

4. Ortsvereinsturnier Fußball + X am 15. Juli 2023

Informationen

- Teilnehmen können **Guldentaler** Firmen, Vereine, Verbände, Freundeskreise, Nachbarn,... Egal ob Frau oder Mann, egal ob jung oder alt, egal ob schwarz oder weiß, egal ob dick oder dünn,...
- Eine Mannschaft kann **maximal 15 Teilnehmer/innen** anmelden (Mindestanzahl 7). Mindestens **eine weibliche Person** muss dabei sein. Nicht gemeldete Personen dürfen nicht in das Spielgeschehen, insbesondere beim Guldental-Quiz eingreifen.
- Es gibt sieben Mannschaften. Jeder spielt gegen jeden. **Je nach Anzahl der Mannschaften behalten wir uns Änderungen vor.**
- Über die Platzierung entscheidet die Gesamtpunktzahl. Bei Punktgleichheit entscheidet eine Disziplin, die durch Losverfahren ermittelt wird.
- Die Startgebühr beträgt 20,00 € und ist **bis 12.30 Uhr** am Tag des Turniers bei der Turnierleitung zu entrichten. Bis dahin muss die komplette Mannschaft bei der Turnierleitung vorstellig werden. Vom Verantwortlichen ist ein Meldebogen auszufüllen.
- Turnierbeginn ist 13.00 Uhr. Die Siegerehrung findet gegen 20.00 Uhr statt.

Die Spiele und die Regeln

Ein Spiel besteht aus **drei** Disziplinen.

Fußball

Wir sind ein reiner Fußballverein. Da liegt es auf der Hand, dass die erste Disziplin Deutschlands Liebessportart ist. Gespielt wird 1 x 10 Minuten auf ein Kleinfeld mit Jugendtoren. Pro Mannschaft wird 6 + 1 gespielt (sechs Feldspieler + fester Torwart). Es muss eine weibliche Person ständig auf dem Platz stehen. Der Sieger erhält 3 Punkte. Bei einem Unentschieden bekommen beide Teams jeweils 1 Punkt. Ein unabhängiger Schiri leitet die Partie.

Weitere Regeln: Kein Abseits; Die Rückpassregel wird angewandt; Schraubstollenschuhe sind nicht gestattet; Es wird eingeworfen; Fliegender Wechsel mit Hinweis beim Schiri.

Der **Verlierer** beim Fußball **entscheidet**, welches Spiel als zweites gespielt wird, Zur Auswahl stehen Leitergolf, Bierrutsche oder Schubkarrenrennen. Bei einem Unentschieden entscheidet das Los.

Leitergolf

„Immer locker aus dem Handgelenk“ lautet die Parole des neuen Geschicklichkeitsspiels „Leitergolf“!

Leitergolf wird allgemein mit mehreren Spielern gespielt. Jeder Spieler bekommt 3 Golfball-Bolas. Eine Bola besteht aus 2 Holzkugeln, die durch ein Nylonseil miteinander verbunden sind. Ziel des Spiels ist es, die Bolas um eine der Leiterstufen zu wickeln.

Die Leiter besteht aus 3 Stufen: einer oberen, mittleren und unteren Stufe.

Hier und heute treten fünf Spieler jeder Mannschaft gegeneinander an und werfen entsprechend im Wechsel. Eine Dame je Team muss mitspielen. Pro Durchgang wirft jeder Spieler 3 Bolas aus 5 Metern Entfernung auf die Leiter. Danach wirft ein Spieler der gegnerischen Mannschaft seine 3 Bolas, und so weiter...

Bleibt die Bola auf der obersten Sprosse hängen, werden 3 Punkte gezählt, bei der mittleren Sprosse sind das 2 Punkte und bei der untersten Sprosse 1 Punkt. Nach drei Würfen werden die Punkte zusammengezählt. Anschließend folgen so viele Durchgänge bis eine Mannschaft genau 15 Punkte erreicht hat.

Wichtig:

- Wirft ein Spieler eine Bola und fällt eine andere Bola dadurch auf eine tiefere Sprosse oder gar ganz von der Leiter, zählen die Punkte der „neuen“ Position der Bola.
- D.h. es kommen die Punkte in die Wertung, die nach den drei ausgeführten Würfen auf den Leitersprossen liegen!
- Das Spiel ist dann beendet, wenn genau 15 Punkte erreicht wurden.
- D.h. erreicht ein Spieler jedoch mehr als 15 Punkte, werden alle Punkte des jeweiligen Durchgangs von seinem Gesamtpunktestand abgezogen.
- Das Spiel endet spätestens nach 10 Minuten. Nach Ablauf der 10 Minuten wird das Spiel fortgeführt bis beide Mannschaften die gleiche Anzahl an Würfen ausgeführt haben.

(oder) Pong

Ziel des Spiels:

Das Ziel des Spiels ist es, als erster in alle Becher der gegnerischen Mannschaft getroffen zu haben. Wird ein Becher getroffen, muss das gegnerische Team diesen trinken.

Die jeweils **6 Becher** werden mittig zu einer Pyramide (3,2,1) angeordnet und **sollten sich berühren**. Jeder Becher wird zu etwa **1/3 mit Bier/Wasser** gefüllt. Stelle einen zusätzlichen, mit Wasser gefüllten Becher zur Seite, um die Bälle zu spülen.

Mannschaften:

Alle Spieler eines Teams kommen zum Einsatz.

Wer beginnt?

Das Team, das beim vorherigen **Fußballspiel verloren** hat, **beginnt**. Sollte das Fußballspiel unentschieden ausgegangen sein, entscheidet ein **Münzwurf**.

Die Regeln:

Jedes Pong-Team wirft **zweimal pro Runde**, jeder Spieler einen Wurf.

Der **Ellenbogen** des Wurfarms muss beim Wurf **hinter** der **Tischkante** sein.

Der Ball kann in den Becher geworfen oder per Aufsetzer „gebounced“ werden.

Landet ein direkt geworfener Ball im Becher, muss das gegnerische Team diesen trinken. Bei einem **getroffenen Aufsetzer** müssen die Gegner **zwei Becher** trinken.

Es gibt aber einen Haken: Das verteidigende Team kann einen **Bouncer abwehren**, sobald er auf dem Pong Tisch auftitscht.

Treffer?

Ein Pong-Becher gilt als **getroffen**, sobald der Ball den **Inhalt** des Bechers **berührt**. Das **Blasen** in die Becher **zum Verhindern** eines Treffers ist **nicht erlaubt**.

Hat erst ein Spieler des angreifenden Teams geworfen und seinen Ball versenkt, muss der Becher zunächst stehen gelassen werden. Trifft der zweite Spieler in denselben Becher, muss das gegnerische Team zwei Becher trinken.

Die Teammitglieder **trinken abwechselnd**.

Versehentlich umgestoßene Becher gelten als versenkt.

Becher umstellen:

Ein Team darf **einmal pro Spiel** (am Ende einer Runde) die **gegnerischen Becher umstellen**, um eine andere Formation zu erhalten, die das Treffen leichter macht.

Der Sieger erhält 3 Punkte.

(oder) Nageln

Der Schiedsrichter schlägt vier Nägel gleichlang ungefähr eine Daumenbreite in den Baumstamm. Ziel beim Nageln ist es, den Nagel mit der Spitze des Maurerhammers komplett in den Baumstamm zu schlagen.

Pro Mannschaft kommt eine Frau und ein Mann zum Einsatz. Nach der Reihe hat jeder einen Versuch um seinen Nagel mit dem Hammer, mit nur einem Schlag so weit wie möglich im Baumstumpf zu versenken. Nach einem Schlag gibt man den Hammer weiter, egal ob man getroffen hat oder nicht.

Gewonnen hat die Mannschaft, die ihre Nägel als erstes komplett versenkt hat.

Es beginnt der jüngste Spieler.

Der Sieger erhält 3 Punkte.

Das große Guldental-Quiz

Ein Quiz mit Fragen rund um das schöne Dorf Guldental ist die letzte Disziplin und beendet das Match. Das Team, das zuerst 4 richtige Antworten oder nach 7 Fragen die meisten richtigen Antworten gegeben hat, gewinnt das Quiz und erhält drei Siegpunkte.

Wer die Antwort weiß, muss so schnell wie möglich den Buzzer drücken und innerhalb von 5 Sekunden die richtige Antwort geben. Bei einer falschen Antwort erhält der Gegner einen Punkt.

Es gibt Schätzfragen. Wird als Antwort eine Zahl oder ein Datum gesucht, erhält die Mannschaft den Punkt, die am nächsten am Ergebnis liegt.

Wird der Buzzer während der Fragestellung gedrückt, wird die Frage nicht weiter vorgelesen.

Fairness soll eine große Rolle spielen und so werden wir nur Personen an die „Buzzer“ lassen, die auf der Teilnehmerliste eingetragen wurden. Alle anderen Personen sollen Abstand halten und das Spiel nicht durch Reinrufen beeinflussen.

Der Sieger erhält 3 Punkte.

Viel Spaß!

Wir behalten uns Änderungen bei den Regeln vor und freuen uns auf das 4. Gemeindeturnier Fußball + X. Meldet Euch an und bringt so viele Fans und Zuschauer mit, wie Ihr nur habt!

Das Orga-Team der SG 07 Guldental

Daniel Schwanke, Daniel Pörsch, Martin Ingenbrand, Volker Erbach, Johannes Karst