

# Spielreglement

## 53. Dorfturnier

### 29.06. – 01.07. 2018



#### Kategorie M Bubble Ball

Es dürfen maximal 3 aktive Fussballer pro Mannschaft angemeldet werden. **Als aktiv gelten alle beim SFV oder Firmenfussball gemeldeten Spieler mit den Jahrgängen 1985 – 2000.**

#### Ausrüstung:

Die Spieler tragen dem Kunstrasen angepasstes Schuhwerk. Nockenschuhe sind erlaubt, Stollenschuhe nicht!

#### Spielzeit:

Die Spielzeit beträgt 1\*12 Min.

#### Teams:

Ein Team beim Bubble Ball besteht aus 4 Feldspielern.

#### Spielerwechsel:

1. Die Spieler dürfen das Spielfeld aus Sicherheitsgründen nicht ohne Bumperz betreten. Eine Übergabe der Bumperz auf dem Spielfeld ist nicht gestattet.
2. Der ausgewechselte Spieler muss das Spielfeld erst komplett verlassen, bevor der eingewechselte Spieler das Spielfeld betritt.

#### Anstoss:

Anstoss hat die erstgenannte Mannschaft und spielt in Richtung Festzelt beziehungsweise Tennisplatz.

#### Tor erzielen:

Ein Tor kann mit jedem Körperteil und mit den Bumperz selbst erzielt werden.

#### Torwart:

Einen Torwart gibt es nicht, da kein Spieler den Ball mit der Hand spielen kann. Es bleibt den Teams überlassen, ob sie einen Spieler zur Bewachung des eigenen Tores abstellen.

#### Bumpen:

Umschubsen, Wegschieben, Umrennen – beim Bubble Ball wird «gebumpet». Dabei sind folgende Regeln zu beachten:

1. Gubumpte werden darf nur von vorne oder von der Seite, damit der angegriffene Spieler die Möglichkeit hat, sich darauf einzustellen und die nötige Körperspannung aufzubauen. **Von hinten ist bumpen aus Gesundheitsgründen verboten!**
2. Gebumpte werden darf Grundsätzlich jeder Spieler, egal ob er den Ball hat oder nicht. So ist es einem Angreifer auch ohne Ball möglich, einen Verteidiger aus dem Weg zu räumen, der ihm den Weg zum Tor versperrt. Gleichsam ist es jedem Verteidiger gestattet, einen Angreifer wegzubumpen, um ihn am freien Zulauf auf das Tor zu hindern.
3. Gebumpte werden dürfen nur stehende Spieler. Wer auf dem Boden liegt, kniet, oder sich gerade wieder aufrichtet, ist geschützt. Auch Bumpen als "Revanche" ist verboten, sofern es nicht aus dem Spielgeschehen heraus erfolgt. Wer den Gegner extra verfolgt, um ihn umzubumpen, begeht eine Unsportlichkeit und wird verwarnet.

#### Abseits:

Es wird ohne Abseits gespielt.

#### Freistoss:

Der Abstand beträgt 5m. Alle Freistösse sind direkt.

#### Penaltyschiessen:

Für ein allfälliges Penaltyschiessen müssen 5 verschiedene Spieler antreten.

#### Allgemeine Spielregeln:

1. Gruppenrangierungen werden wie folgt ausgewertet: Direkte Begegnung, Torverhältnis, erzielte Tore.
2. Tritt eine Mannschaft verspätet, oder nur mit 2 oder weniger Feldspielern an, verliert sie 0:3 forfait.
3. Schiedsrichter- und Juryentscheide sind nicht anfechtbar. Wird ein Spieler des Feldes verwiesen, kann er durch die Turnierleitung vom gesamten Spielbetrieb ausgeschlossen werden.
4. Ein Spieler darf nur in einer Mannschaft pro Kategorie spielen. Ansonsten können beide Mannschaften disqualifiziert werden.
5. Nachmeldungen von Spielern sind bei der Jury möglich gegen eine zusätzliche Gebühr von CHF 10.-
6. Versicherung ist Sache jedes einzelnen Spielers
7. Proteste können bei der Jury gegen eine Gebühr von CHF 200.- erhoben werden. Bei negativem Entscheid verfällt der Betrag zu Gunsten des Veranstalters.
8. Die teilnehmenden Mannschaften haben das Spielreglement gelesen, verstanden und akzeptieren diese Bedingungen vorbehaltlos.

#### Preise

##### **Preisberechtigt sind:**

**Kat. M: 1-3. Platz 7 Spieler pro Team**

#### Kosten

Kategorie M CHF 50.- pro Mannschaft  
**einmalige Promotionsgebühr!**

#### Teilnahmeberechtigung

- Aktiv- und Passivmitglieder des SV Rümlang
- Ortsansässige sowie Mitglieder von Rümlanger Vereinen
- In der Gemeinde Rümlang arbeitende Personen
- SchülerInnen aus Rümlang, Oberglatt, Oberhasli, Niederhasli und Niederglatt.

**Wichtig: Einsätze müssen bis spätestens 31. Mai nachweislich mit Einzahlungsschein (Betreff: Mannschaftsname) bezahlt werden!**

Der SV Rümlang wünscht allen Akteuren viel Spass und ein verletzungsfreies Turnier!