

München

Augsburg+Berlin+Bremen+Dresden+Erding

Hamburg+Köln+Nürnberg+Rosenheim+Unterföhring

B2SOCCER®

DEUTSCHLANDS SCHÖNSTER FIRMFUSSBALL

präsentiert von



LOCATION.

Sportschule Oberhaching | Samstag, 13. Juli 2019 Im Loh 2, 82041 Oberhaching



D Umkleide/WC/ Duschen Damen	H Umkleide/ WC Herren	E Eingang	P Parkplatz	FT Fußball-Tennis	C Catering	B Bühne
TL Turnierleitung/ Infopoint	H Hüpfburg / Schminken	WC Toiletten	BG ERDINGER Biergarten	ST Stammtische	G Garderobe	S Sanitäter
PR Promotionstände	TW ERDINGER Torwand	RZ ERDINGER Relax Zone	PS ERDINGER Powerschuss	ERDINGER Ausschank		

- Anfahrt:**
- S-BAHN: Mit der S3 Richtung Holzkirchen bis Haltestelle Furth. Von dort 3 min Fußweg zum Veranstaltungsgelände
 - PKW: Auf dem Mittleren Ring Richtung Salzburg A995/E54 bis Ausfahrt Oberhaching, von dort Beschilderung „Sportschule“ folgen.

PROGRAMM.



ab 09.00 Uhr	Ankunft der Teams und Anmeldung
09.45 Uhr	Offizielle Begrüßung der Teams
10.00 Uhr	Anpfiff der Gruppenspiele
14.45 Uhr	Ende der Gruppenphase / Show-Einlage Freestyler
15.15 Uhr	Achtelfinale
15.50 Uhr	Viertelfinale
16.10 Uhr	Halbfinale
16.30 Uhr	Finale SOMMER B2SOCCER 2019
anschließend	Siegerehrung und ERDINGER-Players- Party mit allen Teams

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 – vom Weißbierglas – auf die Torwand. Drei oben, drei unten heißt hier das Motto!

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

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!

Fußballtennis

B2SOCCER präsentiert beim SOMMER B2SOCCER 2019 einen Fußballtennis-Court. Hier können alle Kicker und Zuschauer ihr (Volley-)Können am Ball zeigen.

Futchi-Court

Bei diesem Spiel wird mit einem Fußball auf ein gespanntes Netz geschossen. Dieses muss vom Folgemann ebenso getroffen werden. Trifft dieser das Ziel nicht, scheidet er aus. Das Spiel wird vom nächsten Kicker in der Reihenfolge fortgesetzt. Gewinner ist der Schütze, der am Ende nicht eliminiert wird und sich noch im Spiel befindet. Hier können sowohl Anfänger, als auch echte Könner ihre Skills zeigen und die Treffsicherheit beweisen.

B2SOCCER Kids

Für die kleinen Besucher gibt es dieses Jahr wieder eine Hüpfburg vor Ort. Zudem haben wir eine Kinderschminkerin, bei der sich auch der ein oder andere Fan mit der richtigen „Kriegsbemalung“ für die Spiele schmücken lassen kann.

B2SOCCER Freestyler

Von ca. 13-15 Uhr wird ein Fußball-Freestyler vor Ort sein, der seine Künste vorführt und Interessierte zum „Tricksen“ animiert.

Promotionstände

In diesem Jahr haben wir drei Promotionstände vor Ort. Bei **Sayaq Adventures** hat man die Möglichkeit mit dem Lasergewehr zu schießen, bei der **AOK** lässt sich die „Rauschbrille“ testen und bei **Obstbaron** werden die Teilnehmer und Besucher mit köstlichem Obst versorgt.

INFO.

ANMELDUNG

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

KONTAKT AM TURNIERTAG

Frederic Goller, 0171-33 07 806

Daniel Floszmann, 0160-98 01 12 02

UMKLEIDE, GARDEROBE, DUSCHEN

Allgemeine Umkleiden und Duschen stehen bereit.

Garderobe und Wertsachen können kostenfrei abgegeben werden.

VERPFLEGUNG

Alle Teamkapitäne erhalten für die Spieler/innen ihrer Mannschaft bei der Anmeldung Bons für einen Kasten Wasser pro Team. Das Wasser kann gegen Vorlage des Bons an der Garderobe abgeholt werden. Pro Team 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.



Preise

1. Platz	Pokal & Teamabend bei den Spielbanken Bayern mit Dinner und Spieleinführung
2. Platz	Pokal & Flying Fox im Olympiapark München mit Sayaq Adventures
3. Platz	Pokal & ERDINGER Brauereiführung mit zünftigem Weißwurstfrühstück
Jedes Team	Aufwärmshirts von unserem Ausrüster owayo (mit Reservierung!) Teilnehmerurkunde & Erinnerungsfoto

DIE REGELN.

Das Spielfeld

- Gespielt wird auf Kleinfeld mit Kleinfeldtoren (5 x 2 m)
- Pro Großfeld werden zwei Kleinfelder eingezeichnet
- Der Strafraum ist 12 Meter vor der Torlinie markiert, der Torraum entfällt ganz.
- Die Strafstoßmarke liegt acht Meter von der Torlinie entfernt.

Anzahl der Spieler

- Auf dem Spielfeld befinden sich fünf Feldspieler und ein Torwart.
- Jede Mannschaft besteht aus max. 12 Spielern inkl. Torwart. Nimmt eine Mannschaft mit mehr als 12 Spielern an dem Turnier teil, dürfen die restlichen Spieler sich während des Spiels zwar im Wechselbereich aufhalten, diese dürfen aber nicht eingesetzt werden.
- Erscheint ein Team mit weniger als vier 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 günstigeren Ergebnis zum Zeitpunkt des Abbruchs.

Spieldauer

- Die Spieldauer beträgt 1 x 12 Min. in der Vorrunde und 1 x 10 Min. in der Endrunde jeweils ohne Seitenwechsel.
- Zwischen den Spielen beträgt die Pause 3 Minuten.
- Auch bei längeren Spielunterbrechungen wird die Zeit nicht angehalten. In Ausnahmefällen liegt eine angemessene Nachspielzeit im Ermessen des Schiedsrichters.
- Die nachfolgenden Teams halten sich bereits 2 Min. vor Ablauf des vorherigen Spiels bereit, um keine Verzögerungen aufkommen zu lassen.
- Endet ein Spiel, welches einer Entscheidung bedarf, unentschieden, so erfolgt sofort ein 8-Meter-Schießen, mit jeweils drei Spielern pro Mannschaft. Steht es nach den drei Schützen jeder Mannschaft unentschieden, geht es im K.O.-System mit denselben drei Schützen der jeweiligen Mannschaft weiter.
- Endet das Finale nach der regulären Spielzeit unentschieden, gibt es zunächst eine Verlängerung von 1 x 5 Minuten. Erst wenn das Spiel danach immer noch unentschieden ist, erfolgt das 8-Meter-Schießen.

Ausrüstung der Spieler

- Alle Spieler eines Teams haben einheitliche Trikots zu tragen. Bzw. ein ähnliches Outfit zu wählen.
- Das Tragen von Schienbeinschonern ist keine Pflicht, wird aber aus versicherungsrechtlichen Gründen dringend empfohlen.

Eröffnung des Spiels

- Das Spiel wird zu Beginn, sowie nach jedem Tor durch Anstoß eröffnet.
- Die erstgenannte Mannschaft spielt von der Turnierleitung aus gesehen von links nach rechts, hat Anstoß und gegebenenfalls Leibchenpflicht.

DIE REGELN.

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

- Der Torhüter darf den Ball beim Abstoß oder Abschlag über die Mittellinie spielen.
- Es ist dem Torhüter nicht gestattet, die Mittellinie zu übertreten.

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.

Wechsel

- Ausgewechselte Spieler können auch wieder eingewechselt werden.
- Das Auswechseln von Spielern (auch fliegender Wechsel ist erlaubt) erfolgt nur in der markierten Wechselzone.
- Ein Torwartwechsel kann nur während einer Spielruhe erfolgen.

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 für mindestens ein Spiel oder nach Entscheidung der Turnierleitung von der weiteren Turnierteilnahme auszuschließen.

DIE REGELN.

Ergebnisübermittlung

- Nach dem Spiel müssen die Kapitäne der beiden Mannschaften das Ergebnis per Unterschrift beim Schiedsrichter bestätigen.

Spielmodus

- Für die Endrunde (Achtelfinale) qualifizieren sich die Erst-, Zweit- und Drittplatzierten aller fünf Gruppen, sowie der beste Viertplatzierte.
- Sind nach den Gruppenspielen zwei Mannschaften punktgleich, entscheidet zunächst das Spielergebnis des direkten Vergleichs. Endete dieses Spiel unentschieden, so entscheidet die Tordifferenz. Ist diese gleich, so entscheiden die mehr erzielten Tore. Ist auch hier Gleichstand so wird ein 8-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. Erst wenn dann noch kein Unterschied feststellbar ist, wird ein 8-Meter-Schießen durchgeführt. Zum 8-Meter-Schießen benennt jeder Verein 3 Spieler aus dem Kader. Steht es nach 8-Metern jeder Mannschaft unentschieden, wird das 8-Meter-Schießen im K.O.-Modus mit denselben 3 Spielern fortgeführt. Mit weniger als 3 Spielern kann ein 8-Meter-Schießen nicht durchgeführt werden.
- 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