



Durchführungsbestimmungen 6. Mittelrhein-Company-Cup

1. Grundsätze

Soweit diese Bestimmungen keine Abweichungen vorsehen, wird nach den internationalen Fußball-Regeln der FIFA, der Satzung und den Ordnungen des FVM und des DFB gespielt.

2. Mannschaftsanzahl

Jede teilnehmende Firma, Institution, Vereinigung kann grundsätzlich mit maximal 2 Einzelmansschaften teilnehmen. Werden mehr Mannschaften gemeldet, werden diese in der Reihenfolge ihres Eingangs auf einer Warteliste geführt und spätestens 2 Wochen vor Turnierbeginn auf noch verfügbare Plätze gesetzt. Eine entsprechende Information erfolgt seitens des Veranstalters.

3. Teilnahmeberechtigung

Mannschaften können aus Vereinsspielern mit offizieller Spielberechtigung (bis einschließlich Mittelrheinliga), Betriebssportlern, Freizeitsportlern oder Gelegenheitskickern bestehen. Es können reine Frauen- und Männermannschaften oder auch gemischte Mannschaften (Frauen + Männer) gemeldet werden. Das Mindestalter der Spieler beträgt 16 Jahre, wobei minderjährige Teilnehmer eine Einwilligung ihrer Erziehungsberechtigten benötigen.

4. Anzahl der Spieler

Eine Mannschaft besteht aus maximal 12 Spieler/innen, einschließlich Torhüter/in, von denen sich 7 (einschließlich Torhüter/in) gleichzeitig auf dem Spielfeld befinden dürfen. Der Mannschaftskader muss der Turnierleitung vor Turnierbeginn auf einer Spielerliste mitgeteilt werden. Ein Wechsel zwischen den Mannschaften ist danach nicht mehr möglich.

5. Turniermodus

Der Turniermodus richtet sich nach der Anzahl gemeldeter Mannschaften und wird nach Eingang der Meldungen erstellt und den Mannschaften vor Turnierbeginn zugesendet. Bei der Ermittlung der Gruppenplatzierungen entscheidet zunächst bei Punktgleichheit die Tordifferenz. Ist auch diese gleich, entscheiden die mehr erzielten Tore. Wenn auch hier Gleichstand herrscht, entscheidet der direkte Vergleich der betroffenen Mannschaften. Endete dieser Vergleich unentschieden, wird die Platzierung durch Entscheidungsschießen von der Strafstoßmarke ermittelt (3 Spieler jeder Mannschaft). Ein Nachschuss ist nicht möglich.

6. Spieldauer

Die Spielzeit wird nach Festlegung des Turniermodus bestimmt. Jedes Spiel beginnt mit Anstoß der im Spielplan erstgenannten Mannschaft. Enden die Spiele der Endrunde unentschieden, erfolgt die Entscheidung durch ein Entscheidungsschießen. Es dürfen nur Spieler die Schüsse ausführen, die sich am Ende des Spiels im Spiel befanden.

7. Spielentscheidung durch 9m-Entscheidungsschießen

Beide Mannschaften haben abwechselnd je drei Torschüsse auszuführen. Die Mannschaft, die zu Spielbeginn Anstoß hatte, führt den ersten Torschuss aus.

Nachschießen, gleichgültig, ob der Ball von dem Torhüter abgewehrt wird oder vom Torpfosten bzw. 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.

8. Verwarnung und Feldverweis

Der Schiedsrichter kann einen Spieler verwarnen und bei schweren Verstößen auf Dauer (Gelb/Rote bzw. Rote Karte) des Spielfeldes verweisen. Bei einer Gelb/Roten Karte ist der bestrafte Spieler automatisch für das nächste Turnierspiel gesperrt. Bei einer roten Karte entscheidet die Turnierleitung nach der Schwere des Vergehens über die Dauer der Sperre.

9. Turnierleitung

Die Turnierleitung besteht aus 3 Personen (Beauftragte des FVM/WBSV) und ist für die endgültigen Entscheidungen von im Reglement nicht vorgesehenen Fällen bzw. Streitigkeiten zuständig. Die Anordnungen der Turnierleitung sind für alle Beteiligten verbindlich. **Ihre Entscheidungen sind unanfechtbar!**

10. Schiedsrichter

Die Einteilung der Schiedsrichter erfolgt durch den FVM. Jedes Spiel wird durch einen Schiedsrichter geleitet.

11. Ausstattung der Mannschaften

Jede Mannschaft muss über einen Satz Trikots mit Rückennummern verfügen. Bei Bedarf erhält die im Spielplan erstgenannte Mannschaft einen Satz Leibchen von der Turnierleitung, die bei gleicher Spielkleidung überzuziehen ist.

12. Ausrüstung der Spieler

Ein Spieler darf keine Kleidungsstücke oder Ausrüstungsgegenstände tragen, die für ihn oder für andere Spieler gefährlich sind (einschließlich jeder Art von Schmuck). Die zwingend vorgeschriebene Grundausrüstung eines Spielers besteht aus Trikot, Hose, Strümpfen (Stutzen), Schienbeinschützern und Fußbekleidung.

13. Abseits

Die Abseitsregel gemäß der Regel 11 der DFB-Fußballregeln besteht nicht.

14. Spielfeld

Die Spiele werden auf Kleinspielfeldern (60 x 40 m) auf den Plätzen der Sportschule Hennef ausgetragen. Die Tore sind 5 x 2 Meter breit. Das Spielfeld ist durch Linien abgegrenzt.

15. Auswechslungen

Ein Spielerwechsel ist nur während einer Spielunterbrechung erlaubt. Es können bis zu 5 Spieler ausgetauscht werden. Ein Wiedereinwechseln ist möglich.

16. Grätschverbot

Es ist untersagt, durch Hineingleiten von der Seite oder von hinten den Ball zu spielen, wenn ein Gegner ihn spielt oder versucht zu spielen. Dies gilt nicht für den Torhüter in seinem eigenen Strafraum, sofern die Aktion nicht fahrlässig, rücksichtslos oder übermäßig hart erfolgt. Ausführung und Versuch werden mit einem direkten Freistoß bestraft.

17. Rückpass zum Torhüter

Die „Rückpass-Regel“ gemäß der Regel 12 der DFB-Fußballregeln bleibt bestehen.

18. Foto- und Bewegtbildaufnahmen

Alle Teilnehmenden willigen ein, dass während der Veranstaltung gemachte Foto- und Bewegtbildaufnahmen zu Dokumentationszwecken und für werbliche Maßnahmen rund um den Mittelrhein-Company-Cup durch den FVM verwendet und veröffentlicht werden dürfen.

19. Haftungsausschuss

Für Ausrüstungsgegenstände, Bekleidung, etc. der Teilnehmer wird keine Haftung seitens des Veranstalters übernommen.