



Deutscher Tipp-Kick[®]-Verband

Spielordnung

Version: 2023_1

Diese „Spielordnung des Deutschen Tipp-Kick[®]-Verbandes (DTKV)“ wurde auf dem außerordentlichen Bundestag vom 28. Februar 2023 als Neufassung erstmalig beschlossen. Spätere Änderungen werden stets gültig mit Beschluss des Präsidiums oder eines außerordentlichen oder regulären Bundestages und werden farblich rot markiert hervorgehoben.

* Die Wortmarke „Tipp-Kick“ ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma EDWIN MIEG OHG.

Inhaltsverzeichnis

	Präambel	1
A	Mannschaftsspielbetrieb	1
§ 1	Staffelung, Gliederung und Allgemeines.....	1
	(1) Gliederung.....	1
	(2) 1. Bundesliga.....	1
	(3) 2. Bundesliga.....	2
	(4) Regionalligen und Verbandsligen.....	2
	(5) Ausländische Mannschaften.....	2
§ 2	Modus.....	3
	(1) Spielreihenfolge bei Dreier-Spieltagen.....	3
	(2) Ablauf des DTKV-Punktspieles.....	3
	(3) Spielmodus „Mannschaft mit vier Spielern“.....	3
	(4) Spielmodus „Mannschaft mit drei Spielern“.....	3
	(5) Platzierungskriterien für den Tabellenplatz.....	4
	(6) Platzierungskriterien für die Einzelwertung.....	4
	(7) Auf- und Abstieg.....	4
	(8) Rückzug.....	5
	(9) Entscheidungsrunden bzw. Entscheidungsspiele.....	5
	(10) Saison.....	6
	(11) Spielleiter.....	6
	(12) Ahndung von Verstößen und Streichung von Mannschaften.....	7
	(13) Teilnahme.....	7
	(14) Gebühren und Kautionen.....	7
	(15) Anmeldung.....	7
	(16) Spielgemeinschaften.....	8
	(17) Kadermeldung.....	8
	(18) Nachmeldungen.....	9
	(19) Wechsel des Vereins.....	9
	(20) Rang der Mannschaften eines Vereins.....	9
	(21) Wechsel in einen höherrangigen Kader.....	9
	(22) Fehlende oder fehlerhafte Eintragungen auf dem Spielprotokoll.....	10

	(23) Terminvereinbarung	10
	(24) Terminüberwachung.....	10
	(25) Absage von Terminen	11
	(26) Spielausfall	11
	(27) Verspätetes Erscheinen am Spielort	12
	(28) Einspielzeit	13
	(29) Vorziehen von vereinsinternen Spielen	13
§ 3	Sonstige organisatorische Regelungen	13
	(1) Schiedsrichter.....	13
	(2) Spielformular	13
	(3) Ergebnismeldung.....	14
	(4) Beanstandungen	14
	(5) Strafen.....	14
	(6) Einspruch	14
	(7) Spielort	14
B	DTKV-Pokalspielbetrieb	15
§ 4	Austragungsmodus	15
	(1) Allgemeines.....	15
	(2) Qualifikation.....	15
	(3) Finalrunde	15
§ 5	Teilnahme am DTKV-Pokal	16
	(1) Teilnahmeberechtigung und technische Voraussetzungen	16
	(2) Spielleiter.....	16
	(3) Anmeldung	16
	(4) Pokal-Spielgemeinschaften	16
	(5) Kadermeldung	16
	(6) Sonstiges.....	17
§ 6	Auslosung und Termingestaltung	17
	(1) Auslosung.....	17
	(2) Spielansetzung und Fristen	17
	(3) Absage von Terminen	17

	(4) Spielausfall	18
	(5) Verspätetes Erscheinen am Spielort	18
§ 7	DTKV-Pokalendrundenmodus	18
	(1) Achtelfinales	18
	(2) Viertelfinal, Halbfinale und Finale	18
C	Turnierspielbetrieb	19
§ 8	Modus	19
	(1) Allgemeines	19
	(2) Punkteverteilung	19
	(3) Punktgleichheit	19
	(4) Entscheidungs-, Platzierungs- und Finalsspiele	20
	(5) Gruppenauslosung	20
	(6) Gruppen mit mehreren Spielern des gleichen Vereins	21
	(7) Spielausfall und Spielabbruch	21
	(8) Qualifikation für weitere Runden	22
	(9) Endrunde und Endspiel bei Meisterschaften	22
	(10) Geltungsbereich	22
	(11) Einspruch	22
	(12) Ergebnismeldung und Turnierabgabe	22
	(13) Spielort	23
§ 9	Austragungsmodus	23
	(1) K.o.-Modus	23
	(2) Unentschiedener Spielausgang	23
	(3) Finalsspiele	23
	(4) Endrundenmodus	23
	(5) Play-Off-Modus	23
	(6) Platzierung der Ausgeschiedenen	24
	(7) Ansetzung der Schiedsrichter	24
D	Organisatorische Richtlinien	25
§ 10	Vergabe von Meisterschaften	25

	(1) Deutsche Einzelmeisterschaft	25
	(2) Sektionsmeisterschaften, DTKV-Pokalendrunde und DTKV-Tourfinale	25
§ 11	Ehrung von Meistern.....	25
	(1) Deutscher Mannschaftsmeister und DTKV-Pokalsieger.....	25
	(2) Ligameister	26
	(3) Deutscher Einzelmeister, Sektionsmeister, DTKV-Pokalsieger und Sieger des DTKV-Tourfinals	26
	(4) Wanderpokal	26
§ 12	Datenverwaltung	26
	(1) Allgemeines.....	26
	(2) Datenverwaltung im Ligaspielbetrieb.....	26
	(3) Datenverwaltung im Turnierspielbetrieb	26
§ 13	Inkrafttreten.....	26

In diesem Text wird aus Gründen der besseren Lesbarkeit das generische Maskulinum verwendet. Weibliche und anderweitige Geschlechteridentitäten werden ausdrücklich mitgemeint, soweit es für die Aussage erforderlich ist.

Präambel

- (1) ¹ Rechtsgrundlagen der „Spielordnung des Deutschen Tipp-Kick[®]-Verbandes (DTKV)“ (im Folgenden „Spielordnung“ genannt) sind die „Satzung des Deutschen Tipp-Kick[®]-Verbandes (DTKV)“ (im Folgenden „Satzung“ genannt), die „Beitrags- und Finanzordnung des Deutschen Tipp-Kick[®]-Verbandes (DTKV)“ (im Folgenden „Beitrags- und Finanzordnung“ genannt) sowie die „Datenschutzordnung des Deutschen Tipp-Kick[®]-Verbandes (DTKV)“ (im Folgenden „Datenschutzordnung“ genannt).
- (2) ¹ Alle Mitglieder der Tipp-Kick[®]-Vereine, Einzelmitglieder und Ehrenmitglieder erkennen mit der Teilnahme an DTKV-Veranstaltungen (z. B. Einzel- und Mannschaftsspielbetrieb) deren „Spielordnung“ an. ² Sie sind ferner damit einverstanden, dass ihre personenbezogenen Daten erhoben und verarbeitet werden (z. B. Vorname, Nachname, Kontaktdaten, Vereinsangehörigkeit). ³ Sonstige Informationen zu den Mitgliedern werden grundsätzlich nur dann verarbeitet oder genutzt, wenn sie zur Erfüllung der Zwecke und Aufgaben des DTKVs erforderlich sind und keine Anhaltspunkte bestehen, dass die betroffene Person ein schutzwürdiges Interesse hat, das der Verarbeitung oder Nutzung entgegensteht. ⁴ Diese Erhebung und Verarbeitung von personenbezogenen Daten geschieht unter Beachtung der gesetzlichen Vorgaben und Bestimmungen der Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) und des gültigen Bundesdatenschutzgesetzes (BDSG).
- (3) ¹ Alle Teilnehmer des Mannschafts-, Pokal- oder des Turnierspielbetriebes erkennen an, dass der DTKV konfessionell und parteipolitisch neutral ist. ² Der DTKV tritt für einen manipulations- und dopingfreien Sport ein und bekennt sich zur freiheitlich demokratischen Grundordnung. ³ Der DTKV toleriert keinerlei Gewalt, Diskriminierung, rassistische Benachteiligungen oder sexuellen Missbrauch und setzt sich für die Gleichstellung aller Menschen ein.

A

Mannschaftsspielbetrieb

§ 1

Staffelung, Gliederung und Allgemeines

- (1) **Gliederung**
¹ Der Punktspielbetrieb des DTKVs soll grundsätzlich aus einem in mehreren Ebenen unterteilten Ligensystem bestehen. ² Die Ebenen werden absteigend mit 1. Bundesliga, 2. Bundesliga, Regionalliga und Verbandsliga bezeichnet. ³ Die Einordnung von Mannschaften in die Ligen ist leistungs- und sektionsabhängig. ⁴ Zwischen den Ebenen finden Auf- und Abstieg statt.
- (2) **1. Bundesliga**
¹ Oberste Spielklasse ist die 1. Bundesliga. ² Die 1. Bundesliga umfasst den gesamten Bereich des DTKVs mit seinen Sektionen Nord, Ost, Süd und West. ³ Ihre Sollstärke besteht grundsätzlich aus neun Mannschaften. ⁴ Auf- und Abstiege sind in § 2 Absatz 7 „Spielordnung“ geregelt. ⁵ Die Bundesliga wird an

vier Spieltagen an festgelegten Terminen durchgeführt. ⁶ Bundesligaspieltage werden grundsätzlich an einem Sonntag durchgeführt. ⁷ Die Spielüberwachung/Planung und Abwicklung regelt der Bundesspielleiter für den Einzel- und Mannschaftsspielbetrieb. ⁸ Die Spieltagstermine werden vor der Meldefrist bekanntgegeben und liegen in der Regel außerhalb bundesweiter Ferien. ⁹ Diese Spieltage müssen eingehalten werden. ¹⁰ Ausnahme: Die Teams (3er-Spieltag) einigen sich auf einen anderen Termin, welcher vor dem eigentlichen Spieltermin liegt und informieren darüber per E-Mail den Bundesspielleiter für den Einzel- und Mannschaftsspielbetrieb. ¹¹ Gegebenenfalls weitere Ausnahmen müssen beim Bundesspielleiter für den Einzel- und Mannschaftsspielbetrieb beantragt und vorab genehmigt werden. ¹² Geänderte Termine können nicht abgesagt werden. ¹³ Die Mannschaften, die am Ende der Saison in der Abschlusstabelle die Plätze 1 bis 4 belegen, starten in der Deutschen Mannschaftsmeisterschafts-Play-Off-Runde, welche mit der DTKV-Pokalendrunde an einem Wochenende durchgeführt und im Wechsel in allen vier Sektionen ausgetragen wird. ¹⁴ Im Halbfinale spielen Platz 1 gegen Platz 4 und Platz 2 gegen Platz 3 gegeneinander. ¹⁵ Die Play-Off-Halbfinal- und Finalsspiele finden an einem Tag und an einem Ort statt. ¹⁶ Die Mannschaft, die das Endspiel gewinnt, ist Deutscher Mannschaftsmeister. ¹⁷ Für die Entscheidungsfindung gilt: Bei Ausgang eines Spiels von 16:16 ist die Mannschaft Sieger, die in der Bundesliga-Abschlusstabelle besser platziert war.

(3) **2. Bundesliga**

¹ Die Sektionen Nord und Ost bilden gemeinsam die 2. Bundesliga Nordost, die Sektionen West und Süd die 2. Bundesliga Südwest. ² Ihre Sollstärke besteht grundsätzlich aus neun Mannschaften. ³ Die 2. Bundesligen Nordost und Südwest werden an vier Spieltagen an festgelegten Terminen durchgeführt. ⁴ Zweitligaspieltage werden an den gleichen Wochenenden wie die Spieltage der 1. Bundesliga durchgeführt, jedoch grundsätzlich einen Tag zuvor an den Samstagen. ⁵ Abweichend davon und mit Zustimmung aller drei beteiligter Mannschaften und des Sektionsleiters kann ein Zweitligaspieltag auch um einen Tag später auf den folgenden Sonntag verlegt werden. ⁶ Auf- und Abstiege sind in § 2 Absatz 7 „Spielordnung“ geregelt. ⁷ Für die 2. Bundesliga Nordost und die 2. Bundesliga Südwest gelten die Sätze § 1 Absatz 2 Sätze 7 bis 12 „Spielordnung“ sinngemäß.

(4) **Regionalligen und Verbandsligen**

¹ Die Regional- und Verbandsligen führen Ihre Spiele entweder an festgelegten Spieltagen oder mit freier Termingestaltung durch. ² Der jeweilige Modus wird vor Saisonbeginn durch den Spielleiter bestimmt und an alle beteiligten Mannschaften kommuniziert. ³ Auf- und Abstiege sind in § 2 Absatz 7 „Spielordnung“ geregelt.

(5) **Ausländische Mannschaften**

¹ Mannschaften, die außerhalb des Bereiches des DTKVs beheimatet sind, können auf schriftlichen Antrag beim Bundesspielleiter für den Einzel- und Mannschaftsspielbetrieb am Spielbetrieb des DTKVs teilnehmen. ² Sie werden dann als ordentliches Mitglied des DTKVs geführt und erkennen die Spielregeln, die „Satzung“ und alle Ordnungen an. ³ Sie erhalten ein Startrecht in der untersten Liga der Sektion, die ihnen geographisch am nächsten liegt. ⁴ Als

Spielort muss die ausländische Mannschaft einen Ort in der entsprechenden Sektion des DTKVs benennen, es sei denn, sie verzichtet auf ihr Heimrecht.

§ 2 Modus

(1) **Spielreihenfolge bei Dreier-Spieltagen**

¹ Bei Spieltagen mit drei Teams (Dreier-Spieltage) pausiert grundsätzlich das Heimteam beim zweiten Spiel des Tages. ² Das am weitesten angereiste Team darf die Spielreihenfolge auswählen.

(2) **Ablauf des DTKV-Punktspiels**

¹ DTKV-Punktspiele sind in einer einheitlichen Form abzuwickeln. ² Vor Beginn des Mannschaftsspiels sind die Spielplatten als Platte eins und Platte zwei zu benennen. ³ Die Heimmannschaft ist für das korrekte Ausfüllen des Spielprotokolls verantwortlich. ⁴ Die Heimmannschaft notiert als erstes auf dem Spielprotokoll ihren Kader, danach teilt die Gästemannschaft ihren Kader dem Schriftführer mit. ⁵ Die Ansetzung der Spielpaarungen auf den jeweiligen Spielplatten ergibt sich aus der Reihenfolge des Spielprotokolls, wobei immer zwei Einzelspiele gleichzeitig zu erfolgen haben. ⁶ Auf Platte eins beginnt immer die Heimmannschaft mit der weißen Ballfarbe, auf Platte zwei immer die Gastmannschaft.

(3) **Spielmodus „Mannschaft mit vier Spielern“**

¹ In der 1. und den 2. Bundesligen wird ausschließlich der Spielmodus „Mannschaft mit vier Spielern“ (sog. „Modus der Vierer-Mannschaft“) angewandt, wobei jeder Spieler einer Mannschaft einmal gegen jeden der 4 Spieler der anderen Mannschaft anzutreten hat, was eine Gesamtzahl von 16 Spielen ergibt, in denen 32 Spielpunkte vergeben werden. ² Sollte eine Mannschaft mindestens 17 Spielpunkte gewonnen haben, gewinnt sie das Mannschaftsspiel und erhält dafür zwei Plus- und null Minuspunkte. ³ Erzielen beide Mannschaften jeweils 16 Punkte, bekommen beide dafür einen Plus- und einen Minuspunkt. ⁴ Für ein verlorenes Spiel erhält eine Mannschaft null Plus- und zwei Minuspunkte. ⁵ Die Mannschaftsspiele werden auch nach dem Feststehen des Siegers bis zum Ende durchgespielt. ⁶ Bei Pflichtspielen im „Modus der Vierer-Mannschaft“ muss eine Mannschaft mit mindestens zwei Spielern antreten. ⁷ Die Spiele eines fehlenden dritten oder vierten Spielers werden dann jeweils mit 0:2 Punkten und 0:5 Toren gewertet; ebenso, wenn ein Spieler in einem Einzelspiel nicht antritt. ⁸ Tritt eine Mannschaft im „Modus der Vierer-Mannschaft“ mit nur einem Spieler an, gilt die Regelung zu § 2 Absatz 26 Satz 2 „Spielordnung“.

(4) **Spielmodus „Mannschaft mit drei Spielern“**

¹ Die Regional- und Verbandsligen können vom „Modus der Vierer-Mannschaft“ abweichen. ² Vor der Saison führt daher der Sektionsleiter der entsprechenden Sektion unter den teilnehmenden Mannschaften eine entsprechende Umfrage durch, deren Ergebnis im Anschluss den teilnehmenden Teams schriftlich mitgeteilt werden muss. ³ Jedes teilnehmende Team hat bei dieser Abstimmung eine Stimme, nicht fristgerecht abgegebene Stimmen werden nicht berücksichtigt und verfallen. ⁴ Wird daraufhin ein Spielmodus „Mann-

schaft mit drei Spielern“ (sog. „Modus der Dreier-Mannschaft“) mehrheitlich beschlossen, tritt jeder Spieler einer Mannschaft einmal gegen jeden der 3 Spieler der anderen Mannschaft an, was eine Gesamtzahl von neun Spielen ergibt, in denen 18 Spielpunkte vergeben werden.⁵ Sollte eine Mannschaft mindestens 10 Spielpunkte gewonnen haben, gewinnt sie das Mannschaftsspiel und erhält dafür zwei Plus- und null Minuspunkte.⁶ Erzielen beide Mannschaften jeweils neun Punkte, bekommen beide dafür einen Plus- und einen Minuspunkt.⁷ Für ein verlorenes Spiel erhält eine Mannschaft null Plus- und zwei Minuspunkte.⁸ Die Mannschaftsspiele werden auch nach dem Feststehen des Siegers bis zum Ende durchgespielt.⁹ Bei Pflichtspielen im „Modus der Dreier-Mannschaft“ muss eine Mannschaft mit mindestens zwei Spielern antreten.¹⁰ Die Spiele eines fehlenden dritten Spielers werden dann jeweils mit 0:2 Punkten und 0:5 Toren gewertet; ebenso, wenn ein Spieler in einem Einzelspiel nicht antritt.¹¹ Tritt eine Mannschaft im „Modus der Dreier-Mannschaft“ mit nur einem Spieler an, gilt die Regelung zu § 2 Absatz 26 Satz 2 „Spielordnung“.

(5) **Platzierungskriterien für den Tabellenplatz**

¹ Für die Ermittlung des Tabellenplatzes einer Mannschaft in einer Liga werden die folgenden Kriterien in der genannten Reihenfolge herangezogen: die Anzahl der Pluspunkte, die Anzahl der Spielpunkte, die Tordifferenz, die Anzahl der geschossenen Tore und zuletzt der direkte Vergleich.² Sind Meisterschaft, Auf- oder Abstieg nicht zu entscheiden, weil Mannschaften nach allen genannten Kriterien gleich sind, ist ein Entscheidungsspiel, bei mehr als zwei gleichen Mannschaften eine Entscheidungsrunde anzusetzen, in der jede Mannschaft einmal gegen jede andere gleich platzierte Mannschaft spielt.³ Zusätzlich sind die Regelungen des § 2 Absatz 26 Sätze 7 bis 17 „Spielordnung“ für die Ermittlung der Platzierungen zu beachten.⁴ Als Begründung einer Reihenfolge in einer Tabelle wird hinter der Mannschaft ein oder mehrere Sternchen (*) mit kurzer Erklärung in der Tabellenlegende eingefügt.

(6) **Platzierungskriterien für die Einzelwertung**

¹ Für die Ermittlung des Tabellenplatzes der Einzelwertung in einer Liga werden die folgenden Kriterien in der genannten Reihenfolge herangezogen: die tatsächlich gewonnenen Spielpunkte, die niedrigere Anzahl an verlorenen Spielpunkten, die Tordifferenz und die Anzahl der geschossenen Tore.² Werden Mannschaftsspiele nachträglich annulliert, werden auch die Einzelergebnisse annulliert und nicht für die Einzelwertung berücksichtigt.³ Bei gewerteten Spielen (Nichtantritt der Mannschaft oder gegnerische Mannschaft tritt mit einem Spieler (bei einer Dreier-Mannschaft) oder zwei Spielern (bei einer Vierer-Mannschaft) weniger an) erhält der Spieler die Punkte und Tore gutgeschrieben, wird jedoch in der Einzelwertung hinter den Spielern mit der gleichen Spielpunktzahl eingestuft.⁴ Die Regelung gemäß § 2 Absatz 5 Satz 4 „Spielordnung“ gilt sinngemäß.

(7) **Auf- und Abstieg**

1. Bundesliga:

¹ Die beiden Letztplatzierten der 1. Bundesliga steigen in die für sie zuständige 2. Bundesliga ab.

2. Bundesliga:

² Die Erstplatzierten beider 2. Bundesligen steigen direkt in die 1. Bundesliga auf. ³ Aus den 2. Bundesligen steigen jeweils zwei Mannschaften in die entsprechenden Regionalligen ab. ⁴ Steigen zwei Mannschaften aus der 1. 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. ⁵ In der 2. Bundesliga, die keinen Absteiger aus der 1. Bundesliga aufnehmen muss, verbleibt der Vorletzte in der Liga. ⁶ Somit ist immer die Sollstärke von neun Mannschaften in den 2. Bundesligen garantiert.

Regionalliga:

⁷ Die zwei Regionalligen der Sektionen Nord und Ost entsenden je einen Aufsteiger in die 2. Bundesliga Nordost. ⁸ Existiert in einer der genannten Sektionen keine Regionalliga, steigen aus der verbleibenden Regionalliga zwei Mannschaften auf. ⁹ Entsprechendes gilt für die beiden Regionalligen der Sektionen West und Süd. ¹⁰ Existieren eine oder mehrere Verbandsligen unterhalb der Regionalliga, legt der Sektionsleiter vor Saisonbeginn in Abstimmung mit dem Bundesspielleiter für den Einzel- und Mannschaftsspielbetrieb die Abstiegsregelung fest.

Verbandsliga:

¹¹ Die Verbandsligen entsenden Aufsteiger in die Regionalligen, denen sie untergliedert sind. ¹² Die Aufstiegsfrage legt der Sektionsleiter vor Saisonbeginn in Abstimmung mit dem Bundesspielleiter für den Einzel- und Mannschaftsspielbetrieb fest.

(8) **Rückzug**

¹ Bei Rückzug einer Mannschaft aus dem Spielbetrieb während der laufenden Saison gilt diese Mannschaft als erster Absteiger der laufenden Saison. ² Bei einem Rückzug wird eine Strafe gemäß der „Beitrags- und Finanzordnung des Deutschen Tipp-Kick®-Verbandes (DTKV)“ (im Folgenden „Beitrags- und Finanzordnung“ genannt) ausgesprochen. ³ Ziehen weitere Mannschaften während der laufenden Saison aus dem Spielbetrieb zurück, steigen sie ebenfalls aus der jeweiligen Liga ab. ⁴ Zieht eine Mannschaft zurück, bevor das erste Spiel bzw. der erste Spieltag in der jeweiligen Liga stattgefunden hat, dann verbleibt/verbleiben diejenige(n) Mannschaft(en) in der Spielklasse, die in der abgelaufenen Saison in dieser Liga auf einem Abstiegsplatz stand(en). ⁵ Der Abstieg dieser Mannschaft(en) wird also annulliert. ⁶ Sollte(n) der/die Absteiger ebenfalls auf das Startrecht verzichten bzw. die Sollstärke nicht erreicht werden, wird die Liga durch die klassentiefere Mannschaft aus der jeweiligen angegliederten Sektion/Liga aufgefüllt, zu der die zurückziehende Mannschaft zuzuordnen ist. ⁷ Alternativ kann der jeweilige Sektionsleiter eine Entscheidungsrunde bzw. ein Entscheidungsspiel an einem neutralen Ort ansetzen. ⁸ Findet sich kein Ausrichter für das Spiel an einem neutralen Ort, so findet das Spiel bei einem der beiden Clubs statt. ⁹ Über das Heimrecht entscheidet dann das Los, welches öffentlich zu ziehen ist. ¹⁰ Näheres regelt der folgende Absatz.

(9) **Entscheidungsrunden bzw. Entscheidungsspiele**

¹ Entscheidungsrunden bzw. Entscheidungsspiele werden in Form einer einfachen Punktrunde, bei zwei Anwärtern in Form eines Entscheidungsspieles an einem Tag an einem neutralen Ort durchgeführt. ² Der Termin wird generell vom Sektionsleiter der Sektion, die es betrifft, festgelegt. ³ Abweichungen von

diesem Termin sind nur im gegenseitigen Einvernehmen der beteiligten Mannschaften zulässig. ⁴ Bei Treffen an einem neutralen Ort wird die Heimmannschaft durch Los bestimmt. ⁵ Für Spiele nach Beendigung der Hauptrunde (Zusatzrunde, Entscheidungsspiele oder das Play-Off-Finale) sind nur 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. ⁶ Der § 2 Absatz 21 „Spielordnung“ gilt entsprechend.

(10) **Saison**

¹ Die Saison beginnt am 1. Januar eines Jahres und endet am 31. Dezember desselben Jahres. ² Die laufende Saison beginnt mit dem 1. Spiel in der entsprechenden Liga. ³ Die Saison kann grundsätzlich in Blöcke eingeteilt werden, innerhalb derer eine Mindestanzahl von Spielen ausgetragen sein muss. ⁴ Der Spielplan der 1. Bundesliga wird vom Bundesspielleiter für den Einzel- und Mannschaftsspielbetrieb festgelegt und den Mannschaften schriftlich mitgeteilt. ⁵ Die Spielpläne der 2. Bundesligen werden vom jeweiligen Sektionsleiter festgelegt und den Mannschaften schriftlich mitgeteilt. ⁶ Bei der Planung der Spielpläne werden sowohl der Wechsel der Heimspielorte als auch die zu fahrenden Kilometer einer jeden Mannschaft berücksichtigt, so dass jede Mannschaft ungefähr gleiche viele Kilometer innerhalb einer Saison fährt. ⁷ Die Spielpläne der Regional- und Verbandsligen werden vom jeweiligen Sektionsleiter festgelegt (§ 2 Absatz 10 Satz 6 „Spielordnung“ gilt entsprechend) und den Mannschaften schriftlich mitgeteilt. ⁸ Der jeweils für die Ligen zuständige Bundesspielleiter für den Einzel- und Mannschaftsspielbetrieb bzw. der Sektionsleiter kann bei Bedarf Termine verändern. ⁹ Die Begegnungen der 1. Bundesliga und den 2. Bundesligen werden an vier Spieltagen zu festgelegten Terminen durchgeführt. ¹⁰ Die Spielüberwachung/Planung wird für die 1. Bundesliga vom Bundesspielleiter für den Einzel- und Mannschaftsspielbetrieb und vom jeweiligen Sektionsleiter für die 2. Bundesligen und die Regional- und Verbandsligen durchgeführt.

(11) **Spielleiter**

¹ Der Spielbetrieb der 1. Bundesliga untersteht dem Bundesspielleiter für den Einzel- und Mannschaftsspielbetrieb. ² Der Spielbetrieb der 2. Bundesliga Nordost untersteht dem Sektionsleiter Nord und der 2. Bundesliga Südwest dem Sektionsleiter Süd, während die Regional- und Verbandsligen dem jeweiligen Sektionsleiter unterstehen. ³ Sollte in einer Sektion die Position des Sektionsleiters vakant sein, übernimmt ein anderer Sektionsleiter dessen Aufgaben auf Anweisung des Bundesspielleiters für den Einzel- und Mannschaftsspielbetrieb. ⁴ Jedoch können hierzu vom Bundesspielleiter auch andere geeignete Mitglieder der Sektion beauftragt werden. ⁵ Bundesspielleiter und Sektionsleiter überwachen die Spieltermine, registrieren Ergebnisse und führen Tabellen sowie Einzelwertungen. ⁶ Der Bundesspielleiter für den Einzel- und Mannschaftsspielbetrieb und die Sektionsleiter sind verpflichtet, alle Ergebnisse umgehend auf der Homepage des DTKVs zu veröffentlichen. ⁷ Die Veröffentlichung erfolgt mit der vom DTKV dafür vorgesehenen Software für die Ligenverwaltung. ⁸ Weiterhin müssen alle am Mannschaftsspielbetrieb teilnehmenden Vereine, von ihrem zuständigen Spielleiter in regelmäßigen Abständen (spätestens zum Saisonabschluss) mit Informationen aus der jeweiligen

Liga versorgt werden. ⁹ Dem Spielleiter ist dabei freigestellt, welches Informationsmedium er dafür einsetzt, es ist jedoch sicherzustellen, dass jeder Verein die notwendigen Informationen von offizieller Seite erhält.

(12) **Ahndung von Verstößen und Streichung von Mannschaften**

¹ Verstöße gegen die Bestimmungen dieser „Spielordnung“ und/oder ggf. zusätzliche Bestimmungen sowie unsportliches Verhalten werden von den zuständigen Stellen des DTKVs (Spielleiter, Präsidium und/oder Verbandsausschuss) geahndet und ggf. mit Geldstrafen gemäß der „Beitrags- und Finanzordnung des Deutschen Tipp-Kick®-Verbandes (DTKV)“ bestraft. ² Die zuständigen Stellen sind verpflichtet und berechtigt, ihrerseits Verstöße gegen die bestehenden Bestimmungen zu ahnden, auch ohne einen Protest abzuwarten. ³ Die zuständigen Stellen dürfen die Sanktionen bei Verstößen gegen einzelne Bestimmungen dieser „Spielordnung“ aussprechen und auf diese wie folgt verweisen: a) direkt bei der jeweiligen Bestimmung wird die Sanktion genannt und b) direkt bei der jeweiligen Bestimmung erfolgt der Verweis auf die Fundstelle der Sanktion in der „Spielordnung“. ⁴ Eine Mannschaft wird aus der betreffenden Liga gestrichen, wenn während einer laufenden Spielzeit insgesamt zweimal ein Spiel wegen Nichtantretens gegen sie gewertet worden ist. ⁵ Eine Mannschaft, die nachweislich das Ergebnis eines Mannschaftskampfes zum Zwecke der Begünstigung und/oder Benachteiligung anderer Mannschaften in nicht korrekter Weise beeinflusst, z. B. durch Einsatz mehrerer nicht spielberechtigter Akteure, kann innerhalb einer Saison nach Ermahnung von der zuständigen Stelle im Wiederholungsfall aus der Spielklasse gestrichen werden.

(13) **Teilnahme**

¹ Teilnahmeberechtigt am DTKV-Punktspielbetrieb sind DTKV-Vereine oder Spielgemeinschaften zweier oder mehrerer DTKV-Vereine. ² Vereine, die am Mannschaftsspielbetrieb teilnehmen, müssen über mindestens zwei Turniertische mit Stahltores in den DTKV-Regeln angegebenen Maßen verfügen. ³ Die Vereine haben darauf zu achten, dass ihre Spielplatten in gut bespielbarem Zustand sind.

(14) **Gebühren und Kautionen**

¹ Für jede am Mannschaftsspielbetrieb teilnehmende Mannschaft wird eine Gebühr erhoben, die der „Beitrags- und Finanzordnung“ zu entnehmen ist. ² Vereine, die erstmalig am Mannschaftsspielbetrieb teilnehmen, können durch Verordnung des jeweiligen Spielleiters eine Kaution entrichten. ³ Vereine, die in der zurückliegenden Saison gegen die „Spielordnung“ verstoßen haben, müssen nach einer Verordnung des jeweiligen Spielleiters eine Kaution entrichten. ⁴ Die Kaution wird nicht zurückgezahlt, wenn der betreffende Verein schuldhaft am Ausfall eines oder mehrerer Spiele beteiligt war.

(15) **Anmeldung**

¹ Die Anmeldung zum Mannschaftsspielbetrieb hat bis spätestens 31. Januar zu erfolgen. ² In Ausnahmefällen kann der Spielleiter geringfügige Überschreitungen zulassen oder Änderungen der Anmeldefrist mitteilen, wenn es für die Organisation des Spielbetriebes von Vorteil oder notwendig ist. ³ Für den Spielbetrieb sind nur DTKV-Vereine oder Spielgemeinschaften zugelassen. ⁴ Der Spielleiter kann mit schriftlicher Genehmigung durch den Bundesspiellei-

ter für den Einzel- und Mannschaftsspielbetrieb Anmeldungen zurückweisen, wenn der anmeldende Verein aufgrund seines bisherigen Verhaltens Anlass zur Vermutung gibt, dass die „Spielordnung“ nicht eingehalten wird.⁵ Wird ein Verein 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).⁶ Er muss grundsätzlich in der untersten Spielklasse seiner Sektion starten.⁷ Für den Spielbetrieb sind grundsätzlich DTKV-Vereine oder Spielgemeinschaften aus den vier Sektionen (siehe § 6 Absatz 3 „Satzung“) zugelassen.⁸ Ausländische Vereine können auf Antrag zugelassen werden, wenn sie ihren Spielbetrieb in Deutschland ausüben (siehe § 6 Absatz 3 Satz 5 „Satzung“).

(16) **Spielgemeinschaften**

¹ Zwei oder mehr Vereine können eine Spielgemeinschaft bilden. ² Spielgemeinschaften sind wie Vereinsmannschaften zu behandeln, wobei hinsichtlich der Bezeichnung und der Kadermeldung die Vereine einer Spielgemeinschaft als ein Verein gelten. ³ Bei Abstimmungen haben Spielgemeinschaften genau wie alle anderen Vereine eine Stimme. ⁴ Bei den Gebühren der „Beitrags- und Finanzordnung“ zählt eine Spielgemeinschaft in der Saison als ein Verein. ⁵ Bei Auflösung der Spielgemeinschaft fällt der Ligaplatz dem Verein zu, der diesen Platz erworben hat. ⁶ Hätten mehr als einer der beteiligten Vereine einen Platz in dieser Liga, so fällt der Platz an den bei Gründung der Spielgemeinschaft bestplatzierten Verein. ⁷ Bei Auflösung oder Verzicht aller Ur-Vereine der Spielgemeinschaft fällt der Platz dem nächstberechtigten Verein zu. ⁸ Die Regelungen unter § 2 Absatz 12 „Spielordnung“ gelten entsprechend. ⁹ Bei einer Spielgemeinschaft steht der erste Name für den Heimspielort und die Sektionszugehörigkeit.

(17) **Kadermeldung**

¹ Mit der Anmeldung zum Spielbetrieb ist für jede Mannschaft ein Mindestkader zu benennen. ² Die Mindestkadergröße für die 1. und 2. Bundesliga besteht aus vier Spielern, die der Regional- und Verbandsliga je nach durch den Spielleiter festgelegtem Spielmodus aus drei oder vier Spielern. ³ Die Spielkader der ersten Bundesliga sind spätestens zum 31. Januar dem Bundesspielleiter für den Einzel- und Mannschaftsspielbetrieb zu melden. ⁴ Die Spielkader der 2. Bundesligen und Regional- und Verbandsligen ersten Bundesliga sind spätestens zum 31. Januar dem jeweiligen Sektionsleiter zu melden. ⁵ Diese Kadermeldung hat für das gesamte Spieljahr Gültigkeit. ⁶ Sollte ein Spieler in einer Vierer-Mannschaft eingesetzt werden, für die er nicht spielberechtigt ist, so ist das Spiel mit 0:32 Punkten und 0:80 Toren verloren zu werten. ⁷ Sollte ein Spieler in einer Dreier-Mannschaft eingesetzt werden, für die er nicht spielberechtigt ist, so ist das Spiel mit 0:18 Punkten und 0:45 Toren verloren zu werten. ⁸ In einer Saison dürfen bei mehreren Mannschaften eines Vereins höchstens 8 Spieler eingesetzt werden. ⁹ Es muss mindestens ein vor Saisonbeginn gemeldeter Spieler pro Meisterschaftsspiel eingesetzt werden. ¹⁰ Satz 8 und 9 gilt nicht für die niederrangigste Mannschaft eines Vereins, wenn dieser Verein mit mehreren Mannschaften am Spielbetrieb teilnimmt. ¹¹ Satz 8 gilt nicht für Vereine mit insgesamt nur einer Mannschaft. ¹² Die Folgen aus § 2 Absatz 17 Sätze 6 bis 11 „Spielordnung“ sind in § 2 Absatz 12 „Spielordnung“ und § 2 Absatz 26 Sätze 7 bis 17 „Spielordnung“ beschrieben. ¹³ Über Aus-

nahmeregeln entscheiden der zuständige Sektionsleiter und der Bundesspielleiter für den Einzel- und Mannschaftsspielbetrieb.

(18) **Nachmeldungen**

¹ Während der laufenden Saison können Spieler nachgemeldet werden, die bis dahin noch in keinem Mannschaftskader erfasst sind. ² Bei Nachmeldungen genügt es, wenn der Gegner vor dem Spiel von der Nachmeldung unterrichtet wird und die Nachmeldung im Kopf des Spielformulars hinter dem Namen des Spielers mit einem deutlich hervorgehobenem „N“ markiert ist.

(19) **Wechsel des Vereins**

¹ Ein Spieler darf den Verein wechseln, solange er selbst und die Mannschaft, für die er ursprünglich gemeldet war, noch kein Spiel absolviert haben. ² Der Wechsel ist sowohl dem abgebenden Verein per Mitteilung an den Vereinsvorsitzenden als auch an den Spielleiter vorab schriftlich per E-Mail mitzuteilen. ³ Hat die Mannschaft bereits ein Spiel ohne den betreffenden Spieler absolviert, so benötigt er die Freigabe durch den abgebenden Verein. ⁴ Ein Spieler, der ein Spiel im Mannschaftsspielbetrieb in der Liga oder im Pokalwettbewerb für einen Verein absolviert hat, darf bis zum Ende der laufenden Saison nur für diesen Verein Pflichtspiele bestreiten. ⁵ Diese Regelung gilt für beide Wettbewerbe.

(20) **Rang der Mannschaften eines Vereins**

¹ Nimmt ein Verein mit mehreren Mannschaften am Spielbetrieb teil, so ist das Hochziehen von Spielern von einer niederrangigen Mannschaft in eine höherrangige möglich, jedoch nicht umgekehrt. ² Der Rang einer Mannschaft muss durch eine römische Ziffer hinter der Mannschaftsbezeichnung festgelegt werden. ³ Befinden sich mehrere Mannschaften in der gleichen Liga, entscheidet das vorherige vereinsinterne Spiel über den Rang der Mannschaft. ⁴ Bei Unentschieden entscheidet das Torverhältnis, bei Torgleichheit gibt der punktbeste Einzelspieler in der Reihenfolge Spielpunkte, Tordifferenz und erzielte Treffer den Ausschlag. ⁵ Sollten alle Kriterien gleich sein, entscheidet ein Losentscheid vor Ort. ⁶ Ein Wechsel innerhalb der vereinsinternen Spiele ist nicht zulässig. ⁷ Ein Spieler darf innerhalb des Vereins in eine niederrangigere Mannschaft wechseln, solange er selbst und die Mannschaft, für die er ursprünglich gemeldet war, noch kein Spiel absolviert hat.

(21) **Wechsel in einen höherrangigen Kader**

¹ Das Hochziehen eines Spielers aus einer unterrangigen Mannschaft ist nur zweimal pro Spieler erlaubt. ² Der Spieler darf nicht mehr als zwei Spiele für eine höherrangige Mannschaft bestreiten. ³ Wird der Spieler in der laufenden Saison zweimal in einer höherrangigen Mannschaft eingesetzt, so ist er für den weiteren Saisonverlauf für alle Mannschaften gesperrt. ⁴ Der erste Wechsel muss im Kopf des Spielformulars hinter dem Namen des Spielers mit einem deutlich hervorgehobenem „EW“ (erster Wechsel) zu setzen, beim zweiten Wechsel ist ein „ZW“ zu setzen. ⁵ Jugendliche bis 16 Jahren, die vorher noch nie als Stammspieler in einer Bundesligamannschaft gemeldet waren, können zwecks Jugendförderung zweimal als Ersatzspieler in einer höherklassigen Mannschaft des eigenen Vereins eingesetzt werden, ohne den Status als Stammspieler in der tiefer spielenden Mannschaft zu verlieren. ⁶ Für je-

den Jugendspieler soll diese Option maximal für zwei Spielzeiten möglich sein.⁷ Wird 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 als nicht aufgerückt.⁸ Zieht die Mannschaft, aus der der Spieler aufrückte, noch während des ersten Quartals vom Spielbetrieb zurück, so sind die Akteure, die weiterspielen möchten, uneingeschränkt für die höherrangige Mannschaft spielberechtigt und gelten bei einem Einsatz als Nachmeldung zum eigentlichen Spielerkader.⁹ Bei späterem Rückzug der Mannschaft bleibt die ursprüngliche Regel in Kraft.¹⁰ Ist eine Liga nach 3er-Spieltagen organisiert, dann gilt der Wechsel in eine höherrangige Mannschaft für einen ganzen Spieltag (auch wenn dies 2 Spieleinsätze umfasst) nur im Sinne eines einmaligen Wechsels.

(22) **Fehlende oder fehlerhafte Eintragungen auf dem Spielprotokoll**

¹ Fehlende oder fehlerhafte Eintragungen auf dem Spielprotokoll, wie z. B. ein fehlendes „N“ für Nachmeldung oder „EW“ bzw. „ZW“ fürs Wechseln, oder nicht leserliche bzw. richtig ausgefüllte Spielprotokolle z. B. durch nicht vollständiges Eintragen der Vor- und Nachnamen sind mit einer Geldstrafe nach der „Beitrags- und Finanzordnung“ zu ahnden.

(23) **Terminvereinbarung**

¹ Nach Erhalt des Spielplans haben alle Mannschaften in den Ligen, die keine festen Spieltage haben, für ihre Auswärtstermine der Heimmannschaft schriftlich je einen Wunsch- und einen Ausweichtermin vorzuschlagen.² Dabei sind die Zeiten der Nichtverfügbarkeit (z. B. in Ferien) zu berücksichtigen.³ Die Heimmannschaft hat nach Möglichkeit, einen der beiden Termine zu akzeptieren.⁴ Sie bestätigt der vorschlagenden Mannschaft schriftlich einen der beiden Termine oder macht zwei Gegenvorschläge.⁵ Gast- und Heimmannschaft sind jeweils verpflichtet, innerhalb einer Frist von maximal 14 Tagen Terminvorschläge anzunehmen oder alternative Termine vorzuschlagen.⁶ Nach Ablauf einer vom Spielleiter festgesetzten Frist hat jede Mannschaft die vereinbarten Termine schriftlich dem Spielleiter mitzuteilen.⁷ Wird auf Terminvorschläge von einer oder mehreren Mannschaften überhaupt nicht geantwortet, so gilt dies nach einer vorherigen Verwarnung durch den Spielleiter als Spielausfall und wird vom Spielleiter gemäß der „Beitrags- und Finanzordnung“ geahndet.⁸ Die 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 drei Begegnungen werden direkt nacheinander gespielt.⁹ In Fällen, in denen eine Terminvereinbarung nicht zustande kam, legt der Spielleiter den Termin fest und verhängt gemäß der „Beitrags- und Finanzordnung“ entsprechende Geldstrafen gegen die betroffenen Clubs.¹⁰ In diesem Fall erstellt der Spielleiter den endgültigen Terminplan und schickt ihn den beteiligten Mannschaften zu.¹¹ Der Spielleiter kann für die von ihm organisierte Liga Termine festsetzen, bis zu denen jede Mannschaft eine bestimmte Anzahl von Spielen absolviert haben muss.¹² Werden diese Termine nicht eingehalten, so kann der der Spielleiter Geldstrafen gemäß der „Beitrags- und Finanzordnung“ gegen die betreffenden Clubs aussprechen.

(24) **Terminüberwachung**

¹ Die Spielleiter überwachen die Termine. ² Ist nach einem fälligen Termin eine Woche verstrichen und der Spielleiter ist nicht im Besitz des Spielformulars oder einer Nachricht vom Ausfall des Spieles, so ist gegen die Heimmannschaft, eine Geldbuße gemäß der „Beitrags- und Finanzordnung“ zu verhängen. ³ Einigen sich zwei Mannschaften auf eine Terminverlegung, so ist der Spielleiter unverzüglich schriftlich davon zu unterrichten, sollte die Benachrichtigung nicht erfolgen, dann ist der Spielleiter berechtigt, gegenüber den betroffenen Vereinen ebenfalls eine Strafe gemäß der „Beitrags- und Finanzordnung“ zu verhängen.

(25) **Absage von Terminen**

¹ Ein Termin kann von einer Mannschaft nur einmal abgesagt werden. ² Gleichzeitig mit der Spielabsage sind schriftlich neue Terminvorschläge vorzulegen. ³ Kommt eine Einigung nicht zustande, so entscheidet der Spielleiter. ⁴ Sagt eine der Mannschaften ein Spiel zum zweiten Mal ab, so kann die gegnerische Mannschaft beim Spielleiter den Antrag stellen, dass das Spiel mit 32:0 Punkten und 80:0 Toren für sie gewertet wird. ⁵ Eine Spielwertung bei Dreiermannschaften erfolgt mit 18:0 Punkten und 45:0 Toren. ⁶ Der Antrag ist schriftlich innerhalb von 14 Tagen ab festgelegtem Spielbeginn beim Spielleiter zu stellen. ⁷ Terminänderungen sind dem Spielleiter schriftlich zu melden. ⁸ Spielabsagen müssen den am Spieltag beteiligten Teams und dem Spielleiter schriftlich per E-Mail bis spätestens zwei Tage vor dem Spiel mitgeteilt werden. ⁹ Andernfalls gilt das Spiel als ausgefallen (siehe § 2 Absatz 26 „Spielordnung“). ¹⁰ Die Wertungsregelung in Ligen mit festen Spieltagen ist wie folgt bei den Teams A, B und C:

a) nur Team A sagt ab: damit wird Spiel A gegen B mit 0:32 Punkten und 0:80 Toren und A gegen C mit 0:32 Punkten und 0:80 Toren gewertet;

b) Teams A und B sagen ab: damit werden die Spiele A gegen C und B gegen C mit 0:32 Punkten und 0:80 Toren gewertet, zusätzlich wird A gegen X und B gegen X mit 0:32 Punkten und 0:80 Toren gewertet,

c) Teams A, B und C sagen ab: damit werden die Spiele A gegen X und B gegen X und C gegen X mit 0:32 Punkten und 0:80 Toren gewertet.

¹¹ Dabei ist X ein imaginärer Gegner (welcher nicht in der Tabelle auftaucht). ¹² Die Wertungskriterien sind bei Dreier-Mannschaften gemäß § 2 Absatz 25 Satz 9 „Spielordnung“ entsprechend, aber nur mit 0:18 Punkten und 0:45 Toren.

(26) **Spielausfall**

¹ Kann eine Mannschaft einen Termin nicht wahrnehmen, so ist der Gegner möglichst frühzeitig davon zu unterrichten. ² Erscheint eine Mannschaft nicht zu einem Spieltermin und wird nicht innerhalb von drei Tagen eine Erklärung nachgereicht, in der höhere Gewalt nachgewiesen wird (z. B. KFZ-Reparaturrechnung, Wetter- oder Straßenzustandsbericht) oder tritt im Modus der „Vierer-Mannschaft“ oder im „Modus der Dreier-Mannschaft“ mit nur einem Spieler an, so kann der Gegner beim Spielleiter den Antrag stellen, dass das Spiel mit 32:0 Punkten und 80:0 Toren für ihn gewertet wird. ³ Eine Spielwertung erfolgt nicht, wenn eine Mannschaft im Modus der „Vierer-Mannschaft“ oder im „Modus der Dreier-Mannschaft“ mit mindestens zwei spielberechtigten Spielern antritt. ⁴ Die Wertungskriterien sind bei Dreier-Mannschaften gemäß § 2 Absatz 26 Satz 2 „Spielordnung“ entsprechend aber nur mit 18:0 Punkten

und 45:0 Toren. ⁵ Die Mannschaft, die den Spielausfall verursacht, erhält eine Geldstrafe gemäß der „Beitrags- und Finanzordnung“. ⁶ Spielausfälle sind unverzüglich dem Spielleiter per E-Mail zu melden. ⁷ Wird ein Mannschaftsspiel gewertet, so werden in den Spielplan (und damit auch in die Einzelwertung) nur Spieler in Form „NN“ eingetragen. ⁸ Diese Mannschaft wird allerdings bei Punktgleichheit in der aktuellen Saisonabschlusstabelle unabhängig von erreichten Spielpunkten oder der Tordifferenz innerhalb von punktgleichen Mannschaften am schlechtesten platziert. ⁹ Wurden Spiele bei mehreren Mannschaften innerhalb einer Saison gewertet, gilt bei Punktgleichheit in der aktuellen Saisonabschlusstabelle der § 2 Absatz 5 „Spielordnung“. ¹⁰ Nach einem gewerteten Spiel startet eine Mannschaft in der Folgesaison wie alle anderen Mannschaften mit 0:0 Punkten.

Beispiel A:

¹¹ In der laufenden Saison hatte Mannschaft A eine Spielwertung erhalten. ¹² In der vorläufigen Endtabelle stellt sich folgendes Ergebnis dar: Mannschaft A führt die Tabelle mit 8:2 Punkten und dem besseren Spielpunktergebnis vor Mannschaft B mit ebenfalls 8:2 Punkten an. ¹³ Trotz dieser Konstellation ist Mannschaft B (gemäß § 2 Absatz 26 Satz 8 „Spielordnung“) in der Endabrechnung besser platziert und steigt so in die nächsthöhere Spielklasse auf.

Beispiel B:

¹⁴ In der laufenden Saison hatten die Mannschaft A, B und C je eine Spielwertung hinnehmen müssen. ¹⁵ In der vorläufigen Endtabelle (nach Punkten, Spielpunkten und Tordifferenz) stellt sich folgendes Ergebnis dar: Mannschaft B führt die Tabelle mit 8:4 Punkten vor Mannschaft A mit ebenfalls 8:4 Punkten, Mannschaft C mit ebenfalls 8:4 Punkten und Mannschaft D mit 8:4 Punkten an. ¹⁶ Trotz dieser Konstellation ist Mannschaft D (da komplett ohne Wertung in der Saison) gemäß des § 2 Absatz 26 Sätze 8 bis 9 „Spielordnung“ in der Endabrechnung besser platziert und steigt so in die nächsthöhere Spielklasse auf. ¹⁷ Die folgenden Platzierungen sind Mannschaft B und danach Mannschaft A und danach Mannschaft C.

¹⁸ Sollte eine Mannschaft, die in der Vorsaison ein gewertetes Spiel hinnehmen musste, auch in der darauf folgenden Saison (also zwei Saisons hintereinander) eine oder mehrere Spielabwertungen bekommen, werden in der folgenden dritten Saison zwei Pluspunkte abgezogen. ¹⁹ Der § 2 Absatz 26 Sätze 7 bis 9 „Spielordnung“ gilt für diesen Fall sinngemäß. ²⁰ Tritt eine Mannschaft zum zweiten Mal innerhalb einer Saison zu einem Spiel nicht an, wird sie völlig aus der Wertung genommen. ²¹ Eine dadurch aus der Wertung genommene Mannschaft steigt in die unterste Ligaebene ab. ²² Die 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. ²³ Die Regelungen gemäß § 2 Absatz 26 Sätze 7 bis 9 „Spielordnung“ gelten für 3er-Spieltage entsprechend.

(27) **Verspätetes Erscheinen am Spielort**

¹ Alle Mannschaften haben darauf zu achten, dass sie pünktlich am Spielort eintreffen. ² Stehen 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 (Folgen siehe § 2 Absatz 25 „Spielordnung“). ³ Trägt die Heimmannschaft die Schuld am Spielausfall, so geht das Heimrecht auf den Gegner über.

(28) **Einspielzeit**

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

(29) **Vorziehen von vereinsinternen Spielen**

¹ Spielen verschiedene Mannschaften eines Vereins in ein und derselben Liga, so sind die Spiele dieser Mannschaften gegeneinander vor allen anderen Spielen auszutragen. ² Findet das vereinsinterne 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. ³ Die Wertungskriterien sind bei Dreier-Mannschaften mit 0:18 Punkten und 0:45 Toren. ⁴ Spielen Mannschaften eines Vereins 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.

§ 3

Sonstige organisatorische Regelungen

(1) **Schiedsrichter**

¹ Die Schiedsrichter werden anzahlmäßig gleich von beiden Mannschaften gestellt. ² Die Spieler entscheiden als Schiedsrichter unparteiisch und unbeeinflusst von Mannschaftsinteressen. ³ Gute Regelkenntnisse sind Voraussetzung. ⁴ Treffen beim Spielleiter 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 ggf. verwarnt. ⁵ Treten weiterhin Beschwerden auf, so kann der betreffende Spieler durch Beschluss des Präsidiums des DTKVs für die laufende und/oder die kommende Saison für den DTKV-Mannschafts- und Einzelwettbewerb gesperrt werden. ⁶ Bei der Deutschen Mannschaftsmeisterschafts-Play-Off-Runde entscheiden die beteiligten Mannschaften per Mehrheitsvotum (jede Mannschaft hat eine Stimme), ob die Schiedsrichter getauscht werden sollen, so dass niemand bei dem eigenen Halbfinale Schiedsrichter sein muss. ⁷ Sollte es zum Patt kommen, so entscheidet das Los.

(2) **Spielformular**

¹ Das Spielformular ist pro Spiel in zweifacher Ausfertigung zu erstellen und von je einem Vertreter der Mannschaften oder des Vereins zu unterschreiben. ² Die Mannschaftsaufstellungen im Kopf des Spielprotokolls müssen die Vor- und Nachnamen der Spieler enthalten ³ Je eine Ausfertigung ergeht an die beteiligten Mannschaften. ⁴ Zuständig für die Anfertigung des Spielformulars ist grundsätzlich die Heimmannschaft. ⁵ Es dürfen nur DTKV-Spielprotokolle benutzt werden. ⁶ Diese findet man auf der DTKV-Seite unter folgendem Link: <https://dtkv.info/wp-content/uploads/2018/06/Mannschaftsspielplan.pdf>

(3) **Ergebnismeldung**

¹ Das Ergebnis samt Spielprotokoll muss bis spätestens 6 Stunden nach Spielende bei Spielen der 1. und 2. Bundesliga, bzw. 12 Stunden nach Spielende bei Spielen der Regional- und Verbandsligen dem Spielleiter per E-Mail oder WhatsApp als Foto zugeschickt werden. ² Verantwortlich für die Zustellung ist die Heimmannschaft. ³ Sollte nach Ablauf der Frist ein Spielformular noch nicht eingetroffen sein, so spricht der Spielleiter gegen den säumigen Club eine Geldstrafe gemäß der „Beitrags- und Finanzordnung“ aus. ⁴ Trifft das Spielformular nach Aufforderung des Spielleiters nicht innerhalb von 24 Stunden bei ihm ein, so werden weitere Strafen verhängt, die weitere Geldstrafen oder gar Spielabwertungen zur Folge haben. ⁵ Die Auswärtsmannschaft muss in einem solchen Fall ihr Spielprotokoll auf Aufforderung des Spielleiters diesem übersenden. ⁶ Bei Verstoß gegen diese Regelung gelten für die Auswärtsmannschaft die gleichen Strafbestimmungen wie für Heimmannschaften.

(4) **Beanstandungen**

¹ Beanstandungen können unabhängig vom Spielformular maximal 14 Tage nach dem Spiel auf einem gesonderten Blatt schriftlich dem Spielleiter mitgeteilt werden. ² Beanstandungen können die Pünktlichkeit, Räumlichkeit, den Zustand der Spielgeräte oder die Schiedsrichterleistung betreffen. ³ Ein besonderes Gewicht liegt auf den Schiedsrichterleistungen. ⁴ Der Bericht sollte unterscheiden zwischen schlechten Regelkenntnissen, umstrittener Regelauslegung, Unaufmerksamkeit und vermuteter Verletzung der Unparteilichkeit. ⁵ Schiedsrichter, die zu Beanstandungen Anlass geben, sind namentlich zu nennen. ⁶ Dabei sind die beobachteten Fälle genau zu beschreiben. ⁷ Beanstandet werden kann auch unsportliches Verhalten von Spielern und Zuschauern, wie z. B. ständiges Kritisieren von Schiedsrichterentscheidungen, Beschimpfungen, unsportliche Äußerungen, etc.

(5) **Strafen**

¹ Die für Verstöße gegen die „Spielordnung“ zu verhängenden Strafen sind in der „Beitrags- und Finanzordnung“ aufgeführt und werden vom Beauftragten für Finanzen geahndet und eingefordert.

(6) **Einspruch**

¹ Einsprüche gegen die Entscheidungen des Spielleiters sind schriftlich beim Spielleiter zu stellen. ² Über den Einspruch entscheidet der Verbandsausschuss (siehe § 8 „Satzung“). ³ Ein Einspruch kann nur innerhalb einer Frist von vierzehn Tagen nach Bekanntgabe der Entscheidung oder eines Widerspruchgrundes (z. B. fehlende Spielberechtigung eines Spielers) gestellt werden und muss schriftlich begründet werden. ⁴ Entscheidungen des Verbandsausschusses sind endgültig und können nicht angefochten werden.

(7) **Spielort**

¹ Die Heimmannschaft hat Spielplatten zu stellen, die den Anforderungen aus Punkt 1 der Tipp-Kick-Spielregeln des DTKV in der jeweils aktuellen Fassung entsprechen. ² Weiterhin hat die Heimmannschaft für angemessene Räumlichkeiten und Lichtverhältnisse zu sorgen. ³ Bei 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. ⁴ Im Spielraum darf von den Spielern und Zuschauern nicht geraucht werden.

B

DTKV-Pokalspielbetrieb

§ 4

Austragungsmodus

(1) **Allgemeines**

¹ Die DTKV-Pokalmeisterschaft wird einmal jährlich ausgespielt, wobei diejenige Mannschaft DTKV-Pokalsieger wird, die das Endspiel für sich entschieden hat. ² Für die Durchführung der Mannschaftsspiele gilt sinngemäß § 2 Absatz 1 „Spielordnung“. ³ In den K.O.-Spielrunden entscheidet bei einem nach Punkten unentschiedenen Spielausgang das Torverhältnis über den Sieger. ⁴ Bei 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. ⁵ Schiedsrichter werden neu ausgelost. ⁶ Jede Mannschaft bestimmt einen Schiedsrichter. ⁷ Zwischen diesen beiden entscheidet das Los.

(2) **Qualifikation**

¹ Der DTKV-Pokalwettbewerb wird vom Achtelfinale an bundesweit ausgetragen. ² Die Teilnehmer qualifizieren sich für das Achtelfinale in regionalen Wettbewerben. ³ Die Achtelfinalplätze werden im Verhältnis der für den DTKV-Pokal am Saisonanfang gemeldeten Mannschaften auf die vier Sektionen verteilt. ⁴ Jede Sektion erhält mindestens einen Startplatz, sobald sich mindestens eine Mannschaft angemeldet hat. ⁵ Der veranstaltende Verein des DTKV-Pokalfinales erhält als Gastgeber eine Wildcard für eine Mannschaft und muss sich nicht für die DTKV-Pokalendrunde qualifizieren. ⁶ Die maximale Teilnehmerzahl pro Sektion beträgt 5 Mannschaften zuzüglich Wildcards. ⁷ Weitere Wildcards können vom Bundesspielleiter für den Einzel- und Mannschaftsspielbetrieb vergeben werden, um die DTKV-Pokalendrunde auf 16 Teams aufzustocken. ⁸ Sollten rechnerisch mehrere Sektionen Anspruch auf einen Platz haben (bei gleicher Nachkommazahl), so entscheidet das vom Bundesspielleiter öffentlich zu ziehende Los.

(3) **Finalrunde**

¹ Die DTKV-Pokalendrunde wird mit 16 Mannschaften an einem Ort als Pokal-Finalrunde gespielt. ² Sollten vor Saisonbeginn deutschlandweit weniger als 16 Mannschaften für den DTKV-Pokalwettbewerb gemeldet haben, kann die Finalrunde auch mit einem anderen Modus ausgespielt werden. ³ Die DTKV-Pokalendrunde wird grundsätzlich an zwei Tagen ausgetragen (die Gruppenspiele am ersten Tag, die Spiele ab dem Viertelfinale am zweiten Tag). ⁴ Bewerbungen um den Austragungsort sind im Kalenderjahr vor der Ausrichtung per E-Mail an das gesamte Präsidium (praesidium@dtkv.info) zu richten.

§ 5 **Teilnahme am DTKV-Pokal**

(1) Teilnahmeberechtigung und technische Voraussetzungen

¹ Es gilt § 2 Absatz 13 „Spielordnung“ sinngemäß.

(2) Spielleiter

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

(3) Anmeldung

¹ Die Anmeldung zum DTKV-Pokalspielbetrieb hat bis spätestens 05. März zu erfolgen. ² In Ausnahmefällen kann der Spielleiter geringfügige Überschreitungen zulassen oder Änderungen der Anmeldefrist mitteilen, wenn es für die Organisation des Spielbetriebes von Vorteil oder notwendig ist. ³ Die Regelungen des § 2 Absatz 15 Sätze 3 und 4 „Spielordnung“ gelten sinngemäß.

(4) Pokal-Spielgemeinschaften

¹ Unabhängig vom Mannschaftsspielbetrieb können sich Pokal-Spielgemeinschaften willkürlich und (sektions-)frei bilden. ² Neu gegründete Pokal-Spielgemeinschaften melden einen in Deutschland gelegenen Heimspielort und ihren Kader von mindestens 4 Spielern bis zum 31. März eines Jahres dem Bundesspielleiter für Einzel- und Mannschaftsspielbetrieb. ³ Der Bundesspielleiter weist der Pokal-Spielgemeinschaft die Sektion zu, an dessen regionalen Qualifikationsrunden die Pokal-Spielgemeinschaft teilnehmen kann und informiert parallel den Sektionsleiter. ⁴ Ausländische Mannschaften können unter Beachtung von § 5 Absatz 4 Satz 2 „Spielordnung“ sowie Anerkennung der deutschen Tipp-Kick-Regeln, „Satzung“ und aller Ordnungen am DTKV-Pokal teilnehmen. ⁵ Mit ordnungsgemäßer Meldung einer Pokal-Spielgemeinschaft beim Bundesspielleiter für Einzel- und Mannschaftsspielbetrieb werden Gebühren gemäß § 3 Absatz 3 Satz A5 „Beitrags- und Finanzordnung“ fällig. ⁶ Die Regelungen unter § 2 Absatz 12 „Spielordnung“ die Ahndung von Verstößen und Streichung von Mannschaften betreffend, gelten ebenso wie auch die Regelungen für Kadermeldungen gemäß § 5 Absatz 5 „Spielordnung“. ⁷ Bei Abstimmungen auf den Regionalversammlungen, die nur den Pokalspielbetrieb betreffen, haben diese Pokal-Spielgemeinschaften in der ihnen zugeteilten Sektion eine (1) Stimme.

(5) Kadermeldung

¹ Vereine, die am DTKV-Pokalwettbewerb teilnehmen, müssen für jede Mannschaft einen Mindestkader von vier Spielern benennen. ² Diese Kadermeldung hat für den gesamten Wettbewerb Gültigkeit, abgesehen von Nachmeldungen. ³ Für Nachmeldungen gilt § 2 Absatz 18 „Spielordnung“ sinngemäß. ⁴ Ein einmaliger Wechsel eines Spielers in eine höherrangige Mannschaft eines Vereins ist genau einmal pro Mannschaft erlaubt. ⁵ Findet der einmalige Wechsel zur DTKV-Pokalendrunde statt, gilt der Wechsel für die gesamte DTKV-Pokalendrunde. ⁶ Für Spiele der DTKV-Pokalendrunde sind diejenigen Spieler spielberechtigt, die bereits in der abgelaufenen Pokalrunde in dem jeweiligen

Verein eingesetzt wurden, sowie Spieler, die in der zu Saisonbeginn erfolgten Pokalkadermeldung der Mannschaft standen und in keinem Pokalspiel eingesetzt wurden.⁷ Weiterhin sind Spieler als Nachmeldung einsatzbar, die in der abgelaufenen Saison in keinem Pokalkader standen.⁸ Über Ausnahmeregelungen entscheidet der Bundesspielleiter für den Einzel- und Mannschaftsspielbetrieb.

(6) **Sonstiges**

¹ Die Regelungen aus § 3 der Absätze 1 bis 7 „Spielordnung“ gelten sinngemäß.

§ 6

Auslosung und Termingestaltung

(1) **Auslosung**

¹ Je nach Anzahl der teilnehmenden Mannschaften lost der Spielleiter die jeweilige Spielrunde aus, wobei möglichst Vertreter anderer Vereine anwesend sein sollten. ² In der Auslosung werden alle im Wettbewerb befindlichen Mannschaften gleichbehandelt. ³ Die Auslosung der einzelnen Spielrunden wird nach Ablauf der Frist vorgenommen, die für die Abwicklung der bisherigen Spielrunde (oder für die Anmeldung) angesetzt wurde. ⁴ Für noch nicht absolvierte Spiele nimmt eine Spielpaarung anstelle der später zu ermittelnden Mannschaften an der Auslosung teil. ⁵ Sind 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. ⁶ Anstelle von regionalen Einzelspielen im Rundensystem können die Vereine für die Teilnahme an der DTKV-Pokalrunde auch in einem Qualifikationsturnier an einem Tag und Ort ermittelt werden.

(2) **Spielansetzung und Fristen**

¹ Nach vollendeter Auslosung (erfolgt ab dem 06. März bis 31. März) erhalten die beteiligten Clubs vom Spielleiter Nachricht über die jeweiligen Gegner. ² Folgende Fristen gelten im DTKV-Pokal:

- a) Bekanntgabe Austragungsort und Termin durch den Bundestag in der laufenden Saison für die Folgesaison,
- b) Start der Qualifikation auf regionaler Ebene ab 01. April,
- c) Abschluss Qualifikation auf regionaler Ebene bis 31. August und
- d) Austragung DTKV-Pokal-Finalrunde zusammen mit dem Deutschen Meisterschafts-Play-Off im Spätherbst. ³ Ein Überschreiten der Frist ist nur mit Genehmigung des Bundesspielleiters für den Einzel- und Mannschaftsspielbetrieb möglich. ⁴ Nach Erhalt der Auslosungsmitteilung hat die auswärts anzutretende Mannschaft der Heimmannschaft schriftlich einen Wunsch- und einen Ausweichtermin vorzuschlagen. ⁵ Kommt es zu keiner Terminvereinbarung, so ist der jeweilige Sektionsleiter schriftlich per E-Mail zu benachrichtigen. ⁶ Im Anschluss daran setzt dieser einen Termin fest und teilt den Termin den Vereinen per E-Mail mit.

(3) **Absage von Terminen**

¹ Ein Termin kann von einer Mannschaft nur einmal abgesagt werden. ² Gleichzeitig mit der Spielabsage sind schriftlich neue Terminvorschläge vorzu-

legen. ³ Kommt eine Einigung nicht zustande, so entscheidet der Spielleiter. ⁴ Eine Absage der Teilnahme an der DTKV-Pokalendrunde gilt als Spielausfall (siehe § 6 Absatz 4 „Spielordnung“).

(4) **Spielausfall**

¹ Ein 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. ² Wird nicht innerhalb von drei Tagen eine Erklärung nachgereicht, in der höhere Gewalt nachgewiesen wird (z. B. KFZ-Reparaturrechnung, ADAC-Pannprotokoll, 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. ³ Spielausfälle, die die DTKV-Pokalendrunde betreffen, werden sofort mit 32:0 Punkten und 80:0 Toren für den Gegner gewertet. ⁴ Die Mannschaft, die den Spielausfall verursacht, wird vom weiteren Wettbewerb ausgeschlossen und erhält eine Geldstrafe gemäß der „Beitrags- und Finanzordnung“. ⁵ Im Falle einer Wertung zieht der jeweilige Gegner in die nächste Runde ein.

(5) **Verspätetes Erscheinen am Spielort**

¹ Es gilt § 2 Absatz 27 und 28 „Spielordnung“ sinngemäß.

§ 7

DTKV-Pokalendrundenmodus

(1) **Achtelfinale**

¹ Das Achtelfinale wird in vier Gruppen zu vier Mannschaften in Form einer einfachen Punkterunde am ersten Tag der Finalrunde ausgetragen. ² Die Gruppenteilnehmer werden per Losverfahren bestimmt. ³ Die vier Endrundengruppen werden ohne Setzliste frei ausgelost. ⁴ Für die Platzierungskriterien innerhalb der Gruppe gilt § 2 Absatz 5 „Spielordnung“ sinngemäß. ⁵ Die zwei Bestplatzierten jeder Gruppe erreichen das Viertelfinale. ⁶ Sollten vor Saisonbeginn deutschlandweit weniger als 16 Mannschaften für den DTKV-Pokalwettbewerb gemeldet haben oder zwischenzeitlich Mannschaften zurückziehen, wird die Finalrunde mit einem vom Präsidium des DTKVs mindestens einen Monat vor dem DTKV-Pokalfinale festzusetzenden anderen Modus ausgespielt.

(2) **Viertelfinale, Halbfinale und Finale**

¹ Die Spiele in Viertelfinale, Halbfinale und Finale werden in K.o.-Runden ausgetragen. ² In den Spielen dieser Runden gelten die Regeln § 4 Absatz 1 Sätze 3 bis 7 „Spielordnung“. ³ Die Viertelfinal- und Halbfinalspiele werden per Losverfahren bestimmt. ⁴ Bei der Auslosung des Viertelfinals werden die vier Gruppensieger der Gruppenphase frei gegen die vier Gruppenzweiten gelost, wobei der Gruppenerste und -zweite der gleichen Vorrundengruppe nicht erneut gegeneinander antreten dürfen.

C Turnierspielbetrieb

§ 8 Modus

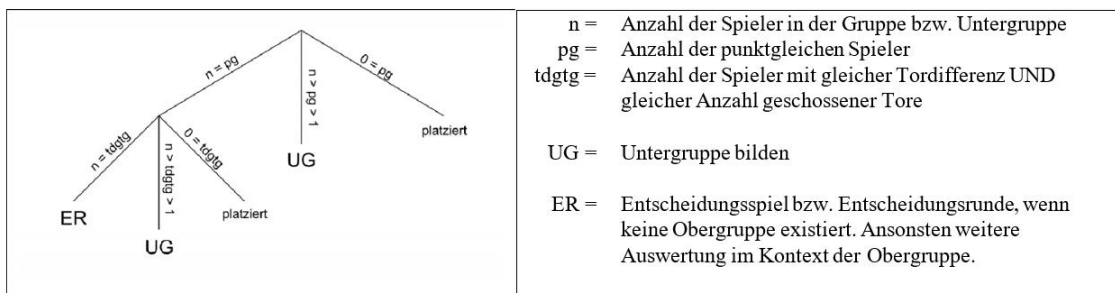
(1) Allgemeines

¹ Der vom DTKV beauftragte Turnierranglistenbetreuer nimmt Ankündigungen von Turnieren entgegen, veröffentlicht diese in der Rubrik „Anstehende Turniere“, speist nach Turnierende die Ergebnisse des Turnieres in die Ranglistendatenbank ein und aktualisiert so die aktuelle Turnierrangliste. ² Für das Einspeisen der Daten ist das vom Turnierranglistenbetreuer vorgeschriebene Computerprogramm zu verwenden (Downloadmöglichkeiten gibt es auf der Ranglisten-Homepage). ³ Grundvoraussetzungen für die Aufnahme von Turnieren in die Rangliste sind vom DTKV akzeptierte Turniernamen, ein freier Zugang zum Turnier, eine Mindestanzahl von 24 Teilnehmern, die zu über 50 % nicht dem ausrichtenden Verein angehören dürfen. ⁴ Für die Deutsche Damenmeisterschaft, die Deutsche U18-Meisterschaft, weitere altersbeschränkte Meisterschaften und Amateurmeisterschaften gibt es keine Mindestanzahl an Teilnehmern.

(2) Punkteverteilung

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

(3) Punktgleichheit



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

⁶ 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. ⁷ Ergibt sich auch hier keine eindeutige Platzierung, wird wieder die nächst höhere Gruppe bzw. Untergruppe U_{k-2} in gleicher Weise zur Entscheidung benutzt. ⁸ Sind zwei oder mehr Spieler nach Prüfen aller Kriterien nicht zu platzieren, entscheidet eine Entscheidungsrunde (bei zwei Spielern ein Entscheidungsspiel). ⁹ 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.

(4) **Entscheidungs-, Platzierungs- und Finalsspiele**

¹ Für Entscheidungs-, Platzierungs- und Finalsspiele gilt der Pokalspielmodus. ² Bei der Deutschen Einzelmeisterschaft und bei Sektionsturnieren finden nach der Endrunde nur noch das Finale statt, die Platzierungsspiele entfallen. ³ Die Endplatzierung ergibt sich aus dem Abschneiden in der jeweiligen Gruppe. ⁴ Bei Punkt- und Torgleichheit ist der Spieler besser platziert, aus dessen Gruppe der Sieger des Turniers kommt. ⁵ Sollte ein Nebenturnier stattgefunden haben, so darf dessen Finale nicht zwischen Endrunde und Finale des Sektionsturniers bzw. Finale der Deutschen Einzelmeisterschaft stattfinden.

(5) **Gruppenauslosung**

¹ Beim Auslosen von Gruppen werden vereinsinterne Spiele bis zur Endrunde vermieden, in der Endrunde wird keine Rücksicht auf vereinsinterne Spiele genommen. ² Dabei gelten gesetzte Spieler formal als vereinslos, werden also nicht beim Vermeiden von vereinsinternen Spielen berücksichtigt. ³ Außerdem wird vermieden, dass Spieler in zwei aufeinanderfolgenden Runden gegeneinander spielen. ⁴ Das gilt nicht für die Endrunde. ⁵ Die 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. ⁸ Bei der Deutschen Einzelmeisterschaft und bei Sektionsmeisterschaften dürfen ab der 2. Runde nur noch gleichstarke (entweder Fünfer- oder Sechser-Gruppen) gespielt werden. ⁹ In Fünfer-Gruppen kommen ab der zweiten Runde immer drei Spieler weiter. ¹⁰ In Sechser-Gruppen kommen ab der zweiten Runde einheitlich drei oder vier Spieler weiter. ¹¹ Die Endrunde muss aus zwei Gruppen mit jeweils mindestens fünf Teilnehmern bestehen. ¹² Der Austragungsmodus bei Deutschen Einzelmeisterschaften sowie den Sektionsmeisterschaften muss dem vom DTKV festgelegten Modus folgen. ¹³ Die Auslosung der Gruppen ist direkt vor dem Turnier vorzunehmen. ¹⁴ Bei Turnierveranstaltungen bis einschließlich 63 Teilnehmern werden nur acht Spieler gesetzt; bei Turnierveranstaltungen ab 64 Teilnehmern werden 16 (Play-Off) bzw. 12 (Endrunde) Spieler gesetzt. ¹⁵ Gültigkeit hat die jeweils letztveröffentlichte DTKV-Turnierrangliste. ¹⁶ Alternativ kann bei der Deutschen Einzelmeisterschaft im Schweizer System (mindestens 10 Runden) mit abschließendem Play-Off (ab

Achtelfinale) gespielt werden. ¹⁷ Die Paarungen ergeben sich anhand der Platzierung im Schweizer System. ¹⁸ Optional können dabei die Spieler auf den Plätzen eins bis vier automatisch ins Viertelfinale gesetzt werden, während die Spieler auf den Plätzen fünf bis 12 im Achtelfinale die Gegner für das Viertelfinale ermitteln. ¹⁹ Veranstalter dürfen die Sektionsturniere auch im Schweizer System mit anschließender K.o.-Runde durchführen. ²⁰ Es müssen dabei mindestens 10 Runden gespielt werden. ²¹ Ferner muss mindestens ein Viertel der Vorrundenteilnehmer in die anschließende Endrunde einziehen. ²² In der K.o.-Runde wird gemäß den Platzierungen in der Vorrunde gesetzt (und nicht nach der Turnierrangliste). ²³ Ab einer Teilnehmeranzahl von 97 muss die Deutsche Einzelmeisterschaft an zwei Tagen ausgetragen werden; der zweite Tag der Deutschen Einzelmeisterschaft darf mehr als drei Runden umfassen. ²⁴ Wird dann der erste Tag der Deutschen Einzelmeisterschaft im Schweizer System oder im Gruppenmodus gespielt, müssen mindestens 25 % der Teilnehmer den zweiten Tag erreichen. ²⁵ Der Veranstalter einer Deutschen Einzelmeisterschaft kann den Modus am ersten und zweiten Tag frei bestimmen und so eine Mischung aus Gruppenmodus, Schweizer System mit Play-Off-Spielen oder Endrundenmodus wählen. ²⁶ Der zu spielende Modus einer Deutschen Einzelmeisterschaft muss mindestens zwei Wochen vor dem ersten Turniertag vom Veranstalter veröffentlicht werden. ²⁷ Das Turnierende der Deutschen Einzelmeisterschaft soll möglichst am zweiten Tag um 18 Uhr, bei Sektionsturnieren 22 Uhr an einem Samstag bzw. 20 Uhr an einem Sonntag sein.

(6) **Gruppen mit mehreren Spielern des gleichen Vereins**

¹ Spielen in einer Gruppe mehrere Spieler eines Vereins oder von Vereinen, deren Mannschaften im Liga- oder Pokalspielbetrieb eine Spielgemeinschaft bilden, so sind diese vereinsinternen Spiele vorzuziehen. ² Als Schiedsrichter bei Spielen mit eigener Vereinsbeteiligung sollten Spieler aus anderen Vereinen eingesetzt werden. ³ Für die Endrunde der Deutschen Einzelmeisterschaft und der Sektionsmeisterschaften ist dieses zwingend vorgeschrieben. ⁴ Jede Ansetzung der Turnierleitung ist ohne Widerspruch zu akzeptieren.

(7) **Spielausfall und Spielabbruch**

¹ Spieler, die zu Beginn eines Turnieres nicht pünktlich eingetroffen sind und so ihr erstes und zweites Spiel verpassen, können von der Turnierleitung von diesem Turnier ausgeschlossen werden. ² Kommt ein Spieler während des Turnierverlaufes zu spät (3 Minuten nach Spielbeginn) an die Spielplatte, kann der Schiedsrichter nach Rücksprache mit dem Gegner das Spiel mit 0:2 Punkten und 0:5 Toren werten. ³ Bricht ein Spieler ein begonnenes Spiel mutwillig ab, ist das Spiel mit 0:2 Punkten und 0:5 Toren gegen ihn zu werten. ⁴ Liegt der Spieler mit mehr als 5 Toren Unterschied im Rückstand und bricht das Spiel ab, dann gilt der Spielstand zum Zeitpunkt des Abbruchs als Endergebnis. ⁵ Mutwillige Spielabbrüche sind direkt nach dem Spiel vom Schiedsrichter und vom Gegner der Turnierleitung anzuzeigen. ⁶ Entscheidet die Tor-differenz in einer Gruppe über das Weiterkommen des Spielers, der das Spiel mutwillig abgebrochen hat, wird dieser Spieler automatisch auf den untersten Platz derjenigen Spieler gesetzt, die punktgleich sind. ⁷ Ist der Spieler, der das Spiel mutwillig abgebrochen hat, bereits für die nächste Runde qualifiziert, beeinflusst aber durch seinen Abbruch die mögliche Qualifikation eines anderen

Spielers, wird der abbrechende Spieler auf den untersten Gruppenplatz gesetzt, in dem alle seine Gruppenspiele mit 0:2 Punkten und 0:5 Toren gegen ihn gewertet werden.

(8) **Qualifikation für weitere Runden**

¹ Sollten sportlich qualifizierte Spieler in der nächsten Runde nicht mehr antreten, findet kein Nachrücken statt. ² Die nächste Runde wird zwar mit diesem Spieler ausgelost, aber sämtliche seiner Spiele werden mit 0:2 Punkten und 0:5 Toren gewertet. ³ Ausgeschiedene Spieler werden für die Gesamtwertung nach folgenden Kriterien sortiert:

- als erstes entscheidet die Platzierung innerhalb der Gruppe, danach
- die Anzahl der Punkte innerhalb der Gruppe, danach
- die Tordifferenz innerhalb der Gruppe, danach
- die Anzahl der geschossenen Tore
- die aktuelle Ranglistenposition.

(9) **Endrunde und Endspiel bei Meisterschaften**

¹ Bei Deutschen Einzelmeisterschaften und Sektionsmeisterschaften ist vom Veranstalter (notfalls durch Absperrung 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.

(10) **Geltungsbereich**

¹ Die Bestimmungen über den Einzelspielbetrieb dieser „Spielordnung“ sind bei Deutschen Einzelmeisterschaften und Sektionsmeisterschaften unbedingt einzuhalten. ² Möchte ein Veranstalter bei anderen Meisterschaften und Turnieren in einzelnen Punkten von der „Spielordnung“ abweichen, so muss das in der Turnierankündigung bekanntgemacht werden. ³ In die DTKV-Turnierangliste werden nur Turniere aufgenommen, die prinzipiell „offen“ für alle Teilnehmer sind. ⁴ Dabei gelten auch solche Turniere als „offen“, die aus organisatorischen Gründen auf eine maximale Teilnehmeranzahl beschränkt sind. ⁵ Dabei wird die Mindestteilnehmeranzahl auf 24 festgesetzt. ⁶ Von dieser Regel ausgenommen sind das „DTKV-Tourfinale“, das auf 32 Teilnehmer beschränkt ist, die Deutsche Einzelmeisterschaft, die Deutsche Damen-Einzelmeisterschaft, die Deutsche U18-Einzelmeisterschaft und die Sektionsturniere, die jeweils keine Teilnehmerbeschränkung haben dürfen. ⁷ Muss bei einem Sektionsturnier aus organisatorischen Gründen die Anzahl der Teilnehmer begrenzt werden, muss vorab schriftlich ein Ausnahmeantrag an das Präsidium des DTKVs (z. B. per E-Mail an praesidium@dtkv.info) gestellt werden.

(11) **Einspruch**

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

(12) **Ergebnismeldung und Turnierabgabe**

¹ Der Turnierveranstalter meldet innerhalb von zwei Wochen die Turnierergebnisse an den zuständigen Betreuer für die DTKV-Rangliste. ² Die DTKV-

Turnierabgabe und ggf. Zuschüsse müssen innerhalb von vier Wochen mit dem Beauftragten für Finanzen gemäß der „Beitrags- und Finanzordnung“ beantragt bzw. be- und verrechnet werden.

(13) **Spielort**

¹ Im Spielraum darf nicht geraucht werden. ² Der Verein, welcher Veranstalter des Turnieres oder Punktspieles ist, darf zudem ein (temporäres) Alkoholverbot aussprechen und bei rechtswidrigen Handlungen von seinem Hausrecht Gebrauch machen und einen Verweis aussprechen. ³ Der DTKV wünscht sich von allen Veranstaltern eine strenge Umsetzung, so dass zum einen zum Schutz von anwesenden Kindern und Jugendlichen und zum anderen der Verbesserung der generellen Außenwirkung von Tipp-Kick Veranstaltungen beigetragen wird.

§ 9

Austragungsmodus

(1) **K.o.-Modus**

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

(2) **Unentschiedener Spielausgang**

¹ Bei unentschiedenem Spielausgang wird das Spiel mit Mittelanstoß fortgesetzt und solange weitergeführt, bis ein Tor gefallen ist („Sudden Death“). ² Die Farben werden neu ausgelost.

(3) **Finalspiele**

¹ Für Finalspiele gilt eine abweichende Regelung. ² Ist ein Endspiel nach einer Verlängerung von zwei mal zwei Minuten noch nicht entschieden, so ist das Spiel neu anzusetzen. ³ Steht es auch im zweiten Endspiel nach Verlängerung erneut unentschieden, so tritt die Regelung nach § 9 Absatz 2 „Spielordnung“ in Kraft.

(4) **Endrundenmodus**

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

(5) **Play-Off-Modus**

¹ Der Play-Off-Modus kann in verschiedenen Varianten entweder über zwei oder drei Spiele gespielt werden. ² Dabei können verschiedene Modi des „Sudden Death“ gespielt werden:

Variante A:

³ „Best of 3 mit Endlos-„Sudden Death“ = Klassisches Play-Off: Derjenige, der zuerst zwei Spiele gewonnen hat, hat auch den Gesamtvergleich gewonnen. ⁴ Alle Spiele werden bei unentschiedenem Spielstand im „Sudden Death“ entschieden, das heißt, es gewinnt derjenige, der das nächste Tor schießt. ⁵ Das „Sudden Death“-Spiel ist zeitlich unbegrenzt. ⁶ Beim ersten „Sudden Death“-Spiel hat derjenige Spieler Anstoß, der beim Schweizer System die bessere Vorrundenplatzierung hatte bzw. im Endrundenmodus die besseren Endrun-

denwerte (zunächst Platz, dann Punkte, dann Torverhältnis) vorweist. ⁷ Wenn es zu weiteren „Sudden Death“-Spielen kommt, wird jeweils abgewechselt.

Variante B:

⁸ „Best of 2 mit Endlos-„Sudden Death“: Derjenige, der nach zwei Spielen mehr Punkte hat, hat den Gesamtvergleich gewonnen. ⁹ Beide Spiele sind unabhängig voneinander (das Torverhältnis ist irrelevant). ¹⁰ Sind die Spieler nach zwei Spielen punktgleich, entscheidet ein „Sudden Death“-Spiel. ¹¹ Das Sudden Death Spiel ist zeitlich unbegrenzt. ¹² Beim „Sudden Death“-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.

¹³ Bei beiden Varianten kann anstelle des zeitlich unbegrenzten „Sudden Death“ mit einem auf fünf Minuten begrenzten „Sudden Death“ gespielt werden. ¹⁴ Sollte es am Ende eines fünf Minuten „Sudden Death“ keinen Sieger geben, gewinnt der im Turnier besser platzierte Spieler.

Variante C:

¹⁵ „Progressives Play-Off“ = Hierbei qualifizieren sich die vier Gruppensieger oder besten aus dem Schweizer System automatisch für das Viertelfinale.

(6) **Platzierung der Ausgeschiedenen**

¹ Alle 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, dann
3. die bessere Endplatzierung des Gegners.

² Hinweis 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

³ Hinweis zu 3.: Man beginnt bei Ausgeschiedenen des Halbfinals, danach sind die ersten vier Spieler eindeutig platziert. ⁴ Als nächstes wiederholt man den Vorgang mit den Ausgeschiedenen des Viertelfinales, danach sind die ersten 8 Spieler eindeutig platziert, es folgen die Ausgeschiedenen des Achtelfinales, usw. ⁵ In der Vorschlusrunde kann der Turnierveranstalter von 24 auf progressives 12er Play-Off spielen (falls Play-Off-Modus gespielt wird), die vier Gruppensieger sind automatisch im Viertelfinale (siehe § 9 Absatz 5 Satz 7 „Spielordnung“).

(7) **Ansetzung der Schiedsrichter**

¹ 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. ² 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. ³ Die Turnierleitung ist für das Ansetzen der Schiedsrichter verantwortlich. ⁴ Es muss dabei vermieden werden, dass der Schiedsrichter und einer der Spieler dem gleichen Verein bzw. der gleichen Spielgemeinschaft angehören.

D

Organisatorische Richtlinien

§ 10

Vergabe von Meisterschaften

(1) **Deutsche Einzelmeisterschaft**

¹ Über die Vergabe der Deutschen Einzelmeisterschaft entscheidet der Bundestag des DTKVs. ² Die Deutsche Einzelmeisterschaft wird grundsätzlich zwei Jahre im Voraus vergeben. ³ Die Bewerbungen sollen bis zum 30.06. zwei Jahre vor dem Jahr, in dem die Deutschen Einzelmeisterschaft stattfindet, per E-Mail beim Präsidium des DTKVs (praesidium@dtkv.info) eingehen. ⁴ Bei mehreren Bewerbern erhält derjenige Bewerber den Auftrag zur Ausrichtung der Meisterschaft, der beim Bundestag die meisten Stimmen erhält. ⁵ Liegen zum Stichtag noch keine Bewerbungen vor, so ist es Aufgabe des Präsidiums des DTKVs, einen Ausrichter ausfindig zu machen. ⁶ Die Deutsche Einzelmeisterschaft sollte im Wechsel in allen vier Sektionen stattfinden.

(2) **Sektionsmeisterschaften, DTKV-Pokalrunde und DTKV-Tourfinale**

¹ Über die Vergabe der Sektionsmeisterschaften, der DTKV-Pokalrunde und des DTKV-Tourfinales entscheidet der Bundestag des DTKVs. ² Die Sektionsmeisterschaften, die DTKV-Pokalrunde und das DTKV-Tourfinale werden ein Jahr im Voraus vergeben. ³ Die Bewerbungen sollen bis zum 30.06. im Jahr bevor die Sektionsmeisterschaften, die DTKV-Pokalrunde und das DTKV-Tourfinale stattfinden, per E-Mail beim Präsidium des DTKVs (praesidium@dtkv.info) eingehen. ⁴ Bei mehreren Bewerbern erhält derjenige Bewerber den Auftrag zur Ausrichtung der Meisterschaft, der beim Bundestag die meisten Stimmen erhält. ⁵ Liegen zum Stichtag noch keine Bewerbungen für die Sektionsmeisterschaft aus der jeweiligen Sektion vor, so kann sich auch ein Verein aus einer anderen Sektion um die Ausrichtung bewerben. ⁶ Der Bundesspielleiter für den Einzel- und Mannschaftsspielbetrieb koordiniert die Termine ggf. in Absprache mit dem Präsidium bzw. dem/den Veranstalter(n) so, dass in einem Halbjahr möglichst nur drei große Turniere (Deutsche Einzelmeisterschaft oder Sektionsmeisterschaften) stattfinden. ⁷ Der zeitliche Abstand zwischen zwei Sektionsturnieren bzw. zu der Deutschen Einzelmeisterschaft soll mindestens vier Wochen betragen. ⁸ Über Ausnahmen entscheidet das Präsidium des DTKVs.

§ 11

Ehrung von Meistern

(1) **Deutscher Mannschaftsmeister und DTKV-Pokalsieger**

¹ Der Deutsche Mannschaftsmeister und der DTKV-Pokalsieger werden mit einem Wanderpokal ausgezeichnet. ² Außerdem erhält jeder Spieler der betreffenden Mannschaften einen gravierten Pokal. ³ Die jeweils zweit- und drittplatzierten Mannschaften werden bis maximal fünf eingesetzten Spielern mit je einer Medaille geehrt. ⁴ Die drittplatzierte Mannschaft beim Meisterschafts-Play-Off ist die Mannschaft mit den meisten Spielpunkten der beiden unterlegenen Halbfinalisten aus den zwei Halbfinalpartien (danach gilt die Tordiffe-

renz und die Anzahl der erzielten Tore). ⁵ Beim DTKV-Pokalfinale sind die unterlegenen Halbfinalisten automatisch drittplatziert.

(2) **Ligameister**

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

(3) **Deutscher Einzelmeister, Deutsche Damen-Einzelmeisterin, Deutscher U18-Jugendmeister, Sektionsmeister, DTKV-Pokalsieger und Sieger des DTKV-Tourfinales**

¹ Der Deutsche Einzelmeister, die Sektionsmeister und der Sieger des DTKV-Pokalfinales und des DTKV-Tourfinales erhalten als Preis einen Pokal. ² Bei der Deutschen Einzelmeisterschaft werden weitere Pokale für die Plätze 2 bis 12 (Endrundenmodus) oder 2 bis 16 (Play-Off Modus) als Preis empfohlen. ³ Zusätzlich erhalten die Deutsche Damen-Einzelmeisterin und der U18-Jugendmeister bei der Deutschen Einzelmeisterschaft einen Pokal, für die Plätze zwei und drei werden jeweils Medaillen empfohlen. ⁴ Bei den Sektionsmeisterschaften werden weitere Pokale für die Plätze 2 bis 6 (Endrundenmodus) oder 2 bis 8 (Play-Off Modus) als Preis empfohlen. ⁵ Beim DTKV-Tourfinale werden weitere Pokale für die Plätze 2 bis 4 als Preis empfohlen. ⁶ Entsprechende Zuschüsse zu den Siegespreisen regelt § 4 „Beitrags- und Finanzordnung“. ⁷ Zusätzlich zum Pokal des Veranstalters erhalten der Deutsche Einzelmeister, der DTKV-Pokalsieger und die Sektionsmeister Wanderpokale vom DTKV.

(4) **Wanderpokal**

¹ Spieler und Mannschaften, die im Besitz eines Wanderpokals sind, den sie bei einem Turnier gewonnen haben, müssen den Wanderpokal zum Folgeturnier zur Verfügung stellen. ² Wird der Wanderpokal zum Folgeturnier nicht beigebracht, so wird der Spieler bzw. die Mannschaft gesperrt. ³ Die Sperre bleibt so lange bestehen, bis der Spieler den Wanderpokal an den Veranstalter oder an Mitglieder des Bundestages zurückgegeben hat oder bei Verlust für Ersatz gesorgt hat. ⁴ Wird der Wanderpokal dreimal hintereinander von der gleichen Person bzw. Mannschaft gewonnen, dann geht der Wanderpokal in ihren Besitz über.

§ 12 Datenverwaltung

(1) **Allgemeines**

¹ Der DTKV erhebt und verarbeitet im Rahmen des § 5 „Satzung“ und gemäß der „Datenschutzordnung“ Daten.

(2) **Datenverwaltung im Ligaspielbetrieb**

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

(3) **Datenverwaltung im Turnierspielbetrieb**

¹ Für die Organisation von Turnieren sowie Verwaltung und Weitergabe von Turnierdaten stellt der DTKV den Veranstaltern eine Software (Programm von

Peter Deckert) zur Verfügung. ² Die Veranstalter sind zur Verwendung dieser Software verpflichtet. ³ In Ausnahmefällen kann beim Bundesspielleiter eine einmalige Befreiung von dieser Pflicht beantragt werden. ⁴ Die computergesteuerte Stoppuhr (mittels des Programms von Peter Deckert) ist für Sektionsturniere, die DEM, das DTKV-Mannschafts- und DTKV-Pokalfinale und das DTKV-Tourfinale zur Zeitnahme einzusetzen. ⁵ Die Software und auch die Stoppuhr können von der DTKV-Homepage unter <https://dtkv.info/medien/downloadbereich> kostenfrei heruntergeladen werden.

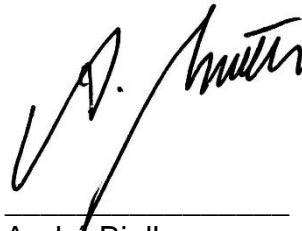
§ 13 Inkrafttreten

- (1) ¹ Diese Neufassung der „Spielordnung des Deutschen Tipp-Kick®-Verbandes (DTKV)“ tritt mit Beschlussfassung des außerordentlichen Bundestages vom 28. Februar 2023 in Kraft. ² Mit dem Inkrafttreten dieser „Spielordnung“ verlieren alle bisherigen „Spielordnungen“ ihre Gültigkeit. ³ Zukünftige Versionsänderungen sind rot zu markieren.

Unterzeichnet am 1. März 2023



Aimé Lungela
Vorsitzender Präsidium,
Bundesspielleiter für
Einzel- und Mannschaftsspielbetrieb



André Bialk
Beauftragter für Archivierung
und Digitalisierung