

Teilnahmebedingungen 24-Stunden-Kick

(2023)

(1) Die Spielerinnen und Spielerinnen nehmen verbindlich an der gesamten Veranstaltung teil. Diese beginnt am Freitag, den 07. Juli 2023, um 19:30 Uhr mit dem "Check In" bei der Spielerparty und endet am Sonntag, den 09. Juli 2023, nach dem gemeinsamen Aufräumen (ca. 16 Uhr) und dem "Check Out". Unabgestimmte veränderte Anwesenheitszeiten können zum Ausschluss führen. Auch nicht-Nominierungen in den Folgejahren sind denkbar.

(2) Die Anmeldung muss bis zum 04. Juni 2023, 12:00 Uhr, vollständig ausgefüllt eingegangen sein und ist verbindlich. Unvollständige Anmeldungen können nicht berücksichtigt werden. Wer nach dem 05. Juni 2023 von der Teilnahme zurücktritt, muss die bis dahin ggf. entstandenen Unkosten begleichen.

(3) Die Spielerinnen und Spieler beteiligen sich im Normalfall an den Unkosten für die Veranstaltung damit der Erlös der Veranstaltung komplett dem guten Zweck zugeführt werden kann. Im Jahr 2023 entfällt der Unkostenbeitrag für die SpielerInnen und wird durch Sponsorengelder abgedeckt.

(4) Nach der Nominierung muss sich jede Spielerin und jeder Spieler Paten suchen, die für jedes ihrer / seiner Tore (gilt jeweils auch für "10 Minuten ohne Gegentor") eine bestimmte Summe spenden. Bis zum 25. Juni 2023 müssen mindestens sieben Paten mit insgesamt 5,- Euro/Tor angemeldet sein, sonst ist eine Teilnahme am Spiel nicht möglich. Alle Paten sind bis zum "Check In" anzumelden (Spieler oder Pate selbst).

(5) Wenn als Zahlungsweise "Barzahlung" angegeben ist, ist der eingespielte Betrag unmittelbar nach Spielschluss zu bezahlen und eine Spendenbescheinigung ist nicht möglich. Der Spieler / Die Spielerin muss ggf. für die Patin / den Paten in Vorleistung treten. Wir empfehlen als Zahlungsweise Lastschrift. Überweisungen sind nicht möglich (Ausnahmen nur nach Absprache, etwa bei prominenten Paten). Beim "Check Out" am Sonntag nach dem Aufräumen muss die Spielerin / der Spieler den Eingang der eigenen Patengelder kontrollieren.

(6) Die Teilnahme an der Veranstaltung erfolgt auf eigene Gefahr. Der Veranstalter übernimmt keine Haftung. Spielerinnen und Spieler unter 18 Jahren müssen einen Belastungstest und eine Einwilligungserklärung der Eltern vorweisen können. Allen Spielerinnen und Spielern wird generell ein Check-Up beim Hausarzt empfohlen.

(7) Jede Spielerin und jeder Spieler sorgt selbst für die Verpflegung mit Essen und Getränken. Der Genuss von Alkohol und anderen Drogen während der Dauer des Spiels ist verboten.

(8) Den Anweisungen des Veranstalters während der Veranstaltung ist zu folgen. Die Nichtbeachtung der Teilnahmebedingungen, unfaires Verhalten rund um den Kick und fehlendes Engagement kann zum Ausschluss von der Veranstaltung führen und bei der Auswahl der SpielerInnen in den Folgejahren beachtet werden.

(9) Die Spielerin / der Spieler stimmt der Veröffentlichung ihres Namens und Alters im Internet, in der Stadionzeitung und auf sonstigen Aushängen zu. Des Weiteren stimmt die Spielerin / der Spieler der

Veröffentlichung von Fotos zu, die während der Veranstaltung gemacht werden und sie oder ihn in Teilen oder auch komplett zeigen.

(10) Die Spielerin / der Spieler stimmt der Speicherung ihrer / seiner Daten zum Zwecke der Abwicklung der Veranstaltung zu. Die Daten werden nicht an Dritte weitergegeben.

(11) Trikots werden von den Spielern mit 40€ bezuschusst und beim Check-In bezahlt. Das Trikot gehört danach dem Spieler/der Spielerin. Trikots aus 2022 sind für dieselbe Mannschaft weiterhin nutzbar und nur notwendige Neukäufe werden bezuschusst. Bei Wechsel ins andere Team (von 2022 zu 2023) kann in Absprache auf ein Joker-Trikot zurückgegriffen werden.

(12) Die Spielerin / der Spieler verpflichtet sich während der Aktion dazu, zur Durchführung notwendige Arbeitseinsätze zu übernehmen, sollte es an weiteren Helfern mangeln.

Tipps und Hinweise

Die Herausforderung annehmen

In erster Linie ist der Kick eine große körperliche und geistige Herausforderung. Sei Dir bewusst, dass auch bei einem "harmlos" anmutendem 6-Stunden-Einsatz alles Mögliche passieren kann und Du vielleicht in einer kalten und nassen Nacht und aussichtslosem Rückstand plötzlich viel, viel mehr spielen musst als vorgesehen. Genau jetzt braucht Dich die Mannschaft! Helden wurden noch selten beim Picknick geboren.

Check-In / Spielerparty

Die Veranstaltung beginnt dann am Freitagabend mit dem "Check In". Dieser dient dazu, rechtzeitig alles Organisatorische zu erledigen und sich in den Teams kennenzulernen und abzusprechen. Dazu wählen die Teams "Capitanos", die den Zusammenhalt im Team fördern sollen (siehe unten). Am Samstag kann man sich dann auf das Sportliche konzentrieren. Beim "Check In" kontrollierst du ggf. nochmals Deine Pateneintragungen, holst dein Trikot ab, gibst deine Handynummer für die Nacht an und bekommst weitere Infos rund um den Kick.

Das Spiel

Das Spiel selbst beginnt am Samstag um 12 Uhr. Um 11 Uhr sind alle SpielerInnen und Spieler auf und um den Platz, weil vor dem Anpfiff noch der Einlauf erfolgt und letzte Absprachen zu tätigen sind. Wer beim Aufbau hilft, kommt entsprechend früher. Um 11.45 Uhr starten wir mit einem Spielerkreis - jetzt gilt's!

Während des Spiels wechselt ihr euch innerhalb eures Wechselteams ab. Diese Teams werden aus ca. 4-6 Leuten bestehen. Immer einer von euch steht auf dem Platz. Wie ihr das im Einzelnen regelt, bleibt euch überlassen. Es ist allerdings zu klaren Absprachen zu raten. Erfahrene Spieler versuchen, die Etappen in der Tageshitze geringer und in der Nacht länger einzurichten. Wichtig: Wer sich schlafen legt, hinterlässt beim Service-Team und seinen Wechselteam-Partnern seinen Schlaf-Ort, damit er gegebenenfalls geweckt werden kann.

Fairness

Wir spielen ohne Schiedsrichter und das ist gut so. Aber deshalb gibt es eine goldene Regel. Wenn ich einen Gegenspieler unabsichtlich treffe, gebe ich der anderen Mannschaft den Ball und entschuldige

mich. Ich warte nicht, bis der andere Spieler sich beschwert. Alle anderen Regelentscheidungen treffe ich so, wie ich es mir auch von einem Gegenspieler wünschen würde.

"Capitanos" / Ausfälle

Die Capitanos haben die Aufgabe, das oben Geschriebene ihrem Team einzupflegen und den Teamgeist zu stärken. Vor allem aber sind sie dafür zuständig, bei Ausfällen Veränderungen in den Wechselteams vorzunehmen und diese mit den Capitanos des anderen Teams abzustimmen. Bei vielen Ausfällen in einer Mannschaft können ggf. auch Spieler in Absprache mit der Spielleitung und den Capitanos getauscht werden. Daher: Wer definitiv ausfällt, hat das dem Capitano zu melden!

Tore! Und andere Spielerpflichten

Solltest Du ein Tor schießen, so bist Du selbst dafür verantwortlich, dass die Anzeigetafel entsprechend verstellt wird und in der Torschützenliste an der richtigen Stelle ein Kreuzchen angebracht wird. Nur diese Torschützenliste gilt.

Wenn Du einen Ball verballerst, bist Du dafür verantwortlich, dass er wiederkommt.

Auch wenn viele tapfere Helfer gerne diese Aufgaben übernehmen - die Verantwortung bleibt bei Dir - bitte immer aufmerksam bleiben.

Die liebe Gesundheit

Es ist lohnend, sich vor jedem Einsatz warm zu machen und danach etwas auszulaufen. (Das hat einen einfachen Grund: Hinterher ist man immer schlauer.) Weitere Tipps: Kein Kaffee, kein Cola, kein Alkohol. Aber viel, viel (andere) Flüssigkeit zu sich nehmen.

Wer sich dennoch mit Krämpfen oder anderen kleinen Wehwehchen plagt, kann beim ServiceTeam Betreuung erfahren. Ansonsten ist, etwa was Verpflegung und Trinken angeht, jede(r) Spieler(in) für sich selbst verantwortlich.

Das Drumrum

Eine Moderation wird den Kick begleiten und musikalisch untermalen. In den Nachtstunden aber herrscht aus Rücksicht auf die Anwohner ein sehr geringer Lärmpegel. Jeder wird eindringlich darum gebeten, mit darauf hinzuwirken.

Um alle Interessenten vor dem Liveticker und in den sozialen Medien rund um die Uhr mit Informationen versorgen zu können, sind die tapferen Moderatoren zeitweise auf Unterstützung von den SpielerInnen und Spielern angewiesen. Ist hier Unterstützung gefordert, so verbringt der ein oder andere Spieler/Spielerin seine/ihre wohlverdiente Spielpause bei der Moderation.

"Check Out"

Zu einer guten Veranstaltung gehört ein guter Abschluss: Nach dem Abpfiff gibt es einen Spielerkreis und dann ein großes Gruppenfoto. Danach wirst Du gebeten, noch etwas dazubleiben und mitzuhelfen, das ganze Elend wieder zu beseitigen. Zum Schluss musst Du beim "Check Out" noch einmal kontrollieren, ob Deine Patengelder alle eingegangen sind. Bitte, auch wenn es hart ist: Geh erst duschen, wenn alles erledigt ist - das frustriert sonst die Anderen, die noch anpacken sehr. Du kannst es glauben: Die sind auch müde.