

Ligamodus der Deutschen Einradhockeyliga 2004

Überblick

1	Allgemeines	1	4	Turniere	5
1.1	Über die Deutsche Einradhockeyliga	1	4.1	Organisation eines Turnieres	5
1.2	Spielmodus	1	4.2	Turnierarten	5
1.3	Saisontermine	2	4.3	Anmeldung zu einem Turnier	6
2	Die Liga	2	4.4	Abmeldung von einem Turnier	6
2.1	Allgemeines	2	4.5	Erstellen des Spielplanes	7
2.2	Ligamannschaften	2	4.6	Durchführung eines Turniers	8
2.3	Nichtligamannschaften	2	4.7	Bewertung eines Turniers	8
2.4	Anmeldung zur Liga	2	4.8	Nach einem Turnier	8
2.5	Kosten	2	4.9	Abschlussturnier	8
2.6	Ligavertreter	3	5	Spielregeln	9
2.7	Ligausschuss	3	5.1	Spielball	9
2.8	Pressearbeit	3	5.2	Schiedsrichter	9
3	Die Tabelle	4	5.3	Spielbewertung	9
3.1	Platzierung	4	5.4	Verlängerung	9
3.2	Wertigkeiten der Mannschaften	4	5.5	Penalty-Schießen	9
3.3	Saisonanfang	4	5.6	Schlägerhakeln	10
3.4	Abschlusstabelle	4			

1 Allgemeines

1.1 Über die Deutsche Einradhockeyliga

Die Deutsche Einradhockeyliga ist ein nichtkommerzieller Zusammenschluss mehrerer unterschiedlich organisierter Einradhockeymannschaften. Sie steht jedem Einradhockeyspieler und jeder Mannschaft offen. Ihr oberstes Ziel ist es, jedem Einradhockeybegeisterten die Ausübung seiner Sportart in einem sportlichen Wettkampf zu ermöglichen. Hierbei sind Fairness und Rücksicht höchstes Gebot. Sämtliche Arbeit, die die Liga betrifft, wird ehrenamtlich ausgeführt. Die Deutsche Einradhockeyliga ist autark und wird aus ihrer Mitte geleitet. Sie ist für Ideen und Neuerungen jederzeit offen, jedoch sollten Regel- und Modusänderungen durch Erfahrungen begründet und praxisnah sein.

1.2 Spielmodus

Der Spielbetrieb der Liga findet in einem offenen Turniermodus statt, keine Mannschaft ist zur Teilnahme an einem Turnier verpflichtet. Die Spiele werden nach modifizierten IUF-Regeln (Stand August 96) ausgetragen. Erweiterungen und Einschränkungen siehe Abschnitt 5 Spielregeln. Der deutsche Meister wird in einem Abschlussturnier zum Ende der Saison (spätestens 30. November) ermittelt. Für dieses Turnier sind automatisch die vier besten Mannschaften der Saison qualifiziert. Die nächsten sechs Teams (Plätze

5–10) spielen im Qualifikationsturnier die beiden restlichen Teilnehmer des Abschlussturniers aus.

1.3 Saisontermine

Januar:	Anmeldung der Mannschaften aus dem Vorjahr
Februar bis Oktober:	normale Ligaturniere
1. September:	Termin für das Qualifikations- und Abschlussturnier sollte feststehen
November:	Qualifikations- und Abschlussturnier
Dezember:	Neuwahl Ligaausschuss

2 Die Liga

2.1 Allgemeines

Die Deutsche Einradhockeyliga besteht aus Mannschaften und wird vom gewählten Ligaausschuss geleitet. Die gesamte Verwaltung wird über das Internet abgewickelt.

2.2 Ligamannschaften

Eine Mannschaft besteht aus mindestens fünf Spielern, die unter einem Mannschaftsnamen an der Liga teilnehmen. Jeder Spieler der Einradhockeyliga darf innerhalb einer Saison nur in einer Ligamannschaft spielen, selbst wenn seine Spielstätte mehrere Ligamannschaften stellt.

2.3 Nichtligamannschaften

Es besteht für Mannschaften, die sich nicht zur Liga angemeldet haben, dennoch die Möglichkeit, an den ausgeschriebenen Turnieren teilzunehmen. Dies dient dazu, neu entstandenen Mannschaften die Möglichkeit zur Teilnahme an der Liga zu geben und diese zur Anmeldung zu ermutigen.

2.4 Anmeldung zur Liga

Jede Mannschaft der Vorsaison muss sich bis zum 31. Januar unter Angabe des Mannschaftsnamens und ihres Ligavertreters beim Ligaausschuss angemeldet haben, um ihre Wertigkeit aus der Vorsaison zu erhalten. Alle nach diesem Termin gemeldeten Mannschaften werden wie neue Mannschaften behandelt. Die Anmeldung neuer Mannschaften ist während der gesamten Saison möglich.

2.5 Kosten

Pro Ligamannschaft wird eine Anmeldegebühr von 15 Euro erhoben. Die Mannschaft ist zur zügigen Bezahlung per Überweisung verpflichtet. Um die Wertigkeit aus der Vorsaison zu erhalten, muss die Überweisung bis zum 31. Januar eingegangen sein.

2.6 Ligavertreter

Jede Mannschaft bestimmt einen Ligavertreter, dem eine zentrale Verantwortung innerhalb der Liga zukommt:

- Er ist Ansprechpartner für den Ligaausschuss.
- Er ist bei wichtigen, die Liga betreffenden Entscheidungen stimmberechtigt.
- Er meldet seine Mannschaft zu einem Turnier an und hat dafür Sorge zu tragen, dass diese pünktlich und in ausreichender Mannschaftsstärke erscheint.
- Er ist verantwortlich im Falle einer Absage und für die daraus resultierenden Konsequenzen.
- Er hat seine Mannschaft über Ligabeschlüsse und Turnierergebnisse zu informieren.
- Er hat dafür Sorge zu tragen, dass alle Spieler seiner Mannschaft mit den Regeln des Einradhockeys vertraut sind.
- Er hat anfallende Kosten wie Liga- oder Turniergebühren zu entrichten.
- Er sollte gut per E-Mail erreichbar sein.
- Er sollte sich über diesen Modus der Einradhockeyliga im Klaren sein.

2.7 Ligaausschuss

Der Ligaausschuss besteht aus 5 von den Ligavertretern gewählten Personen. Die Wahl findet vor jeder neuen Saison statt. Der Ligaausschuss ist unter der Email-Adresse ligaausschuss@einradhockeyliga.de erreichbar. Die Aufgaben des Ligaausschusses sind:

- Für einen reibungslosen Ablauf der Saison sorgen
- Anmeldungen und Anmeldegebühren entgegennehmen
- Turnierergebnisse und aktuelle Tabelle bekanntgeben
- Turnieran- und -abmeldungen entgegennehmen
- Spielpläne für Turnier erstellen
- Tabelle der Einradhockeyliga verwalten
- Genaue Buchführung über Einnahmen und Ausgaben

Außerdem ist der Ligaausschuss Ansprechpartner für Unklarheiten im Ligamodus und Änderungsvorschläge.

2.8 Pressearbeit

Eine höhere Medienpräsenz und somit Bekanntheit des Einradhockeys ist wünschenswert. Hierfür ist es nötig, Turniere bei der lokalen Presse anzumelden und deren Ausgang mitzuteilen. Bei der Verfassung von Presseberichten und in Pressegesprächen ist darauf zu achten, das Einradhockey in der richtigen Form zu präsentieren.

3 Die Tabelle

3.1 Platzierung

Die Tabelle wird aus der Summe der fünf besten Turnierpunkte jeder Mannschaft berechnet. An erster Stelle der Tabelle steht die Mannschaft mit der höchsten Gesamtpunktzahl. Bei gleicher Summe entscheidet das höchste Einzelergebnis.

3.2 Wertigkeiten der Mannschaften

Jedem Tabellenplatz ist eine Punktzahl fest zugeordnet, im Folgenden als „Wertigkeit“ bezeichnet. Die Mannschaft auf dem ersten Platz erhält eine Wertigkeit von 132 Punkten, die Nachfolgenden jeweils 2 Punkte weniger. Damit ergibt sich eine maximal erreichbare Turnierpunktzahl von 1000. Die Wertigkeit einer Mannschaft ändert sich nach jedem gespielten Turnier in Abhängigkeit von der aktuellen Platzierung. Alle neuen Mannschaften, die in einer Saison zum ersten Mal spielen, erhalten jeweils dieselbe Punktzahl und denselben Platz zugewiesen. Diese Punktzahl ist um zwei geringer als die der letztplatzierten Mannschaft. Weiterhin gibt es für die Wertigkeit eine Mindestpunktzahl von 20. Alle Mannschaften, die unterhalb dieses Sockels sind erhalten die Wertigkeit dieses Sockels. Das heißt, es gibt keine Mannschaft, die weniger als 20 Punkte Wertigkeit hat, auch wenn sie auf einem Platz in der Tabelle liegt dem weniger Wertigkeit zugewiesen wurde. (Dies tritt erst bei mehr als 57 Mannschaften in der Liga ein). Eine reine Umbenennung einer Mannschaft ändert nicht die Wertigkeit und die erreichten Turnierpunkte.

Den einzelnen Tabellenplätzen werden Blöcke zugeteilt. Platz 1–12: Block A, Platz 7–18: Block B, Platz 13–24: Block C und ab Platz 19: Block D. Das bedeutet, dass die Mannschaften von Platz 7–24 jeweils zwei Blöcken zugeteilt sind. Damit existieren 5 verschiedene Blockzugehörigkeiten: A, AB, BC, CD, D.

3.3 Saisonanfang

Alle Mannschaften der Vorsaison behalten vorerst ihre fünf besten Turnierpunkte (diese werden in der Tabelle grün dargestellt). Neue Mannschaften werden in Anmeldeihenfolge unten angehängt. Die daraus entstehende Tabelle ist die Starttabelle der Saison. Diese wird am 1. Februar erstellt. Alle bis dahin nicht zurückgemeldeten Mannschaften verlieren die Wertigkeiten aus der Vorsaison. Mit jedem gespielten Turnier wird das jeweils beste Vorjahresergebnis ersetzt. Neue Mannschaften beginnen ohne Wertung. Vor dem Qualifikationsturnier werden alle noch enthaltenen Vorjahresergebnisse gelöscht.

3.4 Abschlusstabelle

Die Ergebnisse des Qualifikations- und Abschlussturniers verändern ggf. die Platzierung in der Tabelle, werden aber nicht als Turnierpunkte gewertet.

4 Turniere

4.1 Organisation eines Turnieres

Die Organisation eines Turnieres ist Aufgabe der an der Liga teilnehmenden Mannschaften. Benötigt wird eine Spielfläche, die den Maßen eines Einradhockeyfeldes entspricht, für die Dauer eines Tages. Alle Mannschaften werden aufgefordert, sich so früh wie möglich um die Ausrichtung eines Turnieres zu bemühen. Der Ausrichter eines Turnieres hat für das Vorhandensein folgender Dinge Sorge zu tragen:

- Tore und ausreichend Bälle
- mindestens zwei Schiedsrichterpfeifen
- eine Anzeigetafel, die vom Spielfeld aus problemlos einsehbar ist
- eine Stoppuhr zum Messen der Spielzeit
- Modus und Regeln der Einradhockeyliga in Printform
- aktuelle Tabelle (zwecks möglicher Neueinteilung der Gruppen bei Ausfall von Mannschaften) (s. 4.4.2 Ersatzmannschaft)

Der Turnierveranstalter hat das Recht, zur Kostendeckung eine Startgebühr in angemessenem Rahmen festzulegen. Diese Gebühr muss mit der Anmeldung des Turnieres bekanntgegeben werden und ist vom Ligavertreter jeder teilnehmenden Mannschaft zu entrichten. Der Turnierveranstalter bestimmt bei Anmeldung des Turnieres einen Hauptverantwortlichen („Vor-Ort-Organisator“), dessen Telefonnummer (am Besten von einem Handy) auf den Spielplänen erscheint. Er ist Verantwortlicher und (zusammen mit dem Ligaausschuss) Ansprechpartner für die am Turnier teilnehmenden Mannschaften für den Fall, dass vor oder während des Turniers Probleme auftreten (z.B. Ausfall einer Mannschaft).

Ein Turnier muss mit folgenden Angaben beim Ligaausschuss angemeldet werden:

- Art des Turnieres
- Genaue Orts- und Zeitangabe, evtl. Wegbeschreibung oder Stadtplan
- Startgebühr
- Ansprechpartner für den Ligaausschuss und die teilnehmenden Mannschaften
- Telefonnummer des „Vor-Ort-Organisators“
- Anzahl der zum Turnier zugelassenen Mannschaften

4.2 Turnierarten

Um Turniere mit ähnlich starken Mannschaften zu ermöglichen, kann der Ausrichter festlegen, welche Mannschaften bei der Anmeldung bevorzugt werden. Die Turnierart kann aus bis zu 4 Buchstaben bestehen: A, B, C, D, AB, BC, CD, ABC, BCD oder ABCD. Das beschränkt die Mannschaften, die zum Turnier zugelassen werden. (Ein ABCD Turnier entspricht einem alten Mischturnier, ein CD in etwa einem ehemaligen B-Turnier).

4.3 Anmeldung zu einem Turnier

Jede Mannschaft kann sich für ein Turnier anmelden, in dem mindestens ein Buchstabe der Turnierart mit der eigenen Blockbezeichnung übereinstimmt. So kann sich beispielsweise ein Team von Platz 9 (Block: AB) für ein BC-Turnier, nicht aber für ein CD-Turnier anmelden. Außerdem besteht mit einem Freilos die Möglichkeit sich selbst bei falscher Blockzugehörigkeit zu einem Turnier anzumelden.

4.3.1 Freilose

Jede Mannschaft erhält zu Beginn der Saison 3 Freilose. Diese Freilose können gesetzt werden, solange es freie Plätze bei einem Turnier gibt und garantieren die Teilnahme. Fällt ein Turnier aus, bekommen alle Mannschaften ihre dafür eingesetzten Freilose erstattet. Bei einer regulären Abmeldung eines Teams verfällt ein evtl. eingesetztes Freilos.

4.3.2 Berücksichtigung der Meldungen

Für alle Turniere können Meldungen abgegeben werden, sobald es bekannt gegeben wird. Meldungen können prinzipiell bis zum Turnierstart erfolgen. Ist der Spielplan bereits durch den Ligaausschuss erstellt, muss der Vor-Ort-Organisator einen neuen erstellen, der das neue Team berücksichtigt.

Die Meldungen werden wie folgt behandelt:

1. Der Ausrichter kann eine Mannschaft setzen. In Absprache mit dem Ligaausschuss darf der Ausrichter weitere Nichtligamannschaften setzen.
2. Mannschaften, die ein Freilos benutzt haben sind gesetzt.

Punkt 2 erfolgt in Reihenfolge der Meldungen, solange Plätze frei sind. Mannschaften, die kein Freilos einsetzen, werden auf einer Meldeliste geführt. Vier Wochen vor Turnierstart werden die Mannschaften, die auf der Meldeliste stehen wie folgt behandelt:

3. Mannschaften mit passender Blockzugehörigkeit werden auf die verbleibenden Plätze verteilt. Bei zu wenig freien Plätzen entscheidet das Los. Die hier nicht hineingelassenen Mannschaften werden auf die Warteliste gesetzt.
4. Mannschaften mit falscher Blockzugehörigkeit werden von der Meldeliste gestrichen.

4.4 Abmeldung von einem Turnier

Abmeldungen sind nur bis 1 Woche vor dem Turnier möglich. Mannschaften der Warteliste rücken automatisch nach.

4.4.1 Strafen bei Nichterscheinen

Nichterscheinen ohne Information kann nicht entschuldigt werden. Nach zweimaliger Absage innerhalb einer Woche vor dem Turnier werden der Mannschaft 100 Punkte von der Gesamtsumme der 5 gewerteten Turniere abgezogen. Gelingt es dem Team jedoch eine Ersatzmannschaft zu organisieren, wird von der Strafe abgesehen.

4.4.2 Ersatzmannschaft

Bei Bekanntwerden eines Ausfalls in der Woche vor dem Turnier versuchen der Vor-Ort-Organisator und die absagende Mannschaft eine Ersatzmannschaft zu finden. Hierbei werden Mannschaften von der Warteliste bevorzugt. Mannschaften von der Warteliste erhalten keine Strafpunkte. Es wird auf jeden Fall ein neuer Spielplan erstellt (siehe Punkt 4.5).

4.5 Erstellen des Spielplanes

Beim Erstellen des Spielplans müssen folgende Punkte erfüllt werden:

4.5.1 Anzahl der Mannschaften

Turniere können mit minimal fünf bis maximal acht Mannschaften gespielt werden. Andere Anzahlen sind aufgrund des Bewertungssystems nicht möglich.

4.5.2 Die Gruppeneinteilung

Folgende Gruppeneinteilungen gibt es je nach Anzahl der Mannschaften:

Acht Mannschaften insg. 20 Spiele / 5 pro Mannschaft

Die acht Mannschaften werden in zwei Vierergruppen eingeteilt, in denen jeder gegen-jeden gespielt wird. In Gruppe A spielen die Mannschaften 1, 4, 6 und 7, in Gruppe B: 2, 3, 5 und 8. Die Zahlen beziehen sich auf die Reihenfolge der Mannschaften in der Tabelle. Das Halbfinale besteht aus den Spielen A1 : B2, A2 : B1, A3 : B4, A4 : B3. Im Finale spielen um Platz 1 die Sieger aus den ersten beiden Spielen, um Platz 5 die Sieger aus den letzten beiden Spielen, um Platz 3 und 7 jeweils die Verlierer.

Sieben Mannschaften insg. 16 Spiele / 4–5 pro Mannschaft

Wie acht Mannschaften, die Spiele der Mannschaft 8 fallen aus, dafür werden die Spielzeiten in der Vorrunde dieser Gruppe verlängert. Die Spiele um Platz 5–7 finden in einer Gruppe, die aus den Mannschaften A3, A4 und B3 besteht, statt.

Sechs Mannschaften insg. 15 Spiele / 5 pro Mannschaft

Eine Gruppe, jeder gegen jeden.

Fünf Mannschaften insg. 10 Spiele / 4 pro Mannschaft

Eine Gruppe, jeder gegen jeden.

4.5.3 Einteilung der Schiedsrichter

Die Spiele werden von zwei Schiedsrichtern aus unterschiedlichen Mannschaften geleitet. Hierbei ist darauf zu achten, dass

- kein Spieler einer Mannschaft Spiele seiner eigenen Mannschaft schiedsen muss
- Schiedrichter möglichst nicht direkt vor oder nach dem Spiel selbst spielen müssen
- alle Mannschaften außer dem Turnierausrichter gleichoft die Schiedsrichter stellen

4.6 Durchführung eines Turniers

Alle Mannschaften verpflichten sich mit ihrer Anmeldung, pünktlich zu ihrem ersten Spiel – und sei es als Schiedsrichter – anwesend zu sein. Ist dies nicht der Fall, so sollte im angemessenen Rahmen und soweit es der Spielplan zulässt, auf nichtanwesende Mannschaften Rücksicht genommen werden. Ist dies nicht mehr möglich, so verliert die nichtanwesende Mannschaft die bisherigen bzw. wenn sie das Turnier frühzeitig verlässt alle nachfolgenden Spiele. Verlegung einzelner Spiele sind nur unter Zustimmung beider Mannschaften und der Turnierleitung zulässig.

4.7 Bewertung eines Turniers

Die Turnierwertigkeit wird aus der Summe der Wertigkeiten der teilnehmenden Mannschaften ermittelt. Berücksichtigt werden hierbei ausschließlich Ligateams mit ihrer Wertigkeit zum Zeitpunkt der Spielplan Erstellung. Um ein Turnier werten zu können, müssen mindestens 4 Ligamannschaften teilnehmen. Jede Mannschaft erhält die Summe der Wertigkeiten aller Mannschaften die im Turnier schlechter platziert sind als sie selbst und ihre eigene.

Um alle Turniere gleich bewerten zu können, werden die Endergebnisse bei 7, 6, 5 oder 4 teilnehmenden Ligamannschaften mit einem Faktor multipliziert und auf die nächste ganze Zahl gerundet. 7 Mannschaften 1,13; 6 Mannschaften 1,31; 5 Mannschaften 1,56 und 4 Mannschaften 1,94. Die Faktoren werden eingeführt, damit Turniere der sieben (bzw. sechs . . .) besten Ligamannschaften genau 1000 Punkte ergeben.

Das Abschneiden der Nichtligamannschaften geht nicht in die Tabelle ein. Diese Mannschaften behalten aber ihre Position im Endergebnis eines Turniers, d.h. Ligamannschaften rücken nicht automatisch um die Position der Nichtligamannschaft auf.

4.8 Nach einem Turnier

Nach einem Turnier hat der Veranstalter das Turnierergebnis bis spätestens 24 Uhr des Turniertages an den Ligaausschuss weiterzureichen.

4.9 Abschlussturnier

Das Abschlussturnier findet in einem Jeder-gegen-Jeden Modus statt. Folgende Kriterien werden herangezogen, um den Sieger zu bestimmen (in dieser Reihenfolge bei Gleichheit):

1. die größere Anzahl Punkte
2. der direkte Vergleich
3. die Tordifferenz untereinander
4. die Anzahl Tore untereinander
5. die Tordifferenz aus allen Spielen

6. die Anzahl Tore aus allen Spielen
7. der Tabellenplatz.

Damit steht ein Sieger und der deutsche Meister eindeutig fest. Das letzte Spiel sollte zwischen dem Erst- und Zweitplatzierten der Tabelle aus der regulären Saison stattfinden.

5 Spielregeln

Gespielt wird nach modifizierten IUF-Regeln (Stand August 96). Folgende Erweiterungen und Einschränkungen sind zu beachten:

5.1 Spielball

Spielball der Deutschen Einradhockeyliga ist der Tennisball.

5.2 Schiedsrichter

Um die Position des Schiedsrichters zu stärken, wurden Richtlinien erarbeitet, die Schiedsrichteranfängern den Einstieg erleichtern und insgesamt für eine einheitlichere Leitung der Spiele sorgen sollen. Diese Richtlinien sind für alle Schiedsrichter verpflichtend.

5.3 Spielbewertung

Ein Sieg zählt drei Punkte, ein Unentschieden einen Punkt und eine Niederlage keinen Punkt. Zur Ermittlung der Platzierung innerhalb einer Gruppe entscheidet (in dieser Reihenfolge bei Gleichheit):

1. die größere Anzahl Punkte
2. der direkte Vergleich
3. das Torverhältnis aller Spiele, ausgenommen derer gegen schlechter platzierte Mannschaften.
4. die Anzahl der geschossenen Tore, ausgenommen derer gegen schlechter platzierte Mannschaften.
5. Ist bis dahin keine Entscheidung gefallen, wird ein Penalty-Schießen veranstaltet.

5.4 Verlängerung

Ist ein Spiel, bei dem ein Sieger feststehen muss, nach der regulären Spielzeit noch unentschieden, gibt es 5 Minuten Verlängerung ohne „Golden Goal“. Ist der Spielstand auch dann noch unentschieden, gibt es ein Penalty-Schießen.

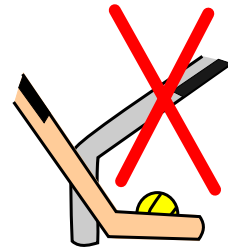
5.5 Penalty-Schießen

Bei einem Penalty wird „Mann-gegen-Mann“ gespielt. Ein Angreifer fährt mit dem Ball aus dem Mittelkreis auf das gegnerische Tor zu. Dort steht der gegnerische Torwart und hat die Möglichkeit, auf ihn zuzufahren. Der Angreifer darf sich ausschließlich in einer Vorwärtsbewegung dem Tor nähern. Sobald er stehen bleibt oder sich vom Tor entfernt, gilt der Penalty als „vergeben“. Der Torwart darf alles machen, was in den Regeln erlaubt

ist (also auch rückwärts fahren). Der Angreifer darf aus jeder Position schießen. Nach dem Schuss ist die Aktion beendet, d. h. es gibt keine Nachschussmöglichkeit. Wie beim 6,50 m Schießen stellt jedes Team 5 Spieler zum Penalty-Schießen, die abwechselnd schießen. Wenn danach Gleichstand herrscht, schießt abwechselnd jede Mannschaft, bis eine Mannschaft einen Vorsprung erspielt hat. Ein Spieler darf erst wieder schießen, nachdem 4 andere geschossen haben. (Ausnahme: Mannschaften, die das gesamte Spiel mit nur 3 oder 4 Spielern gespielt haben).

5.6 Schlägerhakeln

Es ist nicht erlaubt, die Kelle des eigenen Schlägers nach unten zeigen zu lassen, um auf diese Art den gegnerischen Schläger zu verhaken (siehe Abbildung).



© 2004 Deutsche Einradhockeyliga
Der aktuelle Modus ist auf der Homepage der
Deutschen Einradhockeyliga zu finden
(www.einradhockeyliga.de).