

EINLADUNG

Seid Ihr in der 9. Klasse und möchtet Eure Fähigkeiten im Futsal mit Mannschaften der verschiedenen Gymnasien, Gesamt- und Realschulen aus der Umgebung messen? Oder wollt Ihr einfach einen Tag mit Spaß und Sport verbringen? Dann nehmt an unserem Nikolausturnier teil, das wir am 6.12.2021 bei uns im Schulzentrum veranstalten. Es warten tolle Preise und motivierte Gegner auf Euch! Für Verpflegung während des Turniers ist in Form von kleinen Snacks und Getränken gesorgt. Wir freuen uns auf ein spannendes Turnier voll Kampfgeist, Teamplay und Leidenschaft!

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Zugelassen sind alle Schülerinnen und Schüler der 9. Klasse von Gymnasien, Gesamt- und Realschulen. Wenn sich mehr Mannschaften anmelden als Turnierplätze vorhanden sind, dann entscheidet das Los. In jedem Fall erfolgt nach dem Anmeldeschluss (19.11.2021) eine gesonderte Rückmeldung mit der Teilnahmebestätigung durch das Schulzentrum Buchheim.

Wann?

06. DEZEMBER 2021

09.00-13.30 Uhr

Wo?

SCHULZENTRUM BUCHHEIM

Arnsberger Straße 11 - 51065 Köln

Fragen?

TELEFON: 0221-96819837

Mail: futsal@sz-buchheim.de



SCHULZENTRUM BUCHHEIM

Ferdinand Franz
WALLRAF GYMNASIUM

WERNER
HEISENBERG
REALSCHULE

NIKOLAUS FUTSALTURNIER 06. DEZEMBER 2021



www.sz-buchheim.de

SPIELREGELN

Futsal ist die vom Weltfußballverband FIFA anerkannte Variante des Hallenfußballs. Der Name leitet sich vom portugiesischen Ausdruck „futebol de salão“ und dem spanischen „fútbol sala“ (Hallenfußball) ab. Futsal ist im deutschsprachigen Raum relativ wenig bekannt und wird häufig mit „Hallenfußball“ gleichgesetzt; dies ist aber lediglich der Oberbegriff für alle Formen des Fußballspiels in der Halle, während Futsal eine international anerkannte Variante ist.

1. Futsal wird immer ohne Bande und mit einem kleineren, für die Halle sprungoptimierten Ball gespielt.
2. Der Ball wird nicht eingerollt, sondern eingekickt. Der Ball muss dabei auf der Seitenlinie, beziehungsweise bis zu maximal 25 Zentimeter außerhalb des Spielfeldes, ruhen und die gegnerischen Spieler müssen fünf Meter entfernt sein. Der Spieler hat für den Einkick ab dem Zeitpunkt, an dem der Schiedsrichter den Ball freigibt, maximal vier Sekunden Zeit. Für einen Eckstoß gelten dieselben Regeln.
3. Die begangenen Fouls, beziehungsweise alle direkten Freistöße pro Mannschaft, werden zusammengezählt. Nach dem fünften Mannschaftsfoul innerhalb einer Halbzeit gibt es für jedes folgende Foul einen direkten Freistoß für den Gegner vom Zehn-Meter-Strafstoßpunkt. Erfolgt das Foul weniger als zehn Meter vom gegnerischen Tor entfernt, darf der Freistoß am Ort des Fouls ausgeführt werden, sofern dieses nicht im Sechsmeter-Raum stattgefunden hat. Es darf keine Mauer gestellt werden und der Schütze muss auf direktem Weg versuchen ein Tor zu erzielen.
4. Der Torhüter darf den Ball in seiner Spielfeldhälfte nach einem absichtlichen Zuspiel nur dann ein zweites Mal berühren, wenn zwischenzeitlich ein Gegenspieler den Ball berührt oder gespielt hat. Befindet sich der Torwart in der gegnerischen Spielfeldhälfte entfällt diese Regel und der Torwart kann somit als fünfter Feldspieler agieren.
5. Ein Strafstoß (nach Foul im Strafraum) wird aus sechs Metern Torentfernung ausgeführt.
6. Maßgeblich ist – ähnlich wie beim Eishockey - die reine Spielzeit (Netto-Spielzeit). Das bedeutet: Bei sämtlichen Spielunterbrechungen (auch Ausball) wird die Uhr sofort angehalten.

PREISE

Es gibt viele tolle Sachpreise zu gewinnen und die ersten drei Plätze erhalten einen Pokal.

DIE TEILNAHME IST KOSTENLOS!

ANMELDUNG

Anmeldeschluss ist der **19.11.2021**. Pro Mannschaft sind 5 SpielerInnen notwendig (4+1). Meldet Euch bitte über das Anmeldeformular auf unserer Homepage an (Link auf der Startseite) oder folgt einfach dem QR-Code unten:



06. DEZEMBER 2021

09.00 - 13.30 Uhr



Hinweis: Mit der Anmeldung erklärt sich die Teilnehmerin bzw. der Teilnehmer automatisch damit einverstanden, dass Bilder und Videoaufnahmen, die bei dem Turnier gemacht werden, für die Öffentlichkeitsarbeit (Homepage, Schülerzeitung etc.) verwendet werden dürfen.