der SR nach Ablauf der regulären Spielzeit noch einige Minuten nachspielen lassen. Die Dauer der Nachspielzeit liegt vollständig im Ermessen des SR.
- 6.4** Falls ein Cup- oder Platzierungsspiel nach Ablauf der regulären Spielzeit unentschieden steht, gibt es direkt im Anschluss eine Verlängerung von 2 x 5 Minuten.

Ist das Spiel auch dann noch nicht entschieden, folgt umgehend ein Penalty-schiessen mit je 3 Spielern.

Ist die Entscheidung auch dann noch nicht gefallen, geht das Penaltyschiessen mit jeweils je einem Schützen weiter, bis ein Sieger erkoren ist. Ein Spieler, der bereits einen Penalty getreten hat, darf erst wieder schiessen, wenn alle anderen im Verlaufe der Partie eingesetzten Mitspieler (inklusive Torhüter) ebenfalls bereits angetreten sind.

- 6.5** Der SR darf ein Spiel abbrechen, wenn:
- die Witterung eine Weiterführung des Spieles verunmöglicht.
 - der SR tätlich angegriffen wurde.
 - der SR sich nicht mehr in der Lage fühlt, das Spiel zu Ende zu leiten beide Mannschaften einen Spielabbruch fordern.
- 6.6** Wird ein Spiel abgebrochen, entscheidet das OK über dessen Wertung.

7. ANSTOSS UND SCHIEDSRICHTERBALL

7.1 Anstoss

- 7.1.1** Alle Spieler befinden sich in der eigenen Spielhälfte.
- 7.1.2** Die Gegenspieler der anstossenden Mannschaft müssen mindestens 5 Meter vom Ball entfernt sein, bis der Ball im Spiel ist.
- 7.1.3** Der Ball ruht auf dem Mittelpunkt des Spielfeldes.
- 7.1.4** Das Zeichen zum Spielbeginn besteht aus einem Pfiff des Schiedsrichters.
- 7.1.5** Der Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fuss gespielt worden ist.
- 7.1.6** Aus dem Anstoss kann beim Gegner direkt ein Tor erzielt werden.

7.2 Schiedsrichterball

- 7.2.1** Ein Schiedsrichterball kann nur dann gegeben werden, wenn das Spiel unterbrochen wurde, ohne dass ein Spieler die Spielregeln verletzt und ohne dass der Ball die Tor- und Seitenlinie überquert hat oder wenn ein Spieler eine strafbare Handlung ausserhalb des Spielfeldes begangen hat.
- 7.2.2** Bei der Ausführung des Schiedsrichterballs hat der Schiedsrichter den Ball etwa aus Brusthöhe mit gestrecktem Arm aus der Hand fallenzulassen (nicht werfen).
- 7.2.3** Der Ball ist nach einem Schiedsrichterball wieder im Spiel, wenn er den Boden erreicht hat, bevor ihn ein Spieler berührt hat.
- 7.2.4** Der Schiedsrichterball ist zu wiederholen, wenn der Ball, bevor er den Boden erreicht hat, von einem Spieler gespielt wird oder wenn der Ball unberührt die Begrenzungslinien des Spielfeldes verlassen hat.
- 7.2.5** Als Ausführungsort gilt der Ort, wo sich der Ball beim Spielunterbruch befunden hat.

8. BALL IN UND AUS DEM SPIEL

8.1 Der Ball ist aus dem Spiel, wenn:

- er das Spielfeld via Seiten- oder Torlinie in seiner vollen Länge (Tor und Seitenlinie gehören zum Spielfeld) verlässt.
- der SR das Spiel unterbricht.

8.2 Der Ball ist zu jeder anderen Zeit im Spiel (falls er regelkonform in das Spiel kam).

8.3 Ist der Ball aus dem Spiel, darf er nicht gespielt werden.

9. WIE EIN TOR ERZIELT WIRD

9.1 Ein Tor ist gültig, wenn der Ball die Torlinie zwischen den Torpfosten und unterhalb der Querlatte vollständig überquert hat, ohne dass ein vorgängiges Vergehen der Mannschaft vorliegt, auf deren Konto das Tor geht.

9.2 Frauentore zählen doppelt (Ausnahme Penalty).

9.3 Die Tordifferenz in einer Partie beträgt maximal 8 Tore (ein 18 : 3 wird dann in der Tabelle als 11 : 3 gewertet).

10. ABSEITS

10.1 Die Abseitsregel ist in allen Wettspielen ausser Kraft gesetzt.

11. VERBOTENES SPIEL UND UNSPORTLICHES BETRAGEN VON SPIELERN UND TEAMS

11.1 Verwarnung (Gelbe Karte)

- 11.1.1** Ein Spieler erhält eine Verwarnung (Gelbe Karte) und eine 3 Min. Zeitstrafe, wenn er eine der folgenden Regelübertretungen begeht:
- sich unsportlich verhält.
 - durch Worte (auch Fluchen) oder Handlungen seine Ablehnung eines SR-Entscheidendes zu erkennen gibt.
 - wiederholt gegen die Spielregeln verstösst.
 - die Wiederaufnahme des Spiels verzögert (langsame Rückkehr ins eigene Spielfeld nach Torerfolg, Spielverzögerung aus taktischen Gründen).
 - beim Eckstoss oder Freistoss den vorgeschriebenen Abstand nach Aufforderung des SR diesen einzuhalten nicht einhält.
 - nach einen Torerfolg das Leibchen auszieht, über den Kopf streift oder damit das Gesicht verdeckt.
 - den Ball wegschlägt, wenn dieser aus dem Spiel ist.
 - anstössige, beleidigende oder schmähende Äusserungen oder Gebärden gegen Mannschaftskollegen, Trainer, Schiedsrichter, Gegenspieler, usw. macht.
 - (kann je nach Ermessen des Schiedsrichters auch mit einer roten Karte geahndet werden).
- 11.1.2** Spieler, die eine Zeitstrafe erhalten (Gelbe Karte), müssen das Spielfeld verlassen und ihre Strafe auf der Höhe der Mittellinie absitzen. Der SR entscheidet, wann ein Spieler ins Spiel zurückkehren darf (die Mannschaft, gegen die eine Zeitstrafe verhängt wurde, spielt 3 Min. in Unterzahl).

11.2 Ausschluss (Rote Karte)

- 11.2.1** Ein Spieler wird direkt bis zum Spielende vom Platz gestellt (Rote Karte), wenn er eines der folgenden Vergehen begeht:
- die zweite Gelbe Karte erhält.
 - ein grobes Foul begeht.
 - gewaltsam spielt.
 - einen Gegner oder irgendeine andere Person anspuckt, schlägt oder einen Gegenstand anwirft (wobei der Versuch der Tat gleichzustellen ist).
 - ein Tor oder eine offensichtliche Torchance der gegnerischen Mannschaft durch absichtliches Handspiel verhindert oder zunichte macht.
 - einem auf sein Tor zulaufenden Gegenspieler eine offensichtliche Torchance nimmt, indem er eine mit Freistoss oder Strafstoss zu ahndende Regelübertretung begeht. anstößige, beleidigende oder schmähende Äusserungen oder Gebärden gegen Mannschaftskollegen, Trainer, Schiedsrichter, Gegenspieler, usw. macht (kann je nach Ermessen des Schiedsrichters auch mit einer gelben Karte geahndet werden).
 - sich nach Ermessen des SR grob unsportlich erhält.
- 11.2.2** Eine Rote Karte bewirkt automatisch eine Spielsperre für das nächste Spiel.
- 11.2.3** Bei besonders groben Unsportlichkeiten kann das OK über weiterreichende Konsequenzen entscheiden.

11.3 Forfait

- 11.3.1 Tritt ein Team sein im Spielplan aufgeführtes Spiel mit mehr als 10 Minuten Verspätung oder gar nicht an, wird das Spiel vom SR als Forfaitspiel mit 0:3 gewertet.
- 11.3.2 Im Wiederholungsfall kann das OK über einen Ausschluss des Teams aus dem Meisterschaftsbetrieb verfügen.

12. DER FREISTOSS

12.1 Es gibt direkte und indirekte Freistösse.

12.2 Der direkte Freistoss

12.2.1 Ein Spieler verursacht einen direkten Freistoss für die gegnerische Mannschaft, wenn er:

- einen Gegner tritt, oder versucht ihn zu treten.
- einem Gegner das Bein stellt oder es versucht.
- einen Gegner anspringt.
- einen Gegner unkorrekt rempelt.
- einen Gegner schlägt, oder versucht ihn zu schlagen.
- einen Gegner stösst.
- beim Tackling im Kampf um den Ball den Gegner vor dem Ball berührt.
- einen Gegner hält.
- einen Gegner anspuckt.
- den Ball absichtlich mit der Hand spielt.

12.2.2 Wird ein direkter Freistoss in das gegnerische Tor geschossen, ist das Tor gültig.

12.2.3 Geht ein direkter Freistoss ins eigene Tor, wird der gegnerischen Mannschaft ein Eckstoss zugesprochen.

12.3 Der indirekte Freistoss

12.3.1 Ein Torwart verursacht einen indirekten Freistoss für die gegnerische Mannschaft, wenn er innerhalb des Strafraumes eines der folgenden Vergehen begeht:

- er wartet mehr als sechs Sekunden mit dem Ball in seinen Händen, bevor er ihn freigibt. er berührt einen Ball, den ihm ein Mitspieler mit dem Fuss absichtlich zugespielt hat, mit der Hand.
- er berührt den Ball mit der Hand, nachdem er ihn direkt von einem Einwurf eines Mitspielers erhalten hat.

12.3.2 Ein Feldspieler verursacht einen indirekten Freistoss für die gegnerische Mannschaft, wenn er nach Ansicht des Schiedsrichters:

- gefährlich spielt (d.h. dem Gegenspieler das Spielen des Balles ohne Gefährdung der eigenen Gesundheit verunmöglicht – Gefährliches Spiel liegt nur vor, falls kein Körperkontakt stattfindet).
- den Lauf des Gegners behindert.
- den Torwart daran hindert, den Ball aus seinen Händen freizugeben.
- ein nicht bereits in 9.1 erwähntes Vergehen begeht (Spielunterbrechung durch den SR).
- eine disziplinarische Strafe (Verwarnung/Ausschluss) auszusprechen).

12.3.3 Der ausführende Spieler eines indirekten Freistosses darf den Ball erst wieder berühren, nachdem ihn ein anderer Spieler berührt hat.

12.3.4 Beim indirekten Freistoss kann nur ein Tor erzielt werden, wenn der Ball nach der Ausführung von einem anderen Spieler berührt wurde, bevor er die Torlinie überschreitet.

12.3.5 Wird ein indirekter Freistoss ins gegnerische Tor geschossen, ist auf Abstoss zu entscheiden.

12.3.6 Geht ein indirekter Freistoss direkt ins eigene Tor, wird der gegnerischen Mannschaft ein Eckstoss zugesprochen.

12.4 Der Abstand der Mauer

beim direkten oder indirekten Freistoss beträgt 5 Meter, dieser ist einzuhalten bis der Ball im Spiel ist.

12.5 Der Ball ist im Spiel, wenn

er mit dem Fuss gestossen wurde und sich sichtbar bewegt hat.

12.6 Als Ort der Ausführung gilt

sowohl beim direkten wie indirekten Freistoss der Tatort.

13. DER STRAFSTOSS (PENALTY)

- 13.1** Ein Strafstoß wird für jegliches Vergehen im eigenen Strafraum, welches mit einem Freistoß direkt geahndet würde, ausgesprochen.
- 13.2** Der Ball wird auf die 7m Strafstoßmarke gelegt.
- 13.3** Der ausführende Spieler muss klar identifiziert sein.
- 13.4** Der Torwart der verteidigenden Mannschaft muss mit Blick zum Schützen auf seiner Torlinie zwischen den Pfosten bleiben, bis der Ball mit dem Fuß gespielt wurde.
- 13.5** Alle anderen Spieler müssen sich innerhalb des Spielfeldes, ausserhalb des Strafraumes und hinter dem Strafstoßpunkt aufhalten.
- 13.6** Der ausführende Spieler muss den Ball mit dem Fuß nach vorne spielen.
- 13.7** Der ausführende Spieler darf den Ball erst wieder spielen, wenn er nach seinem Strafstoß von einem anderen Spieler berührt wurde. Dies gilt auch, wenn der Ball vom Pfosten abprallt.

14. DER EINWURF

- 14.1** Verlässt der Ball das Spielfeld via Seitenlinie ist das Spiel durch einen Einwurf fortzuführen.
- 14.2** Der Einwurf wird korrekt ausgeführt, wenn der einwerfende Spieler:
- das Gesicht dem Spielfeld zuwendet.
 - mit einem Teil beider Füße auf der Seitenlinie oder ausserhalb des Spielfeldes steht.
 - den Ball mit beiden Händen und in einem Zug von hinten über den Kopf direkt ins Spielfeld wirft alle Gegenspieler einen Mindestabstand von 2 Meter zum einwerfenden Spieler einhalten.
- 14.3** Bei nicht regelkonformer Ausführung des Einwurfes (durch Verschulden der einwerfenden Mannschaft) wird der Einwurf dem Gegner zugesprochen.

15. DER TORABSTOSS

- 15.1** Beim Abstoss müssen sich alle Gegenspieler ausserhalb des Strafraumes befinden, bis der Ball im Spiel ist.
- 15.2** Der Ball ist im Spiel, wenn er mit dem Fuss gespielt wurde und sich eindeutig bewegt.
- 15.3** Berührt ein Gegenspieler den Ball, bevor dieser den Strafraum verlassen hat, ist der Abstoss zu wiederholen.

16. DER ECKSTOSS

- 16.1** Verlässt der Ball das Spielfeld via Torlinie (ohne dass ein gültiges Tor erzielt wird) und wurde zuletzt von der verteidigenden Mannschaft berührt, so ist auf Eckstoss zu entscheiden.
- 16.2** Der Eckstoss wird vom Eckkreis ausgeführt.
- 16.3** Aus dem Eckstoss kann direkt ein Tor erzielt werden.

17. DER MODUS

- 17.1** Jede Region der Church League Schweiz bestimmt ihren eigenen Spielmodus. Verantwortlich ist das jeweilige regionale OK. Konkrete Infos können dementsprechend dort eingeholt werden.

18. DIE RANGLISTEN

- 18.1** Ranglisten aus Partien, die im Meisterschaftsmodus gespielt werden, werden nach folgenden Kriterien berechnet:
 - 1. Anzahl Punkte aus allen Meisterschaftsspielen.
 - 2. Anzahl Punkte aus den Direktbegegnungen.
 - 3. Tordifferenz aus den Direktbegegnungen.
 - 4. Anzahl der erzielten Tore in allen Meisterschaftsspielen.
 - 6. Klassierung in der Church League Meisterschaft des Vorjahres.
 - 7. Losentscheid durch das regionale Church League OK.
- 18.2** In Cuppartien und/oder Platzierungsspielen erfolgt bei Unentschieden nach der regulären Spielzeit automatisch das in 6.4 beschriebene Prozedere.