



QUEER VOLLEYBALL LEAGUE

| SPIELORDNUNG |

| SPIELORDNUNG DER QUEER VOLLEYBALL LEAGUE E.V. |

01 GRUNDSÄTZE	3
1.1 Aufbau der Liga	
1.2 Spiel-Saison	
1.3 Siegerehrungen	
1.4 Auf- und Abstiegsregelungen	
1.5 Nachrücken von Teams	4
02 REGELN	4
2.1 Spielregeln	
2.2 Spielmodus	
2.3 Spielpläne	
2.4 Spielberichtsbögen Trikotnummern	
2.5 Schiedsgericht	
2.6 Punktwertung in den Tabellen	6
2.7 Einsprüche zu Spielwertungen	
03 TEAM	6
3.1 Meldefristen für Teams Gruppeneinteilung	
3.2 Meldefristen für Spieler*innen	7
3.3 Teamgröße	
3.4 Aushilfsregelung für Spieler*innen	
3.5 Teamwechsel von Spielern*innen	
3.6 Abmeldung von Spielern*innen	8
3.7 Sanktionen bei fehlerhaftem Einsatz von Spieler*innen	
04 SPIELTAG	8
4.1 Spieltermine und Spielorte	
4.2 Bestätigung der Spieltermine	
4.3 Einladung	
4.4 Spielverlegungen	
4.5 Ausfall eines Spieltages	9
4.6 Verlegung eines Spieltages	
05 UNVOLLSTÄNDIGKEIT EINES TEAMS	9
5.1 Ausfall während einer Spielbegegnung	
5.2 Unvollständiges Team vor einer Spielbegegnung	
06 NICHTANTRETEN EINES TEAMS	10
6.1 Spielfähigkeit	
6.2 Nichtanreise eines Teams	
6.3 Spielplanänderungen durch Nichtantritt von Teams	
07 Q-CUP	11
7.1 Teilnahmeberechtigung	
7.2 Nachrücken von Teams	
7.3 Teilnahme von Spieler*innen	
7.4 Turniermodus	
7.5 Nichtantritt eines Teams	

01 GRUNDSÄTZE

1.1 AUFBAU DER LIGA

1.1.1 Die QVL [Queer Volleyball League] ist eine Hallenvolleyball-Liga.

1.1.2 Die Liga ist in unterschiedliche Spielklassen festgelegt:

_ ALL GENDER (Netzhöhe: 2,43m / Sätze bis 25 - 25 - 25)

_ FLINTA* (2,24m / Sätze bis 25 - 25 - 25)

_ SENIORS (2,35m / Sätze bis 25 - 25 - 15 / Mindestalter: 40 Jahre)

1.1.3 Die QVL ist innerhalb dieser Spielklassen in Level (A / B / C / D / usw.) und in Gruppen aufgeteilt.

1.1.4 Die Größe der Gruppen und die geografische Aufteilung innerhalb der einzelnen Klassen wird auf der DV [Delegiertenversammlung] festgelegt.

1.1.5 Die Spielberechtigung ist für die ALL GENDER, FLINTA* & SENIORS getrennt zu betrachten. Eine Teilnahme in allen Spielklassen ist durch eine separate Anmeldung möglich. Die Mitgliedsgebühr ist pro Spielklasse zu entrichten. Ein einmaliges Klassenübergreifendes Aushelfen ist ohne zusätzlichen Mitgliedsbeitrag möglich.

1.2 SPIEL-SAISON

1.2.1 Die Spiel-Saison einer jeden Spielklasse beginnt mit dem 1. Spieltag und endet mit dem letzten Spieltag der jeweiligen Spielklasse Level-übergreifend.

Die Spiel-Saison muss mindestens 6 Wochen vor der nächsten ordentlichen DV beendet sein.

1.3 SIEGEREHRUNGEN

1.3.1 Siegerehrungen finden nach Abschluss des letzten Spieltages in der Sporthalle statt.

Die Mitglieder eines Teams, das am Ende einer Saison den 1. Platz einer Gruppe belegt, bekommen eine Medaille. Die Medaillen werden vom Vorstand rechtzeitig beschafft und an die GruKos [Gruppenkoordinator*innen] versandt.

1.4 AUF- UND ABSTIEGSREGELUNGEN

1.4.1 Die Erstplatzierten einer Gruppe steigen in das nächsthöhere Level auf, wobei A das höchste Level ist.

1.4.2 Die Teams, die in Ihrer Gruppe den letzten Platz belegen, steigen in das nächsttiefere Level ab.

1.4.3 Für den Fall, dass mehr Teams von unten aufsteigen, als es „letzt-platzierte Teams“ gibt, steigen weitere Teams ab. Der Vorstand Spielbetrieb erarbeitet hierzu einen Level-Vorschlag anhand der Ergebnisse und stellt diesen auf der DV vor.

1.4.4 Die Auf- und Abstiegsregelungen können in Ausnahmefällen geändert werden, wenn Lücken in höheren Spielklassen durch Ausfälle von Teams oder die Einrichtung neuer Gruppen oder Staffeln zu schließen sind oder ein begründeter Antrag eines Teams vorliegt über den die DV entscheidet.

1.5 NACHRÜCKEN VON TEAMS

1.5.1 Außerhalb der festgelegten Auf- und Abstiegsregeln und abweichender Eingruppierung (siehe 3.1.3) kann ein Team nur mit dessen Einverständnis in eine höhere Spielklasse nachrücken bzw. in dieser verbleiben. Folgende Reihenfolge ist dabei zu beachten:

- _1_ vorletztes Team des höheren Levels, das normalerweise absteigen müsste
- _2_ zweitplatziertes Team des niedrigeren Levels
- _3_ letztplatziertes Team des höheren Levels, das normalerweise absteigen müsste

1.5.2 Innerhalb einer Gruppe wird die Reihenfolge durch Vergleich der Ergebnisse der Teams in der Abschlusstabelle ermittelt. Im Falle unterschiedlicher Größen der Gruppen wird die Vergleichbarkeit ggf. durch das Herausrechnen der Ergebnisse des letzten Teams in der Tabelle erzielt.

02 REGELN

2.1 SPIELREGELN

2.1.1 Es wird nach den offiziellen DVV-Regeln gespielt.

2.1.2 Ausnahmen sind:

- _ Aufgrund der hohen Anzahl von Spielen während eines Spieltages und der damit verbundenen Zeitbeschränkung wird nur auf zwei Gewinnsätze gespielt. Ein Satz wird mit 2 Punkten Vorsprung gewonnen. Es gibt keine Punktbegrenzung. Der Entscheidungssatz (3. Satz) wird bis 25 Punkte gespielt. Hat ein Team im dritten Satz 13 Punkte erreicht erfolgt ein Seitenwechsel ohne Pause
- _ Eine weitere Ausnahme ist die Reduktion der Teamgröße auf 5 Spieler*innen (siehe 6.).

2.1.3 Werden die DVV-Regeln während einer laufenden Saison der Queer Volleyball League geändert, so gelten bis deren Ende die bisherigen Regelungen fort.

2.2 SPIELMODUS

2.2.1 Innerhalb jeder Gruppe spielt jedes Team zweimal gegen alle anderen Teams, das heißt, die Saison ist in eine Hin- und Rückrunde aufgeteilt.

2.2.2 Hin- und Rückrundenspiele können am gleichen Tag stattfinden.

2.3 SPIELPLÄNE

2.3.1 Spielpläne werden vor dem ersten Spieltag vom Vorstand Spielbetrieb erstellt und den GruKos und Teamverantwortlichen zur Verfügung gestellt.

2.4 SPIELBERICHTSBÖGEN | TRIKOTNUMMERN

2.4.1 Es gibt einen modifizierten Spielberichtsbogen auf der Grundlage des offiziellen DVV-Bogens. Dieser gilt für alle Spielbegegnungen der QVL und muss regelgerecht ausgefüllt werden.

2.4.2 Alle Spieler*innen müssen eine gut erkennbare Nummer auf der Spielkleidung tragen. Weitere Vorgaben zur Spielkleidung sind im DVV-Handbuch geregelt. Dabei darf die Beinbekleidung unterschiedlich gestaltet sein.

2.4.3 Die Spieler*innen werden mit Ihren Trikotnummern und Geburtsdaten von den jeweiligen Teamverantwortlichen in den Spielberichtsbogen eingetragen.

2.4.4 Das Schiedsgericht überprüft vor Beginn einer Spielbegegnung alle Eintragungen.

2.4.5 Nach einem Spieltag werden die Spielberichtsbögen auf Vollständigkeit vom GruKo überprüft und an den Vorstand zur Auswertung geschickt.

2.5 SCHIEDSGERICHT

2.5.1 Neben der Teilnahme an den Spielbegegnungen müssen die Teams auch Schiedsgerichte stellen.

2.5.2 Ein Schiedsgericht besteht aus:

- _ 1. und 2. Schiedsrichter*in
- _ 2 Linienrichter*innen
- _ Schreiber*in & -Assistent*in

2.5.3 Das jeweilige Schiedsgericht ist dafür verantwortlich, dass die Spielbegegnungen rechtzeitig angepiffen werden, um den Spielplan im zeitlichen Rahmen eines Spieltags einzuhalten. Die Dauer von Spielunterbrechungen aller Art sind durch die DVV-Regeln geregelt.

2.5.4 In Gruppen mit 5 Teams, stellt das spielfreie Team auf beiden Feldern gleichzeitig das Schiedsgericht.

- _ Falls nicht genügend Personen für alle Rollen vorhanden sind, darf auf Linienrichter*innen & Assistent*innen verzichtet werden.

2.6 PUNKTEWERTUNG IN DEN TABELLEN

- 2.6.1 Zur Ermittlung der Rangfolge aller Gruppen und Level gelten die DVV-Regeln, soweit diese Spielordnung davon nicht abweicht.
- 2.6.2 Zur Ermittlung der Rangfolge aller Gruppen erhält das gewinnende Team bei einem 2:0 Sieg 3 Punkte und bei einem 2:1 Sieg 2 Punkte.
Das unterlegene Team erhält bei einem 1:2 Verlust 1 Punkt und bei einem 0:2 Verlust 0 Punkte.
- 2.6.3 Ergibt sich nach Anwendung dieser Regeln für eine Abschlusstabelle ein aufstiegs- oder abstiegsrelevanter Gleichstand für zwei oder mehr Teams, entscheidet das Los über die Platzierung.

2.7 EINSPRÜCHE ZU SPIELWERTUNGEN

- 2.7.1 Über Einsprüche zu Spielwertungen entscheidet der Vorstand gemäß der Spielordnung. Der Einspruch muss in schriftlicher Form an den Vorstand erfolgen.

03 TEAM

3.1 MELDEFRISTEN FÜR TEAMS | GRUPPENEITEILUNG

- 3.1.1 Alle Teams müssen sich bis zum 31. Oktober für die darauffolgende Saison anmelden, um eine vernünftige Planung zu gewährleisten.
- 3.1.2 Teams werden gemäß ihrer Leistung der Vorsaison eingruppiert. Neue Teams starten im untersten Level.
- 3.1.3 Die Delegiertenversammlung kann auf Antrag eines Teams eine abweichende Eingruppierung beschließen. Neue Teams, die eine höhere Eingruppierung beantragen, müssen auf der Delegiertenversammlung mit einem Sprecher/ einer Sprecherin vertreten sein und ihren Antrag begründen. Sollte der Antrag auf Höhergruppierung abgelehnt werden, müssen sie erklären, ob sie trotzdem in der kommenden Saison antreten. Bei Verneinung erlischt mit sofortiger Wirkung das Stimmrecht auf der Delegiertenversammlung.
- 3.1.4 Der Vorstand erstellt auf Grundlage der Anmeldungen etwa 14 Tage vor der Delegiertenversammlung eine vorläufige Übersicht aller teilnehmenden Teams der neuen Saison, die allen Teamverantwortlichen übermittelt wird.
- 3.1.5 Die endgültige Beschlussfassung über die Gruppeneinteilung erfolgt auf der Delegiertenversammlung. Bis zu diesem Datum sind verspätete Anmeldungen von Teams ohne Sanktionen möglich.
- 3.1.6 Eine verspätete Anmeldung nach der Delegiertenversammlung wird vom Vorstand überprüft. Wenn eine Einteilung ohne größeren Aufwand möglich ist und kein Veto eines Teams aus der betroffenen Gruppe vorliegt, gilt das nachgemeldete Team als spielberechtigt. Eine Höhergruppierung neuer Teams ist bei verspäteten Anmeldungen ausgeschlossen. Die Gebühr für diese Teams regelt die Finanzordnung.

3.2 MELDEFRISTEN FÜR SPIELER*INNEN

- 3.2.1 Die Anmeldung von mindestens 6 Spieler*innen für die kommende Saison muss bis zum 31. Dezember des Vorjahres der Saison beim Vorstand eingegangen sein.
- 3.2.2 Zum Spieltermin müssen sich alle Spieler*innen mit einem Dokument, in dem das Geburtsdatum vermerkt ist, ausweisen können.
- 3.2.3 Weitere Spieler*innen können über das Nachmeldeformular während der jeweiligen Spieltage der Saison nachgemeldet werden.
- 3.2.4 Sollte ein Team eine Person einsetzen, die bis zum Ende des Spieltages weder in der Anmeldung noch in der Nachmeldung verzeichnet ist, werden diesem Team alle Spiele sanktioniert, die mit dieser Person bestritten wurden. (siehe 3.7.)

3.3 TEAMGRÖßE

- 3.3.1 Ein Team darf aus maximal 15 Spieler*innen bestehen.
- 3.3.2 Jedem Team dürfen maximal 5 Spieler*innen pro Saison aushelfen. (siehe 3.4.)
Diese werden nicht zur maximalen Teamgröße gezählt.
- 3.3.3 Alle Spiele, bei denen Spieler*innen auf dem Spielberichtsbogen stehen, die dazu führen, dass die vorgenannten Maxima überschritten werden, werden sanktioniert. (siehe 3.7.)

3.4 AUSHILFSREGELUNG FÜR SPIELER*INNEN

- 3.4.1 Jede*r gemeldete Spieler*in darf maximal an einem Spieltag in einem anderen Team aushelfen.
Der Einsatz muss dem Vorstand über das Aushilfsformular bis zum Ende des Spieltages gemeldet werden.
- 3.4.2 Sanktioniert wird:
- _ Jeder nicht gemeldete Einsatz.
 - _ Ein Einsatz in einem niedrigeren Level.
 - _ Jeder weitere Einsatz.

3.5 TEAMWECHSEL VON SPIELERN*INNEN

- 3.5.1 Teamwechsel sind möglich, wenn die Saison der betreffenden Spielklasse noch nicht begonnen hat.
Der Wechsel ist dem Vorstand per E-Mail mitzuteilen.

3.6 ABMELDUNG VON SPIELERN*INNEN

- 3.6.1 Abmeldungen sind möglich, sofern ein Einsatz nicht stattgefunden hat.
Ein Einsatz hat stattgefunden, sobald der Name der Spieler*in auf dem Spielberichtsbogen notiert ist.
Eine Abmeldung ist dem Vorstand per E-Mail mitzuteilen.
Der Mitgliedsbeitrag wird dem Team gutgeschrieben.

3.7 SANKTIONEN BEI FEHLERHAFTEM EINSATZ VON SPIELER*INNEN

- 3.7.1 Sanktionen erfolgen über die Tabelle. Dem zu sanktionierenden Team werden pro betroffenem Spiel Punkte verrechnet, als hätte dieses Team das Spiel mit 0:2 Sätzen und 0:50 Ballpunkten verloren.
Beim gegnerischen Team bleiben die Ergebnisse unverändert.

04 SPIELTAG

4.1 SPIELTERMINE UND SPIELORTE

- 4.1.1 Spieltermine und -orte werden während der DV festgelegt und verteilt.

4.2 BESTÄTIGUNG DER SPIELTERMINE

- 4.2.1 Bis 6 Wochen vor Saison-Start der jeweiligen Spielklasse müssen die Spieltermine durch die Ausrichter der Spieltage den Teamverantwortlichen, den GruKos sowie dem Vorstand bestätigt werden.
4.2.2 Sollten Termine nicht bestätigt werden können, muss, bis Saison-Start einer Spielklasse proaktiv der Termin genannt werden, zu dem die Bestätigung möglich ist.

4.3 EINLADUNG

- 4.3.1 Die Einladung zum Spieltag soll bis 6 Wochen vor dem Termin an alle Verantwortlichen der Gruppe erfolgen. Dabei sind Ort der Halle, Uhrzeit der Hallenöffnung und des Spielbeginns mitzuteilen.

4.4 SPIELVERLEGUNGEN

- 4.4.1 In Ausnahmefällen können Spielbegegnungen verlegt werden, dabei ist zu beachten:
- _ Beide Teamverantwortlichen müssen zustimmen
 - _ Information über Ort und Zeitpunkt des Spiels an GruKo & Vorstand
 - _ unter Einverständnis aller Verantwortlichen können auch weitere Spielbegegnungen verschoben werden, damit die Menge an Spielen pro Spieltag gleichmäßig verteilt bleibt

4.5 AUSFALL EINES SPIELTAGES

- 4.5.1 Sollten Spieltage durch das ausrichtende Team abgesagt werden, ist zu beachten:
- _ bei Unverschulden des ausrichtenden Teams gibt es keine Sanktion (z.B. bei nachweislicher Fehlbuchung der Kommune, etc.)
 - _ bei eigenem Verschulden werden Sanktionen gemäß der Finanzordnung fällig
 - _ ausgefallene Spieltage müssen bis zum Ende der Saison nachgeholt werden, die Verlegung ist im Folgenden geregelt

4.6 VERLEGUNG EINES SPIELTAGES

- 4.6.1 In Ausnahmefällen (z.B. Entscheidungen von Kommunen, etc.) können Spieltage auch verlegt werden, dabei ist zu beachten:
- _ $\frac{3}{4}$ der Teamverantwortlichen müssen zustimmen
 - _ das Ergebnis ist bindend für alle Teams dieser Gruppe
 - _ Information über Ort und Zeitpunkt des Spieltags an GruKo & Vorstand

05 UNVOLLSTÄNDIGKEIT EINES TEAMS

5.1 AUSFALL WÄHREND EINER SPIELBEGEGNUNG

- 5.1.1 Verletzt sich ein*e Spieler*in während einer Spielbegegnung, muss das Team mit fünf Spieler*innen weiterspielen, falls keine weiteren Spieler*innen für dieses Team im Spielberichtsbogen eingetragen sind. Ab dem Zeitpunkt des Ausfalls gilt **Punkt 5.2.2**.

5.2 UNVOLLSTÄNDIGES TEAM VOR EINER SPIELBEGEGNUNG

- 5.2.1 Ein Team mit 5 Spieler*innen gilt als unvollständig.
- 5.2.2 In Ausnahmefällen dürfen Teams an einem einzigen Spieltag der Saison mit 5 Spieler*innen antreten. Dabei ist zu beachten:
- _ zu Beginn des Spiels muss das Team angeben, auf welcher Position der*die fehlende Spieler*in steht.
 - _ diese*r „Ghost“-Spieler*in (G) rotiert im Laufe des Spiels normal mit, so als wäre diese*r anwesend
 - _ ist diese*r in der Aufschlagsrotation, geht der Punkt direkt an das gegnerische Team ein weiteres
 - _ Antreten zu fünft an nachfolgenden Spieltagen ist nicht erlaubt und gilt als Nichtantritt
- 5.2.3 Ein Team mit weniger als 5 Spielern*innen gilt als spielunfähig und ist damit automatisch nicht angetreten (**siehe Punkt 6**).

06 NICHTANTRETEN EINES TEAMS

6.1 SPIELFÄHIGKEIT

6.1.1 Als Nichtantreten eines Teams gilt:

- _ Weniger als 5 Spieler*innen erscheinen zur Spielbegegnung
- _ 30 Minuten oder mehr nach angekündigtem Startzeitpunkt zur Spielbegegnung erscheinen

6.1.2 Das betreffende Spiel des spielunfähigen Teams wird mit 0:2 Sätze & 0:50 Ballpunkten gewertet. Das betreffende Team erhält zudem einen weiteren Minuspunkt. Das jeweilige gegnerische Team erhält 3 Punkte, 2:0 Sätze sowie 50:0 Ballpunkte gutgeschrieben.

6.2 NICHTANREISE EINES TEAMS

6.2.1 Falls ein Team an mindestens einem Spieltag nicht anreist, ist dieses Team in der Abschlusstabelle an die letzte Stelle zu setzen (Abstiegsplatz) und es sind alle Spiele dieses Teams zur Berechnung der Abschlusstabelle herauszurechnen.

6.2.2 In Ausnahmefällen können sich die Teamverantwortlichen der betroffenen Gruppe, die GruKos und der Vorstand einvernehmlich auf eine Lösung zur Abwendung der vorgenannten Regelung verständigen.

6.2.3 Für das nichtangereiste Team werden Sanktionen gemäß der Finanzordnung fällig.

6.3 SPIELPLANÄNDERUNGEN DURCH NICHTANTRITT VON TEAMS

6.3.1 Erklärt ein Team die Nichtanreise vor dem Spieltag, ist folgendes zu beachten:

- _ das Team informiert umgehend den Vorstand Spielbetrieb und alle anderen Verantwortlichen seiner Gruppe
- _ der GruKo und die verbleibenden Teamverantwortlichen der Gruppe einigen sich auf eine Anpassung des Spielplans

07 Q-CUP

Der Q-Cup, als Ergänzung zur Liga, basiert auf den vorgenannten Punkten 1 bis 6 der Spielordnung.

Der Termin muss zwischen dem 1. Februar und dem Ende der QVL-Spiel-Saison liegen. Termin, Austragungsort und GruKo werden auf der DV festgelegt.

7.1 TEILNAHMEBERECHTIGUNG

7.1.1 Zur Teilnahme am Q-Cup qualifizieren sich alle Teams, die in ihrer Gruppe am Ende der Saison den ersten Platz belegen.

7.1.2 Als weiteres Team qualifiziert sich der aktuelle Titelträger des vorherigen Q-Cup.

7.2 NACHRÜCKEN VON TEAMS

7.2.1 Sollte das Team von Platz 1 nicht am Q-Cup teilnehmen können oder bereits, als Sieger des Vorjahres qualifiziert, sein, so darf ein zweitplatziertes Team nachrücken. Folgende Reihenfolge ist dabei zu beachten:

- _1_ zweitplatziertes Team der gleichen Gruppe
- _2_ zweitplatziertes Team einer anderen Gruppe im gleichen Level
- _3_ zweitplatziertes Team eines anderen Levels

7.3 TEILNAHME VON SPIELER*INNEN

7.3.1 Alle Spieler*innen:

- _ müssen Mitglied der QVL sein in der Spiel-Saison, die in dem Kalenderjahr stattfindet, indem der Q-Cup stattfindet
- _ dürfen zusätzlich zur Liga-Phase einmal im Q-Cup aushelfen (gleiches Level oder höher)

7.4 TURNIERMODUS

7.4.1 Der Modus sollte:

- _ grundsätzlich flexibel an die Zahl der teilnehmenden Teams angepasst werden können
- _ aus einer Gruppenphase und einer darauffolgenden KO-Runde bestehen
- _ allen Teams möglichst gleich viele Spiele ermöglichen

Pro Spiel werden zwei Sätze gespielt. Die teilnehmenden Teams können sich darauf verständigen in der Gruppenphase nur einen Satz auszuspielen.

Bei der Siegerehrung erhält das siegreiche Team keine Medaillen, sondern einen Wanderpokal, der jedes Jahr an das nächste siegreiche Team weitergegeben und auf der DV an den Vorstand zurückgegeben wird

7.5 NICHTANTRITT EINES TEAMS

7.5.1 Für nichtangereiste Teams werden Sanktionen gemäß der Finanzordnung fällig.

Der Q-Cup, als Ergänzung zur Liga, basiert auf den vorgenannten Punkten 1 bis 6 der Spielordnung.

Der Termin muss zwischen dem 1. Februar und dem Ende der QVL-Spiel-Saison liegen. Termin, Austragungsort und GruKo werden auf der DV festgelegt.