

## DYP Serie

- Alle Turniere der DYP-Serie zählen für Spieler/-innen der Freiburger Kickerliga mit in die Wertung der laufenden Saison
- Alle Teilnehmer/-innen spielen in der Vorrunde mind. 5 Begegnungen nach dem Schweizer System (mit Buchholzzahl)
- Jede Runde wird jedem/jeder Teilnehmer/-in ein neuer Partner zugelost und es wird gegen eine zufällige Gegnerkonstellation gespielt
- Gespielt wird, in den Vorrunden, ein Satz auf 7. Als gewonnen gilt der Satz, sobald ein Team 7 Tore erzielt
- In die KO-Phase ziehen die besten 8 oder 16 Spieler ein und spielen dort im festen Team um die Platzierung
- In der KO-Phase werden zwei Gewinnsätze bis 5 Tore mit 2 Toren Differenz jedoch max. bis 8 Tore gespielt
- Es wird um Platz 3 gespielt



## Regelwerk – DYP Serie – in Anlehnung an Regelwerk des ITSF

1. Ein Münzwurf oder „Schnick-Schnack-Schnuck“ entscheidet über das **Auflagerecht**
2. Der **Auflageberechtigte** legt den Ball zwischen die 2. Und 3. Puppe seiner 5er Reihe oder klemmt diesen mit 2. oder 3. Puppe seiner 5er Reihe
3. Ist der Auflageberechtigte spielbereit, vergewissert er sich über die Spielbereitschaft des Gegners mittels einer Frage, wie z.B.: „**Bereit?**“ Oder „**Fertig?**“
4. Nach Spielbeginn ist ein Pass oder Torschuss nur zulässig, wenn es **drei Kontakte** mit den Puppen der eigenen **5er Reihe** gab (zählt nicht für Kneipen-Kick Modus)
5. **Toter Ball:**
  - Als toter Ball gilt ein Ball, der von keiner Puppe des Tisches ohne Fremdeinwirkung erreicht werden kann
  - Befindet sich der tote Ball zwischen beiden 5er Reihen, so bekommt das Team den Ball, das das Auflagerecht hatte (ob aufgrund des Münzwurfes oder weil es das letzte Tor „kassierte“)
  - Alle anderen toten Bälle werden auf die 2er Reihe gelegt, der sie am nächsten sind (hier gilt dann wieder 4.)
6. Verlässt der Ball das Spielfeld, so bekommt das Team das Auflagerecht (2er Reihe) das **nicht aktiv geschossen** hatte, als der Ball das Spielfeld verließ
7. **Kurbeln/Durchdrehen** ist unzulässig! Als kurbeln zählt eine Überdrehung der Figur von **mehr als 360°** nach Ballberührung.  
**Fairness und sportliche Disziplin** ist genauso wichtig wie der **Spass!**

**Also lasst es krachen!**

## DYP – Specials

Als Besonderheit der DYP – Serie wird es über das Jahr verteilt, folgende wechselnde specials im DYP geben (diese wirken ergänzend zum oben aufgeführten Ablauf und):

**1. Classic Modus – Der klassische Modus des DYP -**

Alles kann nichts muss! Spielablauf laut Regelwerk

**2. Trickshot Modus – Der anspruchsvolle Modus für alle Schuss-Schönheits-Fetischisten –**

Ablauf gemäß Regelwerk. Es werden nur Push/Pull-Shot, Bandentore, Systeme aus dem Tik-Tak (z.B. Slingshot, Wechsler) gewertet

**3. Booze n Kick! – Der feucht/fröhliche Modus -**

Zu Beginn jeder Runde trinken die Mitspieler einen Schnaps. Aber auch „Nicht-Alkohol-Trinker“ sind willkommen, bekommen aber dafür ein Handicap.

**4. Kneipen-Kick! – Der altbekannte Modus –**

Ideal für Anfänger oder leidenschaftliche Kneipenspieler. Hier gilt: Jet-bzw. Pinshot-Verbot. Gespielt wird OHNE Griffbänder, Handschuhe und mit vereinfachten Regeln:

- Nach überprüfter Spielbereitschaft, muss lediglich ein Kontakt mit der eigenen oder Gegnerpuppe erfolgen, ab dann ist ein Tor oder Pass zulässig
- Der Ball wird eingerollt (gilt auch für „tote Bälle“)
- Es werden nur Bälle ohne Grip gespielt

**5. Speedball – Der schnelle Turniermodus –**

Der klassische Modus NUR mit weniger Zeit. Hast du im klassischen Modus 12 sec. Pro Stange (Torwart und 2er Reihe zählen als eine Stange) hast du hier nur die Hälfte der Zeit, musst aber das Regelwerk einhalten.

**6. Rotation DYP – Einmal durch-DYPen bitte –**

Klassisches DYP Verfahren mit Tausch-Zusatz. Du musst nach jedem Tor deines aktuellen DYP-Teams den Sturm- und Abwehrspieler tauschen.