



Deutscher Kanu-Verband e.V.

**Deutsche
Wettkampfbestimmungen**

für

Kanu-Polo

beschlossen am 22./23. April 2005 beim Kanutag in Bremen

INHALTSVERZEICHNIS

1. BUCH: RAHMENWETTKAMPFBESTIMMUNGEN DES DEUTSCHEN KANU-VERBANDES	1
1.1 GRUNDSATZ	1
1.2 DOPINGVERBOT	1
1.3 MEDIENRECHTE UND WERBUNG	2
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	3
1.4.5 Start von Ausländern	3
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	5
1.5.5 Siegerehrungen und Siegerauszeichnungen/Preise	5
2. BUCH: DEUTSCHE WETTKAMPFBESTIMMUNGEN KANUPOLO	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	9
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	28
1. EINLADUNGEN UND MELDUNGEN	28
2. SPIELSYSTEME	30
1. Allgemeines	30
2. Spielsysteme der Deutschen Meisterschaften und der Qualifikationsrunden	32
3. Weitere Spielsysteme	37

IV. KAPITEL- DAS SPIEL	40
1. TECHNISCHE SPIELVORAUSSETZUNG	40
1. Spielfeld, Ausrüstung und Kampfrichter	40
2. Spieler und Ihre Ausrüstung	42
3. Boots- und Materialprüfung	44
2. SPIELORGANISATORISCHE BESTIMMUNGEN	44
3. SPIELREGELN	46
1. Beginn, Ende, Torgewinne und Spielergebnis	46
2. Spieler und Ersatzspieler	49
3. Ball im Aus	50
4. Unerlaubtes Spiel	52
5. Spielstrafen	55
4. ALLGEMEINE SPIELREGELN	57
V. KAPITEL - AUSLEGUNGSRICHTLINIEN UND SCHIEDSRICHTERANWEISUNGEN	60
1. AUSLEGUNGSRICHTLINIEN	60
2. SCHIEDSRICHTERANWEISUNGEN	62
VI. KAPITEL - ANHÄNGE - FORMULARE	63
ANHANG A - SPIELSYSTEME	64
1. K.O.-System	64
2. Gruppensystem	68
3. Liga-System	70
ANHANG B - SCHIEDSRICHTERHANDZEICHEN	72
ANHANG C - AUSRÜSTUNGSANFORDERUNGEN	76
0. Anwendung dieser Bestimmungen	76
I. Das Boot	76
II. Bootslehren	80
III. Bepufferung (Spezifikation)	82
VI. Das Paddel	83
V. Die Paddellehre	83
VI. Der Helm	84
VII. Der Gesichtsschutz	84
VIII. Körperschutz (Schutzweste)	84
ANHANG D - SPIELFELDBMESSUNGEN	85
ANHANG E - BUNDESLIGAORDNUNG	86
I. ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN	86
II. ERTEILUNG DER SPIELERLAUBNIS	86
III. SPIELBERECHTIGUNGEN	88
IV. DURCHFÜHRUNG DER BUNDESLIGA-SPIELTAGE	88
V. VOLLVERSAMMLUNG	91
VI. BUNDESLIGAAUSSCHUSS	91

<u>ANHANG F - SCHIEDSRICHTERORDNUNG</u>	94
1. SCHIEDSRICHTER	94
2. SCHIEDSRICHTERKLASSEN	94
3. SCHIEDSRICHTERAUSWEISE	95
4. VERPFLICHTUNGEN UND ANFORDERUNGEN AN DIE PERSON DES SCHIEDSRICHTERS	96
5. SCHIEDSRICHTERAUSRÜSTUNG	97
6. ORGANISATION DES SCHIEDSRICHTERWESENS	97
7. SCHIEDSRICHTERKADER	99
<u>ANHANG G SPIELERAUSWEISORDNUNG</u>	101
1. HERSTELLUNG UND VERTRIEB	101
2. AUSFERTIGEN DES SPIELERAUSWEISES	101
3. GÜLTIGKEIT UND ÄNDERUNGEN	102
4. KONTROLLE DER SPIELERWEISE BEI WETTKÄMPFEN	102
5. VERFAHREN BEI SPORTSTRAFEN	102
<u>ANHANG H - FORMULARE</u>	103
JURYVERHANDLUNG	104
TURNIERMELDUNG	105
SPIELBERICHT	106
SCHIEDSRICHTEREINSATZBOGEN	107
<u>ANHANG I - STRAFKATALOG - ARBEITSHILFE FÜR DIE JURY</u>	109
<u>ANHANG K - ANFORDERUNGSKATALOGE</u>	115
<u>ANTI-DOPING-BESTIMMUNGEN</u>	
<u>WERBERICHTLINIEN</u>	124

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 Wettkampfregeln und Sonderregeln kann alle 2 Jahre durch Beschlussfassung des DKV- Verbandsausschusses eine Änderung erfolgen. Änderungen der Meisterschaftsdisziplinen 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 ARL 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 Anti-Dopingbestimmungen des DKV sind Bestandteil dieser Wettkampfbestimmungen.
Dopingkontrollen können bei jedem Wettkampf in allen Klassen durchgeführt werden.
- 1.2.2 An Wettkämpfen, die nach den Regeln dieser Wettkampfbestimmung oder unter Anerkennung dieser durchgeführt werden, war bzw. ist nicht teilnahmeberechtigt:
- a) rückwirkend der Sportler, bei dem das Ergebnis einer vor, während oder nach dem Wettkampf entnommenen Dopingprobe ergibt, dass er nach Maßgabe der Anti-Dopingbestimmungen des DKV gedopt war. Der Verstoß gegen das Dopingverbot wird bei positivem Ergebnis der Probe, Verweigerung, schuldhafter Vereitelung oder sonstiger Manipulation der Dopingkontrolle unwiderleglich vermutet;
 - b) derjenige, gegen den wegen Verstoßes gegen das Dopingverbot oder den Verstoß gleichstehender Praktiken einschließlich der Verweigerung, Vereitelung oder sonstigen Manipulation einer Dopingkontrolle innerhalb oder außerhalb des Wettkampfes bereits eine vom Deutschen Kanu-Verband beschlossene oder automatisch anerkannte Wettkampfsperre verhängt ist. Als Wettkampfsperre gilt auch der vorläufige Ausschluss (Suspendierung) von der Wettkampfteilnahme bis zur endgültigen Entscheidung der zuständigen Organe über eine zu verhängende Wettkampfsperre;

c) Sportler und Sportlerinnen, die von anderen nationalen oder internationalen Sportverbänden wegen Verstoßes gegen Dopingbestimmungen mit einer Wettkampfsperre bestraft wurden, für den Zeitraum dieser Sperre.

1.2.3 Der Verstoß gegen die vorstehenden Bestimmungen zieht die Disqualifikation des Sportlers nach sich, bei Mannschaftswettkämpfen auch der Mannschaft, sofern deren Leistung durch die Teilnahme des betroffenen Sportlers beeinflusst sein kann.

Für den Fall, dass der Dopingverstoß noch vor oder während des Wettkampfes nachgewiesen wird, erfolgt der Ausschluss sofort. Die Disqualifikation bezieht sich ausschließlich auf den betreffenden Wettkampf. Weitergehende Maßnahmen nach den folgenden Bestimmungen werden dadurch nicht ausgeschlossen.

1.2.4 Darüber hinaus wird der Sportler bei nachgewiesenem Dopingverstoß gemäß den Anti-Dopingbestimmungen mit einer Wettkampfsperre belegt. Dasselbe gilt bei Verweigerung, schuldhafter Vereitelung oder Manipulation der Dopingkontrolle.

1.2.5 Die Anerkennung darüber hinausgehender Sanktionen, die die ICF oder eine sonstige internationale Sportorganisation oder auch ein anderer nationaler Sportverband nach den von ihm aufgestellten oder als gültig zugrunde gelegten Regeln aus demselben Anlass gegen den Sportler verhängt, wird dadurch nicht ausgeschlossen. Unberührt bleiben Vereinsstrafen, die der Verein, dessen unmittelbares Mitglied der Sportler ist, im Rahmen seiner Vereinsstrafgewalt gegen ihn aus demselben Anlass beschließt.

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 bekanntgemacht 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. Eigentümer des Sportpasses 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. Bei einem inländischen Vereinswechsel ist der Wettkämpfer im neuen Kalenderjahr für den im DKV-Sportpass 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 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 32 bis 39 Jahre alt werden.
- Senioren B: Sportler/Innen, die im laufenden Kalenderjahr 40 bis 49 Jahre alt werden.
- Senioren C: Sportler/Innen, die im laufenden Kalenderjahr 50 bis 59 Jahre alt werden.
- Senioren D: Sportler/Innen, ab dem Kalenderjahr, in dem sie 60 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 bekanntzugeben. Nach der Ehrung der drei Erstplatzierten sind weitere Endlaufplatzierungen bekanntzugeben.

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 Kanupolo

I. Kapitel - Allgemeine Regeln

1. Wettkämpfe

§ 1 Wettkampfbestimmungen

- (1) Alle Kanupolowettkämpfe im Verbandsbereich des Deutschen Kanu-Verbandes (DKV) müssen entsprechend dieser 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.
- (6) Die in der WB beschriebene Meldegebühr ist der in den RWB 1.5.4.1 benannten Startgebühr gleichzusetzen.

§ 2 Auslegungsrichtlinien

- (1) Zur Klärung und Festlegung unterschiedlicher Auffassungen über bestimmte Artikel der Wettkampfbestimmungen Kanupolo 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) Bundesranglisten,

- f) Deutsche Meisterschaften,
- g) Pokalspiele (auf Bezirks-, Landes-, oder DKV-Ebene),
- h) Deutsche Pokalmeisterschaften.

(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/ Kanupolo | |

§ 4 Meisterschaften

(1) Meisterschaften werden in folgenden Klassen ausgespielt:

- | | |
|-------------------|---------------------|
| a) Masters Herren | f) Juniorinnen |
| b) Masters Damen | g) Jugend, männlich |
| c) Herren | h) Jugend, weiblich |
| d) Damen | i) Schüler |
| 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 im Kanupolo werden ausgespielt in folgenden Klassen:
- | | |
|----------------|---------------------|
| a) Herren | e) männliche Jugend |
| b) Damen | f) weibliche Jugend |
| c) Junioren | g) Schüler |
| d) Juniorinnen | |
- (2) Die Deutsche Meisterschaft in einer Klasse wird nur ausgespielt, wenn mindestens fünf (5) Mannschaften aus mindestens drei (3) Vereinen am Start sind.
- (3) Für die Deutschen Meisterschaften werden der ausrichtende Landesverband und der Austragungsort vom Deutschen Kanutag bzw. dem Verbandsausschuss des DKV bestimmt. Die Ressorttagung hat das Vorschlagsrecht. Der die Deutschen Meisterschaften ausrichtende Landesverband 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 LKV, die dieser Verpflichtung nicht nachkommen, von der Teilnahme an den Deutschen Meisterschaften ausschließen.

§ 6 Klasse Herren

- (1) Der Titel „Deutscher Meister“ in der Klasse „Herren“ wird innerhalb einer Bundesliga ausgespielt.
- (2) Den äußeren Ablauf der Bundesliga regelt die Bundesligaordnung.

§ 7 Klasse Damen

- (1) Der Titel „Deutscher Meister“ wird in der Damen LK I ermittelt.
- (2) Die Damen LK I besteht aus 10 Mannschaften.

§ 8 Klassen Schüler / Jugend / Junioren

Die Deutschen Meisterschaften dieser Klassen werden offen für alle Mannschaften dieser Altersklassen ausgetragen.

§ 9 Qualifikation und Aufstiegsrunden

- (1) In der Klasse Herren qualifizieren sich für die Bundesliga der Erst- und Zweitplatzierte der LK II.
- (2) In der Klasse Damen qualifizieren sich für die LK I der Erst- und Zweitplatzierte der LK II.
- (3) Die Aufstiegsrunde aller Leistungsklassen unterhalb der Bundesliga bzw. Leistungsklasse I 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. Die Nachrückerregelung ist für die Bundesliga in der Bundesligaordnung, für die Damen Leistungsklasse I in § 75 dieser Wettkampfbestimmungen geregelt. Treten darüber hinaus in den vorgenannten Leistungsklassen Hinderungsgründe auf rücken solange die folgenden Platzierten nach, bis die Spielklasse vollständig ist. Der DKV-Ressortleiter informiert die entsprechenden nachrückenden Vereine.

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 Kanupolo gelten zu den im ersten Buch „Rahmenwettkampfbestimmungen“ unter den Ziffern 1.4.1 bis 1.4.6. geregelten allgemeinen Teilnahmebedingungen.
Weitergehend gelten im Ressort Kanupolo die nachfolgende Bestimmungen:
- (2) Die Einzelheiten bezüglich des DKV-Spielerausweises sind in der Spielerausweisordnung, die als Anlage 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.

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

- (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 Mannschaftenstärke 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 unbesetzt

§ 15 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-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.

§ 16 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.

§ 17 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.

§§ 18-19 unbesetzt

II. Kapitel - Wettkampfororganisation

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 Wettkampfororganisation 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 Meldeeröffnung;
 - d) Erstellung des Spielplans, die Gestaltung des Programms und dessen Veröffentlichung;
 - e) Bereitstellung des Wettkampfortes und der erforderlichen Ausrüstung für die Spielfelder, Bootsprüfung und Wettkampfororganisation bzw. -leitung;
 - f) Bereitstellung von Übernachtungsmöglichkeiten für die teilnehmenden Mannschaften;
 - g) Bereitstellung der erforderlichen Mitarbeiter und Helfer der Wettkampfororganisation 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 |
| - Hauptbootsprüfer | |

(2) Für den erweiterten Wettkampfbereich:

- Pressereferent
- Leiter Ausrüstung
- Sprecher

(3) Für das Spiel:

- 2 Schiedsrichter
- 1 Zeitnehmer
- 1 Spielprotokollführer
- 2 Torlinienrichter
- 1 Bootsprüfer

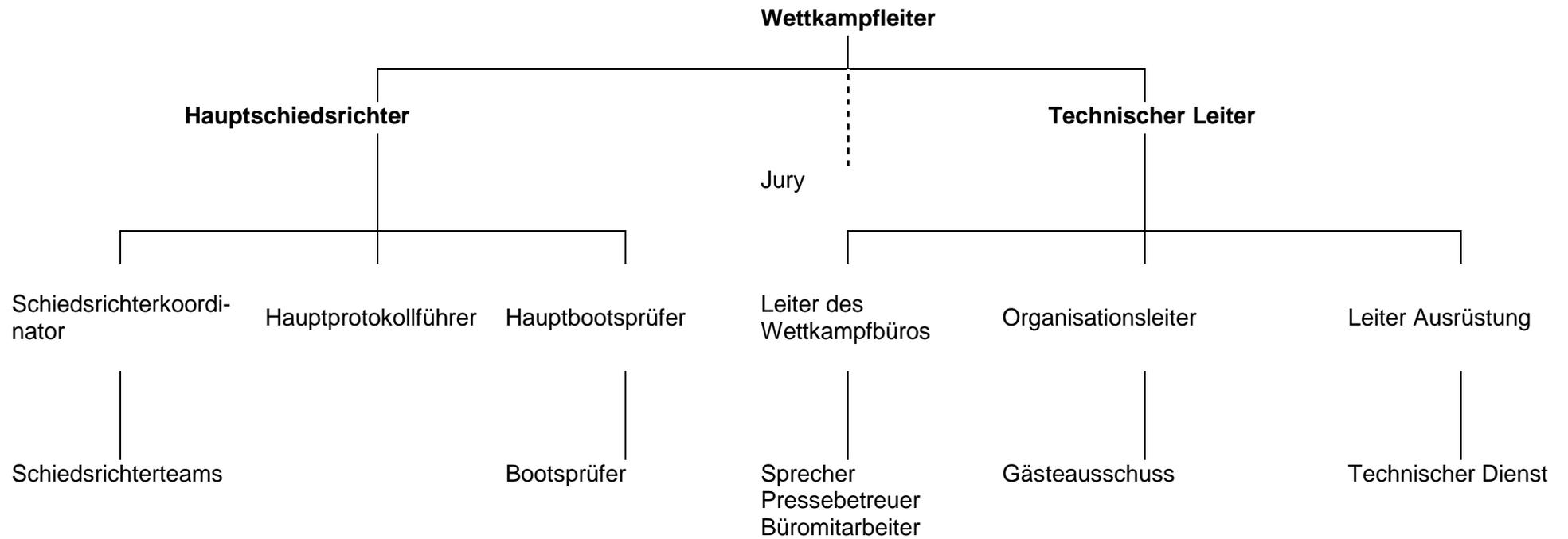
Zumindest einer der zu einem Spiel eingesetzten Schiedsrichter muss im Besitz einer gültigen Schiedsrichterlizenz „B“ sein.

(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 Hauptbootsprüfer, 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 Bootsprüfer werden vom Hauptbootsprüfer 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 Bootsprüfung,
 - 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 Hauptschiedsrichter sind der Schiedsrichterkoordinator, der Hauptprotokollführer der Hauptbootsprüfer 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 Hauptbootsprüfer

(1) Der Hauptbootsprüfer ist verantwortlich:

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

(2) Dem Hauptbootsprüfer sind die Bootsprüfer 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 Bootsprüfer zur Entscheidung hinzuziehen und dieses Spielgerät aus dem Spielfeld entfernen lassen sowie die Anweisungen des Hauptbootsprüfers 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 Einwechselns 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 Bootsprüfer

- (1) Bootsprüfer 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 Hauptbootsprüfers.
- (2) Der Bootsprüfer kann vom Schiedsrichter eine Spielunterbrechung zwecks Überprüfung des Spielermaterials und die Entfernung nicht regelgerechten Materials vom Spielfeld verlangen.
- (3) Sie haben den Anweisungen des Hauptbootsprüfers 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 den Sportfeldern wollen, um ihre Mannschaft zu betreuen.
- (3) Alle Pressevertreter und Fotografen müssen mit Namen und Funktion erkennbar sein.
- (4) Schiedsrichter, Torlinienrichter und Bootsprüfer sollen während ihrer Arbeit ihre vorge-sehene Kleidung tragen.
- (5) Die Schiedsrichterkleidung für internationale Wettkämpfe wird vom ICF-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 Kanupolo bzw. LKV-Kanupolosportwart/ - 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 10 Tagen nach dem Wettkampf entsprechend dem Verteiler des ausrichtenden Verbandes und allen teilnehmenden Verbänden und Vereinen, bei internationalen Wettkämpfen auch dem ICF-Polokomitee, zugesandt werden.

§ 44 Berichte

Berichte über eventuelle Proteste, Juryverhandlungen, Berufungen usw. müssen innerhalb von 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 Bootsprüfer ist der Hauptbootsprüfer 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 Hauptbootsprüfers.
- (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, den 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
- (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 Obmann 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 Hauptbootsprüfers ist die Berufung zur Jury gegeben. Sie ist binnen einer Stunde nach Bekanntgabe der Entscheidung durch den Hauptbootsprüfer 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 Hauptbootsprüfers für den Wettkampfbereich des DKV werden für die Deutschen Meisterschaften und die zugehörigen Qualifikationswettkämpfe entsprechend Ziffer 1.5.4 der Rahmenwettkampfbestimmungen festgelegt und betragen derzeit:
 - a) auf Meisterschaften jeder Ebene 50,00 €
 - b) auf Turnieren werden sie vom Veranstalter festgesetzt, dürfen jedoch 40,00 € nicht überschreiten.
- (2) Gebühren für
 - a) Berufungen zum DKV-Ressortausschuss betragen 75,00 €
 - b) Beschwerden an die Fachtagung der Landesfachwarte betragen 125,00 €

- (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 Gebühr zugunsten des Veranstalters, Berufungs- oder Beschwerdegebühren zugunsten des Fördervereins Kanupolo.

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 das zuständige Entscheidungsgremium zu übergeben, welches dann eine Entscheidung fällen muss.
- (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 Wettkampfausschuss entscheidet, inwieweit er Beweiserhebungen über die bereits in der Juryverhandlung 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 des bereits unter Juryverhandlungen 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 Kanupolo

- (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 Beschwerde 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 Wettkampfbeginn).
- (3) Jury und Wettkampfausschuss können Disziplinarmaßnahmen bzw. Sportstrafen gegenüber Spielern, Mannschaften, Offiziellen 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 oder gesperrten Spieler ein, so ist die betroffene Mannschaft zu disqualifizieren. Bereits erzielte Ergebnisse sind zu streichen. Alle zuerkannten Medaillen, Trophäen und Platzierungen sind aufzuheben, die Mannschaft wird auf den dem letzten Platz ausgespielten Platz folgenden Platz gesetzt.
- (2) Eine Mannschaft ist des Weiteren 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.

§ 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 Sperrung 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 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.

§ 66 Bestätigung der Meldung

- (1) Die Meldung für Deutsche Meisterschaften muss vom Veranstalter innerhalb von 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 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 Kategorien und max. Anzahl von Spielern geplant ist - untergebracht werden können, so wird der Organisationsausschuss mit Hilfe eines gerechten Systems die Anzahl der für jede Kategorie 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 Oberebesprechung
 - 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 Klassen im Durchschnitt etwa die gleiche Anzahl an Spielen zu bestreiten haben. In Anlage 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 7 aufeinanderfolgende 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 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 12 Stunden liegen.
- (7) Eine Mannschaft soll nicht mehr als 6 Spiele pro Tag bestreiten.
- (8) Eine Mannschaft soll innerhalb eines Zeitraumes von 4 Stunden nicht mehr als 3 Spiele bestreiten.
- (9) Eine Mannschaft soll zwischen zwei Spielen eine Pause von mindestens 30 Minuten haben.
- (10) Eine für das Finale qualifizierte Mannschaft soll zumindest ein 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 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 abweichende Regelungen in der Bundesligaordnung.
- (4) 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) Torquotient (Torprozentsatz = insgesamt erzielte Tore geteilt durch die Gesamtanzahl der Gegentore)
 - e) Penalty-Werfen, falls möglich
- (5) 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.

§ 73 Tie-Break

- (1) Wenn das Spielergebnis für ein Spiel torgleich ist, für das aufgrund 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 3) 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	6.Gr.II - 1.Gr.I
	2.Gr.I - 5.Gr.II	5.Gr.II - 2.Gr.I
	3.Gr.I - 4.Gr.II	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	Hinspiele	Rückspiele
Samstag	1-5	5-1	Sonntag	4-5
	3-6	6-3		5-4
	2-4	4-2		1-6
	3-5	5-3		6-1
	1-4	4-1		2-3
	2-6	6-2		3-2
	1-3	3-1		5-6
	2-5	5-2		6-5
	4-6	6-4		3-4
				4-3
				1-2
				2-1

- (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) Am fünften Spieltag auf der Deutschen Meisterschaft des jeweiligen Jahres, spielen die ersten acht Mannschaften in einer „Play off“-Runde um die Deutsche Meisterschaft (Best of 3). Die vier letztplatzierten Mannschaften in der Tabelle spielen um den Klassenerhalt.

Es wird wie folgt gespielt:

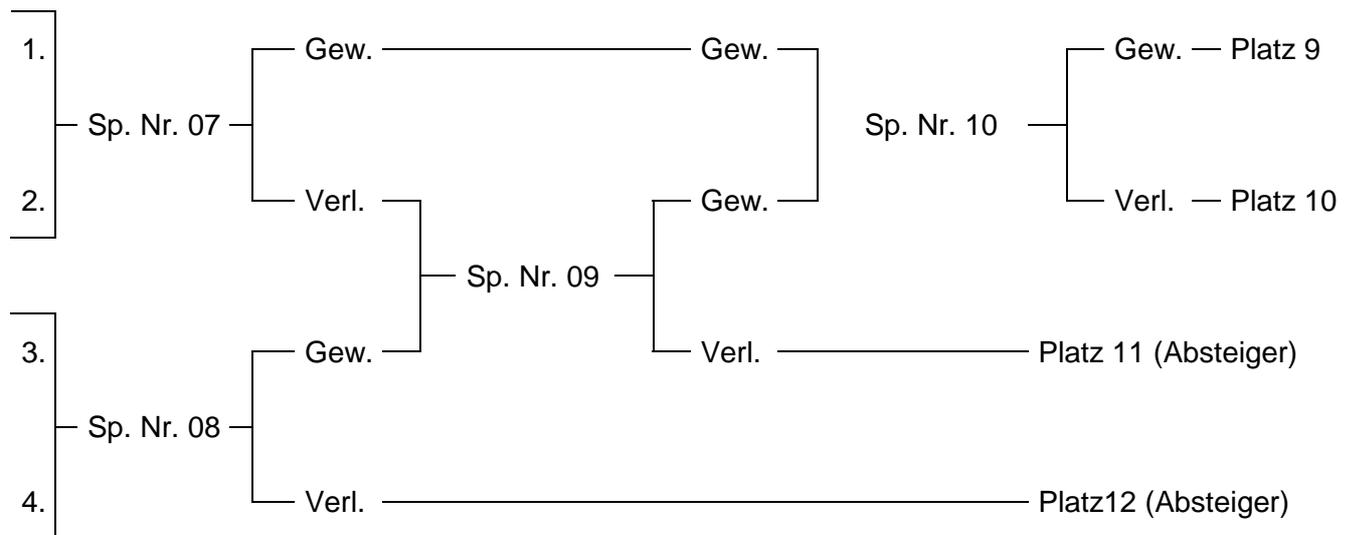
Sp. Nr. 01	1. der Tabelle	-	8. der Tabelle	Sp. Nr. 05	Gew. Sp. Nr. 1	-	Gew. Sp. Nr. 4
Sp. Nr. 02	2. der Tabelle	-	7. der Tabelle	Sp. Nr. 06	Gew. Sp. Nr. 2	-	Gew. Sp. Nr. 3
Sp. Nr. 03	3. der Tabelle	-	6. der Tabelle	Sp. Nr. 07	Verl. Sp. Nr. 1	-	Verl. Sp. Nr. 4
Sp. Nr. 04	4. der Tabelle	-	5. der Tabelle	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 Leistungsklasse I

(1) Für die Vorrunde erfolgt eine Einteilung in zwei Gruppen unter Berücksichtigung des Ergebnisstandes der Bundesrangliste zum Zeitpunkt des letzten Bundesranglistenturniers der laufenden Saison. Melden platzierte Mannschaften nicht, rücken die verbleibenden Mannschaften nach oben auf und folgende Mannschaften aus der LK II in dieser Reihenfolge nach:

1. Neunter der LK I und 1. Absteiger
2. Dritter LK II des Vorjahrs
3. Zehnter der LK I und 2. Absteiger
4. Vierter der LK II des Vorjahrs

Die Gruppen werden nach folgendem Schema aufgestellt:

Gruppe I:	Gruppe II:
Sieger	Zweiter
Vierter	Dritter
Fünfter	Sechster
Achter	Siebter
1. Aufsteiger	2. Aufsteiger

- (2) Nachdem die Platzierungen in den Gruppen ausgespielt wurden, folgt ein Spiel, in dem sich die Gruppenfünften den Klassenerhalt erspielen können.

Sp. Nr. 01 4. Gruppe I - 5. Gruppe II
 Sp. Nr. 02 5. Gruppe I - 4. Gruppe II

- (3) Anschließend spielen die ersten drei Mannschaften und die Gewinner aus Spiel 01 und 02 um die Meisterschaft. Es wird wie folgt gespielt:

Sp. Nr. 03	1. Gruppe I	- Gew. Sp. Nr. 2	Sp. Nr. 07	Gew. Sp. Nr. 3	- Gew. Sp. Nr. 5
Sp. Nr. 04	2. Gruppe I	- 3. Gruppe II	Sp. Nr. 08	Gew. Sp. Nr. 4	- Gew. Sp. Nr. 6
Sp. Nr. 05	3. Gruppe I	- 2. Gruppe II	Sp. Nr. 09	Verl. Sp. Nr. 3	- Verl. Sp. Nr. 5
Sp. Nr. 06	Gew. Sp. Nr. 1	- 1. Gruppe II	Sp. Nr. 10	Verl. Sp. Nr. 4	- Verl. Sp. Nr. 6

Sp. Nr. 11	Gew. Sp. Nr. 7	- Gew. Sp. Nr. 8	um die „Deutsche Meisterschaft“
Sp. Nr. 12	Verl. Sp. Nr. 7	- Verl. Sp. Nr. 8	um Platz 3
Sp. Nr. 13	Gew. Sp. Nr. 9	- Gew. Sp. Nr. 10	um Platz 5
Sp. Nr. 14	Verl. Sp. Nr. 9	- Verl. Sp. Nr. 10	um Platz 7

- (4) Die Verlierer aus Spiel 01 und 02 spielen um den Platz 9.

- (5) Der Neunt- und Zehntplatzierte steigen in die LK II ab.

§ 76 Aufstiegsrunde für alle Spielklassen

- (1) Eine Leistungsklasse besteht aus 12 Mannschaften, ausgenommen Damen LK I (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 nächsthöhere 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 je-

weils 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 ist nur eine Mannschaft eines Vereins spielberechtigt. Im Falle der Qualifikation einer zweiten Mannschaft für dieselbe Leistungsklasse steigt dafür die nächstplatzierte Mannschaft eines anderen Vereins auf.
- (3) Neu hinzukommende Mannschaften können nur in der jeweils untersten LK beginnen. Entstehen durch neu hinzukommende Mannschaften neue LK, so muss für diese eine Gruppenauslosung bei der Meldeeröffnung vorgenommen werden.

§ 79 Klassen Schüler / Jugend / Junioren

- (1) In den Klassen Schüler, Jugend und Junioren spielt zu den deutschen Meisterschaften bei 5 bis 7 gemeldeten Mannschaften jeder gegen jeden.
- (2) Ab 8 gemeldeten Mannschaft wird in Gruppen gespielt. Bei der Einteilung der Gruppen ist § 76 Absatz 5 entsprechend anzuwenden. Dabei wird die Spielstärke der Mannschaften anhand der Ergebnisse von Turnieren der laufenden Saison festgestellt. Die Auswahl dieser Turniere wird durch den DKV-Ressortleiter bestimmt.
- (3) Wird in diesen Spielklassen die Anzahl der gemeldeten/angetretenen Mannschaften von 18 Mannschaften in zwei Jahren dauerhaft überschritten, können Leistungsklassen analog der Aufstiegsrunde gebildet werden. Die Entscheidung hierüber fällt die ordentliche Fachtagung der LKV-Fachwarte für die folgende Wettkampfsaison.

3. Weitere Spielsysteme

§ 80a Herren Leistungsklasse II und niedrigere

- (1) Für die Vorrunde erfolgt eine Einteilung in zwei Gruppen, unter Berücksichtigung der Vorjahresplatzierung. Melden platzierte Mannschaften nicht, rücken die verbleibenden Mannschaften nach oben auf und folgende Mannschaften aus der Leistungsklasse III in dieser Reihenfolge nach:
 1. Elfter der LK II des Vorjahres und 1. Absteiger
 2. Dritter der LK III des Vorjahres
 3. Zwölfter der LK II des Vorjahres und 2. Absteiger
 4. Vierter der LK III des Vorjahres

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.

§ 80b Bundesrangliste der Spielklasse Damen

- (1) Die Bundesrangliste ist eine Saison-Ranglisten-Wertung der deutschen Damenmannschaften. Sie soll dem Erfassen des Leistungsstandes im deutschen Damenpolo dienen.
- (2) In die Wertung gehen alle deutschen Damenmannschaften ein, die an mindestens einem der in die Wertung eingehenden Turniere teilnehmen.
- (3) Die Meldung erfolgt durch Teilnahme an dem ersten für diese Mannschaft zu spielenden Turnier.
- (4) Der DKV-Ressortleiter legt für die jeweils folgende Saison fest, welche Turniere in die Wertung aufgenommen werden sollen. Die Zahl der Turniere ist nicht festgelegt, sollte jedoch in einem Jahr mindestens zwei (2) und nicht mehr als fünf (5) betragen. Die Bundesrangliste muss vor der Deutschen Meisterschaft abgeschlossen sein.
- (5) Turniere, die in die Wertung aufgenommen werden, sollen nach Möglichkeit mindestens die Anzahl der Damenmannschaften aufnehmen können, die auf den vorangegangenen Deutschen Meisterschaften in LK I und LK II zusammen gestartet sind.
- (6) Sollte ein für die Wertung vorgesehenes Turnier mit weniger als sechs Mannschaften ausgespielt werden, wird das Turnier für die laufende Saison aus der Wertung genommen.

- (7) Sollten die Turniermeldungen einer oder mehrerer LK-I-Mannschaften aus Kapazitätsgründen nicht angenommen werden können, wird das Turnier für die laufende Saison aus der Wertung genommen. Sollten die Turniermeldungen einer oder mehrerer LK-II-Mannschaften aus Kapazitätsgründen nicht angenommen werden können, erhalten diese trotz Nicht-Teilnahme jeweils 1 Wertungspunkt in der Bundesrangliste. Das Turnier wird in diesem Fall um einen Punkt höher bewertet, als Mannschaftsmeldungen angenommen sind.
- (8) Jede teilnehmende Mannschaft erhält mindestens einen Punkt pro Turnierteilnahme. Die Erstplatzierten erhalten Punkte entsprechend der Anzahl der am jeweiligen Turnier teilnehmenden Mannschaften und der Wertigkeit des Turniers.
- (9) Die Punkte werden nach folgendem Modus errechnet:

$$\text{Wertungsfaktor} = \frac{\sum \text{der Wertungspunkte der teilnehmenden deutschen Mannschaften}}{\text{Anzahl der teilnehmenden deutschen Mannschaften}}$$

Platzierungswertung = Wertungsfaktor x Platzierung in umgekehrter Reihenfolge

- (10) Soweit die Leistungsklassen I und II in einem Turnier getrennt ausgespielt werden, so sind die Erst- und Zweitplatzierten der LK II in der Punktwertung zwischen den Zehnt- und Elftplatzierten der LK I einzureihen und die übrigen Mannschaften der LK II an den Letztplatzierten der LK I anzuhängen.
- (11) Nimmt eine Mannschaft nicht an allen in die Wertung eingehenden Turnieren teil, werden die nicht gespielten Turniere mit null Punkten gewertet.
- (12) Nach der Austragung des letzten Bundesranglistenturnieres der laufenden Saison wird die endgültige Bundesrangliste erstellt. Bei Punktegleichstand wird die Platzierung nach §72 (4) ermittelt.
- (13) Die Wertpunkte der Mannschaften der LK II sind ausschlaggebend für die Gruppeneinteilung in der LK II sofern hier eine Einteilung nötig werden sollte.
- (14) Mannschaften, die während der laufenden Saison an keinem Bundesranglistenturnier teilnehmen, aber trotzdem auf der Deutschen Meisterschaft starten wollen, werden an den Letztplatzierten der Bundesrangliste angereiht. Sofern es sich um mehrere Mannschaften handelt, entscheidet der Eingang der Meldung zur Deutschen Meisterschaft über die Reihenfolge.
- (15) Auf der Deutschen Meisterschaft starten die Damenmannschaften in der Leistungsklasse für die sie sich auf der letzten Deutschen Meisterschaft qualifiziert haben.
- (16) Für die folgende Saison soll die Organisationsleitung jeweils spätestens auf der Ressortleitertagung vom DKV- Ressortleiter für das folgende Jahr eingesetzt werden.

IV. Kapitel- Das Spiel

1. Technische Spielvoraussetzung

1. Spielfeld, Ausrüstung und Kampfrichter

§ 81 Spielfeld

- (1) Das Spielfeld ist rechteckig, hat eine Länge von 35 Metern und eine Breite von 23 Metern. Die das Spielfeld unmittelbar umgebende Wasserfläche soll frei von Hindernissen sein und soweit möglich, mindestens einen Meter Abstand zu allen Spielfeldbegrenzungen bieten.
- (2) Die Wassertiefe muss mindestens 90 cm betragen. Es wird auf stehenden Gewässern gespielt.
- (3) Die Mindestdeckenhöhe über dem Spielfeld muss fünf Meter betragen, innerhalb von drei 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.

§ 82 Spielfeldbegrenzungen und Markierungen

- (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 stören.
- (3) An der Seitenlinie sind Markierungen für Torauslinien, Mittellinien, die Sechsmeter (6 m)- und die Viereinhalbmeter (4,5 m) - Linien 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.

§ 83 Tore

- (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.
- (2) 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.
- (3) Die Tore bestehen aus einem offenen Rahmen mit den Innenmaßen von einem (1) Meter Höhe und 1,50 Metern Breite. Die Tore werden senkrecht aufgehängt.
- (4) Die maximale Torrahmenstärke darf 5 cm nicht überschreiten. Die Tore müssen derart mit Netzen versehen sein, dass der Ball frei durch den Torrahmen geworfen werden kann und erkennbar ist, wann der Ball im Tor ist. Die Torrahmen müssen rot-weiss gestreift sein, wobei jeder Streifen 20 cm lang sein muss.

§ 84 Der Ball

- (1) Der Ball soll rund sein und eine Luftkammer mit selbstschließendem Ventil besitzen. Er soll wasserdicht und griffig, sowie ohne äußere Riemen oder Fett bzw. ähnliche Substanzen sein.
- (2) Das Gewicht des Balles soll nicht weniger als vierhundert (400) und nicht mehr als vierhundertfünfzig (450) Gramm betragen.
- (3) Für Herren und Herren-U21-Spiele soll der Ballumfang nicht geringer als achtundsechzig (68) Zentimeter und nicht größer als einundsiebzig (71) Zentimeter sein und der Luftdruck soll 90 bis 97 kPa (0,9 - 0,97 bar) betragen.
- (4) Für Damen-, Damen-U21, Junioren-, Jugend- und Schülerspiele soll der Ballumfang nicht geringer als fünfundsechzig (65) Zentimeter und nicht größer als siebenundsechzig (67) Zentimeter sein und der Luftdruck soll 83 bis 90 kPa (0,83 - 0,9 bar) betragen.

§ 85 Die Spielleitung

- (1) Die Spielleitung soll aus zwei (2) Schiedsrichtern, zwei (2) Torlinienrichter, einem (1) Bootsprüfer, einem (1) Zeitnehmern und einem (1) Spielprotokollführer bestehen.
- (2) Abhängig vom Grad ihrer Bedeutung, können Spiele durch Spielleitungen mit 3 bis 7 Mitgliedern geleitet werden. Soweit nur drei (3) Spielverantwortliche eingesetzt sind, sollen hiervon zwei (2) Schiedsrichter, die zusätzlich die Pflichten der Torlinienrichter und des Bootsprüfers übernehmen und ein Spielprotokollführer, der zusätzlich die Pflichten des Zeitnehmers wahrnimmt, sein. Endspiele sind mit vollständiger Spielleitung durchzuführen. Die für den Wettkampf geltende Mindestbesetzung wird vom Hauptschiedsrichter festgelegt.
- (3) Die Schiedsrichter kontrollieren das gesamte Spiel. Sie besitzen Weisungsbefugnis gegenüber den Spielern über den gesamten Zeitraum, in dem sie sich mit den Spielern in der Wettkampfzone aufhalten.
- (4) Alle Tatsachenentscheidungen der Schiedsrichter sind endgültig und ihre Regelauslegung ist während des ganzen Spieles zu befolgen. Die Schiedsrichter sollen von keinen anderen Annahmen ausgehen, als es die Tatsachen innerhalb des Spieles zulassen. Sie sollen das Beobachtete, so gut es Ihre Fähigkeiten erlauben, auslegen.
- (5) Die Schiedsrichter sollen den Spielbeginn, den Wiederbeginn, Tore, Torabwürfe, Eckwürfe, Regelverstöße (Fouls) und Zeitunterbrechungen durch Pfeifsignale anzeigen. Ein Schiedsrichter kann deren zunächst getroffene Entscheidung ändern, bevor der Ball in das Spiel zurückgekehrt ist. Die Schiedsrichter müssen sicherstellen, dass bevor das Spiel wieder beginnt, nach ihrem eigenen Ermessen keine Mannschaft benachteiligt wird.
- (6) Die Schiedsrichter besitzen die Befugnis jeden Spieler oder Mannschaftsbetreuer aus der Wettkampfzone, entsprechend der WB, zu verweisen und das Spiel abubrechen, wenn diese sich dem Verweis widersetzen,
- (7) Die Schiedsrichter besitzen die Befugnis jeden Spieler, Mannschaftsbetreuer oder jede andere Person aus der Wettkampfzone zu verweisen, die verhindert, dass die Schiedsrichter ihren Verpflichtungen ordnungsgemäß und unparteiisch nachkommen können.
- (8) Die Schiedsrichter besitzen die Befugnis das Spiel zu jeder Zeit abubrechen, wenn nach ihrer Meinung das Verhalten eines Spielers, Mannschaftsbetreibers oder andere Umstände verhindern, dass das Spiel zu einem ordnungsgemäßen Abschluss gebracht

werden kann. Wenn ein Spiel abgebrochen wird müssen die Schiedsrichter dem Wettkampfleiter darüber berichten.

- (9) Der Zeitnehmer kontrolliert die Spielzeit, die Zeitunterbrechungen und zeigen diese durch Hochhalten einer roten Flagge an, und beendet die Spielzeiten mit einem akustischen Signal. Des weiteren überwacht er die Strafzeiten von Spielern und zeigen das Ende der Strafzeit durch ein sichtbares elektronisches Anzeigegerät oder das Hochhalten einer grünen Flagge an.
- (10) Der Spielprotokollführer registriert alle Tatsachen bezüglich der Mannschaften, die erzielten Tore und Spieldetails (z.B. Spielbeginn, Verletzungen, besondere Vorkommnisse). Er erfasst ebenfalls Bestrafungen und Verwarnungen gegen die Spieler, deren Spielernummer und die Strafzeiten.
- (11) Die Torlinienrichter sollen auf der dem Protokolltisch gegenüber liegenden Spielfeldseite an den Torauslinien stehen. Die Torlinienrichter zeigen an durch:
 - a) das Hochhalten einer grünen Flagge, wenn sich die Spieler vor dem Spielbeginn in korrekter Position auf der Torauslinie befinden
 - b) das Hochhalten einer roten Flagge, dass der Ball die Torauslinie überschritten hat (Tor, Toraus oder Eckball)
 - c) das Schwenken einer roten Flagge für einen unkorrekten Spielbeginn oder Wiederbeginn
 - d) das Schwenken einer roten Flagge für ein unkorrektes Wiedereinfahren eines Spielers
- (12) Jedem Torlinienrichter sollen Ersatzbälle zur Verfügung stehen, den er unverzüglich zum jeweiligen Torwart (z.B.: für einen Torabwurf), dem nächstliegenden Spieler der angreifenden Mannschaft (z.B.: für einen Eckwurf) oder wie vom Schiedsrichter angeordnet zu werfen hat, wenn der Originalball das Spielfeld verlassen hat.
- (13) Der Bootsprüfer hat die Aufgabe vor oder während des Spiels Kontrollen der Ausrüstung der Spieler vorzunehmen. Er kann ohne Zustimmung der Schiedsrichter Kontrollen nur vor Spielbeginn bzw. in der Halbzeitpause durchführen. Bootsprüfer können ebenfalls während des gesamten Wettkampfes Kontrollen durchführen.

2. Spieler und Ihre Ausrüstung

§ 86 Anzahl der Spieler

- (1) Jede Mannschaft darf pro Spiel aus maximal acht (8) Spielern bestehen. Gleichzeitig dürfen sich nie mehr als fünf (5) Spieler auf dem Spielfeld aufhalten. Bei Spielbeginn muss jede Mannschaft mit fünf (5) Spielern auf das Spielfeld aufgefahren sein.
- (2) Hat sich eine Mannschaft während des Spiels auf bis zu zwei Spieler reduziert, so ist das Spiel abzubrechen. Der Schiedsrichter hat den Grund der Jury mitzuteilen, die dann über den Spieldausgang bzw. weiteres Vorgehen entscheidet.

§ 87 Identifizierung

- (1) Die Farbe der Kajakoberseite, der Schutzwesten, der Helme und T-Shirts der Spieler einer Mannschaft muss jeweils gleich sein.
- (2) Wenn die Bootsunterseite farbig ist, müssen die Boote aller Spieler einer Mannschaft diese Farbe haben. Im Falle einer neutralen Bootsunterseite aus Kohlefaser oder anderen in die Boots konstruktion integrierte Materialien wird dies nicht als Abweichung zur Farbgebung der übrigen Boote angesehen.

- (3) Soweit nach Auffassung der Schiedsrichter oder Bootsprüfer die Mannschaften nicht zweifelsfrei zu unterscheiden sind, hat die auf dem Spielprotokoll erstgenannte Mannschaft auf Anweisung ihre Spielkleidung entsprechend zu wechseln.
- (4) Jeder Spieler einer Mannschaft muss eine Spielernummer im Ziffernbereich von 1 bis 99 tragen. Die Spielernummern müssen an der Körperbekleidung so angebracht sein, dass die Schiedsrichter diese jederzeit erkennen können. Falls Helmnummern verwendet werden, müssen diese der Spielernummer entsprechen und der Mindesthöhe genügen.
- (5) Die Nummern müssen folgenden Mindestgrößen entsprechen:
 - a) Rückennummern mindestens 20 cm Höhe,
 - b) Frontnummern mindestens 10 cm Höhe,
 - c) optionale Helmnummern auf beiden Seiten mindestens 7,5 cm Höhe
- (6) Der Mannschaftsführer muss durch eine entsprechende Armbinde zu erkennen sein.

§ 88 Kajak

- (1) Es ist pro Spieler ein durch die Bootsprüfer zugelassenes Boot erlaubt.
- (2) Die Boote und deren Bepufferung müssen der in der Anlage C vorgeschriebenen Spezifikation entsprechen.

§ 89 Das Paddel

- (1) Es ist ein durch die Bootsprüfer zugelassenes Doppelpaddel pro Spieler erlaubt.
- (2) Die Paddel müssen der in der Anlage C vorgeschriebenen Spezifikation entsprechen.

§ 90 Körperschützende Ausrüstung der Spieler

- (1) Alle Spieler und Spielerinnen müssen durch die Bootsprüfer zugelassene geeignete Sicherheitshelme mit Gesichtsschutz tragen, die so auf dem Kopf sitzen und befestigt sind, dass sie während des Spieles nicht herunterfallen können. Helme und Gesichtsschutze müssen der in der Anlage C vorgeschriebenen Spezifikation entsprechen.
- (2) Jeder Spieler hat einen durch die Bootsprüfer zugelassenen Körperschutz zu tragen, Der Körperschutz muss der in der Anlage C vorgeschriebenen Spezifikation entsprechen.
- (3) Kein Spieler darf außer den oben genannten Ausrüstungen, der persönlichen Kleidung und der Spritzdecke Gegenstände mit in den Wettkampfbereich bringen. Zusätzliche Sicherheitsausrüstung am Körper ist gestattet, wenn es fest anliegt, sicher angebracht ist und keine Eigenschaften besitzt, die andere Spieler gefährden können, aufweist.
- (4) Es ist den Spielern verboten, während des Spiels Gegenstände, wie zum Beispiel Schmuck zu tragen, die ihn oder den Gegner verletzen können.
- (5) Unter den Schutzwesten müssen Trikots getragen werden, welche die Schulter und mindestens den halben Oberarm bedecken. Die Spieler dürfen weder Fett, Öl oder ähnliche Substanzen auf den Armen, am Nacken oder an Ausrüstungsteilen haben.

§ 91 Austausch von Ausrüstungen

Jedem Spieler ist es erlaubt, das Spielfeld zu verlassen, um in der Auswechselzone seine Ausrüstung auszutauschen. Voraussetzung ist, dass die auszutauschenden Ausrüstungsteile vorher durch den Bootsprüfer zugelassen wurden.

3. Boots- und Materialprüfung

§ 92 Allgemeine Bestimmungen zur Boots- und Materialprüfung

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

§ 93 Das Boots- und Materialprüfverfahren vor dem Spiel

- (1) Die Zeiten, Orte und Vorgehensweise der Überprüfung von Ausrüstung, die in die Wettkampfzone hineingebracht werden soll, wird allen Mannschaften mindestens 24 Stunden vor dem Beginn der Boots- und Materialprüfung mitgeteilt. Es wird dafür gesorgt, dass die Ausrüstung jeden Tag vor dem ersten Spiel vor Eintritt in die Wettkampfzone überprüft wird.
- (2) Die Bootsprüfer müssen alle Ausrüstungsgegenstände, die in die Wettkampfzone gebracht werden, auf ihre Konformität mit den Bestimmungen über Wettkampfbedingungen 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 sicherzustellen.

§ 94 Das Boots- und Materialprüfverfahren während des Spiels

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

2. Spielorganisatorische Bestimmungen

§ 95 Wettkampfbereiche

Die folgenden Wettkampfbereiche unterliegen der Verantwortung der Spielleitung:

- (1) Das Spielfeld wie es in den Spielregeln 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 Aufwärmzone kann außerhalb des Spielfeldes und der Auswechsellzone zur Verfügung stehen, um ein Aufwärmen der Mannschaft vor ihrem Spiel zu ermöglichen. Sie muss von dem eigentlichen Spielfeld getrennt sein, um versehentliches Hineinwerfen 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.
- (4) Die Schiedsrichterzone ist der Bereich, den ein amtierender Schiedsrichter benötigt, um an der Seite des Spielfeldes entlang laufen zu können.
- a) Wo durchführbar, ist diese Zone mit einer Barriere abzugrenzen. Die Schiedsrichterzone sollte nicht weiter als zwei 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.
- (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. Die Mannschaftsbetreuer müssen sich während des Spiels auf ihrer Spielfeldhälfte in einer markierten Zone mindestens 2 m hinter der eigenen Torauslinie aufhalten.
- (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. Jeder Offizielle kann bei Bedarf Personen aus der Wettkampfzone verweisen, wenn diese die ordnungsgemäße Durchführung des Wettkampfes stören.
- (7) Die Reparaturzone ist ein Bereich, in der die Ausrüstung repariert werden kann, und sollte sich außerhalb der Wettkampfzone befinden.

§ 96 Zutritt zur Aufwärmzone

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

§ 97 Abläufe vor dem Spiel

- (1) Jedem Spiel kann eine Aufsichtsperson zugeteilt werden.

- (2) Die Mannschaftsaufstellung für die einzelnen Spiele muss mindestens 60 Minuten vor dem vorgesehenen Spielbeginn im Wettkampfbüro abgegeben werden.

§ 98 Unehrenhafte Spielweise

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 dem Wettkampfausschuss untersucht und kann zu einer Disqualifizierung vom Wettkampf führen.

§ 99 Einflussnahme von außen

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.

§ 100 Nach Abschluss des Spieles

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

3. Spielregeln

1. Beginn, Ende, Torgewinne und Spielergebnis

§ 101 Spielzeit

- (1) Die reguläre Spielzeit beträgt zwei (2) x zehn (10) Minuten, es sei denn, dass Verlängerungen zu spielen sind oder ein Penaltywerfen stattfinden muss. Sie kann aus wettkampfororganisatorischen Gründen auf minimal sieben (7) Minuten pro Halbzeit reduziert werden.
- (2) Die Halbzeitpause beträgt drei Minuten. Sie kann aus wettkampfororganisatorischen Gründen auf minimal eine (1) Minute reduziert werden.
- (3) In der Halbzeitpause wechseln die Mannschaften die Spielfeldseiten.
- (4) Der Schiedsrichter kann während des Spielverlaufs die Spielzeit anhalten. In diesem Fall stoppt der Zeitnehmer die Uhr und lässt diese nach dem Anpfiff des Schiedsrichters weiter laufen.

§ 102 Spielseitenwahl

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 verlangen einen Münzwurf zur Seitenwahl.

§103 Spielbeginn

- (1) Zu Beginn einer jeden Spielzeit müssen jeweils fünf (5) Spieler jeder Mannschaft mit einem Teil ihrer Kajaks auf ihrer Torauslinie liegen, es sei denn, dass Spieler bis zum

Ende des Spieles des Feldes verwiesen worden sind oder noch mit einer noch nicht vollständig abgelaufenen Zeitstrafe aus der vorhergehenden Spielzeit dieses Spieles belegt sind. Die betroffene Mannschaft muss sich entsprechend reduzieren.

- (2) Der Schiedsrichter pfeift das Spiel an und wirft den Ball dann in die Mitte des Spielfeldes. Anstelle des Einwerfens kann der Ball auch durch eine Ballvorrichtung in der Spielfeldmitte freigegeben werden.
- (3) Wenn der Ball in einer Art und Weise freigegeben oder geworfen wurde, die eine Mannschaft bevorteilt, soll der Schiedsrichter den Ball zurückrufen und das Spiel neu beginnen.
- (4) Eine physische Unterstützung des Spieler, der versucht in Ballbesitz zu kommen, durch andere Spieler ist nicht erlaubt. Der Verstoß hiergegen führt zu einem Freiwurf. (Handzeichen 1 und 14 sind zu zeigen)
- (5) Nur ein Spieler jeder Mannschaft darf den Versuch unternehmen in Ballbesitz zu kommen. Jeder andere Spieler der diesen Spieler begleitet darf sich nicht innerhalb eines Radiuses von 3 Metern zum Körper dieses Spielers befinden. Ein Verstoß hiergegen wird durch Freiwurf geahndet. (Handzeichen 1 und 14 sind zu zeigen)

§ 104 Torgewinn (Handzeichen 3 und Time-out)

- (1) Eine Mannschaft hat ein Tor erzielt, wenn der Ball mit ganzem Umfang die vordere Ebene des Torrahmens des gegnerischen Tores durchschritten hat.
Der Schiedsrichter zeigt die Spielnummer des Spielers an, der das Tor geworfen hat.
- (2) Wehrt ein verteidigender Spieler einen auf das Tor geworfenen Ball von der Rückseite des Tores aus ab, so wird dieser Wurf als Tor gewertet.

§ 105 Wiederbeginn nach einem Tor

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

§ 106 Spielende (Handzeichen 2)

- (1) Der Zeitnehmer zeigt das Ende einer Spielzeit durch ein lautes akustisches Signal an. Der Ball ist aus, sobald das Signal ertönt.
- (2) Ist vor dem Signal zu Beendigung des Spiels ein Penalty gewährt worden, muss dieser ausgeführt werden, bevor das Spiel beendet werden kann. In dieser Situation soll der Ball, nachdem er geworfen wurde, sofort aus sein, wenn er das Wasser berührt oder den Torrahmen und zurück ins Spielfeld gelangt.
- (3) Die Schiedsrichter bestätigen das mit dem Zeitsignal angezeigte Ende der Spielzeit mit einem dreifachen Pfiff und dem Handzeichen 2 bzw. beenden das Spiel nach Ausführung des vorab gewährten Penalty.

§ 107 Spielergebnis

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

§ 108 Spielzeitverlängerung (Golden Goal)

Muss für ein zum Ablauf der regulären Spielzeit unentschiedenes Spiel aufgrund des Spielsystems ein Gewinner ermittelt werden (Tie break), wird es wie folgt fortgesetzt:

- (1) In Spielen die keine Finalsspiele sind, wird eine Verlängerung gespielt, bis das nächste Tor erzielt wird (Golden Goal). Die maximale Spielzeit für die Verlängerung beträgt 2 x 3 Minuten mit einer Halbzeitpause von einer (1) Minute, in der die Spielfeldseiten zu wechseln sind. Die Verlängerung folgt im Anschluss an die reguläre Spielzeit nach einer (1) Minute Pause. Ist nach dieser Verlängerung immer noch keine Entscheidung gefallen, folgt ein Penaltywerfen entsprechend §109.
- (2) In Finalspielen wird bis zu zwei (2) Verlängerungen à zehn (10) Minuten mit einer Spielzeitpause von einer (1) Minute, in der die Spielfeldseiten zu wechseln sind, gespielt, bis das nächste Tor erzielt wird (Golden Goal). Die Verlängerung folgt im Anschluss an die reguläre Spielzeit nach einer (1) Minute Pause. Ist nach dieser Verlängerung immer noch keine Entscheidung gefallen, folgt ein Penaltywerfen entsprechend §109.

§ 109 Penaltywerfen

- (1) Das Penaltywerfen wird als Entscheidungswerfen entsprechend des §133 Absätze 1-4 auf das verteidigte Tor ausgeführt. Der Mannschaftskapitän wählt die fünf (5) Spieler seiner Mannschaft, die am Penaltywerfen teilnehmen und bestimmt deren Wurfreihenfolge. Der Protokollführer notiert die Spieler und die Wurfreihenfolge vor Beginn des Penaltywerfens.
- (2) Spieler, die aufgrund einer roten Karte des Spieles verwiesen worden sind, können nicht am Penaltywerfen 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 Penaltywerfen 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 Penaltywerfen 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 5 Würfe absolviert hat, hat die Mannschaft gewonnen, welche die meisten Tore erzielt hat.
- (7) Besteht danach immer noch Gleichstand, wird das Penaltywerfen 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.

2. Spieler und Ersatzspieler

§ 110 Gekenterte Spieler

- (1) Wenn ein Spieler kentert und sein Boot verlässt, kann dieser Spieler ab diesem Zeitpunkt nicht weiter am Spiel teilnehmen und muss das Spielfeld unverzüglich mit seiner gesamten Ausrüstung verlassen.
- (2) Ein Spieler der nach Kenterung das Spielfeld verlassen musste, kann am Spiel entsprechend der Wechselregeln wieder in das Spielfeld einfahren.
- (3) Keine Person darf - außer bei Notfällen - das Spielfeld betreten, um Spieler mit ihrer Ausrüstung zu unterstützen bzw. den Schiedsrichter während der Hilfestellung für Spieler behindern.
- (4) Eine Mannschaft kann während des Spiels für jegliche unerlaubte Hilfe von außen oder für jegliche Einmischung bzw. Widerstand im Zusammenhang mit Hilfestellung von Außen bestraft werden. Die Sanktion legt der Schiedsrichter fest.

§ 111 Verteidigung des Tores

- (1) Nur der Spieler, der direkt unter dem Tor liegt, um das Tor mit dem Paddel zu verteidigen, ist zu diesem Zeitpunkt Torwart. Der Torwart muss mit seinem Boot (Bug) in Blickrichtung zum Spielfeld liegen und versuchen seine Position innerhalb eines Meters zur Mitte der Torauslinie zu halten. Befinden sich zwei Spieler unter dem Tor, gilt der als Torwart der näher zum Tor liegt.
- (2) Wird der Torwart von einem gegnerischen Spieler fort geschoben oder angestoßen, 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 durch Kontakt zu einem Verteidiger fortschiebt und die verteidigende Mannschaft nicht im Ballbesitz ist, so ist Freischuss für die verteidigende Mannschaft zu geben und gegebenenfalls der Angreifer zu bestrafen. Hat der Verteidiger die Möglichkeit den Kontakt mit dem Torwart zu verhindern, nachdem er geschoben wurde, aber dieses nicht tut, so wird der Angreifer nicht bestraft.
- (4) Wenn ein Verteidiger einen Angreifer gegen den eigenen Torwart schiebt, wird der Angreifer nicht bestraft. Der Angreifer wird jedoch bestraft, wenn er die Möglichkeit hat, einen Kontakt mit dem Torwart zu vermeiden, nachdem er geschoben wurde, dies jedoch nicht tut.
- (5) Wenn ein Angreifer im Ballbesitz, dessen ursprüngliche Fahrtrichtung und Geschwindigkeit nicht zu einem Kontakt mit dem Torwart geführt hätte, durch einen Verteidiger auf den Torwart geschoben, wird der Angreifer nicht bestraft.
- (6) Ein Torwart der nicht in Ballbesitz ist, jedoch versucht in Besitz eines auf dem Wasser befindlichen Balles zu gelangen, kann wie jeder andere Spieler angegriffen werden. Wenn der Torwart den Ball nicht erkämpfen konnte, kann er nicht in den Torwartstatus zurückgehen bis dass der Angreifer den Ball gespielt oder geworfen hat. Nachdem der Angreifer den Ballbesitz verloren hat, darf er den Versuch des Torwarts nicht aktiv verhindern, seine Position zu halten oder in die Torwartposition zurückzugelangen.

- (7) Innerhalb der Sechsmeter (6 m)- Zone darf ein Angreifer nicht aktiv verhindern, dass ein Verteidiger die Position des Torwartes einnehmen kann. Einem Verteidiger ist es straflos gestattet, einen Angreifer mit dem Boot wegzuschieben, um die Position des Torwarts einnehmen zu können, es sei denn es ist gefährliches Spiel.
- (8) Sobald eine Mannschaft die Ballkontrolle hat, kann sie nicht länger die verteidigende Mannschaft sein und damit keinen Spieler als Torwart haben.

§ 112 Das Spiel, Einfahren ins Spielfeld, Wiedereinfahrt und Wechsel

- (1) Es dürfen sich nie mehr als die erlaubte Anzahl von Spielern einer Mannschaft auf dem Spielfeld befinden.
- (2) Die Auswechselspieler müssen sich in ihrer Auswechselzone aufhalten. Das Auswechseln durch die gesperrte Zone ist gestattet. Die Spieler müssen dabei diesen Bereich direkt, auf dem kürzesten Weg und ohne Verzögerung bzw. Unterbrechung durchqueren.
- (3) Das Auswechseln muss an der eigenen Torauslinie der jeweiligen Mannschaft erfolgen. Ein Auswechselspieler darf erst dann auf das Spielfeld auffahren, wenn der ausfahrende Spieler die Torauslinie mit dem Boot vollständig in Richtung Auswechselzone überschritten hat. Das Auswechseln ist nicht erlaubt, wenn Ausrüstungsteile z.B. Helm oder Paddel im Spielfeld verblieben sind.
- (4) Verlässt ein Spieler das Spielfeld nur im Rahmen einer Spielaktion, so sind die Wiedereintrittsregeln nicht anzuwenden.
- (5) Ein gekenteter Spieler, der das Spielfeld nicht an seiner Torauslinie verlassen hat, kann erst ab der nächsten Spielunterbrechung eingewechselt werden bzw. selbst wieder einwechseln. Alle Ausrüstungsgegenstände des gekenterten Spielers müssen vom Spielfeld entfernt sein, bevor die Auswechslung erfolgen kann.
- (6) Befinden sich zu irgendeinem Zeitpunkt mehr als die erlaubte Anzahl von Spielern auf dem Spielfeld, erhalten die Spieler, die regelwidrig auf das Spielfeld aufgefahren sind jeweils eine gelbe Karte. Deren Mannschaft muss dann über den Strafzeitraum mit der entsprechenden Anzahl Spieler weniger spielen, als zum Zeitpunkt vor dem Regelverstoß. (Handzeichen 7 und 17 sind zu zeigen)
- (7) Ist nicht klar, welcher Spieler den Verstoß begangen hat, muss der Mannschaftsführer einen Spieler bestimmen. (Handzeichen 7 und 17 sind zu zeigen)
- (8) Wenn ein Auswechselspieler sein Paddel in das Spielfeld hält, um ein zählbares Tor zu verhindern, ist ein Penalty zu geben. Der Spieler wird mit einer roten Karte bestraft. Das Team muss sich bis zum Spielende entsprechend reduzieren. (Handzeichen 7,17, 16)

3. Ball im Aus

§ 113 Ball außerhalb des Spielfeldes

- (1) Wenn ein Ball die Seitenauslinie, die senkrechte Ebene über ihr berührt, oder über dem Spielfeld befindliche Hindernisse berührt, so erhält die Mannschaft, die den Ball nicht zuletzt mit dem Paddel, dem Boot oder dem Körper berührt hat, einen Seiteneinwurf. (Handzeichen 5 und 14 sind zu zeigen)
- (2) Wenn sich die physische Spielfeldmarkierung infolge eines normalen Spielverlaufs von ihrer Position entfernt, bewegt sich die Spielfeldgrenze mit ihr.

- (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 Eckball wird gegeben, wenn der Ball die senkrechte Ebene zwischen dem Torrahmen und den Eckmarkierungen berührt oder durchschreitet, ohne das 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 Torauslinie 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 Torauslinie liegen. (Handzeichen 6 und 14 sind 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 und 14 sind zu zeigen)

§ 114 Schiedsrichterball (Handzeichen 8 und Time-out)

- (1) Ein Schiedsrichterball ist zu geben,
 - a) wenn zwei oder mehr Spieler beider Teams den Ball mit einer oder mehreren Händen halten und sich dabei den Ballbesitz über mehr als 5 Sekunden teilen. Besitzt ein Spieler zuerst die Ballkontrolle, wird der Gegenspieler nur bestraft, wenn dieser sich beim anderen Spieler abstützt oder festhält.
 - b) wenn ein Schiedsrichter das Spiel unterbrechen muss, obgleich kein Regelverstoß vorlag (z.B. bei Schiedsrichterfehlern, Verletzungen oder ungültigen Toren) und der Schiedsrichter nicht feststellen kann, wer zuletzt im Ballbesitz war, beginnt er das Spiel mit einem Schiedsrichterball.
- (2) Der Schiedsrichterball ist an der dem Vorfall nächstgelegenen Stelle der Seitenauslinie auszuführen. Wenn sich der Vorfall zwischen der Sechsmeter (6 m)- Linie und der Torauslinie ereignet hat, ist der Schiedsrichterball an der nächstliegenden Sechsmeter (6 m)- Linie auszuführen.
- (3) 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 1 Meter und ihre Paddel liegen auf der jeweiligen Außenseite ihres Bootes auf dem Wasser. Ihre Hände liegen auf dem Bootsdeck oder Paddel.
- (4) Die übrigen Spieler müssen sich mindestens 3 Meter von den ausführenden Spielern aufhalten.
- (5) Der Schiedsrichter pfeift das Spiel an und wirft den Ball zwischen die Spieler auf das Wasser. Die beiden Spieler müssen dann versuchen, den Ball mit den Händen zu erreichen, sobald er die Wasseroberfläche 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

§ 115 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.

§ 116 Unerlaubter Gebrauch des Paddels (Handzeichen 12 und 15)

Ein unerlaubter Paddelgebrauch liegt vor:

- (1) bei Berührung eines gegnerischen Spielers mit dem Paddel.
- (2) wenn der Ball mit dem Paddel gespielt wird, bzw. versucht wird den Ball mit dem Paddel zu spielen, obwohl sich der Ball in Armreichweite eines gegnerischen Spielers befindet und dieser versucht, den Ball mit der Hand zu spielen.
- (3) wenn der Ball, innerhalb der Armreichweite des gegnerischen Spielers bei normaler Paddelposition, mit dem Paddel über den Bug des gegnerischen Kajaks gespielt wird bzw. versucht wird zu spielen.
- (4) wenn dem Gegner, welcher im Ballbesitz ist, das Paddel in dessen Armreichweite gehalten wird. Der Torwart ist von dieser Regelung ausgenommen und darf das Tor aktiv gegen Torwürfe verteidigen, soweit er das Paddel nicht dem Gegner entgegen bewegt wenn dieser wirft oder es nicht in einer gefährlichen Art und Weise verwendet.
- (5) soweit ein Spieler mit seinem Paddel versucht, einen Gegner bei der Benutzung seines Paddels zu behindern.
- (6) bei Paddelwerfen.
- (7) bei jeglichem Gebrauch des Paddels, der einen Spieler gefährdet.
- (8) wenn das gegnerische Paddel geschlagen, gedrückt oder eingeklemmt wird, anstatt den Ball zu spielen.

§ 117 Unerlaubter Angriff auf ein Kajak (Handzeichen 10 und 15)

- (1) Ein Kajakangriff liegt vor, wenn ein Spieler das Kajak des Gegners wegschiebt, um in den Ballbesitz zu gelangen.
- (2) Ein unerlaubter Kajakangriff ist:
 - a) Jeder Angriff mit dem Kajak, der zu einer Körperberührung mit dem gegnerischen Spieler führt und/oder den angegriffenen Spieler gefährdet. Dabei bleibt ein vom Körper weggestreckter Arm eines Spielers unberücksichtigt.
 - b) Jedes harte Anfahren auf eine Seite des Kajaks in einem Winkel von 90° mit nicht fortwährendem Bootskontakt. Winkel zwischen 80° und 100° sind einzubeziehen.
 - c) Jeder Angriff auf einen Gegner, welcher sich nicht im Umkreis von 3 Metern zum Ball befindet.
 - d) Jeder Angriff auf einen Gegner, obwohl der Angreifer nicht um den Ball kämpft.

- e) Wenn ein Spieler, der im Ballbesitz ist die Berührung mit dem Körper eines Gegner nicht vermeidet.
- (3) Berührt das Kajak infolge eines erlaubten Kajakangriffs die Spritzdecke eines gegnerischen Spielers, ist dies nicht zu bestrafen, soweit der Angriff in die Spritzdecke nicht fortgesetzt wird.
- (4) Sobald sich der Ball nicht mehr unter Kontrolle der beiden Spieler befindet, können diese sie sich unter Verwendung ihrer Hände mit einer kontrollierten Aktion vom Kajak des jeweils anderem lösen.

§ 118 Unerlaubter Handangriff (Handzeichen 10 und 15)

- (1) Ein erlaubter Handangriff liegt vor, wenn ein Spieler mit der offenen Hand den Gegner, der im alleinigen Ballbesitz ist, an dessen Rücken, Seite oder Oberarm weg stößt.
- (2) Ein unerlaubter Handangriff ist:
 - a) Jeder Angriff, bei dem sich der angegriffene Spieler nicht im Ballbesitz befindet.
 - b) Jeder Angriff, der den angegriffenen Spieler gefährdet.
 - c) Jeglicher andere Körperkontakt als mit der offenen Hand am Rücken, Seite oder Oberarm.
- (3) Ein Spieler darf sich nicht mit der Hand oder dem Unterarm bzw. durch eine Bewegung des Ellenbogens in Richtung des angreifenden Spielers gegen den Handangriff verteidigen.

§ 119 Unerlaubtes Abdrängen /Drängeln (Handzeichen 10 und 15)

- (1) Abdrängen/Drängeln liegt vor, wenn in der Sechsmeter (6 m)- Zone ein Spieler mit seinem Kajak gegen das Boot eines Gegners schiebt, um an eine Position zu gelangen in der kein Spieler um den Ball kämpft.
- (2) Das Abdrängen/Drängeln ist regelwidrig wenn:
 - a) Ein Spieler, der seine Position eingenommen hat oder versucht seine Position zu halten, durch andauernden Bootskontakt eines gegnerischen Bootes mehr als einen halben Meter weggeschoben wird.
 - b) Die Berührung mit dem gegnerischen Boot ein Kajakangriff darstellt.
- (3) Ein Spieler der sich mit dem gesamten Boot hinter der Torauslinie befindet, kann nicht abgedrängt werden, da er sich nicht in der Sechsmeter (6 m)- Zone befindet.

§ 120 Unerlaubte Behinderung (Handzeichen 9 und 15)

- (1) Eine Behinderung liegt vor, wenn das stillliegende Boot eines Spielers das Boot eines Gegners am Vorankommen hindert. Ein Boot liegt still, wenn es sich nicht bewegt und der Spieler keine aktiven Paddelschläge versucht.
- (2) Unerlaubte Behinderung ist:
 - a) Das aktive Verhindern des Fahrens des Gegners zum Ball, wenn sich der Gegner nicht innerhalb von drei (3) Metern zum Ball befindet.
 - b) Wenn außerhalb der Sechsmeter (6 m) -Zone ein Spieler den Gegner aktiv daran hindert zum Tor zu fahren, obwohl keiner der Spieler um den Ball kämpft.
 - c) Wenn ein Spieler aktiv behindert wird, der nicht in Ballbesitz ist, nicht um den Ball kämpft oder sich nicht innerhalb von drei (3) Metern zum Ball befindet und nicht

der am nächsten zum Ball befindliche Spieler ist, wobei sich der Ball im Wasser aber nicht in der Luft befinden kann.

§ 121 Unerlaubtes Festhalten (Handzeichen 9 und 15)

Unerlaubtes Festhalten liegt vor:

- (1) Wenn ein Spieler durch seine Hand, seines Arms, Körpers oder Paddels auf dem gegnerischen Boot die Bewegungsfreiheit eines Gegners einschränkt, sich abstützt oder abstößt bzw. den Gegner oder seine Ausrüstung festhält.
- (2) Wenn ein Spieler zum Antrieb, zur Unterstützung oder zur Fortbewegung jegliche Spielfeldausrüstungen, wie z.B. Markierungen, Torausrüstung oder jegliche im Umfeld befindlichen Objekte benutzt.

§ 122 Unerlaubter Ballbesitz (Handzeichen 11 und 15)

- (1) Ein Spieler ist im Ballbesitz, wenn er den Ball in der Hand hält, ihn mit dem Paddel spielt oder sich in einer Position befindet, in der er den Ball mit der Hand erreichen kann, sofern er auf dem Wasser liegt, nicht aber wenn der Ball in der Luft ist.
- (2) Der Spieler muss den Ball innerhalb von fünf (5) Sekunden, nachdem er in Ballbesitz gekommen ist, spielen. Der Ball muss dabei entweder an einen anderen Spieler der selben Mannschaft abgegeben oder mindestens einen (1) Meter, gemessen horizontal vom Punkt des Verlassens aus, fortbewegt werden.
- (3) Teilt sich ein Spieler den Ballbesitz mit einem anderen Spieler oder bewegt sich der Ball aus der Armreichweite heraus, während der Spieler angegriffen wird, beginnen die fünf (5) Sekunden erneut, sobald ein Spieler den Ballbesitz wiedererlangt.
- (4) Ein gekenteter Spieler verliert den Ballbesitz sobald er mit seinem Körper unter Wasser ist, es sei denn er behält den Ball in seinen Händen.
- (5) Ein Spieler darf sein Boot nicht mit seinen Händen oder seinem Paddel bewegen, während der Ball auf seiner Spritzdecke liegt.
- (6) Eine Mannschaft ist im Ballbesitz wenn:
 - a) Ein Spieler dieses Teams im Ballbesitz ist, oder
 - b) Der Ball zwischen zwei Spielern der selben Mannschaft gepasst wird.
- (7) Der Mannschaftsballbesitz bleibt bestehen bis:
 - a) Ein Gegenspieler im Ballbesitz ist, oder
 - b) Der Ball aus ist, oder
 - c) Der Ball bei einem Torwurf oder Freischuss nicht mehr berührt wird.

§ 123 Unsportliches Verhalten (Handzeichen 17)

Unsportliches Verhalten ist :

- (1) Jeglicher Regelverstoß eines Spielers während einer Spielunterbrechung.
- (2) Die Behinderung eines gekenterten Spielers, der versucht sich wieder aufzurichten. Ein gekenteter Spieler muss sich zumindest mit dem Kopf und beiden Schultern wieder oberhalb der Wasseroberfläche befinden, bevor er durch andere Spieler wieder angegriffen werden darf.

- (3) Eine Beeinträchtigung der Ausrüstung des Gegners, wie das Festhalten eines gegnerischen Paddels bzw. das Wegstoßen desselben aus der Reichweite des Gegners, sowie die Behinderung des gegnerischen Spielers, sein Paddel zu erreichen.
- (4) Absichtliche Verzögerungstaktiken, wie das Fortwerfen des Balles bzw. ein vorsätzliches Behindern des Gegners, um eine schnelle Spielfortsetzung nach einem Regelverstoß zu verhindern.
- (5) Das Bekunden von Unzufriedenheit, Widersprechen und Protestieren.
- (6) Vergeltung zu üben.
- (7) Schimpfen oder Gebrauch von Schimpfworten.
- (8) Anderes unsportliches Verhalten bzw. Verhalten das dem Spiel nach Ansicht des Schiedsrichters nicht entspricht.

§ 124 Vorteilsregelung (Handzeichen 13 und 14)

- (1) Der Schiedsrichter kann im Falle eines normalerweise zu sanktionierenden Regelverstoßes eines Gegners die Fortsetzung des Spieles erlauben, wenn die andere im Ballbesitz befindliche Mannschaft durch die Spielfortsetzung begünstigt, vorausgesetzt kein Schiedsrichter hat den Regelverstoß abgepfiffen. Der Schiedsrichter zeigt mit dem Handzeichen 13 an, dass er das Foul gesehen hat und fordert die Mannschaften zum weiter spielen auf.
- (2) Der Schiedsrichter kann den Spieler, der den Regelverstoß begangen hat, für den der Vorteil gewährt wurde, in der nächsten Spielunterbrechung mit einer Karte bestrafen.
- (3) Vorteil ist anzuzeigen, wenn sich kein Regelverstoß ereignet hat, aber die Spieler denken, dass ein Verstoß vorliegt und das Spiel unterbrochen haben (z.B. aufgrund eines Schiedsrichterpfiffs vom Nachbarfeld, Fans, etc.)

5. Spielstrafen

§ 125 Spielstrafen

Der Schiedsrichter kann entsprechend der Schwere und/oder der Häufigkeit von Regelverstößen jede der folgenden Strafen oder Kombinationen von Strafen für unerlaubtes Spiel verhängen.

§ 126 Penalty (Handzeichen 16 und Time-out)

- (1) Ein Penalty wird für absichtliches und / oder gefährliches Spiel im Sechsmeter (6 m)-Raum gegeben, bei dem der Spieler beim Werfen, Passen oder Positionieren, um ein sicheres Tor zu werfen, gefoult wird. Das Werfen beginnt in dem Moment, wenn der Spieler den Ball mit der Hand oder dem Paddel berührt und deutlich zu werfen versucht, oder sich darauf vorbereitet.
- (2) Ein Penalty kann gewährt werden, wenn ein Spieler außerhalb des Sechsmeter (6 m)-Raumes gefoult wird, der für ein sicheres Tor werfen, passen oder sich Positionieren will. Ist das Tor jedoch zusätzlich verteidigt soll kein Penalty gegeben werden.

- (3) Ein Penalty wird gegeben für ein absichtliches und/oder ein gefährliches Foul an einem Spieler innerhalb des Sechs (6)-Meter-Raumes, welcher dabei ist, einen Freischuss auszuführen.

§ 127 Freischuss (Handzeichen 15)

- (1) Ein Freischuss kann ein direkter Wurf auf das Tor sein.
- (2) Ein Freischuss wird für jedes unerlaubte Spiel gewährt, für das kein Penalty gegeben werden muss.

§ 128 Freiwurf (Handzeichen 14)

- (1) Ein Freiwurf darf nicht direkt auf das Tor geworfen werden.
- (2) Ein Freiwurf wird gewährt, wenn kein Penalty oder Freischuss gegeben werden muss.

§ 129a Verwarnung / grüne Karte (Handzeichen 17)

Eine grüne Karte soll für unnötige Kommunikation mit den Schiedsrichtern, für gefährliches Spiel und / oder unsportliches Verhalten gegeben werden.

§ 129b Mannschaftsverwarnung / grüne Karte (Handzeichen 17)

Mannschaftsverwarnung: Handzeichen 17 mit einer grünen Karte wird gezeigt. Eine Mannschaftsverwarnung kommt vor, wenn der Schiedsrichter allen Spielern einer Mannschaft die grüne Karte gibt.

- (1) Eine Mannschaftsverwarnung wird gegeben für wiederholte Verstöße gleicher Art durch mehr als einen Spieler der gleichen Mannschaft.
- (2) Nachdem eine Mannschaftsverwarnung gegeben wurde, wird jedem Spieler dieser Mannschaft, welcher erneut einen Verstoß dieser Art begeht, eine gelbe Karte gegeben.

§ 130 Platzverweis (Handzeichen 17 und Time-out)

- (1) Der Schiedsrichter kann einen Spieler, abhängig von der Schwere und/oder Häufigkeit des zu bestrafenden Regelverstosses, für unterschiedliche Zeiträume des Spielfeldes verweisen. Die Strafzeiten werden während Spielzeitunterbrechungen oder Halbzeitpausen ebenfalls unterbrochen.
- (2) Es sind folgende Platzverweise möglich:
- a) 2 Minuten Platzverweis - gelbe Karte
 - aa) Eine gelbe Karte muss gegeben werden, wenn ein Spieler, egal aus welche Gründen, die dritte grüne Karte erhält.
 - bb) Eine gelbe Karte soll für jedes vorsätzliche und /oder gefährliche unerlaubte Spiel gegeben werden, welches eine sichere Torchance verhindert und ein Freischuss alleine nicht die gewünschte Wirkung erzielt.
 - cc) Eine gelbe Karte soll für jedes vorsätzliche, wiederholte oder vermeidbare gefährliche Spiel verhängt werden.
 - dd) Eine gelbe Karte soll für wiederholtes oder andauerndes Anzweifeln von Schiedsrichterentscheidungen gegeben werden
 - ee) Eine gelbe Karte soll für Schimpfen oder das Gebrauchen von Schimpfworten gegeben werden.
 - b) Platzverweis bis zum Spielende - rote Karte

- aa) Eine rote Karte muss für jede zweite gelbe Karte gegen werden.
 - bb) Eine rote Karte soll gegeben werden, wenn der Spieler die gelbe Karte anzweifelt, oder sie nicht die gewünschte Wirkung auf das Verhalten des Spielers hat.
 - cc) Eine rote Karte soll für persönliche Attacken, besonders schwere Fouls oder Tätigkeiten gegeben werden.
 - dd) Eine rote Karte soll für wiederholtes oder andauerndes Schimpfen oder das gebrauchen von Schimpfworten verhängt werden.
- (3) 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.
- (4) 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 entsprechend reduzieren.
- (5) Der Schiedsrichter kann bei der Jury weitere Disziplinarmaßnahmen beantragen, soweit er dies für erforderlich hält.

4. Allgemeine Spielregeln

§ 131 Ausführung von Würfen

- (1) Der Spieler der einen Torabwurf, Eckwurf, Seiteneinwurf, Freischuss oder Freiwurf ausführen will, muss in seinem stillliegendem Boot den Wurf durch das Hochhalten des Balls mit gestrecktem Arm über dem Kopf anzeigen.
Ein Mittelanwurf darf erst nach Anpfiff durch den Schiedsrichter ausgeführt werden. Der Mittelanwurf ist erst dann ausgeführt, wenn der Ball einen (1) Meter, gemessen horizontal vom Punkt des Verlassens aus, geflogen ist oder der Ballbesitz an einen anderen Spieler derselben Mannschaft gewechselt hat. Verstöße werden mit einem Ballbesitz für die andere Mannschaft geahndet. (Handzeichen 11 und 14)
- (2) Torabwurf, Eckwurf, Seiteneinwurf, Freischuss und Freiwurf werden nicht angepiffen, es sei denn, dass vorab Time-out gegeben wurde.
- (3) Torabwurf, Eckwurf, Einwurf, Freiwurf und Mittelanwurf sind indirekte Würfe.
- (4) Der Ball ist erst dann ausgeführt, wenn er mindestens einen (1) Meter vom Abwurfpunkt horizontal geworfen wurde oder der Ballbesitz an einen anderen Spieler der selben Mannschaft gewechselt hat. Dem ausführenden Spieler ist durch die anderen Spieler das Einnehmen der Wurfposition zu erlauben. Die Spieler der gegnerischen Mannschaft dürfen den ausführenden Spieler oder seine Ausrüstung nicht berühren, bevor der Wurf ausgeführt ist. Ist die zu bestrafende Mannschaft im Ballbesitz, so ist der Ball sofort freizugeben und die Spieler haben sich vom Ball unverzüglich zu entfernen, ohne dabei den Gegner bei der Ausführung zu behindern. Verstöße sind zu ahnden.
- (5) Der Spieler muss den Wurf innerhalb von fünf (5) Sekunden ausführen, nachdem er in Ballbesitz und in eine Position gekommen ist, in welcher er den Ball spielen kann. Bei einem Mittelanwurf beginnen die fünf (5) Sekunden, wenn ein Spieler den Ball aufnehmen und werfen kann. Jedes Ablegen oder unsichere Fangen des Balles wird nicht für die Unterbrechung der fünf (5) Sekunden berücksichtigt. Bei einem Verstoß hiergegen erhält die andere Mannschaft den Ball. (Handzeichen 11 und 14 oder Handzeichen 11 und 15) Freiwürfe werden als Freiwürfe, Freischüsse als Freischüsse ausgeführt.

- (6) Falls ein Freiwurf oder Freischuss gegeben wird, soll dieser von der Stelle ausgeführt werden, die, nach alleiniger Einschätzung der Schiedsrichter, für die begünstigte Mannschaft am vorteilhaftesten ist. Der Schiedsrichter zeigt den Ort des Wiederbeginns des Spiels an. Dieser liegt entweder an der Stelle, an welcher der Verstoß geschah, wo sich der Ball während des Verstoßes befand oder dort, wo der Ball landete, wenn er sich zum Zeitpunkt des Regelverstoßes in der Luft befand. Auf jeden Fall muss ein Freischuss aufgrund einer Torwartbehinderung an der Stelle des Regelverstoßes ausgeführt werden.
- (7) Wenn ein Freischuss im Bereich bis zu einem (1) Meter vor dem Tor gegeben wird, so wird dieser an der nächstgelegenen Stelle einen (1) Meter von der Torauslinie entfernt ausgeführt.

§ 132 Ausführung von Penalties

- (1) Ein Penalty ist ein direkter Wurf auf das unverteidigte Tor. Der Spieler befindet sich dabei mit seinem Körper im stillliegenden Boot auf der Sechsmeter (6 m)- Linie.
- (2) Alle anderen Spieler müssen sich bis zum Wiederbeginn des Spiels in der anderen Hälfte des Spielfeldes aufhalten. Das Spiel beginnt mit dem Pfiff.
- (3) Der Penalty darf ausgeführt werden, sobald der Schiedsrichter ihn angepiffen hat. Er muss innerhalb von fünf (5) Sekunden nach dem Anpfiff ausgeführt werden, anderenfalls ist die Fünf-Sekunden-Regel anzuwenden.
- (4) Der Spieler, der den Penalty ausgeführt hat, darf den Ball erst wieder spielen, wenn dieser von einem anderen Spieler oder dessen Ausrüstung oder dem Torrahmen berührt wurde.

§ 133 Ausführung des Penaltywerfens

- (1) Der Werfer liegt mit dem Körper auf der 4,5- Meter-Linie.
- (2) Ein Spieler des verteidigenden Teams darf sich direkt unter das Tor legen, um das Tor mit dem Paddel zu verteidigen. Der Torwart muss mit seinem Boot (Bug) in Blickrichtung zum Spielfeld liegen und versuchen seine Position innerhalb eines 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 Penaltywerfens 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 Penalty muss ein direkter Wurf auf das Tor sein. Ein Nachwurf ist nicht erlaubt.

§ 134 Time-out / Spielzeitunterbrechung (Handzeichen 7)

- (1) Die Spielzeit wird durch einen dreifachen Pfiff des Schiedsrichters angehalten.
- (2) Die Spielzeit wird angehalten, wenn ein gekonterter Spieler oder dessen Ausrüstung das Spiel beeinflusst.

- (3) Die Spielzeit wird sofort angehalten, wenn gegen die Spielregeln in gefährlicher Weise verstoßen wird oder die Spielfeldausrüstung korrigiert oder angepasst werden muss.
- (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 wenn keine Mannschaft ein Foul begangen hat (z.B. Schiedsrichterfehler, ungültiges Tor, Verletzung), wird das Spiel mit einem Freiwurf für die Mannschaft, welche zuletzt im Ballbesitz war, fortgesetzt. Kann der Schiedsrichter nicht bestimmen, welche Mannschaft zuletzt im Ballbesitz war, wird der Schiedsrichter das Spiel mit einem Schiedsrichterball wieder beginnen. (Handzeichen 8)

V. Kapitel - Auslegungsrichtlinien und Schiedsrichteranweisungen

1. Auslegungsrichtlinien

Der Strafkatalog ist Bestandteil dieser Auslegungsrichtlinien und im Anhang beigelegt.

IV. Kapitel, 1. Technische Spielvoraussetzungen

Zu §86

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 §109

Nur fünf (5) Spieler von jeder Mannschaft dürfen am Penaltywerfen teilnehmen. Der Torwart für das Penaltywerfen muss von diesen fünf (5) Spielern gestellt werden.

Zu §112

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 Bootes, 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 §119

Wenn ein Spieler einen Gegenspieler unter- oder überfährt und den Körper dabei mehr als einen halben (1/2) Meter drückt und wenn ein Spieler die Seite eines Kajaks eines Gegenspielers drückt, muss abgepfiffen werden. Diese Situation muss im Falle einer unerlaubten Torverhinderung sorgfältig beobachtet werden.

Zu §120

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 §122

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 (5)-Sekunden-Regel und der Ball berührt nicht das Boot.

Zu §123

Den Ball absichtlich gegen das gegnerische Boot zu werfen um einen Einwurf, Eckwurf oder Abwurf für sich zu bekommen ist nicht akzeptabel und ist als unsportliches Verhalten zu ahn-

den. Dem Spieler ist die Grüne Karte zu zeigen und es gibt einen Freischuss für die andere Mannschaft.

Zu §126

Im Zusammenhang mit Penaltywürfen beachte sorgfältig, dass „jedes absichtliche oder gefährliche Foul an einem Spieler im Sechs (6)-Meter-Raum beim Vorgang Werfen, Zuspielen oder Positionieren für ein nahezu sicheres Tor mit einem Penalty geahndet werden muss“. Die Schiedsrichter werden aufgefordert, diese Penaltyregel anzuwenden, um gefährliches oder unsauberes Spielen von Anfang an im Wettkampf zu unterbinden.

Zu §131

Der Ball muss mindestens auf Kopfhöhe und dabei für eine (1) Sekunde ruhig gehalten werden. Das Anzeigen des Wurfes darf nicht Teil einer Wurfbewegung sein.

Zu §131

Innerhalb des Sechs (6)-Meter-Raumes 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. Bootskontakt 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 Boot 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 Sechs (6)-Meter-Raum ausführt, muss ein Penalty ausgesprochen werden.

Zu §134

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.

2. Schiedsrichteranweisungen

II. Kapitel, Wettkampforganisation

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 §125 - §130

Das ICF Kanupolokomitee 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 Protokollführer die richtige Spielernummer, das richtige Team 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 §133

Für die Kontrolle des Entscheidungswurfens 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 Protokollführer 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 jedem Team, welche am Entscheidungswurf teilnehmen, sollen separat vom Rest des Teams in der Hälfte bleiben, um sicher zu stellen, dass nur fünf (5) am Entscheidungswurf 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 K	Anforderungskataloge

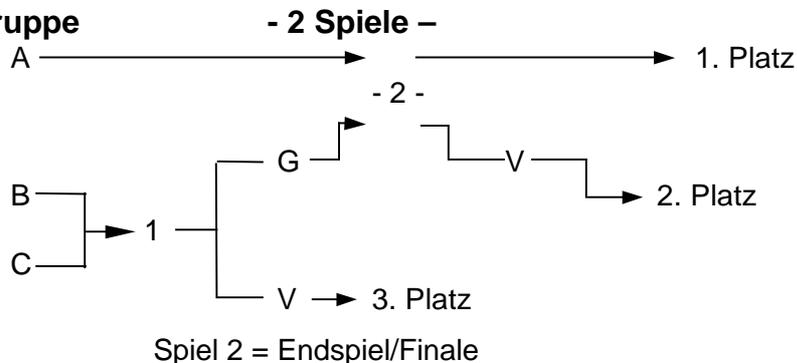
Anhang A - Spielsysteme

1. K.O.-System

3/1 Finalserie aus einer Gruppe

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

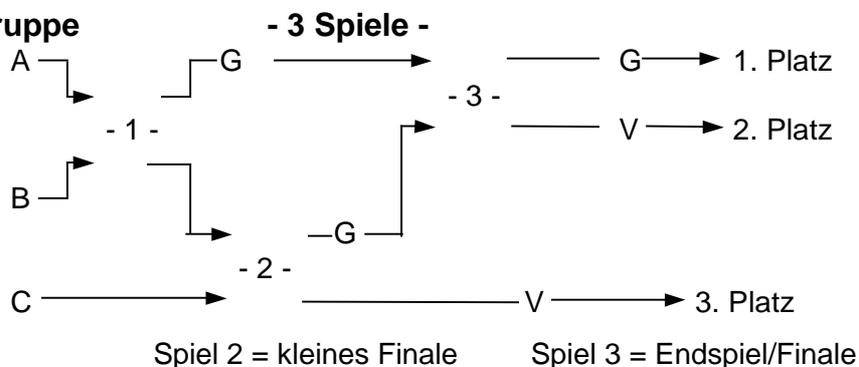
G = Gewinner
V = Verlierer



3/2 Finalserie aus einer Gruppe

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

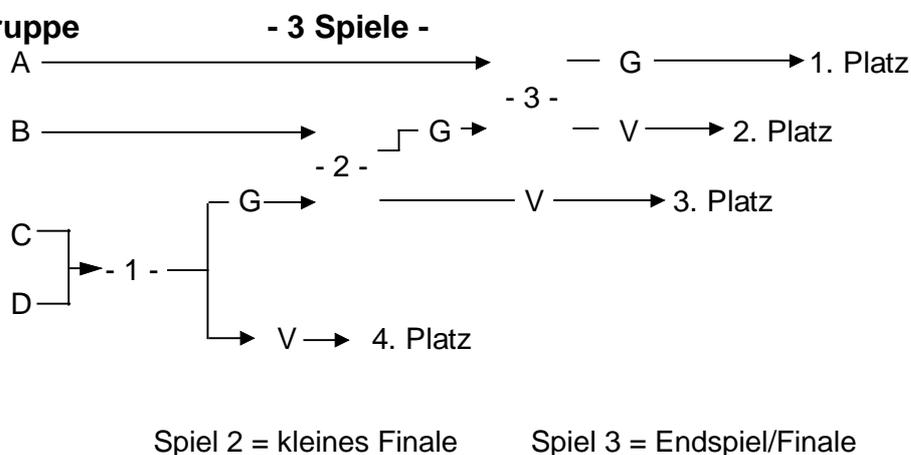
G = Gewinner
V = Verlierer



4/1 Finalserie aus einer Gruppe

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

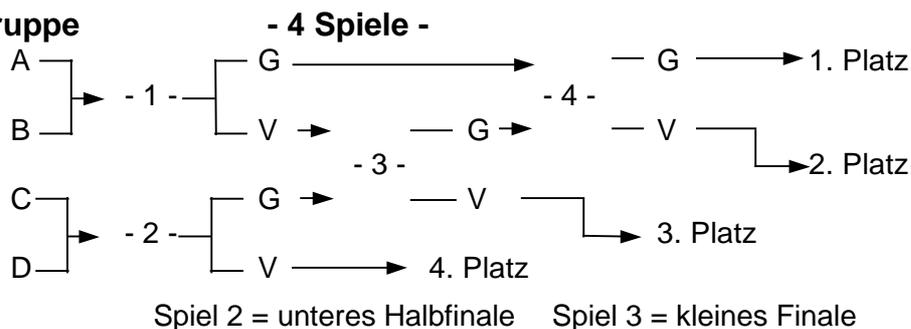
G = Gewinner
V = Verlierer



4/2 Finalserie aus einer Gruppe

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

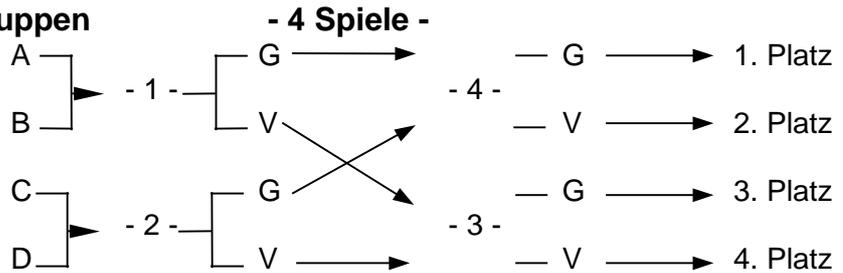
G = Gewinner
V = Verlierer



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

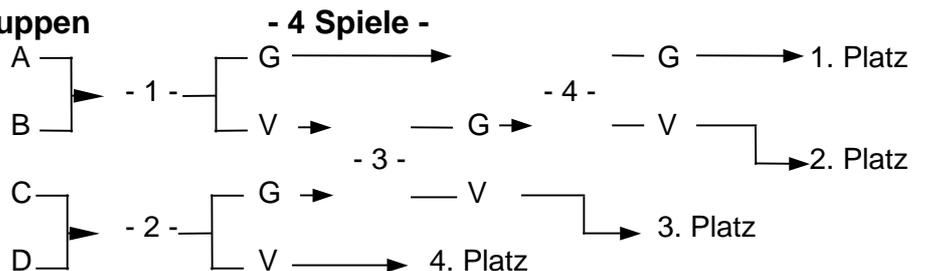
Spiel 4 = Endspiel/Finale

Spiel 3 = kleines 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



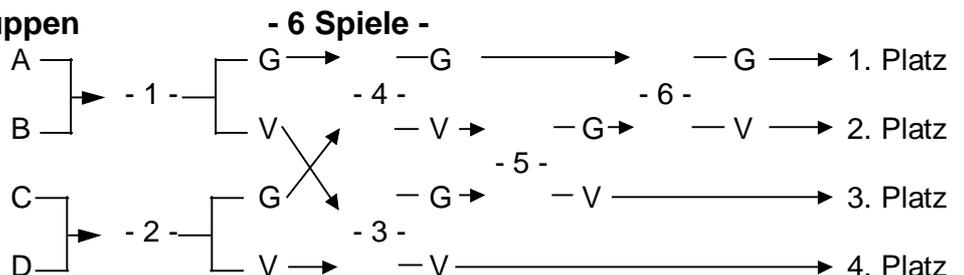
Spiel 1 = oberes Halbfinale
 Spiel 3 = kleines Finale

Spiel 2 = unteres Halbfinale
 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



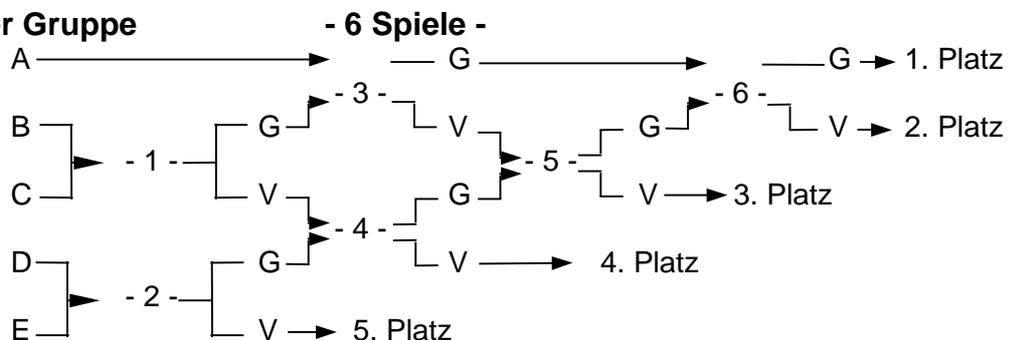
Spiel 1/2 = vorselektierendes Halbfinale
 Spiel 3 = unteres Halbfinale

Spiel 4 = oberes Halbfinale
 Spiel 5 = kleines Finale
 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



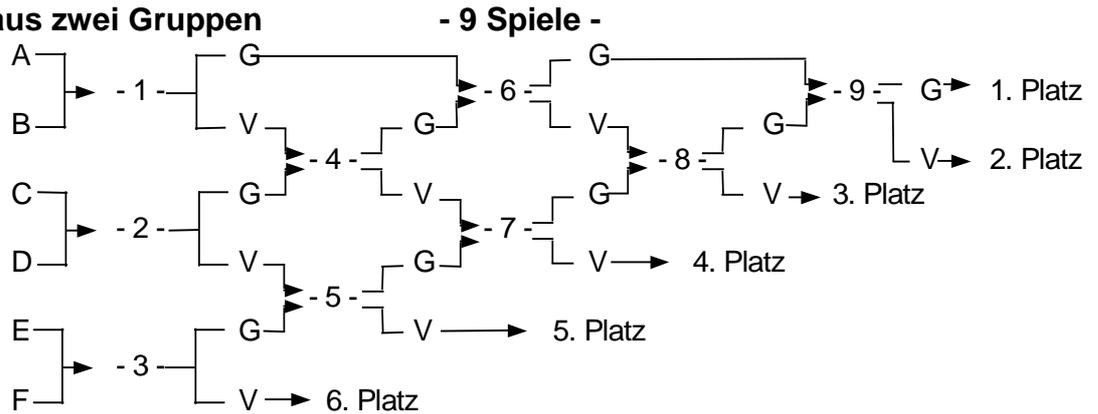
Spiel 1 = oberes Viertelfinale
 Spiel 2 = unteres Viertelfinale

Spiel 3 = oberes Halbfinale
 Spiel 4 = unteres Halbfinale
 Spiel 5 = kleines Finale
 Spiel 6 = Endspiel/Finale

6/1 Finalserie aus zwei Gruppen

- 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



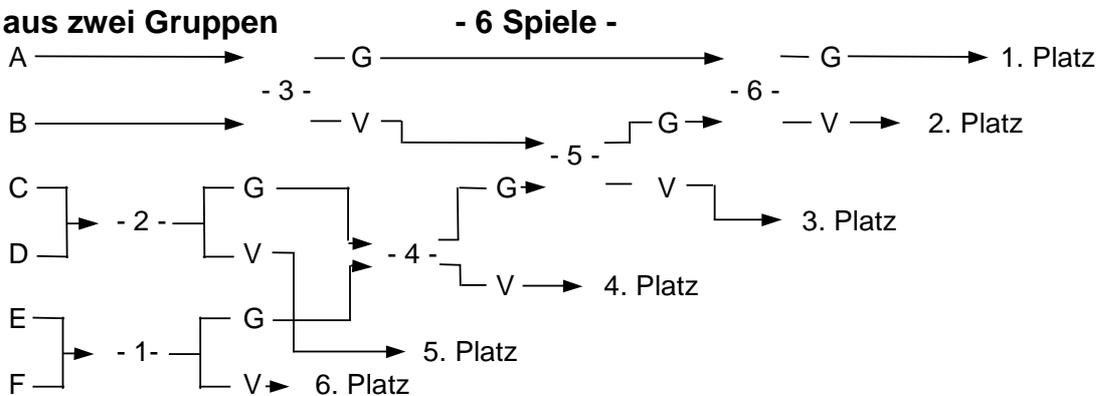
Spiel 1-3 = Ermittlung der Reihenfolge
Spiel 4/5 = Viertelfinale

Spiel 6 = oberes Halbfinale
Spiel 7 = unteres Halbfinale
Spiel 8 = kleines Finale
Spiel 9 = Endspiel/Finale

6/2 Finalserie aus zwei Gruppen

- 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



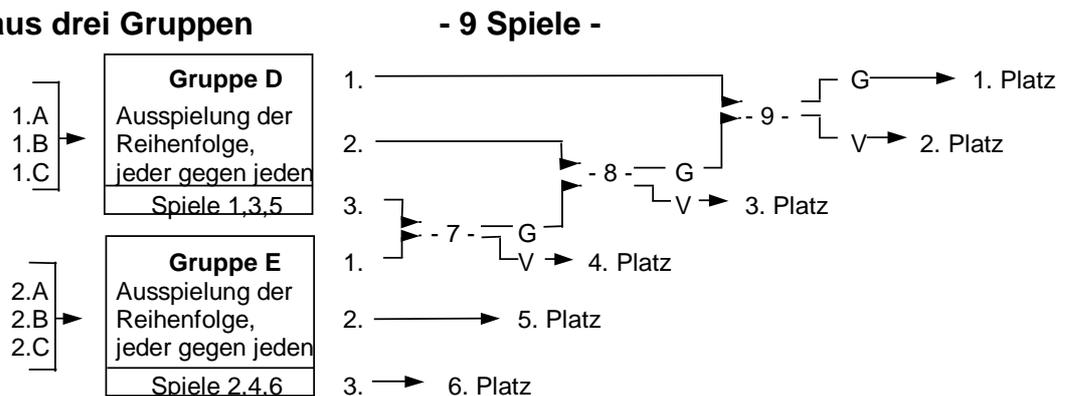
Spiel 1/2 = Viertelfinale
Spiel 3 = oberes Halbfinale

Spiel 4 = unteres Halbfinale
Spiel 5 = kleines Finale
Spiel 6 = Endspiel/Finale

6/3 Finalserie aus drei Gruppen

- 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



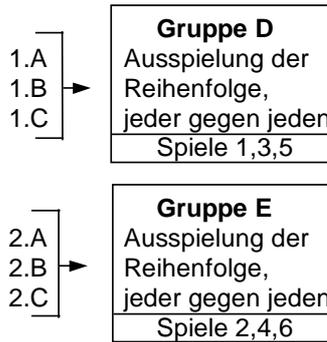
Spiele 1-6 = Ermittlung der Reihenfolge
Spiel 7 = Halbfinale

Spiel 8 = kleines Finale
Spiel 9 = Endspiel/Finale

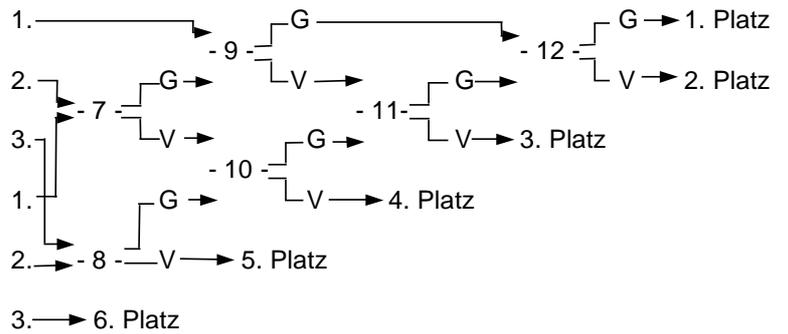
6/4 Finalserie aus drei Gruppen

- 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 -

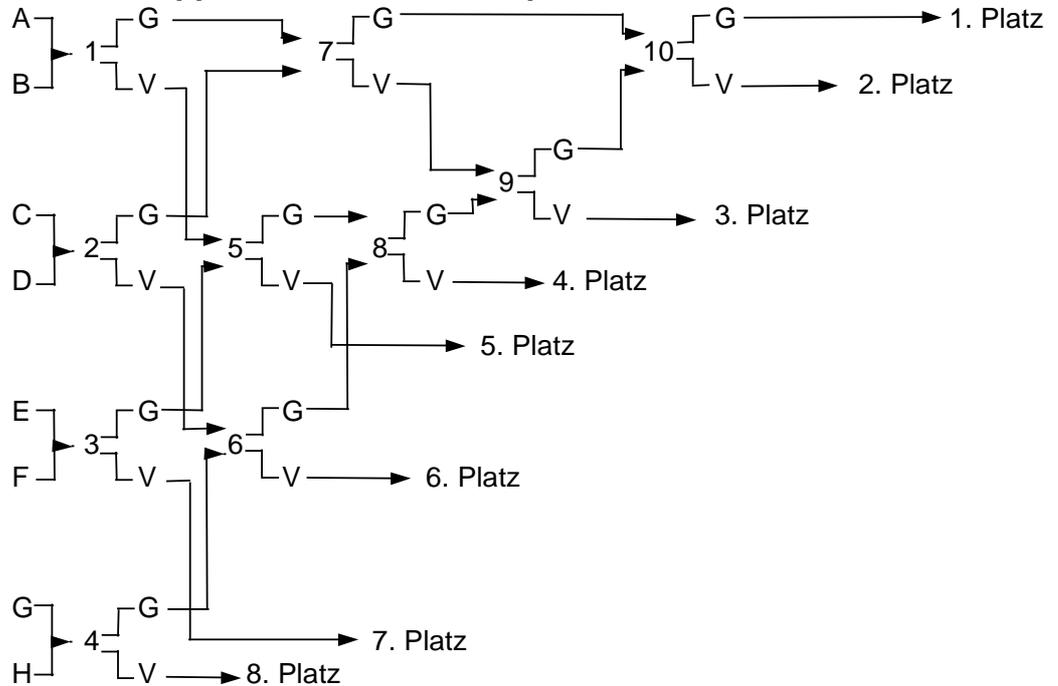


Spiel 1-6 = Ermittlung der Reihenfolge Spiel 9 = oberes Halbfinale Spiel 11 = kleines Finale
 Spiel 7/8 = Viertelfinale Spiel 10 = unteres Halbfinale Spiel 12 = Endspiel/Finale

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



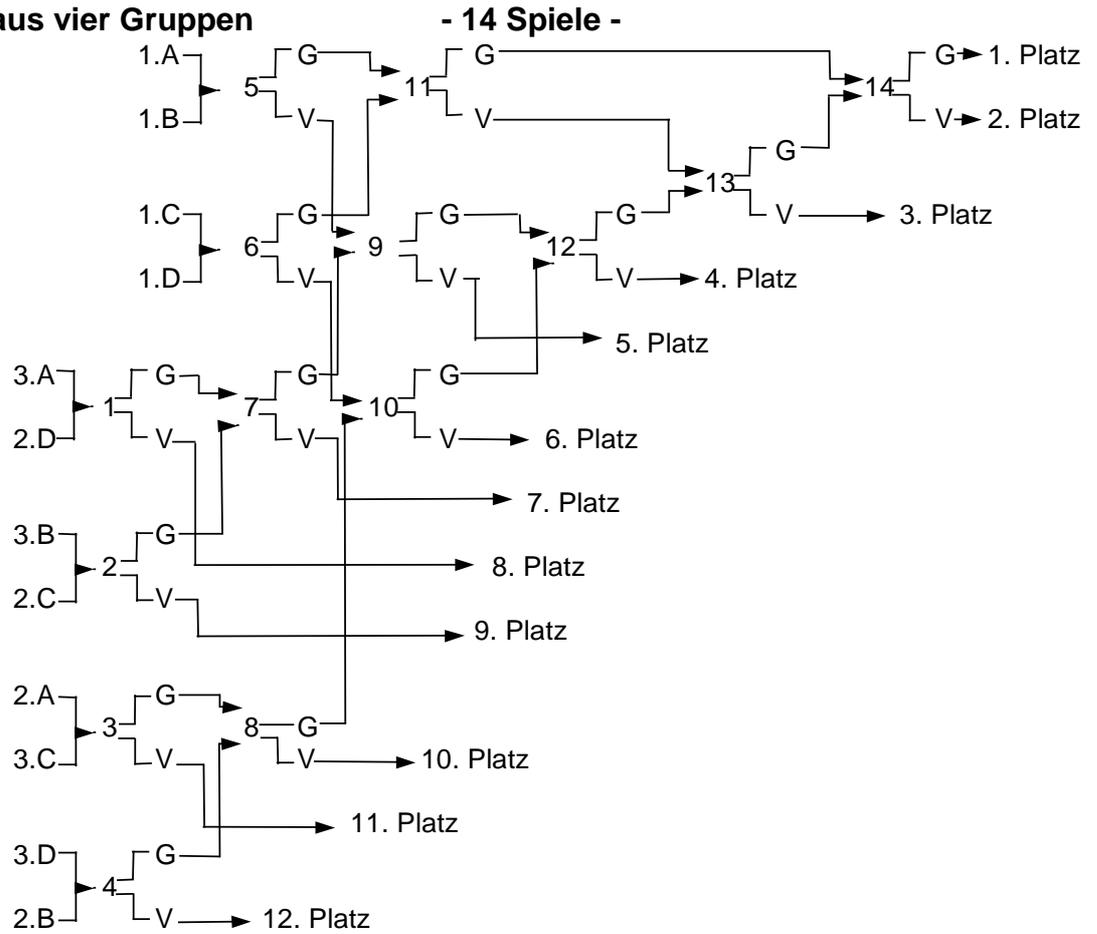
- 10 Spiele -

Spiel 1-4 = Ermittlung der Reihenfolge Spiel 7 = oberes Halbfinale Spiel 9 = kleines Finale
 Spiel 5/6 = Viertelfinale Spiel 8 = unteres Halbfinale Spiel 10 = Endspiel/Finale

8/2 Finalserie aus vier Gruppen

- 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. Gruppensystem

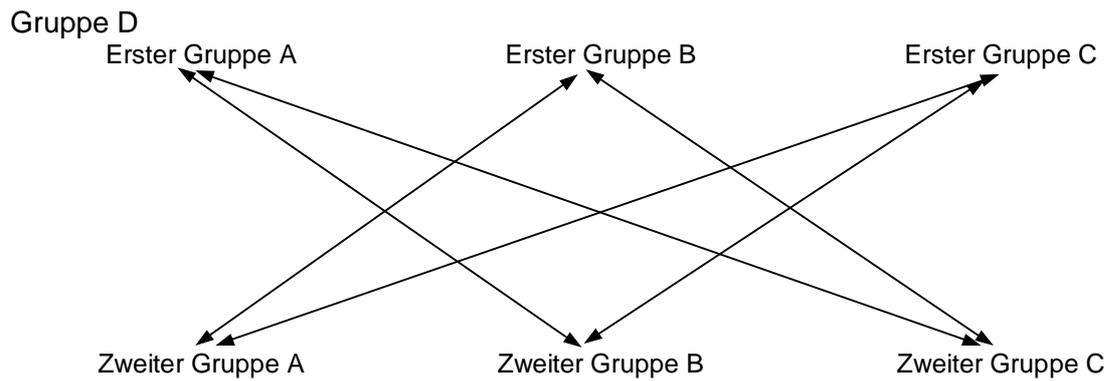
2.1. Ablauf eines Wettkampfes mit 9 Mannschaften

2.1.1. Erste Runde (Qualifikationsrunde)

- Es werden 3 Gruppen mit jeweils 3 Mannschaften gebildet (Gruppe A,B,C)
- Innerhalb der Gruppen spielt jeder gegen jeden.
- Die beiden erstplatzierten Mannschaften jeder Gruppe spielen in der Zwischenrunde um die Plätze 1-6 (Gruppe D).
- Die beiden letztplatzierten Mannschaften jeder Gruppe spielen in der Zwischenrunde um die Plätze 7-12 (Gruppe E).

2.1.2. Zweite Runde (Zwischenrunde)

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



2.1.3. Dritte Runde (Spiele um die Platzierungen)

a) Halbfinale

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

b) Finale und Platzierungsspiele

- Die Gewinner der Halbfinalspiele spielen gegeneinander um Platz 1 und 2.
- Die Verlierer der Halbfinalspiele spielen gegeneinander um Platz 3 und 4.
- Der Fünfte und Sechste der Gruppe D spielen um Platz 5 und 6.
- Die jeweils drittplatzierten Mannschaften der Gruppen aus der Qualifikationsrunde spielen um die Plätze 7-9.

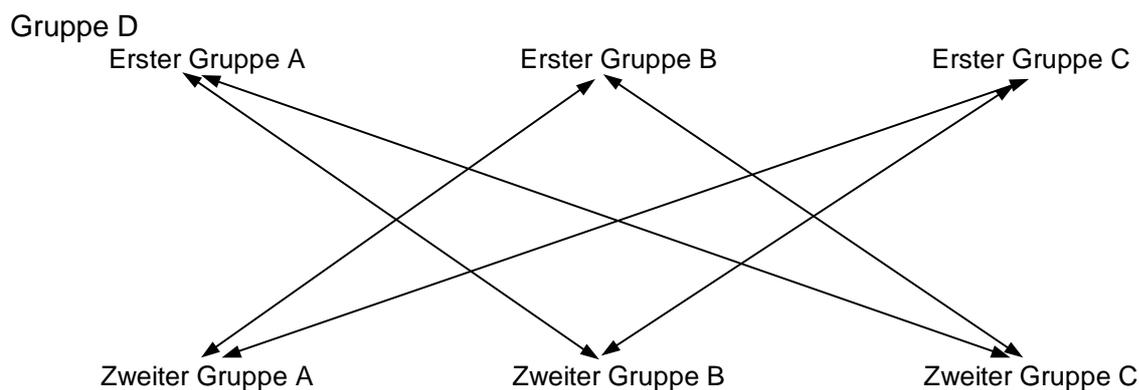
2.2. Ablauf eines Wettkampfes mit 12 Mannschaften

2.2.1. Erste Runde (Qualifikationsrunde)

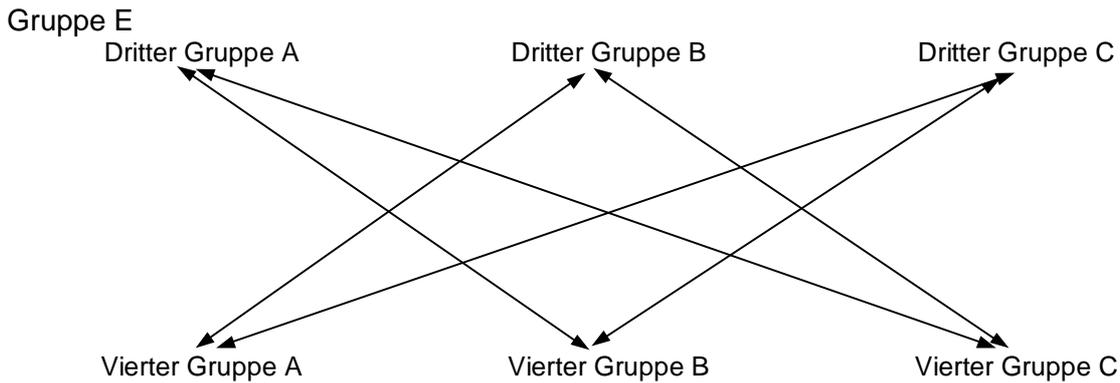
- Es werden 3 Gruppen mit jeweils 4 Mannschaften gebildet (Gruppe A,B,C)
- Innerhalb der Gruppen spielt jeder gegen jeden.
- Die beiden erstplatzierten Mannschaften jeder Gruppe spielen in der Zwischenrunde um die Plätze 1-6.

2.2.2. 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.

2.2.3. Dritte Runde (Spiele um die Platzierungen)

a) Halbfinale

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

b) Finale und Platzierungsspiele

- Die Gewinner der Halbfinalspiele der Gruppe D spielen gegeneinander um Platz 1 und 2.
- Die Verlierer der Halbfinalspiele der Gruppe D spielen gegeneinander um Platz 3 und 4.
- Der Fünfte und Sechste der Gruppe D spielen um Platz 5 und 6.
- Der Erste und Zweite der Gruppe E spielen um Platz 7 und 8.
- Der Dritte und Vierte der Gruppe E spielen um Platz 9 und 10.
- Der Fünfte und Sechste der Gruppe E spielen um Platz 11 und 12.

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)

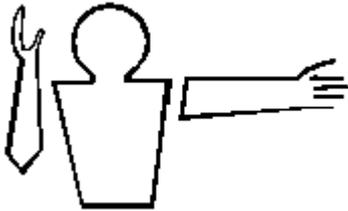
Endspiel:	GEWINNER der Vorentscheidung gegeneinander
Spiel um Platz 3:	VERLIERER der Vorentscheidung gegeneinander

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.

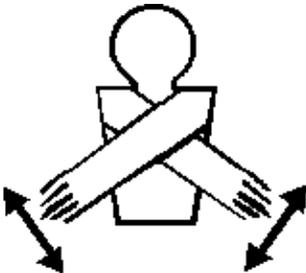
3.



3. Tor

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

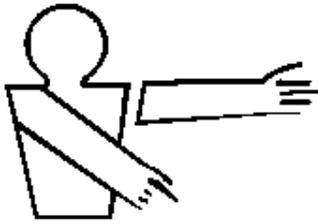
4.



4. Ungültiges Tor

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

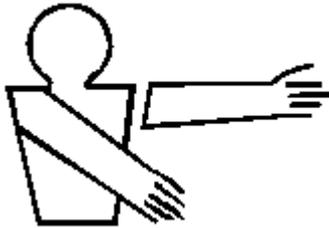
5.



5. Seiteneinwurf / Eckball

Mit nach unten weisendem Arm wird mit dem gestrecktem 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.

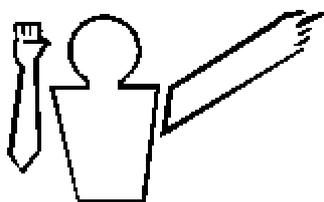
8.



8. Schiedsrichterball

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

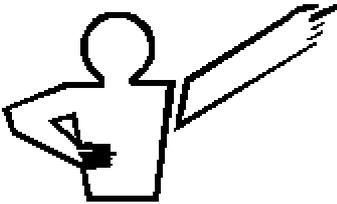
9.



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.

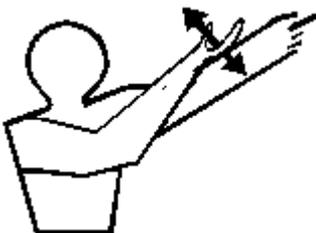
11.



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.

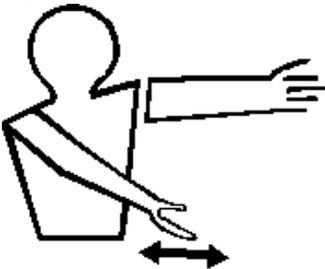
12.



12. Unerlaubter Paddelgebrauch

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

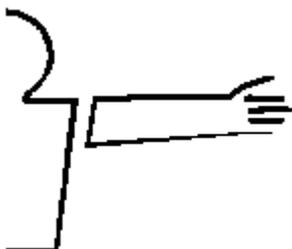
13.



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 (9,10,11 oder 12).

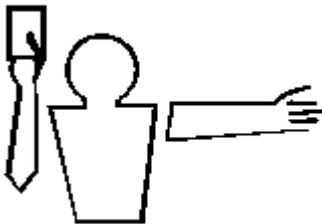
16.



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

0. Anwendung dieser Bestimmungen

1. Die Fachwarte für Kanupolo der Landeskanuverbände des DKV haben zur praktischen Handhabung der umfangreichen Boots- und Ausrüstungsvorschriften der ICF eine Empfehlung für die Boots- und Ausrüstungsprüfung erarbeitet. Diese Empfehlung beschränkt sich auf einige sicherheitsrelevante und unbedingt notwendige Regelungen und Abmessungen von Booten und Ausrüstung, denen diese in jedem Falle genügen müssen, damit sie zu Turnieren innerhalb des Wettkampfbetriebes des DKV zugelassen werden können.
2. Die Boots- und Ausrüstungsprüfung auf DKV-Veranstaltungen sind entsprechend dieser Empfehlung durchzuführen. Der Einsatz von Lehren ist gestattet. Diese Empfehlung entbindet die Boots- und Ausrüstungsprüfung jedoch nicht von ihrer Verantwortung, sämtliches Boots- und Ausrüstungsmaterial, das Spieler und Material gefährden kann, vom Wettkampf auszuschließen, auch wenn die entsprechenden Bestimmungen nicht von der Empfehlung umfasst sind.
3. Die von der vorgenannten Empfehlung umfassten Bestimmungen sind durch „(E)“ gekennzeichnet.
4. Diese Empfehlung hat keine Gültigkeit für den Turnierbetrieb der ICF oder von anderen ausländischen Kanuverbänden.

I. Das Boot

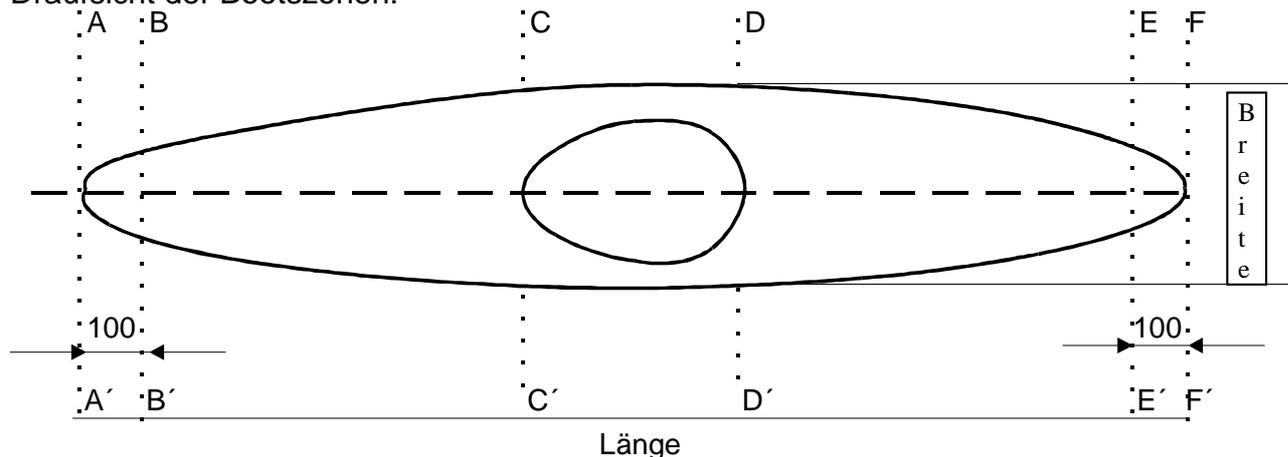
1. Allgemeines

- a) Das Kajak darf einschließlich Puffer nicht kürzer als 2100 mm und nicht länger als 3100 mm sowie nicht schmaler als 500 mm nicht breiter als 600 mm sein. (E)
- b) Das Gewicht einschließlich Puffer darf nicht geringer als sieben (7) Kilogramm betragen. (E)
- c) Es dürfen keine scharfen Vorsprünge oder Kanten vorhanden sein. (E)
- d) Alle Kurven müssen innerhalb der Regelungen dieses Anhanges liegen.
- e) Die Puffer wie in diesem Anhang bestimmt, müssen fest an Bug und Heck des Bootes befestigt sein. (E)
- f) Das Boot wird mittels Lehren vermessen.

2. Gesamtabmessungen

- a) Die Gesamtabmessungen definieren die Parameter des Kanupolobootes.
- b) Bei Booten mit integrierten Puffern wird das Boot mit angebrachten Puffern vermessen.
- c) Alle Referenzen zu Oberseite, Seite, Ende und Achse etc. beziehen sich auf ein Boot, das in normaler Position aufgebaut ist und das für alle Messungen in der selben Position verbleibt.

Draufsicht der Bootszonen:



Abschnitt	AA'	bis	BB'	-	Vordere Pufferzone (Bug) 100 mm 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 (Heck) 100 mm Minimumradius an jedem Punkt der Linie E-F-E'

3. Sicherheitsanforderungen

- Es dürfen keine scharfen Kanten oder Vorsprünge vorhanden sein. Die Form des Kajaks muss die einzelnen Spezifikationen erfüllen. Alle Metallschrauben oder andere Befestigungseinrichtungen, die in einem Plaste- oder Glasfaserboot vorhanden sind, sollen versenkt sein. (E)
- Die Bootsenden müssen mit weichem, stoßhemmendem Material versehen sein, welches fest mit dem Bug- bzw. Heckabschluss verbunden und geeignet ist Verletzungen von Spielern zu verhindern, sowie die Beschädigung von Ausrüstung zu reduzieren. Die Puffer müssen den einzelnen Spezifikationen entsprechen. (E)
- Das Boote muss einen geeigneten Auftrieb besitzen, der es an der Wasseroberfläche schwimmfähig hält, auch wenn es vollständig mit Wasser vollgelaufen ist. Soweit ein Ausrichter es für spezielle Spielfelder verlangt, muss das Boot mit zusätzlichen Auftriebskörpern versehen werden. (E)

4. Bootskanten

- Die Bootskanten müssen ausreichende Radien aufweisen, um Verletzungen von Spielern zu verhindern.
- Die Kante des Bootes ist die um das Boot führende Linie (nicht notwendigerweise die Bootsklebenaut oder Deckkante), an der die Seiten oder Enden die senkrechte Tangente treffen. Die Bezeichnungen von Vorder-, Ober-, Unter- oder Hinterkanten beziehen sich auf diese Linie.
- Im Horizontalschnitt muss das Boot an allen konvexen Kanten ein Mindestradius von 100 mm aufweisen.
- Die Mindestabrundungen im Längsschnitt bzw. Querschnitt für die einzelnen Bootsabschnitte sind in den folgenden Absätzen bezeichnet.

5. Oberdeck

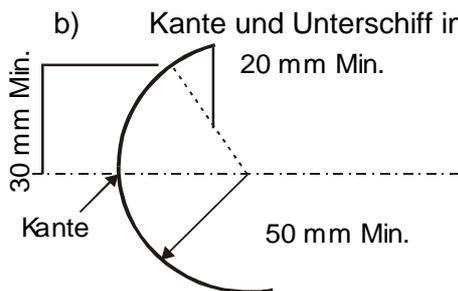
- a) Das Oberdeck muss so glatt sein, dass sich kein Spieler daran verletzen kann. Die Teile der Sitzluke, die mit der Spritzdecke abgedeckt sind, sind hiervon nicht betroffen.
- b) Als Mindestradius der konvexen Rundungen am Oberdeck (zwischen den Punkten BB' und EE') sind 5 mm zulässig. Versenkungen im Bootsrumf oder auf der Bootsobenseite zum Zwecke des Versteckens von Schrauben oder Schraubenköpfen etc. sind erlaubt. Die Versenkungen müssen sicherer sein als die überstehende Befestigungseinrichtung, um regelgerecht zu sein. 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, so lange er den Radius jeder Übergangskurve zwischen dem Bootsdeck und der Seitenoberfläche von jeder dieser Versenkungen abdecken würde.

6. Unterschiff

Das Unterschiff muss so glatt sein, das sich kein Spieler bei einer Berührung verletzen kann. Die Mindestradien der einzelnen Abschnitte sind nachfolgend bezeichnet.

7. Vordere Pufferzone

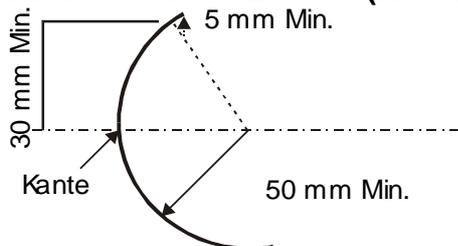
- a) Die vordere Pufferzone (Bug, Abschnitt AA' bis BB') muss derart gerundet sein, dass sich kein Spieler bei einer Berührung verletzen oder ein Boot beschädigt werden kann. (E)



Für den Bootsteil bis zu einem Punkt Y 30 mm oberhalb der Boots-kante und für die Oberfläche des Unterschiffs ist ein Mindestradius der Rundung von 50 mm erlaubt. Darüber darf der Mindestradius 20 mm betragen. Für Bootsvermessungszwecke bei Booten mit angebrachter Bepufferung muss bei dem Boot innerhalb von 50 mm vom Ende der Bepufferung gemessen eine Dicke von 80 mm erreicht werden. (E)

- c) Form im Horizontalschnitt
Im Horizontalschnitt dürfen die konvexen Rundungen einen Mindestradius von 100 mm aufweisen. Bei der Bootsvermessung muss das Boot nach 100 mm eine Breite von 200 mm aufweisen. Diese 100 mm werden von der hinteren Klebe-kante des Puffers gemessen. (E)
- d) Die Deckfläche im Längsschnitt
Der Mindestradius der konvexen Rundungen darf auf der Deckoberfläche der Pufferzone 20 mm betragen. (E)

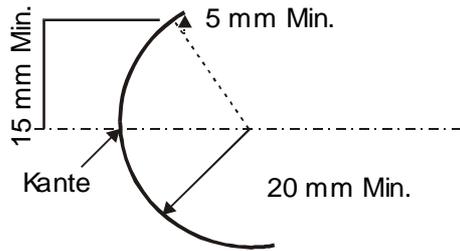
8. Vorderteil des Bootes (Abschnitt BB' bis CC')



Bootsseite im Querschnitt

Das Boot muss in vorbezeichnetem Bootsabschnitt von einem Punkt 30 mm oberhalb der Boots-kante bis zu dieser Kante und am Unterschiff einen Mindestradius der Rundung von 50 mm aufweisen. Darüber darf der Mindestradius 5 mm betragen.

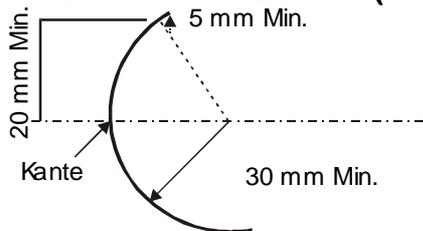
9. Sitzlukenbereich des Bootes (Abschnitt CC' bis DD')



Bootsseite im Querschnitt.

Für den Bootsteil bis zu einem Punkt 15 mm oberhalb der Kante bis zur Kante und für das Unterschiff muss die konvexe Rundung mindestens 20 mm betragen.

10. Hinterteil des Bootes (Abschnitt DD' bis EE')

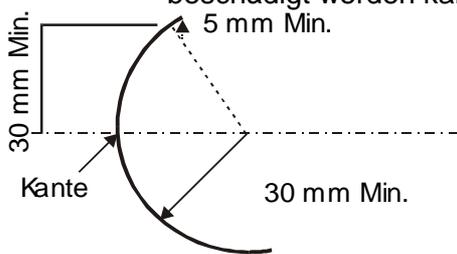


Bootsseite im Querschnitt.

Für den Teil des Bootes bis zu einem Punkt 20 mm oberhalb der Kante bis zur Kante und für das Unterschiff muss der Radius der konvexen Rundung mindestens 30 mm betragen. Darüber darf der Mindestradius 5 mm betragen.

11. Hintere Pufferzone

- a) Die hintere Pufferzone (Heck) (Abschnitt EE' bis FF') muss derart gerundet sein, dass sich kein Spieler bei einer Berührung verletzen oder das gegnerische Boot beschädigt werden kann. (E)

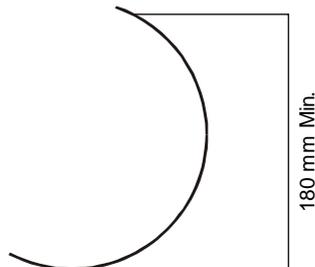


- b) Für den Bootsteil bis zu einem Punkt 30 mm oberhalb der Kante und für das Unterschiff ist ein Mindestradius der Rundung von 30 mm vorgeschrieben. Darüber darf der Mindestradius 5 mm betragen. Für Bootsvermessungszwecke bei angebrachter Bepufferung muss da Boot innerhalb von 50 mm von der hinteren Klebekante des Puffers gemessen, eine Dicke von 60 mm erreichen. (E)

- c) Form in der Ebene: In der Ebene ist ein Minimalradius einer konvexen Kurve von 100 mm erlaubt, sowie eine Minimalbreite von 200 mm innerhalb der letzten 100 mm des Bootes. Diese 100 mm sind von der Ende der Bepufferung aus zu messen. (E)
- d) Die Oberdeckfläche im Längsschnitt: Der Mindestradius der konvexen Rundungen darf auf der Deckoberfläche der Pufferzone 5 mm betragen. (E)

12. Tiefe des Bootes

Die Bootstiefe an der Sitzluke muss ausreichend sein, um dem Spieler Schutz bei Kollisionen zu bieten.



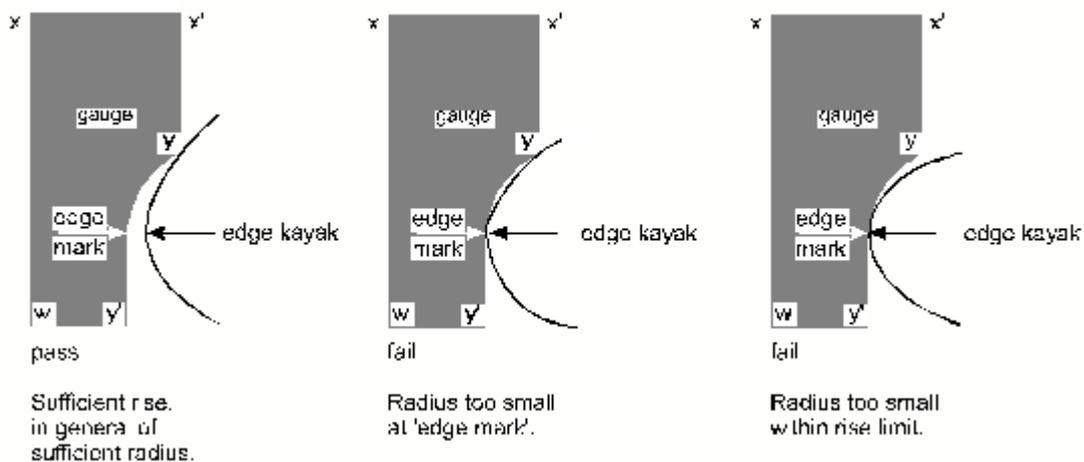
- b) Über die gesamte Länge der Sitzluke des Bootes (von CC' bis DD') sowie an den Seiten der Sitzluke muss die Tiefe, gemessen im Querschnitt ohne Süllrand, mindestens 180 mm betragen.

II. Bootslehren

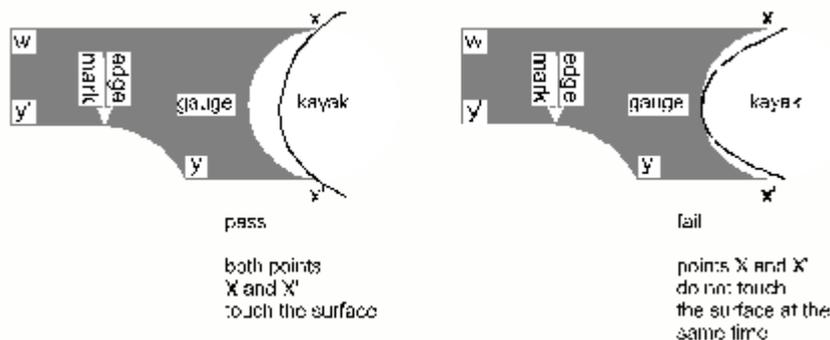
- Standardisierte Lehren sind zu verwenden, um die Erfüllung der Spezifikationen zu prüfen. Die Lehren müssen aus Aluminium und genau gefertigt sein.
- Zum Messen der Höhe der Kanten des Bootes ist die Kante W-X der Lehre senkrecht und senkrecht zum Boot zu halten. Die Kantenmarkierung ist an der Kante des Bootes 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 Boot nicht, dann ist entweder der Radius an diesem Punkt zu gering oder ist nicht hoch genug.

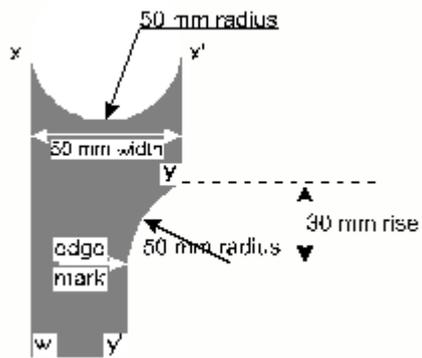
- Wenn irgendein Punkt zwischen Punkt Y und der Kantenmarkierung die Lehre berührt, jedoch nicht den Punkt Y und die Kantenmarkierung, dann ist der Radius an diesem Punkt zu gering. Wenn das Boot exakt die Minimummaße der Spezifikation besitzt, berühren der Punkt Y und die Kantenmarkierung und alle Punkte dazwischen die Lehre.
- Wenn beide Punkte Y und die Kantenmarkierung das Boot berühren, aber kein Punkt dazwischen, dann ist der Radius an der Kantenmarkierung zu gering.
- Wenn der Teil des Bootes, der 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.



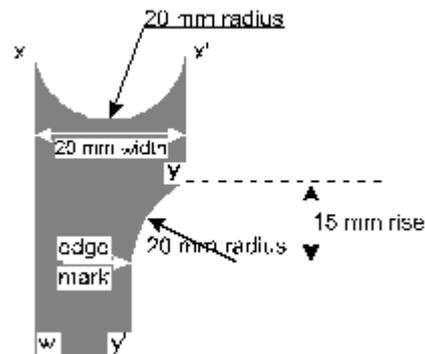
- Zur Vermessung des Kurvenradiuses muss der Radiusteil der Lehre, senkrecht zur getesteten Oberfläche stehen. Wenn beide Punkte X und X' die Oberfläche zur selben Zeit berühren, ohne den Rest des Bootes zu berühren, ist der Test bestanden.



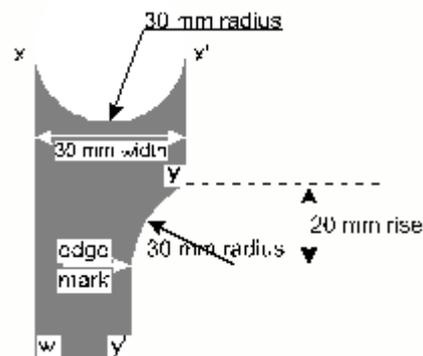
4. Die Lehre zur Vermessung der verschiedenen Bootszonen sind:



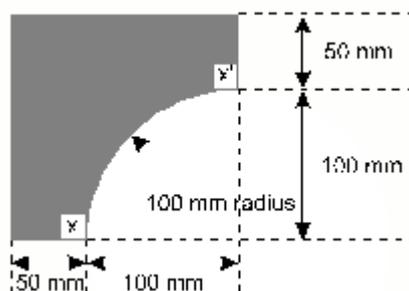
a) Die Lehre 1, Kantenlehre (50 mm Radius, 30 mm Höhe), muss zur Vermessung der Zonen von AA' bis BB' (Bug) und BB' bis CC' (vordere Zone) verwendet werden.



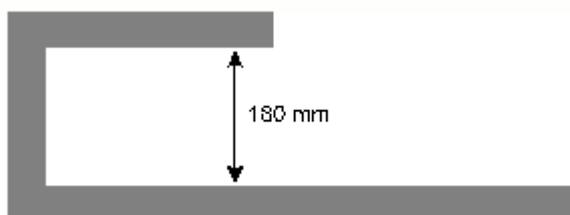
b) Die Lehre 2, Kantenlehre, 20 mm Radius, 15 mm Höhe, muss zur Vermessung der Zone von CC' bis DD' (Sitzlukenbereich) verwendet werden.



c) Die Lehre 3, Kantenlehre (30 mm Radius, 20 mm Höhe), muss zur Vermessung der Zone von DD' bis EE' (hintere Zone) und EE' bis FF' (Heck) verwendet werden.



d) Die Lehre 4 Kurvenlehre, 100 mm Radius, muss zur Vermessung der Zone von AA' bis BB' (Bug) und von EE' nach FF' (Heck) verwendet werden.



e) Lehre 5, Tiefenlehre, 180 mm Höhe, muss zur Vermessung der Zone von CC' bis DD' (Sitzlukenbereich) verwendet werden.

III. Bepufferung (Spezifikation)

1. Definition

Puffer müssen weich und stoßabsorbierend sein. Der Puffer muss an der horizontalen Mittellinie und über eine Breite von 50 mm mindestens 30 mm dick sein und fest angebracht sein, sowie die Bootesenden an Front und Heck des Bootes von einer Seite bis zur anderen über eine Breite von 100 mm abdecken. (E)

2. Mindestdicke

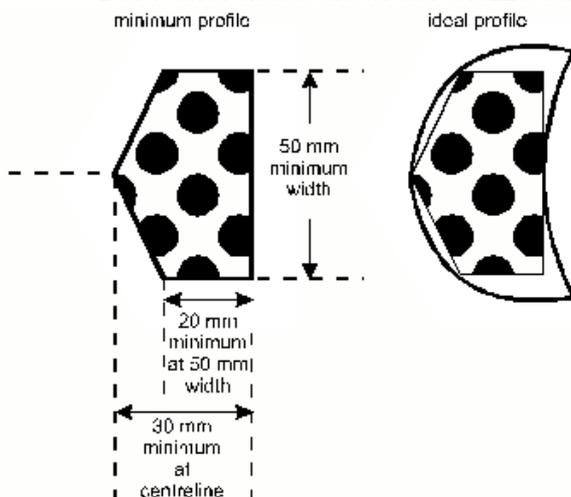
- a) Der Puffer muss im unbelasteten Zustand mindestens 30 mm dick sein. Er muss sich durch Daumendruck um mindestens 10 mm eindrücken und maximal auf 10 mm zusammendrücken lassen. Die Dicke und die Elastizität werden parallel zur Bootsachse gemessen. (E)
- b) Die 30 mm Dicke müssen an der horizontalen Mittellinie des Puffers erreicht werden. Es darf nicht weniger als bis auf 20 mm Dicke und 50 mm Breite reduziert werden. (E)

3. Weiches, stoßabsorbierendes Material

- a) Das weiche, stoßabsorbierende Material muss homogen (z.B. Schaumstoff, weicher Gummi) sein. Wenn der Puffer nicht aus den üblichen Materialien, wie z.B. Schaum- oder Weichgummi, sondern aus gleichartigem hergestellt ist, muss dieses Material dennoch den definierten Anforderungen entsprechen, d.h. sich verformen lassen und die Puffereigenschaften nicht verlieren.
- b) Das Material muss unter den Temperaturbedingungen des jeweiligen Turniers weich und stoßabsorbierend bleiben und darf nicht scharfkantig werden. Die Elastizitätseigenschaften werden unter den Temperaturbedingungen der jeweiligen Veranstaltungen gemessen.

4. Mindestabmessungen

Der Puffer muss die in der Skizze bezeichnete Mindestabmessungen besitzen:



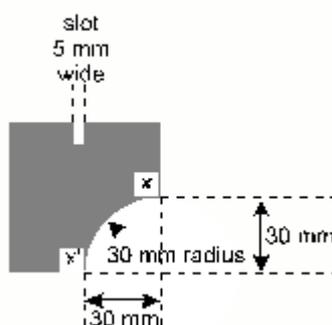
5. Befestigung der Puffer

- a) Die Befestigung der Puffer muss so haltbar sein, dass begründet zu erwarten ist, dass sie den Anforderungen des jeweiligen Wettkampfes bis zum Ende standhält. Generell reicht eine Lage Klebeband nicht aus.
- b) Die Puffer dürfen sich durch Kontakt mit anderen Booten oder den Schwimmbekkenkanten in ihrer Position nicht verschieben.
- c) Werden die Puffer durch Schrauben, Bolzen, Nieten oder ähnliche Halterungen befestigt, so müssen diese mindestens 20 mm im Puffer versenkt sein.
- d) Die Puffer müssen in einer Art und Weise an den Kanten und Enden befestigt werden, dass sie nicht hervorragen und an Gegenständen hängen bleiben oder an ihnen sich verhaken können. Sofern Schlauchmaterial verwendet wird, müssen die Enden verschlossen oder abgedeckt sein.
- e) Die Puffer müssen so auf der Bootsseite angebracht werden, dass sie diese 15 mm ober- und unterhalb der Kante abdecken. Sie müssen so um die Bootsenden herum angebracht werden, dass sie die Kanten der Anstoßzonen mindestens bis eine Länge von 100 mm, entlang der Bootsängsachse gemessen, abdecken.

VI. Das Paddel

1. Das Paddel muss ein Doppelpaddel mit einer maximalen Länge von 2200 mm sein. Es darf keine scharfen Vorsprünge oder Kanten aufweisen. Die Blattform, -stärke und Radien müssen innerhalb der Regeln dieses Abschnittes liegen. Das Paddel wird mittels einer Lehre geprüft. (E)
2. Das Paddel darf keine scharfen Vorsprünge, Kanten oder andere gefährliche Eigenschaften besitzen. (E)
3. Die Paddelblätter dürfen keine größere Fläche als 500 mm x 250 mm haben. Die Kanten müssen einen Minimalradius von 30 mm in der Ebene und eine Mindestdicke von 5mm besitzen. Paddelblätter mit Metalloberkanten sind nicht erlaubt, dabei ist es egal ob diese geschützt sind oder nicht. (E)

V. Die Paddellehre



1. Zur Überprüfung, ob die Spezifikationen erfüllt werden, sind standardisierte Lehren zu verwenden. Die Lehren müssen aus Aluminium und genau gefertigt sein.
2. Zum Messen des Radius der Krümmung 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.
3. Zur Messung der Blattstärke ist die Aussparung der Lehre über das Blatt zu halten. Wenn das Paddel nicht in die Aussparung gleitet, ist der Test bestanden.

VI. Der Helm

Es muss ein sicherer und passender Helm getragen werden. Er muss gegen jegliche Schläge bzw. Stöße schützen, Dabei muss er den Bereich vom Kiefer bis zur Schädeldrückseite in der Weise bedecken, dass kein Kontakt zwischen dem Schädel und einem waagrecht gehaltenen Paddelerfolgen kann. (E)

VII. Der Gesichtsschutz

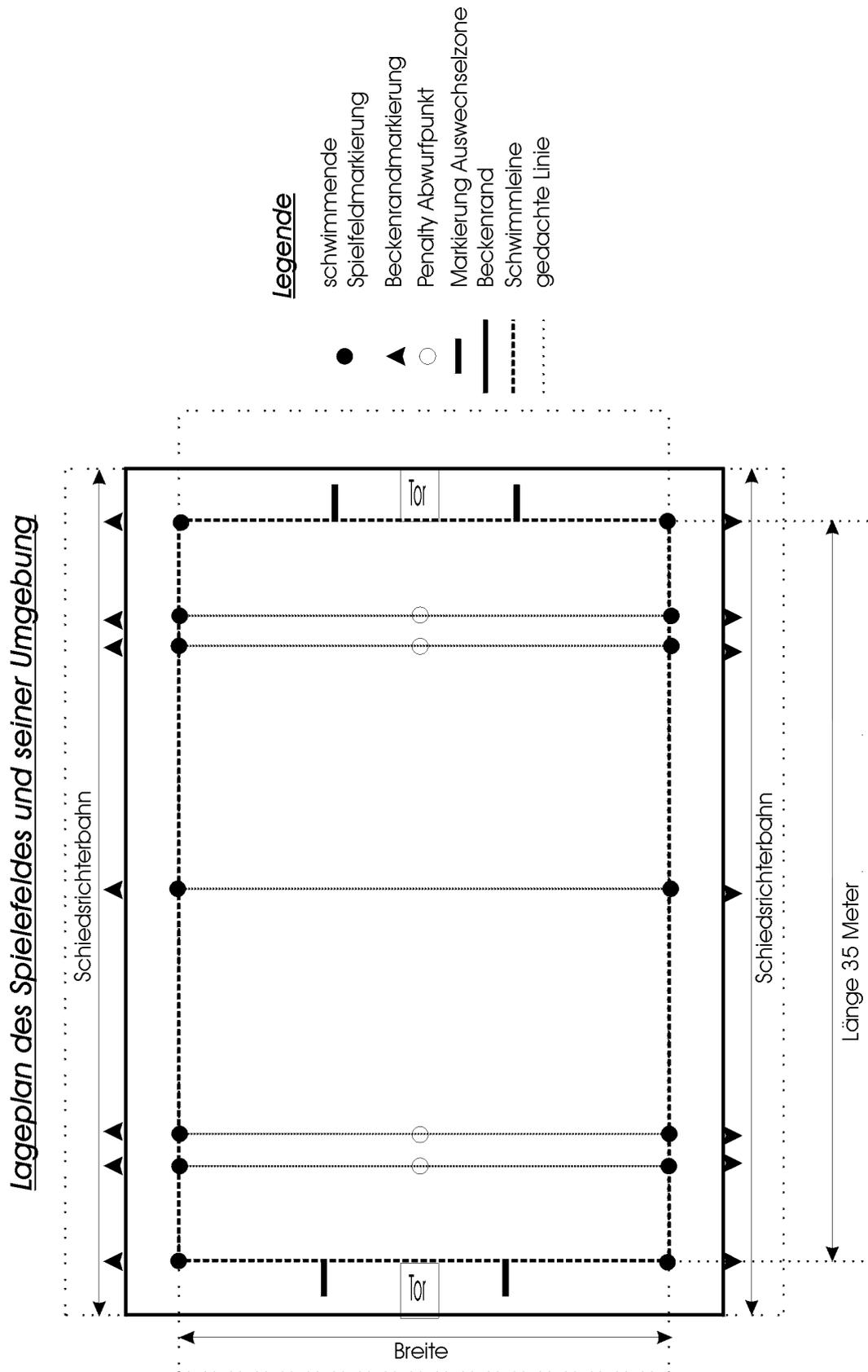
Der Gesichtsschutz muss aus festem Material, wie Stahl oder einem vergleichbar festen Material, bestehen. Ein Objekt von 70 mm Breite und 70 mm Dicke darf nicht durch den Gesichtsschutz eindringen können. Der Gesichtsschutz muss stabil am Helm ohne scharfkantige oder gefährliche Befestigungsmittel befestigt 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. (E)

VIII. Körperschutz (Schutzweste)

Der Körperschutz muss mindestens 15 mm dick sein. Sie muss gegen jedwede Einflussnahmen durch die Ausrüstung eines anderen Spielers schützen, die üblicherweise im Spielverlauf zu erwarten sind. Der Körperschutz muss mindestens 100 mm oberhalb des Süllrandes, von der Seite des Spielers aus gemessen, beginnen, wenn der Spieler normal seinem Boot sitzt. Der Abstand an der Seite des Körperschutzes zwischen dessen oberem Abschluss und der Oberseite der Achselhöhle, am waagrecht ausgestrecktem Arm gemessen, muss geringer als 100 mm sein. (E)

Anhang D - Spielfeldabmessungen

Übersicht über die Spielfeldlänge und Lage der Spielfeldmarkierungen



Anhang E - Bundesligaordnung

I. Allgemeine Bestimmungen

§ 1 Geltungsbereich

1. Die Bundesliga-Ordnung gilt für den Mannschaftsspielbetrieb der
 1. Bundesliga der Herren
 2. Bundesliga jeder weiteren Spielklasse, soweit diese auf Beschluss des DKV-Verbandsausschusses eingeführt wird

§ 2 Zusammensetzung der Bundesliga

1. Die in § 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 11 und 12 sind Abstiegsplätze, die nach Abschluss des fünften Bundesligaspieltages die Absteiger aus der Bundesliga bestimmen.
5. Die zwei Aufsteiger für die neue Bundesligasaison werden gemäß den Kanupolo-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 Bundesligaausschuss 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 B- oder C-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 Kanupolo-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 Bundeligaausschuss 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 Bundeligaausschuss festgesetzten Frist erfüllt, gilt die Spielerlaubnis als von Anfang an nicht erteilt.
3. Der Bundeligaausschuss 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 Bundeligaausschuss 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 Bundeligaausschuss 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 Bundeligaausschuss grundsätzlich nach örtlichen Kriterien vorgenommen, wobei insbesondere auf ausgewogene Anfahrtswege der Bundesligavereine zu den Spielorten zu achten ist. Die 12 teilnehmenden Mannschaften werden geografisch in 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 Bundeligaausschuss 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 in einer Hin- und Rückrunde und einer „Play off“ Runde ausgetragen.

1. Der Bundeligaausschuss 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 Bundeligaausschusses 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 12) und darf auch im Folgejahr in dem Fall nicht im Nachrückeverfahren 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 Beginn eines Spieltages nicht an (z. B bei der Anreise infolge eines Staus, einer Autopanne 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 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 Bundesligausschuss folgende Vereine in der angegebenen Reihenfolge eingeladen, das Spielrecht in der Bundesliga wahrzunehmen:
1. Dritter der LK II des Vorjahres
 2. Bundesligaeelfter des Vorjahres
 3. Vierter der LK II des Vorjahres
 4. Bundesligazwölfter 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 Bundesligausschuss benennt für jeden Bundesligaspieltag einen Spieltagsleiter, welcher für die Organisation und Durchführung des Bundesligaspieltages 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 Bundesligausschusses) 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, dem DKV - Referenten für Wettkampf- und Kampfrichterwesen, dem Beauftragten für Öffentlichkeitsarbeit im DKV-Ressort Kanupolo und den Bundesligavereinen. 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 Bundesligaspieltag im Rahmen eines Turniers statt, so ist die Jury des Bundesligaspieltages identisch mit der an diesem Turnier eingesetzten Jury.
8. Die Spieltagsjury hat als Aufgaben
- a) die ordnungsgemäße Durchführung des Bundesligaspieltages 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 Bundesligaspieltag schriftlich und mit einer Gebühr gemäß § 53 Absatz 3a 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 Bundesligaverein 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. Bundesligavereine, 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 wie folgt gewertet:
- | | | |
|-----------------|------|------------|
| - Sieg | drei | (3) Punkte |
| - Unentschieden | ein | (1) Punkt |
| - Niederlage | null | (0) Punkte |

§ 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) 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 Bundesligaausschuss besteht aus fünf stimmberechtigten Mitgliedern (davon muss mindestens einer Bundesligaspieler sein):
 - a) dem Vorsitzenden,
 - b) dem Stellvertreter des Vorsitzenden und
 - c) drei (3) Beisitzern.
3. Der Vorsitzende sowie sein Stellvertreter werden in der ersten Bundesligaausschusssitzung nach der Neuwahl von den Mitgliedern des Bundesligaausschusses 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 Ausschussvorsitzender

Die Aufgaben des Ausschussvorsitzenden 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 Bundesligavereine verteilt.

5. Der Bundesligaausschuss 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 Bundesligaausschusses teilnehmen möchten, so ist dies möglich. Die in diesem Zusammenhang entstehenden Kosten sind jedoch durch den Gast selber zu tragen. Nimmt eine nicht dem Bundesligaausschuss 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 (14.) 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 A-, B-, C- und ICF-Schiedsrichter.

2.2. A-Schiedsrichter

A-Schiedsrichter haben die erste Ausbildung abgeschlossen und besitzen wenig praktische Erfahrungen. Ihr Einsatz soll unter Mitwirkung eines erfahrenen B- oder C-Schiedsrichters, zu Beginn ihrer Schiedsrichtertätigkeit schwerpunktmäßig im Schüler- und Jugendbereich, erfolgen. Ein Einsatz bei Junioren-, Damen- und ausgewählten Herrenspielen ist bei entsprechenden Leistungen möglich.

2.3. B-Schiedsrichter

- a) 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).
- b) Innerhalb von zwei (2) Jahren soll ein Weiterbildungslehrgang besucht werden, das nach inhaltlichen Vorgaben der zuständigen Landeshauptschiedsrichter oder des DKV-Referats 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 zumindest durchschnittlich anspruchsvollen Spielen erfolgreich bestanden werden. Binnen eines Zeitraums von maximal vier (4) Jahren muss an einer Weiterbildungsmaßnahme teilgenommen werden.
- c) B-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. B-Schiedsrichter können als Co-Referenten für die Schiedsrichterausbildung eingesetzt werden.

2.4. C-Schiedsrichter

- a) C-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 Schiedsrichter auf verschiedenen größeren Turnieren, nachgewiesen (Schiedsrichtereinsatzbogen).

- b) 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.
- c) Zur Einstufung eines Schiedsrichters in die Schiedsrichterklasse C ist die erfolgreiche praktische Begutachtung durch drei (3) verschiedene C-Schiedsrichter erforderlich. C-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. C-Schiedsrichter können als Referenten und Prüfer für die Schiedsrichterausbildung eingesetzt und für die ICF-Ausbildung vorgeschlagen werden.

2.5. ICF-Schiedsrichter

- a) ICF-Schiedsrichter sind C-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).
- b) Innerhalb von zwei Jahren soll ein Weiterbildungslehrgang besucht werden, der durch das ICF-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 Jahren muss ein Weiterbildungslehrgang besucht werden (Nachweis über DKV - Referenten für Wettkampf- und Kampfrichterwesen).
- c) 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 C und C/ICF, durch das DKV-Referat Wettkampf- und Kampfrichterwesen im Ressort Kanupolo, 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, Unterschrift, Stempel und Gültigkeitsvermerk des LKV-Hauptschiedsrichters, bei C-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 Jahr, 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 die LKV-Hauptschiedsrichter verlängert, besitzt der Landesverband keinen Hauptschiedsrichter durch den DKV-Referenten für Wettkampf- und Kampfrichterwesen.
- 3.6. Scheidet ein Schiedsrichter aus, ist dies umgehend dem DKV-Referenten für Wettkampf- und Kampfrichterwesen mitzuteilen. Der Ausweis ist unaufgefordert der ausgehenden 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 Kanupolo-Wettkampfbestimmungen und den Kanupoloregeln 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 Wettkampferien 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 Kanupolo-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 Kanupolo 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 des Europäischen Kanuverbandes.
- 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 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 Kanupolo 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 entsprechende 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 Kanupolo-Schiedsrichter ein Register. Ein entsprechendes Register führt der DKV - Referenten für Wettkampf- und Kampfrichterwesen oder sein Beauftragter für die Schiedsrichter der Stufen „C“ und „C/ICF“ sowie die Mitglieder des Schiedsrichterkaders. In diesem Register werden folgende Daten erfasst:
Namen, Vornamen, Geburtstag, Wohnanschrift, Telefon, Fax, E-mail-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 Schiedsrichter 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 „C“ 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 „C“: - 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. So

weit 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 Spielausweises ist der DKV. Der Spieler ist Besitzer des Spielausweises.

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 Spielausweises

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 anzuerkennen. Bei minderjährigen Spielerinnen und Spielern sind 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 sind. Diese Bestätigung muss aus dem gleichen Kalenderjahr stammen, für dessen Wettkampfsaison die Spielberechtigung beantragt wird und darf zu Zeitpunkt der Beantragung nicht älter als 6 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 LKV Verbandes (bestehend aus laufender Nummer des Ausweises innerhalb des Vereins, Vereinsnummer nach DKV-Verzeichnis und Ausfertigungsjahr) 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 Spielausweise 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 bestätigen. Diese Veränderungen sind dem zuständigen LKV-Fachwart schriftlich mitzuteilen.
- 3.3. Bei Vereinswechsel oder Änderungen der Spielklasse ist immer eine Neuausfertigung des Spielausweises 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 Spielausweise bei Wettkämpfen

- 4.1. Die Spielerausweise **nur** der zum jeweiligen Wettkampf gemeldeten Spieler sind je Mannschaft einzeln in Klarsichthüllen in einer Spielermappe 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 Spielausweis 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.



Meisterschaft / Turnier: _____, den _____

Juryverhandlung

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

Ursache: _____

Die Jury verhandelte und beschloss mit: _____ Ja-Stimmen und _____ Nein-Stimmen

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

Wenn der Platz zur Sachverhaltsschilderung oder Entscheidungsbegründung nicht ausreicht, bitte Rückseite bzw. Anlageblatt benutzen



Turniermeldung

Name des Vereins / Verbandes :

Name des Sportwartes: :

Anschrift des Sportwartes :

.....

Sportveranstaltung :

Datum und Ort :

Name des Obmannes :

Programm an :

.....

Spieler-Nr.	Name	Vorname	Geburtstag	Vermerke des Veranstalters

Schiedsrichter

Nichtspieler (Klasse)	Spieler (Klasse)	Qualifikation

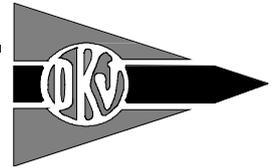
Ort, Datum

Unterschrift



DEUTSCHER KANU-VERBAND E.V.

Ressort Kanupolo



Schiedsrichtereinsatzbogen

Einsatzjahr _____

Name :	Schiedsrichterklasse: A B C C/ICF
Straße :	Verein :
Ort :	Verband :
Telefon :	

Einsatz lfd. Nr.	Datum	Spiel Nr.	Veranstaltung	Funktion	Spielklasse					Bemerkung
					Herren	Damen	Junior	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										
35										

Beispiel: Veranstaltung = Kieler Woche Turnier, Funktion 1. Schiedsrichter/2. Schiedsrichter/Zeitnehmer; Spielklassen = an-107
kreuzen
Bemerkung = International, Endspiel, Meisterschaft, usw.

Einsatz lfd. Nr.	Datum	Spiel Nr.	Veranstaltung	Funktion	Spielklasse					Bemerkung
					Herren	Damen	Junior	Jugend	Schüler	
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										
77										
78										
79										
80										

Datum:

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 b) 50,00 €	a) nach WB § 59 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 b) 50,00 €	a) nach WB § 59 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 b) 200,00 €	a) nach WB § 59 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 b) 50,00 €	a) Spielverlust nach WB 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:

1.) Juryprotokolle

Von jeder Juryverhandlung ist ein Juryverhandlungsprotokoll zu fertigen.

Neben den Jurymitgliedern erhalten je eine Ausfertigung:

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

2.) Strafe nach WB § 59

(1) Setzt eine Mannschaft einen nicht spielberechtigten oder gesperrten Spieler ein, so ist die betroffene Mannschaft zu disqualifizieren. Bereits erzielte Ergebnisse sind zu streichen. Alle zuerkannten Medaillen, Trophäen und Platzierungen sind aufzuheben, die Mannschaft wird auf den dem letzten Platz ausgespielten Platz folgenden Platz gesetzt.

(2) Eine Mannschaft ist des Weiteren 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.

Stand: 2004-01-01 Hamburg
Beauftragter für Jurywesen: Uwe Wolf

Anhang K - Anforderungskataloge
Anforderungskatalog für Veranstaltungen der
Kanupolo-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:** _____

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 Kanupolo-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 Bundeligaausschuss 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 Kanupolo 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)

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 LKV 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.