

24-Stunden-Kick

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 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.