

Wichtige Informationen

Anmeldung:

- Anmeldeschluß:** 02. Juni 2018. Es gilt der Poststempel.
Es kann nicht nachgemeldet werden, auch nicht vor Ort.
- Anmeldeadresse:** DSAB Deutscher Sportautomatenbund e.V.
Spitalwiese 8a
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.



Platz/ Rang	DSAB C-Liga First Chance	DSAB C-Liga Second Chance	DSAB B-Liga	DSAB A-Liga	DSAB BZ-Liga	DSAB BZO/ Bundesliga	DSAB Damen
1.	Eurocup + Taschengeld Trophy	400 Euro Trophy	Worldcup Trophy Taschengeld	Worldcup Trophy Taschengeld	Worldcup Trophy Taschengeld	Worldcup Trophy Taschengeld	Worldcup Trophy Taschengeld
2.	1000 Euro Trophy	200 Euro Trophy	Eurocup Trophy	Eurocup Trophy	2000 € Trophy	2500 € Trophy	Eurocup Trophy
3.	700 Euro Trophy	150 Euro Trophy	750 € Trophy	800 € Trophy	850 € Trophy	900 € Trophy	800 € Trophy
4.	600 Euro	125 Euro	550 €	600 €	650 €	700 €	400 €
5./6.	500 Euro	100 Euro	450 €	500 €	550 €	600 €	300 €
7./8.	250 Euro	75 Euro	300 €	350 €	400 €	450 €	200 €
9.-12.	175 Euro	50 Euro	200 €	250 €	300 €		150 €
13.-16.	150 Euro	25 Euro	175 €	200 €	250 €		100 €
17.-24.	100 Euro		125 €	150 €	200 €		50 €
25.-32.	75 Euro		100 €	125 €	175 €		
33.-48.	50 Euro		75 €				
49.-64.	25 Euro		50 €				

In der C-Liga First und Second Chance wird zudem je eine Reise zum Eurocup 2019 ausgelost!

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

Aktuelle und weitere
Informationen finden
Sie auf



Die Anmeldung erfolgt
über den Ligasekretär!

Anmeldungen Stichtag
2. Juni 2018



	1. und 2. Qualifikationsrunde	Finalrunde
Turniermodus:	Round Robin	Doppel-K.O.
Matches:	2 Einzel 2 Doppel 2 Einzel	2 Einzel 2 Doppel 2 Einzel Teamgame
Spieldistanz:	best of 3 Einzel best of 1 Doppel	G = best of 5 V = best of 3 Finale = best of 5
gewonnenes Spiel:	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 Teamgame
Doppel:	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 einem Spielpunkt und 2:1 Legpunkten gewertet.	
Ausbullen	Jedes Spiel wird einmal ausgebullt	Jedes Spiel wird einmal ausgebullt
Aufstellung	Vor Beginn Jeder Begegnung müssen die Einzel und Doppel festgelegt werden	Vor Beginn Jeder Begegnung müssen die Einzel und Doppel festgelegt werden
Auswechslung	Keine Auswechslung in einer laufenden Begegnung möglich	Keine Auswechslung in einer laufenden Begegnung möglich
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	
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	



	Second Chance Qualifikationsrunde	Second Chance Finalrunde
Turniermodus:	Round Robin	Doppel-K.O.
Matches:	2 Einzel 2 Doppel 2 Einzel	2 Einzel 2 Doppel 2 Einzel
Spieldistanz:	best of 3 Einzel best of 1 Doppel	best of 3 Einzel best of 1 Doppel
gewonnenes Spiel:	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 Teamgame
Doppel:	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 einem Spielpunkt und 2:1 Legpunkten gewertet.	
Ausbullen	Jedes Spiel wird einmal ausgebullt	Jedes Spiel wird einmal ausgebullt
Aufstellung	Vor Beginn jeder Begegnung müssen die Einzel und Doppel festgelegt werden	Vor Beginn jeder Begegnung müssen die Einzel und Doppel festgelegt werden
Auswechslung	Keine Auswechslung in einer laufenden Begegnung möglich	Keine Auswechslung in einer laufenden Begegnung möglich
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 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	



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.

Klassifikationen, Spielvarianten und Startbeginn:

Klassifikation:	Spielvariante	ges. Turnier:	Startbeginn:
BZO- und Bl.-Liga	501 D.O.	Freitag	6. Juli 12.00 Uhr
BZ-Liga	501 D.O.	Freitag	6. Juli 13.00 Uhr
A-Liga	501 D.O.	Freitag	6. Juli 15.00 Uhr
B-Liga	301 M.O.	Samstag	7. Juli 10.00 Uhr
Damen	301 M.O.	Samstag	7. Juli 15.00 Uhr
C-Liga	301	Samstag	7. Juli 16.00 Uhr

Die 22 goldenen Regeln der DLMM

- 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/2018 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 2017 mindestens 50 % der gesamten Spiele gespielt und in der DSAB Liga Frühjahrsaison 2018 mindestens 50 % der möglichen Spiele des Spielplans der jeweiligen Liga gespielt haben. Stichtag 2. Juni 2018. 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 erfüllt hat.
- 6 Die Teams dürfen nur in der Formation bei der DLMM antreten, wie sie auch in der DSAB-Ligasaison Herbst 2017 und Frühjahr 2018 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.
- 11 Spieler, die bei der DM 2017 im 128er Feld eine Startberechtigung hatten, können auf der DLMM 2018 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 2018 werden im Jahr 2019 in die nächst höhere Klasse eingestuft. Die Sieger der DLMM 2017 werden bei der DLMM 2018 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 2019 der NDA teilnehmen zu können.
- 19 Teams, die Spieler in der falschen Klasse gemeldet haben, können jederzeit disqualifiziert werden.
- 20 In der C-Liga darf kein Masters-Spieler gemeldet sein.
- 21 In der B-Liga darf höchstens ein Masters-Spieler/Team gemeldet sein.
- 22 Teamnamen können jederzeit von der Turnierleitung geändert, gestrichen oder verboten werden.

