

Konzept Deutsche Backgammon-Mannschaftsmeisterschaft

(Version vom 03.04.2018)

1. Die Meisterschaft wird jährlich ausgetragen.
2. Dem DBGV angeschlossene Vereine können ein oder mehrere Teams melden. Darüber hinaus können sich auch beliebige Spieler, die Mitglied im DBGV sind, zu Teams zusammenschliessen.
3. Jedes Team muss mindestens 4 Spieler umfassen. Eine Höchstzahl gibt es nicht.
4. Die Spieler werden vor Beginn der Spielzeit in einer festen Reihenfolge gemeldet. Während der Spielzeit können weitere Spieler nachgemeldet werden, die unten angereiht werden.
5. Jeder Spieler kann in einer Spielzeit nur für ein Team gemeldet werden.
6. Die Meisterschaft wird bei 6 bis 16 teilnehmenden Teams in einer Vorrunde und einer Endrunde ausgetragen.
7. Die Spieltage werden vor Beginn der Spielzeit vom DBGV festgelegt. Regionalturniere sollten nicht auf diese Spieltage gelegt werden.
8. Jedes Team benennt einen Zustellungsvertreter. Dieser vertritt das Team zum DBGV hin in allen Angelegenheiten der Team-Meisterschaft.
9. An einem Spieltag treffen sich drei oder vier Teams und spielen untereinander jeder gegen jeden Team-Wettkämpfe. Eines der Teams ist Ausrichter und ist für die Bereitstellung des Spielraums und Spielmaterials verantwortlich.
10. Zu Beginn des Spieltags nominiert jedes Team bis zu 6 Spieler (Vierermannschaft + max. zwei Ersatzspieler) aus der vor Beginn der Spielzeit gemeldeten Liste.
11. Jeder Team-Wettkampf wird doppelrundig an 4 Brettern ausgetragen. In der ersten Runde spielt jeweils die Nr. 1 der Rangfolge gegen die Nr. 2 der Rangfolge des Gegners (oberes Paarkreuz), sowie die Nr. 3 gegen die Nr. 4 (unteres Paarkreuz). In der zweiten Runde spielen die Spieler mit gleicher Rangnummer gegeneinander.
12. Die Matches werden auf 11 Punkte ausgetragen. Es wird mit Uhren gespielt.
13. Die siegreiche Mannschaft erhält 3 Mannschaftspunkte, die unterlegende Mannschaft erhält 0 Mannschaftspunkte. Beim Gleichstand (4:4) wird ein Team-Consultation-Match auf 7 Punkte ausgetragen. Der Sieger erhält 2 Mannschaftspunkte, der Verlierer einen Mannschaftspunkt.
14. Bei vier Teams wird an einem Wochenende gespielt, vier Runden am Samstag, zwei am Sonntag. Bei drei Teams werden die drei Team-Wettbewerbe parallel in vier Runden an einem Tag gespielt, wobei jeder Team-Vergleich (A gegen B, B gegen C, C gegen A) separat gewertet wird.
 1. Runde: A1 gegen B2, B1 gegen C2, C1 gegen A2, A3 gegen B4, B3 gegen C4, C3 gegen A4
 2. Runde: A1 gegen B1, B2 gegen C1, C2 gegen A2, A3 gegen B3, B4 gegen C3, C4 gegen A4
 3. Runde: A1 gegen C1, B1 gegen A2, C2 gegen B2, A3 gegen C3, B3 gegen A4, C4 gegen B4
 4. Runde: A1 gegen C2, B2 gegen A2, C1 gegen B1, A3 gegen C4, B4 gegen A4, C3 gegen B3
15. Setzt einer der ersten vier Spieler für ein Match aus, dann spielt einer der Ersatzspieler an seiner Position im Spielplan.

16. Vor- und Endrunden hängen von der Teilnehmerzahl ab:
6 bis 8 Teams: 2 Vorrunden, je zwei in die Endrunde
9 bis 11 Teams: 3 Vorrunden, je ein Team in die Endrunde
12 bis 16 Teams: 4 Vorrunden, je ein Team in die Endrunde
17. Die Gruppeneinteilung wird ausgelost. Mehrere Teams eines Vereins oder aus einer Stadt spielen in unterschiedlichen Vorgruppen.
18. Über die Platzierung entscheiden die Mannschaftspunkte, bei Gleichstand die Matchpunkte. Sind auch diese gleich, wird ein StICKkampf als Team-Consultation-Match auf 7 Punkte ausgetragen.
19. Ein Startgeld wird nicht erhoben. Alternativ kann mit einem moderaten Startgeld ein Sachpreis für den Mannschaftsmeister finanziert werden.
20. Mit der Meldung eines Teams zur Team-Meisterschaft ist ein Reuegeld von 200 € an den DBGV zu zahlen. Dieses wird einbehalten, wenn das Team zu einem Spieltag nicht antritt. Ansonsten wird das Geld am Ende der Meisterschaft zurückerstattet.
21. Eventuelle zwischen den Teams oder zwischen Einzelspielern getroffene Absprachen über Geldeinsätze liegen ausserhalb der Verantwortung und Zuständigkeit des DBGV.