



Die etwas andere Liga!

Ligaregeln

Mit erscheinen dieser Version verlieren frühere Versionen ihre Gültigkeit!
Fassung vom 26.05.2022 gültig ab Saison 2022.
Letzte Anpassung 14.03.2024!

Inhaltsverzeichnis

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

Ligaleiter:

Rohs Wolfgang (Rohsi)
Herderstraße 9-19
65239 Hochheim am Main
Mobil 0176 42061546

Email: ftl-liga@web.de
Website: www.ftl-liga.de
WhatsApp: Ligainformationen

§ 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 endet mit dem Austritt spätestens jedoch mit dem Ende einer Saison.
- 1.2 In der FTL ist jeder willkommen der diesen Sport betreiben möchte.
- 1.3 Oberstes Organ der FTL ist die Teamcaptain - Sitzung. Entscheidungen über Ablauf einer Saison oder 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 weitere Saison. Es sei denn, der Ligaleiter tritt zurück, wird Abgewählt oder ist aus anderen Gründen nicht mehr in der Lage dieser Tätigkeit nachzukommen.
Die Abwahl kann durch Einberufung einer außerordentlichen Teamcaptain - Sitzung, 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 die 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, (Umfrage genügt) erfolgen.

§ 2 Ablauf einer Saison

- 2.1 Die Länge einer Saison ist abhängig von der Anzahl der gemeldeten Teams.
- 2.2 Je nach Anzahl wird in mehreren Gruppen von maximal 12 Teams gespielt. Die ersten 2 Plätze je Gruppe steigen auf, die letzten 2 Plätze steigen ab.
- 2.3 Meldet ein betreffendes Team nicht mehr, rücken die nächstplatzierten Teams nach.
- 2.4 Neue Teams steigen in der letzten Gruppe in die Liga ein. Sie können jedoch auf Antrag und wenn es die Situation erlaubt in einer höheren Gruppe beginnen.
Meldet ein Team mit neuem Teamnamen und enthält 50% der Spieler aus dem vorherigen Team 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 an die Ligaleitung übermitteln.
- 3.4 Er muss den Spielberichtsbogen bis 15:00 Uhr des folgenden Tages der Ligaleitung zukommen lassen.
- 3.5 Er kann bis 15:00 Uhr des folgenden Tages, Einspruch gegen die Wertung des letzten Spieles einlegen. 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 sind die Spielberichtsbogen von beiden Teamcaptain zu kontrollieren, und mit ihrer Unterschrift die Angaben zu bestätigen.
- 3.9 Er hat das Recht, bei Team - Wechsel seiner Spieler innerhalb von 24 Stunden ein begründetes Veto einzulegen. Der Wechsel wird hierdurch zwar nicht verhindert, der betreffende Spieler ist nach Prüfung jedoch 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 zusätzlich in die Spielerliste eingetragen werden.
- 4.3 Eine Nachmeldung 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 Meldeschluss eine Team- und Spielerliste ihrer Gruppe.
- 5.5 Die Spieler sind auf dem Team – Meldeformular (Name, Vorname, Rufname und Wohnort) einzutragen. Weitere Angaben sind nicht erforderlich.
- 5.6 **Mit Abgabe der Team – Meldung erkennen die Teams die Ligaregeln an!**

§ 6 Spieler - Anmeldung

- 6.1 Der Teamcaptain und der Co - Captain, falls aktive Teilnahme, ist auch als Spieler einzutragen.
- 6.2 Wird ein Spieler von mehreren Teams gemeldet, ist der betreffende Spieler für das Team spielberechtigt, dessen Meldung zuerst vorlag. Entscheidend dafür ist die Teamnummer.
- 6.3 Die Anzahl der Spieler 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 Gebühr innerhalb von 24 Stunden zu entrichten. 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 können bis zum ersten Spieltag der zweiten Runde Spieler nachgemeldet werden.
- 7.4 Eine mündliche Nachmeldung ist zulässig, bedarf jedoch nachträglich der Schriftform. Diese ist innerhalb von 24 Stunden einzureichen. 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 während der Saison

- 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 Gruppen ist Dienstag.

§ 11 Spieler / Ersatzspieler

- 11.1 Ein Spielfähiges Team besteht aus mindestens 4 Spielern.
- 11.2 Jeder Spieler darf nur in 2 Einzel und 2 Doppel (4 Spiele) eingesetzt werden.
- 11.3 Jeder weitere Spieler bis maximal 12, kann als Ersatzspieler mit E1, E2, E3 usw. gekennzeichnet werden. Jedoch dürfen nur 2 der Ersatzspieler während eines Ligaspieles für einen nicht gerade im Spiel befindlichen Spielers eingewechselt werden.
- 11.4 Der Spieler der ausgewechselt wurde darf am laufenden Ligaspiel nicht mehr teilnehmen.
- 11.5 Ein mit E gekennzeichnete Spieler kann auch von Beginn an eingesetzt werden, verliert dadurch jedoch seinen Status als Ersatzspieler. Die Kennzeichnung (E1 usw.) ist unkenntlich zu machen.

§ 12 Ligaspielplan

- 12.1 Der Ligaspielplan wird dem Teamcaptain rechtzeitig vor Liga Beginn 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, oder ist nicht lesbar ausgefüllt, 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. Verspätungen sind dem gegnerischen Teamcaptain unverzüglich anzuzeigen.
- 15.3 Es wird in jeder Gruppe auf einem Spielgerät gespielt. Stehen mehrere Spielgeräte zu Verfügung darf auf zwei Spielgeräten gespielt werden. Die Entscheidung hierüber obliegt in letzter Instanz dem Teamcaptain der Heimmannschaft.
- 15.4 Jedes Team muss zu Spielbeginn (20:00 Uhr) mit mindestens 4 Spielern anwesend sein.

- 15.5 Ein Spiel muss mit den anwesenden Spielern begonnen werden. Ist ein Spieler zu seinem angesetzten Spiel nicht anwesend, kann er durch einen eingetragenen Ersatzspieler ersetzt werden, sonst ist das Spiel verloren.
- 15.6 Wird eine Verspätung angezeigt, beginnt eine Karenzzeit von 30 Minuten. Spielbeginn ist 20:30 Uhr.
- 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 ihre Spielberichtsbogen vollständig aus.
- 15.10 Die Heimmannschaft beginnt den 1. und 3. Satz.
- 15.11 Es werden 12 Spiele (4 Doppel und 8 Einzel) nach Vorgabe des Spielberichts Bogens gespielt.
- 15.12 In der **Gruppe C**, Einzel 301 Master Out und Doppel 501 Master Out auf 2 Gewinnsätze.
- 15.13 In den **Gruppen A und B**, Einzel und Doppel 501 Master Out auf zwei Gewinnsätze.
- 15.14 Ist ein Satz nach **20 Runden** (60 Darts) nicht beendet wird von jedem beteiligtem Spieler ein Dart auf das Bull geworfen, der Spieler dessen Dart näher am Bull ist oder als einziger das Bull trifft, gewinnt den Satz.
Stecken beide Darts gleich weit vom Bull entfernt oder stecken im Bull (einschließlich dem Bullseye) werden die Darts gezogen und der Wurf wiederholt.
- 15.15 **Ausbullen im Einzel**
Der Spieler der den Satz begonnen hat beginnt auch das Ausbullen. Im Falle einer Wiederholung beginnt der Gegenspieler. Sind weitere Wiederholungen erforderlich wird in gleicher Weise fortgesetzt.
- Ausbullen im Doppel**
Kommt es im Doppel zum Ausbullen, beginnt wie im Einzel die Person die den betreffenden Satz begonnen hat. Geht es in die Verlängerung wirft sein Doppel – Partner. Ist auch dann noch keine Entscheidung herbeigeführt, wird das Ausbullen in gleicher Reihenfolge bis zur Entscheidung fortgesetzt.
- 15.16 Ist ein Spieler zu einem Doppel nicht anwesend, darf 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 zulässig.
Wird er durch einen Ersatzspieler ausgewechselt kann er an diesem Ligaspiel nicht mehr teilnehmen.
- 15.17 Ist ein Spieler zu einem Einzel nicht anwesend und kann auch nicht durch einen Ersatzspieler ausgewechselt werden hat das Spiel verloren. Ist er durch einen Ersatzspieler ausgewechselt worden darf er in diesem Ligaspiel nicht mehr eingesetzt werden.
- 15.18 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. Eine anderweitige Abrechnung ist nicht zulässig.

§ 18 Falsch eingesetzter Spieler

- 18.1 Bestreitet ein Spieler mehr als zwei Einzel oder zwei Doppel, werden die Einzel als auch die Doppel mit 0:2 gegen ihn gewertet. Die erzielten Bestleistungen des betreffenden Spielers sowie seines Gegenspielers werden gestrichen.
- 18.2 Wird der Fehler vor seinem ersten Ligaspiel bemerkt, darf er noch korrigiert werden. Es darf jedoch kein Spieler eingesetzt werden der Bereits ein Ligaspiel bestritten hat, dann ist das Spiel verloren.

§ 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 wenn möglich an einem anderen Gerät fortzusetzen.
- 20.2 Steht kein weiteres Spielgerät zur Verfügung ist das Spiel abubrechen 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 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 und können dort eingesehen werden.

§ 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 GästeDisqualifikation
- 24.6 Spieler 5 mal eingesetztAlle 5 Spiele werden gegen ihn gewertet. Bestleistungen gestrichen

§ 25 Saisonende

- 25.1 Mit Übergabe der Urkunden und Preisgelder ist die Saison beendet und 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 werden, in eine 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, E2 usw. hinter dem Spielernamen zu kennzeichnen.

Änderungen im Spielberichtsbogen nach Spielbeginn sind nicht erlaubt!

Nummer: Spielernummer eingetragen.

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

Nach Auswechslung unter Ers.. nur E1 bzw. E2 usw. 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 Sätze bei Spielergebnis eintragen.

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

Bestleistungen: In den Spalten hinter den Spielernamen gekennzeichnet mit 180er, 171er und High Finish, die Anzahl der 180er und 171er eintragen. Unter High Finish die Höhe (ab 100) eingetragen. Keine Namen oder Spielernummern hinzufügen.

Der Spielberichtsbogen ist nach Spielschluss von den Teamcaptain zu kontrollieren und zu unterschreiben. Das Ergebnis ist nach Spielschluss von der Heimmannschaft an die Ligaleitung zu übermitteln.

Der Spielberichtsbogen ist bis 15:00 Uhr des darauf folgenden Tages an die Ligaleitung zu senden. Die benötigten Verbindungsdaten stehen auf dem Spielberichtsbogen.

Ab der Saison 2017 - 2018, wird gemäß dem Beschlusse der Teamcaptain - Sitzung, von unvollständig oder falsch ausgefüllten Spielberichtsbogen 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, (Wird auf das Preisgeld der Gruppe in der sie gemeldet sind zugerechnet) ...	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 Spieltage 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:

Wurde mit Teamcaptain – Sitzung vom 30.01.2024 abgeschafft	0,00 €
--	--------