

DEUTSCHER TIPP-KICK VERBAND

TIPP-KICK SPIELORDNUNG

gültig ab 01.08.2017
Version 2017.3

(Die blauen Hervorhebungen markieren Neuregelungen bzw. Änderungen der neuesten Version.)

- * 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

A.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 1. BUNDESLIGA

¹Oberste Spielklasse ist die 1. Bundesliga. ²Die 1. 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 Finalspiele 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. ⁸Die Bundesliga wird in 4 Spieltagen zu vordefinierten / festgelegten Terminen durchgeführt. ⁹Die Spielüberwachung/Planung und Abwicklung wird vom Spielleiter durchgeführt. ¹⁰Es werden 4 feste Spieltage, welche außerhalb bundesweiter Ferien liegen vor der Meldefrist bekannt gegeben. Diese Spieltage müssen eingehalten werden. Ausnahme: die Teams (3er-Spieltag) einigen sich auf einen anderen Termin, welcher vor dem eigentlichem Spieltermin liegt (Mail an den Bundesspielleiter). Diese geänderten Termine können nicht abgesagt werden.

¹¹Die Finalrunde der 1. Bundesliga wird mit der Pokalrunde (Turnier mit 4 Vierergruppen) an einem WE durchgeführt und im Wechsel in allen vier Sektionen ausgetragen.

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.

³Die 2.Bundesliga Nordost und die 2.Bundesliga Südwest werden in 4. Spieltagen zu vordefinierten / festgelegten Terminen durchgeführt.

⁴Für die 2.Bundesliga Nordost und die 2.Bundesliga Südwest gelten die Sätze A.1.1.2.9 und 10 sinngemäß.

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. ¹¹Bei Spieltagen mit 3 Teams hat das Heimteam beim zweiten Spiel des Tages spielfrei. Das am weitesten angereiste Team darf die weitere Spiel-Reihenfolge auswählen.

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. ²Aus den zweiten Bundesligen steigen jeweils zwei Mannschaften in die entsprechenden Regionalligen ab.
- ³Steigen 2 Mannschaften aus der Bundesliga in dieselbe 2. Bundesliga ab, so steigt in der laufenden Saison zusätzlich die Mannschaft auf dem drittletzten Platz in die für diese Mannschaft zuständige Regionalliga ab. (Somit ist immer die Sollstärke von 9 Mannschaften in den 2. Bundesligen garantiert.)
- (3) Regionalliga/Verbandsliga: ¹Die Regionalligen entsenden 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 Entscheidungsspieles 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 1. September eines Jahres und endet am 30. Juni des folgenden Jahres. ²Die laufende Saison beginnt mit dem 1. Spiel in der entsprechenden Liga. ³Die Saison wird in vier Blöcke eingeteilt, innerhalb derer eine Mindestanzahl von Spielen ausgetragen sein muss. ⁴Der erste Block geht vom 1. September bis zum 15. November, der zweite Block vom 16. November bis zum 31. Januar, der dritte Block vom 1. Februar bis 15. April und der vierte Block vom 16. April bis 30. Juni. ⁵Der Spielplan wird vom Spiel- bzw. Staffelleiter festgelegt und den Mannschaften schriftlich mitgeteilt. ⁶Die Einteilung in vier Blöcke ist für alle Ligen grundsätzlich bindend. ⁷Der Bundesspielleiter kann bei Bedarf Abschlusstermine verändern. ⁸Die Bundesliga wird in 4. Spieltagen zu vordefinierten / festgelegten Terminen / Zeiträumen durchgeführt. ⁹Die Spielüberwachung / Planung und Abwicklung wird vom Spielleiter durchgeführt.

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

¹Teilnahmeberechtigt 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 am Mannschaftsspielbetrieb teilnehmende Mannschaft wird eine Gebühr von 50,00€ erhoben.

²Vereine, die nicht fristgerecht (inkl. 2 Wochenfrist nach Mahnung) ihre Verbandsabgaben entrichtet haben, werden für die Saison vom Mannschaftsspielbetrieb ausgeschlossen.

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 Mannschaft höchstens 8 Spieler eingesetzt werden. ⁶Höchstens zwei zu Anfang der Saison nicht gemeldete Spieler dürfen pro Meisterschaftsspiel eingesetzt werden. ⁷Satz 5 und 6 gilt nicht für die niederrangigste Mannschaft eines Vereins, wenn dieser Verein mit mehreren Mannschaften am Spielbetrieb teilnimmt. ⁸Satz 6 gilt nicht für Vereine mit nur einer Mannschaft, die in der Regional- oder Verbandsliga spielen. ⁹Über 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. ³Ein Spieler, der ein Spiel in der Liga oder Pokal für einen Verein absolviert hat, darf bis zum Ende der laufenden Saison nur für diesen Verein Pflichtspiele bestreiten. Diese Regelung gilt für beide Wettbewerbe.

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“ zu setzen. ⁶Jugendliche bis 16 Jahre, die vorher noch nicht als Stammspieler in einer Bundesligamannschaft gemeldet waren, können zwecks Jugendförderung zweimal hochspielen in einer höherklassigen Mannschaft des eigenen Vereins, ohne den Status als Stammspieler in der tiefer spielenden Mannschaft zu verlieren. ⁷Dabei muss vor der Saison festgelegt werden, in welcher Mannschaft der Jugendspieler Ersatz spielen soll. ⁸Für jeden Jugendspieler soll diese Option maximal für zwei Spielzeiten möglich sein. ⁹Wird 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. ¹⁰Zieht 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. ¹¹Bei späterem Rückzug der Mannschaft bleibt die ursprüngliche Regel in Kraft. ¹⁰Ist eine Liga nach 3er-Spieltagen organisiert, dann gilt der Wechsel in eine höherrangige Mannschaft für einen Spieltag (auch wenn dies 2 Spieleinsätze umfasst) nur im Sinne eines einmaligen Wechsels.

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.

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. ⁵Gast- und Heimmannschaft sind jeweils verpflichtet, innerhalb einer Frist von maximal 14 Tagen Terminvorschläge anzunehmen oder alternative Termine vorzuschlagen. ⁶Nach Ablauf einer vom Spielleiter festgesetzten Frist hat jede Mannschaft die ausgehandelten Termine schriftlich dem Spielleiter (Staffelleiter) mitzuteilen. ⁷Die Begegnungen eines Spieltages müssen zwischen 10 und 15 Uhr beginnen, wobei die Mannschaft mit der weitesten Anfahrt die Anstoßzeiten und die Reihenfolge bestimmen darf; die Begegnungen werden direkt nacheinander gespielt. ⁸In Fällen, in denen eine Terminvereinbarung nicht zustande kam, legt der Spielleiter (Staffelleiter) den Termin fest und verhängt entsprechende Geldstrafen gegen die betroffenen Clubs. ⁹Er erstellt nun den endgültigen Terminplan und schickt ihn den beteiligten Mannschaften zu. ¹⁰Mit der Mehrheit der an einer Liga beteiligten Mannschaften kann für diese Liga ein abweichender Modus bestimmt werden. ¹¹Der Spielleiter (Staffelleiter) muss für die Bundesliga oder eine Regionalliga Termine festsetzen, bis zu denen jede Mannschaft eine bestimmte Anzahl von Spielen absolviert haben muss. ¹²Werden 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). ⁹Regelung in Ligen mit festen Spieltagen: Team A, B und C.
1) A sagt ab -> A:B wird 0:32, A:C wird 0:32 gewertet; 2) A und B sagen ab -> A:C wird 0:32, B:C wird 0:32 gewertet, zusätzlich: A:X wird 0:32 und B:X wird 0:32 gewertet 3) A, B und C sagen ab -> A:X wird 0:32 und B:X wird 0:32 und C:X wird 0:32 gewertet. Dabei ist X ein imaginärer Gegner (welcher nicht in der Tabelle auftaucht).

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. ⁶Ein gewertetes Spiel bedeutet 2 Punkte Abzug für die kommende Saison. ⁷Tritt eine Mannschaft zum zweiten Mal zu einem Spiel nicht an, wird sie völlig aus der Wertung genommen. ⁸Eine dadurch aus der Wertung genommene Mannschaft steigt in die unterste Ligaebene ab. ⁹Die Wertung zweier Spiele an einem 3er-Spieltag gilt als eine Wertung, so dass dies nur zur Abwertung der beiden Spiele, nicht aber zur Herausnahme aus der Liga führt. Ebenso gibt es in der Folgesaison nur 2 Punkte Abzug.

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

¹Spiele 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. ³Spiele 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

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

A.1.7.3 ERGEBNISMELDUNG

¹Das Ergebnis muss bis spätestens 4 Tage nach Beendigung des Spiels dem Spielleiter (Staffelleiter) zugestellt sein (per E-Mail oder mit der Post). ²Zusteller ist die Heimmannschaft. ³Sollte nach Ablauf der Frist 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, unsportliche Äußerungen, 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 Spieelausschuss. ³Ein Einspruch kann nur innerhalb einer Frist von vierzehn Tagen nach Bekanntgabe der Entscheidung oder eines Widerspruchsgrundes (z.B. fehlende Spielberechtigung eines Spieler) gestellt werden und muss schriftlich begründet werden.

A.1.7.7 VERBANDSAUSSCHUSS

¹Der Verbandsausschuss setzt sich immer aus dem Spielleiter und den Sektionsleitern zusammen. ²Entscheidungen des Verbandsausschuss 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. **Für jede teilnehmende Mannschaft wird eine Gebühr von 25,00€ erhoben.** 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). ³Bewerbungen um den Austragungsort sind an den Bundesspielleiter zu richten. ⁴Über 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 Punkterunde am ersten Tag der Finalrunde ausgetragen. ²Die Gruppenteilnehmer werden per Losverfahren bestimmt. ³Die vier Endrundengruppen werden ohne Setzliste frei ausgelost. ⁴Für die Platzierungskriterien innerhalb der Gruppe gilt Tz. 1.1.6 sinngemäß. ⁵Die 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. ³Eine Spielgemeinschaft ist nur zwischen 2 Teams aus einer Sektion möglich. ⁴Spiele zwei Vereine bereits in der Liga als Spielgemeinschaft, so darf diese auch im Pokal in der Sektion des erstgenannten Vereines im Pokal starten.

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.

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 Auslosungsmittelteilung 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 SPIELAUSFALL

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.

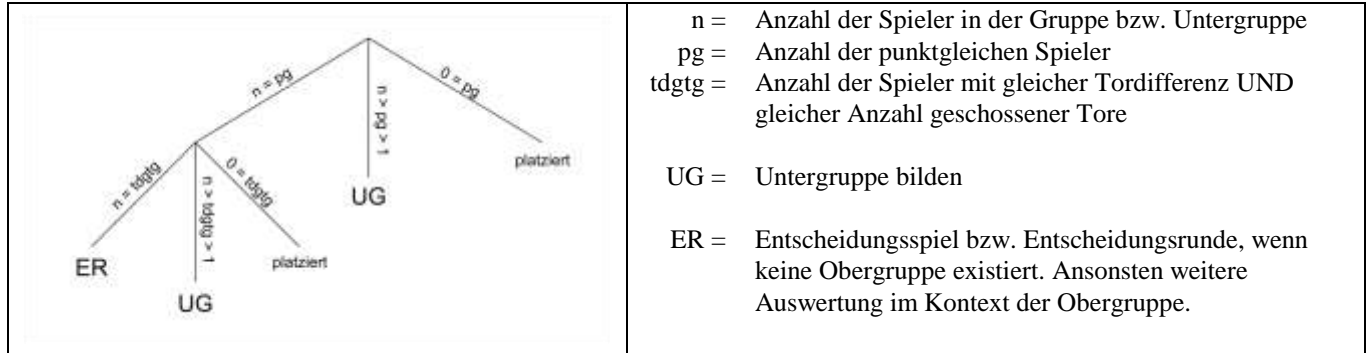
B EINZELSPIELBETRIEB

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



¹Die Platzierung innerhalb einer Gruppe (bzw. Untergruppe) geschieht nach erzielten Punkten, Tordifferenz und geschossenen Toren. ²Sind alle Spieler punktgleich, erfolgt die Platzierung nach Tordifferenz und anschließend nach mehr erzielten Toren. ³Sind mehrere Spieler punktgleich, wird eine Untergruppe aller betroffenen Spieler (direkter Vergleich) gebildet. ⁴Untergruppen werden dabei als Gruppen gehandhabt. ⁵Eine 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).

⁶Ist 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. ⁷Ergibt sich auch hier keine eindeutige Platzierung, wird wieder die nächst höhere Gruppe bzw. Untergruppe U_{k-2} in gleicher Weise zur Entscheidung benutzt.

⁷Sind zwei oder mehr Spieler nach Prüfen aller Kriterien nicht zu platzieren, entscheidet eine Entscheidungsrunde (bei 2 Spielern ist es dann ein Entscheidungsspiel). ⁷Die 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

¹Für Entscheidungs-, Platzierungs- und Finalspleie gilt der Pokalspielmodus.

²Bei der DEM und bei Sektionsturnieren findet nach der Endrunde nur noch das Finale statt, die Platzierungsspiele entfallen. Die Endplatzierung ergibt sich aus dem Abschneiden in der jeweiligen Gruppe. Bei Punkt- und Torgleichheit ist der Spieler besser platziert, aus dessen Gruppe der Sieger des Turniers kommt. Sollte ein Nebenturnier etc. stattgefunden haben, so darf dessen Finale nicht zwischen Endrunde und Finale des Sektionsturniers bzw. DEM stattfinden.

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. ²Dabei gelten gesetzte Spieler formal als vereinslos, werden also nicht beim Vermeiden von vereinsinternen Spielen berücksichtigt. ³Außerdem wird vermieden, dass Spieler in zwei aufeinanderfolgenden Runden gegeneinander spielen. ⁴Das gilt nicht für der Endrunde ⁵Die

gesetzten Spieler werden zufällig an eine Position innerhalb der Gruppe gelost.⁶ Wenn mindestens so viele Gruppen wie gesetzte Spieler existieren, dann fangen die zahlenmäßig größeren Gruppen mit der letzten Gruppennummer an.⁷ Pro Gruppe müssen mindestens zwei Spieler in die nächste Runde einziehen.

⁸Bei der DEM und bei Sektionsmeisterschaften dürfen ab der 2. Runde nur noch gleichstarke (entweder 5er oder 6er-Gruppen) gespielt werden. In 5er Gruppen kommen ab der zweiten Runde immer 3 Spieler weiter. In 6er Gruppen kommen ab der zweiten Runden einheitlich 3 oder 4 Spieler weiter.

⁹Die Endrunde muss aus zwei Gruppen mit jeweils mindestens fünf Teilnehmern bestehen.

¹⁰Der Austragungsmodus bei Deutschen Einzelmeisterschaften und Sektionsmeisterschaften muss dem vom Verband festgelegten Modus folgen.¹¹ Die Auslosung der Gruppen ist direkt vor dem Turnier vorzunehmen.

¹²Bei Turnierveranstaltungen bis einschließlich 63 Teilnehmern werden nur 8 Spieler gesetzt; bei Turnierveranstaltungen ab 64 Teilnehmern werden 16 (Play-Off) bzw. 12 (Endrunde) Spieler gesetzt.¹³ Gültigkeit hat die jeweils letztveröffentlichte Turnierrangliste.

¹⁴Alternativ kann bei der DEM im Schweizer-System (mindestens 10 Runden) mit abschließendem Play-Off (ab Achtelfinale) gespielt werden.¹⁵ 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.¹⁶ Veranstalter 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).

¹⁷Ab einer Teilnehmeranzahl von 97 muss die DEM an zwei Tagen ausgetragen werden; der zweite Tag der DEM darf mehr als 3 Runden umfassen.¹⁸ Wird der erste Tag der DEM im Schweizer-Modus gespielt, müssen mindestens 25% der Teilnehmer den zweiten Tag erreichen.

¹⁹Das Turnierende der DEM muss am 2. Tag 18 Uhr und bei Sektionsturnieren 22 Uhr sein.

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.² Die 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.³ Jede 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.² Tritt ein Spieler zu einem Spiel nicht an, oder bricht er das Spiel ab, so kann die Turnierleitung diesen Spieler ebenfalls vom Wettbewerb ausschließen.³ Alle 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.³ Die 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 Finalspiele 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

¹Der Play-Off-Modus kann in verschiedenen Varianten gespielt werden, entweder über 2 oder über 3 Spiele.

²Dabei können verschiedene Modi des „sudden death“ (SD) gespielt werden.

B 4.1 VARIANTE 1 – „Best of 3 mit Endlos-SD“ – Klassisches Play-OFF

¹Derjenige, der zuerst zwei Spiele gewonnen hat, hat auch den Gesamtvergleich gewonnen. ²Alle Spiele werden bei unentschiedenem Spielstand im SD entschieden, das heißt, es gewinnt derjenige, der das nächste Tor schießt. ³Das SD-Spiel ist zeitlich unbegrenzt. ⁴Beim ersten SD-Spiel hat derjenige Spieler Anstoß, der beim Schweizer-System die bessere Vorrundenplatzierung hatte bzw. im Endrundenmodus die besseren Endrundenwerte (zunächst Platz, dann Punkte, dann Torverhältnis) vorweist. ⁵Wenn es zu weiteren SD-Spielen kommt, wird jeweils abgewechselt.

B 4.2 VARIANTE 2 – „Best of 2 mit Endlos-SD“

¹Derjenige, der nach zwei Spielen mehr Punkte hat, hat den Gesamtvergleich gewonnen. ²Beide Spiele sind unabhängig voneinander (das Torverhältnis ist irrelevant) ³Sind die Spieler nach zwei Spielen punktgleich, entscheidet ein SD-Spiel. ³Das SD-Spiel ist zeitlich unbegrenzt. ⁴Beim SD-Spiel hat derjenige Spieler Anstoß, der beim Schweizer-System die bessere Vorrundenplatzierung hatte bzw. im Endrundenmodus die besseren Endrundenwerte (zunächst Platz, dann Punkte, dann Torverhältnis) vorweist.

³Bei beiden Varianten kann anstelle des zeitlich unbegrenzten SD mit einem auf 5 Minuten begrenzten SD gespielt werden. ⁴Sollte es am Ende eines 5 Minuten SD keinen Sieger geben, gewinnt der im Turnier besser platzierte Spieler.

B 4.5 PLATZIERUNG DER AUSGESCHIEDENEN

¹Alle 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.

⁵In der Vorschlusrunde kann man von 24 auf progressives 12er Play-Off spielen (falls Play-Off-Modus gespielt wird), die 4 Gruppensieger sind automatisch im Viertelfinale.

B 4.6 ANSETZUNG DER SCHIEDSRICHTER

Damit alle Play Off Spiele gleichzeitig stattfinden können, werden in erster Linie Ausgeschiedene der Vorschlusrunde 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. Die Bewerbungen sollen bis zum 31.05. zwei Jahre vor dem Jahr, in dem die DEM stattfindet beim Bundesspielleiter eingehen. ³Bei mehreren Bewerbern erhält derjenige Bewerber den Auftrag zur Ausrichtung der Meisterschaft, der die meisten Stimmen erhält. ⁴Liegen zum 31.05. noch keine Bewerbungen vor, so ist es Aufgabe des DTKV-Präsidiums, einen Ausrichter ausfindig zu machen. ⁵Die Deutsche Einzelmeisterschaft sollte im Wechsel in allen vier Sektionen stattfinden.

C.1.2 SEKTIONSMEISTERSCHAFTEN und TOURFINALE

¹Über die Vergabe der Sektionsmeisterschaften und des Tourfinales* entscheidet der DTKV-Bundestag. ²Die Sektionsmeisterschaften und das Tourfinale werden ein Jahr im Voraus vergeben. ³Die Bewerbungen sollen bis zum 31.05. im Jahr bevor die Sektionsmeisterschaften stattfinden beim Bundesspielleiter eingehen.

⁴Sollte bis zum 31.05. keine Bewerbung aus der jeweiligen Sektion vorliegen, so kann sich auch ein Verein aus einer anderen Sektion um die Ausrichtung bewerben. ⁵Der Bundesturnierleiter koordiniert die Termine so, dass im 2. Quartal maximal 3 Sektionsmeisterschaften stattfinden. ⁶Der zeitliche Abstand zwischen zwei Sektionsturnieren bzw. zu der Deutschen Einzelmeisterschaft muss ferner mindestens 4 Wochen betragen.

⁷Das Tourfinale wird nach Festlegung der Reihenfolge der Sektionsmeisterschaften in einer schriftlichen Abstimmung von den Sektionsleitern sowie dem Präsidium an einen Bewerber vergeben.

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.1.5 ZUSCHÜSSE

¹Zuschüsse bei Mannschaftsturnieren: Der Veranstalter erhält pro Tag 100,00€.

Zusätzlich erhält der Veranstalter bis zu 200€ pro Veranstaltung gegen Vorlage von Rechnungen/Quittungen.

C.1.6 Startgeld von U18-Teilnehmern

¹U18-Starter müssen kein Startgeld bei DTKV-Turnieren an den Veranstalter zahlen.

²Der Veranstalter kann nach dem Turnier eine Liste der U18-Teilnehmer an den DTKV-Kassenwart senden. Im Anschluss werden **5,00€ pro U18-Teilnehmer** an den veranstaltenden Verein gezahlt.

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

¹Die Veranstalter werden verpflichtet die Endrunden / Playoff Teilnehmer bei der DEM (12 oder 16), bei Sektionsturnieren mindestens 8, die DEM Damenmeisterin (Platz 1), die U18 DEM Jugendmeister (Platz 1) alle mit einem Pokal zu ehren. ²Die DEM wird mit 200 € für die Ehrenpreise bezuschusst, die Sektionsturniere Ost / West / Süd / Nord werden mit 150 € unterstützt. ³Die Unterstützung wird nur ausgezahlt nach Vorlage der Rechnung. ⁴Die Bezuschussung muss für die nächste Saison durch den Bundestag frei gegeben werden. ⁵Zusätzlich zum Pokal des Veranstalters erhalten der Deutsche Einzelmeister und die Sektionsmeister vom DTKV Wanderpokale. ⁶Der Deutsche Einzelmeister sowie die vier Sektionsmeister erhalten ab der Saison 2016/17 einheitliche, wertige Pokale vom DTKV. Somit müssen die Veranstalter der fünf großen Turniere nur noch Pokale ab Platz 2 stellen.

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		
	Clubbeitrag im Geschäftsjahr*		
1aa	Pro Mannschaft, die am Spielbetrieb teilnimmt	EUR	60,00
	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	Teilnahme am DTKV-Pokal		
1ba	Pro Mannschaft	EUR	25,00
1c	Kautionen (Kannbestimmung)		
1ca	Ersteilnahme 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	125,00
2bb	ab Achtelfinale	EUR	125,00

DTKV-Gebührenordnung

D.3.	<u>Nichteinhalten von Terminen</u>		
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
3i	Strafmaß für unsportliches Verhalten liegt im Ermessensspielraum des Sektionsleiter, ggf. in Absprache mit dem Bundesspielleiter oder Präsidium		
D.4.	<u>Turnierabgabe</u>		
	bei jedem offiziellen DTKV-Turnier je Teilnehmer		EUR 0,50
	U18 Turniererstattung		EUR 5,00
D.5.	<u>Einsprüche</u>		
	bei abschlägig beschiedenem Einspruch		EUR 5,00