



Fußball-Verband Mittelrhein e.V.

FVM-E-Junioren-Cup 2019

Turnierbestimmungen

1. Grundsätze

Soweit diese Bestimmungen keine Abweichungen vorsehen, wird nach den internationalen Hallenregeln der FIFA (**Futsal-Spielregeln**), der Satzung und den Ordnungen sowie den Durchführungsbestimmungen des WDFV gespielt.

2. Teilnahmeberechtigung

Am Endturnier nehmen 18 Mannschaften aus 18 Vereinen teil. Jeder FVM-Fußballkreis stellt zwei Teilnehmer, die in Qualifikationsturnieren auf Kreisebene ermittelt wurden.

3. Anzahl der Spieler/Spielerinnen

Der Wettbewerb ist für E-Junioren-Mannschaften (**Stichtag: 01.01.2008**) ausgeschrieben. Eine Mannschaft besteht einschließlich Torhüter aus maximal 12 Spielern, von denen sich **sechs Spieler (5 Feldspieler plus Torhüter)** gleichzeitig auf dem Spielfeld befinden dürfen. Der Mannschaftskader muss rechtzeitig vor Turnierbeginn angegeben werden. Teilnahmeberechtigt sind nur Spieler/Spielerinnen, die eine Spielberechtigung des WDFV für diesen Verein besitzen. Die Spieler/Spielerinnen müssen sich durch einen gültigen Spielerpass legitimieren. Die Kontrolle der Spielberechtigung erfolgt durch die Turnierleitung zu Turnierbeginn.

Erwünscht ist, dass alle Spieler/Spielerinnen des Kaders gleiche Einsatzzeiten erhalten!

4. Spielwertungen

Der Sieger eines Gruppenspiels erhält drei Punkte, bei einem Unentschieden erhalten beide Mannschaften je einen Punkt.

Besteht zwischen zwei Mannschaften nach den Gruppenspielen Punktgleichheit, entscheidet das im direkten Vergleich erzielte Ergebnis über die Platzierung. Endet dieses Spiel unentschieden, so entscheidet die Tordifferenz über die Platzierung. Ist auch diese gleich, entscheiden die mehr erzielten Tore. Falls dann noch erforderlich, entscheidet ein Entscheidungsschießen (siehe Punkt 7). Falls drei oder mehr Mannschaften die Vorrunde punktgleich beenden, wird die Platzierungsreihenfolge durch eine gesonderte Punktwertung bestimmt, die sich aus der Wertung der Spiele der beteiligten Mannschaften gegeneinander ergibt. Bei erneutem Punktegleichstand entscheidet die Tordifferenz bzw. dann die Mehrzahl der erzielten Tore. Falls dann noch erforderlich, entscheidet ein Entscheidungsschießen (siehe Punkt 7).

Gibt es nach den Halbfinalspielen und den Platzierungsspielen um Platz 5 und Platz 3 bei Abpfiff der regulären Spielzeit keinen Sieger, so wird der Sieger durch Entscheidungsschießen (siehe Punkt 7) ermittelt. Das Endspiel wird bei unentschiedenem Ausgang um 1 x 5 Minuten verlängert. Ist in der Nachspielzeit keine Entscheidung gefallen, wird der Sieger durch Entscheidungsschießen (siehe 7) ermittelt.

5. Turniermodus

Vorrunde

In der **Vorrunde** wird in **drei Gruppen** mit jeweils **sechs Mannschaften** nach dem Modus „Jeder gegen Jeden“ gespielt.

Die **Gruppenersten und -zweiten jeder Gruppe** erreichen die **Finalrunde**.

Finalrunde

Die **Finalrunde** wird in **zwei Gruppen** mit jeweils **drei Mannschaften** nach dem Modus „Jeder gegen Jeden“ gespielt. Die beiden Gruppenersten bestreiten das Endspiel, die Gruppenzweiten bestreiten das Spiel um die Plätze 3 und 4 und die Gruppendritten das Spiel um die Plätze 5 und 6.

6. Spieldauer

Die Spielzeit beträgt **1 x 10 Minuten (Vorrunde: ohne Nettospielzeit / Endrunde: letzte Minute Nettospielzeit)** ohne Seitenwechsel. Jedes Spiel beginnt mit dem Anstoß der im Spielplan erstgenannten Mannschaft, die - von der Turnierleitung aus gesehen - von links nach rechts spielt.

7. Spielentscheidung durch Entscheidungsschießen (6 m)

Beide Mannschaften haben abwechselnd jeweils **drei** Torschüsse auszuführen. Die Mannschaft, die die Wahl gewonnen hat, führt den ersten Torschuss aus. Nachschießen, gleichgültig, ob der Ball von dem Torhüter abgewehrt wird oder vom Torpfosten bzw. der Querlatte zurückprallt, ist nicht erlaubt. Wenn beide Mannschaften nach Ausführung von je **drei** Torschüssen die gleiche Anzahl von Toren erzielt haben, werden die Torschüsse in der gleichen Reihenfolge durch die weiteren Spieler fortgesetzt, bis eine Mannschaft bei gleicher Anzahl von Torschüssen ein Tor mehr erzielt hat. Ein Spieler darf erst ein zweites Mal antreten, wenn alle teilnahmeberechtigten Spieler bereits einen Strafstoß ausgeführt haben. Hat eine Mannschaft vor dem Entscheidungsschießen mehr Spieler als der Gegner, so hat diese Mannschaft das Team entsprechend der Anzahl der Gegenspieler zu reduzieren.

8. Verwarnung und Feldverweis

Der Schiedsrichter kann einen Spieler **verwarnen (Gelbe Karte)**, ihn auf **Zeit (2 Minuten)** oder bei schweren Verstößen auf **Dauer (Rote Karte)** des Spielfeldes verweisen. Bei einem Feldverweis auf Zeit oder Dauer kann die betroffene Mannschaft, nach Ablauf von 2 Minuten oder, wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt hat, wieder durch einen (bei Verweis auf Dauer: anderen) Spieler ergänzt werden. Bei mehreren Feldverweisen auf Zeit und/oder Dauer kann nur jeweils ein Spieler nach Eintreten der vorgenannten Ereignisse bis zum Erreichen der zulässigen Anzahl der Spieler ergänzt werden. Dies gilt allerdings nur für das Spielen in Unterzahl (nicht 4 gegen 4, 3 gegen 3). Bei einer Roten Karte entscheidet die Turnierleitung nach der Schwere des Vergehens über die Dauer der Sperre (mindestens aber ein Turnierspiel) und eventuell eine Meldung an die spielleitende Stelle bzw. an das FVM-Verbandsjugendsportgericht.

9. Turnierleitung

Die Turnierleitung besteht aus Mitgliedern des FVM-Jungenspielausschusses (JSpA) und ist für die Zeitnahme, das Ausfüllen der Listen sowie die endgültigen Entscheidungen der im Reglement nicht vorgesehenen Fälle zuständig. Die Anordnungen der Turnierleitung sind für alle Beteiligten verbindlich. Eine Protest- oder Einspruchsmöglichkeit besteht weder gegen Entscheidungen der Schiedsrichter noch gegen solche der Turnierleitung.

10. Schiedsrichter

Die Einteilung der Schiedsrichter erfolgt durch den Verbandsschiedsrichterausschuss. Jedes Spiel wird von **1 Schiedsrichter** geleitet.

11. Ausstattung der Mannschaften

Jede Mannschaft muss über **zwei verschiedenfarbige Sätze Trikots** verfügen und hat der Turnierleitung die Farben bei der Anmeldung mitzuteilen. Bei gleicher Spielkleidung hat die im Spielplan erst genannte Mannschaft die Spielkleidung zu wechseln. Die Trikots müssen mit Rückennummern versehen sein, die mit der Eintragung im Mannschaftsmeldebogen übereinstimmen.

12. Ausrüstung der Spieler

Ein Spieler darf keine Kleidungsstücke oder Ausrüstungsgegenstände tragen, die für ihn oder für einen anderen Spieler gefährlich sind (einschließlich jeder Art von Schmuck). Die zwingend vorgeschriebene Grundausrüstung eines Spielers besteht aus Trikot, Hose, Stutzen, Schienbeinschützern und Hallenturnschuhen mit nicht-färbenden, hellen Sohlen.

13. Haftungsausschluss

Jeder teilnehmende Verein wird gebeten, auf Kleidung und Wertsachen selbst zu achten. Weder die Sportschule noch der FVM als Veranstalter übernehmen die Haftung für abhanden gekommene Gegenstände.

14. Medien

Mit der Anmeldung zu der Veranstaltung willigen die Mannschaften darin ein, dass Teilnehmer auf Bildern/Videos durch den Veranstalter oder durch über die Veranstaltung berichtende Medien zum Zwecke der Berichterstattung über die Veranstaltung abgebildet und diese Abbildungen zu diesem Zweck veröffentlicht werden. Sie erklären rechtsverbindlich, das Einverständnis in ordnungsgemäßer Vertretung für alle Teilnehmer abzugeben.