

DEUTSCHER
TIPP-KICK VERBAND

**TIPP-KICK
SPIELORDNUNG**

gültig ab 01.09.2009
Version 2009.1

- * Spielordnung
- * DTKV-Gebührenordnung

Spielordnung

des Deutschen Tipp-Kick Verbandes (DTKV)

A MANNSCHAFTSSPIELBETRIEB

A.1. PUNKTSPIELBETRIEB

A.2. POKALSPIELBETRIEB

B EINZELSPIELBETRIEB

B.1. PUNKTSPIELMODUS

B.2. K.O. - SYSTEM

B.3. ENDRUNDENMODUS

B.4. PLAY-OFF-MODUS

C ORGANISATORISCHE RICHTLINIEN

C.1. VERGABE VON MEISTERSCHAFTEN

C.2. EHRUNG VON MEISTERN

C.3. DATENVERWALTUNG

D DTKV-GEBÜHRENORDNUNG

A Mannschaftsspielbetrieb

1. PUNKTSPIELBETRIEB

A.1.1. STAFFELUNG UND SPIELMODUS

A.1.1.1. GLIEDERUNG

¹Der Punktspielbetrieb des DTKV soll aus einem in vier Ebenen unterteilten Ligensystem bestehen. ²Die Ebenen sind absteigend mit Bundesliga, 2.Bundesliga, Regionalliga und Verbandsliga bezeichnet. ³Die Einordnung von Mannschaften in Ligen ist leistungs- und ortsabhängig. ⁴Zwischen den Ebenen findet Auf- und Abstieg statt.

A.1.1.2. BUNDESLIGA

¹Oberste Spielklasse ist die Bundesliga. ²Die Bundesliga umfasst den gesamten DTKV-Bereich. ³Sie sollte 9 Mannschaften umfassen. ⁴Die Mannschaften, die am Ende der Saison die Plätze 1 bis 4 belegen, starten in der Play-Off-Runde. ⁵Die Play-Off-Halbfinal- und Finalsspiele finden an einem Tag und an einem Ort statt. ⁶Die Mannschaft, die das Endspiel gewinnt, ist Deutscher Mannschaftsmeister. ⁷Für die Entscheidungsfindung gilt: Bei Ausgang eines Spiels von 16:16 gilt die Mannschaft als siegreich, die in der Bundesliga-Abschlusstabelle besser platziert war.

A.1.1.3. 2.BUNDESLIGA

¹Die Sektionen Nord und Ost bilden gemeinsam die 2.Bundesliga Nordost, die Sektionen West und Süd bilden gemeinsam die 2.Bundesliga Süd. ²Jede 2.Bundesliga sollte 9 Mannschaften umfassen.

A.1.1.4. REGIONALLIGA / VERBANDSLIGA

¹Jede Sektion führt Regionalligen und Verbandsligen in eigener Regie.

A.1.1.5. SPIELMODUS

¹DTKV-Punktspiele sind in einer einheitlichen Form abzuwickeln. ²Es wird in Vierermannschaften gespielt, wobei jeder Spieler einer Mannschaft einmal gegen jeden Spieler der anderen Mannschaft anzutreten hat, was eine Gesamtzahl von 16 Spielen ergibt, in denen 32 Spielpunkte vergeben werden. ³Sollte eine Mannschaft mindestens 17 Spielpunkte gewonnen haben, gewinnt sie das Mannschaftsspiel und erhält dafür zwei Plus- und null Minuspunkte. ⁴Erzielen beide Mannschaften jeweils 16 Punkte, bekommen beide dafür einen Plus- und einen Minuspunkt. ⁵Für ein verlorenes Spiel erhält eine Mannschaft null Plus- und zwei Minuspunkte. ⁶Die Mannschaftsspiele werden auch nach dem Feststehen des Siegers bis zum Ende durchgespielt. ⁷Vor Beginn des Mannschaftsspieles sind die Spielplatten als Platte 1 und Platte 2 zu bezeichnen. ⁸Die Ansetzung der Spielpaarungen auf den jeweiligen Spielplatten ergibt sich aus der Reihenfolge des Spielprotokolls, wobei immer zwei Einzelspiele gleichzeitig zu erfolgen haben. ⁹Auf Platte 1 beginnt immer die Heimmannschaft mit weiß, auf Platte 2 immer die Gastmannschaft. ¹⁰Bei Pflichtspielen muss eine Mannschaft mit mindestens drei Spielern antreten.

A.1.1.6. PLAZIERUNGSKRITERIEN

¹Die Platzierungsfolge ist bestimmt in Reihe nach der Zahl der Punkte, dann der Spielpunkte und der Tordifferenz. ²Bei Gleichheit nach Punkten, Spielpunkten und Tordifferenz ist derjenige besser platziert, der die meisten Tore erzielt hat. ³Sind Meisterschaft, Auf- oder Abstieg nicht zu entscheiden, weil Mannschaften nach allen genannten Kriterien gleich sind, so ist ein Entscheidungsspiel, bei mehr als zwei gleichen Mannschaften eine Entscheidungsrunde anzusetzen, in der jede Mannschaft einmal gegen jede andere gleich platzierte Mannschaft spielt.

A.1.1.7. AB- UND AUFSTIEG

- (1) Bundesliga: ¹Die beiden Letztplatzierten der Bundesliga steigen in die für sie zuständige 2. Bundesliga ab.
- (2) 2. Bundesliga: ¹Die Erstplatzierten beider 2. Bundesligen steigen in die Bundesliga auf. ²Die beiden Letztplatzierten beider 2. Bundesligen steigen in die für diesen Bereich existierenden Regionalligen ab. ³Steigen 2 Mannschaften aus der Bundesliga in dieselbe 2. Bundesliga ab, so spielt diese 2. Bundesliga in der darauffolgenden Saison mit 10 Mannschaften. ⁴Beträgt die Ligenstärke einer 2. Bundesliga 10 Mannschaften, so steigen die drei Letztplatzierten dieser Liga in die für diesen Bereich existierenden Regionalligen ab.
- (3) Regionalliga/Verbandsliga: ¹Jede Regionalliga entsendet einen Aufsteiger in die für sie zuständige 2. Bundesliga. ²Müssen weitere Aufsteiger ermittelt werden, findet ggf. ein Entscheidungsspiel zwischen Vertretern der beiden betreffenden Sektionen statt. ³Die Auf- und Abstiegsfrage der Regional- und Verbandsligen ist Sache der Sektionen.
- (4) ¹Bei Rückzug einer Mannschaft aus dem Spielbetrieb während der laufenden Saison gilt die Mannschaft als erster Absteiger der laufenden Saison. ²Soweit der Rückzug nach Abschluss aller Spiele der Liga stattfindet, gilt die zurückziehende Mannschaft in der darauffolgenden Saison gem. Tz. 1.1.6 (4) als erster Absteiger.

A.1.1.8. ENTSCHEIDUNGSRUNDEN

- (1) ¹Entscheidungsrunden werden in Form einer einfachen Punktrunde, bei zwei Anwärtern in Form eines Entscheidungsspiels an einem Wochenende an einem neutralen Ort durchgeführt. ²Der Termin wird vom Bundesspielleiter festgelegt. ³Abweichungen von diesem Termin sind nur im gegenseitigen Einvernehmen der beteiligten Mannschaften zulässig. ⁴Für Entscheidungsspiele gelten die Bestimmungen des DTKV-Pokalfinales. ⁵Bei Treffen an neutralem Ort wird die Heimmannschaft durch Los bestimmt.
- (2) ¹Für Spiele nach Beendigung der Hauptrunde (Zusatzrunde, Entscheidungsspiele oder das Play-Off-Finale) sind diejenigen Spieler spielberechtigt, die bereits in der abgelaufenen Punktrunde in dem jeweiligen Verein eingesetzt wurden, sowie Spieler, die in der zu Saisonbeginn erfolgten Kadermeldung der Mannschaft standen und in keinem Punktspiel eingesetzt wurden. ²Die Tz 1.5.5. gelten entsprechend.

A.1.2. SAISON

¹Die Spielzeit beginnt am 15. August eines Jahres und endet am 15. Juni des folgenden Jahres. Die laufende Saison beginnt mit dem 1. Spiel in der entsprechenden Liga. ²Die Saison wird in zwei Blöcke eingeteilt, innerhalb derer eine Mindestanzahl von Spielen ausgetragen sein muss. ³Der erste Block geht vom 15. August bis zum 31. Januar des Folgejahres, der zweite Block vom 1. Februar bis zum 15. Juni. ⁴Eine höhere Anzahl von Spielen im 1. Block ist möglich. ⁵Der Spielplan wird vom Spiel- bzw. Staffelleiter festgelegt und den Mannschaften schriftlich mitgeteilt. ⁶Die Einteilung in zwei Blöcke ist für alle Ligen grundsätzlich bindend. ⁷Der Bundesspielleiter kann bei Bedarf Abschlusstermine verändern.

A.1.3. SPIEL- UND STAFFELLEITER

¹Der Spielbetrieb der Bundesliga untersteht dem Bundesspielleiter. ²Der Spielbetrieb der 2. Bundes-, der Regional- und der Verbandsligen untersteht dem jeweiligen Staffelleiter. ³Bundesspielleiter und Sektionsleiter überwachen die Spieltermine, registrieren Ergebnisse und führen Tabellen sowie Einzelwertungen.

⁴Die Reihenfolge in der Einzelwertung ergibt sich aus den Punkten, die ein Spieler in den von ihm tatsächlich ausgetragenen Mannschaftsspielen erzielte (ausschließlich später annullierter Spiele). ⁵Bei Punktgleichheit entscheidet zunächst das Torverhältnis, dann die Zahl der geschossenen Tore. ⁶Es wird vermerkt, wenn ein Spieler von einem Wertungssieg in einem Einzelspiel (z.B. wenn der Gegner nur zu dritt antritt) profitiert hat. ⁷Die Punkte für diesen Wertungssieg erhält er zwar gutgeschrieben, jedoch wird er unabhängig vom Torverhältnis hinter punktgleichen anderen Spielern platziert.

⁸Bundesspielleiter und Sektionsleiter sind verpflichtet, bei Anforderung alle Informationen an die DTKV-Stelle weiterzuleiten. ⁹Die Weiterleitung erfolgt mit der vom DTKV dafür vorgesehenen Software. ¹⁰Weiterhin müssen alle, am Mannschaftsspielbetrieb teilnehmenden Vereine, von ihrem zuständigen Spiel- oder Staffelleiter in regelmäßigen Abständen (spätestens zum Quartalsabschluss) mit Informationen (siehe oben) aus der jeweiligen Liga versorgt werden. ¹¹Dem Spiel- und Staffelleiter ist dabei freigestellt, welches Informationsmedium er dafür einsetzt, es ist jedoch sicherzustellen, dass jeder Verein die notwendigen Informationen von offizieller Seite erhält.

A.1.4. TEILNAHME

A.1.4.1. TEILNAHMEBERECHTIGUNG

Teilnahmeberechtigt am DTKV-Punktspielbetrieb sind DTKV-Clubs oder Spielgemeinschaften zweier oder mehrerer DTKV-Clubs.

A.1.4.2. TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN

¹Clubs, die am Mannschaftsspielbetrieb teilnehmen, müssen über mindestens zwei Turniertische mit den in den DTKV-Regeln angegebenen Maßen sowie Stahltores verfügen. ²Es dürfen nur Stahltores von einem mit der DTKV-Lizenz ausgestatteten Hersteller verwendet werden. ³Die Lizenz für die Torherstellung vergibt ein jährlich neu zu wählender DTKV-Ausschuss. ⁴Die Clubs haben darauf zu achten, dass ihre Spielplatten in gut bespielbarem Zustand sind.

A.1.4.3. GEBÜHREN

¹Für jede Bundesligamannschaft sind pro Saison 15 Euro, für jede Regionalliga- und Verbandsligamannschaft 10 Euro an Lizenzgebühren zu entrichten.

A.1.4.4. KAUTION

¹Für Clubs, die erstmalig am Mannschaftsspielbetrieb teilnehmen oder die in der zurückliegenden Saison gegen die Spielordnung verstoßen haben, wird durch den Spiel- oder Staffelleiter eine Kaution von 25 Euro, in Ausnahmefällen von 50 Euro, erhoben. ²Die Kaution wird nicht zurückgezahlt, wenn der betreffende Club schuldhaft am Ausfall eines oder mehrerer Spiele beteiligt war.

A.1.4.5. ANMELDUNG

¹Die Anmeldung zum Mannschaftsspielbetrieb hat bis spätestens 31. Juli eines Jahres zu erfolgen. ²In Ausnahmefällen kann der Spielleiter geringfügige Überschreitungen zulassen, wenn es für den Spielbetrieb von Vorteil ist. ³Für den Spielbetrieb sind nur DTKV-Clubs zugelassen. ⁴Der Spielleiter kann Anmeldungen auch zurückweisen, wenn der anmeldende Club aufgrund seines bisherigen Verhaltens Anlass zur Vermutung gibt, dass die DTKV-Spielordnung nicht eingehalten wird. ⁵Wird ein Club umbenannt, erwirbt er sich nicht das Recht, in der Liga zu starten, in der er vor der Umbenennung startberechtigt war (nur auf gesonderten Antrag möglich). ⁶Er muss in der untersten Spielklasse seiner Sektion starten.

A.1.4.6. SPIELGEMEINSCHAFTEN

¹Zwei Clubs können eine Spielgemeinschaft bilden. ²Spielgemeinschaften sind wie Clubmannschaften zu behandeln, wobei hinsichtlich der Bezeichnung und der Kadermeldung die Clubs einer Spielgemeinschaft als ein Club gelten. ³Bei Auflösung der Spielgemeinschaft fällt der Ligaplatz dem Club zu, der diesen Platz erworben hat. ⁴Hätten mehr als einer der beteiligten Clubs einen Platz in dieser Liga, so fällt der Platz an den bei Gründung der Spielgemeinschaft bestplatzierten Club. ⁵Bei Auflösung oder Verzicht fällt der Platz dem nächstberechtigten Club zu. ⁶Die Tz. 1.5.1. bis 1.5.5. gelten entsprechend. ⁷Bei einer Spielgemeinschaft steht der erste Name für den Heimspielort und die Sektionszugehörigkeit.

A.1.5. KADER

A.1.5.1. KADERMELDUNG

¹Mit der Anmeldung zum Spielbetrieb ist für jede Mannschaft ein Mindestkader von vier Spielern zu benennen.
²Die Spielkader einer Liga sind vor der laufenden Saison allen an der Liga beteiligten Clubs bekannt zu machen.
³Diese Kadermeldung hat für das gesamte Spieljahr Gültigkeit.–⁴Sollte ein Spieler in einer Mannschaft eingesetzt werden, für die er nicht spielberechtigt ist, so ist das Spiel mit 0:32 Punkten und 0:80 Toren verloren zu werten.
⁵In einer Saison dürfen bei mehreren Mannschaften pro Club höchstens 8 Spieler eingesetzt werden.
⁶Höchstens zwei zu Anfang der Saison nicht gemeldete Spieler dürfen pro Meisterschaftsspiel eingesetzt werden. ⁹Satz 4 und 5 gilt nicht für die niederrangigste Mannschaft eines Vereins, wenn dieser Verein mit mehreren Mannschaften am Spielbetrieb teilnimmt. ⁷Über weitere Ausnahmeregelungen entscheiden der zuständige Sektionsleiter und der Bundesspielleiter.

A.1.5.2. NACHMELDUNGEN

¹Während der laufenden Saison können Spieler nachgemeldet werden, die bis dahin noch in keinem Mannschaftskader erfasst sind. ²Nachmeldungen sind dem Spielleiter (Staffelleiter) schriftlich vor Einsatz des betreffenden Spielers zuzustellen. ³In Ausnahmefällen genügt es, wenn der Gegner vor dem Spiel von der Nachmeldung unterrichtet wird und die Nachmeldung auf der Rückseite der für den Spielleiter (Staffelleiter) bestimmten Kopie des Spielformulars vorgenommen wird. ⁴Im Kopf des Spielformulars ist hinter dem Namen des Spielers zudem ein möglichst mit Farbstift hervorgehobenes „N“ zu setzen.

A.1.5.3. WECHSEL DES CLUBS

¹Ein Spieler darf den Verein wechseln, solange er selbst und die Mannschaft, für die er ursprünglich gemeldet war, noch kein Spiel absolviert haben. ²Hat die Mannschaft bereits ein Spiel (ohne den betreffenden Spieler) absolviert, so benötigt er die Freigabe durch den abgebenden Verein.

A.1.5.4. RANG DER MANNSCHAFTEN EINES CLUBS

¹Nimmt ein Club mit mehreren Mannschaften am Spielbetrieb teil, so ist das Hochziehen von Spielern von einer niederrangigen Mannschaft in eine höherrangige möglich, jedoch nicht umgekehrt. ²Der Rang einer Mannschaft muss durch eine römische Ziffer hinter der Clubbezeichnung festgelegt werden. ³Befinden sich mehrere Mannschaften in der gleichen Liga, entscheidet das vereinsinterne Spiel über den Rang der Mannschaft. ⁴Bei Unentschieden entscheidet das Torverhältnis, bei Torgleichheit entscheidet der Sektionsleiter. ⁵Ein Wechsel innerhalb der vereinsinternen Spiele ist nicht zulässig.

A.1.5.5. WECHSEL IN EINEN HÖHERRANGIGEN KADER

¹Das Hochziehen eines Spielers aus einer unterrangigen Mannschaft ist nur zweimal pro Spieler erlaubt. ²Der Spieler darf nicht mehr als zwei Spiele für eine höherrangige Mannschaft bestreiten. ³Wird der Spieler in der laufenden Saison zweimal in einer höherrangigen Mannschaft eingesetzt, so ist er für den weiteren Saisonverlauf **für alle Mannschaften** gesperrt.

⁴Der erste Wechsel muss auf der Rückseite der für den Spielleiter bestimmten Kopie des Spielformulars vermerkt werden. ⁵Im Kopf des Spielformulars ist hinter dem Namen des Spielers zudem ein möglichst mit Farbstift hervorgehobenes „EW“ (erster Wechsel) zu setzen. Beim zweiten Wechsel ist ein „ZW“ (zweiter Wechsel) zu setzen.

⁶Wird das Spiel, in dem ein Spieler aus einer niederrangigen Mannschaft mitwirkte, später annulliert (z.B. nach dem Rückzug einer gegnerischen Mannschaft), so gilt der betreffende Spieler nicht als aufgerückt. ⁷Zieht die Mannschaft, aus der der Spieler aufrückte, noch während der ersten Quartals vom Spielbetrieb zurück, so sind die Akteure, die weiterspielen möchten, uneingeschränkt für die höherrangige Mannschaft spielberechtigt. ⁸Bei späterem Rückzug der Mannschaft bleibt die ursprüngliche Regel in Kraft.

A.1.5.6. Fehlende oder fehlerhafte Eintragungen auf dem Spielprotokoll

¹Fehlende oder fehlerhafte Eintragungen auf dem Spielprotokoll, wie z.B. ein fehlendes „N“ für Nachmeldung oder „EW“ bzw. „ZW“ fürs Wechseln sind mit einer Geldstrafe nach dem Gebührenkatalog des DTKV zu ahnden.

A.1.6. TERMINPLANUNG UND TERMINEINHALTUNG

A.1.6.1. SPIELANSETZUNG

¹Nach Ablauf der Meldefrist erstellt der Spielleiter innerhalb von 14 Tagen einen vorläufigen Spielplan, der regelt, welche Mannschaften das Heimrecht haben. ²In beiderseitigem Einvernehmen können Mannschaften Abweichendes beschließen. ³Der vorläufige Terminplan enthält Zeiten, in denen Mannschaften für den Spielbetrieb nicht zur Verfügung stehen.

A.1.6.2. TERMINVEREINBARUNG

¹Nach Erhalt des vorläufigen Spielplans haben alle Mannschaften für Ihre Auswärtstermine der Heimmannschaft schriftlich je einen Wunsch- und einen Ausweichtermin vorzuschlagen. ²Dabei sind die Zeiten der Nichtverfügbarkeit zu berücksichtigen. ³Die Heimmannschaft hat nach Möglichkeit einen der beiden Termine zu akzeptieren. ⁴Sie bestätigt der vorschlagenden Mannschaft schriftlich einen der beiden Termine oder macht zwei Gegenvorschläge. ⁵Nach Ablauf einer vom Spielleiter festgesetzten Frist hat jede Mannschaft die ausgehandelten Termine schriftlich dem Spielleiter (Staffelleiter) mitzuteilen. ⁶In Fällen, in denen eine Terminvereinbarung nicht zustande kam, legt der Spielleiter (Staffelleiter) den Termin fest und verhängt entsprechende Geldstrafen gegen die betroffenen Clubs. ⁷Er erstellt nun den endgültigen Terminplan und schickt ihn den beteiligten Mannschaften zu. ⁸Mit der Mehrheit der an einer Liga beteiligten Mannschaften kann für diese Liga ein abweichender Modus bestimmt werden. ⁹Der Spielleiter (Staffelleiter) muss für die Bundesliga oder eine Regionalliga Termine festsetzen, bis zu denen jede Mannschaft eine bestimmte Anzahl von Spielen absolviert haben muss. ¹⁰Werden diese Termine nicht eingehalten, so verhängt der Spielleiter (Staffelleiter) Geldstrafen gegen die betreffenden Clubs.

A.1.6.3. TERMINÜBERWACHUNG

¹Spiel- und Staffelleiter überwachen die Termine. ²Ist nach einem fälligen Termin eine Woche verstrichen und der Spielleiter (Staffelleiter) ist nicht im Besitz des Spielformulars oder einer Nachricht vom Ausfall des Spieles, so ist gegen die Heimmannschaft, eine Geldbuße von 10 Euro zu verhängen. ³Einigen sich zwei Mannschaften auf eine Terminverlegung, so ist der Spielleiter (Staffelleiter) unverzüglich schriftlich davon zu unterrichten, sollte die Benachrichtigung nicht erfolgen, dann ist der Spiel- oder Staffelleiter berechtigt, den betroffenen Vereinen, eine Geldbuße von 10 Euro zu verhängen.

A.1.6.4. ABSAGE VON TERMINEN

¹Ein Termin kann von einer Mannschaft nur einmal abgesagt werden. ²Gleichzeitig mit der Spielabsage sind schriftlich neue Terminvorschläge vorzulegen. ³Kommt eine Einigung nicht zustande, so entscheidet der Spielleiter (Staffelleiter). ⁴Sagt eine der Mannschaften ein Spiel zum zweiten Mal ab, so kann die gegnerische Mannschaft beim Spielleiter (Staffelleiter) den Antrag stellen, dass das Spiel mit 32:0 Punkten und 80:0 Toren für sie gewertet wird. ⁵Der Antrag ist schriftlich innerhalb von vierzehn Tagen ab festgelegtem Spielbeginn zu stellen. ⁶Terminänderungen sind dem Spiel- bzw. Staffelleiter schriftlich zu melden. ⁷Spielabsagen müssen dem Gegner schriftlich, fernmündlich oder telegrafisch bis spätestens zwei Tage vor dem Spiel mitgeteilt werden. ⁸Andernfalls gilt das Spiel als ausgefallen (s. Tz. 1.6.5).

A.1.6.5. SPIELAUSFALL

¹Kann eine Mannschaft einen Termin nicht wahrnehmen, so ist der Gegner möglichst frühzeitig davon zu unterrichten. ²Erscheint eine Mannschaft nicht zu einem Spieltermin und wird nicht innerhalb von drei Tagen eine Entschuldigung nachgereicht, in der höhere Gewalt nachgewiesen wird (z.B. Kfz-Reparaturrechnung, Wetter- oder Straßenzustandsbericht), so kann der Gegner beim Spielleiter (Staffelleiter) den Antrag stellen, dass das Spiel mit 32:0 Punkten und 80:0 Toren für ihn gewertet wird. ³Die Mannschaft, die den Spielausfall verursacht, erhält eine Geldstrafe (jeweilige Höhe siehe Gebührenordnung). ⁴Spielausfälle sind unverzüglich dem Spielleiter (Staffelleiter) schriftlich zu melden. ⁵Wird ein Mannschaftsspiel gewertet, so werden in den Spielplan (und damit auch in die Einzelwertung) nur Spieler in Form „NN“ eingetragen. ⁶Tritt eine Mannschaft zum zweiten Mal zu einem Spiel nicht an, wird sie völlig aus der Wertung genommen. ⁷Eine dadurch aus der Wertung genommene Mannschaft steigt in die unterste Ligaebene ab.

A.1.6.6. VERSPÄTETES ERSCHEINEN AM SPIELORT

¹Alle Mannschaften haben darauf zu achten, dass sie pünktlich am Spielort eintreffen. ²Stehen bei Verspätungen von mehr als einer Stunde einer der beteiligten Mannschaften Raum oder Spieler nicht mehr zur Verfügung, so gilt die Begegnung als von der sich verspätenden Mannschaft abgesagt (s. Tz. 1.6.4). ³Trägt die Heimmannschaft die Schuld am Spielausfall, so geht das Heimrecht auf den Gegner über.

A.1.6.7. EINSPIELZEIT

¹Der Auswärtsmannschaft muss eine Einspielzeit von 20 Minuten eingeräumt werden, es sei denn, die Mannschaft ist erheblich verspätet am Spielort eingetroffen. ²Dann reduziert sich die Einspielzeit um die Zeit der Verspätung. ³Trifft die Mannschaft noch innerhalb einer Stunde nach der angesetzten Spielzeit ein, so ist ihr eine Einspielzeit von 5 Minuten zu gewähren.

A.1.6.8. VORZIEHEN VON CLUBINTERNEN SPIELEN

¹Spielen verschiedene Mannschaften eines Clubs in ein und derselben Liga, so sind die Spiele dieser Mannschaften gegeneinander vor allen anderen Spielen auszutragen und spätestens bis zum 31. Oktober auszutragen. ²Findet das clubinterne Spiel nicht vor anderen Spielen der betreffenden Mannschaft statt, so ist das interne Spiel gegen beide Mannschaften mit 0:32 Punkten und 0:80 Toren zu werten. ³Spielen Mannschaften eines Clubs in verschiedenen Ligen und besteht aufgrund der Kadermeldung der Verdacht, dass nicht die besten Spieler des Clubs für die höherrangige Mannschaft gemeldet wurden, so kann der Spielleiter festsetzen, dass das erste Saisonspiel von der höherrangigen Mannschaft bestritten werden muss.

A.1.7. SONSTIGE ORGANISATORISCHE REGELUNGEN

A.1.7.1. SCHIEDSRICHTER

¹Die Schiedsrichter werden anzahlmäßig gleich von beiden Mannschaften gestellt. ²Die Spieler sind angehalten, als Schiedsrichter unparteiisch und unbeeinflusst von Mannschaftsinteressen zu entscheiden. ³Gute Regelkenntnisse sind Voraussetzung. ⁴Treffen beim Spielleiter (Staffelleiter) schwerwiegende Klagen über bestimmte Spieler wegen schlechter Regelkenntnisse, mangelnder Aufmerksamkeit oder gar vermuteter absichtlicher Benachteiligung des Gegners zugunsten der eigenen Mannschaft ein, so werden diese Spieler vom Spielleiter auf die Beanstandungen aufmerksam gemacht und verwarnt. ⁵Treten weiterhin Klagen auf, so kann der betreffende Spieler durch Vorstandsbeschluss für die laufende und/oder die kommende Saison für DTKV-Mannschaftswettbewerbe gesperrt werden. ⁶Schiedsrichterregelung bei Halbfinalspielen bei DMM und Pokal-Play Off: Die Mannschaften entscheiden per Mehrheitsvotum (jede Mannschaft eine Stimme), ob die Schiedsrichter getauscht werden sollen, so dass niemand bei dem eigenen Halbfinale Schiedsrichter sein muss. Sollte es zum Patt kommen, so entscheidet das Los.

A.1.7.2. SPIELFORMULAR

¹Als Spielformular ist das dieser Spielordnung beigefügte Muster zwingend vorgeschrieben. ²Es ist pro Spiel in dreifacher Ausfertigung zu erstellen und von je einem Vertreter der Mannschaften oder der Clubs zu unterschreiben. ³Die Mannschaftsaufstellungen im Kopf des Spielprotokolls müssen die Vor- und Nachnamen der Spieler enthalten. ⁴Das Original erhält der Spielleiter (Staffelleiter). ⁵Je eine Durchschrift ergeht an die beteiligten Mannschaften. ⁶Zuständig für die Anfertigung des Spielformulars ist grundsätzlich die Heimmannschaft. ⁷Die Heimmannschaft muss als erste ihre Mannschaftsaufstellung in das Spielformular eintragen, und diese der Gastmannschaft zugänglich machen. ⁸Es dürfen nur DTKV - Spielprotokolle benutzt werden (neuester Stand).

A.1.7.3. ERGEBNISMELDUNG

¹Das Original des Spielformulars muss bis spätestens eine Woche nach Beendigung des Spiels dem Spielleiter (Staffelleiter) zugestellt sein. ²Zusteller ist die Heimmannschaft. ³Sollte nach Ablauf der Wochenfrist ein Spielformular noch nicht eingetroffen sein, so spricht der Spielleiter (Staffelleiter) gegen den säumigen Club eine Geldstrafe aus. ⁴Trifft das Spielformular nach Aufforderung des Spielleiters (Staffelleiters) nicht innerhalb von einer Woche bei ihm ein, so wird eine weitere Geldbuße verhängt. ⁵Außerdem wird das Spiel für den betreffenden Club mit 0:32 Punkten und 0:80 Toren als verloren gewertet. ⁶Die Auswärtsmannschaft muss ihr Spielprotokoll auf Aufforderung des Staffelleiters diesem übersenden. ⁷Bei Verstoß gegen diese Regelung gelten die gleichen Strafbestimmungen wie für Heimmannschaften.

A.1.7.4. BEANSTANDUNGEN

¹Beanstandungen können unabhängig vom Spielformular auf einem gesonderten Blatt schriftlich dem Spielleiter (Staffelleiter) mitgeteilt werden. ²Beanstandungen können die Pünktlichkeit, Räumlichkeit, den Zustand der Spielgeräte oder die Schiedsrichterleistung betreffen. ³Besonderes Gewicht kommt den Schiedsrichterleistungen zu. ⁴Der Bericht sollte unterscheiden zwischen schlechten Regelkenntnissen, umstrittener Regelauslegung, Unaufmerksamkeit und vermuteter Verletzung der Unparteilichkeit. ⁵Schiedsrichter, die zu Beanstandungen Anlass geben, sind namentlich zu nennen. ⁶Dabei sind die beobachteten Fälle genau zu beschreiben.

⁷Beanstandet werden kann auch unsportliches Verhalten von Spielern und Zuschauern, wie z.B. ständiges Kritisieren von Schiedsrichterentscheidungen, Beschimpfungen etc.

A.1.7.5. STRAFEN

¹Die für Verstöße gegen die Spielordnung zu verhängenden Strafen sind im Gebührenkatalog des DTKV aufgeführt. ²Der Gebührenkatalog ist allen Clubs als Anlage zur Spielordnung auszuhändigen. ³Die Strafhöhe wird jährlich vom Präsidium überprüft und ggf. neu festgesetzt. ⁴Verhängte Strafen sind vom Spielleiter (Staffelleiter) der DTKV-Stelle Finanzen weiterzumelden. ⁵Sie überprüft den Geldeingang und mahnt säumige Beträge an.

A.1.7.6. EINSPRUCH

¹Einsprüche gegen die Entscheidungen des Spielleiters (Staffelleiters) sind schriftlich beim Spielleiter zu stellen. ²Über den Einspruch entscheidet der Spelausschuss. ³Ein Widerspruch kann nur innerhalb einer Frist von vierzehn Tagen nach Bekanntgabe der Entscheidung oder eines Widerspruchgrundes (z.B. fehlende Spielberechtigung eines Spieler) gestellt werden.

A.1.7.7. SPIELAUSSCHUSS

¹Der Spelausschuss setzt sich aus dem Spielleiter und den Sektionsleitern zusammen. ²Bei Einsprüchen ist ein Staffelleiter nicht an der Entscheidung beteiligt, sofern sich der Einspruch gegen eine seiner Entscheidungen richtet. ³Entscheidungen des Spelausschusses sind endgültig und können nicht mehr angefochten werden.

A.1.7.8. SPIELORT

¹Die Heimmannschaft hat Spielplatten zu stellen, die den Anforderungen aus Punkt 1 der Tipp-Kick Spielregeln des DTKV in der jeweils aktuellen Fassung entsprechen. ²Weiterhin hat die Heimmannschaft für angemessene Räumlichkeiten und Lichtverhältnisse zu sorgen. ³Bei den Räumlichkeiten ist insbesondere darauf zu achten, dass die Spieler und Schiedsrichter ausreichend Bewegungsfreiheit neben und über den Platten haben und nicht durch Zuschauer behindert werden können. ⁴Im Spielraum darf von den Spielern nicht geraucht werden. ⁵Als Empfehlung sollte auch den Zuschauern das Rauchen verboten werden.

A.2. POKALSPIELBETRIEB

A.2.1. AUSTRAGUNGSMODUS

A.2.1.1. ALLGEMEINES

¹Die Deutsche Mannschaftspokalmeisterschaft wird einmal jährlich ausgespielt, wobei diejenige Mannschaft Pokalsieger wird, die das Endspiel für sich entschieden hat. ²Für die Durchführung der Mannschaftsspiele gilt sinngemäß Tz. 1.1.5. ³In den K.O.-Spielrunden entscheidet bei einem nach Punkten unentschiedenen Spielausgang das Torverhältnis über den Sieger. ⁴Bei einem nach Punkten unentschiedenen Spielausgang entscheidet das Torverhältnis über den Sieger. ⁵Bei Punkt- und Torgleichheit wird ein Pokalspiel verlängert, indem ein Entscheidungsspiel (evtl. mit Verlängerung und „sudden-death“) zwischen von den jeweiligen Mannschaften autonom bestimmten Spielern stattfindet. ⁶Schiedsrichter werden neu ausgelost. ⁷Jede Mannschaft bestimmt einen Schiedsrichter. ⁸Zwischen diesen beiden entscheidet das Los.

A.2.1.2. QUALIFIKATION

¹Der Pokalwettbewerb wird vom Achtelfinale an bundesweit ausgetragen. ²Die Teilnehmer qualifizieren sich für das Achtelfinale in regionalen Wettbewerben. ³Die Achtelfinalplätze werden im Verhältnis der für den DTKV-Pokal am Saisonanfang gemeldeten Mannschaften auf die vier Sektionen verteilt. ⁴Jede Sektion erhält mindestens einen Startplatz, sobald sich mindestens eine Mannschaft angemeldet hat. ⁵Die maximale Teilnehmerzahl pro Sektion beträgt 5 Mannschaften. ⁶Sollten rechnerisch mehrere Sektionen Anspruch auf einen Platz haben (bei gleicher Nachkommazahl), so entscheidet das vom Bundesspielleiter zu ziehende Los.

A.2.1.3. FINALRUNDE

¹Die Finalrunde wird mit 16 Mannschaften an einem Ort als Pokal-Finalrunde gespielt. ²Nach Möglichkeit sollte die Finalrunde an zwei Tagen ausgetragen werden („Achtelfinale“ am ersten Tag, ab Viertelfinale am zweiten Tag). ²Bewerbungen um den Austragungsort sind an den Bundesspielleiter zu richten. ³Über die Bewerbungen entscheidet der Bundestag ein Jahr im Voraus mit einfacher Mehrheit.

A.2.1.4. FINALRUNDENMODUS

A.2.1.4.1. ACHELFINALE

¹Das Achtelfinale wird in 4 Gruppen à vier Mannschaften in Form einer einfachen Punktrunde am ersten Tag der Finalrunde ausgetragen. ²Die Gruppenteilnehmer werden per Losverfahren bestimmt. ³Für die Platzierungskriterien innerhalb der Gruppe gilt Tz. 1.1.6 sinngemäß. ⁴Die zwei Bestplatzierten jeder Gruppe erreichen das Viertelfinale.

A.2.1.4.2. VIERTELFINALE, HALBFINALE UND FINALE

¹Die Spiele in Viertelfinale, Halbfinale und Finale werden in KO-Runden ausgetragen. ²In den Spielen dieser Runden gelten die Regeln gemäß Tz. 2.1.1, Abs. 3ff. sinngemäß.

A.2.2. SPIELLEITER

¹Der Pokalspielbetrieb untersteht dem DTKV-Spielleiter. ²Er nimmt die Auslosung vor, setzt die Fristen und überwacht die Spielabwicklung. ³Die Durchführung der regionalen Qualifikationsrunden wird an den jeweils örtlich zuständigen Sektionsleiter delegiert.

A.2.3. TEILNAHME

A.2.3.1. TEILNAHMEBERECHTIGUNG

Es gilt Tz. 1.4.1. sinngemäß

A.2.3.2. TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN

Es gilt Tz. 1.4.2. sinngemäß

A.2.3.3. GEBÜHREN

Für jede zum Pokal gemeldete Mannschaft sind pro Teilnahme 10 Euro an Lizenzgebühren zu entrichten.

A.2.3.4. KAUTION

Es gilt Tz. 1.4.4. sinngemäß

A.2.3.5. ANMELDUNG

Es gilt Tz. 1.4.5. sinngemäß

A.2.3.6. SPIELGEMEINSCHAFTEN

¹Zwei Clubs können unabhängig von der Teilnahme eigener Mannschaften am Punktspielbetrieb Spielgemeinschaften bilden. ²Es gelten die Regelungen für Clubmannschaften.

A.2.4. KADERMELDUNG

¹Clubs, die am Pokalwettbewerb teilnehmen, müssen für jede Mannschaft einen Mindestkader von vier Spielern benennen. ²Diese Kadermeldung hat für den gesamten Wettbewerb Gültigkeit, abgesehen von Nachmeldungen. ³Für Nachmeldungen gilt Tz. 1.5.2. sinngemäß. ⁴Ein einmaliger Wechsel eines Spielers in eine höherrangige Mannschaft eines Vereins ist genau einmal pro Mannschaft erlaubt. ⁵Findet der einmalige Wechsel zum Play-Off statt, gilt der Wechsel für das gesamte Play-Off.

⁶Für Spiele der Finalrunde sind diejenigen Spieler spielberechtigt, die bereits in der abgelaufenen Punktrunde in dem jeweiligen Verein eingesetzt wurden, sowie Spieler, die in der zu Saisonbeginn erfolgten Kadermeldung der Mannschaft standen und in keinem Punktspiel eingesetzt wurden. ⁷Die Tz 1.5.5. gelten entsprechend.

⁸Über Ausnahmeregelungen entscheidet der Bundesspielleiter.

A.2.5. AUSLOSUNG UND TERMINGESTALTUNG

A.2.5.1. AUSLOSUNG

¹Je nach Anzahl der teilnehmenden Mannschaften lost der Spielleiter die jeweilige Spielrunde aus, wobei möglichst Vertreter anderer Clubs anwesend sein sollten. ²Bei der Auslosung werden alle im Wettbewerb befindlichen Mannschaften gleich behandelt. ³Die Auslosung der einzelnen Spielrunden wird nach Ablauf der Frist vorgenommen, die für die Abwicklung der bisherigen Spielrunde (oder für die Anmeldung) angesetzt wurde. ⁴Für

noch nicht absolvierte Spiele nimmt eine Spielpaarung anstelle der später zu ermittelnden Mannschaften an der Auslosung teil. ⁵Sind weniger Mannschaften vorhanden, als für eine volle Spielrunde nötig, so erhalten die nicht ausgelosten Mannschaften für diese Spielrunde ein Freilos und ziehen automatisch in die nächste Spielrunde ein. ⁶Die niederklassige Mannschaft hat auf regionaler Ebene grundsätzlich Heimrecht, ab Achtelfinale (auf Bundesebene) gilt das Heimrecht entsprechend der Auslosung.

A.2.5.2. SPIELANSETZUNG UND FRISTEN

¹Nach vollendeter Auslosung erhalten die beteiligten Clubs vom Spielleiter Nachricht über die jeweiligen Gegner.

²Folgende Fristen gelten im DTKV-Pokal:

- Bekanntgabe Austragungsort und Termin durch den Bundestag
- Start der Qualifikation auf regionaler Ebene ab 15.08.
- Abschluss Qualifikation auf regionaler Ebene bis 31.03.
- Austragung Pokal-Finalrunde zu einem festen Termin innerhalb des Zeitraumes 01.06. - 30.06.

³Ein Überschreiten der Frist ist nur mit Genehmigung des Spielleiters möglich. ⁴Nach Erhalt der Auslosungsmittteilung hat die auswärts anzutretende Mannschaft der Heimmannschaft schriftlich einen Wunsch- und einen Ausweichtermin vorzuschlagen. ⁵Kommt es zu keiner Terminvereinbarung, so ist der Spielleiter schriftlich zu benachrichtigen. ⁶Dieser setzt einen Termin fest und teilt diesen den Vereinen schriftlich mit.

A.2.5.3. ABSAGE VON TERMINEN

¹Ein Termin kann von einer Mannschaft nur einmal abgesagt werden. ²Gleichzeitig mit der Spielabsage sind schriftlich neue Terminvorschläge vorzulegen. ³Kommt eine Einigung nicht zustande, so entscheidet der Spielleiter. ⁴Eine Absage der Teilnahme an der Finalrunde gilt als Spielausfall.

A.2.5.4. SPIELAUSSFALL

¹Ein Spiel gilt als ausgefallen, wenn eine der beteiligten Mannschaften auf die Austragung des Spiels verzichtet, ein Spiel von der gleichen Mannschaft zum zweiten Mal abgesagt wird oder die Mannschaft nicht zum vereinbarten Termin antritt, ohne vorher schriftlich abgesagt zu haben. ²Wird nicht innerhalb von drei Tagen eine Entschuldigung nachgereicht, in der höhere Gewalt nachgewiesen wird (z.B. Kfz-Reparaturrechnung, Wetter- oder Straßenzustandsbericht), so kann der Gegner den Antrag stellen, dass das Spiel mit 32-0 Punkten und 80:0 Toren für ihn gewertet wird. ³Spielausfälle, die die Finalrunde betreffen, werden sofort mit 32-0 Punkten und 80:0 Toren für den Gegner gewertet. ⁴Die Mannschaft, die den Spielausfall verursacht, wird vom weiteren Wettbewerb ausgeschlossen und erhält eine Geldstrafe in Höhe von mindestens 25 Euro (siehe Gebührenordnung). ⁵Im Falle einer Wertung zieht der jeweilige Gegner in die nächste Runde ein. ⁶Alle Spieler, die für die Mannschaft gemeldet waren, sind für den Pokalwettbewerb der kommenden Saison gesperrt.

A.2.5.5. VERSPÄTETES ERSCHEINEN AM SPIELORT

Es gilt Tz. 1.6.6. sinngemäß

A.2.6. SONSTIGE ORGANISATORISCHE REGELUNGEN

A.2.6.1. SPIELFORMULAR

Es gilt Tz. 1.7.2. sinngemäß.

A.2.6.2. ERGEBNISMELDUNG

¹Es gilt Tz. 1.7.3. sinngemäß. ²Die Mannschaft, für die ein Spiel als verloren gewertet wird, scheidet aus dem Pokal aus, wobei auch die anderen Strafbestimmungen der Tz. 2.5.3. gelten.

A.2.6.3. SCHIEDSRICHTER

Es gilt Tz. 1.7.1. sinngemäß.

A.2.6.4. BEANSTANDUNGEN

Es gilt Tz. 1.7.4. sinngemäß.

A.2.6.5. STRAFEN

Es gilt Tz. 1.7.5. sinngemäß.

A.2.6.6. EINSPRUCH

Es gilt Tz. 1.7.6. sinngemäß.

A.2.6.7. SPIELAUSSCHUß

Es gilt Tz. 1.7.7. sinngemäß.

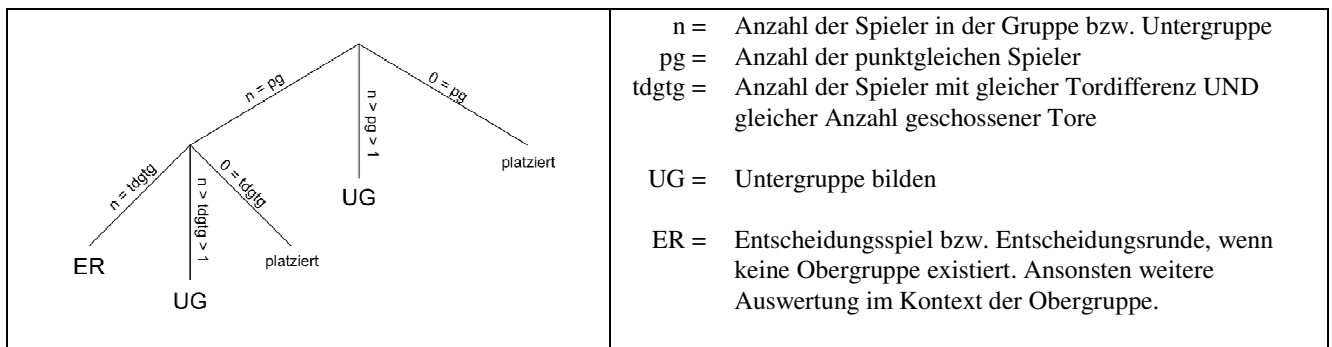
B EINZELSPIELBETRIEB

B.1. PUNKTSPIELMODUS

B.1.1. PUNKTEVERTEILUNG

¹Der Spieler, der in einem Spiel die meisten Tore erzielt, erhält zwei Plus- und null Minuspunkte, der unterlegene zwei Minus- und null Pluspunkte. ²Bei unentschiedenem Spielausgang erhält jeder Spieler einen Plus- und einen Minuspunkt.

B.1.2. PUNKTGLEICHHEIT



Die Platzierung innerhalb einer Gruppe (bzw. Untergruppe) geschieht nach erzielten Punkten, Tordifferenz und geschossenen Toren. Sind alle Spieler punktgleich, erfolgt die Platzierung nach Tordifferenz und anschließend nach mehr erzielten Toren. Sind mehrere Spieler punktgleich, wird eine Untergruppe aller betroffenen Spieler (direkter Vergleich) gebildet. Untergruppen werden dabei als Gruppen gehandhabt. Eine Gruppe bildet eine (oder mehrere) Untergruppe(n), genau dann wenn:

- Mehrere Spieler, aber nicht alle, punktgleich sind (es können so mehrere Untergruppen punktgleicher Spieler entstehen).
- Alle Spieler punktgleich sind, und sich nach Anwendung der Kriterien Tordifferenz und geschossene Tore keine eindeutige Platzierung für je 2 oder mehrere Spieler ergibt (alle Spieler die gleichzeitig gleiche Tordifferenz und die gleiche Anzahl geschossener Tore haben, bilden jeweils eine Untergruppe).

Ist innerhalb einer Untergruppe U_k keine eindeutige Platzierung möglich und lässt sich auch keine weitere Untergruppe bilden, werden Punkte, Tordifferenz und Tore der nächst höheren Gruppe bzw. Untergruppe U_{k-1} als Platzierungskriterien herangezogen. Ergibt sich auch hier keine eindeutige Platzierung, wird wieder die nächst höhere Gruppe bzw. Untergruppe U_{k-2} in gleicher Weise zur Entscheidung benutzt.

Sind zwei oder mehr Spieler nach Prüfen aller Kriterien nicht zu platzieren, entscheidet eine Entscheidungsrunde (bei 2 Spielern ist es dann ein Entscheidungsspiel). Die Entscheidungsrunde ist nur dann notwendig, wenn die schlechteste Platzierung nach Ausspielen der Entscheidungsrunde nicht zum Weiterkommen berechtigt. Ansonsten kann auf eine Entscheidungsrunde verzichtet werden.

B.1.3. ENTSCHEIDUNGS-, PLAZIERUNGS- UND FINALSPIELE

Für Entscheidungs-, Platzierungs- und Finalsspiele gilt der Pokalspielmodus.

B.1.4. GRUPPENAUSLOSUNG

¹Beim Auslosen von Gruppen werden vereinsinterne Spiele bis zur Endrunde vermieden, in der Endrunde wird keine Rücksicht auf vereinsinterne Spiele genommen. Dabei gelten gesetzte Spieler formal als vereinslos, werden also nicht beim Vermeiden von vereinsinternen Spielen berücksichtigt. ²Die gesetzten Spieler werden zufällig an eine Position innerhalb der Gruppe gelost. ³Wenn mindestens so viele Gruppen wie gesetzte Spieler

existieren, dann fangen die zahlenmäßig größeren Gruppen mit der letzten Gruppennummer an.⁵Pro Gruppe müssen mindestens zwei Spieler in die nächste Runde einziehen.⁶Die Endrunde muss aus zwei Gruppen mit jeweils mindestens fünf Teilnehmern bestehen.

⁷Der Austragungsmodus bei Deutschen Einzelmeisterschaften und Sektionsmeisterschaften muss dem vom Verband festgelegten Modus folgen.⁸Die Auslosung der Gruppen ist direkt vor dem Turnier vorzunehmen.⁹Bei Turnierveranstaltungen bis einschließlich 63 Teilnehmern werden nur 8 Spieler gesetzt; bei

Turnierveranstaltungen ab 64 Teilnehmern werden 16 (Play-Off) bzw. 12 (Endrunde) Spieler gesetzt.¹⁰ Gültigkeit hat die jeweils letztveröffentlichte Turnierrangliste.

¹¹Alternativ kann bei der DEM ab 48 Teilnehmer im Schweizer System (11 Runden) mit abschließendem Play-Off (ab Achtelfinale / best of three) gespielt werden. Die Paarungen ergeben sich anhand der Platzierung im Schweizer System. Optional können dabei die Spieler auf den Plätzen 1-4 automatisch ins Viertelfinale gesetzt werden, während die Spieler auf den Plätzen 5–12 im Achtelfinale die Gegner für das Viertelfinale ermitteln.

¹²Veranstalter dürfen die Sektionsturniere auch im Schweizer-Modus mit anschließender KO-Runde durchführen. Es müssen dabei mindestens 10 Runden gespielt werden. Ferner muss mindestens ein Viertel der Vorrundenteilnehmer in die anschließende Endrunde einziehen. In der KO-Runde wird gemäß der Platzierungen in der Vorrunde gesetzt (und nicht nach der Turnierrangliste).

¹³Der zweite Tag der DEM darf maximal 3 Runden umfassen.

B.1.5. GRUPPEN MIT MEHREREN SPIELERN DES GLEICHEN CLUBS

¹Spiele in einer Gruppe mehrere Spieler eines Clubs oder von Clubs, deren Mannschaften im Ligaspielbetrieb eine Spielgemeinschaft bilden, so sind die Spiele der Spieler, die gleichen Clubs oder gleichen Spielgemeinschaften angehören, vorzuziehen.²Die Teilnehmer der Gruppen können durch einstimmigen Beschluss von dieser Regelung abweichen.

B.1.6. SCHIEDSRICHTERANSETZUNG

¹Als Schiedsrichter sollten von der Turnierleitung, soweit möglich, Spieler aus anderen Clubs eingesetzt werden.

²Für die Endrunde der Deutschen Einzelmeisterschaft und der Sektionsmeisterschaften ist dieses zwingend vorgeschrieben.³Jede Ansetzung der Turnierleitung ist ohne Widerspruch zu akzeptieren.

B.1.7. SPIELAUSFALL UND SPIELABBRUCH

¹Spiele, die zu Beginn einer Runde nicht am Turnierort eingetroffen sind und ihr erstes Spiel verpassen, können von der Turnierleitung vom Wettbewerb ausgeschlossen werden.²Tritt ein Spieler zu einem Spiel nicht an, oder bricht er das Spiel ab, so kann die Turnierleitung diesen Spieler ebenfalls vom Wettbewerb ausschließen.³Alle bisherigen Spiele werden gestrichen.

B.1.8. QUALIFIKATION FÜR WEITERE RUNDEN

¹Sollten sportlich qualifizierte Spieler in der nächsten Runde nicht mehr antreten, findet kein Nachrücken statt.

²Die nächste Runde wird mit entsprechend weniger Spielern ausgetragen.³Die entsprechenden Spiele werden als Nichtantreten gewertet. Ausgeschiedene Spieler werden für die Gesamtwertung nach folgenden Kriterien sortiert

1. als erstes entscheidet die Platzierung innerhalb der Gruppe, danach
2. die Anzahl der Punkte innerhalb der Gruppe, danach
3. die Tordifferenz innerhalb der Gruppe, danach
4. die Anzahl der geschossenen Tore
5. die aktuelle Ranglistenposition.

B.1.9. ENDRUNDE UND ENDSPIEL BEI MEISTERSCHAFTEN

¹Bei Deutschen Einzelmeisterschaften und Sektionsmeisterschaften ist vom Veranstalter (notfalls durch Absperren der Spielplatten) darauf zu achten, dass bei Endrundenspielen und beim Endspiel genügend Raum um die Spielplatten gelassen wird, so dass Zuschauer das Spiel betrachten können, ohne Spieler und Schiedsrichter zu stören.

B.1.10. GELTUNGSBEREICH

¹Die Bestimmungen über den Einzelspielbetrieb der Spielordnung sind bei Deutschen Einzelmeisterschaften und Sektionsmeisterschaften unbedingt einzuhalten.²Möchte ein Veranstalter bei anderen Meisterschaften und Turnieren in einzelnen Punkten von der Spielordnung abweichen, so muss das in der Turnierankündigung bekanntgemacht werden.

³In die DTKV-Turnierrangliste werden nur Turniere aufgenommen, die prinzipiell „offen“ für alle Teilnehmer sind. Dabei gelten auch solche Turniere als „offen“, die aus organisatorischen Gründen auf eine maximale Teilnehmeranzahl beschränkt sind. Dabei wird die Mindestteilnehmeranzahl auf 50 festgesetzt. (Von dieser Regel ausgenommen ist das „Tourfinale“, die Sektionsturniere und die DEM)

B.1.11. EINSPRUCH

¹Einsprüche gegen die Wertung eines Spieles sind unverzüglich nach Beendigung des Spieles an den Veranstalter zu richten. ²Die Entscheidung des Veranstalters ist bindend und endgültig.

B.1.12. ERGEBNISMELDUNG UND TURNIERABGABE

¹Die Turnierveranstalter melden innerhalb von zwei Wochen die Turnierergebnisse an den Bundesturnierspielleiter. ²In derselben Frist ist die Turnierabgabe an den Schatzmeister zu entrichten. ³Dieser ist berechtigt, die Turnierabgabe bar gegen Quittung zu kassieren.

B.1.13. SPIELORT

¹Im Spielraum darf nicht geraucht werden und es darf bis 18 Uhr weder von Zuschauern noch von Spielern Alkohol konsumiert werden. ²Dieses Alkoholverbot gilt ausschließlich für den Raum (bzw. die Halle) in dem gespielt wird, Vorräume etc. sind davon nicht betroffen. ³Der DTKV will durch dieses Alkoholverbot an der Platte die Außenwirkung von Tipp-Kick-Veranstaltungen verbessern.

B.2. K.O.-System

B.2.1. AUSTRAGUNGSMODUS

¹Werden Spiele nach dem KO-System ausgetragen, so wird derjenige Sieger, der die meisten Tore erzielt.

B.2.2. UNENTSCHEIDENER SPIELAUSGANG

¹Bei unentschiedenem Spielstand wird das Spiel mit Mittelanstoß fortgesetzt und solange weitergeführt, bis ein Tor gefallen ist. ²Die Farben werden neu ausgelost.

B.2.3. FINALSPIELE

¹Für Finalsspiele gilt eine abweichende Regelung. ²Ist ein Endspiel nach einer Verlängerung von 2 x 2 Minuten noch nicht entschieden, so ist das Spiel neu anzusetzen. ³Steht es auch im zweiten Endspiel unentschieden nach Verlängerung, so tritt die Regelung nach Tz. 2.2. in Kraft.

B.3. ENDRUNDENMODUS

¹Jeder Veranstalter gibt mit der Ausschreibung verbindlich bekannt, ob die jeweilige Turnierendrunde in Gruppen oder als Play-Off durchgeführt wird.

B.4. PLAY-OFF-MODUS

¹Die Entscheidung im Play-Off-Modus fällt nach dem System „best of three“. ²Derjenige, der zuerst zwei Spiele gewonnen hat, hat auch den Gesamtvergleich gewonnen. ³Alle Spiele werden bei unentschiedenem Spielstand im „sudden death“ entschieden, das heißt, es gewinnt derjenige, der das nächste Tor schießt. ⁴Alle ausgeschiedenen Spieler einer Play-Off Runde (z.B. Achtelfinale) werden nach den folgenden Kriterien für die Gesamtwertung eingeordnet:

1. Anzahl der erspielten Punkte, dann
2. Tordifferenz aus allen Spielen, und schließlich
3. Die bessere Endplatzierung des Gegners.

Zu 1.: Die Punkte aller Spiele werden addiert, dabei gibt es für jedes Spiel folgende Möglichkeiten der Punkteverteilung:

Sieg ohne sudden death	→ 2	Punkte
Sieg nach sudden death	→ 1.5	Punkte
Niederlage nach sudden death	→ 0.5	Punkte
Niederlage ohne sudden death	→ 0	Punkte

Zu 3.: Man beginnt bei Ausgeschiedenen des Halbfinals, danach sind die ersten 4 Spieler eindeutig platziert. Als nächstes wiederholt man es mit den Ausgeschiedenen des Viertelfinales, danach sind die ersten 8 Spieler eindeutig platziert, weiter geht es dann im Achtelfinale usw.

Ansetzung der Schiedsrichter im Play Off:

Damit alle Play Off Spiele gleichzeitig stattfinden können, werden in erster Linie Ausgeschiedene der Vorrundenspiele gebeten, als Schiedsrichter in der ersten Runde des Play-Offs zu agieren.

Sollten sich nicht genug Freiwillige melden, so muss die erste Runde des Play-Offs in 2 Durchgängen gespielt werden. Jeder Play-Off Teilnehmer muss dann mindestens für ein Spiel als Schiedsrichter fungieren. Für das mögliche dritte Spiel werden entweder Freiwillige herangezogen, oder vorzugsweise Play-Off Teilnehmer, die zu diesem Zeitpunkt bereits ausgeschieden sind.

Spieler, die im Play-Off ausscheiden, sind verpflichtet mindestens ein Spiel (jedoch nicht mehr als 2 Spiele) in der nächsten Play Off Runde als Schiedsrichter zu leiten. Die Turnierleitung ist für das Ansetzen der Schiedsrichter verantwortlich, und sollte nach Möglichkeit vermeiden, dass der Schiedsrichter und einer der Spieler dem gleichem Verein angehören.

C ORGANISATORISCHE RICHTLINIEN

C.1. VERGABE VON MEISTERSCHAFTEN

C.1.1. DEUTSCHE EINZELMEISTERSCHAFT

¹Über die Vergabe der Deutschen Einzelmeisterschaft entscheidet der DTKV-Bundestag. ²Die Deutsche Einzelmeisterschaft wird zwei Jahre im Voraus vergeben. ³Bei mehreren Bewerbern erhält derjenige Bewerber den Auftrag zur Ausrichtung der Meisterschaft, der die meisten Stimmen erhält. ⁴Lagen zum Zeitpunkt der Jahreshauptversammlung noch keine Bewerbungen vor, so ist es Aufgabe des DTKV-Präsidiums, einen Ausrichter ausfindig zu machen.

C.1.2. SEKTIONSMEISTERSCHAFTEN

Es gilt Tz. 1.1. Sätze 1 bis 3 sinngemäß.

¹Der Bundesspielleiter koordiniert die Termine so, dass im 2. Quartal maximal 3 Sektionsmeisterschaften stattfinden. Der zeitliche Abstand zwischen zwei Sektionsturnieren bzw. zu der Deutschen Einzelmeisterschaft muss ferner mindestens 4 Wochen betragen.

C.1.3. REGIONALE MEISTERSCHAFTEN

¹Bewerbungen um die Ausrichtung von regionalen Meisterschaften (z.B. Landesmeisterschaften) sind an das DTKV-Präsidium zu richten. ²Dieses entscheidet über den Antrag.

C.1.4. TURNIERABGABE

¹Jeder Veranstalter eines Turniers führt pro Teilnehmer 50 Cent Startgeld an den DTKV ab.

C.2. EHRUNG VON MEISTERN

C.2.1. DEUTSCHE MANNSCHAFTSMEISTER

¹Der Deutsche Mannschaftsmeister und der DTKV-Pokalsieger werden mit einem Wanderpokal ausgezeichnet.

²Außerdem erhält jeder Spieler der betreffenden Mannschaften eine gravierte Medaille/Pokal.

C.2.2. LIGAMEISTER

¹Die Meister aller Mannschaftsligen sollen nach Beendigung der Saison pro Spieler eine Medaille erhalten.

C.2.3. DEUTSCHER EINZELMEISTER UND SEKTIONSMEISTER

¹Zusätzlich zum Pokal des Veranstalters erhalten der Deutsche Einzelmeister und die Sektionsmeister vom DTKV Wanderpokale.

C.2.4. WANDERPOKAL

¹Spieler und Mannschaften, die im Besitz eines Wanderpokal sind, den sie bei einem Turnier gewonnen haben, müssen den Wanderpokal zum Folgeturnier zur Verfügung stellen. ²Wird der Wanderpokal zum Folgeturnier nicht beigebracht, so wird der Spieler bzw. die Mannschaft gesperrt. ³Die Sperre bleibt so lange bestehen, bis der Spieler den Wanderpokal an den Veranstalter (u.a. Regionalvorstand) zurückgegeben hat oder bei Verlust für Ersatz gesorgt hat.

C.3. DATENVERWALTUNG

C.3.1 DATENVERWALTUNG IM LIGASPIELBETRIEB

¹Für die Verwaltung und Weitergabe der Informationen zum Ligaspielbetrieb ist die vom DTKV vorgeschriebene Software zu verwenden.

C.3.2 DATENVERWALTUNG IM EINZELSPIELBETRIEB

¹Für die Organisation von Turnieren sowie Verwaltung und Weitergabe von Turnierdaten stellt der DTKV den Veranstaltern eine Software zur Verfügung. ²Die Veranstalter sind zur Verwendung dieser Software

verpflichtet. ³In Ausnahmefällen kann beim Bundesturnierspielleiter eine einmalige Befreiung von dieser Pflicht beantragt werden. ⁴Die computergesteuerte Stoppuhr (von Peter Deckert) wird für Sektionsturniere zur Pflicht.

DTKV-Gebührenordnung

D.1. Beiträge und Lizenzen

1a	Beiträge			
1aa	Clubbeitrag im Geschäftsjahr*			
	je Mitglied bis 18 Jahre	Klasse 2	EUR	6,00
	je Mitglied ab 18 Jahre	Klasse 1	EUR	12,00
	höchstens jedoch		EUR	150,00
	für neue Clubs pauschal im 1.Mitgliedsjahr		EUR	25,00
1ab	Jahresbeitrag für Einzelmitglieder		EUR	12,50
	*mindestens 5 Mitglieder			
1b	Lizenzen	Lizenzen		
1ba	1 u. 2 Bundesliga	1/2 BL	EUR	15,00
1bb	Regional- u. Verbandsliga	VL/RL	EUR	10,00
1bc	DTKV-Pokal	DTKV-Pokal	EUR	10,00
1c	Kautionen (Kannbestimmung)			
1ca	Erstteilnahme an Liga und Pokal		EUR	25,00
1cb	Unzuverlässigkeit in vergangener Saison		EUR	50,00

(Maximalbetrag)

D.2. Nichtantreten bei Pflichtspielen

2a	Meisterschaftsspiele			
2aa	1. u. 2. Bundesliga		EUR	125,00
2ab	Regional- u. Verbandsliga		EUR	50,00
2b	DTKV-Pokal			
2ba	bis Achtelfinale		EUR	25,00
2bb	ab Achtelfinale		EUR	125,00

DTKV-Gebührenordnung

D.3. Nichteinhalten von Terminen

3a	Mitgliederliste	Höchstbeitrag	EUR	150,00
3b	Gebühr für Beitragsmahnung		EUR	5,00
3c	Terminlisten für Ligaspiele			
3ca	alle Ligen		EUR	10,00
3d	Spielberichtsbögen je fehlender Bogen in allen Ligen u. DTKV-Pokal		EUR	10,00
3e	Keine vorgeschriebene Anzahl von Spielen zu bestimmten Terminen; je fehlendes Spiel		EUR	10,00
3f	Turnierausrichter, die Ergebnisse nicht rechtzeitig an den Spielleiter senden		EUR	25,00
3g	zu späte Kadermeldung		EUR	10,00
3h	Fehlerhafte Spielprotokolle		EUR	10,00

D.4. Turnierabgabe

bei jedem Turnier je Teilnehmer EUR 0,50

D.5. Einsprüche

bei abschlägig beschiedenem Einspruch EUR 5,00

D.6. Presseprämie

Die von der Fa. MIEG zur Verfügung gestellte Presseprämie wird, abzl. eines vom Bundestag im Rahmen des Haushaltsplanes festzulegenden Betrags, anteilig an die Vereine mit erfolgreicher Pressearbeit verteilt. Berechnungszeitraum ist das Kalenderjahr. Alle Medienbeiträge, die zur Berechnung der Prämie relevant sind, müssen bis zum 31.01. des auf die Veröffentlichung folgenden Kalenderjahres eingereicht werden.