

## Die 20 goldenen Regeln der DLMM 2009

1. Ein Team besteht aus mindestens 4, maximal 6 Spielern.  
Aus den gemeldeten Teams gehen 6 Spieler/innen zum Worldcup. Die Gewinnerteams können die Reise zum Worldcup nur im darauf folgenden Jahr antreten. Bei Nichtantritt der Reise verfällt der Gewinn für alle Spieler/Innen..
2. Bei einer Begegnung werden pro Team immer vier Spieler eingesetzt.
3. Ein Team darf nicht mit drei oder weniger Spielern antreten.
4. Für die Einstufung in die jeweilige Liga-Klasse ist die Ligasaison I/2009 maßgebend.
5. Die Teilnahmeberechtigung an der DLMM ist für jeden Spieler mit der aktiven Teilnahme am Ligaspielbetrieb verbunden. Die Spieler müssen in der DSAB Liga Herbstsaison 2008 mindestens 50 % der gesamten Spiele gespielt haben und in der DSAB Liga Frühjahrsaison 2009 mindestens 50 % der möglichen Spiele des Spielplans der jeweiligen Liga gespielt haben. Stichtag 01. Juni 2009.
6. Die Teams dürfen nur in der Formation bei der DLMM antreten, wie sie auch in der DSAB-Ligasaison Herbst 2008 und Frühjahr 2009 gemeldet sind. Neu gemeldete Teams können vom DSAB auf Anfrage eine Berechtigung erhalten.
7. Nur Teams, die ihr Startgeld fristgerecht entrichtet haben, sind startberechtigt.
8. Die Turnierleitung behält sich Ausweiskontrollen vor.
9. Die Entscheidungen der Turnierleitung sind endgültig. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
10. Freitagswettbewerbe werden, soweit notwendig, Samstags zu Ende gespielt.  
Samstagswettbewerbe werden, soweit notwendig, Sonntags zu Ende gespielt.  
Diese Entscheidung liegt ausschließlich in den Händen der Turnierleitung.
11. Spieler, die bei der DM 2008 im 128er Feld eine Startberechtigung hatten, können auf der DLMM 2009 auf keinen Fall in den Spielklassen C und B starten.
12. Die Auslosung erfolgt vor Ort vor Turnierbeginn.
13. Die Sieger der DLMM 2008 werden im Jahr 2009 in die nächst höhere Klasse eingestuft. Die Sieger der DLMM 2009 werden bei der DLMM 2010 in die nächst höhere Klasse eingestuft.
14. Die Anmeldung erfolgt über den Liga-Sekretär.
15. C-Teams und -Einzelspieler, die bereits einmal bei der DLMM gewonnen haben, müssen auf der DLMM mindestens B-Liga spielen.
16. B-Teams und -Einzelspieler, die bereits einmal bei der DLMM gewonnen haben, müssen auf der DLMM mindestens A-Liga spielen.
17. A-Teams und -Einzelspieler, die bereits einmal bei der DLMM gewonnen haben, müssen auf der DLMM mindestens BZ-Liga spielen.
18. Teams die bei der DLMM gewinnen, müssen in der darauf folgenden Saison in der gleichen Konstellation weiterspielen und mindestens in der C und B Liga (66 Legs) und in der A – Bundesliga (96 Legs) gespielt haben. Dies ist notwendig um bei dem World-Cup 2010 der NDA in Las Vegas teilnehmen zu können.
19. Teams die Spieler in der falschen Klasse gemeldet haben können jederzeit disqualifiziert werden.
20. Teamnamen können jederzeit von der Turnierleitung geändert, gestrichen oder verboten werden.

**Zusatz:** Es ist verboten Werbung, Ausschreibungen, Info Stände etc. Dies ist gültig für das gesamte Gelände. Wir behalten uns rechtliche Schritte vor. Verkaufsstände sind nur mit Genehmigung, des Veranstalters möglich.

## So geht's weiter/Anmeldungen:

<b>Anmeldeschluß:</b>	<b>02. Juni 2009. Es gilt der Poststempel.</b> Es kann nicht nachgemeldet werden, auch nicht vor Ort.
<b>Anmeldeadresse:</b>	<b>DSAB Deutscher Sportautomatenbund e.V.</b> <b>Genheimerstr. 23 a</b> <b>55425 Waldalgesheim</b> <b>Tel.: 06721/33787</b>
<b>Anmeldeweg:</b>	<b>über den zuständigen Liga-Sekretär</b>
<b>Anmeldegebühr:</b>	<b>33.-- Euro pro Team</b> Diese ist zu entrichten <b>per Vorkasse</b> auf das Konto der DSAB Deutscher Sportautomatenbund e.V. <b>Sparkasse Rhein Nahe</b> <b>BLZ: 560 501 80</b> <b>Konto-Nr.: 53 000 204</b> Bei der Überweisung ist <b>unbedingt</b> der Name der betreffenden Teams anzugeben.

## Klassifikationen und Spielvarianten und Startbeginn:

<b>Klassifikation:</b>	<b>Spielvariante gesamtes Turnier</b>			
C-Liga	301	Freitag,	03. Juli	13.00 Uhr
BZ	501 D.O.	Freitag,	03. Juli	14.30 Uhr
BZO u. Bundesliga	501 D.O.	Freitag,	03. Juli	16.00 Uhr
B-Liga	301 M.O.	Samstag,	04. Juli	10.00 Uhr
Damen	301 M.O.	Samstag,	04. Juli	15.00 Uhr
A-Liga	501 D.O.	Samstag,	04. Juli	16.00 Uhr

## Modus:

	<b>1. Qualifikationsrunde</b>	<b>2. Qualifikationsrunde</b>	<b>Finalrunde</b>
<b>Tuniermodus :</b>	<b>Round Robin</b>	<b>Round Robin</b>	<b>Doppel - K.O.</b>
<b>Spieldistanz:</b>	best of 3 Einzel best of 1 Doppel	best of 5 Einzel best of 1 Doppel	G= best of 5 V= best of 3 <b>Finale= best of 5</b>
<b>Matches:</b>	2 Einzel 2 Doppel 2 Einzel	2 Einzel 2 Doppel 2 Einzel	2 Einzel 2 Doppel 2 Einzel Teamgame
<b>gewonnene Matches:</b>	alle Spiele müssen gespielt werden.	alle Spiele müssen gespielt werden.	die Matches sind gewonnen, wenn ein Team 4 Spiele für sich entschieden hat

**Reihenfolge der Spiele:**

1-1	1-1	1-1
2-2	2-2	2-2
Doppel I	Doppel I	Doppel I
Doppel II	Doppel II	Doppel II
3-3	3-3	3-3
4-4	4-4	4-4
		Teamgame

**1. und 2. Qualifikationsrunde:**

Doppel werden wie folgt gespielt:

**Heim: Zähler 1 + 3 – Gast: Zähler 2 + 4 – League best of 1 Leg**

Werden beide Doppel von Heim oder Gast gewonnen = 1 Spielpunkt + 2 Legpunkte.  
Bei Unentschieden spielen die beiden Gewinner Doppel nochmals best of 1.  
Gewinner Doppel wird mit 1 Spielpunkt und 2:1 Legpunkten gewertet.

Vor jeder Begegnung müssen die Einzel und Doppel festgelegt werden.  
Keine Auswechslung in einer laufenden Begegnung möglich.

**Teams pro Gruppe:** es sind 4 Teams pro Gruppe geplant;  
abhängig von der Teamanzahl insgesamt  
können auch Gruppe mit 3 -7 Teams  
gebildet werden

**Qualifikation:** die besten 2 Teams jeder Gruppe kommen in die nächste Gruppe  
die besten 2 Teams jeder Gruppe kommen in die Finalrunde

**Tabellenwertung:** gewonnenes Match = 2 Matchpunkte; gewonnenes Spiel = 1 Spielpunkt; gewonnenes Leg = 1 Legpunkt

**Wertigkeit der Punkte:**

Matchpunkte vor Spielpunkt vor Legpunkte; sollten Match- und Spielpunkte gleich sein, dann entscheidet:  
1. Differenz der Legpunkte; 2. Anzahl der Legpunkte

**Definition Gleichstand:** Wenn Match-, Spiel- und Legpunkte identisch sind.

**Entscheidung**

**bei Gleichstand:** entscheidet die Begegnung untereinander!

**Sudden Death:** 4 Spieler pro Team; League-Variante; Spieler 1 + 2 sowie Spieler 3 + 4 eines Teams jeweils auf einen Score.  
Spielvariante wie Ligaklasse best of 1



# Deutsche Liga Mannschaftsmeisterschaft 2009



03.-05. Juli 2009

Platz/ Rang	DSAB - C-Liga	DSAB - B-Liga	DSAB -A-Liga	DSAB BZ - Liga	DSAB BZO/Bundesliga	DSAB Damen
1	Worldcup Trophy Taschengeld	Worldcup Trophy Taschengeld	Worldcup Trophy Taschengeld	Worldcup Trophy Taschengeld	Worldcup Trophy Taschengeld	Worldcup Trophy Taschengeld
2	Europacup Trophy	Europacup Trophy	Europacup Trophy	2000 € Trophy	2500 € Trophy	1500 € Trophy
3.	700 € Trophy	750 € Trophy	800 € Trophy	850 € Trophy	900 € Trophy	600 € Trophy
4.	500 €	550 €	600 €	650 €	700 €	400 €
5./6.	400 €	450 €	500 €	550 €	600 €	300 €
7./8.	250 €	300 €	350 €	400 €	450 €	200 €
9.-12.	175 €	200 €	250 €	300 €		150 €
13.-16.	150 €	175 €	200 €	250 €		100 €
17.-24.	100 €	125 €	150 €	200 €		50 €
25.-32.	75 €	100 €	125 €	175 €		
33.-48.	50 €	75 €				
49.-64.	25 €	50 €				

Entscheidungen der Turnierleitung und der Schiedsrichter sind endgültig! Änderungen sind der Turnierleitung vorbehalten! Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!

Für die gesamte Ausschreibung kann keine Gewähr übernommen werden!

## Zum 20 Jährigen Jubiläum:

Verlierer des Finales: Spielt gegen Platz 3. Der Gewinner dieses Spieles, qualifiziert sich für den

## Worldcup 2010

Der Verlierer dieses Spieles erhält den ausgeschriebenen Preis oder Preisgeld, dass er zu vor erreicht hat.