

KINGS & QUEENS

OFFIZIELLES REGELWERK



04.04.2025



INDEX

1. DER WETTBEWERB - STRUKTUR.....	3
1.1 Format	3
1.2 Qualifikationssystem für den Kings World Cup of Clubs 2025	4
1.3 Änderung des Kalenders.....	5
1.4 Spielordnung.....	5
1.4.1. Dauer.....	5
1.4.2. Entscheidungsspiel	5
1.4.3. Parteistruktur	8
1.4.4. Allgemeine Regeln	16
1.4.5. Verschiebung von Spielen aufgrund höherer Gewalt.....	26
2. KONFIGURATION DER AUSRÜSTUNG.....	27
2.1 Schablonen	27
2.2 Ausrichtungen	28
2.3 Einheitliches Protokoll.....	28
2.4 Vorschriften	29
2.4.1 Verhaltenskodex.....	29
2.4.2 Ausschluss aus einem Team	30
2.5 Spieler-Draft.....	30
2.5.1 Struktur	30
2.5.2 Reihenfolge der Wahl	31
2.5.3 Verlosung	32
2.5.4 Übertragbarkeit von Draft-Picks.....	33
2.6 Internationale Einsätze.....	33
2.7 Fenster übertragen.....	34
2.8 Überträgt	34
2.8.1 Aufzeichnung.....	34
2.9 Spieler raus	34
3. SCHIEDSRICHTERGREMIUM	34
4. KINGS AUSSCHUSS	38
4.1. Operation.....	38
4.2. Rufen	38
4.3. Feier.....	38
4.4. Kollegien	38



4.5. Stimmrechtsvertretung und Stimmrechtsvertretung	39
4.6. Annahme von Vereinbarungen	39
5. ÖKONOMIE DES WETTBEWERBS.....	39
6. DISZIPLINARORDNUNG	39
7. MEDIZINISCHES PROTOKOLL	39
8. ALLGEMEIN	39
8.1. Auslegung	39
8.2. Recht auf Änderung.....	39
8.3. Annahme des Dokuments	40
Anhang I	41
FUNKTIONSBEDINGUNGEN DER VIRTUELLEN WIRTSCHAFT DER KINGS LEAGUE	41
Anhang II DISZIPLINARORDNUNG	44



1. DER WETTBEWERB - STRUKTUR

1.1 Format

Der Wettbewerb besteht aus 8 Spieltagen, die an 4 Wochenenden (Samstag–Sonntag) ausgetragen werden. Die Kings League behält sich das Recht vor, Änderungen an diesem Zeitplan vorzunehmen.

Die ersten 3 Spieltage folgen einem Schweizer Format. Am zweiten Spieltag treffen Teams mit einem Sieg aufeinander, ebenso wie Teams mit einer Niederlage. Am dritten Spieltag spielen die beiden Teams mit zwei Siegen gegeneinander, die Teams mit einem Sieg untereinander, und die beiden Teams ohne Sieg ebenfalls gegeneinander. In diesen ersten 3 Spieltagen erhält jedes Team für einen Sieg eine Geheimwaffe, die am vierten Spieltag eingesetzt werden kann: die sogenannte „Secret Card Special Round“.

Am vierten Spieltag, auch bekannt als Secret Card Special Round, spielt das Team mit 3 Siegen gegen das Team mit 0 Siegen. Das erstgenannte Team verfügt über drei Geheimkarten, das andere über keine. Die weiteren Duelle finden zwischen Teams mit 2 Siegen (2 Geheimkarten) und Teams mit 1 Sieg (1 Geheimkarte) statt.

Die Gewinner des vierten Spieltags ziehen in den Winners Bracket ein, die Verlierer kommen in den Losers Bracket. Beide Brackets werden am fünften Spieltag gespielt.

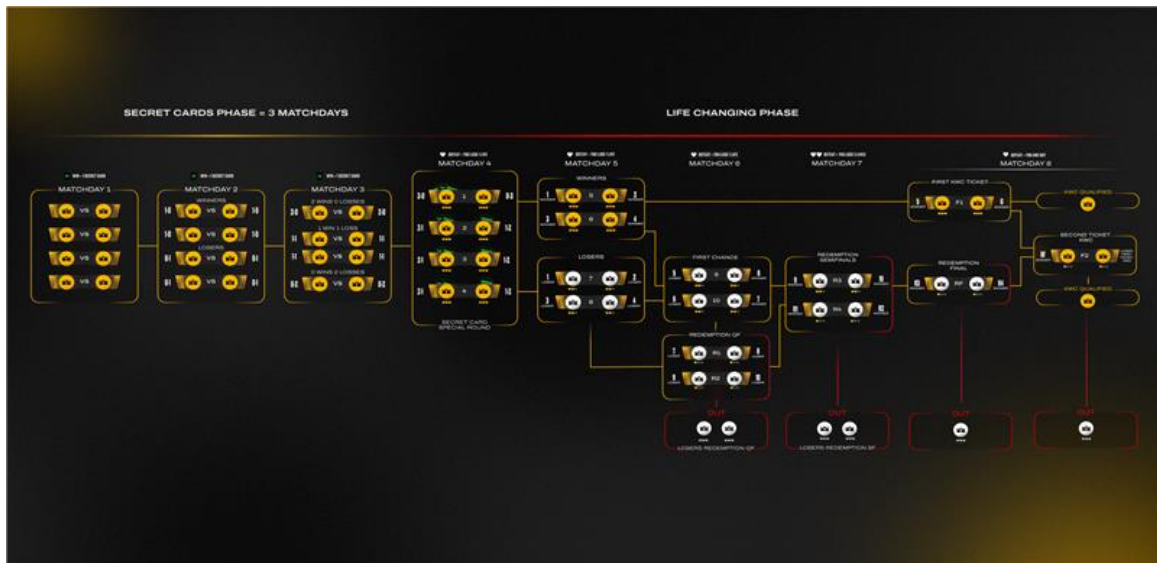
Die beiden Gewinner des Winners Brackets qualifizieren sich direkt für den achten Spieltag, wo sie im direkten Duell um den ersten Platz bei den Kings World Cup Clubs antreten. Der Sieger dieses Spiels sichert sich seinen Platz im KWC. Der Verlierer erhält im zweiten Finale am achten Spieltag eine letzte Chance, sich für die World Cup Clubs zu qualifizieren.

Die Verlierer des Winners Brackets (Spieltag 5) und die Gewinner des Losers Brackets (Spieltag 5) treffen am sechsten Spieltag in der „First Chance“-Runde aufeinander. Die Gewinner dieser Runde ziehen direkt ins Redemption-Halbfinale am siebten Spieltag ein. Die Verlierer der „First Chance“-Runde spielen in den Redemption-Viertelfinals, ebenfalls am siebten Spieltag. Dort treffen sie auf die zwei Teams, die ihre Spiele im Losers Bracket verloren haben. Die beiden Verlierer der Redemption-Viertelfinals sind die ersten Teams, die ausscheiden.

Am siebten Spieltag finden die Redemption-Halbfinals zwischen den Gewinnern der „First Chance“-Runde und den Gewinnern der Redemption-Viertelfinals statt.

Die Sieger dieser Partien ziehen ins Redemption-Finale am achten Spieltag ein, die Verlierer scheiden aus.

Abschließend findet am achten Spieltag das Redemption-Finale statt. Der Gewinner dieses Spiels trifft auf den Verlierer des ersten Finales und kämpft um den letzten verbleibenden Platz bei den Kings World Cup Clubs.



1.2 Qualifikationssystem für den Kings World Cup of Clubs 2025

Das Siegerteam der vorherigen Ausgabe, das sich direkt qualifiziert, erklärt sich bereit, am KWCC 2025, einem globalen Vereinswettbewerb, teilzunehmen, und für die übrigen Mannschaften muss folgendes berücksichtigt werden:

a. Im Falle von Ligen mit **zehn (10) oder mehr Mannschaften** qualifizieren sich 4 Mannschaften, wobei zu berücksichtigen ist, dass:

i. Für Wettbewerbe, die während der Saison **2 Splits (ESP, AME)** durchgeführt haben, sind dies:

- Der Champion jedes Splits.
- Die beiden Teams mit der höchsten Punktzahl zwischen den regulären Phasen der beiden Splits.

Für den Fall, dass sich die Split-Champions bereits qualifiziert haben, wird ein dritter (und ggf. vierter) Platz freigeschaltet und wird von der nächsten Mannschaft mit der höchsten Punktzahl belegt.

Für den Fall, dass mehrere Teams, die sich um diese Plätze bewerben, die Summe der Punkte aus den beiden Splits punkten, werden die folgenden Kriterien für den Tiebreaker verwendet:

- Die Mannschaft, die in den Playoff-Phasen (Viertelfinale, Halbfinale und Finale) eines der beiden Splits am weitesten gekommen ist; Sekundär
- Das Team, das in den Playoffs des anderen Splits am weitesten gekommen ist; Sekundär
- Die Mannschaft mit der höchsten Tordifferenz; Sekundär
- Es wird ein Tiebreaker-Match ausgetragen.



ii. Bei Wettbewerben, die nur **einen Split erreicht haben (ITA, FRA, BRA)**, werden die 4 Teams gewertet, die das Halbfinale spielen.

b. Im Falle von Ligen mit **weniger als zehn (10) Teams** bestimmt die Organisation, wie viele Teams sich qualifizieren.

1.3 Änderung des Kalenders

KINGS behält sich das Recht vor, den Zeitplan und die Zeiten der Spiele zu ändern. In diesem Fall wird der Wettbewerb alle Teams so schnell wie möglich benachrichtigen.

1.4 Spielordnung

1.4.1. Dauer

Die Spiele dauern vierzig (40) Minuten und werden in zwei aufgeteilt (2) Zwanzig (20) Minutenteile. Die Zeit beginnt immer mit dem ersten Kontakt eines Spielers mit dem Ball, um ihn ins Spiel zu bringen. Die Zeit wird zu keinem Zeitpunkt angehalten, außer um das Ende jeder Halbzeit und das Ende des Spiels zu bestimmen und in den folgenden Fällen:

- Im Falle einer Verletzung kann die Uhr stehen bleiben, wenn medizinische Hilfe in Anspruch genommen wird. Wenn der Spieler medizinische Hilfe ablehnt, um Zeitverschwendung zu vermeiden, muss der Schiedsrichter sofort in das Spiel integriert werden oder außerhalb des Spielfeldes behandelt werden.
- Die Uhr kann angehalten werden, wenn eine VAR- oder Tabellenüberprüfung verlängert wird und der Schiedsrichter dies für angemessen hält.
- Die Uhr stoppt während des Prozesses der Ausführung der Geheimwaffen sowie der Strafe für den Vorsitz, d.h. sobald der entsprechende Knopf aktiviert wurde, und außer wenn er in der Halbzeit gedrückt wird, stoppt der Timer in der ersten Pause des Spiels und startet ihn beim nächsten Neustart des Spiels neu.
- Der Schiedsrichter kann die Spielzeit nach eigenem Ermessen unterbrechen.

Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass nach Ablauf der Zeit eines Countdowns der Schiedsrichter derjenige ist, der das Ende mit der Pfeife signalisiert, unabhängig von den zuvor aktivierten Grafiken und Soundeffekten.

Zwischen den Teilen wird eine Ruhezeit von ca. drei (3) Minuten eingelegt.

Zeitverschwendung

Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass sich das Gewinnspiel für ein faires Spiel und die Feier von Spielen so reibungslos wie möglich einsetzt. Daher toleriert der Wettbewerb keine absichtliche Zeitverschwendung während der Spiele und bestraft nach eigenem Ermessen (je nach Bedarf) Teams und Spieler, die absichtlich Zeit verschwenden.

1.4.2. Entscheidungsspiel

Wenn das Spiel am Ende der regulären Spielzeit unentschieden endet, müssen die Mannschaften das Unentschieden durch fünf (5) Elfmeterschießen beenden.

Das Elfmeterschießen besteht aus einem Eins-gegen-Eins-Duell zwischen dem Spieler und



dem Torhüter, bei dem der Spieler das Mittelfeld in Richtung Tor verlässt und 5 Sekunden Zeit hat, um den Schuss auszuführen. Die Strafe gilt in den folgenden Fällen als abgeschlossen:

- Geht der Ball ins Tor und es ist ein Tor: Der Elfmeter gilt als erfolgreich.
- Wenn der Torhüter in die Flugbahn des Balls eingreift und er seinen Lauf fortsetzt und im Tor landet, gilt der Elfmeter als erfolgreich.
- Wenn der Ball den Torwart berührt, darf der Spieler, der den Elfmeter ausgeführt hat, den Ball unter keinen Umständen mehr berühren. Daher entscheidet die endgültige Position des Balls nach dem Berühren des Torhüters, ob es sich um ein Tor handelt oder nicht.
- Für den Fall, dass der Werfer seinen Schuss ausführt und der Ball direkt auf den Pfosten trifft, ohne vom Torhüter berührt zu werden, ist der Abpraller gültig, um das Spiel fortzusetzen, solange der Countdown im Shootout-Countdown noch ist. Auf diese Weise kann der Spieler den Abpraller als Teil des ersten Schusses nutzen, um zu versuchen, den Abschluss zu erzielen. Wenn der Ball unter diesen Umständen ins Tor geht, bleibt das Tor bestehen.
- Ob der Ball vom Torwart berührt wird und nicht ins Tor geht: Der Elfmeter gilt als verschossen.
- Verlässt der Ball das Spielfeld, ohne berührt oder abgefälscht zu werden, endet die Strafe, sobald der Ball das Spielfeld verlässt: Der Elfmeter gilt als verschossen.

Spieler, die während des Spiels des Feldes verwiesen werden, dürfen nicht am Elfmeterschießen teilnehmen. Auf der anderen Seite werden Verwarnungen und gelbe Karten, die während des Spiels gegen Spieler und Mitglieder des Trainerstabs verhängt werden, im Elfmeterschießen nicht berücksichtigt.

Verfahren

Ablauf vor dem Penalty Shootout

- Der Schiedsrichter entscheidet mit einer Münze und die favorisierte Mannschaft entscheidet, ob sie den ersten oder den zweiten Wurf macht. Ebenso werden Strafen an dem vom Wettbewerb angegebenen Ziel verhängt.
- Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass die verfügbaren Spieler, die das Spiel beenden, Strafen nehmen können. Zu diesem Zweck wird auch der Spieler, der am Ende der regulären Spielzeit das Spielfeld verlassen hat, weil er mit einer gelben Karte bestraft wurde, als verfügbarer Spieler gezählt. Spieler, die des Feldes verwiesen wurden, stehen nicht zur Verfügung.
- Jedes der Teams ist dafür verantwortlich, die Schützen (fünf pro Team) und die Reihenfolge, in der sie die Würfe ausführen, zu bestimmen. Es wird nicht notwendig sein, die Schiedsrichter über die Schützen oder die festgelegte Reihenfolge zu informieren.
- Beide Torhüter können am Elfmeterschießen teilnehmen und zwischen den Elfmeterschießen wechseln, solange die Mannschaft es für angemessen hält.



Shootout Shootout Ausführung

- Auf dem Spielfeld dürfen sich nur die zur Teilnahme am Elfmeterschießen berechtigten Spieler, der Cheftrainer und die Mitglieder der Schiedsrichtermannschaft auf dem Spielfeld aufhalten. Der Rest des Personals muss auf seinen Bänken bleiben.
- Alle Spieler, die zur Teilnahme am Elfmeterschießen berechtigt sind, mit Ausnahme des Schützen und des Torhüters jeder der Mannschaften, müssen hinter der Abseitslinie des gegnerischen Spielfelds bleiben.
- Der Torhüter der Mannschaft, die den Schuss ausführt, muss auf dem Spielfeld außerhalb des Strafraums am Schnittpunkt der Torlinie mit der Seitenlinie (Ecke) bleiben.

Jedes Team führt fünf Versuche gemäß den unten aufgeführten Bedingungen aus:

- Die Schießereien müssen abwechselnd ausgeführt werden.
- Jeder der fünf Würfe muss von einem anderen Spieler ausgeführt werden.
- Wenn eine Mannschaft, bevor beide Mannschaften ihre fünf Elfmeterschießen absolviert haben, mehr Tore erzielt hat, als der Gegner mit ihren fünf Elfmeterschießen erzielen konnte, wird das Elfmeterschießen beendet.
- Wenn es nach fünf Schüssen beider Mannschaften immer noch unentschieden steht, wird das Elfmeterschießen weiterhin im "Sudden Death"-Format durchgeführt, d.h. so lange, bis eine Mannschaft nach der gleichen Anzahl von Schüssen ein Tor mehr erzielt hat als die andere.
- Die Person, die für die Durchführung des ersten Elfmeterschießens des "Sudden Death" verantwortlich ist, ist einer der verfügbaren Torhüter der Mannschaft.
- Wenn sie nach dem ersten Pitch des "Sudden Death" immer noch unentschieden sind, können die Teams entscheiden, welche Spieler die folgenden Shootouts ausführen, wobei derselbe Pitcher dies bis zum Ende des Shootouts wiederholen kann.
- Der Torhüter der Mannschaft, die den Elfmeter erhält, muss den Elfmeter antreten, während er sich mindestens einen Fuß über oder hinter der Torlinie befindet, und darf den Bereich auch verlassen, wenn das entsprechende Geräusch ertönt ist.
- Begeht der Torhüter ein Vergehen und muss der Wurf deshalb wiederholt werden, wird der Torhüter für das erste Vergehen verwarnung und im Wiederholungsfall verwarnung und muss durch einen anderen Torhüter ersetzt werden. (siehe Verfahren unten unter *Auswechslungen und Verwarnungen während des Elfmeterschießens*). Für den Fall, dass der Torhüter den Spieler oder die Hände außerhalb des Strafraums foult, gibt der Schiedsrichter innerhalb der Zeit (5 Sekunden) nach dem Elfmeterschießen einen Standard-Strafstoß an, der sofort danach ausgeführt wird. Außerdem erhält der Torhüter eine gelbe oder rote Karte und muss das Elfmeterschießen verlassen (siehe Vorgehensweise unten unter *Auswechslungen und Verwarnungen beim Elfmeterschießen*).

**Szenarios:**

- Während der fünf Elfmeterschießen des Elfmeterschießens: Für den Fall, dass der Schiedsrichter einen Standard-Strafstoß signalisiert hat und sich der Schütze während der Ausführung des Elfmeterschießens verletzt hat, kann die Mannschaft diesen Spieler gegen einen anderen Spieler austauschen, der noch nicht am Elfmeterschießen teilgenommen hat. Darüber hinaus kann der Spieler, falls er die ersten fünf Würfe schießen muss, keinen davon ausführen. Ebenso kann der verletzte Spieler nicht mehr am Shootout teilnehmen.
- Sobald das "Sudden Death"-Format eingeführt wurde: Für den Fall, dass der Schiedsrichter einen Standard-Strafstoß signalisiert hat und sich der Torhüter während der Ausführung des Elfmeterschießens verletzt hat, kann die Mannschaft den Torhüter gegen einen anderen Spieler austauschen, der zur Teilnahme am Elfmeterschießen berechtigt ist. Darüber hinaus konnte der Spieler weiterhin Shootouts schießen, falls das Shootout im Laufe der Zeit verlängert wurde. Auf die gleiche Weise kann der verletzte Torhüter nicht mehr am Elfmeterschießen teilnehmen.
- Wenn es der Schütze ist, der die Aktion vor dem Ende des Countdowns einleitet, dürfen die Schiedsrichter das Spiel nicht unterbrechen. Sie müssen bis zum Ende des Schusses warten, und falls er in einem Tor endet, wird er als verfehlt verbucht.
- Begehen sowohl der Torwart als auch der Schütze gleichzeitig einen Verstoß, muss der Elfmeter erneut verhängt werden.

Auswechslungen und Verwarnungen während des Elfmeterschießens

- Wenn ein Torhüter verwarnt wird, muss er zunächst durch einen Ersatztorhüter oder durch einen Spieler mit einer Torwartfunktion ersetzt werden, falls kein Ersatztorwart zur Verfügung steht oder beide verwarnt wurden.
- Wird ein Spieler mit einer gelben Karte verwarnt, darf er weiter am Elfmeterschießen teilnehmen. Wenn er eine rote Karte erhält, muss er das Spielfeld verlassen, so dass er nicht mehr daran teilnehmen kann.

1.4.3. Parteistruktur**1) Die ersten fünf (5) Minuten des Spiels werden wie folgt gespielt:**

- a. Das Spiel beginnt mit einem Käfigstoß + Wasserball-Kick, beginnend mit einem 1 gegen 1, mit einem Torwart. Die Spieler starten das Rennen von der Torlinie, um um den Ball zu kämpfen, sobald der Countdown endet und die Lichter ausgehen. Wird es nicht richtig gemacht, wird der Ballbesitz mit einem Einwurf an die gegnerische Mannschaft übergeben. Der Spieler kann undeutlich vorwärts oder rückwärts gehen. Am Ende jeder Minute tritt ein Spieler aus jedem Team durch die Wechsellinie ein. Die Entwicklung jeder Minute wird also wie folgt aussehen:
 - I. Minute 00:00: Es wird 1 gegen 1 mit einem Torwart gespielt. Der Vorgang während der Skalierung sieht wie folgt aus:
 - a) Der Torhüter **darf den Strafraum verlassen**, um als Feldspieler zu agieren. Es



ist zwingend erforderlich, das Spiel mit 1 Torhüter auf dem Spielfeld zu beginnen (der während des gesamten Aufstiegs beibehalten werden muss).

- b) **Einwurf.** Der Verteidiger muss sich in der eigenen Hälfte aufhalten (ohne die Grauzone der Auswechselwege und des Mittelkreises besetzen zu können), bis der Ball vom angreifenden Spieler angenommen wird.

Für den Fall, dass der Verteidiger vor der Annahme in den Bereich eindringt, wird ein indirekter Freistoß ab dem Punkt gegeben, an dem der annehmende Spieler den Ball erhalten hat.

- c) **Ecke.** Der Eckstoß wird auf die übliche Weise ausgeführt. Der Verteidiger muss den auf dem Spielfeld festgelegten Regelabstand einhalten, bevor die angreifende Mannschaft empfangen wird.
- d) Es gibt den **Backcourt**, d.h. sobald der Spieler in Ballbesitz seine eigene Hälfte überwunden hat, kann er weder einen Rückpass zu seinem Mitspieler spielen, wenn er sich in der eigenen Hälfte befindet, noch kann er den Ball zurück in die eigene Hälfte treiben. Der Bereich des Tores, der verteidigt wird, begrenzt durch die Grauzone des Spurwechsels und des Mittelkreises, gilt als das eigene Feld.

a. **Ausnahme:** Beim Einwurf kommt das Backfield nicht zur Anwendung.

- e) Es gibt Abseits.
- f) **Verschulden und Sanktionen.** Es gelten die üblichen 7vs7-Regeln, wenn es um Fouls und Disziplinarstrafen geht.
- a. Fouls werden je nach Schwere mit einer gelben oder roten Karte geahndet.
- b. Die Auslegungskriterien werden in Bezug auf klare Torchancen, aggressive Zweikämpfe usw. befolgt.
- c. Freistöße können direkt oder indirekt sein, wie in den Regeln angegeben.
- d. Es gibt einen **Pass** zum Torwart, d.h. ein Feldspieler darf den Ball nicht absichtlich mit den Füßen an den Torwart geben, so dass der Torwart ihn mit seinen Armen oder Hand(en) berührt oder greift, es sei denn, der Ball kam aus einem Klärungsversuch und es war nicht beabsichtigt, ihn absichtlich zum Torwart zu passen. In diesem Sinne kann der Spieler den Ball mit jedem anderen Teil seines Körpers (Brust, Kopf usw.) abgeben.

Im Falle eines Wechsels wird er mit einem indirekten Freistoß innerhalb des Strafraums an der Stelle, an der der Verstoß begangen wurde, geahndet.



- e. **Gefährliches Spiel.** Gefährliches Spiel ist jede Handlung, die beim Versuch, den Ball zu spielen, eine Verletzungsgefahr darstellt, auch für den Spieler, der die Handlung ausführt, oder die einen Gegner in der Nähe aus Angst vor Verletzungen daran hindert, den Ball zu spielen. Akrobatische Volleys (z.B. Fallrückzieher oder Scheren) sind erlaubt, solange sie keine Gefahr für den Gegner darstellen.

Bei gefährlichem Spiel wird ein indirekter Freistoß an der Stelle gegeben, an der das Vergehen begangen wurde.

- g) Es gibt **passives Spiel.** Bei der Anwendung der Skalierung (insbesondere in den Fällen von 1vs1 mit Torwart, 2vs2 und 3v3) ist der absichtliche Zeitverlust durch die Mannschaften nicht erlaubt. Für den Fall, dass der Schiedsrichter feststellt, dass eine Mannschaft absichtlich Zeit verschwendet, kann er seinen Arm als Warnung an die angreifende Mannschaft heben, die das Spiel für einen Zeitraum von zehn Sekunden beenden muss. Wird das Spiel nicht innerhalb dieser Frist von zehn Sekunden beendet, verliert die angreifende Mannschaft den Ballbesitz und die gegnerische Mannschaft leitet das Spiel mit einem Schuss aus dem eigenen Tor ein.

Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass, wenn eine Mannschaft das Spiel innerhalb von zehn Sekunden beendet und sie wieder in Ballbesitz kommt (infolge eines Abprallers, Abprallers oder einer Parade des Torhüters usw.), diese Mannschaft den Angriff wieder aufnimmt, ohne dass das passive Spiel aktiv ist, es sei denn, der Schiedsrichter erkennt erneut, dass die Mannschaft absichtlich Zeit verschwendet.

- II. Wenn ein unbeabsichtigter Fehler beim Einsetzen des Balls gemacht wird, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und fordert die Mannschaft, die den Fehler gemacht hat, auf, das Spiel ordnungsgemäß fortzusetzen. Im Wiederholungsfall wird die andere Mannschaft mit Abstoß wegen Ballbesitzes bestraft.
- III. Im Falle einer Verletzung darf das Spiel erst wieder aufgenommen werden, wenn der Spieler ausgewechselt wird oder der Spieler mit Erlaubnis des Schiedsrichters wieder auf das Spielfeld eingegliedert wird. Wenn der Spieler mit der Absicht, sich nicht aus dem Spiel zurückzuziehen, behandelt wird, spielt seine Mannschaft mit einem Spieler weniger, bis er auf das Spielfeld zurückkehrt. Während des 1 gegen 1 mit einem Torwart liegt es im Ermessen des Schiedsrichters, ob er wartet, bis der Spieler wieder einsteigt.
- IV. Für den Fall, dass dem Torhüter eine gelbe Karte gezeigt wird, muss er durch einen anderen Torhüter ersetzt werden, oder für den Fall, dass kein anderer Torhüter zur Verfügung steht, durch einen anderen Spieler, der die Rolle des Torhüters spielt. Ähnlich verhält es sich, wenn ein Spieler eine gelbe Karte erhält, muss er ausgewechselt werden. Wenn die Strafzeit abgelaufen ist, muss der Torhüter warten, bis die ersten fünf (5) Spielminuten beendet sind, während der Spieler das Spielfeld wieder betreten muss, ohne dass dies die Auswechslung eines Mitspielers zur Folge hat. (Siehe Aufschlüsselung im nächsten Punkt).



- V. Alle Verwarnungen oder Ausschlüsse, die während dieser Minute erfolgen, bedeuten nicht, dass mit einem Spieler weniger gespielt wird. Sanktionen und Ausschlüsse der entsprechenden Spieler gelten ab Minute 1:00 Uhr.

Szenarios:

- a. **Spieler.** Wenn einem Feldspieler in den ersten fünf Minuten eine gelbe Karte gezeigt wird und die Sanktion des Spielers vor Minute 05:00 endet, muss er das Spielfeld erneut betreten, um weiterspielen zu können. Für den Fall, dass ein anderer Spieler, der bereits bestraft wurde, dies tut, wird der Schiedsrichter diesen Spieler mit einer gelben Karte bestrafen und ihn zwingen, das Spielfeld zu verlassen, und den Spieler einwechseln, der nach Ablauf seiner Sanktionszeit auf das Spielfeld hätte zurückkehren müssen. Wenn der Schiedsrichter diese Situation nicht bemerkt und sie zeitlich verlängert wird und den Verlauf des Spiels ändert, könnte die verletzte Mannschaft das Spiel am Ende des Spiels bestreiten.
- b. **Torhüter.** Erhält ein Torhüter in den ersten fünf Minuten eine gelbe Karte, muss er bis 05:00 Uhr warten, um wieder auf das Feld gehen zu können, da nicht zwei Torhüter auf dem Feld sein können und keine Änderungen vorgenommen werden können. Er darf nur vor der Minute 05:00 eingewechselt werden, wenn der im Tor stehende Auswechselspieler verletzt ist und die Sperrzeit abgelaufen ist. In diesem Fall kann er den verletzten Torhüter ersetzen, der das Tor besetzte und nicht mehr am Spiel teilnehmen kann.

Wenn einem Torhüter eine gelbe Karte gezeigt wird und sein Platz von einem Spieler eingenommen wird, der die Rolle des Torhüters spielt, muss der Torhüter bis zum Ende der Minute 05:00 warten, um das Spielfeld wieder betreten zu können, und wird durch den Spieler ersetzt, der die Rolle des Torwarts gespielt hat und sobald er seine Spielerkleidung korrekt angezogen hat, Er wird in der Lage sein, das Spielfeld wieder als Spieler zu betreten. Ebenso kann der Spieler, der das Spielfeld verlassen hat, um Platz für den Torhüter-Spieler zu machen, das Spielfeld in einer der Runden des Spielereintritts (Minute 2, 3, 4 oder 5) oder ab Minute 05:00 Uhr und wenn sein Trainer es für angemessen hält, wieder auf das Spielfeld zurückkehren.

Betritt ein Spieler in den ersten fünf Minuten jeder Halbzeit vorzeitig das Spielfeld, wird er mit einer gelben Karte bestraft, wenn der Schiedsrichter der Ansicht ist, dass er am Spiel teilnimmt. Wenn der Schiedsrichter der Ansicht ist, dass er nicht am Spiel teilgenommen hat, unterbricht er das Spiel und genehmigt einen indirekten Freistoß in der Auswechslungsspur gegen die Mannschaft, die gegen die Regel verstoßen hat. Der Spieler wird aufgefordert, das Spielfeld zu verlassen und das Spielfeld korrekt wieder zu betreten. Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass im 1vs1 mit einem Torwart fehlerhafte Änderungen wie in diesem Abschnitt beschrieben bestraft werden.

Strafen werden von 3 gegen 3 verhängt, und das Team spielt mit einem Spieler weniger.



- VI. Minute 01:00 Uhr: Es wird ein 3 gegen 3 gespielt, wobei der Torwart den Strafraum verlassen darf.
- VII. Minute 2:00: Es wird ein 4 gegen 4 gespielt.
- VIII. Minute 3:00: Es wird ein 5 gegen 5 gespielt.
- IX. Minute 4:00 Es wird ein 6 gegen 6 gespielt.
- X. Ab Minute 05:00 wird mit allen Spielern pro Team gespielt, also ein 7 gegen 7. Für den Fall, dass eine Mannschaft einen gesperrten Spieler hat, bleibt sie zahlenmäßig unterlegen, bis die Sperrzeit abgelaufen ist.

Von 3 gegen 3 bis 7 gegen 7 gelten die gleichen Regeln wie bei den Ligawürfeln.

- b. Während der ersten fünf Minuten des Spiels dürfen keine Spielerwechsel vorgenommen werden, es sei denn, dies ist im vorherigen Punkt (a) vorgesehen. Jedes Mal, wenn eine andere Minute beginnt (1, 2, 3, 4 und 5), betritt ein Spieler jeder Mannschaft die Auswechslungsspur. Im Falle einer Verletzung kann der Spieler, wenn er das Spielfeld verlässt und ausgewechselt wird, nicht mehr am Spiel teilnehmen. Wenn eine Mannschaft diesen Spieler jedoch nicht ersetzen möchte, muss sie mit einem Spieler weniger spielen, bis dieser Spieler auf das Spielfeld zurückkehrt. Wenn ein verletzter und ausgewechselter Spieler zurückkehrt, um das Spiel zu spielen, wird er oder sie des Feldes verwiesen. Für den Fall, dass der Schiedsrichter diese Situation nicht bemerkt und sie zeitlich verlängert wird, wodurch sich der Spielverlauf ändert, kann das Spiel angefochten werden und die beleidigende Mannschaft kann die Punkte wegen unsachgemäßer Ausrichtung verlieren.
 - c. Wenn eine Mannschaft in den ersten fünf Minuten gezwungen ist, einen Spieler als Torwart einzusetzen (Sanktion für den Torwart oder die Torhüter der Mannschaft), wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass der Spieler, sobald der Torhüter seinen Platz im Tor wiedererlangt hat (die Sanktion ist beendet), als Spieler am Spiel teilnehmen kann.
 - d. Während der ersten fünf Minuten läuft die Zeit, außer in den Fällen von VAR, Schiedsrichtertisch, Elfmeter, Elfmeterschießen, Verletzung oder Karte, bei denen die Uhr stehen bleibt. Der Schiedsrichter kann nach eigenem Ermessen entscheiden, die Spieluhr anzuhalten, wenn ein Foul oder eine andere Aktion verloren geht.
 - e. Wenn eine Mannschaft zu Beginn des Spiels zwei oder mehr Spieler hat, die eine Strafe von Spielminuten mit weniger Spielern aufgrund einer Strafe haben, wird diese wie folgt gelöst:
 - I. Um Minute 05:00 des Spiels, des ersten Spielzugs, in dem das Spiel unterbrochen wird, stoppt der Schiedsrichter die Uhr und das Spiel und weist die Mannschaft, die die sanktionierten Spieler sammelt, darauf hin, dass sie eine Anzahl von Spielern vom Spielfeld entfernen muss, die der Anzahl der sanktionierten Spieler entspricht. Sobald es entfernt wurde, wird das Spiel an der Stelle fortgesetzt, an der es beim letzten Spiel gestoppt wurde, und die Straftimer beginnen. Die Spieler dürfen nach Ablauf der Strafzeit auf das Spielfeld zurückkehren.
- 2) **Ligawürfel:** Ab Minute 17:50 der ersten Halbzeit beginnt ein zehnssekündiger Countdown, der nach Beendigung den Ballbesitz, der zu diesem Zeitpunkt war, beendet und das Spiel ab der 18. Minute fortgesetzt wird.



Wenn die angreifende Mannschaft in den letzten Sekunden des Konters (vor Erreichen der 18. Minute) einen Schuss abgibt, wird der Schlusspfiff (um später die Ligawürfel zu starten) erst ausgerufen, wenn der Schuss zu Ende ist. Die Handlung gilt dann als beendet, wenn die Gefahr gebannt ist, d.h. ein angreifender Spieler in das Spiel eingegriffen hat, das die Flugbahn des Balls beeinflusst hat, der Ball das Spielfeld verlassen hat, die gegnerische Mannschaft wieder in Ballbesitz gekommen ist usw., und zwar auch wenn die Zeit bereits abgelaufen ist. Ebenso, wenn es vor der 18. Minute eine Standardsituation gibt und es sich um einen Elfmeter, Elfmeter oder ein Elfmeterschießen handelt, werden diese ausgeführt, auch wenn die Uhr die 18. Minute erreicht und sie nicht ausgeführt wurde. Wenn ein Foul begangen wurde und die Spieler der Mannschaft, die es begangen hat, absichtlich Zeit verschwenden, um den Wurf zu verhindern, werden sie mit einer gelben Karte bestraft.

Genau in diesem Moment (d.h. in der 18. Minute) würfelt ein Vertreter der Liga die Ligawürfel mit sechs Flächen und die sichtbare Seite gibt an, welche Spielsituation gespielt wird. Wenn die Würfel beispielsweise auf dem Gesicht des Königs (oder, falls dieser nicht vorhanden ist, des Sponsors) landen, ist die anwendbare Spielsituation die eines 1v1 mit einem Torwart. Die Mannschaften müssen die entsprechenden Spieler vom Spielfeld entfernen, bis die auf den Würfeln angegebene Spielsituation erfüllt ist.

Die Spielsituationen sind wie folgt:

- zwei (2) 3 gegen 3 Situationen;
- zwei (2) 2 gegen 2 Situationen;
- Zwei (2) 1-gegen-1-Situationen mit einem Torhüter

Nach dem Würfeln und der Manifestation der Spielsituation müssen die Trainer jeder Mannschaft unverzüglich und unverzüglich die entsprechenden Spieler entfernen, bevor der Schiedsrichter das Spiel fortsetzt.

Ebenso wird diese Spielsituation bis zum Ende der ersten Halbzeit gespielt, unabhängig davon, ob es eine Nachspielzeit gibt oder nicht.

Das Spiel wird in der 18. Minute fortgesetzt und der erste Ballbesitz wird durch Jaulas Einwurf erzielt. In diesem Sinne wird es einen 20-Zoll-Countdown geben, in dem sich alle Spieler dort positionieren können, wo sie es für angemessen halten (auch in der gegnerischen Hälfte). Sobald der Countdown abgelaufen ist, öffnet sich der Käfig und die Kugel fällt, was zum ersten Würfelbesitz führt.

Für die Dauer der Anwendung der Ligawürfel sind die Mannschaften nicht verpflichtet, mit einem Torhüter zu spielen, es sei denn, es handelt sich um ein Eins-gegen-Eins mit einem Torhüter.

Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass die Zeit des Spiels in dem Moment beginnt, in dem der erste Spieler den Ball im Mittelkreis berührt.

Während der Zeit der Ausführung des Ligawürfels sind die temporären Ausschlüsse (gelbe Karten und rote Karten), die zu diesem Zeitpunkt aktiv waren, inaktiv. Die Ausschlusszeit wird in der zweiten Hälfte wieder aufgenommen.

Für den Fall, dass es während der Ausführung der Ligawürfel eine gelbe oder eine rote Karte gibt, werden diese angewendet, wenn also zu diesem Zeitpunkt ein 3 gegen 3 stattfindet, wird es zu einem 3 gegen 2. Wenn die Zeit dieser Sanktion in der ersten Halbzeit nicht abläuft, wird sie zu Beginn der zweiten Halbzeit fortgesetzt.



Im Falle eines 2-gegen-2-Spiels muss sich bei einem Einwurf die gegnerische Mannschaft in ihrem Spielfeld befinden, um den Einwurf zu erleichtern.

Für den Fall, dass eine Mannschaft aus zwei Spielern eine gelbe oder rote Karte erhält, gilt der entsprechende Ausschluss zu Beginn der zweiten Halbzeit.

Ebenso ist während der Anwendung der Ligawürfel der absichtliche Zeitverlust durch die Teams nicht erlaubt. Für den Fall, dass der Schiedsrichter feststellt, dass eine Mannschaft absichtlich Zeit verschwendet, kann er seinen Arm als Warnung an die angreifende Mannschaft heben, die das Spiel für einen Zeitraum von zehn Sekunden beenden muss. Wird das Spiel nicht innerhalb dieser Frist von zehn Sekunden beendet, verliert die angreifende Mannschaft den Ballbesitz und die gegnerische Mannschaft leitet das Spiel mit einem Schuss aus dem eigenen Tor ein.

Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass, wenn eine Mannschaft das Spiel innerhalb von zehn Sekunden beendet und sie wieder in Ballbesitz kommt (infolge eines Abprallers, Abprallers oder einer Parade des Torhüters usw.), diese Mannschaft den Angriff wieder aufnimmt, ohne dass die zehn Sekunden zählen, es sei denn, der Schiedsrichter erkennt erneut, dass die Mannschaft absichtlich Zeit verschwendet.

Die Funktionsweise von 1 gegen 1 mit dem Torwart während des Würfels läuft wie folgt ab:

- a) Der Feldspieler darf den Ball über das gesamte Spielfeld bestreiten.
- b) Der Torhüter darf den Ball außerhalb des Strafraums nicht berühren, und bei Nichteinhaltung dieser Umstände wird er mit einer gelben Karte bestraft und muss ausgewechselt werden, mit der Folge einer 2-minütigen Sanktion, die in der zweiten Halbzeit abgesessen wird. Zur Klarstellung: Wenn ein Körperteil des Torhüters den Ball außerhalb seines Strafraums berührt, wird er mit einer Gelben Karte bestraft. Ebenso werden alle gelben Karten, die der Schiedsrichter während der Dauer dieser Würfelsituation zeigt, in der zweiten Halbzeit erfüllt.

Wenn ein Torhüter oder Spieler mit einer roten Karte des Feldes verwiesen wird, muss er ausgewechselt werden, und die 5-minütige Strafe wird in der zweiten Halbzeit abgesessen.

- c) Da ist das **Backcourt**. (siehe Aufschlüsselung in Punkt 1.4.3. Struktur des Spielabschnitts I. d. Backfield)
- d) **Abtretung**. (siehe Aufschlüsselung in Punkt 1.4.3. Struktur des Spiels, Abschnitt I. f. Fouls und Sanktionen, Unterabschnitt d. Zuordnung).

Im Falle eines Verstoßes wird der gegnerischen Mannschaft ein Elfmeter im Elfmeterschießen zugesprochen.

- e) **Gefährliches Spiel**. (siehe Aufschlüsselung in Punkt 1.4.3. Aufbau des Spiels, Abschnitt I. f. Fouls und Sanktionen, Unterabschnitt e. Gefährliches Spiel).

Im Falle eines gefährlichen Spiels wird der Mannschaft, die nicht beleidigt hat, eine Strafe im Elfmeterschießen zugesprochen.

- f) Im Falle einer unzulässigen Wiederaufnahme des Spiels, sei es durch ein falsches Tor oder einen Flankenstoß, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und fordert die Mannschaft, die den Fehler gemacht hat, auf, das Spiel ordnungsgemäß fortzusetzen. Im Wiederholungsfall wird die andere Mannschaft mit Abstoß wegen Ballbesitzes bestraft.



- g) Wenn der Ball das Spielfeld verlässt, gilt der Ballbesitz der Mannschaft, die den Ball vor dem Verlassen des Spielfelds nicht berührt hat. Der Ballbesitz wird in jedem Fall als Abstoß mit dem Ball fortgesetzt.
 - h) Wenn es in einem Bereich des Spielfelds (außer innerhalb des Strafraums) ein Foul gibt, wird ein Elfmeterschießen gewertet. Zum Zeitpunkt des Wurfs muss sich der Torhüter mindestens einen Fuß über oder hinter der Torlinie befinden, wobei die gleichen Kriterien wie die oben genannten gelten, falls dieser Umstand nicht eingehalten wird (*siehe 1.4.2. - Tiebreaker*). Und der verteidigende Spieler muss hinter der Abseitslinie des gegnerischen Feldes bleiben.
 - i) Elfmeter und Elfmeterschießen, die abgegeben werden, enden mit einem Tor oder einem Abstoß. Der verteidigende Spieler muss sich während des Shootouts hinter der gegnerischen Feldwechselbahn befinden. Und während der Strafe muss er hinter der Mittellinie sein. Sowohl Elfmeterschießen als auch Elfmeterschießen werden ohne zweites Spiel gespielt (Typ Geheimwaffe) und damit das Spiel danach neu gestartet werden kann, signalisiert der Schiedsrichter dies mit dem Pfiff.
 - j) Für den Fall, dass der verteidigende Torhüter den Strafraum verlässt, ohne den Ball zu berühren, und der Angreifer das Spiel beendet, egal ob im Tor oder außerhalb des Tores, wird keine Strafe gegen den Torhüter verhängt und es wird ein Tor gegeben, wobei der anschließende Abstoß oder Einwurf je nachdem, wie die offensive Aktion des Stürmers endet.
 - k) Für den Fall, dass die Auswechslungen nicht ordnungsgemäß vorgenommen werden oder wenn das Spielfeld ohne vorherige Genehmigung des Schiedsrichters betreten wird, wird das Vergehen auf folgende Weise behoben:
 - Für den Fall, dass der Spieler, der das Spielfeld fälschlicherweise betritt, von der angreifenden Mannschaft stammt: Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel und gibt einen Wechsel des Ballbesitzes, indem er mit einem Abstoß neu beginnt.
 - Für den Fall, dass der Spieler, der das Spielfeld fälschlicherweise betritt, aus der verteidigenden Mannschaft stammt und sich in das Spiel (oder in den Gegner) einmischt, wird er verwarnet und mit einem Elfmeterschießen für die angreifende Mannschaft neu gestartet.
 - Für den Fall, dass der Spieler, der das Spielfeld fälschlicherweise betritt, von der verteidigenden Mannschaft stammt und sich nicht in das Spiel (oder in den Gegner) einmischt, darf das Spiel fortgesetzt werden.
- 3) Die zweite Halbzeit** beginnt um 20:00 Uhr und wird 7vs7 gespielt (vorausgesetzt, es gibt keine kumulierten Strafen aus der ersten Halbzeit). Die zweite Halbzeit beginnt mit einem Einwurf von Jaula. Ab Beginn der Pause und bis Minute 37:59 können die in Abschnitt 1.4.4 n) beschriebenen Geheimwaffen aktiviert werden.
- 4) Doppeltor:** Ab Minute 37:50 der zweiten Halbzeit beginnt ein zehnstündiger Countdown, der nach Beendigung den Ballbesitz, der zu diesem Zeitpunkt war, beendet und das Spiel ab der 38. Minute fortgesetzt wird, wo die Tore doppelt wert sind, falls die Mannschaften auf der Anzeigetafel nicht gleichauf stehen und bis zum Ende des Spiels.



Wenn die angreifende Mannschaft in den letzten Sekunden des Konters (vor Erreichen der 38. Minute) einen Schuss abgibt, wird der Schlusspfiff erst nach Beendigung des Schusses ertönt (um später das Double Goal zu starten). Die Handlung gilt dann als beendet, wenn die Gefahr gebannt ist, d.h. ein angreifender Spieler in das Spiel eingegriffen hat, das die Flugbahn des Balls beeinflusst hat, der Ball das Spielfeld verlassen hat, die gegnerische Mannschaft wieder in Ballbesitz gekommen ist usw., und zwar auch wenn die Zeit bereits abgelaufen ist. Ebenso, wenn es vor der 38. Minute eine Standardsituation gibt und es sich um einen Elfmeter, einen Präsidentenelfmeter oder ein Elfmeterschießen handelt, werden diese vollstreckt, auch wenn die Uhr die 38. Minute erreicht und sie nicht ausgeführt wurde. Wenn ein Foul begangen wurde und die Spieler der Mannschaft, die es begangen hat, absichtlich Zeit verschwenden, um den Wurf zu verhindern, werden sie mit einer gelben Karte bestraft.

Das Spiel wird in der 38. Minute fortgesetzt und der erste Ballbesitz wird durch Jaulas Einwurf erzielt. In diesem Sinne wird es einen 20-Zoll-Countdown geben, in dem sich alle Spieler dort positionieren können, wo sie es für angemessen halten (auch in der gegnerischen Hälfte). Sobald der Countdown abgelaufen ist, öffnet sich der Käfig und der Ball fällt, was zum ersten Ballbesitz des Golden Goal / Double Goal Time führt.

Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass die Zeit des Spiels in dem Moment beginnt, in dem der erste Spieler den Ball im Mittelkreis berührt.

Wenn eine Mannschaft mit einem gesperrten Spieler das Doppeltor unter Verstoß gegen die Anzahl der Spieler, die der Sanktion entspricht, startet, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und zeigt an, dass ein Spieler das Spielfeld verlassen muss. Wenn die betreffende Mannschaft mehr als 10 Sekunden braucht, um einen Spieler vom Spielfeld zu entfernen, wird diese Mannschaft bis zum Ende des Spiels dauerhaft mit einer Strafe von einem Spieler weniger belegt.

Geheimwaffen enden, unabhängig davon, wann sie aktiviert werden und wie lange sie noch aktiviert werden können, bei Minute 38. Ungeachtet des Vorstehenden gilt, wie oben angegeben, dass die Geheimwaffe, wenn sie aus einem Elfmeterschießen oder einem Elfmeterschießen besteht, in der 38. Minute ausgeführt werden kann, solange die Karte vor dem Ende des 10-Sekunden-Countdowns und bis zur Minute 37:59 aktiviert wurde.

Schließlich ist zu beachten, dass, wenn in der 38. Minute das Ergebnis des Spiels ein Unentschieden ist, es bis zum Ende des Spiels ein Golden Goal gibt, das mit dem entsprechenden Ball angefochten wird.

Wenn das Ergebnis am Ende des Spiels ein Unentschieden ist, wird der Tiebreak entschieden (*Abschnitt 1.4.2*).

1.4.4. Allgemeine Regeln

- a) **Anstoß:** Auf dem Dach, über der Mitte des Spielfelds, befindet sich ein Käfig, in dem sich der Spielball befindet.
 - a. Das Spiel beginnt mit einem **Käfiganstoß + Wasserball-Kick**, beginnend mit einem 1 gegen 1, mit einem Torwart. Die Spieler starten das Rennen von der Torlinie, um um den Ball zu kämpfen, sobald der Countdown endet und die Ampeln ausgehen. Wird es nicht richtig gemacht, wird der Ballbesitz mit einem Einwurf an die gegnerische Mannschaft übergeben. Der Spieler kann vorwärts oder rückwärts gehen.



- b. Zu Beginn der zweiten Halbzeit, sowie in der 18. und 38. Minute, geht es zunächst mit einem **Käfiganstoß** los. Es wird einen 20-Sekunden-Countdown geben, in dem sich die Spieler jeder Mannschaft überall auf dem Spielfeld positionieren können, wo sie es für angemessen halten (auch auf dem Feld des Gegners). Sobald der Countdown abgelaufen ist, öffnet sich der Käfig und der Ball fällt, was zum ersten Ballbesitz führt.

Für den Fall, dass der Käfig nicht richtig funktioniert, wird der Ball von der Seitenlinie (vorzugsweise von der Tribüne) von einer von der Organisation bestimmten Person geworfen.

Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass die Uhr jedes Teils in dem Moment beginnt, in dem der erste Spieler den Ball berührt.

- b) **Anstoß:** Alle Einwürfe, die ausgeführt werden, dürfen so ausgeführt werden, dass der Ball in Richtung des gegnerischen Spielfelds oder in Richtung Spielfeld selbst bewegt werden kann.
- c) **Einwurf:** Alle Einwürfe in Spielen werden gemäß den traditionellen Fußballregeln von Hand ausgeführt.
- d) **Eckstoß:** Alle Eckstöße in Spielen werden gemäß den traditionellen Fußballregeln mit dem Fuß ausgeführt.
- e) **Wiederaufnahme des Spiels:** Das Spiel bei Spielunterbrechung wird fortgesetzt, wenn sich der Ball in Bewegung setzt, nicht mit dem Pfiff des Schiedsrichters. Wenn der Ball während des Spiels auf die Decke, die Drohne, den Käfig usw. trifft oder zwischen den Balken der Decke hindurchfliegt, auch wenn dies geschah, ohne die Flugbahn der Decke zu ändern, werden beide Situationen gelöst, indem das Spiel unterbrochen und ein Einwurf an die Mannschaft vergeben wird, die der letzten Mannschaft gegenübersteht, die den Ball berührt hat.
- f) **Zuordnung:** Ein Feldspieler darf den Ball nicht absichtlich mit dem Fuß an den Torwart übergeben und der Torhüter berührt oder fängt ihn mit seinen Armen oder seiner Hand(en) (außer im Falle von Ballklärungen und daher war es nicht beabsichtigt, den Ball absichtlich zum Torwart zu passen). In diesem Sinne kann er es mit jedem anderen Teil des Körpers aufgeben.

Im Falle eines Verstoßes gegen die oben genannten Bestimmungen wird der gegnerischen Mannschaft ein indirekter Freistoß von der Stelle zugesprochen, an der der Torhüter den Ball berührt oder gefangen hat, mit Ausnahme des 1-gegen-1 mit dem Torhüter des Würfels, bei dem ein Elfmeter im Elfmeterschießen vergeben wird.

In jedem Fall wird der Transfer nach den traditionellen Fußballregeln geregelt.

- g) **Abseits:** Das Spielfeld wird durch die horizontale Linie der Vorderseite des Strafraums jeder Mannschaft gekennzeichnet.
- h) **Trikots:** Im Rahmen des Jubels eines Tores darf ein Spieler sein Trikot ausziehen oder sein Gesicht damit bedecken, solange er keine beleidigende Botschaft zeigt, die gegen die Werte des Wettbewerbs verstoßen und sanktioniert werden könnte. Bei Nichteinhaltung dieses Umstands wird der Spieler mit einer gelben Karte bestraft.
- i) **Aufwärmen:** Ab Minute 05:00 Uhr und bis zum Ende der **ersten fünf Minuten** darf jede Mannschaft nur **drei (3) Spieler** mit ihren jeweiligen Startnummern in dem dafür



vorgesehenen Bereich aufwärmen, und der Fitnesstrainer kann sich in diesem Bereich befinden, um den Spielern, die sich aufwärmen, Anweisungen zu geben. Für den Fall, dass sich die Spieler nicht aufwärmen und im Strafraum stehen bleiben, fordert der Schiedsrichter sie auf, den Strafraum zu verlassen und sich auf die Bank zurückzusetzen.

- j) **Auswechslungen:** Ab Minute 05:00 Uhr und bis zum Ende der **ersten fünf Minuten** kann jedes Team unbegrenzt Änderungen vornehmen, ohne dass die Zeit unterbrochen wird.

Solche Auswechslungen müssen immer über die entsprechenden Auswechslungswege im Mittelfeld erfolgen, und der Spieler, der das Feld betritt, muss dem Spieler, den er ersetzt, eine Startnummer geben. Daher muss sich der ausgewechselte Spieler diesem Bereich nähern und ihn durchschreiten, damit die Auswechslung gültig ist.

Für den Fall, dass die Auswechslungen nicht ordnungsgemäß vorgenommen werden oder wenn das Spielfeld ohne vorherige Genehmigung des Schiedsrichters betreten wird, wird das Vergehen auf folgende Weise behoben:

- Für den Fall, dass der Spieler, der das Spielfeld fälschlicherweise betritt, aus der angreifenden Mannschaft stammt: Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel und gibt einen Wechsel des Ballbesitzes, indem er mit einem indirekten Freistoß im Bereich der Auswechslungsgasse neu startet.
- Für den Fall, dass der Spieler, der das Feld fälschlicherweise betritt, aus der verteidigenden Mannschaft stammt und das Spiel (oder den Gegner) stört: Er wird verwarnet und startet mit einem indirekten Freistoß im Bereich der Auswechslungsgasse neu.
- Für den Fall, dass der Spieler, der das Spielfeld fälschlicherweise betritt, von der verteidigenden Mannschaft stammt und sich nicht in das Spiel (oder in den Gegner) einmischt, darf das Spiel fortgesetzt werden.

Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass das Wiederbetreten des Spielfeldes, sei es aufgrund einer gelben Karte oder einer Geheimwaffenstrafe, vom Schiedsrichter genehmigt werden muss.

- k) **Elfmeter:** Während der regulären Spielzeit, d.h. für die Dauer des Spiels, bestehen diese aus einem Standard-Elfmeter, der vom Elfmeterpunkt kommt. Spieler, die den Elfmeter nicht ausführen, müssen außerhalb des Strafraums und des Halbkreises, in dem der Elfmeter ausgeführt wird, stehen. Im Folgenden stellen wir verschiedene Kasuistiken und die entsprechenden Resolutionen vor:
- i. Für den Fall, dass ein Angreifer die oben genannten Grenzen überschreitet, bevor die Strafe verhängt wird:
 - a. Endet die Handlung mit einem Tor, muss der Elfmeter wiederholt werden.
 - b. Wenn die Aktion nicht mit einem Tor endet und der Angreifer in die Aktion eingreift, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und es wird mit einem indirekten Freistoß für die verteidigende Mannschaft fortgesetzt.
 - ii. Für den Fall, dass ein Verteidiger den Strafraum früher als erlaubt betritt oder für den Fall, dass der Torhüter früher als erlaubt vorrückt (siehe Torwartplatzierung unten):
 - a. Wenn die Handlung mit einem Ziel endet, ist sie gültig.
 - b. Wenn die Aktion nicht mit einem Tor endet, muss der Elfmeter wiederholt werden.
 - iii. Für den Fall, dass ein Verteidiger und ein Angreifer früher als erlaubt in den Strafraum eindringen, muss die Strafe wiederholt werden.



- iv. Für den Fall, dass der Torhüter und der Werfer gleichzeitig einen Verstoß begehen, wird dieser mit einem indirekten Freistoß für die verteidigende Mannschaft neu gestartet.
- v. Für den Fall, dass der Werfer einen Verstoß begeht (Rückschlag des Balls, Finte gegen die Vorschrift usw.), wird dieser mit einem indirekten Freistoß für die verteidigende Mannschaft fortgesetzt.

Der Torhüter muss zum Zeitpunkt des Strafstoßes mindestens einen Teil eines Fußes auf oder hinter der Torlinie haben. Bei Nichtbeachtung und verpasstem Elfmeter muss der Elfmeter wiederholt werden. Und im Wiederholungsfall wird der Torhüter mit einer gelben Karte verwarnt und muss ausgewechselt werden.

- l) Angaben zu Trainern und Mitarbeitern:** Trainer und andere Mitarbeiter können den Spielern während der Dauer der Spiele Anweisungen geben. Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass alle Mitglieder der Mannschaft und des Personals, die sich auf der Bank befinden, während des gesamten Spiels sitzen bleiben müssen, mit Ausnahme eines Mitarbeiters, der taktische Anweisungen gibt oder den Geheimwaffen-/Strafknopf drückt. Darüber hinaus kann der Fitnesstrainer im Aufwämbereich stehen, um den Spielern, die sich in diesem Bereich aufwärmen, Anweisungen zu geben, und der *Community Manager* des Teams kann für kurze Zeit aufstehen, falls er audiovisuelle Elemente aufnehmen muss.

Die Teams können pro Spiel maximal 20 Personen (einschließlich Spieler und Mitarbeiter) aufbieten, mit der folgenden Aufteilung:

- a. Bis zu 14 Spieler (Starter und Ersatzspieler).
- b. Bis zu 6 Mitarbeiter. Innerhalb dieses Teams kann einer von ihnen dauerhaft stehen, und der *Community Manager* und das Maskottchen können pünktlich aufstehen, um ihre entsprechenden Funktionen zu erfüllen. Ebenso müssen alle Mitglieder des Personals, mit Ausnahme des Cheftrainers und des Maskottchens, die entsprechende nominelle Identifikationsbescheinigung mit sich führen, um auf der Bank zu sitzen, da diese persönlich und nicht übertragbar ist.
- c. Das Maskottchen ist ein zusätzliches Mitglied, das nicht zu den 6 Mitarbeitern zählt und so lange stehen bleiben kann, wie es seine Funktionen erfüllt.

Alle Personen im Team, die nicht zu den oben genannten 20 gehören, müssen in dem von der Organisation festgelegten Bereich bleiben.

Für den Fall, dass die in diesem Punkt genannten Kriterien nicht erfüllt sind, kann der Schiedsrichter jeden, der diese Kriterien nicht erfüllt, warnen oder von der Bank verweisen. Ebenso kann das Gewinnspiel solche Verstöße gemäß Anhang II sanktionieren.

m) Ermahnungen:

- I. Gelbe Karte:** Für den Fall, dass ein Spieler mit einer gelben Karte bestraft wird, muss dieser Spieler das Spielfeld für zwei (2) Minuten verlassen und kann anschließend das Spielfeld wieder betreten. Für den Fall, dass ein Spieler mit einer gelben Karte bestraft wird und in der ersten Halbzeit nicht mehr genügend Zeit übrig ist, um diese Sanktion zu verbüßen, wird die Sanktionszeit in der zweiten Halbzeit weiter gezählt.



Die Zeit von zwei (2) Minuten wird vom Wettbewerb gewertet und wird in der Spielzeit angegeben, außer in den Fällen, in denen eine Verletzung vorliegt, die Anwendung des VAR, die Anwendung der Schiedsrichtertabelle, der Strafstoß oder der Wurf einer Geheimwaffe, in diesem Fall wird die Zeit gestoppt und nach Behebung der Verletzungssituation fortgesetzt. VAR, der Schiedsrichtertisch, der Strafstoß oder die Geheimwaffe.

Wenn ein Spieler im selben Spiel zwei gelbe Karten erhält, wird der Spieler zum Zeitpunkt des Erhalts der zweiten gelben Karte des Feldes verwiesen und kann nicht mehr spielen, und die Sanktion gegen seine Mannschaft ist diejenige, die einer roten Karte entspricht, d.h. eine fünfminütige Sanktion mit einem Spieler weniger. Darüber hinaus zieht diese doppelte gelbe Karte und die daraus resultierende rote Karte eine Sperre von einem Spiel nach sich.

Wenn ein Spieler drei gelbe Karten anhäuft, wird er außerdem mit einer Sperre von einem Spiel für das Ansammeln von Karten bestraft. Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass eine doppelte gelbe Karte mit der daraus resultierenden roten Karte die gelben Karten für die Ansammlung von Karten annulliert, d.h. die Anzahl der gelben Karten bleibt die gleiche wie vor Beginn des entsprechenden Spiels. Im Falle einer gelben Karte und einer direkten roten Karte wird die gelbe Karte in keinem Fall annulliert und für die Kumulation gewertet.

Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass die Sperre wegen Anhäufung von Karten nur für die reguläre Phase (Aufhebung der gelben Karten nach Spieltag 4) gilt. Wenn ein Spieler also am letzten regulären Spieltag zwei gelbe Karten hatte und an diesem Tag mit einer weiteren Sanktion bestraft wurde, wird er im nächsten Spiel (einschließlich Playoffs, Achtel, Viertel- oder Halbfinale, je nach Fall) keine Sanktion mehr verbüßen, d.h. die Historie der gelben Karten wird am vorletzten Tag der regulären Phase bereinigt.

Darüber hinaus wird die Ansammlung von Karten eines Spielers am Ende der Teilnahme eines Teams am Wettbewerb für den Beginn des nächsten Splits und/oder der nächsten Saison nicht berücksichtigt.

Schließlich muss der Spieler, der mit einer gelben Karte bestraft wird, immer in seinem technischen Bereich warten und darf ihn zu keinem Zeitpunkt bis zum Ende der entsprechenden Sanktionszeit verlassen.

In diesem Sinne wird der sanktionierte Spieler, wenn er diese Limits nicht einhält oder vor Ablauf der Sanktionszeit oder ohne Genehmigung des Schiedsrichters wieder auf das Spielfeld zurückkehrt, mit einer zweiten gelben Karte bestraft, die zu einer roten Karte führt.

- II. **Rote Karte:** Für den Fall, dass ein Spieler mit einer direkten roten Karte oder einer doppelten gelben Karte bestraft wird, muss dieser Spieler das Spielfeld verlassen und kann das Spiel nicht wieder betreten, wobei der Spieler mit mindestens einer Spielsperre bestraft wird. Für den Fall, dass ein Spieler mit einer roten Karte bestraft wird und in der ersten Halbzeit nicht mehr genügend Zeit bleibt, um diese Sanktion zu verbüßen, wird die Sanktionszeit ab Beginn der zweiten Halbzeit weiter gezählt. Nach Ablauf dieser Frist kann die Mannschaft den ausgeschlossenen Spieler durch einen anderen Spieler aus dem Kader ersetzen. Die Zeit von fünf (5) Minuten wird vom Wettbewerb gezählt und wird in der Spielzeit angegeben, außer in den Fällen, in denen eine Verletzung vorliegt, die



Anwendung des VAR, die Anwendung der Schiedsrichtertabelle, der Strafstoß oder der Wurf einer Geheimwaffe, in diesem Fall wird die Zeit gestoppt und wird fortgesetzt, sobald die Verletzungssituation geklärt ist. VAR, Schiedsrichtertisch, Elfmeterpräsident oder Geheimwaffe.

Wenn eine Mannschaft während der Zeit der Sperre die numerische Unterlegenheit, die sich aus der Roten Karte ergibt, nicht einhält und mehr Spieler als erlaubt einsetzt, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und weist die Mannschaft an, die zusätzlichen Spieler zu entfernen, und bestraft die Mannschaft mit einem Spieler weniger für zwei (2) Minuten.

Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass die Sperre für eine rote Karte, sei es für eine doppelte gelbe oder direkte Karte, zwischen der regulären Phase und den Playoffs sowie zwischen Splits und/oder Saison gilt.

III. Disziplinarstrafen für die Auswechselbank: Verwarnungen oder Verweise von Mitarbeitern auf der Richterbank bedeuten nicht, dass die beleidigende Mannschaft die Anzahl der Spieler auf dem Spielfeld beeinflusst. Diejenigen, die als Ersatzspieler angezeigt werden, wirken sich jedoch auf die Anzahl der Spieler auf dem Spielfeld aus:

- Ein ausgewechselter Spieler, der verwarnt wurde, muss die Strafe verbüßen, ohne während der Sperrzeit (2 Minuten) eingesetzt werden zu können, und die Mannschaft muss einen Spieler während dieser Zeit vom Spielfeld entfernen.
- Ein ausgewechselter Spieler, der des Feldes verwiesen wurde, muss das Spielfeld verlassen und darf das Spiel nicht wieder betreten, und die Mannschaft muss einen Spieler für 5 Minuten vom Spielfeld entfernen.

IV. Einhaltung der Sanktion: Jedes Mitglied der Mannschaft (Spieler oder Mitarbeiter), das des Feldes verwiesen wird, muss das Spielfeld verlassen, so dass es sich nicht auf der Bank aufhalten kann. Er wird auch nicht in der Sendekabine sein können.

Darüber hinaus wird jede Sanktion, die von der Wettbewerbskommission beschlossen wird, ab dem Tag nach dem begangenen Verstoß vollstreckt, jedoch behält sich die Kommission das Recht vor, zu entscheiden, ob die Sanktion je nach Schwere nur die Rolle der Person in der Mannschaft (entweder Königinnen oder Könige) oder sich selbst als Subjekt betrifft. Dies impliziert eine Einschränkung der Funktionen in beiden Auswahlverfahren, die von diesem Zeitpunkt an angewandt wird. Personen, die eine Sperre absitzen, können zu keiner Zeit das Spielfeld betreten und sich auch nicht in der Nähe des Spielfelds aufhalten, sondern dürfen sich nur im Aufwämbereich im Freien, in den Umkleidekabinen und auf den Tribünen aufhalten. In Ausnahmefällen, abhängig von der Schwere der Sanktion und nach Genehmigung durch den Wettbewerb, kann es einem Mitglied der Mannschaft, das eine Sanktion verbüßt, gestattet werden, mit seinem Präsidenten in der Übertragungskabine anwesend zu sein. Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass die sanktionierte Person während des Spiels nicht in der Lage sein wird, direkt mit der Mannschaft zu kommunizieren. Wenn dies der Fall ist, wird dies an die Wettbewerbskommission weitergeleitet, die eine Sanktion verhängen kann.



Für den Fall, dass eine Wild Card sanktioniert wird, gilt diese Sanktion für die entsprechende Anzahl von Spieltagen, unabhängig davon, ob der Spieler aufgerufen wird oder nicht. Wenn beispielsweise eine Wild Card mit drei Spieltagen ab dem 4. Spieltag sanktioniert wird, endet die Sanktion am 7. Spieltag und kann an diesem Spieltag gespielt werden, unabhängig davon, ob der Spieler für die Spieltage 4, 5 und 6 als Wild Card ausgewählt wurde oder nicht.

- Übertragung von Sanktionen:

Nationale Wettbewerbe (Ligen): Sperren, entweder durch rote Karte oder durch Entscheidung der Wettbewerbskommission, werden zwischen nationalen Wettbewerben anderer Länder übertragen. Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass diese Sanktionen keine Auswirkungen auf internationale Wettbewerbe haben.

- n) **Geheimkarten-Spezialspiel:** Vor Beginn jedes Spiels (ausgenommen Spieltag 4) muss der Trainer (oder ggf. Vertreter) jedes Teams eine Karte auswählen, die eine der folgenden Geheimwaffen enthält.

Der Kartenstapel besteht aus zehn (10) Karten, darunter zwei (2) Doppeltorkarten, zwei (2) Strafkarten, zwei (2) Strafkarten für das Elfmeterschießen, zwei (2) Starspielerkarten, eine (1) Strafkarte und eine (1) Jokerkarte.

Am 4. Spieltag der Kings League Germany können einige Teams während des Spiels mehr als eine Geheimkarte verwenden.

Karten können gleichzeitig aktiviert werden, mit Ausnahme der **Doppel-Tor-Karten**, die **nicht kombiniert** werden dürfen. In allen anderen Fällen dürfen Karten **gleichzeitig eingesetzt** werden.

Bei der **Starspieler-Karte** dürfen Teams **mehr als einen Starspieler aktivieren**, und bei der **Sanktionskarte** können sie entscheiden, diese **auf verschiedene Spieler anzuwenden**.

Wenn eine Mannschaft den Geheimwaffenknopf drückt, außer wenn er in der Halbzeit gedrückt wird, muss der Schiedsrichter warten, bis das Spiel gestoppt ist, bevor er die Karte überprüft, um sie anzuwenden. Wenn die andere Mannschaft nicht in der Lage war, den Knopf zu drücken, bevor das Spiel endet, und dies tut, sobald der Schiedsrichter die Kategorie der Karte überprüft, kann der Schiedsrichter beide Karten überprüfen (in chronologischer Reihenfolge des Klickens) und beide Karten werden gleichzeitig in chronologischer Reihenfolge angewendet, in der sie gedrückt wurden.

Für den Fall, dass es sich bei der zweiten Karte um einen Joker handelt, kann sie nur dann als Ziehkarte der Karte des Gegners gelten, wenn sie vor dem Klicken noch nicht aufgedeckt wurde.

Wird während eines Countdowns der Geheimwaffenknopf gedrückt, wird diese Karte beim nächsten Ballaustritt vom Schiedsrichter konsultiert. Daher wird es beim nächsten Neustart des Spiels ausgeführt.

Aktivierung und Bedienung von Geheimkarten

Jede Bank verfügt über einen Knopf, der vom Trainer oder von einem Vertreter der Mannschaft ab Beginn der Halbzeit und bis zur Minute 37:59 betätigt werden kann.

Sobald die Taste aktiviert ist, und außer wenn sie in der Halbzeitpause gedrückt wird, erfolgt die Verwendung der entsprechenden Geheimwaffe nicht automatisch. In diesem Sinne **werden sie erst verwendet, wenn der Ball gestoppt wurde**.



Wird der Knopf jedoch während der Halbzeit aktiviert, **werden die Geheimkarten vor Beginn der zweiten Halbzeit ausgeführt.**

Die Aktivierung der Geheimkarte gilt in dem Moment als gültig, in dem das akustische und/oder visuelle Signal aktiviert wird, unabhängig von der Freiwilligkeit der Handlung und unter der Voraussetzung, dass sie zwischen der Halbzeitpause und bis zur Minute 37:59 durchgeführt wurde.

Wenn eine der beiden Mannschaften beschließt, einen der Druckknöpfe zu betätigen, wenn eine der beiden Mannschaften beschließt, einen der Druckknöpfe zu betätigen, mit der möglichen Absicht, der gegnerischen Mannschaft (Schütze oder Torhüter) zu schaden, muss der Schiedsrichter die Person, die den Elfmeter betätigt hat, verwarnen und der Elfmeter muss wiederholt werden. die Präsidentenstrafe oder die Elfmeterschießstrafe, falls sie den Täter begünstigt.

1. **Doppeltorkarte:** Für vier (4) Minuten sind die vom Team erzielten Tore das Doppelte wert.

Wenn ein Elfmeter verhängt wird, während die Doppeltorkarte aktiviert ist, ist der Elfmeter das Doppelte wert, auch wenn er nach Ablauf der Zeit der Karte verhängt wird.

Wenn der Angreifer während des Anwendens der Doppeltor-Karte den Ball in Richtung des gegnerischen Tores in Minute 3:59 der Dauer der Karte schlägt, wird das gleiche Kriterium angewendet wie im Countdown der Minuten 18 und 38 dieses Reglements.

Zur Verdeutlichung: Das Tor ist für das Team zwei wert, aber für den Spieler, der es erzielt, zählt es als ein einzelnes Tor.

2. **Sanktionskarte:** Die Mannschaft, die diese Karte wirft, kann den Spieler ihrer Wahl aus der gegnerischen Mannschaft, mit Ausnahme der Torhüter, für vier (4) Minuten sanktionieren.

Für den Fall, dass eine Mannschaft diese Karte wirft und die gegnerische Mannschaft zu einem unmittelbar folgenden Zeitpunkt ihre Karte wirft, die aus einem Elfmeter oder einem Elfmeterschießen besteht, kann dieser Spieler den Elfmeter nicht nehmen, wenn die Mannschaft, die die Sanktionskarte hat, den Spieler auswählt, der später ausgewählt wird, um den Elfmeter zu schießen.

Wenn die Karte aktiviert wird, entweder während der Ruhezeit zwischen den beiden Spielhälften oder während der zweiten Halbzeit und bis vor der Minute 38:00, kann die Mannschaft, die sie aktiviert hat, jeden Spieler, der sich derzeit im Kader befindet, mit Ausnahme seiner Torhüter, auswählen und sanktionieren. Für den Fall, dass die Sanktionskarte auf einen Spieler auf der Bank angewendet wird, muss die Mannschaft einen Spieler vom Spielfeld entfernen und mit einem Spieler weniger spielen.

In diesem Sinne wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass die Karte in chronologischer Reihenfolge angewendet wird, d.h. derjenige, der den Knopf zuerst gedrückt hat, kann die Karte zuerst ausführen.

Die Berechnung der vier Minuten wird auf die gleiche Weise gewertet wie die Berechnung einer roten Karte.



3. **Strafkarte:** Das Team, das diese Karte wirft, hat einen Standard-Strafstoß. Zum Zeitpunkt des Wurfs muss sich der Torhüter mindestens einen Fuß über oder hinter der Torlinie befinden, wobei die gleichen Kriterien wie die oben genannten angewendet werden, falls dieser Umstand nicht eingehalten wird (siehe 1.4.2. - Entscheidungsspiel).

Falls die reguläre Spielzeit abgelaufen ist, die Karte aber vor Ablauf dieser Zeit aktiviert wurde, kann die Mannschaft die Strafe verhängen.

Alle Spieler, mit Ausnahme des Elfmeterschützen, müssen sich während des Elfmeters hinter der Mitte des Spielfelds befinden.

Andere Fälle:

- Für den Fall, dass dem Team, das die Strafkarte aktiviert hat, eine Strafe zugesprochen wird, nimmt das Team unmittelbar nach dieser Aktivierung zwei aufeinanderfolgende Strafen, zuerst die Geheimwaffen-Strafe und dann diejenige, die der im Reglement angegebenen Strafe entspricht.
- Für den Fall, dass im Spiel nach der Aktivierung der Karte eine Strafe verhängt wird, wird die Strafe zuerst von der Mannschaft verhängt, die die Karte aktiviert hat, und dann von der Mannschaft, der sie per Reglement angezeigt wurde.

4. **Elfmeterschießen:** Das Team, das diese Karte wirft, erhält einen Strafstoß im Format eines Tiebreaker-Strafstoßes. Die Kasuistik dieser Geheimwaffe ist die gleiche wie bei der normalen Strafe.

Wenn der Spieler, der den Elfmeter schießen wird, vor Ablauf von 3 Sekunden des Countdowns in Führung geht, wird die Aktion ungültig, d.h. das Elfmeterschießen wird abgebrochen. Der Torhüter seinerseits muss den Elfmeter antreten, während er sich mindestens einen Fuß über oder hinter der Torlinie befindet, wobei er die gleichen Kriterien wie oben angegeben anwendet, falls dieser Umstand nicht eingehalten wird (siehe 1.4.2. - Entscheidungsspiel).

Wenn der Torhüter den Spieler oder die Hände außerhalb des Strafraums foul, signalisiert der Schiedsrichter innerhalb des Strafstoßes einen Standard-Strafstoß, der unmittelbar danach ausgeführt wird. Zusätzlich wird eine gelbe Karte gezeigt und er muss seinen Platz verlassen und während der entsprechenden Sperrzeit durch einen anderen Torhüter ersetzt werden. Was den Spieler betrifft, so muss die Standardstrafe von demselben Spieler verhängt werden, der das Elfmeterschießen genommen hat, da er nur aufgrund einer Verletzung ausgewechselt werden kann und nicht wieder in das Spiel einsteigen kann.

Falls die reguläre Spielzeit abgelaufen ist, die Karte aber vor Ablauf dieser Zeit aktiviert wurde, kann die Mannschaft die Strafe verhängen.

5. **Star-Spieler-Karte:** Das Team, das diese Karte zeigt, muss einen seiner Spieler als Star-Spieler auswählen. Dieser Spieler erhält die Star-Armbinde, die an seinem Arm befestigt werden muss und die anzeigt, dass er der Star-Spieler ist. Zu dem Zeitpunkt, an dem er die Armbinde trägt, und bis zur 38. Minute, wenn der Starspieler ein Tor erzielt, ist es das Doppelte wert. Im Falle eines Tores müssen Sie die Armbinde abnehmen, sie dem Schiedsrichterassistenten Ihrer Bank übergeben



und in diesem Moment ist der Starspieler-Effekt nicht mehr gültig.

6. **Wild Card:** Das Team, das diese Karte erhält, kann jederzeit eine der anderen verfügbaren Karten (Double Goal Card, Sanction Card, Penalty Card, Shootout Penalty Card, Star Player Card) in Übereinstimmung mit den oben genannten Regeln aktivieren. Außerdem kannst du mit dem Joker die Karte des gegnerischen Teams ziehen.

o) **Strafe des Präsidenten:** Die Präsidenten der Liga können beschließen, eine Strafe für den Präsidenten zu verhängen. Wenn Sie sich für einen solchen Start entscheiden, muss das folgende Verfahren befolgt werden:

- Wenn sich zwei Präsidenten entscheiden, eine Präsidentenstrafe zu nehmen, außer in den ersten 5 Minuten, dem Würfel und der Doppeltor-/Golden-Goal-Zeit (die bis Minute 37:59 aktiviert werden muss), können sie den Präsidenten-Strafknopf drücken und das Feld betreten, um die Strafe zu nehmen. Wenn der Knopf gedrückt wird und das Spiel gestoppt wird, wird die Zeit gestoppt, damit sie die Strafe nehmen können.

Mögliches Szenario:

- i. Nur die Präsidenten, die persönlich beim Spiel anwesend sind, können die Initiative ergreifen, um den Knopf zu aktivieren und die Strafe des Präsidenten zu nehmen, solange sie vor Minute 37:59 aktiviert wird, sonst geht sie verloren.
 - Sobald sie unter Druck gesetzt wird, hat die gegnerische Mannschaft (unabhängig davon, ob ihr Präsident auf dem Spielfeld anwesend ist oder nicht) das Recht zu antworten und sich für einen Elfmeter durch ihren Präsidenten oder ein Elfmeterschießen durch einen ihrer Spieler zu entscheiden.
 - Für den Fall, dass die Mannschaft mit dem Recht zur Beantwortung den Button nicht innerhalb der festgelegten Zeiten aktiviert, wird er automatisch in der 38. Minute aktiviert und muss in derselben Unterbrechung ausgeführt werden.
- ii. Wenn keine Präsidenten auf dem Spielfeld anwesend sind, kann keines der beiden Teams die Strafe des Präsidenten aktivieren.

Einschränkung:

- iii. Wenn ein Präsident berufen wird, um als Spieler am Spieltag teilzunehmen:
 - Die Mannschaft kann nur dann die Initiative ergreifen und zuerst den Elfmeterknopf des Präsidenten drücken, wenn ein anderer Präsident persönlich beim Spiel anwesend ist, der für die Ausführung des Elfmeters verantwortlich ist.
 - Wenn die gegnerische Mannschaft den Knopf gedrückt hat, hat die Mannschaft das Recht zu antworten, und der Präsident, der



als Spieler im Kader ist, kann sich nur für ein Elfmeterschießen entscheiden.

Kleidung:

- iv. Der Präsident kann die President's Penalty nur nehmen, wenn er das offizielle Teamtrikot oder, falls dies nicht möglich ist, markenlose Kleidung trägt. Wenn diese Voraussetzungen nicht erfüllt sind, behält sich der Wettbewerb das Recht vor, die Ausführung des Strafstuhls ohne die Möglichkeit eines Einspruchs zu annullieren.
 - Wenn eine der beiden Präsidentinnen ein Mann ist, muss sie in Queens eine Elfmeterstrafe nehmen, während der Präsident eine normale Strafe nimmt, es sei denn, die Teams einigen sich vorher auf eine Standardstrafe.
 - Die Präsidenten können sich darauf einigen, dass die Präsidentenstrafe eine Elfmeter im Elfmeterschießen ist.
 - Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass der Wert der erzielten Elfmeter immer ein Tor beträgt, unabhängig von den aktivierten Karten.
 - Vor dem Elfmeter kann der gegnerische Torhüter ohne Strafe mit dem Präsidenten kommunizieren, solange seine Worte oder Gesten vom Schiedsrichter nicht als strafbar angesehen werden.
- p) Die Liga behält sich das Recht vor, im Einvernehmen mit den entsprechenden Teams, zusätzlich zu den Wild Card-Spielern und als Ergänzung zur Kaderzusammenstellung folgende Karten freizuschalten:
1. **Elite-Karte:** Die Mannschaft hat die Möglichkeit, während des Spiels des entsprechenden Tages einen Spieler aus der 1. Liga teilnehmen zu lassen.
 2. **Legendenkarte:** Das Team hat die Möglichkeit, an der Teilnahme eines emblematischen Spielers der ersten Stufe teilzunehmen.
 3. **Guest Star Card:** Das Team hat die Möglichkeit, die Teilnahme einer Person des öffentlichen Lebens zu haben.
- q) Ebenso wird vereinbart, dass alle Umstände oder Situationen des Spiels, die nicht ausdrücklich in diesen Regeln vorgesehen sind, vom Schiedsrichter des Spiels nach bestem Wissen und Gewissen interpretiert werden.

1.4.5. Verschiebung von Spielen aufgrund höherer Gewalt

Im Falle eines unvorhergesehenen Ereignisses oder äußerer Ursachen, die verhindern, dass das Spiel am offiziellen Datum ausgetragen werden kann, wird das Spiel auf einen anderen Tag verschoben und muss mit der gleichen Startaufstellung (wenn möglich) und dem gleichen Kader des Spieldatums gespielt werden.



2. KONFIGURATION DER AUSTRÜSTUNG

2.1 Schablonen

- **Zusammensetzung:** Alle Teams müssen aus maximal vierzehn (14) Spielern bestehen (einschließlich des regulären Kaders und der Wild Cards), in Übereinstimmung mit den folgenden Regeln:

- **Regulärer Kader:** Alle Teams müssen mindestens zehn (10) und maximal vierzehn (14) Spieler haben, mit der Ausnahme, dass ein Team aufgrund von Fällen des regulierten Marktes mit acht (8) Spielern belassen werden kann, die in den entsprechenden Entwürfen ausgewählt werden (in Übereinstimmung mit den Bestimmungen von Klausel 2.5 unten).

Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass jedes Team in der ersten Saison des Wettbewerbs zehn (10) Spieler hat, die im Draft ausgewählt werden.

- **Wild Card:** Jedes Team hat das Recht, drei (3) Spieler seiner Wahl hinzuzufügen, um seine Kader zu ergänzen, die zuvor vom Wettbewerb autorisiert werden müssen.

Zusätzliche Spieler können an jedem Spieltag gewechselt oder unbegrenzt wiederholt werden ("Spieler 11", "Spieler 12" und "Spieler 13"). Im Falle einer Auswechslung an jedem Spieltag muss jede Mannschaft dem Wettbewerb den neuen Spieler spätestens am Mittwoch vor Beginn des Tages bis spätestens 23:59 Uhr mitteilen und kann dies am Freitag vor Beginn des Tages bekannt geben. Im Falle einer Bekanntgabe des Spielers nach Ablauf der vorherigen Frist kann die betroffene Mannschaft die Erlaubnis der übrigen Präsidenten einholen, die das letzte Wort haben, um zu entscheiden, ob der neue Spieler registriert werden kann oder nicht.

Zu guter Letzt kann die Wild Card (entweder Spieler 11, Spieler 12 oder Spieler 13) mit verschiedenen Teams aus derselben Liga oder aus verschiedenen Ligen im selben Split teilnehmen. Ab dem 9. Spieltag (einschließlich) oder in den letzten 2 Spieltagen, falls diese Liga weniger Spiele hat, kann er jedoch nicht mehr das Team wechseln.

Am Ende jeder Saison muss sich jedes Team von einer von der Liga bestimmten Anzahl von Spielern aus dem regulären Kader trennen, die im nächsten Draft durch diejenigen ersetzt werden, die es auswählt.

- **Trainer:** Jedes Team muss einen (1) Trainer haben, der jederzeit entlassen und durch einen neuen ersetzt werden kann. Die Position des Trainers kann vom Eigentümer jeder Mannschaft vergütet werden.
- **Vergütung:** Das reguläre Personal wird im Rahmen des Wettbewerbs vergütet (die "Vergütung").

Wild Cards und Coaches können von den Präsidenten der einzelnen Teams bezahlt werden.

- **Verletzungen:** Wenn ein Team während der Saison nicht in der Lage ist, einen Spieler aus seinem Kader zu haben (entweder aufgrund einer Verletzung oder aus einem von KINGS genehmigten Grund), gibt der Wettbewerb dem betroffenen Team die Möglichkeit, einen Spieler aus dem Reservespielerpool zu wählen, um ihn zu ersetzen.



Nach der Genesung oder Rückkehr des Spielers in die Disziplin der Mannschaft verlässt der ausgewechselte Spieler die Mannschaft und kehrt in den Reservespielerpool zurück. Um diesen Spielerwechsel vorzunehmen, muss ein Verletzungsbericht mit einer Dauer von mehr als vier (4) Wochen bei der Wettbewerbsabteilung eingereicht werden. Es wird festgelegt, dass dienstags um 12:00 Uhr die Frist ist, um per Mail an competicion@kingsleague.pro die Daten des neuen Spielers, der aus dem Draft ausgewählt wurde, angeben zu können und somit seine Teilnahme am nächsten Tag zu akzeptieren.

Die Reservespieler werden Teil einer Liste von Spielern sein, die vom Wettbewerb ausgewählt werden.

Ein verletzter Spieler darf während seines Spiels nicht auf der Bank sitzen, auch nicht als Mitglied der sechs (6) Mitarbeiter.

2.2 Ausrichtungen

- Die Startaufstellung des Teams besteht standardmäßig aus sieben (7) Startspielern, sechs (6) Feldspielern und einem (1) Torhüter. Die Mannschaften können jederzeit während des Spiels entscheiden, ohne Torwart zu spielen (außer im 1-gegen-1-Torwart und in der Skalierung). Wenn ja, darf kein Spieler der Mannschaft, die ohne Torwart spielt, den Ball mit den Händen berühren. Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass im Falle eines Spielbeginns ohne Torwart die Figur des Torhüters erst in der Minute 05:00 eingeführt werden darf. Wenn eine Mannschaft keinen Torwart hat (Verletzung oder Sperre), darf einer ihrer Spieler das Trikot des Torhüters tragen und diese Funktion ausüben.
- Alle Spieler müssen persönlich und gemeinsam auf dem Spielfeld sein, auf dem das entsprechende Spiel ausgetragen wird. Die Mannschaft kann die Nichtanwesenheit der Spieler mit dem Rest ihrer Teamkollegen rechtfertigen, solange der Grund ordnungsgemäß begründet und zuvor von KINGS genehmigt wurde. In jedem Fall muss sich das Team mit mindestens fünf (5) Spielern präsentieren. Wenn sie nicht mit dieser Mindestanzahl erscheinen, geht das Spiel mit einem Ergebnis von 3:0 verloren.

2.3 Einheitliches Protokoll

Die Spieler der Mannschaften müssen die aktuellen offiziellen Trikots ihrer Mannschaft tragen und den Namen auf dem Rücken sowie ihre Nummer auf dem Trikot und den Hosen tragen. Wenn ein Spieler nicht die richtige Ausrüstung für das Spiel mitbringt, wird er automatisch aus dem Kader ausgeschlossen und darf auch nicht auf der Bank sitzen.

Die beiden Torhüter müssen die gleiche Uniformfarbe tragen. Tun sie dies nicht, erhält der Spieler, der das Spielfeld in der Uniform betritt, eine gelbe Karte, wenn es sich um einen Torwart handelt, oder das Trikot des Torhüters, wenn es sich um einen Torwartspieler handelt, das eine andere Farbe hat als der Torhüter, der das Spiel begonnen hat.

Ungeachtet des Vorstehenden wird dieser Umstand nicht sanktioniert, wenn der Stammtorhüter das Spielfeld so verlassen muss, dass er nicht auf das Spielfeld zurückkehren kann (entweder aufgrund einer Verletzung oder einer roten Karte) und die Mannschaft keinen Ersatztorhüter in der gleichen Uniform hat (weder der Ersatztorwart noch der Spieler, der das Trikot des Stammtorhüters tragen kann).

Die Nummerierung der entsprechenden Shirts muss aus einer Zahl zwischen 0 und 99 bestehen.



Die Spieler müssen immer und zwingend mit Schienbeinschonern spielen.

Es ist verboten, mit jeglicher Art von Schmuck, Ohrringen, Ketten oder ähnlichem zu spielen.

Vor Beginn des Spiels wird eine Überprüfung der Trikots, Schienbeinschoner und Schmuckstücke durch einen Vertreter der Liga und den Delegierten jeder Mannschaft durchgeführt. Für den Fall, dass ein Spieler die hier dargelegten Anforderungen nicht erfüllt, kann er oder sie nicht am Wettbewerb teilnehmen. Falls er diese Situation vor Beginn der zweiten Halbzeit gelöst hat, darf er beitreten und am Spiel teilnehmen.

2.4 Vorschriften

2.4.1 Verhaltenskodex

Spieler und Teammitglieder müssen stets Höflichkeit und Respekt gegenüber ihren Gegnern, der Öffentlichkeit und dem Wettbewerbspersonal bewahren. Insbesondere werden gewalttätiges Verhalten oder Äußerungen, die die Würde von Menschen verletzen, nicht zugelassen.

Für die Zwecke dieser Verordnung sind folgende Erwägungen zu berücksichtigen, einschließlich, aber nicht beschränkt auf:

- a) Die Spieler müssen ihre körperliche und sportliche Verfassung auf dem bestmöglichen Niveau halten, um ihre Rolle bestmöglich erfüllen zu können, und dabei ein persönliches Verhalten und einen Lebensstil einhalten, die dieser Anforderung angemessen sind. Dazu gehören unter anderem Unverträglichkeiten, deren Verletzung als schwerwiegender und schuldhafter Verstoß angesehen wird: Doping oder Einnahme illegaler Substanzen, Verstoß gegen gesetzliche, regulatorische, föderative Regeln, Wettbewerbsregeln.
- b) Halten Sie sich jederzeit an die Regeln und internen Vereinbarungen, die vom Team und/oder vom Wettbewerb getroffen werden.
- c) die geltenden Gesetze, Vorschriften und Sozialstandards zu respektieren und insbesondere alles, was mit ihrer Pflicht zusammenhängt, auf dem Spielfeld (und außerhalb) eine korrekte Haltung gegenüber dem Schiedsrichter, der Öffentlichkeit, anderen Athleten, Trainern, Technikern, Mitarbeitern, Offiziellen und Sicherheitskräften zu wahren und keine öffentlichen Erklärungen gegen den Wettbewerb abzugeben, die Mannschaft, die Schiedsrichter, Trainer oder Offiziellen des Wettbewerbs. Einbezogen sind Aussagen oder Kommentare in sozialen Netzwerken.
- d) Es ist der Mannschaft untersagt, sich schlagen zu lassen oder absichtlich schlecht zu spielen, um das Ergebnis des Spiels zu verfälschen. Besteht der Verdacht, dass dies der Fall war, prüft und analysiert das Auswahlverfahren den Fall und kann die Disziplinarmaßnahmen ergreifen, die es für angemessen hält.

In Bezug auf Trainer unterliegen sie demselben Verhaltenskodex:

- Spricht während des gesamten Spiels mit den Spielern.
- Ermutigen ihre Spieler, Respekt vor dem Gegner, dem Publikum und der Schiedsrichtermannschaft zu haben.



Kein Spieler oder Betreuer der Mannschaft darf ohne Erlaubnis der Schiedsrichter das Spielfeld betreten.

2.4.2 Ausschluss aus einem Team

Wenn ein Team aus dem Wettbewerb ausgeschlossen wird, gehen alle seine Spiele verloren und die Punkte werden den anderen Teams gutgeschrieben.

2.5 Spieler-Draft

Der Draft der Spieler aus der KINGS League und der QUEENS League besteht aus dem Auswahlverfahren der Spieler, die den regulären Kader bilden, um am Wettbewerb teilzunehmen.

Spieler, die für den Draft in Frage kommen (Draft-Spieler), stammen aus Auswahl-Tryouts, die in der Gastgeberstadt des Wettbewerbs durchgeführt wurden, und gelegentlich aus Tryouts, die vom Wettbewerb in anderen Städten durchgeführt wurden. Unter allen Spielern, die an den Tryouts teilnehmen, wird eine Auswahl getroffen, so dass die besten Spieler im Draft (oder in den Life Tryouts, falls sie gespielt werden) dabei sind. Die Anzahl der Spieler, die für den Draft ausgewählt werden können, hängt von den Eigenschaften der Liga ab (Entwicklungsstadium, in dem sie sich befindet usw.). Folglich hängt die Konfiguration des Reservespieler-Bags von der Konfiguration des Drafts ab.

Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass kein Spieler, der an den Tryouts teilnimmt, von einem Team als Wild Card verpflichtet werden darf. Folglich sind auch Spieler aus dem Draft und der Reserveliste als Spieler ausgeschlossen, die als Wild Card-Spieler der Teams spielberechtigt sind. Der Wettbewerb behält sich das Recht vor, diese Bedingungen ganz oder teilweise auf der Grundlage der Bedürfnisse oder Umstände der Liga zu ändern und die Mannschaften, die davon betroffen sein könnten, zu benachrichtigen.

In der ersten Saison findet der Draft voraussichtlich im Dezember statt. Für die folgenden Saisons findet der Draft vorläufig innerhalb von dreißig (30) Tagen vor Beginn des ersten Splits statt, unbeschadet der Tatsache, dass der Wettbewerb diesen Zeitraum nach eigenem Ermessen ändern kann.

2.5.1 Struktur

In der Regel besteht der Draft der zweiten Saison aus fünf (5) Runden, wobei jedes Team für jede Runde einen (1) Spieler auswählt. Am Ende der ersten Runde werden die aufeinanderfolgenden Runden in der in Abschnitt 2.5.3 angegebenen Reihenfolge abgehalten, bis jedes Team die erforderliche Anzahl von Spielern erreicht hat (d. h. fünf (5) Spieler pro Team).

Ungeachtet des Vorstehenden und in Übereinstimmung mit den Bestimmungen von Klausel 2.1 oben besteht der Draft in der ersten Ausgabe des Wettbewerbs, in der alle Teams ihre Kader vollständig konfigurieren müssen, aus zehn (10) Runden, in denen jedes Team insgesamt zehn (10) Spieler mit einem (1) Spieler in jeder Runde auswählt.

Der Draft der folgenden Saisons bis zur ersten Saison des Wettbewerbs und im weiteren Verlauf setzt sich aus den Spielern zusammen, die in den Tryouts (für diesen Draft genannt) ausgewählt wurden, und den Spielern, die aus dem vorherigen Split aussortiert wurden.



Ab der dritten Saison wird die Liga die Anzahl der Picks auswerten, die jedes Team im jeweiligen Draft haben wird. Die Liga behält sich das Recht vor, die Größe der Reserveliste basierend auf der Anzahl der Mitglieder der Reserveliste und der Konfiguration der Life Tryouts und des folgenden Drafts zu ändern.

Spieler, bei denen zum Zeitpunkt des Drafts eine langfristige Verletzung vorhergesagt wird (mit der entsprechenden Begründung des medizinischen Berichts, der an den Wettbewerb gesendet wurde), werden zum Zeitpunkt ihrer Entlassung (und falls sie ihren Wunsch gegenüber dem Wettbewerb äußern) entweder im nächsten Draft als Teil des Wettbewerbs betrachtet, im Rahmen der Auswechselliste oder in der aktuellen Wettbewerbsphase.

Spieler, die nicht von den Teams im nächsten Draft ausgewählt werden, bilden den Reservekader für die nächste Phase. Allen Spielern steht es frei, sich von der Liste der Auswechselspieler zurückzuziehen, sie müssen den Wettbewerb einfach per E-Mail an competicion@kingsleague.pro und jugadores@kingsleague.pro oder jugadoras@queensleague.pro informieren.

Ebenso werden die Spieler, die auf der Liste der Auswechselspieler aus der vorherigen Phase standen, wenn sie nicht am letzten Split der Saison teilgenommen haben, in der nächsten Phase nicht als Auswechselspieler berücksichtigt, da sie ihre Bewerbungen für die Auswahltests erneut einreichen und das Verfahren erneut durchlaufen müssten, wenn sie wieder am Wettbewerb teilnehmen möchten.

In Übereinstimmung mit dem oben Gesagten muss ein Spieler, der sich freiwillig vom Wettbewerb zurückzieht, eine Kandidatur für das nächste eröffnete Auswahlverfahren einreichen, um wieder daran teilnehmen zu können.

2.5.2 Reihenfolge der Wahl

Sobald die betreffende Saison beendet ist, werden die Teams in der Reihenfolge der Punkte (d. h. der Summe der Siege zwischen beiden Splits), die in der regulären Phase erzielt wurden, in der Tabelle platziert.

Nach der Positionierung lautet die Reihenfolge wie folgt:

- Auf den Plätzen 5-12 werden die acht (8) Teams in umgekehrter Reihenfolge der Anzahl der Punkte platziert, die in der oben genannten Tabelle erzielt wurden (je mehr Punkte, desto niedriger die Position was wird besetzt).
- Auf den Plätzen 1-4 werden die vier (4) Teams in umgekehrter Reihenfolge ihrer Position in der Tabelle platziert (je weniger Punkte, desto höher die Position, die sie einnehmen).

Zwischen den Positionen 1 bis 4 werden die vier besten Draft-Picks ausgelost (der "**Draft**"). Je höher Sie positioniert sind, desto mehr Bälle haben Sie in der Verlosung, mit dem Ziel, den Wettbewerb von Jahr zu Jahr wettbewerbsfähiger zu machen.

Für den Fall, dass eines der Teams auf den Positionen 1-4 einen der Splits gewonnen hat, wird seine Position durch die Position direkt darüber ersetzt, die einer der Splits nicht gewonnen hätte.



Als Beispiel:

- Wenn das Team, das die 4. Position des Drafts einnimmt, einen Split gewonnen hat, wird es durch die 5. Position des Drafts ersetzt (wenn es keinen Split gewonnen hat, wird es durch die nächste Position ersetzt). Das ausgewechselte Team nimmt die Position des ersetzenden Teams ein.
- Wenn das Team, das die 3. Position des Drafts einnimmt, einen Split gewonnen hat, wird seine Position durch die 4. Position belegt (wenn es keinen Split gewonnen hat, wird sie durch die nächste Position ersetzt) und die 4. Position wiederum durch die 5. Position.

Ungeachtet des Vorstehenden wird in der ersten Saison des Wettbewerbs die Reihenfolge der Wahl der ersten Runde durch reine Auslosung und ohne die in Abschnitt 2.5.3 unten festgelegten Bedingungen bestimmt. In den folgenden Runden wird die Reihenfolge der Wahl umgekehrt (d.h. der Erste ist der Letzte und der Letzte der Erste). In den ungeraden Runden wird nacheinander die Reihenfolge der ersten Runde und in den geraden Runden die Reihenfolge der zweiten Runde eingehalten.

2.5.3 Verlosung

Der Draft besteht aus dem Prozess, bei dem die vier besten Draft-Picks (mit den Teams auf den Plätzen 1-4) ermittelt werden. In diesem Sinne wird die Ziehung durchgeführt, indem zehn (10) Bälle in eine Schüssel gegeben werden, und in jeder Runde wird eine (1) Kugel gezogen (es werden drei gemacht), um die Position in der Wahlwahl zu bestimmen.

Zehn (10) Bälle werden in den Topf geworfen, wobei jedem Team, das an der Ziehung teilnimmt, die folgende Anzahl von Bällen zugewiesen wird:

- Team 1 in der Draft-Wertung (d. h. das am schlechtesten platzierte Team in der regulären Phase) hat vier (4) Bälle in der Bowl, wobei die Nummer 1 oder Farbe noch bestimmt wird.
- Team 2 in der Draft-Wertung hat drei (3) Bälle in der Bowl, wobei die Nummer 2 oder Farbe noch festzulegen.
- Team 3 in der Draft-Wertung hat zwei (2) Bälle in der Bowl, wobei die Nummer 3 oder Farbe noch festzulegen.
- Team 4 in der Draft-Wertung hat einen (1) Ball im Pot mit dem Nummer 4 oder Farbe noch festzulegen.

So funktioniert das Gewinnspiel

Um beispielsweise auszuwählen, welches Team den ersten Pick im Draft hat, wird ein Ball aus der Schüssel gezogen, der die Nummer eins oder die Farbe der Teams auf den Plätzen 1 bis 4 enthält. Sobald die erste Position vergeben wurde, werden die Nummern des Teams, die vergeben wurden, aus dem Topf entfernt und die Positionen 2, 3 und 4 des Drafts werden nacheinander ausgewählt.

Sobald die ersten vier (4) Picks des Drafts zugewiesen wurden, wählen sie die Teams auf den Plätzen 5 bis 12 in dieser Reihenfolge aus.

Die in der Auslosung festgelegte Reihenfolge und die Teams auf den Plätzen 5 bis 12 werden in den ersten beiden (2) Runden des Drafts verwendet.

In den Runden 3, 4 und 5 werden die Positionen durch reines Remis ermittelt.



2.5.4 Übertragbarkeit von Draft-Picks

Im Rahmen der Trade-Fenster (wie in der folgenden Klausel definiert) können Teams ihre Draft-Pick-Position für nachfolgende Saisons übertragen oder tauschen.

2.6 Internationale Einsätze

Die Mannschaften können ihre Spieler unter Berücksichtigung der folgenden Bedingungen international ausleihen:

- Allgemeine Bestimmungen:

Damit die Leihe wirksam wird, muss sie zwischen den beteiligten Parteien (den beiden Mannschaften und dem Spieler) und durch eine E-Mail-Mitteilung an die Liga vor Ablauf der Frist für die Zusendung der Einberufungen für den folgenden Spieltag vereinbart werden.

- Team A und Team B (immer aus unterschiedlichen Ligen) vereinbaren die Ausleihe eines Draft-Spielers für einen oder mehrere Tage, um am Wochenende an mehreren Spielen teilnehmen zu können, wenn der Kalender es zulässt. Der Spieler muss letztendlich akzeptieren, damit die Leihe wirksam wird.
- Der Leihspieler muss in die Einberufung der Zielmannschaft einbezogen werden, wobei die von jeder Liga festgelegte Frist eingehalten werden muss, und in keinem Fall dürfen die 14 Spieler in der Einberufung überschritten werden.
- Pro Spieltag darf pro Mannschaft maximal 1 Spieler ausgeliehen werden.
- Strafen für rote Karten, ob für doppelte gelbe oder direkte Karten, gelten zwischen den Ligen und hindern den Spieler daran, in einer anderen Liga teilzunehmen, abhängig von den Spielen der Sperre. Auf der anderen Seite werden gelbe Karten nicht zwischen verschiedenen Ligen angesammelt.
- Internationale Leihgaben sind auf die Spiele der regulären Phase des Splits beschränkt (mit Ausnahme des letzten und vorletzten Tages) und können während der Play-In- und Playoff-Periode nicht wirksam gemacht werden.
- Es kann wirtschaftliche Überlegungen zwischen den Teams für internationale Leihen geben. 25% des vereinbarten Betrags gehen an den Spieler (bis zu einem Maximum von 500 € brutto) und der Rest an die Heimmannschaft.

4. Draft-Spieler:

- Das Gehalt des ausgeliehenen Spielers wird von der Heimatliga des Spielers unter den gleichen Bedingungen wie in Spielen mit seiner üblichen Mannschaft gezahlt.
- Die Betriebskosten, die sich aus dem Einsatz ergeben (Transport, Hotel, Verpflegung usw.), werden vom Team der Destination übernommen.
- Der Leihspieler erhält in erster Linie einen Draft-Platz (maximal 11 Draft-Spieler pro Team) oder einen Wild Card-Platz in Abwesenheit (einen der 3 verfügbaren Plätze pro Team).

5. Wild Card-Spieler:

- Das Gehalt für das/die ausgeliehene(n) Spiel(e) wird von der Mannschaft der



Zielliga bezahlt, ebenso wie ihre Betriebskosten, die sich aus dem Darlehen ergeben (Transport, Hotel, Aufenthaltsgelder usw.).

- Der Leihspieler belegt einen Wild Card-Platz.
- Der Wild Card-Spieler kann, wie in den Wettbewerbsbestimmungen festgelegt, ab dem 9. Spieltag (einschließlich) oder in den letzten 2 Spieltagen, falls diese Liga weniger Spiele hat, nicht mehr das Team wechseln.

2.7 Fenster übertragen

Teams können in den folgenden Zeiträumen Spieler tauschen:

- Im Entwurf.
- Nach Abschluss des ersten Splits und vor dem Start des zweiten Splits.

Die Termine dieser Zeitfenster werden durch das Gewinnspiel bestätigt. Der Wettbewerb behält sich auch das Recht vor, die Anzahl der Zeiträume zu ändern.

2.8 Überträgt

Jedes Team kann die Spieler transferieren, die es für angemessen hält, mit Ausnahme von Wild Cards (und sofern der Wettbewerb nichts anderes vereinbart).

Die Art der Übertragung richtet sich nach Anhang I.

Ebenso werden Teams in der Lage sein, zukünftige Draft-Pick-Runden im Rahmen des Spielerhandels anzubieten. Zum Beispiel kann ein Team zwei (2) Spieler und eine Draft-Pick-Runde für einen Spieler aus einem anderen Team anbieten.

Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass jeder Transfer vom Wettbewerb genehmigt werden muss und dass das Team mindestens acht (8) Spieler aus dem regulären Kader haben muss, um an einer der Saisons teilnehmen zu können.

2.8.1 Aufzeichnung

Alle Transferverhandlungen zwischen den einzelnen Teams können live geführt werden und werden nach Ermessen des Wettbewerbs aufgezeichnet. Folglich muss jedes Team über die erforderliche Infrastruktur verfügen und diese bereitstellen, um jede der Verhandlungen über die Transfers, an denen es beteiligt ist, aufzuzeichnen und live zu übertragen.

Mit der Unterzeichnung der Lizenzvereinbarung und der damit verbundenen Ratifizierung dieser Bestimmungen akzeptiert das Unternehmen/Talent, dass der Inhalt solcher Live-Auftritte und Aufnahmen für die Verwendung durch den Wettbewerb frei zugänglich ist, unabhängig davon, wie eine solche Verwendung aussehen mag.

2.9 Spieler raus

Für den Fall, dass ein Draft-Spieler die Disziplin seines Teams verlassen möchte und sein Arbeitsverhältnis mit dem Wettbewerb beendet, kann er als Draft-Spieler, der das entsprechende Auswahlverfahren besteht (sobald es einen offenen Aufruf gibt) oder als Wild Card (Spieler 11, 12 oder 13) am Wettbewerb teilnehmen, sofern eine Mindestdauer von 1 Jahr, ohne daran teilzunehmen.

3. SCHIEDSRICHTERGREMIIUM



Im Folgenden finden Sie eine Beschreibung der Zusammensetzung und der Funktionen des Schiedsrichtergremiums:

- i. Das Spiel wird von fünf (5) Schiedsrichtern geleitet, die die volle Befugnis haben, die Spielregeln in diesem Spiel durchzusetzen. Ein Schiedsrichter ist der Feldschiedsrichter, ein anderer ist der Tischschiedsrichter, ein anderer ist der VAR-Schiedsrichter und zwei weitere kontrollieren, dass die Änderungen korrekt vorgenommen werden und dienen als Unterstützung für den Hauptschiedsrichter (als 4. Offizieller).
- ii. Entscheidungen des Schiedsrichters werden nach bestem Ermessen in Übereinstimmung mit den Spielregeln, den Regeln und dem Geist des Spiels getroffen. Es liegt im Ermessen des Schiedsrichters, Entscheidungen zu treffen, die er im Rahmen der Spielregeln für angemessen hält.
- iii. Die Entscheidungen des Schiedsrichters über Tatsachen, die sich auf das Spiel beziehen, einschließlich der Ergebnis des Spiels, sind endgültig.
- iv. Die Schiedskommission kann in folgenden Fällen von Amts wegen tätig werden:
 - In klaren Fällen, die einen direkten Einfluss auf den Spielausgang haben (z. B. Tore, klare Torchancen und Elfmeter, Elfmeterschießen) und in Fällen von Aggressionen.
 - Im Falle eines Fehlers bei der Identifizierung oder bei der Anwendung der Verordnung
 - Wenn der Schiedsrichter nach Rücksprache mit dem VAR immer noch Zweifel hat.
 - Falls es einen Fehler mit den Zeiten gibt.
- v. Der Schiedsrichter kann Disziplinarmaßnahmen gegen Spieler, Trainer oder andere Mitarbeiter der Mannschaft ergreifen, die Verstöße begehen, die eine Verwarnung oder einen Ausschluss rechtfertigen.

Falls einem Spieler, der auf der Bank sitzt, gelbe Karten gezeigt werden, gilt die Sanktion auch für ihn, und er muss für die Dauer der Sanktion auf der Bank bleiben.

Ebenso muss die sanktionierte Person im Falle einer Roten Karte für den Trainer, die Spieler oder ein anderes Mitglied des Mannschaftspersonals, das sich auf der Bank befindet, den Bankbereich verlassen und sich in die Umkleidekabine oder auf die Tribüne begeben.
- vi. Der Schiedsrichter muss das Spiel wegen eines Verstoßes gegen die Spielregeln oder einer Einmischung von außen unterbrechen, vorübergehend unterbrechen oder dauerhaft unterbrechen, wenn:
 - oder Ein von einem Zuschauer geworfener Gegenstand trifft ein Mitglied der Schiedsrichtermannschaft, einen Spieler oder ein Mitglied des Trainerstabs der Mannschaft; Der Schiedsrichter kann je nach Schwere des Vorfalls die Fortsetzung des Spiels zulassen oder das Spiel unterbrechen, vorübergehend unterbrechen oder dauerhaft unterbrechen.
- Der Schiedsrichter kann das Spiel aufgrund höherer Gewalt (Vorfälle in der Öffentlichkeit, Invasionen, Terrorismus usw.) unterbrechen.



Schiedsrichter

- i. Jedes Spiel wird über das Video-Schiedsrichterassistenten-System (VAR) verfügen, dank dessen der VAR-Schiedsrichter Live-Zugriff auf die übertragenen Bilder des Spiels hat und in der Lage ist, den Schiedsrichter im Falle eines Fehlers zu unterstützen, der sich nur auf Folgendes beziehen kann:

a. Tor / Kein Gol

- o Der Ball hat die Torlinie vollständig überquert;
- o Der Ball hat das Spielfeld im Tor verlassen;
- o Es gibt Abseits im letzten Ballbesitz des Torspiels;
- o Es liegt ein Foul im letzten Ballbesitz des Torspiels vor;
- o Eine Überprüfung kann für die Verstöße beantragt werden, die im letzten Besitz der Handlung begangen wurden, die zu einem Tor führt;
- o Für andere Situationen, die sich auf ein Ziel/Nicht-Ziel beziehen, das als angemessen angesehen werden kann.

b. Elfmeter / kein Elfmeter (gilt für das Elfmeterschießen des 1vs1 mit Torwart)

- o Ein Elfmeter wird für einen Spielzug vergeben, der kein Elfmeter war oder außerhalb des Strafraums begangen wurde.
- o Eine Strafe wird nicht für einen Spielzug verhängt, der eine Strafe darstellte, oder sie wird außerhalb des Strafraums signalisiert, wenn sie sich innerhalb des Strafraums befunden hat.
- o Wenn der Ball beim letzten Ballbesitz des Strafspiels das Spielfeld verlassen hat;
- o Wenn es beim letzten Ballbesitz des Elfmeterspiels Abseits gibt;
- o Die Handlung kann auf einen Verstoß überprüft werden, der von der letzten Standardsituation bis zur erneuten Unterbrechung des Spiels begangen wurde. und
- o Liegt im letzten Ballbesitz des Strafraums ein Foul vor, spielt das Spiel.

c. Direkte rote Karte

- o Der VAR greift ein, wenn es sich um klare rote Karten handelt, unabhängig davon, ob sie fälschlicherweise gezeigt wurden oder wenn sie nicht gezeigt wurden und hätten gezeigt werden müssen. Sie gilt nicht bei zweiter Gelbphase. Ebenso kann die Überprüfung der Handlung wegen eines Verstoßes beantragt werden, der ab der letzten Standardsituation bis zur erneuten Unterbrechung des Spiels begangen wurde.



d. Fehler bei der Identifizierung

- o Der VAR greift ein, um Fehler bei der Identifizierung von Spielern sowohl bei einer gelben als auch bei einer roten Karte aufzuklären.
- ii. Bei der VAR-Überprüfung (aus den oben beschriebenen Gründen) kann der Schiedsrichter seine Sanktionsentscheidung zugunsten eines Spielers (rote oder gelbe Karte) ändern und diese Sanktion erhöhen oder verringern. Das heißt, wenn der Schiedsrichter eine Rote Karte gezückt hat und in der Überprüfung sieht, dass der Grund eine Gelbe Karte verdient, kann er seine Entscheidung ändern. Wenn der Schiedsrichter den Spieler nicht sanktioniert hat und in der Überprüfung feststellt, dass er eine gelbe Karte verdient hat, kann diese ebenfalls angewendet werden.
- iii. Die endgültige Entscheidung über das Spiel trifft der VAR-Schiedsrichter und für den Fall, dass er aufgrund mangelnder Klarheit des Spiels nicht in der Lage ist, ein Urteil zu fällen, ruft er den Hauptschiedsrichter zur Überprüfung des Spielzugs hinzu, der die endgültige Entscheidung über die Entscheidung trifft.
- iv. Beim 1 gegen 1 mit einem Torwart in der ersten Halbzeit oder in der gleichen Spielsituation wie die Würfel können die Handlungen, die als solche strafbar sein können, vom VAR und vom Schiedsrichtertisch überprüft werden.
- v. Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass der Schiedsrichter, sobald er vom VAR aufgerufen wird und einen Spielzug auf dem VAR-Bildschirm überprüfen muss, die VAR-Geste ausführen muss.
- vi. Die Spieler, der Trainer oder seine Mitarbeiter, die auf der Bank sitzen, dürfen den Schiedsrichter nicht umzingeln oder versuchen, seine Entscheidung zu beeinflussen. Folglich dürfen weder die Spieler, Trainer noch das Personal auf der Bank in jedem Fall die als technischer Bereich abgegrenzte Linie überschreiten.

Ebenso können Feldspieler den Schiedsrichter nicht umzingeln, während er das Spiel bewertet, und sie können die Auswechslungswege nicht betreten und können verwahrt werden, wenn sie dies tun.

Der Schiedsrichter kann nach eigenem Ermessen jedes Verhalten sanktionieren, das einen Verstoß gegen die Bestimmungen dieses Abschnitts darstellt.
- vii. Der VAR kann den Schiedsrichter auch über die folgenden Fälle informieren:
 - o Im Falle einer Aggression die entsprechende rote Karte zu zeigen.
 - o Im Falle eines Identifikationsfehlers.
 - o Für jeden Verstoß, der während der Vollstreckung eines Elfmeters, eines Elfmeterschießens oder eines Elfmeterschießens auftreten kann. Zum Beispiel, wenn der Spieler den Ball berührt, um den Elfmeter einzuleiten, bevor der LED-Bildschirm grün wird, oder falls es ein Foul des Torhüters am Spieler gibt.



4. KINGS AUSSCHUSS

4.1. Operation

Das Leitungsgremium des Wettbewerbs ist das KINGS-Komitee, das sich zusammensetzt aus: (i) einem bis drei Vertretern des Wettbewerbs und (ii) den Talenten jedes Teams.

In der Regel trifft sich das KINGS-Komitee einmal pro Saison. Das KINGS-Komitee wird jedoch auf formelle schriftliche Anfrage zum Wettbewerb von sechs (6) Talenten in außergewöhnlicher Weise zusammentreten. Dieser Antrag muss die Gründe für die Abhaltung der Versammlung enthalten und zu Händen von: **Ferran Vilaseca Lemus / Edgar Izcara Reguilón** a ferran.vilaseca@kosmosholding.com / edgar.izcara@kingsleague.pro

Sobald die Bewerbung eingegangen ist, muss der Wettbewerb sie prüfen, und falls er es für notwendig erachtet, eine solche außerordentliche Sitzung abzuhalten, wird er den KINGS-Ausschuss einberufen.

Der Wettbewerb kann nach eigenem Ermessen auch eine außerordentliche Sitzung des Komitees einberufen, nachdem die Vertreter der Teams fünf (5) Kalendertage im Voraus schriftlich benachrichtigt werden.

Jede Sitzung des KINGS-Komitees wird von einem Vertreter des Wettbewerbs geleitet und geleitet. Ebenso wird der Ausschuss einen Sekretär und einen stellvertretenden Sekretär (falls vorhanden) haben, die für die rechtzeitige Einberufung der Sitzungen und die Erstellung des Protokolls verantwortlich sind.

4.2. Rufen

Der Anruf muss fünfzehn (15) Kalendertage im Voraus erfolgen und unter anderem das Datum der Sitzung, den Ort und die Tagesordnung enthalten.

Innerhalb von fünf (5) Tagen nach Eingang des Anrufs müssen die Vertreter der Teams ihre Teilnahme an der Sitzung bestätigen. Darüber hinaus haben sie die Möglichkeit, Ergänzungen zur Aufforderung zur Einreichung von Vorschlägen vorzunehmen und die Aufnahme neuer Punkte aus der Tagesordnung zu beantragen. Solche Add-ons werden vom Wettbewerb analysiert, der nach eigenem Ermessen zustimmen kann, sie aufzunehmen oder nicht.

4.3. Feier

In der Regel werden alle Sitzungen elektronisch abgehalten, und zwar über den entsprechenden Verbindungslink, den der Sekretär des Ausschusses in der entsprechenden Aufforderung übermittelt.

4.4. Kollegien

Die Sitzung des KINGS-Komitees gilt als konstituiert, wenn der Vertreter des Wettbewerbs und mindestens sechs (6) Talente (oder der/die Vertreter, an die sie von Zeit zu Zeit ihre Teilnahme delegiert haben) bei der Sitzung anwesend sind. Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass keine Versammlung als konstituiert gilt und daher jede Versammlung, an der kein Vertreter des Wettbewerbs teilnimmt, nicht als gültig angesehen wird.



4.5. Stimmrechtsvertretung und Stimmrechtsvertretung

Sowohl der Wettbewerb als auch die Talente haben das Recht, ihre Vertretung und Stimme an die Person zu delegieren, die sie für angemessen halten. In jedem Fall müssen die Talente den Wettbewerb (an den oben genannten Adressen) mindestens fünf (5) Kalendertage im Voraus über ihre Delegation informieren, die vom Wettbewerb genehmigt werden muss.

4.6. Annahme von Vereinbarungen

Alle Vereinbarungen des Ausschusses werden mit einfacher Mehrheit genehmigt, wobei in jedem Fall immer ein positives Votum des Wettbewerbs vorliegen muss, damit diese Vereinbarung genehmigt wird.

In hinreichend begründeten Ausnahmefällen, in denen aufgrund der Bedeutung des Gegenstands der zu verabschiedenden Vereinbarung eine verstärkte Mehrheit erforderlich ist, müssen solche Vereinbarungen mit Zweidrittelmehrheit und immer mit der Zustimmung des Wettbewerbs genehmigt werden.

5. ÖKONOMIE DES WETTBEWERBS

Die Funktionsweise der virtuellen Wirtschaft des Wettbewerbs ist als Anhang I zu diesem Reglement beigelegt.

6. DISZIPLINARORDNUNG

Als **Anhang II** zu diesem Reglement sind die vom Wettbewerb nicht zugelassenen Verhaltensweisen sowie die anwendbaren Sanktionen beigelegt.

7. MEDIZINISCHES PROTOKOLL

Verletzungen, die sich während der Spiele eines jeden Spieltags ereignen, müssen rechtzeitig dem medizinischen Dienst gemeldet werden, der am Austragungsort der Spiele anwesend ist.

Diejenigen Spieler, die am Ende des Spieltages eine Verletzung oder körperliche Beschwerden haben und eine medizinische Untersuchung benötigen, müssen innerhalb von 48 Stunden nach dem Spiel den entsprechenden Unfallbericht ausfüllen und mit einer Kopie an competición@kingsleague.pro an futbolsalut@gmail.com senden, um sich in dem vom Versicherer akkreditierten medizinischen Zentrum untersuchen zu lassen.

8. ALLGEMEIN

8.1. Auslegung

Die Begriffe, auf die in diesen Bestimmungen in Großbuchstaben Bezug genommen wird, haben die Bedeutung, die ihnen in der von jedem der Teams unterzeichneten Lizenzvereinbarung zugewiesen wurde, sofern in diesen Bestimmungen nichts anderes angegeben ist.

8.2. Recht auf Änderung

Der Wettbewerb behält sich das Recht vor, die Regeln jederzeit zu ändern, wenn ist notwendig, um ein faires Spiel und die Integrität des Wettbewerbs zu gewährleisten.



8.3. Annahme des Dokuments

Alle Mitglieder des Teams (einschließlich der Talente), die am Wettbewerb teilnehmen, akzeptieren mit der Unterzeichnung des Vertrags automatisch alle Bestimmungen dieses Reglements.



Anhang I

FUNKTIONSBEDINGUNGEN DER VIRTUELLEN WIRTSCHAFT DER KINGS LEAGUE

1. Die anfängliche Bewertung jedes Teams beträgt FÜNFHUNDERT MILLIONEN EURO (500.000.000 €)¹.
2. Darüber hinaus verfügt jedes Team über das Budget, das in der vorherigen Saison beendet wurde. Im Falle eines neu geschaffenen Wettbewerbs starten die Teams mit einem Budget von EINHUNDERT MILLIONEN EURO (100.000.000 Euro).
3. Mit diesem Budget wird jedes Team in der Lage sein:
 - a) Verpflichtung von Spielern, *die zuvor von den Teams gedraftet wurden*;
 - b) Alle Strafen zu zahlen, die den Teams durch den Wettbewerb auferlegt werden.
 - c) Es wird berichtet, dass die im Anhang II des offiziellen Wettbewerbsreglements aufgeführten Sanktionen (die als leicht, schwerwiegend und sehr schwerwiegend eingestuft werden) auch auf Handlungen anderer Mannschaftsmitglieder (nicht nur des Präsidenten) angewendet werden können, und zwar wie folgt:
 - Leichte Vertragsverletzung: **1.000.000 Euro (eine Million Euro)**
 - Schwerwiegende Vertragsverletzung: **2.000.000 Euro (zwei Millionen Euro)**
 - Sehr schwere Vertragsverletzung: **ab 3.000.000 Euro (drei Millionen Euro)**

In Übereinstimmung mit dem Anfangswert pro Team von FÜNFHUNDERT MILLIONEN EURO (500.000.000 €) muss jedes der Teams am Ende des Drafts diesen Betrag unter seinen Spielern verteilen und jedem gedrafteten Spieler *einen bestimmten Wert zuweisen*, der seine Klausel bedeutet. Falls es einen freien Platz gibt, der zum Zeitpunkt der Platzierung der Klauseln nicht von einem Spieler besetzt ist, muss dieser freie Platz den Mindestwert haben. Der Mindestwert einer Spielerklausel muss DREISSIG MILLIONEN EURO (30.000.000 €) betragen.

Ebenso sollte der Wert immer eine ganze Zahl sein (z. B. 40M, 65M und nicht 40,5M oder 62,5M).

4. Während des Mercato (Tauschmarkt) legt die Liga ein oder mehrere Transferfenster im Kalender fest. In Übereinstimmung mit den Bestimmungen dieses Reglements kann jede Mannschaft Spieler auf zwei Arten erwerben:
 - a) Indem Sie mit dem Präsidenten des Teams verhandeln, in dem der Spieler, den er erwerben möchte, spielt (entweder durch Vereinbarung eines Preises, durch Spielertausch, Millionen oder durch das Anbieten zukünftiger Draft-Runden). Der vereinbarte Preis sollte immer eine ganze Zahl sein (z. B. 40 Mio., 65 Mio. und nicht 40,5 Mio. oder 62,5 Mio.); oder;



- b) Durch die Zahlung der Kündigungsklausel ("Klausel") sowie durch die auf dem Devisenmarkt zum Ausdruck gebrachten Verhandlungen. Um die Klausel zu erfüllen, darf die Mannschaft, die an der Übernahme des Spielers interessiert ist, den Verein, dem der Spieler gehört, nicht informieren, sondern muss den Wettbewerb nur an die von jeder Liga angegebene E-Mail-Adresse benachrichtigen. Nach Erhalt der E-Mail muss der Wettbewerb dem betreffenden Team antworten und diese Operation genehmigen.

Für den Fall, dass mehrere Teams die Kündigungsklausel bezahlt haben, ist es der Spieler, der frei wählt, für welches Team er spielt.

Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass ein Spieler, sobald er zu einer anderen Mannschaft versetzt wurde, nicht mehr zu dem/den Team(en) zurückkehren darf, das/die er/die er während des betreffenden Mercato verlassen hat.

5. Ein Team darf keine Klauseln oder Überweisungen für einen Betrag vornehmen, der höher ist als das Budget, das es am Ende des vorherigen Marktfensters hatte. Die Zahlung einer Klausel oder die Benachrichtigung des Gewinnspiels über eine Überweisung impliziert die vorübergehende Sperrung des angebotenen Geldes, bis die Transaktion im nächsten Zeitfenster wirksam wird. Wenn ein Team also mehr Vorgänge als das Konto präsentiert, die das verfügbare Budget überschreiten, verlieren alle Vorgänge, die dieses Budget überschreiten, ihre Gültigkeit. Wenn ein Computer beim Schließen des vorherigen Fensters beispielsweise 100M hatte und vier Vorgänge mit 30M, 30M, 35M und 45M angezeigt werden, ist der letzte Vorgang ungültig.
6. Am Ende des Marktes kann jedes Team mit maximal fünfzehn (15) Spielern rechnen (d. h. maximal zwölf (12) Draft-Spieler plus Wild Cards (11, 12 und 13)). Ebenso muss jedes Team mindestens acht (8) Draft-Spieler haben.

Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass die Mannschaften während des Marktes die maximale Anzahl von Spielern pro Mannschaft überschreiten dürfen. Wenn das Team am Ende des Marktes jedoch immer noch mehr Chips hat, als laut Reglement erlaubt sind, muss das Team die Spieler versteigern, die dieses Limit überschreiten. Für den Fall, dass kein Team darauf bietet, muss das Team nacheinander andere Spieler zur Versteigerung anbieten, bis die Anzahl der erlaubten Spieler übrig ist.

Wenn ein Team weniger Draft-Spieler hat, als vor dem Ende des Marktes etabliert wurden, muss das Team die notwendigen Spieler kaufen, um das Minimum zu erreichen.

7. Für den Fall, dass ein Spieler, der nach dem Transfer aus irgendeinem Grund nicht willens oder nicht in der Lage ist, weiter für sein neues Team zu spielen, und zurücktritt oder die Disziplin des letzteren verlassen muss, kann das Team einen neuen Spieler aus dem Pool der Reserve-Draft-Spieler holen, ohne die in den ausscheidenden Spieler getätigte Investition zurückzuerhalten.
8. Wenn sich ein Spieler aus dem Wettbewerb zurückzieht und der Verein einen Ersatz aus dem Spielerpool finden muss, gelten die folgenden Regeln für die Einführung der Klausel für neue Spieler:



- a) Wenn die Klausel des zurückgezogenen Spielers gleich oder kleiner als 50M ist, entspricht die Klausel des neuen Spielers der Klausel des Spielers, der die Auszahlung verursacht hat.
 - b) Wenn die Klausel des zurückgezogenen Spielers größer als 50M ist, wird festgelegt, dass die Mindestklausel des neuen Spielers 50M betragen muss. Der Verein kann die gleiche Klausel des freigestellten Spielers für den Ersatzspieler beibehalten oder sie auf 50 Mio. festlegen und die restlichen Millionen auf den Rest der Spieler im Kader verteilen.
9. Jeder Transfer, jede Klausel oder jeder Tausch von Spielern muss zuvor vom Wettbewerb genehmigt werden, andernfalls ist er null und nichtig.
10. Der Mercato der Saison 2024 findet zwischen den beiden Splits statt. Mannschaften, die sich aufgrund der oben genannten Fälle in einer Situation der Neuverteilung von Klauseln befinden, müssen die Liste der Klauseln ihrer Spieler vor Beginn derselben an das von der Liga angegebene Datum senden an das Adresse von E-Mail fichajes@kingsleague.pro, mit Kopieren nach ferran.vilaseca@kosmosholding.com und edgar.izcara@kingsleague.pro, der den Erhalt dieser Listen bestätigt. Darüber hinaus muss jedes Team zwei Personen benennen, die für die Übertragung der Angebote oder Klauseln auf das Gewinnspiel verantwortlich sind. Nur die von diesen Personen übermittelten Angebote/Klauseln werden vom Gewinnspiel akzeptiert.
11. Für den Fall, dass das Budget eines Teams bei 0 bleibt oder ein negatives Budget erreicht, wird das Budget dieses Teams für den nächsten Split am Ende des Transfermarktes oder des Splits um den Betrag reduziert, der negativ gewesen wäre, sowie um den Betrag der Strafen, für die die Zahlung ausstand (falls vorhanden).
12. Der Wettbewerb behält sich das Recht vor, die hierin enthaltenen Regeln nach eigenem Ermessen jederzeit zu ändern und anzupassen.



Anhang II

DISZIPLINARORDNUNG

Der Wettbewerb und die entsprechende Wettbewerbskommission sind die zuständigen Gremien, um die notwendigen Sanktionen für unsportliches Verhalten oder Verhalten, das gegen den Geist des Wettbewerbs verstößt, zu verhängen.

In diesem Sinne wird der Wettbewerb Spieler und/oder Besitzer der Teams, die nicht für das ordnungsgemäße Funktionieren und die Entwicklung des Spiels sorgen, sanktionieren und/oder ermahnen und kann sogar Geldstrafen verhängen.

Unbeschadet der folgenden Bestimmungen liegt es auch in der Verantwortung der Disziplinarkommission, auf Antrag des betroffenen Vereins schwerwiegende Verstöße, die nicht sanktioniert wurden, sowie gelbe und/oder rote Karten zu überprüfen, um entweder die Entscheidung des Schiedsrichters zu bestätigen oder die Sanktion zurückzunehmen.

Für die Zwecke dieses Reglements sanktioniert das Gewinnspiel unter anderem:

- Das Betreten, Verlassen oder Wiederbetreten des Spielfeldes ohne Genehmigung des Schiedsrichters.
- Handlungen, die den Schiedsrichter, die Sportbehörden, die Techniker, andere Spieler, Zuschauer usw. missachten.
- Passive oder fahrlässige Haltung bei der Befolgung der Anweisungen, Entscheidungen oder Anweisungen des Schiedsrichters.
- Die bewusste Zeitverschwendung.
- Begehen eines technischen Fehlers.
- Simulation eines Fouls.
- Mit grobem oder gefährlichem Spiel.
- Alle anderen Handlungen oder Unterlassungen, die der Wettbewerb oder die Disziplinarkommission als gegen den guten Namen und den Geist des Sports und des Wettbewerbs verstoßend erachten.

Unbeschadet des Vorstehenden behalten sich der Wettbewerb und die Disziplinarkommission nach eigenem Ermessen das Recht vor, andere Disziplinarmaßnahmen zu ergreifen, wie z. B. den vorübergehenden und/oder dauerhaften Ausschluss eines Mitglieds des Wettbewerbs sowie die mögliche Übertragung dieser Sanktion auf andere Wettbewerbe, je nach Schwere der Handlung, die sanktioniert werden kann.

Ebenso können das Auswahlverfahren und die Disziplinarkommission Folgendes sanktionieren:

- 1) **Geringfügige Verstöße:** Sie gelten als geringfügig, einschließlich, aber nicht beschränkt auf:
(i) jede Missachtung des Schiedsrichters, des Spielers, des Wettbewerbsmitglieds usw.; (ii)



Schiedsrichter, Spieler oder Mitglieder des Wettbewerbs unangemessen ansprechen;
(iii) Aufhebens, Rücksichtsloses oder Schimpfwörter gegen ein Mitglied des Wettbewerbs zu machen; (iv) wiederholte Nichtbefolgung der Anweisungen des Wettbewerbs;
(v) Schäden an Material verursachen, das Eigentum des Wettbewerbs ist; und (vi) jede andere Handlung, die nicht schwerwiegend genug ist, um als schwerer oder sehr schwerer Verstoß angesehen zu werden.

Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass die Vornahme verschiedener Handlungen, die als geringfügiger Verstoß nicht hinreichend schwerwiegend sind, als Ganzes als geringfügiger Verstoß angesehen werden kann.

Sanktion

Geringfügige Verstöße, wenn es sich bei dem Täter um einen Spieler oder ein Mitarbeiter handelt, werden mit einer (1) Spielsperre belegt.

Falls sie von einem Präsidenten einer Mannschaft durchgeführt werden, werden sie mit folgenden Sanktionen bestraft: (i) 1 Million (eine Million) Strafe gemäß der virtuellen Wirtschaft, die als Anhang I beigefügt ist, und (ii) eine (1) Minute Strafe mit einem Spieler weniger ab Minute 05:00 im folgenden Spiel.

- 2) **Schwere Verstöße: Folgendes** wird als schwerwiegend angesehen, einschließlich, aber nicht beschränkt auf: i) die wiederholte Begehung geringfügiger Verstöße (sowie die Begehung von zwei oder mehr geringfügigen Verstößen in derselben Aktion oder demselben Spiel); (ii) beleidigende und/oder aggressive Handlungen gegenüber Schiedsrichtern, Spielern oder Mitgliedern des Wettbewerbs; und (iii) jede andere Handlung, die in den Augen des Wettbewerbs als schwerwiegend gilt.

Sanktion

Schwere Verstöße, wenn es sich bei dem Täter um einen Spieler oder ein Mitarbeiter handelt, werden mit einer Sperre von zwei (2) Spielen belegt.

Falls sie von einem Präsidenten einer Mannschaft getroffen werden, werden sie mit folgenden Sanktionen bestraft: (i) 2 Mio. (zwei Millionen) Strafe gemäß der virtuellen Ökonomie, die als Anhang I beigefügt ist, und (ii) zwei (2) Minuten Strafe mit einem Spieler weniger ab Minute 05:00 im folgenden Spiel.

- 3) **Sehr schwere Verstöße:** Sie gelten als sehr schwerwiegend, einschließlich, aber nicht beschränkt auf
- (i) die wiederholte Begehung schwerer Straftaten (sowie die Begehung von zwei oder mehr schweren Straftaten in derselben Handlung oder demselben Spiel); (ii) schwere Beleidigung von Schiedsrichtern, Spielern oder Mitgliedern des Wettbewerbs; (iii) der körperliche Angriff auf ein Mitglied des Wettbewerbs; (iv) Eindringen in das Spielfeld und/oder in private Bereiche des Wettbewerbs ohne Genehmigung der Schiedsrichter oder des Wettbewerbs (z. B. Mannschaftsumkleideräume, Schiedsrichterumkleideräume, VAR-Kabine usw.); und (v) jede andere Handlung, die in den Augen des Wettbewerbs als sehr schwerwiegend eingestuft wird.



Sanktion

Bei sehr schwerwiegenden Verstößen, wenn es sich bei dem Täter um einen Spieler oder ein Mitarbeiter handelt, wird nach Ermessen der Wettbewerbskommission eine Sperre von mindestens drei (3) Spielen verhängt.

Für den Fall, dass es von einem Präsidenten einer Mannschaft durchgeführt wird, werden sie nach Ermessen der Wettbewerbskommission mit folgenden Sanktionen bestraft: mindestens (i) 3 Mio. (drei Millionen) Sanktion gemäß der als Anhang I beigefügten virtuellen Wirtschaft und (ii) DREI (3) Minuten Strafe mit einem Spieler weniger ab Minute 05:00 Uhr im folgenden Spiel.

Für den Fall, dass ein Täter nach Begehung eines Verstoßes freiwillig und sofort um Vergebung bittet, kann dies vom Ausschuss als mildernder Umstand berücksichtigt werden, der die Strafe verringern kann.

Die Mannschaften haben bis 12:00 Uhr am Tag der Sitzung des Wettbewerbskomitees Zeit, die entsprechenden Beschwerden über ihr an diesem Wochenende ausgetragenes Spiel einzureichen.

Sobald das Rundschreiben mit dem Beschluss des Wettbewerbskomitees an die Teams weitergeleitet wurde, haben diese 24 Stunden Zeit, um diesbezügliche Vorwürfe zu erheben, auf die das Berufungskomitee reagieren wird.

Darüber hinaus können der Wettbewerb und die Disziplinarkommission das Team unter anderem in den folgenden Fällen mit einer Geldstrafe von einer Million Euro (1.000.000 Euro) belegen (einschließlich, aber nicht beschränkt auf): (i) Nichterscheinen zum für den Beginn des Spiels festgelegten Zeitpunkt; (ii) den Anruf ohne triftigen Grund nach Ablauf der Frist zustellen; (iii) den Anruf formlos zustellen; (iv) missbräuchliche Nutzung der Aufforderung (Einbeziehung des Personals in ungerechtfertigter Weise); (v) unsachgemäße Nutzung und Reinigung von Sportanlagen; und (vi) Versäumnis, Aufwärm-/Trainingsgeräte zurückzugeben; (vii) die fehlerhafte Durchführung der Spieldokumentation (wie z. B. die ersten 7 oder die Überprüfung des Einberufungsberichts nach dem Spiel).

Wenn ein Team eine Geldstrafe (virtuelle Millionen) für Verstöße erhält, die in Wettbewerben begangen wurden, die keine virtuelle Wirtschaft haben, gilt diese Sanktion für den unmittelbar folgenden Wettbewerb, der über eine virtuelle Wirtschaft verfügt.

Unbeschadet des Vorstehenden können die Teams dem Wettbewerbskomitee über die außersportlichen Verhaltensweisen eines Mitglieds der rivalisierenden Teams berichten.

Damit der Bericht gültig ist, muss das Berichtsteam die folgenden drei Elemente eindeutig identifizieren:

- Fehlerhafte Ausrüstung:
- Beschreibung des verletzungsanfälligen Ereignisses; und
- Verletzendes Subjekt.



Die Beschwerde muss innerhalb von neun (9) Stunden nach Ende des entsprechenden Arbeitstages schriftlich an competición@kingsleague.pro eingereicht werden. Beschwerden, die nach Ablauf dieser Frist eingehen, werden vom Wettbewerbskomitee nicht zugelassen.

Sobald die Beschwerde innerhalb der oben genannten Frist eingegangen ist, analysiert und bewertet das Wettbewerbskomitee die eingereichte Beschwerde und verhängt gegebenenfalls Sanktionen, wenn es dies für angemessen hält.

Darüber hinaus werden alle unsportlichen Handlungen und/oder Verstöße, die in diesem Anhang enthalten sind und in sozialen Netzwerken ausgeführt werden, genauso berücksichtigt und behandelt wie die Handlungen und/oder Verstöße, die in den Wettkampfeinrichtungen begangen werden.

Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass die wirtschaftlichen Bußgelder in der Verantwortung liegen und vom Verein selbst bezahlt werden müssen.