



Turnierbestimmungen Rottal-Cup 2010

Blatt 1 von 2

A-B- Junioren (11er-Mannschaften)

1. Ausführungsbestimmungen:

Gespielt wird nach den Durchführungsbestimmungen des Württembergischen Fußballverbandes, sofern nicht nachfolgend anders lautende oder ergänzende Bestimmungen getroffen worden sind.

2. Spielfeld, Spieldauer, Halbzeitpause, Spielerzahl, Spieltag, Spielerwechsel

	Spielfeld	Spieldauer	Halbzeit- pause	Spielerzahl inkl. Torwart	Spieltag 28. Aug 10
B-Jugend	Großfeld	1 x 30 Min.	keine	11	Samstag
A-Jugend	Großfeld	1 x 30 Min.	keine	11	Samstag

Es dürfen beliebig viele Spieler eingewechselt werden. Ausgewechselte Spieler dürfen wieder eingewechselt werden.

3. Spielberichtsbogen:

Vor Turnierbeginn ist von jeder Mannschaft eine ausgefüllte Spielerkarte mit gültigen Spielerausweisen an die Turnierleitung zu übergeben.

4. Modus:

In der Vorrunde sind die teilnehmenden Mannschaften in Gruppen eingeteilt. Der jeweilige 1. und 2. der Gruppe erreicht das Halbfinale. Die Gewinner der Halbfinalspiele kommen in das Finale.

Weiterer Modus siehe Spielplan.

5. Spielwertung und Platzierung:

Bei Gruppenspielen spielt jede Mannschaft gegen jede. Pro gewonnenem Spiel erhält der Sieger 3 Punkte, bei unentschiedenem Ausgang eines Spieles erhält jede Mannschaft einen Punkt. Über die Gruppenplatzierung entscheidet die Punktezahl, bei Punktgleichheit die Tordifferenz. Bei gleicher Tordifferenz gilt diejenige Mannschaft als besser, die mehr Tore erzielt hat.

Ist bei zwei nach diesen Kriterien "gleichen" Mannschaften einer Gruppe auch die Zahl der erzielten Tore gleich, findet ein Elfmeterschiessen statt. Bei drei oder mehr "gleichen" Mannschaften entscheidet das Los.

Steht es am Ende der Spielzeit eines Halbfinal- oder Finalspieles unentschieden, findet sofort ein Elfmeterschiessen statt. Es gibt keine Verlängerung.

Bei einem Elfmeterschiessen erhält jede Mannschaft fünf Elfmeter, die von fünf verschiedenen Spielern ausgeführt werden müssen. Dies können auch spiel- und einsatzberechtigte Spieler sein, die beim Schlusspfiff nicht auf dem Feld waren. Ist dann noch keine Entscheidung gefallen, setzen die übrigen Spieler bis zur Entscheidung fort.

6. Linienrichter

Jede Mannschaft hat zu jedem Spiel einen eigenen Linienrichter zu stellen.

7. Anspiel und Trikots:

Anspiel hat die erstgenannte Mannschaft. Im Bedarfsfall muss diese Mannschaft das Trikot wechseln bzw. Markierungshemden überziehen.

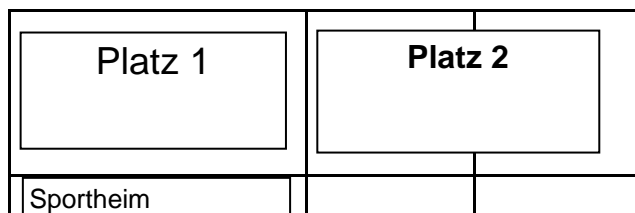
8. Entscheidungskompetenz:

Für die Entscheidung von Streitfragen sind allein die Schiedsrichter und die Turnierleitung verantwortlich.

9. Preise:

Alle Mannschaften erhalten einen Pokal. Die Siegerehrung findet nach dem Endspiel statt.

10. Platzeinteilung



Aufgrund der Vielzahl der teilnehmenden Mannschaften bitten wir eigene Bälle zum Aufwärmen mitzubringen.

11. Startgebühr

wird keine erhoben