

27. DLMM:

5 x Worldcup • 6 x Eurocup • 54 100 Euro Preisgelder

Damen

1 x Worldcup 2017
1 x Eurocup 2017
5 400 Euro Preisgeld



C-Liga

3 x Eurocup 2017
10 700 Euro Preisgeld



B-Liga

1 x Worldcup 2017
1 x Eurocup 2017
10 100 Euro Preisgeld



A-Liga

1 x Worldcup 2017
1 x Eurocup 2017
9 100 Euro Preisgeld



BZ-Liga

1 x Worldcup 2017
11 600 Euro Preisgeld



BZO-BL

1 x Worldcup 2017
7 200 Euro Preisgeld



27. DLMM:

01.-03. Juli 2016



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

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

Wichtige Informationen

Anmeldung:

Anmeldeschluß: 02. Juni 2016. Es gilt der Poststempel.
Es kann nicht nachgemeldet werden, auch nicht vor Ort.

Anmeldeadresse: DSAB Deutscher Sportautomatenbund e.V.
Genheimerstr. 23 a
55425 Waldalgesheim
Tel.: 06721 - 3 37 87

Anmeldeweg: über den zuständigen Liga-Sekretär

Anmeldegebühr: 35 Euro pro Team
Diese ist zu entrichten **per Vorkasse** auf das Konto des
DSAB Deutscher Sportautomatenbund e.V.
Sparkasse Rhein-Nahe
IBAN: DE02 5605 0180 0053 0002 04
BIC: MALADE51KRE
Bei der Überweisung ist **unbedingt** der Name der
betreffenden Teams anzugeben.

Aktuelle und weitere
Informationen finden
Sie auf



Klassifikationen, Spielvarianten und Startbeginn:

Klassifikation:	Spielvariante gesamtes Turnier:	Startbeginn:	
C-Liga	301	Freitag	01. Juli 12.00 Uhr
BZ-Liga	501 D.O.	Freitag	01. Juli 14.30 Uhr
BZO- und Bundesliga	501 D.O.	Freitag	01. Juli 16.00 Uhr
B-Liga	301 M.O.	Samstag	02. Juli 10.00 Uhr
Damen	301 M.O.	Samstag	02. Juli 15.00 Uhr
A-Liga	501 D.O.	Samstag	02. Juli 16.00 Uhr

DLMM 2016:

Die 20 goldenen Regeln



- 1 Ein Team besteht aus mindestens 4, maximal 6 Akteuren. Aus den gemeldeten Teams gehen 6 Spieler bzw. Spielerinnen 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 bzw. Spielerinnen.
- 2 Bei einer Begegnung werden pro Team immer vier Spieler bzw. Spielerinnen eingesetzt.
- 3 Ein Team darf nicht mit drei oder weniger Spielern oder Spielerinnen antreten.
- 4 Für die Einstufung in die jeweilige Liga-Klasse ist die Ligasaison I/2016 maßgebend.
- 5 Die Teilnahmeberechtigung an der DLMM ist ordnungsgemäß für jeden Spieler mit der aktiven Teilnahme am Ligaspielbetrieb verbunden. Die Spieler müssen in der DSAB Liga Herbstsaison 2015 mindestens 50 % der gesamten Spiele gespielt und in der DSAB Liga Frühjahrsaison 2016 mindestens 50 % der möglichen Spiele des Spielplans der jeweiligen Liga gespielt haben. Stichtag 2. Juni 2016. Dabei ist es pro Team für eine Spielerin bzw. einen Spieler gestattet, dass sie/er die Anzahl der geforderten Spiele auch in zwei verschiedenen Teams innerhalb des DSAB-Ligaspielbetriebes erfüllen kann.
- 6 Die Teams dürfen nur in der Formation bei der DLMM antreten, wie sie auch in der DSAB-Ligasaison Herbst 2015 und Frühjahr 2016 gemeldet gewesen sind. Neu gemeldete Teams können vom DSAB auf Anfrage eine Startberechtigung 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.

Die Anmeldung erfolgt über den Ligasekretär! Anmeldungen Stichtag 2. Juni 2016

- 11 Spieler, die bei der DM 2015 im 128er Feld eine Startberechtigung hatten, können auf der DLMM 2016 auf keinen Fall in den Spielklassen C und B starten.
- 12 Die Auslosung erfolgt vor Ort vor Turnierbeginn. Diese Entscheidung liegt ausschließlich in den Händen der Turnierleitung.
- 13 Die Sieger der DLMM 2015 werden im Jahr 2016 in die nächst höhere Klasse eingestuft. Die Sieger der DLMM 2016 werden bei der DLMM 2017 in die nächst höhere Klasse eingestuft.
- 14 C-Teams und -Einzelspieler, die bereits einmal bei der DLMM gewonnen haben, müssen auf der DLMM mindestens B-Liga spielen.
- 15 B-Teams und -Einzelspieler, die bereits einmal bei der DLMM gewonnen haben, müssen auf der DLMM mindestens A-Liga spielen.
- 16 A-Teams und -Einzelspieler, die bereits einmal bei der DLMM gewonnen haben, müssen auf der DLMM mindestens BZ-Liga spielen.
- 17 BZ-Teams und -Einzelspieler, die bereits einmal bei der DLMM gewonnen haben, müssen auf der DLMM mindestens BZO-BL 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 beim World-Cup 2017 der NDA 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: Das Auslegen und Verteilen von Info-Blättern, Werbung jeglicher Art, Verkaufsstände sowie das Anbieten und der Verkauf jeglicher Produkte ist sowohl in der Halle als auch auf dem gesamten Gelände des Autohof Strohofer strengstens untersagt und nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Veranstalters erlaubt. Der Veranstalter behält sich bei Verstoß rechtliche Schritte vor.

DLMM 2016: Modus



	1. Qualifikationsrunde	2. Qualifikationsrunde	Finalrunde
Turniermodus:	Round Robin	Round Robin	Doppel-K.O.
Spieldistanz:	best of 3 Einzel best of 1 Doppel	best of 5 Einzel best of 1 Doppel	G = best of 5 V = best of 3 Finale = best of 5
Matches:	2 Einzel 2 Doppel 2 Einzel	2 Einzel 2 Doppel 2 Einzel	2 Einzel 2 Doppel 2 Einzel Teamgame
gewonnenes Spiel:	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 2-2 Doppel I Doppel II 3-3 4-4	1-1 2-2 Doppel I Doppel II 3-3 4-4	1-1 2-2 Doppel I Doppel II 3-3 4-4 Teamgame
<p>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.</p> <p>Vor jeder Begegnung müssen die Einzel und Doppel festgelegt werden. Keine Auswechslung in einer laufenden Begegnung möglich. Jedes Spiel wird einmal ausgebullt.</p>			
Teams pro Gruppe:	es sind 4 Teams pro Gruppe geplant; abhängig von der Teamanzahl insgesamt können auch Gruppen mit 3-7 Teams gebildet werden		
Qualifikation:	die besten 2 Teams jeder Gruppe kommen in die zweite Qualifikationsrunde	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 Spielpunkte 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		

New Deal für die C-Liga: Mehr Spielen! Mehr Gewinnen!

Der VFS/DSAB bietet mit einem New Deal bei der 27. DLMM allen C-Liga Teams mehr denn je. Und das sieht so aus:



Hauptrunde

Alle Teams beginnen mit der 1. Qualifikationsrunde. Danach verläuft der Weg für die C-Liga Teams allerdings zweigleisig weiter. Denn die Plätze eins und zwei der 1. Qualifikationsrunde qualifizieren sich für die First Chance, alle anderen Teams kommen in die Second Chance.

First Chance

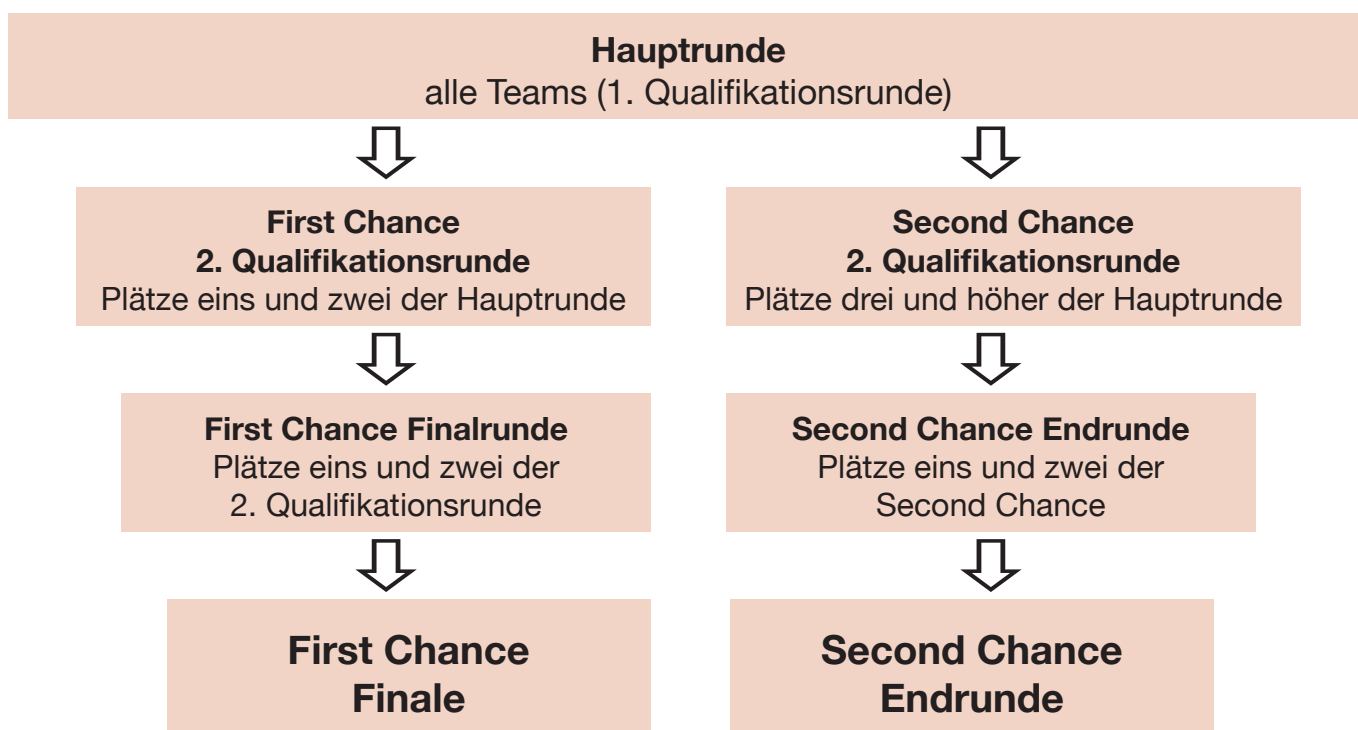
Aus der 2. Qualifikationsrunde qualifizieren sich wiederum die Plätze eins und zwei für die Finalrunde. Es wird nun im Doppel K.O.-System gespielt (Siehe Seite 36). Der spätere Sieger qualifiziert sich für den Eurocup 2017.

Second Chance

Die ist neu! Alle Teams, die es nicht in die First Chance geschafft haben (Platz drei und höher), bleiben im Rennen und bekommen ihre Second Chance, geschützt vor den besseren Teams und spielen unter sich in der 2. Qualifikationsrunde weiter, allerdings in den Einzel best of 3. Die Plätze eins und zwei der Second Chance kommen jetzt in die Endrunde Second Chance. Hier geht es im Doppel K.O.-System weiter. Alle Einzel best of 3, alle Doppel best of 1. Es gibt nochmals schöne Preise.

1x, 2x, 3x Eurocup

Das ist aber noch längst nicht alles. Denn es gibt noch zweimal die Teilnahme am Eurocup beziehungsweise den Europameisterschaften 2017 zu gewinnen. Um das DLMM-Feeling für alle zu steigern, werden diese beiden Reisen unter allen Teams ausgelost, und zwar einmal in der First, das andere Mal in der Second Chance. Voraussetzung ist, dass die Teams bei der DLMM ordnungsgemäß gespielt, sich fair verhalten und den Wettbewerb sportlich korrekt abgeschlossen haben! Die beiden Teams erhalten jeweils 1 000 Euro für die Teilnahme am Eurocup 2017, wenn sie effektiv an diesem Wettbewerb teilnehmen.



Modus

Startberechtigung	alle Teams sind startberechtigt, die in der 1. Qualifikationsrunde der C-Klasse nicht die Plätze eins oder zwei erreicht haben
Spielmodus Gruppenphase I	alle Einzel best of three alle Doppel best of 1 zwei Einzel 301 S.O. zwei Doppel 301 S.O. zwei Einzel 301 S.O. Round Robin alle Spiele müssen gespielt werden
Endrunde	Die Plätze eins und zwei aller Gruppen der Second Chance qualifizieren sich für die Schlussrunde
	Gewinnerseite: best of 3 Verliererseite: best of 3 zwei Einzel 301 S.O. zwei Doppel 301 S.O. zwei Einzel 301 S.O. Doppel-K.O. Die Begegnung ist entschieden, wenn ein Team vier Spiele gewonnen hat
Endspiel:	best of 3 zwei Einzel 301 S.O. zwei Doppel 301 S.O. zwei Einzel 301 S.O. Das Finale ist entschieden, wenn ein Team vier Spiele gewonnen hat

DLMM C-Liga 2016 Second Chance	
Rang 1	400 Euro
Rang 2	200 Euro
Rang 3	150 Euro
Rang 4	125 Euro
Rang 5/6	100 Euro
Rang 7/8	75 Euro
Rang 9-12	50 Euro
Rang 13-16	25 Euro

DLMM C-Liga 2016 First Chance	
Rang 1	Eurocup + Taschengeld
Rang 2	1000 Euro
Rang 3	700 Euro
Rang 4	600 Euro
Rang 5/6	500 Euro
Rang 7/8	250 Euro
Rang 9-12	175 Euro
Rang 13-16	150 Euro
Rang 17-24	100 Euro
Rang 25-32	75 Euro
Rang 33-48	50 Euro
Rang 49-64	25 Euro

Aktuelle und weitere Informationen finden Sie auf

