



Regelwerk

1. Vorwort

Die Liga wurde ins Leben gerufen, um den Spaß am Jule spielen weiter auf ein neues Niveau zu bringen. Im Wettbewerb gegen andere Mannschaften. Menschen zu verbinden und den Spaß in die Kneipen und Vereine zu bringen. Hier steht klar der Spaß im Vordergrund, auch wenn es um Preisgelder geht und Ehrgeiz dazu gehört, **es soll verbinden nicht zerstören.**

Regeln wurden auf ein Minimum reduziert, aber ganz ohne geht es nicht, um einen reibungslosen Ablauf zu gewährleisten.

Warum Grenzlandliga? Hier wird versucht die Liga nicht nur auf den Limburger Raum bzw. Hessen zu begrenzen, sondern auch die nahegelegenen Orte in Rheinland-Pfalz mit zu integrieren.

1 Allgemein

Mannschaft:

Die Mannschaften können beliebig zusammengestellt werden. Jugendliche und Minderjährige dürfen ebenfalls mit schriftlicher Zustimmung der Erziehungsberechtigten spielen. Hier sind das Jugendschutzgesetz und das Hausrecht bindend.

Eine Mannschaft besteht aus mindestens 4 Spieler, maximal 10 Spieler. Pro Ligagruppe können 6 Mannschaften spielen. Nach Absprache mit allen Teams, auch mehr.

Jede Mannschaft benennt einen Teamkapitän.

Die Ligaleitung gibt alle Informationen, wie Spielwochen, Kontaktdaten der Mannschaften dem Teamkapitän. Für jede Ligagruppe wird eine WhatsApp Gruppe eröffnet, wo auch die Spielberichte gesendet werden.

Nachmeldungen können jederzeit durchgeführt werden. Sobald die Meldegebühr bezahlt wurde, ist der Spieler spielberechtigt. Alle Zahlungen müssen Bar erfolgen.

Spieltage, Spielverlegung, Nichtantritt

Spieltage werden nicht vorgegeben, sondern lediglich die Spielwoche. So kann jede Mannschaft flexibel seinen Spieltag mit dem Gegner abstimmen.

Pro Jahr finden 2 Saisons statt. Jeweils mit Hin-/und Rückrunde. Vor und nach der Saison findet jeweils ein Treffen statt, wo Pokale und Preisgelder ausgegeben werden und die Mannschaftsmeldung für die neue Saison durchgeführt wird.

Spielverlegungen sollten vermieden werden. Sollte doch verlegt werden müssen, so hat der Teamkapitän 48 Std vorher den gegnerischen Teamkapitän zu informieren. Beide Teamkapitäne versuchen einen Ersatztermin zu finden. Ersatztermin ist unverzüglich an die Ligaleitung zu melden.

Notfalllösung: Sollte ein Team an einem Spieltag **unvorhersehbar** nur zu dritt sein und keine Spielverlegung möglich sein, darf **einmalig** ein nicht gemeldeter Spieler einspringen, um das Spiel doch noch zu spielen. Hierfür muss keine Meldegebühr bezahlt werden. Bei einer Wiederholung wird das Spiel als verloren (wie Nichtantritt) gewertet. Der Notfallspieler ist im Spielbogen auch dementsprechend zu kennzeichnen (im Feld Spielernummer, NOT schreiben)

Bei Nichtantritt wird das Spiel 16:0 / 3:0 für das gegnerische Team gewertet.

2 Spielablauf

Gespielt wird mit 4 Spielern. Weiterhin dürfen 4 Spieler eingewechselt werden. Wer ausgewechselt wurde, darf **wieder** eingewechselt werden, **aber nur mit dem gleichen Spieler**.

Bsp. H1 wird gegen HE1 ausgewechselt, dann darf H1 nur gegen HE1 wieder eingewechselt werden.

Ein Spiel mit 3 Spielern ist nicht zugelassen. (siehe Notfalllösung)

Reihenfolge gemäß Spielplan. Es sollten nicht mehr als 2 Spieler einer Mannschaft gleichzeitig spielen. Sollte ein Spiel länger dauern, können weitere mögliche Spiele nach Absprache beider Mannschaften vorgezogen werden.

Es werden 4 Blöcke mit je 4 Spielen im Modus 1 gegen 1, First to 5 gespielt. Wer als erster 5 Hälften verloren hat, hat das Spiel verloren.

Unentschieden ist möglich.

Während den Spielen müssen die **Hälften, Jule, Aus und Pipi mit**, auf einem Zettel notiert werden. Anschließend überträgt der TC der Heimmannschaft das notierte auf dem Spielbogen.

Wichtig: Im Spielbogen bekommt der Gewinner einen Strich

3 Punkteverteilung

Punkteverteilung:

Gewinner: 3 Punkte

Unentschieden: 1 Punkt

Verlierer: 0 Punkte

4 Spielregeln

Es wird verdeckt gespielt. Jeder Spieler hat einen eigenen Würfelbecher.

Zwei 6er dürfen zu einer 1 gedreht werden, drei 6er zu zwei 1er, aber nur sofern die 6er in einem Wurf geworfen wurden und noch mindestens ein weiterer Wurf möglich ist.

- 15 Deckel = 1 Hälfte
- Was draußen liegt, liegt draußen.

- Es zählt immer erst der höhere Wurf, nicht die benötigten Versuche.
- Bsp. 1: 3-4-5 im dritten Wurf ist höher als 2-3-4 im zweiten Wurf
- Bsp. 2: 5-5-5 im dritten Wurf ist höher als 2-2-2 im zweiten Wurf

- Bei gleichem Wurf, gewinnt der mit den wenigsten Versuchen.
- Bsp. 4-4-4 im zweiten Wurf ist höher als 4-4-4 im dritten Wurf

- Bei gleichem Wurf, ist aus dem Rohr – Mit ist Shit-
- AUS aus dem Rohr ist höher als ein gebasteltes Aus.
- Max 2 höher wie Dicke
- Türmchen, oder verkannte Würfel müssen wiederholt werden.
- **Statistik Jule: Jule zählt nur in Statistik, wenn sie auch stehen gelassen wird.**
Bsp. Jule im ersten Wurf, wird wieder eingepackt und weitergewürfelt, dann zählt diese nicht in die Statistik.

Würfel sollten lesbar sein. Logowürfel sind vor dem Spiel mit dem Gegner zu klären.

Wertigkeit:

| | |
|---------|-------------|
| Aus | alle Deckel |
| Jule | 7 Deckel |
| Max 2-6 | 2-6 Deckel |
| Dicke | 3 Deckel |
| Straße | 2 |

5 Schnapsrunden/Sondervereinbarungen

Schnapsrunden bei z.B. AUS aus dem Rohr, Würfel fallen vom Tisch etc. sind vor dem Spiel abzusprechen. Hier sollte es jedem Spieler selbst möglich sein zu entscheiden. Es besteht **keine Pflicht** für Schnapsrunden, oder sonstige finanzielle Verpflichtungen.

6 Meldegebühren/Ausschüttung der Preisgelder

Die Meldegebühr pro Spieler beträgt 15€ pro Saison

Ausschüttung für Preisgelder 12€

Beschaffung der Pokale 2€

Lizenzgebühren für die Ligaverwaltung 1€

Ausschüttung:

1 Platz 35% + Pokal

2 Platz 25% + Pokal

3 Platz 15% + Pokal

Jule König (Team) 12,5%

Aus König (Team) 12,5%

Spieler mit den meisten Jule – Überraschung

Spieler mit den meisten Aus – Überraschung

Die meisten Pipi Mit - Wanderpokal