



**KICKERLIGA  
MANNHEIM**

# **Regelwerk**

**(Version 1.0 / Stand 2017)**

# Kickerliga Mannheim

Die Kickerliga Mannheim (KLM) ist eine 2017 neu gegründete, offene Stadtliga für alle Leute, die Lust auf Kickern im Team haben. Spaß und Fairness stehen im Mittelpunkt unserer Liga.

## Die Liga (Saison 2017)

1. Die KLM besteht aus 8 Teams, die für die Vorrunde in zwei Gruppen A und B aufgeteilt sind. In der ersten Saison werden die Teams von der Ligaleitung (LL) gesetzt, um eine möglichst ausgewogene Verteilung zu erhalten.
2. Innerhalb der Gruppen spielt jedes Team gegen jedes andere mit Hin- und Rückspiel. Ist die Gruppenphase abgeschlossen, findet als Höhepunkt der Saison das Ligafinale statt. An einem Tag und Ort („Woodstöckl“) treffen sich alle Teams, um die Endrunde auszuspielen. Die Erst- und Zweitplatzierten aus Gruppe A und B spielen die Plätze 1-4 aus, die Dritt- und Viertplatzierten aus Gruppe A und B die Plätze 5-8.
3. Die Saison 2017 läuft von Mitte Februar bis Ende Mai. Für den Herbst 2017 ist geplant, die zweite Saison (2017/2018) zu starten.
4. Die Spielorte müssen sich im Stadtgebiet Mannheim befinden. Für die Zukunft wird über eine Erweiterung auf die Umgebung nachgedacht.
5. Ein Spieltag der Vorrunde besteht aus einer Terminfindungswoche und zwei Spielwochen. Innerhalb der zwei Spielwochen muss die jeweilige Begegnung stattfinden. Die Ligaleitung gibt die genauen Zeiträume sowie die jeweiligen Paarungen im Spielplan vor.
6. Am Ende der Saison wird das erstplatzierte Team zum Mannheimer Stadtmeister gekürt.

## Das Team

1. besteht aus mindestens 4 und maximal 8 Spieler(inne)n.
2. hat eine(n) Teamkapitän(in) (TK) und eine(n) Stellvertreter(in).
3. hat einen Heimspielort in Mannheim mit spielbarem Kickertisch (Modell egal, im Zweifelsfall entscheidet die LL). Falls gemünzt werden muss, trägt das Heimteam die Kosten.
4. Jede(r) Spieler(in) darf nur in einem Team der KLM gemeldet sein.

5. Wechselt ein(e) Spieler(in) während der laufenden Saison das Team, so hat er/sie zwei Spieltage Sperre. Der TK des neuen Teams muss eine E-Mail an den/die betreffende(n) Spieler(in), den TK des alten Teams und an die LL schreiben, in der er den Wechsel bekannt gibt.
6. Spielerwechsel müssen bis jeweils Sonntag, 18 Uhr vor Beginn der Spielwoche angemeldet werden. Wenn der Kader eines Teams noch nicht voll besetzt ist (8), können neue Spieler(innen) auch kurzfristig noch angemeldet werden.
7. Jedes Team zahlt 12 € Unkostenbeitrag an die LL.

## Der Spieltermin

1. Der TK des Heimteams nimmt telefonisch Kontakt mit dem TK des Gastteams auf und vereinbart den genauen Spieltermin. Dies sollte innerhalb der Terminfindungswoche, also der Woche vor den zwei Spielwochen, geschehen.
2. **Spielort „Kombinat“:** Alle Termine müssen mit dem Wirt Sebastian Kranz (TK Kinder des Kombinats) abgesprochen werden, damit es nicht zu Überschneidungen kommt. Im Kombinat kann gespielt werden: Montag (17-19:30, ab 23 Uhr), Mittwoch, Donnerstag, Freitag, Samstag, Sonntag. Die Spieltermine können in Absprache mit Sebastian Kranz flexibel gestaltet werden, mitunter auch außerhalb der regulären Öffnungszeiten.
3. **Spielort „Woodstöckl“:** Alle Termine müssen per E-Mail mit der LL abgesprochen werden, um Überschneidungen zu vermeiden. Im Woodstöckl kann gespielt werden: Montag, Dienstag, Donnerstag, Freitag (bis 21 Uhr), Samstag, Sonntag, immer ab 18 Uhr.
4. Im absoluten Notfall kann ein Termin verschoben werden. Ein bereits vereinbarter Termin kann nur telefonisch beim gegnerischen TK abgesagt werden. Erfolgt die Absage weniger als 24 Stunden vor dem vereinbarten Spieltermin, wird die Partie als Niederlage für das absagende Team gewertet. Bitte gebt dem gegnerischen TK frühzeitig Bescheid, um dem Team unnötige Wartezeiten zu ersparen.
5. Wenn ein Spiel verschoben wird, suchen die TKs umgehend einen Ausweichtermin und teilen ihn der LL mit.
6. Sollten sich die Teams von Beginn an auf keinen Termin einigen können, wird der Spieltag für beide Teams mit 0 Punkten und 0 Sätzen als verloren gewertet.
7. In Härtefällen behält sich die LL vor, eine andere Entscheidung zu treffen.

## Die Begegnung (Ablauf)

1. Eine Begegnung umfasst 3 Doppel, 1 Einzel und 1 Goalie-War (Torwart vs. Torwart). Jedes Spiel geht über 2 Sätze. Ein Satz endet, wenn ein Team 6 Tore geschossen hat. Ein Spiel kann also auch mit 1:1 Sätzen unentschieden ausgehen.
2. Für jede Begegnung muss ein Team mit mindestens 4 und maximal 6 Spieler(inne)n antreten. Alle Teilnehmenden müssen auf dem Spielbogen mit Vor- und Nachname eingetragen werden. Tritt ein Team mit weniger als 4 Spielern an, so gilt die Begegnung als verloren.
3. Jedes Team füllt seinen eigenen Spielbogen aus und besetzt die Spielpositionen. Danach wird die Aufstellung des jeweils anderen Teams eingetragen. Jeder Spieler darf pro Begegnung 2 Spiele machen. Doppel 1 und Doppel 2 müssen mit 4 unterschiedlichen Spielern besetzt werden. Danach können Einwechslungen vorgenommen werden, über die der gegnerische TK informiert werden muss.
4. Das Gastteam sollte vor Beginn mindestens 15 Minuten Zeit haben, um sich am Auswärtstisch einzuspielen (z.B. während die TKs die Aufstellungen eintragen). Das Münzen fürs Einspielen trägt das jeweilige Team selbst.
5. Gespielt wird an einem Tisch, dabei ist die durch den Spielbogen vorgegebene Reihenfolge (D1, D2, E, GW, D3) einzuhalten. Das Münzen für die Begegnung trägt das Heimteam.
6. Nach jedem Spiel wird das Ergebnis mit Sätzen und Toren in beide Spielbögen eingetragen.
7. Die Begegnung endet mit den Unterschriften der TKs unter beiden Spielbögen, jeder TK bekommt ein Exemplar.
8. Der TK des Heimteams übermittelt den vollständig ausgefüllten Spielbogen in gut lesbarer Qualität (Foto oder Scan) bis spätestens Montag, 20 Uhr nach dem Spielzeitraum per E-Mail (oder über die whatsapp-Gruppe) an die LL ([info@kickerliga-mannheim.de](mailto:info@kickerliga-mannheim.de)).

## Die Wertung

1. Jedes Spiel geht über 2 Sätze. Ein Satz endet, wenn ein Team 6 Tore geschossen hat. Ein Spiel kann also auch mit 1:1 Sätzen unentschieden ausgehen.
2. Sieger der Begegnung ist, wer nach den 5 Spielen die meisten Sätze gewonnen hat. Der Sieger bekommt 2 Punkte, der Verlierer 0. Bei Satz-Gleichstand (5:5) endet die Begegnung unentschieden und beide Teams bekommen 1 Punkt.
3. Kriterien für die Platzierung in der Gruppentabelle:  
1) Die Summe aller erspielten Punkte    2) Die Satzdifférenz (+/-)
4. Sind am Ende der Vorrunde zwei Teams punkt- und satzgleich, zählt die Tordifférenz und danach der direkte Vergleich.

## Das Ligafinale

1. Das Ligafinale ist der abschließende Höhepunkt der Saison, an dem an einem Tag die Teams beider Gruppen aufeinandertreffen und den Titel des Mannheimer Stadtmeisters unter sich ausspielen.
2. Die Erst- und Zweitplatzierten aus Gruppe A und B spielen die Plätze 1-4 aus, die Dritt- und Viertplatzierten aus Gruppe A und B die Plätze 5-8. Der Erste aus Gruppe A spielt gegen den Zweiten aus Gruppe B, und umgekehrt. Die Sieger beider Begegnungen spielen das Finale, die Verlierer das Spiel um Platz 3. Der Dritte aus Gruppe A spielt gegen den Vierten aus Gruppe B, und umgekehrt. Die Sieger beider Begegnungen spielen um die Plätze 5-6, die Verlierer um die Plätze 7-8. Jedes Team hat also im Rahmen des Ligafinales 2 Begegnungen. Der Spielmodus bleibt derselbe wie in der Gruppenphase.

## Die Spielregeln

Die Teams können entweder nach den aktuellen P4P-Regeln ([www.players4players.de](http://www.players4players.de)) oder nach den folgenden Basisregeln spielen.

1. Fair geht vor – lieber cool verlieren als ätzend gewinnen!
2. Grundsätzlich verboten ist (Foul):
  - Stangen unkontrolliert durchdrehen lassen
  - heftig am Tisch anschlagen
  - während des laufenden Spiels an die gegnerischen Stangen oder in den Tisch greifen.
3. Der Gefoulte bekommt Anstoß von der 5er-Reihe, durch Fouls erzielte Tore werden nicht gewertet.
4. Tore dürfen von allen Reihen geschossen werden.
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-Reihe.
6. Wer Anstoß hat, darf sich den Ball auf die Mittelfigur der 5er-Reihe legen. Er muss den Gegenspieler fragen, ob er bereit ist, und bei positiver Antwort den Ball zu einer beliebigen anderen Figur auf der 5er-Reihe spielen. Erst nach dem Kontakt mit der anderen Figur darf ein Schuss oder Pass erfolgen.
7. Wenn ein Ball aus dem Tor zurückprallt, zählt dies als Treffer.
8. Wenn der Ball vom Tisch springt, bekommt ihn das Team auf die 5er-Reihe, das nicht den aktiven Impuls vor dem Rausspringen gegeben hat. Die Anstoßregeln sind zu beachten.
9. Liegt der Ball tot zwischen 5er-Reihe und Torbände, bekommt ihn das jeweils verteidigende Team in den Torwartbereich. Bleibt der Ball zwischen den 5er-Reihen tot liegen, bekommt ihn das Team, das zuletzt ein Tor kassiert hat, auf die 5er-Reihe. Die Anstoßregeln sind zu beachten.
10. Pro Satz darf jedes Team ein Time-Out (nur in Ballbesitz, maximal 30 Sekunden) nehmen.
11. Das Team darf beliebig oft Positionen tauschen, entweder im Time-Out, zwischen den Sätzen oder nach einem Tor.

## Sonderregeln Goalie War

1. Die 3er- und 5er-Reihen müssen mit Stangenklemmen, etc. justiert oder mit Gummibändern hochgebunden werden.
2. Der Anstoß erfolgt von der 2er-Reihe nach demselben Prozedere wie im Doppel und Einzel (s.o.).
3. Der Abwehrbereich reicht von der Torbande bis zur Reichweite der 2er-Reihe. Der Bereich zwischen den beiden 2er-Reihen wird als Spielfeldmitte bezeichnet.
4. Derjenige Spieler, in dessen Abwehrbereich sich der Ball befindet, ist in Ballbesitz. Bleibt der Ball in der Spielfeldmitte liegen, verliert der Spieler den Ballbesitz, in dessen Abwehrbereich sich der Ball zuvor zuletzt befand. Auch ein Ball, der kurzzeitig den Abwehrbereich verlässt und wieder zurückrollt oder springt, gilt als verloren.
5. Ein Ball, der die Stangen oder Figuren in der Spielfeldmitte berührt, gilt als „im Spiel.“
  - 5.1 Ein Ball, der nach einem Schuss die Stangen oder Figuren in der Spielfeldmitte berührt, und in den Abwehrbereich des Schießenden zurückprallt, geht an den Gegner.
  - 5.2 Ein Ball, der nach einem Schuss die Stangen oder Figuren in der Spielfeldmitte berührt und dann ins Tor des Schießenden oder des Gegners prallt, zählt als Tor.
6. Wenn der Ball vom Tisch springt, bekommt ihn derjenige Spieler auf die 2er-Reihe, der nicht den aktiven Impuls vor dem Rausspringen gegeben hat. Die Anstoßregeln sind zu beachten.

# Spielplan Saison 2017

## Gruppe A

KCI Mannheim	Woodstöckl
Kinder des Kombinats	Kombinat
Mega	Woodstöckl
VX-Kixx	Woodstöckl

## Gruppe B

der narwal	Kombinat
Quadrate Kicker	Kombinat
Team 1	Woodstöckl
Ureich	Woodstöckl

## Vorrunde

### Gruppe A

<b>Heim</b>	<b>Gast</b>
-------------	-------------

### Gruppe B

<b>Heim</b>	<b>Gast</b>
-------------	-------------

### 1. Spieltag: 13.2.-26.2.

KCI Mannheim	Kinder des Kombinats
Mega	VX-Kixx

der narwal	Quadrate Kicker
Team 1	Ureich

### 2. Spieltag: 27.2.-12.3.

KCI Mannheim	VX-Kixx
Kinder des Kombinats	Mega

der narwal	Ureich
Quadrate Kicker	Team 1

### 3. Spieltag: 13.3.-26.3.

VX-Kixx	Kinder des Kombinats
Mega	KCI Mannheim

Ureich	Quadrate Kicker
Team 1	der narwal

### 4. Spieltag: 27.3.-9.4.

Kinder des Kombinats	KCI Mannheim
VX-Kixx	Mega

Quadrate Kicker	der narwal
Ureich	Team 1

### 5. Spieltag: 10.4.-23.4.

VX-Kixx	KCI Mannheim
Mega	Kinder des Kombinats

Ureich	der narwal
Team 1	Quadrate Kicker

### 6. Spieltag: 24.4.-7.5.

Kinder des Kombinats	VX-Kixx
KCI Mannheim	Mega

Quadrate Kicker	Ureich
der narwal	Team 1

## Ligafinale: 20.5.



# Spielplan Kombinat

## 1. Spieltag 13.2.-26.2.

## Datum & Uhrzeit

der narwal vs. Quadrate Kicker	
--------------------------------	--

## 2. Spieltag 27.2.-12.3.

Kinder des Kombinats vs. Mega	
der narwal vs. Ureich	
Quadrate Kicker vs. Team 1	

## 3. Spieltag 13.3.-26.3.

-----	
-------	--

## 4. Spieltag 27.3.-9.4.

Kinder des Kombinats vs. KCI Mannheim	
Quadrate Kicker vs. der narwal	

## 5. Spieltag 10.4.-23.4.

-----	
-------	--

## 6. Spieltag 24.4.-7.5.

Kinder des Kombinats vs. VX-Kixx	
Quadrate Kicker vs. Ureich	
der narwal vs. Team 1	

# Spielplan Woodstöckl

## 1. Spieltag 13.2.-26.2.

## Datum & Uhrzeit

KCI Mannheim vs. Kinder des Kombinats	
Mega vs. VX-Kixx	
Team 1 vs. Ureich	

## 2. Spieltag 27.2.-12.3.

KCI Mannheim vs. VX-Kixx	
--------------------------	--

## 3. Spieltag 13.3.-26.3.

VX-Kixx vs. Kinder des Kombinats	
Mega vs. KCI Mannheim	
Ureich vs. Quadrate Kicker	
Team 1 vs. der narwal	

## 4. Spieltag 27.3.-9.4.

VX-Kixx vs. Mega	
Ureich vs. Team 1	

## 5. Spieltag 10.4.-23.4.

VX-Kixx vs. KCI Mannheim	
Mega vs. Kinder des Kombinats	
Ureich vs. der narwal	
Team 1 vs. Quadrate Kicker	

## 6. Spieltag 24.4.-7.5.

KCI Mannheim vs. Mega	
-----------------------	--