

3.Brühl- Cup des TSV Genkingen 1920 e.V. 16.01.2016 in der „Sporthalle Sonnenbühl“

Turnierbestimmungen

- Das Turnier wird nach den Bestimmungen des WFV durchgeführt.
- Die Spielzeit beträgt 1 x 12 Minuten ohne Seitenwechsel. Eine evtl. Verlängerung findet nur im Endspiel statt. Bei den Platzierungsspielen wird der Sieger durch ein Neunmeterschiessen ermittelt.
- Bei Punktgleichheit in den Vorrundenspielen entscheidet die Tordifferenz. Weisen mehrere Mannschaften dieselbe Tordifferenz auf, entscheiden die mehr erzielten Tore. Sind auch diese gleich erfolgt für das Weiterkommen im Turnier ein Neunmeterschiessen.
- **Bei der Auswertung der zwei besten Drittplatzierten wird bei Gruppe A + C (5 Mannschaften) das Spiel gegen den Tabellenletzten aus der Wertung genommen. Dadurch hat jede drittplatzierte Mannschaft drei Spiele die gewertet werden.**
- Eine Mannschaft besteht aus **4 Feldspielern und 1 Torwart**. Die Gesamtspielerzahl ist auf maximal 12 Spieler beschränkt.
- Es wird mit „rundum Bande“ gespielt.
- Bei Trikotgleichheit, ist die erstgenannte Mannschaft im Spielplan zum Wechsel verpflichtet (Leibchen zum Ausweichen liegen bereit)
- Die im Spielplan erstgenannte Mannschaft ist die Heimmannschaft und beginnt von der Zuschauertribüne aus gesehen im rechten Feld und hat Anstoß.

- Die Spielerkarten sind bei der Turnierleitung abzuholen. Zusätzlich zu den Spielerdaten sind die Rückennummern der Spieler einzutragen. Außerdem muss der Spiel-/Mannschaftsführer auf der Spielerkarte eindeutig gekennzeichnet sein.
- Das Startgeld beträgt 50,- Euro (für zweite Mannschaften beträgt die Startgebühr 30 €) und ist vor dem ersten Spiel bei der Turnierleitung zu entrichten.
- Es dürfen in der Halle nur Turnschuhe mit heller Sohle benutzt werden.
- Im gesamten Hallenbereich, auch Vorraum, besteht Rauchverbot.
- Der Veranstalter übernimmt keine Haftung für beschädigte oder abhanden gekommene Gegenstände. Bitte keine Wertsachen und Kleidungsstücke in den Kabinen lassen.

Turnierleitung 2015
TSV Genkingen 1920 e.V. - Abt. Fussball