

Regeln Campusliga

1. Spielstätte/Zeitraumen

Universität des Saarlandes, Außenanlage Campus Saarbrücken

Umkleiden: Uni-Sporthalle, Geb. B8 3

Freitags ab 14:00 Uhr

2. Infos

Ligaleitung: David Doll, Nico Beyer, Johanna Dolk, Marija Zolotariowa

Schiedsrichter: wechselnd – Teams werden vorher eingeteilt

Ligastruktur: 2/3 Gruppen, jeder gg. jeden (Sieg = 3Pkt., Unentschieden = 1 Pkt., Niederlage = 0Pkt.)

Zwischenrunde: 2Gruppen, jeder gegen jeden

Am Finalspieltag Platzierungsspiele inkl. kleinem/großem Finale

Trikots: Einheitliche Farben an Tshirts (einheitliche Trikots gerne gesehen, Leibchen stehen auch zur Verfügung)

3. Allgemeine Regeln

Keine Glasflaschen auf dem Gelände

Kein Rauchen auf dem Gelände

Kein Schmuck während den Spielen

Bei Missachtung dieser Regeln erfolgt ein Punktverlust von 3 Strafpunkten

4. Fußball

Spielefeld: Kunstrasenplatz des Hochschulsportzentrums

Spieldauer: 15min

Spielball: Futsal

Spieleranzahl:

- Ein Team besteht aus 4 Feldspielern und einem Torwart
- Der Kader besteht maximal aus 10 Spielern, gemischte Teams sind möglich

Spielrichtung: Heimmannschaft immer in Richtung Schwimmhalle

Schiedsrichter: von anderen Teams gestellt, 2 Schiedsrichter pro Spiel, jeweils 1 Schiedsrichter pro Spielfeldhälfte (am in Spielrichtung linken Rand positioniert)

Regeln Fußball:

Es wird nach Futsal Regeln gespielt

Fair-Play Anstoß wird durchgeführt

Geschossene Tore sind erst nach Überschreiten der Mittellinie gültig

Strafen: Gelbe Karte (2. Gelbe Karte = Rote Karte), 2min Zeitstrafe (2. Zeitstrafe für 1 Person = Rote Karte), Rote Karte = Ausschluss vom Spieltag

Grätschen als Klärungsversuch erlaubt, im Zweikampf verboten

Grätschen im Zweikampf führt automatisch zu einer Zeitstrafe

Jedes Foul wird geahndet = Freistoß (direkt möglich)

Foul/Handspiel im Strafraum = Penalty

Fliegender Wechsel in der Wechselzone, wobei die Anzahl von 5 Spielern (inkl. Torwart) nicht überschritten werden darf (bei Missachtung Gelbe Karte)

Torwart darf nicht in die gegnerische Hälfte

Bei Überschreiten der Torauslinie folgt immer ein Abstoß des Torwarts (Ecken werden vom Schiedsrichter gezählt -> 3 Ecken = 1 Penalty)

Gamechanger:

Orga-Team zieht vor jedem Spiel per Zufallsprinzip 1 Gamechanger, der in den letzten 3 Minuten dieses Spiels für beide Teams zum Einsatz kommt

4 Gamechanger:

-DistanceDouble: Tore aus eigener Hälfte zählen doppelt

-MidStop: Ball darf nach Überquerung der Mittellinie nicht wieder in die eigene Hälfte zurückgespielt werden

-PlusOne: 1vs1 + Torwart, nach Torerfolg wird jedes Team um einen Spieler erweitert (2vs2), bis hin zum 4vs4 + Torwart

-Arena: 3vs.3 ohne Torwart auf Lacrosse-Tore, welche auf „16er“-Linien gestellt werden, Spielfeldgröße bleibt gleich -> Spielen hinter den Toren möglich (siehe bspw. Eishockey)