



Helfen mit Begeisterung!

24-Stunden-Kick

Teilnahmebedingungen 24-Stunden-Kick (2026)

(1) Die Spielerinnen und Spieler nehmen verbindlich an der gesamten Veranstaltung teil. Diese beginnt am **Freitag, den 17. Juli 2026**, um **19:30 Uhr** mit dem "Check In" bei der Spielerparty und endet am **Sonntag, den 19. Juli 2026**, nach dem gemeinsamen Aufräumen (bis ca. 15 Uhr). Unabgestimmte veränderte Anwesenheitszeiten können zum Ausschluss führen. Auch Nicht-Nominierungen in den Folgejahren sind möglich.

(2) Die **Anmeldung** muss **bis zum 09. Mai 2026, 12:00 Uhr**, vollständig ausgefüllt eingegangen sein und ist verbindlich. Unvollständige Anmeldungen können nicht berücksichtigt werden. Wer nach dem 09. Mai 2026 von der Teilnahme zurücktritt, muss die bis dahin ggf. entstandenen Unkosten begleichen.

(3) Die Spielerinnen und Spieler leisten zur Teilnahme an der Veranstaltung einen **Teilnehmerbeitrag**, der zugleich die Bereitstellung eines offiziellen Trikots beinhaltet. Der Teilnehmerbeitrag beträgt **45 Euro für Vollverdienende** sowie **30 Euro für Schülerinnen und Schüler bzw. Studierende** und ist im Rahmen der Spielerparty am Freitag vor dem Kick zu entrichten. Das Trikot geht nach Ausgabe in das Eigentum der Spielerin bzw. des Spielers über.

Grundsätzlich wird im Drei-Jahres-Rhythmus ein neuer Trikotsatz angeschafft; die Trikots behalten innerhalb dieses Zeitraums ihre Gültigkeit und sind in den jeweiligen Folgejahren zu verwenden. Zuletzt wurde im Jahr 2025 ein neuer Trikotsatz eingeführt, welcher bis einschließlich 2027 gültig ist; der nächste Trikotsatz wird entsprechend im Jahr 2028 bereitgestellt. **Spielerinnen und Spieler**, die bereits über **ein gültiges Trikot** aus dem aktuellen Zyklus verfügen, sind von der erneuten Zahlung des **Teilnehmerbeitrags befreit**. Spielerinnen und Spieler hingegen, die kein gültiges Trikot besitzen, sind verpflichtet, den Teilnehmerbeitrag zu entrichten.

Die restlichen Unkosten der Veranstaltung werden durch Sponsorengelder abgedeckt.

(4) Nach der Nominierung muss sich jede Spielerin und jeder Spieler Paten suchen, die für jedes ihrer bzw. seiner Tore (gilt jeweils auch für "10 Minuten ohne Gegentor") eine bestimmte Summe spenden. **Bis zum 01. Juli 2026** 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 (durch Spieler oder Pate selbst).

(5) Eine "Barzahlung" ist nicht mehr möglich.

(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 und Spieler in den Folgejahren beachtet werden.

(9) Die Spielerin bzw. der Spieler stimmt der Veröffentlichung ihres Namens und Alters im Internet, in der Stadionzeitung und auf sonstigen Aushängen zu. Des Weiteren stimmt die Spielerin bzw. 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 bzw. der Spieler stimmt der Speicherung ihrer bzw. seiner Daten zum Zwecke der Abwicklung der Veranstaltung zu. Die Daten werden nicht an Dritte weitergegeben.

(11) Die Spielerin bzw. der Spieler verpflichtet sich im Rahmen 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 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 bei seinen Wechselteam-Partnern und ggf. beim Service-Team 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 zu vermitteln 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 Service Team Betreuung erfahren. Ansonsten ist, etwa was Verpflegung und Trinken angeht, jede Spielerin bzw. jeder Spieler 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 die ein oder andere Spielerin bzw. Spieler ihre bzw. seine wohlverdiente Spielpause bei der Moderation.

Gemeinsamer Abschluss

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. 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.