



Vereinsregeln

w4schnapser.at

W4 Schnapser

3830 Waidhofen/Thaya

Dittrichstraße 19

1 Anmeldung

- 1.1. Zugelassen sind alle Personen über 18 Jahren.
- 1.2. Die Anmeldung erfolgt mittels W4 - Anmeldeformular. Nach der Zusendung werden die Mannschaftsdaten EDV - mäßig erfasst.
Anmeldeschluss ist der 1. August.
 - 1.2.1. Jede Mannschaft hat sich mit dem Anmeldeformular (siehe Homepage) inklusive Spieler und Fotos anzumelden.
 - 1.2.2. Bereits gemeldete Mannschaften müssen nur mehr Änderungen bekannt geben.
 - 1.2.3. Falls bis 1. August keine Änderung oder Kündigung erfolgt, gilt die Anmeldung der letzten Saison!
- 1.3. Gespielt wird ausschließlich in Lokalen des Vereines W4 Schnapser.
- 1.4. Der Mannschaftskapitän muss die Liga- und Spielregeln beherrschen!

2 Spieler-Lizenz

Die Spielerlizenzen beinhalten die Namen, Foto und Lizenznummer der Spieler, den Mannschaftsnamen sowie die Liga und ist unter dem Menüpunkt „Ligainfo“ auf der Webseite „*w4schnapser.at*“ abrufbar.

3 Spieltermine

- 3.1. Die Meisterschaft findet grundsätzlich von September bis März statt.
- 3.2. Die Ermittlung des Meisters erfolgt über eine Spielsaison.
- 3.3. Die Terminplanung und Einteilung der Spielpaarungen übernimmt der W4 Vorstand.
- 3.4. Offizielle Spieltage sind Donnerstag und Freitag 19:00 Uhr. Die Spielereintragung ist bis spätestens 19:30 Uhr möglich. Ist eine Mannschaft zu diesem Zeitpunkt nicht vollständig, muss Sie mit den vorhandenen Spielern antreten. Spieler, die zu spät kommen, können

erst nach Beendigung eines Durchganges beginnen (außer es wird von den Kapitänen etwas anderes vereinbart).

- 3.4.1. Eine Spielernachnominierung ist bis unmittelbar vor Spielbeginn möglich. (siehe Punkt 4.3)
- 3.4.2. Kommt ein ganzes Team unbegründet zu spät, wird der erste Durchgang 0:18 gewertet.
- 3.5. Eine Spielverschiebung muss mit dem gegnerischen Kapitän spätestens ein Tag vor Spielbeginn vereinbart werden.
- 3.6. Eine nicht vereinbarte Spielabsage wird mit einer Verwarnung (siehe Pkt.9.2) der nicht angetreten Mannschaft bestraft. Bei jeder Spielverschiebung ist die nächste freie Spielwoche der späteste Nachtragstermin. In den letzten 2 Wochen vor Ende der Meisterschaft dürfen keine Nachtragsspiele mehr angesetzt werden.
- 3.7. Bei einer nicht gemeldeten Spielabsage setzt der Verein einen neuen Spieltermin fest. Tritt eine Mannschaft nicht an, so wird sie aus der Wertung genommen. (Pkt.4.8.)

4 Spielmodus

- 4.1. Jede Mannschaft besteht aus mindestens 6 Spielern. Die Anzahl der Spieler in einem Team kann jede Mannschaft frei entscheiden. Gespielt wird immer 6 gegen 6, das bedeutet: 6 Spieler der Gastmannschaft gegen 6 Spieler der Heimmannschaft - jeweils 3 Bummerl.
- 4.2. Jede Spielrunde wird ausgespielt und danach die Ergebnisse eingetragen. Die Spieler der Gastmannschaft haben Platzwahl, außer es kommt am Spielort zu einer anderen Vereinbarung. Eine Spielernachnominierung ist bis unmittelbar vor Spielbeginn möglich. Dies gilt für die gesamte Saison.
 - 4.2.1. Der nachnominierte Spieler wird vom Kapitän der nachmeldenden Mannschaft mit dem Spielergebnis gemeldet. Ein neues Formular, Foto und Unterschrift (Name, Adresse, Geburtsdatum) sind verpflichtend! Bei nicht melden, oder nicht bezahlen der Spieler-Lizenz, werden alle Ergebnisse des jeweiligen Spielers mit 0:3 gewertet.

- 4.3. Welche Spieler aufgestellt werden, bestimmt der Mannschaftskapitän. Voraussetzung ist eine gültige Anmeldung (oder ordnungsgemäße Nachnominierung).
- 4.3.1. Jede Mannschaft darf während des Spieles max. drei Spieler auswechseln, jedoch keinen getauschten Spieler retour wechseln.
- 4.3.2. Voraussetzung für einen Eintausch ist eine gültige Spieler-Lizenz. (Keine Nachnominierung!) Der Eintausch ist dem gegnerischen Kapitän sofort mitzuteilen!
- 4.3.3. Gewechselt werden darf nur nach Beendigung einer Spielrunde, d.h. nachdem die drei Spiele mit dem jeweiligen Partner beendet sind.
- 4.3.4. Die verlorenen Bummerl bezahlt immer der betreffende Spieler. Ersatzspieler werden mit einem „E“ am Spielbericht gekennzeichnet (siehe Muster).
- 4.4. Sollte eine Mannschaft mit fünf Spielern antreten, gelten die entfallenen Spiele als verloren und sind von der betroffenen Mannschaft zu bezahlen. Ein Antreten mit weniger Spielern ist nicht möglich.
- 4.5. Jeder Spieler kann nur bei einer Mannschaft spielen und kann während der Saison nicht wechseln.
Ausnahme: Ein Spieler, der in der laufenden Saison noch kein Spiel bestritten hat. Dies ist durch Vorlage der Spielberichte zu belegen und muss vom Ligakapitän bestätigt werden.
- 4.6. Bei einem vorzeitigen Ausscheiden einer Mannschaft werden deren Ergebnisse aus der Wertung genommen und die Preisgelder um den prozentuellen Anteil reduziert. Das einbezahlte Bummerlgeld wird nicht rückerstattet.
- 4.7. Will eine Mannschaft gegen ein Spiel Protest einlegen, so ist dies unmittelbar nach Spielende am Spielbericht zu vermerken. Spätere Proteste sind nicht möglich. Der Protest ist danach schriftlich zu begründen. Die Entscheidung fällt vom Vorstand.
- 4.8. Eine Spielmanipulation wird mit dem sofortigen Ausschluss der Mannschaft und der Sperre der beteiligten Spieler geahndet!

5 Spielbericht

- 5.1. Der Spielbericht wird von den beiden Mannschaftskapitänen, oder von Ihnen bestimmten Personen, ausgefüllt. Die Richtigkeit des ausgefüllten Bogens muss von beiden Mannschaftskapitänen oder deren Vertreter durch ihre Unterschrift bestätigt werden.
- 5.2. Der Kapitän der Heimmannschaft ist verpflichtet, das Spielergebnis unverzüglich, spätestens aber Samstag, 09:00 Uhr, dem Ligakapitän (Klaus Jöch) zu melden.
- 5.3. Die Ergebnisse und Tabellen werden im Internet unter w4schnapser.at veröffentlicht.
- 5.4. Wiederholtes nicht melden des Spielergebnisses kann nach einer Verwarnung zu einem Punkteabzug für die Heimmannschaft führen. Der Spielbericht verbleibt bei den Kapitänen und braucht nur bei einer Ergebnis-Korrektur (von beiden Kapitänen bestätigt) eingesandt oder gefaxt werden.

6 Ligaeinteilung und Preise

- 6.1. Die Ligaeinteilung erfolgt vom Vorstand.
- 6.2. Die Preisgelder werden aus den Startgeldern (180.- pro Mannschaft) zuzüglich 1,5% des Bummerlgeldes gebildet.
- 6.3. Bei jedem Spiel wird ein Tagessieger ermittelt und auf den Wochenausdrucken veröffentlicht.
- 6.4. Haben mehrere Spieler gleich viele Bummerl gewonnen wird vor Ort nach ortsüblichen Regeln ein Sieger ermittelt.
- 6.5. Am Tag der Siegerehrungen wird eine Einzelmeisterschaft gespielt, wobei jeder Tagessieg eine Gratisteilnahme bedeutet. Pro erreichter Finalkarte erhält der Spieler vier „Karten“ beim Finale.

7 Aufgaben eines Mannschaftskapitäns

- 7.1. Im Streitfall ist er, gemeinsam mit dem gegnerischen Mannschaftskapitän, Schiedsrichter.
- 7.2. Beide Mannschaftskapitäne bestätigen mit Ihrer Unterschrift die Richtigkeit der Spielergebnisse.
- 7.3. Er haftet für die Überweisung der Bummerlgelder (€ 162.-) und die Preisgelder werden an ihn ausbezahlt.

- 7.4. Der Kapitän der Heimmannschaft ist für die rechtzeitige Übermittlung des Spielergebnisses verantwortlich.
- 7.5. Er bestimmt die Zusammensetzung der Mannschaft.
- 7.6. Ihm obliegt die Kontrolle der Spieler-Lizenzen des Gegners.

8 Zahlungsmodalitäten

- 8.1. Der Mannschaftskapitän der Heimmannschaft kassiert von jedem Spieler am Spieltag die verlorenen Bummerl. (Pro verlorenen Bummerl € 1.50), dies ergibt bei 108 gespielten Bummerl einen Betrag von €162.- pro Heimspiel.
- 8.2. Das Bummerlgeld verbleibt beim Verein.
- 8.3. Der zu zahlende Betrag muss spätestens in der auf den Spieltag folgenden Woche auf das Konto des W4 Schnapser-Vereins überwiesen werden.
- 8.4. Nicht einzahlen des Bummerlgeldes hat den Lizenzentzug zur Folge.

9 Regelerweiterungen

- 9.1. Regelerweiterungen sind bis Saisonbeginn möglich. Die Vereinsregeln gelten mit der Anmeldung als anerkannt.
- 9.2. Jeder Verstoß gegen die Vereinsregeln wird mit einer Verwarnung bestraft. Zwei Verwarnungen führen zu einem Abschlag von 10% des Preisgeldes, und jede zusätzliche Verwarnung in einer Spielsaison zu einem weiteren Abschlag von 10% des ursprünglichen Preisgeldes.
- 9.3. Bei Regelverstößen, die nicht zwischen den Mannschaftskapitänen beigelegt werden, entscheidet der Vorstand. Die Entscheidungen sind bindend!
- 9.4. Die Lizenzvergabe obliegt ausschließlich dem W4 Schanpser-Verein. Er behält sich das Recht vor, Personen oder Wirte ohne Angabe von Gründen vom Bewerb auszuschließen.

10 Siegerehrungen

- 10.1. Die Siegerehrungen findet beim Ligameister statt.
- 10.2. Sollte im Lokal des Ligameisters zu wenig Platz vorhanden sein, besitzt er ein Vorschlagsrecht.