

Anmeldung für das Kicker-Turnier

Startgeld **2,-** Euro bei Anmeldung

Name des Teams:.....

Vorname, Name, Geburtsjahr:

1.
.....

2.
.....

Mit der Unterschrift erkenne ich auch im Namen des Teams die umseitigen Turnierregeln an.

.....
Unterschrift Mannschaftsführer/in

Anmeldeschluss ist der **29. Februar 2008**

Teilnehmer dürfen nicht älter als 21 Jahre sein.

Anmeldungen an:

- Infobüro im DLZ
- B-Team der Immanuel-Kant-Schule
- Kinder- und Jugendtreff im DLZ
- Georg-Büchner-Schule Frau Meier (Raum 74)

Spiel- und Turnierregeln

1. Einwurf:

Der erste Einwurf wird ausgelost. Die folgenden Einwürfe werden von dem Team vorgenommen, gegen das ein Tor erzielt wurde.

2. Tore:

Ein Ball, der im Tor war und wieder herausspringt, zählt als Tor. Hat ein Team fünf Tore erzielt, ist ein Satz gewonnen.

3. „Toter Ball“:

Ein Ball, der im Mittelfeld zwischen den 2er Stange liegen bleibt, wird erneut vom ursprünglich einwerfenden Team eingeworfen. Ein Ball, der im Abwehrbereich liegen bleibt, wird vom Tormann wieder ins Spiel gebracht.

5. Beeinflussung des Tisches:

Jedes Rütteln oder Verschieben des Tisches ist verboten. Die Strafe dafür ist Ballverlust.

6. Time-Out:

Es sind pro Satz zwei Time-Outs pro Team erlaubt. Während dieser Auszeiten dürfen die Spieler die Positionen wechseln.

7. Spielbereitschaft:

Das einwerfende Team darf den Ball nicht einwerfen, bevor das gegnerische Team seine Spielbereitschaft bestätigt hat. Bei Verletzung dieser Regel, wird der Ball erneut von dem Spieler eingeworfen, der ursprünglich das Einwurfrecht hatte.

8. Ball außerhalb des Spielbereiches:

Der Ball gilt als „Aus-Ball“, wenn er irgendeinen Gegenstand außerhalb des Spielbereiches berührt. Er wird vom ursprünglich einwerfenden Spieler wieder ins Spiel gebracht.

9. Der „Heber“:

Ein so genannter „Heber“ (Schuss vom Verteidigungsbereich über die Köpfe sämtlicher Männchen hinweg) ist limitiert auf maximal zwei „Heber“ pro Satz und einen „Heber“ pro Ball. Ein „Heber“ ist dann gegeben, wenn der Ball mindestens die 3er-Stange des Gegners überquert. Die Strafe für einen unberechtigten „Heber“ ist Ballverlust. Ein Ball, der durch einen „Heber“ vom Tisch geschossen wird, wird vom Gegner eingeworfen.

10. Der Ball liegt „tot“:

Ein Ball wird für „tot“ erklärt, wenn er absolut still liegt und von keiner der Figuren mehr erreicht werden kann.

11. Spielverzögerung:

Ein Ball, der absichtlich „tot“ gelegt wird, wird dem gegnerischen Team zugesprochen, welches ihn neu einwerfen kann.

12. Reguläres Tor:

Ein Ball, der die Torlinie überschreitet, wird als Tor gewertet, auch wenn er auf das Spielfeld zurückprallt.

13. Drehen mit Ballberührung:

Das Drehen der Stange ist regelwidrig. Drehen bedeutet die Rotation irgendeiner Figur um mehr als 360° Grad vor oder nach einer Ballberührung. Ein Ball, der durch regelwidriges Drehen bewegt wird, ist folgendermaßen zu wiederholen:

a. **Trifft der Ball ins Tor:** das Tor wird nicht gezählt, das Einwurfrecht geht an den Gegner über.

b. **Trifft der Ball nicht ins Tor:** der Gegner hat die Möglichkeit, das Spiel fortzusetzen oder den Ball neu einzuwerfen.

14. Ball „im Spiel“:

Ein Spieler darf nicht ohne Erlaubnis des Gegners in den Spielbereich greifen, während der Ball „im Spiel“ ist. Die Verletzung dieser Regel führt zu einem Ballverlust.

15. Kommentare:

Unsportliche Kommentare, die direkt oder indirekt von Spielern abgegeben werden, sind nicht erlaubt.

16. Fluchen/Beleidigen:

Den Spielern ist es untersagt, zu fluchen oder Personen (insbesondere Schiedsrichter) zu beleidigen.

Die Missachtung der Regeln 14. und 15. kann in besonderen Fällen die Verweisung aus dem Turniersaal zur Folge haben. Dies gilt für Spieler und Zuschauer.

17. Erster Aufruf:

Sobald ein Match aufgerufen ist, müssen beide Teams innerhalb von 3 Minuten an dem für sie bestimmten Tisch erscheinen. Nach dem zweiten Aufruf gilt das Match als verloren.

18. Turnierleitung:

Die Durchführung des Turniers liegt in der Verantwortung der Turnierleitung. Entscheidungen der Turnierleitung sind endgültig und nicht anfechtbar.

Veranstaltungsort: Dienstleistungszentrum Grünhöfe, Auf der Bult 5

Zeit: 15-18 Uhr

Startgeld: 2,- Euro pro Team

Endspiel 20:00 Uhr live im Saal

DIE NACHT DER JUGEND



07. März 2008, 15-23 Uhr

in der Immanuel-Kant-Schule und im Dienstleistungszentrum Grünhöfe für Jugendliche ab der fünften Klasse.

Nähere Infos erhältst du in den beteiligten Schulen und im Kinder- und Jugendtreff Grünhöfe (im DLZ) oder im Internet unter [www.dlz-kids.de!](http://www.dlz-kids.de)



Gefördert durch...



Veranstaltet von...



Die Nacht der Jugend 2008 wird zusammen von ...



Kontaktpolizist
Grünhöfe



I.-Kant-Schule



fördern statt trennen
Georg-Büchner-Schule



Humboldtschule

... organisiert.

Abendveranstaltung im Dienstleistungszentrum Grünhöfe

Veranstaltungsort: Dienstleistungszentrum Grünhöfe, Auf der Bult 5

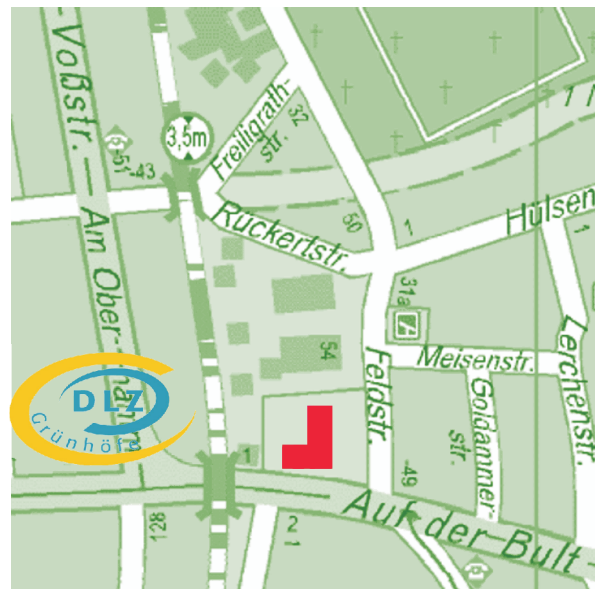
Zeit: ab 19 Uhr

Ab 19 Uhr wird es in den Räumlichkeiten des Dienstleistungszentrum Grünhöfe ein Programm mit verschiedenen Tanz- und den Musikgruppen **Blameless** und **Humboldt-Schulband** geben.



Zwischen den Auftritten haben alle Besucher während der Disco die Möglichkeit, selber zu tanzen. Die Musik liefern die DJs des DLZ. Jens Carstensen übernimmt die Moderation des Abendprogramms.

Neben der Disco wird es einen Infostand über das Projekt **„Mut gegen Gewalt“** geben und die Kontaktpolizisten des Ortsteils (Kops) werden, wie in den letzten Jahren, an der **„Kop-Tail“-Bar** leckere alkoholfreie Longdrinks anbieten.



Anmeldung für den Tanz Workshop

Startgeld **1,-** Euro bei Anmeldung

Vorname, Name, Geburtsjahr:

1.

.....

Anmeldeschluss ist der **29. Februar 2008**

Anmeldungen an:

- Infobüro im DLZ
- B-Team der Immanuel-Kant-Schule
- Kinder- und Jugendtreff im DLZ
- Georg-Büchner-Schule Frau Meier (Raum 74)

Und gefördert durch ...



Unfallkasse *aber sicher!*
Freie Hansestadt Bremen
www.unfallkasse.bremen.de

Mehr unter www.dlz-gruenhoeft.de
oder im DLZ Grünhöfe, Auf der Bult 5,
Tel.: 0471-3087820 !

