

# FLICKBALL REGELN

FlickBall wird wie echtes Fußball Spiel gespielt: Den Ball kontrollieren, sich günstig auf dem Spielfeld plazieren, die Chance besser machen und Tore machen.

FlickBall wird mit aktuellen Fußballregeln gespielt - mit folgenden Anpassungen:

## KICK-OFF

- Beide Teams stellt seine 11 Spieler auf dem Spielfeld auf.
- Beachten Sie dass Sie die Spieler überall auf dem Spielfeld aufstellen dürfen – also auch auf der Gegners Hälfte. Kein Spieler in der Mittelkreis.
- Die Teams entscheidet wer beginnt. Ballbesitzer plaziert ein Spieler in der Mittelkreis. Erste Spielaktion.

## SPIELAKTION

- Ballbesitzer flick't den Ball. Dies kann passieren durch: 1) Dribbling (der Ball landet am nächsten der Spieler der den Ball geflick't hat), 2) Den Ball zuspieren (der Ball landet am nächsten bei einem anderen Spieler) oder 3) Schuss auf Tor.
- Beachten Sie: Ein Spielaktion ist gültig wenn der Ball sich mindestens eine Balllänge bewegen. Bewegt sich der Ball nicht mindestens um eine Balllänge, wird der Ball zurück zur Startpunkt gebracht und der Ballbesitzer erhaltet einen neuen Versuch. Nach 3 ungültigen Spielaktionen bewegt sich der Ball zum nächsten Gegner.

## BALLBESITZ

- Nach jeder Spielaktion bewegt sich der nächste Spieler zum Ball. Der nächste Spieler hat Ballbesitz. Ausnahme: Innerhalb des kleinen Torraums erhält der Torhüter immer Ballbesitz. Außerhalb des kleinen Torraums ist es immer der nächste Feldspieler, der Ballbesitz erhält.

## POSITIONIERUNG

- Nachdem der nächste Spieler sich zum Ball bewegt hat, dürfen beide Teams ihre jeweiligen Positionen verstärken: angreifende Team darf 2 Spieler bewegen, verteidigende Team darf 1 Spieler bewegen. Angreifende Team bewegt seine spieler zuerst.
- Beide Teams haben 10 Sekunden (langsam bis 10 zählen) um ihre Positionen zu verstärken.
- Beachten Sie: Der Gegner darf den Spieler nicht näher als 5 cm zum Ball bewegen (Ein Spieler ist genau 5 cm lang).
- Jetzt folgt Spielaktion: Ballbesitzer flick't den Ball und so läuft das Spiel weiter.

## STANDARDSITUATIONEN

- Bei Standardsituationen (Kick-off, Torschuss, Freistoß, Ecke, Einwurf) dürfen beide Teams ihre Positionen verstärken: Innerhalb 10 Sekunden (langsam bis 10 zählen) dürfen beide Teams alle Spieler bewegen.
- Es gibt Freistoss oder Elfmeter, wenn ein Gegner ein Faul macht (Z.Bs. wenn man ein Gegner mit der Hand/Arm runterbringt.
- Wenn der gesamte Ball die Linie passiert hat, zählt er als Tor oder außer Spiel.

## ABSEITS

- Grundsätzlich wird ohne Abseits gespielt.

## DAUER

- Ein Offizieller Flickball Spiel dauert 7 min. Die Mannschaft, die die meisten Tore erzielt hat, gewinnt. Zieg = 3 Punkten, Unentschieden = 1 Punkt.

## SPIELVARIANTEN

- Auf Zeit: z.Bs. 5 Minuten, 7 Minuten oder 10 Minuten
- Auf Tore: z.Bs. bis 1 Tor, 3 Tore oder 5 Tore
- Elfmeterschießen: z.Bs. die meisten Tore in 5 Versuchen
- Freistoßwettbewerb: z.Bs. die meisten Tore in 5 Versuchen
- Freestyle: z.Bs. die meisten Tore aus der Mittellinie in 5 Versuchen
- Präzision: z.Bs. wer kann den Ball am nächsten ein vorgenannter Objekt flick'en
- Taktik Training: Hier können die Regeln wie beim Fußballtraining angepasst werden, z.Bs. 2 gegen 1, 4 gegen 2, u.s.w. Sehen Sie mehr auf [www.flickball.dk](http://www.flickball.dk)

## FAIR PLAY

- Den Gegner begrüßen - sowohl vor als auch nach dem Spiel
- Zeigen Sie Respekt für einander und geben Sie einander Zeit, um die Spieler zu bewegen

## FLICKBALL CUP (Turnierregeln)

- FlickBall Cup ist eine landesweite Meisterschaft und besteht in der Regel aus einer Reihe von Events im ganzen Land. Es gibt ein Turnier für die Kleinsten: MIKRO (U6-U9) und ein Turnier für die Größte: JUNIOR (U10-U14). Die 4 besten MIKRO-Teams und die 4 besten JUNIOR-Team von jeder Event qualifizieren sich für das landesweite Meisterschaft Finale.

## TURNIER PLAN

- Der FlickBall Cup entweder mit viele oder wenige Grupenspiele machen. Hier gibt es ein Beispiel mit 32 Teams, die sich mit 8 Gruppen von 4 Teams verteilt: **FBCUP32**

## **GRUPPENSPIELE**

- Die teilnehmenden Teams werden in Gruppen platziert. Z.Bs. wenn es 32 Teams gibt, können Sie 8 Gruppen von 4 Teams machen
- Alle Teams spielen in jedem Gruppe einmal gegeneinander und ein Match dauert 7 Minuten.
- Die besten Teams aus jedem Gruppe (z.Bs. Nummer 1 und 2) qualifizieren sich zur Knock-Out Spiele (z.Bs. Achtelfinale, Viertelfinale, Halbfinale und Finale.
- Gibt es kein eindeutiges Resultat (Punkte und Tortreffer), wird es dann nach den geltenden Fußballregeln im Elfmeterschießen entschieden.

## **KNOCK-OUT SPIELE**

- Die Mannschaften spielen jetzt bis Ende: nur der Sieger geht im Turnier weiter.
- Wenn ein Spiel nach offizieller Spielzeit unentschieden ist, wird es dann nach den geltenden Fußballregeln Elfmeterschießen entschieden.
- Beachten Sie: Wenn das Spiel nach 5 Strafpunkten nicht beendet ist, wird das Spiel bei Präzision Schüsse entschieden. Das Team, das das Spiel begonnen hat, beginnt.
- Präzisionsschüsse: Beide Teams platzieren einen Spieler auf die Mittellinie. Beide Teams bekommt einen Ball und darf einmal flicke'n. Gewinner: Das Team, das den Ball am nächsten zum Elfmeterpunkt bringt.

## **PREISE**

- Die Verlierer des Halbfinals spielen um Platz 3-4
- Die Gewinner des Halbfinals spielen um Platz 1 und 2
- Es gibt Diplome für Plätze 1-2-3 bei Events und die 4 besten (das heist: alle Semifinalisten) qualifizieren sich für das landesweite Meisterschaft Finale.
- Bei Events darf jeder Partnerverein mit oder ohne eigene Sponsoren Preise für die besten geben.
- Bei der landesweite Fonale gibt es attraktive Preise für die 3 besten Teams sowie Goodies für alle Teilnehmer. Alles bei FlickBall bezorgt.