

Regelwerk für den Kicker Cup

Das Regelwerk gilt für den Kicker Cup.

- Alle Spiele des Turniers werden im Doppel gespielt.
- Alle Spiele werden auf Zeit gespielt. Wird ein Satz innerhalb der vorgegebenen Zeit beendet, kommt es zu einem Seitenwechsel. Ein Satz gilt als gewonnen, wenn ein Team 10 Tore erzielt hat. Ein Spiel dauert 4 Minuten in der Gruppenphase und in der K.O.-Runde 7 Minuten.
- Es nehmen 21 Mannschaften an dem Turnier teil, verteilt auf vier Gruppen à fünf/sechs Mannschaften . In der Gruppenphase spielen die Mannschaften einmal gegeneinander. Die Plätze 1 bis 2 qualifizieren sich für die K.O.-Runde.

Kicker Regel 1: Seitenwahl

Die Seitenwahl wird vor Spielbeginn per Münzwurf entschieden.

Kicker Regel 2: Spielanfang / Spielende

Die Turnierleitung gibt den Spielanfang und das Spielende per Signal bekannt. Alle Tore, die vor oder nach dem Signal der Turnierleitung erzielt werden, zählen nicht. Eine Nachspielzeit gibt es nicht!

Kicker Regel 3: Anstoß

Das Team, das die Seitenwahl verliert erhält den Ball zum Anstoß bei Spielbeginn. Der Anstoß erfolgt durch Einwurf. Es ist erlaubt, den Ball beim Einwurf zu beeinflussen.

Fällt ein Tor, hat das Team gegen das ein Tor erzielt wurde Anstoß.

Kicker Regel 4: Spielbereitschaft

Das Spiel beginnt erst, wenn beide Teams bereit sind. Das Team, das im Ballbesitz ist, hat sich davon zu überzeugen, dass das gegnerische Team spielbereit ist. Diese Regel gilt ebenfalls für den Anstoß.

Kicker Regel 5: Torerfolg

Tore sind von allen Reihen aus erlaubt, auch vom Mittelfeld oder vom Torwart. Direkte Tore nach dem Anstoß zählen nicht, wenn kein Team den Ball berührt.

Ein Tor zählt nur als Tor, wenn der Ball im Tor bleibt. Sollte der Ball wieder aus dem Torkasten herausspringen, ist es KEIN Tor!

Kicker Regel 6: Zeitlimit

Als Zeitlimit gilt die Dauer, die der Ball an einer Stange ist, dabei wird die Torwart-Stange und die 2er Reihe (Abwehr) als eine gewertet. Die Dauer beträgt max. 15 Sekunden und gilt ab dem ersten Kontakt. Bei Zeitüberschreitung erhält das gegnerische Team den Ball und darf einen Anstoß von der Mittellinie ausführen.

Kicker Regel 7: Runds Schlag

Ein Runds Schlag, das Drehen der Stange um 360 Grad, ist vor oder nach einem Tor nicht erlaubt. Sollte also ein Tor durch einen Runds Schlag fallen, ist dieses NICHT gültig.

Kicker Regel 8: Anschlag en

Massives Anschlag en der Stangen, das Rütteln, das Anheben des Tisches und jegliches Beeinflussen von außen sind verboten und werden als Regelverstoß gewertet. Der Gegner bekommt in diesem Fall den Ball darf einen Anstoß von der Mittellinie ausführen.

Kicker Regel 9: Auswech seln

Positionen und Teammitglieder dürfen nach jedem Tor gewechselt werden.

Kicker Regel 10: Seitenwech sel

Nach einem gewonnenen Satz werden die Seiten gewechselt. Das Team gegen das das letzte Tor erzielt wurde hat Anstoß.

Bei den Finalspielen (Spiel um Platz 3 und Finale) findet der Seitenwechsel erst statt, wenn die Spielleitung das Signal zum Seitenwechsel gibt. Das gilt auch, wenn innerhalb der Halbzeiten ein Satz beendet wird. Anstoß nach Seitenwechsel während der Finalspiele hat das Team, welches als letztes im Ballbesitz war.

Kicker Regel 11: Ball im Aus

Schlägt ein Team den Ball so, dass der Ball den Kickertisch verlässt, gibt es Anstoß für das gegnerische Team.

Kicker Regel 12: Ball liegt ruhig

Bleibt der Ball auf dem Spielfeld liegen, einigen sich die Teams den Ball so anzustoßen, dass er wieder auf das Spielfeld rollt und das Spiel fortgesetzt werden kann.

Kicker Regel 13: Punktevergabe

Gruppenphase: Der Sieger eines Spiels erhält 3 Punkte. Unentschieden gibt 1 Punkt und für eine Niederlage gibt es keine Punkte.

In der K.O-Phase werden keine Punkte verteilt, der Sieger eines Spiels zieht in die nächste Runde ein.

Kicker Regel 15: Sonstige Regeln!

Sollten Dinge hier nicht geregelt sein, die unklar oder streitig sind, entscheidet der gesunde Menschenverstand, einigen sich die Teams oder die Turnierleitung bzw. die Schiedsrichter entscheiden oder legen die Regel fest! Es gilt das Motto: „kein Streit“!