

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 **27. Februar 2009**

Teilnehmer dürfen nicht älter als 21 Jahre sein.

Anmeldungen an:

- Infobüro im DLZ
- B-Team der Immanuel-Kant-Schule
- Kinder- und Jugendtreff im DLZ

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 sechs Tore erzielt, ist das Spiel gewonnen. In der Endrunde werden zwei Sätze mit je fünf Toren gespielt.
- 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. Bleibt der Ball auf der Torlinie liegen gibt es eine Ecke.
- 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 Mannchen 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 und ihn neu einwerfen kann.
- 12. Reguläres Tor:**
Ein Ball, der die Torlinie überschreitet, wird als Tor gewertet, auch wenn er auf das zurückprallt.
- 13. Drehen mit Ballberührung:**
Das Drehen der Stange ist regelwidrig. Drehen bedeutet die Rotation irgendeiner Figur als 360° Grad vor oder nach einer Ballberührung. Ein Ball, der durch regelwidriges Drehen wird, ist folgendermaßen zu wiederholen:
a. **Trifft der Ball ins Tor:** das Tor wird nicht gezählt, das Einwurfsrecht 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

Siegerehrung um ca. 19:15 Uhr im Saal des DLZ

DIE NACHT DER JUGEND



06. März 2009, 15-23 Uhr
in der **Immanuel-Kant-Schule** und im **Dienstleistungszentrum Grünhöfe**
für Jugendliche ab der fünften Klasse.

Nähere Infos erhältst du beim B-Team der IKS, im Kinder- und Jugendtreff Grünhöfe (im DLZ) oder im Internet unter www.dlz-kids.de!



Gefördert durch...



Veranstaltet von...



Die Nacht der Jugend 2009 wird zusammen von ...



I.-Kant-Schule



Georg-Büchner-Schule



Humboldtschule



Gesundheitsamt



... organisiert.

Und gefördert durch ...



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

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 Tanzgruppen und drei Bands der Humboldtschule geben.

Zwischen den Auftritten haben alle Besucher die Möglichkeit, selber zu tanzen. Die Musik dazu liefern die Djs 2nite. Jens Carstensen übernimmt die Moderation des Abendprogramms.

Neben der Disco wird es einen Infostand des Projektes „Mut gegen Gewalt“ und einen Stand der Aids Beratungsstelle des Gesundheitsamtes geben. Im Foyer bietet der Kulturladen Wulsdorf Aktionen an und die Kontaktpolizisten des Ortsteils (Kops) mixen, wie in den letzten Jahren, an der „Kop-Tail“-Bar leckere alkoholfreie Longdrinks.



Anmeldung für den Tanz Workshop

Startgeld 1,- Euro bei Anmeldung

Vorname, Name, Geburtsjahr:

1.

Anmeldeschluss ist der 27. Februar 2009

Anmeldungen an:

- Infobüro im DLZ
- B-Team der Immanuel-Kant-Schule
- Kinder- und Jugendtreff im DLZ

