



# ELE Junior-Cup 2013



## Durchführungsbestimmungen

### 1. Teilnehmer

An dem Wettbewerb nehmen 48 D–Junioren-Mannschaften teil.

### 2. Spielmodus/Spielwertung/Spieldauer

Die 48 D–Junioren Mannschaften werden in acht Vorrundengruppen ausgelost. Die Spiele finden in Turnierform an acht Standorten statt. In den Gruppen spielt „jeder gegen jeden“. Die Sieger dieser Spiele sind für die Endrunde qualifiziert. Es können sich alle, auch die Zweitmannschaften qualifizieren. Für die Endrunde qualifizieren sich somit acht Mannschaften, die in zwei Gruppen zu je vier Mannschaften den Sieger ausspielen. Die Spielzeiten betragen in den Vorrunden-Turnieren 1 x 15 Minuten, im Endrunden-Turnier 1 x 20 Minuten.

Innerhalb der Gruppen wird nach dem Modus „jeder gegen jeden“ in einfacher Runde mit normaler Punktwertung gespielt. Zur Ermittlung des Endstandes gilt bei Punktgleichheit die Reihenfolge „Tordifferenz – mehr erzielte Tore – Spiele gegeneinander – Neunmeterschießen“. Bei den Halbfinalspielen und den Platzierungsspielen erfolgt bei unentschiedenem Ausgang direkt im Anschluss an das Spiel ein Neunmeterschießen nach den DFB-Bestimmungen.

### 3. Spieltermine/Spielorte

Alle Spiele finden auf Rasen- oder Kunstrasenplätzen statt. Der Spieltag ist dem beigefügten Spielplan zu entnehmen. Die Anreise zu den Spielorten hat bis spätestens 45 Minuten vor Turnierbeginn zu erfolgen.

### 4. Spielberechtigung/Spielerlaubnis

Es wird mit 9 gegen 9 (1 Torwart und 8 Feldspieler) gespielt.

Jede Mannschaft setzt sich aus 15 Spielern und zwei Begleitern zusammen. Insgesamt dürfen je Spiel vier Junioren ausgewechselt werden, Wiedereinwechslung ist zulässig. Die laufende Nummer auf dem Spielbericht sollte während des gesamten Turniers mit der Rückennummer des Spielers identisch sein. Jede Mannschaft hat vor Turnierbeginn den vollständig ausgefüllten Spielbericht und die Pässe der Turnierleitung zur Passkontrolle vorzulegen.

### 5. Erziehungsmaßnahmen

Gemäß § 30 der Jugendspielordnung/WFLV werden bei den Spielen Ermahnung, Verwarnung, Feldverweis auf Zeit und totaler Feldverweis angewandt. Letzteres bedeutet, dass der Spieler von der weiteren Turnierteilnahme ausgeschlossen ist und

gegen ihn eine Sperrstrafe ausgesprochen wird. Der zuständige Vorsitzende des jeweiligen Kreisjugendausschusses wird über das Vergehen informiert.

#### **6. Spielkleidung/Spielbälle**

Es sind zwei verschieden farbige Trikotsätze mitzubringen. Die Mannschaftsbetreuer haben sich rechtzeitig vor Spielbeginn über die Farbe ihrer Kluffen zu einigen. Kommt keine Einigung zu Stande, entscheidet das Los der Turnierleitung. Der Ausrichter hält Markierungsleibchen bereit. Die Spielbälle werden vom zuständigen Verein gestellt. Für Trainingsbälle sind die Mannschaften selbst verantwortlich.

#### **7. Schiedsrichter**

Die Ansetzung der Schiedsrichter beantragt der ausrichtende KJA beim zuständigen Schiedsrichterausschuss. Die SR-Kosten gehen zu Lasten des Stadt Sport Verbandes Gladbeck.

#### **8. Spielfeld**

Alle Spiele finden auf verkleinertem Spielfeld mit Kleinfeldtoren (5m x 2m) statt. Die Tore stehen auf der 16er Strafraumgrenze. Weitere Spielfeldmarkierungen sind mittels Pylonen vorzunehmen.