



Zürich-Jugend-Cup der HSG Wettenberg



Turnierbestimmungen

Die Spielzeit beträgt in der Regel 1 x 15 Minuten. Das Team-Timeout entfällt.

Jedes Spiel beginnt mit einem Hochball.

Die im Spielplan zuerst genannte Mannschaft stellt den Spielball und hat ggf. die Trikots zu wechseln bzw. mit Überziehhemdchen zu spielen.

In der Regel kommen die beiden Gruppenersten (egal ob Dreier-, Vierer- oder Fünfergruppe) in die nächste Runde. Bei Punktgleichheit in den Gruppenspielen entscheidet über die Platzierung der direkte Vergleich. Ist dieser gleich, entscheidet das Torverhältnis der punktgleichen Mannschaften (bei drei und mehr). Ist auch dieses gleich, entscheidet das Gesamtverhältnis. Ist auch dieses gleich, entscheidet das Los.

Endet ein Überkreuz- oder Finalspiel unentschieden, wird das Spiel mit einem erneuten Hochball fortgesetzt. Die Mannschaft, die hier das erste Tor wirft (Golden Goal) ist Sieger des Spiels.

Jede Mannschaft muss vor Turnierbeginn einen ausgefüllten Spielbericht mit allen Spielern/innen, die im Laufe des Turnieres eingesetzt werden sollen, bei der Turnierleitung vorlegen. Ein Spielbericht für alle Spiele. Die Spielerpässe sind bereit zu halten.

Sollte eine Mannschaft zum Turnier nicht antreten, so wird bei Dreiergruppen eine Fünfergruppe aus den beiden übrigen Mannschaften dieser Gruppe und einer benachbarten Dreiergruppe gebildet. Sollte eine Mannschaft bei Vierer- bzw. Fünfergruppen nicht antreten, entfallen die Spiele dieser Mannschaft.

Auswahlmannschaften dürfen grundsätzlich teilnehmen. Wenn in der Mannschaft aber Spieler/innen des älteren Jahrgangs dabei sind, muss die Mannschaft in der nächst höheren Klasse angemeldet werden.

In der E-Jugend wird bis zu den Halbfinalspielen 2 mal 3 gegen 3 gespielt. Die Halbfinalspiele und die Endspiele werden dann 6 gegen 6 gespielt. Bei beiden Spielweisen wird mit Multiplikator gespielt, d.h. Anzahl der erzielten Tor x Anzahl der Torschützen.