

FBL27_DE_Rulebook

Fitness Bundesliga Deutschland – Rulebook 2027

Stand: 19.10.2026

1. Allgemeines & Saison-Konzept

Die Fitness Bundesliga (FBL) ist eine jährlich stattfindende Liga zur Bestimmung des fittesten Teams in Deutschland. Sie bietet Athleten aller Leistungsstufen eine Plattform, ihre Fitness in einem teambasierten Wettkampfmodus zu messen.

„Organisation“ bezeichnet in diesem Rulebook den Veranstalter der Fitness Bundesliga.

1.1. Die Saison

Die Saison 2027 gliedert sich in drei aufeinanderfolgende Etappen:

- Local Qualifier (dezentral in den Clubs)
- Regional Throwdowns (1. und 2. Bundesliga)
- National Championships (das Saisonfinale)

Termine und Deadlines der Saison werden rechtzeitig über die offiziellen Kanäle der Fitness Bundesliga kommuniziert.

1.2. Startberechtigung

- **Club-Lizenz:** Teams können nur für Clubs mit gültiger FBL-Club-Lizenz angemeldet werden (2.1).
- **Alter:** Die Teilnahme ist ab der Vollendung des 16. Lebensjahres gestattet (Stichtag ist der Beginn des Local Qualifiers). Athleten unter 18 Jahren benötigen eine Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten.
- **Profil:** Grundvoraussetzung ist ein Athletenprofil in Circle21.
- **Homebase:** Bei der Erstellung (oder Aktualisierung) des Circle21-Profiles ist die richtige Homebase (der „Club“) anzugeben. Dieser Club ist der feste Heimatstandort (Gym) des Athleten für die gesamte Saison.
- **Standort:** Teilnehmen können Teams von Clubs mit Standort in Deutschland. Clubs aus anderen Ländern sind für die deutsche Fitness Bundesliga nicht zugelassen.
- **Zulassung:** Die Organisation behält sich das exklusive Recht vor, Athleten und Teams ohne Angabe von Gründen zuzulassen oder abzulehnen sowie Ergebnisse jederzeit an- oder abzuerkennen.

2. Anmeldung & Gebühren

2.1. Schritt 1: Club-Lizenz beantragen

Der erste Schritt zur Teilnahme an der Fitness Bundesliga ist die FBL-Club-Lizenz. Mit ihr meldet sich der Club (Box, Gym) formell bei der Fitness Bundesliga an. (Circle21 verwendet dafür durchgehend den Begriff „Club“.)

- **Wer beantragt:** Ein Club-Admin, also der Box-Owner, ein Head Coach oder eine andere Person mit Club-Berechtigung in Circle21.
- **Wie:** Per Klick auf den Button auf der Website der Fitness Bundesliga. Der Antrag läuft direkt in Circle21.
- **Kosten:** Die Club-Lizenz ist kostenlos.
- **Wirkung:** Mit der Club-Lizenz ist der Club startberechtigt und darf in seinem Namen Teams anmelden (2.2).
- **Neu ab 2027:** Bisher musste die Lizenz per E-Mail beantragt und von der Organisation manuell eingetragen und freigegeben werden. Ab der Saison 2027 beantragt der Club die Lizenz direkt über <https://fitness-bundesliga.com/de/>
- **Einzigste Lizenz:** Die Club-Lizenz ist die einzige Lizenz der Saison 2027. Für die Anmeldung des Teams und der Teammitglieder sowie für die Registrierung der Athleten ist keine Lizenz mehr erforderlich.

2.2. Teamanmeldung durch den Team-Captain

Jedes Team wird von einem Team-Captain in Circle21 angemeldet. Voraussetzung ist die Club-Lizenz des Clubs (2.1). Team-Captain und Teammitglieder benötigen keine eigene Lizenz.

- **Teilnahmebedingungen:** Mit der Anmeldung akzeptiert der Team-Captain die Teilnahmebedingungen und bezahlt die Teamgebühr.
- **Teamname:** Das Team trägt den Namen seines Clubs, so wie der Club in Circle21 geführt wird.
- **Teamzusammenstellung:** Der Team-Captain nimmt die Athleten über ihr Circle21-Profil in das Team auf. Aufgenommen werden dürfen nur Athleten, die zum Event „Local Qualifier“ angemeldet sind (2.3).
- **Teamgröße:** Ein Team besteht aus mindestens 6 Athleten (3 Frauen / 3 Männer). Eine Obergrenze gibt es nicht. Wir empfehlen, mehr als 6 Athleten zu melden, damit Ausfälle vor den Regional Throwdowns und bei den National Championships ersetzt werden können.
- **Externe Athleten:** Maximal 1 Athlet pro Team darf eine andere Homepage haben als den Club des Teams. Dieser Athlet muss ab dem Local Qualifier Teil des Teams sein.

2.3. Registrierung für Athleten

Jeder Athlet meldet sich selbst über Circle21 für das Event „Local Qualifier“ an und bezahlt die Athletengebühr. Über diese Anmeldung trägt er seine Workout-Ergebnisse ein. Ohne eigene Anmeldung gibt es keine Ergebnisse und keine Wertung im Team. Eine Lizenz ist für Athleten nicht erforderlich.

In die Teamwertung kommt ein Athlet erst, wenn ihn der Team-Captain in das Team aufgenommen hat. Coaches und Club-Owner sind von der Anmeldepflicht nicht ausgenommen, wenn sie aktiv als Athleten teilnehmen möchten.

2.4. Mehrere Teams pro Club

Pro Club sind mehrere Teams zulässig. Für jedes Team ist eine eigene Anmeldung und eine eigene Teamgebühr erforderlich. Die Club-Lizenz gilt für alle Teams des Clubs.

- Die Teams eines Clubs werden nummeriert (z. B. CrossFit Leipzig 1, CrossFit Leipzig 2).
- Die Team-Captains stimmen die Nummerierung clubintern ab. Im Konfliktfall legt die Organisation die Nummerierung fest.
- Jeder Athlet gehört genau einem Team an.

2.5. Anmeldeschluss & Team-Check

Der Anmeldeschluss ist zugleich der Stichtag für die Teamlisten. Danach sind Anmeldungen und Teamlisten fixiert.

Nach dem Anmeldeschluss prüft die Organisation jedes Team:

- Gewertet werden die Teammitglieder, die selbst zum Event „Local Qualifier“ angemeldet sind.
- Diese Athleten haben den Club des Teams als Homepage (Ausnahme: maximal 1 externer Athlet).
- Jeder Athlet steht in genau einem Team.

Teammitglieder ohne eigene Anmeldung zum Local Qualifier bleiben bei Wertung und Team-Check unberücksichtigt. Ein irrtümlich aufgenommenes Profil führt daher nicht zum Ausschluss des Teams. Diese Athleten können in den Regional Throwdowns und bei den National Championships nicht eingesetzt werden.

Nur Teams, die diesen Check bestehen, werden gewertet.

2.6. Gebührenübersicht & Rückerstattung

- **Club-Lizenz:** Kostenfrei.
- **Circle21 Account:** Kostenfrei.
- **Local Qualifier:** Athletengebühr pro Einzelathlet, fällig bei der Anmeldung zum Event.
- **Team:** Teamgebühr pro Team, fällig bei der Teamanmeldung durch den Team-Captain (gilt für 1. und 2. Bundesliga).
- **1. Bundesliga Zusatz:** Für Teams der 1. Bundesliga wird eine weitere Gebühr bei der Anmeldung zum Regional Throwdown erhoben. Für Teams der 2. Bundesliga fällt kein Aufpreis an.
- **National Championships:** Gebühr bei der Finalanmeldung.

Die aktuellen Beträge stehen auf der Website der Fitness Bundesliga.

Wichtig: Sämtliche Gebühren sind final. Es besteht kein Anspruch auf Rückerstattung, unabhängig vom Grund (Verletzung, Ausscheiden, Nicht-Teilnahme, nicht bestandener Team-Check oder Absage des Events durch höhere Gewalt).

3. Etappe 1: Local Qualifier

3.1. Format & Workouts

Der Local Qualifier findet intern in den Clubs statt. Es werden sechs Einzel-Workouts veröffentlicht: drei Workouts der Fitness Bundesliga und drei Workouts der CrossFit Open. Jeder Athlet muss mindestens 4 der 6 Workouts absolvieren (siehe 3.4) und die Ergebnisse innerhalb der Deadline in Circle21 eintragen, um für die Team-Qualifikation gewertet zu werden.

Die Termine und Deadlines für die aktuelle Saison werden rechtzeitig auf den Kanälen der Fitness Bundesliga kommuniziert.

3.2. Judging & Vertrauensprinzip

Das Judging erfolgt intern durch die jeweiligen Clubs (gegenseitiges Richten). Die Club-Owner/Teamcaptains sind angehalten, die von der Organisation zur Verfügung gestellten offiziellen Scorecards zu verwenden, um das Judging zu vereinfachen. Die Kontrolle basiert auf dem Vertrauensprinzip; alle Athleten sind für die wahrheitsgemäße Eintragung ihrer Scores selbst verantwortlich. Die Fitness Bundesliga Organisatoren behalten sich das exklusive Recht vor, Athleten ohne Angabe von Gründen zuzulassen oder abzulehnen sowie Ergebnisse jederzeit an- oder abzuerkennen.

3.3. Leaderboard

- **Einzel-Leaderboard:** Das Einzel-Leaderboard in Circle21 ist während des gesamten Local Qualifiers einsehbar. Die eingetragenen Scores sind die offiziellen Athletenergebnisse. Athleten und Team-Captains sind dafür verantwortlich, die Einträge vor der Deadline zu prüfen.
- **Prüfung:** Nach der Deadline prüft die Organisation das Leaderboard. Nach Abschluss der Prüfung sind keine Änderungen mehr möglich.
- **Team-Ranking:** Nach der Deadline berechnet die Organisation das Team-Ranking (3.4 und 3.5) und veröffentlicht es in Circle21. Dieses Team-Ranking ist das einzig offizielle Ranking.
- **Änderungsvorbehalt:** Die Organisation behält sich vor, in begründeten Ausnahmefällen jederzeit Korrekturen am Leaderboard vorzunehmen.

3.4. Team-Wertung (4-3-4-Regel)

Die Team-Wertung im Local Qualifier folgt drei Schritten:

1. **Athlet (4 von 6):** Ein Athlet wird gewertet, wenn er **mindestens** 4 der 6 Workouts fristgerecht und gültig eingetragen hat.
2. **Workout (3 + 3):** Ein Workout zählt für das Team, wenn **mindestens** 3 Frauen und 3 Männer des Teams dieses Workout gültig eingetragen haben. In die Wertung des Workouts fließen die 3 besten Frauenergebnisse und die 3 besten Männerergebnisse des Teams ein.
3. **Team (4 von 6):** Ein Team wird gewertet, wenn **mindestens** 4 der 6 Workouts für das Team zählen.

In das Team-Ranking fließen die 4 besten Workouts jedes Teams ein. Das gilt auch für Teams, bei denen mehr als 4 Workouts zählen.

3.5. Punkte & Tie-break

- **Punkte:** 1. Platz = 1 Punkt, 2. Platz = 2 Punkte, etc. (Low-Point-System).
- **Tie-break bei Gleichstand:** Wenn zwei Athleten/Teams die gleiche Gesamtpunktzahl haben, entscheiden die besseren Einzelplatzierungen. Es gewinnt derjenige, der mehr 1. Plätze in den Workouts erzielt hat. Besteht weiterhin Gleichstand, zählen die 2. Plätze, und so weiter. Sollte nach Betrachtung aller Platzierungen noch immer Gleichstand herrschen, dann entscheidet das Los.

4. Ligen-Einteilung (1. & 2. Bundesliga)

Die Einteilung erfolgt nach Abschluss des Local Qualifiers auf Basis des Team-Rankings.

- **1. Bundesliga:** 64 Teams. Die Startplätze gehen an die Wildcard-Teams der Host-Clubs (4.1) und an die bestplatzierten Teams des Team-Rankings, bis 64 Teams erreicht sind.
- **2. Bundesliga:** Alle weiteren gewerteten Teams starten in der 2. Bundesliga (keine Teilnehmerbegrenzung).

4.1. Wildcard für Host-Clubs

Clubs, die einen Spieltag der 1. Bundesliga ausrichten (Host-Clubs), erhalten eine Wildcard für ihr Team 1.

- Die Host-Clubs werden von der Organisation ausgewählt.
- Voraussetzung für die Wildcard ist, dass das Team im Local Qualifier nach der 4-3-4-Regel gewertet wird (3.4).
- Qualifiziert sich das Team ohnehin über das Team-Ranking für die 1. Bundesliga, wird die Wildcard nicht benötigt und verfällt.

5. Nachrücken zwischen Teams eines Clubs

Stellt ein Club mehrere Teams, dürfen Athleten unter folgenden Bedingungen in einem anderen Team desselben Clubs antreten. So scheitert kein Team daran, dass einzelne Athleten krank oder verhindert sind.

- **Innerhalb einer Liga:** Maximal 2 Athleten dürfen zwischen Teams desselben Clubs im Falle von Verletzung oder Verhinderung wechseln.
- **Zwischen den Ligen:** Ein Athlet aus einem Team der 2. Bundesliga darf in ein Team der 1. Bundesliga desselben Clubs nachrücken. Ein Wechsel aus der 1. Bundesliga in die 2. Bundesliga ist nicht zulässig.
- **Voraussetzung:** Der Athlet stand zum Anmeldeschluss in einem Team desselben Clubs und hat mindestens 4 gültige Scores im Local Qualifier eingetragen.

Diese Regel gilt für die Regional Throwdowns und für die National Championships.

6. Etappe 2: Regional Throwdowns

6.1. Team-Zusammensetzung & Kader

Ein Team besteht am Wettkampftag aus 6 Athleten (3 Frauen / 3 Männer). Sie kommen aus dem Kader des Teams, ergänzt um Nachrücker gemäß Abschnitt 5.

- **Kader-Regel:** Mindestens 5 Athleten müssen intern (Mitglieder des Clubs) sein. Maximal 1 Athlet darf extern sein.
- **Qualifikation:** Nur Athleten, die mindestens 4 gültige Scores im Local Qualifier eingetragen haben, dürfen für das Team in den Regional Throwdowns antreten.
- **Homebase:** Die beim Local Qualifier gewählte Homebase ist fix. Ein Athlet kann nicht während der Saison für verschiedene Clubs antreten.

6.2. Verletzungen & Ersatz

- **Kein Ersatz am Spieltag:** Verletzt sich ein Athlet bei einem Regional Throwdown, darf kein Ersatz einspringen. Das gilt während eines laufenden Workouts und zwischen den Workouts. Das Team setzt den Spieltag in Unterzahl fort.
- **Workouts:** Kein Workout der Regional Throwdowns erfordert alle 6 Athleten. Jedes Workout kann auch mit 5 Athleten absolviert werden.
- **Einsatz der Athleten:** Vorgaben zum Einsatz der Athleten in den einzelnen Workouts werden mit den Workouts des Spieltags kommuniziert.

6.3. Format & Spieltage

- **1. Bundesliga:** 8 Spieltage an 4 Wochenenden, zentral bei den Host-Clubs. Gespielt wird am Freitagabend und am Samstagnachmittag. Die Anreise zum zugeteilten Spieltag ist verpflichtend.
- **2. Bundesliga:** 8 Spieltage im Remote-Modus am Samstagvormittag. Jedes Team absolviert den Spieltag in der Sportstätte seines Clubs. Die Organisation begleitet den Spieltag mit Live-Schaltung und Ergebnisdienst.
- **Spieltagszuteilung:** Die Liga teilt die Teams den Spieltagen zu. Teams der 2. Bundesliga dürfen ihren Spieltag tauschen: Sie suchen sich selbst einen Tauschpartner und teilen den Tausch der Organisation mit. In der 1. Bundesliga ist ein Tausch nur nach Absprache mit der Organisation möglich.
- **Vorbehalt:** Sollten behördliche Auflagen zentrale Events einschränken, behält sich der Veranstalter vor, die 1. Bundesliga in den dezentralen Modus (Heimbox) zu verlegen.

6.4. Wertung

- **Wertung:** Startet bei Null (Punkte aus dem Qualifier werden nicht übernommen).
- **Punktesystem:** Gewertet wird nach Platzierung, wie im Local Qualifier: 1. Platz = 1 Punkt, 2. Platz = 2 Punkte, etc. (Low-Point-System). Bei Gleichstand gilt der Tie-break aus 3.5.
- **MWR:** In jedem Workout muss eine Mindestanforderung (Minimum Workout Requirement) erfüllt werden, um in diesem Workout gewertet zu werden.

7. Etappe 3: National Championships (Saisonfinale)

7.1. Qualifikation

- **1. Bundesliga:** Die 8 Spieltagssieger der Regional Throwdowns sowie die nächsten 16 Teams des nationalen Rankings (insgesamt 24 Teams).
- **2. Bundesliga:** Die Top 24 Teams des nationalen Rankings der 2. Bundesliga.

7.2. Kader & Regeln

Ein Team besteht am Wettkampftag aus 6 Athleten (3 Frauen / 3 Männer). Sie kommen aus dem Kader des Teams, ergänzt um Nachrücker gemäß Abschnitt 5.

Es gelten dieselben Voraussetzungen wie bei den Regional Throwdowns (Mindestalter, 4 Qualifier-Scores erforderlich). Ein Wechsel der Teamaufstellung zwischen Regional Throwdown und National Championships ist zulässig, solange die Athleten zum Anmeldeschluss in einem Team dieses Clubs gelistet waren. Die Nachrück-Regel aus Abschnitt 5 gilt auch für das Finale.

Verletzung: Bei den National Championships darf maximal EIN verletzter Athlet zwischen Workouts ersetzt werden. Voraussetzung ist, dass das medizinische Personal vor Ort die Verletzung bestätigt und den Wechsel freigibt. Der Ersatzathlet muss gemäß 6.1 startberechtigt sein.

8. Übergreifende Bestimmungen

8.1. Haftung & Gesundheit

Die Teilnahme erfolgt auf eigene Gefahr. Die Organisation haftet nicht für Personen- oder Sachschäden.

Medizinische Versorgung: Bei dem Local Qualifier und den Regional Throwdowns gibt es keine zentrale sanitätsdienstliche Absicherung. Bei den National Championships ist ein qualifizierter Notfallsanitäter vor Ort.

8.2. Medienrechte & Sponsoring

Bildrechte: Mit der Anmeldung stimmen Athleten der zeitlich und örtlich unbegrenzten Nutzung von Foto- und Videomaterial durch die Organisation für Marketing- und Redaktionszwecke zu.

Teams dürfen eigene Sponsoren auf ihrer Wettkampfkleidung platzieren. Im Fall eines offiziellen Apparelsponsors der Liga kann die Organisation Exklusivitätsregelungen für einzelne Bekleidungsstücke oder Logo-Platzierungen festlegen. Entsprechende Regelungen werden den Teams rechtzeitig vor Inkrafttreten kommuniziert.

8.3. Einspruchsverfahren (Scoring Appeals)

- **Local Qualifier:** Einsprüche können während des Local Qualifiers und bis 3 Tage nach der Deadline für die Ergebniseingabe direkt über Circle21 eingegeben werden.
- **Videobeweis:** Jeder Einspruch muss mit Videomaterial belegt werden.
- **Gebühr:** Jeder Einspruch kostet 29 €. Wird dem Einspruch stattgegeben, wird die Gebühr in den nächsten

Tagen zurücküberwiesen.

- **Regional Throwdowns:** Einsprüche am Wettkampftag müssen bis spätestens zum Ende des Spieltags ebenfalls über Circle21 eingebracht werden. Ein detailliertes Verfahren wird vor Beginn der Regional Throwdowns veröffentlicht.
- **National Championships:** Es gilt dasselbe wie bei den Regional Throwdowns: Einsprüche müssen bis spätestens zum Ende des jeweiligen Wettkampftags über Circle21 eingebracht werden.

9. Geschäftsbedingungen und Haftung

Die folgenden Bestimmungen regeln die Verantwortlichkeiten zwischen der Organisation und den Teilnehmern sowie Nutzern der digitalen Plattformen.

9.1. Haftung für Daten und Technik

Die Organisation übernimmt keine Verantwortung für fehlerhaft eingetragene Daten, unabhängig davon, ob diese durch den Benutzer, die verwendete Hardware oder durch Programme im Zusammenhang mit der Fitness Bundesliga verursacht wurden. Zudem wird keine Haftung übernommen für:

- Fehler, Auslassungen, Unterbrechungen, Löschungen oder Defekte beim Betrieb der Websites.
- Verzögerungen bei der Übertragung oder den Ausfall von Kommunikationsleitungen.
- Diebstahl, Zerstörung, Manipulation oder unbefugten Zugriff auf Einträge, Registrierungen und Teilnehmerinformationen.
- Probleme oder technische Fehlfunktionen von Telefonnetzen, Hardware oder Software sowie ungenaue oder unvollständige elektronische Kommunikation (unabhängig vom Verursacher).
- Weitere Probleme in der Software Circle21.

9.2. Disqualifikation und unsportliches Verhalten

Die Fitness Bundesliga behält sich das Recht vor, Personen nach eigenem Ermessen zu disqualifizieren, die:

- gegen die offiziellen Regeln verstoßen.
- die Registrierung oder den Betrieb der Fitness Bundesliga manipulieren.
- unsportlich oder störend handeln.
- die Absicht verfolgen, andere Personen zu belästigen, zu bedrohen oder einzuschüchtern.

9.3. Produktion, Übertragung und Preisgelder

Es besteht keine Verpflichtung der Organisation, die Fitness Bundesliga zu betreiben, zu produzieren oder zu übertragen, selbst wenn das Event stattfindet. Im Falle einer Absage der Fitness Bundesliga besteht keine Verpflichtung zur Vergabe von Preisgeldern.

9.4. Endgültigkeit von Entscheidungen und Materialpflege

Alle Entscheidungen der Organisation bezüglich Eignung, Qualifikation und Bewertung sind final und nicht Gegenstand einer Anfechtung oder Berufung. Eingereichte Materialien im Rahmen des Qualifizierungs- oder Registrierungsprozesses werden nicht zurückgegeben oder gepflegt.

9.5. Allgemeine Haftungsbeschränkung

Die Organisation haftet unter keinen Umständen für Schäden jeglicher Art (direkte, indirekte, zufällige Schäden, Folgeschäden oder Schadenersatz), die aus dem Zugriff auf die Website, deren Nutzung oder dem Herunterladen von Inhalten resultieren.