



TDSV – Landescup - Ligaregeln

Version 2.0

1. Ligaeinteilung

- 1.1. Jede Mannschaft muss von einem im Landesverband gemeldeten Verein stammen.
- 1.2. Eine Mannschaft besteht pro Ligaspiel aus mindestens 4 Personen, egal ob Damen oder Herren, maximal aber aus 8 Personen, die im Vorhinein für den Landescup gemeldet sein müssen.

2. Mannschaft

- 2.1. Jeder Spieler muss einen gültigen Spielerpass besitzen und diesen zur Ligabegegnung mitbringen.
- 2.2. Der Spieler muss bei jenem Verein gemeldet sein, für den er das Cupspiel bestreitet.
- 2.3. Wenn ein Verein mit mehreren Mannschaften am Landescup teilnimmt, dürfen die Spieler unter den Mannschaften nicht gewechselt werden, ein Spieler muss für diese Saison in dieser Mannschaft bleiben, in der er zu spielen angefangen hat.
- 2.4. Nachmeldungen von Spielern (bzw. neuen Spielern) während der laufenden Spielsaison sind nur möglich, wenn noch keine 8 Spieler für den Cup angemeldet wurden.

3. Mannschaftskapitän

- 3.1. Ein Vertreter des Vereins muss sich für die Cupspiele als Mannschaftsführer zur Verfügung stellen. Er muss beim Ligaspiel anwesend sein, muss aber nicht zum Einsatz kommen (Non-Playing- Captain).

Er ist zuständig für:

- a) Die Terminvereinbarung
- b) Die Einhaltung der Ligaregeln und den ordnungsgemäßen Ablauf des Ligaspieles
- c) Die Gerätebereitstellung spätestens 15 Minuten vor Spielbeginn für die Gastmannschaft zum Training
- d) Das Ausfüllen des Ligaprotokolls
- e) Das Aufstellen der Mannschaft
- f) Die Kontrolle des Ligaprotokolls vor Spielbeginn (Richtigkeit der Aufstellung der gegnerischen Mannschaft und richtiges Ausfüllen des Ligaprotokolls)
- g) Das Kontrollieren und Bestätigen (durch seine Unterschrift) des Ligaprotokolls nach der Begegnung
- h) Er hat auch darauf zu achten, dass sich Spieler, welche laut Spielablauf des Spielprotokolls an der Reihe sind, sofort am Turniergerät einfinden
- i) Nach Spielende hat der Mannschaftskapitän der Heimmannschaft bis spätestens Sonntag die Spielbegegnungen im Ligasystem einzutragen.

4. Spielabschnitte

- 4.1. Jedes Ligaspiel besteht aus 15 Begegnungen, welche in 5 Spielabschnitte unterteilt sind. Die Spielpaarungen sind aus dem aktuell gültigen Spielprotokoll ersichtlich. In der aktuellen Version werden in Runde 1 die Spieler für die 4 Einzel eingetragen und gespielt. Dann werden die Spieler für die Runde 2 eingetragen, dort wird ein Cricket-Doppel gespielt, ein 301di/do und ein Cricket-Einzel. In der Runde 3 werden 2 offene Doppel gespielt. In der Runde 4 werden 2 offene Einzel, ein Cricket-Einzel und ein 301di/do gespielt. Und in der Runde 5 werden wieder 2 offene Doppel gespielt.
- 4.2. Das Ligaprotokoll ist vor Spielbeginn mit allen anwesenden und gemeldeten Spielern auszufüllen. Im Ligaprotokoll eingetragene Spieler dürfen nicht geändert werden.
- 4.3. In jeder Runde müssen 4 verschiedene Spieler eingesetzt werden.
- 4.4. Das Cupspiel ist prinzipiell fertig zu spielen, wenn aber eine Mannschaft durch 8 oder mehr gewonnene Spiele die Partie gewonnen hat, können beide Mannschaften im gegenseitigen Einverständnis das Spiel beenden.
- 4.5. Nach Spielende hat die Heimmannschaft bis spätestens Sonntag, 24.00 Uhr das Protokoll mit seinem Account ins Ligasystem einzutragen, ist dies bis Montag Vormittag nicht passiert, erhält der Mannschaftsführer einen Erinnerungsanruf vom Sportlichen Leiter, ist es dann bis Dienstag noch nicht eingetragen, erhält die Mannschaft eine Strafe von EUR 50,-
- 4.6. Die gegnerische Mannschaft muss bis Mittwoch 20.00 Uhr das Protokoll im Ligasystem bestätigen, ansonsten kostet der Erinnerungsanruf EUR 10,-
- 4.7. Die Protokolle müssen bis Saisonende aufbewahrt werden und im Bedarfsfall an den TDSV übermittelt werden.

5. Spieltermine

- 5.1. Der jeweilige Spieltermin aus dem Turnierkalender ist für alle Ligamannschaften verbindlich. Die Cupspiele können die ganze Woche gespielt werden, wobei sich die beiden Mannschaftsführer zwecks des Termins einig sein müssen. Kommt es zu keiner Terminvereinbarung, ist der letzte Spieltermin der im Terminkalender angegebene Termin, 20.00 Uhr.
- 5.2. Ein Cupspiel kann nicht nach hinten verschoben werden!!!
- 5.3. Erscheint eine Mannschaft innerhalb einer halben Stunde nicht am Spielort, so wird das Spiel automatisch mit einem Sieg für die gegnerische Mannschaft gewertet.

6. Nichtantreten einer Mannschaft

- 6.1. Tritt eine Mannschaft zu einem Cupspiel nicht an, so wird das Spiel automatisch als verloren gewertet und das Nenngeld nicht zurückerstattet. Das Ligaprotokoll ist vollständig auszufüllen (natürlich ohne Spieleraufstellung der abwesenden Mannschaft) und an die Ligaverwaltung zu senden.

7. Allgemeine Turnier- und Ligaregeln

- 7.1. Bei einem Cupspiel gelten die allgemeinen Turnier- und Ligaregeln Version 2.0 des TDSV.