

ELFMETER-TURNIER



Die Spielregeln:

- 1) Spieleranzahl Eine Mannschaft besteht aus 5 Spieler / - innen (wenn der Torwart mit schießt) bzw. aus 6 Spieler / - innen (wenn der Torwart nicht mit schießt)
- 2) Austragungsmodus Die Teilnehmer schießen auf große Tore aus 11 Metern. Es wird abwechselnd geschossen, wobei die erstgenannte Mannschaft mit dem Schießen beginnt. Jede Mannschaft hat 5 Schuss, wobei jeder nur einmal schießen darf. Bei Torgleichheit bekommt jede Mannschaft 1 Punkt, ansonsten die Siegermannschaft 3 und die Verlierermannschaft 0 Punkte. Bei Punktgleichheit nach der Vorrunde entscheidet die Tordifferenz, dann die mehrgeschossenen Tore. Stimmen diese drei Kriterien beider Mannschaften überein, so entscheidet sich das Weiterkommen in einem Entscheidungsspiel (jede Mannschaft hat dann wieder 5 Schuss). Ist danach immer noch keine Entscheidung gefallen, so wird so lange weitergeschossen, bis eine Mannschaft verschießt und die andere beim gleichen Schuss trifft. Der genaue Spielmodus hängt von der Anzahl der teilnehmenden Mannschaften ab.
- 3) Nichtantritt Tritt eine Mannschaft nach mehr als 10 Minuten Wartezeit nicht an, so wird das Spiel für die anwesende Mannschaft mit 3 Punkten und 3:0 Toren gewertet. Zieht eine Mannschaft Ihre Meldung vor Turnierbeginn zurück, dann wird in dieser Gruppe ohne diese Mannschaft gespielt. Die angesetzten Spiele gelten für die verbleibenden Teams als Freilos.
- 4) Sonstiges Der Schuss wird durch den Schiedsrichter freigegeben. Der Torwart darf sich vor dem Spiel bewegen, muss jedoch auf der Torlinie bleiben.
- 5) Rechtsordnung Über Proteste wegen eines Regelverstoßes, die spätestens eine halbe Stunde nach Spielende bei der Turnierleitung eingelegt werden müssen, entscheidet diese an Ort und Stelle der Schiedsrichter und die Turnierleitung.
- 6) Versicherung und Haftung Der Veranstalter übernimmt keinerlei Haftung, weder für Diebstahl noch für Verletzungen. Die Teilnehmer erkennen bei Anmeldung die Durchführungsbestimmungen für das Elfmeterturnier der DJK Oberpfraundorf an.