

### [PDF Download](#)

Die Deutsche Paintball Liga richtet sich bis auf die folgenden Ausnahmen und zusätzlichen Regeln nach dem Regelwerk der European Paintball Federation (EPBF):

[http://www.epbf.net/ra\\_data/files/EPBF\\_rules\\_book\\_v1-03.pdf](http://www.epbf.net/ra_data/files/EPBF_rules_book_v1-03.pdf)

## Vorwort

Die Deutsche Paintball Liga steht für die Ausübung von Paintball als Team- und Turniersport nach fairen Regeln und sportlichem Verhalten.

Die Deutsche Paintball Liga nimmt ihre Pflichten, Rechte und Befugnisse auf der Grundlage der Regeln der European Paintball Federation (EPBF), mit Ausnahme der hier veröffentlichten Zusatzregeln, eigenverantwortlich und in Übereinstimmung mit geltendem Recht und anderen relevanten Bestimmungen von "European Paintball Federation"(EPBF) und "United Paintball Federation"(UPBF) wahr.

Die Liga regelt ihre eigenen Geschäftsbereiche in Ausübung ihrer Rechte und Befugnisse durch Regelwerk, AGB und Entscheidungen seiner Organe (Ligakoordinatoren, Hauptschiedsrichter und Schiedsrichter).

## **§1 Namen- und Eigentümerwechsel** (letzte Änderung 17.01.2015)

---

Um in der Deutschen Paintball Liga den Teamnamen oder den Eigentümer zu wechseln, muss zunächst folgendes Formular ausgefüllt werden: [Eigentümerwechsel](#) oder [Namenwechsel](#)

Nach Prüfung des Einverständnisses beider Eigentümer und Eingang der Gebühr wird der Wechsel durch die DPL vollzogen und den Eigentümern bestätigt.

Bei einem Wechsel von einem Teamnamen/Eigentümer oder bei Erwerb eines freien Startplatzes in einer geschlossenen Spielklasse von der DPL fallen folgende Gebühren an:

### 1. Bundesliga:

1.190,00 € Eigentümerwechsel

1.190,00 € Namenswechsel

### 2. Bundesliga:

892,50 € Eigentümerwechsel

892,50 € Namenswechsel

### 3. Bundesliga:

595,00 € Eigentümerwechsel

595,00 € Namenswechsel

### Regionalliga:

357,00 € Eigentümerwechsel

357,00 € Namenswechsel

### Oberliga:

238,00 € Eigentümerwechsel

238,00 € Namenswechsel

### Verbandsliga

119,00 € Eigentümerwechsel

119,00 € Namenswechsel

Diese Beträge müssen an die DPL GmbH abgeführt werden.

#### Hinweise:

- Bei dem Kauf eines Spots geht die sportliche Berechtigung (Seeding) immer mit über auf das neue Team.
- Namens- und Besitzerwechsel sind nur außerhalb der Sommersaison möglich und für bestätigte und bezahlte Startplätze.
- Eure Team Supporter können sich bis zu 40% der obigen Gebühren anrechnen lassen wenn sie Sponsoren der DPL sind.

#### Ausnahmen:

1. In 2015 fallen in der Verbandsliga keine Gebühren an, wenn ein freier Startplatz direkt von der DPL erworben wird.
2. Bei Hinzufügen eines deutschen Städtenamenzusatzes fallen keine Gebühren für einen Namenswechsel an. Diese Ausnahme betrifft nicht die Änderung eines Städtenamenzusatzes.
3. Hat ein Team mehrere Mannschaften, muss das Team bei einem Eigentümer- oder Namenswechsel nur einmal die Gebühr für die Mannschaft in der höchsten Spielkasse zahlen. Dies gilt nur wenn der Wechsel für alle Teams gleichermaßen vollzogen werden soll.
4. Kann ein Team bei Auf- oder Abstieg nicht in seiner Wunschregion für die kommende Saison gesetzt werden, wird es bei der Vergabe von nachträglichen frei werdenden Startplätzen durch die DPL bevorzugt und es entfallen die Wechselgebühren.

## **§ 2 Spielerpässe** (letzte Änderung 27.05.2014)

---

### 2.1

Die Spieler müssen einen gültigen Spielerpass vorweisen, um an der Liga teilnehmen zu können. Die Spieler müssen ihren Spielerpass immer auf dem Turnierfeld vorzeigen können. Keinem Spieler ist es erlaubt, an der Liga teilzunehmen, wenn er vor dem Spiel seinen Spielerpass nicht vorzeigen konnte. Nur den Spielern, die im Besitz eines gültigen Spielerpasses und eines ordnungsgemäßen Lichtbildausweises sind, wird es erlaubt, die Spielfelder in Spielkleidung zu betreten.

### 2.2

Die Spielerpässe können nur online über die Internetseite der "European Paintball Federation" (EPBF) angefordert werden. Spielerpässe müssen mindestens 10 Werktage vor dem Spieltag angefordert werden, an dem der Spieler zum Einsatz kommt. Bei Anforderung eines Spielerpasses kürzer als 10 Werktage vor dem Spieltag, an dem der Spieler zum Einsatz kommen soll, fallen pro Pass 10,- € zusätzliche Gebühren an.

2.3

Müssen Spieler-ID-Karten, aus Gründen welche die DPL nicht zu vertreten hat (z.B. Verlust seitens der Mannschaft), erneut ausgehändigt oder produziert werden, fällt eine Verwaltungsgebühr von 15,- € pro Spielerpass an.

2.4

Der Teamname auf dem Spielerpass muss mit dem Teamnamen übereinstimmen, der sich auf der Spielerliste befindet, auf die sich die Spieler vor dem Spieltag eingetragen haben. Die Nummerierung der Schwesterteams gehört nicht zum Namen.

2.5

In begründeten Ausnahmefällen kann ein Spieler auch ohne Spielerpass am Ligatag teilnehmen. In diesem Fall muss der Spieler vorab dem Ligakoordinator gemeldet werden und von diesem an [info@dpl-manager.de](mailto:info@dpl-manager.de) gemeldet werden. Vor Beginn des kommenden Spieltages muss der Spielerpass dem Ligakoordinator ohne Aufforderung gezeigt werden. Erfolgt dies nicht, werden alle Spiele des Spieltages (an dem der Spieler ohne Spielerpass teilgenommen hat) aberkannt.

### § 3 Spielberechtigung

---

3.1

Um in der Deutschen Paintball Liga spielberechtigt zu sein, muss der Spieler das 18. Lebensjahr vollendet haben. Allen Spielern muss auf legale Weise erlaubt sein, in Deutschland Paintball zu spielen.

3.2

Jeder Spieler muss die AGB der DPL GmbH gelesen und akzeptiert haben: <http://epbf-dpl.paintball.biz/area-visitor/impressum.php>

3.3

Für die Spielberechtigung eines Teams ist es erforderlich, dass die Startgebühr vor dem ersten Spieltag entrichtet wurde und ein spielfähiger Kader im System gemeldet wurde. Weiterhin ist es notwendig, dass die Spielerpassgebühren für ein spielfähigen Kader vor dem ersten Spieltag entrichtet worden sind(siehe auch § 4.4).

3.4

1. Pro Saison wird ein Spieler nur für den Spielklassenblock darunter spielberechtigt. Die Spielklassenblöcke sind wie folgt eingeteilt.
  1. Block: 1. Bundesliga / 2. Bundesliga
  2. Block: 3. Bundesliga / Regionalliga
  3. Block: Oberliga / Verbandsliga
  4. Block: Landesliga / Bezirksliga

Die Platzierung des Teams auf einem Auf- oder Abstiegsplatz spielt dabei keine Rolle. Es zählt einzig die Spielklasse des Vorjahres.

Beispiel:

Spieler die in 2013 "1. Block: 1. Bundesliga / 2. Bundesliga " gespielt haben, dürfen 2014 in "2. Block: 3. Bundesliga / Regionalliga " antreten.

2. Die Spielberechtigung von Spielern aus anderen Serien und Ligen muss bei der DPL vorab schriftlich angefragt werden.

## § 4 Roster/Kader (letzte Änderung 24.03.2015)

---

4.1 10 Tage vor dem ersten Ligaspieltag der 1., 2. & 3. Bundesliga und Regionalliga werden die Kader geschlossen. Dann können keine Spieler mehr nachgemeldet werden. In den Ober-, Verbands-, Landes- und Bezirksligen werden die Kader jeweils 10 Tage vor den einzelnen Spieltagen geschlossen. Nach den Spieltagen werden sie für Nachmeldungen aber wieder geöffnet.

4.2 Die Spieler können ihr Team während einer Saison nicht wechseln. Sind sie einmal in einem Team eingetragen, dürfen sie in dem Kalenderjahr nicht für ein anderes Team spielen.

Ausnahme[1]: § 5 Schwesterteamregelung

Ausnahme[2]: § 13 Transferfenster

4.3 Kein Spieler darf auf mehr als einer Spielerliste stehen.

Ausnahme[1]: § 5 Schwesterteamregelung

Ausnahme[2]: Mitglieder der Nationalmannschaft dürfen in den offiziellen Trainingskadern zusätzlich gemeldet sein.

4.4 Spieler, die sich unter falschem Namen registriert haben und am Spielbetrieb teilnehmen, werden für die gesamte Saison von der DPL ausgeschlossen.

4.5 Während einer Saison dürfen die Teams - wie folgend aufgelistet - Spieler einsetzen

<b>Spielklasse</b>	<b>Im Kader</b>	<b>Im Matchkader</b>	<b>Auf dem Spielfeld</b>
1. Bundesliga	12	7	5
2. Bundesliga	12	7	5
3. Bundesliga	12	7	5
Regionalliga	12	7	5
Oberliga	12	7	5
Verbandsliga	12	7	5
Landesliga	10	-	5
Bezirksliga	8	-	3
Pro Liga	14	7	5
Semi Pro Liga	12	Race to 2: 7	5
Amateur Liga	8	Race to 2: 5	3

4.6 Um spielberechtigt zu sein muss jedes Team ein spielfähigen Kader gemeldet haben. Die Mindestspieleranzahl für einen spielfähigen Kader sind folgende:

1.,2.,3. Bundesliga, Regionalliga, Oberliga, Verbandsliga, Landesliga, Pro Liga und Semi Pro Liga: 5 Spieler

Bezirksliga und Amateur Liga: 3 Spieler

4.7 Die Matchkader in den Ligen im "Race to" Format werden nur angenommen, nachdem

alle Gebühren vollständig bezahlt wurden.

4.8

Einem Spieler wird es verboten, in einem Team zu spielen,  
- wenn sein Name bereits auf der Liste eines anderen Teams steht  
Ausnahme[1]: § 5 Schwesterteamregelung

- wenn er vom Turnier suspendiert wurde oder  
- durch einen verbotenen Ligawechsel.

In Falle eines Verstoßes gelten alle Spiele dieses Teams als verloren.

---

## § 5 Schwestermannschaften (letzte Änderung 02.02.2015)

---

5.1

Als Schwesterteams gelten Mannschaften mit gleichem Besitzer und gleichem Mannschaftsnamen. Hier sind weitere Mannschaften eines Teams immer mit Nummerierungen zu versehen. Diese richten sich in absteigender Reihenfolge nach den Spielklassen, in denen die Schwestermannschaften gemeldet sind. Die Mannschaft in der höchsten Spielklasse hat dabei keinen Zusatz und die Schwestermannschaft in der zweithöchsten Spielklasse hat den Zusatz 2.

Beispiel:

Spielklasse Regionalliga => Musterteam Musterstadt

Spielklasse Verbandsliga => Musterteam Musterstadt 2

5.2

1. Spieler einer Schwestermannschaft, die in einer unteren Spielklasse eingeschrieben sind, können einmal in einer Mannschaft desselben Teams (=Schwestermannschaft) in einer höheren Spielklasse spielen, indem sie einen freien Platz im Kader für diese Saison benutzen, ohne sich in der höheren Spielklasse festzuspielen.
2. Hilft der Spieler ein zweites Mal in einer höheren Spielklasse aus, spielt er sich dort fest. Gleichzeitig erlischt seine Spielberechtigung für die untere Spielklasse. In diesem Fall wird der Spieler in dem Kader des neuen Teams verschoben und eine neuer Spielerpass gebührenpflichtig für eine Verwaltungsgebühr von 15,- € ausgestellt. Der alte Spielerpass ist an DPL GmbH, Veynastr. 4, 53894 Mechernich zu senden.
3. Sofern der aushelfende Spieler in einer offenen Spielklasse (Bezirks- oder Landesliga) gemeldet ist, muss er zunächst einen Spieltag in seiner gemeldeten Spielklasse antreten, bevor er von der Aushilfsregel Gebrauch machen kann.
4. Der aushelfende Spieler darf maximal drei Spielklassen tiefer gemeldet sein.  
(Gültig ab 2015)

**Beispiel:**

RL => 1.BL ist möglich

VL => 2.BL ist nicht möglich

5.3

Verschiedene Mannschaften (z.B. Mustermannschaft Musterstadt 1 und Mustermannschaft Musterstadt 2) eines Teams können immer nur den gleichen Besitzer haben.

5.2

Jeder Teambesitzer darf nur eine Mannschaft in der DPL haben, keine weiteren unter einem anderen Teamnamen. (Gültig ab 2016) Bestehende Besitzverhältnisse, die dieser Bestimmung widersprechen, werden im Einzelfall in beidseitigem Einvernehmen bereinigt.

### § 6 Teamkleidung, -logo und -name (letzte Änderung 06.03.2015)

---

#### 6.1

Jedes Team muss durch das Tragen einheitlicher Oberkörperbekleidung erkenntlich sein. Ab 2015 müssen alle Spieler, in den geschlossenen Spielklassen, Hosen in der selben Grundfarbe wie Ihre Mitspieler tragen.

#### 6.2

Der Besitzer schlägt bei Anmeldung seines Teams einen Namen vor, der von der DPL geprüft und genehmigt wird. Der Name muss aus zwei Bestandteilen bestehen: Namenszusatz + Städtename, in beliebiger Reihenfolge.

**Beispiele:**

Cologne Predators  
Enrage Duesseldorf

Der Name kann einen Sponsor als dritten Bestandteil haben, sofern diese Marke auch Sponsor der DPL ist.

**Beispiel:**

Emsdetten JE Factory

Die DPL schützt den Namen ihrer Teilnehmer. Dazu behält sie sich das Recht vor, Teamnamen oder Namensbestandteile abzulehnen, die gleich oder zu ähnlich sind wie bestehende Teamnamen.

**Beispiel:**

Maddogs Augsburg und Mad Dogs Berlin sind möglich, Mad Dogs Berlin und Berlin Mad Dog aber nicht.

Teamnamen sollen keine Sonderzeichen enthalten und der normalen Orthographie entsprechen.

#### 6.3

Teamname, Spielername und Spielernummer sind ab der Landesliga auf einer einheitlichen Oberbekleidung verpflichtend.

1. Teamname

- Alle Teams - von 1. Bundesliga bis einschließlich Verbandsliga - müssen in ihrem Teamnamen einen deutschen Städtenamenszusatz tragen.  
Ausnahme: Alle Teams der Saison 2013 haben ein Bestandsrecht und dürfen auch weiterhin Städtenamenszusätze aus dem nicht deutschsprachigen Ausland führen. Sollten diese Teams aus den geschlossenen Ligen absteigen oder eine Saison nicht gemeldet sein, verfällt dieses Recht.
- Spieler, die über die Schwestermannschaftsregelung oder durch

Spielertransfer innerhalb der laufenden Saison in einer neuen Mannschaft spielen, können dort in einem Reservetrikot spielen. Dieses muss keinen Spielernamen haben.

### 2. Spielername

- Auf der Rückseite des Trikots oberhalb der Nummer ist zentriert und gut lesbar der Familienname des jeweiligen Spielers aufzuführen. Bis 2016 darf auch noch der Vorname mit auf dem Trikot stehen. Auf Antrag kann die DPL Ausnahmen genehmigen (z.B. bei gleichen Familiennamen).
- Der Spielername muss mit im Kader angegebenen Namen des jeweiligen Spielers übereinstimmen.
- Es sind Blockbuchstaben zu verwenden, deren Schriftgröße maximal 9 cm betragen darf.
- Der Spielername muss sich klar von den Farben der Spielkleidung abheben. Die Buchstaben müssen einfarbig sein und können zur besseren Lesbarkeit mit einer neutralen Umrandung, einer Schattierung oder einer Markierungslinie versehen werden.

### 3. Spielernummer

- Auf der Rückseite des Trikots ist zentriert und gut lesbar eine Nummer abzubilden. Es ist eine Schriftgröße zwischen 25 cm und 35 cm zu verwenden sowie Zahlen zwischen 1 und 99.
- Die Nummern dürfen nur aus einer Farbe bestehen. Sie können zur besseren Lesbarkeit mit einer neutralen Umrandung, einer Schattierung oder einer Markierungslinie versehen werden. Die Farbe der Nummer muss sich klar von den Farben der Spielbekleidung abheben. Auf einem gestreiften, geteilten oder karierten Trikot sind die Nummern auf einem einfarbigen Hintergrund anzubringen.
- In der 1. und 2. Bundesliga ist die Spielernummer zusätzlich auf dem Hopper in 10 x 5 cm (Höhe x Breite) je Ziffer verpflichtend.

## 6.4

Auf der Teamkleidung, im Logo und im Teamnamen dürfen weder politische, militärische, religiöse und/oder diskriminierende Zeichen oder Wörter verwendet werden.

## 6.5

### 1. Einbindung des DPL-Logos

- Alle Bundesligateams sind dazu verpflichtet, auf einem Ärmel in Schulterhöhe das offizielle DPL-Logo gut sichtbar zu platzieren. Die Höhe des DPL-Logos muss mindestens 5 cm betragen.

### 2. Einbindung des Spielklassenlogos

- Die DPL legt den Teams nahe, auf dem anderen Ärmel in gleicher Höhe das Spielklassenlogo zu platzieren. Zugelassene Möglichkeiten sind die direkte grafische Einarbeitung bei neuem Jerseydruck oder das Anbringen per Aufnäher.

### 3. Empfehlung

- Allen anderen Teams aus Regional-, Ober-, Verbands-, Landes- und Bezirksligen ist der Aufdruck des offiziellen DPL-Logos und ihres jeweiligen Spielklassenlogos gestattet, aber nicht verpflichtend.

Alle Logos in Druckformat: <http://www.dpl-online.de/media-more/downloads>

## 6.6

Die Farbe Gelb ist geschützt. Sie darf für keinerlei Ausrüstungsgegenstände der Spieler verwendet werden. Orange ist normal verwendbar. Im Zweifelsfall entscheidet der

leitende Schiedsrichter. Diese Regel wird die DPL nur in den geschlossenen Spielklassen anwenden und empfiehlt sie für alle Spielklassen.

Hinweis:

Sollten Trikots für 2014 bereits gedruckt worden sein oder aus 2013 wieder verwendet werden, können auf Anfrage über [ulrich@dpl-manager.de](mailto:ulrich@dpl-manager.de) Ausnahmen für die Saison 2014 erteilt werden. Generell können bei Unsicherheiten oder Fragen zu § 6, alle Dinge wie Namen, Logos, Jerseydesigns und Farben vorab an [ulrich@dpl-manager.de](mailto:ulrich@dpl-manager.de) geschickt werden, um eine Freigabe zu bekommen.

Die DPL orientiert sich an folgenden Farbcodes

<b>Pantone</b>	<b>RAL</b>
101	1016
102	1016
107	1016
108	1018
109	1018
116	1018
3945	1016
3955	1016
3965	1016
803	1018

## § 7 "Race to" Format Regeln

---

### 7.1

Für alle "Race to" Format gilt: Von der gesamten Spielfeldseite der Pit-Tents ist keiner berechtigt, Ansagen an sein Team zu geben. Von den Kopfseiten der Spielfelder sind Ansagen ebenfalls für keinen zulässig. Auf der gegenüberliegenden Seite der Pit-Tents sind Ansagen außerhalb des Sicherheitsabstandes von 2 m von jedem zulässig. Der Abstand wird durch eine Absperrung kenntlich gemacht.

Bei erstmaligem Verstoß gibt es eine Verwarnung. Bei erneuter Zuwiderhandlung wird der Spieler für den betreffenden Tag der Sportstätte verwiesen.

### 7.2

Nur die Spieler(mit gültigen ID-Karten) und die Pit-Crew der aktuellen oder folgenden Begegnungen, dürfen den abgegrenzten Bereich um die Pit-Tents betreten.

### 7.3

Der Coach unterliegt in der Coaching-Zone der Pflicht eine Maske zu tragen.

## § 8 Allgemeine Sicherheitsregeln

---

### 8.1

Jede Person (Spieler, PitCrew, Besucher, Medienvertreter usw.) ist verpflichtet, sich vor Betreten des Spielfeldes anzumelden und den Veranstalter sowie Spielfeldbetreiber im

gesetzlich zulässigen Rahmen von der Haftung frei zu stellen.

8.2

Das Netz des Spielfeldes darf von außen nicht berührt werden.

8.3

Eine voll funktionsfähige Laufsocke ist der einzig zulässige Schutz für den Lauf eines Markierers außerhalb des Spielfeldes. Laufreiniger werden nicht als Ersatz akzeptiert.

8.4

Bei Zuwiderhandlung gegen diese Sicherheitsregeln ist mit dem Verweis vom Austragungsort zu rechnen. Veranstalter und Spielfeldbetreiber sind verpflichtet, alle Sicherheitsbestimmungen jederzeit durchzusetzen.

### § 9 Paintballs (letzte Änderung 07.02.2015)

---

9.1

In der Bezirks-, Landes-, Verbands- und Oberligen gilt "Field Paint Only" (FPO). Es dürfen nur die originalen zwei Paintballsorten der DPL verwendet werden. Diese können nur vor Ort auf dem jeweiligen Austragungsort vom Spielfeldbetreiber oder Ligakoordinator erworben werden. In Ausnahmefällen (z.B. Lieferverzögerungen oder Beschädigungen) kann der Ligakoordinator oder Spielfeldbetreiber nach Genehmigung durch die DPL alternative Paintsorten anbieten. In den Regional- und Bundesligen gilt "Sponsor Paint Only" (SPO). Es dürfen eigene Paintballs mitgebracht werden, wenn sie den Gegebenheiten der folgenden Paragraphen entsprechen.

9.2

Die Schalenfarben rot und pink sind nicht zulässig. Als Farbe für die Füllung ist einzig gelb zugelassen.

Um das Spiel interessanter für Zuschauer vor Ort und bei Übertragungen zu machen, so dass sie den Spielverlauf besser verfolgen können, sind nur noch Paintballs mit einer Hülle in Lime green (Pantone 375c, 376c, 368c) und Bright orange (Pantone 1505c, 021c, 1585c) erlaubt. (gültig ab 2016)

Die DPL orientiert sich an folgenden Farbcodes

<b>Pantone</b>	<b>RAL</b>
101	1016
102	1016
107	1016
108	1018
109	1018
116	1018
3945	1016
3955	1016
3965	1016
803	1018

### § 10 Ermittlung von Ranglisten (letzte Änderung 23.07.2014)

---

## 10.1

### **Tagesranking im HTB-Format**

In einer Partie im HTB-Format spielen zwei Teams einen Punkt aus. Nach jeder Partie erhält die siegreiche Mannschaft 3 Match-Punkte und die besiegte 0 Match-Punkte, bei einem Unentschieden jede Mannschaft 1 Match-Punkt. Die erreichten Match-Punkte nach einem Spieltag werden addiert und ergeben so für jeden Spieltag eine Rangliste der Mannschaften. Bei Punktgleichheit entscheidet die Addition des ED über die Reihenfolge der Platzierung. Dies ist Differenz der nicht markierten Spieler (ED). Sollten danach zwei Mannschaften immer noch gleich platziert sein, entscheidet das Gesamtergebnis aus den Partien gegeneinander (Direkter Vergleich). Falls auch hier das Ergebnis gleich ist, wird ein Entscheidungsspiel im 1 vs. 1 Format ausgetragen. Dieses 1 vs. 1 Shootout wird von zwei selbstbestimmten Spielern der jeweiligen Mannschaft ausgetragen. Die Spielzeit wird auf 3 Minuten beschränkt. Kann während der Spielzeit kein Sieger eindeutig ermittelt werden entscheidet die Entfernung zur Gegnerischen Startbase. Der Spieler der sich näher an der Gegnerischen Startbase befindet gewinnt das Shootout für sein Team.

Zusatz:

ED = Elimination Difference

#### **Bsp.1**

Team A = drei nicht markierte Spieler

Team B = null nicht markierter Spieler

Errechnung der ED

Team A:  $3 - 0 = +3$

Team B:  $0 - 3 = -3$

#### **Bsp.2**

Team A = drei nicht markierte Spieler

Team B = ein nicht markierter Spieler

Errechnung der ED

Team A:  $3 - 1 = +2$

Team B:  $1 - 3 = -2$

#### **Bsp.3**

Team A = drei nicht markierte Spieler

Team B = drei nicht markierter Spieler

Errechnung der ED

Team A:  $3 - 3 = 0$

Team B:  $3 - 3 = 0$

#### **Kriterien zur Bestimmung der Reihenfolge**

1. Match-Punkte
2. ED
3. Direkter Vergleich
4. Entscheidungsspiel, 1on1

NoShow: Tritt ein Team an einem Spieltag nicht an, werden alle bisherigen und folgenden Spiele an diesem Spieltag nicht gewertet.

Nur der Hauptschiedsrichter zusammen mit dem jeweiligen Ligakoordinator können eine NoShow-Entscheidung treffen.

### **Gesamtranking im HTB-Format**

Nach jedem Spieltag erhält jede Mannschaft DPL-Punkte für die jeweils erreichte Platzierung. Diese erreichten DPL - Punkte werden nach jedem Spieltag addiert und ergeben so eine Reihenfolge der Mannschaften, dem Gesamt - Ranking. Bei Punktgleichheit entscheidet die Anzahl der höchsten Spieltagplatzierungen. (Bsp: Team A erreichte an jedem Spieltag den 2ten Platz. Team B wurde am ersten Spieltag 1ter und an allen anderen Spieltagen letzter = Team B wird vor Team A gelistet, da sie die meisten höchsten Tagesplatzierungen erreicht haben) Sollten danach zwei Mannschaften immer noch gleich platziert sein, entscheidet das Gesamtergebnis aus den Partien gegeneinander (Direkter Vergleich). Falls auch hier das Ergebnis gleich ist, wird ein Entscheidungsspiel im 1 vs 1 -Format ausgetragen.

Zusatz:

Zu vergebene DPL-Punkte nach jedem Spieltag:

1. Platz= 100 Pkt.
  2. Platz= 95 Pkt.
  3. Platz= 90 Pkt.
- usw.

### **Kriterien zur Bestimmung der Reihenfolge**

1. DPL - Punkte
2. Anzahl der höchsten Spieltagplatzierung
3. Direkter Vergleich
4. Entscheidungsspiel, 1on1

10.2

### **Gesamtranking im "Race to" Format**

In einer Partie im "Race to" Format spielen zwei Teams mehrere Punkte aus (Race to 2, Race to 4). Nach jeder Partie erhält die siegreiche Mannschaft 1 Match-Punkt und die besiegte 0 Match-Punkte. Die erreichten Match-Punkte nach allen Spieltagen werden addiert und ergeben so eine Rangliste der Mannschaften. Bei Punktgleichheit entscheidet die bessere Differenz zwischen gewonnen und verlorenen Punkten aller Partien. Falls auch hier das Ergebnis gleich sein sollte, entscheidet die höhere Anzahl der gewonnen Punkte aller Partien. Sollten danach immer noch zwei Mannschaften gleich platziert sein, entscheidet das Gesamtergebnis aus allen Partien gegeneinander (Direkter Vergleich). Falls es auch hier zu einem Gleichstand kommt, entscheidet das Ergebnis der letzten Partie (aus der Rückrunde), die Platzierung.

### **Kriterien zur Bestimmung der Reihenfolge im "Race to" Format**

1. Anzahl der gewonnen Partien
2. Differenz zwischen gewonnen und verlorenen Punkten
3. Höhere Anzahl der gewonnen Punkte
4. Direkter Vergleich
5. Ergebnis der letzten Partie (aus der Rückrunde)

NoShow während der Hinrunde: Hat ein Team während der laufenden Hinrunde eine

NoShow, werden alle bisherigen und folgenden Spiele bis zum Ende aller Spieltage des Teams nicht gewertet.

NoShow während der Rückrunde: Hat ein Team während der laufenden Rückrunde eine NoShow, werden alle bisherigen und folgenden Spiele der Rückrunde des Teams nicht gewertet. Die Ergebnisse der Hinrunde bleiben bestehen.

NoShow in einer Spielklasse mit nur einer Runde: Hat ein Team während der laufenden Saison eine No Show, werden alle bisherigen und folgenden Spiele bis zum Ende aller Spieltage des Teams nicht gewertet.

Nur der Hauptschiedsrichter zusammen mit dem jeweiligen Ligakoordinator können eine NoShow-Entscheidung treffen.

10.3

Teams haben unverzüglich nach Beendigung des Spiels die Möglichkeit, die Eintragung des Ergebnisses per Unterschrift auf dem Scoresheet zu bestätigen bzw. auf eine fehlerhafte Eintragung hinzuweisen. Teams, die von einer Überprüfung absehen, erkennen das Ergebnis automatisch an.

Dies hat nichts mit der Anerkennung von Schiedsrichterentscheidungen zu tun. Lediglich der Teamcaptain kann dem Hauptschiedsrichter Anliegen vor Eintragung des Ergebnisses vortragen, um eine Erklärung zu bekommen.

10.4

Unterschreitet eine Staffel die Teamanzahl von mindestens fünf Teams durch No Shows, kann der betreffende Ligakoordinator mit Einverständnis der Teams einen Spieltag absagen. In diesem Fall gelten die Tabellenplatzierungen des vorherigen Spieltages.

---

## § 11 Titel (letzte Änderung 13.08.2014)

---

11.1

Nach dem letzten Spieltag erlangt das erstplatzierte Team der 1. Bundesliga den Titel "Deutscher Meister".

Der Gewinner des Winterfinale erlangt den Titel "Hallenmeister".

Der Gewinner des Bezirksliga-, Landesliga-, Verbandsliga- und Oberligapokals erlangt den Titel "Pokalsieger".

Der Gewinner der Spielklasse je Regionen erlangt den Titel "Meister der Spielklasse, Name Austragungsort"

Der Gewinner des 1on1 Championship erlangt den Titel "1on1 Champion".

(Beispiel: Meister der Bezirksliga Hahn)

11.2

Das Erlangen des Titels "Deutscher Meister", "Hallenmeister", "Pokalsieger", "Meister der Spielklasse" und "1on1 Champion" berechtigt den Titelinhaber zum Tragen des entsprechenden Abzeichens auf dem Trikot.

Die Anzahl der Abzeichen auf dem Trikot sind wie folgt gestaffelt:

Bis vier Titel: ein Abzeichen

Ab fünf Titel: zwei Abzeichen

Ab zehn Titel: drei Abzeichen

Ab zwanzig Titel: vier Abzeichen

Der "Meisterstern" und die Sterne für "Meister der Spielklassen" sind auf der linken Brust zu platzieren. Die Abzeichen für "Hallenmeister" und "Pokalsieger" sind auf einem Oberarm zu platzieren.



Abzeichen in Druckformat:

<http://dpl-online.de/images/dpl/download/dateien/DPL-Meisterembleme.zip>

## § 12 Auf- und Abstieg (letzte Änderung 24.10.2014)

---

### 12.1

Auf der Webseite der Deutschen Paintball Liga werden die Tabellen aller Spielklassen geführt. Hier sind die Auf- und Abstiegsplätze mit Pfeilen und Farben gekennzeichnet. Nach Eingabe der Ergebnisse des letzten Spieltages steht das Gesamtranking der Saison fest. Dieses legt fest, welche Teams für die kommende Saison aufgestiegen sind (grüner Pfeil, grüner Hintergrund), welche Teams die Spielklasse gehalten haben (kein Pfeil, weißer Hintergrund) und welche Teams abgestiegen sind (roter Pfeil, roter Hintergrund). Vor der Freischaltung der Anmeldung für die kommende Saison werden die Teams entsprechend ihrer Platzierungen in die jeweiligen Spielklassen verschoben. Hinweis:

Sind in einer Spielklasse zum Beispiel zwölf Startplätze und zwei Absteiger ausgeschrieben, aber nur zehn Teams angetreten, gibt es keinen Absteiger.

### 12.2

Vor Freischaltung der Anmeldung kommuniziert die DPL eine Frist zur Bestätigung der Startplätze in geschlossenen Ligen. Startplätze, die nach Ablauf der Frist nicht bestätigt wurden, fallen zurück an die DPL. Danach gibt es ein Zeitfenster, indem sich Teams für diese freien Startplätze in geschlossenen Ligen bewerben können (Bewerbungen sind auch vorher möglich). Nach Ablauf der Bewerbungsfrist gibt die DPL die Vergabe der Startplätze bekannt. Bitte beachtet die hierfür anfallenden Gebühren nach § 1 Namens- und Besitzerwechsel.

[Bewerbungsformular](#)

### 12.3

In den geschlossenen Spielklassen - 1., 2., 3. Bundesliga, Regionalligen, Oberliga und Verbandsliga - kann ein Team innerhalb einer Staffel nur eine Mannschaft stellen. Eine zweite Mannschaft desselben Teams (Schwesterteam) kann nicht in die gleiche Staffel einer geschlossenen Spielklasse auf- oder absteigen, auch dann nicht, wenn sie sich dafür qualifiziert.

Steigt eine Mannschaft in die Staffel einer geschlossenen Spielklasse ab, in der sich bereits ein Schwesterteam befindet, steigt die zweite Mannschaft des Teams

zwangsweise ab. Durch den Zwangsabstieg des Schwesterteams steigt in der betreffenden Staffel der bestplatzierte Absteiger nicht mehr ab.

Landet eine Mannschaft im Gesamtranking auf einem Aufstiegsplatz, welcher für einen Aufstieg in eine Staffel einer geschlossenen Spielklasse berechtigen würde, in der sich bereits ein Schwesterteam befindet, kann es nicht aufsteigen. In der höheren Liga steigt hierdurch ein Team weniger ab.

Landet eine Mannschaft im Gesamtranking auf einem Aufstiegsplatz, welcher für einen Aufstieg in eine Staffel einer geschlossenen Spielklasse berechtigen würde, in der sich bereits ein Schwesterteam befindet, kann es nicht aufsteigen. In der höheren Liga steigt hierdurch ein Team weniger ab.

(ab 2015: In der Staffel des Schwesterteams welches nicht aufsteigen kann, steigt dadurch das nächst platzierte Team im Gesamtranking auf)

Steigt eine Mannschaft in dieselbe Staffel einer geschlossenen Spielklasse ab, für welche ein Schwesterteam sich durch einen Aufstiegsplatz qualifiziert hat, wird die höher spielende Mannschaft absteigen und die tiefer spielende Mannschaft nicht aufsteigen.

12.4

Verteilung der Auf- und Abstiege auf die Regionen:

Hierbei sollen die Mannschaften möglichst in die Staffel des zu ihrer vorherigen Staffel nächstgelegenen Austragungsort auf- bzw. absteigen. Hierzu bewerben sich die Teams zunächst über [info@dpl-manager.de](mailto:info@dpl-manager.de) für eine Staffel der Spielklasse, für die sie in der kommenden Saison spielberechtigt sind. Bewerbungen für Standortwünsche werden nach dem letzten Spieltag bis eine Woche vor Freischaltung der Anmeldung angenommen. Die Vergabe obliegt der DPL.

---

## § 13 Transferfenster (letzte Änderung 24.09.2014)

---

1. Zwischen dem 2. und 3. Spieltag jeder Spielklasse gibt es ein Transferfenster. Folgende Möglichkeiten bestehen im Transferfenster:
  - Spieler können von einem Team in ein anderes Team wechseln.
  - Spieler können neu aufgenommen werden, wenn sie bisher nicht in der DPL gemeldet waren
  - Spieler können aus dem Kader gelöscht werdenBei diesen Transfers ist die Spielberechtigung nach den Spielklassenblöcken (nach § 3.4) zu berücksichtigen.
2. Pro Team dürfen in diesem Transferfenster nur zwei Spieler aufgenommen bzw. abgegeben werden.
3. Der Transfer kann nur mit Zustimmung der Besitzer des aufnehmenden und des abgebenden Teams sowie des Spielers selbst erfolgen.
4. Für diesen Wechsel muss ein neuer Spielerpass bei der DPL beantragt werden sowie eine Transfergebühr von 25,- € vom aufnehmenden Team an die DPL entrichtet werden. Der alte Spielerpass muss an DPL GmbH, Veynaustr. 4, 53894 Mechernich gesendet werden. Erst danach wird der neue Spielerpass versendet und der Spieler ist für das neue Team spielberechtigt.

5. Ein Spielertransfer, -löschung oder -aufnahme kann nur über folgendes Formular beantragt werden: [Spielertransfer](#). Neu Aufnahme bzw. Löschung mit Teamname, Spielername, Spielklasse und Austragungsort per E-Mail an [info@dpl-manager.de](mailto:info@dpl-manager.de)
6. Die Transferregel kann nicht auf Spieler angewendet werden, welche sich durch die Schwesterteamregelung beim aushelfen fest gespielt haben.

## § 14 Strafen und Meldung von Verstößen (letzte Änderung 15.09.2014)

---

14.1

Beschwerden/Verstöße können nur vom Teamcaptain an den Hauptschiedsrichter gerichtet werden. Kommt es zu keiner Klärung, kann sich an den Ligakoordinator gewendet werden. Die letzte Instanz wäre eine E-Mail an die DPL über [info@dpl-manager.de](mailto:info@dpl-manager.de).

14.2

Beschwerden/Verstöße müssen spätestens bis 14 Tage nach dem Vergehen gemeldet werden. Danach verfällt jeglicher Anspruch.

14.3

Tatsachenentscheidungen von Schiedsrichtern können grundsätzlich nicht rückgängig gemacht werden.

14.4

Bei Regelverstößen werden die aufgeführten Strafen durch den zuständigen Ligakoordinator an [info@dpl-manager.de](mailto:info@dpl-manager.de) gemeldet und dem Team in Rechnung gestellt.

<b>Regelverstoß</b>	<b>Strafe</b>
No Show	Verlust des Startplatzes
Trikot vergessen/ Falsches Trikot/ Fehlende Abzeichen	1. Mal 10,- €, 2. Mal 40,- €
Spielerpass vergessen	1. Mal 10,- €, 2. Mal 40,- €
Verstoß gegen die Regeln zu Paintballs (Farbe, Füllung, FPO, SPO)	1. Mal 100,- €, 2. Mal 200,- €

Von den Strafen kann abgesehen werden, wenn der Grund des Verstoßes in höherer Gewalt liegt.

## § 15 Team- und Nachwuchsförderung

---

15.1

Die Entwicklung der letzten Jahre hat gezeigt das sich Paintball als Turniersport immer konstanter entwickelt. So gibt es auch immer mehr große Teams, die sich langfristig im und für diesen Sport engagieren, Strukturen bilden und Vereine gründen. Diese Teams stellen häufig viele Mannschaften in verschiedenen Spielklassen. Wir möchten diesen Teams als Anerkennung für ihre Arbeit ab dem vierten gemeldeten Team, einen Bezirksligaspot frei zur Verfügung stellen. Diese Regelung gilt ausschließlich für Schwesterteams ab der Landesliga (nach § 5 des Regelwerks).

## § 16 Schiedsrichter, Formate & Spielmodi (letzte Änderung 23.01.2015)

Bei den Angaben handelt es sich Empfehlungen der DPL. Die endgültige Entscheidung trifft jeweils der Ligakoordinator. Der Ligakoordinator kann auch mehr Schiedsrichter ansetzen als empfohlen, aber nicht mehr als 10.

Spielklasse	Schiedsrichter	Format	Spielmodus
	5	<a href="#">3 Mann Race to 1</a>	ab 4 Teams - Ligabetrieb zulässig, Triple Round Robin (TRR) ab 7 Teams - Double Round Robin (DRR) ab 10 Teams - Single Round Robin (SRR) ab 16 Teams - Splittung auf zwei Staffeln möglich
	6	<a href="#">5 Mann Race to 1</a>	ab 4 Teams - Ligabetrieb zulässig, Triple Round Robin (TRR) ab 7 Teams - Double Round Robin (DRR) ab 10 Teams - Single Round Robin (SRR) ab 16 Teams - Splittung auf zwei Staffeln möglich
	7	<a href="#">5 Mann Race to 2</a>	Double Round Robin (DRR)
	8	<a href="#">5 Mann Race to 3</a>	Double Round Robin (DRR)
	8	<a href="#">5 Mann Race to 4</a>	Single Round Robin (SRR)
	8	<a href="#">5 Mann Race to 4</a>	Single Round Robin (SRR)
	9	<a href="#">5 Mann Race to 4</a>	Double Round Robin (DRR)
	8	<a href="#">5 Mann Race to 4</a>	Double Round Robin (DRR)
	5	<a href="#">3 Mann Race to 1</a>	ab 4 Teams - Ligabetrieb zulässig, Triple Round Robin (TRR) ab 7 Teams - Double Round Robin (DRR)

Spielklasse	Schiedsrichter	Format	Spielmodus
	6	<a href="#">5 Mann Race to 1</a>	ab 10 Teams - Single Round Robin (SRR) ab 16 Teams - Splittung auf zwei Staffeln möglich ab 4 Teams - Ligabetrieb zulässig, Triple Round Robin (TRR) ab 7 Teams - Double Round Robin (DRR) ab 10 Teams - Single Round Robin (SRR) ab 16 Teams - Splittung auf zwei Staffeln möglich
	5	<a href="#">3 Mann Race to 2</a>	ab 4 Teams - Ligabetrieb zulässig, Triple Round Robin (TRR) ab 8 Teams - Double Round Robin (DRR) ab 12 Teams - Single Round Robin (SRR) ab 16 Teams - Splittung auf zwei Staffeln möglich
	6	<a href="#">5 Mann Race to 2</a>	ab 4 Teams - Ligabetrieb zulässig, Triple Round Robin (TRR) ab 8 Teams - Double Round Robin (DRR) ab 12 Teams - Single Round Robin (SRR) ab 16 Teams - Splittung auf zwei Staffeln möglich
	8	<a href="#">5 Mann Race to 4</a>	möglich Single Round Robin (SRR)

---

## § 17 1on1 Championship (letzte Änderung 27.05.2014)

---

### 17.1

Ziel des Spiels ist das drücken des gegenüberliegenden Buzzers. Treffen des gegnerischen Spielers und Nähe zur gegnerischen Startposition sind nur Hilfsziele.

Diese werden nur zur Entscheidungsfindung heran gezogen wenn die Zeit vor Drücken des Buzzers abgelaufen ist.

17.2

Eliminieren sich beide Spieler gleichzeitig oder sind nach Ablauf der Zeit gleich weit, scheiden beide aus und der Spieler der nächsten Runde hat einen No-Show.

17.3

In die Pit-Areas dürfen nur die Spieler, keine Helfer. Alle noch nicht ausgeschiedenen Spieler müssen sich während des Turniers in der Pit-Area aufhalten.

17.4

Alle Spieler müssen einen gültigen Spielerpass für die aktuelle Saison der DPL haben. Spieler aus allen Spielklassen sind zugelassen.

17.5

Die Startgebühr beträgt 25,- € pro Spieler. Paintballs müssen selbst mitgebracht werden (BYO).

17.6

Die Paarungen werden von der DPL ausgelost und finden im K.O.-System statt.  
Die Spielzeit beträgt 60 Sekunden.  
Die Vorrundenspiele werden mit einem Siegpunkt ausgetragen:

16:16 (32 Spieler) 8:8 (16 Spieler)

4:4 (8 Spieler)

2:2 (4 Spieler)

17.7

Die Finalspiele werden im "Race to 2"-Format ausgetragen.

1:1 Spiel um Platz 3 und 4, Verlierer der obigen Begegnung(2 Spieler)

1:1 Spiel um Platz 1 und 2, Gewinner der obigen Begegnung (2 Spieler)

Gesamtbegegnungen: 32

---

## § 18 Foto- und Videografen (letzte Änderung 26.03.2015)

---

18.1

An einen Ligaspieltags dürfen nur Lizenzierte Foto- oder Videografen auf das Spielfeld, mit der Vorlage Ihrer ID-Karte.

An Ligaspieltagen ist nur den Foto – bzw. Videografen erlaubt Equipment für Bild- und Videoaufnahmen auf dem Platz mitzunehmen.

Das Anbringen von Actioncams auf dem Feld ( u.a. auch an Spielern, mit deren Genehmigung) ist nur von den o.g. Personen zugelassen.

INFO: Die Actioncam gilt als erweiterte Trefferzone und kann bei einem Treffer zum Ausscheiden führen!

---

## AGBs

---

## Legende

---

Mannschaft (z.B. Braindead Emsdetten 2)

=> alle Spieler einer Mannschaft

Team (z.B. Braindead Emsdetten)

=> alle Mannschaften eines Teams

Staffel (z.B. BzL Solms 1)

=> alle Mannschaften einer Staffel

Austragungsort (z.B. Solms)

=> alle Staffeln eines Austragungsortes

Spielklasse (BzL, LL, VBL, OL, RL, 3. BL, 2. BL, 1. BL)

=> alle Staffeln einer Spielklasse

Liga (Deutsche Paintball Liga)

=> alle Spielklassen der Deutschen Paintball Liga

**Über allen Regeln stehen die gültigen Gesetze der Bundesrepublik Deutschland.**

**Irrtümer und Änderungen vorbehalten**