



Deutscher Kin-Ball-Verband e.V.

Spielordnung

3.08.2022



INHALTSVERZEICHNIS

1. VORWORT	- 1 -
2. AUSZEICHNUNGEN	- 1 -
3. TEILNAHMEBEDINGUNGEN	- 1 -
3.1 ...für Vereinsmannschaften	- 1 -
3.2 ...für Spielgemeinschaften.....	- 2 -
3.3 ...für ausländische Vereine	- 2 -
3.4 ...für Freizeitmannschaften.....	- 2 -
3.5 ...für gleichgeschlechtliche Mannschaften.....	- 3 -
3.6 ...für zweite, dritte usw. Mannschaften eines Mitgliedsvereins	- 3 -
3.7 ...für Spieler	- 3 -
4. AUSTRAGUNGSMODUS DER MEISTERSCHAFTEN	- 4 -
4.1 Modus und Kriterien für das Abschlussranking.....	- 4 -
4.2 Spielsystem.....	- 4 -
4.3 Einsatzbeschränkungen für einen Spieler	- 4 -
4.4 Anzahl der Spieler.....	- 4 -
4.5 Zugehörigkeit eines Spielers.....	- 5 -
4.6 Ersatzspieler	- 5 -
4.7 Leihspieler	- 5 -
4.8 Wechsel eines Spielers zu einer anderen Mannschaft desselben Vereins	- 6 -
4.9 Spielerwechsel zwischen Vereinen	- 6 -
4.10 Turnierverlegung/-ausfall.....	- 7 -
4.11 Spielplanänderung.....	- 7 -
5. VERPFLICHTENDE ABORDNUNG VON SCHIEDSRICHTERN, LINIENRICHTERN, SCOREKEEPER	- 7 -
5.1 Einsatz beim Turnier.....	- 7 -
5.2 Festlegung der Schiedsrichter	- 7 -
5.3 Spielberichtsbögen.....	- 7 -
6. ORGANISATION DER KIN-BALL BUNDESLIGA	- 8 -
6.1 Termine	- 8 -
6.2 Auslosung	- 8 -
6.3 Zeitplanung.....	- 8 -
6.4 Anreise.....	- 8 -
7. ORGANISATION EINES MEISTERSCHAFTSSPIELTAGES	- 8 -
7.1 Rahmenbedingungen	- 8 -
7.2 Hallen.....	- 8 -
7.3 Spielausrüstung	- 9 -

7.4 Sicherheit und Wahrung eines ordnungsgemäßen Spielverlaufs	- 9 -
7.5 Bewerben der Veranstaltung	- 9 -
7.6 Werbung.....	- 9 -
8. SPIELBLAUF	- 10 -
8.1 Spielregeln.....	- 10 -
8.2 Spielmodus	- 10 -
8.3 Spiellizenzen	- 10 -
8.4 Spielerbank.....	- 10 -
8.5 Turnierbepunktung.....	- 10 -
8.6 Spielunterbrechung	- 11 -
8.7 Nicht-Antreten einer Mannschaft	- 11 -
8.8 Aufgabe einer Mannschaft vor oder während des Spieltages	- 11 -
8.9 Strafe nach einer gelben oder roten Karte.....	- 11 -
9. BESCHWERDEN UND STREITFÄLLE	- 11 -
10. ANHÄNGE.....	- 12 -
10.1 Anhang A: Spielmodus „3 (bzw. 2) mit 13 Punkten gewonnene Spielperioden“.....	- 12 -
10.2 Anhang B: Spielmodus „3 (bzw. 2) mit 11 Punkten gewonnene Spielperioden“	- 12 -
10.3 Anhang C: Spielmodus mit 4 festen Spielperioden (11 oder 13 Punkte)	- 13 -
10.4 Anhang D: Spielmodus mit 2 festen Perioden (bis 11 oder 13 Punkte) und eine Entscheidungsperiode zwischen zwei Teams mit Punktegleichstand.....	- 14 -
10.5 Anhang E: Weitere Hinweise	- 15 -

Aus Gründen der Lesbarkeit wurde im Text die männliche Form gewählt, dennoch beziehen sich die Angaben auf angehörige aller Geschlechter.

1. VORWORT

Die vorliegende Spielordnung betrifft den folgenden nationalen Wettbewerb, den der Deutsche Kin-Ball Verband (DKBV) in der Saison 2022/2023 organisiert:

- Kin-Ball Bundesliga (Deutsche Meisterschaften) in der Kategorie mixed/adult

Bei der Kategorie „mixed“ wird in einem Geschlechterverhältnis von mindestens 3:1 (m/w oder w/m) oder 2:1:1 (m/w/d oder w/m/d oder d/m/w) gespielt. Eine wechselnde Schlagreihenfolge zwischen den Geschlechtern ist jedoch nicht vorgeschrieben.

Die Durchführung der Kin-Ball Bundesliga erfolgt im Turniermodus.

Die Auswahl der Standorte erfolgt nach einem Bewerbungsverfahren.

Während der Saison können Änderungen der Spielordnung vorgenommen werden. Alle Betroffenen werden darüber informiert.

2. AUSZEICHNUNGEN

Der Gewinner des nationalen Wettbewerbs erhält eine Meisterschale, auf dem die Namen der vorherigen Meister-Teams eingraviert sind. Diese Trophäe wird für die Dauer einer Saison der siegreichen Mannschaft anvertraut. Ihr Verein graviert seinen Namen und das Jahr der Meisterschaft auf dem dafür vorgesehenen Platz in der vorgesehenen Schriftart und Größe ein. Der Verein muss auf eigene Kosten und Gefahr die Meisterschale in sauberem Zustand mindestens einen Monat vor dem Datum der erneuten Übergabe an den DKBV zurücksenden oder sie übergeben. Im Falle eines Verstoßes veranlasst der DKBV die Reparatur oder bei Nichtrückgabe die Ersatzbeschaffung auf Kosten des Vereins, der die Meisterschale in Verwahrung genommen hat.

Optional können die Veranstalter der Bundesligaturniere Preise (z.B. Pokale, Medaillen) stellen. Dazu kann eine angemessene Startgebühr verlangt werden.

3. TEILNAHMEBEDINGUNGEN

3.1 ...für Vereinsmannschaften

Um an einer nationalen Meisterschaft teilnehmen zu können, müssen die Vereine:

- dem DKBV angeschlossen und mit ihrer Mitgliedschaft auf dem neuesten Stand sein;
- die Satzung und die Geschäftsordnung des DKBV verpflichtend anerkennen.

Der Mitgliedsbeitrag für Vereine, die am Bundesligabetrieb teilnehmen möchten, ergibt sich aus der zum Zeitpunkt der letzten Beitragszahlung aktuellen Beitragsordnung. Der Betrag muss mit der

Anmeldung der Mannschaft vom Verein beim Verband bezahlt werden. Im Falle der Nichtzahlung, können der Verein oder einzelne Spieler am Spielbetrieb nicht teilnehmen.

Gelingt es einem Verein erst während der laufenden Spielsaison erstmals eine Mannschaft zu bilden, so kann diese Mannschaft jederzeit in den Spielbetrieb einsteigen und ab diesem Zeitpunkt Meisterschaftspunkte sammeln. Für die Zugehörigkeit eines Spielers zur neuen Vereinsmannschaft gelten die Bestimmungen in Punkt 4.3 bis Punkt 4.9.

3.2 ...für Spielgemeinschaften

Haben Vereine nicht oder nicht mehr genügend Spieler, um an nationalen Meisterschaften teilzunehmen, so können Spielgemeinschaften mit Spielern aus verschiedenen Vereinen gebildet werden. Für eine Teilnahme an nationalen Meisterschaften gelten die gleichen Pflichten wie für Vereinsmannschaften und deren Spieler. Für die Zugehörigkeit eines Spielers zur Spielgemeinschaft gelten die Bestimmungen in Punkt 4.3 bis Punkt 4.9. Werden diese Bestimmungen eingehalten, so kann eine Spielgemeinschaft auch während der laufenden Saison in den Spielbetrieb einsteigen und ab diesem Zeitpunkt Meisterschaftspunkte sammeln. Vorher erspielte Meisterschaftspunkte der Stammvereine, werden in die Wertung nicht aufgenommen. Die Spielgemeinschaft startet mit 0 Meisterschaftspunkten.

3.3 ...für ausländische Vereine

Ausländische Vereine dürfen an den Turnieren der Kin-Ball Bundesliga teilnehmen. Allerdings beschränken Punkt 6 und Punkt 8.2 die Anzahl der teilnehmenden Mannschaften. Je nach gewähltem Spielmodus und der zur Verfügung stehenden Sportstätte, entscheidet der Veranstalter nach Absprache mit dem DKBV über die Zulassung zum Turnier.

Diese Mannschaften spielen grundsätzlich „außer Konkurrenz“. Eine Bepunktung für das Turnier ist möglich, jedoch nicht für das Gesamtranking der Bundesliga. Die Teilnahmegebühr für ausländische Vereine beträgt 5 Euro pro Spieler (pro Turnier) und einen eventuellen Unkostenbeitrag für den Veranstalter.

3.4 ...für Freizeitmannschaften

Freizeitmannschaften dürfen an den Turnieren der Kin-Ball Bundesliga teilnehmen. Allerdings beschränken Punkt 6 und Punkt 8.2 die Anzahl der teilnehmenden Mannschaften. Je nach gewähltem Spielmodus und der zur Verfügung stehenden Sportstätte, entscheidet der Veranstalter nach Absprache mit dem DKBV über die Zulassung zum Turnier.

Diese Mannschaften spielen grundsätzlich „außer Konkurrenz“. Eine Bepunktung für das Turnier ist möglich, jedoch nicht für das Gesamtranking der Bundesliga. Sollte es sich bei der Freizeitmannschaft um eine „gleichgeschlechtliche“ Mannschaft handeln, so gelten die Bestimmungen von Punkt 3.5. Die Teilnahmegebühr für Freizeitmannschaften beträgt 5 Euro pro Spieler (pro Turnier) und einen eventuellen Unkostenbeitrag für den Veranstalter.

Freizeitmannschaften sind Mannschaften, die nicht oder noch nicht Mitglied des DKBV sind. Diese Mannschaften sind im Aufbau oder kooperieren mit dem DKBV im Zuge von Projekten (z.B. im Bereich der Schule). Die Teilnahme einer Freizeitmannschaft am Ligabetrieb ist begrenzt.

3.5 ...für gleichgeschlechtliche Mannschaften

Gleichgeschlechtliche Mannschaften dürfen an den Turnieren der Kin-Ball Bundesliga teilnehmen. Allerdings beschränken Punkt 6 und Punkt 8.2 die Anzahl der teilnehmenden Mannschaften. Je nach gewähltem Spielmodus und der zur Verfügung stehenden Sportstätte, entscheidet der Veranstalter über die Zulassung zum Turnier.

Diese Mannschaften spielen grundsätzlich „außer Konkurrenz“. Weder eine Bepunktung für das Turnier, noch für das Gesamtranking ist möglich der Bundesliga. Dies gilt nicht für Mannschaften, die das Turnier in einer gemischtgeschlechtlichen Konstellation beginnen. Eine Mannschaft, die z.B. im Laufe des Turniers durch eine Verletzung vier gleichgeschlechtliche Akteure einsetzen muss, wird automatisch für die jeweiligen Spiele auf den letzten Rang eingestuft, aber für das Bundesligaranking bepunktet.

3.6 ...für zweite, dritte usw. Mannschaften eines Mitgliedsvereins

Weitere Mannschaften eines Vereins dürfen an den Turnieren der Kin-Ball Bundesliga teilnehmen. Allerdings beschränken Punkt 6 und Punkt 8.2 die Anzahl der teilnehmenden Mannschaften. Je nach gewähltem Spielmodus und der zur Verfügung stehenden Sportstätte, entscheidet der DKBV über die Zulassung zum Turnier.

Diese Mannschaften werden sowohl für die einzelnen Turniere, als auch für das Gesamtranking der Bundesliga bepunktet.

3.7 ...für Spieler

Um an einer nationalen Meisterschaft teilnehmen zu können, muss ein Spieler

- bei einem dem DKBV angeschlossenen Verein registriert sein und von seinem Verein für die Teilnahme an nationalen Meisterschaften gemeldet werden oder
- als Einzelmitglied direkt beim DKBV gemeldet sein und von einer Spielgemeinschaft für die Teilnahme an nationalen Meisterschaften gemeldet werden;
- die Satzung und die Ordnungen des DKBV verpflichtend anerkennen.

Für die Spieler gelten folgende Kriterien:

- ein Spieler muss am Tag des Spieltages der Meisterschaft 16 Jahre alt sein;
- ein Spieler darf in der selben Saison nicht an einem offiziellen Meisterschaftsspiel in einer ausländischen Liga teilgenommen haben;
- darf nicht im Laufe der Saison in einer ausländischen Liga am Spielbetrieb teilnehmen;
- die Gebühr für das Spielrecht bei nationalen Meisterschaften muss vom Verein oder dem Einzelspieler bezahlt worden sein. Diese Gebühr ist unabhängig von der Zahl der Spiele, in denen der Spieler eingesetzt wird. Im Verlauf einer Spielsaison kann ein neuer Spieler gemeldet werden und sich einer Mannschaft anschließen. Der Verein oder die Spielgemeinschaft muss den Antrag auf Ausstellung einer neuen Spielerlizenz während der

laufenden Saison 48 Stunden vor dem Spieltag per E-Mail an die dafür vorgesehene Stelle des DKBV senden und zum selbigen Zeitpunkt die Gebühr vom Verein oder Einzelspieler entrichtet worden sein.

4. AUSTRAGUNGSMODUS DER MEISTERSCHAFTEN

4.1 Modus und Kriterien für das Abschlussranking

Der Aufbau der nationalen Meisterschaften (Kin-Ball Bundesliga) setzt sich folgendermaßen zusammen:

- Es finden mehrere Turniere pro Saison statt.
- Die genaue Anzahl von Turnieren wird vor der Saison vom DKBV festgelegt.
- Jedes Turnier wird bepunktet (Punkt 8.5).
- Bei Punktegleichheit wird das Gesamtranking nach folgenden Kriterien erstellt:
 - A. Anzahl der gespielten Turniere
 - B. Anzahl der ersten Plätze
 - C. Geringere Anzahl großer Verwarnungen
 - D. Geringere Anzahl kleiner Verwarnungen
 - E. Anzahl der zweiten Plätze
 - F. Anzahl der gewonnen Perioden
 - G. Punktedifferenz zwischen erzielten- und Gegenpunkten beim direkten Vergleich
 - H. Anzahl der erzielten Punkte beim direkten Vergleich
 - I. Eine Entscheidungsperiode bis 13 Punkte

4.2 Spielsystem

Der Spielmodus wird vom Turnierveranstalter nach Absprache mit dem DKBV vorgegeben (Punkt 8.2).

4.3 Einsatzbeschränkungen für einen Spieler

Ein Spieler darf

- innerhalb einer Spielsaison als Ersatzspieler für ein im Ranking höher platziertes Team seines Vereins eingesetzt werden (siehe Punkt 4.6);
- am gleichen Turniertag nur in einer Mannschaft spielen, außer er wird als Leihspieler für eine andere Mannschaft zur Verfügung gestellt (siehe Punkt 4.7);
- innerhalb der Saison keinen Vereinswechsel ausüben.

4.4 Anzahl der Spieler

Die maximale Anzahl von Spielern pro Spiel und Mannschaft beträgt 12. Das Minimum sind 4 Spieler.

4.5 Zugehörigkeit eines Spielers

Ein Spieler gehört einer Mannschaft an, sobald er mit dieser Mannschaft gespielt hat. Als Ausnahme gilt, wenn er vor seiner ersten Teilnahme an der Liga dem DKBV als Mitglied einer anderen Mannschaft angemeldet wurde.

Empfohlen ist eine Meldung der Mannschaften 48 Stunden vor dem ersten Turniertag.

Der Spieler kann nicht für eine andere Mannschaft spielen, es sei denn, er ist ein Ersatzspieler (siehe Punkt 4.6) oder ein Leihspieler (siehe Punkt 4.7).

Ein Spieler darf nicht in eine Spielerliste eingetragen werden, wenn seine Lizenz nicht mindestens 48 Stunden vor Beginn des betreffenden Meisterschaftsspieltages auf offiziellem Weg zur Genehmigung per E-Mail an den DKBV geschickt wurde.

4.6 Ersatzspieler

Eine Mannschaft, kann auf einen oder mehrere Ersatzspieler zurückgreifen, wenn

- diese demselben Verein angehören, wie die Mannschaft, für die sie als Ersatzspieler eingesetzt werden sollen;
- die Ersatzspieler nach dem ersten Spieltag in einer im Ranking höheren Mannschaft des eigenen Vereins eingesetzt werden;
- die Ersatzspieler vor dem ersten Spieltag in einer im Ranking gleichwertigen Mannschaft des eigenen Vereins eingesetzt werden;
- der Ersatzspieler nicht gesperrt ist.

Der Verband behält sich das Recht vor, jede Mannschaft zu disqualifizieren, die sich nicht an diese Bedingungen hält. Die Tatsache, dass ein Spieler in einem Spiel als Ersatzspieler eingesetzt wird, wird auf dem Spielberichtsbogen vermerkt.

4.7 Leihspieler

a) Externer Leihspieler

Nimmt eine Vereinsmannschaft an der nationalen Meisterschaft teil und kann nicht zum Spiel antreten, weil Spieler verletzt sind oder beim Spiel nicht zur Verfügung stehen, kann sie unter folgenden Bedingungen einen Leihspieler eines anderen Vereins ausleihen:

- Pro Mannschaft und pro Spiel darf nur ein Leihspieler eingesetzt werden.
- Eine Mannschaft, die einen Leihspieler einsetzt, darf pro Spiel maximal 4 Spieler einsetzen, d.h. ohne ihn wäre die Mannschaft nicht spielbereit. Beispiel: 3 Spieler der Mannschaft + 1 Spieler auf Leihbasis.
- Jeder lizenzierte Spieler kann Leihspieler sein, jedoch kann er nur für ein Turnier pro Saison ein Leihspieler sein.
- Ein gesperrter Spieler kann nicht durch einen Leihspieler ersetzt werden.

Die oben dargestellte Regelung gilt auch für Teams, die ein Spiel nicht mit 4 Spielern beenden können (z.B. durch eine Verletzung).

Jede Mannschaft, die einen externen Leihspieler einsetzt, wird automatisch für das jeweilige Spiel auf den letzten Rang eingestuft. Dies gilt auch, wenn zwei oder drei Mannschaften einen Leihspieler einsetzen.

Der Verband behält sich das Recht vor, jede Mannschaft zu disqualifizieren, die sich nicht an diese Bedingungen hält. Die Tatsache, dass ein Spieler ausgeliehen ist, wird auf dem Spielberichtsbogen mit einem (EL) vermerkt.

b) Interner Leihspieler

Eine Mannschaft, die während eines Meisterschaftsspiels das Spiel mit einer Spielerin (weiblich) nicht beenden kann (z.B. durch eine Verletzung), hat die Möglichkeit einen internen Leihspieler einzusetzen. Dabei handelt es sich um einen Spieler, der für dieses Turnier von der Mannschaft als Spieler gemeldet wurde.

Diese Regelung gilt nicht für Mannschaften, die ohne eine Spielerin antreten. Hier greift der Punkt 3.5.

Jede Mannschaft, die einen internen Leihspieler einsetzt, wird automatisch für das jeweilige Spiel auf den letzten Rang eingestuft. Dies gilt auch, wenn zwei oder drei Mannschaften einen Leihspieler einsetzen.

Der Verband behält sich das Recht vor, jede Mannschaft zu disqualifizieren, die sich nicht an diese Bedingungen hält. Die Tatsache, dass ein Spieler ausgeliehen ist, wird auf dem Spielberichtsbogen mit einem (IL) vermerkt.

4.8 Wechsel eines Spielers zu einer anderen Mannschaft desselben Vereins

Für Vereine, die mehrere Mannschaften im Spielbetrieb haben, ist es nicht möglich, einen Spieler während der Saison von einer Mannschaft in eine andere zu transferieren. Ausgenommen davon ist die Ersatzspielerregelung (Punkt 4.6).

4.9 Spielerwechsel zwischen Vereinen

Die Spieler können den Verein wechseln:

- im offiziellen Transferzeitraum (zwischen der Beendigung des letzten Spiels der Saison und 48 Stunden vor dem ersten Spiel der neuen Saison).

Der Transfer muss vom aufnehmenden Verein allen beteiligten Parteien gemeldet werden. Für den wechselnden Spieler muss vom aufnehmenden Verein die Mitglieds- und Lizenzgebühr bezahlt worden sein und dieser muss beim DKBV ordnungsgemäß eine neue Wettbewerbslizenz (gemäß Spielordnung) beantragen.

Hat der wechselnde Spieler noch Pflichten gegenüber dem abgebenden Verein, z.B. den Vereinsbeitrag zu bezahlen, so kann dieser den Wechsel blockieren.

4.10 Turnierverlegung/-ausfall

Der DKBV kann nach Absprache mit dem Veranstalter ein Turnier verlegen oder entfallen lassen.

4.11 Spielplanänderung

Der Turnierveranstalter kann bis eine Stunde vor Turnierbeginn den Spielplan verändern. Die Modifikationen erfolgen nur nach Absprache mit dem DKBV. Der Antrag auf Spielplanänderung kann nur in besonderen Fällen (z.B. kurzfristige Abmeldung eines angemeldeten Teams) gestellt werden und muss begründet sein.

Der DKBV behält sich das Recht vor, ein ungerechtfertigtes Gesuch abzulehnen bzw. einen Spieltausch oder Modifikation des Spielplans zu ermöglichen, wenn dies für den reibungslosen Ablauf des Spieltages notwendig ist.

5. VERPFLICHTENDE ABORDNUNG VON SCHIEDSRICHTERN, LINIENRICHTERN, SCOREKEEPER

5.1 Einsatz beim Turnier

Für den Einsatz bei den Bundesligaturnieren wird ein Pool von festen Schiedsrichtern gebildet. Diese Schiedsrichter werden am jeweiligen Turniertag nicht aktiv als Spieler teilnehmen. Ausschließlich nach Weiterbildungsmaßnahmen können diese auch zu zweit pfeifen. Schiedsrichter aus dem Schiedsrichterpool haben Vorrang bei der Besetzung des Pfeifens in der Bundesliga.

Sollten nicht genug feste Schiedsrichter zur Verfügung stehen, wird die Besetzung folgendermaßen geregelt:

Die pfeifenden Schiedsrichter/Spieler müssen eine Schiedsrichterlizenz der Stufe 2 besitzen. Unter bestimmten Umständen können auch „sichere“ Level 1 Schiedsrichter eingesetzt werden. Der DKBV entscheidet dabei über die Eignung.

Diese Schiedsrichter pfeifen allein und werden von zwei Linienrichtern (auch ohne Lizenz möglich) unterstützt. Der Einsatz eines „Schiedsrichtermentors“ in beratender Funktion ist ebenfalls möglich.

5.2 Festlegung der Schiedsrichter

Die Schiedsrichter werden vor jedem Turnier vom DKBV ernannt. Dies erfolgt in Rücksprache mit dem Veranstalter und den teilnehmenden Mannschaften. Jeder teilnehmende Verein ist dazu verpflichtet entweder Schiedsrichter, Linienrichter oder Scorekeeper abzustellen. Um die Schiedsrichtereinsätze planen zu können, muss jeder Verein spätestens 10 Tage vor jedem Turnier eine Liste mit Level 2 - und geeigneten Level 1 - Schiedsrichtern dem Turnierveranstalter und dem DKBV vorlegen, die beim jeweiligen Turnier die Aufgaben des Schiedsrichters übernehmen können.

5.3 Spielberichtsbögen

Spielberichtsbögen werden vom Veranstalter ausgedruckt und am Ende des Spieltages einem Mitglied des DKBV-Präsidiums ausgehändigt.

6. ORGANISATION DER KIN-BALL BUNDESLIGA

6.1 Termine

Die Termine der Wettbewerbe werden zu Beginn der Saison vom Präsidium des Verbandes unter Absprache mit möglichen Veranstaltern festgelegt.

6.2 Auslosung

Der Turnierveranstalter ist verpflichtet im Beisein eines Vertreters des DKBV eine offizielle und transparente Auslosung der Spielpaarungen durchzuführen.

6.3 Zeitplanung

Die Spiele sollen am Samstag innerhalb eines Zeitrahmens von 09:00 bis 20:00 Uhr stattfinden. Die Spielpläne werden vom Turnierveranstalter festgelegt.

Die Sportstätte muss eine Stunde vor dem ersten Spiel für die Spieler geöffnet sein.

6.4 Anreise

Es liegt in der Verantwortung des anreisenden Vereins, unter Berücksichtigung der Reisebedingungen alle Vorkehrungen zu treffen, um den Spielort gemäß dem vom Veranstalter festgelegten Zeitplan zu erreichen.

7. ORGANISATION EINES MEISTERSCHAFTSSPIELTAGES

7.1 Rahmenbedingungen

Der ausrichtende Verein ist dafür verantwortlich, dass die materiellen Voraussetzungen für die Durchführung des Spiels zur vorgesehenen Zeit gegeben sind. Darüber hinaus muss vor dem geplanten Turnierbeginn dafür gesorgt werden, dass sich die Mannschaften mindestens 10 Minuten auf dem Spielfeld aufwärmen können (außer in Fällen höherer Gewalt).

7.2 Hallen

Alle Hallen, in denen nationale Wettkampfs Spiele stattfinden, müssen vom DKBV genehmigt worden sein.

Der ausrichtende Verein muss jeweils eine Bank für die Auswechselspieler jeder Mannschaft zur Verfügung stellen.

Der ausrichtende Verein muss den Spielern die Möglichkeit geben, sich an Ort und Stelle zu verpflegen. Ist der Veranstalter dazu nicht in der Lage, muss er den DKBV vorab benachrichtigen.

7.3 Spielausrüstung

Der DKBV stellt für die Turniere folgende Ausrüstung bereit:

- 3 Bälle (+Blasen)

Der Veranstalter stellt für das Turnier folgende Ausrüstung bereit:

- 2 Ersatzbälle (+ Blasen),
- 2 Scoreboards (pro Spielfeld),
- 1 Ballpumpe,

Die teilnehmenden Mannschaften stellen für das Turnier folgende Ausrüstung bereit:

- Mannschaftswesten jeder Farbe für jeden teilnehmenden Spieler der Mannschaft

Sollte der Veranstalter trotz großen Bemühens Teile des vorgeschriebenen Materials nicht beibringen können, können die teilnehmenden Mannschaften das fehlende Spielmaterial stellen oder dieses kann vom DKBV ausgeliehen werden.

Im Falle einer Beschädigung der Ausrüstung des gastgebenden Vereins

- ersetzt der DKBV eine während des Aufwärmens oder eines Spiels geplatze Blase;
- gehen die Reparaturen am Material zu Lasten des Vereins.

Der Verein muss im Vorfeld die Halle so präparieren, dass ein einwandfreies Kin-Ball-Spiel in der Sportstätte möglich ist. Scharfe Ecken oder Kanten müssen vorab abgedeckt werden.

Die Schiedsrichter wählen den Ball für jedes Spiel aus.

7.4 Sicherheit und Wahrung eines ordnungsgemäßen Spielverlaufs

Die ausrichtenden Vereine sind für einen geordneten Spielverlauf in der gesamten Sportstätte verantwortlich. Als solche werden sie für jede Störung verantwortlich gemacht, die während eines Spiels aufgrund des Verhaltens der Spieler oder des Publikums entstehen kann. Während des Spiels sollte der Ansager nur das Ergebnis bekannt geben und einige Regeln erklären, ohne das Spiel negativ zu beeinflussen. Er enthält sich aller Kommentare, die darauf abzielen, Partei für eine Mannschaft zu ergreifen.

7.5 Bewerben der Veranstaltung

Die Ausrichter des Spieltages sind für das Bewerben der Veranstaltung verantwortlich. Zu diesem Zweck versuchen sie alle ihnen zur Verfügung stehenden Mittel einzusetzen: Plakate, Transparente, schriftliche Pressemitteilungen, Radio, Fernsehen, Social-Media usw. . Der DKBV kann zusätzlich für den Spieltag werben oder ihn medial begleiten.

7.6 Werbung

Der Turnierveranstalter kann mit der Veranstaltung werben und Sponsoren für die Veranstaltung suchen. Findet der DKBV einen oder mehrere Sponsoren für alle Kin-Ball-Spieltage (einer Saison), so ist der Turnierveranstalter verpflichtet, im Zusammenhang mit der Kin-Ball Bundesliga für diese Partner und Sponsoren des DKBV zu werben. Auch die Namensrechte einzelner Turniere können an Sponsoren abgetreten werden, solange deutlich wird, dass die Turniere im Rahmen der Kin-Ball Bundesliga laufen. Dies ist solange möglich, bis der DKBV nicht zentral die Namensrechte der Kin-Ball Bundesliga vermarktet hat.

8. SPIELABLAUF

8.1 Spielregeln

Die während eines Spiels angewandten Regeln entsprechen den Offiziellen Regeln der IKBF für Senioren. Regelmodifikationen zum Zwecke eines einwandfreieren Ablaufs eines Turniers (z.B. Anzahl der Auszeiten, Pausenlängen etc.) sind nach Absprache mit dem DKBV erlaubt. Diese werden den teilnehmenden Mannschaften mindestens 10 Tage vor Turnierbeginn mitgeteilt.

8.2 Spielmodus

Der Spielmodus wird vom Turnierveranstalter nach Absprache mit dem DKBV vor dem Turnierbeginn festgelegt. Dies gilt auch für das Tagesfinale. Folgende Modi sind möglich:

- Auf 3 gewonnene Spielperioden (bis 11 oder 13 Punkte)
- Auf 2 gewonnene Spielperioden (bis 11 oder 13 Punkte)
- 4 feste Spielperioden (bis 11 oder 13 Punkte)
- 2 feste Perioden (bis 11 oder 13 Punkte) und eine Entscheidungsperiode zwischen den beiden Teams mit Punktegleichstand

8.3 Spiellizenzen

Nur lizenzierte Spieler dürfen an den nationalen Meisterschaften teilnehmen (ausgenommen Punkt 3.3 und 3.4). Wird auf dem Spielberichtsbogen ein nicht lizenziertes Spieler festgestellt, wird das Spiel für die betroffene Mannschaft mit null Punkten gewertet. Die Platzierung und das Ergebnis des Spiels werden entsprechend geändert. Beispiel: Wenn die disqualifizierte Mannschaft Sieger war, nimmt die zweitplatzierte Mannschaft die Siegerposition ein und die drittplatzierte Mannschaft rückt auf Platz 2 vor usw. .

8.4 Spielerbank

Nur die auf dem Spielberichtsbogen aufgeführten Spieler dürfen während eines Spiels auf der Spielerbank Platz nehmen.

8.5 Turnierbepunktung

Die Punkte, die jeder Mannschaft am Ende eines Spiels zugeteilt werden, ergeben sich aus den im Anhang A bis E dargestellten Hinweisen.

Die Bepunktung der Turniere für die Gesamtwertung wird folgendermaßen festgelegt:

Ranking	Sieger	2ter	3ter	4ter	5ter	6ter	7ter	8ter	9ter
Punkte	20	14	10	7	5	4	3	2	1

Des Weiteren erhalten alle teilnehmenden Mannschaften einen zusätzlichen „Antrittspunkt“. Dies gilt nicht für Mannschaften, die „Außer Konkurrenz“ spielen.

8.6 Spielunterbrechung

Wenn ein Turnier nicht ordnungsgemäß zum Abschluss kommen kann (wegen Schließung der Halle, Ausfall der Beleuchtung, Aufruhr in der Sporthalle, Chlorgasaustritt o.Ä.), entscheidet der DKBV über das Endergebnis oder die Fortführung des Turniers.

8.7 Nicht-Antreten einer Mannschaft

Grundsätzlich werden nur Teams für das Gesamtranking der Kin-Ball Bundesliga gewertet, wenn sie an einem Turnier teilnehmen. Bei einer kurzfristigen Abmeldung wird die Teilnahmegebühr des Veranstalters nicht rückerstattet. Dasselbe gilt für Mitgliedsbeiträge sowie Beiträge für die Spielerlizenz.

8.8 Aufgabe einer Mannschaft vor oder während des Spieltages

Wenn eine Mannschaft ihren Spieleinsatz vorzeitig abbricht, z.B. während des Aufwärmens, durch eine Schiedsrichterentscheidung in einem vorangegangenen Spiel oder während einer Spielperiode, so wird das Spiel mit den beiden verbleibenden Mannschaften fortgesetzt. Wenn 2 Mannschaften im selben Spiel aufgeben, wird die 3. Mannschaft automatisch zum Sieger des Spiels mit der maximalen Punktzahl erklärt.

8.9 Strafe nach einer gelben oder roten Karte

Ein Spieler, der in der laufenden Spielsaison 3 gelbe Karten erhalten hat, wird nach seiner 3. gelben Karte für das nächste Spiel gesperrt. Dies gilt auch für den Fall, wenn ein Spieler auch die Rolle des Coaches bekleidet. Ein Spieler, der eine rote Karte erhalten hat, wird automatisch für das laufende Turnier gesperrt.

Nach dem Schlusspfiff, der das Ende des Spiels signalisiert, wird bei einem Regelverstoß grundsätzlich die rote Karte gezeigt und der Spieler, der sie gezeigt bekommen hat, wird automatisch für das laufende Turnier gesperrt.

Jede rote Karte, die während oder nach dem Spiel gezeigt wurde, wird vom DKBV überprüft werden. Der DKBV kann über mögliche weitere Sanktionen, z.B. Sperren oder andere Maßnahmen beraten und entscheiden.

9. BESCHWERDEN UND STREITFÄLLE

Alle Beschwerden und/oder Streitigkeiten müssen am Tag nach dem betreffenden Spiel bis 23:59 Uhr an das Präsidium gemeldet werden.

10. ANHÄNGE

10.1 Anhang A: Spielmodus „3 (bzw. 2) mit 13 Punkten gewonnene Spielperioden“

Jede Spielperiode endet, wenn ein Team 13 Punkte erzielt hat. Um das Spiel zu gewinnen, muss eine Mannschaft drei (bzw. zwei) Spielperioden gewinnen. Innerhalb einer Spielperiode gelten folgende Regeln:

- Wenn eine oder zwei Mannschaften die Punktzahl 10 erreicht bzw. erreichen, darf jede Farbe aufgerufen werden.
- Wenn eine oder zwei Mannschaften die Punktzahl 11 erreicht bzw. erreichen, verlässt die punktschwächste Mannschaft das Spielfeld und die beiden anderen Mannschaften beenden die Spielperiode. Sie behalten dabei ihren bis zu diesem Moment erzielten Punktestand.
- Die punktschwächere Mannschaft der beiden verbliebenen Teams erhält das Aufschlagrecht in der Mitte des Spielfeldes. Erreichen dagegen beide Mannschaften gleichzeitig 11 Punkte, entscheidet der 1. Schiedsrichter mit dem Würfel, wer das Aufschlagrecht erhält. Die erste Mannschaft, die 13 Punkte erreicht, gewinnt die Spielperiode.

Zu Beginn jeder Spielperiode wird der Punktestand für alle drei Mannschaften auf 0 zurückgesetzt.

Wenn eine der Mannschaften 3 (bzw. 2) Spielperioden gewinnt, erreicht die Mannschaft den zweiten Platz, die die zweitmeisten Perioden gewonnen hat. Weisen die beiden anderen Mannschaften die gleiche Anzahl von gewonnenen Spielperioden auf, wird eine 5-Punkte-Verlängerung ausgespielt. Mit ihr wird ermittelt, welche Mannschaft Zweiter wird.

Berechnung der Ranglistenpunkte für eine Meisterschaft:

RANGLISTENPUNKTE	PUNKTE
Platz 1	10
Platz 2	6
Platz 3	2
Spielaufgabe	0
Jede gewonnene Spielperiode	1
Verstöße gegen die „Charta zum sportlichen Verhalten“ führen zum Abzug von Rankingpunkten:	
- Kleine Verwarnung: Abzug von 1 Rankingpunkt	
- Große Verwarnung: Abzug von 2 Rankingpunkten	

10.2 Anhang B: Spielmodus „3 (bzw. 2) mit 11 Punkten gewonnene Spielperioden“

Jede Spielperiode endet, wenn ein Team 11 Punkte erzielt hat. Um das Spiel zu gewinnen, muss eine Mannschaft drei (bzw. zwei) Spielperioden gewinnen.: Innerhalb einer Spielperiode gelten folgende Regeln:

- Wenn eine oder zwei Mannschaften die Punktzahl 8 erreicht bzw. erreichen, darf jede Farbe aufgerufen werden.
- Wenn eine oder zwei Mannschaften die Punktzahl 9 erreicht bzw. erreichen, verlässt die punktschwächste Mannschaft das Spielfeld und die beiden anderen Mannschaften beenden die Spielperiode. Sie behalten dabei ihren bis zu diesem Moment erzielten Punktestand.

- Die punktschwächere Mannschaft der beiden verbliebenen Teams erhält das Aufschlagrecht in der Mitte des Spielfeldes. Erreichen dagegen beide Mannschaften gleichzeitig 9 Punkte, entscheidet der 1. Schiedsrichter mit dem Würfel, wer das Aufschlagrecht erhält. Die erste Mannschaft, die 11 Punkte erreicht, gewinnt die Spielperiode.

Zu Beginn jeder Spielperiode wird der Punktstand für alle drei Mannschaften auf 0 zurückgesetzt.

Wenn eine der Mannschaften 3 (bzw. 2) Spielperioden gewinnt, erreicht die Mannschaft den zweiten Platz, die die zweitmeisten Perioden gewonnen hat. Weisen die beiden anderen Mannschaften die gleiche Anzahl von gewonnenen Spielperioden auf, wird eine 5-Punkte-Verlängerung ausgespielt. Mit ihr wird ermittelt, welche Mannschaft Zweiter wird.

Berechnung der Ranglistenpunkte für eine Meisterschaft:

RANGLISTENPUNKTE	PUNKTE
Platz 1	10
Platz 2	6
Platz 3	2
Spielaufgabe	0
Jede gewonnene Spielperiode	1
Verstöße gegen die „Charta zum sportlichen Verhalten“ führen zum Abzug von Rankingpunkten:	
<ul style="list-style-type: none"> - Kleine Verwarnung: Abzug von 1 Rankingpunkt - Große Verwarnung: Abzug von 2 Rankingpunkten 	

10.3 Anhang C: Spielmodus mit 4 festen Spielperioden (11 oder 13 Punkte)

- Jede Spielperiode endet, wenn ein Team 13 (bzw. 11) Punkte erzielt hat. Es werden 4 Perioden gespielt, unabhängig von den Ergebnissen. Innerhalb einer Spielperiode gelten folgende Regeln:
- Wenn eine oder zwei Mannschaften die Punktzahl 10 (bzw. 8) erreicht bzw. erreichen, darf jede Farbe aufgerufen werden.
- Wenn eine oder zwei Mannschaften die Punktzahl 11 (bzw. 9) erreicht bzw. erreichen, verlässt die punktschwächste Mannschaft das Spielfeld und die beiden anderen Mannschaften beenden die Spielperiode. Sie behalten dabei ihren bis zu diesem Moment erzielten Punktstand.
- Die punktschwächere Mannschaft der beiden verbliebenen erhält das Aufschlagrecht in der Mitte des Spielfeldes. Erreichen dagegen beide Mannschaften gleichzeitig 11 (bzw. 9) Punkte, entscheidet der 1. Schiedsrichter mit dem Würfel, wer das Aufschlagrecht erhält. Die erste Mannschaft, die 13 (bzw. 11) Punkte erreicht, gewinnt die Spielperiode.
- Zu Beginn jeder Spielperiode wird der Punktstand für alle drei Mannschaften auf 0 zurückgesetzt.

Bei diesem Spielmodus erhält der Sieger 2 Matchpunkte. Beim Gleichstand zwischen 2 führenden Teams bekommt jedes der beiden Teams jeweils einen Punkt. Zusätzlich bekommt jedes Team, das eine Spielperiode gewonnen hat, jeweils einen Periodenpunkt:

ANZAHL DER GEWONNEN SÄTZE			BEPUNKTUNG (Matchpunkte/Periodengewinn)		
TEAM 1	TEAM 2	TEAM 3	TEAM 1	TEAM 2	TEAM 3
4	0	0	6 (2/4)	0 (0/0)	0 (2/0)
3	1	0	5 (2/3)	1 (0/1)	0 (0/0)
2	2	0	3 (1/2)	3 (1/2)	0 (0/0)
2	1	1	4 (2/2)	1 (0/1)	1 (0/1)

Verstöße gegen die „Charta zum sportlichen Verhalten“ führen zum Abzug von Rankingpunkten:

- Kleine Verwarnung: Abzug von 1 Rankingpunkt
- Große Verwarnung: Abzug von 2 Rankingpunkten

10.4 Anhang D: Spielmodus mit 2 festen Perioden (bis 11 oder 13 Punkte) und eine Entscheidungsperiode zwischen zwei Teams mit Punktegleichstand

- Jede Spielperiode endet, wenn ein Team 13 (bzw. 11) Punkte erzielt hat. Es werden 2 Perioden gespielt, unabhängig von den Ergebnissen. Das Team, das zwei Perioden gewinnt, gewinnt das Spiel. Die Periodengleichheit (z.B. 2-0-0 oder 1-1-0) wird durch einen zusätzlichen Satz zwischen den periodengleichen Teams ausgespielt (bis 5, 11 oder 13 Punkte).

Innerhalb einer Spielperiode gelten folgende Regeln:

- Wenn eine oder zwei Mannschaften die Punktzahl 10 (bzw. 8) erreicht bzw. erreichen, darf jede Farbe aufgerufen werden.
- Wenn eine oder zwei Mannschaften die Punktzahl 11 (bzw. 9) erreicht bzw. erreichen, verlässt die punktschwächste Mannschaft das Spielfeld und die beiden anderen Mannschaften beenden die Spielperiode. Sie behalten dabei ihren bis zu diesem Moment erzielten Punktestand.
- Die punktschwächere Mannschaft der beiden verbliebenen erhält das Aufschlagrecht in der Mitte des Spielfeldes. Erreichen dagegen beide Mannschaften gleichzeitig 11 (bzw. 9) Punkte, entscheidet der 1. Schiedsrichter mit dem Würfel, wer das Aufschlagrecht erhält. Die erste Mannschaft, die 13 (bzw. 11) Punkte erreicht, gewinnt die Spielperiode.
- Zu Beginn jeder Spielperiode wird der Punktestand für alle drei Mannschaften auf 0 zurückgesetzt.

Berechnung der Ranglistenpunkte für eine Meisterschaft:

RANGLISTENPUNKTE	PUNKTE
Platz 1	10
Platz 2	6
Platz 3	2
Spielaufgabe	0
Jede gewonnene Spielperiode	1
Verstöße gegen die „Charta zum sportlichen Verhalten“ führen zum Abzug von Rankingpunkten:	
- Kleine Verwarnung: Abzug von 1 Rankingpunkt	
- Große Verwarnung: Abzug von 2 Rankingpunkten	

10.5 Anhang E: Weitere Hinweise

Bei Turnieren der Kin-Ball Bundesliga sind Spielmodi „auf Zeit“ nicht gestattet.

Die Auswahl der Leibchenfarbe im Finale erfolgt nach dem errungenen Platz in der Vorrunde. Der Vorrundenerste darf die Leibchenfarbe zuerst wählen, gefolgt vom Zweitplatzierten. Bei Punktegleichstand wird die Reihenfolge der gleichplatzierten Teams mit Hilfe eines Würfels gelöst.

Bei Punktegleichheit wird das Ranking eines Turniers nach folgenden Kriterien erstellt:

- Geringere Anzahl großer Verwarnungen
- Geringere Anzahl kleiner Verwarnungen
- Anzahl der ersten Plätze im direkten Vergleich
- Anzahl der zweiten Plätze im direkten Vergleich
- Anzahl der ersten Plätze
- Anzahl der zweiten Plätze
- Anzahl der gewonnenen Perioden
- Punktedifferenz zwischen erzielten- und Gegenpunkten während des Turniers
- Anzahl der erzielten Punkte während des Turniers
- Eine Entscheidungsperiode bis 5 Punkte

Präzisierung einer Entscheidungsperiode bis 5 Punkte mit drei Mannschaften:

Die drei Mannschaften spielen eine Entscheidungsperiode bis zu 5 Punkten aus. Erzielt eine Mannschaft zuerst 5 Punkte und haben die anderen beiden Teams eine unterschiedliche Anzahl an Punkten (z.B. 5:4:3), so ist das Spiel beendet und die Rangfolge wird festgelegt.

Erzielen zwei Mannschaften zeitgleich 5 Punkte und das dritte Team hat weniger Punkte (z.B. 5:5:4), so scheidet das dritte Team aus und belegt den letzten (also dritten) Platz. Die beiden übrigen Mannschaften spielen den Satz bis zu 6 Punkten aus. Das Aufschlagsrecht wird gelöst. Der Aufschlag erfolgt von der Mitte aus.

Erzielt eine Mannschaft zuerst 5 Punkte und haben die anderen beiden Teams die selbe Punktzahl (z.B. 5:4:4) so scheidet das beste Team aus und beendet das Spiel auf dem ersten Rang. Die beiden übrigen Mannschaften spielen den Satz weiter bis zu 5 Punkten aus. Das Aufschlagsrecht bekommt die Mannschaft, die zuletzt den Fehler begangen hat. Der Aufschlag von der Stelle des geschehenen Fehlers aus ausgeführt.