Wettbewerbsreglement

Meisterschaft Giele

Stand: 2022

FouL Alternative Fussball-Liga Bern – www.foul.ch

Inhalt

Inhalt 2
I. Zugelassene Teams 3
II. Wettbewerbsmodus 3
A) Spielklassen 3
B) Auf- und Abstieg 3
C) Ranglistenplatzierung 3
III. Spielort und Spieltagorganisation 4
IV. Spielverschiebungen 4
A) Antrag und Pflicht 4
B) Nachholtermin 4
V. Spielberechtigungen 5
A) Aktive Liga-Spieler 5
B) Ehemalige Liga-Spieler 5
C) Junioren 5
D) Ausnahmen 5
E) Verstösse 6
VI. Spielregeln 6
A) Anzahl Spieler 6
B) Spieler- und Torwartwechsel 6
C) Spieldauer und Pause 6
D) Abseits 7
E) Einwürfe und Rückpässe zum Torwart 7
VII. Karten, Sperren und Disziplinarmassnahmen 7
A) Gelbe Karte 7
B) Gelb-Rote Karte 7
C) Direkte Rote Karte 8
D) Weitere Disziplinarmassnahmen 8
VIII. Schiedsrichter und Schiedsrichterassistenten 8
IX. Fairplay-Rangliste 9
X. Wertung der Spiele 9
XI. Teilnahme an Ligasitzung 9

I. Zugelassene Teams

(1) Die FouL-Liga umfasst maximal 20 Teams.

(2) Die spielberechtigten Teams sind (nach alphabetischer Reihenfolge): 5ème Etage, AC Diva, BFC Cholewärch Viktoria, Deportivo Gordo Cojones, Dynamo Chop, Energie Bitzius, Fortuna Galgenfeld, IFC Mazay, International Football Club of Berne, Layup Football Club, Obstberg United, Pärkli Boys United, Roter Stern Bollwerk, Spartak Bern FC, SpVgg Lokomotive, Standfest Breitenrain, Team Tibet United, TV Habasche, Valti Traktor, West Bärn United.

(3) Weitere Teams können nur nach Zustimmung der Mitgliederversammlung mittels qualifiziertem Mehr (2/3 der Anwesenden) aufgenommen werden.

II. Wettbewerbsmodus

A) Spielklassen

(1) Die Liga ist in zwei Spielklassen à maximal 10 Teams unterteilt.

(2) Innerhalb beider Spielklassen wird in einfacher Round Robin gespielt, d.h. jeder gegen jeden.

B) Auf- und Abstieg

(1) Der Neunt- und der Zehntplatzierte der ersten Klasse steigen direkt in die zweite Klasse ab.

(2) Der Erst- und der Zweitplatzierte der zweiten Klasse steigen direkt in die erste Klasse auf.

(3) Der Achtplatzierte der ersten Klasse und der Drittplatzierte der zweiten Klasse bestreiten ein Barrage-Spiel[1]. Der Sieger spielt in der darauffolgenden Saison in der ersten Klasse, der Verlierer in der zweiten.

C) Ranglistenplatzierung

Zur Ermittlung der Platzierung gelten die folgenden Kriterien in der angegebenen Reihenfolge:

1. Punktezahl
2. Fairplay-Rangliste (siehe IX)
3. Tordifferenz
4. Grössere Anzahl an erzielten Toren
5. Kleinere Anzahl an erhaltenen Gegentoren

[1] Das Barrage-Spiel ist wie ein Cup-Spiel zu behandeln. Steht es also nach Ablauf der regulären Spielzeit Unentschieden, wird das Spiel um zweimal 15 Minuten verlängert. Steht dann nach wie vor kein Sieger fest, wird dieser per Elfmeterschiessen ermittelt.

III. Spielort und Spieltagorganisation

(1) Spielort ist die Berner Allmend.

(2) Bei unsicherer Witterung bzw. Platzsperren gibt der Vorstand über die Website (www.foul.ch) spätestens am frühen Morgen des Spieltags bekannt, ob der Spieltag stattfindet.

(3) An jedem Spieltag ist ein Team für den Schliessdienst verantwortlich (siehe Spielplan). Das Team holt beim Abwart vor dem Leichtathletikstadion Wankdorf (Tel. 031 321 54 88) den Schlüssel. Es sorgt dafür, dass vor Spielbeginn die Tore aufgeschlossen sind. Der Schlüssel ist dem Abwart bis spätestens 17.30 Uhr zurückzubringen. Fürs Abschliessen der Tore nach dem Spieltag sind die Teams verantwortlich, die zuletzt auf dem jeweiligen Platz spielen.

(4) An jedem Spieltag melden alle Schiedsrichter ihre Resultate, Fairplaypunkte und Karten per E-Mail an vorstand@foul.ch.

IV. Spielverschiebungen

Grundsätzlich gilt: Die Spieldaten und Anspielzeiten sind verbindlich. Spielverschiebungen werden nicht toleriert. Ausnahme: Jedes Team kann einen spielfreien Tag pro Saison wünschen.

A) Antrag und Pflicht

(1) Das spielfreie Datum ist dem Vorstand an der halbjährlich stattfindenden Ligaversammlung zu kommunizieren.

(2) Das Schiedsrichter-Team hat keine Befugnis, ein Spiel zu verschieben.

(3) Wird ein Spiel verschoben, übernimmt das verschiebende Team einen allfälligen Schiedsrichter-Einsatz des gegnerischen Teams.

B) Nachholtermin

(1) Das die Verschiebung beantragende Team sucht in Absprache mit dem gegnerischen Team und dem Schiedsrichter-Team einen Nachholtermin, der innert der folgenden drei Wochen dem Vorstand kommuniziert werden muss.

(2) Das Schiedsrichter-Team ist beim Nachtragsspiel von der Pflicht befreit.

(3) Das verschiebende Team ist verpflichtet, ein Schiriteam zu organisieren sowie folgende Meldung nach dem Spiel an den Vorstand (vorstand@foul.ch) zu machen: Resultat, Fairplaypunkte und Karten.

(4) Alle verschobenen Spiele müssen vor dem letzten Spieltag nachgeholt sein.

(5) Das die Verschiebung beantragende Team muss den Platz organisieren und bezahlen, sofern das Nachholspiel nicht an einem offiziellen Liga-Spieltag stattfinden kann.

V. Spielberechtigungen

A) Aktive Liga-Spieler

und **-Spielerinnen**[2] (lizenziert und in einem Kader) unterliegen folgenden Bestimmungen:

(1) Jedes Team muss seine aktiven Liga-Spieler (Super League, Challenge League, Promotion League, 1. bis 5. Liga des SFV) auf Anfrage jederzeit deklarieren können.

(2) Pro Team und Spiel sind **maximal 3 aktive Liga-Spieler** zugelassen.

(3) Pro Team und Spiel ist **maximal ein aktiver 3.-Liga-Spieler** zugelassen.

(4) Aktive **4.- und 5.-Liga-Spieler** können im Rahmen des Kontingents frei eingesetzt werden.

(5) Spieler der 2. Liga oder höher sind nicht zugelassen (Ausnahmen siehe unten).

B) Ehemalige Liga-Spieler

(1) Ehemalige 2.-Liga-Spieler (oder höher) müssen zwei Jahre pausieren, bevor sie in der FouL-Liga mitspielen dürfen.

C) Junioren

(1) Aktive Junioren (jünger als 16-jährig) sind nicht spielberechtigt.

D) Ausnahmen

(1) Für Spieler, die gemäss den Bestimmungen unter A bis C grundsätzlich nicht spielberechtigt sind, kann von den Teamverantwortlichen unter Angabe von Gründen beim Vorstand eine Ausnahmebewilligung beantragt werden.

(2) Eine allfällige Spielberechtigung tritt – sofern der Vorstand nichts anderes bekannt gibt – sofort in Kraft und wird vom Vorstand schnellstmöglich allen Teamverantwortlichen per E-Mail mitgeteilt. Sie gilt bis zur folgenden FouL-Mitgliederversammlung und muss an dieser von der Mehrheit der Anwesenden bestätigt werden, anderenfalls erlischt sie.

[2] Im Folgenden wird nur die männliche Form verwendet, die Regelungen gelten jedoch für Männer und Frauen, da in der Giele-Meisterschaft grundsätzlich auch Spielerinnen eingesetzt werden dürfen.

E) Verstösse

(1) Teams, die in einem Spiel gegen eine der unter A bis D genannten Bestimmungen verstossen, werden mit einer 0:3-Forfait-Niederlage und 0:5 Fairplaypunkten bestraft.

VI. Spielregeln

Grundsätzlich gelten die vom International Football Association Board genehmigten offiziellen Spielregeln der FIFA. Die im Folgenden aufgeführten Regeln stellen entweder speziell für die FouL-Liga geltende Abweichungen dar oder werden zur Vermeidung allfälliger Missverständnisse noch einmal explizit aufgeführt.

A) Anzahl Spieler

(1) Das Spiel wird von zwei Teams mit jeweils höchstens elf Spielern bestritten, von denen einer der Torwart ist.

(2) Es kann nur beginnen, wenn jedes Team mindestens sieben Spieler umfasst.

B) Spieler- und Torwartwechsel

(1) Jedes Team kann seine Spieler während des Spiels beliebig oft ein- und auswechseln. Dabei kommt das Verfahren der «fliegenden» Wechsel zur Anwendung.

(2) Der Wechselvorgang hat an der Seitenlinie der eigenen Hälfte zu erfolgen und zwar auf der Seite, an der sich die Ersatzspieler dauerhaft aufhalten.

(3) Jeder Feldspieler darf seinen Platz mit dem Torwart tauschen, vorausgesetzt

a. der Schiedsrichter wird vor der beabsichtigten Auswechslung informiert,

b. der Wechsel wird während einer Spielunterbrechung vorgenommen.

(4) Wiederholte Verstösse gegen die Wechselregeln 2 und 3 können vom Schiedsrichter mit einer gelben Karte gegen den eingewechselten Spieler geahndet werden.

C) Spieldauer und Pause

(1) Ein Spiel besteht aus zwei Hälften von je 45 Minuten Dauer plus allfälliger Nachspielzeit.

(2) Den Spielern steht eine Halbzeitpause von höchstens 15 Minuten zu.

(3) Der Schiedsrichter kann in Absprache mit den beiden Teams weitere Pausen vorsehen, z.B. aufgrund der Wetterbedingungen (v.a. bei grosser Hitze).

D) Abseits

(1) Ein Spieler befindet sich in einer Abseitsstellung, wenn er der gegnerischen Torlinie näher ist als der Ball und der vorletzte Gegenspieler.

(2) Ein Spieler befindet sich nicht in einer Abseitsstellung:

a. in seiner eigenen Spielfeldhälfte oder

b. auf gleicher Höhe mit dem vorletzten Gegenspieler oder

c. auf gleicher Höhe mit dem Ball oder

d. bei einem Rückpass des verteidigenden Teams oder

e. bei einem Einwurf oder

f. beim Abstoss.

(3) Entscheidend ist der Moment der Ballabgabe.

E) Einwürfe und Rückpässe zum Torwart

(1) Der Torwart darf einen Einwurf des eigenen Teams nicht mit der Hand aufnehmen. Verstösse werden mit indirektem Freistoss bestraft.

(2) Der Torwart darf absichtliche Rückpässe des eigenen Teams (mit dem Fuss) nicht mit der Hand aufnehmen. Verstösse werden mit indirektem Freistoss bestraft.

VII. Karten, Sperren und Disziplinarmassnahmen

A) Gelbe Karte

(1) Erhält ein Spieler die gelbe Karte, muss er das Feld für 20 Spielminuten verlassen. Er darf durch einen Auswechselspieler ersetzt werden.

(2) Für jede Gelbe Karte erhält das Team 2 Fairplay-Strafpunkte (FSP). Dieser Fairplaypunkteabzug hat nichts mit der Fairplaywertung des Spiels zu tun.

B) Gelb-Rote Karte

(1) Erhält ein Spieler die Gelb-Rote Karte, muss er das Feld für die restliche Spielzeit verlassen. Sein Team muss in Unterzahl weiterspielen.

(2) Der sanktionierte Spieler wird für 1 Spiel gesperrt.

(3) Die Sperre verfällt Ende Saison und wird nicht auf die neue Saison übertragen.

(4) Eine Gelb-Rote Karte entspricht 2 Gelben Karten und somit 4 Fairplay-Strafpunkten (FSP).

(5) Die Sperren sind nicht Wettbewerbsübergreifend (Liga-Sperren können nicht im Cup ausgesetzt werden und umgekehrt).

C) Direkte Rote Karte

(1) Erhält ein Spieler die direkte Rote Karte, muss er das Feld für die restliche Spielzeit verlassen. Sein Team muss in Unterzahl weiterspielen.

(2) Der sanktionierte Spieler wird für 1 Spiel gesperrt.

(3) Die Sperre verfällt Ende Saison und wird nicht auf die neue Saison übertragen.

(4) Für jede Rote Karte erhält das Team 5 Fairplay-Strafpunkte (FSP).

(5) Die Sperren sind nicht Wettbewerbsübergreifend (Liga-Sperren können nicht im Cup ausgesetzt werden und umgekehrt).

D) Weitere Disziplinarmassnahmen

(1) Der Schiedsrichter hat zusätzlich die Möglichkeit, Unsportlichkeiten oder bösartige Fouls dem Vorstand zu melden. Der Vorstand entscheidet an einer FouL-Sitzung zusammen mit den Teamvertretern über eventuell höhere Spielsperren oder sonstige Disziplinarmassnahmen. Der Entscheid bedarf einer einfachen Mehrheit der Anwesenden.

VIII. Schiedsrichter und Schiedsrichterassistenten

(1) Das Schiedsrichter-Team, bestehend aus Schiedsrichter und zwei Assistenten, hat rechtzeitig zum Spiel zu erscheinen und macht sich sofort bei den beiden Teamkapitänen bemerkbar.

(2) Das Schiedsrichter-Team leitet das Spiel und verschafft den Regeln Geltung. Seine Bekleidung hat sich von jener der beiden Teams zu unterscheiden.

(3) Die Schiedsrichterassistenten tragen einen klar erkennbaren (möglichst farbigen) Gegenstand in der Hand, mit dem sie Abseitsstellungen, Fouls usw. anzeigen.

(4) Ist das Schiedsrichter-Team nicht oder unvollständig anwesend, erhält deren Team nach folgendem Prinzip Strafpunkte sowie Fairplay-Strafpunkte:

a. 1 Schiedsrichter fehlt: 1 Strafpunkt + 1 Fairplay-Strafpunkt (1 SP + 1 FSP)

b. 2 Schiedsrichter fehlen: 2 Strafpunkte + 3 Fairplay-Strafpunkte (2 SP + 3 FSP)

c. 3 Schiedsrichter fehlen: 3 Strafpunkte + 5 Fairplay-Strafpunkte (3 SP + 5 FSP)

(5) Fehlende Schiedsrichter sind dem Vorstand von den Teams anzuzeigen.

IX. Fairplay-Rangliste

(1) Die Liga führt eine Rangliste über die Fairplay-Punkte der Teams.

(2) Das Schiedsrichter-Team bewertet nach dem Spielende im Matchbericht die Fairness der beiden Teams. Es kann folgende Punktzahlen vergeben:

a. 0 Punkte extrem unfaires Spiel

b. 1 Punkt unfaires Spiel

c. 2 Punkte mehrheitlich unfaires Spiel

d. 3 Punkte mittelmässig faires Spiel

e. 4 Punkte mehrheitlich faires Spiel

f. 5 Punkte sehr faires Spiel

(3) Abzüge für Karten werden erst in der Rangliste vorgenommen und als Fairplay-Strafpunkte (FSP) ausgewiesen. Somit sind Karten bei der Fairplay-Wertung des Spiels nicht zu berücksichtigen.

X. Wertung der Spiele

Der Sieger einer Partie erhält drei Punkte. Bei einem Unentschieden erhalten beide Teams je 1 Punkt.

XI. Teilnahme an Ligasitzung

Jedes Team ist verpflichtet, an der halbjährlichen Ligasitzung teilzunehmen. Fernbleiben wird mit 1 Strafpunkt sowie 5 Fairplay-Strafpunkten bestraft.