



---

**Die etwas andere Liga!**

# Ligaregeln

**Mit erscheinen dieser Version verlieren frühere Versionen ihre Gültigkeit!  
Fassung vom 26.05.2022 gültig ab Saison 2022.**

## Inhaltsverzeichnis

Regel	Seite
Inhaltsverzeichnis .....	2
Ligaleitung .....	2
§ 1 Allgemeines .....	3
§ 2 Ablauf einer Saison .....	3
§ 3 Teamcaptain .....	3
§ 4 Stellvertreter Teamcaptain (Co – Captain) .....	3
§ 5 Team - Anmeldung .....	3
§ 6 Spieler - Anmeldung .....	4
§ 7 Spieler - Nachmeldung .....	4
§ 8 Teamwechsel eines Spielers .....	4
§ 9 Spielberechtigung .....	4
§ 10 Meldeschluss und Spieltag .....	4
§ 11 Spieler / Ersatzspieler .....	4
§ 12 Ligaspielplan .....	5
§ 13 Spielverlegung .....	5
§ 14 Spielberichtsbogen .....	5
§ 15 Ablauf Ligaspiele .....	5
§ 16 Abdrücken von Punkten .....	5
§ 17 Spielkosten .....	5
§ 18 Falsch eingesetzter Spieler .....	6
§ 19 Spielvariante falsch eingestellt .....	6
§ 20 Spielgerät zählt nicht / falsch .....	6
§ 21 Sporttechnische Voraussetzungen .....	6
§ 22 Pokale, Urkunden .....	6
§ 23 Kosten und Preisgelder .....	6
§ 24 Strafen .....	6
§ 25 Saisonende .....	6
§ 26 Auf und Abstieg .....	6
Anhang 1: Merkblatt A .....	7
Anhang 2: Finanzordnung .....	8

### Ligaleiter:

Rohs Wolfgang (Rohsi)  
Herderstraße 9-19  
65239 Hochheim am Main

Tel.

Mobil 0176 42061546

Email: [ftl-liga@web.de](mailto:ftl-liga@web.de)  
Website [www.ftl-liga.de](http://www.ftl-liga.de)

## **§ 1 Allgemeines**

- 1.1 Die Freie Taunus Dartliga, in Folge FTL genannt, ist eine unabhängige Gruppierung von Personen die den Dart - Sport betreiben. Die unentgeltliche Mitgliedschaft beginnt mit der Anmeldung und läuft mit dem Ende der Saison aus.
- 1.2 In der FTL ist jeder willkommen der diesen Sport betreiben möchte.
- 1.3 Oberstes Organ der FTL ist die Teamcaptainsitzung. Entscheidungen über Ablauf einer Saison und Regeländerungen werden hier entschieden.
- 1.4 Die für die Durchführung der Liga verantwortliche Person, im folgenden Ligaleiter genannt, wird in der Teamcaptainsitzung gewählt. Das Amt des Ligaleiters verlängert sich automatisch um eine Saison. Es sei denn: Der Ligaleiter tritt zurück, wird Abgewählt oder ist aus anderen Gründen nicht mehr in der Lage ist seiner Tätigkeit nachzukommen.  
Die Abwahl kann durch Einberufung einer außerordentlichen Teamcaptainsitzung, diese kann vom Ligaleiter oder den Teamcaptain jederzeit einberufen werden, durchgeführt werden. Für die Entscheidung ist eine einfache Mehrheit ausreichend.
- 1.5 Die Meldegebühren und die Aufteilung der Preisgelder, werden, wenn nicht anderweitig beschlossen, in die neue Saison übernommen. Und sind in der Finanzordnung festgehalten.
- 1.6 Die FTL hat Entfernung zwischen zwei Spielorten, ausgehend von Hofheim am Taunus (Gründungsort der Liga 1989), auf 25 Km im Umkreis beschränkt. Ausnahmen können nur über einen Mehrheitsentscheid der Teamcaptain, durch Umfrage, durch Mehrheitsentscheid erfolgen.

## **§ 2 Ablauf einer Saison**

- 2.1 Die Länge einer Saison ist abhängig von der Anzahl der gemeldeten Teams.
- 2.2 Ja nach Anzahl wird in mehreren Gruppen von maximal 12 Teams gespielt. Die ersten 3 Plätze je Gruppe steigen auf, die letzten drei Plätze steigen ab.
- 2.3 Meldet ein betreffendes Team nicht mehr, rücken die nächstplatzierten Teams nach.
- 2.4 Neue Anmeldungen beginnen in der letzten Gruppe. Können jedoch frei entscheiden ob sie in einer höheren Gruppe starten wollen.  
Wird ein Team mit neuem Teamnamen angemeldet und 50% der Spieler hat zuvor in einer höheren Gruppe gespielt entscheidet die Ligaleitung in welcher Gruppe dieses Team eingesetzt wird.

## **§ 3 Teamcaptain**

- 3.1 Der Teamcaptain ist auf dem Team - Meldebogen einzutragen, er ist nicht automatisch als Spieler gemeldet und muss daher auch in die Spielerliste eingetragen werden.
- 3.2 Er ist der alleinige Ansprechpartner der Ligaleitung.
- 3.3 Der Teamcaptain der Heimmannschaft **muss** das Spielergebnis sofort nach Spielende, ohne Bestleistungen, an die Ligaleitung übermitteln.
- 3.4 Er muss den Spielberichtsbogen bis 15:00 Uhr des folgenden Tages an die Ligaleitung übermitteln.
- 3.5 Er kann bis 15:00 Uhr des folgenden Tages, Einspruch gegen die Wertung des letzten Spieles einzulegen. Es bedarf zusätzlich der Schriftform.
- 3.6 Er trägt vor Spielbeginn seine Aufstellung in seinen eigenen Spielberichtsbogen ein. (Siehe Info – Blatt A)
- 3.7 Der Teamcaptain der Heimmannschaft vervollständigt die Aufstellungen der Spielberichtsbögen.
- 3.8 Nach Beendigung des Spieles ist der Spielberichtsbogen von beiden Teamcaptain (oder Vertreter) auf korrekte Eintragungen zu kontrollieren. Mit ihrer Unterschrift werden die Angaben bestätigt.
- 3.9 Er hat das Recht, beim Team - Wechsel seiner Spieler innerhalb von 24 Stunden ein begründetes Veto einzulegen. Der Wechsel wird hierdurch nicht verhindert, ist aber für nächsten drei Spieltage gesperrt.
- 3.10 Ein Wechsel des Teamcaptain ist der Ligaleitung mit Name, Anschrift, Telefon und Email unverzüglich anzuzeigen.

## **§ 4 Stellvertretender Teamcaptain (Co – Captain)**

- 4.1 Der Co - Captain ist mit Namen und Telefonnummer auf dem Team - Meldebogen einzutragen. Weitere Angaben nicht erforderlich!
- 4.2 Er muss ebenfalls (wenn erforderlich) in die Spielerliste eingetragen werden.
- 4.3 Eine Nachnominierung des Stellvertreters ist möglich und ist der Ligaleitung schriftlich mitzuteilen.
- 4.4 Er übernimmt im Falle der Abwesenheit des Teamcaptain dessen Aufgaben.
- 4.5 Ein Wechsel des Co – Captains ist der Ligaleitung mit Name und Telefonnummer mitzuteilen.

## **§ 5 Team – Anmeldung**

- 5.1 Zum Melden eines Teams ist das Team – Meldeformular zu verwenden. Es ist leserlich in Blockschrift oder per Ausdruck auszufüllen.

- 5.2 Das Meldeformular ist bis Meldeschluss bei der Ligaleitung einzureichen.
- 5.3 Das Team erhält nach Eingang Meldeformulars eine Team - Nummer.
- 5.4 Jedes Team erhält nach Eingang des Startgeldes eine Meldebestätigung mit Namen und Spielernummern. Nach dessen Erhalt ist das Team Teilnahmeberechtigt.
- 5.5 Die Spieler sind auf dem Team – Meldeformular (Name, Rufname und Wohnort) einzutragen

## **§ 6 Spieler - Anmeldung**

- 6.1 Der Teamcaptain und Co - Captain, falls aktive Teilnahme, ist auch als Spieler einzutragen.
- 6.2 Wird ein Spieler von mehreren Teams gemeldet, ist der Spieler für das Team spielberechtigt, dessen Meldung zuerst vorlag. Entscheidend ist die Teamnummer.
- 6.3 Der Anzahl der Meldungen ist nicht begrenzt. Wenn nötig zweites Formular verwenden.
- 6.4 Spielermeldungen die nach Meldeschluss, jedoch noch vor dem ersten Spieltag eingehen, werden nicht als Nachmeldung geführt. Somit Starten alle Teams zu denselben Bedingungen.
- 6.5 Ein Spieler dem die Spielberechtigung entzogen wurde, kann vom gleichen Team erneut gemeldet werden. Es ist eine erhöhte Wechselgebühr innerhalb von 24 Stunden fällig. Bei nicht Einhaltung der Zahlungsfrist wird die Spielberechtigung erneut entzogen. Der Spieler kann von diesem Team nicht mehr gemeldet werden.

## **§ 7 Spieler - Nachmeldung**

- 7.1 Hier ist das entsprechende Formular zu verwenden.
- 7.2 Jedes Team kann bis zum ersten Spieltag der Rückrunde bis zu drei Spieler Nachmelden.
- 7.3 Wird eine Doppelrunde gespielt kann bis zum ersten Spieltag der zweiten Runde nachgemeldet werden.
- 7.4 Eine mündliche Nachmeldung ist zulässig, bedarf jedoch nachträglich der Schriftform innerhalb von 24 Stunden. Bleibt diese aus wird die Spielberechtigung wieder entzogen.
- 7.5 Wurde die Spielberechtigung wieder entzogen, kann der Spieler vom gleichen Team erneut gemeldet werden. Es ist eine erhöhte Meldegebühr zu entrichten. Siehe Finanzordnung! Eine dritte Meldung im selben Team ist nicht möglich.

## **§ 8 Teamwechsel eines Spielers**

- 8.1 Ein Wechsel ist einmalig bis zum ersten Spieltag der Rückrunde zulässig.
- 8.2 Es ist das entsprechende Formular zu verwenden.
- 8.3 Der Spieler muss seinem bisherigen Teamcaptain bis spätestens 24 Stunden vor seinem Wechsel unterrichtet haben.
- 8.4 Der Spieler erhält eine neue Spielernummer (Spielberechtigung).
- 8.5 Eine Rückkehr in das vorherige Team ist nicht möglich.

## **§ 9 Spielberechtigung**

- 9.1 Jeder Spieler erhält eine Spielernummer. Nach dessen Erhalt ist er spielberechtigt.
- 9.2 Liegt ein Veto vor, erhält der betreffende Spieler eine neue Spielernummer, ist aber erst nach Ablauf der Sperre von 3 Spieltagen spielberechtigt.
- 9.3 Bei Disqualifikation wird dem betreffenden Spieler die Spielberechtigung bis zum Saisonende entzogen.

## **§ 10 Meldeschluss und Spieltag**

- 10.1 Der Meldeschluss wird von der Ligaleitung veröffentlicht. Ligaspieltag für alle Spiele ist Dienstag.

## **§ 11 Spieler / Ersatzspieler**

- 11.1 Ein Spielfähiges Team besteht aus 4 Spielern.
- 11.2 Ein Spieler darf nur in 2 Einzel und 2 Doppel (4 Spiele) eingesetzt werden.
- 11.3 Ab 5 bis 10 Spielern können 1 bis 2 Spieler mit E1 und E2 als Ersatzspieler gekennzeichnet werden. Diese können während eines Ligaspiels für einen auf dem Spielberichtsbogen eingetragenen Spieler eingewechselt werden. Außer eines gerade im Spiel befindlichen Spielers.
- 11.4 Der Spieler der ausgewechselt wurde darf am laufenden Ligaspiel nicht mehr teilnehmen.
- 11.5 Wird ein eingetragener Ersatzspieler von Beginn an eingesetzt, kann er keinen anderen Spieler mehr ersetzen.
- 11.6 Er selbst kann jedoch durch einen weiteren Ersatzspieler ausgewechselt werden.

## § 12 Ligaspielplan

- 12.1 Der Ligaspielplan wird den Teamcaptain rechtzeitig vor Liga Begin zugestellt.
- 12.2 Die im Ligaspielplan angegebenen Spieltermine sind bindend.

## §13 Spielverlegung

- 13.1 Das Verlegen eines Ligaspieles ist freiwillig. **Eine Verpflichtung besteht nicht.**
- 13.2 Eine Anfrage auf Verlegung muss spätestens 24 Stunden vor Spielbeginn gestellt werden.
- 13.3 Wird einer Verlegung zugestimmt ist die Ligaleitung ist von beiden Teamcaptain zu unterrichten.

## § 14 Spielberichtsbogen

- 14.1 Die eigenen Spielberichtsbogen sind von den Teamcaptain vor Spielbeginn auszufüllen.
- 14.2 Der Teamcaptain des Heimteams komplettiert beide Spielberichtsbogen.
- 14.3 Nach Spielbeginn dürfen die Spielpaarungen nicht mehr verändert werden.
- 14.5 Der Spielberichtsbogen ist von beiden Teamcaptain zu kontrollieren und zu unterschreiben. Die Eintragungen werden von der Ligaleitung übernommen.
- 14.6 Ist der Spielberichtsbogen unvollständig-, falsch ausgefüllten, oder ist nicht leserlich, wird nur das Ergebnis übernommen.
- 14.7 Der Spielberichtsbogen ist bis 15:00 Uhr des folgenden Tages an die Ligaleitung zu übermitteln.

## § 15 Ablauf Ligaspiele

- 15.1 Spielbeginn ist 20:00 Uhr.
- 15.2 Verspätungen sind dem gegnerischen Teamcaptain unverzüglich anzuzeigen.
- 15.3 Die Durchführung eines Ligaspieles auf einem Spielgerät ist zulässig. Stehen zwei Spielgeräte zu Verfügung wird auf beiden Geräten gespielt.
- 15.4 Jedes Team muss zu Spielbeginn (20:00 Uhr) mit 4 Spielern anwesend sein.
- 15.5 Ein Spiel muss mit den anwesenden Spielern begonnen werden. Ist ein Spieler zu seinem Spiel nicht anwesend, ist das betroffene Spiel verloren oder er muss durch einen eingetragenen Ersatzspieler ersetzt werden.
- 15.6 Wird eine Verspätung angezeigt, wird eine Karenzzeit bis 20:30 Uhr gewährt.
- 15.7 Ist ein Team bis 20:30 Uhr nicht Spielfähig angetreten ist das Spiel mit 7:0 Spielen und 13:0 Sätzen verloren.
- 15.8 Sind beide Teams nicht Spielfähig angetreten, ist auf dem Spielberichtsbogen ein 0:0 einzutragen.
- 15.9 **Trifft ein Team erst 20:30 Uhr ein, ist sofort mit dem Spiel zu beginnen.** Der Teamcaptain des verspäteten Teams benennt das erste Doppel welches das Ligaspiel aufnimmt. Während dessen füllen die Teamcaptain die Spielberichtsbogen vollständig aus.
- 15.10 Das Heim - Team beginnt den 1. und möglichen 3. Satz.
- 15.11 Es werden 12 Spiele (4 Doppel und 8 Einzel) nach Vorgabe des Spielberichts bogens gespielt.
- 15.12 In den unteren Gruppen werden die Doppel 501 Master Out auf 2 Gewinnsätze und die Einzel 301 Master Out auf 2 Gewinnsätze gespielt.
- 15.13 In der obersten Gruppe werden Doppel und Einzel 501 Master Out auf zwei Gewinnsätze gespielt.
- 15.14 Ist ein Spieler zu seinem Doppel nicht anwesend, kann sein Partner das Doppel allein bestreiten. Darf jedoch nur seine Darts spielen, der zweite Spieler ist durch betätigen der Spielerwechsel-Taste weiter zu drücken. Ein Nachträgliches eingreifen des fehlenden Spielers ist nicht gestattet. Wird er durch einen Ersatzspieler ersetzt kann er am Ligaspiel nicht mehr teilnehmen.
- 15.15 Ist ein Spieler zu seinem Einzel nicht anwesend hat das Spiel verloren. Er kann durch einen Ersatzspieler ersetzt werden. Ist dann jedoch vom Ligaspiel ausgeschlossen.
- 15.16 Sind beide Spieler zu ihrem Einzel nicht anwesend und können nicht ersetzt werden, wird das Einzel mit 0:0 im Spielberichtsbogen eingetragen.

## §16 Abdrücken von Punkten

- 16.1 Das Abdrücken von Punkten, ist ungeachtet auf welchen Zähler ohne Zustimmung des Gegners nicht zulässig. Bei Zuwiderhandlung ist der gerade gespielte Satz verloren.

## § 17 Spielkosten

- 17.1 Die Heimmannschaft trägt die Spielkosten die Spielkosten.
- 17.2 Eine anderweitige Abrechnung ist nicht zulässig.

## **§ 18 Falsch eingesetzter Spieler**

- 18.1 Bestreitet ein Spieler mehr als zwei Einzel und zwei Doppel werden alle seine Spiele mit 0:2 Sätzen gegen ihn gewertet. Seine erzielten Bestleistungen werden gestrichen.
- 18.2 Wird der Fehler vor seinem ersten Ligaspiel bemerkt, darf er noch korrigiert werden. Eine spätere Korrektur ist nicht zulässig.

## **§ 19 Spielvariante falsch eingestellt**

- 19.1 Single Out eingestellt,  
Satz ist gewonnen, wenn mit einem Tripple oder Double beendet.  
Wird mit einem Single beendet oder 1 Rest ist der Satz zu wiederholen. Der Satz ist durch Abdrücken (hier erlaubt) zu beenden und korrekt eingestellt neu zu beginnen.
- 19.2 Auch ein Abbrechen und mit korrekter Einstellung neu aufgenommenen Spieles ist zulässig.

## **§ 20 Spielgerät zählt nicht / falsch**

- 20.1 Der Teamcaptain des Heimteams hat 30 Minuten Zeit, dafür Sorge zu tragen, dass, das Spielgerät in einen ordnungsgemäßen Zustand gebracht wird.  
Ist dies nicht möglich ist das Spiel an einem anderen Gerät fortzusetzen.
- 20.2 Steht kein weiteres Spielgerät zur Verfügung ist das Spiel abzubrechen und ein Wiederholungstermin zu vereinbaren. Kann keine Einigung erzielt werden setzt der Ligaleiter einen Termin fest.
- 20.3 Entscheiden die Teamcaptain das Spiel zu beenden, kann kein Protest gegen die Wertung dieses Spieles eingelegt werden.

## **§ 21 Sporttechnische Voraussetzungen**

- 21.1 Die Höhe des Boards vom Boden bis zum Bullseye Mitte 1,73 Meter.
- 21.2 Die Abwurfline ist in einem Abstand von 2,37 Meter von der Vorderseite der Scheibe zur vorderen Kante der Linie anzubringen.
- 21.3 Die Abwurfline darf Be.- aber nicht Übertreten werden.
- 21.4 Für ausreichende Ausleuchtung (40 Watt Strahler matt) des Spielgerätes ist zu sorgen.

## **§ 22 Pokale, Urkunden**

- 22.1 Es werden keine Pokale vergeben. Das dadurch eingesparte Geld wird in die Preisgelder investiert.
- 22.2 Die Plätze 1 bis 3 erhalten eine Urkunde.
- 22.3 Jedes Team erhält eine Aufstellung der Bestleistungen.

## **§ 23 Kosten und Preisgelder**

- 23.1 Die Beträge sind in der anhängenden Finanzordnung festgehalten.

## **§ 24 Strafen**

- 24.1 Nicht fristgerecht gezahltes Startgeld .....Entzug der Teilnahmeberechtigung
- 24.2 Nicht fristgerecht gezahlte Nachmeldegebühr..... Entzug der Spielberechtigung
- 24.3 Nicht fristgerecht gezahlte Teamwechselgebühr..... Entzug der Spielberechtigung
- 24.4 Zweimaliges nicht Antreten.....Disqualifikation
- 24.5 Wiederholtes unsportliches Verhalten  
Seitens eines Teams, Personals oder anderer Gäste.....Disqualifikation
- 24.6 Spieler 5 mal eingesetzt.....Alle 5 Spiele werden gegen ihn gewertet. Bestleistungen gestrichen

## **§ 25 Saisonende**

- 25.1 Mit Übergabe der Urkunden und Preisgelder ist die Saison beendet.
- 25.2 Die Mitgliedschaft in der FTL ist beendet.

## **§ 26 Auf und Abstieg**

- 26.1 Nach Beschluss der Teamcaptain – Sitzung ist der Ligaleiter berechtigt, Teams die Aufgestiegen sind, unter neuem Namen Melden und in denen die Hälfte der alten Spieler gemeldet sind, in die höhere Gruppe zu setzen. Ein Nachmelden weiterer früherer Spieler wird nicht gestattet.

# **Freie Taunus Dart – Liga**

## **Infoblatt - A**

Stand 13.09.2016

### **Spielberichtsbogen**

Der Spielberichtsbogen ist wie folgt auszufüllen:

Datum, Gruppe (wenn mehr als eine Gruppe), Spieltag.

Heim: Name des Heimteams                      Gast: Name des Gastteams

#### **Spielernamen**

Vor- und Zunamen (Rufname) eintragen.

Ersatzspieler mit (E1) oder (E2) hinter dem Namen zu kennzeichnen.

#### **Änderungen im Spielberichtsbogen nach Spielbeginn sind nicht erlaubt!**

Nummer:            Spielernummer eingetragen.

Spieler:            Hier genügt der Vor- oder Spitzname (wenn im Feld Spielernamen angegeben). Bei gleichen Vornamen, Anfangsbuchstabe des Nachnamens hinzufügen.

Nach Auswechslung unter Ers. nur (E1) oder (E2) einzutragen, keine Änderung an den Spielernamen!

Sätze:            Hier können die Teamcaptain zwischen zwei Möglichkeiten wählen.  
Sie können entweder Ziffern (Beispiel 2:1) oder Kreuze (Beispiel: XX : X) eintragen.  
Die Sätze addieren und die Summe in das untere Feld Spielergebnis eintragen.

Spiele:            Hier werden die Spiele mit 0:1 oder 1:0 eingetragen.  
Die Spiele addieren und die Summe in das Feld untere Spielergebnis eintragen.

Bestleistungen: In den Spalten hinter der selben Ziffer wie die, die vor dem Spielernamen steht, bei einem 180er oder 171er entsprechend der Anzahl ein Kreuz eintragen. High Finish (ab 100) in der Spalte dahinter eingetragen. Keine Namen oder Spielernummern hinzufügen,

Der Spielberichtbogen ist nach Spielschluss von den Teamcaptain zu kontrollieren und zu Unterscriben.  
Das Ergebnis ist nach Spielschluss von der Heimmannschaft an die Ligaleitung telefonisch zu übermitteln.  
Der Spielberichtsbogen ist bis 15:00 Uhr des nächsten Tages per Email oder Fax an die Ligaleitung zu senden. Die benötigten Verbindungsdaten stehen auf dem Spielberichtsbogen.

Ab der Saison 2017-2018, wird gemäß dem Beschlusse der Teamcaptainsitzung, von unvollständig oder falsch ausgefüllten Spielberichtsbogen wird nur das Ergebnis übernommen.  
Ein Nachtragen von Bestleistungen findet nicht statt.

# **FTL - Finanzordnung**

Stand 26.08.2015

Für die Teilnahme in der Freien Taunus Dartliga sind die in Folge aufgeführten Gebühren zu entrichten.

## **Teilnahme - Gebühren**

Teammeldung .....	80,00 €
Jeder gemeldete Spieler, (Preisgeld für die Bestleistungen) .....	4,00 €
Nachmeldung eines Spielers .....	5,00 €
Teamwechsel eines Spielers .....	10,00 €

**Die Heimmannschaft trägt die Spielkosten**

## **Gebühren nach Entzug der Teilnahme- oder Spielberechtigung**

Erneute Meldung des Teams .....	100,00 €
Erneute Spielermeldung für das gleiche Team .....	8,00 €
Erneute Anmeldung nach Teamwechsel .....	15,00 €

**Wird eine Zustellung der Tabelle auf dem Postweg gewünscht, wird eine zusätzliche Gebühr fällig.  
Anzahl der Spieletage mal des zum Zeitpunkt notwendigen Portos.**

**Der Betrag wird von den betreffenden Teams nach Meldeschluss eingefordert.**

## **Preisgelder**

An 50 % der gemeldeten Teams wird ein Preisgeld ausgezahlt.

In Gruppenfasen wird das Startgeld auf die Anzahl der Gruppen aufgeteilt und an 50 % der Teams je Gruppe ausgezahlt.

## **Prämie für die Bestleistungen:**

Jedes High Finish (ab 100), jeden 180er und jeden 171er .....	5,00 €
---	--------

**Die volle Prämie wird so lange garantiert wie sie durch das eingezahlte Startgeld abgedeckt ist.**

**Wird der Eingezahlte Betrag überschritten, wird er durch die Bestleistungen geteilt, der daraus resultierende Betrag wird dann ausgezahlt.**