



# ***Regelwerk der Kölner Kickerliga***

*Saison 2020*

*Version 1.0*

---

***Die Kölner Kickerliga (KKL) wurde 2010 gegründet und wächst seitdem stetig. Die Liga versteht sich als eine Amateurliga und ist offen für alle, die Bock auf Kickern haben – möglichst unabhängig davon, wie gut oder schlecht sie spielen. Deshalb zielen Regeln und Spielmodus auf Einfachheit und Chancengleichheit.***

### ***Die Liga***

1. Die KKL besteht aus über 60 Teams, die sich auf vier Ligen mit bis zu vier Staffeln aufteilen. Jede Liga umfasst jeweils max. 8 Teams, die sich durch den Spielmodus der Vorsaison entsprechend qualifizieren konnten.
2. Eine Saison dauert ein Jahr, in der alle Teams einer Staffel gegeneinander antreten. Es wird jeweils eine Hin- und Rückrunde ausgespielt (max. 14 Spieltage).
3. Ein Spieltag dauert zwei Wochen. In diesem Zeitraum müssen die vorgegebenen Begegnungen stattfinden. Die Ligaleitung (LL) gibt die genauen Zeiträume, sowie die jeweiligen Paarungen im Spielplan vor.
4. Die aktuellen Auf- und Abstiegsregelungen zwischen den Ligen sind im Schema am Ende des Regelwerkes dargestellt. Diese müssen aufgrund der dynamischen Änderungen der Liga von Zeit zu Zeit angepasst werden.
5. Am Ende der Saison werden die jeweils Erstplatzierten ihrer Ligen zum Meister der 1. Liga, 2. Liga A, usw. der KKL gekürt. Der Meister der 1. Liga bekommt den Wanderpokal der KKL.

### ***Die Mannschaft***

1. Sie besteht aus mindestens 8 und maximal 15 Spieler(inne)n.
2. Sie hat eine(n) Team-Kapitän(in) – im folgenden TK genannt – und einen Stellvertreter(in) (Vize). Die Kontaktdaten aller TKs und Vizes sind auf der HP der KKL im passwortgeschützten Bereich abrufbar.
3. Sie verfügt über einen *Heimspielort*.
4. Jeder Spieler darf nur in einer Mannschaft der KKL angemeldet sein.
5. Ein Spieler darf in einer Saison nur einmal pro Team angemeldet werden.
6. Wechselt ein Spieler während der laufenden Saison das Team, so hat er zwei Spieltage Sperre. Der TK des neuen Teams muss eine E-Mail, adressiert an den TK des alten Teams und die LL schreiben, in welcher er den Wechsel bekannt gibt.
7. Spielerwechsel müssen bis jeweils Sonntag, 18 Uhr vor Beginn einer Spielwoche angemeldet werden. Wenn der Kader eines Teams noch nicht voll besetzt ist (15), können neue Spieler auch kurzfristig nachgemeldet werden.

### ***Der Heimspielort***

1. kann eine Kneipe, öffentliche oder private Location mit „kneipenähnlicher Atmosphäre“ sein. Sie liegt im Stadtgebiet Köln und ist für jeden Spieler frei zugänglich (ggf. nach Absprache), etwaige Besonderheiten sind dem gegnerischen TK im Vorfeld mitzuteilen.
2. verfügt über einen intakten Kicker (Marke egal, aber kein Spielzeug! Im Zweifelsfall entscheidet die LL). Folgende Mindestanforderungen, für die das Heimteam verantwortlich sind, sind Voraussetzung für die Zulassung als Spielgerät:
  - 2.1. Der Tisch muss mit jeweils einheitlichen Bällen und gleichwertigen Figuren ausgestattet sein.
  - 2.2. Der Tisch muss ausreichend und gleichmäßig beleuchtet sein.
  - 2.3. Der Tisch muss geradestehen und einigermaßen sauber sein.
  - 2.4. Die Stangen müssen „gut laufen“, Schmiermittel sollte selbstverständlich vorhanden sein.
  - 2.5. Der Zustand des Tisches muss insgesamt ordentlich und gepflegt sein.
3. Der Tisch muss sich für die Dauer eines Spieltags, also für 2 bis 3 Stunden, reservieren lassen. Muss für die Spiele gezahlt werden, teilen sich die Teams im Zweifelsfall die Kosten.

### ***Der Spieltermin***

#### **1. Die Terminfindung**

- 1.1. Der Heim - TK nimmt Kontakt zum gegnerischen TK auf und vereinbart den genauen Spieltermin. Dies sollte rechtzeitig, innerhalb der Terminfindungswoche, also der Woche zwischen den Spieltagen, geschehen. Grundsätzlich wird von allen TKs und den Teams die Bereitschaft für eine konstruktive Terminfindung erwartet!
- 1.2. Bei der Terminabsprache sollten nach Möglichkeit von jeder Mannschaft mindestens 3 Terminvorschläge benannt werden können, davon mindestens 1 pro Spielwoche.
- 1.3. Der vereinbarte Spieltermin sollte der LL bis zum Sonntag, vor Beginn des Spielzeitraums durch die Heimmannschaft mitgeteilt werden!
- 1.4. Sollten sich die Teams auf keinen Termin einigen können, wird der Spieltag entweder für beide Mannschaften mit 0 Punkten und 0 Sätzen als verloren gewertet (= *Rote Karte für beide Teams*), es kann aber je nach Sachlage auch eine Entscheidung zugunsten eines der beiden Teams getroffen werden.  
Die wichtigsten Kriterien sind hierbei:
  - 1.4.1. Die Anzahl der vorgeschlagenen Termine, auch unter Berücksichtigung der Verteilung auf den 2-wöchigen Spielzeitraum.
  - 1.4.2. Die Zeitliche Komponente: wurde rechtzeitig Kontakt aufgenommen?

## 2. Einen Termin verschieben (nur im absoluten Notfall)

- 2.1. Ein bereits *vereinbarter Termin* kann nur telefonisch beim gegnerischen TK abgesagt werden.
- 2.2. Erfolgt die Absage weniger als 24 Stunden vor dem vereinbarten Spieltermin, wird die Partie als Niederlage für das absagende Team gewertet (= *Rote Karte*). Um dem Gegner unnötige Wartezeit vor dem Spielort zu ersparen bitten wir euch, dem gegnerischen TK frühzeitig Bescheid zu geben.
- 2.3. Wenn ein Spiel verschoben wird, suchen die TKs umgehend einen Ausweichtermin und teilen ihn der LL mit.

## *Der Spieltag – Ablauf*

1. Ein Spieltag umfasst 10 Doppel. Jedes Doppel geht über 2 Sätze. Ein Satz endet, sobald ein Team 5 Tore geschossen hat.
2. Für jeden Spieltag müssen pro Team mindestens 5 und maximal 15 Spieler antreten. Tritt ein Team mit weniger als 5 Spielern an so hat das Team die Begegnung verloren.
3. Der Spieltag beginnt mit der Auslosung der zehn Paarungen durch die TKs (*Kölner DYP*). Dazu werden zwei Möglichkeiten angeboten:
  - 3.1. Der Digitaler Spielberichtsbogen:
    - 3.1.1. Über den Link auf der Homepage (<https://www.kickerligakoeln.de/>) der KKL kann der digitale Spielberichtsbogen ausgewählt werden.
    - 3.1.2. Alle Details zum Spiel müssen ausgewählt, bzw. eingetragen werden.
    - 3.1.3. Die Datenschutzklausel muss akzeptiert werden, im nächsten Schritt werden die teilnehmenden Spieler eingetragen (Heim- und Auswärtsmannschaft)
    - 3.1.4. Die einzelnen Begegnungen der Partie können entweder automatisch ausgelost werden, oder durch eine selbst durchgeführte Losung bestimmt werden (s. Erläuterungen „Kölner DYP“).
  - 3.2. Der Analoge Spielberichtsbogen
    - 3.2.1. alle teilnehmenden Spieler müssen oben auf dem Spielbogen mit Vor- und Nachnamen eingetragen werden.
    - 3.2.2. Die einzelnen Partien werden nun ausgelost (s. Erläuterungen zum „Kölner DYP“) und in den Spielbogen eingetragen.
4. Die Gastmannschaft sollte vor Beginn mindestens 15 Minuten Zeit haben, sich am Auswärtstisch einzuspielen (z.B. während die TKs die Paarungen ermitteln).
5. Nach jeder Partie wird das Ergebnis mit Toren und Sätzen im Spielberichtsbogen eingetragen.

6. Der Spieltag endet mit den Unterschriften der TKs unter dem Spielbogen, bzw. dem einvernehmlichen Akzeptieren des Ergebnisses auf dem digitalen Spielberichtsbogen.

- 6.1. Ergebnis übermitteln – digitaler Spielberichtsbogen:

Mit Absenden des Spielberichts werden automatisch Emails mit allen Spieldaten an die beiden TKs übermittelt. Wenn alle Daten stimmen braucht nichts weiter unternommen werden. Bei Abweichungen an die LL wenden.

- 6.2. Ergebnis übermitteln – analoger Spielberichtsbogen:

Der TK des Heimteams (bzw. Gewinner einer Relegationsbegegnung) ist verpflichtet, den vollständig ausgefüllten Spielbericht in ausreichender (gut lesbarer!) Qualität bis spätestens Montag, 20 Uhr nach dem Spielzeitraum per E-Mail (Scan, Foto, ...) der LL zu übermitteln: [ligaleitung@kickerligakoeln.de](mailto:ligaleitung@kickerligakoeln.de)

### ***Die Wertung***

1. Sobald ein Team fünf Tore geschossen hat, ist ein Satz beendet.
2. Sieger der Begegnung ist, wer nach zehn Partien die meisten Sätze gewonnen hat. Der Sieger bekommt zwei -, der Verlierer null Punkte.
3. Bei Satz-Gleichstand, bekommt jedes Team einen Punkt.
4. Kriterien für die Platzierung in der Tabelle:
  - 4.1. Die Summe aller erspielten Punkte
  - 4.2. Die Satzdiffferenz (+/-)
  - 4.3. Der direkte Vergleich zwischen zwei Teams (nach Punkten und Sätzen).
5. Geht es am Ende einer Saison für zwei Teams noch um auf- oder abstiegsrelevante Platzierungen, und kann nach allen Kriterien aus *“Die Wertung – 4“*. keine Entscheidung herbeigeführt werden, wird ein Entscheidungsspiel auf neutralem Boden ausgetragen.

### ***Die Spielregeln***

1. Fair geht vor – lieber cool verlieren als ätzend gewinnen!
2. Grundsätzlich verboten ist (Foul):
  - 5.1. Stangen durchdrehen lassen
  - 5.2. heftig am Tisch anschlagen
  - 5.3. während des laufenden Spiels an die gegnerischen Stangen oder in den Tisch greifen.
3. Der Gefoulte bekommt Anstoß von der 5er, Tore die durch Fouls entstehen, werden nicht gewertet.

4. Tore dürfen aus allen Reihen geschossen werden (Ausnahme: erster Ballkontakt nach Einwurf).
5. Der erste Anstoß einer Partie wird ausgelost, im zweiten Satz wird das Anstoßrecht getauscht. Wer ein Tor kassiert, bekommt den nächsten Anstoß von der 5er.
6. Wer Anstoß hat, darf sich den Ball selbst auflegen, vor dem ersten Schuss (bzw. Pass) muss eine zweite Figur seiner 5er den Ball berührt haben.
7. Vor jedem Anstoß sollte man sich vergewissern, dass alle Spieler spielbereit sind, dies gilt auch für die Situation nach einem "toten Ball".
8. Wenn ein Ball die Rückwand des Torgehäuses berührt, zählt das als Tor – auch wenn er wieder rauskommt.
9. Wenn der Ball vom Tisch springt, bekommt derjenige Anstoß von der 5er, der auch den Vorangegangenen hatte. Wenn der Ball in der Luft ist und *ohne* Berührung eines fremden Gegenstands wieder ins Feld springt, wird einfach weitergespielt.
10. Pro Satz darf jedes Team ein Timeout (nur in Ballbesitz, max. 30 Sekunden) nehmen.
11. Pro Satz darf jedes Team einmal die Positionen tauschen. Der Positionswechsel darf im Time-Out oder nach einem erzielten Tor erfolgen. Davon unabhängig darf zwischen den Sätzen ebenfalls gewechselt werden.
12. Vor dem Spiel sollte geklärt werden, ob nach einem Satz die Seiten gewechselt werden. Können sich die Gegner nicht einigen, werden nach jedem Satz die Seiten getauscht.
13. Toter Ball: Wenn der Ball unerreichbar im Torbereich (reicht von der Torlinie bis zur nächsten 3er) liegen bleibt, bekommt ihn der abwehrende Torwart serviert. Wenn er woanders liegen bleibt, bekommt ihn derjenige, der zuletzt Anstoß hatte auf die 5er.

### ***Die Relegation***

#### **1. Für alle Relegationsspiele gelten folgende Regeln:**

- 1.1. Es wird ein Spiel auf neutralem Boden ausgetragen. Die möglichen Spielorte werden von der LL vorgegeben. Sollten sich beide Teams nicht auf einen der vorgegebenen Spielorte einigen können, entscheidet die LL.
- 1.2. Sieger der Relegation ist das Team, dass im Sinne der üblichen Wertung (s.u. „Die Wertung“) gewonnen hat. Bei einem Endstand von 10:10 wird ein Entscheidungsdoppel ausgetragen. Gespielt wird über 2 Gewinnsätze, die Spieler werden von ihren Teams gewählt.
- 1.3. Der Sieger der Relegation übermittelt den ausgefüllten und unterschriebenen Spielberichtsbogen an die LL.

---

### *Das Disziplinarische*

1. Die LL kann Verwarnungen aussprechen, die im Folgenden *Gelbe Karten genannt werden*. Eine *Gelbe Karte* hat zunächst keine direkten Konsequenzen.
2. Bei der nächsten Verwarnung gibt es eine *Gelb-Rote Karte (= Rote Karte)*. Das entsprechende Spiel wird als verloren gewertet (0 Punkte, 0:20 Sätze, 0:100 Tore). Der Gegner bekommt dementsprechend Punkte, Sätze und Tore gutgeschrieben.
3. *Gelbe Karten* werden jeweils nach der Hinrunde und am Saisonende gelöscht!
4. Tritt ein Team mit nicht gemeldeten Spielern an, werden alle Sätze, an denen diese teilgenommen haben, jeweils mit 5:0 für die gegnerische Mannschaft gewertet.
5. Wird ein Spielbericht nicht bis spätestens Montag, 20 Uhr nach dem Spielzeitraum der LL übermittelt, bekommt das Team eine *Gelbe Karte*. Liegt der Spielbericht der LL nicht bis zum Mittwoch dieser Woche um 20 Uhr vor, bekommt das Team eine *Rote Karte* und hat die Begegnung damit automatisch verloren.
6. Sollte ein Team innerhalb einer Saison drei *Rote Karten* bekommen, scheidet es aus dem laufenden Ligabetrieb aus. Alle Spiele dieses Teams werden annulliert.

### ***Erläuterung: Kölner DYP***

DYP heißt „*Draw Your Partner*“ und bedeutet, dass man seinen Doppel-Partner per Los zugeteilt bekommt. Für unsere Liga bedeutet das, dass am Austragungsort vor der ersten Partie alle 10 Paarungen des gesamten Spieltags ausgelost werden.

Und das geht so:

Jedes Team hat eine Lostrommel (oder einen adäquaten Ersatz), in der sich Zettel mit den Namen der nominierten Spieler befinden – pro Spieler ein Zettel. Die Gastgeber beginnen. Sie ziehen zwei ihrer Zettel und tragen die Namen als erstes Doppel ein. Die gezogenen Zettel werden beiseitegelegt. Dann ergänzen die Gäste im gleichen Verfahren ihr Doppel. So wird Paarung für Paarung ausgelost.

Wenn die Lostrommel leer ist, werden die beiseitegelegten Zettel wieder eingefüllt, und die Verlosung geht weiter. Ist eine ungerade Anzahl an Spielern nominiert, bleibt immer ein Zettel übrig. Der verbliebene Name wird dann als erster Doppelspieler eingetragen, die restlichen Zettel wieder eingefüllt und anschließend sein Doppelpartner gezogen.

Anschließend wird der zuvor übrig gebliebene wieder zurück in die Lostrommel geworfen. Der zugeloste Partner kommt nicht wieder zurück (erst wieder beim nächsten Durchgang). Dann weiter wie gehabt, bis 10 Begegnungen feststehen.