

die NEUEN Regeln im Europa Pokal

Inhaltsverzeichnis

- [1 dasTorkontingent](#)
 - [1.1 Das Start-TK:](#)
 - [1.2 Jeder Verein bekommt zu beginn einer Gruppenphase oder KO Runde ein bestimmtes Torkontingent \(TK\) zur Verfügung gestellt.](#)
 - [1.3 TK- Kosten:](#)
 - [1.4 Tordifferenz-Bonus:](#)
 - [1.5 Zeitungs-Bonus:](#)
 - [1.6 Überreizung des TK's](#)
- [2 der Ablauf eines Spieltags](#)
 - [2.1 Zugabgabe:](#)
 - [2.2 Elfmeterschießen:](#)
 - [2.3 Zugabgabetermin:](#)
 - [2.4 Urlaubszugabgabe:](#)
 - [2.5 freie Vereine:](#)
 - [2.6 NMR \(No Mail Received\)](#)
- [3 der Spielbetrieb](#)
 - [3.1 Gruppenphasen](#)
 - [3.2 KO Runden](#)
 - [3.3 Lostöpfe](#)
- [4 die Champions League](#)
 - [4.1 CL Qualifikation](#)
 - [4.2 CL Hauptrunde](#)
 - [4.3 CL Modus:](#)
 - [4.4 CL KO-Runden](#)
- [5 die Europa League](#)
 - [5.1 EL Qualifikation](#)
 - [5.2 EL Hauptrunde](#)
 - [5.3 EL Modus:](#)
 - [5.4 EL KO-Runden](#)
- [6 die Conference League](#)
 - [6.1 COL Qualifikation](#)
 - [6.2 COL Hauptrunde](#)
 - [6.3 COL Modus:](#)
 - [6.4 COL KO-Runden](#)
- [7 die Belohnung](#)
- [8 die 5 - Jahreswertung](#)

die NEUEN Regeln im Europa Pokal

1 dasTorkontingent

1.1 Das Start-TK:

1.2 Jeder Verein bekommt zu beginn einer Gruppenphase oder KO Runde ein bestimmtes Torkontingent (TK) zur Verfügung gestellt.

Das [TK](#) hängt von der jeweiligen Gruppenphase ab, evtl. kommt noch Rest [TK](#) aus der vorherigen Runde dazu (maximal 1TK).

1.3 TK- Kosten:

Bei Heimspielen werden generell 0,8 [TK](#) pro Tor, bei Auswärtsspielen 1,0 [TK](#) pro Tor vom Torkontingent abgezogen, wobei maximal 7 Tore pro Spiel gesetzt werden können.

Ausnahme sind die **Finalspiele** der Champions und Europa League. Hier wird **1,0 [TK](#) pro Tor** abgezogen.

1.4 Tordifferenz-Bonus:

Den Tordifferenz-Bonus gibt es im Europa Pokal nicht mehr.

1.5 Zeitungs-Bonus:

Einmal zwischen den Auswertungen kann man sich über die Zeitung einen Bonus zwischen 0,2 - 0,4 [TK](#) sichern.

Bedingung: Statements: 0,2 [TK](#) ab 20 Worten, Artikel ab 80 Worten 0,3 [TK](#) und Artikel ab 120 Worten 0,4 [TK](#) !

Das kopieren von Zeitungsartikeln wird nicht akzeptiert.

Das zusätzliche [TK](#) zählt für die anstehende Auswertung und wird bei der Auswertung hinzugefügt.

[Zeitungsartikel](#) werden nur bis zum öffentlich bekannt gegebenen [ZAT](#)-Termin gewertet (im Gegensatz zu Zugabgaben, die bis zum Beginn der tatsächlichen Auswertung gewertet werden).

1.6 Überreizung des TK's

Wenn ein Spieler mehr setzt als sein [TK](#) hergibt, wird vom Ligaleiter die Zugabgabe solange gekürzt bis das [TK](#) aus dem negativen Bereich raus ist.

Es wird immer erst der letzte Spieltag einer Zugabgabe bis auf null gekürzt, bevor der vorletzte Spieltag herangezogen wird. Bei KO Runden wird immer beim Rückspiel (2. Spiel) angefangen.

2 der Ablauf eines Spieltags

2.1 Zugabgabe:

Jeder Spieler sollte pro [ZAT](#) (ZugAbgabeTermin) eine Zugabgabe über das Zugabgabeformular tätigen.

Im Notfall auch per [e-mail](#) an den Ligaleiter.

Es wird **immer** die **letzte Zugabgabe gewertet**.

In den **KO Runden** muss noch das **Elfmeterschießen** getätigt werden

Einschränkung: max. 7 Tore pro Spiel

2.2 Elfmeterschießen:

Das **Elfmeterschießen** wird dadurch simuliert, dass jeder 5-mal für seinen Torwart angibt in welche Ecke er springt (links oben/unten und rechts oben/unten), und dasselbe für seine 5 Schützen macht.

Beispiel: Trainer A sagt, das sein Torwart beim ersten mal in die linke obere Ecke springt. Wenn Trainer B seinen 1. Schütze in die linke obere Ecke schießen lässt, dann hat der Torwart von Trainer A gehalten. Ansonsten hat der 1. Schütze seinen Elfmeter verwandelt.

Wenn es nach den 5 Schützen immer noch Unentschieden steht, wertet der Ligaleiter im Sudden Death Modus aus. Hierzu wird die bereits vorliegende Zugabgabe des Trainers verwendet.

Kommt es dabei zu keiner Entscheidung, muss jeder Trainer innerhalb von 48 Stunden eine weitere Zugabgabe mit Elfmeterschießen abgeben.

Es wird so lange das Elfmeterschießen fortgesetzt bis es zu einer Entscheidung kommt.

2.3 Zugabgabetermin:

Zu Beachten ist der Zugabgabetermin ([ZAT](#)), der rechtzeitig vom Spielleiter auf der Startseite und Terminübersicht bekannt gegeben wird.

Meistens **Dienstags 8 Uhr**

2.4 Urlaubszugabgabe:

Natürlich kann man auch eine Urlaubszugabgabe machen. Bevor man sich im Zugabgabeformular einloggt, muss man den entsprechenden Spieltag wählen für den man setzen will.

2.5 freie Vereine:

Sollte ein Verein bis 24 Stunden vor [ZAT](#) trainerlos sein, so steht es dem jeweiligen [LL](#) frei, die Zugabgabe für das Team zu übernehmen.

Sollte der nationale [LL](#) ein Gegner dieses Teams sein, wird der Torrausch-Vorsitzende bzw. sein Stellvertreter die Zugabgabe für dieses Team übernehmen! Vereine, die durch einen Interimscoach betreut werden, können keine [Zeitungsartikel](#) schreiben, und somit auch keinen zusätzlichen Bonus erhalten.

2.6 NMR (No Mail Received)

Sollte ein Trainer für seinen Verein kein Zug abgegeben haben, bleibt der Verein ohne Treffer und es werden **2 [TK](#) pro Spieltag abgezogen**.

Sollte kurzfristig (max. 48 Stunden) eine plausible Begründung der Nichtabgabe erfolgen, so werden dem Verein kein [NMR](#) Abzug berechnet.

Die verpassten Spiele werden allerdings mit 0 Toren bewertet.

Sollten in einem KO Rundenspiel beide Teams einen [NMR](#) haben, so wird der Sieger durch das Los bestimmt und der teuerste Sieg eines anderen Vereins in der gleichen Runde berechnet.

3 der Spielbetrieb

3.1 Gruppenphasen

4er Gruppen

In der Champions League und Europa League Hauptrunde werden die Gruppenphasen in 4er Gruppen ausgetragen.

Innerhalb dieser Gruppen spielt jeder gegen jeden (Hin- und Rückspiel), so dass jeder auf 3 Heimspiele und 3 Auswärtsspiele kommt. Es werden 3 ZATs gespielt. An jedem [ZAT](#) hat jedes Team ein Heim- und ein Auswärtsspiel.

In den **4er Gruppenphasen** gilt für die **Rheinformel der Platzierungen**: die Punkte, das Torverhältnis, die gesamte geschossenen Tore, die gesamte geschossenen Tore auswärts. Danach greift der direkte Vergleich, notfalls werden die auswärts erzielten Tore doppelt gewertet.

Als letzte Instanz fordert der Ligaleiter ein Elfmeterschießen von den betreffenden Teams ein.

Sollten mehr als 2 Teams betroffen sein, so entscheiden die Platzierungen in der 5-Jahreswertung der Vereinsrangliste

3.2 KO Runden

In der Champions League und in der Europa League wird ab dem Achtelfinale , alle Spiele im KO Modus mit Hin und Rückspiel ausgetragen.

Erstgenanntes Team = Hinspiel zu Hause

Zweitgenanntes Team = Rückspiel zu Hause

Bei Torgleichstand nach beiden Spielen entscheidet die höhere Anzahl an geschossenen Auswärtstoren. Sollte auch hier Gleichstand bestehen, entscheidet sofort ein Elfmeterschießen. Wenn es nach den 5 Schützen immer noch Unentschieden steht, wird im Sudden Death Modus so lange das Elfmeterschießen fortgesetzt bis es zu einer Entscheidung kommt.

3.3 Lostöpfe

Bei den Auslosungen für die jeweiligen Runden ist die Reihenfolge der Vereine in der 5-Jahreswertung der Vereinsrangliste maßgebend. Die Lostöpfe werden entsprechend der Rangliste gefüllt. Im ersten Lostopf befinden sich also die höher platzierten Teams und im letzten die weniger gut platzierten Teams.

4 die Champions League

4.1 CL Qualifikation

Modus:

In der **Qualifikation** werden 12 Mannschaften auf 3 Gruppen á 4 Teams verteilt.

Die beiden Gruppenbesten qualifizieren sich für die 2. Runde , der Dritt- und Viertplatzierte scheidet aus dem Wettbewerb aus.

Start TK:

Jedem Team stehen 12 TK zur Verfügung. Bei einem weiterkommen nimmt das Team die 50% der Rest-Tore (max. 1 TK) in die nächste Runde.

4.2 CL Hauptrunde

4.3 CL Modus:

In der **CL Hauptrunde** werden 32 Mannschaften (24 über den Ligabetrieb + die 2 Titelverteidiger der Vorsaison aus CL und EL + 6 aus der Qualifikation) auf 8 Gruppen á 4 Teams verteilt.

Die beiden Gruppenbesten qualifizieren sich für das Champions League Achtelfinale , der Dritt- und Viertplatzierte scheidet aus dem Wettbewerb aus.

Start TK:

Den Teams aus der Qualifikation stehen 11 TK plus 50% der Rest-Tore zur Verfügung. Alle anderen Teams erhalten 12 TK. Bei einem weiterkommen nimmt das Team die Hälfte des Rest TK's (max. 1 TK) in die nächste Runde.

Einschränkung:

Vereine aus dem gleichen Land können nicht in dieselbe Gruppe kommen.

Die Vereine dürfen in dieser Saison im [EC](#) noch nicht gegeneinander gespielt haben.

4.4 CL KO-Runden

Modus:

Ab dem Achtelfinale wird im KO Modus fortgefahren.

Start [TK](#):

In der jeweils ersten KO-Runde des ECs wird das Start-[TK](#) in jeder Saison unterschiedlich hoch sein.

Dies wird zu jeder Saison neu zufällig ausgegeben.

Die Range liegt dabei in der CL zwischen 8 und 13 [TK](#).

Hinzu kommen 50% der Resttore aus der CL Hauptrunde.(max. 1 [TK](#))

Dieses [TK](#) muss für ein evtl. Finalspiel reichen.

Einschränkung:

Vereine die in dieser Saison im [EC](#) schon gegeneinander gespielt haben dürfen im Achtelfinale nicht auf einander treffen.

Ab dem Viertelfinale gibt es keine Einschränkungen mehr.

5 die Europa League

5.1 EL Qualifikation

Modus:

In der **Qualifikation** werden 12 Mannschaften auf 3 Gruppen á 4 Teams verteilt.

Die beiden Gruppenbesten qualifizieren sich für die 2. Runde , der Dritt- und Viertplatzierte scheidet aus dem Wettbewerb aus.

Start [TK](#):

Jedem Team stehen 12 [TK](#) zur Verfügung. Bei einem Weiterkommen nimmt das Team die 50% der Rest-Tore (max. 1 [TK](#)) in die nächste Runde.

5.2 EL Hauptrunde

5.3 EL Modus:

In der **EL Hauptrunde** werden 32 Mannschaften (25 über den Ligabetrieb + 1 Titelverteidiger der Vorsaison aus COL + 6 aus der Qualifikation) auf 8 Gruppen á 4 Teams verteilt.

Die beiden Gruppenbesten qualifizieren sich für das Europa League Achtelfinale , der Dritt- und Viertplatzierte scheidet aus dem Wettbewerb aus.

Start [TK](#):

Den Teams aus den Play-offs stehen 11 [TK](#) plus 50% der Rest-Tore zur Verfügung. Alle anderen Teams erhalten 12 [TK](#). Bei einem Weiterkommen nimmt das Team die Hälfte des Rest [TK](#)'s (max. 1 [TK](#)) in die

nächste Runde.

Einschränkung:

Vereine aus dem gleichen Land können nicht in dieselbe Gruppe kommen.

Die Vereine dürfen in dieser Saison im [EC](#) noch nicht gegeneinander gespielt haben.

5.4 EL KO-Runden

Modus:

Ab dem Achtelfinale wird im KO Modus fortgefahren.

Start [TK](#):

In der jeweils ersten KO-Runde des ECs wird das Start-[TK](#) in jeder Saison unterschiedlich hoch sein.

Dies wird zu jeder Saison neu zufällig ausgegeben.

Die Range liegt dabei in der EL zwischen 8 und 13 [TK](#).

Hinzu kommen 50% der Rest-Tore aus der EL Hauptrunde.(max. 1 [TK](#))

Dieses [TK](#) muss für ein evtl. Finalspiel reichen.

Einschränkung:

Vereine die in dieser Saison im [EC](#) schon gegeneinander gespielt haben dürfen im Achtelfinale nicht auf einander treffen.

Ab dem Viertelfinale gibt es keine Einschränkungen mehr.

6 die Conference League

6.1 COL Qualifikation

Modus:

In den **Qualifikation** werden 12 Mannschaften auf 3 Gruppen á 4 Teams verteilt.

Die beiden Gruppenbesten qualifizieren sich für die Hauptrunde , der Dritt- und Viertplatzierte scheidet aus dem Wettbewerb aus.

Start [TK](#):

Jedem Team stehen 12 [TK](#) zur Verfügung. Bei einem Weiterkommen nimmt das Team die 50% der Rest-Tore (max. 1 [TK](#)) in die nächste Runde.

6.2 COL Hauptrunde

6.3 COL Modus:

In der **COL Hauptrunde** werden 32 Mannschaften (26 über den Ligabetrieb + 6 aus der Qualifikation) auf 8 Gruppen á 4 Teams verteilt.

Die beiden Gruppenbesten qualifizieren sich für das Conference League Achtelfinale , der Dritt- und Viertplatzierte scheidet aus dem Wettbewerb aus.

Start [TK](#):

Den Teams aus der **Qualifikation** stehen 11 [TK](#) plus 50% der Rest-Tore zur Verfügung. Alle anderen Teams erhalten 12 [TK](#). Bei einem Weiterkommen nimmt das Team die Hälfte des Rest [TK](#)'s (max. 1 [TK](#)) in die nächste Runde.

Einschränkung:

Vereine aus dem gleichen Land können nicht in dieselbe Gruppe kommen.

Die Vereine dürfen in dieser Saison im [EC](#) noch nicht gegeneinander gespielt haben.

6.4 COL KO-Runden

Modus:

Ab dem Achtelfinale wird im KO Modus fortgefahren.

Start [TK](#):

In der jeweils ersten KO-Runde des ECs wird das Start-[TK](#) in jeder Saison unterschiedlich hoch sein.

Dies wird zu jeder Saison neu zufällig ausgegeben.

Die Range liegt dabei in der COL zwischen 8 und 13 [TK](#).

Hinzu kommen 50% der Rest-Tore aus der COL Hauptrunde.(max. 1 [TK](#))

Dieses [TK](#) muss für ein evtl. Finalspiel reichen.

Einschränkung:

Vereine die in dieser Saison im [EC](#) schon gegeneinander gespielt haben dürfen im Achtelfinale nicht auf einander treffen.

Ab dem Viertelfinale gibt es keine Einschränkungen mehr.

7 die Belohnung

Durch Erfolge in den internationalen Wettbewerben kann man sich **Bonustore für die folgende nationale Saison** verdienen.

KO im ... Conference League Europa League Champions League

Halbfinale 0,5 [TK](#) 0,8 [TK](#) 1,0 [TK](#)

Finale 1,0 [TK](#) 1,5 [TK](#) 2,0 [TK](#)

Finalsieg 2,0 [TK](#) 2,5 [TK](#) 3,0 [TK](#)

Wenn ein Trainer weit genug kommt stehen ihm Punkte für das **TrainerRanking** zu.

KO im ... Conference League Europa League Champions League

Achtelfinale 15 20 30

Viertelfinale 20 40 60

Halbfinale 50 70 90

Finale 75 100 120

Finalsieg 100 130 150

8 die 5 - Jahreswertung

Die UEFA-Fünfjahreswertung bestimmt, welcher Verband mit wie vielen Vereinen in der Champions League und im Europa League vertreten ist, und zu welcher Phase die Vereine in den Wettbewerb einsteigen. Je höher eine Liga in der Fünfjahreswertung steht, desto mehr Vereine haben die Möglichkeit, am internationalen Wettbewerb teilzunehmen.

Berechnung der Wertung: Jeder Verein bekommt Punkte für Siege und Unentschieden gutgeschrieben. Ein evtl. nötiges Elfmeterschießen wird bei der Zählervergabe nicht beachtet. Dazu kommen noch Bonuspunkte für Vereine, die weit kommen. Nun werden die Punkte aller Vereine eines Landes addiert und durch die Anzahl der Teilnehmer dieses Landes geteilt. Die Wertung setzt sich nun aus der Summe der letzten fünf abgeschlossenen Saisons zusammen.

Punktevergabe der 5-Jahreswertung

	Sieg	Remis
Conference League Qualifikation	0,5	0,25
Conference League Hauptrunde	2	1
Conference League KO-Runde	2	1
Europa League Qualifikation	0,7	0,35
Europa League Hauptrunde	2	1
Europa League KO-Runde	2	1
Champions League Qualifikation	1	0,5
Champions League Hauptrunde	2	1
Champions League KO Runden	2	1

Folgende Gutschriften gibt es für das Erreichen der jeweiligen Runde:

	Conference League	Europa League	Champions League
Hauptrunde	1		3
Achtelfinale	1		3
Viertelfinale	1	1	1
Halbfinale	1	1	1
Finale	1	1	1

Kontakt

Sollte es irgendwelche Unklarheiten geben kannst du mir jederzeit eine E-Mail schreiben (ec@torrausch.de)

In Streitfällen werde ich eine Entscheidung nach meinem Ermessen treffen.