



Teilnahmebedingungen und Regelwerk des Merkur CUP

Fassung vom 26.2.2026

1. Präambel

Der Merkur CUP wird seit 1995 für Jungen- und seit 2013 ergänzend für Mädchen-Mannschaften ausschließlich in Turnierform ausgetragen. Es ist das weltweit größte U11 – Fußballturnier, das ausschließlich in Turnierform ausgetragen wird. Die Spiele selbst werden i.d.R. von Ende April bis zum Finale Mitte Juli ausgetragen.

Der Münchener Zeitungs-Verlag veranstaltet seit 1995 den Merkur CUP, ein E-Junioren-Turnier für Fußball-Vereine aus dem Verbreitungsgebiet des Münchner Merkur und seinen 22 Heimatzeitungen. Der Veranstalter wird hierbei offiziell vom Bayerischen Fußball-Verband unterstützt.

Der Veranstalter des Merkur CUP hat sich ergänzend die Vermittlung von Werten zur Aufgabe gemacht und setzt dies im Turnier durch den ESB- Fairplay-Preis, dem Buch der Werte und speziellen Regeln für Trainer, Betreuer und Eltern um.

2. Welche Vereine können am Merkur CUP teilnehmen?

Die Teilnahmeberechtigung erstreckt sich auf alle E-Junioren-Mannschaften im Verbreitungsgebiet des Münchner Merkur und seiner Heimatzeitungen, dem Merkurland sowie der hier angrenzenden Region des Landkreises Landsberg, die zum Zeitpunkt der Anmeldung die entsprechende Mannschaft im Spielbetrieb des BFV angemeldet haben.

Vereine außerhalb dieses Gebietes sind **n i c h t** teilnahmeberechtigt.

Gastspielgenehmigungen für Mannschaften außerhalb dieses Gebietes werden nicht erteilt.

Bei Fragen richten Sie Ihre Anfrage an **organisation@merkurcup.com**.

3. Teilnahmegebühr

Am Merkur CUP können alle Vereine **einer** auch im Spielbetrieb des BFV angemeldeten E-Junioren-Jungen- wie auch Mädchen-Mannschaft **kostenfrei**, also ohne Erhebung einer Teilnahmegebühr teilnehmen.

Im Gegenzug veröffentlichen teilnehmenden Vereine, einen Link zu merkurcup.com bzw. einen QR-Code auf Ihrer Vereins-Webseite

Vereine dieser Region plus Landsberger Raum sind am Merkur CUP teilnahmeberechtigt:



4. Spielberechtigung

Spielberechtigt sind alle Spieler, die auch für ihren Verein spielberechtigt sind, inkl. Privatspielrecht. An einem Turniertag kann jeder Verein maximal 7 Spieler, 4 Auswechselspieler (je Spiel) und 3 Ersatzspieler zum Einsatz bringen.

Im Turnierjahr 2026 spielberechtigt:

Spielerinnen und Spieler der Jahrgänge 2015 und jünger.

Der junge Jahrgang D-Jugend Mädchen darf auch bei den Jungs spielen.

4.1 Gastspielgenehmigungen in der Jungen-Wertung

... für Junioren-Mannschaften werden grundsätzlich nicht erteilt. Spieler, die im laufenden Wettbewerb schon für einen anderen Verein im Merkur CUP gespielt haben, dürfen nach einem möglichen Vereinswechsel nicht für den neuen Verein am Merkur CUP teilnehmen.



4.2 Gastspielgenehmigungen in der Mädchen-Wertung

Hier gilt folgende Regel: Für die Juniorinnen werden Gastspielgenehmigungen für die Juniorinnen-Teams nach §19 der Frauen- und Mädchenordnung erteilt. Spielt die Juniorin zum Zeitpunkt des Antrags der Gastspiel-Genehmigung auch noch mit einer Juniorenmannschaft im Merkur CUP, ist Sie dort ab Genehmigung der Gastspielgenehmigung nicht mehr spielberechtigt.

4.3 Vereinswechsel

Spieler:innen die zwischen dem 1. und 15. Juli 2026 ihren Verein wechseln, können im Falle der Bezirksfinal- oder Final-Qualifikation ihrer dann „ehemaligen“ Mannschaft auf Anfrage zu diesen Finalturnieren im Juli freigestellt werden. Die Anfrage ist zu richten an den verantwortlichen Verbands-Gesamtverantwortlichen für den Merkur CUP Walter Huppmann unter spielbetrieb@merkurcup.com.

4.4 ESB des BFV

Der ESB des BFV muss freigeschaltet und die Spieler-Passfotos vor Turnierbeginn hochgeladen sein.

5. Anmeldefenster zum 33. Merkur CUP 2027

Das Anmeldefenster ist vom **15.9.2026** 00:00 Uhr bis **30.10.2026** 24:00 Uhr geöffnet. Anmeldungen müssen in diesem Zeitraum erfolgen; Nachmeldungen sind nicht möglich.

6. Anmeldung zum Merkur CUP

Zur Teilnahme hat die Anmeldung innerhalb des vorgegebenen Zeitfensters durch die Jugendleiter, Trainer bzw. hierfür beauftragte Personen des Vereins zu erfolgen. Bitte sprechen Sie sich hierzu ab, um Doppelanmeldungen zu vermeiden.

7. Einverständniserklärung zur Nutzung von Wort und Bild

Teilnehmende Vereine anerkennen, dass der Veranstalter in seinen Print- und Online-Medien sowie Social Media - Plattformen in Wort und Bild über das Turnier ausführlich berichtet.

Im Rahmen der Berichterstattung wird auch die namentliche Nennung von Spieler:innen in den Medien des Münchener Zeitungs-Verlages sowie auf merkurcup.com ausdrücklich erlaubt.

Teilnehmende Vereine geben mit der Anmeldung zum Merkur CUP zudem ihr Einverständnis, dass Bildmaterial vom Turnier an die Partner und Sponsoren zur Nutzung auf deren Webseiten sowie Social Media – Plattformen weitergeleitet werden kann.



8.1 Rahmenterminplan

Der Nachstehende Rahmenterminplan für den Merkur CUP 2026 ist vorbehaltlich notwendiger Änderungen verbindlich.

<https://merkurcup.com/rahmenterminplan/>



merkurcup.com



Rahmenterminplan



Datum	Art*	Beginn 09.30 Uhr	Beginn 12.30 Uhr
Fr 01.05.26	KF		10 TÖL
Sa 02.05.26	KF	08 GAP	11 WOR
So 03.05.26	KF	09 WM	13 LDK N
Sa 09.05.26	KF	14 LDK S	07 STA
Do 14.05.26	KF	12 MB	04 EBE
Fr 15.05.26		Sichtungstag des BFV	
Sa 16.05.26		Sichtungstag des BFV	
So 17.05.26		Sichtungstag des BFV	
Sa 13.06.26	KF	02 DAH	06 SOG
So 14.06.26	KF	01 FS	Ausweichtermin
Sa 20.06.26	KF	05 FFB	03 ED
So 21.06.26	KF	15 M Stadt, A	16 M Stadt, B
Sa 27.06.26	QT	BF-Qualiturnier	Ausweichtermin
So 28.06.26	BF	Mädchen A	Mädchen B
Sa 04.07.26	BF	Jungen A	Jungen B
So 05.07.26	BF	Jungen C	Jungen D
Sa 11.07.26	BF	Ausweichtermin	Ausweichtermin
Sa 18.07.26	F	Jungen + Mädchen ab 09.00 Uhr	

* KF = Kreisfinale · BF = Bezirksfinale · QT = Qualiturnier · F = Finale

**Das 32. Merkur CUP Finale findet am 18. Juli 2026
im uhlsport PARK der SpVgg Unterhaching statt**





Spielansetzung am Muttertag erfolgte keine. Aufgrund der Terminenge, verursacht durch die Konstellation der Ferien und der BFV-Sichtungstage, musste aber an Christi Himmelfahrt (Vatertag) auch Turnieransetzungen erfolgen.

8.2 Bezirksfinalzusammensetzungen

Seit 2019 erfolgt die Einteilung der Bezirksfinals nach dem Losverfahren – unabhängig von den erzielten Platzierungen in den Vorrunden-Turnieren bei den Mädchen oder Kreisfinals und Qualifikationsturnier bei den Jungen.

Diese Regelung wurde eingeführt, um mögliche Manipulationen zuverlässig auszuschließen. Die Platzierung im Kreisfinale oder Qualifikationsturnier lässt daher keinen Rückschluss auf die Zuordnung zum jeweiligen Bezirksfinale zu.

Die Auslosung der Mädchen-Bezirksfinals findet am 14. Mai statt. Die Ergebnisse werden noch am selben Tag ab 18 Uhr auf merkurcup.com veröffentlicht.

Die Auslosung der vier Jungen-Bezirksfinals erfolgt am 27. Juni. Die entsprechenden Zusammensetzungen sind ab dem Folgetag ab 18 Uhr ebenfalls auf merkurcup.com abrufbar.



9. Turnier-Aufbau der Jungen- und Mädchen

Der Merkur CUP ist das größte E-Junioren-Turnier der Welt, dass ausschließlich in Turnierform gespielt wird.

9.1 In allen Turnieren der Vorrunden, Kreis- und Bezirksfinals gelangen grundsätzlich mindestens die zwei besten Mannschaften eine Runde weiter. Ausnahmen bilden das Jungen-Qualifikationsturnier sowie die fünf Kreisfinals, die die meisten teilnehmenden Mannschaften zählen. Aus diesen Turnieren gelangen, wie auch aus dem Qualiturnier, jeweils die besten drei Mannschaften eine Runde weiter, also in die Bezirksfinals.

9.2 Spielkreise (1-16 Jungen, Kreis 17 Mädchen-Wertung)

01	FS	Kreis Freising	<i>Freisinger Tagblatt</i>
02	DAH	Kreis Dachau	<i>Dachauer Nachrichten</i>
03	ED	Kreis Erding	<i>Erdinger Anzeiger</i>
04	EBE	Kreis Ebersberg	<i>Ebersberger Zeitung</i>
05	FFB	Kreis Fürstenfeldbruck	<i>Fürstenfeldbrucker Tagblatt</i>
06	SOG	Kreis Schongau	<i>Schongauer Nachrichten</i>
07	STA	Kreis Starnberg	<i>Starnberger Merkur</i>
08	GAP	Kreis Garmisch-Part.	<i>Garmisch-Partenkirchner Tagblatt</i>
09	WM	Kreis Weilheim	<i>Weilheimer Tagblatt</i>
10	TÖL	Kreis Bad Tölz	<i>Tölzer Kurier</i>
11	WOR	Kreis Wolfratshausen	<i>Isar-Loisachbote</i>
12	MB	Kreis Miesbach	<i>Miesbacher Merkur</i>
13	M-NO	Kreis Ldk. Mü-Süd	<i>Münchner Merkur-Landkreis Süd</i>
14	M-SÜ	Kreis Ldk. Mü-Nord	<i>Münchner Merkur, Landkreis Nord</i>
15	M-SW	Kreis Mü-Stadt S/W	<i>Münchner Merkur Stadt</i>
16	M-NO	Kreis Mü-Stadt N/O	<i>Münchner Merkur Stadt</i>
17	MÄ	Mädchen-Spielkreis	<i>Münchner Merkur Gesamt</i>



9.3 Jungen-Wettbewerb

9.3.1 Vorrunden zum Kreisfinale

Das Ziel im Jungen-Wettbewerb ist, über ein oder mehrere Vorrunden die besten acht Mannschaften für ein Kreisfinale zu ermitteln. In allen Turnieren bis zum Finale gelangen grundsätzlich mindestens die zwei besten Mannschaften eine Runde weiter. Ausnahme bildet das Qualifikationsturnier sowie jene fünf Spielkreise mit der höchsten Teilnehmerzahl an Mannschaften.

Keine Vorrunden spielen jene Spielkreise mit zehn und weniger Mannschaften. In diesen Spielkreisen wird direkt das Kreisfinale angesetzt.

Die jeweils besten Mannschaften sind für die Bezirksfinals bzw. für das Qualifikationsturnier (siehe Punkt 9.1) zu den Bezirksfinals qualifiziert.

9.3.2 Qualifikationsturnier zu den Bezirksfinals

Die beiden erstplatzierten Mannschaften jener vier Spielkreise mit den wenigsten teilnehmenden Mannschaften spielen eine Qualifikationsrunde zur Teilnahme an den Bezirksfinals aus.

Dies betrifft die Spielkreise 04 (EBE), 10 (TÖL), 11 (WOR) und 13 (M-LKN)

Die beiden erstplatzierten Mannschaften jeder Gruppe im Quali-Turnier tragen die Halbfinalpaarungen aus. Die zwei Sieger der Halbfinals sind für die Bezirksfinals qualifiziert. Die beiden Verlierer tragen ein Spiel um den dritten zu vergebenden Bezirksfinalplatz aus.

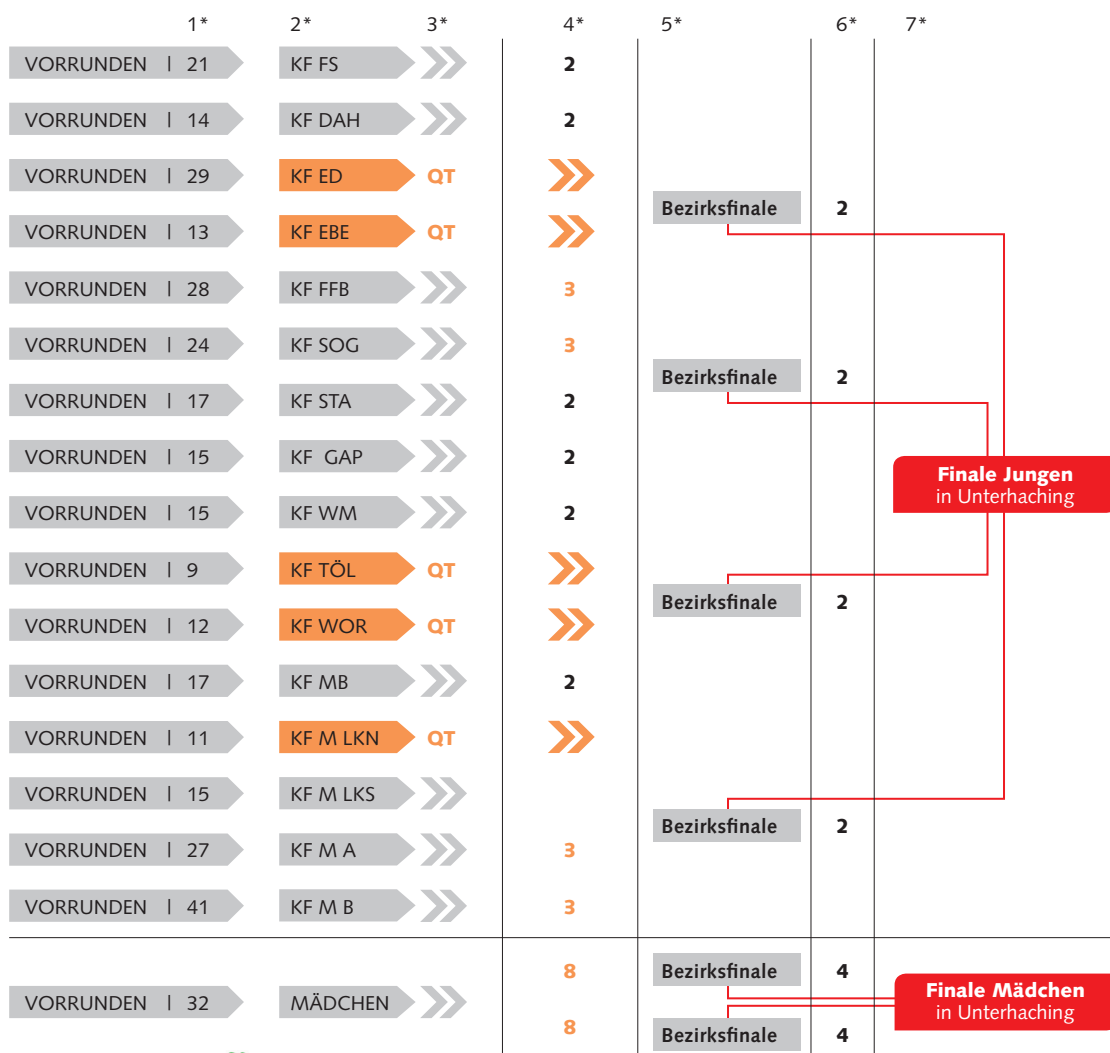
Die nicht direkt vergebenen fünf Plätze für die Bezirksfinal-Teilnahme werden unter den mannschafts-starken Spielkreisen vergeben. Einen zusätzlichen Startplatz in den Bezirksfinals erhalten diese fünf Kreise:

3 Bezirksfinalplätze für Kreise 03 (ED), 05 (FFB), 06 (SOG), 15 (M-A) und 16 (M-B)

Die Bezirksfinals selbst werden ausgelost (siehe Punkt 8.2).



9.3.3 Turnierstruktur des Merkur CUP:



- *1 Die jeweils 2 besten Mannschaften bei den Jungen und die jeweils 4 besten Teams im jeweiligen Mädchen-Bezirksfinale qualifizieren sich für das Finale in Unterhaching.
- *2 KF steht für die jeweiligen Kreisfinals mit je 8 Mannschaften.
- *3 4 Kreise mit den wenigsten Vereinen spielen mit ihren besten 2 Teams eine Qualirunde für die BFs. Die 3 besten Teams aus diesen Qualiturnieren (QT) qualifizieren sich für die Bezirksfinals.
- *4 Aus den KFs gelangen die jeweils 2, bzw. 3 besten Teams in die BFs.
- *5 Die Zusammensetzung der 4 Jungen-Bezirksfinals mit je 8 Teams wird ausgelost.
- *6 Die jeweils 2 besten Mannschaften qualifizieren sich für das Finale in Unterhaching.
- *7 In Unterhaching findet das Finale der Jungen und der Mädchen parallel statt.



9.4 Turnier-Aufbau des Mädchen-Wettbewerbs

9.4.1 Über Vorrunden zu den Bezirksfinals der Mädchen

Das Ziel in der Mädchen-Vorrunden ist, die besten 16 Mannschaften für die zwei stattfindenden Bezirksfinals mit je 8 Teams zu ermitteln.

Nach den Vorrunden werden die für die Bezirksfinals qualifizierten Teams den Turnieren zugelost. Jedes Bezirksfinale wird in zwei Gruppen mit abschließenden Platzierungsspielen ausgetragen (insgesamt 18 Spiele je BF).

Die ersten zwei Mannschaften jeder Gruppe erreichen das Finale im uhlsport PARK der SpVgg Unterhaching.

Die Bezirksfinalzusammensetzungen selbst werden ausgelost (siehe Punkt 8.2).

Für die Ausrichtung der Bezirksfinals muss sich der gastgebende Verein ebenfalls qualifiziert haben.

9.4.2 Die teilnehmenden Mädchen-Teams im Finale

Die acht Finalistinnen spielen wie auch die Jungen in zwei Gruppen. Zwei Halbfinalpartien, die Plätze 5 bis 8, das Spiel um Platz 3 sowie dem Endspiel und das Finale werden im k.o.-System nach den Gruppen-Spielen ausgetragen.



10. Wertungs-Regeln

10.1 Zu erzielenden Punkte

Die Wertung erfolgt wie nachstehend beschrieben: Für einen Sieg gibt es 3 Punkte, für ein Unentschieden 1 Punkt.

10.2 Sonderpunkt-Regel

Erzielt eine Mannschaft in einem Spiel 3 oder mehr Tore, erhält sie den Zusatzpunkt (z.B. bei 4:3 Toren erhält Mannschaft A 4 Punkte und Mannschaft B 1 Punkt).

10.3 Platzierungs-Regel

Die Platzierung wird nachfolgenden Kriterien vorgenommen:

- a) Anzahl der Punkte
- b) Spielergebnis des direkten Vergleichs
- c) Tordifferenz nach dem Subtraktionsverfahren
- d) Bei gleicher Tordifferenz mehr geschossene Tore
- e) Achtmeterschießen mit je 5 Schützen

10.4 Platzierungs-Regel bei Punktgleichheit

Sind drei oder mehr Mannschaften punktgleich, ist eine Sondertabelle mit nur den Spielen dieser Mannschaften gegeneinander zu erstellen. Ergibt sich daraus wieder eine Punktgleichheit von 2 oder mehr Mannschaften, erfolgt die Platzierung entsprechend 10e) und 10d) aus dieser Sonder-tabelle. Ist dann immer noch keine Platzierung feststellbar werden die Punkte 10c) bis 10e) aus der Normaltabelle herangezogen (siehe auch BFV-Hallenrichtlinien).



11. Spielzeiten

11.1 Vorrunden

Vorrundenturniere sollten möglichst als große Turniere mit Vor- und Nachmittagsturnieren angesetzt werden, damit die ausrichtenden Vereine bei gleichem Aufwand möglichst gute Getränke und Brotzeit-Umsätze erzielen können. Turniertage möglichst samstags oder auch freitags, damit keine Kollisionen mit Erst-Kommunions-Feiern entstehen.

Die Vorrunden im Merkur CUP werden in Vierer- bzw. Dreier-Gruppen ausgetragen (ausnahmsweise können auch Fünfer-Gruppen gebildet werden).

11.1.1 Dreier-Gruppen

In Dreier-Gruppen beträgt die Spielzeit 2 x 15 Minuten. Jeder spielt gegen Jeden, zwei Vereine erreichen die nächste Runde.

11.1.2 Vierer-Gruppen

In Vierer-Gruppen beträgt die Spielzeit 2 x 10 Minuten. Jeder spielt gegen Jeden, zwei Vereine erreichen die nächste Runde.

11.1.3 Fünfer-Gruppen

In Fünfer-Gruppen beträgt die Spielzeit 2 x 8 Minuten. Jeder spielt gegen Jeden, zwei Vereine erreichen die nächste Runde.

11.2 Finalturniere (Kreisfinals, Qualifiturnier, Bezirksfinals und Finale)

11.2.1 Spielzeiten

In diesen Turnieren beträgt die Spielzeit 2 x 10 Minuten. Ausnahme dann, wenn das Turnier aus mehr als 8 Mannschaften besteht. Die Spielzeiten verkürzen sich in diesem Fall.

Spelpause zwischen beiden Spielhälften beträgt 2 Minuten.

11.2.2 Spielplan

Nach den Gruppenspielen, in denen jede Mannschaft gegen jede andere Mannschaft ihrer Gruppe ein Spiel bestreitet, werden die **Halbfinalpartien nacheinander gespielt**

Halbfinale 1

Erster Gruppe 1 gegen Zweiter Gruppe 2

Halbfinale 2

Zweiter Gruppe 1 gegen Erster Gruppe 2

Die Spiele um Platz 5 und Platz 7 werden gleichzeitig gespielt.



Spiel um Platz 3

Parallel gespielt werden die Spiele um Platz 3 mit den *Verlierern beider Halbfinale* und das **Endspiel** mit den *Siegern beider Halbfinale* **in den Finalturnieren**, **Ausnahme im großen Merkur CUP-Finale.**

11.2.3 Schlechtwetter - Regeln in Finalturnieren

11.2.3.1 Schlechtwetter-Maßnahmen und -Zeitplan

Bei aufziehendem schlechtem Wetter, bei Starkregen und auch bei zu hohen Temperaturen behalten sich die Veranstalter vor, die Halbfinals sowie die Spiele, um die Plätze 1 und 3 gleichzeitig auszutragen

Zeitplanung-Reduzierung:

Bei gleichzeitiger Austragung dieser Spiele auf beiden Spielfeldern, reduziert sich die Turnierdauer um jeweils ca. 60 Minuten.

11.2.3.2 Turnierabbruch

Sollte ein Finalturnier aus Witterungsgründen abgebrochen werden, ist es vom Spielleiter kurzfristig neu anzusetzen und den Vereinen und Schiedsrichtern sofort mitzuteilen.

Es gilt: Sind zum Zeitpunkt des Abbruchs mehr als die Hälfte der Gruppenspiele absolviert, werden diese Spiele in die Neuansetzung übernommen und das Turnier mit dem ersten nicht ausgetragenen Gruppenspiel fortgesetzt. Im anderen Fall beginnt bei der Neuansetzung das gesamte Turnier von vorne mit dem ersten Gruppenspiel.



12. Spielregeln

12.1 Satzungen und Ordnungen des BFV

Es wird nach den Regeln des Bayerischen Fußball-Verbandes sowie Satzungen und Ordnungen des BFV gespielt.

12.2 Es wird mit Merkur CUP Leicht-Spielbällen der Größe 5 und einem Gewicht von 290 g gespielt.

13. BFV und Sportgerichte

Zuständig für alle Vorkommnisse sind der BFV-Spielleiter des Merkur CUP bzw. die Jugend-Sportgerichte des Bezirkes Oberbayern je nach BFV-Kreis-Zugehörigkeit des Vereins.

14. Verwendung der Preise

Trikotsätze als Turnier-Preise gewinnt grundsätzlich der Verein und dienen seiner jeweiligen E-Jugend, nicht den einzelnen Spielern privat. Der Einsatz in der D-Jugend ist nicht zulässig.

In den Jahren, die auf den Trikotgewinn folgen, sollten die gewonnenen Trikots auch im laufenden Wettbewerb des Merkur CUP getragen werden.

15. Ergänzende Regeln für die Teilnahme an den Finalturnieren

15.1 Kontaktdaten der Trainer: innen

Trainer:innen jener Mannschaften, die sich für die Kreisfinals der Jungen bzw. Bezirksfinals der Mädchen qualifiziert, teilen spätestens mit Kenntnis der erfolgreichen Qualifikation ihre Vor- und Zunamen, den Verein, persönliche Mobilnummer und E-Mail-Adresse über trainer.in@merkurcup.com zur ausschließlichen Kontaktaufnahme der Merkur CUP Organisation mit.

15.2 Zweite Trikotgarnitur

Nehmen Sie möglichst eine zweite Trikotgarnitur in anderer Farbgestaltung zum Turnier mit. So können wir auf Leiberl im Turnier bei Farbgleichheit der Trikots verzichten.

15.3 Eintreffen der Mannschaften in Finalturnieren

Mannschaften treffen spätestens 90 Minuten vor den ersten Turnierspielen, also 60 Minuten vor Begrüßungs-Zeremonie zwecks ESB-Spielerkontrolle und

Trainerbesprechung auf der Sportanlage ein (8:30 Uhr beim Vormittags- bzw. 11:30 Uhr beim Nachmittags-Turnier).



Die offizielle Turnieröffnung mit Begrüßung erfolgt 30 Minuten vor den ersten Spielen.

15.4 Warm UP

Wir weisen darauf hin, dass ab Beginn der Begrüßung bis zu den ersten Spielen kein Zeitfenster zum Aufwärmen der Mannschaften verfügbar ist.

Kommen Sie daher rechtzeitig!

15.5 Coachingzone

Nur Trainer, Betreuer und Wechselspieler der laufenden Partien halten sich während ihrer Spiele ausschließlich in der Coachingzone auf. Das Couchen außerhalb der Coachingzone, also auch nicht gegenüber der Coachingzone oder hinter den Toren ist nicht gestattet.

Während ihrer Spielpausen halten sich die Mannschaften außerhalb der Coachingzone auf.

15.6 Siegerehrung

Siegerehrungen werden grundsätzlich mit allen Mannschaften und ihren Spieler:innen in Trikots/Sportkleidung durchgeführt. Mannschaften, die der **Siegerehrung fernbleiben**, werden aus dem laufenden Wettbewerb ausgeschlossen und für das Folgejahr gesperrt.

15.8 Rauch und Alkoholverbot

Auf den Sportanlagen ist im Rahmen des Merkur CUP das Rauchen untersagt. Alkoholkonsum wird nur in Vereinsgaststätten erlaubt.

15.9 Speisen und Getränke

Meiden Sie möglichst, Speisen und Getränke auf die Sportanlage mitzubringen und bedienen Sie sich des Angebotes der ausrichtenden Vereine.

Unterstützen Sie die Ausrichter und geben diese Botschaft auch an die Eltern Ihrer Spieler:innen weiter.

15.10 Umkleidekabinen

Verlassen Sie die Kabinen so, wie Sie diese beim Eintreffen vorgefunden haben. Besen und Handschäufeln hat der Verein!

15.11 Vorbildfunktion

Trainer:innen und Betreuer:innen haben Vorbildfunktion. Bitte verhalten Sie sich entsprechend; vor allem den Ihnen anvertrauten Kindern gegenüber. Kinder wollen mit Intelligenz und Feingefühl geführt werden, **nicht angeschrien**.



Wiederholtes Fehlverhalten führt zur Suspendierung aus dem laufenden Turnier bis hin zum Ausschluss der betreffenden Person aus dem Merkur CUP.

Eine Meldung an den BFV erfolgt.

Vereine, die sich unsportlich verhalten, werden je nach Schwere vom laufenden Turnier bzw. vom Merkur CUP des Folgejahres ausgeschlossen.

16. Wettbewerb im Torwandschießen „Macher gesucht“

Der Merkur CUP steht für sportliche TOP-Leistungen, Vermittlung von Werten, Belohnung von vorbildlichem Fairplay-Verhalten und dem Umweltschutz. Das weltweit größte U11-Fußball-Turnier, das in Turnierform in 16 Jungen-Kreisen und einem Mädchen-Kreis gespielt wird, hat primär Teamleistungen im Fokus. Das gilt auch für den Teamwettbewerb im Torwandschießen, analog der ZDF-Torwand, der 2026 erstmals wieder fester Bestandteil der Jungen-Kreisfinals und der Mädchen-Bezirksfinals im Merkur CUP ist.

I. Kreisfinals und Mädchen Bezirksfinals Wettbewerbsplattform

In den 16 Kreisfinals der Jungen **und** den zwei Bezirksfinals der Mädchen treten je Finalturnier sieben Spieler einer jeden der acht am Kreis- oder Bezirksfinale teilnehmenden Mannschaften an der Torwand an, um die treffsicherste Mannschaft zu ermitteln. Im Wettbewerb wird keine Unterscheidung zwischen Mädchen und Jungen vorgenommen.

II. Jeder Trainer oder Betreuer benennt sieben Spieler:innen, die im Wettbewerb ihre Mannschaft vertreten. Dies erfolgt mit einem Anmeldeformular, dass jeder Mannschaftsvertreter bei der Trainerbesprechung den Turnerverantwortlichen übergibt. Aus der Anmeldung gehen Name, Vorname und Rückennummer hervor.

Das Formular steht rechtzeitig zum Download auf merkurcup.com zur Verfügung.

III. Sieben Schützen je Mannschaft versuchen, möglichst oft den Ball durch die runden Öffnungen unten rechts und oben links in der Torwand zu schießen. Jeder der sieben Schützen pro Mannschaft schießt nacheinander dreimal unten rechts und danach dreimal oben links. Die Trefferzahl der beteiligten Mannschaften entscheidet über den Tagessieger.

IV. Erzielen zwei oder mehr Mannschaften die gleiche Trefferanzahl, so treten diese Vereine in einem Stechen gegeneinander in der Weise an, dass abwechselnd jeweils ein Schütze pro Verein versucht, zunächst einmal unten rechts und danach bei weiterer Gleichheit, einmal oben links zu treffen.



Bei weiterer Gleichheit treten nun die nächsten zwei Schützen gegeneinander an.

Es wird abwechselnd so lange geschossen, bis dass ein Sieger feststeht.

Sind drei oder vier Mannschaften treffergleich, so wird das Stechen um Schützen dieser Vereine erweitert.

- V. Die Wettbewerbe werden unter der Aufsicht des BFV-Spielleiters in der spielfreien Turnierzeit des jeweiligen Vereins (ca. 25 Minuten) ausgetragen. Die Wettbewerbs-Reihenfolge der wird mit Spielplan-Veröffentlichung bekannt gegeben.
- VI. Die Trefferzahl jeder Mannschaft wird in einer Tages-Abschlusstabelle festgehalten und das Team im Rahmen der Siegerehrung geehrt.
- VII. Die drei besten Tagessieger aus 16 Kreisfinals der Jungen und zwei Mädchen-Wettbewerben in den Bezirksfinals werden zum Merkur CUP-Finale am 18.7.26 eingeladen und treten dort gegeneinander an und ermitteln den Gesamtsieger im Wettbewerb.
- VIII. Bei Treffergleichheit unter den 18 Finalsieger (16 Kreisfinals und zwei Mädchen-Bezirksfinals) entscheidet das Los. Sollte eine oder mehrere Mannschaften nicht antreten können, so rücken die nächstplatzierten Teams ihres lokalen Wettbewerbs nach.
- IX. Die siegreiche Mannschaft, also jene mit den meisten Treffern, gewinnt den Wettbewerb.



17. merkurcup.com - die offizielle Webseite des Merkur CUP

17.1 Kerninhalte auf merkurcup.com

merkurcup.com ist die offizielle Webseite des Turniers. Hier ist all das aufbereitet, was das größte U11-Turnier der Welt betrifft:

Vorrunden-Auslosungen, Termine, Ergebnisse, der laufende Spielbetrieb, Vergaberichtlinien für Finalturniere, Service für Vereine mit großem Downloadportal für Plakate, Schilder, Wegweiser, Logos und mehr, Presseberichte, Bestenliste und last but not least alles Wichtige zu **Respekt und Fairplay**, unserem gesellschaftlichen Anspruch zur Vermittlung von Werten. Mit dem Ehrenkodex, dem **Buch der Werte** und Maßnahmen zur Nachhaltigkeit.

17.2 merkurcup-ticker

Auf merkurcup.com werden alle Finalturniere (Kreis- und Bezirksfinals, Qualifikationsturnier und die Finals) mit dem **merkurcup-Ergebnis-Ticker** begleitet. Turnierergebnisse zeitnah nach dem Schlusspfiff, Tabellen und mehr. Hierzu werden auf den Spielplänen unter Spielbetrieb die passenden QR-Codes veröffentlicht.

17.3 Kostenfreier Bilder-Download auf merkurcup.com

Im laufenden Wettbewerb werden zeitnah, i.d.R. spätestens ein Tag nach Ende des jeweiligen Finalturniers Sportfotos aus den Spielen aller Mannschaften zur persönlichen und kostenfreien Nutzung ausschließlich für private Zwecke eingestellt. Zudem stehen tausende Fotos im Archiv zum persönlichen Download kostenfrei zur Verfügung.

17.4. Leistungen der Vereine für merkurcup.com

Teilnehmende Vereine veröffentlichen bitte einen Link zu merkurcup.com bzw. einen QR-Code mit dem Link zu merkurcup.com auf Ihrer Vereins-Webseite.



18. Kontaktdaten und Ansprechpartner für die Final-Turniere im Merkur CUP

Veranstalter:

Münchener Zeitungs-Verlag GmbH & Co. KG
Paul-Heyse-Str. 2-4
80336 München

Verantwortlich

... für den Kooperations-Partner Bayerischer Fußball-Verband:

Walter Huppmann
Oberster BFV-Spielleiter im Merkur CUP
Mobil 0173 / 670 7425
walter.huppmann@web.de

Gesamtverantwortlich:

Uwe Vaders
Merkur CUP Gesamtleiter
Mobil 0160 / 911 908 53
uwe.vaders@merkurcup.com

Mit der Anmeldung zum 32. Merkur CUP im Jahr 2026 wurden die vorstehenden Teilnahmebedingungen und das Regelwerk in der Fassung vom 10.8.2025 vom anmeldenden Verein anerkannt.

München, den 1.3.2026

Gez.

Uwe Vaders, Gesamtleiter des Merkur CUP

Der Merkur CUP ist ein Projekt des Münchener Zeitungsverlages GmbH & Co. KG in Zusammenarbeit mit dem Bayerischen Fußballverband