



EICHENKREUZ
die sportarbeit des WV

Regelwerk für die württembergische Eichenkreuz Pokalrunde

1. SPIELMODUS

1.1 Teilnehmer

Alle Mannschaften, die sich termingerecht angemeldet haben, dürfen an der Runde teilnehmen.

1.2 Spielplan

Das Erstellen des Spielplans durch den Arbeitskreis Fußball (AK) basiert auf dem traditionellen Losverfahren. Die erstgenannte Mannschaft hat das Heimrecht. Dies bedeutet Schiedsrichterbesorgung und Bereitstellung eines gestreuten und bespielbaren Platzes. Es besteht jederzeit die Möglichkeit das Heimrecht abzugeben.

- a) Wenn mehr als 16 Mannschaften teilnehmen, muss vor dem Achtelfinale eine Qualifikationsrunde gespielt werden. Alle Mannschaften, die nicht an der aktuellen Großfeldrunde der Eichenkreuzliga teilnehmen und die neu in die Großfeldrunde eingestiegenen Mannschaften werden nur den Mannschaften aus der untersten Liga zugelost und sind immer erstgenannt. Erst wenn diese Paarungen ausgelost sind, werden die restlichen benötigten Mannschaften aus den höheren Ligen dem Lostopf zugefügt.
- b) Befreit von der Qualifikationsrunde sind die Mannschaften die in der vergangenen Pokalrunde im Finale standen, der amtierende Meister und die danach entscheiden die Platzierungen in der obersten Liga der vergangenen Saison.
- c) Die unterklassige Mannschaft in einer ausgelosten Begegnung hat das Heimrecht.
- d) Die Auslosung der Qualifikationsrunde erfolgt durch den AK. Diese Paarungen werden dann mit der Rundeninfo verschickt.
- e) Das Finale findet im Stadion des VfL Kirchheim statt.

1.3 Terminierung und Spielabsagen

- a) Die Spieltermine der Runde werden von der Rundenleitung auf Wochenenden festgesetzt. Dabei ist nach Absprache zwischen der Heim – und Gastmannschaft ein Spieltermin festzulegen, der beiden Mannschaften passt. Sollte sich dieser nicht finden lassen, legt die Rundenleitung einen endgültigen Spieltermin fest. Einigen sich beide Mannschaften auf einen anderen Spieltermin, so kann ein Spiel nach Rücksprache und Zustimmung der Rundenleitung verlegt werden. Jede Mannschaft meldet der Rundenleitung schriftlich bis zu den in der Rundeninformation genannten Stichtagen ihren Heimspieltermin mit Datum und Uhrzeit. Nach dem genannten Stichtag sind Spielverlegungen nur noch in Ausnahmefällen und mit vorhandener Genehmigung der Rundenleitung möglich.
- b) Ein bereits festgelegtes Spiel kann nur in begründeten Ausnahmefällen im direkten Gespräch zwischen den beiden Mannschaftenverantwortlichen abgesagt werden. Dabei ist eine Frist von mindestens 120 Stunden (5 Tage) vor dem festgelegten Spielbeginn einzuhalten. Ansonsten wird das Spiel als verloren gewertet (0:3 Tore) und eine Strafe laut Regelwerk 3.2 wird fällig.
- c) Wird ein bereits festgelegter Spieltermin fristgerecht von der Gastmannschaft abgesagt, so legt die Heimmannschaft einen verbindlichen Ersatztermin fest. Wird ein bereits festgelegter Spieltermin fristgerecht von der Heimmannschaft abgesagt, so wechselt das Heimrecht auf die Gastmannschaft, die einen verbindlichen Ersatztermin festlegt. Kann kein Ersatztermin gefunden werden, verliert die Mannschaft, die den ursprünglichen Spieltermin abgesagt hat.
- d) Wird ein bereits festgelegter Spieltermin fristgerecht von der Heimmannschaft abgesagt, so wechselt das Heimrecht auf die Gastmannschaft, die einen verbindlichen Ersatztermin festlegt.
- e) Ist die Absage nachweislich nicht auf das Verschulden einer Mannschaft zurückzuführen, muss in Rücksprache mit der Rundenleitung ein Ersatztermin gefunden werden. Dabei gelten für die Absprache die Bedingungen aus a).
- f) Der angesetzte Spielbeginn kann um bis zu 30 Minuten nach hinten verlegt werden, wenn eine Mannschaft nicht mit mindestens 11 Spielern anwesend ist. Dieser Mannschaft bleibt es jedoch vorbehalten auch mit mindestens 8 Spielern das Spiel zu beginnen. Ist eine Mannschaft um mehr als 30 Minuten verspätet, wird das Spiel für die fehlende Mannschaft als verloren gewertet (0 Punkte, 0:3 Tore) und eine Strafe laut Regelwerk 3.4 wird fällig. In beiderseitigem Einvernehmen kann jedoch von dieser Regel abgewichen werden.

2. Wertung von Ergebnissen

2.1 Wertung

Gespielt wird im K.O. Modus. Endet ein Spiel nach 90 Minuten unentschieden, erfolgt eine Verlängerung über 2x15 Minuten. Sollte danach kein Sieger feststehen, wird dieser im Elfmeterschießen ermittelt.

2.2 Schiedsgericht

Gegen Entscheidungen der Rundenleitung, die Wertung von Spielen und Strafen kann beim Schiedsgericht schriftlicher Einspruch erhoben werden. Das Schiedsgericht wird vom AK und dem Landessportreferenten des evangelischen Jugendwerk in Württemberg aus folgenden Personen gebildet:

Stefan Kober	CVJM Esslingen	Johannes Schmid	CVJM Holzgerlingen
Sebastian Auch	SG Filder	Daniel Degler	EC Dagersheim
Markus Walker	EK Dettingen / Teck	Henrik Struve	Landessportreferent

2.3 Schiedsrichter

Für die Spiele müssen von der Heimmannschaft (wenn möglich WFV geprüfte) Schiedsrichter gestellt werden. Spieler einer der beiden Mannschaften sind als Schiedsrichter nicht zugelassen. Bei kurzfristiger Absage eines Schiedsrichters stehen folgende Ausweichmöglichkeiten zur Verfügung:

1. die Gastmannschaft stellt einen Schiedsrichter
2. wird 1. nicht in Anspruch genommen, kann die Heimmannschaft einen Schiedsrichter stellen
3. wird keine der beiden Möglichkeiten beansprucht bzw. keine einheitliche Zustimmung erreicht, wird das Spiel neu angesetzt und das Heimrecht wechselt.

Jede dieser Möglichkeit muss von beiden Mannschaftenverantwortlichen vor Spielbeginn akzeptiert werden und wird anschließend im Spielberichtsbogen festgehalten. Außerdem hat jede Mannschaft einen Linienrichter zu stellen.

Bei nicht Beachtung, wird das Spiel für die entsprechende Mannschaft als verloren gewertet (0:3 Tore) und eine Strafe laut Regelwerk 3.2 wird fällig.

2.4 Spielberechtigung

- a) Das Einsetzen von aktiven Spielern ist nicht erlaubt und zieht eine Strafe laut Regelwerk 3.1 nach sich. Ehemals aktive Spieler müssen ihr letztes Spiel **vor dem 01.07.** bestritten haben.
- b) Kein Spieler darf während der Runde für zwei verschiedene Vereine spielen. Meldet ein Verein mehrere Mannschaften, so muss vor Beginn der Runde eine schriftliche Meldung der einzelnen Spieler der jeweiligen Mannschaften bei der Rundenleitung vorliegen. Die einzelnen Spieler dürfen nicht bei der anderen Mannschaft aushelfen. Ansonsten wird das Spiel für die entsprechende Mannschaft als verloren gewertet (0:3 Tore) und eine Strafe laut Regelwerk 3.1 wird fällig.
- c) Jugendliche dürfen ab dem 15.Geburtstag am Spielbetrieb teilnehmen. Werden Spieler eingesetzt, die das 18.Lebensjahr noch nicht vollendet haben, muss aus versicherungstechnischen Gründen eine Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten vorliegen, aus der hervorgeht, dass die Jugendlichen auf eigene Gefahr hin Sport mit Erwachsenen betreiben.
- d) Das Einsetzen von gesperrten Spielern zieht eine Strafe nach sich. Gelbe sowie Gelb-Rote Karten haben für den Spieler keine weiteren Konsequenzen. Beim erhalten einer direkten Roten Karte ist der Spieler für das nächst folgende Spiel gesperrt. Wir möchten darauf hinweisen, dass nach den DFB-Regeln **das Tragen von Schienbeinschonern Pflicht ist.** Verzichtet ein Spieler auf diese Ausrüstung, kann der Schiedsrichter den betreffenden Spieler von der Spielteilnahme ausschließen.

2.5 Spielregeln

Grundsätzlich richten wir uns nach den aktuellen Regeln des DFB, nur dort, wo unser Regelwerk etwas anderes aussagt, weichen wir von diesen ab. Wir bitten daher alle teilnehmenden Mannschaften sich mit den aktuellen Regeln zu befassen und sie mit den Spielern durch zu sprechen. Es werden dadurch viele Streitfälle und Diskussionen überflüssig.

2.6 Ergebnisdienst

Das Spielergebnis wird mit den Torschützen und den erhaltenen Karten von der Heimmannschaft online auf der Homepage eingestellt. Der Spielberichtsbogen wird ebenfalls von der Heimmannschaft per Email an den entsprechenden Rundenleiter gesendet. Erfolgt die Meldung nicht innerhalb der vorgegebenen Frist aus der Rundeninfo, wird eine Strafe laut Regelwerk 3.4 fällig.

2.7 Namenskontrolle

Vor jedem Spiel muss eine eingehende Namenskontrolle durch die beiden Mannschaftsverantwortlichen stattfinden. Das Ausweisen muss durch einen gültigen EK-Pass oder einem amtlichen Lichtbildausweis erfolgen. Spieler die sich nicht vor Spielbeginn ausweisen können sind nicht spielberechtigt, wenn der Gegner dem nicht zustimmt. Hierzu müssen beide Unterschriften der Verantwortlichen auf dem Spielberichtsbogen vermerkt sein.

2.8 Trikotwerbung

Seit dem 01.05.1997 ist nach dem Beschluss des Eichenkreuzrates in Württemberg Trikotwerbung zulässig. Hierzu erstellte der EK – Rat die „Allgemeinverbindlichen Vorschriften für Werbung auf der Spielkleidung im Bereich des EK – Württemberg“. Diese Vorschriften können über das Sportreferat angefordert werden. Das Anbringen von Werbung ist dem EK – Rat anzuzeigen und dort genehmigen zu lassen.

Genehmigte Werbungen erhalten den „EK – Pass Trikotwerbung“. Auf Verlangen des Schiedsrichters oder des jeweiligen Mannschaftsverantwortlichen ist der „EK - Pass Trikotwerbung „ vorzulegen.

Für Spieler und Vereine, die ohne Genehmigung werben, behält sich das Schiedsgericht Strafen vor.

3. Strafenkatalog

1. Verspätete Meldung eines Spieltermins:
10,00 € Strafe.
2. Einsatz eines gesperrten Spielers:
25,00 € Strafe und Spielverlust.
3. Nichtantreten einer Mannschaft:
25,00 € Strafe und Spielverlust.
4. Verspätete Zusendung des Spielberichts bogens:
10,00 € Strafe.
5. Fehlerhaft ausgefüllter Spielberichtsbogen:
10,00 € Strafe.
6. Verspätetes eintragen des Spielergebnisses auf der Homepage:
Ein Tag verspätet 10,00 € Strafe / zweiter Tag verspätet 20,00 €.
7. Bei Einsprüchen gegen die Wertung eines Spieles muss neben einem schriftlichen Einspruch eine Gebühr von 20,00 € entrichtet werden.

Die angefallenen Strafgebühren werden am Ende der Runde vom Kassier den jeweiligen Mannschaften aufgelistet und in Rechnung gestellt. Bei Zahlungsverzug behält sich der Arbeitskreis Fußball weitere Maßnahmen vor. Desgleichen bei allen nicht aufgeführten Streitfällen und Vergehen. Höchste Entscheidungsinstanz für alle Streitfälle ist der Eichenkreuz Fachausschuss.

Stand: 02.08.2015