



Hiermit melde ich mich verbindlich zum Post SV Fußballtennis-Turnier beim Post SV Nürnberg an.

Termin: 23.07.2022 Beginn 15.30 Uhr voraussichtliches Ende gegen 20.30 Uhr (bitte um 15.00 Uhr vor Ort sein)

Veranstaltungsort: Post SV Nürnberg, Ziegenstraße 110, 90482 Nürnberg

Teilnahmegebühr: 15€/Team (davon erhaltet ihr 8€ als Verzehr Gutscheine). In bar zum Turnier bringen.

max. Teilnehmerzahl: 96 Teams **Anmeldeschluss:** 18.07.2022

Turniermodus: abhängig von der Anzahl der Anmeldung; garantiert 5 Spiele pro Team; Spielplan wird am 21.07.2022 per Mail an die Teilnehmer versendet.

Mindestalter: geboren vor dem 31.12.2007

Angaben zum Team:

Spieler 1 Name: _____ Vorname: _____

Geburtsdatum: _____ . _____ . _____ Mail: _____

Spieler 2 Name: _____ Vorname: _____

Geburtsdatum: _____ . _____ . _____ Mail: _____

Wir erklären uns mit den Teilnahmebedingungen einverstanden und erkennen sie an.

Das Anmeldeformular bitte per Mail an fussball@post-sv.de oder an den jeweiligen Mannschaftstrainer zurück.

Teilnahmebedingungen

1. Die Anmeldung erfolgt ausschließlich über das Anmeldeformular und ist nach Eingang gültig und verbindlich. Bei Nicht-Erscheinen ist die Teilnahmegebühr trotzdem zu bezahlen (Ausnahme ärztliches Attest).
2. Abtretung: Bis zum Turnierbeginn kann sich ein Teilnehmer durch eine andere Person ersetzen lassen, wenn diese die Teilnahmevoraussetzungen erfüllt.
3. Rücktritt durch den Veranstalter: Eine Mindestteilnehmerzahl von 8 Teams muss erreicht sein. Der Veranstalter kann vom Vertrag zurücktreten bei unvorhergesehenen, außergewöhnlichen Umständen (Unwetter, etc.).
4. Verletzungen und Erkrankungen sowie eventuelle Folgeschäden sind durch die private Kranken- und Unfallversicherung des Teilnehmers direkt abzuschließen.
5. Haftung: Der Veranstalter haftet für die sorgfältige Auswahl und Überwachung des Personals, die ordnungsgemäße Durchführung des Turniers und die ordnungsmäßige Erbringung der sonstigen vertraglich vereinbarten Leistungen. Der Veranstalter haftet nicht für die Fahrlässigkeit des Personals. Keine Haftung seitens des Veranstalters besteht auch bei Einbruch oder Diebstahl. Der Teilnehmer haftet für die von ihm vorsätzlich oder fahrlässig verursachten Schäden.
6. Ausschluss: Der Veranstalter kann Teilnehmer, die Anweisungen des Personals nicht befolgen, sich oder andere gefährden und/ oder grob gegen die Regeln verstoßen, von der weiteren Teilnahme ausschließen.
7. Einverständniserklärung: Angefertigte Ton-, Foto-, oder Filmaufnahmen ("Material") vom Veranstalter können zeitlich und räumlich unbegrenzt verwendet, d.h. hergestellt, verbreitet, vervielfältigt oder veröffentlicht werden. Die Verwertung des Materials kann in allen Medien (wie Fernsehen, Hörfunk, Kino, Video, Internet, Print, Tonträger usw.) erfolgen und vollumfänglich genutzt werden. Wir bestätigen ferner, dass wir auf eine Vergütung der Leistung/ Rechte verzichten.
8. Salvatorische Klausel: Sollten einzelne Bestimmungen des Vertrages unwirksam sein, so wird die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen nicht berührt. Die unwirksame Bestimmung ist durch die gesetzliche Regelung zu ersetzen, die dem verfolgten Vertragszweck möglichst nahe kommt.

- Regel 1: Spielfeld** Das Spielfeld ist ein Rechteck von 16 m Länge und 6 m Breite. Es wird durch ein Netz in 2 Felder geteilt. Die Grenzlinien gehören mit zum Spielfeld, die Mittellinie zu beiden Feldern gemeinsam. Ein Ball, der diese Linien berührt, ist im Spielfeld.
- Regel 2: Ball und Wahl** Der Ball ist ein Fußball der Größe 5. Der Jüngste Spieler auf dem Feld entscheidet sich für "1. Angabe" oder "Spielfeldseite".
- Regel 3: Mannschaft** Jede Mannschaft muss mit 2 Spielern antreten. Diese Zahl darf während der gesamten Spielzeit weder unter- noch überschritten werden. Mannschaften, die bei Spielbeginn nicht oder nicht komplett antreten, verlieren das Spiel.
- Regel 4: Spielzeit** Die reguläre Spielzeit dauert 8 Minuten. Beginn und Ende werden zeitgleich für alle Felder von der Turnierleitung angepiffen. Die Spielzeit von Entscheidungsspielen entspricht der regulären Spielzeit (Ausnahme Unentschieden, siehe Wertung).
- Regel 5: Schlag** Unter Schlag ist jede kurzzeitige Berührung des Balles mit dem Kopf, dem Bein oder dem Rumpf zu verstehen. Der Ball darf von dem Spieler nur einmal mit einem der erlaubten Köperteile berührt werden.
- Regel 6: Spielgang** Jeder Spielgang beginnt mit der Angabe und endet mit dem ersten darauffolgenden Fehler. Nach jedem Fehler wird der Ball von der Mannschaft, die den Punkt erhalten hat, neu angegeben. Das Netz darf während eines Spielganges nicht von den Spielern berührt werden. Jeder Ball, der während des Spielganges außerhalb des Spielfeldes auf den Boden fällt, bringt der Mannschaft einen Fehler, die den Ball zuletzt berührt hat.
- Regel 7: Angabe** Der angebende Spieler muss sich hinter der Grundlinie befinden. Jeder Spieler kann die Angabe ausführen. Die Angabe erfolgt vom Boden. Die Angabe ist gültig, wenn der Ball frei über das Netz fliegt und den Boden im Gegenfeld oder innerhalb oder außerhalb des Gegenfeldes einen Spieler berührt. Eine verzögerte Angabe führt zum Fehler. Diese Verzögerung ist gegeben, wenn sich der Ball im Spielfeld der angebenden Mannschaft befindet und die Angabe nicht binnen 10 Sekunden begonnen wird. Gibt eine zur Angabe nicht berechnigte Mannschaft den Ball an, zählt dies als Fehler. Bei Angabefehler erhält das Team einen zweiten Aufschlag.
- Regel 8: Rückschlag** Zum Rückschlag ist eine Mannschaft berechnigt, wenn der Ball das Netz überflogen hat. Der Ball darf nur einmal von demselben Spieler berührt werden; maximal dreimal insgesamt gespielt werden; nur einmal im eigenen Feld den Boden berühren. Der Rückschlag ist gültig, wenn der Ball den Boden des Gegenfeldes oder einen Gegner innerhalb oder außerhalb des Gegenfeldes berührt.
- Regel 9: Wertung** Jeder Fehler einer Mannschaft wird der anderen Mannschaft als Treffer angerechnet und angezeigt. Gewonnen hat die Mannschaft, die nach der regulären Spielzeit die meisten Treffer erzielt hat. Treffergleichheit bedeutet unentschiedenes Spiel (bei Entscheidungsspielen, wird ein zusätzlicher Punkt ausgespielt). Bei Abbruch eines Spiels gilt das Spiel für diejenige Mannschaft als verloren, die den Abbruch verursacht hat. Es wird mit 0 : 5 Treffer gewertet. Diese Wertung gilt auch bei der Annullierung eines Spiels.
- Regel 10: Spielrichter** Jedes Spiel wird von den teilnehmenden Teams im Fairplay-Gedanken selbstständig geleitet. Die Turnierleitung eröffnet und schließt das Spiel und hat das Recht, es zu unterbrechen oder abbrechen. Das Spielergebnis wird von beiden Teams nach Beendigung des Spiels an die Turnierleitung weitergegeben.

Sonderregel für die Jahrgänge 2005, 2006 und 2007 (betrachtet wird immer der älteste Spieler im Team):

Bei Angabefehler erhält das Team einen zweiten Aufschlag. Das Team hat nicht drei, sondern beliebig viele Kontakte im eigenen Feld.