

# **Regelwerk für die Kickersparte des BSV Celle**

**Stand: 04/2022**

**Alle Spiele der Liga werden in der Kneipe „Celle was geht“, Am Torplatz ausgetragen. Die Spieltage werden vor Beginn der Saison vom Spielwart in einem Rahmenspielplan festgelegt. An einem Spieltag spielen immer jeweils 2 Mannschaften gegeneinander. Die Heimmannschaften, das sind die Mannschaften die im Spielplan links stehen, müssen die gegnerischen Mannschaften spätestens bis zum Ende der ersten Woche des Spieltages eingeladen haben. Die Heimmannschaft muss der Gastmannschaft 3 Spieltermine zur Durchführung des Spiels vorschlagen. Beide müssen sich auf einen der 3 Termine einigen. Passt kein Termin, so muss ein anderer Termin gefunden werden. Dieser kann auch außerhalb des Spieltags, in Absprache mit dem Spielwart und im gegenseitigen Einverständnis, durchgeführt werden. Ein Spieltag dauert ca. 3 Wochen. In dieser Zeit sollte der Spieltag mit allen Begegnungen durchgeführt sein. Jedes Spiel ist dem Spielwart, und aus organisatorischen Gründen, der Pächterin Steffie vom „Celle was geht“ im Vorfeld von der Heimmannschaft mit Datum, Uhrzeit, Ort und Spielbegegnung über die eingerichtete WhatsApp-Gruppe“ Celler Kicker Liga“ anzukündigen. Die dazugehörigen Daten stehen auf dem Infoblatt“ Wichtige Adressen der Kickersparte 2022“. Die Heimmannschaft ist verpflichtet, den**

**von beiden Mannschaften unterschriebenen Spielberichtsbogen, an die Meldestelle innerhalb von 7 Tagen weiter zu leiten. Das Endergebnis ist gleich nach Spielende per Mail oder Telefon oder WhatsApp an die Meldestelle weiter zu leiten.**

### **1. Spielbeginn**

**Vor jedem Spiel müssen beide Mannschaften den Spielberichtsbogen vollständig ausfüllen.**

**Spieler aus einer tieferen eigenen Mannschaft dürfen in der höheren eigenen Mannschaft aushelfen. Umgekehrt geht dieses nicht.**

**Die Heimmannschaft darf vor Beginn des Spiels eine Tischseite auswählen und muss diese dann auch bis Punktspielende bespielen.**

### **2. Spielmodus und Bälle**

**Gespielt werden 12 Sätze laut Spielbogen bis max. 7 Tore. Steht es nach 12 Sätzen 6:6 wird das Spiel mit unentschieden gewertet und jede Mannschaft bekommt einen Punkt. Hat eine Mannschaft nach 12 Sätzen mindestens 7 Punkte erreicht, so gewinnt diese das Spiel und bekommt 2 Punkte. Die Parteien dürfen nach jedem Tor die Position wechseln. Gespielt wird nur mit originalem ITSF Bällen (offizielle Turnierbälle). Die Parteien dürfen nach jedem Tor die Position wechseln. Während eines Spieles ist ein Time-Out pro Mannschaft möglich. Das Time-Out muss vom Ballführenden Spieler angesagt werden. Der Spielverlauf muss mit einem Time-in wieder begonnen werden, der Ball muss vor einer Aktion erst von einer anderen Puppe berührt werden.**

### **3. Auswechslungen**

**Die Spieler Nr. 5 bis 8 dürfen nur einmal pro Spieltag und nur am Anfang eines Spiels eingewechselt werden. Nach der Einwechslung**

müssen diese dann den Spieltag für den ausgewechselten Spieler zu ende spielen. Der ausgewechselte Spieler darf dann nicht mehr spielen.

#### **4. Positionswechsel**

Die Spielposition am Tisch darf nur nach einem Tor und nach einem Timeout gewechselt werden.

#### **5. Ballauflage**

Zu Beginn des Spiels und nach jedem Tor erhält die Partei, die das Auflagerecht hat, den Ball auf die Fünferreihe. Um einen gerechten Anfang zu garantieren, muss der Ball in der Fünferreihe 3-mal hin und her gespielt werden bevor ein Torschuss erfolgen darf. Erfolgt ein Tor bevor 3-mal gespielt wurde, ist dieses ungültig und man wiederholt die Ballauflage. Springt ein Ball aus dem Tisch, erhält die Partei, die das Auflagerecht hat, den Ball auf die Zweierreihe. Ein „toter Ball“ wird von der Zweierreihe wieder ins Spiel gebracht, die dem „Toten Ball“ am nächsten ist.

Zu Beginn des Spiels und nach jedem Tor erhält die Partei, die das Auflagerecht hat, den Ball auf die Fünferreihe. Um einen gerechten Anfang zu garantieren muss der Ball in der Fünferreihe 3-mal hin und her gespielt werden bevor ein Torschuss erfolgen darf. Erfolgt ein Tor bevor 3-mal gespielt wurde, ist dieses ungültig und man wiederholt die Ballauflage. Springt ein Ball aus dem Tisch, erhält die Partei den Ball auf die Zweierreihe die nicht die Aktion ausgeführt hat, durch die der Ball aus dem Tisch gesprungen ist. Ein „toter Ball“ wird von der Zweierreihe wieder ins Spiel gebracht, die dem „Toten Ball“ am nächsten ist.

#### **6. Spielbereitschaft**

Zu Spielbeginn und bei jeder Spielunterbrechung (Tor, Ball im Aus, „toter Ball“) hat sich die in Ballbesitz befindliche Partei von der Spielbereitschaft des Gegners zu überzeugen. Dies hat durch die Frage „Fertig?“ zu geschehen. Hat der Gegner diese Frage mit „Fertig“ oder „Ja“ beantwortet, können Spielaktionen ausgeführt werden.

## **7. Torerfolg**

**Ein Ball, der aus dem Tor wieder zurück in das Spielfeld springt, zählt als Tor.**

## **8. Zeitlimit**

**Pro Stange zählt ein Zeitlimit von 12 Sekunden. Der Abwehrbereich (Torwart und Zweierreihe) gilt für diese Regelung als eine Stange. Die Zeit läuft ab dem Erstkontakt von Figur und Ball.**

## **9. Rundschlag**

**Ein durch Rundschlag der Stangen (mehr als 360 Grad) erzieltes Tor zählt nicht.**

## **10. Anschlagen**

**Übertriebenes Anschlagen der Stangen, Rütteln, Anheben des Spieltischs oder jegliche andere äußere Beeinflussung des Balles ist verboten und zählt als Regelverstoß.**

## **11. Verhalten**

**Verbale Attacken oder abwertende Äußerungen gegenüber dem Gegner sind verboten und zählen als Regelverstoß.**

## **12. Regelverstöße**

**Alle Regelverstöße führen zum Ballverlust und zum Anstoßrecht für den Gegner. Befindet sich eine Partei im Ballbesitz, während der Gegner einen Regelverstoß begeht, erhält die ballführende Partei einen direkten Freistoß auf der Dreierreihe. Nach diesem Freistoß wird das Spiel an der ursprünglichen Position fortgesetzt.**

## **13. Spielen ohne Spielerlaubnis**

**Ein Spieler ist nur Spielberechtigt, wenn er im Mannschaftsmeldebogen seiner Mannschaft vor einem Spiel eingetragen ist. Nachmeldungen sind jederzeit möglich.**

**Spielt ein Spieler ohne diese Vorgaben, so wird das Punktspiel für die Mannschaft des Spielers als verloren gewertet. (0:84 Tore/ 0:12 Sätze/0:2 Punkte)**

#### **14. Allgemeines**

**Sollte es zu Regelfragen innerhalb einer Partie kommen, die durch dieses Regelwerk nicht abgedeckt wird, sind die Spieler angehalten, sich im Sinne der Fairness zu einigen. Im Zweifel entscheidet ein Münzwurf. Die getroffene Entscheidung ist dann endgültig.**

#### **15. Pokal**

**Alle Mannschaften spielen in einem Pokalturnier gemeinsam den Pokalsieger aus. Die Auslosung der Begegnungen erfolgt erst am Pokal Tag.**

**Der Austragungsort und der genaue Ablauf werden noch bestimmt.**