



Turnierregeln

Turnierregeln für den Hildesheimer BUSINESS KICKER-CUP

1. Spielaufnahme

Die Mannschaft, die laut Turnierpaarung als erstes genannt wird, ist anstoßberechtigt. Der spielführende (anstoßende) Spieler erfragt die Bereitschaft seiner Gegner. Nach einem erzielten Tor erhält die Mannschaft, die das letzte Tor hinnehmen musste, den Ball auf die Mittelreihe. Der spielführende Spieler erfragt die Bereitschaft seiner Gegner.

2. Ball im Aus

Verlässt ein Ball das Spielfeld, bekommt die Mannschaft den Ball in den Torraum, die zu diesem Zeitpunkt verteidigt hat.

3. Toter Ball

Es handelt sich um einen „Toten Ball“, wenn ein Ball unerreichbar im Spielfeld liegen bleibt. Bleibt der Ball zwischen den Mittelstangen liegen, erhält die Mannschaft den Ball, die den letzten Mittelanstoß hatte zum erneuten Anstoß. Kommt der Ball hinter einer Mittelreihe zum Erliegen, erhält die Mannschaft den Ball, auf deren Spielfeldseite er liegen bleibt zum Abstoß aus dem Torwartraum.

4. Torerfolg

Als Torerfolg zählt jeder Ball, der durch Spielfiguren, Stangen oder Spielfeldrand offensichtlich ins Tor geht und auch nicht wieder auf das Spielfeld zurückspringt. Nicht als Tor zählt ein Ball, der sich unerreichbar für den Verteidiger auf der Torlinie befindet und durch Rütteln, Stoßen o.ä. ins Tor befördert wird. Weiterhin zählen keine durch Rundschatz erzielten Tore.

5. Rundschatz („kurbeln“)

Rundschatz mit Ballkontakt ist grundsätzlich verboten. Ein Rundschatz liegt vor, wenn die Spielfigur vor oder nach dem Ballkontakt um 360 Grad oder mehr, bewegt wird. Ein Verstoß gegen diese Regel zählt als Foul, der Gegner erhält den Ball in seinen Torraum und setzt von dort aus das Spiel fort.

6. Rütteln/Anschlagen

Jedes bewusste Rütteln, Anschlagen mit den Spielerstangen oder Anheben eines Tisches ist verboten. Dieser Verstoß ist ebenfalls ein Foul. Der Gegner erhält den Ball in seinen Torraum und setzt von dort aus das Spiel fort.

7. Spielerwechsel

Die Spielzeit beträgt pro Spiel dreimal zwei Minuten. Sobald das Signal zum Spielerwechsel ertönt, werden innerhalb jeder Mannschaft die aktiven Spieler ausgetauscht, damit jeder Spieler einer Mannschaft zum Einsatz kommt. Das Spiel wird ohne Unterbrechung fortgesetzt bis das nächste Signal ertönt. Sobald ein Spieler zweimal eingesetzt wird, (bei Teams mit weniger als 6 Spielern) darf dieser nicht wieder an der gleichen Position spielen wie beim ersten Einsatz.

8. Sieger einer Begegnung

Die Mannschaft, die am Ende der drei Drittel am meisten Tore erzielt hat, gewinnt das Spiel und meldet das Ergebnis der Turnierleitung.

9. K.O.-Phase / Golden Goal

In den Finalspielen wird solange gespielt bis ein Sieger feststeht. Sollte dabei die reguläre Spielzeit von 6 Minuten überschritten werden, geht das Spiel trotz Abpfiff nahtlos in eine Verlängerung von 60 Sekunden über. Für den Fall, dass das Spiel auch in der Verlängerung nicht entschieden wird, gewinnt das Team, das das nächste Tor schießt (Golden Goal).