



Fußball-Verband Mittelrhein e.V. Kreis Rhein-Erft

FVM – C-Junioren-Futsal-Cup 2012

Turnierbestimmungen

1. Grundsätze

Soweit diese Bestimmungen keine Abweichungen vorsehen, wird nach den internationalen Futsal-Regeln der FIFA, der Satzung und den Ordnungen sowie den Durchführungsbestimmungen des WFLV gespielt.

2. Teilnahmeberechtigung

Am Turnier des Kreises Rhein-Erft nehmen elf Mannschaften von elf Vereinen aus der C-Junioren Sonderstaffel teil.

3. Anzahl der Spieler

Der Wettbewerb ist für C-Junioren-Mannschaften (Stichtag: 01.01.1997) ausgeschrieben. Eine Mannschaft besteht aus maximal 12 Spielern/Spielerinnen, einschließlich Torhüter, von denen sich fünf (einschließlich Torhüter) gleichzeitig auf dem Spielfeld befinden dürfen. Der endgültige Mannschaftskader muss der Turnierleitung rechtzeitig vor Beginn des Turniers auf einer Kaderliste mitgeteilt werden. Teilnahmeberechtigt sind nur Spieler, die eine Spielberechtigung des WFLV 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. Turniermodus

In der Runde wird in zwei Gruppen mit je vier Mannschaften und eine Gruppe mit drei Mannschaften nach dem Modus Jeder gegen Jeden gespielt. Der Sieger eines Gruppenspiels erhält drei Punkte, bei 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. Falls drei, vier oder fünf 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 Strafstoßschießen. Die Gruppenersten und der beste Zweitplatzierte aller Gruppen erreichen das Halbfinale. Die Sieger der beiden Halbfinals bestreiten das Finale. Die Verlierer der beiden Halbfinals bestreiten das Spiel um Platz 3. Ist in den Halbfinal- und Platzierungsspielen am Schluss der regulären Spielzeit keine Entscheidung gefallen, so wird der Sieger durch Strafstoßschießen 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 ermittelt.

Der Sieger des Turniers qualifiziert sich für die Zwischenrunde des FVM-C-Junioren-Futsal-Cup 2012 (am 04.02.2012).

5. Spieldauer

Die Spielzeit beträgt 1 x 12 Minuten (Halbfinale und Finale 1 x 15 Minuten) ohne Seitenwechsel. Enden die Spiele der Finalrunde unentschieden, erfolgt die Entscheidung durch ein Strafstoßschießen (siehe 6). Jedes Spiel beginnt mit dem Anstoß der im Spielplan erstgenannten Mannschaft, die - von der Turnierleitung aus gesehen - von links nach rechts spielt.

6. Spielentscheidung durch Strafstoßschießen

Beide Mannschaften haben abwechselnd je fünf Torschüsse auszuführen. Die Mannschaft, die zu Spielbeginn Anstoß hatte, 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 fünf 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.

7. 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 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 Spiel) und eventuell eine Meldung an die Rechtsinstanz des zuständigen Kreises.

8. Turnierleitung

Die Turnierleitung besteht aus 3 Mitgliedern des KJA [alternativ: 2 Mitgliedern des ausrichtenden Vereins 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.

9. Schiedsrichter

Die Einteilung der Schiedsrichter erfolgt durch den Kreisschiedsrichterausschuss. Jedes Spiel wird von 2 Schiedsrichtern geleitet.

10. 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 eine durchgehende Nummerierung von Nr. 1 bis 12 aufweisen.

11. 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 Fußbekleidung - einzig Segeltuchschuhe oder Turnschuhe aus weichem Leder sind gestattet. Alle Schuhtypen müssen mit hellen Sohlen aus Gummi oder einem ähnlichen Material versehen sein.