



Adventsturnier

für ALLE Kinder der 1H bis 4H

Samstag, 3.12.2022 von 9.00–12.00 Uhr

MZH Brigerbärg

Es ist keine Anmeldung nötig.

**Zuschauer sind
herzlich willkommen!**

**Für das leibliche Wohl
wird gesorgt sein – prima Kantine**



Adventsturnier 2022

3. Dezember 2022, MZH Brigerberg, Ried-Brig

Vormittags

Turnierorganisation

Allgemeine Bestimmungen

Die Garderoben dienen zum Duschen und zum Umziehen der Teilnehmer. Es ist untersagt, sich in den Garderoben zu verpflegen.

Die Verpflegung ist ausschliesslich beim eingerichteten Pauseraum beim Eingangsbereich West der MZH Brigerberg gestattet (siehe Situationsplan).

Die Unfallversicherung ist Sache der Teilnehmer. Für Schäden an Personen, Anlagen und Einrichtungen ist der Verursacher haftbar. Wir seitens Veranstalter (FC) lehnen jede Haftung ab. Für gestohlene oder beschädigte Wertsachen und Wertgegenstände etc. lehnen wir seitens Veranstalter (FC) ebenfalls jegliche Haftung ab.

Pauseraum / Cafe

Beim Eingangsbereich West (siehe Situationsplan) stellen wir einen Pauseraum auf, wo Getränke (Mineralwasser & Kaffee) und Snacks (Chips o.ä.) für alle Teilnehmer & Zuschauer bezogen werden können.

Allgemeine Spielregeln

Unser Motto: Lachen, Lernen, Leisten

- Ein Team besteht aus **4-6 Kindern**
- Die Spiele werden je nach Anzahl Teilnehmer resp. Gruppengrössen im 4 vs. 4 oder 5 vs. 5 ausgetragen
- Gespielt wird je nach Anzahl Gruppen auf 2 Feldern (4 Gruppen) oder 3 Felder (5 oder 6 Gruppen)
- Eine Spielrunde dauert je nach Anzahl Gruppen jeweils **8-10 Minuten** (Zeit für den Spielfeldwechsel zwischen den Spielrunden: 5 Minuten)
- Jedes Team absolviert je nach Anzahl Gruppen **9-10 Spiele**
- Es werden **keine Resultate** erfasst und **keine Tabelle** geführt
- Das auf dem Spielplan erstgenannte Team darf den Anstoss ausführen.
- Es gibt **keine** Schiedsrichter. Die Kinder regeln das Spiel selbst. Bei strittigen Situationen oder falscher Handhabung entscheiden resp. intervenieren die Betreuer.
- Freies Ein- und Auswechseln
- Shake-Hands nach jedem Spiel
- Es darf ausschliesslich mit **Hallenschuhen** gespielt werden (ohne schwarze Sohle).
- Jedes Team erhält **Überziehleibchen** in der entsprechenden Gruppenfarbe gemäss Mannschaftseinteilung
- Zuschauer **nur** auf der **Zuschauertribüne**

Spielregeln

Torhüter: Es gibt lediglich auf dem Spielfeld 1 der MZH Brigerberg (Handballtore) ein Torhüter, welcher im "Sechzehner" den Ball mit den Händen aufnehmen kann. Auf den anderen Spielfeldern wird ohne Torhüter gespielt.

Abstand Freistoss, Anstoss: Bei Freistössen und beim Anstoss auf der Mittellinie ist ein Abstand von 5m einzuhalten. Alle Freistösse sind indirekt (ausser Penalty) zu treten.

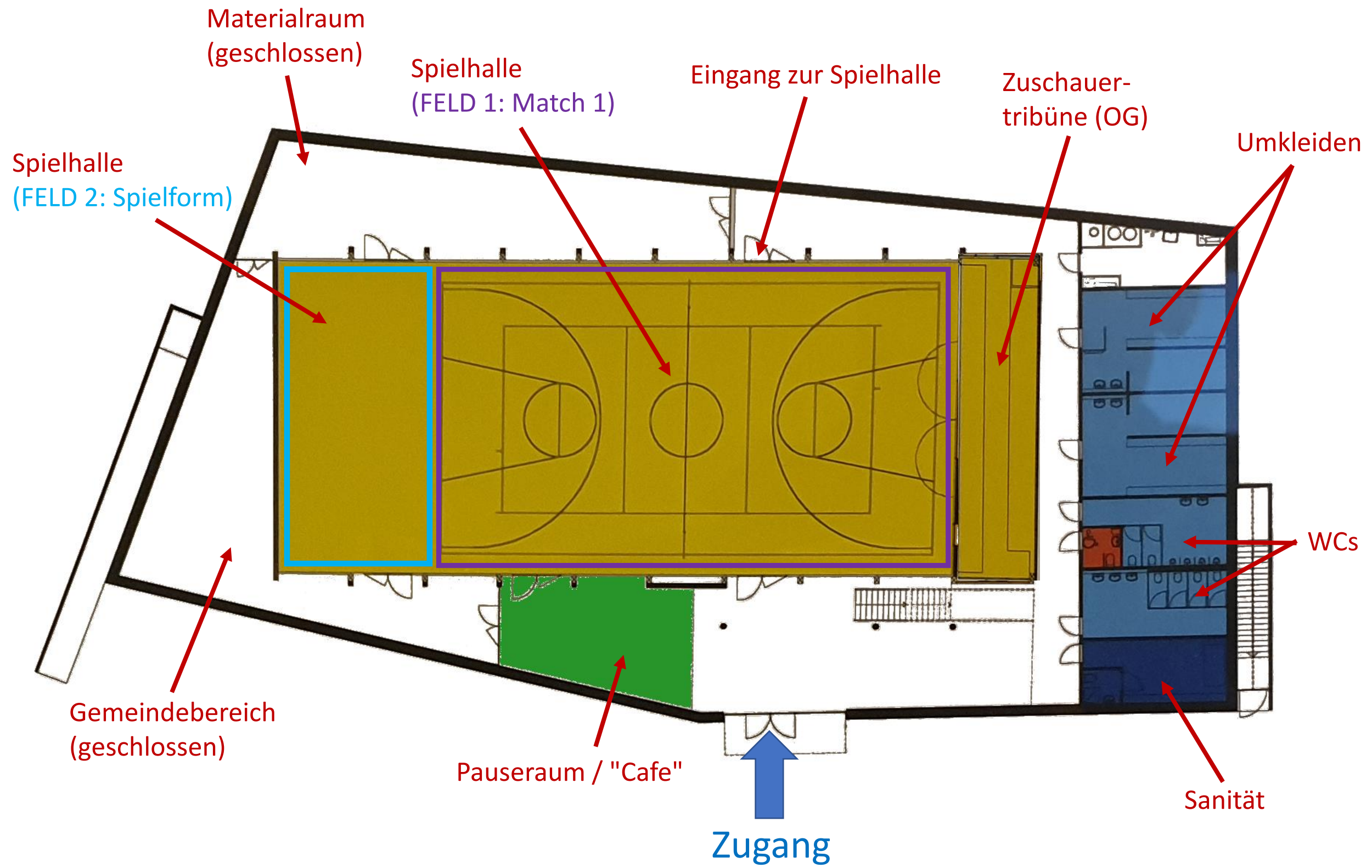
Penalty: Ein fälliger Penalty wird in einem Abstand von 7m zum Tor getreten (nur Spielfeld 1 mit Torhüter).

Rückpassregel: Die Rückpassregel (nur Spielfeld 1 mit Torhüter) ist aufgehoben.

Abseitsregel: Die Abseitsregel ist aufgehoben.

Auslinie: Es gibt kein Seitenaus, jedoch ein Torlinienaus. Bei einem Torlinienaus gibt es entweder Abstoss oder Eckball.

Adventsturnier 03.12.2022 – Situationsplan MZH Brigerberg





Adventsturnier 03.12.2022 - Spielplan mit 5 Mannschaften

Teilnehmerfeld

Team 1			
Betreuer: Sandro Elsig			
#	Name	Jahrgang	Klasse
1			
2			
3			
4			
5			
6			

Team 2			
Betreuer: Adrian Escher			
#	Name	Jahrgang	Klasse
1			
2			
3			
4			
5			
6			

Team 3			
Betreuer: Dennis Janke			
#	Name	Jahrgang	Klasse
1			
2			
3			
4			
5			
6			

Team 4			
Betreuer: Enrico Krohne			
#	Name	Jahrgang	Klasse
1			
2			
3			
4			
5			
6			

Team 5			
Betreuer: Andreas Franzen			
#	Name	Jahrgang	Klasse
1			
2			
3			
4			
5			
6			

Spielplan

Beginn
09h15
09h28
09h41
09h54
10h07
10h15
10h35
10h48
11h01
11h14
11h27
11h35

#	FELD 1: Brigerberg - Match 1		
1	Team 1	-	Team 2
4	Team 4	-	Team 5
7	Team 3	-	Team 1
10	Team 2	-	Team 4
13	Team 5	-	Team 3
-	Allgemeine Pause		
16	Team 4	-	Team 1
19	Team 5	-	Team 2
22	Team 3	-	Team 4
25	Team 1	-	Team 5
28	Team 2	-	Team 3
-	Turnierende		

#	PAUSE
2	Team 3
5	Team 2
8	Team 5
11	Team 1
14	Team 4
-	Allgemeine Pause
17	Team 3
20	Team 1
23	Team 2
26	Team 4
29	Team 5
-	Turnierende

Beginn
09h15
09h28
09h41
09h54
10h07
10h15
10h35
10h48
11h01
11h14
11h27
11h35

#	FELD 2: Brigerberg - Spielform		
3	Team 5	-	Team 4
6	Team 1	-	Team 3
9	Team 4	-	Team 2
12	Team 3	-	Team 5
15	Team 2	-	Team 1
-	Allgemeine Pause		
18	Team 2	-	Team 5
21	Team 4	-	Team 3
24	Team 5	-	Team 1
27	Team 3	-	Team 2
30	Team 1	-	Team 4
-	Turnierende		

Spieldauer: 10 Min.

Wechsel: 3 Min.

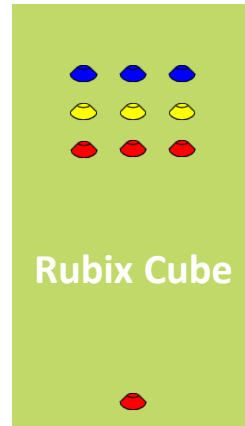
Adventsturnier 03.12.2022 – Mögliche Spielformen



Im 1 gegen 1 wird versucht dem Gegenüber ein Tor zu erzielen.

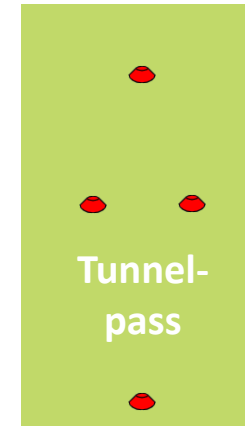
Der Ballführende wird bestimmt (z.B. zuerst alle von Team A, dann von Team B)

Variation:
Der Ball wird in der Mitte aufgelegt und durch ein Startsignal können beide Spieler den Ball erobern.



In diesem kognitiven Spiel soll das Muster der Farblinie von horizontal nach vertikal umgestellt werden, indem jeweils 2 nebeneinanderliegende Hütchen horizontal oder vertikal getauscht werden (nicht aber über kreuz).

Variation:
Mit oder ohne Ball



Es wird jeweils ein Pass durch ein Hütchentor zum Gegenüber gespielt.

Wer das Hütchentor nicht trifft, scheidet aus.
Wer trifft schliesst hinten wieder an.
Welches Team gewinnt?

Variation:
Breite des Hütchentors



Pylonen oder sonstige Gegenstände werden versucht per Pass/Schuss zu treffen resp. umzuwerfen.

Welches Team schafft es schneller alle Ziele zu beseitigen?

Variation:
Die Ziele auf dem Boden oder auf einer gewissen Höhe (Langbank) platzieren.



Ein Slalom muss in einem Wettkampf korrekt absolviert werden.

Welches Team schafft dies schneller?

Variation:
- Mit oder ohne Ball
- Verschiedene Bälle verwenden (Tennisball, Fussball, Sitzball, ...)

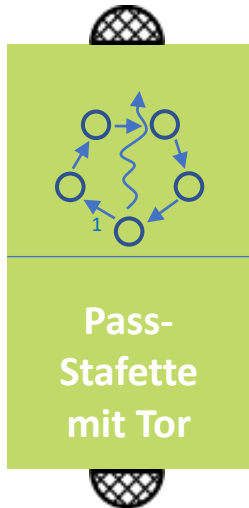


Mit einem Luftballon wird im Team jongliert.

Welches Team schafft es, dass alle (abwechselnd) den Ball berühren, ohne dass der Luftballon jemals den Boden berührt?

Variation:
- Mit oder ohne Ball
- Verschiedene Bälle verwenden (Tennisball, Fussball, Sitzball, ...)

Adventsturnier 03.12.2022 – Mögliche Spielformen



Zwei Gruppen spielen im zeitlichen Wettkampf eine Pass-Staffette durch und erzielen abschliessend ein Tor.

Der Startspieler erhält den Ball nach absolvierter Pass-Staffette zurück und darf dann ein Tor erzielen.

Das schnellere Team erhält einen Punkt (insofern das Tor erzielt wird).

Anschl. wird rotiert, so dass der Startspieler jeweils wechselt.

Variation:

Passreihenfolge.

...