



Regelwerk 2008/2009

Die Meisterschaft wird entsprechend dem gegenständigen Regelwerk abgehalten. Soweit nicht ausdrücklich anders angegeben, gelten für all jene Punkte, die nicht in diesem Regelwerk angegeben sind, die Regeln des internationalen Eissportverbandes.

Turnierleitung

Der AHC Hochpustertal ist der Organisator des Puschtra Cups Junior. Dieser wird alle 3 Jahre neu gewählt (siehe dazu Satzung des AHC Hochpustertal vom 02.09.2005).

Teilnahme – Spielberechtigte Spieler:

Es sind alle Kinder bzw. Jugendlichen bis zum 16. Lebensjahr teilnahmeberechtigt, sofern sie

- alle Punkte des Regelwerkes einhalten;
- innerhalb der jeweils jährlichen angegebenen Termine um die Teilnahme an der Meisterschaft ansuchen;
- allen den vergangenen Jahren verhängten Strafen, bzw. Auflagen voll nachgekommen sind;

Die Turnierleitung behält sich das Recht einzelne Mannschaften oder Spieler aus disziplinarischen Gründen, jederzeit, aus dem Turnier auszuschließen.

Einschreibung – Anmeldung

Für die Teilnahme am Hochpustertal Cup Junior müssen die vorhergesehenen Vordrucke wie **Anmeldeformular** und **Spielerliste** wahrheitsgetreu ausgefüllt werden und vom rechtmäßigen Vertreter des Vereines unterzeichnet sein.

- **Anmeldeformular:** Das Anmeldeformular muss mit dem vorhergesehenen Vordruck zum angegebenen Termin bei der Turnierleitung abgegeben werden.
- **Spielerliste:** Die Spielerliste muss auf dem vorhergesehenen Vordruck wahrheitsgetreu ausgefüllt werden. Sie enthält: Name und Vorname der Spieler, das Geburtsdatum und den Eishockeysportlichen Lebenslauf (für die Kontrolle bei der Mannschaftsführersitzung);
Die Spielerliste muss bis spätestens 20.12 des betreffenden Jahres der Turnierleitung abgegeben werden. Auf der Spielerliste können höchstens 30 Spieler (inklusive Tormänner) aufgestellt werden.
Ab diesem Datum (20.10.) können keine weiteren Spieler mehr nachgetragen werden.

Außerdem muss jede Mannschaft für alle Spieler die vorhergesehenen Spielerausweise organisieren (bei der Turnierleitung erhältlich). Für die Erstellung der Spielerausweise müssen die Passfotos digital an die Turnierleitung übermittelt werden. Um die Echtheit der Spielerausweise zu garantieren muss jeweils die Kopie der Identitätskarte beigelegt werden.



Teilnahmegebühren

Die Teilnahmegebühren für den Puschtra CUP Junior werden jedes Jahr neu berechnet. Die Höhe des Betrages wird auf dem Anmeldeformular genannt und muss, bis spätestens 20.12., des betreffenden Jahres, bei der Turnierleitung eingezahlt werden.

Spielberechtigte Spieler

Spielberechtigt sind:

Spieler von höheren Ligen dürfen nur in einer begrenzter Anzahl teilnehmen. Um dies so einfach als möglich zu veranschaulichen werden diese nach Punkten bewertet. Insgesamt dürfen höchstens 5 Punkte erreicht werden. (Für die ordentliche Durchführung der Meisterschaft werden Spielberichte der anderen Ligen nachkontrolliert)

Liga	Status		Wertigkeit
Jugend- bzw. Juniorenspieler:	Aktiv:	Dürfen teilnehmen, zählen jedoch 2 Punkte wenn sie die Vorsaison noch bei der genannten Meisterschaft auf dem Spielbogen gestanden sind.	2
	Nicht aktiv:	Dürfen teilnehmen, zählen jedoch 1 Punkte wenn sie die Vorsaison bzw. bis zu 5 Jahren noch bei der genannten Meisterschaft auf einem Spielbogen gestanden sind. Wenn seit der Teilnahme an der genannten Meisterschaft 5 Jahre vergangen sind zählt dieser Spieler 0 Punkte.	1
Spieler zwischen 16-17 Jahren		Dürfen teilnehmen zählen jedoch 2 Punkte. Voraussetzung für diese Erlaubnis ist, dass dieser Spieler nie an einer anderen Meisterschaft teilgenommen hat.	2
Ausländer:	Aktiv: Nicht aktiv:	keiner Der Einsatz von Spielern aus dem Ausland ist grundsätzlich nicht erlaubt. Sollte ein Ausländer hier in Südtirol dauerhaft ansässig sein, oder einen fixen Arbeitsvertrag vorweisen können, kann das Komitee über die Spielerlaubnis diskutieren.	
Mädchen:		dürfen teilnehmen	

Tormänner die gleichzeitig oder früher an Jugend- bzw. Juniorenspieler teilgenommen haben, können am PCJ als Feldspieler eingesetzt werden. Sie zählen dabei keinen Punkt. Spielt ein Tormann trotzdem im Tor zählt er 2 Punkte.

Jeder Spieler darf nur mit der Mannschaft spielen mit der er angemeldet ist.

Das Mindestalter für die Teilnahme beträgt 8 Jahre. Das Höchstalter beträgt 16 bzw. 17 Jahre. Für alle Spieler braucht es die Einwilligung (Unterschrift) der Eltern. Der Präsident der Mannschaft des minderjährigen Spielers verpflichtet sich diese Einwilligung einzuholen und bei der Abgabe der Spielerliste beizulegen.

Eine Woche nach Abgabe der Spielerlisten werden die genehmigten Listen veröffentlicht.



Ein Jugendspieler, der nur Puschtra Cup Junior gespielt hat, erhält die Möglichkeit eine Saison in einer Jugendmannschaft außerhalb des Puschtra Cups zu spielen. Damit ermöglicht der Puschtra Cup diesen Jugendspielern ihre Fähigkeiten in einer höheren Klasse unter Beweis zu stellen. Sollte der Jugendspieler in der darauf folgenden Saison in den Puschtra Cup zurückkehren wollen, so kann er ohne Belastung der Mannschaftspunkte Konto wieder am Puschtra Cup teilnehmen.

Kaution

Die jährlich festgelegte Kaution muss zusammen mit der Anmeldegebühr, bei der Turnierleitung eingezahlt werden. Die Kaution beträgt 150,00 Euro. Die fälligen Strafen während der Saison, werden automatisch von der Kaution abgebucht.

Spielregeln

- **Spielmodus:**
Es werden in allen Orten der teilnehmenden Mannschaften Turniere veranstaltet wobei jeder gegen jeden spielt. Das heißt nicht, dass an jedem Turniertag jeder gegen jeden spielt sondern es werden an jedem Turniertag 2 Spiele ausgetragen. Nach dieser regulären Runde folgt das PLAY OFF wobei der 1. gegen den 4. und der 2. gegen den 3. in einem Hin- und Rückspiel den Finalteilnehmer ermittelt.
- **Spieldauer:**
Die Spieldauer beträgt 2 x20 Minuten;
Jede Linie spielt 90 Sekunden, dann wird die Zeit angehalten und die Mannschaften müssen die Linien wechseln. Die Zeit zwischen den 90 Sekunden wird nur angehalten wenn ein Tor oder eine Strafe fällt.
Der letzte Wechsel einer Hälfte beträgt 120 Sekunden.
Auch wenn ein Tor fällt werden die 90 Sekunden fertig gespielt. (d.h. kein Wechsel bei einem Tor)
- **Punktevergabe:**
2 Punkte bei Sieg
1 Punkt bei Unentschieden
- **Platzierung bei Punktegleichheit:**
Bei Punktegleichheit werden folgende Kriterien herangezogen:
 1. Direkte Begegnung,
 2. Tordifferenz in direkten Begegnungen,
 3. Tordifferenz allgemein,
 4. Losentscheid.
- **Ausrüstung:**
Jeder Spieler ist verpflichtet eine Ausrüstung zu tragen, die den Standard-Ansprüchen des internationalen Eishockeysportes entsprechen.
Die Gesichtsmaske der Tormänner muss so konstruiert sein, dass der Puck nicht durch das Gitter dringen kann.
Jeder Spieler ist verpflichtet eine Vollvisier- Gesichtsmaske zu tragen. Diese muss den Ansprüchen des internationalen Standards entsprechen.
Jeder Jugendspieler muss einen Halsschutz tragen.
Beim nicht regelrechten Tragen der Ausrüstung darf jener Spieler erst spielen sobald alle geforderten Maßnahmen des Schiedsrichters erfüllt sind.



- **Zeitnehmung:**
Die Heimmannschaft verpflichtet sich eine Person für die Zeitnehmung und das ausfüllen des Spielberichtes zur Verfügung zu stellen. Ansonsten wird das Spiel vom Schiedsrichter nicht angepiffen.

- **Anzahl der Spieler:**
Jede Mannschaft muss mindestens 10 Feldspieler haben. Wenn nicht verliert diese Mannschaft das Spiel mit 5:0.

- **Aufteilung der Linien:**
Die 1. Linie muss die beste und körperlich stärkste sein und muss mit einer roten Schleife gekennzeichnet werden. Die Spieler der 1. Linie dürfen in keiner anderen Linie eingesetzt werden.
Die 2. Linie wird mit blauen Schleifen gekennzeichnet.
Die 3. Linie wird mit keinen Schleifen gekennzeichnet. Wenn mit 3 Linien gespielt wird muss die 3. Linie die jüngste und körperlich schwächste sein.
Wenn beide Mannschaften mit 15 Spieler antreten muss mit drei Linien gespielt werden. Sollten beide Mannschaften 3 Linien Haben, dann können keine Spieler in anderen Linien spielen. Wenn nur eine Mannschaft mit 3 Linien spielt, können Spieler der 2. und 3. Linie getauscht werden.

Die einzelnen Linien dürfen untereinander nicht gewechselt werden. Bei Verletzungen muss die Mannschaft den Spieler mit einem Spieler der nächst kleinerer Linie ersetzen. Sollte keiner mehr zur Verfügung stehen spielt diese Linie mit 4 Spielern. Es darf nie ein Spieler der höheren Linie in einer kleineren teilnehmen.

Die Aufteilung der Linien muss bereits auf dem Spielbericht erfolgen. Sollte die Mannschaft ihre Linien nicht nach den genannten Kriterien aufteilen kann der Schiedsrichter Änderungen vornehmen.

Schiedsrichter

Die Heimmannschaft organisiert den Schiedsrichter, wobei auch die Auswärtsmannschaft das Recht hat einen 2. Schiedsrichter zu stellen. Der 2. Schiedsrichter muss von Beginn des Spieles dabei sein und darf nicht erst im Laufe des Spieles dazukommen

Strafen

Wenn der Schiedsrichter einem Spieler eine Strafe gibt, muss dieser Spieler 90 Sekunden auf der Strafbank verbringen. Wenn der Wechsel (90 Sekunden) abläuft muss der bestrafte Spieler den Rest der Strafe bei seinem nächsten Wechsel absitzen. Ausnahme ist nur dann wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor schießt.

Resultate

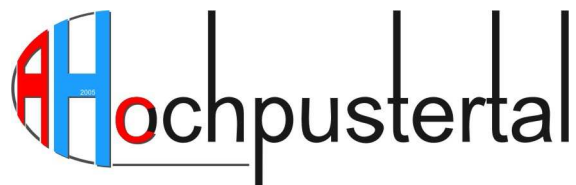
Die Resultate müssen spätestens 24 Stunden nach dem Spiel an info@puschtracup.it mittels E-Mail oder FAX (auf Vordruck) übermittelt werden. Sollte es aus irgendeinem Grund nicht früher möglich sein, muss das Ergebnis mittels SMS an 349 1594725 übermittelt werden.



Verschiedenes

Wir machen darauf aufmerksam, dass jeder Spieler unter eigenem Risiko und Gefahr spielt. Jeder trägt selbst die Verantwortung über eventuelle Forderungen Zweiter. Wir empfehlen, dass jeder Spieler sich durch eine private Unfallversicherung absichert. Weiters empfehlen wir jedem teilnehmenden Spieler sich der sportärztlichen Untersuchung zu unterziehen.

Kontakte



Puschtra CUP

info@puschtracup.it

www.puschtracup.it

Tel: 349 1594725 oder Tel. 348 3547714

Verantwortliche der Vereine:

Welsberg:	Wierer Markus	Tel. 347 4021034
Pfalzen:	Hilber Thomas	Tel. 340 2973952
Lana:	Thomas	Tel. 333 2440418
Gsies:	Kargruber Christian	Tel. 340 7056849
St. Georgen:	Norbert Stoll	Tel. 348 6000409

Für Unfälle und Diebstahl haftet die Turnierleitung nicht.