

Die 20 goldenen Regeln der DLMM 2008

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/2008 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 2007 mindestens 50 % der gesamten Spiele gespielt haben und in der DSAB Liga Frühjahrsaison 2008 mindestens 50 % der möglichen Spiele des Spielplans der jeweiligen Liga gespielt haben. Stichtag 01. Juni 2008.
6. Die Teams dürfen nur in der Formation bei der DLMM antreten, wie sie auch in der DSAB-Ligasaison Herbst 2007 und Frühjahr 2008 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 2007 im 128er Feld eine Startberechtigung hatten, können auf der DLMM 2008 auf keinen Fall in den Spielklassen C und B starten.
12. Die Auslosung erfolgt vor Ort vor Turnierbeginn.
13. Die Sieger der DLMM 2007 werden im Jahr 2008 in die nächst höhere Klasse eingestuft. Die Sieger der DLMM 2008 werden bei der DLMM 2009 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 2009 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:

Anmeldeschluß: 03. Juni 2008. 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.: 06721/33787

Anmeldeweg: über den zuständigen Liga-Sekretär

Anmeldegebühr: 33.-- Euro pro Team
Diese ist zu entrichten **per Vorkasse** auf das Konto der
DSAB Deutscher Sportautomatenbund e.V.
Sparkasse Rhein Nahe
BLZ: 560 501 80
Konto-Nr.: 53 000 204
Bei der Überweisung ist **unbedingt** der Name der betreffenden
Teams anzugeben.

Klassifikationen und Spielvarianten und Startbeginn:

Klassifikation:	Spielvariante gesamtes Turnier			
C-Liga	301	Freitag,	04. Juli	13.00 Uhr
BZ	501 D.O.	Freitag,	04. Juli	14.30 Uhr
BZO u. Bundesliga	501 D.O.	Freitag,	04. Juli	16.00 Uhr
B-Liga	301 M.O.	Samstag,	05. Juli	10.00 Uhr
Damen	301 M.O.	Samstag,	05. Juli	15.00 Uhr
A-Liga	501 D.O.	Samstag,	05. Juli	16.00 Uhr

Modus:

	1. Qualifikationsrunde	2. Qualifikationsrunde	Finalrunde
Tuniermodus:	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
gewonnene Matches:	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 off 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

Preisgelder Deutsche Liga Mannschaftsmeisterschaft 2008

04.-06. Juli 2008

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 € Trophy	550 € Trophy	600 € Trophy	650 € Trophy	700 € Trophy	400 € Trophy
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!

