

## Deutsche Speedway-Mannschaftsmeisterschaft 2016

Stand: 27.4.2014 – Änderungen sind *kursiv* abgedruckt

1. Die Deutsche Speedway-Mannschaftsmeisterschaft ist europa-offen ausgeschrieben und wird als „Deutsche Speedway-Bundesliga“ ausgetragen. An der Deutschen Speedway-Mannschaftsmeisterschaft können alle Vereine teilnehmen, die im Besitz einer DMSB-Bewerber-Lizenz sind. Bis zum 15.12. des Vorjahres muss eine schriftliche Teilnahmeerklärung unter Angabe der bereits eingereichten Terminanmeldungen vorliegen. Pro Verein und Bewerber ist nur eine Mannschaft teilnahmeberechtigt.  
Auf Antrag und Beschluss des DMSB können Vereine/Bewerber anderer europäischer FMN ein Sonderteilnahmerecht, wobei alle Prädikatsbestimmungen zur Deutschen Speedway-Mannschaftsmeisterschaft sinngemäß anzuwenden sind.
2. Verzichtet ein Bewerber nach Abgabe seiner Teilnahme-Erklärung auf eine Teilnahme, so werden vom DMSB alle notwendigen Maßnahmen ergriffen, um den Ablauf der Ligarunde sicher zu stellen. Ist dies nicht möglich oder zumutbar oder erscheint dies als nicht sinnvoll, so ist die Ligarunde abzusagen. Der verzichtende Bewerber wird mit einer Gebühr von € 2.000,- belegt. Als Verzicht gilt auch eine nicht termingerechte namentliche Meldung der Mannschaftsfahrer, sowie ein Nichtantreten bei einer Veranstaltung. Der verzichtende Bewerber kann in der nachfolgenden Saison von der Teilnahme an der Deutschen Speedway-Mannschaftsmeisterschaft ausgeschlossen werden.
3. Die Deutsche Speedway-Mannschaftsmeisterschaft wird mit mindestens drei Mannschaften mit einer Vorrunde und zwei Finalveranstaltungen ausgetragen. Im Verlauf der Vorrunde hat jede Mannschaft zweimal Heimrecht und muss zweimal auswärts antreten.  
Die Rennen der Vorrunde müssen grundsätzlich am 14. August des Jahres abgeschlossen sein. Abweichungen von diesem Termin bedürfen eines gesonderten Antrages mit Begründung an den DMSB. In Abstimmung mit dem betroffenen Verein(en) kann der DMSB hierzu Einzelfallentscheidungen treffen, wobei ein Termin nach dem 28. August nicht akzeptiert wird.  
Über die Berechtigung der Finalteilnahme entscheidet:
  1. Anzahl der Matchpunkte
  2. das bessere Laufpunktverhältnis (Differenz +/-)
  3. Anzahl der Laufpunkte aller Heats
  4. Majorität der Plätze aller gefahren Heats (zunächst 1. Plätze pro Heat, dann 2. Plätze u.s f.)
  5. Direkter Vergleich der betreffenden Bewerber in Summe nach Match- und LaufpunktenDie Deutsche Speedway-Mannschaftsmeisterschaft wird zwischen den Mannschaften auf Platz 1 und 2 nach Abschluss der Vorrunde in einem Hin- und Rückkampf ausgetragen. Das 1. Finale findet beim Tabellenzweiten statt. Der Rückkampf sollte am 3. Oktober des Jahres ausgetragen werden (vorbehaltlich höherer Umstände, in diesem Fall ist innerhalb von 14 Tagen ein Termin in Abstimmung mit dem DMSB erforderlich).
4. Jede Mannschaft besteht aus mindestens 6 Fahrern. Die namentliche Meldung dieser Mannschaftsfahrer muss dem DMSB bis zum 28.02. des Jahres auf dem hierfür vorgesehenen Formblatt vorliegen. Nach diesem Termin können weitere Fahrer dem DMSB (ggf. auch dem Schiedsrichter oder Sportkommissar der Veranstaltung) bis zwei Stunden vor dem geplanten Einsatz benannt werden. Die aktuelle Mannschaftsmeldeliste wird am letzten Werktag vor den Veranstaltungen auf der Homepage des DMSB veröffentlicht.
5. Die Deutsche Speedway-Mannschaftsmeisterschaft hat für jeden DMSB-Lizenzinhaber Vorrang vor anderen Rennen. Wird ein Fahrer für ein Rennen zur Deutschen Speedway-Mannschaftsmeisterschaft vom Mannschaftsleiter genannt, ist an diesem Tag ein Start bei einer anderen Veranstaltung nicht möglich.  
Vorgenannte Festlegungen gelten nicht für FIM / FIM Europe Prädikate. Ist ein Fahrer vom DMSB für ein FIM / FIM Europe Prädikat nominiert, dass mit einem Termin zur Deutsche Speedway-Mannschaftsmeisterschaft kollidiert, so ergibt sich eine Startverpflichtung für den FIM-, bzw. FIM Europe Lauf.
6. Teilnahmeberechtigt sind Fahrer ab 15 Jahre mit einer DMSB-A- oder DMSB-B-Lizenz (Vereine/Bewerber ggf. anderer FMN mit deren FMN-A-/B- oder FIM-Inter-Lizenz). Darüber hinaus kann eine Mannschaft bei den einzelnen Veranstaltungen auch max. 2 Fahrer einer anderen

FMN beinhalten (= Kategorie A), diese Fahrer müssen im Besitz einer FMN A- oder FIM Inter- oder FIM Speedway League Lizenz incl. einer Startgenehmigung für die Deutsche Speedway-Mannschaftsmeisterschaft der lizenzausstellenden FMN sein.

Die Teilnahme von Fahrern, die permanent für den Speedway Grand Prix 2015 nominiert sind, ist nicht zulässig (ausgenommen Fahrer mit DMSB-Lizenz. Die Eingruppierung erfolgt in die Kategorie A).

Bei Einsatz eines nicht startberechtigten Fahrers werden die von diesem Fahrer errungenen Laufpunkte gestrichen.

7. Bereits gemeldete Fahrer können mit schriftlichem Einverständnis des abgebenden Clubs zu einem anderen Club als temporärer Gaststarter wechseln. In besonderen Härtefällen ist ein Gaststart eines Fahrers (z. B. wegen Verletzung oder Einsatz bei FIM/FIME-Prädikaten eines gemeldeten Fahrers; betr. nur Fahrer mit DMSB Lizenz / außer Kategorie- A Fahrer) mit Zustimmung des DMSB sowie des abgebenden Vereins bei anderen Bundesligamannschaften möglich (pro Veranstaltung und Team max. ein Gaststarter). Ein entsprechend begründeter Antrag oder Ankündigung (bei gesundheitlichen Gründen mit beigefügtem ärztlichen Attest) ist grundsätzlich bis spätestens 3 Tage (in begründeten und angekündigten Ausnahmefällen auch bis max. 3 Stunden vor dem geplanten 1. Lauf) vor der Veranstaltung an den DMSB, bzw. einem in diesem Fall bevollmächtigten Vertreter, zu richten.  
Fahrer, die Mannschaftsmeldungen bei verschiedenen Bewerbern unterschreiben, werden von der [weiteren] Teilnahme an der Deutsche Speedway-Mannschaftsmeisterschaft für die Saison ausgeschlossen.  
Vorstehende Festlegungen gelten nicht bei Verzicht eines Bewerbers nach Abgabe seiner Teilnahmeerklärung und abgegebener Mannschaftsmeldung.
8. Die Mannschaftsaufstellungen einschließlich des Mannschaftsleiters müssen, unabhängig von der bereits gegenüber dem DMSB abgegebenen namentlichen Mannschaftsmeldung, jeweils spätestens 5 Tage vor der Veranstaltung dem DMSB und der gegnerischen Mannschaft in schriftlicher Form mitgeteilt werden. Eine Umbesetzung der Mannschaftsaufstellung ist bis 2 Stunden vor dem in der Ausschreibung festgelegten Start des 1. Laufs möglich. Die verspätete Abgabe einer Mannschaftsmeldung für ein Finale wird mit einer Geldstrafe von € 250,- belegt. Bei den Vorläufen beträgt die Geldstrafe für eine verspätete Abgabe der Mannschaftsmeldung € 100,-. Unvollständiges Antreten einer Mannschaft in einem Finale wird pro fehlendem Fahrer mit einer Geldstrafe von € 500,- belegt. Alle Geldstrafen werden durch den Sportkommissar/Schiedsrichter der betreffenden Veranstaltung ausgesprochen.  
Mannschaftsleiter müssen im Besitz einer DMSB Sportwartlizenz als Rennleiter (mind.) Stufe C sein. Ab 1.1.2017 gilt: (mind.) Stufe B.
9. Vor Beginn und nach der Veranstaltung ist eine Besprechung durchzuführen, an der mind. folgende Personen teilnehmen:
  - Schiedsrichter/Sportkommissar
  - Rennleiter
  - Mannschaftsleiter
10. Den Mannschaften ist die Möglichkeit eines Trainings von mind. 2 x 2 Minuten einzuräumen. Ein Startband-Training ist nicht vorgeschrieben. Das Training muss 30 Minuten vor Beginn der Liga-Läufe stattfinden. Für die Fahrer ist die Teilnahme am Training freigestellt.
11. Die Rennen der Deutschen Speedway-Mannschaftmeisterschaft werden nach dem unten aufgeführten Laufschemata ausgetragen. Tritt ein Fahrer oder eine Mannschaft zu einem oder mehreren Läufen nicht an, oder wird der Fahrer ausgeschlossen, so bleibt bei diesem Lauf der entsprechende Startplatz frei. Verletzt sich ein Fahrer beim Training oder Rennen und der Rennarzt bestätigt, dass eine weitere Teilnahme am Rennen nicht mehr möglich ist, kann der verletzte Fahrer jeweils einmal von einem der gemeldeten Fahrer oder durch ein freiwilligen Reservefahrer auf Position 7 (ohne Pflichteinsatz) ersetzt werden. Jeder Fahrer kann in maximal 6 Läufen eingesetzt werden. Bei dem Ersatz des verletzten Fahrers ist zu beachten, dass ein Fahrer nur einen gleich- bzw. höher kategorisierten Fahrer ersetzen kann.

12. Die Startnummern-Vergabe ergibt sich wie folgt:
- Heim-Mannschaft H = Start-Nr. 1 – 6, Helmfarben Rot + Blau
  - Gast-Mannschaft G = Start-Nr. 11 – 16, Helmfarben Weiß + Gelb

Die Mannschaften müssen wie folgt zusammengesetzt sein:

Start-Nr. 1, 11: Fahrer Kategorie A  
 Start-Nr. 2, 12: Fahrer Kategorie A  
 Start-Nr. 3, 13: Fahrer Kategorie B  
 Start-Nr. 4, 14: Fahrer Kategorie B  
 Start-Nr. 5, 15: Fahrer Kategorie C  
 Start-Nr. 6, 16: Fahrer Kategorie C  
 Start-Nr. 7, 17: Reservefahrer

Ein Fahrer kann in der nächsthöheren Kategorie starten, ohne seine ursprüngliche Kategorisierung zu verlieren.

Die Kategorieneinteilung der Fahrer mit DMSB – Lizenz sowie ggf. ein Sonderteilnahmerecht für Vereine anderer FMN werden vom DMSB festgelegt. Danach ggf. erforderliche Änderungen werden vom DMSB vorgenommen.

Die einzelnen Fahrer werden in Kategorien wie folgt eingeteilt:

Kategorien A: Fahrer mit Lizenzen anderer FMN als der teilnehmende Club

Kategorien B: Fahrer mit DMSB-Lizenz und namentlicher Einstufung

Kategorien C: Fahrer mit DMSB-Lizenz und namentlicher Einstufung

Bei der Meldung, bzw. Nachmeldung der Fahrer ist vom Bewerber die Kategorie anzugeben.

Die Fahrer dürfen ihre Startplätze mannschaftsintern tauschen, ein Tausch der Helmfarbe ist nicht zulässig. Der Fahrer mit der niedrigeren Startnummer einer Mannschaft trägt immer die Helmfarbe Rot bzw. Weiß. Von innen nach außen starten die Fahrer, soweit sie nicht durch einen anderen Fahrer ersetzt werden, mit folgenden Startnummern:

Vorläufe:

Lauf	Bahn1 StNr.	Bahn2 StNr.	Bahn3 StNr.	Bahn4 StNr.
1	1 (rot)	11 (weiß)	2 (blau)	12 (gelb)
2	14 (gelb)	3 (rot)	13 (weiß)	4 (blau)
3	15 (weiß)	6 (blau)	16 (gelb)	5 (rot)
4	3 (blau)	13 (gelb)	1 (rot)	11 (weiß)
5	12 (weiß)	5 (blau)	15 (gelb)	2 (rot)
6	4 (rot)	14 (weiß)	6 (blau)	16 (gelb)
7	14 (gelb)	4 (blau)	12 (weiß)	2 (rot)
8	1 (rot)	11 (weiß)	6 (blau)	16 (gelb)
9	5 (blau)	15 (gelb)	3 (rot)	13 (weiß)
10	11 (weiß)	2 (blau)	12 (gelb)	1 (rot)
11	4 (blau)	13 (weiß)	3 (rot)	14 (gelb)
12	15 (weiß)	6 (blau)	16 (gelb)	5 (rot)

Finalläufe:

Die Fahrereinteilung für die Finalläufe ergibt sich aus dem Gesamtpunkteergebnis der Fahrer der verschiedenen Mannschaften nach Abschluss der Vorläufe sowie aus der Nominierung durch den Mannschaftsleiter. Bei Punktgleichheit von Fahrern einer Mannschaft entscheidet der jeweilige Mannschaftsleiter über den Einsatz in den Finalläufen. Kann ein Fahrer aufgrund einer vom Rennarzt bestätigten Verletzung nicht an Lauf 13 oder 14 teilnehmen, rücken die nachfolgend Platzierten auf. *Ein Fahrer kann in den Finalläufen 13 und 14 insgesamt nur 1 x zum Einsatz kommen.*

Lauf	Bahn1	Bahn2	Bahn3	Bahn4
13	H (rot)	G (weiß)	H (blau)	G (gelb) (Teampplatzierungen 2-6 frei wählbar)
14	G (weiß)	H (rot)	G (gelb)	H (blau) (Teampplatzierungen 1 + Nominierung des Mannschaftsleiters)

Die Matchpunkte bei den einzelnen Veranstaltungen ergeben sich unter Berücksichtigung der höheren Laufpunktzahl einer Mannschaft wie folgt:

- 1. Platz = 2 Punkte
- Unentschieden = 1 Punkt
- 2. Platz = 0 Punkte

Muss eine Veranstaltung abgebrochen werden, so wird sie nur dann gewertet, wenn mindestens 9 Läufe durchgeführt wurden. Unabhängig von der tatsächlich durchgeführten Anzahl von Läufen ist für die Mannschaftswertung die Laufpunktzahl nach Lauf 9 bzw. 12 maßgebend. Die nicht ausgefahrenen Heats werden mit 3:3 gewertet.

Bei Laufpunktgleichheit im Finale 1 entscheidet ein Stechen mit je einem Fahrer über den Tagessieg.

13. Jokerregelung: Sollte eine Mannschaft 8 Punkte oder mehr zurückliegen, erhält sie einmalig am Renntag die Möglichkeit, einen Fahrer als Joker einzusetzen. Dessen Punkte zählen in dem zuvor bestimmten Jokerlauf doppelt.
14. Taktische Reserve: Sollte eine Mannschaft 6 Punkte oder mehr zurückliegen, erhält sie einmalig am Renntag die Möglichkeit einen Fahrer als taktische Reserve einzusetzen. Hierbei gilt zu beachten, dass die Maximalanzahl an Läufen von 6 je Fahrer nicht überschritten wird. Ein gleichzeitiger Einsatz als taktische Reserve und Joker ist nicht möglich. Die taktische Reserve oder der Joker kann nur in den Läufen 1 - 12 eingesetzt werden.
15. Bei Frühstart hat der Fahrer die Möglichkeit, an einem 2. Start teilzunehmen. Er muss dazu seine ursprüngliche Startposition 15 m hinter der Startlinie zurückversetzt einnehmen. Bei erneutem Frühstart des gleichen Fahrers wird der Fahrer vom Lauf ausgeschlossen.
16. Das Tragen von zusätzlichen Teamkleidungsstücken über der Sicherheitsbekleidung (Kombi) ist zulässig. Diese dürfen aber die Funktion der Sicherheitsbekleidung nicht einschränken. Die Startnummern können auch direkt auf der Sicherheitskleidung angebracht sein.
17. Die Mannschaft mit den meisten Match- und Laufpunkten nach Abschluss der Finals ist

#### **„Deutscher Speedway-Mannschaftsmeister 2016“**

Bei Match- und Laufpunktgleichheit nach Finale 2 entscheidet ein Stechen mit je einem Fahrer. Bei Punktgleichheit mit darauf folgendem Stechen werden die Fahrer vom Mannschaftsbetreuer benannt, die Startplatzauslosung nimmt der Sportkommissar in Anwesenheit der Mannschaftsleiter vor.

Bei vorzeitigem Abbruch einer Finalveranstaltung mit der Möglichkeit, eine Wertung zu erstellen, werden die entsprechenden FIM-Bestimmungen herangezogen. Sollte die Austragung eines der beiden Finalläufe im vorgesehenen Zeitrahmen nicht möglich sein, entscheidet das durchgeführte Rennen über die Meisterschaft.