



Austragungsmodus beim „Kempa Allgäu-Cup“

Bei der F-Jugend beträgt die Spielzeit **1 x 12 Minuten**, bei der E- und D-Jugend **1 x 14 Minuten**. Bei C-, B- und A-Jugend **1 x 18 Minuten**. Es erfolgt kein Seitenwechsel.

Die im Spielplan zuerst genannte Mannschaft hat Anspiel und spielt auf der Seite links vom Kampfgericht. Bei gleicher Trikotfarbe wechselt die zuerst genannte Mannschaft. Die Mannschaften müssen sich mindestens 5 Minuten vor ihrem jeweiligen Spiel auf dem im Spielplan angegebenen Platz einfinden und sich bei dem dortigen Kampfgericht melden.

An- und Abpfiff erfolgt durch die sich am Platz befindliche Turnierleitung, die auch die Torerfolge registriert. Bitte nach jedem Spiel das Ergebnis dort vergleichen! Spätere Reklamationen können nicht berücksichtigt werden.

Achtung F-, E- und D-Jugendbetreuer:

Bitte beachtet die Durchführungsbestimmungen gemäß HVW §24 Sonderspielformen:

Gespielt wird in der **F-Jugend 4+1 ohne Prellen mit Manndeckung**, in der **E-Jugend 6+1, mit max. 3x Prellen und mit Manndeckung** und in der **D-Jugend 6+1 mit unbeschränktem Prellen, der Pflicht zur offensiven Deckung und Abwurf nach Torerfolg**. Außerdem gibt es in der F- und E-Jugend Penalty statt 7-Meter!

In den Gruppen spielt jeder gegen jeden. Die Gruppenersten, die Gruppenzweiten und zum Teil auch die besten Gruppendritten kommen weiter. **Bei Punktegleichheit entscheiden zuerst der direkte Vergleich, dann die Tordifferenz und dann die höhere Anzahl der erzielten Tore.**

Bei der **Berechnung der besten Gruppendritten** entscheidet zuerst das Punkteverhältnis (bei unterschiedlichen Gruppengrößen wird das Ergebnis gegen den Tabellenletzten nicht berechnet), dann die Tordifferenz und dann die höhere Anzahl der erzielten Tore. Ist dann immer noch kein bester Gruppendritter ermittelt, entscheidet das Los.

Austragungsmodus:

2 Gruppen:

Die Gruppenersten und -zweiten qualifizieren sich für die Halbfinalspiele.

3 Gruppen:

Die Gruppenersten, die Gruppenzweiten sowie die 2 besten Gruppendritten qualifizieren sich für die Viertelfinalspiele.

4 Gruppen:

Die Gruppenersten und -zweiten qualifizieren sich für die Viertelfinalspiele.

5 Gruppen:

Die Gruppenersten qualifizieren sich direkt für das Viertelfinale. Die Gruppenzweiten und der beste Gruppendritte spielen in einer Zwischenrunde um die restlichen 3 Viertelfinalplätze.

6 Gruppen:

Die Gruppenersten, die Gruppenzweiten sowie die 4 besten Gruppendritten qualifizieren sich für die Achtelfinals.

7 Gruppen:

Die Gruppenersten, die Gruppenzweiten sowie die 2 besten Gruppendritten qualifizieren sich für die Achtelfinals.

8 Gruppen:

Die Gruppenersten, und -zweiten qualifizieren sich für die Achtelfinals.

KO-Spiele werden nicht verlängert. Es erfolgt sofort ein 7m-Werfen von jeweils drei Spielern. Lediglich die Endspiele werden 1 x 5 Minuten verlängert.

Es gelten die Jahrgänge der kommenden Hallensaison im HVW. Bitte die Spielerpässe für eventuelle Kontrollen (bei auftretenden Reklamationen) bereithalten. Ohne Spielerpass ist niemand zugelassen. Ein Spieler oder eine Spielerin darf in einer Jugend nur in einer Mannschaft eingesetzt werden.