



Deutscher Kanu-Verband

**Deutsche
Wettkampfbestimmungen**

für

Kanu-Polo

beschlossen am 9./10. April 2011 beim Kanutag in Potsdam

INHALTSVERZEICHNIS

1. BUCH: RAHMENWETTKAMPFBESTIMMUNGEN DES DEUTSCHEN KANU- VERBANDES	1
1.1 GRUNDSATZ	1
1.2 DOPINGVERBOT	1
1.3 MEDIENRECHTE UND WERBUNG	1
1.4 TEILNAHMEBEDINGUNGEN	2
1.4.1 Startberechtigung	2
1.4.2 Teilnahme außer Konkurrenz	2
1.4.3 Sportpass	2
1.4.4 Vereins-/Verbandswechsel	2
1.4.5 Start von Ausländern	2
1.4.6 Altersklasseneinteilung	3
1.5 WETTKAMPFVERANSTALTUNGEN (ALLGEMEINE VERFAHRENSHINWEISE)	4
1.5.1 Wettkampfgenehmigungen	4
1.5.2 Bewerbung um Ausrichtung	4
1.5.3 Presse- / Öffentlichkeitsarbeit	4
1.5.4 Gebühren	4
1.5.5 Siegerehrungen und Siegerauszeichnungen/Preise	4
2. BUCH: DEUTSCHE WETTKAMPFBESTIMMUNGEN KANU-POLO	6
I. KAPITEL - ALLGEMEINE REGELN	6
1. WETTKÄMPFE	6
1. Wettkämpfe im DKV-Bereich	6
2. Deutsche Meisterschaften	8
3. Internationale Wettkämpfe	9
2. WETTKÄMPFER	9
3. ALLGEMEINE ORGANISATION	10
II. KAPITEL - WETTKAMPFORGANISATION	12
1. WETTKAMPFGREMIEN	12
2. PERSONELLE ORGANISATION	14
1. Aufbau und Berufung	14
2. Aufgaben der Verantwortlichen	16
3. INFORMATIONSVERTEILUNG	21
4. PROTESTE UND DISZIPLINARSTRAFEN	22
1. Zulässigkeit	22
2. Verhandlungen der Jury und des Wettkampfausschusses	25
3. Verhandlungen des DKV-Ressortausschusses und der Fachtagung Kanupolo	26
4. Disziplinarmaßnahmen und Bestrafungen	27
III. KAPITEL - TURNIERVORBEREITUNG	29
1. EINLADUNGEN UND MELDUNGEN	29
2. SPIELSYSTEME	31
1. Allgemeines	31
2. Spielsysteme der Deutschen Meisterschaften und der Qualifikationsrunden	33
3. Weitere Spielsysteme	41
IV. KAPITEL- DAS SPIEL	42
1. TECHNISCHE SPIELVORAUSSETZUNG	42
1. Spielfeld, Ausrüstung und Kampfrichter	42
2. Spieler und ihre Ausrüstung	45
3. Boots- und Materialprüfung	46
2. SPIELORGANISATORISCHE BESTIMMUNGEN	47
3. SPIELREGELN	49
1. Beginn, Ende, Torgewinne und Spielergebnis	49
2. Spieler und Ersatzspieler	51
3. Ball im Aus	53

4. Unerlaubtes Spiel	54
5. Spielstrafen	58
V. KAPITEL - AUSLEGUNGSRICHTLINIEN UND SCHIEDSRICHTERANWEISUNGEN	65
1. AUSLEGUNGSRICHTLINIEN	65
2. SCHIEDSRICHTERANWEISUNGEN	66
VI. KAPITEL - ANHÄNGE - FORMULARE	68
ANHANG A - SPIELSYSTEME	69
1. K.O.-System	69
2. Gruppensysteme	73
3. Liga-System	87
ANHANG B - SCHIEDSRICHTERHANDZEICHEN	89
ANHANG C - AUSRÜSTUNGSANFORDERUNGEN	93
1. Das Kajak (ICF Regel 101)	93
2. Kajaklehren (ICF Regel 102)	96
3. Die Bepufferung (ICF Regel 103)	97
4. Das Paddel (ICF Regel 104)	99
5. Paddellehre (ICF Regel 105)	99
6. Der Helm (ICF Regel 106)	99
7. Der Gesichtsschutz (ICF Regel 107)	99
8. Die Schutzweste (ICF Regel 108)	100
ANHANG D – SPIELFELDBMESSUNGEN (ICF REGEL 109)	101
ANHANG E - BUNDESLIGAORDNUNG	102
I. ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN	102
II. ERTEILUNG DER SPIELERLAUBNIS	102
III. SPIELBERECHTIGUNGEN	104
IV. DURCHFÜHRUNG DER BUNDESLIGA-SPIELTAGE	104
V. VOLLVERSAMMLUNG	107
VI. BUNDESLIGAAUSSCHUSS	107
ANHANG F – SCHIEDSRICHTERORDNUNG	110
1. SCHIEDSRICHTER	110
2. SCHIEDSRICHTERKLASSEN	110
3. SCHIEDSRICHTERAUSWEISE	112
4. VERPFLICHTUNGEN UND ANFORDERUNGEN AN DIE PERSON DES SCHIEDSRICHTERS	112
5. SCHIEDSRICHTERAUSRÜSTUNG	113
6. ORGANISATION DES SCHIEDSRICHTERWESENS	113
7. SCHIEDSRICHTERKADER	115
ANHANG G SPIELERAUSWEISORDNUNG	117
1. HERSTELLUNG UND VERTRIEB	117
2. AUSFERTIGEN DES SPIELERAUSWEISES	117
3. GÜLTIGKEIT UND ÄNDERUNGEN	118
4. KONTROLLE DER SPIELAUSSWEISE BEI WETTKÄMPFEN	118
5. VERFAHREN BEI SPORTSTRAFEN	118
ANHANG H – FORMULARE	119
ANHANG I - STRAFKATALOG - ARBEITSHILFE FÜR DIE JURY	127
ANHANG J – DATENSCHUTZERKLÄRUNG	132
ANHANG K - ANFORDERUNGSKATALOGE	133
ANHANG L – ANGRIFFSUHR – „SHOT-CLOCK“	141
VII. KAPITEL - WEITERGEHENDE BESTIMMUNGEN	142
ANTI-DOPING-BESTIMMUNGEN	143
WERBERICHTLINIEN	144

1. Buch: Rahmenwettkampfbestimmungen des Deutschen Kanu-Verbandes

1.1 Grundsatz

- 1.1.1 Die Wettkampfbestimmungen (WB) des Deutschen Kanu-Verbandes e.V. (DKV) regeln den Wettkampfbetrieb innerhalb des DKV. Sie basieren auf den internationalen Regeln der ICF und sind für den DKV, die Landes Kanu-Verbände, deren Gliederungen und Vereine sowie deren Mitglieder verbindlich.
- 1.1.2 Durch Meldung zu oder Teilnahme an einem Wettkampf wird diese WB anerkannt.
- 1.1.3 Die WB gliedert sich in einen allgemeinen Teil (Punkt 1) und einen technischen Teil (Punkt 2 - 5). Die WB ist nach olympischen Sommerspielen im allgemeinen Teil durch den Deutschen Kanutag änderbar. In den Punkten Wettkampfbestimmungen und Sonderregeln kann alle 2 Jahre durch Beschlussfassung des DKV- Verbandsausschusses eine Änderung erfolgen. Änderungen der Meisterschaftsdisziplinen und von Disziplinen der Master – Wettbewerbe bleiben der Beschlussfassung des Verbandsausschusses vorbehalten. Die Änderungen sind im Fachorgan KANU-SPORT anzuzeigen.
- 1.1.4 Wird die ICF - Wettkampfbestimmung zum 1. Januar eines Jahres geändert, so können diese Änderungen vom gleichen Zeitpunkt an auch für die DWB Kanu-Polo berücksichtigt werden. Den Beschluss hierüber trifft das DKV-Präsidium auf Antrag des Ressortleiters. Die Änderungen sind in geeigneter Weise anzuzeigen.
- 1.1.5 Zur Klärung von unterschiedlichen Auffassungen über Ziffern dieser WB können Auslegungsrichtlinien (ALR) erlassen werden. Sie dürfen dem Sinn der Ziffer nicht widersprechen. Die ALR werden vom Ressortleiter erstellt, geändert und ergänzt. Sie bedürfen der Beschlussfassung durch den Verbandsausschuss (VA) des DKV e.V.. Auslegungsrichtlinien werden vom Ressortleiter in geeigneter Weise in der Regel vor Beginn der Wettkampfsaison öffentlich gemacht.

1.2 Dopingverbot

- 1.2.1 Die DKV Anti-Doping-Bestimmungen sind in der jeweils gültigen Fassung Bestandteil dieser Wettkampfbestimmungen.
- 1.2.2 Die Durchführung von Dopingkontrollen kann grundsätzlich bei jedem Wettkampf und den dafür entsprechend der DKV Anti-Doping-Bestimmungen vorgesehenen Altersklassen durchgeführt werden.

1.3 Medienrechte und Werbung

- 1.3.1 Die DKV-Werberichtlinien sind Bestandteil dieser Wettkampfbestimmungen. Bei allen Wettkampfveranstaltungen ist ausschließlich der Deutsche Kanu-Verband zuständig für die Vergabe und Verwertung der Rechte in den öffentlichen und privaten Fernsehmedien, sowie für die Regelung der Werbung. Der Bundesverband kann auf die Geltendmachung dieser Rechte ggf. verzichten. Örtliche Ausrichter haben Verträge übergeordneter Verbände zu beachten, soweit diese rechtzeitig vorher bekannt gemacht wurden.

1.4 Teilnahmebedingungen

1.4.1 Startberechtigung

An allen ausgeschriebenen Wettkämpfen sind, vorbehaltlich besonderer Teilnahmebedingungen (z.B. Deutsche Meisterschaften), grundsätzlich alle Mitglieder der Vereine und Einzelmitglieder, die einem Landes-Kanu-Verband oder einem anderen ICF-Verband angehören, startberechtigt.

1.4.2 Teilnahme außer Konkurrenz

Die Teilnahme an Wettkämpfen außer Konkurrenz ist grundsätzlich nicht gestattet.

1.4.3 Sportpass

Jeder Wettkämpfer muss im Besitz eines für die auszuübende Wettkampfsportart gültigen DKV-Sportpasses sein. Soweit in den einzelnen Ressorts zentrale elektronische Registrierungssysteme eingeführt worden sind, ersetzt diese Registrierung in einem solchem System den DKV-Sportpass. Der Sportpass bzw. Registrierungsunterlagen müssen eine persönlich unterzeichnete Anerkennung der DKV Anti-Doping-Bestimmungen, der Datenschutzhinweise sowie der Erklärung zur Sporttauglichkeit (Nachweis über die jährliche sportärztliche Untersuchung) und Schwimmfähigkeit enthalten. Eigentümer des Sportpasses bzw. Registrierungserklärung ist der Deutsche Kanu-Verband.

1.4.4 Vereins-/Verbandswechsel

- 1.4.4.1 Jeder Wettkämpfer darf im Laufe eines Kalenderjahres in einer DKV-Wettkampfsportart nur für einen Verein starten. Maßgeblich ist der erste Start im Kalenderjahr. Für Minderjährige ist eine Abweichung von dieser Regel in begründeten Ausnahmefällen möglich, wenn diese im technischen Teil der WB für die jeweilige Disziplin geregelt ist. Bei einem inländischen Vereinswechsel ist der Wettkämpfer im neuen Kalenderjahr für den im DKV-Sportpass bzw. Registrierungssystem eingetragenen Verein startberechtigt.
- 1.4.4.2 Jedes Einzelmitglied eines LKV darf in einem Kalenderjahr nur für einen LKV starten. Dies gilt auch dann, wenn er sich nach dem ersten Start einem Verein anschließen sollte. Dieser Verband muss vor dem ersten Start in jedem Kalenderjahr im Sportpass bzw. im Registrierungssystem vermerkt sein.
- 1.4.4.3 Bei einem Start für einen ausländischen Verein oder Verband erlischt das bisherige Startrecht für das laufende Kalenderjahr. Ausnahmegenehmigungen können auf schriftlichen Antrag bis zum 1.3. des laufenden Kalenderjahres durch das Präsidium erteilt werden.
- 1.4.4.4 Für ausländische Sportler gelten in diesem Punkt die Regelungen von Teil 1.4.5.

1.4.5 Start von Ausländern

- a) Alle Ausländer, die Mitglied in einem deutschen Verein werden, können ab Eintrittsdatum national starten, sofern nicht Restriktionen von anderen Föderationen oder ausländischen Vereinen vorliegen und sie in dem betreffenden Jahr noch nicht für einen anderen ausländischen Verein gestartet sind. Letzteres ist durch den ausländischen Verband in deutscher oder englischer Sprache zu bestätigen.

- b) Startberechtigt bei Deutschen Meisterschaften bzw. dazuzählenden Qualifikationsveranstaltungen sind Ausländer, sofern sie am 01.02. des Kalenderjahres im Besitz eines gültigen Wettkampfsportpasses sind und bis zum 01.03. des Kalenderjahres dem DKV-Ressortleiter schriftlich gemeldet wurden. Ab Zeitpunkt 01.01. eines Kalenderjahres darf der betreffende Ausländer nicht mehr für einen ausländischen Verein oder eine ausländische Nationalmannschaft starten.

Letzteres ist durch den ausländischen Verband in deutscher oder englischer Sprache mit der Startmeldung schriftlich zu bestätigen.

Ausnahmegenehmigungen können auf schriftlichen Antrag bis zum 1.3. des laufenden Kalenderjahres durch das Präsidium erteilt werden. Für die Erteilung der Startgenehmigung wird eine Gebühr erhoben, die vom Verbandsausschuss festgelegt wird.

- c) International für Deutschland startberechtigt sind Ausländer, die mindestens seit 24 Monaten im Besitz eines gültigen DKV-Wettkampfsportpasses sind, in dieser Zeit nicht für einen ausländischen Verein/Verband gestartet sind und sofern internationale Bestimmungen einem Start nicht entgegen stehen.

1.4.6 Altersklasseneinteilung

Schüler C: Sportler/Innen, die im laufenden Kalenderjahr 7 bis 9 Jahre alt werden. Es gelten die Sonderbestimmungen für Schülerspiele.

Wettkämpfe können in folgenden Altersklassen durchgeführt werden:

Schüler B: Sportler/Innen, die im laufenden Kalenderjahr 10, 11 oder 12 Jahre alt werden.

Schüler A: Sportler/Innen, die im laufenden Kalenderjahr 13 oder 14 Jahre alt werden.

Jugend: Sportler/Innen, die im laufenden Kalenderjahr 15 oder 16 Jahre alt werden.

Junioren: Sportler/Innen, die im laufenden Kalenderjahr 17 oder 18 Jahre alt werden.

Leistungsklasse: Sportler/Innen, ab dem Kalenderjahr, in dem sie 19 Jahre alt werden.

Senioren A: Sportler/Innen, die im laufenden Kalenderjahr 20 bis 29 Jahre alt werden.

Senioren B: Sportler/Innen, die im laufenden Kalenderjahr 30 bis 39 Jahre alt werden.

Senioren C: Sportler/Innen, die im laufenden Kalenderjahr 40 bis 49 Jahre alt werden.

Senioren D: Sportler/Innen, ab dem Kalenderjahr, in dem sie 50 Jahre alt werden.

1.5 Wettkampfveranstaltungen (Allgemeine Verfahrenshinweise)

1.5.1 Wettkampfgenehmigungen

Alle Wettkämpfe unterliegen der Genehmigungspflicht durch die zuständigen Stellen.

Die Wettkampfgenehmigungen werden erteilt für:

- internationale Wettkämpfe vom DKV-Sportdirektor
- Deutsche Meisterschaften und dazuzählende Qualifikationswettkämpfe vom DKV-Ressortleiter
- alle sonstigen Wettkämpfe vom zuständigen LKV-Fachwart

Vereinsinterne Wettkämpfe sind genehmigungsfrei.

1.5.2 Bewerbung um Ausrichtung

Die Bewerbungen um die Ausrichtung von internationalen Wettkampfveranstaltungen sind bis zum 01.07. des Vorjahres der Veranstaltung dem DKV-Sportdirektor über den DKV-Ressortleiter zuzusenden. Für Weltmeisterschaften, Europameisterschaften und Worldcup-Veranstaltungen sind die längerfristigen Vorgaben der internationalen Verbände zu beachten.

Die Bewerbungen um die Ausrichtung von nationalen Wettkampfveranstaltungen sind bis zum 01. Oktober des Vorjahres der Veranstaltung dem DKV-Ressortleiter über den LKV-Fachwart zuzusenden, damit die notwendige Terminkoordination auf der Ressorttagung erfolgen kann.

1.5.3 Presse- / Öffentlichkeitsarbeit

Der Ausrichter von Wettkampfveranstaltungen hat die nötigen personellen, räumlichen und technischen Voraussetzungen zu schaffen, um den Medienvertretern angemessene Arbeitsbedingungen zu bieten.

1.5.4 Gebühren

1.5.4.1 Im Rahmen der Durchführung von Wettkampfveranstaltungen werden nachfolgende Gebühren unterschieden:

- Startgebühren
- Protestgebühren
- Beschwerdegebühren
- Bootskontrollgebühren
- Bearbeitungsgebühren

1.5.4.2 Die Höhe der Obergrenze aller Gebühren wird auf Vorschlag des Ressortleiters vom DKV- Verbandsausschuss festgelegt und in geeigneter Weise veröffentlicht.

1.5.5 Siegerehrungen und Siegerauszeichnungen/Preise

Die Siegerehrung ist Teil des Wettkampfes. Sie ist der Bedeutung des jeweiligen Wettkampfes entsprechend würdig zu gestalten.

Die zu Ehrenden müssen in einheitlicher Club- oder Sportkleidung (Trainingsanzug oder Sporthose und Trikot) die Ehrenden in angemessener Kleidung an der Siegerehrung teilnehmen.

Bei der Ehrung sind die Namen der beteiligten Vereine bekannt zu geben. Nach der Ehrung der drei Erstplatzierten sind weitere Endlaufplatzierungen bekannt zu geben.

Bei Meisterschaften sind die Sportler aus den drei erstplatzierten Booten verpflichtet, an der Siegerehrung teilzunehmen.

Für jeden Wettkampf muss der Veranstalter/Ausrichter Siegerauszeichnungen geben, bei Meisterschaftsrennen für die ersten drei Plätze.

Es können zusätzliche folgende Preise gegeben werden:

- Ehrenpreise
- Gedächtnispreise
- Geld- / Sachpreise

2. Buch: Deutsche Wettkampfbestimmungen Kanu-Polo

I. Kapitel - Allgemeine Regeln

1. Wettkämpfe

§ 1 Wettkampfbestimmungen

- (1) Alle Kanu-Polowettkämpfe im Verbandsbereich des Deutschen Kanu-Verbandes (DKV) müssen entsprechend diesen Wettkampfbestimmungen ausgetragen werden. Abweichungen von dieser WB sind aus wichtigem Grund zulässig, müssen jedoch vorab in der Ausschreibung angekündigt werden. Abweichungen von den Spielregeln sind mit Ausnahme von Änderungen bei der Spielzeit bzw. des Modus bei Entscheidungsspielen unzulässig.
- (2) Bestandteil der Wettkampfbestimmungen sind die als Anlagen beigefügten Ordnungen.
- (3) Soweit in diesen Wettkampfbestimmungen einheitliche Personenbezeichnungen verwendet werden, umfassen diese Personen beiderlei Geschlechts.
- (4) Alle Wettkämpfe, die in der Kategorie „International“ ausgeschrieben werden bzw. in den ICF-Veranstaltungskalender aufgenommen werden, müssen entsprechend den Wettkampfbestimmungen der ICF durchgeführt werden. Zu deren Ausrichtung sind die Wettkampfbestimmungen der ICF in der jeweils aktuellen englischen Originalfassung anzuwenden. Diese Fassung kann über die Geschäftsstelle des Deutschen Kanu-Verbandes bezogen werden. Bestehen ICF-Wettkämpfe neben einem internationalen auch aus einem eindeutig abgrenzbaren nationalen Teil, so kann der nationale Teil entsprechend der Deutschen Wettkampfbestimmungen ausgerichtet werden.
- (5) Die vorliegenden Wettkampfbestimmungen des DKV enthalten nationale, teilweise von den internationalen Bestimmungen abweichende Regelungen. Die Angabe der entsprechenden ICF-Regel dient rein der Information.
- (6) Die in der WB beschriebene Meldegebühr ist der in den RWB 1.5.4.1 benannten Startgebühr gleichzusetzen.
- (7) Der in der WB beschriebene Spielerausweis ist dem in der RWB benannten Sportpass gleichzusetzen.

§ 2 Auslegungsrichtlinien

- (1) Zur Klärung und Festlegung unterschiedlicher Auffassungen über bestimmte Artikel der Wettkampfbestimmungen Kanu-Polo können Auslegungsrichtlinien aufgestellt werden. Sie dürfen den Wettkampfbestimmungen nicht widersprechen.
- (2) Die Auslegungsrichtlinien werden vom DKV-Ressortleiter erstellt und können von ihm geändert oder ergänzt werden. Sie bedürfen der Beschlussfassung durch den Verbandsausschuss.

1. Wettkämpfe im DKV-Bereich

§ 3 Grundlagen

- (1) Wettkämpfe werden in Turniersysteme oder Punktspielrunden ausgetragen.

(2) Es können folgende Wettkampfformen ausgespielt werden:

- a) Turniere, offen oder Einladung,
- b) Liga (auf Bezirks-, Landes- oder Gruppenebene),
- c) Bundesliga,
- d) Landesmeisterschaften,
- e) Deutsche Meisterschaften,
- f) Pokalspiele (auf Bezirks-, Landes-, oder DKV-Ebene),
- g) Deutsche Pokalmeisterschaften,
- h) Bundesländervergleichskämpfe in den Spielklassen Junioren, Jugend und Schüler.

(3) Der DKV kann die Ausrichtung von DKV-Wettkämpfen einem oder mehreren Vereinen oder Landesverbänden gemeinsam übertragen. Soweit mehrere Vereine oder Landesverbände Ausrichter sind, ist ein verantwortlicher Verein oder Landesverband zu bestimmen.

(4) Der Ausrichter ist verantwortlich, die Aufgaben der WB wahrzunehmen.

(5) Der Ausrichter trägt alle mit der Durchführung des Wettkampfes verbundenen Kosten. Es sind insbesondere nachfolgenden Wettkampffunktionären durch den Ausrichter die Reisekosten zu erstatten:

- | | |
|------------------------|--------------------------------------|
| - Wettkampfleiter | -Schiedsrichterkoordinator |
| - Hauptschiedsrichter | - Jurymitglieder (max. 7 Mitglieder) |
| - Hauptprotokollführer | - eingeladene Schiedsrichter |
| - Bootsprüfer | |

Eine Erstattung der Reisekosten erfolgt nur dann, wenn diese Funktionäre vom Veranstalter oder Ausrichter zur Durchführung der Sportveranstaltung eingeladen werden. Es gelten in Anlehnung an die DKV-Reisekostenordnung nachfolgende Mindestsätze:

- | | |
|----------------------------|---------|
| - Tagegeld (24h) | 24,00 € |
| - Übernachtungskosten | 20,00 € |
| - Kilometerpauschale je km | 0,05 € |

(6) Werden vom Ausrichter den o. g. Wettkampffunktionären während der Veranstaltung eine Vollverpflegung (Früh, Mittag, Abend) und Unterkunft (Doppelzimmer mit sanitärer Einrichtung auf der Etage) kostenlos angeboten, besteht bei Nichtinanspruchnahme kein Recht auf Tagegeld und Übernachtungskosten. Ausnahmen hiervon sind vom DKV-Ressortleiter zu genehmigen.

Die o. g. Wettkampffunktionäre können auf eine Kostenerstattung verzichten. Zwischen Ausrichter und Wettkampffunktionär können mit Zustimmung des Veranstalters abweichende Reisekostensätze vereinbart werden.

(7) Die Meldegelder stehen dem Ausrichter zu. Die Regelung finanzieller Angelegenheiten bleiben bei gemeinsamer Ausrichtung internen Vereinbarungen vorbehalten.

(8) Nachfolgendem Personenkreis ist durch den Ausrichter unverzüglich nach Erstellung ein Programm und eine Ergebnisliste zu übersenden:

- | | |
|--------------------------------------|------------------------|
| a) DKV- Ressortleiter | d) LKV- Ressortleiter |
| b) DKV- Referenten | e) LKV- Pressereferent |
| c) DKV- Pressebeauftragte/ Kanu-Polo | |

§ 4 Meisterschaften

(1) Meisterschaften werden in folgenden Spielklassen ausgespielt:

- | | |
|-------------------|-----------------------------------|
| a) Masters Herren | f) Juniorinnen |
| b) Masters Damen | g) männliche Jugend |
| c) Herren | h) weibliche Jugend |
| d) Damen | i) Schüler (keine Altersklasse C) |
| e) Junioren | |

(2) Pokalmeisterschaften werden abweichend zu § 4 (1) zusätzlich in den Spielklassen U21 männlich und U21 weiblich ausgespielt.

2. Deutsche Meisterschaften

§ 5 Allgemeines

(1) Deutsche Meisterschaften werden in folgenden Spielklassen ausgespielt:

- | | |
|----------------|-----------------------------------|
| a) Herren | e) männliche Jugend |
| b) Damen | f) weibliche Jugend |
| c) Junioren | g) Schüler (keine Altersklasse C) |
| d) Juniorinnen | |

(2) Die Deutsche Meisterschaft in einer Klasse wird nur ausgespielt, wenn mindestens fünf (5) Vereine am Start sind. In den Spielklassen Schüler, Jugend und Junioren ist nur eine Mannschaft je Verein startberechtigt.

(3) Für die Deutschen Meisterschaften werden der ausrichtende LKV und der Austragungsort vom Deutschen Kanutag bzw. dem Verbandsausschuss des DKVs bestimmt. Die Ressorttagung hat das Vorschlagsrecht. Der die Deutschen Meisterschaften ausrichtende LKV kann die Organisation einem oder mehreren seiner Vereine übertragen.

(4) Jeder teilnehmender LKV muss dem Ausrichter der Deutschen Meisterschaften einen erfahrenen nichtspielenden Schiedsrichter zum Einsatz über den gesamten Zeitraum der Deutschen Meisterschaften zur Verfügung stellen. Ausnahmen hiervon sind vom Referenten für Wettkampf- und Kampfrichterwesen zu genehmigen. Der DKV-Ressortausschuss kann die Vereine der LKVs, die dieser Verpflichtung nicht nachkommen, von der Teilnahme an den Deutschen Meisterschaften ausschließen.

§ 6 Spielklasse Herren

(1) Der Titel „Deutscher Meister“ in der Spielklasse Herren wird innerhalb einer Bundesliga ausgespielt.

(2) Den äußeren Ablauf der Bundesliga regelt die Bundesligaordnung.

§ 7 Spielklasse Damen

(1) Der Titel „Deutscher Meister“ in der Spielklasse Damen wird innerhalb einer Bundesliga ausgespielt.

(2) Den äußeren Ablauf der Bundesliga regelt die Bundesligaordnung.

§ 8 Spielklassen Schüler / Jugend / Junioren

Die Deutschen Meisterschaften dieser Spielklassen werden unter den Mannschaften, welche sich auf den Regionalmeisterschaften qualifiziert haben, ausgespielt. Den äußeren Ablauf regelt §79.

§ 9 Qualifikation und Aufstiegsrunden

- (1) In der Spielklasse Herren qualifizieren sich für die Bundesliga der Erst- und Zweitplatzierte der LK II.
- (2) In der Spielklasse Damen qualifizieren sich für die Bundesliga der Erst- und Zweitplatzierte der LK II.
- (3) Die Aufstiegsrunden aller Leistungsklassen unterhalb der Bundesligen in allen Spielklassen sind Bestandteil der Deutschen Meisterschaften. Sie finden zu einem anderen Zeitpunkt als die Meisterschaftsrunden, im Regelfall eine Woche vorher, statt und können an einem anderen Ort ausgetragen werden.
- (4) Die Relegationsrunde ist Bestandteil der Aufstiegsrunde und ist spätestens drei Wochen vor der Aufstiegsrunde auszuspielen.
- (5) Melden die jeweiligen in der um die Meisterschaft spielende Spielklasse startberechtigten Mannschaften nicht zur Deutschen Meisterschaft, treten diese nicht an, sind sie disqualifiziert, gesperrt oder aus sonstigen Gründen nicht spielberechtigt, rücken die nächstplatzierten Mannschaften aus der jeweiligen LK II der Vorjahresaufstiegsrunde nach.
- (6) Die Nachrückregelung für alle Leistungsklassen:
 1. Dritter der nächst niedrigeren LK
 2. Erster Absteiger
 3. Vierter der nächst niedrigeren LK
 4. Zweiter Absteiger
- (7) Treten darüber hinaus in den vorgenannten Leistungsklassen Hintergründe auf rücken solange die folgenden Platzierten nach, bis die Spielklasse vollständig ist. Der DKV – Ressortleiter informiert die entsprechenden nachrückenden Vereine.
- (8) Die Letztplatzierte Mannschaft einer Leistungsklasse wird als zweiter Absteiger bezeichnet, die vorletzte Mannschaft als erster Absteiger.

3. Internationale Wettkämpfe

§ 10 Grundsätze

Mannschaften des DKV die an Turnieren im Ausland teilnehmen, haben ihre Teilnahme durch Übersendung von Kopien der Ausschreibung, Meldungen und Ergebnislisten unverzüglich nach Erhalt bzw. Fertigstellung an den DKV-Ressortleiter und den DKV-Referenten für Organisation und internationale Aufgaben zu melden.

2. Wettkämpfer

§ 11 Allgemeines

- (1) Nur Mitglieder eines Vereins, welcher einem nationalen Verband angehört, der Mitglied der ICF ist, haben das Recht an internationalen Wettkämpfen teilzunehmen.
- (2) Alle Wettkämpfer eines internationalen Wettkampfes brauchen die Genehmigung ihres nationalen Verbandes.

§ 12 DKV - Startberechtigung

- (1) Für den Wettkampfbetrieb innerhalb des Ressort Kanu-Polo gelten zu den im ersten Buch „Rahmenwettkampfbestimmungen“ unter den Ziffern 1.4.1 bis 1.4.6. geregelten allgemeinen Teilnahmebedingungen weitergehend die nachfolgenden Bestimmungen:
- (2) Die Einzelheiten bezüglich des DKV-Spielerausweises sind in der Spielerausweisordnung, die als Anhang G Bestandteil der WB ist, geregelt.
- (3) Bei Wettkämpfen die nicht zu den Deutschen Meisterschaften oder den entsprechenden Aufstiegsrunden und zu DKV-Pokalrunden bzw. DKV-Pokalmeisterschaften gehören sind Spielgemeinschaften zulässig. Die Zulässigkeit von Spielgemeinschaften zu vergleichbaren Wettkämpfen auf Landesebene regeln die zuständigen Landeskanuverbände in eigener Verantwortung.
- (4) Für die Verwaltung der Spielerausweise sind die Landeskanuverbände bzw. dessen Fachwarte verantwortlich. Diese Verwaltung hat in allen Landeskanuverbänden durch eine vom Ressort bereitgestellte Software online und zentral gespeichert zu erfolgen.
- (5) Entscheidend für den „ersten Start im Kalenderjahr“ (vgl. Rahmenwettkampfbestimmung 1.4.4.1) ist die Entsendung eines Sportlers durch einen Verein.

3. Allgemeine Organisation

§ 13 DKV-Spiel- und Altersklasseneinteilung

Für den Wettkampfbetrieb innerhalb des DKV gelten weitergehend nachfolgende Bestimmungen:

- (1) Spielklassen und Altersbestimmungen:

a)	Masters Herren	ab dem Kalenderjahr in dem sie 35 Jahre alt werden
b)	Masters Damen	ab dem Kalenderjahr in dem sie 35 Jahre alt werden
c)	Herren	ab dem Kalenderjahr in dem sie 19 Jahre alt werden
d)	Damen	ab dem Kalenderjahr in dem sie 19 Jahre alt werden
e)	U21 männlich	die im laufenden Kalenderjahr 15 bis 21 Jahre alt werden
f)	U21 weiblich	die im laufenden Kalenderjahr 15 bis 21 Jahre alt werden
g)	Junioren	die im laufenden Kalenderjahr 17 und 18 Jahre alt werden
h)	Juniorinnen	die im laufenden Kalenderjahr 17 und 18 Jahre alt werden
i)	männliche Jugend	die im laufenden Kalenderjahr 15 und 16 Jahre alt werden
k)	weibliche Jugend	die im laufenden Kalenderjahr 15 und 16 Jahre alt werden
l)	Schüler	die im laufenden Kalenderjahr 7 bis 14 Jahre alt werden (siehe auch RWB 1.4.6)
- (2) Die Spielklasse „weibliche Jugend“ ist in der Spielklasse „männliche Jugend“ uneingeschränkt startberechtigt.
- (3) In der Spielklasse „Schüler“ sind gemischte Mannschaften (männlich/weiblich) erlaubt.
- (4) Spieler einer Spielklasse dürfen uneingeschränkt in Mannschaften der nächsthöheren Altersklasse gemeldet werden. Spieler der Altersklasse „Schüler B“ und „Schüler C“ (gemäß Punkt 1.4.6 des Allgemeinen Teils der Wettkampfbestimmung) dürfen nicht in den Spielklassen „männliche Jugend“ oder „weibliche Jugend“ gemeldet werden.
- (5) Die Klassen „Juniorinnen“ und „weibliche Jugend“ sind in der Klasse „Damen“ uneingeschränkt startberechtigt. Spielerinnen der Klasse „Schüler“ sind in der Klasse „Damen“ nicht startberechtigt.

- (6) Ein Wettkämpfer darf bei jedem Wettkampf nur in einer Spielklasse spielen.
- (7) Werden die Spielklassen „weibliche Jugend“ oder „Juniorinnen“ im Rahmen eines Wettkampfes ausgespielt, so sind die Absätze 2 und 5 auf weibliche Jugendmannschaften bzw. Juniorinnenmannschaften in regulärer Mannschaftsstärke nicht anwendbar. Diese müssen in ihren entsprechenden Spielklassen antreten.
- (8) Zwischen den die Wettkampfbestimmungen ändernden Kanutagen ist der DKV-Verbandsausschuss befugt den § 13 Absätze 2 und 5 auszusetzen, wenn die Anzahl der aktiven Mannschaften in den Spielklassen „weibliche Jugend“ und „Juniorinnen“ dauerhaft mindestens je sechs (6) Mannschaften beträgt.
- (9) Die Spielklasse Masters Herren ist in der Spielklasse Herren, die Spielklasse Masters Damen ist in der Spielklasse Damen uneingeschränkt spielberechtigt.

§ 14 Internationale Wettkampftermine

- (1) Alle nationalen Verbände müssen bis zum 01. August eines jeden Jahres eine Kopie ihrer beabsichtigten Programme der internationalen Wettkämpfe des kommenden Jahres an die ICF-Geschäftsstelle und den Vorsitzenden des ICF-Kanu-Polokomitees übermitteln.
- (2) Die Verbände können diese Liste bis zum 30. September vervollständigen oder ändern. Nach diesem Datum wird diese Liste als endgültig betrachtet und veröffentlicht.

§ 15 Nationale Wettkampftermine

- (1) Der Turnierkalender des DKV wird auf der Ressortleitertagung erstellt. Die Terminmeldung für Turniere sind durch die Landesverbände zusammen mit den Jahresbilanzen zur Ressorttagung bei dem DKV-Ressortleiter spätestens zu dem nach Ziffer 1.6.2. der Rahmenwettkampfbestimmungen des DKV genannten Termins einzureichen.
- (2) DKV-Wettkampftermine unterhalb Deutscher Meisterschaften werden von der Ressorttagung festgelegt.

§ 16 Preise

- (1) Die Vergabe von Preisen durch Veranstalter von Wettkämpfen erfolgt nach den Grundsätzen Ziffer 1.5.5. der Rahmenwettkampfbestimmungen des DKV.
- (2) Des weiteren können Wanderpreise vergeben werden.
- (3) Die Gewinner eines Wanderpreises bestätigen den Empfang schriftlich und haften dem Veranstalter für den vollen Wert. Sie sind verpflichtet, den Preis zu pflegen und beim nächsten Wettkampf zurückzugeben. Die Bedingungen für den Gewinn stellt der Stifter.
- (4) Ehrenpreise gehen grundsätzlich in das Eigentum des Vereines über. Dem Wettkämpfer können Erinnerungsgaben, die sein Eigentum werden, gegeben werden.
- (5) Wanderpreise dürfen, solange der Verein besteht, nicht veräußert und gepfändet werden.

§§ 17-19 unbesetzt

II. Kapitel - Wettkampforganisation

1. Wettkampfgremien

§ 20 Wettkampfausschuss

- (1) Die oberste Wettkampfleitung einer Veranstaltung liegt in den Händen des Wettkampfausschusses. Er besteht aus:
 - dem Wettkampfleiter als Vorsitzenden
 - dem Hauptschiedsrichter
 - dem Technischen Leiter
 - dem Organisationsleiter
- (2) Der Wettkampfausschuss ist zuständig für:
 - a) die Organisation und Vorbereitung des Wettkampfes, sowie für dessen ordnungsgemäße Durchführung,
 - b) die Änderung des Zeitplans bzw. Verschiebung des Wettkampfes, soweit möglich, wenn durch unvorhergesehene Umstände der Wettkampf nicht innerhalb des Zeitplanes durchgeführt werden kann,
- (3) Der Wettkampfausschuss hat ohne Mitwirkung des Organisationsleiters:
 - a) eine Jury zu berufen;
 - b) Berufungen gegen Juryentscheidungen zu verhandeln und zu entscheiden;
 - c) die Juryentscheidungen umzusetzen;
 - d) alle Proteste entgegenzunehmen und Streitigkeiten zu schlichten, die nicht im Zusammenhang mit den Spielregeln stehen und soweit erforderlich disziplinarische Maßnahmen zu verhängen
- (4) Der Bundesligaausschuss ist dem Wettkampfausschuss gleichgestellt.

§ 21 Ausrichter / Organisationsausschuss

- (1) Der Ausrichter baut die Wettkampforganisation auf und bereitet die Veranstaltung vor. Bei der Beteiligung von Jugendlichen an der Veranstaltung ist der zuständige Jugendwart einzubeziehen. Der Ausrichter kann im Rahmen des Wettkampfbetriebs im DKV für größere Veranstaltungen durch den Ausrichter einen Organisationsausschuss bilden.
- (2) Der Ausrichter/ Organisationsausschuss hat unter sorgfältiger Beachtung aller erforderlichen Vorschriften die folgenden Aufgaben verantwortlich wahrzunehmen:
 - a) Einholung aller erforderlichen Genehmigungen für die Durchführung der Veranstaltung, Vorbereitung aller Sicherheitsmaßnahmen für die Durchführung der Veranstaltung;
 - b) Durchführung aller erforderlichen Maßnahmen, die eine angemessene Teilnahme aller startberechtigten Mannschaften ermöglicht;
 - c) In Abstimmung mit dem Wettkampfausschuss und nach dessen Genehmigung für die Ausschreibung / Einladung, deren rechtzeitige Veröffentlichung, die Entgegennahme der Meldungen und die Meldeöffnung;
 - d) Erstellung des Spielplans, die Gestaltung des Programms und dessen Veröffentlichung;
 - e) Bereitstellung des Wettkampfortes und der erforderlichen Ausrüstung für die Spielfelder, Bootsprüfung und Wettkampforganisation bzw. -leitung;
 - f) Bereitstellung von Übernachtungsmöglichkeiten für die teilnehmenden Mannschaften;
 - g) Bereitstellung der erforderlichen Mitarbeiter und Helfer der Wettkampforganisation wie vom Wettkampfausschuss angefordert;
 - h) Unterstützung des Wettkampfausschusses in Angelegenheiten wie Öffentlichkeitsarbeit, Präsentationen etc.;

- i) Verwaltung der nicht unmittelbar zum Wettkampfbetrieb gehörenden Angelegenheiten wie Zuschauer, Medien etc.;
 - k) die Beschaffung der Preise;
 - l) Berufung eines Organisationsleiters
- (3) Die Aufgaben des Organisationsausschusses gehen mit Beginn der Veranstaltung auf die Ausschüsse und Verantwortlichen der Veranstaltung über.

§ 22 Jury

- (1) Die Jury wird durch den Wettkampfausschuss berufen.
- (2) Sie besteht aus fünf Personen und 2 Ersatzleuten. Deren Auswahl erfolgt aufgrund der Nominierungen der Verbände bzw. Vereine, welche die am Wettkampf teilnehmenden Mannschaften repräsentieren.
- (3) Soweit möglich sollten 5 verschiedene Verbände bzw. Vereine in der Jury vertreten sein.
- (4) Personen, die als Spieler am Wettkampf teilnehmen sind ab der Ebene Meisterschaften als Jurymitglieder nicht zugelassen. Bei allen anderen Wettkämpfen sollte im Interesse der Arbeitsfähigkeit der Jury entsprechend verfahren werden.
- (5) Personen mit einer Qualifikation als ICF-Offizieller bzw. entsprechender nationaler Qualifikation werden vorrangig eingesetzt. Ist dies nicht möglich, sind erfahrene Schiedsrichter bevorzugt zu berufen.
- (6) Ein Mitglied der Jury wird vom Wettkampfausschuss zu deren Vorsitzenden berufen.
- (7) Innerhalb der Jury wird durch den Vorsitzenden ein Schiedsrichterobmann berufen, der in Zusammenarbeit mit dem Hauptschiedsrichter das Schiedsrichterwesen während des Wettkampfes überwacht und die Schiedsrichterausweise kontrolliert.
- (8) Die Tätigkeit der Jury beginnt mit dem Wettkampfbeginn und dauert bis zur offiziellen Beendigung des Wettkampfs, soweit keine Proteste mehr verhandelt werden müssen. Laufende Proteste sind auch nach offiziellem Abschluss des Wettkampfes zu bearbeiten und abschließend zu entscheiden.
- (9) Die Jury hat sicherzustellen, jederzeit während der Veranstaltung an einem bekannt zu machenden Ort für Verantwortliche und Obleute erreichbar zu sein.
- (10) Die Jury überprüft die Spielerausweise.

2. Personelle Organisation

1. Aufbau und Berufung

§ 23 Wettkampfverantwortliche

Nationale Wettkämpfe stehen unter der Leitung der folgenden Verantwortlichen:

(1) Für den Wettkampfbetrieb:

- | | |
|-----------------------|-----------------------------|
| - Wettkampfleiter | - Leiter des Wettkampfbüros |
| - Hauptschiedsrichter | - Schiedsrichterkoordinator |
| - Technischer Leiter | - Hauptprotokollführer |
| - Hauptmaterialprüfer | |

(2) Für den erweiterten Wettkampfbereich:

- Pressereferent
- Leiter Ausrüstung
- Sprecher

(3) Für das Spiel:

- 2 Schiedsrichter
- 1 Zeitnehmer
- 1 Spielprotokollführer
- 2 Torlinienrichter
- 1 Materialprüfer

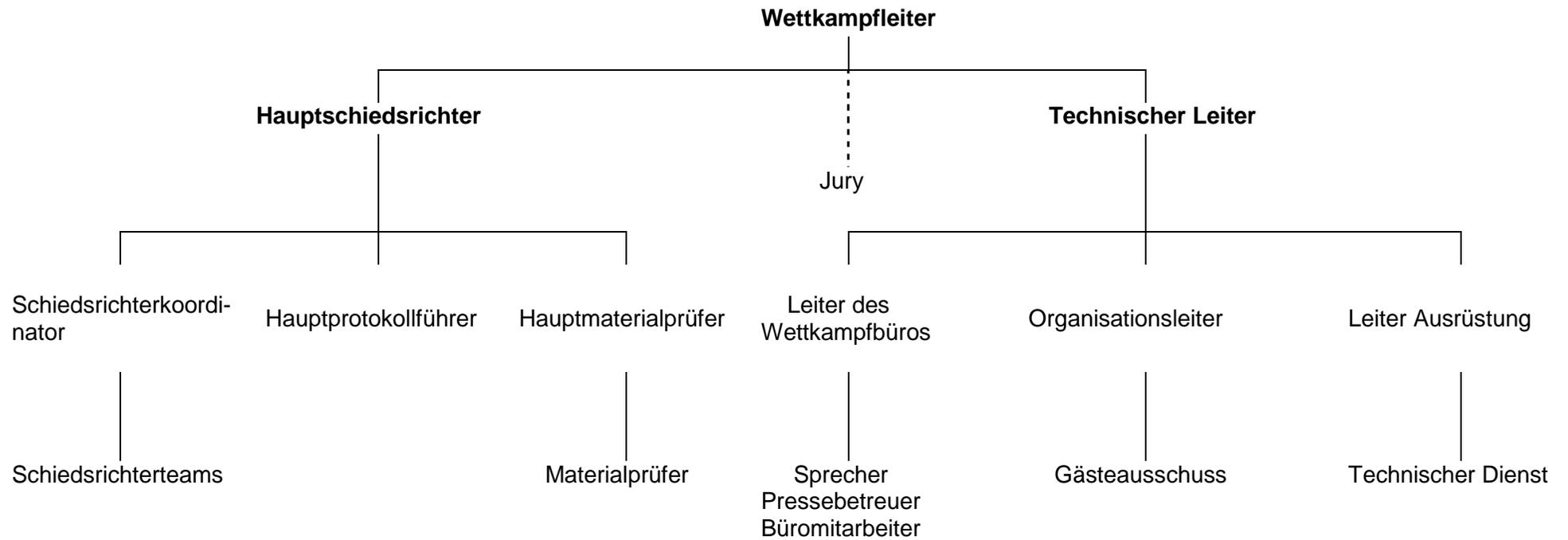
Zumindest einer der zu einem Spiel eingesetzten Schiedsrichter muss im Besitz einer gültigen Schiedsrichterlizenz „B“ sein.

(4) Für den Organisationsbereich:

- Organisationsleiter

(5) Zur Unterstützung der Turnieroffiziellen können erforderlichenfalls Mitarbeiter benannt werden. Soweit die Umstände es erfordern, kann eine Person zwei oder mehrere der obigen Funktionen übernehmen.

(6) Struktur der Wettkampfleitung



§ 24 Ernennung von Turnieroffiziellen

- (1) Bei der Ernennung der Offiziellen sind Personen mit entsprechender Qualifikation zu bevorzugen.
- (2) Ernennung der Mitglieder des Wettkampfausschuss:
Der Wettkampfleiter, der Hauptschiedsrichter und der Technische Leiter werden
 - a) für internationale und nationale Wettkämpfe, die von einem nationalen Verband veranstaltet werden, vom nationalen Komitee berufen.
 - b) für andere Wettkämpfe vom Veranstalter berufen.
Sie müssen im Besitz einer entsprechenden internationalen bzw. nationalen Lizenz sein.
- (3) Der Organisationsleiter wird vom Organisationsausschuss ernannt.
- (4) Der Leiter des Wettkampfbüros, der Hauptmaterialprüfer, der Schiedsrichterkoordinator, der Hauptprotokollführer und der Leiter Ausrüstung werden vom Wettkampfausschuss gemäß den Meldungen der gastgebenden oder der teilnehmenden Verbände berufen.
- (5) Berufungen für den erweiterten Organisationsbereich:
Der Sprecher, der Pressebetreuer und der Leiter Ausrüstung werden in Abstimmung mit dem Wettkampfausschuss vom Technischen Leiter berufen.
- (6) Die Berufung der Spielverantwortlichen:
Die Schiedsrichter, der Zeitnehmer, der Spielprotokollführer und die Torlinienrichter werden aus den Meldungen der teilnehmenden Verbände und Vereine durch den Hauptschiedsrichter oder den Schiedsrichterkoordinator berufen.
Die Materialprüfer werden vom Hauptmaterialprüfer mit Zustimmung des Hauptschiedsrichters berufen.

2. Aufgaben der Verantwortlichen

§ 25 Wettkampfleiter

Der Wettkampfleiter ist als Vorsitzender des Wettkampfausschusses verantwortlich für:

- (1) den Wettkampf insgesamt, die Anleitung und Kontrolle des Hauptschiedsrichters, des Technischen Leiters, des Juryvorsitzenden,
- (2) die Sicherstellung, dass alle Angelegenheiten gemäß den Wettkampfbestimmungen durchgeführt werden.

§ 26 Hauptschiedsrichter

- (1) Der Hauptschiedsrichter ist zuständig für:
die Bereiche, die unmittelbar mit dem Spiel in Zusammenhang stehen (Spielregeln, Schiedsrichterwesen, Spieldurchführung, Spielerausrüstung, Spielergebnisse):
 - a) die Erstellung der Schiedsrichterplanung und -unterlagen,
 - b) die ordnungsgemäße Durchführung der Materialprüfung,
 - c) die Einhaltung der Spielregeln und Spielvoraussetzungen,
 - d) die Kontrolle der Schiedsrichter
 - e) die Erfassung der Spielergebnisse und Erstellung der Ergebnislisten,
 - f) die Anzeige von Spielern und Mannschaften für wiederholte Regelverletzungen bei der Jury.
- (2) Dem Aufgabenbereich des Hauptschiedsrichters sind der Schiedsrichterkoordinator, der Hauptprotokollführer der Hauptmaterialprüfer sowie die Schiedsrichterteams zugeordnet. Er ist für deren Anleitung und Kontrolle verantwortlich.

§ 27 Technischer Leiter

- (1) Der Technische Leiter ist verantwortlich für:
 - a) die Koordination der Wettkampfleitung während des gesamten Wettkampfes und die Sicherstellung eines reibungslosen Ablaufs des Spielplans entsprechend des Zeitplans und der Regeln,
 - b) die Anleitung und Kontrolle der organisatorischen Leitung,
 - c) die Sicherstellung der vom Ausrichter zu gewährleistenden technischen Wettkampfbedingungen (z.B. Spielfelder, Kommunikation, Arbeitsbedingungen Wettkampfleitung, Ausrüstung der Spielleitung)
 - d) Bereitstellung von Personal auf Anforderung des Wettkampfausschusses oder dessen Mitglieder
 - e) jede notwendige Änderung des Spielplans und deren Veröffentlichung,
 - f) die Presse und Öffentlichkeitsarbeit,
 - g) die Kontrolle des Zugangs zum Wettkampfbereich
- (2) Dem Aufgabenbereich des Technischen Leiters sind der Leiter des Wettkampfbüros, der Organisationsleiter und der Leiter Ausrüstung zugeordnet. Er ist für deren Anleitung und Kontrolle verantwortlich.

§ 28 Organisationsleiter

- (1) Der Organisationsleiter als Vorsitzender des Organisationsausschusses ist verantwortlich für dessen Koordinierung sowie die Erfüllung seiner Verpflichtungen gegenüber dem Wettkampfausschuss und der Umsetzung seiner Aufgabenstellung als Gastgeber des Wettkampfes.
- (2) Er ist verantwortlich für die Zusammenarbeit zwischen dem Organisationsausschuss und dem Wettkampfausschuss

§ 29 Leiter des Wettkampfbüros

- (1) Der Leiter des Wettkampfbüros hat den organisatorischen Ablauf des Wettkampfes sicherzustellen. Er ist insbesondere zuständig für:
 - a) die Einhaltung des Wettkampfablaufplans einschließlich des Spielplans,
 - b) die Umsetzung der Entscheidungen und Weisungen des Wettkampfausschusses,
 - c) das Bereithalten aller Meldeunterlagen für Überprüfungen des Wettkampfausschusses, der Jury und der Obleute sowie die Kontrolle der Einhaltung der Meldeformalitäten,
 - d) der Protokollierung aller wichtigen Ereignisse während des Wettkampfes, mit Ausnahme derer, die dem Haupt- und den Spielprotokollführern obliegen,
 - e) die Erfassung der Zeiten aller Protestverfahren oder Juryverhandlungen festhalten,
 - f) die Versorgung der Obleute und Mannschaften sowie des Sprechers und der Medien mit allen erforderlichen Informationen,
 - g) die Aufnahme von Anfragen, Hinweisen, Beschwerden etc. an den Wettkampfausschuss, sowie die Weiterleitung dessen Reaktion hierauf an die Betroffenen.
- (2) Dem Leiter des Wettkampfbüros sind der Pressebetreuer, der Büromitarbeiter sowie auf Anweisung des Wettkampfausschusses weitere Mitarbeiter zugeordnet. Er hat diese anzuleiten und deren Aufgabenerledigung zu kontrollieren

§ 30 Schiedsrichterkoordinator

- (1) Der Schiedsrichterkoordinator ist verantwortlich für:
 - a) die Einteilung der Spielleitungen/-verantwortlichen (Schiedsrichter, Zeitnehmer, Spielprotokollführer und Torlinienrichter) entsprechend des Plans und den Vorgaben des Hauptschiedsrichters,

- b) die Einweisung der Spielverantwortlichen in ihre Aufgaben,
- c) die Änderung der Schiedsrichterplanung bei Erforderlichkeit,
- d) die Weiterleitung der Spielberichte an die Jury, wenn die Schiedsrichter darin aufgrund einer Regelverletzung eine Disziplinarmaßnahme verlangen,
- e) die Aufnahme von Anfragen, Hinweisen, Beschwerden etc. an den Hauptschiedsrichter, sowie die Weiterleitung dessen Reaktion hierauf an die Betroffenen,
- f) die Kontrolle des Einsatzantritts der Schiedsrichterteams, die Organisation eines Ersatzteams bei Nichtantritt und die Meldung des nicht angetretenen Teams an den Hauptschiedsrichter,
- g) die Erfassung der Ergebnisse von Schiedsrichterkontrollen des Hauptschiedsrichters und des Schiedsrichterobmanns der Jury.

(2) Dem Schiedsrichterkoordinator sind die Schiedsrichterteams sowie auf Anweisung des Wettkampfausschuss weitere Mitarbeiter zugeordnet.

§ 31 Hauptmaterialprüfer

(1) Der Hauptmaterialprüfer ist verantwortlich:

- a) für die Bereitstellung des Prüfwerkzeuges und tauglicher Kontrollzeichen,
- b) für die Planung und Bekanntmachung der Materialprüfung,
- c) die Sicherstellung der Vermessung sämtlicher Ausrüstung bevor es in den Wettkampfbereich gelangt.
- d) für die Einteilung der Materialprüfer zur Durchführung der Materialprüfung.
- e) für die Sicherstellung, dass für jedes Spiel ein Materialprüfer zur Verfügung steht.
- f) für die Sicherstellung einer einheitlichen Materialprüfung durch alle Materialprüfer.
- g) als erste Entscheidungsinstanz für Fragen der Materialprüfung.

(2) Dem Hauptmaterialprüfer sind die Materialprüfer zugeordnet.

§ 32 Hauptprotokollführer

(1) Der Hauptprotokollführer zeichnet verantwortlich für:

- a) die Bereitstellung der Spielprotokolle,
- b) die Erfassung aller Spielergebnisse,
- c) die Errechnung und Zusammenstellung aller Wertungen und Ergebnisse,
- d) die Einteilung der weiteren Spielpaarungen entsprechend des Spielplanmodus aufgrund der Vor- und Zwischenrundenergebnisse,
- e) Erfassung von Spielerbestrafungen aus den Spielprotokollen,
- f) die Erstellung der offiziellen Ergebnisliste

(2) Dem Hauptprotokollführer sind auf Anweisung des Wettkampfausschuss weitere Mitarbeiter zugeordnet.

§ 33 Leiter Ausrüstung

(1) Der Leiter Ausrüstung ist verantwortlich für :

- a) die Bereitstellung der Spielgeräte einschließlich der Tore, Spielfeldbegrenzungen, Schiedsrichterstege, Bälle usw. und die Ausrüstung für das angrenzende Sportgelände sowie für die Sicherstellung des Einsatzes der Geräte für die gesamte Veranstaltung,
- b) die Bereitstellung der Ausrüstung zur Ergebniserfassung und Zeitnahme sowie der Arbeitsplätze für Zeitnehmer und Spielprotokollführer am Spielfeld,
- c) die Kommunikation zwischen den einzelnen Wettkampforten und -verantwortlichen sowie die Wettkampfbeschallung,
- d) die Gewährleistung der Funktionen Zeitnahme und Anzeigen während der gesamten Veranstaltung,

- e) die Bereitstellung von Lagerraum und Abstellplätzen für das Material der Mannschaften während der gesamten Veranstaltung.
- (2) Dem Leiter Ausrüstung ist der technische Dienst zugeordnet.

§ 34 Sprecher

Der Sprecher ist verantwortlich für:

- a) die Bekanntgabe des Spielplans in einer Form, die sicherstellt, dass alle erforderlichen Mannschaften und Verantwortlichen rechtzeitig zum Spiel erscheinen können,
- b) für die Veröffentlichung von Informationen über die Mannschaften und andere Angaben zum Spiel,
- c) die Bekanntgabe der Spielergebnisse und deren Auswirkung auf den folgenden Spielplan,
- d) Bekanntgabe von Informationen und Mitteilungen der Wettkampfleitung.

§ 35 Pressebetreuer

Der Pressebetreuer ist verantwortlich für die Vergabe von Informationen an Presse, Rundfunk und Fernsehen über die Mannschaften, Teilnehmer und Verantwortlichen sowie über den Fortgang des Wettkampfes. In dieser Aufgabe gibt er alle Informationen von Offiziellen so schnell wie möglich weiter.

§ 36 Schiedsrichter

- (1) Es werden zwei möglichst neutrale Schiedsrichter für jedes Spiel eingeteilt. Wenn möglich, sollen Schiedsrichter eingesetzt werden, die während des Wettkampfes keine Spieler sind. Sie müssen im Besitz einer gültigen Schiedsrichterlizenz sein.
- (2) Die Schiedsrichter müssen:
- a) ihre eigene Ausrüstung mitbringen und die vorgeschriebene Schiedsrichterkleidung tragen,
 - b) die Spiele entsprechend der Spielregeln leiten,
 - c) den Zeitnehmer und den Spielprotokollführer anleiten und deren Tätigkeit kontrollieren,
 - d) das ordnungsgemäße Ausfüllen der Spielprotokolle kontrollieren und durch ihre Unterschrift bestätigen,
 - e) den Anweisungen des Hauptschiedsrichters und des Schiedsrichterkoordinators folgen,
 - f) auf Ladung der Jury erscheinen und in einer Anhörung Auskünfte über Ereignisse des Spiels geben,
 - g) den Anweisungen des Technischen Leiters, die im Zusammenhang mit Spielverschiebungen, Spielverlegungen oder Spielverzögerungen stehen, folgen,
 - h) bei Hinweisen auf nicht den Wettkampfbestimmungen entsprechendes Spielgerät die Materialprüfer zur Entscheidung hinzuziehen und dieses Spielgerät aus dem Spielfeld entfernen lassen sowie die Anweisungen des Hauptmaterialprüfers befolgen, soweit es sich um Hinausstellungen von Spielern aufgrund regelwidrigen Spielgerätes handelt.
- (3) Ein Schiedsrichter darf nicht mehr als zwei Spiele hintereinander leiten, oder als Spielverantwortlicher eingesetzt werden.
- (4) Den Schiedsrichtern sind der Zeitnehmer, der Spielprotokollführer und die Torlinienrichter zugeordnet.

§ 37 Torlinienrichter

- (1) Auf Anweisung des Hauptschiedsrichters sollen in Spielen zwei Torlinienrichter eingesetzt werden, je einer für jede Torlinie. Sie müssen im Besitz einer gültigen Schiedsrichterlizenz sein.
- (2) Torlinienrichter haben die Aufgabe:
 - a) zu Beginn der beiden Spielhälften den Schiedsrichtern bei der Kontrolle der korrekten Position der Spieler zu assistieren.
 - b) die Schiedsrichter bei der Kontrolle des korrekten Einwechsels von Auswechselspielern und bei der Überwachung von hinausgestellten Spielern zu unterstützen.
 - c) den Schiedsrichtern das Überschreiten der Torauslinie durch den Ball anzuzeigen.
- (3) Sie haben den Anweisungen der Schiedsrichter folgezuleisten.
- (4) Torlinienrichter dürfen nicht in mehr als zwei Spielen hintereinander als Spielverantwortlicher eingesetzt werden.

§ 38 Zeitnehmer

- (1) Zu jedem Spiel ist ein Zeitnehmer einzusetzen. Er muss im Besitz einer gültigen Schiedsrichterlizenz sein.
- (2) Der Zeitnehmer ist verantwortlich:
 - a) für den Hinweis an die Schiedsrichter, wenn das Spiel laut Programm beginnen kann.
 - b) für die Zeitkontrolle gemäß den Spielregeln.
- (3) Er hat den Anweisungen der Schiedsrichter folgezuleisten.
- (4) Zeitnehmer dürfen nur zwei Spiele hintereinander als Spielverantwortlicher eingesetzt werden.

§ 39 Spielprotokollführer

- (1) Zu jedem Spiel ist ein Spielprotokollführer einzusetzen. Er muss im Besitz einer gültigen Schiedsrichterlizenz sein.
- (2) Der Spielprotokollführer ist verantwortlich:
 - a) für die Erfassung aller Spielereignisse auf dem offiziellen Spielbericht,
 - b) für die Weiterleitung des Spielberichts nach dem Spielende an den Hauptprotokollführer
- (3) Er hat den Anweisungen der Schiedsrichter folgezuleisten.
- (4) Der Spielprotokollführer darf nicht mehr als zwei Spiele in Folge als Spielverantwortlicher eingesetzt werden.
- (5) Mit Zustimmung des Hauptschiedsrichters können eingewiesene Personen als Spielprotokollführer eingesetzt werden.

§ 40 Materialprüfer

- (1) Materialprüfer sind verantwortlich für die Kontrolle der Spielerausrüstung:
 - a) vor Wettkampfbeginn,
 - b) bevor das Feld vor einem Spiel befahren wird,

- c) auf Anforderung der Schiedsrichter während des Spiels,
 - d) auf Anweisung des Hauptmaterialprüfers.
- (2) Der Materialprüfer kann vom Schiedsrichter eine Spielunterbrechung zwecks Überprüfung des Spielermaterials und die Entfernung nicht regelgerechten Materials vom Spielfeld verlangen.
- (3) Sie haben den Anweisungen des Hauptmaterialprüfers folgezuleisten.

§ 41 Erkennbarkeit der Verantwortlichen

- (1) Alle Verantwortlichen eines Wettkampfes müssen während ihrer Arbeit klar mit Namen und Funktion erkennbar sein.
- (2) Mannschaftsbetreuer oder Obleute müssen deutlich für ihre Funktion erkennbar sein, wenn sie zu dem Spielfeld wollen, um ihre Mannschaft zu betreuen.
- (3) Alle Pressevertreter und Fotografen müssen mit Namen und Funktion erkennbar sein.
- (4) Schiedsrichter, Torlinienrichter und Materialprüfer haben während ihrer Arbeit ihre vorgesehene Kleidung zu tragen.
- (5) Die Schiedsrichterkleidung für internationale Wettkämpfe wird vom ICF-Kanu-Polo-Komitee, die für nationale Wettkämpfe von der Ressorttagung beschlossen.
- (6) Die Kleidung für Torlinienrichter ist andersfarbig als die der Schiedsrichter und lässt für andere ihre Aufgabe erkennen.

3. Informationsverteilung

§ 42 Obleutebesprechung

- (1) Jede Wettkampfveranstaltung beginnt mit der Obleutebesprechung. Es nehmen daran teil:
- a) die Wettkampforganisation
 - b) die Obleute der Mannschaften
 - c) die offiziellen DKV- bzw. LKV-Vertreter
- (2) Den Vorsitz führt der DKV-Ressortleiter Kanu-Polo bzw. LKV-Kanu-Polosportwart/ -Ressortleiter, je nach Veranstaltungszugehörigkeit. Sie dürfen Vertreter bestimmen.
- (3) Die Obleutebesprechung ist wie folgt abzuwickeln:
- a) Feststellung der anwesenden Wettkampforganisatoren
 - b) Feststellung der anwesenden Vereine und des Eingangs der Teilnehmergebühren
 - c) Rückgabe der Wanderpreise
 - d) Abmeldungen von Mannschaften
 - e) Um- und Nachmeldungen von Spielern
 - f) evtl. Änderung des Spielplans
 - g) Änderungen des Schiedsrichter-Einsatzplans und sonstige organisatorische Hinweise
 - h) Festsetzung der Wettkampfzeit (Uhrenvergleich)
 - i) Abgabe der Spielerpässe
- (4) Der Wettkampfausschuss kann während des Wettkampfes weitere Obleutebesprechungen einberufen.

§ 43 Ergebnislisten

Die Ergebnislisten jedes Wettkampfes müssen innerhalb von zehn (10) Tagen nach dem Wettkampf entsprechend dem Verteiler des ausrichtenden Verbandes und allen teilnehmenden Verbänden und Vereinen, bei internationalen Wettkämpfen auch dem ICF-Kanu-Polokomitee, zugesandt werden.

§ 44 Berichte

Berichte über eventuelle Proteste, Juryverhandlungen, Berufungen usw. müssen innerhalb von einunddreißig (31) Tagen vom Leiter des Wettkampfbüros an alle betroffenen nationalen Verbände oder Obmänner der nicht nationalen Mannschaften verschickt werden.

4. Proteste und Disziplinarstrafen

1. Zulässigkeit

§ 45 Zuständigkeiten

Es bestehen die nachfolgenden sachlichen Zuständigkeiten:

- (1) Für Einsprüche gegen Entscheidungen der Materialprüfer ist der Hauptmaterialprüfer zuständig.
- (2) Die Jury ist während eines Wettkampfes erstinstanzliches Entscheidungsgremium für alle Proteste, welche die Spielberechtigung von Spielern und Mannschaften, die Spielvoraussetzungen, die Anwendung und Auslegung von Spielregeln und die Spielwertung betreffen sowie Berufungsinstanz für Proteste gegen Entscheidungen des Hauptbootprüfers.
- (3) Der Wettkampfausschuss ist während eines Wettkampfes erstinstanzliches Entscheidungsgremium in allen Angelegenheiten, die in erster Instanz nicht der Jury zugewiesen sind.
- (4) Der DKV-Ressortausschuss besteht aus dem Ressortleiter, dem Referenten für Organisation und internationale Aufgaben, dem Referenten für Wettkampf- und Kampfrichterwesen, sowie zwei (2) von der Fachtagung berufenen Landesfachwarten.
- (5) Er ist zuständig
 - a) als Berufungsorgan für Entscheidungen von Jurys und Wettkampfausschüssen
 - b) als erstinstanzliches Entscheidungsgremium
 - aa) zur grundsätzlichen Spielberechtigung von Spielern und Mannschaften innerhalb einer Wettkampfsaison einschließlich dem Sperren über einen längeren Zeitraum,
 - bb) zu Zugangsvoraussetzungen von Spielern und Mannschaften zu Spielklassen, Qualifikationsrunden, Wettkämpfen
 - cc) für Entscheidungen die auf Grund eines unklaren Sachverhaltes von einer Veranstaltungsjury über den Wettkampfausschuss dieser Veranstaltung oder dem Wettkampfausschuss direkt übergeben wurden.
- (6) Die Fachtagung der LKV-Fachwarte ist Beschwerdeorgan für Entscheidungen des DKV-Ressortausschusses.

§ 46 Protestberechtigte

- (1) Einsprüche und Proteste können von den nachfolgenden Personen eingelegt werden:
 - a) Den Obleuten der Mannschaften und den Mannschaftsführern
 - b) Jurymitgliedern

- c) LKV-Ressortleitern / dem DKV-Ressortleiter
- (2) Alle berufenen Mitgliedern der Wettkampf- und der Organisationsleitung haben ein Anzeigerecht von Verstößen gegen diese Wettkampfbestimmungen und die anderen Bestimmungen und Ordnungen des DKV und der ICF.
- (3) Die Jury kann ebenfalls angerufen werden durch:
 - a) die Schiedsrichter eines Spiels mit der Forderung einer weitergehenden Bestrafung für einen bereits im Spiel bestraften Spieler,
 - b) Mitglieder des Wettkampfausschusses aufgrund wiederholter Verletzung der Spielregeln durch einen Spieler oder eine Mannschaft mit der Forderung einer weitergehende Bestrafung

§ 47 Proteste

- (1) Proteste sind schriftlich einzureichende Klagen wegen eines Verstoßes gegen die Wettkampfbestimmungen oder wegen eines unsportlichen bzw. wettkampfwidrigen Verhaltens. Sie sind gegen jeden am Wettkampf Beteiligten zulässig.
- (2) Proteste gegen Tatsachenentscheidungen der Schiedsrichter während eines Spiels sind unzulässig. Tatsachenentscheidungen sind Entscheidungen in denen die Spielregeln dem Schiedsrichter einen Ermessenspielraum zur Spielregelauslegung einräumen. Soweit die Wettkampfbestimmungen abschließende Regelungen treffen, ist gegen hiervon abweichenden Entscheidungen der Schiedsrichter ein Protest zulässig.

§ 48 Vorbeugender Protest

- (1) Ein vorbeugender Protest ist gegen die Spielberechtigung eines Spielers, einer Mannschaft oder einer Auswahl sowie gegen die Nichteinhaltung von Spielvoraussetzungen möglich.
- (2) Ein vorbeugender Protest gegen die Teilnahmeberechtigung eines Spielers einer Mannschaft, der Mannschaft selbst oder einer Auswahl muss innerhalb von 24 Stunden, nachdem der Obmann die Teilnehmerliste erhalten hat, jedoch spätestens vor Beendigung des betroffenen Spiels eingelegt werden.
- (3) Ein vorbeugender Protest gegen die Spielvoraussetzungen ist binnen 3 Stunden nachdem der Obmann Kenntnis von den Spielvoraussetzungen nehmen konnte, jedoch spätestens zur ersten Obleutebesprechung einzulegen.
- (4) Wenn ein Protest vor Spielbeginn eingereicht ist, muss der Leiter des Wettkampfbüros sofort die vom Protest betroffene Mannschaft, bei Protesten gegen Spielvoraussetzungen das zuständige Mitglied der Wettkampfleitung, über den Protest informieren, damit die Mannschaft die Möglichkeit erhält, den vom Protest betroffenen Spieler zurückzuziehen bzw. der Veranstalter die gerügten Mängel überprüfen und beseitigen kann und somit nicht unbewusst oder vorsätzlich gegen die Wettkampfbestimmungen verstoßen wird.
- (5) Der Wettkampfausschuss kann vorläufige Regelungen für den Fall treffen, dass ein vorbeugender Protest nicht rechtzeitig durch das entsprechende Entscheidungsgremium entschieden werden kann und dies zu Verzögerungen im Wettkampfbetrieb führen würde. Die Entscheidung des Wettkampfausschusses ist unanfechtbar. Sie muss in geeigneter Art und Weise bekannt gegeben werden.
- (6) Nach Ablauf der Einreichungsfrist für einen vorbeugenden Protest können Proteste gegen die Spielberechtigung von Spielern und Mannschaften nur dann eingelegt werden, wenn der protestführende Obmann nachweisen kann, dass er Tatsachen, die Anlass zum Protest gaben, erst nach Ablauf der Frist zur Kenntnis erhalten hat. Erhält der Ob-

mann noch während des Wettkampfes Kenntnis von diesen Tatsachen, so muss er Protest bis spätestens dem Beginn der Siegerehrung einlegen.

§ 49 Nachträgliche Proteste

- (1) Proteste aufgrund von Ereignissen während eines Spielverlaufs müssen bis spätestens 20 Minuten nach Spielende eingelegt werden.
- (2) Proteste, die nicht unter Absatz 1 fallen sind bis spätestens 30 Minuten nach dem dem Protest zugrundeliegenden Ereignis bzw. wenn der Protestführer erst nach Ablauf dieser Frist Kenntnis von dem Ereignis erlangt hat, von diesem Zeitpunkt beginnend innerhalb von 30 Minuten jedenfalls vor der Siegerehrung einzulegen.
- (3) Werden Tatsachen dem protestführenden Obmann erst nach Ende des Wettkampfes bekannt, so kann er innerhalb von 31 Tagen nach dem betreffenden Spiel Protest einreichen.

§ 50 Berufungen und Beschwerden

- (1) Gegen Entscheidungen des Hauptmaterialprüfers ist die Berufung zur Jury gegeben. Sie ist binnen einer Stunde nach Bekanntgabe der Entscheidung durch den Hauptmaterialprüfer schriftlich einzulegen.
- (2) Gegen Entscheidungen der Jury und des Wettkampfausschusses von grundsätzlicher Bedeutung für die einheitliche Umsetzung der DKV-Wettkampfbestimmungen oder bei dem Ausspruch von Strafen entsprechend §5 der Sportordnung des DKV oder des Strafkatalogs ist die Berufung zum DKV-Ressortausschuss zulässig.
- (3) Berufungen zum DKV-Ressortausschuss sind binnen zwei Wochen nach Bekanntgabe der angegriffenen Entscheidung schriftlich mit Begründung an den DKV-Ressortleiter einzureichen.
- (4) Beschwerden zur Fachtagung der LKV-Fachwarte sind zwei Wochen nach Bekanntgabe der angegriffenen Entscheidung schriftlich mit Begründung an den DKV-Ressortleiter einzureichen.

§ 51 Fristversäumung / Wiedereinsetzung

- (1) Werden ein Protest, eine Berufung oder Beschwerde nicht innerhalb der gesetzten Fristen eingelegt, so sind sie verspätet und unzulässig.
- (2) Das zuständige Entscheidungsgremium kann bei verspäteten Protesten, Berufungen oder Beschwerden Wiedereinsetzung in den vorigen Stand gewähren, soweit der Protest-, Berufungs- oder Beschwerdeführer die Verspätung ausreichend entschuldigt und ein Verschulden seinerseits nicht in Betracht kommt.

§ 52 Protestgebühren

- (1) Die Protestgebühren und Berufungsgebühren gegen Entscheidungen des Hauptmaterialprüfers für den Wettkampfbereich des DKV werden für die Deutschen Meisterschaften und die zugehörigen Qualifikationwettkämpfe entsprechend Ziffer 1.5.4 der Rahmenwettkampfbestimmungen festgelegt und betragen derzeit:
 - a) auf Meisterschaften jeder Ebene 50 €
 - b) auf Turnieren werden sie vom Veranstalter festgesetzt, dürfen jedoch 40 € nicht überschreiten.
- (2) Gebühren für
 - a) Berufungen zum DKV-Ressortausschuss betragen 75 €
 - b) Beschwerden an die Fachtagung der LKV-Fachwarte betragen 125 €

- (3) Soweit dem Protest, der Berufung oder Beschwerde stattgegeben wird, ist die Gebühr wieder zu erstatten. Für den Fall das der Protest, die Berufung oder Beschwerde verworfen oder unbegründet abgewiesen wird verfällt die Protestgebühr zugunsten des Veranstalters, Berufungs- oder Beschwerdegebühren zugunsten des Fördervereins Kanu-Polo.
- (4) Gebühren, die für Berufung oder Beschwerden zum DKV-Ressortausschuss bzw. zur Fachtagung erhoben werden, sind spätestens binnen einer Woche nach Einlegung der Beschwerde/ Berufung an die Beschwerde-/ Berufungsinstanz zu zahlen; andernfalls ist die Beschwerde/ Berufung als unzuverlässig zu verwerfen.

2. Verhandlungen der Jury und des Wettkampfausschusses

§ 53 Verhandlungstermin

- (1) Die Jury muss einen Protest am Tage seiner Einlegung verhandeln. Sie hat spätestens am letzten Tag des Wettkampfes vor der Siegerehrung zu entscheiden.
- (2) Für den Fall, dass die Mannschaft des betroffenen Spielers ein weiteres Spiel austragen muss, hat die Jury unverzüglich nach Protesteinlegung zur Verhandlung zusammenzutreten. Eine Entscheidung über den Protest ist noch vor Beginn des betroffenen Spieles zu fällen. Es kann sich in komplizierten Fällen ausnahmsweise um eine Teilentscheidung bezüglich der Spielberechtigung des betroffenen Spielers im nächsten Spiel handeln. Eine abschließende Entscheidung muss bis spätestens gemäß Absatz 1 Satz 2 gefasst werden.

§ 54 Verhandlungsführung

- (1) Die Jurysitzungen werden durch den Juryvorsitzenden geleitet.
- (2) Juryverhandlungen sind öffentlich. Die Beratungen der Jury zu Urteilsfindungen sind nicht öffentlich.
- (3) Verhandelt die Jury über einen Fall, an dem ein Jurymitglied als Schiedsrichter beteiligt war oder gehört ein Jurymitglied einem an diesem Fall beteiligten Verband an, so hat dieses Jurymitglied für dieses Verhandlung sein Amt ruhen zu lassen und ist durch einen Ersatzmitglied zu ersetzen.
- (4) Die Jury hat den Protestführer, den oder die Protestgegner sowie die das Spiel leitenden Schiedsrichter zu hören. Sie kann nach freiem Ermessen Beweise erheben, insbesondere Zeugen vernehmen und Sachbeweise zulassen. Beweise und Zeugen sind mit der notwendigen Diskretion zu behandeln.
- (5) Die Jury trifft ihre Entscheidung in nichtöffentlicher Verhandlung. Die Jury entscheidet mit einfacher Mehrheit. Das Abstimmungsergebnis ist ohne Namensnennung im Protokoll festzuhalten.
- (6) Der Jurybeschluss muss den Beteiligten mit dem wesentlichen Inhalt mündlich mitgeteilt werden. Von jeder Verhandlung ist ein Protokoll zu erstellen, von dem jeder Beteiligte, der Veranstalter, der Wettkampfausschuss, und der Juryobmann des LKV (bei DKV Veranstaltungen der Juryobmann des DKV) und der DKV-Ressortleiter je eine Ausfertigung erhält.
- (7) Hält die Jury eine Spielerstrafe, welche ihre Entscheidungskompetenz überschreitet, für erforderlich, so behält sie den Spielerausweis ein und übergibt diesen zusammen mit dem Verhandlungsprotokoll an den Wettkampfausschuss. Dieser hat diese Unterlagen

an den Ressortausschuss zu übergeben, welcher dann eine Entscheidung fällen muss. Die Weitergabe von Einsprüchen und Protesten über den Wettkampfausschuss an den Ressortausschuss ist auch dann möglich, wenn sich auf der Veranstaltung mit den zur Verfügung stehenden Mitteln keine einwandfreie Sachverhältnisklärung herbeiführen lässt.

- (8) Über die Verhandlungen der Jury haben deren Mitglieder gegenüber Dritten, mit Ausnahme der Mitglieder des Wettkampfausschusses und der Rechtsinstanzen des DKV, Stillschweigen zu bewahren. Nur der Vorsitzende ist berechtigt, über das Protokoll hinausgehende Erklärungen zu den behandelten Fällen abzugeben.

§ 55 Der Wettkampfausschuss

Wird der Wettkampfausschuss als erste Entscheidungsinstanz tätig, entspricht das Verfahren dem der Juryverhandlungen.

3. Verhandlungen des DKV-Ressortausschusses und der Fachtagung Kanupolo

§ 56 Verfahren vor dem DKV-Ressortausschuss

- (1) Der DKV-Ressortausschuss kann zur Entscheidungsfindung die folgenden Verfahren anwenden
- a) mündliche Verhandlung
 - b) fernmündliche oder mittels elektronischer Kommunikationsmittel vermittelte Beratung bzw. Verhandlung
 - c) schriftliches Verfahren mit schriftlichem Votum der Ausschussmitglieder

Die Entscheidung über die Art des Verfahrens trifft der DKV-Ressortleiter.

- (2) Mündliche Verhandlungen des DKV-Ressortausschusses sind öffentlich und werden vom DKV-Ressortleiter geleitet.
- (3) Berufungsverhandlungen des DKV-Ressortausschusses sind eine zweite Tatsacheninstanz. Der DKV-Ressortausschuss entscheidet, inwieweit er Beweiserhebungen über die bereits in der Jury-/ Wettkampfausschussverhandlung erhobenen Beweise hinaus für erforderlich hält. Videoaufzeichnungen sind als Beweismaterial gestattet.
- (4) Der DKV-Ressortausschuss hat allen Verfahrensbeteiligten Gehör zu gewähren.
- (5) Die Entscheidung des DKV-Ressortausschusses erfolgt nichtöffentlich. Jedes Ausschussmitglied hat eine Stimme. Der Beschluss ist allen Beteiligten mit dem wesentlichen Inhalt mündlich bekannt zu geben. Die Beschlussformel mit Begründung ist entsprechend dem unter §54 (6) beschriebenen Verteilerschlüssel zu verteilen, zusätzlich erhalten die Ausschussmitglieder sowie der LKV Ressortleiter und der LKV Hauptschiedsrichter eine Ausfertigung.
- (6) Gegen Entscheidungen des DKV-Ressortausschusses ist das Rechtsmittel der Beschwerde zur Fachtagung gegeben.

§ 57 Verfahren vor der DKV-Fachtagung Kanu-Polo

- (1) Die DKV-Fachtagung tritt ordentlich einmal jährlich zusammen und behandelt in diesem Rahmen Beschwerden gegen Entscheidungen des DKV-Ressortausschusses. Abweichend von der DKV-Stimmenwichtung hat jeder Fachwart in der Abstimmung zur Entscheidung über Beschwerden nur eine Stimme.
- (2) Der DKV-Ressortleiter hat die Landesfachwarte unverzüglich nach Eingang von Beschwerden über deren Inhalt zu informieren. Bewerten vier Landesfachwarte eine Be-

schwerde als eilbedürftig und beantragen ein Eilverfahren, so muss der DKV-Ressortleiter ein Eilverfahren einleiten. Ein Eilverfahren kann in einer außerordentlichen Fachtagung oder im schriftlichen Verfahren mit schriftlichem Votum durchgeführt werden. Die Entscheidung hierüber fällen die Landesfachwarte durch schriftliche Abstimmung.

Eine außerordentliche Fachtagung ist beschlussfähig wenn mehr als die Hälfte der Landesfachwarte anwesend sind. Eine Abstimmung im schriftlichen Verfahren ist gültig wenn alle Landesfachwarte über den Inhalt des Verfahrens und die Stellungnahme aller Beteiligten in Kenntnis gesetzt sind. Es gilt die Mehrheit der abgegebenen Stimmen.

4. Disziplinarmaßnahmen und Bestrafungen

§ 58 Sanktionsmöglichkeiten

- (1) Jury und Wettkampfausschuss können in ihren Entscheidungen nur Sanktionen für den Zeitraum des Wettkampfes verhängen.
- (2) Es ist zu unterscheiden zwischen Sanktionen mit begrenzten Auswirkungen auf die Spielberechtigung von Spielern und Mannschaften während des Wettkampfes (Sperrung für eine begrenzte Anzahl von Spielen) und Sanktionen, die die Spielberechtigung von Spielern und Mannschaften für den gesamten Wettkampf aufheben (Disqualifikation, Sperrung bis zum Wettkampfe).
- (3) Jury und Wettkampfausschuss können Disziplinarmaßnahmen bzw. Sportstrafen gegenüber Spielern, Mannschaften, Obmannen und Schiedsrichtern verhängen, der Wettkampfausschuss darüber hinaus auch gegenüber allen anderen Offiziellen.
- (4) Der DKV-Ressortausschuss und die Fachtagung können darüber hinaus gemäß der Sportordnung Sanktionen aussprechen, die über den einzelnen Wettkampf hinauswirken.
- (5) Disziplinarmaßnahmen und Sportstrafen sind entsprechend § 5 der Sportordnung des DKV auszusprechen.

§ 59 Disqualifikationen

- (1) Setzt eine Mannschaft einen nicht spielberechtigten Spieler vorsätzlich ein und entsteht dadurch eine Vorteilsnahme, oder setzt sie einen gesperrten Spieler ein, so ist die betroffene Mannschaft zu disqualifizieren.
- (2) In allen anderen Fällen wird der Spieler disqualifiziert und gegen den Obmann/ Verein eine Sportstrafe nach DKV Sportordnung ausgesprochen.
- (3) Eine Mannschaft ist zu disqualifizieren, wenn ihr Auftreten bzw. ihre Spielweise grob regelwidrig ist und trotz Verwarnung bzw. Bestrafung einzelner Spieler oder der Mannschaft eine Verbesserung des sportlichen Verhaltens dieser Mannschaft nicht erkennbar ist.
- (4) Tritt eine Mannschaft während eines Wettkampfes nicht oder nicht mehr an, so ist betroffene Mannschaft zu disqualifizieren.
- (5) Ist eine Mannschaft disqualifiziert worden, so sind alle bereits erzielten Ergebnisse zu streichen. Alle zuerkannten Medaillen, Trophäen und Platzierungen sind aufzuheben, die Mannschaft wird auf den dem letzten ausgespielten Platz folgenden Platz gesetzt. Diese Mannschaft gilt als schlechterer Absteiger und darf in diesem Fall im Folgejahr nicht im

Nachrückverfahren aufsteigen, wenn nicht alle qualifizierten Mannschaften melden. Für die Bundesliga gelten Abweichende Regelungen in der Bundesligaordnung.

§ 60 Spielberechtigung bis zur Entscheidung

- (1) Solange die Jury bezüglich eines Protestes keine Entscheidung getroffen hat, darf der beschuldigte Spieler am Wettkampf teilnehmen, es sei denn, der Schiedsrichter hat eine Sperre für das nächste Spiel gefordert.
- (2) Eine Spielverlegung aufgrund einer noch ausstehenden Entscheidung der Jury oder des Wettkampfausschusses kann durch beteiligte Vereine bzw. Verbände nicht verlangt werden.

§ 61 Geltende Regelungen

Soweit in diesem Kapitel nichts anderes geregelt ist, gelten die Sport- und die Rechtsordnung des DKV.

III. Kapitel - Turniervorbereitung

1. Einladungen und Meldungen

§ 62 Verantwortlichkeit

Alle Angelegenheiten in Zusammenhang mit Einladungen und Meldungen, die der Veranstalter vornimmt, werden vom Vertreter des Wettkampfbüros kontrolliert und verstehen sich vorbehaltlich der Zustimmung des Wettkampfkomitees.

§ 63 Informationsaustausch

Die Meldungen und Bestätigungen sollen stets schriftlich erfolgen (Brief, Telegramm, Telex, Fax usw.). Wenn eine mündliche Benachrichtigung erfolgt ist, muss diese durch eine schriftliche bis zum vorgesehenen Meldeschluss (Mitternacht beim Empfänger) bestätigt werden. Im Falle von widersprüchlichen Informationen gilt diejenige mit Briefkopf und/oder Unterschrift.

§ 64 Ausschreibungen

- (1) Ausschreibungen müssen vom Ausrichter mindestens acht, bei Deutschen Meisterschaften mindestens zehn Wochen vor den Wettkämpfen veröffentlicht werden. Die Ausschreibung für die Deutschen Meisterschaften müssen in der Zeitschrift „Kanusport“ erfolgen.
- (2) Die Ausschreibung muss enthalten:
 - a) Datum und Ort des Wettkampfes
 - b) Art der Wettkämpfe
 - c) Wettkampfform
 - d) Angaben über Spielfelder
 - e) Abweichungen von der WB
 - f) Angaben der Preise, soweit möglich
 - g) Meldeschluss und Anschrift für die Abgabe der Meldung
 - h) Spielklassen
 - i) Höhe des Meldegeldes und der Bankverbindung des Veranstalters
 - k) Unterbringungsmöglichkeiten und Kosten bzw. Zeltplatzgebühren
 - l) Ort und Zeit der Meldeeröffnung
- (3) Wenn möglich, sollten Informationen zur Unterbringung mit der Einladung versandt werden.

§ 65 Meldungen

- (1) Eine Meldung hat jedoch immer folgende Einzelheiten bezüglich Spielklasse/-gruppe sowie der Mannschaften dieser Gruppe zu enthalten:
 - a) den Namen des Clubs oder des Verbandes, den die Spielgruppe/Mannschaft vertritt;
 - b) den vollständigen Namen sowie die Anschrift des Obmanns
 - c) die Namen der Spieler jeder Mannschaft;
 - d) die Spielklasse, in der jede Mannschaft antreten will;
- (2) Meldungen nach Meldeschluss können nicht berücksichtigt werden.
- (3) Sollte die Teilnahme einer Mannschaft von der Anzahl anderer teilnehmender Mannschaften abhängig sein, so muss dies in der Meldung genau erläutert werden.
- (4) Meldungen sind schriftlich auf Formblättern gemäß der Anlage zur WB abzugeben.

- (5) Meldungen, die nicht frist- oder formgerecht abgegeben werden, müssen unter Angabe der Gründe innerhalb einer Woche nach Meldeschluss abgelehnt werden.
- (6) Die Meldung verpflichtet zur Zahlung der Meldegebühr. Sie wird mit der Meldung fällig und ist auf das Konto des Veranstalters zu überweisen.
- (7) Abmeldungen nach Meldeschluss sind möglich, die Meldegebühr verdoppelt sich und muss an den Ausrichter gezahlt werden.
- (8) Für den Wettkampf können je Mannschaft zehn (10) Spieler gemeldet werden. Mannschaften können zu einem Wettkampf nur eine Meldung abgeben. Eventualmeldungen, die nur gültig werden, wenn die vorrangig gemeldete Spielklasse ausfällt, sind erlaubt und müssen deutlich als solche gekennzeichnet sein.
- (9) Spieler dürfen bei einem Wettkampf nur in einer Mannschaft und Klasse eingesetzt werden. Bei Zuwiderhandlungen wird die Mannschaft, die den Spieler unberechtigt eingesetzt hat, disqualifiziert. Bereits erzielte Ergebnisse in der laufenden Runde werden gestrichen.
- (10) Die Meldung muss die Namen der einzusetzenden Schiedsrichter beinhalten. Es müssen je gemeldeter Mannschaft zwei Schiedsrichter namentlich unter Angabe der Qualifikation gemeldet werden. Zumindest ein gemeldeter Schiedsrichter je Mannschaft muss die Qualifikation „B“ besitzen. Meldungen ohne Schiedsrichter sind unzulässig und zurückzuweisen.
- (11) Wird eine Um- oder Nachmeldung von Spielern auf der Obleutebesprechung notwendig, so kann von der Wettkampfgorganisation eine andere als die im Anhang H bezeichnete Form gefordert werden. Entsprechendes Material ist von der Wettkampfgorganisation zur Verfügung zu stellen.

§ 66 Bestätigung der Meldung

- (1) Die Meldung muss vom Veranstalter innerhalb von achtundvierzig (48) Stunden nach Erhalt bestätigt werden. Auf Probleme in Zusammenhang mit der Meldung muss innerhalb dieses Zeitraumes hingewiesen werden.
- (2) Ablehnungen von Meldungen sind den betroffenen Mannschaften innerhalb achtundvierzig (48) Stunden unter Angabe der Gründe mitzuteilen.

§ 67 Festsetzung der Spielklassen

- (1) Sind für eine Spielklasse zu wenig Mannschaften gemeldet, so können Meldungen auch für andere Klassen vorgesehen werden, als die auf den Meldeformularen der Mannschaften genannten, vorausgesetzt, die Qualifikation der Teilnehmer für die neue Spielklasse ist gewährleistet.
- (2) Sollten Mannschaften auf diese Weise nicht in den Wettkampf eingefügt werden können, so muss eine Teilnahme abgelehnt werden.

§ 68 Auswahl der Meldungen

Sollten sich mehr Mannschaften melden, als im Wettkampf - wie es vom Ausrichter nach Spielklassen und maximaler Anzahl von Spielen geplant ist – untergebracht werden können, so wird der Organisationsausschuss mit Hilfe eines gerechten Systems die Anzahl der für jede Spielklasse zu akzeptierenden Mannschaften festlegen.

§ 69 Wettkampfprogramm

- (1) Nach der Auslosung und Veröffentlichung sind das Programm und der Zeitplan bis auf Ausnahmesituationen bindend für die Veranstalter. Änderungen des Programms bedürfen ausdrücklich der Zustimmung des Wettkampfausschuss und der Genehmigung der Obmänner der Mannschaften, die von den Änderungen betroffen sind. Beschlossene Änderungen müssen den Obmännern aller betroffenen Mannschaften schriftlich mitgeteilt werden.
- (2) Für jede Wettkampfveranstaltung ist ein offizielles Programm anzufertigen. Es muss enthalten:
 - a) Die Namen der Mitglieder der Wettkampforganisation
 - b) Vereinsnamen aller teilnehmenden Mannschaften mit Vereinskürzel
 - c) Lage des Zelt- bzw. Sattelplatzes
 - d) Bezeichnung der Preise, evtl. Bedingungen
 - e) Ort und Zeit der Obleutebesprechung
 - f) verbindlicher Spiel- und Zeitplan
 - g) Klasseneinteilung und Spielmodus
 - h) Schiedsrichtereinteilung
- (3) Das Programm muss den teilnehmenden Vereinen spätestens 6 Tage vor dem Wettkampfbeginn zugegangen sein. Vereine, die eine Meldung abgegeben haben und bis 6 Tage vor der Veranstaltung weder ein Programm noch eine Turnierabsage erhalten haben, haben sich mit dem Veranstalter in Verbindung zu setzen, um entsprechende Informationen zu erhalten.

2. Spielsysteme

1. Allgemeines

§ 70 Auswahl des Spielsystems

- (1) Der Wettkampfmodus für jede Spielklasse wird so ausgewählt, dass die Mannschaften aller Spielklassen im Durchschnitt etwa die gleiche Anzahl an Spielen zu bestreiten haben. In Anhang A sind die Grundspielsysteme aufgeführt, welche in der Regel zum Einsatz kommen sollen.
- (2) Wird für ein Turnier ein anderes Spielsystem vom Veranstalter gewählt, so ist dieses ausführlich zu beschreiben. Hierbei ist eine Mindestzahl von 4 Spielen pro Mannschaft zu gewährleisten.
- (3) Ein Wettkampf kann in jeder Spielklasse in einer oder verschiedenen Runden durchgeführt werden.
- (4) Für die Vorrunde sollen die Mannschaften einer Spielklasse in gleichgroße oder annähernd gleich große Gruppen eingeteilt werden.
- (5) Die Einteilung der Mannschaften in die verschiedenen Vorrundengruppen soll in einer Art und Weise bestimmt werden, die
 - a) die Anwendung einer Rang-/Setzliste auf der Grundlage des Ergebnisses der Deutschen Meisterschaften des Vorjahres oder der bewiesenen relativen Stärke der Mannschaften;
 - b) die Gewährleistung einer gleichmäßigen Verteilung von stärkeren und schwächeren Mannschaften innerhalb einer Gruppe;
 - c) die Sicherstellung, dass sich Mannschaften eines Landesverbandes/Vereines nicht bereits in den Vorrunden gegenseitig ausschalten, gewährleisten.

- (6) In Wettkämpfen mit mehreren Runden sollen alle Mannschaften einer Gruppe wenigstens eine Runde in einem Ligasystem spielen. Nach Beendigung dieser Runde werden die Mannschaften jeder Gruppe entsprechend ihrer Ergebnisse in eine Tabelle gesetzt. Die besten zwei oder mehr Mannschaften jeder Gruppe sollen in die zweite oder folgende Runde des Wettkampfes kommen.
- (7) Die zweite Runde, die Zwischenrunde, ist nicht für alle Wettkämpfe erforderlich. Sie soll nur verwendet werden, wenn eine große Anzahl von Mannschaften in einer Spielklasse im Verhältnis zur Anzahl der möglichen Spielen in dieser Spielklasse vorhanden ist. In der Zwischenrunde können die aus der Vorrunde qualifizierten Mannschaften in Gruppen eingeteilt werden, die dann jeweils ein Liga- oder Knockout-System um die Qualifikation für die dritte Runde spielen.
- (8) In der dritten Runde, den Ausscheidungsfinalen, spielen die Mannschaften gegeneinander in einem Knockout-System, wie in den Finalspielsystemen aus dem Anhang A dargestellt. Mannschaften scheiden nach und nach aus bis die letzten beiden Mannschaften verbleiben, die im Endspiel gegeneinander spielen, um den Gewinner zu ermitteln.

§ 71 System, Programm und Zeitbegrenzung

- (1) Ein Wettbewerb soll nicht länger als sieben (7) aufeinander folgende Tage dauern.
- (2) Für den ersten Teil des Wettkampfes dürfen mehrere Austragungsorte benutzt werden. Die Spiele einer Vor- bzw. Zwischenrunde müssen auf denselben Spielfeldern ausgetragen werden.
- (3) Alle Spiele der Endrunden des Wettkampfes müssen an einem Austragungsort stattfinden.
- (4) Eine Mannschaft soll an einem Tag nur an einem Austragungsort spielen.
- (5) Die von einer Mannschaft an einem Tag auszutragenden Spiele sollen höchstens über einen Zeitraum von zwölf (12) Stunden verteilt sein.
- (6) Zwischen dem ersten Spiel eines Tages und dem letzten Spiel des Vortages soll für die Mannschaft eine Pause von mindestens zwölf (12) Stunden liegen.
- (7) Eine Mannschaft soll nicht mehr als sechs (6) Spiele pro Tag bestreiten.
- (8) Eine Mannschaft soll innerhalb eines Zeitraumes von vier (4) Stunden nicht mehr als drei (3) Spiele bestreiten.
- (9) Eine Mannschaft soll zwischen zwei (2) Spielen eine Pause von mindestens dreißig (30) Minuten haben.
- (10) Eine für das Finale qualifizierte Mannschaft soll zumindest ein (1) Spiel am Finaltag vor dem Endspiel spielen.

§ 72 Punkte und Rangliste

- (1) Wird eine Mannschaft vom Wettkampf disqualifiziert, so sind alle Ergebnisse aus Spielen, die diese Mannschaft in der Runde zum Zeitpunkt der Disqualifikation bisher bestritten hat, zu streichen.
- (2) Die Mannschaften einer Gruppe werden gemäß der von ihnen in den Spielen erzielten Punkte platziert. Die Mannschaft mit den meisten Punkten ist die Erstplatzierte.

- (3) Drei (3) Punkte werden für den Sieg vergeben, ein (1) Punkt für ein Unentschieden, und null (0) Punkte für eine Niederlage oder wenn eine Mannschaft ein Spiel unverschuldet versäumt. Für die Bundesliga gelten weitergehende Regelungen in der Bundesligaordnung.
- (4) Kann eine Mannschaft zu einem Spiel unverschuldet nicht antreten (z.B. auf Grund einer Krankheit nachgewiesen durch eine ärztliche Bescheinigung), so hat der betreffende Obmann den Wettkampfleiter unverzüglich nach Kenntnisnahme zu informieren. Für diese Mannschaft wird jedes einzelne nichtangetretene Spiel als Niederlage mit null (0) Punkten bewertet. Die gegnerische Mannschaft erhält drei (3) Punkte gutgeschrieben.
- (5) Haben zwei oder mehrere Mannschaften die gleiche Punktzahl erzielt, so wird die Platzierung wie folgt ermittelt:
 - a) Tordifferenz (Tordifferenz = insgesamt erzielte Tore abzüglich der Gesamtanzahl der Gegentore)
 - b) erzielte Tore
 - c) Ergebnis des von den beiden Mannschaften ausgetragenen Gruppenspiels
 - d) Entscheidungswürfen, falls möglich
- (6) Wenn eine Mannschaft ein Spiel dadurch gewinnt, dass eine andere Mannschaft nicht antritt oder aufgibt, und eine andere Mannschaft mit der gleichen Punktzahl gegen diese Verlierermannschaft gespielt hat, dann werden diese beiden Spielergebnisse für die Platzierungsermittlung nicht gewertet.
- (7) Abweichend von der Regelung in § 72 (3) gilt für die Spiel- und Gesamtwertung des Bundesländervergleichskampfes folgendes:
 - a) Drei (3) Punkte werden für einen Sieg vergeben, zwei (2) Punkte für ein Unentschieden, ein (1) Punkt für eine Niederlage und null (0) Punkte wenn eine Mannschaft ein Spiel unverschuldet versäumt.
 - b) Für die Ermittlung der Rangliste aller teilnehmenden Verbände werden die Punkte aller Spiele gewertet. Bei Punktgleichheit entscheidet die Tordifferenz.

§ 73 Tie-Break

- (1) Wenn das Spielergebnis für ein Spiel torgleich ist, für das auf Grund des Spielsystems ein Gewinner ermittelt werden muss, wird ein Tie-Break-System zur Ermittlung eines Ergebnisses verwendet.
- (2) Die Art und Weise des Systems ist in § 108 geregelt. Macht sich aufgrund der Beschränkung durch den Wettkampfzeitplan ein gekürzter Ablauf erforderlich, so muss dies vor Spielbeginn beiden Mannschaften mitgeteilt werden.

2. Spielsysteme der Deutschen Meisterschaften und der Qualifikationsrunden

§ 74 Bundesliga

- (1) Hin- und Rückrunde werden an je zwei Spieltagen ausgespielt. Die „Play off“ - Runde (Best of three) wird auf den Deutschen Meisterschaften ausgetragen.
- (2) Beim großen Spieltag treffen sich alle Mannschaften an einem Spielort. Gespielt werden alle Spiele, bei denen der Gegner nicht aus der gleichen gesetzten Gruppe kommt.

Großer Spieltag	Hinspiele	Rückspiele
Samstag	1.Gr.I - 6.Gr.II 2.Gr.I - 5.Gr.II 3.Gr.I - 4.Gr.II	6.Gr.II - 1.Gr.I 5.Gr.II - 2.Gr.I 4.Gr.II - 3.Gr.I

4.Gr.I - 3.Gr.II	3.Gr.II - 4.Gr.I
5.Gr.I - 2.Gr.II	2.Gr.II - 5.Gr.I
6.Gr.I - 1.Gr.II	1.Gr.II - 6.Gr.I

1.Gr.I - 5.Gr.II	5.Gr.II - 1.Gr.I
2.Gr.I - 6.Gr.II	6.Gr.II - 2.Gr.I
3.Gr.I - 3.Gr.II	3.Gr.II - 3.Gr.I
4.Gr.I - 4.Gr.II	4.Gr.II - 4.Gr.I
5.Gr.I - 1.Gr.II	1.Gr.II - 5.Gr.I
6.Gr.I - 2.Gr.II	2.Gr.II - 6.Gr.I

1.Gr.I - 4.Gr.II	4.Gr.II - 1.Gr.I
2.Gr.I - 3.Gr.II	3.Gr.II - 3.Gr.I
3.Gr.I - 2.Gr.II	2.Gr.II - 3.Gr.I
4.Gr.I - 1.Gr.II	1.Gr.II - 4.Gr.I
5.Gr.I - 6.Gr.II	6.Gr.II - 5.Gr.I
6.Gr.I - 5.Gr.II	5.Gr.II - 6.Gr.I

1.Gr.I - 3.Gr.II	3.Gr.II - 1.Gr.I
2.Gr.I - 4.Gr.II	4.Gr.II - 2.Gr.I
3.Gr.I - 1.Gr.II	1.Gr.II - 3.Gr.I
4.Gr.I - 2.Gr.II	2.Gr.II - 4.Gr.I
5.Gr.I - 5.Gr.II	5.Gr.II - 5.Gr.I
6.Gr.I - 6.Gr.II	6.Gr.II - 6.Gr.I

Sonntag

5.Gr.I - 4.Gr.II	4.Gr.II - 5.Gr.I
6.Gr.I - 3.Gr.II	3.Gr.II - 6.Gr.I
3.Gr.I - 6.Gr.II	6.Gr.II - 3.Gr.I
4.Gr.I - 5.Gr.II	5.Gr.II - 4.Gr.I
1.Gr.I - 2.Gr.II	1.Gr.II - 2.Gr.I
2.Gr.I - 1.Gr.II	1.Gr.II - 2.Gr.I

5.Gr.I - 3.Gr.II	3.Gr.II - 5.Gr.I
6.Gr.I - 4.Gr.II	4.Gr.II - 6.Gr.I
3.Gr.I - 5.Gr.II	5.Gr.II - 3.Gr.I
4.Gr.I - 6.Gr.II	6.Gr.II - 4.Gr.I
2.Gr.I - 2.Gr.II	2.Gr.II - 2.Gr.I
1.Gr.I - 1.Gr.II	1.Gr.II - 1.Gr.I

- (3) Zum kleinen Spieltag treffen sich die regional eingeteilten Gruppen getrennt an einem jeweils für sie günstigen Spielort und spielen alle Spiele, die innerhalb der Gruppe möglich sind. Jede Mannschaft hat Samstag 3 und Sonntag 2 Spiele oder umgekehrt.

Kleiner Spieltag	Hinspiele Rückspiele		Sonntag	Hinspiele Rückspiele	
	Hinspiele	Rückspiele		Hinspiele	Rückspiele
Samstag	1-5	5-1	4-5	5-4	
	3-6	6-3	1-6	6-1	
	2-4	4-2	2-3	3-2	
	3-5	5-3	5-6	6-5	
	1-4	4-1	3-4	4-3	
	2-6	6-2	1-2	2-1	
	1-3	3-1			
	2-5	5-2			
	4-6	6-4			

- (4) Die Hinrunde ist nach einem großen und einem kleinen Spieltag beendet. Die Reihenfolge der Spieltage regelt der Bundesligaausschuss gemäß Bundesligaordnung.
- (5) Der dritte Spieltag ist ein großer Spieltag. Die Spielpaarungen werden umgedreht, d. h. in der Vorrunde erstgenannte Mannschaften werden zu zweitgenannten und umgekehrt.
- (6) Der vierte Spieltag ist ein kleiner Spieltag. Mit den Ergebnissen wird eine Tabelle erstellt. Diese Platzierung gilt dann für die „Play off“ -Runde.
- (7) „Play-off“-Runde
 - a) Am fünften (5) Spieltag auf der Deutschen Meisterschaft des jeweiligen Jahres, spielen die ersten acht (8) Mannschaften einschließlich der Halbfinalspiele in einer „Play off“ -Runde „Best of three“. Die Plätze fünf (5) und sieben (7) werden in einem (1) Spiel ausgespielt. Das Spiel um die Deutsche Meisterschaft, Platz eins (1), sowie das Spiel um Platz drei (3) werden in zwei (2) Spielen ausgespielt.
 - b) Steht es nach Ende der regulären Spielzeit unentschieden wird entsprechend §122 ein Sieger ermittelt.
 - c) Steht es in der Spielwertung nach Abschluss des zweiten (2.) Spiels unentschieden, so wird sofort ein weiteres Spiel mit zwei (2) Halbzeiten á fünf (5) Minuten ohne ‚Golden Goal‘ gespielt. Endet dieses Spiel unentschieden, beginnt sofort ein Entscheidungswurf.
 - d) Die vier (4) letztplatzierten Mannschaften der Tabelle spielen um den Klassenerhalt.

Es wird wie folgt gespielt:

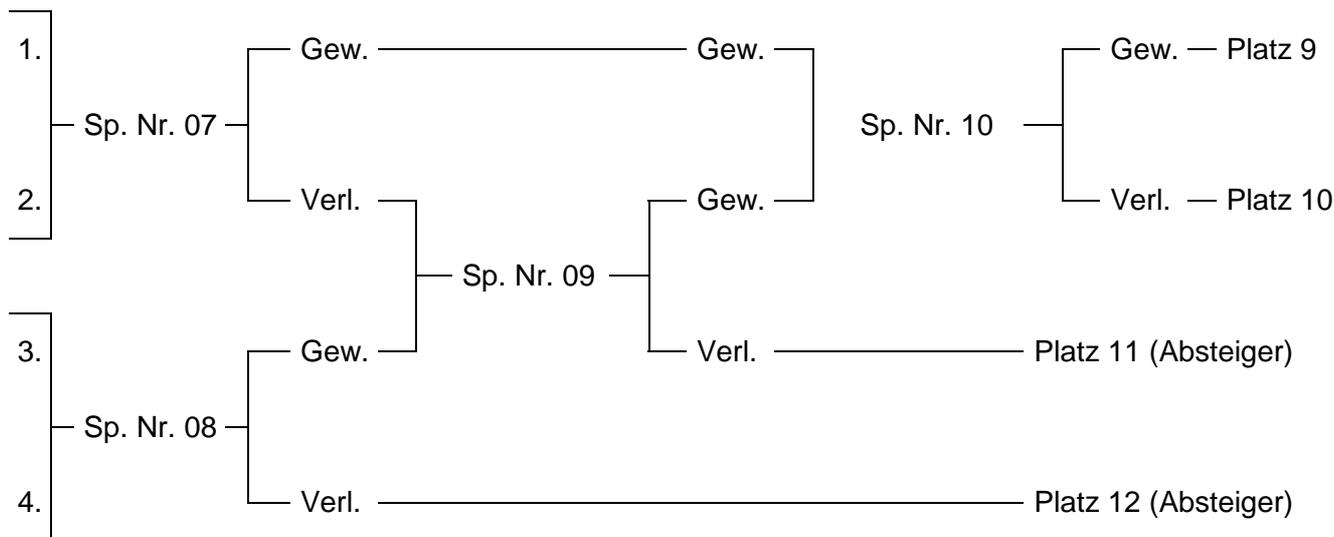
Sp. Nr. 01	1. der Tabelle	-	8. der Tabelle	Sp. Nr. 05	Gew. Sp. Nr. 1	-	Gew. Sp. Nr. 4
Sp. Nr. 02	2. der Tabelle	-	7. der Tabelle	Sp. Nr. 06	Gew. Sp. Nr. 2	-	Gew. Sp. Nr. 3
Sp. Nr. 03	3. der Tabelle	-	6. der Tabelle	Sp. Nr. 07	Verl. Sp. Nr. 1	-	Verl. Sp. Nr. 4
Sp. Nr. 04	4. der Tabelle	-	5. der Tabelle	Sp. Nr. 08	Verl. Sp. Nr. 2	-	Verl. Sp. Nr. 3
Sp. Nr. 09 Gew. Sp. Nr. 5 - Gew. Sp. Nr. 6				um die „Deutsche Meisterschaft“			
Sp. Nr. 10 Verl. Sp. Nr. 5 - Verl. Sp. Nr. 6				um Platz 3			
Sp. Nr. 11 Gew. Sp. Nr. 7 - Gew. Sp. Nr. 8				um Platz 5			
Sp. Nr. 12 Verl. Sp. Nr. 7 - Verl. Sp. Nr. 8				um Platz 7			

Die Abstiegsrunde spielt wie folgt:

Vorrunde: Gruppe mit 4 Mannschaften in einer einfachen Runde jeder gegen jeden.

Sp. Nr. 01	9. der Tabelle	-	12. der Tabelle	Sp. Nr. 03	12. der Tabelle	-	11. der Tabelle
Sp. Nr. 02	11. der Tabelle	-	10. der Tabelle	Sp. Nr. 04	10. der Tabelle	-	9. der Tabelle
Sp. Nr. 05 12. der Tabelle - 10. der Tabelle							
Sp. Nr. 06 9. der Tabelle - 11. der Tabelle							

Platzierungsrunde:



§ 75 Damen Bundesliga

- (1) Die Hin- und Rückrunde wird an zwei Spieltagen ausgespielt. Die „Play off“ Runde (Best of three) wird auf den Deutschen Meisterschaften ausgetragen.
- (2) Auf einem Spieltag treffen sich alle Mannschaften an einem Spielort. Gespielt wird in einer Runde „Jeder gegen Jeden“.

Samstag: Hinspiele Rückspiele

1.-8.	8.-1.
2.-7.	7.-2.
3.-6.	6.-3.
4.-5.	5.-4.

1.-4. 4.-1-
2.-5. 5.-2.
3.-8. 8.-3.
6.-7. 7.-6.

1.-7. 7.-1.
2.-8. 8.-2.
3.-6. 6.-3.
4.-6. 6.-4.

1.-3. 3.-1.
2.-6. 6.-2.
4.-7. 7.-4.
5.-8. 8.-5.

Sonntag: Hinspiele Rückspiele

6.-8. 8.-6.
3.-7. 7.-3.
2.-4. 4.-2.
1.-5. 5.-1.

4.-8. 8.-4.
5.-7. 7.-5.
2.-3. 3.-2.

7.-8. 8.-7.
5.-6. 6.-5.
3.-4. 4.-3.
1.-2. 2.-1.

(3) „Play-off“-Runde

- a) Am dritten (3) Spieltag auf der Deutschen Meisterschaft des jeweiligen Jahres, spielen die acht (8) Mannschaften einschließlich der Halbfinalspiele in einer „Play off“-Runde „Best of three“. Die Plätze fünf (5) und sieben (7) werden in einem (1) Spiel ausgespielt. Das Spiel um die Deutsche Meisterschaft, Platz eins (1), sowie das Spiel um Platz drei (3) werden in zwei (2) Spielen ausgespielt.
- b) Steht es nach Ende der regulären Spielzeit unentschieden wird entsprechend §122 ein Sieger ermittelt.
- c) Steht es in der Spielwertung nach Abschluss des zweiten (2.) Spiels unentschieden, so wird sofort ein weiteres Spiel mit zwei (2) Halbzeiten á fünf (5) Minuten ohne ‚Golden Goal‘ gespielt. Endet dieses Spiel unentschieden, beginnt sofort ein Entscheidungswurf.
- d) Nach Abschluss der „Play-off“-Runde steigen der Neunt- und Zehntplatzierte ab.

Es wird wie folgt gespielt:

Sp. Nr. 01 1.-8.
Sp. Nr. 02 2.-7.
Sp. Nr. 03 3.-6.
Sp. Nr. 04 4.-5.

Sp. Nr. 05 Gew. Sp. 01 – Gew. Sp. 04
Sp. Nr. 06 Gew. Sp. 02 – Gew. Sp. 03
Sp. Nr. 07 Verl. Sp.01 – Verl. Sp. 04

- Sp. Nr. 08 Verl. Sp. 02 – Verl. Sp. 03
- Sp. Nr. 09 Gew. Sp. 05 – Gew. Sp. 06 um die „DM“
- Sp. Nr. 10 Verl. Sp. 05 – Verl. Sp. 06 um Platz 3
- Sp. Nr. 11 Gew. Sp. 07 – Gew. Sp. 08 um Platz 5
- Sp. Nr. Verl. Sp. 07 – Verl. Sp. 07 um Platz 7 / 1. Absteiger und 2. Absteiger

§ 76 Aufstiegsrunde für alle Spielklassen

- (1) Eine Leistungsklasse einer Spielklasse besteht bei den Herren immer aus zwölf (12), bei den Damen in der Bundesliga aus acht (8) und in deren niedrigeren Leistungsklasse aus zehn (10) Mannschaften. Sie werden mit der Leistungsklasse I / Bundesliga beginnend aufsteigend nummeriert.
- (2) Melden eine oder mehrere Mannschaften nicht oder stehen Mannschaften in der LKII auf Grund des Aufstiegs nach der Bundesligaordnung nicht zur Verfügung, so wird die betroffene Leistungsklasse, soweit in diesen Wettkampfbestimmungen nichts anderes geregelt ist, mit Mannschaften der nächst niedrigeren Leistungsklasse aufgefüllt. Die jeweilige Leistungsklasse kann erst durch die nächste reguläre Aufstiegsrunde ergänzt werden. In diesem Fall wird die Anzahl der Aufsteiger abweichend zu Absatz 3 absteigend entsprechend ihrer Platzierung bis zum Erreichen der vollen Stärke der Leistungsklasse erhöht.
- (3) In jedem Jahr steigen Mannschaften nach Ausspielung der Aufstiegsrunde mit Wirkung für die folgende Saison nach folgendem System in die nächst höhere Leistungsklasse auf bzw. in die nächst niedrigere Leistungsklasse ab:

	Aufsteiger in höhere LK	Absteiger in niedrigere LK	Aufsteiger aus unterer LK
LK II	1. und 2. Platz	11. und 12. Platz	1. und 2. Platz aus LK III
LK III	1. und 2. Platz	9. Platz bis 12. Platz	Option I: 1. bis 4. Platz aus LK IV Option II: 1. und 2. Platz aus LK IV 1. und 2. Platz aus Relegation
LK IV ff.	Option I: 1. bis 4. Platz (ohne Relegation) Option II: 1. und 2. Platz (mit Relegation)	9. Platz bis 12. Platz	Option I: 1. bis 4. Platz aus LK V ff. (ohne Relegation) Option II: 1. und 2. Platz aus LK V ff. (mit Relegation)

Ist eine Leistungsklasse nicht vollständig besetzt steigen entsprechend weniger Mannschaften ab.

- (4) Die jeweils unterste Leistungsklasse muss aus mindestens drei Mannschaften bestehen, um ausgespielt zu werden. Melden weniger Mannschaften, so spielen die gemeldeten Mannschaften in der nächst höheren Leistungsklasse mit.
- (5) Für die Vorrunde erfolgt im Regelfall eine Einteilung der Mannschaften in zwei Gruppen, unter Berücksichtigung der Vorjahresplatzierung. Melden platzierte Mannschaften nicht, rücken die verbleibenden Mannschaften entsprechend auf. Nach dieser Reihenfolge werden die Gruppen nach folgendem Schema aufgestellt:

Gruppe I		Gruppe II	
1. Absteiger (LKII,III)	1. Absteiger (ab LKIV)	2. Absteiger (LKII,III)	2. Absteiger (ab LKIV)

Vierter (LKII,III)	3. Absteiger (ab LKIV)	Dritter (LKII,III)	4. Absteiger (ab LKIV)
Fünfter		Sechster	
Achter		Siebter	
Neunter (LKII)	1. Aufsteiger(ab LKIII)	Zehnter (LKII)	2.Aufsteiger (ab LKIII)
1. Aufsteiger (LKII)	3. Aufsteiger (ab LKIII)	2.Aufsteiger	4.Aufsteiger(ab LKIII)

- (6) Kann bei der Gruppeneinteilung aus wichtigen Gründen nicht von der Vorjahresplatzierung ausgegangen werden, so werden die beiden vermeintlich stärksten Mannschaften in unterschiedliche Gruppen (jeweils eine Mannschaft in Gruppe 1 und 2) gesetzt. Alle anderen Mannschaften werden hinzugelost.
- (7) Innerhalb der Gruppen spielt in einer einfachen (ggf. Hin- und Rückrunde bei kleineren Gruppen) Spielrunde "Jeder gegen Jeden".
- (8) Treten in einer Spielklasse 6 Mannschaften oder weniger an, kann von der Einteilung in zwei Gruppen abgesehen werden.
- (9) Die Spielsysteme der Zwischen- und Endrunden werden vom Ausrichter in Abstimmung mit dem DKV-Ressortleiter nach der Anzahl Mannschaften, dem Zeitplan und den zur Verfügung stehenden Spielfeldern festgelegt und mit dem Programm bekannt gegeben.

§ 77 Relegationsrunde

- (1) Die Relegationsrunde erlaubt Mannschaften, die unterhalb der Leistungsklasse III spielen, den Aufstieg außerhalb der Aufstiegsrunde in die Leistungsklasse III.
- (2) Meldeberechtigt sind alle Mannschaften, die in der Aufstiegsrunde unterhalb der Leistungsklasse III spielberechtigt sind. Die Relegationsrunde wird nur ausgespielt wenn mindestens fünf (5) Mannschaften aus drei (3) Vereinen melden.
- (3) Das Spielsystem für die Relegationsrunde wird entsprechend des Meldeergebnisses aus Anhang A ausgewählt. Bei der Besetzung von Gruppen werden die Mannschaften entsprechend des Ergebnisses der Vorjahresaufstiegsrunde gesetzt. Dabei wird mit der jeweils höchsten Platzierung der höchsten meldenden Spielklasse begonnen und dann fortlaufend entsprechend der nachfolgenden Platzierungen gruppiert.
- (4) Die beiden Erstplatzierten der Relegationsrunde sind im gleichen Jahr in der LK III startberechtigt.
- (5) Reduzieren sich Leistungsklassen durch Direktaufsteiger aus der Relegationsrunde in den Aufstiegsrunden gilt § 76 Absätze 2 und 5 dieser Wettkampfbestimmungen entsprechend.

§ 78 Mannschaftsspielberechtigung

- (1) Mannschaften müssen für die Leistungsklasse melden, für die sie sich qualifiziert haben oder für die sie nach dem für sie gültigen Nachrückverfahren benannt wurden. Mannschaften die keine Meldung für ihre Leistungsklasse abgeben, steigen automatisch in die unterste Leistungsklasse ab.
- (2) In jeder Leistungsklasse, ausgenommen die unterste Leistungsklasse, ist nur eine Mannschaft eines Vereins spielberechtigt. Im Falle der Qualifikation einer zweiten Mannschaft für dieselbe Leistungsklasse steigt dafür die nächstplatzierte Mannschaft eines Vereins auf.

- (3) Neu hinzukommende Mannschaften können nur in der jeweils untersten LK beginnen. Entstehen durch neu hinzukommende Mannschaften neue LKs, so muss für diese eine Gruppenauslosung bei der Meldeeröffnung vorgenommen werden.
- (4) Wenn vor einem Verein nach Abschluss der Aufstiegsrunde/ DM in einer Leistungsklasse eine Mannschaft auf einem Abstiegsplatz und gleichzeitig eine weitere Mannschaft des Vereins in der nächst niedrigeren Leistungsklasse auf einem Aufstiegsplatz steht, so darf der Verein in der folgenden Saison wieder mit je einer Mannschaft in beiden Leistungsklassen antreten.
- (5) Steigt eine Mannschaft eines Vereins nach Abschluss der Aufstiegsrunde/ DM ab, und hat dieser Verein in dieser nächst niedrigeren Leistungsklasse bereits eine Mannschaft welche sich weder für den Aufstieg noch den Abstieg qualifiziert hat, so muss die Mannschaft der niedrigeren Leistungsklasse als bester Absteiger in die nächst niedrigere Leistungsklasse absteigen außer diese Mannschaft befindet sich bereits in der untersten Leistungsklasse.

§ 79 Spielklasse Schüler / Jugend / Junioren

- (1) Schüler -, Jugend- und Juniorenmannschaften müssen sich zur Teilnahme an der Deutschen Meisterschaft qualifizieren. Die Qualifikation wird in zwei Schritten durchgeführt. Der erste und direkte Weg für eine Mannschaft geht über die Gruppenmeisterschaften. Entsprechend der vorhandenen Mannschaften in den Landesverbänden einer Gruppe werden insgesamt 12 bis 13 Startplätze durch die Platzierung vergeben.
- (2) Die verbleibenden 2-3 Startplätze werden durch ein zusätzliches Qualifikationsturnier vergeben. Die Auswahl des Qualifikationsturniers trifft der Ressortleiter.
- (3) Die Ermittlung der Plätze die in einer Gruppe ausgespielt werden, erfolgt auf Grundlage der durch den Landesfachwart am 28.02. des laufenden Jahres gemeldeten Mannschaften der entsprechenden Spielklasse. Später entstehende Mannschaften können an der Gruppenmeisterschaft teilnehmen, verändern aber nach dem 28.02. die Platzverteilung nicht mehr.
- (4) Wird in diesen Spielklassen die Anzahl der gemeldeten Mannschaften von fünfzehn (15) Mannschaften in zwei (2) Jahren dauerhaft unterschritten, kann die hier zuvor beschriebene Qualifikation ausgesetzt werden. Die Entscheidung hierüber fällt die ordentliche Fachtagung der LKV-Fachwarte für die folgende Wettkampfsaison.
- (5) Wird in einer Spielklasse das Qualifikationssystem nicht angewendet, so spielt zu den Deutschen Meisterschaften bei fünf (5) bis sieben (7) gemeldeten Mannschaften jeder gegen jeden.
- (6) Ab acht (8) gemeldeten Mannschaften wird in Gruppen gespielt. Bei der Einteilung der Gruppen wird die Spielstärke der Mannschaften anhand der Ergebnisse von Turnieren der laufenden Saison festgestellt. Die Auswahl dieser Turniere wird durch den DKV-Ressortleiter bestimmt.
- (7) Werden von einem Verein in einer Spielklasse mehrere Mannschaften gemeldet, so muss eine Wertigkeit (I,II,III usw. aufsteigend) bei der Meldung vergeben werden. Spieler einer höherwertigen Mannschaft dürfen nach Meldeschluss nicht in eine niederwertigere Mannschaft umgemeldet werden. Dagegen dürfen Spieler einer niederwertigeren Mannschaft in eine höherwertigere Mannschaft umgemeldet werden.

3. Weitere Spielsysteme

§ 80 Herren Leistungsklasse II und niedrigere

- (1) Für die Vorrunde erfolgt eine Einteilung in zwei (2) Gruppen, unter Berücksichtigung der Vorjahresplatzierung. Melden platzierte Mannschaften nicht, rücken die verbleibenden Mannschaften nach oben auf und nach §9 (6) Mannschaften aus der nächst niedrigeren Leistungsklasse nach.

Die Gruppen werden nach folgendem Schema aufgestellt:

Gruppe I	Gruppe II
1.Absteiger	2. Absteiger
Vierter	Dritter
Fünfter	Sechster
Achter	Siebter
Neunter	Zehnter
1. Aufsteiger	2.Aufsteiger

Innerhalb der Gruppen spielt jeder gegen jeden

- (2) Anschließend spielen die ersten vier (4) Mannschaften jeder Gruppe um die Meisterschaft. Es wird wie folgt gespielt:

Sp. Nr. 01	1. Gruppe I	-	4. Gruppe II	Sp. Nr. 05	Gew. Sp. Nr. 1	-	Gew. Sp. Nr. 3
Sp. Nr. 02	2. Gruppe I	-	3. Gruppe II	Sp. Nr. 06	Gew. Sp. Nr. 2	-	Gew. Sp. Nr. 4
Sp. Nr. 03	3. Gruppe I	-	2. Gruppe II	Sp. Nr. 07	Verl. Sp. Nr. 1	-	Verl. Sp. Nr. 3
Sp. Nr. 04	4. Gruppe I	-	1. Gruppe II	Sp. Nr. 08	Verl. Sp. Nr. 2	-	Verl. Sp. Nr. 4
Sp. Nr. 09	Gew. Sp. Nr. 5	-	Gew. Sp. Nr. 6	um den Aufstieg in die Bundesliga			
Sp. Nr. 10	Verl. Sp. Nr. 5	-	Verl. Sp. Nr. 6	um Platz 3			
Sp. Nr. 11	Gew. Sp. Nr. 7	-	Gew. Sp. Nr. 8	um Platz 5			
Sp. Nr. 12	Verl. Sp. Nr. 7	-	Verl. Sp. Nr. 8	um Platz 7			

- (3) Die letzten beiden Mannschaften jeder Gruppe spielen um den Klassenerhalt:

Sp. Nr. 13	5. Gruppe I	-	6. Gruppe II	
Sp. Nr. 14	6. Gruppe I	-	5. Gruppe II	
Sp. Nr. 15	Gew. Sp. Nr. 13	-	Gew. Sp. Nr. 14	um Platz 9
Sp. Nr. 16	Verl. Sp. Nr. 13	-	Verl. Sp. Nr. 14	um Platz 11 (Absteiger)

- (4) Der Elft- und Zwölftplatzierte steigen in die LK III ab.

§ 81 Damen Leistungsklasse II und niedrigere

Das zur Anwendung kommende Spielsystem wird vom Ausrichter nach der Anzahl der gemeldeten Mannschaften ausgewählt.

§ 82-90 unbesetzt

IV. Kapitel- Das Spiel

1. Technische Spielvoraussetzung

1. Spielfeld, Ausrüstung und Kampfrichter

§ 91 Spielfeld (ICF Regel 35)

- (1) Das Spielfeld ist rechteckig, hat eine Länge von fünfunddreißig (35) Metern und eine Breite von dreiundzwanzig (23) Metern Die das Spielfeld unmittelbar umgebende Wasserfläche soll frei von Hindernissen sein und soweit möglich, mindestens einen (1) Meter Abstand zu allen Spielfeldbegrenzungen bieten.
- (2) Es wird auf stehendem Gewässer gespielt und die Wassertiefe muss mindestens neunzig (90) Zentimeter betragen.
- (3) Die Mindestdeckenhöhe über dem Spielfeld muss fünf (5) Meter betragen, innerhalb von drei (3) Metern über dem Spielfeld dürfen keine Gegenstände den Spielbetrieb behindern.
- (4) Das Spielfeld muss auf beiden Seiten in ganzer Länge für die Schiedsrichter begehbar sein. Ausnahmen sind vom Hauptschiedsrichter zu genehmigen.

§ 92 Spielfeldbegrenzungen und Markierungen (ICF Regel 36)

- (1) Die Längsseiten des Spielfeldes werden als Seitenlinien, die kürzeren Seiten als Torauslinien bezeichnet.
- (2) Seiten- und Torauslinien müssen durch Schwimmleinen markiert sein. Der Bereich der Torauslinie von vier (4) Metern nach beiden Seiten, von der Tormitte aus gemessen, soll frei von Schwimmkörpern sein, um die Positionierung des Torwarts nicht zu behindern.
- (3) An der Seitenlinie sind Markierungen für Torauslinien, Mittellinie, Sechsmeterlinien und die Viereinhalbmeterlinien für Schiedsrichter und Spieler deutlich erkennbar anzubringen.
- (4) An den Torauslinien sind die Markierungen für die Auswechselzone von der Tormitte aus nach beiden Seiten in jeweils vier (4) Meter Entfernung zu platzieren und für Schiedsrichter und Spieler deutlich erkennbar anzubringen.

§ 93 Tore (ICF Regel 37)

- (1) Die Tore werden über der Mitte jeder Torauslinie so angebracht, dass sich die Innenseite der unteren Torlatte zwei (2) Meter über der Wasseroberfläche befindet. Die Tore müssen so befestigt sein, dass sie nicht schwingen können, die Torbefestigungen und Netze müssen so konstruiert sein, dass sie die Spieler bei der Torverteidigung bzw. bei Manövern im Torraum sowie den Ball in seinem Flug nicht behindern.
- (2) Jedes Tor besteht jeweils aus einem offenen Rahmen mit den Innenmaßen von einem (1) Meter Höhe und eineinhalb (1,5) Meter Breite. Die Tore werden senkrecht aufgehängt. Die maximale Torrahmenstärke darf fünf (5) Zentimeter nicht überschreiten. Die Torrahmen sollten keine vertikalen oder horizontalen Gestänge parallel zum eigentlichen Torrahmen haben, welche dafür sorgen könnten, dass der Ball wieder aus dem Tor springt. Die Vorderseite des Rahmens muss frei sein von jeglichem losen Netz, von Netzbefestigungen oder von scharfen Kanten, welche den Flug des Balls behindern könnten, den Ball beschädigen oder die Spielerausrüstung beschädigen könnten. Die Torrahmen müssen rot-weiß gestreift sein, wobei jeder Streifen zwanzig (20) Zentimeter

lang sein muss. Für Wettkämpfe mit mehreren Spielfeldern, sollen alle Tore identisch sein.

- (3) Jedes Tor muss ein Netz aus einem festen, Stöße auffangenden Material, haben, welches es dem Ball erlaubt ungehindert durch den Torrahmen zu fliegen, gleichzeitig aber eindeutig zu sehen ist, dass ein Tor erzielt wurde. Das Netz muss mindestens fünfzig (50) Zentimeter tief sein und darf keine herunterhängenden Enden haben, durch welche Spieler, oder deren Ausrüstung behindert werden könnten, oder die durch den Wind bewegt werden können, oder den Ball daran hindern könnten in das Tor zu fliegen.

§ 94 Der Ball (ICF Regel 38)

- (1) Der Ball soll rund sein und eine Luftkammer mit selbstschließendem Ventil haben. Er soll wasserdicht und griffig, sowie ohne äußere Riemen oder ohne einen Überzug aus Fett oder ähnlichen Substanzen sein.
- (2) Das Gewicht des Balles soll nicht weniger als vierhundert (400) Gramm und nicht mehr als vierhundertfünfzig (450) Gramm betragen.
- (3) Für Spiele der Herren, U21-Herren und Master-Herren soll der Umfang nicht weniger als achtundsechzig (68) Zentimeter und nicht größer als einundsiebzig (71) Zentimeter betragen und der Luftdruck soll neunzig bis siebenundneunzig (90 - 97) Kilopascal (0,9 - 0,97 bar) betragen.
- (4) Für Spiele der Damen-, U21-Damen, Master-Damen, Junioren, Jugend und Schüler soll der Umfang nicht weniger als fünfundsechzig (65) Zentimeter und nicht mehr als siebenundsechzig (67) Zentimeter betragen und der Luftdruck soll dreiundachtzig bis neunzig (83 - 90) Kilopascal (0,83 - 0,9 bar) betragen.

§ 95 Die Spielleitung (ICF Regel 39)

- (1) Die Spielleitung setzt sich aus zwei (2) Schiedsrichtern, zwei (2) Torlinienrichtern, einem (1) Materialprüfer, einem (1) Zeitnehmer und einem (1) Spielprotokollführer zusammen.
- (2) Abhängig vom Grad ihrer Bedeutung können Spiele durch Spielleitung mit drei (3) bis sieben (7) Spielverantwortlichen geleitet werden. Wenn nur drei (3) Spielverantwortliche eingesetzt werden, sollten sich diese aus zwei (2) Schiedsrichtern, die zusätzlich die Aufgaben der Torlinienrichter und des Materialprüfers übernehmen, und einem (1) Zeitnehmer, der auch die Aufgaben des Spielprotokollführers übernimmt, zusammensetzen.
- (3) Endspiele sind mit vollständiger Spielleitung durchzuführen. Die für den Wettkampf geltende Mindestbesetzung wird vom Hauptschiedsrichter festgelegt.

§ 96 Schiedsrichter (ICF Regel 40)

- (1) Die Schiedsrichter kontrollieren das gesamte Spiel. Sie besitzen Weisungsbefugnis gegenüber den Spielern während des gesamten Zeitraumes, in dem sie sich mit den Spielern in der Wettkampfzone aufhalten.
- (2) Alle Tatsachenentscheidungen der Schiedsrichter sind endgültig und ihre Regelauslegung ist während des gesamten Spieles zu befolgen. Entscheidungen, die durch die Interpretation der Schiedsrichter zu Stande kommen, können nicht angefochten werden. Die Schiedsrichter sollen von keinen anderen Annahmen ausgehen, als es die Tatsachen innerhalb des Spiels zulassen, und das Beobachtete ihren Fähigkeiten entsprechend auslegen.
- (3) Die Schiedsrichter sollen den Spielbeginn, den Wiederbeginn, Tore, Torabwürfe, Eckwürfe, Regelverstöße und Zeitunterbrechungen durch Pfeifsignale anzeigen. Ein

Schiedsrichter kann eine zuvor getroffene Entscheidung ändern, sofern der Ball noch nicht wieder im Spiel ist. Die Schiedsrichter müssen vor der Fortsetzung des Spiels sicherstellen, dass nach ihrem eigenen Ermessen keine Mannschaft benachteiligt wird.

- (4) Die Schiedsrichter haben die Befugnis jede Person aus der Wettkampfzone zu verweisen, deren Verhalten die Schiedsrichter daran hindert, ihre Pflichten ordnungsgemäß und unparteiisch auszuüben.
- (5) Die Schiedsrichter haben die Befugnis, das Spiel jederzeit zu unterbrechen oder abbrechen, wenn ihrer Meinung nach das Verhalten von Spielern, Mannschaftsbetreuern oder andere Umstände eine ordnungsgemäße Fortsetzung des Spiels nicht ermöglichen. Wenn das Spiel abgebrochen wird, müssen die Schiedsrichter der Jury umgehend darüber berichten.
- (6) Wenn die Schiedsrichter sich nicht auf eine Entscheidung einigen können, trifft der erste (1.) Schiedsrichter die endgültige Entscheidung.
- (7) Wenn einer der Schiedsrichter auf Grund von Verletzung, Krankheit oder einem anderen Grund nicht in der Lage ist, seinen Schiedsrichtereinsatz fortzuführen wird der Hauptschiedsrichter diesen Schiedsrichter durch einen geeigneten und qualifizierten Ersatzschiedsrichter austauschen.

§ 97 Torlinienrichter (ICF Regel 41)

- (1) Die Torlinienrichter sollen sich diagonal gegenüber stehen, jeweils links des Schiedsrichters.
- (2) Die Torlinienrichter zeigen folgendes, bis zur Bestätigung durch den Schiedsrichter an:
 - das Hochhalten einer grünen Flagge, wenn sich die Spieler vor dem Spielbeginn in korrekter Position auf der Torauslinie befinden
 - das Hochhalten einer roten Flagge, dass der Ball die Torauslinie überschritten hat (Toraus, Ecke, Tor);
 - das Schwenken einer roten Flagge für einen unkorrekten Spielbeginn oder Wiederbeginn;
 - das Schwenken einer roten Flagge für unkorrektes Wiedereinfahren eines ausgeschlossenen Spielers bzw. eine Auswechselspielers
- (3) Jedem Torlinienrichter sollen von der Organisationsleitung Ersatzbälle der richtigen Größe zur Verfügung gestellt werden. Wenn der Spielball das Spielfeld verlassen hat, soll der Torlinienrichter einen neuen Ball auf Anweisung des Schiedsrichters entweder dem Torwart (für einen Torabwurf) oder dem nächsten Spieler der angreifenden Mannschaft (für einen Eckwurf) zu werfen.

§ 98 Materialprüfer (ICF Regel 42)

- (1) Der Materialprüfer hat die Aufgabe, vor oder während des Spiels Kontrollen der Ausrüstung der Spieler vorzunehmen. Materialprüfer können ebenfalls während des gesamten Wettkampfes Kontrollen durchführen.
- (2) Ein Materialprüfer kann ohne Zustimmung der Schiedsrichter Kontrollen nur vor Spielbeginn bzw. in der Halbzeitpause durchführen.

§ 99 Zeitnehmer (ICF Regel 43)

- (1) Der Zeitnehmer sitzt am Protokolltisch.
- (2) Die Aufgaben des Zeitnehmers sind:
 - das Kontrollieren der Spielzeiten, Zeitunterbrechungen und Pausen

- das Anzeigen jeder Zeitunterbrechung durch das Hochhalten einer roten Flagge, bis der Schiedsrichter die Zeitunterbrechung beendet
- das Überwachen der Strafzeiten von Spielern und Anzeigen des Endes der Strafzeit durch ein sichtbares elektronisches Signal oder das Schwenken einer grünen Flagge
- das Anzeigen des Endes der Spielzeit mit einem unverwechselbaren, akustisch effizienten und gut hörbaren Signal, unabhängig von den Schiedsrichtern, und der Ball ist sofort aus außer bei einem zuvor gegebenen Penalty, der gemäß den Regeln ausgeführt wird.

§ 100 Spielprotokollführer (ICF Regel 44)

- (1) Der Spielprotokollführer sitzt am Protokolltisch.
- (2) Die Aufgaben des Spielprotokollführers sind:
 - das Aufschreiben der erzielten Tore und das Aktualisieren der Spielstandanzeige während des Spieles
 - das Führen des Spielberichts, einschließlich der Kontrolle der Mannschaftsaufstellungen, Notieren des Spielstandes, der Zeitunterbrechungen, der Vergabe von grünen, gelben und roten Karten gegen Spieler sowie aller Vorkommnisse während des Spieles.

2. Spieler und ihre Ausrüstung

§ 101 Anzahl der Spieler (ICF Regel 47)

- (1) Jede Mannschaft kann aus bis zu acht (8) Spielern pro Spiel bestehen. Nicht mehr als fünf (5) Spielern ist es erlaubt zur selben Zeit auf dem Spielfeld zu sein. Alle anderen Spieler werden als Auswechselspieler angesehen. Bei Spielbeginn muss jede Mannschaft mit fünf (5) Spielern auf der eigenen Torauslinie bereit zum Start sein. Hat sich eine Mannschaft während des Spiels auf bis zu zwei (2) Spieler reduziert, so haben die Schiedsrichter das Spiel zu beenden und den Grund der Jury mitzuteilen, welche dann über das weitere Vorgehen entscheidet.
- (2) Wenn es die Wettkampfleitung verlangt, muss die Mannschaftsaufstellung für die einzelnen Spiele mindestens sechzig (60) Minuten vor dem vorgesehenen Spielbeginn im Wettkampfbüro abgegeben werden.

§ 102 Identifizierung (ICF Regel 45)

- (1) Alle Spieler einer Mannschaft müssen Kajaks mit gleichfarbigem Oberschiff, gleichfarbige Spritzdecken, gleichfarbige Schutzwesten, gleichfarbige Helme und gleichfarbige Trikots haben.
- (2) Soweit nach Auffassung des Schiedsrichters oder der Materialprüfer die Mannschaften nicht zweifelsfrei zu unterscheiden sind, hat die auf dem Spielprotokoll zuerst genannte Mannschaft ihre Schutzwesten entsprechend zu wechseln.
- (3) Jeder Spieler einer Mannschaft muss eine Spielnummer im Ziffernbereich von eins (1) bis neunundneunzig (99) tragen. Die Spielernummer muss auf der Schutzweste und kann auf dem Helm angebracht werden.
- (4) Die Spielnummern müssen für die Schiedsrichter von überall auf dem Spielfeld klar lesbar sein und jeden Spieler einer Mannschaft eindeutig identifizieren. Eine mindestens zwanzig (20) Zentimeter hohe Nummer muss auf dem Rücken und eine mindestens zehn (10) Zentimeter hohe Nummer muss auf der Vorderseite des Körpers sein. Die optionalen Helmnummern müssen mindestens siebeneinhalb (7,5) Zentimeter hoch und auf jeder Helmseite angebracht sein. Der Mannschaftsführer muss durch eine entsprechende Armbinde zu erkennen sein.

§ 103 Kajak (ICF Regel 48)

- (1) Es ist pro Spieler ein durch die Materialprüfer zugelassenes Kajak erlaubt.
- (2) Die Kajaks und deren Bepufferung müssen den in Anhang C vorgeschriebenen Anforderungen entsprechen.

§ 104 Paddel (ICF Regel 49)

- (1) Es ist pro Spieler ein durch die Materialprüfer zugelassenes Doppelpaddel erlaubt.
- (2) Die Paddel müssen den in Anhang C vorgeschriebenen Anforderungen entsprechen.

§ 105 Körperschützende Ausrüstung der Spieler (ICF Regel 50)

- (1) Jeder Spieler muss einen vom Materialprüfer zugelassenen Helm mit Gesichtsschutz tragen. Der Helm muss so auf dem Kopf sitzen und befestigt sein, dass er während des Spiels nicht herunterfallen kann.
- (2) Der Helm mit Gesichtsschutz muss den in Anhang C vorgeschriebenen Anforderungen entsprechen.
- (3) Jeder Spieler muss ein vom Materialprüfer zugelassenes Schutzweste tragen.
- (4) Die Schutzweste muss den Anhang C vorgeschriebenen Anforderungen entsprechen.
- (5) Ein Trikot, welches die Schultern und mindestens die halben Oberarme bedeckt, muss getragen werden. Die Spieler dürfen weder Fett, Öl noch andere ähnliche Substanzen auf den Armen oder dem Nacken haben.
- (6) Jeder Spieler darf neben der oben genannten Ausrüstung, noch seine persönliche Bekleidung und seine Spritzdecke mit in den Wettkampfbereich bringen. Zusätzliche Sicherheitsausrüstung für Hände, Unterarm und Ellbogen ist gestattet, wenn es fest anliegt, sicher angebracht ist und keine Eigenschaften besitzt, die andere Spieler gefährden könnten. Ein Spieler darf keine Sachen (z.B. Schmuck) tragen, die ihn selbst und andere Spieler gefährden können.
- (7) Die Spieler dürfen keine fettigen Substanzen zu ihrer Ausrüstung hinzufügen.

§ 106 Austausch von Ausrüstungen (ICF Regel 52)

Jedem Spieler ist es jederzeit erlaubt, das Spielfeld zu verlassen, um in seiner Auswechsellzone seine Ausrüstung auszutauschen. Die Ausrüstung muss vom Materialprüfer zugelassen sein.

3. Boots- und Materialprüfung

§ 107 Allgemeine Bestimmungen zur Kajak- und Materialprüfung (ICF Regel 53)

- (1) Die Spieldausrüstung kann vor, während und nach dem Spiel kontrolliert werden.
- (2) Der Schiedsrichter muss jeden Spieler des Feldes verweisen, dessen Ausrüstung gegen die Wettkampfbestimmungen verstößt. Der Feldverweis hat in der nächsten Spielunterbrechung zu erfolgen, nachdem der Schiedsrichter die regelwidrige Ausrüstung bemerkt hat oder unverzüglich, sofern die Ausrüstung gefährlich für die Spieler ist.
- (3) Ausnahmen und Abweichungen zu den hier geregelten Kajak- und Materialprüfverfahren kann der Wettkampfausschuss festlegen.

§ 108 Das Kajak- und Materialprüfverfahren vor dem Spiel (ICF Regel 18)

- (1) Die Zeiten, Orte und Vorgehensweise der Überprüfung von Ausrüstung, die in die Wettkampfzone hineingebracht werden soll, wird allen Mannschaften mindestens vierundzwanzig (24) Stunden vor dem Beginn der Kajak- und Materialprüfung mitgeteilt. Es wird dafür gesorgt, dass die Ausrüstung jeden Tag vor dem Beginn des ersten Spieles vor Eintritt in die Wettkampfzone überprüft wird.
- (2) Die Materialprüfer müssen alle Ausrüstungsgegenstände, die in die Wettkampfzone gebracht werden, auf ihre Übereinstimmung mit den Wettkampfbestimmungen hin untersuchen. Ausrüstung, die dagegen verstößt, wird nicht in die Wettkampfzone gelassen. Ausrüstung, die den Bestimmungen entspricht, wird so gekennzeichnet, dass diese Markierung bei oberflächlicher Betrachtung deutlich sichtbar ist.
- (3) Schutzkleidung muss am Spieler geprüft werden, um deren Eignung, je nach Größe des Trägers, für ihn sicherzustellen.

§ 109 Das Kajak- und Materialprüfverfahren während des Spiels (ICF Regel 18)

- (1) Die Kajak- und Materialprüfung dauert während des ganzen Spieles an.
- (2) Der Materialprüfer kann von den Schiedsrichter verlangen, die Ausrüstung eines Spielers in der nächsten Spielpause zu untersuchen, wenn er glaubt, dass sie nicht mehr mit den Wettkampfbestimmungen übereinstimmt.
- (3) Wenn der Schiedsrichter einen Spieler nach einer Überprüfung nicht des Spielfeldes verweisen will, so kann der Materialprüfer den Hauptmaterialprüfer bitten, die Ausrüstung zu überprüfen.
- (4) Der Materialprüfer hat die sofortige Entfernung von fehlerhafter Ausrüstung aus der Wettkampfzone sicherzustellen.

2. Spielorganisatorische Bestimmungen

§ 110 Wettkampfbereiche (ICF Regel 17)

Die folgenden Wettkampfbereiche unterliegen der Verantwortung der Spielleitung:

- (1) Das Spielfeld wie es in dieser Wettkampfbestimmung definiert ist.
 - a) Es ist zum Aufwärmen unmittelbar vor dem Spiel und während des Spiels ausschließlich den am diesem Spiel teilnehmenden Spielern vorbehalten.
 - b) Es soll eine Spielstandsanzeige vorhanden sein, die den Spielern eindeutig den Spielstand anzeigt. Soweit die Spielstandsanzeige eine Uhr enthält sollte die Anzeigetafel auf Höhe der Mittellinie angebracht werden. Sind zwei Anzeigetafeln vorhanden sollen sie in beiden Spielfeldhälften in der gleichen Entfernung von der Mittellinie oder beide an der Mittellinie aufgestellt werden.
- (2) Die Auswechsellzonen sind die Flächen unmittelbar außerhalb des Spielfeldes, hinter der Torauslinie, außer dem Bereich von vier (4) Metern nach beiden Seiten von der Tormitte aus gemessen. Sie sind für diejenigen Auswechselspieler reserviert, die darauf warten, eingewechselt zu werden.
- (3) Eine Schiedsrichterzone ist der Bereich, den der Schiedsrichter benötigt um an der Seite des Spielfeldes entlanglaufen zu können.

- a) Die Schiedsrichterzone sollte idealerweise zwei (2) Meter, aber nicht mehr als fünf (5) Meter, vom Spielfeld entfernt sein. Während des Spiels ist es jedem, außer den Spielverantwortlichen untersagt, diese Zone zu betreten.
 - b) Die Schiedsrichterzone soll vom Zuschauerbereich mindestens einen (1) Meter entfernt und mittels einer Absperrung abgeteilt sein, um zu verhindern, dass Zuschauer den Schiedsrichter berühren oder sich diesem direkt nähern können.
- (4) Eine Aufwärmzone kann außerhalb des Spielfeldes und der Auswechselzone zur Verfügung stehen, um ein Aufwärmen der Mannschaft vor ihrem Spiel zu ermöglichen. Sie muss von dem eigentlichen Spielfeld getrennt sein, um ein versehentliches Hinwerfen von Trainingsbällen ins Spielfeld zu verhindern. Diese Aufwärmzone ist ausschließlich für die Spieler reserviert, die sich auf das nächste Spiel vorbereiten. Die Aufwärmzone wird von der Wettkampfleitung festgelegt und zur Obleutebesprechung bekannt gegeben.
 - (5) Die Zone für offizielle Personen ist eine gekennzeichnete Fläche um das Spielfeld herum, welche die Fläche hinter dem Tor und die Fläche hinter der Schiedsrichterzone einschließt. Während eines Wettkampfes ist das Betreten dieser Zone nur der Wettkampfleitung und Personen erlaubt, die direkt am Spielgeschehen bzw. am beginnenden Spiel beteiligt sind (Offizielle, Spieler, aufgeführtes Betreuungspersonal wie z. B. Trainer, Manager, Arzt) oder akkreditierten Medienvertretern.
 - (6) Die Wettkampfzone ist eine ausgedehnte Zone um das Spielfeld herum. Sie beinhaltet das Spielfeld, die Betreuer-, Aufwärm- und Schiedsrichterzone. Sie kann auch gekennzeichnete Räume enthalten wie Umkleieräume, Materialräume usw.. Zuschauer und allgemeine Öffentlichkeit sollten von dieser Zone ferngehalten werden. Jede Offizielle kann bei Bedarf Personen aus den Wettkampfbereichen verweisen, wenn diese die ordnungsgemäße Durchführung des Wettkampfes stören.
 - (7) Die Betreuerzone ist eine gekennzeichnete Fläche, beginnend einen (1) Meter hinter der Torauslinie, welche sich über die komplette Spielfeldseite hinter dem Tor erstreckt (sofern ein fester Steg existiert), bis zum Ende der Auswechselzone auf beiden Seiten des Tores. Trainer und Mannschaftsbetreuer dürfen durch den Raum hinter dem Tor durchgehen, dürfen aber dort nicht verweilen. Die maximal drei (3) Mannschaftsbetreuer müssen sich während des Spiels in dieser Zone aufhalten.
 - (8) Die Reparaturzone ist ein Bereich, in der Ausrüstung repariert werden kann und sollte sich außerhalb der Wettkampfzone befinden.

§ 111 Zutritt zur Aufwärmzone

Den Mannschaften wird mindestens fünfundzwanzig (25) Minuten vor dem geplanten Beginn ihres Spiels Zutritt zur Aufwärmzone gewährt.

§ 112 Abläufe vor dem Spiel

Jedem Spiel kann eine Aufsichtsperson zugeteilt werden.

§ 113 Unehrenhafte Spielweise (ICF Regel 19)

- (1) Wenn eine Mannschaft ein Spiel anders als durch eine ehrenhafte Spielweise zu gewinnen versucht oder ein Spiel absichtlich verlieren oder unentschieden enden lassen will, um sich selbst oder einer anderen Mannschaft einen unfairen Vorteil zu verschaffen, wird diese Spielweise von der Jury untersucht und kann zu einer Disqualifizierung vom Wettkampf führen.

- (2) Die Obleute dürfen etwaige Bedenken über die Einsetzung von Schiedsrichtern oder anderen Offiziellen, ihre Mannschaft betreffend, mit dem Hauptschiedsrichter diskutieren. Jedes andere Mannschaftsmitglied oder jeder andere Mannschaftsbetreuer, der versucht die Einsetzung eines Schiedsrichters, oder anderen Offiziellen, für ein Spiel zu beeinflussen, wird umgehend zur Jury für weitere Disziplinarmaßnahmen gerufen, welche darin resultieren können, dass diese Mannschaft für den restlichen Wettkampf disqualifiziert wird.

§ 114 Einflussnahme von Außen (ICF Regel 20)

Es dürfen keine elektrischen bzw. elektronischen Hilfen eingesetzt werden, um während eines Spiels die Spieler zu führen oder mit ihnen zu kommunizieren. Hiervon ausgenommen sind Kommunikationsmittel der Wettkampfleitung.

§ 115 Nach Abschluss des Spiels (ICF Regel 22)

Alle Spieler und Obleute bzw. Betreuer einer Mannschaft haben die Spiel- und Auswechsellzonen sowie die Zone für offizielle Personen unmittelbar nach Beendigung ihres Spiels zu verlassen. Sie müssen außerdem die Entfernung sämtlicher Ausrüstungsgegenstände aus dieser Zone sicherstellen.

3. Spielregeln

1. Beginn, Ende, Torgewinne und Spielergebnis

§ 116 Spielzeit (ICF Regel 54)

- (1) Die reguläre Spielzeit beträgt normalerweise zwei (2) mal zehn (10) Minuten, es sei denn, dass eine Verlängerung erforderlich ist oder ein Entscheidungswurf stattfindet, um eine Entscheidung herbeizuführen. Die Mindestspielzeit beträgt sieben (7) Minuten pro Halbzeit.
- (2) Die Halbzeitpause beträgt drei (3) Minuten. Sie kann aus wettkampfororganisatorischen Gründen auf minimal eine (1) Minute reduziert werden.
- (3) Die Mannschaften wechseln die Spielfeldseiten nach jeder Halbzeit.
- (4) Der Schiedsrichter kann während des Spielverlaufs die Spielzeit anhalten. Der Zeitnehmer stoppt in diesem Fall die Uhr und lässt diese mit dem Anpfiff des Schiedsrichters weiterlaufen.

§ 117 Spielseitenwahl (ICF Regel 46)

Die auf dem Spielprotokoll zuerst genannte Mannschaft beginnt das Spiel von der links vom Protokolltisch gelegenen Torauslinie, es sei denn einer der Mannschaftskapitäne oder der Wettkampfleiter wünscht einen Münzwurf zur Spielseitenwahl.

§118 Spielbeginn (ICF Regel 56)

- (1) Zu Beginn einer jeden Spielzeit müssen jeweils fünf (5) Spieler jeder Mannschaft stillliegend und startbereit mit einem Teil ihrer Kajaks auf der eigenen Torauslinie befinden. Wenn eine Mannschaft absichtlich eine Verzögerung des Beginns verursacht, wird Startverstoß gepfiffen. Handzeichen 1, 15 und 17 (Mannschaftsverwarnung) sind anzuzeigen.

- (2) Der Schiedsrichter pfeift das Spiel an und gibt den Ball in der Mitte des Spielfeldes durch eine Vorrichtung frei oder wirft den Ball dorthin.
- (3) Wenn der Ball in einer Art und Weise freigegeben oder geworfen wurde, die eine Mannschaft bevorteilt, soll der Schiedsrichter den Ball zurückfordern und den Zeitabschnitt neu beginnen.
- (4) Eine physische Unterstützung des Spielers, der versucht in Ballbesitz zu gelangen, durch andere Spieler ist nicht erlaubt. Der Verstoß führt zu einem Freiwurf. Handzeichen 1 und 14 sind zu zeigen.
- (5) Nur ein Spieler jeder Mannschaft darf den Versuch machen in Ballbesitz zu gelangen. Jeder Spieler, der diesen Spieler begleitet darf sich nicht innerhalb eines Radius von drei (3) Metern zum Körper dieses Spielers befinden. Ein Verstoß führt zu einem Freiwurf. Handzeichen 1 und 14 sind zu zeigen.

§ 119 Torgewinn (ICF Regel 58)

- (1) Eine Mannschaft hat ein Tor erzielt, wenn der ganze Ball die vordere Ebene des Torrahmens des gegnerischen Tores überschritten hat. Falls ein Tor nicht richtig fixiert ist und sich bewegt, muss der Ball durch den Torrahmen gegangen sein. Der Schiedsrichter zeigt dem Protokollführer die Nummer des Spielers an, der das Tor erzielt hat. Handzeichen 3 ist zu zeigen und ein langer Pfiff des Schiedsrichters folgt. Nach einem Tor muss Time-out erfolgen.
- (2) Wehrt ein verteidigender Spieler oder ein Auswechselspieler einen auf das Tor geworfenen Ball mit seinem Paddel von der Rückseite des Tores ab, so wird dieser Wurf als Tor gewertet.

§ 120 Wiederbeginn nach einem Tor (ICF Regel 59)

- (1) Nach einem Tor setzt die Mannschaft, gegen die das Tor erzielt wurde, das Spiel mit einem Mittelanwurf fort. Der ausführende Spieler muss sich mit seinem Kajak auf dem Spielfeldmittelpunkt befinden. Der Schiedsrichter pfeift den Wiederbeginn des Spiels an. Es ist nicht erforderlich den Ball über den Kopf zu halten.
- (2) Beim Mittelanwurf müssen sich die Spieler der beiden Mannschaften mit ihren Körpern in ihrer eigenen Spielfeldhälfte aufhalten.

§ 121 Spielende (ICF Regel 59)

- (1) Der Zeitnehmer zeigt das Ende jeder Spielzeit durch ein lautes akustisches Signal an. Der Ball ist aus, sobald das Signal ertönt. Der Schiedsrichter zeigt Handzeichen 2 und bestätigt das Signal des Zeitnehmers mit einem dreifachen Pfiff.
- (2) Ist vor dem Signal zur Beendigung des Spiels ein Penalty gewährt worden, muss dieser ausgeführt werden, bevor das Spiel beendet werden kann. In dieser Situation ist der Ball, nachdem er geworfen wurde, sofort aus, wenn er die Wasseroberfläche berührt hat oder den Torrahmen trifft und zurück ins Spielfeld gelangt.

§ 122 Spielergebnis

Sieger des Spieles ist die Mannschaft, welche die meisten Tore erzielt hat.

§ 123 Verlängerung (ICF Regel 78)

Endet das Spiel nach der regulären Spielzeit unentschieden, wird eine Verlängerung von fünf (5) Minuten gespielt, wobei die Mannschaft, welche das erste Tor (Golden Goal) erzielt, der Gewinner ist. Bevor die Verlängerung beginnt, gibt es eine Pause von drei (3) Minuten mit Seitenwechsel.

Ist nach dieser Verlängerung immer noch keine Entscheidung gefallen, folgt ein Entscheidungswurf entsprechend §124.

§ 124 Entscheidungswurfen

- (1) Das Entscheidungswurfen wird als Entscheidungswurfen entsprechend des §143 auf das verteidigte Tor ausgeführt. Der Mannschaftsführer wählt die fünf (5) Spieler seiner Mannschaft, die am Entscheidungswurfen teilnehmen und bestimmt deren Wurfreihenfolge. Der Protokollführer notiert die Spieler und die Wurfreihenfolge vor Beginn des Entscheidungswurfens.
- (2) Spieler, die auf Grund einer roten Karte des Spieles verwiesen worden sind, können nicht am Entscheidungswurfen teilnehmen. Die Mannschaft verliert diese Würfe. Spieler, die auf Grund einer gelben Karte am Ende des Spieles noch des Feldes verwiesen sind, können nicht am Entscheidungswurfen teilnehmen. Die Mannschaft verliert diese Würfe aber nicht.
- (3) Die teilnehmenden Spieler jeder Mannschaft werfen abwechselnd nacheinander auf das Tor. Der Torwart der nicht das Tor verteidigt, hält sich zwischen den Würfeln neben der Seitenauslinie in der Nähe des zweiten Schiedsrichters auf, es sei denn er führt selbst einen Wurf aus.
- (4) Vor dem Entscheidungswurfen wird die beginnende Mannschaft durch einen Münzwurf des Schiedsrichters ermittelt. Das Wahlrecht darüber, welche Mannschaft mit dem Werfen beginnt, liegt beim Mannschaftsführer, dessen Mannschaft den Münzwurf gewonnen hat.
- (5) Der Schiedsrichter entscheidet auf welches Tor geworfen wird.
- (6) Nachdem jede Mannschaft ihre fünf (5) Würfe absolviert hat, hat die Mannschaft gewonnen, welche die meisten Tore erzielt hat.
- (7) Besteht danach immer noch Gleichstand, wird das Entscheidungswurfen abwechselnd in der gleichen Reihenfolge wie im vorhergehenden Durchgang paarweise solange fortgesetzt, bis bei einer gleichen Anzahl von Würfeln eine Mannschaft mehr Tore erzielt hat.
- (8) Die Position des Torwarts für das Entscheidungswurfen kann von jedem Spieler der Mannschaft eingenommen werden, welcher nicht auf Grund von einer gelben oder roten Karte gesperrt ist.

2. Spieler und Ersatzspieler

§ 125 Gekenterte Spieler (ICF Regel 60)

Wenn ein Spieler kentert und sein Kajak verlässt, darf dieser Spieler ab diesem Zeitpunkt nicht weiter am Spiel teilnehmen und muss das Spielfeld unverzüglich mit seiner gesamten Ausrüstung verlassen. Ein Spieler, der nach seiner Kenterung das Spielfeld verlassen musste, kann entsprechend den Wechselregeln wieder in das Spielfeld einfahren. Keine Person darf das

Spielfeld – außer bei Notfällen – betreten um einem Spieler mit seiner Ausrüstung zu helfen und niemand darf während der Hilfestellung den Schiedsrichter behindern. Eine Mannschaft kann während eines Spieles für jegliche unerlaubte Hilfe von außen oder für jegliche Einmischung im Zusammenhang mit der Hilfestellung von außen bestraft werden. Die Sanktionen legt der Schiedsrichter fest.

§ 126 Verteidigung des Tores (ICF Regel 71)

- (1) Der verteidigende Spieler, der am direktesten unter dem Tor liegt, um dieses mit dem Paddel zu verteidigen, wird zu diesem Zeitpunkt als Torwart betrachtet. Der Körper des Torwartes muss in Richtung des Spielfeldes zeigen und er muss versuchen seine Position innerhalb eines (1) Meters von der Torlinienmitte beizubehalten. Wenn zwei oder mehr Spieler direkt unter dem Tor sind, ist der Spieler Torwart, welcher mittiger unter dem Tor ist.
- (2) Wird der Torwart von einem gegnerischen Spieler fortgeschoben oder aus dem Gleichgewicht gebracht, obwohl der Torwart nicht in Ballbesitz ist, so ist dies ein unerlaubter Angriff, der durch Freischuss geahndet wird. Handzeichen 10 und 15 sind zu zeigen.
- (3) Wenn ein Angreifer den Torwart wegschiebt, indem er einen Verteidiger in den Torwart schiebt, wobei kein Verteidiger in Ballbesitz ist, so soll der Angreifer bestraft werden. Wenn der Verteidiger die Möglichkeit hat, den Kontakt mit dem Torwart zu verhindern, nachdem er geschoben wurde, dies aber nicht tut, so wird der Angreifer nicht bestraft.
- (4) Wenn ein Verteidiger einen Angreifer gegen den eigenen Torwart schiebt, so soll der Angreifer nicht bestraft werden. Wenn der Angreifer die Möglichkeit hat den Kontakt mit dem Torwart zu verhindern, nachdem er geschoben wurde, dies aber nicht tut, so wird der Angreifer bestraft.
- (5) Wenn ein Angreifer, der in Ballbesitz ist, dessen ursprüngliche Fahrtrichtung oder -geschwindigkeit nicht zu einem Kontakt mit dem Torwart geführt hätte, von einem Verteidiger auf den Torwart geschoben wird, so wird der Angreifer nicht bestraft.
- (6) Ein Torwart, der nicht in Ballbesitz ist, aber versucht einen Ball auf dem Wasser zu erreichen, darf wie jeder andere Spieler angegriffen werden. Wenn der Torwart daraufhin nicht in Ballbesitz kommt, so erlangt er erst seinen Torwartstatus zurück, nachdem der Angreifer den Ball geworfen oder weitergespielt hat. Nachdem der Angreifer den Ballbesitz verloren hat, darf er den Torwart nicht aktiv daran hindern seine Position wieder einzunehmen oder beizubehalten.
- (7) Innerhalb der Sechsmeterzone darf ein Angreifer keinen Verteidiger aktiv daran hindern, die Position des Torwartes einzunehmen. Einem Verteidiger ist es straflos gestattet, einen Angreifer mit dem Kajak wegzuschieben, um die Position des Torwarts einzunehmen, solange es sich dabei nicht um ein gefährliches Spiel handelt.
- (8) Sobald eine Mannschaft die Ballkontrolle hat, kann sie nicht mehr länger die verteidigende Mannschaft sein und damit auch keinen Spieler als Torwart haben.

§ 127 Einfahren ins Spielfeld, Wiedereinfahren, Auswechseln und Material Austauschen (ICF Regel 61/62)

- (1) Zu keiner Zeit dürfen sich auf dem Spielfeld mehr als die erlaubte Anzahl an Spielern einer Mannschaft befinden.
- (2) Die Auswechselspieler müssen sich in ihrer eigenen Auswechselzone aufhalten.

- (3) Aus- und Einfahren von Spielern zum Wechseln darf zu jedem Zeitpunkt geschehen, auch während eines Time-out. Das Wechseln darf an jedem Punkt der eigenen Torauslinie geschehen, vorausgesetzt, das Kajak des Spielers und dessen gesamte Ausrüstung haben das Spielfeld komplett verlassen, bevor der Auswechselspieler das Spielfeld befährt.
- (4) Für einen Spieler, welcher das Spielfeld nur auf Grund eines Spielzuges verlässt, gelten die Bestimmungen zum Wiedereinfahren nicht, er kann zu jedem Zeitpunkt das Spielfeld an jeder beliebigen Stelle verlassen, um an einer anderen Stelle selbst wieder auf das Spielfeld zu fahren.
- (5) Ein gekenteter Spieler, welcher sein Kajak verlassen hat und das Spielfeld nicht an der eigenen Torauslinie verlassen hat, darf vor der nächsten Spielunterbrechung nicht ersetzt werden. Das gesamte Material des gekenterten Spielers (z.B. Paddel, Helm etc.) muss aus dem Spielfeld entfernt werden, bevor ein Wechsel erlaubt ist.
- (6) Jedem Spieler ist es zu jedem Zeitpunkt während des Spiels erlaubt, das Spielfeld in seiner Auswechselzone zu verlassen und dort sein Material auszutauschen, vorausgesetzt dieses Material wurde vom Materialprüfer abgenommen.
- (7) Befinden sich zu irgendeinem Zeitpunkt mehr als die erlaubte Anzahl an Spielern einer Mannschaft auf dem Spielfeld, erhalten die Spieler, die regelwidrig auf das Spielfeld aufgefahren sind jeweils eine gelbe Karte. Ist nicht klar, welche(r) Spieler den Verstoß begangen hat, muss der Mannschaftsführer einen Spieler bestimmen. Für diesen Verstoß erhält der Spieler eine zwei (2) Minuten Zeitstrafe, die Mannschaft muss sich dementsprechend reduzieren. Handzeichen 7, 14 und 17 sind zu zeigen.
- (8) Wenn ein Auswechselspieler sein Paddel in das Spielfeld hält, um ein Tor zu verhindern, ist ein Penalty zu geben. Der verantwortliche Spieler wird mit einer roten Karte bestraft. Die Mannschaft muss sich bis zum Spielende entsprechend reduzieren. Handzeichen 7, 16 und 17 sind zu zeigen.

3. Ball im Aus

§ 128 Ball außerhalb des Spielfeldes (ICF Regel 57)

- (1) Seitenaus: Wenn der Ball die Seitenauslinie, die senkrechte Ebene über ihr oder über dem Spielfeld befindliche Hindernisse berührt, so erhält die Mannschaft, die den Ball nicht zuletzt mit dem Kajak, Paddel oder dem Körper berührt hat, einen Seiteneinwurf. Handzeichen 5 ist zu zeigen.
- (2) Wenn sich die physische Seitenauslinie infolge eines normalen Spielverlaufs verschiebt, verschiebt sich die Seitenauslinie und die senkrechte Ebene darüber mit.
- (3) Seiteneinwurf: Der Spieler, der den Einwurf ausführt, muss mit seinem Kajak an der Stelle liegen, an welcher der Ball ins Aus gegangen ist bzw. die der Stelle am nächsten liegt, an welcher der Ball das über dem Spielfeld befindliche Hindernis berührt hat.
- (4) Ein Torabwurf oder Eckwurf wird gegeben, wenn der Ball die senkrechte Ebene zwischen dem Torrahmen und den Eckmarkierungen berührt oder durchschreitet, ohne dass ein Tor geworfen wurde. Springt der Ball vom Torrahmen, jedoch nicht von der Torbefestigung, zurück ins Feld, verbleibt der Ball im Spiel.
- (5) Torabwurf: Wenn der Ball bei der verteidigenden Mannschaft ins Aus geht und der Ball zuletzt von der angreifenden Mannschaft berührt wurde, wird Torabwurf gegeben. Der

Spieler, der den Torabwurf ausführt muss mit seinem Kajak auf der Tourauslinie liegen. Handzeichen 6 ist zu zeigen.

- (6) Eckwurf: Ein Eckwurf erfolgt, wenn ein Abwehrspieler den Ball zuletzt berührt hat, bevor dieser bei der Torauslinie der verteidigenden Mannschaft ins Aus geht. Der angreifende Spieler, der den Eckwurf ausführt, muss mit seinem Kajak in der Spielfeldecke liegen. Handzeichen 5 ist zu zeigen.

§ 129 Schiedsrichterball (ICF Regel 72)

- (1) Ein Schiedsrichterball wird gewährt, wenn zwei oder mehr Spieler beider Mannschaften mit einer oder mehreren Händen den Ball halten und sich somit den Ballbesitz über fünf (5) Sekunden teilen. Besitzt ein Spieler zuerst die Ballkontrolle, wird der Gegenspieler nur bestraft, wenn dieser sich beim anderen Spieler abstützt oder festhält.
- (2) Wenn ein Schiedsrichter das Spiel unterbrechen muss, obwohl kein Regelverstoß vorlag (Verletzungen, Schiedsrichterfehlern etc.) und der Schiedsrichter nicht feststellen kann, welche Mannschaft zum Zeitpunkt des Pfiffes im Ballbesitz war, muss der Schiedsrichter das Spiel mit einem Schiedsrichterball wieder beginnen.
- (3) Der Schiedsrichterball ist an der dem Vorfall nächstgelegenen Stelle der Seitenauslinie auszuführen. Wurde ein Schiedsrichterball für einen Vorfall zwischen der Sechsmeterlinie und der Torauslinie gegeben, ist der Schiedsrichterball an der nächstliegenden Sechsmeterlinie auszuführen. Handzeichen 8 und Time-out wird gegeben.
- (4) Zwei gegnerische Spieler stellen sich im rechten Winkel mit dem Bug zur Seitenauslinie nahe der Stelle auf, an welcher der Vorfall geschehen ist. Sie befinden sich auf der zu ihrem Tor liegenden Spielfeldseite. Ihr Seitenabstand beträgt einen (1) Meter
- (5) Ihre Paddel liegen auf der dem Gegner abgewandten Seite im Wasser und ihre Hände liegen auf dem Kajak, der Spritzdecke oder auf ihrem Paddel.
- (6) Alle anderen Spieler müssen sich mindestens drei (3) Meter entfernt von den ausführenden Spielern aufhalten.
- (7) Der Schiedsrichter pfeift das Spiel an, und wirft den Ball zwischen die beiden Spieler auf das Wasser. Beide Spieler müssen dann versuchen, mit den Händen den Ball zu erreichen, sobald dieser das Wasser berührt hat. Die Spieler dürfen den Ball nicht spielen, bevor er das Wasser berührt hat. Ein Verstoß hiergegen wird bestraft. Handzeichen 11 und 15 sind zu zeigen.

4. Unerlaubtes Spiel

§ 130 Ahndung von Unerlaubtem Spiel

Unerlaubtes Spiel ist vom Auffahren der Mannschaften auf das Spielfeld, während des Spiels, in einer Spielunterbrechung und bis zum Verlassen des Spielfeldes nach dem Spiel durch eine Spielstrafe zu ahnden. Das entsprechende Handzeichen ist anzuzeigen.

§ 131 Unerlaubter Gebrauch des Paddels (Handzeichen 12 und 15) (ICF Regel 63)

Der folgende Gebrauch des Paddels ist als unerlaubt definiert:

- (1) Berührung eines gegnerischen Spielers.

- (2) Spielen oder der Versuch, den Ball mit dem Paddel zu spielen, wenn sich der Ball in der Armreichweite eines Gegners befindet und dieser versucht, den Ball mit der Hand zu spielen.
- (3) Spielen oder der Versuch, den Ball mit dem Paddel über den Bug des gegnerischen Kajaks in der Armreichweite des Gegners bei normaler Paddelposition zu spielen.
- (4) Halten des Paddels in die Armreichweite eines Gegners, der den Ball in seiner Hand hält. Ein Torwart ist von dieser Regel ausgenommen und darf direkt gegen einen Wurf auf das Tor verteidigen, solange das Paddel nicht während des Wurfes in Richtung des Gegners bewegt wird und diese Bewegung zu einem entscheidenden Kontakt des Paddels mit dem Gegner führt.
- (5) Wenn ein Spieler mit seinem Paddel versucht, einen Gegner bei der Benutzung seines Paddels zu behindern.
- (6) Spielen des gegnerischen Paddels anstelle des Balls.
- (7) Werfen eines Paddels.
- (8) Jeglicher andere Gebrauch des Paddels, der einen Spieler gefährdet.

§ 132 Unerlaubter Kajakangriff (Handzeichen 10 und 15) (ICF Regel 66)

Ein Kajakangriff liegt vor, wenn ein Spieler durch Bewegen seines Kajaks gegen das Kajak eines Gegners versucht, in Ballbesitz zu gelangen. Die folgenden Kajakangriffe sind unerlaubt:

- (1) Jeder Kajakangriff, der zu einem entscheidenden Kontakt zwischen dem angreifenden Kajak und dem Kopf oder Körper eines gegnerischen Spielers führt, oder der einen Spieler gefährdet. Der Arm eines Spielers soll dabei nicht zum Körper gezählt werden, wenn dieser vom Körper weggestreckt ist.
- (2) Jeder Kajakangriff, der zu einem entscheidenden Kontakt zwischen dem angreifenden Kajak und der Spritzdecke eines Gegners führt oder wenn der Angreifer andauernd in oder über die Spritzdecke fährt. Nach einem Kajakangriff, wenn sich der Ball nicht mehr im Besitz von einem der beiden Spieler befindet, dürfen die Spieler, unter Verwendung ihrer Hände, mit einer kontrollierten Aktion ihre Kajaks voneinander lösen.
- (3) Ein Spieler, der sich in Ballbesitz befindet und es nicht schafft, einen entscheidenden Kontakt zwischen dem Bug seines Kajaks und dem Kopf oder Körper des Gegners zu verhindern.
- (4) Jeder harte Angriff, der zu einem entscheidenden Kontakt mit der Seite eines Kajaks in einem Winkel zwischen achtzig (80) und hundert (100) Grad führt.
- (5) Angreifen eines Gegners, der sich nicht innerhalb von drei (3) Metern zum Ball befindet.
- (6) Angreifen eines Gegners, wenn der Angreifer nicht um den Ball kämpft.

§ 133 Unerlaubter Handgriff (Handzeichen 10 und 15) (ICF Regel 65)

Ein Handgriff ist, wenn ein Spieler einen Gegner mit einer (1) Hand schubst. Die folgenden Handgriffe sind unerlaubt:

- (1) Jeder Handgriff, bei dem der angegriffene Spieler nicht in Ballbesitz ist, oder sich den Ballbesitz mit einem anderen Spieler teilt.
- (2) Jeder Körperkontakt anders als mit einer offenen Hand am Rücken, am Oberarm oder an der Seite des Gegners.
- (3) Jeder Handgriff, der den angegriffenen Spieler gefährdet.

§ 134 Unerlaubtes Abdrängen /Drängeln (Handzeichen 10 und 15) (ICF Regel 67)

Abdrängen/Drängeln liegt vor, wenn ein Spieler sein Kajak gegen ein gegnerisches Kajak, zwischen der Sechsmeterlinie und der Torauslinie auf der Spielfeldseite, auf die angegriffen wird, bewegt, um in eine Position zu gelangen. Das folgende Abdrängen/Drängeln ist unerlaubt:

- (1) Wenn ein Spieler eine feste Position eingenommen hat oder versucht seine Position einzunehmen und sein Körper durch andauernden Kontakt von einem gegnerischen Kajak mehr als einen halben (0,5) Meter wegbewegt wird.
- (2) Wenn der Kontakt mit dem gegnerischen Kajak als unerlaubter Kajakangriff laut §132 definiert ist.
- (3) Wenn das ganze Kajak eines abgedrängten Spielers hinter der Torauslinie ist.

§ 135 Unerlaubte Behinderung (Handzeichen 9 und 15) (ICF Regel 68)

Handzeichen 9 und 15 sind anzuzeigen. Das folgende Abdrängeln ist illegal:

- (1) Wenn ein Spieler aktiv oder absichtlich das Fortkommen eines gegnerischen Spielers behindert, wenn keiner der beiden Spieler sich innerhalb von drei (3) Metern zum Ball befindet. Ausgenommen die Spieler kämpfen um eine Position innerhalb des Sechsmeter-Raums, wie in §134 beschrieben.

Definition: Ein Spieler behindert aktiv, wenn sich sein Kajak bewegt oder er versucht, aktive Paddelschläge zu machen.

- (2) Ein Spieler der nicht um den Ball kämpft und aktiv das Fortkommen eines gegnerischen Spielers behindert, der an den Ball zu kommen versucht, welcher sich auf dem Wasser und nicht in der Luft befindet.

§ 136 Unerlaubtes Festhalten (Handzeichen 9 und 15) (ICF Regel 69)

Das folgende Festhalten ist unerlaubt:

- (1) Wenn ein Spieler versucht, Unterstützung oder Antrieb zu bekommen, indem er seine Hand, seinen Arm, seinen Körper oder sein Paddel auf dem gegnerischen Kajak aufstützt oder wenn er den gegnerischen Spieler oder dessen Material festhält.
- (2) Wenn ein Spieler zur Unterstützung oder zum Antrieb, oder um sich weg zu bewegen, irgendwelches Spielfeldmaterial benutzt, z.B. Grenzmarkierungen, Torausrüstung oder

jegliche umliegenden Objekte.

- (3) Wenn ein Spieler sein Paddel benutzt um ein gegnerisches Kajak anzuheben, heranzuziehen oder zu halten, während des Drängelns um eine Position in der Sechsmeterzone oder während des Versuchs eines Kajak- oder Handangriffs.
- (4) Wenn ein Spieler den gegnerischen Versuch eines Hand- oder Kajakangriffs mit der Hand oder dem Unterarm oder durch Bewegen des Ellbogens in Richtung des Gegners abwehrt.
- (5) Wenn ein Spieler eine gefährliche Aktion mit einer oder beiden Händen durchführt, die in einem entscheidenden Kontakt mit dem Arm des Gegners oder mit dem Ball, der sich immer noch in Kontakt mit der Hand des Gegners befindet, resultiert.

§ 137 Unerlaubter Ballbesitz (Handzeichen 11 und 15) (ICF Regel 64)

- (1) Ein Spieler ist in Ballbesitz, wenn er den Ball in seinen Händen hält oder in einer Position ist, in der er den Ball mit seinen Händen erreichen kann, wobei der Ball sich dabei auf dem Wasser, nicht aber in der Luft befindet. Ein Spieler, der den Ball auf seinem Paddel balanciert, wird dabei auch als in Ballbesitz betrachtet.
- (2) Ein Spieler muss den Ball fünf (5) Sekunden, nachdem er in Ballbesitz gekommen ist, gespielt haben, entweder indem er ihn zu einem anderen Spieler wirft oder indem er einen Wurf durchführt, durch den der Ball mindestens einen (1) Meter fliegt, gemessen horizontal vom Abwurfpunkt.
- (3) Wenn sich ein Spieler den Ballbesitz mit einem anderen Spieler teilt oder sich der Ball, während der Spieler angegriffen wird, aus der Armreichweite bewegt, so starten die fünf (5) Sekunden erneut, sobald ein Spieler wieder in Ballbesitz ist.
- (4) Ein Spieler, der so weit kentert, dass er mit seinem ganzen Körper und Kopf unter Wasser ist, verliert den Ballbesitz, es sei denn, er behält den Ball in seinen Händen.
- (5) Ein Spieler darf sein Kajak nicht mit seinen Händen oder dem Paddel bewegen, während der Ball auf seiner Spritzdecke liegt.

§ 138 Unsportliches Verhalten (Handzeichen 17 mit grüner Karte) (ICF Regel 70)

Das folgende Verhalten ist als unsportlich definiert:

- (1) Jeglicher Verstoß eines Spielers der während einer Spielunterbrechung begangen wird.
- (2) Hindern eines Spielers am Versuch, sich nach einer Kenterung wieder aufzurichten. Einem Spieler, der sich unter Wasser befindet, muss es ermöglicht werden, seinen Kopf und beide Schultern aus dem Wasser zu heben, bevor es einem Gegner erlaubt ist, einen weiteren Angriff zu starten.
- (3) Beeinträchtigung des Materials des Gegners, wie zum Beispiel das Festhalten des Paddels oder das Wegstoßen des Paddels aus der Reichweite des Spielers, oder die absichtliche Behinderung des Spielers bei dem Versuch, wieder in Besitz seines Paddels zu gelangen.
- (4) Absichtliche Verzögerungstaktiken, wie zum Beispiel das Wegwerfen des Balles, oder das absichtliche Sperren des Gegners, um nach einem Verstoß einen schnellen Wiederanpiff zu verzögern. Wenn eine Mannschaft bestraft wurde, muss welcher Spieler

dieser Mannschaft auch immer den Ball in der Hand hat, den Ball sofort auf das Wasser legen und darf in keiner Weise den schnellen Wiederbeginn durch die gegnerische Mannschaft behindern oder verzögern.

- (5) Spieler, die Unmut zeigen.
- (6) Vergeltung.
- (7) Schmutzige oder beleidigende Wortwahl.
- (8) Anderes unsportliches Verhalten gegenüber einem Spieler, dem Schiedsrichter oder anderen Offiziellen oder anderes Verhalten, das nach Ansicht des Schiedsrichters schädlich für das Spiel ist.
- (9) Absichtliches Abprallenlassen des Balles von einem gegnerischen Kajak aus dem Spielfeld hinaus, um einen Vorteil zu bekommen.

§ 139 Vorteil (Handzeichen 13 und 14) (ICF Regel 73)

- (1) Die Schiedsrichter können Vorteil laufen lassen, wenn ein Verstoß begangen wurde, solange keiner der Schiedsrichter gepfiffen hat. Die Schiedsrichter sollten Vorteil laufen lassen, wenn es für die Mannschaft, gegen die ein Verstoß begangen wurde, vorteilhafter ist weiter zu spielen. Wenn Vorteil gegeben wird, sollten die Schiedsrichter dies durch das Zeigen der Handzeichen 13 und 14 sowie durch das Rufen von „Play on“ zu erkennen geben.
- (2) Der Schiedsrichter kann jeden Spieler, der einen Verstoß begangen hat, bei dem aber Vorteil gegeben wurde, in der nächsten Spielunterbrechung mit einer grünen, gelben oder roten Karte bestrafen.
- (3) Wenn ein Vorteil gegeben wird, sollte der nächste Pass oder Wurf abgeschlossen werden, wenn sich danach kein klarer Vorteil ergibt, soll der erste Regelverstoß gepfiffen sowie die entsprechenden Strafen gegeben und entsprechendes Handzeichen angezeigt werden. Der Schiedsrichter zeigt an, wo das Spiel fortgeführt werden soll.

5. Spielstrafen

§ 140 Spielstrafen (ICF Regel 74)

Der Schiedsrichter kann jede Kombination der im Folgenden aufgeführten Spielstrafen für einen Regelverstoß aussprechen, abhängig von der Härte und / oder Häufigkeit der Verstöße, welche gepfiffen werden. Die möglichen Spielstrafen sind Freiwürfe, Freischüsse, Penalties, grüne sowie gelbe und rote Karten. Die folgenden Definitionen sollen helfen das Strafmaß festzulegen.

Definitionen:

- (1) Absichtliches Foul:
Ein absichtliches Foul ist jedes Foul, bei dem keine Anstrengung unternommen wurde, einen Regelverstoß zu verhindern.
- (2) Gefährliches Foul:
Ein gefährliches Foul liegt vor, wenn ein unerlaubter Angriff auf den Arm, Kopf oder Körper des Gegners nicht vermieden wurde und dieser eine Verletzung zur Folge haben könnte.

- (3) **Bedeutender Kontakt:**
Jeder harte Kontakt der zu einer Beschädigung des Materials oder zu Verletzungen führen könnte.
- (4) **Passen und Werfen:**
Der Vorgang des Passens oder Werfens beginnt, wenn ein Spieler den Ball in seiner Hand hält oder ihn mit dem Paddel spielt und deutlich versucht den Ball zu einem Mitspieler zu passen oder auf das Tor zu werfen.
- (5) **Nahezu sicheres Tor:**
Der Schiedsrichter muss entscheiden, ob die Fortführung des Spieles zu einem sicheren Tor geführt hätte.
- (6) **Ballkontrolle:**
Ein Spieler hat die Ballkontrolle, wenn er sich in Ballbesitz befindet oder der zum Ball nächstgelegene Spieler innerhalb von drei (3) Metern zum Ball ist.
- (7) **Mannschaftsbesitz:**
Eine Mannschaft ist im Ballbesitz und dadurch angreifende Mannschaft, wenn ein Spieler der Mannschaft im Ballbesitz ist oder die Ballkontrolle hat.

Spielstrafen:

- (8) **Penalty:**
Handzeichen 16 und Timeout werden gegeben.
 - a) Innerhalb des Sechsmeterraumes wird ein Penalty gegeben für jedes absichtliche oder gefährliche Foul an einem Spieler während eines Wurfes.
 - b) Innerhalb des Sechsmeterraumes wird ein Penalty gegeben für jedes absichtliche oder gefährliche Foul an einem Spieler, welcher versucht sich für ein nahezu sicheres Tor zu positionieren, oder den Ball für ein nahezu sicheres Tor zu passen.
 - c) Innerhalb des Sechsmeterraumes wird ein Penalty gegeben für jedes absichtliche oder gefährliche Foul an einem Spieler, welcher versucht einen Freischuss auszuführen.
 - d) Außerhalb des Sechsmeterraumes wird ein Penalty gegeben für jedes absichtliche oder gefährliche Foul an einem Spieler der ein nahezu sicheres Tor werfen will, während dieses unverteidigt ist.
 - e) Außerhalb des Sechsmeterraumes wird ein Penalty gegeben für jedes absichtliche oder gefährliche Foul an einem Spieler, der versucht sich für ein nahezu sicheres Tor zu positionieren oder den Ball für ein nahezu sicheres Tor zu passen, während dieses unverteidigt ist.
- (9) **Freischuss:**
Handzeichen 15 wird angezeigt.
 - a) Ein Freischuss kann ein direkter Wurf auf das Tor sein.
 - b) Ein Freischuss wird für jedes Foul an einem Spieler gegeben, wenn kein Penalty gegeben wird.
- (10) **Freiwurf:**
Handzeichen 14 wird angezeigt.

- a) Ein Freiwurf darf kein direkter Wurf auf das Tor sein.
 - b) Ein Freiwurf wird gegeben, wenn der Ball das Spielfeld verlässt, oder wenn kein Penalty oder Freischuss gewährt wurde.
 - c) Ein Freiwurf darf nicht auf das Tor geworfen werden. Wird der Freiwurf falsch ausgeführt (direkter Wurf auf das Tor), wird der gegnerischen Mannschaft ein Freiwurf gewährt. Handzeichen 11 und 14 sind zu zeigen.
 - d) Seiteneinwürfe, Torabwürfe, Eckwürfe und Mittelanwürfe sind Freiwürfe und dürfen nicht direkt auf das Tor erfolgen.
- (11) Rote Karte:
Ein Spieler, Mannschaftsbetreuer oder Mannschaftsoffizieller wird bis zum Ende des Spieles des Feldes verwiesen und darf nicht ersetzt werden. Handzeichen 17 mit einer roten Karte wird angezeigt.
- a) Eine rote Karte wird einem Spieler für die zweite gelbe Karte gegeben, egal für welchen Verstoß er diese erhält, oder wenn eine gelbe Karte angezweifelt wird
 - b) Eine rote Karte soll einem Mannschaftsbetreuer oder Mannschaftsoffiziellen gegeben werden, wenn eine grüne Karte angezweifelt wird oder sie nicht die gewünschte Wirkung auf das Verhalten dieser Person hat.
 - c) Eine rote Karte soll gegeben werden, wenn ein persönlicher Angriff auf einen Spieler stattfindet.
 - d) Eine rote Karte soll für ein absichtliches oder gefährliches Foul gegeben werden, welches nach Ansicht des Schiedsrichters maßgeblichen Einfluss auf das Spiel hat, ungeachtet anderer verhängter Spielstrafen.
 - e) Ein Spieler, Mannschaftsbetreuer oder Mannschaftsoffizieller, der innerhalb eines Spieles eine rote Karte erhalten hat, kann zur Jury überwiesen werden, falls die Schiedsrichter der Ansicht sind, dass weitere Disziplinmaßnahmen oder Strafen erforderlich sind.
 - f) Ein Spieler, Mannschaftsbetreuer oder Mannschaftsoffizieller, der nach dem Spiel eine rote Karte erhalten hat, ist automatisch für das nächste Spiel des Wettkampfes gesperrt. Eine weitergehende Bestrafung obliegt der Jury.
 - g) Bei Vorkommnissen nach §140 11e) und 11f) haben die beiden Schiedsrichter, der Spielprotokollführer und der Zeitnehmer unmittelbar nach Spielende die Jury aufzusuchen.
- (12) Gelbe Karte:
Ein Spieler verlässt das Spiel für zwei Minuten und darf nicht ersetzt werden. Die Strafzeit ist bei Time-out, sowie bei Spielzeitpausen ebenfalls zu unterbrechen. Handzeichen 17 mit einer gelben Karte wird angezeigt.
- a) Eine gelbe Karte wird gegeben, wenn ein einzelner Spieler eine grüne Karte erhält, egal für welche Art von Verstoß und er damit insgesamt drei (3) grüne Karten (inkl. Mannschaftsverwarnungen) hat.
 - b) Eine gelbe Karte wird für ein absichtliches oder gefährliches Foul an einem Spieler gegeben, wenn dieses ein sicheres Tor verhindert hat, außer der Schiedsrichter ist der Ansicht, dass ein Penalty eine ausreichende Bestrafung darstellt.

- c) Eine gelbe Karte wird gegeben, wenn der Schiedsrichter der Ansicht ist, dass ein Foul sowohl absichtlich als auch gefährlich ist, es sei denn eine rote Karte wird gegeben.
 - d) Eine gelbe Karte wird für ein absichtliches oder gefährliches Foul eines Spieles gegeben, wenn dieses nach einer grünen Karte wiederholt begangen wird, oder nachdem bereits eine Mannschaftsverwarnung für dasselbe Foul erteilt wurde.
 - e) Eine gelbe Karte wird für wiederholte und andauernde Anzweiflungen von Schiedsrichterentscheidungen gegeben.
 - f) Eine gelbe Karte wird für Beschimpfungen oder die Beleidigung eines Gegenspielers oder eines Offiziellen gegeben.
- (13) Grüne Karte – Verwarnung:
Die grüne Karte ist dazu gedacht, einen Spieler, Mannschaftsbetreuer oder Mannschaftsoffiziellen zu verwarnen, damit dieser sein Spiel oder Verhalten kontrolliert, da er sonst eine gelbe oder rote Karte riskiert, sollte er weiter gegen die Regeln verstoßen. Handzeichen 17 mit einer grünen Karte ist anzuzeigen.
- a) Eine grüne Karte wird für jedes absichtliche oder gefährliche Foul gegeben, es sei denn eine gelbe oder rote Karte wird gegeben.
 - b) Eine grüne Karte wird einem Spieler, Mannschaftsbetreuer oder Mannschaftsoffiziellen für überflüssige Wortwechsel mit dem Schiedsrichter, einem Gegenspieler oder einem Offiziellen, oder jedes andere unsportliche Verhalten gegeben, es sei denn eine gelbe oder rote Karte wird gegeben.
 - c) Eine grüne Karte wird einem Mannschaftsbetreuer oder Mannschaftsoffiziellen gegeben, wenn dieser die Betreuerzone während des Spieles verlässt.
- (14) Mannschaftsverwarnung:
Handzeichen 17 mit einer grünen Karte ist anzuzeigen. Es handelt sich um eine Mannschaftsverwarnung, wenn der Schiedsrichter alle Spieler einer Mannschaft mit der grünen Karte verwarnt.
- a) Eine Mannschaftsverwarnung wird gegeben, wenn mehr als ein Spieler derselben Mannschaft das gleiche absichtliche oder gefährliche Foul begehen.
 - b) Eine Mannschaftsverwarnung wird gegeben, wenn mehr als ein Spieler der selben Mannschaft für überflüssige Wortwechsel mit dem Schiedsrichter, einem Gegenspieler oder einem Offiziellen verantwortlich sind, oder für jedes andere unsportliche Verhalten, welches von mehr als einem Spieler der gleichen Mannschaft wiederholt wird.
 - c) Nachdem eine Mannschaftsverwarnung für einen bestimmten Regelverstoß gegeben wurde, wird eine gelbe Karte für jeden Spieler gegeben, der den gleichen Regelverstoß in absichtlicher oder gefährlicher Weise begeht.
- (15) Allgemeines
- a) Werden Spieler während des Spiels vom Platz verwiesen, dürfen sie nicht ersetzt werden und dessen Mannschaft muss für den Zeitraum des Platzverweises entsprechend reduziert weiterspielen. Spieler, die mit einer gelben Karte des Spielfeldes verwiesen wurden, oder deren Ersatzspieler, müssen nach Ablauf der Strafzeit die Regeln für das Wiedereinfahren in das Spielfeld beachten.

- b) Spielstrafen können durch die Schiedsrichter über den gesamten Zeitraum vom Betreten bis zum Verlassen der Wettkampfzone ausgesprochen werden. Gegen Spieler, die sich in der Auswechselzone aufhalten, können bei Regelverstößen ebenfalls Spielstrafen verhängt werden. Die Mannschaft muss sich entsprechend reduzieren.

§ 141 Ausführen von Würfeln (ICF Regel 75)

- (1) Der Spieler, der einen Torabwurf, Eckwurf, Seiteneinwurf, Freiwurf oder Freischuss ausführt, muss an der korrekten Position still liegen, bevor er den Wurf ausführt, muss an der korrekten Position still liegen, bevor er den Wurf ausführt. Der Spieler muss den Ball deutlich, für einen Moment über Schulterhöhe halten, um anzuzeigen, dass er den Wurf ausführt. Der anfängliche Wurf des Spielers muss einen (1) Meter gemessen horizontal vom Punkt des Verlassens der Hand aus fliegen oder in den Besitz eines Spielers der selben Mannschaft übergehen. Ein Verstoß führt zu einer Strafe in der Form, dass die gegnerische Mannschaft in Ballbesitz kommt. Handzeichen 11 und 14 werden angezeigt.
- (2) Beim Ausführen von einem Freiwurf oder –schuss muss es dem ausführenden Spieler erlaubt sein, seine Position einzunehmen. Kein Gegenspieler darf ihn daran hindern, seine Position einzunehmen und ihn oder seine Ausrüstung berühren oder den Spieler der den Wurf ausführt absichtlich in seiner Bewegung behindern, bevor der Ball zurück im Spiel ist. Ein Verstoß führt zu einer Strafe, Handzeichen 11 und 15 oder Handzeichen 16 werden angezeigt.
- (3) Der Ball ist solange nicht im Spiel, bis der anfängliche Wurf mindestens einen (1) Meter horizontal gemessen vom Punkt des Verlassens der Hand aus geflogen ist, oder der Ballbesitz innerhalb der eigenen Mannschaft gewechselt hat. Die Gegner dürfen nicht versuchen den Ball im Flug zu hindern, bevor er nicht einen (1) Meter horizontal geflogen ist oder den Ballbesitz gewechselt hat. Verletzungen dieser Regel haben eine Spielstrafe zur Folge. Handzeichen 11 und 15 oder Handzeichen 16 sind anzuzeigen. Die einzige Ausnahme gilt für Freischüsse, welche innerhalb zwei (2) Meter vor dem Tor gegeben werden:
Verteidigern (einschließlich Torwart) ist es erlaubt, den Freischuss nach dem Verlassen der Hand, jedoch bevor er einen (1) Meter nach dem Punkt des Verlassens geflogen ist, mit stationärem Paddel oder stationären Händen, zu blocken. Alle Paddel oder Hände der Verteidiger müssen außerhalb der Armreichweite gehalten werden und jede Bewegung der Hände oder des Paddels auf den ausführenden Spieler hin, oder Blocken des Balles bevor er die Hand verlassen hat, ist als absichtliche Aktion zu bewerten und resultiert in einem Penalty.
- (4) Der Spieler muss den Wurf innerhalb von fünf (5) Sekunden ausführen, nachdem er in Ballbesitz ist und in eine Position gekommen ist, in welcher er den Wurf ausführen kann. Die fünf (5) Sekunden beginnen nach einer Unterbrechung, sobald sich ein Spieler derselben Mannschaft in der Position befindet, um den Ball aufnehmen und den Wurf ausführen zu können. Jedes Ablegen oder unsichere Fangen des Balles wird nicht für die Unterbrechung der fünf (5) Sekunden berücksichtigt, so dass der anfängliche Wurf innerhalb der fünf (5) Sekunden ausgeführt werden muss. Bei einem Verstoß erfolgt eine Spielstrafe, indem der Ballbesitz an die gegnerische Mannschaft geht. Handzeichen 11 und 14 sind anzuzeigen.
- (5) Nach einem Regelverstoß, welcher zu einem Freischuss oder –wurf führte, zeigt der Schiedsrichter an, von welchem Punkt aus der Freischuss oder –wurf ausgeführt wird. Der Freischuss oder –wurf wird entweder dort ausgeführt, wo der Verstoß stattgefunden hat, wo der Ball sich zum Zeitpunkt des Verstoßes befunden hat, oder wo der Ball gelandet ist, falls er sich zum Zeitpunkt des Verstoßes in der Luft befunden hat. Auf jeden

Fall aber an der Stelle, welche den größten Vorteil für die ausführende Mannschaft bringt.

§ 142 Ausführen von Penalties (ICF Regel 76)

- (1) Der Spieler, welcher den Penalty ausführt, muss sich mit seinem Körper stilliegend direkt auf der Sechsmeterlinie befinden.
- (2) Alle anderen Spieler müssen sich bis zur Wiederaufnahme des Spiels mit ihrem Körper in der anderen Hälfte des Spielfeldes befinden.
- (3) Der Penalty darf ausgeführt werden, wenn der Schiedsrichter ihn angepiffen hat. Die Fünf-Sekunden-Regel gilt.
- (4) Das Spiel wird mit dem Pfiff wieder aufgenommen. Das Präsentieren des Balles ist nicht erforderlich.
- (5) Der Spieler, der den Penalty ausgeführt hat, darf den Ball erst wieder spielen, wenn dieser von einem anderen Spieler, dessen Ausrüstung oder dem Torrahmen berührt wurde.
- (6) Der Wurf muss ein direkter Wurf auf das Tor sein.

§ 143 Ausführen des Entscheidungswurfens

- (1) Der Werfer liegt mit dem Körper auf der Viereinhalbmeterlinie.
- (2) Ein Spieler der verteidigenden Mannschaft darf sich direkt unter das Tor legen, um als Torwart das Tor mit dem Paddel zu verteidigen. Der Torwart muss mit seinem Kajak (Bug) in Blickrichtung zum Spielfeld liegen und versuchen, seine Position innerhalb eines (1) Meters zur Mitte der Torauslinie zu halten. Der Torwart darf während der Ausführung des Wurfes seine Position nicht verlassen.
- (3) Alle anderen Spieler müssen sich während des gesamten Entscheidungswurfens in der anderen Spielfeldhälfte aufhalten.
- (4) Der Wurf kann ausgeführt werden, nachdem der Schiedsrichter den Wurf angepiffen hat. Der Werfer hat fünf (5) Sekunden Zeit um den Wurf auszuführen.
- (5) Der Wurf muss ein direkter Wurf auf das Tor sein. Ein Nachwurf ist nicht erlaubt.

§ 144 Time-out/ Spielzeitunterbrechung (ICF Regel 55)

- (1) Der Schiedsrichter hält die Spielzeit mit einem dreifachen Pfiff an, außer es ist ein Tor gefallen, in diesem Fall wird ein langer Pfiff benutzt.
- (2) Die Spielzeit wird unterbrochen, wenn ein gekonterter Spieler oder dessen Ausrüstung das Spiel beeinflusst.
- (3) Die Spielzeit wird sofort angehalten, wenn die Spielregeln in gefährlicher Weise verstoßen wird oder die Spielfeldausrüstung korrigiert oder angepasst werden muss (z.B. Gefährdung eines anderen Spielers wegen eines gebrochenen Paddels).
- (4) Die Spielzeit wird angehalten, wenn sich eine Verletzung ereignet hat oder ein Spieler sich unberechtigt auf dem Spielfeld befindet, soweit sich hieraus kein Nachteil für die andere Mannschaft ergibt.

- (5) Die Spielzeit wird angehalten, nachdem ein Tor oder Penalty gegeben wurde oder für jeden anderen Vorfall nach dem Ermessen der Schiedsrichter.
- (6) Wenn der Schiedsrichter das Spiel nicht während einer Spielunterbrechung angehalten hat oder keine Mannschaft ein Foul begangen hat (z.B. Schiedsrichterfehler, ungültiges Tor, Verletzung), wird das Spiel mit einem Freiwurf für die Mannschaft, die zuletzt in Ballbesitz war, fortgesetzt. Kann der Schiedsrichter nicht bestimmen, welche Mannschaft zuletzt in Ballbesitz war, wird der Schiedsrichter das Spiel mit einem Schiedsrichterball fortsetzen (Handzeichen 8).

§ 145 Angriffsuhr- Shot-Clock (ICF Regel 90)

- (1) Es kann eine Angriffsuhr nach Anhang L zum Einsatz kommen.
- (2) Die Entscheidung über den Einsatz der Angriffsuhr für Turniere obliegt der Entscheidung des Veranstalters in Absprache mit dem Ausrichter. Der Einsatz der Angriffsuhr muss in der Ausschreibung mitgeteilt werden.

V. Kapitel - Auslegungsrichtlinien und Schiedsrichteranweisungen

1. Auslegungsrichtlinien

Der Strafkatalog ist Bestandteil dieser Auslegungsrichtlinien und im Anhang beigelegt.

IV. Kapitel, 1. Technische Spielvoraussetzungen

Zu §101

Ist eine Mannschaft fünf (5) Minuten nach Spielansetzung nicht mit mindestens fünf (5) Spielern auf das Spielfeld aufgefahren und spielbereit, so wird dies als Nichtangetreten gewertet.

IV. Kapitel, 3. Spielregeln

Zu §127

Die Linienrichter zeigen durch das Schwenken der roten Flagge eine Verletzung der Regel an. Der Schiedsrichter muss entscheiden. Es gibt keine Auslegung dafür, dass falsches Auswechseln „ohne Absicht“ passiert. Kein Teil des Bootes darf auf das Spielfeld kommen, bis alle Teile des ausfahrenden Kajaks, des Spielers und seiner Ausrüstung (Paddel, Schutzweste etc.) das Spielfeld komplett verlassen haben. Die Regeln sagen eindeutig, dass zu keiner Zeit mehr als die zulässige Anzahl Spieler auf dem Feld sein dürfen.

Wenn die Spieler merken, dass dieses Vergehen rigoros geahndet wird, werden sie es von selbst unterlassen.

Wenn die Linienrichter es nicht bemerken oder die Fahne nicht heben, kann falsches Auswechseln nicht gepfiffen werden außer der oder die Schiedsrichter sehen es selbst, dann dürfen sie pfeifen. Eine Mannschaft darf nie mehr als fünf (5) Spieler auf dem Feld haben, für ein Vergehen gibt es eine Gelbe Karte!

Zu §127 und §141

Begeht die Mannschaft, die in Ballbesitz ist, einen Wechselfehler, verstößt sie gegen die Regeln und kann nicht länger in Ballbesitz bleiben.

Nach einem Wechselfehler erhält die andere Mannschaft einen Freiwurf an der Seitenauslinie außerhalb des Sechsmeterraumes auf welchen angegriffen wird.

Zu §138

Unerlaubtes Abdecken oder Sperren des Balles muss geahndet werden. Für das erste unerlaubte Abdecken/ Sperren soll die Grüne, danach für das zweite Vergehen die Gelbe Karte gezeigt werden. Nach zwei Grünen Karten für unerlaubtes Abdecken/Sperren von der gleichen Mannschaft wird dem nächsten Spieler dieser Mannschaft, der erneut unerlaubt abdeckt/ sperrt, die Gelbe Karte gezeigt.

Zu §137

Einklemmen oder Halten des Balles unter dem Arm gegen den Körper ist kein Verstoß gegen die Regeln, daher ist es erlaubt, vorausgesetzt der Spieler verletzt nicht die Fünf-Sekunden-Regel und der Ball berührt nicht das Kajak.

Zu §141

Innerhalb des Sechsmeterraumes ist jedes Foul gegen die Angreifer normalerweise ein Freischuss. In dieser Situation muss es dem Spieler, der den Freischuss ausführen will, erlaubt werden, seine korrekte Position einzunehmen. Kajakkontakt wird sehr wahrscheinlich sein, da dieser Bereich voll besetzt ist. Solange kein Angriff auf den Ausführenden stattfindet, um ihn aus der Balance zu bringen oder ihn fortzubewegen, ist es in Ordnung. Wenn ein oder mehrere Gegenspieler versuchen den Ball mit der Hand, dem Paddel oder dem Körper zu berühren oder den Ausführenden mit dem Kajak stören, bevor der Ball einen (1) Meter geflogen oder zu einem

Mitspieler abgegeben ist, ist das zu bestrafen. Je nach Stärke des Vergehens kann Grün oder Gelb dem oder den Gegenspieler(n) gezeigt werden und der Freischuss wird wiederholt. Wird ein Spieler absichtlich gestört, während er einen Freischuss im Sechsmeterraum ausführt, muss ein Penalty ausgesprochen werden.

Zu §141

Wenn eine Mannschaft länger als 8 – 10 Sekunden benötigt, um den Ball der in der Nähe ist auszuführen oder gar keine Anstrengungen macht, einen Freiwurf /-schuss auszuführen, so müssen die Schiedsrichter Timeout geben und dazu den Spieler oder die Mannschaft bestrafen (Grüne Karte). Bei Wiederholung muss die Gelbe Karte gegeben werden.

Zu §141

Wenn das Spiel nach einem Time-out wieder angepfiffen wird, muss der Ball nicht präsentiert werden, analog zum Wiederbeginn bei einem Penalty oder Mittelanwurf nach einem Tor.

2. Schiedsrichteranweisungen

II. Kapitel, Wettkampfororganisation

Zu §30 (1f)

Ist ein Schiedsrichterteam fünfzehn (15) Minuten nach Spielansetzung nicht mit der für dieses Spiel erforderlichen Anzahl von Personen angetreten, so wird dies als Nichtangetreten gewertet.

Zu §36 (2d)

Wird in einem Spiel eine Rote Karte gegeben, so muss das Spielprotokoll von beiden Schiedsrichtern unterzeichnet werden. Der Schiedsrichter, welcher die Rote Karte gegeben hat, gibt nach Beendigung des Spieles das Spielprotokoll persönlich bei der Jury ab. Sollten beide Schiedsrichter Rote Karten gegeben haben, so haben beide gemeinsam das Spielprotokoll persönlich bei der Jury abzugeben. Diese hat ihn/beide kurz zu der/den Roten Karte(n) zu hören und entscheidet dann, ob sie weitere Handlungen in die Wege leitet.

IV. Kapitel, 3. Spielregeln

Zu §140

Das ICF-Kanu-Polokomitee erwartet, dass alle Schiedsrichter den gleichen Prozeduren beim Zeigen von Karten gegenüber den Spielern folgen: Schiedsrichter sollten ihre drei (3) Karten einzeln in einer Tasche haben, vorzugsweise in verschiedenen Taschen. (Nicht am Band um den Hals oder in der Tasche)

Pfeife dreimal, um das Spiel anzuhalten!

Zeige „Time-out“ an.

Zeige auf den/die zu verwarnenden Spieler und rufe sie zu deiner Spielfeldseite herüber.

Nehme die Karte mit der richtigen Farbe heraus und hebe die Karte über den Kopf und zeige die Karte dem/den Spieler/n, dem Protokolltisch und zur Information auch den anderen Spielern.

Stehe während diesem Vorgang aufrecht! Lass dich nicht auf eine mündliche Diskussion ein. Du kannst ein Zeichen für den Grund oder eine kurze mündliche Erklärung geben.

Beuge dich nicht hinunter!

Stell sicher, dass der Spielprotokollführer die richtige Spielernummer, die richtige Mannschaft und die richtige Farbe der Karte mitbekommt.

Erlaube allen Spielern in ihre korrekte Position zu kommen, bevor das Spiel fortgeführt wird.

Sobald Halbzeit oder Spielende ist, prüfe alle Bemerkungen und erläutere, falls notwendig, sehr klar den Grund für die Karte und wenn du weitere Aktionen möchtest.

Zu §143

Für die Kontrolle des Entscheidungswerfens muss der 1. Schiedsrichter an der viereinhalb (4,5) Meter Marke stehen und die Ausführung des Wurfes kontrollieren. Der 2. Schiedsrichter sollte auf der Torauslinie stehen und die korrekte Lage des Torwarts kontrollieren. Wenn dies in Ordnung ist, sollen sie ihre Hand heben. Der nicht eingesetzte Torwart wartet an der Seitenlinie in der Nähe des 2. Schiedsrichters. Der Spielprotokollführer steht direkt hinter dem 1. Schiedsrichter um die Reihenfolge der Spieler zu notieren und zu überwachen und die erzielten Tore zu notieren.

Der Zeitnehmer steht an der Mittellinie und stellt sicher, dass alle nicht an dem Wurf teilnehmenden Spieler sich dahinter aufhalten (ausgenommen der nicht verteidigende Torwart). Die fünf (5) Spieler von jeder Mannschaft, welche am Entscheidungswerfen teilnehmen, sollen separat vom Rest der Mannschaft in der Hälfte bleiben, um sicher zu stellen, dass nur fünf (5) am Entscheidungswerfen teilnehmen.

VI. Kapitel - Anhänge - Formulare

Die in den Anhängen aufgeführten Regelungen, Ordnungen und Formulare sind Bestandteil der Deutschen Wettkampfbestimmungen.

Anhang A	Spielsysteme
Anhang B	Schiedsrichterhandzeichen
Anhang C	Boots- und Ausrüstung
Anhang D	Das Spielfeld
Anhang E	Bundesligaordnung
Anhang F	Schiedsrichterordnung
Anhang G	Spielerausweisordnung
Anhang H	Formulare
Anhang I	Strafkatalog
Anhang J	Datenschutzerklärung
Anhang K	Anforderungskataloge

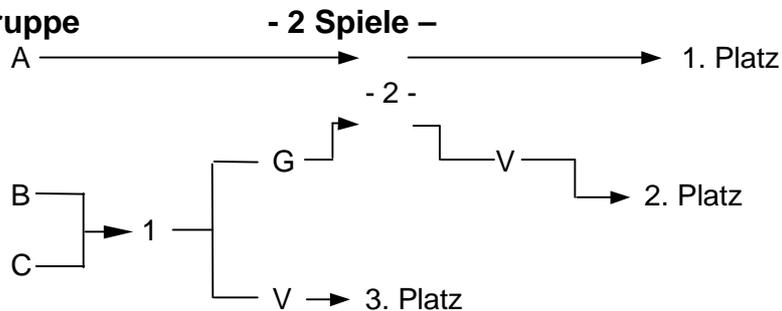
Anhang A - Spielsysteme

1. K.O.-System

3/1 Finalserie aus einer Gruppe

A = Erster der Gruppe
B = Zweiter der Gruppe
C = Dritter der Gruppe

G = Gewinner
V = Verlierer



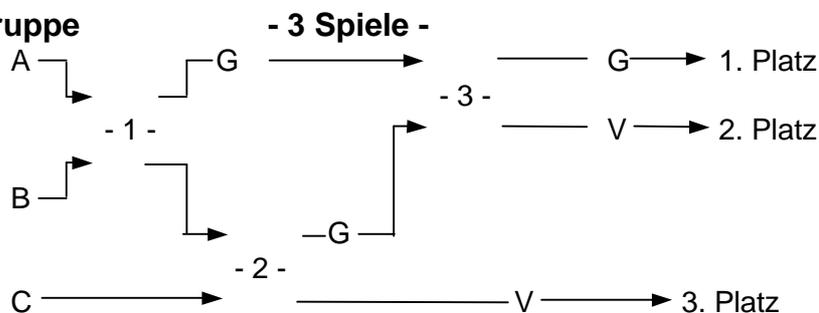
Spiel 1 = kleines Finale

Spiel 2 = Endspiel/Finale

3/2 Finalserie aus einer Gruppe

A = Erster der Gruppe
B = Zweiter der Gruppe
C = Dritter der Gruppe

G = Gewinner
V = Verlierer



Spiel 1 = Halbfinale

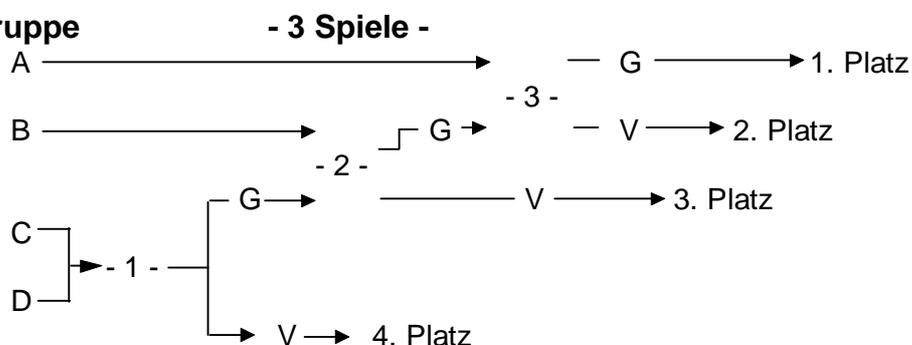
Spiel 2 = kleines Finale

Spiel 3 = Endspiel/Finale

4/1 Finalserie aus einer Gruppe

A = Erster der Gruppe
B = Zweiter der Gruppe
C = Dritter der Gruppe
D = Vierter der Gruppe

G = Gewinner
V = Verlierer



Spiel 1 = Halbfinale

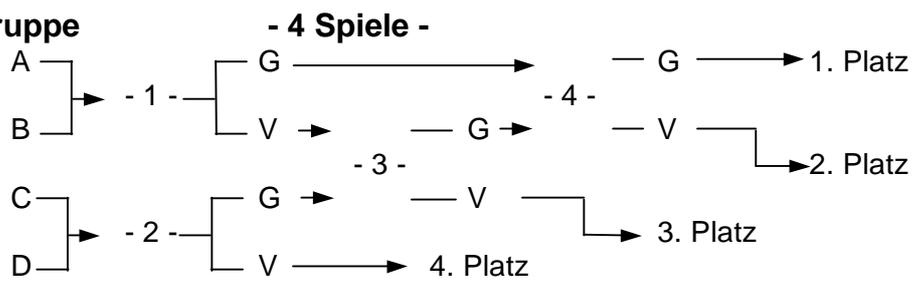
Spiel 2 = kleines Finale

Spiel 3 = Endspiel/Finale

4/2 Finalserie aus einer Gruppe

A = Erster der Gruppe
B = Zweiter der Gruppe
C = Dritter der Gruppe
D = Vierter der Gruppe

G = Gewinner
V = Verlierer



Spiel 1 = oberes Halbfinale
Spiel 2 = unteres Halbfinale

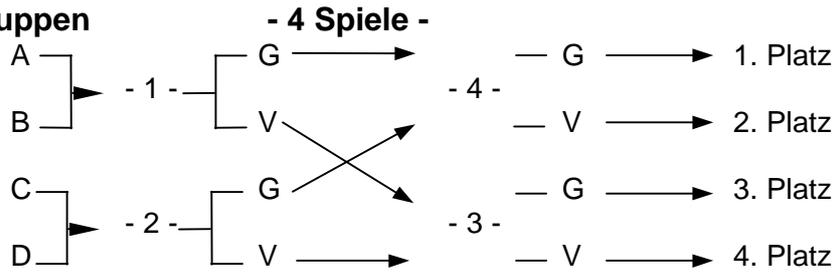
Spiel 3 = kleines Finale

Spiel 4 = Endspiel/Finale

4/3 Finalserie aus zwei Gruppen

A = Erster der Gruppe A
 B = Zweiter der Gruppe B
 C = Zweiter der Gruppe A
 D = Erster der Gruppe B

G = Gewinner
 V = Verlierer



Spiel 1/2 = Halbfinale

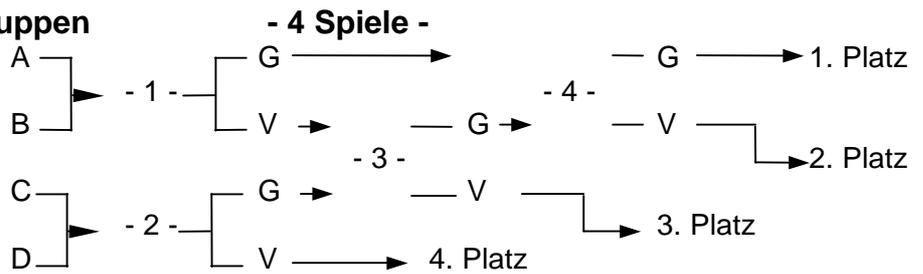
Spiel 3 = kleines Finale

Spiel 4 = Endspiel/Finale

4/4 Finalserie aus zwei Gruppen

A = Erster der Gruppe A
 B = Erster der Gruppe B
 C = Zweiter der Gruppe A
 D = Zweiter der Gruppe B

G = Gewinner
 V = Verlierer



Spiel 1 = oberes Halbfinale
 Spiel 2 = unteres Halbfinale

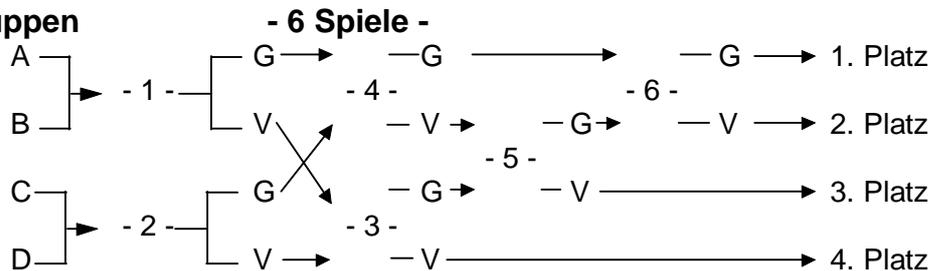
Spiel 3 = kleines Finale

Spiel 4 = Endspiel/Finale

4/5 Finalserie aus vier Gruppen

A = Erster der Gruppe A
 B = Erster der Gruppe B
 C = Erster der Gruppe C
 D = Erster der Gruppe D

G = Gewinner
 V = Verlierer



Spiel 1/2 = vorselektierendes Halbfinale
 Spiel 3 = unteres Halbfinale

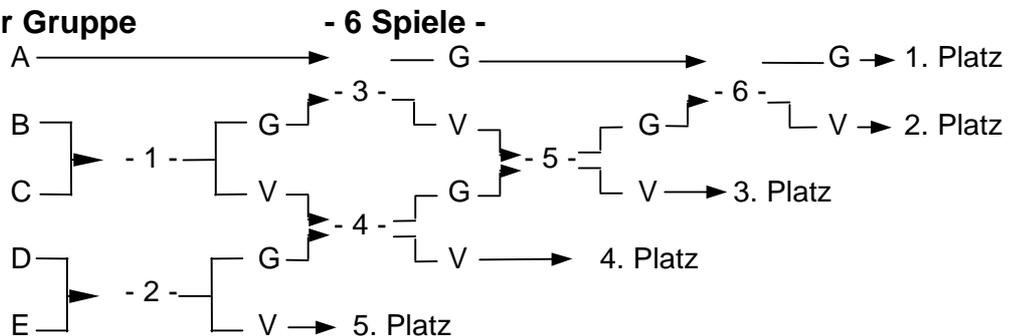
Spiel 4 = oberes Halbfinale
 Spiel 5 = unteres Halbfinale

Spiel 6 = Endspiel/Finale

5/1 Finalserie aus einer Gruppe

A = Erster der Gruppe
 B = Zweiter der Gruppe
 C = Dritter der Gruppe
 D = Vierter der Gruppe
 E = Fünfter der Gruppe

G = Gewinner
 V = Verlierer



Spiel 1 = oberes Halbfinale
 Spiel 2 = unteres Halbfinale

Spiel 3 = oberes Halbfinale
 Spiel 4 = unteres Halbfinale

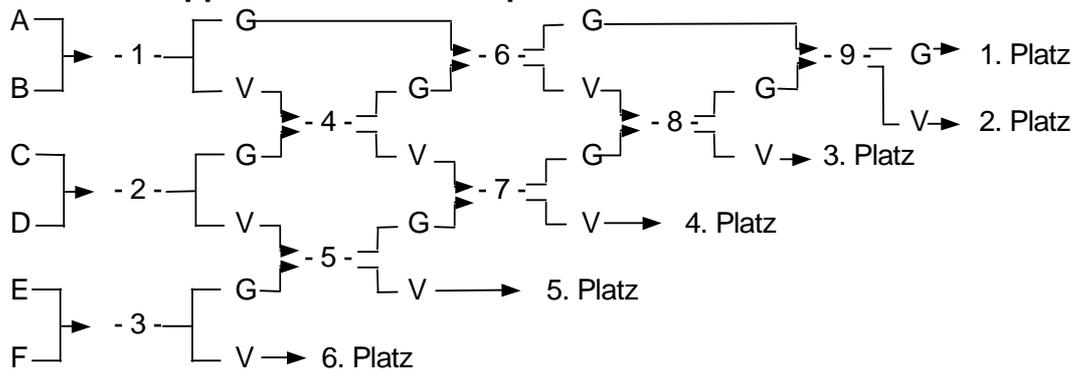
Spiel 5 = kleines Finale
 Spiel 6 = Endspiel/Finale

6/1 Finalserie aus zwei Gruppen

- 9 Spiele -

- A = 1. Gr. A
- B = 1. Gr. B
- C = 2. Gr. A
- D = 2. Gr. B
- E = 3. Gr. A
- F = 3. Gr. B

G = Gewinner
V = Verlierer



Spiel 1-3 = Ermittlung der Reihenfolge
Spiel 4/5 = Viertelfinale

Spiel 6 = oberes Halbfinale
Spiel 7 = unteres Halbfinale

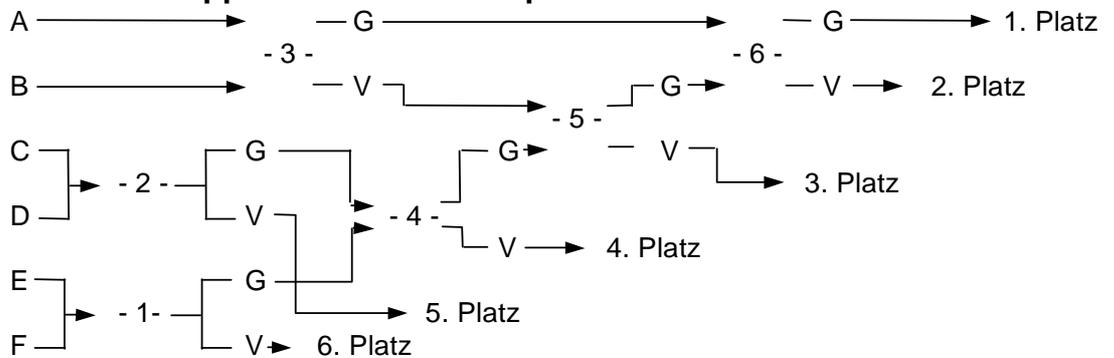
Spiel 8 = kleines Finale
Spiel 9 = Endspiel/Finale

6/2 Finalserie aus zwei Gruppen

- 6 Spiele -

- A = 1. Gr. A
- B = 1. Gr. B
- C = 2. Gr. A
- D = 3. Gr. B
- E = 3. Gr. A
- F = 2. Gr. B

G = Gewinner
V = Verlierer



Spiel 1/2 = Viertelfinale

Spiel 3 = oberes Halbfinale
Spiel 4 = unteres Halbfinale

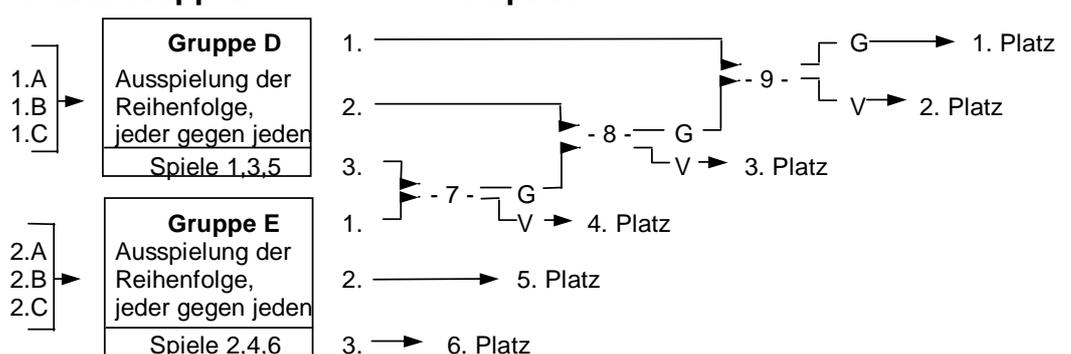
Spiel 5 = kleines Finale
Spiel 6 = Endspiel/Finale

6/3 Finalserie aus drei Gruppen

- 9 Spiele -

- 1.A = 1. Gr. A
- 1.B = 1. Gr. B
- 1.C = 1. Gr. C
- 2.A = 2. Gr. A
- 2.B = 2. Gr. B
- 2.C = 2. Gr. C

G = Gewinner
V = Verlierer



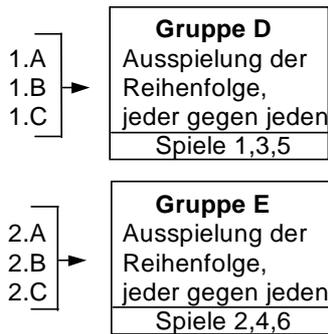
Spiele 1-6 = Ermittlung der Reihenfolge
Spiel 7 = Halbfinale

Spiel 8 = kleines Finale
Spiel 9 = Endspiel/Finale

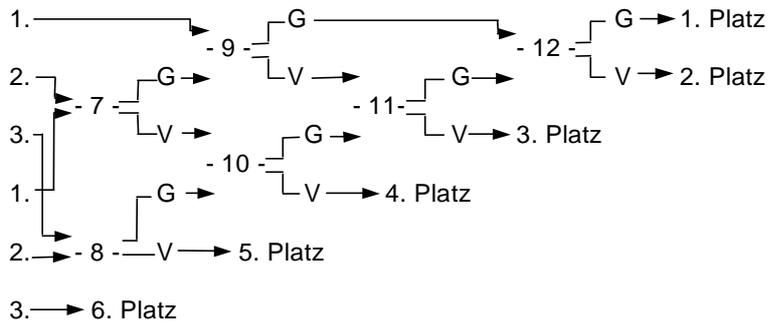
6/4 Finalserie aus drei Gruppen

- 1.A = 1. Gr. A
- 1.B = 1. Gr. B
- 1.C = 1. Gr. C
- 2.A = 2. Gr. A
- 2.B = 2. Gr. B
- 2.C = 2. Gr. C

G = Gewinner
V = Verlierer



- 12 Spiele -



Spiel 1-6 = Ermittlung der Reihenfolge
Spiel 7/8 = Viertelfinale

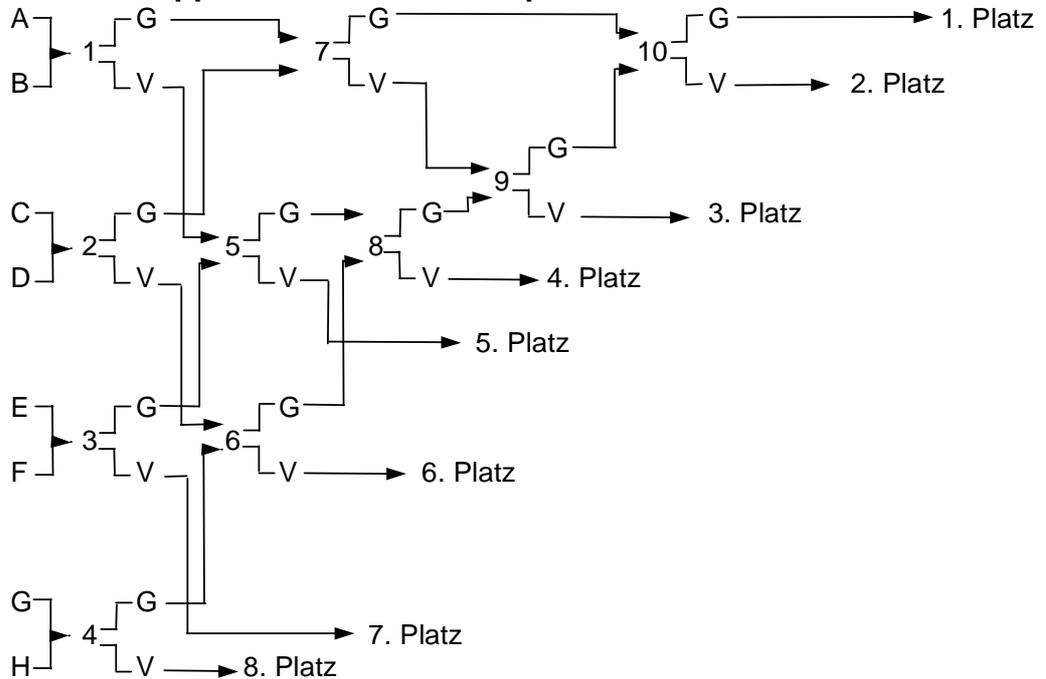
Spiel 9 = oberes Halbfinale
Spiel 10 = unteres Halbfinale

Spiel 11 = kleines Finale
Spiel 12 = Endspiel/Finale

8/1 Finalserie aus vier Gruppen

- A = 1. Gr. A
- B = 1. Gr. B
- C = 1. Gr. C
- D = 1. Gr. D
- E = 2. Gr. C
- F = 2. Gr. D
- G = 2. Gr. A
- H = 2. Gr. B

G = Gewinner
V = Verlierer



- 10 Spiele -

Spiel 1-4 = Ermittlung der Reihenfolge
Spiel 5/6 = Viertelfinale

Spiel 7 = oberes Halbfinale
Spiel 8 = unteres Halbfinale

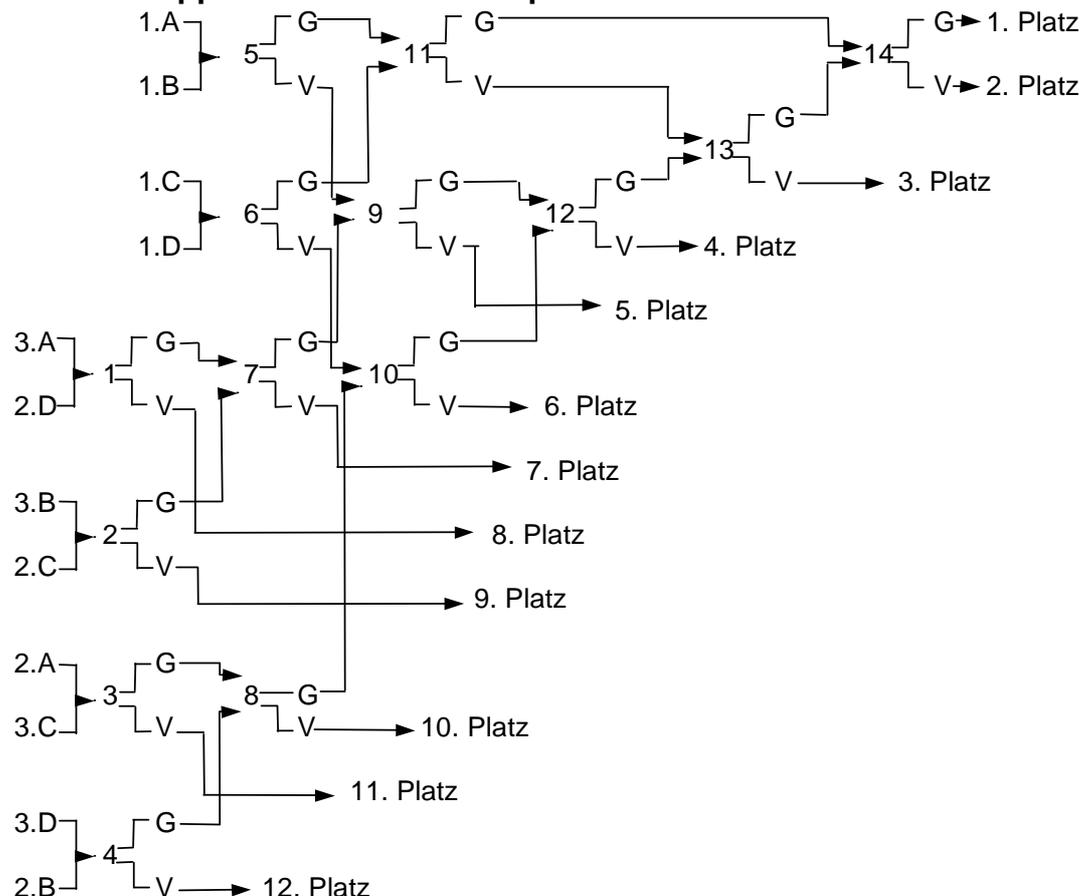
Spiel 9 = kleines Finale
Spiel 10 = Endspiel/Finale

8/2 Finalserie aus vier Gruppen

- 14 Spiele -

- 1.A = 1. Gr. A
- 1.B = 1. Gr. B
- 1.C = 1. Gr. C
- 1.D = 1. Gr. D
- 3.A = 3. Gr. A
- 2.D = 2. Gr. D
- 3.B = 3. Gr. B
- 2.C = 2. Gr. C
- 2.A = 2. Gr. A
- 3.C = 3. Gr. C
- 3.D = 3. Gr. D
- 2.B = 2. Gr. B

G = Gewinner
V = Verlierer



Spiel 1-4 = Runde 1
Spiel 5-8 = Runde 2
Spiel 9-10 = Viertelfinale

Spiel 11 = oberes Halbfinale
Spiel 12 = unteres Halbfinale

Spiel 13 = kleines Finale
Spiel 14 = Endspiel/Finale

2. Gruppensysteme

2.1 bis 2.8 unbesetzt

2.9 Ablauf eines Wettkampfes mit 9 Mannschaften

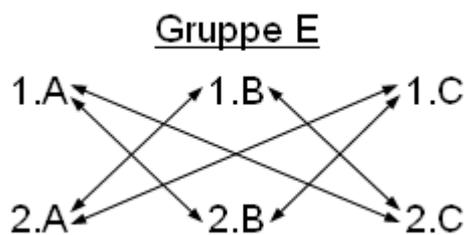
2.9.1 Spielsystem mit 26 Spielen

2.9.1.1 Erste Runde (Qualifikationsrunde)

- Es werden 3 Gruppen mit jeweils 3 Mannschaften gebildet (Gruppe A,B,C)
- Innerhalb der Gruppen spielt jeder gegen jeden.
- Die Ergebnisse werden in eine Tabelle aufgenommen

2.9.1.2 Zweite Runde (Zwischenrunde)

- Die jeweils Erstplatzierten der Gruppen A, B, C treffen auf die Zweitplatzierten der jeweils anderen Gruppen.



2.9.1.3 Dritte Runde (Spiele um die Platzierungen)

a) Halbfinale

- Der Erste der Gruppe E spielt gegen den Vierten der Gruppe E.
- Der Zweite der Gruppe E spielt gegen den Dritten der Gruppe E.

b) Finale und Platzierungsspiele

- Die Gewinner der Halbfinalspiele spielen gegeneinander um Platz 1
- Die Verlierer der Halbfinalspiele spielen gegeneinander um Platz 3
- Der Fünfte und Sechste der Gruppe E spielen um Platz 5
- Die jeweils drittplatzierten Mannschaften der Gruppen A, B und C aus der Qualifikationsrunde spielen in der Gruppe F in einer Hin- und Rückrunde jeder gegen jeden
- Die Abschlusstabelle der Gruppe F ergibt die Platzierungen 7 bis 9

2.9.2 Spielsystem mit 36 Spielen

2.9.2.1 Erste Runde (Qualifikationsrunde)

- Es werden 3 Gruppen mit jeweils 3 Mannschaften gebildet (Gruppe A,B,C)
- Innerhalb der Gruppen spielt in einer Hin- und Rückrunde jeder gegen jeden
- Die Ergebnisse werden in eine Tabelle aufgenommen

2.9.2.2 Zweite Runde (Zwischenrunde)

- Die Mannschaften werden wie folgt in 3 neue Gruppen (E, F, G) eingeteilt:

Gruppe E	Gruppe F	Gruppe G
1.A	2.A	3.A
2.B	1.B	3.B
1.C	2.C	3.C

- In den Gruppen E und F spielt jeder gegen jeden
- Die Ergebnisse werden in eine Tabelle aufgenommen

2.9.2.3 Dritte Runde (Spiele um die Platzierungen)

a) Halbfinale

- Der Erste der Gruppe E spielt gegen den Zweiten der Gruppe F
- Der Zweite der Gruppe E spielt gegen den Ersten der Gruppe F

b) Finale und Platzierungsspiele

- Die Gewinner der Halbfinalspiele spielen gegeneinander um Platz 1
- Die Verlierer der Halbfinalspiele spielen gegeneinander um Platz 3
- Der Dritte der Gruppe E spielt gegen den Dritten der Gruppe F in einem Hin- und Rückspiel um Platz 5
- Die Mannschaften der Gruppe G spielen in einer Hin- und Rückrunde jeder gegen jeden
- Die Abschlusstabelle der Gruppe G ergibt die Platzierungen 7 bis 9

2.10 Ablauf eines Wettkampfes mit 10 Mannschaften

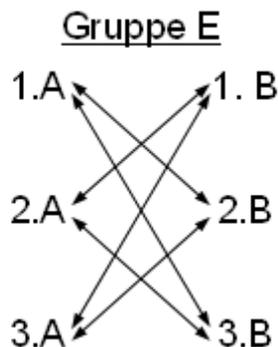
2.10.1 Spielsystem mit 39 Spielen

2.10.1.1 Erste Runde (Qualifikationsrunde)

- Es werden 2 Gruppen mit jeweils 5 Mannschaften gebildet (Gruppe A und B)
- Innerhalb der Gruppen spielt jeder gegen jeden
- Die Ergebnisse werden in eine Tabelle aufgenommen

2.10.1.2 Zweite Runde (Zwischenrunde)

- Die jeweils Erstplatzierten der beiden Gruppen treffen auf die Zweit- und Drittplatzierten der jeweils anderen Gruppe
- Die jeweils Zweitplatzierten der beiden Gruppen treffen weiter auf die Drittplatzierten der jeweils anderen Gruppe
- Die Ergebnisse werden in eine Tabelle aufgenommen



- Die jeweils Viert- und Fünftplatzierten der beiden Gruppen spielen in der Gruppe F jeder gegen jeden
- Die Ergebnisse werden in eine Tabelle aufgenommen

2.10.1.3 Dritte Runde (Spiele um die Platzierungen)

a) Halbfinale

- Der Erste der Gruppe E spielt gegen den Vierten der Gruppe E
- Der Zweite der Gruppe E spielt gegen den Dritten der Gruppe E

b) Finale und Platzierungsspiele

- Die Gewinner der Halbfinalspiele spielen gegeneinander um Platz 1
- Die Verlierer der Halbfinalspiele spielen gegeneinander um Platz 3
- Der Fünfte und Sechste der Gruppe E spielen gegeneinander um Platz 5
- Der Erste der Gruppe F spielt gegen den Zweiten der Gruppe F um Platz 7
- Der Dritte der Gruppe F spielt gegen den Vierten der Gruppe F um Platz 9

2.11 unbesetzt

2.12 Ablauf eines Wettkampfes mit 12 Mannschaften

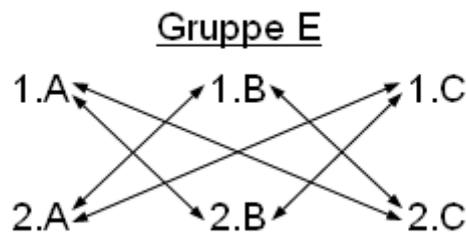
2.12.1 (bisheriges 2.2) Spielsystem mit 38 Spielen

2.12.1.1 Erste Runde (Qualifikationsrunde)

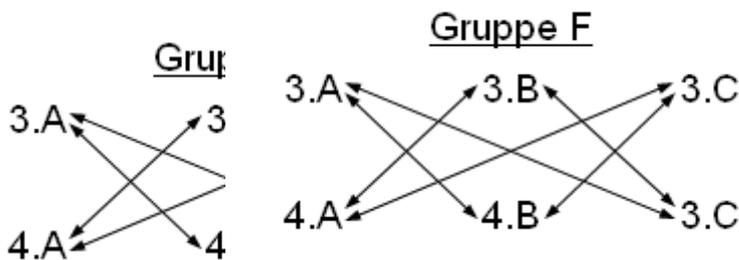
- Es werden 3 Gruppen mit jeweils 4 Mannschaften gebildet (Gruppe A,B,C)
- Innerhalb der Gruppen spielt jeder gegen jeden
- Die beiden erstplatzierten Mannschaften jeder Gruppe spielen in der Zwischenrunde um die Plätze 1-6

2.12.1.2 Zweite Runde (Zwischenrunde)

- Die jeweils Erstplatzierten der Gruppen A, B, C treffen auf die Zweitplatzierten der jeweils anderen Gruppen



- Die jeweils Drittplatzierten der Gruppen A, B, C treffen auf die Viertplatzierten der jeweils anderen Gruppen



- Die Ergebnisse aus den Gruppen werden in eine Tabelle aufgenommen

2.12.1.3 Dritte Runde (Spiele um die Platzierungen)

a) Halbfinale

- Der Erste der Gruppe E spielt gegen den Vierten der Gruppe F
- Der Zweite der Gruppe E spielt gegen den Dritten der Gruppe F

b) Finale und Platzierungsspiele

- Die Gewinner der Halbfinalspiele spielen gegeneinander um Platz 1
- Die Verlierer der Halbfinalspiele spielen gegeneinander um Platz 3
- Der Fünfte und Sechste der Gruppe E spielen um Platz 5
- Der Erste und Zweite der Gruppe F spielen um Platz 7
- Der Dritte und Vierte der Gruppe F spielen um Platz 9
- Der Fünfte und Sechste der Gruppe F spielen um Platz 11

2.12.2 Spielsystem mit 42 Spielen

2.12.2.1 Erste Runde (Qualifikationsrunde)

- Es werden 2 Gruppen mit jeweils 6 Mannschaften gebildet (Gruppe A und B)
- Innerhalb der Gruppen spielt jeder gegen jeden
- Die Ergebnisse werden in eine Tabelle aufgenommen

2.12.2.2 Zweite Runde (Zwischenrunde)

- Spiel A: Der Dritte der Gruppe A spielt gegen den Vierten der Gruppe B
- Spiel B: Der Vierte der Gruppe A spielt gegen den Dritten der Gruppe B
- Spiel C: Der Fünfte der Gruppe A spielt gegen den Sechste der Gruppe B
- Spiel D: Der Sechste der Gruppe A spielt gegen den Fünfte der Gruppe B

2.12.2.3 Dritte Runde (Spiele um die Platzierungen)

a) Halbfinale

- Der Erste der Gruppe A spielt gegen den Zweiten der Gruppe B
- Der Zweite der Gruppe A spielt gegen den Ersten der Gruppe B

b) Finale und Platzierungsspiele

- Die Gewinner der Halbfinalspiele spielen gegeneinander um Platz 1
- Die Verlierer der Halbfinalspiele spielen gegeneinander um Platz 3
- Die Gewinner aus Spiel A und B spielen gegeneinander um Platz 5
- Die Verlierer aus Spiel A und B spielen gegeneinander um Platz 7
- Die Gewinner aus Spiel C und D spielen gegeneinander um Platz 9
- Die Verlierer aus Spiel C und D spielen gegeneinander um Platz 11

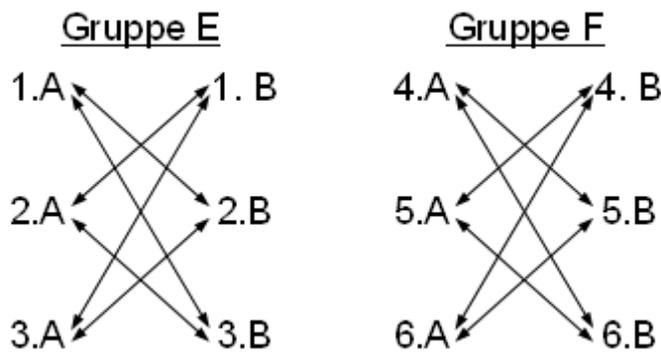
2.12.3 Spielsystem mit 50 Spielen

2.12.3.1 Erste Runde (Qualifikationsrunde)

- Es werden 2 Gruppen mit jeweils 6 Mannschaften gebildet (Gruppe A und B)
- Innerhalb der Gruppen spielt jeder gegen jeden
- Die Ergebnisse werden in eine Tabelle aufgenommen

2.12.3.2 Zweite Runde (Zwischenrunde)

- Die jeweils Erstplatzierten der beiden Gruppen treffen auf die Zweit- und Drittplatzierten der jeweils anderen Gruppe
- Die jeweils Zweitplatzierten der beiden Gruppen treffen weiter auf die Drittplatzierten der jeweils anderen Gruppe
- Die Ergebnisse werden in eine Tabelle aufgenommen



- Die jeweils Viertplatzierten der beiden Gruppen treffen auf die Fünft- und Sechstplatzierten der jeweils anderen Gruppe
- Die jeweils Fünftplatzierten der beiden Gruppen treffen weiter auf die Sechstplatzierten der jeweils anderen Gruppe
- Die Ergebnisse werden in eine Tabelle aufgenommen

2.12.3.3 Dritte Runde (Spiele um die Platzierungen)

a) Halbfinale

- Der Erste der Gruppe E spielt gegen den Vierten der Gruppe E
- Der Zweite der Gruppe E spielt gegen den Dritten der Gruppe E

b) Finale und Platzierungsspiele

- Die Gewinner der Halbfinalspiele spielen gegeneinander um Platz 1
- Die Verlierer der Halbfinalspiele spielen gegeneinander um Platz 3
- Der Fünfte und Sechste der Gruppe E spielen gegeneinander um Platz 5
- Der Erste der Gruppe F spielt gegen den Zweiten der Gruppe F um Platz 7
- Der Dritte der Gruppe F spielt gegen den Vierten der Gruppe F um Platz 9
- Der Fünfte der Gruppe F spielt gegen den Sechsten der Gruppe F um Platz 11

2.15. Ablauf eines Wettkampfes mit 15 Mannschaften

2.15.1 Spielsystem mit 60 Spielen

2.15.1.1 Erste Runde (Qualifikationsrunde)

- Es werden 3 Gruppen mit jeweils 5 Mannschaften gebildet (Gruppen A, B, C)
- Innerhalb der Gruppen spielt jeder gegen jeden
- Die Ergebnisse werden in eine Tabelle aufgenommen

2.15.1.2 Zweite Runde (Zwischenrunde)

- Die Mannschaften werden wie folgt in 5 neue Gruppen (E, F, G, H, J) eingeteilt:

Gruppe E	Gruppe F	Gruppe G	Gruppe H	Gruppe J
1.A	2.A	3.A	4.A	5.A
2.B	1.B	4.B	3.B	5.B
1.C	2.C	3.C	4.C	5.C

- In den Gruppen E, F, G und H spielt jeder gegen jeden
- Die Ergebnisse werden in eine Tabelle aufgenommen

- Spiel A: Der Erster der Gruppe G spielt gegen den Zweiten der Gruppe H
- Spiel B: Der Zweite der Gruppe G spielt gegen den Ersten der Gruppe H

2.15.1.3 Dritte Runde (Spiele um die Platzierungen)

a) Halbfinale

- Der Erste der Gruppe E spielt gegen den Zweiten der Gruppe F
- Der Zweite der Gruppe E spielt gegen den Ersten der Gruppe F

b) Finale und Platzierungsspiele

- Die Gewinner der Halbfinalspiele spielen gegeneinander um Platz 1
- Die Verlierer der Halbfinalspiele spielen gegeneinander um Platz 3
- Der Dritte der Gruppe E spielt gegen den Dritten der Gruppe F in einem Hin- und Rückspiel um Platz 5
- Die Gewinner aus Spiel A und B spielen gegeneinander um Platz 7
- Die Verlierer aus Spiel A und B spielen gegeneinander um Platz 9
- Der Dritte der Gruppe G spielt gegen den Dritten der Gruppe H in einem Hin- und Rückspiel um Platz 11
- Die Mannschaften der Gruppe J spielen in einer Hin- und Rückrunde jeder gegen jeden
- Die Abschlusstabelle der Gruppe J ergibt die Platzierungen 13 bis 15

2.16. Ablauf eines Wettkampfes mit 16 Mannschaften

2.16.1 Spielsystem mit 64 Spielen

2.16.1.1 Erste Runde (Qualifikationsrunde)

- Es werden 4 Gruppen mit jeweils 4 Mannschaften gebildet (Gruppen A, B, C, D)
- Innerhalb der Gruppen spielt jeder gegen jeden
- Die Ergebnisse werden in eine Tabelle aufgenommen

2.16.1.2 Zweite Runde (Zwischenrunde)

- Die Mannschaften werden wie folgt in 4 neue Gruppen (E, F, G, H) eingeteilt:

Gruppe E	Gruppe F	Gruppe G	Gruppe H
1.A	2.A	3.A	4.A
2.B	1.B	4.B	3.B
1.C	2.C	3.C	4.C
2.D	1.D	4.D	3.D

- Innerhalb der Gruppen spielt jeder gegen jeden
- Die Ergebnisse werden in eine Tabelle aufgenommen

2.16.1.3 Dritte Runde (Spiele um die Platzierungen)

a) Halbfinale

- Der Erste der Gruppe E spielt gegen den Zweiten der Gruppe F
- Der Zweite der Gruppe E spielt gegen den Ersten der Gruppe F

b) Finale und Platzierungsspiele

- Die Gewinner der Halbfinalspiele spielen gegeneinander um Platz 1
- Die Verlierer der Halbfinalspiele spielen gegeneinander um Platz 3

- Der Dritte der Gruppe E spielt gegen den Vierten der Gruppe F
- Der Vierte der Gruppe E spielt gegen den Dritten der Gruppe F
- Die Gewinner spielen gegeneinander um Platz 5
- Die Verlierer spielen gegeneinander um Platz 7

- Der Erste der Gruppe G spielt gegen den Zweiten der Gruppe H
- Der Zweite der Gruppe G spielt gegen den Ersten der Gruppe H
- Die Gewinner spielen gegeneinander um Platz 9
- Die Verlierer spielen gegeneinander um Platz 11

- Der Dritte der Gruppe G spielt gegen den Vierten der Gruppe H
- Der Vierte der Gruppe G spielt gegen den Dritten der Gruppe H
- Die Gewinner spielen gegeneinander um Platz 13
- Die Verlierer spielen gegeneinander um Platz 15

2.17 unbesetzt

2.18 Ablauf eines Wettkampfes mit 18 Mannschaften

2.18.1 Spielsystem mit 74 Spielen

2.18.1.1. Erste Runde (Qualifikationsrunde)

- Es werden 3 Gruppen mit jeweils 6 Mannschaften gebildet (Gruppen A, B, C)
- Innerhalb der Gruppen spielt jeder gegen jeden
- Die Ergebnisse werden in eine Tabelle aufgenommen

2.18.1.2 Zweite Runde (Zwischenrunde)

- Die Mannschaften werden wie folgt in 6 neue Gruppen (E, F, G, H, J, K) eingeteilt:

Gruppe E	Gruppe F	Gruppe G	Gruppe H	Gruppe J	Gruppe K
1.A	2.A	3.A	4.A	5.A	6.A
2.B	1.B	4.B	3.B	6.B	5.B
1.C	2.C	3.C	4.C	5.C	6.C

- In den Gruppen spielt jeder gegen jeden
- Die Ergebnisse werden in eine Tabelle aufgenommen

2.16.1.3 Dritte Runde (Spiele um die Platzierungen)

a) Halbfinale

- Der Erste der Gruppe E spielt gegen den Zweiten der Gruppe F
- Der Zweite der Gruppe E spielt gegen den Ersten der Gruppe F

b) Finale und Platzierungsspiele

- Die Gewinner der Halbfinalspiele spielen gegeneinander um Platz 1
- Die Verlierer der Halbfinalspiele spielen gegeneinander um Platz 3

- Der Dritte der Gruppe E spielt gegen den Dritten der Gruppe F um Platz 5

- Der Erste der Gruppe G spielt gegen den Ersten der Gruppe H um Platz 7
- Der Zweite der Gruppe G spielt gegen den Zweiten der Gruppe H um Platz 9
- Der Dritte der Gruppe G spielt gegen den Dritten der Gruppe H um Platz 11

- Der Erste der Gruppe J spielt gegen den Ersten der Gruppe K um Platz 13
- Der Zweite der Gruppe J spielt gegen den Zweiten der Gruppe K um Platz 15
- Der Dritte der Gruppe J spielt gegen den Dritten der Gruppe K um Platz 17

2.19 unbesetzt

2.20 Ablauf eines Wettkampfes mit 20 Mannschaften

2.20.1 Spielsystem mit 90 Spielen

2.20.1.1. Erste Runde (Qualifikationsrunde)

- Es werden 4 Gruppen mit jeweils 5 Mannschaften gebildet (Gruppen A, B, C, D)
- Innerhalb der Gruppen spielt jeder gegen jeden
- Die Ergebnisse werden in eine Tabelle aufgenommen

2.20.1.2. Zweite Runde (Zwischenrunde)

- Die Mannschaften werden wie folgt in 4 neue Gruppen (E, F, G, H) eingeteilt:

Gruppe E	Gruppe F	Gruppe G	Gruppe H
1.A	2.A	4.A	5.A
2.B	1.B	5.B	4.B
1.C	2.C	4.C	5.C
2.D	1.D	5.D	4.D
3.B	3.A		
3.D	3.C		

- Innerhalb der Gruppen spielt jeder gegen jeden
- Die Ergebnisse werden in eine Tabelle aufgenommen

2.20.1.3 Dritte Runde (Spiele um die Platzierungen)

a) Halbfinale

- Der Erste der Gruppe E spielt gegen den Zweiten der Gruppe F
- Der Zweite der Gruppe E spielt gegen den Ersten der Gruppe F

b) Finale und Platzierungsspiele

- Die Gewinner der Halbfinalspiele spielen gegeneinander um Platz 1
- Die Verlierer der Halbfinalspiele spielen gegeneinander um Platz 3

- Der Dritte der Gruppe E spielt gegen den Vierten der Gruppe F
- Der Vierte der Gruppe E spielt gegen den Dritten der Gruppe F
- Die Gewinner spielen gegeneinander um Platz 5
- Die Verlierer spielen gegeneinander um Platz 7

- Der Fünfte der Gruppe E spielt gegen den Sechsten der Gruppe F
- Der Sechste der Gruppe E spielt gegen den Fünften der Gruppe F
- Die Gewinner spielen gegeneinander um Platz 9
- Die Verlierer spielen gegeneinander um Platz 11

- Der Erste der Gruppe G spielt gegen den Zweiten der Gruppe H
- Der Zweite der Gruppe G spielt gegen den Ersten der Gruppe H
- Die Gewinner spielen gegeneinander um Platz 13
- Die Verlierer spielen gegeneinander um Platz 15

- Der Dritte der Gruppe G spielt gegen den Vierten der Gruppe H
- Der Vierte der Gruppe G spielt gegen den Dritten der Gruppe H
- Die Gewinner spielen gegeneinander um Platz 17
- Die Verlierer spielen gegeneinander um Platz 19

2.20.2 Spielsystem mit 102 Spielen

2.20.2.1 Erste Runde (Qualifikationsrunde)

- Es werden 4 Gruppen mit jeweils 5 Mannschaften gebildet (Gruppen A, B, C, D)
- Innerhalb der Gruppen spielt jeder gegen jeden
- Die Ergebnisse werden in eine Tabelle aufgenommen

2.20.2.2. Zweite Runde (Zwischenrunde)

- Die Mannschaften werden wie folgt in 4 neue Gruppen (E, F, G, H) eingeteilt:

Gruppe E	Gruppe F	Gruppe G	Gruppe H
1.A	2.A	4.A	5.A
2.B	1.B	5.B	4.B
1.C	2.C	4.C	5.C
2.D	1.D	5.D	4.D
3.B	3.A		
3.D	3.C		

- Innerhalb der Gruppen spielt jeder gegen jeden
- Die Ergebnisse werden in eine Tabelle aufgenommen

2.20.2.3. Dritte Runde (Spiele um die Platzierungen)

a) Halbfinale

- Der Erste der Gruppe E spielt gegen den Zweiten der Gruppe F
- Der Zweite der Gruppe E spielt gegen den Ersten der Gruppe F

b) Finale und Platzierungsspiele

- Die Gewinner der Halbfinalspiele spielen gegeneinander um Platz 1
- Die Verlierer der Halbfinalspiele spielen gegeneinander um Platz 3

- Der Dritte der Gruppe E spielt gegen den Vierten der Gruppe F
- Der Vierte der Gruppe E spielt gegen den Dritten der Gruppe F
- Die Gewinner spielen gegeneinander um Platz 5
- Die Verlierer spielen gegeneinander um Platz 7

- Der Fünfte der Gruppe E spielt gegen den Sechsten der Gruppe F
- Der Sechste der Gruppe E spielt gegen den Fünften der Gruppe F
- Die Gewinner spielen gegeneinander um Platz 9
- Die Verlierer spielen gegeneinander um Platz 11

- Der Erste der Gruppe G spielt gegen den Zweiten der Gruppe H
- Der Zweite der Gruppe G spielt gegen den Ersten der Gruppe H
- Die Gewinner spielen gegeneinander um Platz 13
- Die Verlierer spielen gegeneinander um Platz 15

- Der Dritte der Gruppe G spielt gegen den Vierten der Gruppe H
- Der Vierte der Gruppe G spielt gegen den Dritten der Gruppe H
- Die Gewinner spielen gegeneinander um Platz 17
- Die Verlierer spielen gegeneinander um Platz 19

2.21 bis 2.23 unbesetzt

2.24 Ablauf eines Wettkampfes mit 24 Mannschaften

2.24.1 Spielsystem mit 122 Spielen

2.24.1.1. Erste Runde (Qualifikationsrunde)

- Es werden 4 Gruppen mit jeweils 6 Mannschaften gebildet (Gruppen A, B, C, D)
- Innerhalb der Gruppen spielt jeder gegen jeden
- Die Ergebnisse werden in eine Tabelle aufgenommen

2.24.1.2 Zweite Runde (Zwischenrunde)

- Die Mannschaften werden wie folgt in 5 neue Gruppen (E, F, G, H, J) eingeteilt:

Gruppe E	Gruppe F	Gruppe G	Gruppe H	Gruppe J
1.A	2.A	4.A	5.A	6.A
2.B	1.B	4.B	5.B	6.B
1.C	2.C	4.C	5.C	6.C
2.D	1.D	4.D	5.D	6.D
3.B	3.A			
3.D	3.C			

- Innerhalb der Gruppen spielt jeder gegen jeden
- Die Ergebnisse werden in eine Tabelle aufgenommen

2.24.1.3 Dritte Runde (Spiele um die Platzierungen)

a) Halbfinale

- Der Erste der Gruppe E spielt gegen den Zweiten der Gruppe F
- Der Zweite der Gruppe E spielt gegen den Ersten der Gruppe F

b) Finale und Platzierungsspiele

- Die Gewinner der Halbfinalspiele spielen gegeneinander um Platz 1
- Die Verlierer der Halbfinalspiele spielen gegeneinander um Platz 3

- Der Dritte der Gruppe E spielt gegen den Vierten der Gruppe F
- Der Vierte der Gruppe E spielt gegen den Dritten der Gruppe F
- Die Gewinner spielen gegeneinander um Platz 5
- Die Verlierer spielen gegeneinander um Platz 7

- Der Fünfte der Gruppe E spielt gegen den Sechsten der Gruppe F
- Der Sechste der Gruppe E spielt gegen den Fünften der Gruppe F
- Die Gewinner spielen gegeneinander um Platz 9
- Die Verlierer spielen gegeneinander um Platz 11

- Der Erste der Gruppe G spielt gegen den Zweiten der Gruppe G um Platz 13
- Der Dritte der Gruppe G spielt gegen den Vierten der Gruppe G um Platz 15

- Der Erste der Gruppe H spielt gegen den Zweiten der Gruppe H um Platz 17
- Der Dritte der Gruppe H spielt gegen den Vierten der Gruppe H um Platz 19

- Der Erste der Gruppe J spielt gegen den Zweiten der Gruppe J um Platz 21
- Der Dritte der Gruppe J spielt gegen den Vierten der Gruppe J um Platz 23

2.24.2 Spielsystem mit 134 Spielen

2.24.2.1 Erste Runde (Qualifikationsrunde)

- Es werden 4 Gruppen mit jeweils 6 Mannschaften gebildet (Gruppen A, B, C, D)
- Innerhalb der Gruppen spielt jeder gegen jeden
- Die Ergebnisse werden in eine Tabelle aufgenommen

2.24.2.2 Zweite Runde (Zwischenrunde)

- Die Mannschaften werden wie folgt in 4 neue Gruppen (E, F, G, H) eingeteilt:

Gruppe E	Gruppe F	Gruppe G	Gruppe H
1.A	2.A	4.A	5.A
2.B	1.B	5.B	4.B
1.C	2.C	4.C	5.C
2.D	1.D	5.D	4.D
3.B	3.A	6.B	6.A
3.D	3.C	6.D	6.C

- Innerhalb der Gruppen spielt jeder gegen jeden
- Die Ergebnisse werden in eine Tabelle aufgenommen

2.24.2.3 Dritte Runde (Spiele um die Platzierungen)

a) Halbfinale

- Der Erste der Gruppe E spielt gegen den Zweiten der Gruppe F
- Der Zweite der Gruppe E spielt gegen den Ersten der Gruppe F

b) Finale und Platzierungsspiele

- Die Gewinner der Halbfinalspiele spielen gegeneinander um Platz 1
- Die Verlierer der Halbfinalspiele spielen gegeneinander um Platz 3

- Der Dritte der Gruppe E spielt gegen den Dritten der Gruppe F um Platz 5
- Der Vierte der Gruppe E spielt gegen den Vierten der Gruppe F um Platz 5
- Der Fünfte der Gruppe E spielt gegen den Fünften der Gruppe F um Platz 9
- Der Sechste der Gruppe E spielt gegen den Sechsten der Gruppe F um Platz 11

- Der Erste der Gruppe G spielt gegen den Ersten der Gruppe H um Platz 13
- Der Zweite der Gruppe G spielt gegen den Zweiten der Gruppe H um Platz 15
- Der Dritte der Gruppe G spielt gegen den Dritten der Gruppe H um Platz 17
- Der Vierte der Gruppe G spielt gegen den Vierten der Gruppe H um Platz 19
- Der Fünfte der Gruppe G spielt gegen den Fünften der Gruppe H um Platz 21
- Der Sechste der Gruppe G spielt gegen den Sechsten der Gruppe H um Platz 23

2.25 Ablauf eines Wettkampfes mit 25 Mannschaften

2.25.1 Spielsystem mit 120 Spielen

2.25.1.1 Erste Runde (Qualifikationsrunde)

- Es werden 5 Gruppen mit jeweils 5 Mannschaften gebildet (Gruppen A, B, C, D, E)
- Innerhalb der Gruppen spielt jeder gegen jeden
- Die Ergebnisse werden in eine Tabelle aufgenommen

2.25.1.2 Zweite Runde (Zwischenrunde)

- Die Mannschaften werden wie folgt in 5 neue Gruppen (F, G, H, J, K) eingeteilt:

Gruppe F	Gruppe G	Gruppe H	Gruppe J	Gruppe K
1.A	2.A	3.A	4.A	5.A
2.B	1.B	4.B	3.B	5.B
1.C	2.C	3.C	4.C	5.C
2.D	1.D	4.D	3.D	5.D
1.E	2.E	3.E	4.E	5.E

- Innerhalb der Gruppen spielt jeder gegen jeden
- Die Ergebnisse werden in eine Tabelle aufgenommen

2.25.1.3 Dritte Runde (Spiele um die Platzierungen)

a) Halbfinale

- Der Erste der Gruppe F spielt gegen den Zweiten der Gruppe G
- Der Zweite der Gruppe F spielt gegen den Ersten der Gruppe G

b) Finale und Platzierungsspiele

- Die Gewinner der Halbfinalspiele spielen gegeneinander um Platz 1
- Die Verlierer der Halbfinalspiele spielen gegeneinander um Platz 3

- Der Dritte der Gruppe F spielt gegen den Vierten der Gruppe G
- Der Vierte der Gruppe F spielt gegen den Dritten der Gruppe G
- Die Gewinner spielen gegeneinander um Platz 5
- Die Verlierer spielen gegeneinander um Platz 7

- Der Fünfte der Gruppe F spielt gegen den Fünften der Gruppe G um Platz 9

- Der Erste der Gruppe H spielt gegen den Zweiten der Gruppe J
- Der Zweite der Gruppe H spielt gegen den Ersten der Gruppe J
- Die Gewinner spielen gegeneinander um Platz 11
- Die Verlierer spielen gegeneinander um Platz 13

- Der Dritte der Gruppe H spielt gegen den Vierten der Gruppe J
- Der Vierte der Gruppe H spielt gegen den Dritten der Gruppe J
- Die Gewinner spielen gegeneinander um Platz 15
- Die Verlierer spielen gegeneinander um Platz 17

- Der Fünfte der Gruppe H spielt gegen den Fünften der Gruppe J um Platz 19

- Die Abschlusstabelle der Gruppe K ergibt die Platzierungen 21-25

3. Liga-System

- Bei bis sieben zu Mannschaften spielen die Mannschaften zunächst jeder gegen jeden. Die weiteren Runden werden entsprechend den Ziffern 3.2. und 3.3. ausgespielt.
- Bei 8 und mehr Mannschaften werden zunächst zwei Gruppen gebildet. In der ersten Runde spielt jeder gegen jeden. Die weiteren Runden werden entsprechend den Ziffern 3.2. und 3.3. ausgespielt.

3.1. Erste Runde (Qualifikationsrunde)

- Gruppe mit vier Mannschaften

1.	Spiel	Mannschaft	1	gegen	Mannschaft	4
2.	Spiel	Mannschaft	3	gegen	Mannschaft	2
3.	Spiel	Mannschaft	4	gegen	Mannschaft	3
4.	Spiel	Mannschaft	2	gegen	Mannschaft	1
5.	Spiel	Mannschaft	4	gegen	Mannschaft	2
6.	Spiel	Mannschaft	1	gegen	Mannschaft	3

- Gruppe mit fünf Mannschaften

1.	Spiel	Mannschaft	1	gegen	Mannschaft	5
2.	Spiel	Mannschaft	2	gegen	Mannschaft	4
3.	Spiel	Mannschaft	1	gegen	Mannschaft	4
4.	Spiel	Mannschaft	3	gegen	Mannschaft	5
5.	Spiel	Mannschaft	2	gegen	Mannschaft	5
6.	Spiel	Mannschaft	1	gegen	Mannschaft	3
7.	Spiel	Mannschaft	2	gegen	Mannschaft	3
8.	Spiel	Mannschaft	4	gegen	Mannschaft	5
9.	Spiel	Mannschaft	1	gegen	Mannschaft	2
10.	Spiel	Mannschaft	3	gegen	Mannschaft	4

- Gruppe mit sechs Mannschaften

1.	Spiel	Mannschaft	1	gegen	Mannschaft	4
2.	Spiel	Mannschaft	2	gegen	Mannschaft	5
3.	Spiel	Mannschaft	3	gegen	Mannschaft	6
4.	Spiel	Mannschaft	1	gegen	Mannschaft	6
5.	Spiel	Mannschaft	2	gegen	Mannschaft	4
6.	Spiel	Mannschaft	3	gegen	Mannschaft	5
7.	Spiel	Mannschaft	1	gegen	Mannschaft	3
8.	Spiel	Mannschaft	2	gegen	Mannschaft	6
9.	Spiel	Mannschaft	4	gegen	Mannschaft	5
10.	Spiel	Mannschaft	1	gegen	Mannschaft	5
11.	Spiel	Mannschaft	2	gegen	Mannschaft	3
12.	Spiel	Mannschaft	4	gegen	Mannschaft	6
13.	Spiel	Mannschaft	1	gegen	Mannschaft	2
14.	Spiel	Mannschaft	3	gegen	Mannschaft	4
15.	Spiel	Mannschaft	5	gegen	Mannschaft	6

- Gruppe mit sieben Mannschaften

1.	Spiel	Mannschaft	1	gegen	Mannschaft	7
2.	Spiel	Mannschaft	2	gegen	Mannschaft	6
3.	Spiel	Mannschaft	3	gegen	Mannschaft	5
4.	Spiel	Mannschaft	1	gegen	Mannschaft	6
5.	Spiel	Mannschaft	2	gegen	Mannschaft	5
6.	Spiel	Mannschaft	4	gegen	Mannschaft	7
7.	Spiel	Mannschaft	1	gegen	Mannschaft	5
8.	Spiel	Mannschaft	2	gegen	Mannschaft	4
9.	Spiel	Mannschaft	3	gegen	Mannschaft	7
10.	Spiel	Mannschaft	1	gegen	Mannschaft	3
11.	Spiel	Mannschaft	4	gegen	Mannschaft	5
12.	Spiel	Mannschaft	6	gegen	Mannschaft	7
13.	Spiel	Mannschaft	1	gegen	Mannschaft	4
14.	Spiel	Mannschaft	2	gegen	Mannschaft	7
15.	Spiel	Mannschaft	3	gegen	Mannschaft	6
16.	Spiel	Mannschaft	2	gegen	Mannschaft	3
17.	Spiel	Mannschaft	4	gegen	Mannschaft	6
18.	Spiel	Mannschaft	5	gegen	Mannschaft	7
19.	Spiel	Mannschaft	1	gegen	Mannschaft	2
20.	Spiel	Mannschaft	3	gegen	Mannschaft	4
21.	Spiel	Mannschaft	5	gegen	Mannschaft	6

3.2. **Zweite Runde** (Vorentscheidung)

3.2.1 Vorausscheidung (für bis zu 7 Mannschaften)

ERSTER	gegen	VIERTER
ZWEITER	gegen	DRITTER

3.2.2. ERSTER Gruppe A	gegen	ZWEITER Gruppe B
ZWEITER Gruppe A	gegen	ERSTER Gruppe B

3.3 **Dritte Runde** (Endrunde)

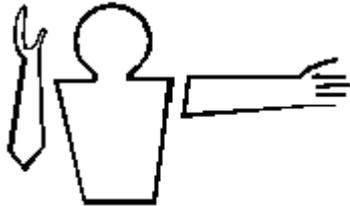
Endspiel:	GEWINNER der Vorentscheidung gegeneinander
Spiel um Platz 3:	VERLIERER der Vorentscheidung gegeneinander

Es ist möglich, nach diesem System auch die weiteren Platzierungen auszuspielen oder dass der Dritte Gruppe A gegen den Dritten Gruppe B spielt, dass der Vierte Gruppe A gegen den Vierten Gruppe B spielt usw.

Anhang B - Schiedsrichterhandzeichen

1. Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel mit einem Pfeifsignal und zeigt die Spielsituation durch das entsprechende Handzeichen an.
2. Bei einem Torab-, Eck-, Seitenein- oder Freiwurf zeigt der Schiedsrichter mit dem einen, in Spielrichtung befindlichen Arm die Spielrichtung des Wurfes, mit der Hand des anderen Arms den Grund der Spielunterbrechung (z.B. Art des Regelverstoßes) an. Falls erforderlich, zeigt der Schiedsrichter mit dem Arm, der den Verstoß anzeigt, auf den Platz, von dem der Wurf ausgeführt werden soll.

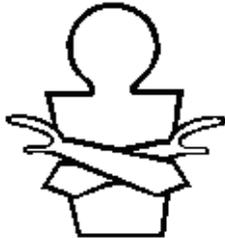
1.



1. Startverstoß

Der Unterarm wird neben dem Körper senkrecht nach oben gehalten. Die offene Handfläche zeigt zum Kopf. Der andere Arm zeigt waagrecht ausgestreckt in die Richtung, in die das Spiel fortgesetzt werden soll.

2.



2. Halb- und Spielzeitende

Die Arme werden vor dem Oberkörper gekreuzt. Die Handflächen zeigen nach außen.

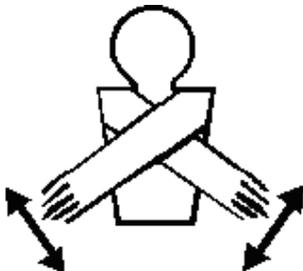
3.



3. Tor

Beide Arme zeigen ausgestreckt, die Handflächen zusammen, in Richtung des Spielfeldmittelpunktes.

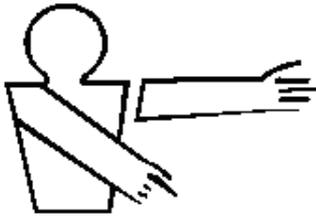
4.



4. Ungültiges Tor

Die Arme weisen mit zum Körper zeigenden offenen Handflächen nach unten und werden wiederholt gekreuzt.

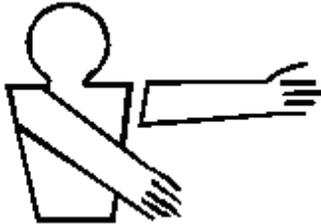
5.



5. Seiteneinwurf / Eckball

Mit nach unten weisendem Arm wird mit dem gestreckten Zeigefinger auf die Seitenauslinie gezeigt, während der andere Arm die Spielrichtung anzeigt.

6.



6. Torabwurf

Der ausgestreckte Arm zeigt mit der offenen Handfläche auf die Torlinie. Mit dem anderen Arm wird die Spielrichtung angezeigt.

7.



7. Time-out (Zeitstop)

Mit beiden Handflächen wird ein „T“ gebildet.

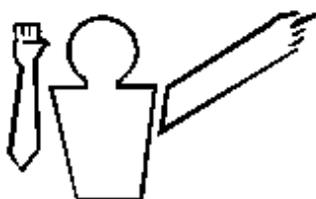
8.



8. Schiedsrichterball

Beide Arme werden gestreckt vor den Oberkörper gehalten. Die Hände sind zur Faust geballt, die Daumen nach oben abgestreckt.

9.



9. Behinderung / Festhalten

Der Unterarm wird mit geballter Faust für zwei (2) Sekunden neben dem Oberkörper senkrecht nach oben gehalten. Danach wird auf die Position gezeigt, von der aus der Freischuss ausgeführt werden soll. Der andere Arm zeigt die Spielrichtung an.

10.



10. Unerlaubter Angriff

Der Arm wird für zwei (2) Sekunden mit geballter Faust in die Hüfte gestützt und danach wird auf die Position gezeigt, von der aus der Freischuss ausgeführt werden soll. Der andere Arm zeigt die Spielrichtung an.

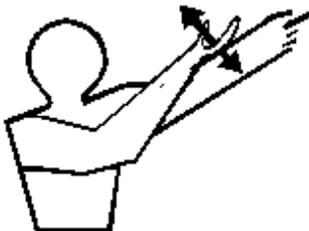
11.



11. Unerlaubter Ballbesitz (5 Sekunden)

Der Unterarm wird für zwei (2) Sekunden neben dem Oberkörper senkrecht nach oben gehalten, die Handfläche zeigt nach vorn und die Finger sind gespreizt. Danach wird auf die Position gezeigt, von der aus der Freischuss ausgeführt werden soll. Der andere Arm zeigt die Spielrichtung an.

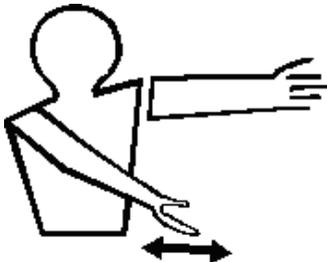
12.



12. Unerlaubter Paddelgebrauch

Die Handkante des einen Armes wird für 2 Sekunden wiederholt auf den Oberarm des die Spielrichtung anzeigenden Armes geschlagen. Danach wird auf die Position gezeigt, von der aus der Freischuss ausgeführt werden soll.

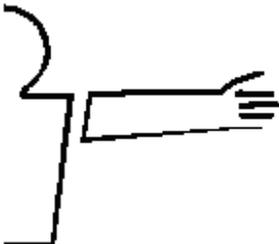
13.



13. Vorteil

Der eine Unterarm wird mindestens drei (3) mal vor dem Körper hin und zurück bewegt, der andere Arm zeigt die Spielrichtung an.

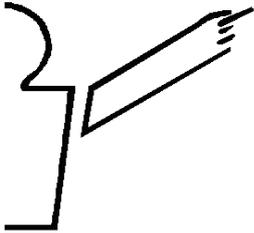
14.



14. Freiwurf

Mit ausgestrecktem Arm wird parallel in Spielrichtung gezeigt. Die Handfläche der offenen Hand zeigt nach vorn. Der andere Arm zeigt die Art des Verstoßes an (Handzeichen 1,5,6,11 oder 13).

15.



15. Freischuss

Mit ausgestrecktem Arm wird auf das zu spielende Tor gezeigt. Der Zeigefinger ist ausgestreckt. Der andere Arm zeigt die Art des Verstoßes an (Handzeichen 9,10,11 oder 12).

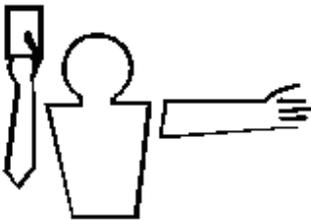
16.



16. Penalty

Beide Arme sind ausgestreckt, die Hände zur Faust geschlossen und die beiden Zeigefinger zeigen auf das Tor, auf welches geworfen werden soll.

17.



17. Zeigen von Karten

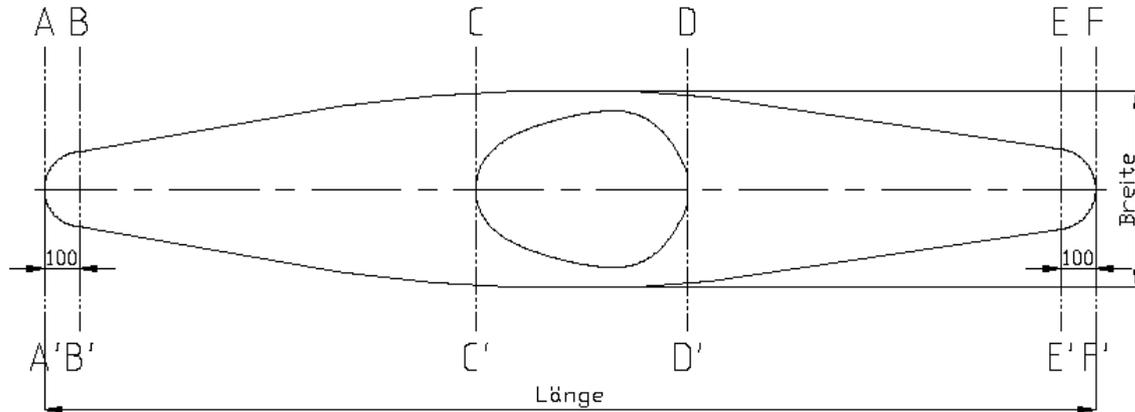
Grüne Karte	-	Warnung
Gelbe Karte	-	2 Minuten Zeitstrafe
Rote Karte	-	Spielverweis

Die Karte ist über den Kopf zu halten. Der andere Arm zeigt auf den zu bestrafenden Spieler. Wenn erforderlich, ist die Spielernummer mit den Fingern anzuzeigen. Für Nummern zehn oder größer ist dies durch eine Faust anzuzeigen.

Anhang C - Ausrüstungsanforderungen

1. Das Kajak (ICF Regel 101)

- 1.1 Ein Kajak mit integrierten Puffern und Kajaks mit später angebrachten Puffern dürfen nicht länger als 3000mm und nicht breiter als 600mm sein.
- 1.2 Vordere und hintere Pufferzone müssen rund und mit Puffern gepolstert sein, um Verletzungen der Spieler und Schäden an ihrer Ausrüstung zu vermeiden. Für Kajaks mit integrierten Puffern wird die Länge mit angebrachten Puffern gemessen.
- 1.3 Das Gewicht inklusive Puffer darf nicht weniger als 7kg betragen.
- 1.4 Es dürfen keine scharfen Kanten oder Vorsprünge vorhanden sein. Die Kurven müssen innerhalb der Regelungen dieses Anhangs liegen.
- 1.5 Die Puffer, wie in diesen Regeln bestimmt, müssen fest an Bug und Heck befestigt sein.
- 1.6 Das Kajak wird mittels Lehren vermessen.
- 1.7 Alle Kajak-Referenzen zu Oberseite, Seite, Abschnitte, Zonen, Enden und Achsen beziehen sich auf ein Kajak, das in normaler Position aufgebaut ist und das für alle Messungen in derselben Position verbleibt.
- 1.8 Sicherheitsanforderungen
 - 1.8.1 Das Kajak darf keinen scharfen Kanten, Ecken oder andere gefährliche Vorsprünge haben. Für Glasfaser-Kajaks sollten alle metallischen Bolzen, Schrauben und andere Befestigungseinrichtungen ein geringes Profil, eine ebene Oberfläche und möglichst versenkt sein. Wölbungen sind erlaubt soweit sie nicht Gefährlich sind. Alle metallischen Bolzen, Schrauben und andere Befestigungseinrichtungen müssen bei Plastikkajaks versenkt sein. Halte- und Tragegriffe jeglicher Art sind nicht erlaubt.
 - 1.8.2 Die Kajakenden müssen mit weichem, stoßhemmenden Material versehen sein, welches fest mit dem Bug- bzw. Heckabschluss verbunden und geeignet ist, Verletzungen von Spielern und Schäden an der Ausrüstung zu vermeiden. Die Puffer müssen den einzelnen Spezifikationen entsprechen.
 - 1.8.3 Das Kajak muss einen geeigneten Auftrieb besitzen, welcher es an der Wasseroberfläche schwimmfähig hält, auch wenn es vollständig mit Wasser voll gelaufen ist.
- 1.9 Draufsicht der Kajakabschnitte/ Zonen



- Länge: Maximal 3000mm
- Breite: Maximal 600mm
- Abschnitt AA' bis BB' – Vordere Pufferzone
- 100mm Minimumradius an jedem Punkt der Linie B-A-B'
- Abschnitt BB' bis CC' – Vorderteil
- Abschnitt CC' bis DD' – Sitzlukenbereich
- Abschnitt DD' bis EE' – Hinterteil
- Abschnitt EE' bis FF' – Hintere Pufferzone
- 100mm Minimumradius an jedem Punkt der Linie E-F-E'

1.10 Kajakkanten

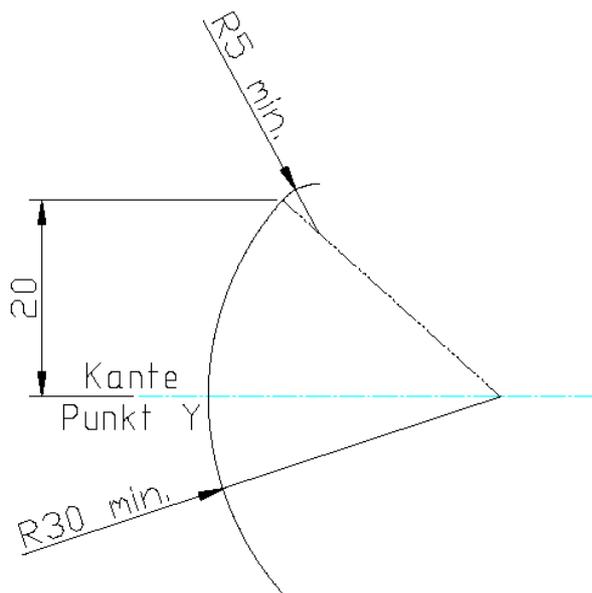
- 1.10.1 Die Kante des Kajaks ist die um das Kajak führende Linie (nicht notwendigerweise die Klebnaht oder Deckkante) an der die Seiten oder Enden die senkrechte treffen.
- 1.10.2 Die Kajakkanten müssen ausreichende Radien aufweisen, um Verletzungen von Spielern zu verhindern.
- 1.10.3 Die Mindestabrundungen im Länge- bzw. Querschnitt werden in den folgenden Absätzen erläutert.
- 1.10.4 Im Horizontalabschnitt muss das Kajak an allen konvexen Kanten einen Mindestradius von 100 mm aufweisen.

1.11 Form im Horizontalabschnitt

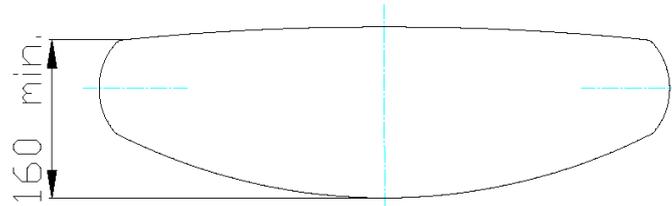
Im Horizontalschnitt dürfen die konvexen Rundungen einen Mindestradius von 100mm aufweisen. Die Mindestbreite von 200mm muss bei der Vermessung nach 100mm erreicht sein. Die ersten 100mm werden von der hinteren Klebekante der Bepufferung gemessen.

1.12 Kajak – Oberdeck und Unterschiff

- 1.12.1 Das Oberdeck und das Unterschiff (außer der Bereich der Sitzluke, welcher von einer Spritzdecke bedeckt ist), müssen so glatt sein, dass sich kein Spieler verletzen kann.
- 1.12.2 Die Deckfläche im Längsschnitt: Minimumradius der konvexen Rundungen darf auf der Deckoberfläche der Pufferzone 20mm betragen. Für Kajakvermessungszwecke bei Kajaks mit angebrachter Bepufferung muss bei dem Kajak innerhalb von 50mm vom Ende der Bepufferung eine Dicke von 60mm erreicht werden.
- 1.12.3 Abschnitt AA' – FF' – Kanten und Unterschiff der kompletten Länge des Kajaks im Querschnitt. Für den Kajakteil 20mm über der vertikalen Ecke gemessen (Punkt Y) und für die Oberfläche des Unterschiffs ist ein Mindestradius vom 30mm erlaubt.

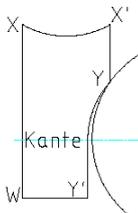


- 1.12.4 Abschnitt BB' – FF'' – Für die Oberfläche des Oberdecks im Schnitt ist ein Minimumradius für die konvexen Rundungen von 5mm auf der kompletten Länge des Kajaks erlaubt, ausgenommen die vordere Pufferzone.
- 1.12.5 Versenkungen im Kajakrumpf oder an der Kajakoberseite zum Zwecke des Versteckens von Schrauben oder Schraubköpfen etc. sind erlaubt. An den Stellen, wo Versenkungen verwendet werden, um die Sicherheit durch die Eliminierung überstehender Befestigungseinrichtungen zu erhöhen, soll die Handhabung des 5 mm Radius soweit gelockert werden, solange der Radius jede Übergangskurve zwischen dem Kajakdeck und der Seitenoberfläche jede dieser Versenkungen abdecken würde.
- 1.13 Tiefe des Kajaks
- 1.13.1 Die Kajaktiefe an der Sitzluke muss ausreichend sein, um dem Spieler Schutz bei Kollisionen zu bieten.
- 1.13.2 Über die gesamte Länge der Sitzluke des Kajaks (von CC' bis DD') sowie an den Seiten der Sitzluke muss die Tiefe, gemessen am Querschnitt ohne Süllrand, mindestens 160mm betragen.

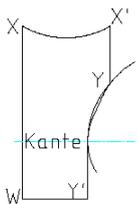


2. Kajaklehren (ICF Regel 102)

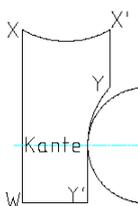
- 2.1 Standardisierte Lehren sind zu verwenden, um die Erfüllung der Spezifikationen zu prüfen. Die Lehren müssen aus Aluminium und genau gefertigt sein.
- 2.2 Zum Messen der Höhe der Kanten des Kajaks ist die Kante W-X der Lehre senkrecht und senkrecht zum Kajak zu halten. Die Kantenmarkierung ist an der Kante des Kajaks auszurichten, dann die Seite Y-Y' zum Kajak neigen. Der Punkt-Y zeigt die spezifizierte Höhenform der Kante an.



- Wenn die Kantenmarkierung die Kante berührt, aber der Punkt-Y berührt das Kajak nicht, dann ist entweder der Radius an diesem Punkt zu gering oder ist nicht hoch genug.



- Wenn irgendein Punkt zwischen Punkt-Y und der Kantenmarkierung die Lehre berührt, jedoch nicht den Punkt-Y und die Kantenmarkierung dann ist der Radius an diesem Punkt zu gering.



- Wenn das Kajak exakt die Minimummaße der Spezifikationen besitzt, berühren der Punkt-Y und die Kantenmarkierung und alle Punkte dazwischen die Lehre.

- Wenn beide Punkt-Y und die Kantenmarkierung das Kajak berühren, aber kein Punkt dazwischen, dann ist der Radius an der Kantenmarkierung zu gering.

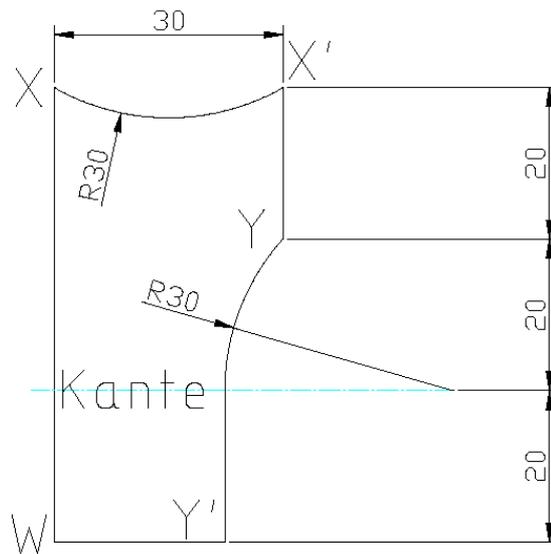
- Wenn der Teil des Kajaks, welcher getestet wird, im allgemeinen einen größeren als den geeigneten Radius besitzt, wird der Punkt-Y die Lehre berühren, jedoch kein anderer Teil. In diesem Fall ist der

Höhentest bestanden.

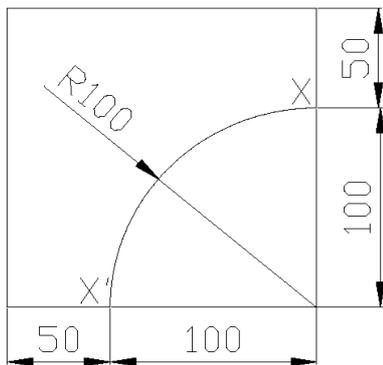
- 2.3 Zum Vermessen des Kurvenradius muss der Radiusteil der Lehre senkrecht zur getesteten Oberfläche stehen. Wenn beide Punkte X und X' die Oberfläche zur selben Zeit berühren, ohne den Rest des Kajaks zu berühren, ist der Test bestanden.

2.4 Die Lehren zur Vermessung der verschiedenen Kajakzonen sind:

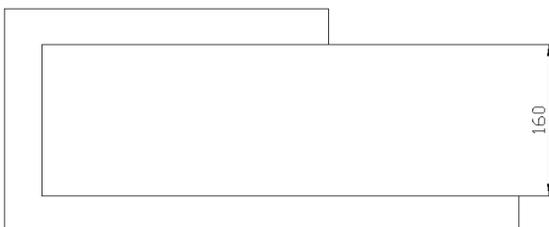
2.4.1 Lehre 1, Kantenlehre, 30 mm Radius, 20 mm Höhe muss zur Vermessung der gesamten Kajaklänge Abschnitt AA' bis FF' verwendet werden.



2.4.2 Lehre 2, Pufferzonenlehre, 100 mm Radius, muss zur Vermessung des oberen Abschnitts AA' - BB' (Bug) und EE' - FF' (Heck) verwendet werden.

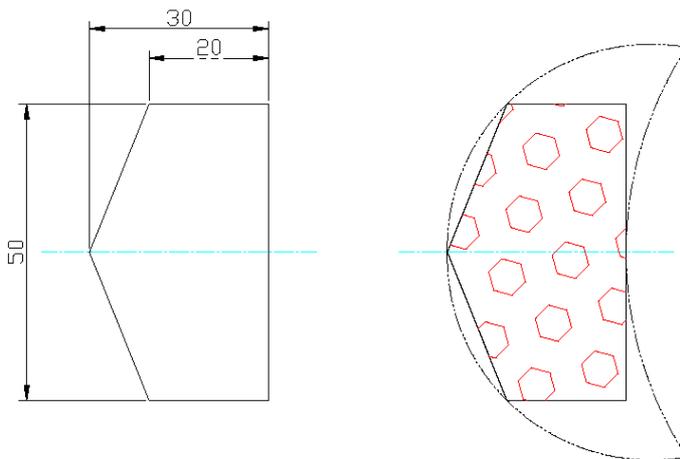


2.4.3 Lehre 3, Tiefenlehre, 160 mm Höhe, muss zur Vermessung des Abschnitts CC' bis DD' (Sitzlukenbereich) verwendet werden.



3. Die Bepufferung (ICF Regel 103)

- 3.1 Kanu-Polo Kajaks mit integrierter Bepufferung dürfen nicht länger als dreitausend (3000) Millimeter sein. Kajaks ohne integrierte Bepufferung dürfen inkl. Puffer nicht länger als dreitausendeinhundert (3100) Millimeter sein.
- 3.2 Die Puffer müssen weich und stoßabsorbierend sein. Der Puffer muss an der horizontalen Mittellinie und über eine Breite von fünfzig (50) Millimeter in unbelastetem Zustand mindestens dreißig (30) Millimeter dick und fest angebracht sein, sowie die Kajakenden von einer Seite zur anderen über eine Breite von einhundert (100) Millimeter abdecken.
- 3.3 Das weiche, stoßabsorbierende Material muss homogen (Schaumstoff, weicher Gummi) sein. Falls der Puffer aus anderen Materialien hergestellt wurde, muss dieses Material dennoch den definierten Anforderungen entsprechen, d.h. sich verformen lassen und die Puffereigenschaften nicht verlieren. Die Eigenschaften werden unter den Temperaturbedingungen des jeweiligen Turniers gemessen.



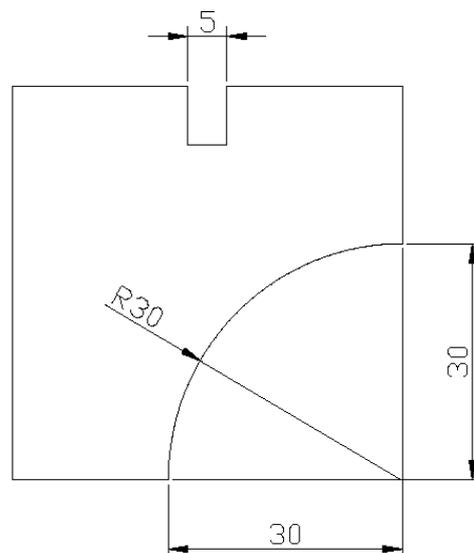
- 3.4 Die dreißig (30) Millimeter Dicke müssen an der horizontalen Mittellinie des Puffers erreicht werden. Er darf nicht weniger als bis auf zwanzig (20) Millimeter Dicke und fünfzig (50) Millimeter Breite reduziert werden. Er muss sich um mindestens zehn (10) Millimeter eindrücken und maximal auf zehn (10) Millimeter zusammendrücken lassen. Die Dicke und die Elastizität werden parallel zur Kajakachse gemessen.
- 3.5 Die Puffer müssen so an der Ecke angebracht sein (siehe Definition der Ecke in den Kajakspezifikationen), dass sie mindestens den Bereich zwischen fünfzehn (15) Millimeter oberhalb und unterhalb der Ecke abdecken.
- 3.6 Die Puffer müssen so angebracht sein, dass die Ecken und Enden sich nicht an Spielern oder Ausrüstung verfangen können. Wenn Schläuche verwendet werden, müssen die Enden verschlossen oder abgedeckt sein.
- 3.7 Wenn Bolzen oder Schrauben oder ähnliches verwendet werden, um die Puffer zu befestigen, so müssen diese mindestens zwanzig (20) Millimeter unter der Pufferoberfläche versenkt sein.
- 3.8 Jede Methode der Befestigung der Puffer soll sicherstellen, dass die Puffer keine Möglichkeit haben, während des Wettkampfes herunterzufallen oder ihre Position zu ändern.
- 3.9 Für integrierte Puffer sollte keine (nur minimale) Lücke zwischen dem Beginn/Kante des Puffers und dem Teil des Kajaks, wo sich beide treffen, sein und jede Kante des Kajaks, welche den Puffer trifft, sollte einen Mindestradius von fünf (5) Millimeter haben.
- 3.10 Die Gestaltung des Querschnitts des Kajaks im Bereich der integrierten Puffer ist nicht relevant, solange die Puffer an ihrer Stelle sind und das gesamte Kajak allen Spezifikationen in diesem Anhang entspricht.
- 3.11 Für integrierte Puffer sollte ihr Profil hauptsächlich soweit eben möglich der Form der Kajakenden folgen. Die integrierten Puffer müssen für das entsprechende Design des Kajaks geeignet sein.

4. Das Paddel (ICF Regel 104)

- 4.1 Das Paddel muss ein Doppelpaddel ohne scharfe Projektionen, Kanten, Löcher oder andere gefährliche Details sein. Der Blattquerschnitt, die Blattdicke und Radien müssen diesen Regeln entsprechen. Das Paddel wird mit einer Lehre geprüft.
- 4.2 Die Blätter dürfen nicht größer sein als sechshundert (600) mal zweihundertfünfzig (250) Millimeter in ebener Fläche gemessen von dem Treffpunkt des Schaftes mit dem Blatt. Die Ecken müssen einen Mindestradius von dreißig (30) Millimeter in ebener Fläche und eine Mindestdicke von fünf (5) Millimeter haben. Paddel mit Metallbeschlag sind nicht erlaubt.
- 4.3 Ausgenommen sind Paddel, bei welchen die Metallkante in die Konstruktion integriert ist im Gegensatz zu auf den Rand aufgebrachten Metallkanten. Falls jedoch zu irgendeinem Zeitpunkt ein Teil der inneren Metallkonstruktion freiliegt, dann ist dieses Paddel für den Einsatz im Kanu-Polo-Sport nicht mehr geeignet.

5. Paddellehre (ICF Regel 105)

- 5.1 Zur Überprüfung, ob die Spezifikationen erfüllt werden, ist eine standardisierte Lehre zu verwenden. Diese Lehre muss aus einer Aluminiumplatte und genau gefertigt sein.
- 5.2 Zum Messen des Eckenradius muss der Radiusteil der Paddellehre senkrecht zur zu testenden Oberfläche gehalten werden. Wenn beide Punkte X und X' an der Oberfläche gleichzeitig anliegen, ohne das übrige Paddel zu berühren, ist die Radiusprüfung bestanden.
- Zur Messung der Blattdicke ist die Aussparung der Lehre über das Blatt zu halten. Wenn das Paddel nicht in die Aussparung gleitet, ist der Test bestanden.



6. Der Helm (ICF Regel 106)

Der Helm muss sicher und passend sein. Er muss gegen jegliche Schläge bzw. Stöße schützen, welche grundsätzlich während einem Spiel möglich sind. Dabei muss er den Bereich vom Kiefer bis zur Schädeldrückseite in der Weise bedecken, dass kein Kontakt zwischen dem Schädel und einem horizontal gehaltenem Paddelblatt erfolgen kann.

7. Der Gesichtsschutz (ICF Regel 107)

Der Gesichtsschutz muss aus festem Material, wie Stahl oder einem vergleichbar festem Material, bestehen. Ein Objekt in der Form eines Würfels, nicht kleiner als 7x7x7cm, darf nicht durch das Gitter des Gesichtsschutzes eindringen können. Der Gesichtsschutz muss

stabil am Helm ohne scharfkantige oder gefährliche Befestigungsmittel befestigt sein. Er darf keine scharfen oder gefährlichen Teile aufweisen. Er muss gegen jegliche Schläge bzw. Stöße schützen, die üblicherweise im Spielverlauf zu erwarten sind. Dabei muss er das Gesicht des Spielers vom unteren Kinnbereich beginnend und den Bereich zwischen den beiden Schläfen abdecken.

8. Die Schutzweste (ICF Regel 108)

Die Schutzweste muss die Form einer persönlichen Schutzweste haben und internationalen Standards im Kanusport genügen. Die Mindestdicke muss fünfzehn (15) Millimeter sein. Sie muss Schutz bieten, gegen jeden Angriff durch andere Spieler und deren Ausrüstung, welche während eines Spieles vorkommen können. Die Schutzweste muss mindestens nach einhundert (100) Millimeter oberhalb des Süllrandes an der Seite des in einer normalen Sitzposition im Kajak sitzenden Spielers gemessen, beginnen. Die Lücke zwischen der Oberkante der Schutzweste auf der Seite und der Oberkante der Achselhöhle, gemessen bei horizontal gehaltenem Arm, muss kleiner sein als einhundert (100) Millimeter.

Anhang E - Bundesligaordnung

I. Allgemeine Bestimmungen

§ 1 Geltungsbereich

Die Bundesliga-Ordnung gilt für den Mannschaftsspielbetrieb der

1. Bundesliga der Herren
2. Bundesliga der Damen
3. Bundesliga jeder weiteren Spielklasse, soweit diese auf Beschluss des DKV-Verbandsausschusses eingeführt wird

§ 2a Zusammensetzung der Bundesliga der Herren

1. Die in § 1 (1) aufgeführte Bundesliga setzt sich aus zwölf (12) Mannschaften zusammen.
2. Eine Mannschaft besteht aus zehn (10) Spielern pro Spieltag.
3. Ein Verein kann nur mit einer Mannschaft in der Bundesliga vertreten sein.
4. Die Tabellenplätze elf (11) und zwölf (12) sind Abstiegsplätze, die nach Abschluss des fünften (5.) Bundesligaspieltages die Absteiger aus der Bundesliga bestimmen.
5. Die zwei (2) Aufsteiger für die neue Bundesligasaison werden gemäß den Kanu-Polo-Wettkampfbestimmungen ermittelt.

§ 2b Zusammensetzung der Bundesliga der Damen

1. Die in § 1 (2) aufgeführte Bundesliga setzt sich aus acht (8) Mannschaften zusammen.
2. Eine Mannschaft besteht aus zehn (10) Spielern pro Spieltag.
3. Ein Verein kann nur mit einer Mannschaft in der Bundesliga vertreten sein.
4. Die Tabellenplätze sieben (7) und acht (8) sind Abstiegsplätze, die nach Abschluss des dritten (3.) Bundesligaspieltages die Absteiger aus der Bundesliga bestimmen.
5. Die zwei (2) Aufsteiger für die neue Bundesligasaison werden gemäß den Kanu-Polo-Wettkampfbestimmungen ermittelt.

II. Erteilung der Spielerlaubnis

§ 3 Teilnahmeberechtigung

1. Ein Verein ist nur dann berechtigt am Spielbetrieb der Bundesliga teilzunehmen, wenn er
 - a) einem dem Deutschen Kanu-Verband angeschlossenen Landesverband angehört,
 - b) sich der Satzung des DKV und den Kanupolo - Wettkampfbestimmungen, insbesondere der Bundesliga-Ordnung sowie der Verbandsgerichtsbarkeit ausdrücklich unterwirft,
 - c) nach Aufforderung durch den Bundeligaausschuss die Durchführung eines Spieltages organisiert,

- d) dem Spielleiter (Vorsitzender des Bundesligaausschusses) einen Telefaxanschluss oder eine E-Mail Adresse meldet, unter welchem/welcher der Verein jederzeit erreichbar ist.
2. Für die Durchführung der Spiele muss in der Heimanlage des Vereins mindestens ein vom Bundesligaausschuss abgenommenes Spielfeld zur Verfügung stehen, welches den Kanupolo-Wettkampfbestimmungen entspricht. Die Abnahme verliert zwei (2) Jahre nach dem Abnahmetermin ihre Gültigkeit. Eine noch nicht erfolgte Abnahme ist vom Verein bis zum 15. Januar förmlich zu beantragen und soll nach Vereinbarung mit dem Bundesligaausschuss rechtzeitig vor dem ersten Bundesligaspieltag erfolgen.
3. Von jedem Verein ist eine Teilnehmergebühr zu entrichten, deren Höhe vom Bundesligaausschuss in Abstimmung mit der Ressorttagung dem Verbandsausschuss zur Beschlussfassung vorgeschlagen wird.
4. Für jeden Bundesligaspieltag, an dem eine Mannschaft teilnimmt, sind von der Mannschaft drei (3) Schiedsrichter mit gültiger A- oder B-Lizenz zu stellen.

§ 4 Mannschaftsmeldung

1. Für alle Bundesligamannschaften hat die Meldung für die Teilnahme am Spielbetrieb der nächsten Bundesligasaison bis spätestens drei (3) Wochen vor der Kanu-Polo Fachwartetagung schriftlich an den Spielleiter zu erfolgen.
2. Die Vereinsmeldung muss vom geschäftsführenden Vereinsvorstand unterschrieben sein.
3. Mit der Meldung wird die Zahlung der Teilnehmergebühr und einer Barkaution von 255,00 € je Bundesligaverein unter Nennung der Vereins-Bankverbindung fällig.
4. Die Barkaution dient der Erfüllung von Verbindlichkeiten der jeweiligen Bundesligavereine gegenüber der Bundesliga. Sie wird nach ordnungsgemäßem Saisonabschluss den Absteigern sowie bei Auflösung der Bundesliga an alle Bundesligamannschaften unverzinst zurückgezahlt.

§ 5 Erteilung, Versagung und nachträglicher Wegfall der Spielerlaubnis

1. Bei Vorliegen der Voraussetzungen der §§ 3 und 4 ist dem Verein die Spielerlaubnis zu erteilen.
2. Liegen die Voraussetzungen der §§ 3 und 4 nicht vor, ist dem betroffenen Verein die Spielerlaubnis grundsätzlich zu versagen. In besonderen Fällen kann der Bundesligaausschuss von einer Versagung zunächst absehen und dem Verein eine vorläufige Spielerlaubnis bzw. eine vorläufige Spielerlaubnis unter einer Auflage erteilen. Eine vorläufige Spielerlaubnis kommt insbesondere dann in Betracht, wenn ein Verein die Voraussetzungen der §§ 3 und 4 nicht erfüllt, die Versagung der Spielerlaubnis aber im Einzelfall eine unbillige Härte darstellen würde. Eine vorläufige Spielerlaubnis unter einer Auflage kommt in Betracht, wenn der Verein die Voraussetzungen der §§ 3 und 4 nicht erfüllt, jedoch die Behebung der Mängel durch die Auflage möglich und wahrscheinlich ist. Die Auflage kann befristet werden. Wird die Auflage nicht innerhalb einer vom Bundesligaausschuss festgesetzten Frist erfüllt, gilt die Spielerlaubnis als von Anfang an nicht erteilt.
3. Der Bundesligaausschuss kann dem Bundesligaverein bei Erteilung einer vorläufigen Spielerlaubnis bzw. einer vorläufigen Spielerlaubnis unter einer Auflage, zusätzlich die folgenden Sanktionsmöglichkeiten auferlegen:

- a) Verweis
 - b) Geldstrafe von 25,00 € bis 100,00 €
 - c) Punkteabzug
 - d) Spielsperren
 - e) Kosten notwendiger Ersatzvornahmen
4. Entfallen die Voraussetzungen der §§ 3 und 4 nachträglich oder erfüllt ein Verein diese Voraussetzungen bzw. hierzu gemachte Auflagen nicht, kann der Bundessligaausschuss die Spielerlaubnis entziehen und darüber hinaus die vorgenannten Maßnahmen treffen.
 5. Die Maßnahmen des § 5 Nr. 2-Nr. 4 sind den betroffenen Vereinen rechtzeitig, spätestens aber bis zum Abschluss der laufenden Bundesligasaison schriftlich mitzuteilen. Ein Entzug der Spielerlaubnis ist dem betroffenen Verein unverzüglich bekannt zugeben.
 6. Der Rechtsweg zu den Rechtsorganen des DKV ist offen. Das nähere Verfahren regelt die DKV-Rechtsordnung

III. Spielberechtigungen

§ 6 Spielberechtigung der Spieler

1. Die namentliche Meldung der Spieler erfolgt durch die Obleute der Mannschaften vor Beginn jedes Spieltages bei der Obleutebesprechung.
2. Die Obleute einer Mannschaft haben bei der Obleutebesprechung, welche vor Beginn eines Spieltages stattzufinden hat, dem Spieltagsleiter die gültigen Spielerpässe aller Spieler die zum Einsatz kommen, eine aktuelle schriftliche Mannschaftsaufstellung und die Schiedsrichterausweise der eingesetzten Schiedsrichter vorzulegen.
3. Wird in einer Bundesliga-Begegnung von einer Mannschaft ein nicht spielberechtigter Spieler eingesetzt, so wird diese Mannschaft ohne Rücksicht auf eine eventuelle weitergehende Bestrafung für dieses Spiel disqualifiziert. Die Mannschaft erhält keine Punkte. Die gegnerische Mannschaft erhält drei (3) Punkte gutgeschrieben.

IV. Durchführung der Bundesliga-Spieltage

§ 7 Festlegung der endgültigen Spielreihenfolge

1. Der Bundessligaausschuss legt bis zur Ressorttagung, welche regelmäßig im Oktober eines Jahres stattfindet, den Bundesligavereinen und den Fachwarten den vorläufigen Spielplan für die kommende Saison vor.
2. Die Gruppeneinteilung wird durch den Bundessligaausschuss grundsätzlich nach örtlichen Kriterien vorgenommen, wobei insbesondere auf ausgewogene Anfahrtswege der Bundesligavereine zu den Spielorten zu achten ist. Die zwölf (12) teilnehmenden Mannschaften bei der Herren werden geografisch in zwei (2) Gruppen eingeteilt. Die Mannschaften werden entsprechend des Vorjahresergebnisses innerhalb der Gruppen gesetzt. Die Festlegungen bedürfen der Beschlussfassung durch den Verbandsausschuss.
3. Die Bundesligavereine können bis zum darauffolgenden 15. Januar schriftliche Änderungsvorschläge zum vorläufigen Spielplan an den Bundessligaausschuss einreichen. Diese sind bei der endgültigen Spielplanerstellung zu berücksichtigen, soweit sie im überwiegenden Interesse der Bundesligavereine stehen.

4. Der endgültige Bundesliga-Spielplan wird dann den Vereinen bis spätestens zum 15. April zur Verfügung gestellt.

§ 8 Durchführung der Bundesligaspieltage

Die Bundesligaspiele werden an fünf (5) Spieltagen bei den Herren und an drei (3) bei den Damen in einer Hin- und Rückrunde und einer „Play off“ Runde ausgetragen.

1. Der Bundesausschuss schlägt die Bundesliga-Spieltermine sowie die Spielorte vor und stellt die Spielpläne auf. Die Festlegungen bedürfen der Beschlussfassung durch den Verbandsausschuss.
2. Eine Verlegung der Spiele oder des Spielortes kann im begründeten Einzelfall erfolgen. Voraussetzung für eine Spielverlegung nach der Veröffentlichung des endgültigen Spielplanes ist die Zustimmung der beteiligten Vereine. Über Spielverlegungen oder Änderungen entscheidet auf begründeten schriftlichen Antrag des Bundesausschusses das DKV-Präsidium.
 - 3.a) Tritt eine Mannschaft während eines laufenden Spieltages nicht oder nicht mehr an, wird sie für die laufende Saison disqualifiziert. Sie gilt damit als schlechterer Absteiger (Platz zwölf (12) bei den Herren, Platz acht (8) bei den Damen) und darf auch im Folgejahr in dem Fall nicht im Nachrückverfahren aufsteigen, wenn nicht alle qualifizierten Mannschaften melden. Ausnahmen hiervon regeln die Buchstaben 3 b) und c) dieser Ordnung.
 - 3.b) Kann eine Mannschaft zu einem Spieltag unverschuldet nicht oder nur verspätet antreten oder tritt zu Beginn eines Spieltages nicht an (z. B. bei der Anreise infolge eines Staus, einer Autopanone oder aufgrund einer Krankheit nachgewiesen durch eine ärztliche Bescheinigung), so hat der betreffende Obmann den Spieltagsleiter unverzüglich nach Kenntnisnahme zu informieren. Für diese Mannschaft wird jedes einzelne nichtangetretene Spiel als Niederlage mit null (0) Punkten bewertet. Die gegnerische Mannschaft erhält drei (3) Punkte gutgeschrieben. Im Falle einer unverschuldeten verspäteten Anreise zum Spieltag liegt es im Ermessen der Spieltagsjury eine mögliche Verlegung der betroffenen Spiele zu prüfen und festzulegen.
 - 3.c) Verletzen sich oder erkranken Spieler während eines Spieltages und kann infolge dessen deren Mannschaft nicht mehr antreten, so muss dieser Spieler bzw. seine Mannschaft noch während des laufenden Spieltages ein ärztliches Attest über die Wettkampfuntauglichkeit aufgrund der Verletzung bzw. Erkrankung beibringen und dem Spieltagsleiter übergeben. Die Spiele werden analog § 8 Absatz 3 b) dieser Ordnung gewertet.
4. Melden eine oder mehrere Mannschaften zur Bundesliga nicht, werden vom Bundesausschuss folgende Vereine in der angegebenen Reihenfolge eingeladen, das Spielrecht in der Bundesliga wahrzunehmen:
 1. Dritter der LK II des Vorjahres
 2. 1. Absteiger des Vorjahres
 3. Vierter der LK II des Vorjahres
 4. 2. Absteiger des Vorjahres
 5. Fünfter der LK II des Vorjahres

Aufforderung und Meldung müssen bis eine (1) Woche vor der Fachtagung erfolgen. Mannschaften, welche nicht für die Leistungsklasse melden, für welche sie sich qualifiziert haben, werden gemäß § 78 (1) in die letzte Spielklasse zurückgestuft.

5. Der Bundeligaausschuss benennt für jeden Bundeligaspieltag einen Spieltagsleiter, welcher für die Organisation und Durchführung des Bundeligaspieltages verantwortlich ist. Der Spieltagsleiter überzeugt sich rechtzeitig vor Spielbeginn vom ordnungsgemäßen Aufbau des Spielfeldes und des Ortes sowie vom Vorhandensein der benötigten Materialien. Des Weiteren nimmt der Spieltagsleiter die namentliche Einteilung der Schiedsrichterteams auf Grundlage der Vereinseinteilung des DKV-Referenten für Wettkampf- und Kampfrichterwesen und der Meldung der Vereine vor und hält diese im Spielprotokoll fest.
6. Die Spielergebnisse müssen dem Spielleiter (Vorsitzender des Bundeligaausschusses) sofort nach Beendigung des Spieltages per Fax oder E-Mail übermittelt werden. Der Spielleiter erstellt die Tabelle. Er übermittelt die Spielergebnisse und die Tabelle den Sportinformationsdiensten, dem DKV Ressortleiter, des DKV - Referenten für Wettkampf- und Kampfrichterwesen, dem Beauftragten für Öffentlichkeitsarbeit im DKV-Ressort Kanupolo und den Bundeligavereinen. Informationen an die örtliche Presse werden vom Heimverein übernommen.
7. Spieltagsjury
 - a) Der verantwortliche Spieltagsleiter nominiert für den Spieltag eine Spieltagsjury von mindestens drei (3) Mitgliedern und zwei (2) Ersatzleuten aus verschiedenen Vereinen. Sofern es organisatorisch nicht anderweitig möglich ist, dürfen auch Bundesliga-Spieler in die Jury berufen werden.
 - b) Findet der Bundeligaspieltag im Rahmen eines Turniers statt, so ist die Jury des Bundeligaspieltages identisch mit der an diesem Turnier eingesetzten Jury.
8. Die Spieltagsjury hat als Aufgaben
 - a) die ordnungsgemäße Durchführung des Bundeligaspieltages durch den Veranstalter sicherzustellen und ggf. gravierende Mängel nebst Sachverhaltsdarstellung und Sanktionsvorschlag an den Bundeligaausschuss zu melden,
 - b) nicht aufschiebbare Sportstrafen zu verhängen (z.B. bei roter Karte wegen Tätlichkeit usw.),
 - c) die unverzügliche Weiterleitung aller roten Karten und anderem sportwidrigem Verhalten mit Sachverhaltsermittlungen am Ende des Spieltages an den Spielleiter.
9. Die Mitglieder des Bundeligaausschusses nehmen die Aufgabe des Wettkampfausschusses als Entscheidungsinstanz entsprechend der WB wahr. Sie entscheiden insbesondere über
 - a) Sanktionen gegen den Veranstalter bei nicht ordnungsgemäßer Durchführung der Wettkämpfe.
 - b) Berufungen gegen die Entscheidungen der Spieltagsjury. Solche Berufungen sind innerhalb einer Woche nach dem Bundeligaspieltag schriftlich und mit einer Gebühr gemäß § 52 (2a) in Form eines Verrechnungsschecks an den Spielleiter zu richten.

Informationen über Sportstrafen gibt der Spielleiter an den DKV- Ressortleiter, den DKV- Referenten für Wettkampf- und Kampfrichterwesen, den zuständigen LKV-Fachwart und den betroffenen Bundeligaverein weiter.
10. Grundsätzlich erstellt der DKV-Referent für Wettkampf- und Kampfrichterwesen oder der DKV-Beauftragte für Schiedsrichterwesen den Schiedsrichtereinsatzplan unter Nennung der Vereine. Er kann diese Aufgabe auf den Spielleiter übertragen.
11. Bundeligavereine, die zum Spieltag nicht die erforderlichen Schiedsrichter mit entsprechender Lizenz stellen, haben ein Ordnungsgeld nach dem Strafkatalog zu zahlen. Im

Wiederholungsfalle ist dem betreffenden Verein gemäß §§ 5 Abs. 4, 3 Abs. 4 dieser Ordnung die Startberechtigung in der Bundesliga zu entziehen.

12. Die Spiele werden nach §72 (3) gewertet.

§ 9 Pflichten der gastgebenden Vereine

Der gastgebende Verein hat für die ordnungsgemäße Durchführung der Bundesliga-Spiele zu sorgen, insbesondere hat er dafür Sorge zu tragen, dass

- a) Rettungs- bzw. Sanitätspersonal anwesend ist,
- b) die Schiedsrichter einwandfreie Bedingungen vorfinden und die Zuschauer nicht die Schiedsrichter oder Zeitnehmer behindern,
- c) dem Gastverein ausreichende Übernachtungsmöglichkeiten angeboten werden (Zeltplatz, Bootshaus, usw.)

§ 10 Kosten des Bundesliga-Spieltages

1. Jeder Verein trägt die Kosten für Reise, Unterkunft und Verpflegung selbst.
2. Die Kosten der Veranstaltung sind vom Ausrichter zu tragen, werden jedoch anteilig aus den Teilnehmergebühren bezuschusst.

V. Vollversammlung

§ 11 Vollversammlung der Bundesligavereine

1. Die Vollversammlung der Bundesligavereine besteht aus jeweils einem Vertreter der zwölf (12) Herren- und der acht (8) Damen-Bundesligavereine, dem DKV- Ressortleiter, den DKV- Referenten, sowie dem Bundesligaausschuss.
2. Die Vollversammlung findet grundsätzlich am vorletzten Bundesligaspieltag statt. Die Vollversammlung wird vom Bundesligaausschuss vorbereitet und durch den Spielleiter geleitet.
3. Auf der Vollversammlung soll über die Organisation und Durchführung der Bundesliga diskutiert werden, um im Bedarfsfall der Ressorttagung Anträge für Änderungen zu geben.
4. Eine außerordentliche Vollversammlung kann durch den Bundesligaausschuss oder sieben (7) Bundesligavereinen beantragt werden.
5. Jeder Bundesligaverein hat bei der Vollversammlung eine Stimme
6. Ein Vertreter eines Bundesligavereins ist nur für diesen Verein stimmberechtigt.
7. Die schriftliche Einladung zur Vollversammlung erfolgt mindestens vierzehn (14) Tage vorher durch den Spielleiter.

VI. Bundesligaausschuss

§ 12 Bundesligaausschuss

1. Der Bundesligaausschuss ist der Wettkampfausschuss der Bundesliga und wird von den Kanupolo-Fachwarten aller Landesverbände im Turnus von zwei Jahren gewählt.

2. Der Bundeligaausschuss besteht aus fünf (5) stimmberechtigten Mitgliedern (davon muss mindestens einer (1) Bundesligaspieler sein):
 - a) dem Vorsitzenden,
 - b) dem Stellvertreter des Vorsitzenden und
 - c) vier (4) Beisitzern/-innen.
3. Der Vorsitzende sowie seine Stellvertreter werden in der ersten Bundeligaausschusssitzung nach der Neuwahl von den Mitgliedern des Bundeligaausschusses gewählt.
4. Der Vorsitzende ist der Spielleiter der Bundesliga.

§ 13 Aufgaben

1. Der Bundeligaausschuss verwaltet die Bundesliga und entscheidet über die sportlichen Belange, die nur die Bundesliga betreffen. Soweit die Bundesliga-Ordnung kein anderes Organ für die Wahrnehmung von Aufgaben vorsieht, werden diese Aufgaben vom Bundeligaausschuss wahrgenommen.
2. Dem Bundeligaausschuss obliegt insbesondere:
 - a) die Entscheidung über die Erteilung und Versagung der Spielerlaubnis,
 - b) die Erstellung der Vorschläge für die Bundesliga-Spieltermine und Spielorte sowie die Aufstellung der Spielpläne,
 - c) die endgültige Entscheidung über schriftliche Proteste, Anträge und Vorschläge der Bundesligavereine,
 - d) die endgültige Entscheidung über eine Spielverlegung oder Verlegung des Austragungsortes,
 - e) die Wahl des Bundesligaspielleiters und dessen Vertreters,
 - f) die Verhängung der in § 5 Abs. 3 a)-e) aufgeführten Sanktionen bei sonstigen Verstößen,
 - g) die Aufgabe als Berufungsinstanz gegen Entscheidungen der Spieltagsjury.

§ 14 Ausschussvorsitzende

Die Aufgaben des Ausschussvorsitzenden und seiner Stellvertreter sind insbesondere:

- a) Überwachung der Einhaltung der Spieltermine,
- b) Erstellung und Veröffentlichung der offiziellen Tabellen an jedem Spieltag,
- c) Entgegennahme und Kontrolle der Spielberichte,
- d) Leitung der Vollversammlung.

§ 15 Bundeligaausschusssitzungen

1. Ordentliche Bundeligaausschusssitzungen finden nach Bedarf, mindestens jedoch einmal im Jahr statt. Der Tagungsort soll zentral für alle Teilnehmer der Sitzung erreichbar sein oder sich an nationale oder internationale Veranstaltungen anschließen. Außerordentliche Ausschusssitzungen werden nach Absprache durch die Ausschussmitglieder einberufen.
2. Der Vorsitzende des Bundeligaausschusses lädt zu den Sitzungen ein und führt den Vorsitz. Der Termin für ordentliche Ausschusssitzungen soll mindestens vierzehn (14) Tage vor der Sitzung allen Ausschussmitgliedern bekannt sein. Die Tagesordnung wird durch den Vorsitzenden festgelegt. Die Tagesordnung muss mindestens zehn (10) Tage vor der Sitzung den Ausschussmitgliedern bekannt gegeben werden. Jedes Mitglied des Bundeligaausschusses hat das Recht zu verlangen, dass ein bestimmter Tagesordnungspunkt in die Tagesordnung aufgenommen wird.

3. Der Bundeligaausschuss ist beschlussfähig, wenn mindestens drei (3) seiner Mitglieder anwesend sind. Zur Verabschiedung von Beschlüssen bedarf es der einfachen Mehrheit der anwesenden Ausschussmitglieder. Stimmenthaltungen werden nicht gewertet. Bei Stimmgleichheit gilt der Antrag als abgelehnt.
4. Ein Protokoll ist bei allen ordentlichen Ausschusssitzungen anzufertigen. Das Protokoll ist allen Teilnehmern der Ausschusssitzung innerhalb von zwei (2) Wochen nach Sitzungstermin zuzusenden, eventuelle Einsprüche sind innerhalb von vierzehn (14) Tagen schriftlich an den Spielleiter zulässig. Liegen innerhalb dieses Zeitraumes keine Einsprüche vor, gilt das Protokoll als genehmigt. Im Falle von Einsprüchen ist es auf der nächsten Sitzung des Bundeligaausschusses zu verabschieden. Das endgültige Protokoll wird an alle Bundeligavereine verteilt.
5. Der Bundeligaausschuss kann Beschlüsse auch in Form von telefonischen Umfragen fassen, wenn die Sachlage dies erfordert und der formulierte Beschlussantrag mit eventuellen Erläuterungen und Unterlagen den Ausschussmitgliedern schriftlich vorliegt. In jedem Fall sind jedoch die mündlichen Stimmabgaben durch die Ausschussmitglieder unverzüglich schriftlich zu bestätigen.

§ 16 Abrechnungswesen

1. Reisekosten werden nach der DKV-Reisekostenordnung abgerechnet. Bei notwendigen Reisen im Rahmen der Ausschusstätigkeit ist öffentlichen Verkehrsmitteln Vorrang zu geben. Die Benutzung des eigenen Pkws ist grundsätzlich gestattet. Jedes Ausschussmitglied hat dafür Sorge zu tragen, dass die kostengünstigste Verkehrsverbindung und das kostengünstigste Verkehrsmittel (z.B. Fahrgemeinschaften) in Anspruch genommen wird.
2. Laufende Kosten (Porto, Telefon usw.) sind grundsätzlich nur unter Vorlage entsprechender Belege abrechnungsfähig.

§ 17 Sitzungsteilnahme von Gästen

Sofern der DKV- Ressortleiter, die DKV Referenten oder LKV - Kanupolo - Fachwarte, bzw. LKV- Hauptschiedsrichter an einer Sitzung des Bundeligaausschusses teilnehmen möchten, so ist dies möglich. Die in diesem Zusammenhang entstehenden Kosten sind jedoch durch den Gast selber zu tragen. Nimmt eine nicht dem Bundeligaausschuss angehörende Person auf Einladung des Ausschusses an einer Sitzung teil, so sind die entstehenden Kosten gemäß § 16 zu erstatten.

Anhang F – Schiedsrichterordnung

1. Schiedsrichter

- 1.1. Schiedsrichter im Sinne dieser Ordnung ist jeder Kampfrichter gemäß der §§ 36-39 der Wettkampfbestimmungen Kanupolo.
- 1.2. Schiedsrichter kann nur werden, wer einem dem DKV angeschlossenen Landesverband angehört und das vierzehnte (12.) Lebensjahr vollendet hat.
- 1.3. Schiedsrichteraufgaben dürfen nur von Personen ausgeübt werden, die erfolgreich eine Schiedsrichterprüfung entsprechend den Regelungen des Verbandes abgelegt haben und im Besitz eines gültigen Schiedsrichterausweises sind.

2. Schiedsrichterklassen

- 2.1. Schiedsrichter werden entsprechend ihrer Ausbildung und Einsatzerfahrung und -leistung klassifiziert. Es gibt PLZ-, C-, B-, A- und ICF-Schiedsrichter.

2.2. PLZ-Schiedsrichter

Der PLZ-Schiedsrichter ist eine Vorstufe vor dem C-Schiedsrichter. Nach einer zwei-stündigen theoretischen Schulung und einer anschließenden praktischen Unterweisung ist er berechtigt, als Spielprotokollführer, Linienrichter oder Zeitnehmer zu fungieren. Der PLZ-Schiedsrichter kann bei entsprechender Leistung in allen Leistungsklassen eingesetzt werden.

2.3. C-Schiedsrichter

- 2.3.1 C-Schiedsrichter kann nur werden, wer eine PLZ-Ausbildung absolviert hat und das vierzehnte (14.) Lebensjahr vollendet hat.
- 2.3.2 C-Schiedsrichter haben die erste Ausbildung abgeschlossen und besitzen wenig praktische Erfahrungen. Ihr Einsatz soll unter Mitwirkung eines erfahrenen B- oder A-Schiedsrichters, zu Beginn ihrer Schiedsrichtertätigkeit schwerpunktmäßig im Schüler- und Jugendbereich, erfolgen. Ein Einsatz bei Junioren-, Damen- und ausgewählten Herrenspielen ist bei entsprechenden Leistungen möglich.

2.4. B-Schiedsrichter

- 2.4.1 B-Schiedsrichter besitzen gute Fähigkeiten im Schiedsrichtereinsatz. Sie haben eine besondere Qualifikation als Schiedsrichter bewiesen und zwei Jahre lang mindestens zehn (10) spielende / zwanzig (20) nichtspielende Schiedsrichtereinsätze jährlich, davon je drei (3) spielende / zehn (10) nichtspielende Schiedsrichter auf verschiedenen größeren Turnieren, nachgewiesen (Schiedsrichtereinsatzbogen).
- 2.4.2 Innerhalb von zwei (2) Jahren soll ein Weiterbildungslehrgang besucht werden, der nach inhaltlichen Vorgaben der zuständigen Landeshauptschiedsrichter oder des DKV-Referats Wettkampf- und Kampfrichterwesen im Ressort Kanu-Polo durchgeführt wird (Nachweis über LKV-Hauptschiedsrichter). Soweit in diesem Zeitraum keine Weiterbildung angeboten wird, müssen innerhalb einer Saison zumindest drei (3) vom LKV-Hauptschiedsrichter veranlasste Begutachtungen von Einsätzen als erster oder zweiter Schiedsrichter bei zumindest durchschnittlich anspruchsvollen Spielen erfolgreich bestanden werden. Binnen eines Zeitraums von maximal vier (4) Jahren muss an einer Weiterbildungsmaßnahme teilgenommen werden.
- 2.4.3 B-Schiedsrichter sind für alle Spielklassen, einschließlich der Bundesliga auf nationaler Ebene einsatzberechtigt. Ein Einsatz für Spiele mit internationaler Beteiligung ist mög-

lich, soweit dafür eine ICF-Schiedsrichterprüfung nicht erforderlich ist. B-Schiedsrichter können als Co-Referenten für die Schiedsrichterausbildung eingesetzt werden.

2.5. A-Schiedsrichter

- 2.5.1 A-Schiedsrichter besitzen sehr gute Fähigkeiten im Schiedsrichtereinsatz. Sie haben eine sehr gute Qualifikation als Schiedsrichter bewiesen und drei (3) Jahre lang mindestens fünfzehn (15) spielende / fünfundzwanzig (25) nichtspielende Schiedsrichtereinsätze jährlich, davon je fünf (5) spielende / zehn (10) nichtspielende Schiedsrichtereinsätze auf verschiedenen größeren Turnieren, nachgewiesen (Schiedsrichtereinsatzbogen).
- 2.5.2 Innerhalb von zwei (2) Jahren soll ein Weiterbildungslehrgang besucht werden, der nach inhaltlichen Vorgaben des DKV-Referates Wettkampf- und Kampfrichterwesen im Ressort Kanupolo durchgeführt wird. (Nachweis über LKV-Hauptschiedsrichter). Soweit in diesem Zeitraum keine Weiterbildung angeboten wird, müssen innerhalb einer Saison zumindest drei (3) vom LKV-Hauptschiedsrichter veranlasste Begutachtungen von Einsätzen als erster oder zweiter Schiedsrichter bei anspruchsvollen Spielen erfolgreich bestanden werden. Binnen eines Zeitraums von maximal vier (4) Jahren muss an einer Weiterbildungsmaßnahme teilgenommen werden.
- 2.5.3 Zur Einstufung eines Schiedsrichters in die Schiedsrichterklasse A ist die erfolgreiche praktische Begutachtung durch drei (3) verschiedene A-Schiedsrichter erforderlich. A-Schiedsrichter sind für alle Spielklassen, einschließlich der Bundesliga auf nationaler Ebene einsatzberechtigt. Ein Einsatz für Spiele mit internationaler Beteiligung ist möglich, soweit dafür eine ICF-Schiedsrichterprüfung nicht erforderlich ist. A-Schiedsrichter können als Referenten und Prüfer für die Schiedsrichterausbildung eingesetzt und für die ICF-Ausbildung vorgeschlagen werden.

2.5. ICF-Schiedsrichter

- 2.5.1 ICF-Schiedsrichter sind A-Schiedsrichter, die überdurchschnittliche Schiedsrichterleistungen über einen längeren Zeitraum gezeigt und die ICF-Prüfung bestanden haben. Englische Sprachkenntnisse sind Qualifikationsvoraussetzungen. Sie müssen mindestens fünfundzwanzig (25) Einsätze jährlich, davon fünfzehn (15) auf verschiedenen größeren Turnieren, nachweisen (Schiedsrichtereinsatzbogen).
 - 2.5.2 Innerhalb von zwei (2) Jahren soll ein Weiterbildungslehrgang besucht werden, der durch das ICF-Kanu-Polokomitee oder das DKV-Referat Wettkampf- und Kampfrichterwesen im Ressort Kanupolo ausgerichtet oder nach deren inhaltlichen Vorgaben durchgeführt wird. (Nachweis über den DKV-Beauftragten für Schiedsrichterwesen). Soweit in diesem Zeitraum keine Weiterbildung angeboten wird, müssen innerhalb einer Saison zumindest drei (3) vom DKV-Referat Wettkampf- und Kampfrichterwesen im Ressort Kanupolo veranlasste Begutachtungen von Einsätzen als erster oder zweiter Schiedsrichter bei anspruchsvollen Spielen mit internationalem Niveau erfolgreich bestanden werden. Die Begutachtung durch die ICF bleibt hiervon unberührt. Binnen eines Zeitraums von maximal vier (4) Jahren muss an einer Weiterbildungsmaßnahme teilgenommen werden. Innerhalb von zwei (2) Jahren muss ein Weiterbildungslehrgang besucht werden (Nachweis über DKV - Referenten für Wettkampf- und Kampfrichterwesen).
 - 2.5.3 ICF-Schiedsrichter können zu allen nationalen und internationalen Turnieren (Länderkämpfe, Europa- und Weltmeisterschaften) eingesetzt werden. ICF-Schiedsrichter können als Referenten und Prüfer für die Schiedsrichterausbildung eingesetzt werden.
- 2.6. Die Klassifizierung der Schiedsrichter erfolgt bis zur Stufe B durch die Landeshauptschiedsrichter für die Stufen A und ICF, durch das DKV-Referat Wettkampf- und Kampfrichterwesen im Ressort Kanu-Polo, jeweils vor Beginn der neuen Saison spätestens bis zum Monat März des jeweiligen Kalenderjahres.
 - 2.7. Schiedsrichter, die als DKV- oder LKV-Hauptschiedsrichter tätig sind, verbleiben aufgrund ihrer anderweitigen Arbeitsbelastung in der Schiedsrichterkategorie, der sie zum Zeitpunkt ihrer Amtsaufnahme angehört haben und werden nicht zurückgestuft, sollten

sie die erforderliche Zahl an Einsätzen nicht erreichen. Eine Hochstufung bei Erfüllung der notwendigen Kriterien bleibt hiervon unberührt. Ehemalige DKV- oder LKV-Hauptschiedsrichter werden in dem, dem Ausscheiden aus dem Amt folgenden Kalenderjahr erstmals wieder in die übliche Klassifizierung eingereiht.

3. Schiedsrichterausweise

- 3.1. Jedem Schiedsrichter wird vom ausbildenden Landesverband ein Schiedsrichterausweis ausgestellt. Der Ausweis ist Eigentum des ausstellenden Verbandes.
- 3.2. Der Schiedsrichterausweis ist nur gültig, wenn er die Unterschrift des Inhabers und die Unterschrift, den Stempel und den Gültigkeitsvermerk des LKV-Hauptschiedsrichters, bei A-Schiedsrichtern den des DKV-Referenten für Wettkampf- und Kampfrichterwesen, enthält.
- 3.3. Die Gültigkeitsdauer des nationalen Schiedsrichterausweises ist auf ein (1) Jahr befristet. Er verliert seine Gültigkeit am 31. Dezember des laufenden Kalenderjahres, wenn er nicht verlängert wird.
- 3.4. Die Verlängerung des Schiedsrichterausweises darf nur erfolgen, wenn der betreffende Schiedsrichter jährlich Einsätze mittels eines Schiedsrichtereinsatzbogens nachgewiesen hat. Hierfür müssen die Schiedsrichter rechtzeitig, spätestens bis zum 15. Januar des Folgejahres ihre Einsatzbögen an die zuständigen Hauptschiedsrichter einreichen. Verspätet eingereichte Einsatzbögen werden nur in begründeten Ausnahmefällen berücksichtigt. In Ausnahmefällen ist die Verlängerung des Schiedsrichterausweises aufgrund von mindestens drei (3) vom zuständigen Hauptschiedsrichter veranlassten und vom Schiedsrichter bestandenen Sichtungen möglich.
- 3.5. Der Schiedsrichterausweis wird durch den LKV-Hauptschiedsrichter bzw., wenn der Landesverband keinen Hauptschiedsrichter besitzt, durch den DKV-Referenten für Wettkampf- und Kampfrichterwesen verlängert. Die Verwaltung hat in allen LKVs durch eine vom Ressort bereitgestellte Software online und zentral gespeichert zu erfolgen.
- 3.6. Scheidet ein Schiedsrichter aus, ist dies umgehend dem DKV-Referenten für Wettkampf- und Kampfrichterwesen mitzuteilen. Der Ausweis ist unaufgefordert der ausgebenden Stelle zurückzugeben.

4. Verpflichtungen und Anforderungen an die Person des Schiedsrichters

Mit seiner Unterschrift im Schiedsrichterausweis verpflichtet sich der Schiedsrichter:

- 4.1. in seiner Tätigkeit gemäß den gültigen Satzungen und Ordnungen des DKV und der Landesverbände, insbesondere der Kanu-Polo-Wettkampfbestimmungen und den Kanu-Poloregeln zu verfahren.
- 4.2. sich umfassende Kenntnisse des Regelwerks sowie Sicherheit in der Auslegung der Spielregeln anzueignen und ständig auf dem aktuellen Stand zu halten, insbesondere die in seiner Klasse geforderten Weiterbildungsmaßnahmen zu besuchen.
- 4.3. die in der Schiedsrichterordnung und den Regelauslegungen festgelegten Aufgaben vor, während und nach dem Spiel genauestens zu befolgen.
- 4.4. während der Spielleitung die vorgeschriebene schwarze Schiedsrichterkleidung zu tragen.
- 4.5. in seinem Auftreten und Äußerem sicher, ruhig und korrekt zu sein.

- 4.6. seine Aufgaben in vorurteilsfreier und unparteilicher Art und Weise wahrzunehmen.
- 4.7. jede ihm übertragene Schiedsrichteraufgabe wahrzunehmen.
- 4.8. sich als Zuschauer in der Öffentlichkeit jeder Stellungnahme zu Entscheidungen und Maßnahmen seiner Kollegen zu enthalten.
- 4.9. seinen Schiedsrichtereinsatzbogen ordnungsgemäß zu führen und jährlich dem LKV-Hauptschiedsrichter vorzulegen.
- 4.10. jede Veränderung seiner Daten unverzüglich seinem LKV-Hauptschiedsrichter zu melden.

5. Schiedsrichterausrüstung

5.1. Schiedsrichterkleidung

Die Schiedsrichterkleidung besteht aus:

- a) einem schwarzen Schiedsrichterhemd oder T-Shirt
- b) einer schwarzen Turnhose
- c) Sportschuhen

Der Hauptschiedsrichter kann für einzelne Wettkämpfe oder Wettkampfsereien den Einsatz anders- oder mehrfarbiger Schiedsrichterbekleidung gestatten, wobei in diesen Fällen die Kleidungsstücke beider Schiedsrichter in Form und Farbe identisch sein müssen.

- 5.2. Bei entsprechender Witterung ist nur schwarze Wetterbekleidung gestattet.
- 5.3. Zu jedem Spiel hat jeder Schiedsrichter mindestens eine (1) funktionierende Pfeife, eine (1) rote, eine (1) gelbe, eine (1) grüne Karte und eine (1) Wurfmünze mitzuführen. Die Karten sind in einer Art und Weise mitzuführen, die es dem Schiedsrichter erlauben, diese im Spiel für Protokolltisch, Spieler und Zuschauer eindeutig und deutlich sichtbar einsetzen zu können. Jedes Schiedsrichterteam muss zum Spiel zwei (2) Stoppuhren und eine ausreichende Anzahl funktionierender Schreibstift mitbringen.
- 5.4. Die Torlinienrichter, Zeitnehmer und Protokollführer sollen jeweils einheitliche Sportkleidung tragen, wobei die Kleidung der Torlinienrichter farblich von der Kleidung der Schiedsrichter abweichen muss, um Verwechslungen vorzubeugen.

6. Organisation des Schiedsrichterwesens

- 6.1. Das Kanu-Polo-Schiedsrichterwesen ist territorial in Bundes- und Landesverbände gegliedert.
- 6.2. Auf Bundesebene wird das Schiedsrichterwesen durch den DKV-Referenten für Wettkampf- und Kampfrichterwesen in Absprache mit den Hauptschiedsrichtern der Landesverbände nach dem Prinzip der Einzelleitung organisiert und geleitet. Er ist im Ressort Kanu-Polo für alle Belange im Schiedsrichterwesen verantwortlich und vertritt die Interessen der Schiedsrichter gegenüber dem Ressortleiter, den Veranstaltern von Turnieren und Meisterschaften sowie im internationalen Bereich gegenüber den Beauftragten der ICF und der ECA.
- 6.3. Der DKV-Ressortleiter kann einen Beauftragten für Schiedsrichterwesen im DKV berufen, der den DKV-Referenten für Wettkampf- und Kampfrichterwesen bei der Wahrnehmung seiner Verantwortung im Bereich Schiedsrichterwesen unterstützt. Der Beauftragte nimmt dabei inhaltliche sowie organisatorische Aufgaben aus dem Verantwortungsbereich

reich Schiedsrichterwesen im Auftrag des DKV-Referenten eigenverantwortlich wahr. Art und Umfang der übertragenen Aufgaben und Befugnisse des Beauftragten legt der DKV-Ressortleiter in Abstimmung mit dem DKV-Referenten für Wettkampf- und Kampfrichterwesen fest.

- 6.4. Die Schiedsrichter in den Landesverbänden werden durch die LKV-Hauptschiedsrichter eigenverantwortlich geführt und angeleitet.
- 6.5. Alle, das Schiedsrichterwesen im Kanu-Polo betreffenden Regelungen richten sich nach den Bestimmungen der ICF und sind bundeseinheitlich. Soweit für Fragen des Schiedsrichterwesens im Rahmen des DKV keine abschließende Regelung getroffen ist, können die LKV-Hauptschiedsrichter diese in Absprache mit dem DKV - Referenten für Wettkampf- und Kampfrichterwesen für ihren Landesverband selbstständig regeln.
- 6.6. Ordnungen für das Schiedsrichterwesen sind durch den DKV - Referenten für Wettkampf- und Kampfrichterwesen nach Beratung und Verabschiedung durch die Hauptschiedsrichtertagung der Ressorttagung zur Beschlussfassung vorzulegen. Nachrangige Anweisungen innerhalb des Schiedsrichterwesens kann der DKV - Referenten für Wettkampf- und Kampfrichterwesen in Absprache mit den Landeshauptschiedsrichtern erteilen. Anordnungen kann der DKV - Referent für Wettkampf- und Kampfrichterwesen allein erlassen.
- 6.7. Der DKV - Referent für Wettkampf- und Kampfrichterwesen hat zur Wahrung der Einheitlichkeit des Schiedsrichterwesens im DKV, der einheitlichen Anwendung der Wettkampfbestimmungen und Spielregeln entsprechend den ICF-Vorgaben, zur Sicherstellung von Spieltagen und Turnieren sowie in Organisationsfragen gegenüber den Schiedsrichtern des Ressorts ein Weisungsrecht als auch eine Disziplinarbefugnis entsprechend der Ordnungen des DKV.
- 6.8. Der DKV - Referent für Wettkampf- und Kampfrichterwesen wird durch die Hauptschiedsrichterfach- und Ressorttagungen vom DKV-Ressortleiter dem Präsidium des DKV vorgeschlagen.
- 6.9. Die LKV-Hauptschiedsrichter werden entsprechend der landesspezifischen Regelung in ihr Amt gewählt bzw. berufen.
- 6.10. Beim DKV - Referenten für Wettkampf- und Kampfrichterwesen wird ein Beirat von 3 Schieds- bzw. Hauptschiedsrichtern gebildet, der ihn in den Bereichen Schiedsrichterorganisation, Ausbildung und internationale Aufgaben berät und unterstützt. Der Beirat wird durch die Hauptschiedsrichtertagung für zwei Jahre gewählt. Die Aufgabenverteilung regelt der DKV - Referent für Wettkampf- und Kampfrichterwesen in Abstimmung mit dem Beauftragten für Schiedsrichterwesen.
- 6.11. Die Landeshauptschiedsrichter führen über alle in ihrem Landesverband tätigen Kanu-Polo-Schiedsrichter ein Register. Ein entsprechendes Register führt der DKV - Referent für Wettkampf- und Kampfrichterwesen oder sein Beauftragter für die Schiedsrichter der Stufen „A“ und „ICF“ sowie die Mitglieder des Schiedsrichterkaders. In diesem Register werden folgende Daten erfasst:
Namen, Vornamen, Geburtstag, Wohnanschrift, Telefon, Fax, Email-Adresse, Verein, Landesverband, Klassifizierung, Gesamtanzahl der erfassten Einsätze, Ämter im Verband, Mitgliedschaft im Kader, besondere Einsätze bzw. Leistungen, Bestrafungen, weitere relevante Angaben.
- 6.12. Einsprüche gegen die Tätigkeit eines Schiedsrichters können nur beim DKV - Referenten für Wettkampf- und Kampfrichterwesen eingelegt werden. In besonders schwerwiegenden Fällen kann der DKV - Referent für Wettkampf- und Kampfrichterwesen dem

betreffenden Schiedsrichter die Schiedsrichterlizenz entziehen und den Ausweis einziehen. Die DKV-Sportordnung wird dabei zugrundegelegt.

- 6.13. Die Erstattung der Kosten für eingeladene Schiedsrichter erfolgt nach den Reisekostensätzen für Referenten des DKV durch den Veranstalter.

7. Schiedsrichterkader

7.1. Aufgaben des Schiedsrichterkaders

Aufgaben des Schiedsrichterkaders sind:

- a) die Sicherstellung größerer nationaler und internationaler Turniere und der Bundesliga im Schiedsrichterbereich,
- b) die Entwicklung des Schiedsrichterwesens im Verband,
- c) Unterstützung des DKV- und der LKV-Hauptschiedsrichter in Organisations- und Ausbildungsfragen und
- d) eine einheitliche Anwendung der Spielregeln und Regelinterpretationen.

- 7.2. Die Mitglieder des Kaders sind verpflichtet, den DKV- und die LKV-Hauptschiedsrichter in allen Fragen des Schiedsrichterwesens zu unterstützen. Sie müssen wenigstens an zu fünf (5) Terminen jährlich für Einsätze und Maßnahmen des Kaders zur Verfügung stehen.

- 7.3. Dem Schiedsrichterkader gehören höchstens zwanzig (20) aktive Schiedsrichter, die Schiedsrichter mit ICF-Qualifikation und die Hauptschiedsrichter der Landesverbände, der Beauftragte für Schiedsrichterwesen im DKV und der DKV-Referent für Wettkampf- und Kampfrichterwesen an. Die Leitung des Kaders obliegt dem DKV - Referenten für Wettkampf- und Kampfrichterwesen. In den Kader werden nur Schiedsrichter der Klassen „B“ und „A“ berufen.

7.4 Qualifikationskriterien der Schiedsrichterklassen für den Kader:

Kandidaten für den Kader sollen sich im Schiedsrichterbereich engagieren und gute bis sehr gute Schiedsrichterleistungen erbringen. Des weiteren gelten folgende Qualifikationsmerkmale:

- a) Stufe „B“: - mindestens fünfzehn (15) Einsätze spielende / fünfundzwanzig (25) Einsätze nichtspielende Schiedsrichter pro Saison, davon sechs (6) spielende / zehn (10) nichtspielende bei größeren Turnieren
- Ein (1) Lehrgang jährlich bzw. analog Ziffer 2.4. b)
- b) Stufe „A“: - mindestens fünfzehn (15) Einsätze spielende / fünfunddreißig (35) Einsätze nichtspielende Schiedsrichter pro Saison, davon acht (8) spielende / fünfzehn (15) nichtspielende Schiedsrichter bei größeren Turnieren
- Ein (1) Lehrgang jährlich bzw. analog Ziffer 2.5. b)

- 7.5. Die Landesverbände schlagen, entsprechend der Qualifikationskriterien, die Schiedsrichter für den Kader vor, wobei jeder Landesverband mindestens ein (1) Schiedsrichter für den Kader zu stellen hat. Die Plätze werden entsprechend der Leistung der vorgeschlagenen Schiedsrichter besetzt. Über die Nominierung entscheidet der DKV-Referent für Wettkampf- und Kampfrichterwesen zusammen mit den LKV- Hauptschiedsrichtern.

- 7.6. Die Berufung in den Schiedsrichterkader erfolgt durch den Ressortleiter auf Vorschlag des DKV-Referenten für Wettkampf- und Kampfrichterwesen. Personelle Entscheidungen innerhalb des Kaders trifft der DKV-Referent für Wettkampf- und Kampfrichterwesen in Abstimmung mit den Hauptschiedsrichtern der Landesverbände.

- 7.7. Erfüllt ein Schiedsrichter die Qualifikationsmerkmale nicht, so wird er aus dem Kader abberufen. In begründeten Ausnahmefällen kann von einer Abberufung abgesehen werden. Die Entscheidung darüber trifft der DKV-Referent für Wettkampf- und Kampfrichterwesen in Abstimmung mit den Hauptschiedsrichtern der Landesverbände.
- 7.8. Mitglieder des Kaders können die Entlassung bzw. Abberufung beantragen. Die Entscheidung darüber trifft der DKV-Referent für Wettkampf- und Kampfrichterwesen. Soweit es sich um den einzigen Schiedsrichter eines Landesverbandes im Kader handelt, kann dieser einen Nachfolger vorschlagen.
- 7.9. Aus dem Kader werden die Kandidaten für die ICF-Qualifikation delegiert.
- 7.10. Die Mitglieder des Schiedsrichterkaders sind für ihre Einsätze durch den Veranstalter finanziell zu entschädigen. Die Entschädigung erfolgt nach den Reisekostensätzen des DKV durch den Veranstalter.
- 7.11. Der Schiedsrichterkader führt jährlich, möglichst im Rahmen der Aufstiegsrunde oder der Deutschen Meisterschaft eine Beratung/ Weiterbildung unter Leitung des Hauptschiedsrichters des DKV durch.
- 7.12. Mitglieder des Schiedsrichterkaders können wegen Verfehlungen, insbesondere gegen die Satzung und Ordnungen des DKV, aus dem Schiedsrichterkader ausgeschlossen werden. Der Ausschluss erfolgt durch den Ressortleiter.

Anhang G Spielerausweisordnung

Der Eigentümer des Spielerausweises ist der DKV. Der Spieler ist Besitzer des Spielerausweises.

1. Herstellung und Vertrieb

1.1. Herstellungen und Vertrieb erfolgen im Auftrag des DKV-Ressorts. Die Vereine fordern die benötigte Anzahl von Ausweisen bei der vom DKV Ressort benannten Stelle gegen Zahlung einer Schutzgebühr an. Die Spielerausweise werden für die folgenden Spielklassen herausgegeben:

- Schüler
- weibliche / männliche Jugend
- Juniorinnen / Junioren
- Damen / Herren

1.2. Es können Kosten erhoben werden, die Anschaffung und Portokosten für den nachfolgenden Postweg beinhalten.

2. Ausfertigen des Spielerausweises

2.1. Der Verein füllt den Spielerausweis entsprechend der abgefragten Angaben aus. Insbesondere sind:

- a) die persönliche Daten der Spielerin / des Spielers einzutragen und der Ausweis mit einem aktuellen Passbild der Spielerin / des Spielers dauerhaft zu versehen. Mit ihrer/seiner Unterschrift sind diese Angaben zu bestätigen und die Wettkampfbestimmungen, die Antidopingbestimmungen sowie die Datenschutzerklärung anzuerkennen. Bei minderjährigen Spielerinnen und Spielern ist zusätzlich die Unterschrift des Sorgeberechtigten beizubringen.
- b) der Vereinsname, der Vereinseintritt einzutragen. Mit der Unterschrift des Vertreters des Vereinsvorstandes durch den Vereinsstempel bestätigt der Verein die Richtigkeit der gemachten Angaben, insbesondere der Spielklasse, und dass keine Hinderungsgründe für die beantragte Startberechtigung dieser Spielerin / dieses Spielers für den beantragenden Verein bestehen.
- c) auf der Rückseite des Ausweises durch einen Arzt schriftlich und mit Stempel zu bestätigen, dass die Spielerin / der Spieler Sport gesund ist. Diese Bestätigung darf zum Zeitpunkt der Beantragung nicht älter als 3 Monate sein.

2.2. Diese Unterlagen sind bei der zuständigen LKV-Geschäftsstelle / dem LKV-Fachwart einzureichen.

2.3. Die LKV-Geschäftsstelle / der LKV-Fachwart

- a) kontrolliert die Vollständigkeit der Angaben auf dem Spielerausweis,
- b) überprüft, ob das Geburtsdatum mit der beantragten Spielklasse übereinstimmen,
- c) verbindet Passbild und Ausweis durch den LKV-Stempel,
- d) trägt die Registernummer des LKVs (bestehend aus LKV-Nummer im DKV, Vereinsnummer im LKV, laufender Nummer des Ausweises innerhalb des Vereins) auf dem Ausweis ein und
- e) registriert den Ausweis im Register des LKV bzw. der LKV-Fachschaft.

2.4. Mit der Unterschrift des LKV-Fachwartes erlangt der Spielerausweis seine Gültigkeit und die Spielberechtigung für die beantragte Spielerin / den beantragten Spieler wird erteilt. Danach wird der Ausweis dem Verein ausgehändigt.

2.5. Das Verfahren nach 2.2. bis 2.4. kann in den Landesverbänden geändert werden, soweit die inhaltliche Umsetzung dieser Ordnung gewährleistet ist.

3. Gültigkeit und Änderungen

- 3.1. Die Spielerausweise müssen dem zuständigen LKV-Fachwart oder dessen Beauftragten jährlich zur Erteilung der Spielberechtigung vorgelegt werden. Ziffer 2.1.c) gilt für die Verlängerung entsprechend. Ohne Verlängerung verliert die Spielerin / der Spieler die Spielberechtigung für die jeweilige Saison.
- 3.2. Veränderung von persönlichen Angaben der Spielerin / des Spielers sind auf dem Ausweis zu vermerken und durch den Vereinsvorstand mit Stempel und Unterschrift zu bes tätigen. Diese Veränderungen sind dem zuständigen LKV-Fachwart schriftlich mitzuteilen.
- 3.3. Bei Vereinswechsel oder Änderungen der Spielklasse ist immer eine Neuausfertigung des Spielerausweises erforderlich. Der vorherige Verein muss die Freigabe des Spielers auf dem Altausweis eintragen. Die Eintragung darf nicht verweigert werden, soweit die Spielerin / der Spieler ihre/seine finanziellen Verpflichtungen gegenüber dem früheren Verein vollständig erfüllt hat.

4. Kontrolle der Spielerausweise bei Wettkämpfen

- 4.1. Die Spielerausweise **nur** der zum jeweiligen Wettkampf gemeldeten Spieler sind je Mannschaft einzeln in Klarsichthüllen in einer Spielerausweismappe zu führen und mit Beginn der Wettkämpfe der Wettkampfleitung auszuhändigen.
- 4.2. Die Ausweise werden von der Jury kontrolliert. Stellt diese Unregelmäßigkeiten bzw. Verstöße gegen diese Ordnung fest, kann die Jury Ermahnungen erteilen, Sanktionen unter anderem in Gestalt von Ordnungsgeldern oder der Suspendierung der Spielberechtigung verhängen und den Ausweis vorläufig einziehen.
- 4.3. Der LKV-Fachwart oder seine Beauftragten, der DKV-Ressortleiter oder seine Referenten sowie die Präsidien und Geschäftsstellen des DKV bzw. der LKV können Spielerausweise bei Vorliegen entsprechender Gründe vorläufig oder endgültig einziehen. Mit der Einziehung des Spielerausweises ist die Spielberechtigung der Spielerin / des Spielers automatisch suspendiert.

5. Verfahren bei Sportstrafen

- 5.1. Im Falle von Sportstrafen behält die Jury bzw. der Wettkampfausschuss den Spielerausweis bis zur Umsetzung der Sanktion ein.
- 5.2. Beantragt die Jury bzw. der Wettkampfausschuss eine Bestrafung, die über ihre/seine Kompetenz hinausgeht, behält sie/er den Ausweis ein und übersendet diesen zusammen mit dem Verhandlungsprotokoll an das zuständige Entscheidungsgremium. Nach Entscheidung über den Antrag durch das zuständige Entscheidungsgremium wird der Ausweis mit der Entscheidung an den zuständigen LKV-Fachwart übersandt.
- 5.3. Der Ausweis ist erst dann zurückzugeben, wenn die Sanktion vollstreckt bzw. der Spieler/die Spielerin wieder spielberechtigt ist.

Anhang H – Formulare

Die in diesem Anhang aufgeführten Formulargrundmuster sollen für den Wettkampfbetrieb im DKV eingesetzt werden. Änderungen bzw. andere Formulare können vom Ressortleiter eingeführt werden.

Alle Formulare sind auch unter www.kanu.de zu finden.



Meisterschaft / Turnier:
..... den,

Betrifft: Spiel Nr.: am um Uhr
..... gegen

Schiedsrichter:

Ursache:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Die Jury verhandelte und beschloss mit: ____ Ja – Stimmen und ____ Nein – Stimmen

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Juryvorsitzende/r:	1.	_____
Jurymitglieder:	2.	_____
	3.	_____
	4.	_____
	5.	_____
	6.	_____
	7.	_____

Vereinskürzel

DEUTSCHER KANU-VERBAND e.V.
 Ressort Kanu-Polo


Spielklasse

Turniermeldung

Name des Vereins / Verbandes:

Name des Sportwartes:

Anschrift des Sportwartes

+49..... / e-mail:

Sportveranstaltung

Datum und Ort

Name des Obmannes

Programm an

Spieler-Nr.	Name	Vorname	Geburtsdag	Vermerke des Veranstalters
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

Schiedsrichter

Nichtspieler (Klasse)	Spieler (Klasse)	Bemerkung

Ort, Datum:

Unterschrift:

DEUTSCHER KANU-VERBAND e.V.

Ressort Kanu-Polo

- Schiedsrichtereinsatzbogen -



Einsatzjahr:

Name:	Schiedsrichterklasse:
Straße:	Verein:
Ort:	Verband:
Telefon:	Ausweis Nr.:

Einsatz lfd. Nr.	Datum	Spiel Nr.	Veranstaltung	Funktion*	Spielklasse					Bemerkung
					Herrn	Damen	Juniores	Jugend	Schüler	
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
21										
22										
23										
24										
25										
26										
27										
28										
29										
30										
31										
32										
33										
34										

Datum: _____

Unterschrift: _____

*Legende: 1.SR / 2.SR / Protokoll. / Linien. / Zeitn.



Einsatz lfd. Nr.	Datum	Spiel Nr.	Veranstaltung	Funktion*	Spielklasse					Bemerkung
					Herren	Damen	Juniores	Jugend	Schüler	
35										
36										
37										
38										
39										
40										
41										
42										
43										
44										
45										
46										
47										
48										
49										
50										
51										
52										
53										
54										
55										
56										
57										
58										
59										
60										
61										
62										
63										
64										
65										
66										
67										
68										
69										
70										
71										
72										
73										
74										
75										
76										

Datum: _____

Unterschrift: _____



*Veranstaltung: _____

*Protestführer:
(Name/ Funktion / Verein) _____

***betreffend folgendes Spiel:**

*Spiel: _____ *Uhrzeit: _____

*Mannschaft 1: _____ *Mannschaft 2: _____

*Schiedsrichterteam: _____

***betreffend folgenden Vorfall:**

***Begründung des Protestes:**

*Ort, Datum: _____, _____ *Unterschrift: _____



Verfahrensablauf (von der Jury auszufüllen)

Datum/Uhrzeit Spielende lt. Spielprotokoll: _____

Datum/Uhrzeit Protesteingang: _____

Protestgebühr bezahlt: JA / NEIN

Datum/Uhrzeit Bekanntgabe des Urteils: _____

Protest erfolgreich: JA / NEIN
(näheres siehe Verhandlungsprotokoll)

Protestgebühr zurück erstattet: JA / NEIN

Kopie des Verhandlungsprotokolls erhalten:

Protestführer:

Datum/Uhrzeit: _____ Unterschrift: _____

Beschuldigte/r:

Datum/Uhrzeit: _____ Unterschrift: _____

Anhang I - Strafkatalog - Arbeitshilfe für die Jury

§ 1 Spielerausweise & Schiedsrichterausweise

- 1.1. - nicht ordnungsgemäßer Spielerausweis
Strafe an: Verein bzw. Obmann/frau des betreffenden Vereines

Jugendliche	Erwachsene
50,00 €	100,00 €

- 1.1.1. - fehlende Verbandsgenehmigung eines eingesetzten Spielers
Strafe an: Verein bzw. Obmann/frau des betreffenden Vereines

Jugendliche	Erwachsene
a) nach WB § 59	a) nach WB § 59
b) 100,00 €	b) 200,00 €

- 1.2. - nicht ordnungsgemäßer Schiedsrichterausweis
Strafe an: Verein bzw. Obmann/frau des betreffenden Vereines

Jugendliche	Erwachsene
50,00 €	100,00 €

- 1.3. - nicht Beiführen des Schiedsrichterausweises auf einem Turnier
Strafe an: Schiedsrichter, Linienrichter, Zeitnehmer, Protokollführer

Jugendliche	Erwachsene
mündliche Ermahnung	mündliche Ermahnung

- 1.4. - wiederholtes nicht Beiführen des Schiedsrichterausweises auf einem Turnier
Strafe an: Schiedsrichter, Linienrichter, Zeitnehmer, Protokollführer

Jugendliche	Erwachsene
10,00 €	20,00 €

§ 2 Unkorrekter Spielereinsatz

- 2.1. - nicht gemeldeten Spieler eingesetzt
Strafe an Verein bzw. Obmann/frau des betreffenden Vereines

Jugendliche	Erwachsene
nach WB § 59	nach WB § 59

- 2.2. - Einsatz eines Spielers ohne Spielerausweis
Strafe an: Verein bzw. Obmann/frau des betreffenden Vereines

Jugendliche	Erwachsene
nach WB § 59	nach WB § 59

- 2.3. - Einsatz eines(r) zu jungen Spieler(in) in einer Spielklasse
 Strafe an: Verein bzw. Obmann/frau des betreffenden Vereines

Jugendliche	Erwachsene
a) nach WB § 59	a) nach WB § 59
b) 50,00 €	b) 100,00 €

- 2.4. -Einsatz eines(r) zu alten Spieler(in) in einer Spielklasse
 Strafe an: Verein bzw. Obmann/frau des betreffenden Vereines

Jugendliche	Erwachsene
a) nach WB § 59	a) nach WB § 59
b) 50,00 €	b) 100,00 €

- 2.5. - Einsatz eines(r) gesperrten Spieler(in)
 Strafe an: Verein bzw. Obmann/frau des betreffenden Vereines

Jugendliche	Erwachsene
a) nach WB § 59	a) nach WB § 59
b) 200,00 €	b) 500,00 €

§ 3 Mannschaften

- 3.1. - zu spätes Erscheinen einer Mannschaft zu einem Spiel
 (Toleranzgrenze beträgt 5 Minuten nach Spielansetzung)
 Strafe an: Verein bzw. Obmann/frau des betreffenden Vereines

Jugendliche	Erwachsene
15,00 €	30,00 €

- 3.2. - zu spätes Erscheinen einer Mannschaft zu einem Spiel
 (über die Toleranzgrenze von 5 Minuten nach Spielansetzung)
 Strafe an: Verein bzw. Obmann/frau des betreffenden Vereines

Jugendliche	Erwachsene
Spielverlust nach WB	Spielverlust nach WB

- 3.3. - Verlassen des Spielfeldes einer Mannschaft während des Spieles
 Strafe an: Verein bzw. Mannschaft

Jugendliche	Erwachsene
a) Spielverlust nach WB	a) Spielverlust nach WB
b) 50,00 €	b) 100,00 €

- 3.4. - unsportliches Verhalten einer Mannschaft während des Spieles
 Strafe an: Verein bzw. Mannschaft

Jugendliche	Erwachsene
50,00 €	100,00 €

§ 4 Trainer & Betreuer

- 4.1. - nicht Einhalten der Coaching - Zone auf einem Turnier
Strafe an: Verein bzw. Trainer

Jugendliche	Erwachsene
mündliche Ermahnung	mündliche Ermahnung

- 4.2. - wiederholtes nicht Einhalten der Coaching - Zone auf einem Turnier
Strafe an: Verein bzw. Trainer

Jugendliche	Erwachsene
5,00 €	10,00 €

- 4.3. - unsportliches Verhalten gegenüber dem/den Schiedsrichter(n), Linienrichter(n), Protokollführer, Zeitnehmer
Strafe an: Verein bzw. Trainer

Jugendliche	Erwachsene
25,00 €	50,00 €

§ 5 Schiedsrichter & Linienrichter

- 5.1. - zu spätes Erscheinen eines Schiedsrichters, Linienrichters, Protokollführers, Zeitnehmers
(Toleranzgrenze beträgt 5 Minuten nach Spielansetzung)
Strafe an: - betreffende Person bei namentlicher Meldung
- Verein bzw. Obmann/frau des betreffenden Vereines

Jugendliche	Erwachsene
15,00 €	30,00 €

- 5.2. - zu spätes Erscheinen des Schiedsrichterteams
(Toleranzgrenze beträgt 5 Minuten nach Spielansetzung)
Strafe an: Verein bzw. Obmann/frau des betreffenden Vereines

Jugendliche	Erwachsene
25,00 €	50,00 €

- 5.3. - nicht Erscheinen eines Schiedsrichters, Linienrichters, Protokollführers, Zeitnehmers
(ab 15 Minuten Verspätung nach Spielansetzung wird als nicht Erschienen gewertet)
Strafe an: - betreffende Person bei namentlicher Meldung
- Verein bzw. Obmann/frau des betreffenden Vereines

Jugendliche	Erwachsene
25,00 €	50,00 €

- 5.4. - nicht Erscheinen eines Schiedsrichterteams
(ab 15 Minuten Verspätung nach Spielansetzung wird als nicht Erschienen gewertet)
Strafe an: Verein bzw. Obmann/frau des betreffenden Vereines

Jugendliche	Erwachsene
40,00 €	80,00 €

- 5.6. - nicht ordnungsgemäße Schiedsrichter-, Linienrichter-, Protokollführer- bzw. Zeitnehmerkleidung
Strafe an: betreffende Person

Jugendliche	Erwachsene
10,00 €	20,00 €

- 5.7. - nicht ordnungsgemäß geführtes Spielprotokollformular des Protokollführers
Strafe an: 1. Schiedsrichter des Spieles

Jugendliche	Erwachsene
10,00 €	20,00 €

- 5.8. - Alkoholgenuss während eines Schiedsrichter-, Linienrichter-, Protokollführer- bzw. Zeitnehmereinsatzes
Strafe an: betreffende Person

Jugendliche	Erwachsene
a) 50,00 € b) Meldung an den DKV Hauptschiedsrichter	a) 50,00 € b) Meldung an den DKV Hauptschiedsrichter

- 5.9. - sonstiges Verhalten eines Teams, Schiedsrichters, Linienrichters, Protokollführers bzw. Zeitnehmers welches beim Einsatz der Ansicht des Schiedsrichterkoordinators oder Hauptschiedsrichters nicht entspricht (z.B.: Linienrichter tauschen während eines Spieles)
Strafe an: - Verein bzw. Obmann/frau des betreffenden Vereines
- betreffende Person bei namentlicher Meldung

Jugendliche	Erwachsene
15,00 €	30,00 €

§ 6 Identifizierung

- 6.1. - nicht ordnungsgemäße Helme (Nummern, Farbe)
Strafe an: Verein, pro Helm

Jugendliche	Erwachsene
10,00 €	20,00 €

- 6.2. - nicht ordnungsgemäße Bekleidung unter den Schutzwesten (Farbe)
Strafe an: Verein, pro Bekleidung unter der Schutzweste

Jugendliche	Erwachsene
10,00 €	20,00 €

- 6.3. - nicht ordnungsgemäße Schutzwesten (Nummern, Farbe)
Strafe an: Verein, pro Schutzweste

Jugendliche	Erwachsene
10,00 €	20,00 €

- 6.4. - nicht ordnungsgemäße Boote (Farbe, Werbung)
Strafe an: Verein, pro Boot

Jugendliche	Erwachsene
10,00 €	20,00 €

§ 7 Material

- 7.1. - nicht ordnungsgemäßes(r) Boot, Puffer nach einer Abnahme des Bootsprüfers
Strafe an: Verein, pro Boot bzw. Puffer

Jugendliche	Erwachsene
10,00 €	20,00 €

- 7.2. - nicht ordnungsgemäßes Paddel nach einer Abnahme des Bootsprüfers
Strafe an: Verein, pro Paddel

Jugendliche	Erwachsene
10,00 €	20,00 €

- 7.3. - Start in einem nicht geprüften Boot
Strafe an Verein, pro Boot

Jugendliche	Erwachsene
50,00 €	100,00 €

- 7.4. - Start mit einem nicht geprüften Paddel
Strafe an: Verein, pro Paddel

Jugendliche	Erwachsene
25,00 €	50,00 €

§ 8 Rote Karte wegen ...

Regelung nach der aktuellen WB

Hinweis: Bei einer Juryempfehlung, den oder die Spieler(in), über ein Turnier hinaus zu sperren, muss nach Turnierende dies dem Ressortausschuss sofort gemeldet werden.

Kopie des Juryverhandlungsprotokolls und des Spielprotokolls an den Ressortausschuss weiterleiten.

Allgemeine Hinweise:

Juryprotokolle

Von jeder Juryverhandlung ist ein Juryverhandlungsprotokoll zu fertigen.

Neben den Jurymitgliedern erhält je eine Ausfertigung:

- der/die betroffene Spieler(in), Schiedsrichter etc., Verein, Ausrichter etc.
- DKV- Ressortleiter Kanu-Polo
- DKV- Referent für Kampfrichterwesen (bei Schiedsrichterbeteiligung)
- DKV- Referent für internationale Aufgaben (wenn ausländische Sportler betroffen sind)
- LKV- Kanu-Polosportwart des/der Betroffenen
- DKV- Beauftragter für Jurywesen

Anhang J – Datenschutzerklärung

Mit der Unterschrift auf dem Spielerausweis willige ich in die Erhebung, Verarbeitung und Nutzung meiner personenbezogenen Daten ein.

Meine personenbezogenen Daten werden nur im Rahmen meiner Mitgliedschaft im Deutschen Kanu-Verband erhoben, verarbeitet und genutzt. Eine Weitergabe an Dritte ist ausgeschlossen. Ausgenommen davon ist die Weitergabe, soweit erforderlich, an andere Sportverbände wie z.B. den jeweiligen Landessportbund bzw. -verband, den Deutschen Olympischen Sportbund DOSB sowie dem Internationalen Kanu Verband ICF oder dem Europäischen Kanu-Verband ECA. Diese Weitergaben sind auf ein absolut notwendiges Maß zu beschränken.

Im Einzelnen können folgenden personenbezogenen Daten von mir erhoben werden: Name, Vorname, Geburtsdatum, Geburtsname, Anschrift, Telefonnummern, Faxnummern, E-Mailadresse, Sportausweisnummer, Geschlecht, Vereinseintritt, Vereinswechsel, Vereinsaustritt, Foto.

Meine personenbezogenen Daten bleiben über meine Mitgliedschaft hinaus aus statistischen Gründen beim Deutschen Kanu-Verband e.V. gespeichert. Die Erhebung, Verarbeitung und Nutzung meiner persönlichen Daten erfolgt unter Berücksichtigung des Bundesdatenschutzgesetz (BDSG). Diese Einwilligung entspricht meiner freien Entscheidung gemäß §4a (1) des BDSG. Die personenbezogenen Daten werden dabei durch geeignete technische und organisatorische Maßnahmen vor der Kenntnisnahme Dritter geschützt.

Die Erhebung, Verarbeitung und Nutzung meiner personenbezogenen Daten erfolgt auf Vereinsebene durch den Sport-/ Polowart, auf Landesebene durch den Landesfachwart und auf Bundesebene durch den Ressortleiter. Der Landesfachwart sowie der Ressortleiter kann auf Landes-/ bzw. Bundesebene diese Aufgaben auch an weitere Referenten verteilen. (z.B. Hauptschiedsrichter).

Alle mit der Erhebung, Verarbeitung und Nutzung meiner personenbezogenen Daten sind / werden über die Einhaltung des BDSG angehalten.

Anhang K - Anforderungskataloge
Anforderungskatalog für Veranstaltungen der
Kanu-Polo-Bundesliga

Veranstalter : **Deutscher Kanuverband e.V. Duisburg**

Ausrichter :

:

Organisationsleiter :

Anschrift :

Telefon : **Fax:**

E-Mail :

=====

Art d. Veranstaltung : **Bundesliga - Spieltag**

Ort d. Veranstaltung :

:

See : **Anzahl der Felder:**

Regattastrecke : **Anzahl der Felder:**

Freibad : **Anzahl der Felder:** **Beckengröße:**

Hallenbad : **Anzahl der Felder:** **Beckengröße:**

=====

Spieltagleiter :

:

Anwender BL.
EDV Programm :

Computer vorhanden : **JA** **NEIN**

Telefon : **Fax:**

E-Mail :

01. Zeltplatzgebühren : **pro Zelt:** **pro Person:**

pro Tag und Person

:pro Wohnwagen: _____

sonstige Unterkünfte : _____ **Preis:** _____

: _____ **Preis:** _____

: _____ **Preis:** _____

: _____ **Preis:** _____

: _____ **Preis:** _____

02. Sanitäranlagen : _____

: _____

=====

03. Verpflegung : _____

: _____

: _____

=====

04. Kosten : Für die Ausrichtung eines Spieltages bekommt der Ausrichter eine Unkostenpauschale. Die Summe bitte beim Kassier des Bundesliga-Ausschusses anfordern.

Darin sind enthalten:

Die Vergütung für den Spieltagleiter, Jury und evtl. Hauptschiedsrichter:

Tagessatz : € 8,- pro Tag und Person

Übernachtung : € 9,- pro Nacht und Person

Km – Pauschale : € 0,13 pro km ab einer Entfernung von über 50 km. Unter 50 km einfache Entfernung entfällt die km-Pauschale.

Ebenso entfallen die Tage- und Übernachtungsgelder für die Personen, die nicht ausdrücklich für den Spieltag eingeladen worden sind.

Die Gelder müssen vom Ausrichter an die betreffenden Personen am Spieltag ausbezahlt werden!

Anforderungskatalog für Kanu-Polo-Veranstaltungen

Veranstalter : _____

Ausrichter : _____

: _____

Organisationsleiter : _____

Anschrift : _____

Telefon : _____ **Fax:** _____

E-Mail : _____

=====

Art d. Veranstaltung: _____

Ort d. Veranstaltung: _____

: _____

See : **Anzahl der Felder:** _____

Regattastrecke : **Anzahl der Felder:** _____

Freibad : **Anzahl der Felder:** _____ **Beckengröße:** _____

Hallenbad : **Anzahl der Felder:** _____ **Beckengröße:** _____

=====

Organisationsbüro : _____

: _____

Telefon : _____ **Fax:** _____

E-Mail : _____

=====

Leiter Ausrüstung : _____

**Verantwortlich für
den Aufbau** : _____

01. Ausschreibung erfolgt am: _____ **an die Vereine**

Kanusport : _____

E-Mail : _____

02. Meldeschluss : _____

03. Meldeanschrift Name : _____

Anschrift : _____

Telefon : _____ **Fax:** _____

E-Mail : _____

04. Meldeeröffnung am : _____ **Uhrzeit:** _____

Ort : _____

Telefon : _____ **Fax:** _____

E-Mail : _____

05. Teilnehmergebühren : "DM" **sonstige**
Veranstaltungen : _____

Bundesliga * : € 153,-- :

Herrn Leistungsklassen : € 153,-- :

Damen Leistungsklassen : € 153,-- :

Junioren : € 100,-- :

Jugend : € 100,-- :

Schüler : € 100,-- :

* für die „DM“ wird der Betrag pro Mannschaft vom Bundesligaausschuss überwiesen

06. Zeltplatzgebühren : **pro Zelt:** _____ **pro Person:** _____
pro Tag und Person

:pro Wohnwagen: _____

sonstige Unterkünfte : _____ **Preis:** _____

: _____ **Preis:**

: _____ **Preis:**

: _____ **Preis:**

: _____ **Preis:**

07. Wo liegt der Zeltplatz : _____

: _____

**08. Entfernung zu den
Wettkampfstätten :** _____

: _____

09. Sanitäranlagen : _____

: _____

=====

10. Verpflegung : _____

: _____

: _____

=====

**11. Spielplan
Versand erfolgt am :** _____

=====

Verantwortlich für den Wettkampfbereich

Die mit * gekennzeichneten Personen müssen bei den Meisterschaften vom Ausrichter bezahlt werden.

In der „WB“ für Kanu-Polo sind die folgenden Sätze festgeschrieben:

Tagegeld 19,95 €, Übernachtungsgeld 16,80 €, Km- Pauschale 0,05 € pro Kilometer

Falls Verpflegung sowie Unterkunft kostenfrei angeboten werden, besteht kein Recht auf Tagegeld und Übernachtungskosten.

12. Wettkampfleiter*: _____

13. Technischer Leiter : _____

14. Hauptschiedsrichter *: _____

Vertreter * : _____

15. Koordinator * : _____

16. Hauptprotokollführung : _____
: _____

17. Ergebnismelder : _____

18. Sprecher : _____
: _____

19. Leiter Wettkampfbüro : _____
: _____

20. Öffentlichkeitsarbeit : _____
: _____

21. Jurymitglieder * : _____
7 Personen

22. Hauptbootsprüfer * : _____
4 Personen

23. Schiedsrichterteams * : _____
4 Teams á 3 Personen

=====

24. Spielfeldaufbau erf. am : _____

25. vorhandene Tore : _____
zusätzliche Tore ? : _____

27. Spielfeldbegrenzungen ? : _____

28. Protokollhäuser ? : _____
: _____

29. Stege für Schiedsrichter : _____
: _____
: _____



30. Beschallung : _____
Wettkampfstätte : _____
Zeltplatz : _____
Sattelplatz : _____



31. Telefonverbindungen : _____
zu den / zum
Spielfeldern : _____
Sprecher : _____
Wettkampfbüro : _____
Organisationsbüro : _____
Jury : _____
Hauptschiedsrichter: _____
sonstige Verbind. : _____



32. Wo befindet sich was ?
Organisationsbüro : _____
Wettkampfbüro : _____
Fotokopierer : _____
Hauptschiedsrichter: _____
Jury : _____
Sprecher : _____
Materialprüfung : _____
Sanitätsdienst : _____

Sattelplatz : _____

Verpflegung : _____

Obleutebesprechung : _____

Sanitäreanlagen : _____

Dopingkontrollen : _____

Ergebnistafel : _____

=====

33. Bemerkungen : _____

Ort/ Datum: _____

Ort/Datum: _____

Unterschrift: _____
(für den Ausrichter)

Unterschrift: _____
(für die Ressortleitung)

Anhang L – Angriffsuhr – „Shot-Clock“

Die folgenden Regeln für die Angriffsuhr können bei allen Wettkämpfen zum Einsatz kommen, vorausgesetzt alle Mannschaften werden darüber informiert, dass diese benutzt wird.

1. Eine Mannschaft muss einen Torwurf innerhalb von sechzig (60) Sekunden versuchen, nachdem sie in Ballbesitz gekommen ist, oder die Kontrolle über den Ball erlangt hat. Sollte dies nicht gelingen führt dies dazu, dass der Ballbesitz zur anderen Mannschaft wechselt. Handzeichen 11 und 15 sind zu zeigen.
2. Die Angriffsuhr wird durch den Zeitnehmer bedient. Die Angriffsuhr wird direkt mit der Spielzeituhr verbunden und stoppt wenn die Spielzeituhr stoppt, entweder nach einem Tor oder wenn ein Schiedsrichter Time-Out pfeift.
3. Die Angriffsuhr wird deutlich sichtbar für alle Spieler und Zuschauer auf dem Feld angebracht. Entweder direkt über dem Tor, oder seitlich von jedem Tor oder in der Ecke des Spielfeldes auf der gleichen Seite wie der zweite Schiedsrichter.
4. Die Angriffsuhr wird so ausgestattet sein, dass sie einen lauten Ton von sich geben kann, der deutlich von allen Spielern und Offiziellen, welche in das Spiel eingebunden sind, wahrgenommen werden kann. Der Ton der Angriffsuhr muss sich von dem Ton der Spielzeituhr unterscheiden. Das Signal der Angriffsuhr wird einmal ertönen, wenn noch zwanzig (20) Sekunden verbleiben und dreimal, wenn die sechzig (60) Sekunden komplett abgelaufen sind. Die Schiedsrichter bestätigen den Ballwechsel mit einem einzelnen Pfiff und dem entsprechenden Handzeichen.
5. Um ein Tor zu erzielen muss der Torwurf ausgeführt worden sein, bevor das Endsignal der Angriffsuhr begonnen hat.
6. Die Angriffsuhr wird jedesmal wieder zurückgestellt, wenn ein Torwurf ausgeführt wurde, oder wenn der Ballbesitz zur anderen Mannschaft wechselt. Wenn eine Mannschaft einen Wurf auf das Tor ausführt und der Ball danach ins Aus, oder wieder zurück ins Spiel springt, dann wird die Angriffsuhr zurück gestellt, auch wenn die gleiche Mannschaft, die den Torversuch unternommen hat, wieder in Ballbesitz gelangt.
7. Wenn eine Mannschaft, die keinen Torversuch unternimmt, die Kontrolle über den Ball verliert, weil der Ball ins Aus geht und den Ballbesitz wieder erlangt durch einen Seiteneinwurf oder einen ECKEINWURF, dann wird die Angriffsuhr nicht wieder zurückgesetzt.
8. Wenn sich zwei Spieler von verschiedenen Mannschaften den Ballbesitz teilen, wird die Angriffsuhr nur zurückgesetzt, wenn der Ballbesitz eindeutig zur anderen Mannschaft wechselt.
9. Wenn eine Mannschaft kurzzeitig die Kontrolle über den Ball verliert, aber dieselbe Mannschaft danach wieder in Ballbesitz kommt, dann wird die Angriffsuhr nicht zurück gesetzt.
10. Die Angriffsuhr wird zurück gesetzt, wenn eine Mannschaft einen Freischuss bekommt, welcher für ein Foul durch die gegnerische Mannschaft gegeben wird.

VII. Kapitel - Weitergehende Bestimmungen

1. Die DKV-Dopingpräventionsbestimmungen sind in der jeweils gültigen Fassung Bestandteil dieser Wettkampfbestimmungen.
2. Abweichend von Ziff. 1.3.1 geltend die nachfolgenden Regelungen:
 - a. Der Deutsche Kanu-Verband besitzt die Werberechte und die Rechte an der medialen Verwertung von Wettkampfveranstaltungen.
 - b. Die DKV-Werberichtlinien sind in ihrer jeweils aktuellen Fassung Bestandteil dieser Wettkampfbestimmungen. Soweit über Werbeflächen durch den DKV vertragliche Vereinbarung mit Dritten getroffen wurden, haben örtliche Ausrichter diese zu beachten. Sie haben die Verpflichtung, sich im Vorfeld bei der DKV-Bundesgeschäftsstelle über entsprechende Regelungen zu informieren
 - c. Die mediale Verwertung umfasst lineare und nonlineare (live bzw. zeitversetzte) Übertragungen im Fernsehen und Internet. Örtliche Ausrichter haben sich vor eigenen Aktivitäten einer medialen Berichterstattung bei der DKV-Bundesgeschäftsstelle zu informieren, ob diese mit bestehenden Verträgen vereinbar sind.
3. Um Sportlerinnen und Sportler vor möglicher sexualisierter Gewalt zu schützen, dürfen an Wettkämpfen innerhalb des Deutschen Kanu-Verbandes Personen nicht teilnehmen bzw. mitwirken, die wegen einer Straftat gegen die sexuelle Selbstbestimmung nach dem 13. Abschnitt des Besonderen Teils des Strafgesetzbuches durch ein deutsches Gericht rechtskräftig verurteilt wurden.

Soweit wegen einer solchen Tat ein staatsanwaltschaftliches Ermittlungsverfahren eingeleitet wurde oder nach einer Verurteilung noch keine Rechtskraft eingetreten ist, kann auf Antrag des DKV-Präsidiums die DKV Spruch- und Schlichtungskammer eine Teilnahme untersagen, wenn nach Überprüfung des Einzelfalls eine Verurteilung als wahrscheinlich erscheint. Mit Tilgung der Eintragung der Verurteilung im zentralen Register des Bundesamtes für Justiz (Bundeszentralregister) ist eine Teilnahme wieder möglich.

Erfolgte eine Verurteilung durch ein ausländisches Gericht wegen einer Straftat, die einer Straftat nach dem 13. Abschnitt des Besonderen Teils des deutschen Strafgesetzbuches entspricht oder ist ein ausländisches Ermittlungsverfahren eingeleitet, so kann auf Antrag des DKV-Präsidiums die DKV Spruch- und Schlichtungskammer eine Teilnahme untersagen oder vorläufig untersagen, wenn eine Vergleichbarkeit festgestellt wird. Die Spruch- und Schlichtungskammer legt dabei auch die Dauer der Untersagung fest.

Diese Regelungen gelten gleichermaßen für aktive Teilnehmer, Wettkampf- bzw. Schiedsrichter, übrige Offizielle und sonstige Mitarbeitende an dem Wettkampf.

ANTI-DOPING-BESTIMMUNGEN

Siehe Anlage

WERBERICHTLINIEN

Nachstehende Regelungen gelten für die persönliche Werbung von Sportlern sowie für Werbung am Boot, Paddel und Zubehör bei Veranstaltungen:

1. Zuständigkeit

1.1 Bundesebene

Zuständig für die Werbung von Aktiven an Boot, Paddel und Zubehör ist auf der Ebene der Nationalmannschaften ausschließlich der Deutsche Kanu-Verband e.V..

Die Athleten sind verpflichtet, sich bei Auftritten der Nationalmannschaften den Werbeverträgen des Deutschen Kanu-Verbandes unterzuordnen. Sie oder ihr Verein haben die Möglichkeit, in Absprache mit dem Deutschen Kanu-Verband eine sportartspezifische Teilfläche des Bootes für eigene Werbezwecke zu nutzen.

1.2 LKV / Vereinsebene

Unterhalb der Nationalmannschaftsebene sind für alle Werbeaktivitäten für die Landesauswahlmannschaften die jeweiligen Landesverbände, für alle sonstigen Werbeaktivitäten die betreffenden Vereine zuständig.

1.3 Athleten

Eine direkte persönliche Werbung von Aktiven an Boot, Paddel oder Zubehör ist auf Bundesebene in Absprache mit dem Verband gemäß 1.1 dieser WB eingeschränkt möglich, auf Landes- bzw. Vereinsebene in Absprache mit dem jeweiligen Verband bzw. Verein.

2. Personenbezogene Werbung

2.1 Bei Nationalmannschaften ist Werbung auf Trikot und/oder Aufwärmanzug erlaubt.

Das Werberecht auf den Trikots bzw. Aufwärmanzügen steht ausschließlich dem Deutschen Kanu-Verband zu. Der Aktive oder sein Verein kann max. 80 cm² je Kleidungsstück einsetzen, wenn dies nicht gegen vertragliche Verpflichtungen des Verbandes verstößt und Platzierung und Werbepartner mit dem Verband abgestimmt wurden.

2.2 Auf LKV-/ Vereinsebene ist Werbung auf Trikot und/oder Aufwärmanzug erlaubt.

Die LKVs bzw. Vereine haben dafür Sorge zu tragen, dass innerhalb ihrer jeweiligen Mannschaften bei derselben Veranstaltung sowohl bei den Trikots als auch bei den Aufwärmanzügen die Einheitlichkeit des Auftretens durch die individuelle Werbung sowie die Identifizierbarkeit der Sportler im Wettkampf nicht beeinträchtigt wird.

3. Werbung an Boot, Paddel und Zubehör

Auf dem Boot ist Werbung grundsätzlich erlaubt.

Bei Booten, die von Mitgliedern der Nationalmannschaften bei internationalen Einsätzen gefahren werden, sind die für den Bundesverband reservierten Flächen entsprechend den Auflagen des Verbandes mit Werbung zu belegen bzw. für DKV-Werbung freizuhalten.

Die übrigen Flächen können unter Beachtung der Auflagen, die sich aus den Verträgen des Bundesverbandes ergeben (z. B. Branchenexklusivitäten), für eigene bzw. Verein-/Landesverbandswerbung genutzt werden.

Bei Paddeln und Zubehör sind die Auflagen des DKV bzw. LKV / Vereines zu beachten.

4. Werbung bei Veranstaltungen

Werbung bei Veranstaltungen soll zurückhaltend und sportartgemäß sein. Den Bedingungen der Sportstätte (Natur- oder Wettkampfstätte) soll Rechnung getragen werden.

Die werbliche Vermarktung der Veranstaltung obliegt der ausrichtenden Organisation. Umfang und Art der Werbung bedürfen der Absprache mit dem Veranstalter.

Der Deutsche Kanu-Verband bzw. der Landesverband haben als Veranstalter das Erstrecht beim Einsatz von Werbemöglichkeiten ihrer jeweiligen Sponsoren; dies gilt insbesondere für Bandenwerbungen, die sich aus allgemeinen DKV-Werbeverträgen ergeben.

Vor Abschluss von Werbeverträgen sind andere, hochrangige Verpflichtungen, z.B. Sponsorenvertrag des Deutschen Kanu-Verbandes, gegenüber Fernsehen oder der ICF, durch den Ausrichter über den Veranstalter in Erfahrung zu bringen und zu berücksichtigen. Der Ausrichter haftet dem Veranstalter gegenüber für die Einhaltung dieser weitergehenden Rechte.

5. Tabakwerbung

Tabakwerbung ist bei personenbezogener Werbung und/oder Werbung am Boot, Paddel und Zubehör nicht zulässig.

6. Einnahmen aus Werbung

Die Einnahmen aus der Werbung stehen grundsätzlich den gemäß Ziffer 1 dieser WB für die jeweilige Werbung Zuständigen zu. Der Bundesverband verpflichtet sich, bei seinen Werbeeinnahmen seine Werbepartner (Athlet, Disziplin, Ausrichter) angemessen zu beteiligen.

7. Verstöße

Werbung ist nur im Rahmen der vom DKV erlassenen Richtlinien erlaubt. Verstöße werden in den jeweiligen Wettkampfbestimmungen bzw. entsprechend der Sportordnung geahndet.

8. Richtlinienkompetenz

Zur näheren Ausgestaltung vorstehender Regelungen kann das Präsidium des Deutschen Kanu-Verbandes Richtlinien erlassen.

Außerdem ist das Präsidium berechtigt, bei disziplinspezifischen Besonderheiten Sonderbestimmungen für die jeweilige Sportart einzuführen.

9. Änderung der DKV-Werbebestimmungen

9.1 ICF Regelung

Soweit seitens der Internationalen Kanu-Föderation neue Werbebestimmungen hinsichtlich der Abmessung erlassen werden, können diese durch Beschluss des Präsidiums für den Bereich des Deutschen Kanu-Verbandes übernommen werden.

Substantielle Veränderungen der ICF-Werbebestimmungen bedürfen zur Übertragung auf die nationale Ebene der Zustimmung des Kanutages.

9.2 Sonstige Änderungen der DKV-Werbebestimmungen:

Um der Entwicklung auf dem Medien- und Werbesektor Rechnung tragen zu können, bedürfen Änderungen der DKV-Werbebestimmungen, die insbesondere der Erleichterung der Werbemöglichkeiten dienen, der Zustimmung des Verbandsausschusses. Eine Beschlussfassung durch den Kanutag ist nicht erforderlich.

9.3 Änderungen der DKV-Werbebestimmungen sind unverzüglich im KANU-SPORT bekanntzumachen.