



DFB-adidas bikarinn 1995

Virðulegi knattspyrnuþjálfari.

Hjálagðar eru upplýsingar um DFB-adidas bikarinn '95.

Við höfum ásamt DFB sem samstarfsaðila, komið á fót DFB-adidas bikarinn '95 eftir að adidas-PREDATOR-bikarinn 1994 sló í gegn.

Markmiðið er að draga úr brotthvarfi unglungunum úr íþróttinni og hvetja þá til knattspyrnuvæðingar með skemmtilegu keppnisformi (Gagn 1: fréttatilkynning, leikreglur).

Í samvinnu við einstök fylkjasambönd og Bundesligu-félaga okkar (Bayern München, VfB Stuttgart, Kaiserslautern, Schalke 04 og Bayer Leverkusen) höldum við 23 mót frá apríl -september. Hápunkturinn verður 2. og 3. september í Nürnberg með þýska landsliðinu. Tíu af þessum 23 mótum hafa þegar verið haldin og gengið mjög vel. Til að ná til enn fleiri unglunga en við gerum með þessu móti, höfum við fleira í boði. Við höldum "minni mót" sem kallast "leigið DFB-adidas bikarinn '95," í samvinnu við samstarfsaðila okkar.

Stigagjöf

Stigagjöf í riðlakeppninni:

Fyrir sigur eru gefin 3 stig, 1 stig fyrir jafntefli og ekkert fyrir tap.

Ef lið vinnur með meira en þriggja marka mun, fær það 4 stig.

Hvert lið leikur 3 leiki í riðlakeppninni og getur því mest náð 12 stigum í riðlinum.

Stigagjöf í Predator-þrautinni:

Þeim stigum sem liðin fá í Predator-þrautinni, er bætt við stigin sem þau fá í riðlakeppninni.

Í Predator-þrautinni eru þrjár þrautir. Einn leikmaður fer í gegnum þrautina að "skjóta á mark" og tveir leikmenn í þraut 2 og 3 (tveir í hvora þraut). Í þraut 2 eiga þeir að taka aukaspjrnur og í þraut 3 er mæld skotharka (hraðamæling).

Það lið sem fær flest stig í hverjum riðli (samanlögð stig úr þrautum þremur), fær 4 stig, næst besta liðið fær 3 stig, liðið í 3. sæti fær 1 stig og neðsta liðið ekkert stig.

adidas-Predator þrautirnar

Þraut 1 (1 leikmaður)

Skot á mark, þ.e. skjóta skal í ákveðna reiti sem merktir eru á segldúk sem strengdur er fyrir markið. Reitirnar gefa mismörg stig. Hver leikmaður fær 3 skot. Fyrir að hitta í hægri eða vinstra hornið uppi fást 3 stig. Fyrir hægri og vinstra hornið niðri og miðjuna uppi fást 2 stig. Fyrir að hitta í



miðjuna niðri fæst 1 stig. Stigin er talin saman í lokin. Sigurvegarinn fær 4 stig, nr. 2 fær 3 stig, nr. 3 fær 1 stig en sá síðasti ekkert stig.

Þraut 2 (2 leikmenn)

Taka skal aukaspyrnu fyrir framan "vegg." Hitta skal í samskonar reiti og í þraut 1. Hornin uppi og niðri gefa nú 3 stig en miðjan uppi og niðri 1 stig. Hver leikmaður fær 3 skot. Stigagjöf eins og í þraut 1.

Þraut 3 (2 leikmenn)

Mældur er hraði knattarins eftir skot. Hver leikmaður fær 3 skot. Hraði boltans hjá báðum leikmönnum í hvoru liði er lagður saman. Stigagjöf eins og áður.

Ath.: Upphitunarskot eru leyfð áður en skotin eru mæld.

Leikreglur

Leikvöllurinn

Leikið er á 25x40 m. stórum velli. 6. og 7. flokkur leika þó á minni velli, eða 20x30 m.

Leikvöllinum er skipt í þrjú jafnstóra þriðjunga, þ.e. tvö varnarsvæði og eitt miðsvæði.

Leikið er á 1,60x3 m. stór mörk. Marksláin er breiðari en venjulega en lýtur sömu reglum og venjuleg slá gerir.

Leikfyrirkomulag

Í hverjum aldursflokk er leikið í 4-liða riðlum. Allir leika gegn öllum. Allt að 32 lið geta skráð sig til keppni í hverjum aldursflokk, þó að hámarki 200 leikmenn. Með því að fara í gegnum Predator-þrautina til viðbótar við leikina, geta liðin safnað sér stigum til að komast í úrslitaleikina.

Fyrstu tvö liðin í hverjum riðli komast í 8-liða úrslit. Eftir það er leikið með útsláttarfyrirkomulagi.

Stelpurnar leika í einum aldursflokk (meistarafll.+2.+3. fl. = 1.fl.).

Allir leika gegn öllum. Tvö efstu liðin í riðlinum komast í undanúrslit. Þar er leikið þannig að lið nr. 1 í öðrum riðlinum leikur gegn liði nr. 2 í hinum riðlinum og öfugt. Sigurvegararnir leika svo til úrslita.

Þau lið sem falla úr keppni í undanriðlunum geta tekið þátt í "sárabótar-umferð."

Ef tvö lið eða fleiri eru jöfn að stigum eftir riðlakeppnina og Predator-þrautirnar, ráða (í þessari röð) markamunur og loks stig úr leikjunum. Ef enn er jafnt er kastað upp á sigurvegara.

Ef staðan er jöfn að loknum 15 mín. leiktíma, er leikið áfram þar til mark er skorað en þó ekki lengur en í 2 mín. Ef ekki hefur verið skorað fyrir þann tíma, fer fram vítaspyrnukeppni.



Í vítaspyrnukeppninni taka tveir leikmenn hvors liðs eina vítaspyrnu hvor. Ef þá er jafnt, taka liðin vítaspyrnur þar til úrslit fást.

Fjöldi leikmanna

Fimm leikmenn eru í hverju liði.

Rétt til þátttöku hafa allir strákar og stelpur á aldrinum 6-18 ára.

Aldursflokkaskipting er skv. reglum DFB (2.-8. fl.)

Stelpur:

Stelpur og strákar leika saman í 5.-7. fl. Stelpur í 2.-4. fl. leika saman í flokki.

Aðeins leika þeir 5 (4) leikmenn sem skráðir eru til leiks í hverju liði á sérstöku þátttökublaði og greitt hafa þátttökugjald. Breytingar eru leyfðar á mótisdegi en aðeins í viðkomandi aldursflokki.

Minnst 3 leikmenn verða að hefja leik hverju sinni.

Fjórir leikmenn leika inn á vellinum í hverju liði. Skipta má (fimmta leikmanninum) inn á og út af að vild.

Leikið er án markmanna og enginn má verja boltann með höndum.

Dómari

Leikmenn dæma sjálfir, enginn dómari er til staðar. Eftirlitsmaður sker úr um deilumál ef lausn finnst ekki öðruvísi.

Eftirlitsmaðurinn getur vísað leikmanni út af fyrir mjög grófan leik eða óíþróttamannslega framkomu. Það lið sem fyrir slíku verður, leikur með einum manni færri þar til næsta mark er skorað. Sá sem vísað var út af, má ekki koma inn á aftur í þeim leik.

Leiktími

Leiktíminn er 1x15 mín (leikið á sama mark allan tímann).

Ekki er bætt við leiktímann.

Frá og með 8-liða úrslitum er leikið áfram ef staðan er jöfn þar til næsta mark er skorað (bráðabani), þó að hámarki 2 mín. Eftir það er vítaspyrnukeppni ef enn er jafnt.

Upphaf leiks

Hvert lið tilnefnir einn fyrirliða sem tengilið við mótisstjórn og eftirlitsmann.

Leikurinn hefst með því að hljóðmerki er gefið og leik lýkur með samskonar merki. Flautað er til næsta leiks 5 mín. frá lokum síðasta leiks.

Upphafsspyrna leiksins er framkvæmd á miðju vallarins. Mótherjar verða að vera minnst 5 m. frá knettinum. Eftir að mark hefur verið skorað, má einnig halda leik áfram með markspyрnu úr eigin varnarsvæði.

Ef lið mætir ekki stundvíslega til leiks, og hér ræður hljóðmerkið, tapar liðið leiknum 0-4 og hitt liðið fær 4 stig. Eftirlitsmaður sker úr um þetta.



Innkast

Notuð eru innspörk í stað innkasta. Mótherji verður að vera minnst 5 m. í burtu frá knettinum. Ekki má skora beint úr innsparki.

Varnarsvæði

Ef sóknarliðið hefur leikið knettinum út úr varnarsvæði sínu, má það ekki leika honum aftur inn á það svæði. Ef það gerist, fær hitt liðið aukaspyrnu á þeim stað þar sem boltinn fór aftur fyrir línuna.

Innáskiptingar

Aðeins má skipta um leikmann á miðsvæðinu. Sá leikmaður sem fer út af vellinum, verður að vera kominn af velli áður en samherji hans kemur inn á. Ef þetta er ekki gert rétt, er dæmd aukaspyrna á liðið.

Röng innáskipting er:

- þegar skipting fer fram á röngum þriðjung
- þegar 5 leikmenn úr sama liðinu eru inn á vellinum í einu

Mark

Mark telst skorað ef minnst 2 leikmenn hafa snert knöttinn áður en hann fór í netið.

Leikbrot og óíþróttamannsleg framkoma

Ef leikbrot eða hendi eiga sér stað á miðsvæðinu er dæmd aukaspyrna. Ef slíkt á sér stað á varnarsvæði er dæmd vítaspyrna.

Aukaspyrna

Allar aukaspyrnur eru óbeinar
Mótherjar verða að vera a.m.k. 5 m. í burtu frá knettinum.

Vítaspyrna

Vítaspyrna er framkvæmd frá eigin varnarlínu á tómt markið. Ef mark er skorað úr vítaspyrnu, hefst leikurinn að nýju á miðjunni. Ef ekki er skorað úr spyrnunni, er leik haldið áfram með markspyrnu.

Hornspyrna

Leikið er með hornspyrnum eins og í venjulegum leik.

Rangstaða



Leikið er án rangstöðu.

LEIGIÐ DFB-ADIDAS-BIKARINN '95

Útgáfa með 2 völlum

Markmið:

kynna knattspyrnuþekkingu fyrirtækisins adidas

kynna þekkingu mótshaldara

Skipulagning: Handelsmarketing, Þýskalandi í samvinnu við viðkomandi viðskiptavini

Framlag adidas: Framlag mótshaldara:

setja upp velli og hraðamælingatæki aðstaða (grasvöllur, rafmagn)

setja upp hljómkkerfi

stjórna og skipuleggja mótið með samstarfs- skráning og upplýsingaborð

aðilum adidas auglýsinga- og kynningaspjöld

* 2 velli, 4:4, hámark 50 lið allar auglýsingar

senda VKF-pakka og PR-efni

sjá um gjafir aðstoðarmenn á mótsdegi (eftir

þjálfara sölumenn þörfum, u.þ.b. 5 manns)

leggja til "tilraunaskó" og viðurkenningarskjöl

Tryggingarfé: 112.500

Tengiliður: NN