

Mercure CUP 2010

www.mercure-cup.com

T U R N I E R B E S T I M M U N G E N

22. – 23. Mai 2010

Veranstalter:

1.FC Hattersheim, SSV Raunheim, Viktoria Kelsterbach, Kasteler FV 06 und SC Opel Rüsselsheim

Organisation und Durchführung:

Mercure Cup Organisationsteam
Kreisjugendwart Artur Brand, Main-Taunus-Kreis
Kreisschiedsrichterobmann Uwe Lang, Kreis Groß-Gerau

1. Die Durchführung der Turniere obliegt dem Veranstalter und erfolgt nach diesen Turnierregeln. Alle Turniere sind dem Kreisjugendausschuss ordnungsgemäß gemeldet. Gespielt wird nach den Satzungen und Ordnungen des Hessischen Fußball-Verbandes des Deutschen Fußball-Bundes sowie die Spielregeln der **FIFA**.
Alle Spiele werden von geprüften Schiedsrichtern geleitet.
2. Sollte trotz Zusage, nach Veröffentlichung der Spielpläne (ca. 4 Wochen vor Turnierbeginn), eine Teilnahme nicht möglich sein, ist die Organisation einer Ersatzmannschaft erforderlich. Wenn kein Ersatz gestellt wird, fällt eine Unkostenpauschale von Höhe von 50,- € an. - HFV Strafordnung § 41-

3. **Spielberechtigung**

Spielberechtigt sind nur Spieler, die für den teilnehmenden Verein einen gültigen Spielerpass besitzen. Die Spielerpässe sind vor Turnierbeginn mit einem ausgefüllten Spielberichtsbogen, den Rückennummern entsprechend bei der Turnierleitung abzugeben. Vor dem ersten Spiel erfolgt die Passkontrolle. Weitere Stichproben bleiben der Turnierleitung vorbehalten.

Eine Gastspielerlaubnis ist **generell nicht** erlaubt.

Ein Einsatz von nicht berechtigten Spielern bedeutet Turnierausschluss für den Spieler **und** Abzug der gewonnen Punkte für die Mannschaft.

Stichtageregelung für die Saison 2009 / 2010

C-Junioren U15 = 01.01.1995

D-Junioren U13 = 01.01.1997

E-Junioren U11 = 01.01.1999

F-Junioren U9 = 01.01.2001

4. **Spielberichtsbogen**

Vor jedem Spiel sind Name, Vorname, Geburtsdatum in Reihenfolge der Rückennummern der Spieler in den Spielberichtsbogen einzutragen und vom Trainer oder Betreuer zu unterschreiben.

5. **Spielzeiten**

F-Junioren U9 Vor- Zwischenrunde: 1 X 11 Min. Endrunde: 1 X 14 Min. Endspiel: 2 X 10 Min.

E-Junioren U11 Vor- Zwischenrunde: 1 X 15 Min. Endrunde: 1 X 14 Min. Endspiel: 2 X 10 Min.

D-Junioren U13 Vor- Zwischenrunde: 1 X 17 Min. Endrunde: 1 X 15 Min. Endspiel: 2 X 10 Min.

C-Junioren U15 Vor- Zwischenrunde: 1 X 20 Min. Endrunde: 1 X 17 Min. Endspiel: 2 X 12 Min.

6. Spielmodus

Der Spielmodus richtet sich nach dem Turnierplan. Wir bitten darum einen zweiten Satz Trikots oder Leibchen mitzubringen. Die zuerst genannte Mannschaft hat im Falle der Trikotgleichheit ihren Dress zu wechseln.

Die Spiele werden nach Punkt- und Torwertung durchgeführt.

Die Punktwertung erfolgt nach den gültigen Regeln,

Sieg = 3 Punkte Unentschieden = 1 Punkt Niederlage = 0 Punkte

Bei Punktgleichheit nach den Vor- und Zwischenrundenspielen entscheidet das Torverhältnis nach dem Subtraktionsverfahren, wobei die erzielten Tore vorrangig zählen (z.B.: 2:2 ist besser als 1:1 und 5:3 ist besser als 3:1). Ist auch hier Gleichstand, findet ein Elfmeterschießen statt.

Elfmeterschießen: 3 Schützen pro Team, bei Gleichstand müssen neue Spieler antreten, aber nun im K.O.-System, bis eine Entscheidung gefallen ist.

Entscheidungsspiele und Endspiele werden nicht verlängert. Bei unentschiedenem Spielstand erfolgt ein Elfmeterschießen nach dem oben beschriebenen Modus.

Mannschaften, die zu spät antreten, werden mit 0:3 Toren und 0 Punkten bestraft.

7. Spieleranzahl und Auswechslungen

F-Jugend und E-Jugend spielen auf Kleinfeld mit 6 Feldspielern + Torwart.

Bei den Kleinfeldmannschaften dürfen max. 14 Spieler im Verlauf des Turniers eingesetzt werden.

D-Jugend und C-Jugend spielen auf Großfeld mit 10 Feldspielern + Torwart.

Bei den Großfeldmannschaften dürfen max. 18 Spieler im Verlauf des Turniers eingesetzt werden.

Pro Spiel dürfen bis zu 4 Spieler ausgewechselt werden, unabhängig von Feldspieler oder Torwart.

Die Wechselspieler können von Spiel zu Spiel verschieden sein.

Bei den Klein- und Großfeldmannschaften können Spieler auch mehrfach ein- und ausgewechselt werden. Das Auswechseln der Spieler ist nur bei einer Spielunterbrechung möglich und dem Schiedsrichter anzuzeigen.

8. Spielstrafen

Auch hier gilt: Gespielt wird nach den Satzungen und Ordnungen des **Hessischen Fußball-Verbandes** des **Deutschen Fußball-Bundes** sowie den Spielregeln der **FIFA**.

Sollte eine Mannschaft eine Begegnung abbrechen oder während des Turniers zu einem Spiel nicht antreten, wird sie vom weiteren Turnierbetrieb ausgeschlossen und der Vorfall dem zuständigen Verband gemeldet. Das gleiche gilt bei Verfehlungen gegenüber dem Schiedsrichter sowie Ausschreitungen.

9. Sonderbestimmungen

Die Abseitsregel gilt ab den D-Junioren.

Die Rückpassregel ist bei den F-Junioren und E-Junioren aufgehoben.

Der im Spielplan zuerst genannte Verein führt den Anstoß aus.

In Streitfällen entscheidet allein die Turnierleitung, die auch für den Ablauf der Turniere verantwortlich ist.

Für Garderobe, Ausrüstungsgegenstände, Sportartikel und Wertsachen übernehmen die Veranstalter keine Haftung. Die Veranstalter und die Turnierleitung haften nicht bei Unfällen, Personenschäden sowie bei Sachschäden und Diebstahl jedweder Art.

Nach dem Umkleiden sind die Kabinen für nachfolgende Mannschaften komplett zu räumen.

Nachgewiesene mutwilliger Beschädigung auf der gesamten Sportanlage werden dem Verein des Verursachers in Rechnung gestellt.

Durch ihre Teilnahme erkennen die Mannschaften die Turnierbestimmungen an.

Wir wünschen allen teilnehmenden Mannschaft einen sportlichen und fairen Turnierverlauf.

Seid fair zu den Schiedsrichtern.

TURNIERLEITUNG
Mercure CUP