



# Spielregeln – Bunte Kickerliga Aachen

Stand: 01/2020

## Fair geht vor

Die Bunte Kickerliga Aachen (BKA) ist eine Spaßliga. Es geht nicht darum jeden Satz zu gewinnen, sondern darum Leute fürs Kickern zu begeistern und möglichst viel Spaß zu haben.

## Organisatorisches

### Ligabetrieb

Jedes Team spielt pro Saison ein Hinspiel und ein Rückspiel gegen jedes andere Team der gleichen Liga. Pro gewonnenem Spieltag erhält ein Team zwei Punkte. Bei einem Unentschieden erhalten beide Teams einen Punkt und bei einer Niederlage keinen Punkt.

### Tabelle

Die Punkte bestimmen das Ranking in der BKA. Sollten mehrere Teams punktgleich sein, dann zählt die Satzdifférenz. Sollte diese auch gleich sein, so zählt der direkte Vergleich. Steht es auch hier unentschieden, dann zählt die Tordifférenz.

### Teams und Mannschaften

- Jedes Team besteht aus mindestens vier Spielern.
- Einer dieser Spieler ist Team-Kapitän, ein weiterer ist stellvertretender Kapitän.
- Jeder Spieler darf nur in einem Team der BKA angemeldet sein.
- **Eine Mannschaft kann aus mehreren Teams bestehen.**
  - **Jedes Team muss die ersten drei Punkte im Unterpunkt „Teams und Mannschaften“ erfüllen (min. 4 Spieler, Kapitän + Co-Kapitän, Spieler nur in einem Team)**
  - **Ein Spieler welcher im unterklassigen Team angemeldet ist darf maximal zwei Mal pro Saison in einem höherklassigen Team derselben Mannschaft eingesetzt werden.**
  - **Wird ein Spieler aus einem unterklassigen Team in der laufenden Saison mehr als zwei Mal in einem höherklassigen Team eingesetzt, so darf dieser Spieler in der laufenden Saison nur noch in der höheren Klasse oder noch höher eingesetzt werden.**
  - **Der Einsatz eines unterklassigen Spielers muss auf dem Spielberichtsbogen im Feld hinter dem Spielernamen vermerkt werden (Erster Einsatz: 1, zweiter Einsatz: 2)**
  - **Spielen beide Teams in der gleichen Klasse, ist der Wechsel nur wie unter fremden Teams möglich (siehe nächster Punkt).**
- Wenn ein Spieler das Team während eines Spieltages wechselt (**ausgenommen sind mannschaftsinterne Teamwechsel bei Teams in unterschiedlichen Klassen**) oder neu angemeldet wird, ist der Spieler für diesen und den nächsten Spieltag gesperrt. Beispiel:

Wechsel/Anmeldung während Spieltag 5, Pause an Spieltag 6, Spielberechtigt ab Spieltag 7. D.h. bei allen Spielen bis einschl. Spieltag 5 darf der Spieler für das alte Team spielen, bei allen Spielen ab einschl. Spieltag 7 bei seinem neuen Team. Dabei sollte auf die korrekte Spieltagnummer bei Spielen geachtet werden.

## Spieltag

Ein Spieltag der BKA dauert drei Wochen. Innerhalb dieser drei Wochen müssen sich die aufeinandertreffenden Teams auf einen Termin einigen, an dem beide mit mindestens **drei** Spielern antreten können.

- Die Ergebnisse des Spieltags müssen bis zum Ende der dritte Woche per E-Mail an [Info@buntekickerliga.de](mailto:Info@buntekickerliga.de) gesendet werden. Sollte kein Ergebnis eingegangen sein, wird das Spiel 0:0 Sätze und Tore, sowie ohne Punkte gewertet.
- Die Spielergebnisse müssen mit Angabe der Liga, Datum, Spieltagnummer, Teamnamen, Spielort, Spielernamen und Unterschriften auf dem Spielberichtsbogen eingetragen werden. Nicht lesbare oder unvollständige Bögen werden nicht gewertet.
- Kommt gar kein Termin zustande, wird das Spiel automatisch 0:0 Sätze und ohne Punkte für beide Teams gewertet. Nur wenn ein Team eindeutig Schuld an dem Nichtzustandekommen des Spiels hat, verliert es mit **0:20** und **0:100** Tordifferenz. (Im Zweifel entscheidet die Ligaleitung)
- **Wenn ein Team mit weniger als drei Spielern antritt gilt dieses Spiel als verloren und wird mit 0:20 Sätzen und 0:100 Toren gewertet.**
- Ein Spieltag besteht aus **zehn** Spielen mit je zwei Sätzen. Ein Satz endet sobald ein Team fünf Tore erzielt hat.
- Der Kapitän des Heim-Teams bringt einen leeren Spielberichtsbogen und die Regeln mit, damit bei Unstimmigkeiten nachgeschlagen werden kann (siehe Downloadbereich).
- Zu Beginn des Spieltags werden die **zehn** Paarungen gelost. Eine Paarung spielt jeweils zwei Sätze (ein Spiel).
- Damit alle etwa gleich oft spielen, sollen Zettel mit den Namen aller anwesenden Spieler eines Teams in einen Topf geworfen werden. Dies wird für beide Teams gemacht und anschließend für das erste Spiel gelost. Der Kapitän von Team A zieht die Zettel von zwei Spielern des Teams B für das erste Spiel und umgekehrt. Danach für Spiel zwei usw. Erst wenn ein Topf vollständig leer ist, werden alle Zettel des Teams wieder reingeworfen und es wird weitergezogen. Bei ungerader Anzahl an Spielern in einem Team, kann ein Spieler X im Topf übrig bleiben, dieser bestreitet dann die nächste Partie und wird aus dem Topf genommen. Um seinen Partner zu zulosen, werden zunächst alle anderen Spieler in den Topf geworfen und einer gezogen. Erst jetzt wird Spieler X wieder in den Topf zu den anderen geworfen, sein Partner muss allerdings draußen bleiben.
- Spieltage können jederzeit vorgezogen werden. Alle Spiele der Hinrunde müssen bis zum Ende der Hinrunde stattgefunden haben.

## Kickertisch

Der Tisch sollte für die Spieldauer (ca.2-3 Stunden) reservierbar sein. Weiterhin muss der Tisch in einem gut bespielbaren Zustand sein.

Ein gut bespielbarer Zustand bedeutet, dass der Tisch gerade stehen muss, die Stangen müssen gut laufen (geschmiert sein), der Tisch darf nicht wackeln, die Figuren pro Team müssen einheitlich sein, die Beleuchtung über dem Tisch muss ausreichend sein, und es muss mit einheitlichen Bällen gespielt werden.

## Heimspielort

Jedes Team muss der Ligaleitung ( [Info@buntekickerliga.de](mailto:Info@buntekickerliga.de) ) einen Heimspielort mit Adresse mitteilen. Dieser Heimspielort muss im Gebiet der Stadt Aachen liegen.

Wenn ihr euren Heimspielort während eines Spieltages wechselt, ist der neue Heimspielort ab dem übernächsten Spieltag euer Heimspielort. Somit bleibt genug Zeit alle Beteiligten darüber zu informieren.

## Regelwerk

Wenn für euch unlösbare Probleme auftreten, könnt ihr euch an die Ligaleitung wenden, die dann eine endgültige Entscheidung treffen wird. Die Ligaleitung kann die Regeln jederzeit ändern. Alle Kapitäne werden über solche Änderungen informiert. Diese Regeln sollen euch helfen fair zu spielen, Diskussionen zu vermeiden und möglichst viel Spaß zu haben.

## Spielregeln

Falls beide Teams einverstanden sind können Spieltage nach ITSF-Regeln gespielt werden. Ist dies nicht der Fall, so wird nach den folgenden vereinfachten Regeln gespielt.

## Fouls

- Stangen durchdrehen lassen. Die Stange darf maximal 360° vor und 360° nach einer Ballberührung gedreht werden.
- Heftig am Tisch anschlagen. Durch das Anschlagen am Tisch werden die Puffer beschädigt und möglicherweise verliert euer Gegner dadurch unfairerweise den Ball.
- Die Hände dürfen nicht ins laufende Spiel eingreifen. Einerseits könntet ihr euch dadurch verletzen, andererseits kann es eure Gegner ablenken.
- Ohne zu fragen einen Anstoß oder Abstoß machen. Immer nachfragen, ob der Gegner bereit ist und dann das Spiel fortsetzen.

Wer gefoult wird bekommt Anstoß von der 5er-Reihe. Fällt ein Tor durch ein Foul, so wird dieses Tor nicht gewertet.

## Anstoß einer Partie

- Der erste Anstoß der Partie wird per Münzwurf ausgelost, im zweiten Satz wird das Anstoßrecht getauscht.
- Wer ein Tor kassiert, bekommt den nächsten Anstoß von der 5er.
- Wer Anstoß hat darf sich den Ball selbst auf der 5er-Reihe auflegen und muss das gegnerische Team fragen ob es bereit ist. Dies wird mit „Ok“, „bereit“ oder „fertig“ bestätigt.
- Der Spieler der den Anstoß durchführt muss den Ball vor dem ersten Schuss mit einer anderen Figur seiner 5er Reihe berührt haben.

## **Tore**

Tore dürfen aus allen Reihen geschossen werden. Wenn ein Ball die Rückwand des Torgehäuses berührt zählt das als Tor, auch wenn er wieder rauskommt.

## **Ball im Aus**

Wenn der Ball durch einen Schuss vom Tisch springt bekommt das Team den Ball in die Verteidigung, die nicht der Schütze des Schusses war (nicht notwendigerweise der Spieler, der den Ball zuletzt berührt hat). Wenn der Ball in der Luft ist und ohne Berührung eines fremden Gegenstands wieder ins Feld springt, wird einfach weitergespielt.

## **Time-out / Positionswechsel**

Pro Satz darf jedes Team zwei Time-out (nur in Ballbesitz, max. 30 Sekunden) nehmen. Während eines Time-outs und nach jedem Tor dürfen die Positionen gewechselt werden. Zwischen den Sätzen darf ebenfalls gewechselt werden.

## **Toter Ball**

Wenn der Ball unerreichbar im Torbereich (reicht von der Torlinie bis zur nächsten 3er) liegenbleibt, bekommt ihn der abwehrende Torwart serviert. Wenn er woanders liegen bleibt, bekommt ihn wieder derjenige, der zuletzt Anstoß hatte auf die 5er.

## **Zeitlimit**

Pro Stange gilt ein Zeitlimit von 12 Sekunden. Der Abwehrbereich gilt für diese Regel als eine Stange.

Gut Schuss und immer einen Fingerbreit Luft unter der Puppe.

Die Ligaleitung