

+++ Nürnberg +++

+++ Nürnberg +++

B2SOCCER®

FIRMENFUSSBALL VON SEINER SCHÖNSTEN SEITE

präsentiert von



LOCATION.

KICKFABRIK

Samstag,
21. Januar 2017



Anfahrt:

PKW:

Die Kickfabrik befindet sich etwa 6km westlich der Innenstadt Nürnbergs. Die Soccer-Halle ist direkt bei der A73 Ausfahrt Nürnberg/Fürth – an der Fürther Str. / Ecke Ferdinandstraße zu finden.

Öffentliche Verkehrsmittel:

Für die Anfahrt mit öffentlichen Verkehrsmitteln nimmt man die U1 – Haltestelle Muggenhof, die nur ca. 300 m entfernt ist.

ADRESSE:

KICKFABRIK

Ferdinandstr. 21-23

90429 Nürnberg

PROGRAMM.

ab 9.00 Uhr	Ankunft der Teams und Anmeldung
9.45 Uhr	Begrüßung der Teams
10.00 Uhr	Anpfiff der Gruppenspiele
16.15 Uhr	Viertelfinale
16.55 Uhr	Halbfinale
17.20 Uhr	Finale INDOOR B2SOCCER Nürnberg 2017
anschließend	Siegerehrung und ERDINGER-Players-Party

präsentiert von



INFO.

ANMELDUNG

Die Teamkapitäne melden sich bei Ankunft der Mannschaft am Info-Point an und erhalten dort alle Infos.

KONTAKT AM TURNIERTAG

Filip Merckx, 0171-3307806

UMKLEIDE, GARDEROBE, DUSCHEN

Umkleiden stehen bereit, Garderobe und Wertsachen können kostenfrei abgegeben werden. Duschen sind vorhanden.

VERPFLEGUNG

Alle Teamkapitäne erhalten für die Spieler/innen ihrer Mannschaft bei der Anmeldung Bons für jeweils 12 Liter Wasser pro Team. Das Wasser kann gegen Vorlage des Bons an der Garderobe abgeholt werden. Pro Kasten Wasser werden **5 € Pfand** verlangt, die nach vollständiger Rückgabe bei der Garderobe wieder abgeholt werden können.

HAFTUNG

Für gesundheitliche Schäden, Unfälle, Diebstahl und sonstige Schäden (auch an der Garderobe) wird keine Haftung übernommen.



NEBEN DEM PLATZ.

ERDINGER Powerschuss

Zeigen Sie Ihren Kollegen wo der Hammer hängt und messen Sie Ihre Schussgeschwindigkeit.

ERDINGER Torwand

Beweisen Sie Ihre Geschicklichkeit am Ball und schießen Sie á la Franz Beckenbauer – also vom Weißbierglas – auf die Torwand. Drei oben, drei unten heißt hier das Motto!

ERDINGER Relax Zone

Sie wollen sich vom letzten Spiel erholen und Ihre Muskeln wieder auf Vordermann bringen lassen: Dann sind Sie in unserer kostenlosen Massagezone genau richtig!

Auf die Sieger beim ERDINGER-Torwandschießen und der ERDINGER-Powerschuss warten tolle Preise!

DIE REGELN.

Das Spielfeld

- Gespielt wird auf Soccercourts (30 x 15 m) mit Kleinfeldtoren und Rundumbande.
- Schutznetze befinden sich oberhalb der Banden, damit der Spielball dort das Feld nicht verlassen kann.
- Der Strafraum ist vor dem Tor markiert, der Torraum entfällt ganz.
- Die Strafstoßmarke liegt sieben Meter von der Torlinie entfernt.
- Der Untergrund besteht aus Kunstrasen.
- Die Tore sind 5 x 2 m groß.

Anzahl der Spieler

- Auf dem Spielfeld befinden sich vier Feldspieler und ein Torwart.
- Jede Mannschaft besteht aus max. 10 Spielern inkl. Torwart. Nimmt eine Mannschaft mit mehr als 10 Spielern an dem Turnier teil, dürfen die restlichen Spieler sich während des Spiels zwar im Wechselbereich aufhalten, diese dürfen aber nicht eingesetzt werden.
- Bei Spielbeginn müssen mind. 3 Feldspieler und ein Torwart anwesend sein. Erscheint ein Team mit weniger als 4 Spielern auf dem Feld oder tritt nicht an, so wird das Spiel mit 2:0 als verloren gewertet. Auch alle abgebrochenen Spiele werden mit 2:0 gewertet bzw. mit dem günstigerem Ergebnis zum Zeitpunkt des Abbruchs.
- Nimmt ein Unternehmen mit mehreren Teams an dem Turnier teil, so muss vorher klar festgelegt sein, welcher Spieler zu welchem Team gehört. Ein Wechsel zwischen den Teams ist während des Turnierverlaufes nicht mehr möglich.

Ausrüstung der Spieler

- Alle Spieler eines Teams haben einheitliche Trikots zu tragen. Der Veranstalter hält Leibchen bereit.
- Es sind nur Schuhe mit Gummisohle erlaubt (keine Stollenschuhe!).
- Das Tragen von Schienbeinschonern ist keine Pflicht, wird aber aus versicherungsrechtlichen Gründen dringend empfohlen.

Gruppeneinteilung/ Spielplan

- Den Turnierablauf legt der Veranstalter im Vorfeld des Turniers fest. Die Gruppeneinteilung wird ausgelost. Alle Teams werden vor der Veranstaltung über die genauen Spielzeiten, Gruppeneinteilungen etc. informiert.

Wechsel

- Ausgewechselte Spieler können auch wieder eingewechselt werden.
- Das Auswechseln von Spielern (auch fliegender Wechsel ist erlaubt) erfolgt nur im unmittelbaren Bereich der Tore, da sich dort der Eingang in den Soccercourt befindet.
- Ein Torwartwechsel kann nur während einer Spielruhe erfolgen.

Spielball

- Der Spielball wird vom Veranstalter bereit gestellt.
Bälle zum Aufwärmen der Mannschaften sind von den Teams mitzubringen.

DIE REGELN.

Spieldauer

- Die Spieldauer beträgt 1 x 10 min. ohne Seitenwechsel.
- Auch bei längeren Spielunterbrechungen wird die Zeit nicht angehalten. In Ausnahmefällen liegt eine angemessene Nachspielzeit im Ermessen des Schiedsrichters.
- Die Pause zwischen den Spielen beträgt 2 Minuten.
- Die nachfolgenden Teams halten sich mind. 1 min. vor Ablauf des vorherigen Spiels bereit, um keine Verzögerung aufkommen zu lassen.

Eröffnung des Spiels

- Das Spiel wird zu Beginn, sowie nach jedem Tor durch Anstoß eröffnet.

Handspiel

- Der Schiedsrichter hat auf Handspiel zu entscheiden, wenn ein Spieler den Ball absichtlich mit der Hand spielt.

Abseits

- Es wird ohne Abseits gespielt.

Der Torhüter

- Dem Torhüter ist es erlaubt, im Strafraum der eigenen Hälfte, den Ball mit der Hand zu spielen.
- Es ist dem Torhüter nicht gestattet, die Mittellinie zu übertreten.
- Der Torhüter darf den Ball beim Abstoß sowie beim Abschlag über die Mittellinie befördern.

Rückpassregel

- Dem Torhüter ist es nicht gestattet den Ball bei einem Rückpass mit der Hand aufzunehmen.

Standardsituationen

- Bei der Ausführung von Strafstoßen müssen alle Feldspieler mit Ausnahme des Strafstoßschützen im Spielfeld außerhalb des Strafraumes und mind. 3 m vom Ausführungspunkt entfernt sein.
- Alle Freistöße und der Anstoß sind indirekt auszuführen.
- Berührt der Spielball das Schutznetz an den Quer- (Tor-) seiten und hat ihn ein angreifender Spieler zuletzt berührt, wird das Spiel unterbrochen und mit Torabwurf fortgesetzt, der zwar über die Mittellinie, nicht aber ins gegnerische Tor erfolgen darf.
- Berührt der Spielball das Schutznetz an den Quer- (Tor-) seiten und hat ihn ein verteidigender Spieler zuletzt berührt, wird das Spiel unterbrochen und mit Eckstoß fortgesetzt.
- Berührt der Spielball das seitliche Schutznetz (Längsseiten), wird das Spiel unterbrochen und mit einem Kick-In (Einspielen des Balles mit dem Fuß ohne direkten Torschuss) fortgesetzt.

DIE REGELN.

Strafen

- Die Schiedsrichter können persönliche Strafen (Verwarnung, Feldverweis auf Zeit von 2 Minuten, Gelb-Rote-Karte, Rote Karte) aussprechen.
- Nach Gelb-Roter-Karte oder Roter Karte muss die betreffende Mannschaft zunächst 2 Minuten mit einem Spieler weniger spielen, kann sich dann aber wieder ergänzen (nicht mit dem vom Platz gestellten Spieler!).
- Erzielt während der Strafzeit die gegnerische Mannschaft ein Tor, so kann der fehlende Spieler sofort wieder ergänzt werden (nicht mit dem vom Platz gestellten Spieler; dies gilt nicht, wenn beide Mannschaften in gleicher Unterzahl spielen).
- Der mit Gelb-Roter-Karte belegte Spieler darf am nächsten Spiel seiner Mannschaft wieder teilnehmen (Matchstrafe). Der vom Feldverweis mit Roter Karte betroffene Spieler ist von der weiteren Turnierteilnahme auszuschließen.

Spielmodus

- Sind nach den Gruppenspielen zwei Mannschaften punktgleich, entscheidet zunächst das Spielergebnis des direkten Vergleiches. Endet dieses Spiel unentschieden, so entscheidet die Tordifferenz. Ist diese gleich, so entscheiden die mehr erzielten Tore. Ist auch hier Gleichstand, so wird ein 7-Meter-Schießen durchgeführt.
- Bei drei oder mehr punktgleichen Mannschaften ist aus diesen zuerst eine Sondertabelle aus den direkten Vergleichen zu erstellen. Sind danach immer noch Teams punktgleich, so entscheidet die Tordifferenz aus dieser Sondertabelle. Ist diese gleich, so entscheiden die mehr erzielten Tore aus der Sondertabelle. Ist danach immer noch kein Unterschied feststellbar, so ist ein Rückgriff auf die Tabelle der Gruppenspiele mit allen beteiligten Mannschaften notwendig. Es ist dann die Tordifferenz aus den Gruppenspielen heranzuziehen. Ist auch diese Tordifferenz gleich, so entscheiden die mehr erzielten Tore der Gruppenspiele.
- Erst wenn dann noch kein Unterschied feststellbar ist, wird ein 7-Meter-Schießen durchgeführt. Zum 7-Meter-Schießen benennt jeder Verein 3 Spieler aus dem Kader. Steht es nach 7-Metern jeder Mannschaft unentschieden, wird das 7-Meter-Schießen im K.O.-Modus mit denselben 3 Spielern fortgeführt. Mit weniger als 3 Spielern kann ein 7-Meter-Schießen nicht durchgeführt werden.
- Bei unentschiedenem Spielstand der K.O.-Spiele nach regulärer Spielzeit, erfolgt keine Verlängerung. Die Entscheidung wird sofort durch 7-Meter-Schießen herbeigeführt. Bei unentschiedenem Spielstand des Finalspiels, wird eine Verlängerung von 1 x 5 Minuten gespielt. Wenn nach der Verlängerung keine Entscheidung fällt, wird der Sieger durch 7-Meter-Schießen ermittelt.
- Im Übrigen gelten die vom DFB anerkannten Fußballregeln.

Turnierleitung

- Über Vorkommnisse – ausgenommen aller Entscheidungen der Schiedsrichter während des Spiels – urteilt die Turnierleitung.

Jetzt sind Sie am Ball!

Infos und Kontakt unter:

B2SOCCER GmbH & Co. KG
Brienner Straße 50
80333 München

Fon +49 (0)89 - 54 27 70 83

Fax +49 (0)89 - 54 27 70 39

info@b2soccer.de

www.b2soccer.de

www.facebook.com/B2SOCCER