

# Copa de Frankonia 2017

Stand: 01.11.2017

> Homepage: <http://hobbyliga-lauf.de/pokale/copa-de-frankonia>



Teilnehmer:

Hobbyliga Lauf:

Jonnys United FC / Red-Black Dragons / TG Kaum Nüchtern / [kein 4. Team]

Hobbyliga Nürnberg Land:

FC Asya United / FC Richtown / Langwasser United / [Noriskicker: nicht angetreten]

Rangauliga:

FC Rostige Ritter 2011 / Lokomotive Gebersdorf / Nürnberg Kickers / Streetkicker's Franken

NHL-K:

FC Erlangen Rangers / Franken United Nürnberg / Happy Feet / [Reaktor Katzwang 04: zurückgezogen]

1. Spieltag		01.03.-23.04.2017	
Lokomotive Gebersdorf	-	Langwasser United	3-5
FC Asya United	-	Nürnberg Kickers	16-2
TG Kaum Nüchtern	-	Franken United Nürnberg	0-14
Happy Feet	-	Jonnys United FC	2-5
FC Richtown	-	Streetkicker's Franken	17-1
FC Rostige Ritter 2011	-	FC Erlangen Rangers	0-5
Spielfrei: Red-Black Dragons			

4. Spieltag		01.03.-25.06.2017	
Langwasser United	-	Lokomotive Gebersdorf	4-2
Nürnberg Kickers	-	FC Asya United	0-3*
Franken United Nürnberg	-	TG Kaum Nüchtern	10-2
Jonnys United FC	-	Happy Feet	3-0*
Streetkicker's Franken	-	FC Richtown	0-3*
FC Erlangen Rangers	-	FC Rostige Ritter 2011	2-4
Spielfrei: Red-Black Dragons			

2. Spieltag		01.03.-14.05.2017	
Lokomotive Gebersdorf	-	Red-Black Dragons	6-15
TG Kaum Nüchtern	-	FC Asya United	3-17
Franken United Nürnberg	-	Nürnberg Kickers	4-1
FC Richtown	-	Happy Feet	4-6
Streetkicker's Franken	-	Jonnys United FC	4-11
Spielfrei: FC Erlangen Rangers, Langwasser United			

5. Spieltag		01.03.-23.07.2017	
Red-Black Dragons	-	Lokomotive Gebersdorf	3-0*
FC Asya United	-	TG Kaum Nüchtern	36-2
Nürnberg Kickers	-	Franken United Nürnberg	0-3*
Happy Feet	-	FC Richtown	3-0*
Jonnys United FC	-	Streetkicker's Franken	13-2
Spielfrei: Langwasser United, FC Erlangen Rangers			

3. Spieltag		01.03.-04.06.2017	
Red-Black Dragons	-	Langwasser United	18-5
FC Asya United	-	Franken United Nürnberg	9-4
Nürnberg Kickers	-	TG Kaum Nüchtern	6-8
Happy Feet	-	Streetkicker's Franken	3-0*
Jonnys United FC	-	FC Richtown	3-0*
Spielfrei: FC Rostige Ritter 2011, Lokomotive Gebersdorf			

6. Spieltag		01.03.-03.09.2017	
Langwasser United	-	Red-Black Dragons	x-x
Franken United Nürnberg	-	FC Asya United	0-3*
TG Kaum Nüchtern	-	Nürnberg Kickers	3-2
Streetkicker's Franken	-	Happy Feet	x-x
FC Richtown	-	Jonnys United FC	4-8
Spielfrei: Lokomotive Gebersdorf, FC Rostige Ritter 2011			

\* = Spiel wurde nach den Regeln gewertet    x-x = Keine Wertung

Gruppe A				
	Spiele	Tore	Diff.	Punkte
1. Red-Black Dragons	3	36-11	+25	9
2. Langwasser United	3	14-23	-9	6
3. Lokomotive Gebersdorf	4	11-27	-16	0

Gruppe C				
	Spiele	Tore	Diff.	Punkte
1. Jonnys United FC	6	43-12	+31	18
2. Happy Feet	5	14-12	+2	9
3. FC Richtown	6	28-21	+7	6
4. Streetkicker's Franken	5	7-47	-40	0

Gruppe B				
	Spiele	Tore	Diff.	Punkte
1. FC Asya United	6	84-11	+73	18
2. Franken United Nürnberg	6	35-15	+20	12
3. TG Kaum Nüchtern	6	18-85	-67	6
4. Nürnberg Kickers	6	11-37	-26	0

Gruppe D				
	Spiele	Tore	Diff.	Punkte
1. FC Erlangen Rangers	2	7-4	+3	3
2. FC Rostige Ritter 2011	2	4-7	-3	3

Viertelfinale			04.09.-24.09.2017	
Red-Black Dragons	-	Franken United Nürnberg	12-4	
FC Asya United	-	Happy Feet	6-4	
Jonnys United FC	-	FC Rostige Ritter 2011	9-4	
FC Erlangen Rangers	-	Langwasser United	2-13	

Finale			01.11.2017	
Red-Black Dragons	-	FC Asya United	15-6	

Halbfinale		25.09.-15.10.2017	
Red-Black Dragons	-	Jonnys United FC	10-4
FC Asya United	-	Langwasser United	3-0*

Gewinner der Copa de Frankonia 2017:

**Red-Black Dragons**

**Modus:** Es werden vier Gruppen mit je vier Mannschaften gebildet. Das Teilnehmerfeld setzt sich aus jeweils vier Vereinen der [Rangauliga](#), vier Vereinen der [Nürnberger Hobbyliga-Kleinfeld](#), vier Vereinen der [Hobbyliga Nürnberg/Land](#) und vier Vereinen der [Hobbyliga Lauf](#) zusammen. Innerhalb der Gruppen werden jeweils ein Hin- und Rückspiel ausgetragen. Die erstgenannte Mannschaft genießt Heimrecht; der Spielort kann jedoch flexibel durch beide Seiten vereinbart werden. Alle Spiele müssen ausgetragen werden, somit auch die ligainternen Partien.

## Qualifikation:

Aus jeder teilnehmenden Liga melden die jeweiligen Ligaleitungen vier Teams für die Teilnahme an der CdF.

## Zeitraumen

Haupttrunden-Spieltermine (Gruppenphase) müssen spätestens innerhalb des regulären Spieltages festgelegt werden. Spieltermine der Gruppenphase können außerhalb des regulären Spieltages liegen.

Innerhalb des 6. Spieltages dürfen keine Spiele der Spieltage 1-5 liegen.

Über die Wertung von nicht bzw. zu spät gemeldeten Spielen entscheidet die Copa-Leitung.

Die Vorrunde endet mit dem Ende des 6. Spieltages. Vorrundenspiele nach dem 03.09. werden nicht mehr gewertet.

1. Spieltag 01.03.-23.04. / 2. Spieltag 01.03.-14.05. / 3. Spieltag 01.03.-04.06.

4. Spieltag 01.03.-25.06. / 5. Spieltag 01.03.-23.07. / 6. Spieltag 01.03.-03.09.

Die Spieltermine der Endrundenbegegnungen sind wie folgt festgelegt und müssen eingehalten werden.

Viertelfinale 04.09.-24.09.2017

Halbfinale 25.09.-15.10.2017

Finale 21./22./28./29.10. oder 01.11.2017

**Abweichende Spielregeln:** Die Spielzeit beträgt zweimal 35 Minuten. Steht es in der K.O.-Phase nach 70 Minuten unentschieden, wird eine Verlängerung von zweimal zehn Minuten angehängt. Heißt es auch nach der Verlängerung remis, findet ein 7-Meter-Schießen statt. Darüber hinaus gelten die Bestimmungen des Regelwerks der Hobbyliga Lauf, mit einer weiteren Ausnahme: Die Rückpassregelung wird analog der BFV-Richtlinien angewandt. Eine beabsichtigte Rückgabe zum Torwart ist somit verboten und wird bei Missachtung mit einem indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft geahndet.

**Kader:** Spielberechtigt sind alle Spielerinnen und Spieler, die in der jeweiligen Liga eine Spielberechtigung haben. Des Weiteren sind alle Aushilfsspieler zugelassen, unter dem Vorbehalt, dass diese keine BFV-Vereinsspieler sind. Im letzteren Fall zielt die Hobbyvereinigung ausschließlich auf das Fairplay der beteiligten Teams ab.

Es dürfen nur Vereinsspieler eingesetzt werden, die auch in der jeweiligen Liga spielberechtigt sind. Allerdings ist in der CdF als höchste Spielklasse eines Vereinsspielers die Kreisliga festgelegt.

**Gruppenphase:** Pro teilnehmender Liga wird eine Gruppe zu je vier Mannschaften gebildet. Bei der Auslosung ist darauf zu achten, dass Mannschaften aus einer Liga möglichst gleichmäßig über die Gruppen aufgeteilt werden. Die Spiele sollten auf den hauseigenen Plätzen der Ligen durchgeführt werden. Jedoch können die beteiligten Teams selbstständig eine beliebige Spielstätte wählen.

Bei Punktgleichheit zählen als Kriterien in der Reihenfolge der direkte Vergleich, die Tordifferenz sowie die mehr geschossenen Tore.

**K.O.-Phase:** Aus jeder Gruppe qualifizieren sich die beiden besten Mannschaften für die K.O.-Phase. Diese acht Mannschaften ziehen in das Viertelfinale ein und ermitteln vier Halbfinal-Teilnehmer. Treffen zwei Mannschaften eines Ligenverbundes aufeinander, so muss dieses K.O.-Runden-Spiel durchgeführt werden. Die Sieger der beiden Halbfinal-Paarungen ermitteln im Finale den Sieger der Copa de Frankonia 2017.

**§1 Grundsatz.** Die Hobbyliga Lauf versteht sich ausschließlich als Freizeitorganisation und setzt voraus, dass alle teilnehmenden Mannschaften, den Hobbyfußball auch als solchen behandeln. Auf Fair Play und Kameradschaft ist in höchstem Maße zu achten.

**§2 Verantwortlichkeit.** Der Hobbyliga-Rat, bestehend aus jeweils einem Vertreter jedes Erst- und Zweitliga-Teams sowie der Ligaleitung, ist das höchste Gremium der Hobbyliga Lauf und hat in strittigen Fragen eine alleinige Vollmacht. Der Rat tritt durchschnittlich halbjährlich und in besonders wichtigen Fällen, wie dem Werten einer nicht ausgetragenen Partie, Unsportlichkeiten von Spielern oder Mannschaften, Ausschluss eines Teams aus dem Ligabetrieb (vgl. §12) oder vergleichbaren Themen, zusammen.

**§3a Spielsystem.** Die Hobbyliga Lauf ist in zwei Divisionen unterteilt, in der die beteiligten Teams innerhalb der Ligen aufeinander treffen. Gespielt wird ein einründiges System, welches besagt, dass es keine Hin- und Rückspiele gibt, sondern jedes Team je einmal gegen jede andere Mannschaft der Division anzutreten hat. Am Ende der Spielzeit (vgl. §4a) steigen die drei besten Teams der zweiten Division in die erste Division auf. Die drei Mannschaften mit der schlechtesten Platzierung der ersten Division steigen in die zweite Division ab.

**§3b Neulinge.** Alle neu-einsteigenden Mannschaften starten automatisch in der zweiten Division.

**§4a Zeitrahmen.** Alle Partien der Saison 2016 müssen zwischen Dienstag, 01. März 2016 und einschließlich Montag, 31. Oktober 2016 ausgetragen werden. Ein Spiel, das innerhalb dieses Zeitraums nicht abgehalten werden kann, wird mit einer X:X-Wertung versehen. Allen davon betroffenen Mannschaften werden am Ende der Saison vier Minuspunkte für jede nicht ausgetragene Partie auferlegt. Dies betrifft in letzter Instanz auch Partien, die, obwohl nicht ausgespielt, per Ergebnis eingereicht werden (Betrugsversuch).

**§4b Punktgleichheit.** Kann ein Spiel, trotz wiederholtem Anfragen einer Mannschaft, nicht stattfinden, entscheidet der Hobbyliga-Rat über die Wertung dieser Begegnung. Bei Punktgleichheit mehrerer Vereine in der Abschlusstabelle entscheidet der direkte Vergleich. Im Falle eines fortwährenden Gleichstands urteilt ein Entscheidungsspiel über den endgültigen Ranglistenplatz.

**§5 Rahmenbedingungen.** Alle Spiele werden ausschließlich auf Kleinfeldern und/oder Bolzplätzen ausgetragen. Die Größe der Tore darf das Handballtor-Maß nicht unter- und das Kleinfeld-Fußballtor-Maß nicht überschreiten. Es ist nicht zulässig, Spiele in Indoor-Anlagen zu verlegen.

**§6 Spielstätten.** Offizielle Spielorte sind die Bolzplätze am Siechenlohsteg in Lauf an der Pegnitz. Als Platz-Begrenzung dient, neben dem hohen Gras auf der einen, der Wanderweg auf der anderen Seite. Offizielle Ausweichanlage ist der Bolzplatz an der Karlsbrücke in Lauf an der Pegnitz. Die Mannschaften haben, bei gegenseitiger Übereinkunft, die Möglichkeit, auf anderen Spielstätten (die Bedingungen des §5 sind zu erfüllen), zu spielen.

**§7 Spieldauer.** Ein Spiel geht über zwei Halbzeiten á 30 Minuten Spieldauer. Die Dauer der Halbzeitpause, sowie einer angemessenen, falls notwendigen, Nachspielzeit wird kongruent von beiden Teams eigenständig festgelegt.

**§8 Teamgröße.** Eine Mannschaft setzt sich aus einem Torwart und fünf Feldspielern zusammen. Zu Spielbeginn müssen mindestens vier Feldspieler sowie ein Torwart eine Startaufstellung bilden. Die Anzahl der Auswechselspieler ist nicht definiert.

**§9 Spielplanung.** Es existiert kein vorgegebener Spielplan. Eine Terminabsprache erfolgt ausschließlich zwischen den Teamleitern der jeweiligen Mannschaften. Jede Partie ist bei den Ligaverantwortlichen anzumelden; geschieht dies nicht, kann für eine fristgerechte Wertung des Spiels keine Garantie übernommen werden. Nach Beendigung einer Begegnung ist von beiden Mannschaften ein vollständig ausgefüllter Spielberichtsbogen an die Ligaleitung zu entsenden.

**§10 X:0-Wertung.** Eine Mannschaft die zu einem, von beiden Teams fest vereinbarten, Spieltermin mit weniger als vier Feldspielern erscheint, verliert das Spiel mit 0:X (gleichbedeutend mit 0:3-Toren). Erscheint eine Mannschaft zu einem, von beiden Teams fest vereinbarten, Spieltermin nicht, wird die Begegnung, nach Ablauf der halbstündigen Wartezeit, mit 0:X (gleichbedeutend mit 0:3-Toren) gegen das betreffende Team gewertet.

**§11 Spielabsagen.** Eine fest terminierte Partie kann von jedem Verein maximal einmal abgesagt werden. Dies muss mindestens zwei Kalendertage (48 Stunden) vor dem Anpfiff geschehen, ansonsten wird, bei Nicht-Antritt, das Spiel mit 0:X (gleichbedeutend mit 0:3-Toren) gewertet. Erfolgt die Absage erst 24 Stunden vor Spielbeginn (oder später), wird das Team, welches die Abberufung eingereicht hat, neben der 0:X-Wertung mit zwei zusätzlichen Minuspunkten (= vier Minuspunkten) belastet.

**§12a Quotenregelung.** Alle zu absolvierenden Ligaspiele unterliegen einer sog. Spielequote. Diese sieht vor, dass in einem Zeitrahmen von zwei Monaten eine Mindestanzahl von drei Spielen zu absolvieren ist. Jene Anzahl lässt sich aus der Gesamtsumme von mind. 12 Saisonspielen (garantierte Mindestsumme aus Liga- und Pokalspielen) pro Team ableiten. Eine Ausnahme bildet der Drigglas SV, die nicht am Supercup teilnimmt. Die Quote darf dabei wettbewerbsübergreifend erbracht werden; Liga- und Pokalspiele zählen hernach gleichermaßen. Die Zeitfenster zur Austragung der jeweils mind. drei Partien gestalten sich wie folgt: März bis April, Mai bis Juni, Juli bis August und September bis Oktober.

Sollte die Quote in einem der o.g. Zeitfenster von einer Mannschaft nicht erfüllt werden, so wird die Startgebühr des Folgejahres um mindestens 10 Prozent (je Zeitfenster, in der die Quote nicht erfüllt wurde) angehoben. Die maximale Erhöhung der Startgebühr liegt sogleich bei 40 Prozent (Quote in allen vier Zeitfenstern nicht erfüllt). Diese Strafgebühr entfällt, sollten am Ende der Saison alle Partien absolviert worden sein. Eine akribische Prüfung der Quoten wird seitens der Ligaleitung (Adrian Thumann) vorgenommen.

**§12b Punktstrafen.** Jede 0:X-Wertung wird mit einer zweifachen Punktstrafe geahndet, die umgehend verrechnet wird. Nach Eingang der vierten 0:X-Wertung gegen einen Verein im Laufe einer Spielzeit erfolgt eine sofortige, automatisierte (nicht verhandelbare) Suspendierung, die an einen Ausschluss für die laufende Saison gekoppelt ist. In diesem Zuge werden alle bereits ausgetragenen Partien aus der Wertung genommen/annulliert, sowie mit einer X:0-Wertung für den Gegner versehen.

**§13 Spielregeln.** Tore können von jeder Feldposition aus erzielt werden. Auch der Torwart hat das Recht Tore zu erzielen. Ausnahme: Jegliche Art von Ab- und Einwürfen. Alle Freistöße sind direkt auszuführen. Abseits- und Rückpass-Regelungen existieren nicht.

**§14 Schiedsrichter.** Ab Spielzeit 2016 kann die Ligaleitung nicht länger einen Vermittlungsdienst von Unparteiischen anbieten. Wir appellieren entsprechend an die Grundsätze des Fair Play (vgl. §1).

**§15 Kader.** Zu Beginn der Saison muss jede Mannschaft einen vollständigen Spielerkader bei der Ligaleitung anmelden. Vereine, welche zwei Mannschaften stellen, müssen ihren Kader gesondert ausweisen und haben nicht das Recht einen pauschalisierten Kader für beide Teams zu benennen. Ein Spieler, welcher bei einem HL-Verein gekadert ist, kann nur als Aushilfe bei anderen Vereinen auflaufen. Jeder Akteur darf nur in einer Mannschaft gemeldet sein, besitzt jedoch ein generelles Wechselrecht (vgl. §17).

**§16a Aushilfe.** Jeder Spieler kann zusätzlich als Aushilfe bei einem anderen Team eingesetzt werden, wenn dadurch die Anzahl von acht Spielern pro Mannschaft nicht überschritten wird. Grundsätzlich müssen zu Spielbeginn mindestens vier gemeldete Stammspieler auflaufen. Treten während der Partie Spieler der Stammmannschaft hinzu, muss/müssen, sofern die Anzahl von acht Akteuren überschritten wird, der/die Aushilfsspieler aus der Partie ausscheiden.

**§16b Meldung einer Aushilfe.** Setzt ein Team Aushilfen aus einem anderen HL-Team (Division I oder II) ein, so bedarf es hierzu immer einer Zustimmung der gegnerischen Mannschaft. Diese Zustimmung muss zwangsweise vor Anstoß der Partie eingeholt werden. Prinzipiell ist somit stets das Einverständnis der gegnerischen Mannschaft erforderlich, wenn ein externer Spieler, der bislang im Kader eines anderen Teams gemeldet ist, eine Spielberechtigung erhalten soll. Die Aushilfsspieler-Regelung (vgl. §16a) ist zu beachten.

**§17 Kaderwechsel.** Alle Spieler, die zu Saisonbeginn im Kader einer Mannschaft der Hobbyliga Lauf gemeldet sind und/oder während der Saison nachträglich zu einer Mannschaft hinzustoßen (und bislang zu keinem Zeitpunkt bei einem HL-Team aktiv waren), haben pro Spielzeit eine einmalige Möglichkeit von einem HL-Team (Division I oder II) in ein anderes HL-Team zu wechseln.

**§18 Austritt.** Zieht ein, der Hobbyliga bereits seit mindestens einer Spielzeit beiwohnendem, Verein im Zeitfenster zwischen dem Saisonende der abgelaufenen Saison und dem Beginn einer neuen Spielzeit seine Teilnahme zurück, wird die betreffende Mannschaft auf den letzten Tabellenplatz der jeweiligen Division gesetzt. Zwangsläufig ergeben sich daraus Änderungen auf den Abstiegsrängen, die ggf. einer nachträglichen Berücksichtigung unterliegen.

**§19 Haftungshinweis.** Die Teilnahme an allen Wettbewerben der Hobbyliga Lauf erfolgt auf eigene Gefahr. Der Veranstalter übernimmt keine Haftung für Schäden jedweder Art.

**§20 Gebühren.** Um waghalsige Eintritte bzw. verfrühte Austritte zu verhindern, wird von jedem Team eine Startgebühr von 50,- EUR (in Worten: fünfzig) erhoben. Neulinge zahlen erstmalig 100,- EUR (in Worten: einhundert), erhalten jedoch bei zahlenmäßig zufriedenstellender Austragung der eigenen Begegnungen zum Saisonende 50,- EUR (in Worten: fünfzig) zurück. Dieser Betrag ist als Kautions zu verstehen.

**§21 Ehrung.** Jede Meistermannschaft erhält nach Abschluss der Spielzeit einen Meisterpokal der Hobbyliga Lauf als Wanderpokal überreicht. Dieser befindet sich solange im Besitz der Siegermannschaft, bis ein anderes Team den Titel erringt. Jede Siegermannschaft ist für eine persönliche Gravur auf der Trophäe verantwortlich.

**§22 Cdf-Qualifikation.** Die Hobbyliga Lauf entsendet ein jedes Jahr vier Vereine zum überregionalen Wettbewerb der Copa de Frankonia. Ab Saison 2016 qualifizieren sich die Teilnehmer wie folgt. Mit Belegung der ersten beiden Plätze in Division I, mittels des Gewinns des Meistertitels in Division II und durch den Sieg im VfL Weizenbock-Supercup. Sollte der Sieger des Supercups aufgrund seiner Liga- Platzierung bereits qualifiziert sein, rückt das drittbestplatzierte Team der Division I nach. Sollten Teams auf die Teilnahme verzichten, werden die Teams gemäß ihrer Platzierung in der Abschlusstabelle nominiert.