Fußball-Verband Mittelrhein e.V

FVM-Futsal-Cup der B-Junioren 2019
Endrunde West der Kreise

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

An dem Endrundenturnier West der Kreise im Fußball-Verband Mittelrhein nehmen acht Mannschaften von acht Vereinen teil. Die Kreise Aachen, Euskirchen, Düren und Heinsberg stellen jeweils zwei Mannschaften.

3. Anzahl der Spieler

Der Wettbewerb ist für B-Junioren-Mannschaften **(Stichtag: 01.01.2002)** ausgeschrieben. Eine Mannschaft besteht einschließlich Torhüter aus maximal 12 Spielern, von denen sich fünf (einschließlich Torhüter) gleichzeitig auf dem Spielfeld befinden dürfen. Der Mannschaftskader muss der Turnierleitung auf dem Meldebogen rechtzeitig vor Turnierbeginn abgegeben werden. Teilnahmeberechtigt sind nur Spieler, die eine Spielberechtigung des WDFV für diesen Verein besitzen. Die Spieler müssen sich durch einen gültigen Spielerpass legitimieren. Bei fehlendem Spielerpass oder einem Spielerpass ohne Passbild ist ein Identifikationsnachweis mit Hilfe eines Lichtbildausweises zu führen. Die Kontrolle der Spielberechtigung erfolgt durch die Turnierleitung.

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. Endete 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 Strafstoßschießen (siehe 7).
Falls drei oder mehr Mannschaften die Vorrunde punktgleich beenden, wird die Platzierungsreihenfolge durch eine gesonderte Punktewertung 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 Strafstoßschießen (siehe 7).
Ist in den Halbfinalspielen und dem Platzierungsspiel am Schluss der regulären Spielzeit keine Entscheidung gefallen, so wird der Sieger durch Strafstoßschießen (siehe 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 Strafstoßschießen (siehe 7) ermittelt**.**

5. Turniermodus

Vorrunde
In der Vorrunde wird in **zwei Gruppen** mit jeweils **4 Mannschaften** nach dem Modus “Jeder gegen Jeden“ gespielt.

Endrunde
Die Gruppenersten und -zweiten erreichen das Halbfinale. Die Sieger der beiden Halbfinals bestreiten das Finale. Die Verlierer der beiden Halbfinals bestreiten das Spiel um Platz 3.
Der Turniersieger qualifiziert sich für die Endrunde am Sonntag, dem 10.02.2019, in Hennef.

6. Spieldauer

Die Spielzeit beträgt **1 x 15 Minuten** (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 Strafstoßschießen

Beide Mannschaften haben abwechselnd je **drei** Torschüsse auszuführen. Die Mannschaft, die die Wahl gewonnen hat, führt den ersten Torschuss aus. Nachschießen, gleichgültig, ob der Ball vom 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 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 Strafstoßschiessen 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 und in schweren Verstößen auf Dauer (**Gelb-Rote Karte bzw. Rote Karte**) des Spielfeldes verweisen. Bei einem Feldverweis auf Dauer kann die betroffene Mannschaft entweder nach Ablauf von 2 Minuten, oder wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt hat, wieder durch einen 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 die Verbandsjugendspruchkammer.

9. Turnierleitung

Die Turnierleitung besteht aus zwei Mitarbeitern des KJA Euskirchen und einem Mitglied des KJA 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 zwei Schiedsrichtern geleitet.

11. Ausstattung der Mannschaften

Jede Mannschaft muss über **zwei verschiedenfarbige Sätze Trikots** verfügen und hat der Turnierleitung diese bei der Vorbesprechung zu melden. 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 Turn- oder Hallenschuhen mit nicht-färbenden Sohlen aus Gummi oder einem ähnlichen Material.

13. Haftungsausschluss

Jede teilnehmende Mannschaft wird gebeten, auf Kleidung und Wertsachen selbst zu achten. Weder der FVM noch der Verein als Veranstalter übernehmen die Haftung für verloren gegangene 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.