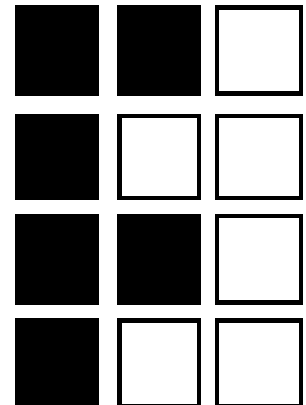
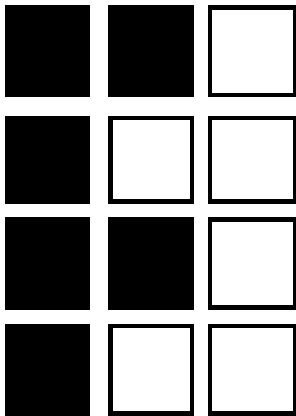


Inhaltsverzeichnis zur
SPIE L O R D N U N G
(Nr. 28 / Januar 2018)
für den
Bundesliga-FÄNTIP Lauingen



Vorwort: * Gründung * Gründungsmitglieder * FÄNRAT *

- §1 FÄNTIP- ein Bundesliga-Tippverein
 - § 2 Die Teilnahmebedingungen
 - § 3 Die Wertung der Tipps
 - § 4 Die FÄNTIP-Computerauswertung
 - § 5 Einspruchsfristen
 - § 6 Das FÄNTIP-Einzelligensystem
 - § 7 Die FÄNTIP-Einzelwettbewerbe
 - § 8 Die FÄNTIP-Mannschaftswettbewerbe
 - § 9 Die FÄNTIP-Sonderwettbewerbe
 - § 10 Die Auf- und Abstiegsregelung in den FÄNTIP-Einzelligen
 - § 11 Die Auf- und Abstiegsregelung beim TEAMTIP
 - § 12 Ausgefallene Spiele
 - § 13 Spielentscheidungen am "grünen Tisch"
 - § 14 Vorverlegte Spiele
 - § 15 Schlußbestimmungen
- Anlage 1: Der FÄNRAT
- Anlage 2: Das FÄNTIP-Punktesystem
- Anlage 3: Das FÄNTIP-Ligen-System
- A) Einzelligen (Ligensystem)
 - B) Ligensystem beim Teamtip

SPIELORDNUNG **für den** **BUNDESLIGA-FÄNTIP LAUINGEN**

Vorwort

Gründung:

Der Bundesligatippverein FÄNTIP startete mit dem 1. Spieltag der Bundesligasaison 1994/95 am 19. August 1994 seine erste Fußballtipprunde. Die offizielle Gründungsversammlung fand am 3. Januar 1995 statt.

Gründungsmitglieder:

Gründungsmitglieder waren Willi Bahner, Alwin Bayer, Walter Domberger †, Heinz Gerhards, Jürgen Jaud, Michael Steichele, Jürgen Titze und Helmut Wagner.

FÄNRAT:

Der FÄNRAT, dem sämtliche Vereinsgeschäfte obliegen, wird von der Mitgliederversammlung gewählt. Er besteht aus einem Präsidenten, drei Vizepräsidenten und zwei FÄN-Managern (dazu siehe: Anlage 1/ Seite 16: "Der FÄNRAT").

§ 1 FÄNTIP - ein Bundesligatippverein

1. Im Mittelpunkt des FÄNTIP-Vereinslebens steht die Begeisterung für den Fußballsport sowie der Spaß an einem so gestalteten Fußball-Tippwettbewerb, wie er von FÄNTIP ausgerichtet wird.
2. Zweck des Vereins ist die Durchführung von Tippwettbewerben.
3. Die Tippwettbewerbe beziehen sich vorrangig auf die Spiele der 1. deutschen Fußballbundesliga. Ausnahmen stellen hier die FÄNTIP-Sonderwettbewerbe dar (siehe dazu § 9)
4. FÄNTIP führt im Zusammenhang mit der Fußballbundesliga alljährlich zwei Tipprunden durch. Eine FÄNTIP-Saison erstreckt sich dabei jeweils über die Spieltage einer Bundesligavor- bzw. -rückrunde.
5. Jeder FÄNTIP-Teilnehmer hat im Voraus alle Spiele einer Vor- bzw. Rückrunde mit Torzahl-Ergebnissen zu benennen. Diese Tipps werden anhand der tatsächlichen Ergebnisse mit Hilfe des FÄNTIP-Punktesystems (siehe auch § 3) ausgewertet. Die Veröffentlichung der erreichten Punktzahlen erfolgt regelmäßig im Lauinger Schaukasten beim Genießerhotel Lodner.

§ 2 - Teilnahmebedingungen

1. An den Wettbewerben des Fußball-FÄNTIPS Lauingen dürfen sich grundsätzlich alle Personen beteiligen, die Spaß am Fußball bzw. Fußball-FÄNTIP haben (siehe auch § 1.1) und die FÄNTIP-Spielregeln im folgenden anerkennen. Entsprechend ist der Rechtsweg ausgeschlossen.
2. Für eine Teilnahme unerheblich ist der Wohnsitz sowie die Nationalität des Tippers.
3. Bezüglich der Teilnahme an den FÄNTIP-Wettbewerben setzt das FÄNTIP-Reglement kein Mindestalter voraus. Allerdings wird von jedem Teilnehmer erwartet, dass er ohne eingehende Beratung durch eine weitere Person seinen Tippschein selbständig und alleinverantwortlich ausfüllen kann.
4. Jeder Teilnehmer darf nur eine einzige- nämlich die auf seinen Namen lautende- Tippliste, ausfüllen und abgeben.
5. Die Abgabe der von FÄNTIP zur Verfügung gestellten Tippscheine muss jeweils spätestens zu dem Zeitpunkt erfolgen, wie er zu jeder neuen Saison von den FÄNTIP-Organisatoren festgelegt und auf der aktuellen Tippliste veröffentlicht wird. Bei verspäteter Tippscheinabgabe behalten sich die FÄNTIP-Verantwortlichen vor, dem entsprechenden Bewerber einen Punkteabzug aufzulasten oder ihn nicht zu den Wettbewerben zuzulassen.
6. Die Tippliste gilt als abgegeben, wenn die Abgabe bei den FÄNTIP-Tipplistenverteilern bzw. bei einem sog. Kontaktmann eines Teilnehmers erfolgt, von dem er zuvor die Liste auch erhalten hat. Über den Postweg muss ein Tippschein geschickt werden an:

Alwin Bayer
c/o Bundesliga-FÄNTIP Lauingen
Hühlenstr. 17 b
89415 Lauingen (Donau)

7. Fäntip bietet seinen Tippern auch die Möglichkeit, die Tippliste von unserer Homepage www.fantip.de herunterzuladen, direkt am Computer auszufüllen, die Tipps abzuspeichern und als PDF-Datei per Mail an Fäntip zurückzuschicken. Verwenden Sie bitte das kostenlose Programm Adobe Acrobat Reader zum Ausfüllen und Speichern Ihrer Tipps! Bei anderen PDF-Readern ist es möglich, dass das Ausfüllen nicht funktioniert!
Schicken Sie Ihre vollständig ausgefüllten Tipplisten als Anhang einer Email an → info@fantip.de
Überweisen Sie die Teilnahmegebühr unter Angabe der Tippennamen auf das Fäntip-Konto, das auf der Rückseite des Tippscheins angegeben ist!
8. Die Teilnahmegebühr von 6 Euro je Tippschein muss fristgerecht (d.h. zum jeweils aktuell angesetzten Abgabetermin) entrichtet sein. Durch die Bezahlung des genannten Betrags erhält ein Tipper die Teilnahmeberechtigung für alle Bewerbe im Einzel- und Mannschaftsbereich (Ausnahme: Sonderwettbewerbe)

- Keine Teilnahmeberechtigung erhalten mögliche Bewerber, die in mündlicher, schriftlicher oder anderer Form gegenüber dem Verein Bundesliga-FÄNTIP Lauingen verleumderische Aussagen treffen bzw. sich dem Vorwurf der üblen Nachrede aussetzen oder die sonst in Wort oder Tat der genannten Tippgemeinschaft Schaden zufügen wollen.
- In allen Fällen, in denen Teilnehmer gegen die Teilnahmebedingungen des § 2 der FÄNTIP-Spielordnung verstoßen, behält sich der FÄNRAT einen Ausschluss des entsprechenden Bewerbers vor.

§ 3 - Die Wertung des Tipps:

- Sämtliche Tipps der FÄNTIP-Teilnehmer werden nach dem offiziellen, allein für den Bundesliga-FÄNTIP Lauingen gültigen Punktesystem bewertet (siehe dazu: Übersicht "FÄNTIP-Punktesystem", Anlage 2, Seite 17)
- Jeder Teilnehmer soll pro Tippsaison die Tipps für alle Bundesligaspiele abgeben. Dabei dürfen maximal 100 gleiche Tipps abgegeben werden, wobei z.B. 2:1 und 1:2 zusammengezählt werden. Damit möchten die FÄNTIP-Verantwortlichen den sportlichen Charakter des Tippwettbewerbes betonen und gleichzeitig eine vorwiegend stereotype Tippeintragung vermeiden.
- Jeder Teilnehmer hat seine Tippliste eigenständig und deutlich lesbar auszufüllen. Unleserliche Tipps werden mit 0 Punkten gewertet. Lesefehler auf Grund unleserlicher Schrift gehen zu Lasten des Teilnehmers.
- Jeder Teilnehmer sollte sich seine Tippliste vor Abgabe selbst kopieren. Eine Rückgabe der Original-Tippliste ist nicht möglich. Aus organisatorischen Gründen können auch keine Kopien der Tipplisten an die Teilnehmer zurückgeschickt werden.
- Jeder fehlende Tipp, d.h. jedes leere Tippkästchen auf der Liste, wird mit 0 Punkten gewertet. Gleiches gilt für jede unleserliche Tippeintragung.
- Bei seinen Tipps darf ein Fäntipper für die Toranzahlen die Ziffern von 0 bis 9 verwenden. Sämtliche höheren Tippzahlen werden auf die Torziffer 9 herabgestuft.
- Bei Punktgleichheit zweier oder mehrerer Teilnehmer gilt der als besser, der seine Punktzahl mit weniger Sechsern (bzw. weniger Vierern, weniger Dreiern, u.s.w....) erreicht hat. Diese Regelung gilt für alle FÄNTIP-Wettbewerbe bis auf den SUPERSIX, insoweit es vom FÄNRAT nicht anders festgelegt wird.

§ 4 - Die Computerauswertung

- Die Auswertung der Tipps erfolgt bei FÄNTIP in der Regel mit Computer. Lediglich bei technischen Problemen muss auf die inzwischen veraltete Auswertungsart per Hand zurückgegriffen werden.

2. Die Ergebnisse der Auswertung in Form von Tabellen, Rang- und Ergebnislisten der FÄNTIP-Wettbewerbe werden in der Regel baldmöglichst nach Beendigung eines Spieltages im Schaukasten und im Internet (www.fantip.de) veröffentlicht sowie per Newsletter an die im Info-Verteiler befindlichen Teilnehmer per E-Mail versendet.
3. Werden Teilnehmertipps vor Saisonbeginn versehentlich falsch in den Computer eingegeben, so sind während einer Tipprunde fehlerhafte Ergebnisse und Tabellen im Schaukasten nicht auszuschließen. FÄNTIP gewährt in diesem Falle innerhalb einer angemessenen Frist den reklamierenden Bewerbern ein Einspruchsrecht (siehe dazu § 5: "Einspruchsfristen").
4. Die zur PC-Auswertung notwendigen Programme wurden von Fänrat Jürgen Jaud entwickelt, der die alleinigen Urheberrechte daran besitzt. Jegliche Anwendung dieser Programme im Rahmen einer anderen Bundesliga-Tippgemeinschaft ist somit verboten. Die genannten Programme dürfen allerdings von FÄNTIP-Teilnehmern auf Widerruf kopiert und weitergegeben werden.

§ 5 - EINSPRUCHSFRISTEN

1. Bei den Einzelligenmeisterschaften und bei den Ranglisten TOP-TIP, SUPERSIX und PUNKTEKÖNIG:

Werden von den FÄNTIP-Verantwortlichen auf Grund eines Eingabefehlers fehlerhafte Tabellen veröffentlicht, so können die Teilnehmer an den Einzelligenmeisterschaften dagegen Protest einlegen. Dieser muss jedoch spätestens eine Woche nach dem Termin der letzten Spielwertung einer Fäntip-Saison vorgebracht sein. Die gleiche Einspruchsfrist gilt für die Ranglisten TOP-TIP, SUPERSIX und PUNKTEKÖNIG.

2. Beim TEAMTIP:

Die Einspruchsfrist bei fehlerhafter Eingabe im Mannschaftswettbewerb erstreckt sich bis 14 Tage nach dem fehlerhaften Spieltag bzw. nach dem Finalspieltag bis eine Woche nach der letzten Wertung einer FÄNTIP-Saison.

3. Beim K.O.-TEAM-CUP:

Bei diesen FÄNTIP-Wettbewerben muss ein möglicher Einspruch vor dem nächsten Spieltag des jeweiligen Wettbewerbs bei den FÄNTIP-Verantwortlichen eingereicht sein.

4. Sonderregelung für Einspruchsfristen:

Eine Ausnahmeregelung kommt bei den Einspruchsfristen zur Geltung, wenn in der Fußball-Bundesliga die Rückrunde unmittelbar (d.h. im Abstand von 1 Woche) auf die Vorrunde folgt. In diesem Fall beträgt der Zeitraum zwischen den einzelnen Fäntip-Saisonen lediglich fünf Tage. Hier kann ein Protest eines Teilnehmers nur bearbeitet werden, wenn dieser spätestens zwei Tage nach der letzten Fäntip-Spielwertung fristgemäß an die Fäntip-Verantwortlichen vorgebracht wird.

§ 6 -Das FÄNTIP- Einzelligen-System

(siehe dazu: Übersicht "FÄNTIP-Ligensystem" Anlage 3, Seite 18)

1. Die Teilnehmer jeder FÄNTIP-Saison werden einzelnen Ligen zugeordnet. Diese Ligen wiederum sind auf sechs Ebenen verteilt. Jeder Bewerber kann durch Aufstieg bzw. Abstieg (siehe dazu § 10) in die nächsthöhere bzw. nächsttiefere Liga eingestuft werden.
 - 2a. In der obersten Ebene befindet sich nur eine Liga, die **Superliga**. In ihr sind die 24 Fäntipper mit der momentan besten Qualifikation zusammengefasst.
 - 2b. Die zweithöchste Ligenebene enthält die zwei **Bundesligen A und B** mit ebenfalls je 24 Teilnehmern.
 - 2c. Das drittstärkste Tableau fasst die **4 Topligen A, B, C und D** zusammen, auch jeweils mit je 24 Bewerbern.
 - 2d. **8 Regionalligen**, alle mit jeweils 24 Teilnehmern, stellen die 4. Ebene dar. Die vier Ligenebenen Superliga bis Regionalliga stellen den Oberbau der Ligenstruktur und umfassen in ihrer Gesamtzahl (insgesamt 15 Ligen mit je 24 Teilnehmern) eine etablierte Teilnehmerzahl von 360 Teilnehmern.
 - 2e. Unter dem Tableau der Regionalligen sind ab Januar 2017 bis auf Weiteres in der 5. Tipperstufe **16 Oberligen** zu finden, in denen eine variable Zahl an Tippern zusammengefasst ist. Mit dem durch Teilnehmerrückgang bedingten Wegfall der Fänligen-Ebene bilden damit die Oberligen das unterste Ligentableau. Diese Regelung ist so lange von Bestand, bis nachhaltige Änderungen bei der Gesamtteilnehmerzahl eine neue Ligenkonzeption erforderlich machen. Alle Tipperneulinge starten zunächst von dieser untersten Liga aus.
 - 2f. Während die Anzahl der Ligen und die jeweils **24 Teilnehmer** in den vier erstgenannten Ebenen des FÄNTIP-Ligensystems **konstant** sind, müssen auf der **untersten Ligenstufe** (= Oberligen) nach Bedarf **Änderungen** vorgenommen werden. So ist die Anzahl der Oberligen und die Summe der Teilnehmer darin immer davon abhängig, wie viele Fäntipper in eine neue Saison starten. Es sollen jedoch nicht mehr als 24 Tipper in einer Oberliga zusammengefasst sein.

§ 7-DIE FÄNTIP-EINZELWETTBEWERBE

1. EINZELLIGEN-MEISTERSCHAFT:

Die Ligen, die auf den diversen Tippebenen verteilt sind, ermitteln an den Spieltagen der Bundesligavorrunde bzw. -rückrunde (entspricht jeweils einer FÄNTIP-Saison) ihren Meister. Dabei werden die vom Teilnehmer erzielten Punktzahlen Spieltag für Spieltag addiert und in der Tabelle der jeweiligen Liga eingebracht. Pokale gibt es für alle Meister bzw. auch für den Vizemeister der Superliga.

2. TOP-TIP:

Der Teilnehmer, der im Verlauf einer FÄNTIP-Saison an einem Spieltag die höchste Punktzahl erreicht, hat damit den TOP-TIP einer Saison geschafft und wird folglich TOP-TIP-Sieger aller Fäntipper einer Saison. Bei Punktgleichheit entscheidet das jeweils zweithöchste (dritthöchste, vierthöchste...usw.) Ergebnis. Nachholspiele zählen dabei nicht mit zur TOP-TIP-Wertung.

3. SUPERSIX:

Den SUPERSIX-Wettbewerb gewinnt der Fäntipper, der in einer Saison die größte Anzahl von Sechsern (= komplett richtigen Tipps) erreicht. Bei Tippern mit gleicher Sechserhäufigkeit fällt die Entscheidung zugunsten des Teilnehmers, der die höhere Gesamtpunktzahl aufweist.

4. PUNKTEKÖNIG:

Am Ende einer jeden Saison werden die Punktzahlen aller Teilnehmer verglichen. Der Teilnehmer mit der höchsten Gesamtpunktzahl erhält als besondere Auszeichnung den Titel "PUNKTEKÖNIG". Sollten mehrere Fäntipper die gleiche Höchstpunktzahl aufweisen, so ist der PUNKTEKÖNIG, der weniger Sechser aufweist.

§ 8 - DIE FÄNTIP-MANNSCHAFTSWETTBEWERBE

1. MANNSCHAFTSZUSAMMENSETZUNG

a) 5 Teilnehmer pro Mannschaft:

Eine Mannschaft besteht aus fünf Teilnehmern, die gleichzeitig auch als Bewerber in den Einzelwettbewerben vertreten sein müssen. Eine Meldung nur für den TEAMTIP allein ist nicht zulässig.

b) Mannschaftszugehörigkeit:

Jeder Teilnehmer darf jeweils nur einer einzigen Mannschaft zugehörig sein. Für die Zugehörigkeit zu einer Mannschaft ist die Eintragung des Mannschaftsnamens im Kopf auf der Vorderseite der Tippliste entscheidend. Die Tipper einer Mannschaft sind selbst dafür verantwortlich, dass der Name des Teams in der Zeile „Mannschaft“ angegeben ist.

Der Name dieser Mannschaft muss von jedem Mannschaftsmitglied auf der Vorderseite seines Tippscheines notiert sein.

c) Personelle Veränderung einer Mannschaft:

Jede Mannschaft hat die Möglichkeit, Tipper-Transfers vorzunehmen. Dies können FÄNTIP-Neulinge, bisherige Einzeltipper oder auch Teilnehmer sein, die bisher in anderen Tipp-Teams mitgewirkt haben. Dabei gilt es jedoch zu beachten, dass mindestens drei Teammitglieder bestehen bleiben, da ansonsten die bisherige Qualifikation für die Mannschaft ihre Gültigkeit verlieren

d) Ergänzen einer Mannschaft auf 5 Tipper:

Sollte sich ein Team im Rahmen der saisonvorbereitenden Maßnahmen als nicht vollzählig erweisen, obliegt den Fäntip-Verantwortlichen die Möglichkeit, dieses Team

a) aus der Wertung zu nehmen oder

b) es mit Tippern ihrer Wahl aufzufüllen, so dass die Mannschaft am Wettbewerb teilnehmen kann.

e) Reduzieren einer Mannschaft auf 5 Tipper:

Sollte sich für ein Team gleich 6 oder mehr Teilnehmer eingetragen haben, können die bearbeitenden Fänräte nach Ihrer eigenen Entscheidung das Team auf die maximale Teilnehmerzahl von fünf verkleinern. Welcher Teilnehmer dann aus der Mannschaft herausgenommen wird, entscheiden die Fäntip-Mitarbeiter.

2. MANNSCHAFTSNAME

a) Namensgebung:

Jedes an den Mannschaftswettbewerben teilnehmende Team hat sich einen Namen zu geben, unter dem sie an der MANNSCHAFTS-MEISTERSCHAFT und dem K.O.-TEAM-CUP teilnimmt. In Sachen Namensgebung haben die Teammitglieder freie Auswahl, jedoch darf der Name nicht verfassungs- oder sittenwidrig sein. Bei langen oder unsportlich gefassten Namensbezeichnungen behalten sich die Fänräte Kürzungen bzw. Änderungen vor.

b) Änderung des Mannschaftsnamens:

Der Name eines schon im Wettbewerb stehenden Teams gilt als geschützt. Eine zweite Mannschaft gleichen Namens ist nicht zulässig. Möchte eine Mannschaft von einer Saison auf die nächste eine Namensänderung vornehmen, so bedarf dies der ausdrücklichen Zustimmung des FÄNRATES. Bei einer Namensänderung bleibt die Zugehörigkeit zu einer Ligenebene erhalten.

c) Neuzulassung von Mannschaftsnamen:

Über die Neuzulassung von Mannschaften entscheidet der FÄNRAT.

3. MANNSCHAFTSMEISTERSCHAFTEN

a) Mannschaftsligen auf drei Ebenen: (Ligensystem, siehe S. 19)

Beim TEAMTIP-Mannschaftswettbewerb sind sämtliche teilnehmende Teams einzelnen Ligen zugeordnet. Diese Ligen sind auf 3 Ebenen verteilt. Jede

Mannschaft kann durch Aufstieg bzw. Abstieg (siehe dazu § 11) in die nächsthöhere bzw. nächsttiefere Liga eingestuft werden. Teamneulinge starten den Wettbewerb in einer der 3. Ligen. Dort kann die Zahl der teilnehmenden Teams variieren. Der FÄNRAT entscheidet jeweils bei seinen Saisonvorbereitungen über den Modus und die Anzahl der Gruppen.

b) Tabellen mit Sieg- und Spielpunkten:

Zur Ermittlung der Meisterschafts-Endklassements beim TEAMTIP haben alle Mannschaften in ihren Guppen zwei Begegnungen pro Spieltag auszutragen. Bei Sieg werden 2 Siegpunkte, bei Remis jeweils 1 Siegpunkt verteilt, keinen Siegpunkt gibt es im Falle einer Niederlage. Neben diesen Siegpunkten wird in den TEAMTIP-Tabellen auch noch die Differenz der unmittelbar in den Begegnungen erzielten Spielpunkte aufgeführt. Zur Feststellung des Tabellenplatzes eines Teams achtet man zuerst auf die Anzahl der Siegpunkte („Punktverhältnis“), dann auf die Differenz der Spielpunkte („Torverhältnis“). Besteht in beiden Kriterien Übereinstimmung, so zählen zunächst die mehr erzielten Spielpunkte, danach würde der direkte Vergleich (Summe von Hin- und Rückspiel) als weiteres Kriterium zugunsten einer der Mannschaften entscheiden.

4. K.O.-TEAM-CUP

a) Mannschaftswettbewerb im K.O.-System:

Neben den Mannschaftsmeisterschaften in den einzelnen Ligen findet seit der 7. FÄNTIP-Saison ein weiterer Teamwettbewerb statt. Dabei tippen alle Mannschaften, die für eine FÄNTIP-Saison gemeldet haben, ebenen- und ligenübergreifend im K.O.-System gegeneinander. Die Begegnungen jeder neuen K.O.-Runde werden ausgelost. Jeweils der Verlierer scheidet aus, bis schließlich nur noch eine Mannschaft im Wettbewerb übrig bleibt. Das ist dann der K.O.-TEAM-CUP-Sieger einer Saison.

b) Siegmodus

Die Partien im K.O.-TEAM-CUP werden in einer einzelnen Begegnung entschieden. Bei Punktgleichheit ist die niedrigklassigere Mannschaft Sieger, bei Mannschaften der gleichen Ligenebene das erstgenannte Team.

c) Terminansetzung:

Die K.O.-Team-Cup-Termine werden vor Saisonbeginn vom FÄNRAT festgelegt und, soweit als möglich, auf der Tippliste vermerkt. Ab der 46. Saison entfällt infolge der Verminderung teilnehmender Teams bis auf Weiteres die lange Zeit übliche 1. Runde am 3. Spieltag ersatzlos, dafür gibt es dann nur noch 7 statt 8 K.O.-Runden im Wettbewerb.

5. TEAM-TOP-TIP

a) Erste Durchführung 2004/I:

Nachträglich zum Wettbewerbsangebot für Mannschaften wurde der o.a. TEAM-TOP-TIP im Bereich des TEAMTIPS ergänzt. Er kam zum ersten Mal in der 20. FÄNTIP-Saison (ab Jan.2004) zur Durchführung.

b) Analog zum Top-Tip im Einzelwettbewerb:

Die Mannschaft, die im Verlauf einer FÄNTIP-Saison an einem Spieltag die höchste Punktzahl erreicht, hat damit den TEAM-TOP-TIP einer Saison geschafft und wird folglich TEAM-TOP-TIP-Sieger aller Mannschaften einer Saison. Bei Punktgleichheit entscheidet das jeweils zweithöchste (dritthöchste, vierthöchste...usw.) Ergebnis. Nachholspiele zählen dabei nicht mit zur TEAM-TOP-TIP-Wertung.

§ 9 - DIE FÄNTIP-SONDERWETTBEWERBE

1. Allgemeines:

Über alle Arten der FÄNTIP-Sonderwettbewerbe, die noch nicht zum regelmäßigen FÄNTIP-Tippangebot gehören, entscheidet der FÄNRAT jeweils zu gegebenem Anlass. An den Sonderwettbewerben können sich auch Interessenten beteiligen, die keiner FÄNTIP-Liga angehören. Teilnehmer können also alle Bewerber sein, die nur an einem einzelnen Sonderwettbewerb mitmachen wollen. Der von der FIFA bzw. UEFA festzusetzende Modus für eine WM bzw. EM ist für die FÄNTIP-Verantwortlichen richtungsweisend bei der Gestaltung eines entsprechenden Tipp-Reglements.

2. Der WM-FÄNTIP:

Alle 4 Jahre entscheidet der FÄNRAT darüber, ob FÄNTIP anlässlich der in diesem Turnus stattfindenden Fußballweltmeisterschaften einen Sonderwettbewerb austrägt. Über den Austragungsmodus entscheiden die FÄNTIP-Verantwortlichen jeweils zum aktuellen Zeitpunkt. Über die Prämierung der Platzierungen in Form von Pokalen, über die Teilnahmegebühr und weitere notwendige Details eines WM-FÄNTIP-Reglements entscheidet ebenfalls der FÄNRAT jeweils rechtzeitig zum jeweils aktuellen WM-Termin.

3. Der EM-FÄNTIP:

Die Regelung hierzu gilt analog zum WM-FÄNTIP.

4. Online-Tipps:

FÄNTIP behält sich vor, zu gegebener Zeit auch Tippspiele durchzuführen, die rein onlinebasiert sind und bei denen auch die Tippabgabe online, also direkt übers Internet, erfolgt. Für Tipprunden dieser Art gilt es die jeweils aktuellen Regelungen der FÄNTIP-Organisatoren zu beachten.

5. WEITERE SONDERWETTBEWERBE:

Weitere Sonderwettbewerbe sind auf Beschluss des FÄNRATES möglich.

§ 10 – DIE AUF -UND ABSTIEGSREGELUNG IN DEN FÄNTIP-EINZELLIGEN

1. SUPERLIGA

- a) **Aufstieg:** Verständlicherweise nicht möglich.
- b) **Abstieg:** Nach jeder Saison steigen aus der Superliga 6 Teilnehmer in die Bundesligen A und B ab. Die Zuordnung erfolgt nach persönlichen und regionalen Gesichtspunkten. Die Zugehörigkeit zu den verschiedenen Mannschaften wird dabei berücksichtigt. Diese Einteilungskriterien gelten auch für die übrigen FÄNTIP-Klassen.

2. Bundesligen A und B

- a) **Aufstieg:** Pro Saison qualifizieren sich jeweils nur der Meister sowie der Zweit- und Drittplatzierte für den direkten Aufstieg in die Superliga.
- b) **Abstieg:** Aus jeder Bundesliga steigen jeweils die 6 Letztplatzierten der Saisonabschlusstabelle definitiv in die Topligen ab.

3. Topligen A, B, C und D

- a) **Aufstieg:** Aufstiegsrecht am Saisonende erhalten jeweils die 4 Topligameister bzw. die jeweiligen Tabellenzweiten und Tabellendritten.
- b) **Abstieg:** Den Abstieg aus jeweils einer Topliga müssen nach dem Saisonfinale die Teilnehmer auf den letzten 6 Tabellenrängen antreten.

4. Regionalliga 1 bis 8

- a) **Aufstieg:** In die Topliga steigen definitiv die Teilnehmer auf den Plätzen 1 bis 3 auf.
- b) **Abstieg:** Die letzten 6 Ränge der Abschlusstabelle bedeuten für die jeweiligen Tipper den Abstieg in eine der Oberligen.

5. Oberligen 1 bis 16

- a) **Aufstieg:** Einen Platz in der Regionalliga erhalten die Oberligatipper, die am Saisonende auf den Plätzen 1 bis 3 einer Oberliga zu finden sind (insgesamt 48 Aufsteiger)
- b) **Abstieg:** Nicht möglich, da unterste Ligenebene.

6. Fänligen:

→ Wegfall der Ebene „Fänligen“ bis auf Weiteres ab Jan. 2017!

7. Nachrückverfahren:

Für jeden FÄNTIP-Teilnehmer, der nach einer Saison aus dem aktuellen Wettbewerbsangebot ausscheidet, rückt der jeweils punktbeste Tipper nach. Der Nachrücker wird dabei ermittelt aus dem Kreis potentieller Absteiger der gleichen Ligenebene bzw. aus Teilnehmern einer der nächsttieferen Ligen.

§ 11 - DIE AUF- UND ABSTIEGSREGELUNG BEIM TEAMTIP

1) 1. LIGA:

- a) **Aufstieg:**
Die am Ende erstplatzierte Mannschaft wird Meister und erhält die Siegerpokale.
- b) **Abstieg:**
Die letzten 6 Teams in der Tabelle steigen aus der 1. Liga ab. Diese Mannschaften werden den zweiten Ligen zugeordnet.

2) 2. LIGA A, B UND C:

- a) **Aufstieg:**
Aus jeder der drei 2. Ligen steigen die Teams auf den ersten 2 Plätzen der Tabelle in die 1. Liga auf. Die Mitglieder jedes Zweitligameisters erhalten Pokalpreise.
- b) **Abstieg:**
In jeder der drei 2. Ligen müssen jeweils die vier Teams auf den letzten Plätzen den Weg in die dritten Mannschaftsligen antreten, also insgesamt 12 Teams.

3) 3. LIGEN

- a) **Aufstiegsrecht für 12 Drittligisten:**
Nachdem 12 Absteiger aus den zweiten Ligen den Weg in die dritten Ligen antreten müssen, können ebenso je neuer Saison 12 Teams aus den dritten Ligen als Aufsteiger einen Platz in einer zweiten Liga finden, wobei die Gruppenersten als Meister mit Siegerpokalen ausgezeichnet werden. Wie viele Mannschaften jedoch aus jeder einzelnen dritten Liga nach oben kommen, hängt jeweils von der Anzahl der im Ligensystem installierten dritten Ligen ab.
- b) **„Glatte“ Aufstiegslösungen:**
In solchen Fällen gibt es eine identische Anzahl von Aufstiegsteams in allen dritten Ligen ohne zusätzlich notwendige Nachrückermannschaften. Im Folgenden dazu zwei Beispiele:

I.* Aufstiegsregelung bei 2 dritten Ligen:

In diesem Fall steigen aus jeder Gruppe jeweils 6 Teams auf.

I.* Aufstiegsregelung bei 3 dritten Ligen:

In diesem Fall steigen aus jeder Gruppe jeweils 4 Teams auf.

c) **Aufstiegslösungen mit Festaufsteigern UND Nachrückern:**

Sollten neben den vorgesehenen Festaufsteigern noch weitere Aufstiegsplätze zu vergeben sein, werden diese nach der Quotientenregel (*Formel: Erreichte Punkte geteilt durch die Anzahl der absolvierten Spiele*) ermittelt. Als Kriterium gilt hier einzig der am Saisonende erzielte Quotient, der aus den Daten der Endtabelle ermittelt wird. Dabei fällt zunächst eine Entscheidung zugunsten der Mannschaft mit dem höheren Quotienten bei den Siegpunkten („Punktverhältnis“), danach nach dem größeren Quotienten bei den Spielpunkten („Torverhältnis“).

Die Anzahl der absolvierten Spiele wird also entscheidend mit einbezogen, wenn es um die Feststellung der Teams geht, die neben den Festaufsteigern in die 2. Liga aufrücken. Die in der Schlusstabelle erreichte Platzierung hinter den Festaufsteigern spielt somit für die betreffenden Teams keine Rolle.

d) **Abstieg:**

Ein Abstieg ist nicht möglich.

4) NACHRÜCKVERFAHREN

Für jedes Team, das nach einer Saison aus dem aktuellen Wettbewerb ausscheidet, rückt eine Mannschaft aus einer der nächsttieferen Ligen nach. Als Kriterium gilt hier primär der am Saisonende erzielte Quotient, der aus den Daten der Endtabelle ermittelt wird. Dabei fällt zunächst eine Entscheidung zugunsten der Mannschaft mit dem höheren Quotienten bei den Siegpunkten („Punktverhältnis“), danach dem größeren Quotienten bei den Spielpunkten („Torverhältnis“). Die Anzahl der absolvierten Spiele wird mit einbezogen, die in der Schlusstabelle erreichte Platzierung ist beim Team-Nachrückverfahren unerheblich.

§ 12 - AUSGEFALLENE SPIELE

1) **Fäntip-Ligenmeisterschaft:**

Spiele, die aufgrund höherer Gewalt (z.B. Unbespielbarkeit des Platzes infolge ungünstiger Witterungsverhältnisse) oder Verbandsentscheidungen ausfallen bzw. auf einen späteren Termin verlegt sind, werden bei den FÄNTIP-Ligenmeisterschaften zum Zeitpunkt des Nachholtermins gewertet. Voraussetzung ist allerdings, dass das zunächst ausgefallene Spiel bis spätestens eine Woche nach dem letzten regulären Spieltag einer FÄNTIP-Saison zur Austragung kommt. Dies gilt allerdings nicht, wenn der 1. Rückrundenspieltag innerhalb einer Woche nach dem Ende der Vorrunde angesetzt ist.

2) **Sonderwettbewerbe im Fäntip-Einzel:**

a) Bei den Wettbewerben „**Punktekönig**“ und „**Supersix**“ kommen ausgefallene

Spiele zu dem Zeitpunkt in die Wertung, wenn die Nachholspiele gespielt sind (bei gleicher Voraussetzung wie in § 12/ 1)

- b) Beim Einzelwettbewerb „**Top-Tip**“ kommen werden Nachholspiele wegen auswertungsrelevanter Gründe grundsätzlich NICHT MEHR in die Wertung einbezogen.
- 3) Beim **TEAMTIP, TEAM-TOP-TIP und K.O.-TEAM-CUP** werden ausgefallene Spiele **nicht mehr** berücksichtigt, es sei denn,...
- a) ...bei Wochenendspieltagen wird die Partie bis spätestens zum Sonntag des gleichen Wochenendes nachgeholt
- b) ...bei sogenannten "Mittwochspieltagen" findet die Nachholbegegnung spätestens am Donnerstag der gleichen Woche statt.

§ 13 - SPIELENTSCHEIDUNGEN AM "GRÜNEN TISCH"

1. Abgebrochene Spiele werden mit dem Ergebnis zum Zeitpunkt des Abbruchs gewertet.
2. Bei bereits ausgetragenen Spielen, deren Spielwertung der DFB nachträglich annulliert, bleibt das ursprüngliche Ergebnis des erstausgetragenen Spiels bestehen. Dies gilt sowohl für eine vom DFB angeordnete Zweitaustragung der Partie wie auch für eine Ergebnisentscheidung durch den DFB am "grünen Tisch".

§ 14 - VORVERLEGTE SPIELE

1. Wird ein Bundesligaspiel auf einen früheren als im Terminplan bezeichneten Termin vorverlegt, so zählt es bei den FÄNTIP-Einzel- und Mannschaftswettbewerben noch zum ursprünglichen Spieltag mit dazu, wenn zwischen dem ursprünglich genannten und dem vorverlegten Spieltermin keine Begegnungen eines weiteren Spieltages stattfinden
2. Wird eine Bundesligapartie soweit vorgezogen, dass weitere Spiele zwischen dem ursprünglichen und dem vorgezogenen Spieltag zur Austragung kommen, so wird sie...
 - a) ...in den FÄNTIP-Ligenmeisterschaften unmittelbar nach der Durchführung in die Tabellenstände mit einbezogen.
 - b) ...im TEAMTIP, TOP-TIP, TEAM-TOP-TIP und K.O.-TEAM-CUP nicht mehr gewertet.

2. Wird ein Spieltag komplett auf einen anderen Termin verlegt, gilt die ansonsten übliche Wertungsregelung. Ändert sich dadurch die ursprüngliche Rangfolge der Spieltage, so muss dies bei der Ansetzung der K.O.-TEAM-CUP-Wettbewerbe berücksichtigt werden.

§ 15 - SCHLUSSBESTIMMUNGEN

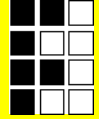
1. Änderungen dieser Spielordnung können vom FÄNRAT mit einfacher Mehrheit beschlossen werden.
2. Diese Spielordnung tritt mit Wirkung vom **12. Januar 2018** in Kraft.

Der FÄNRAT

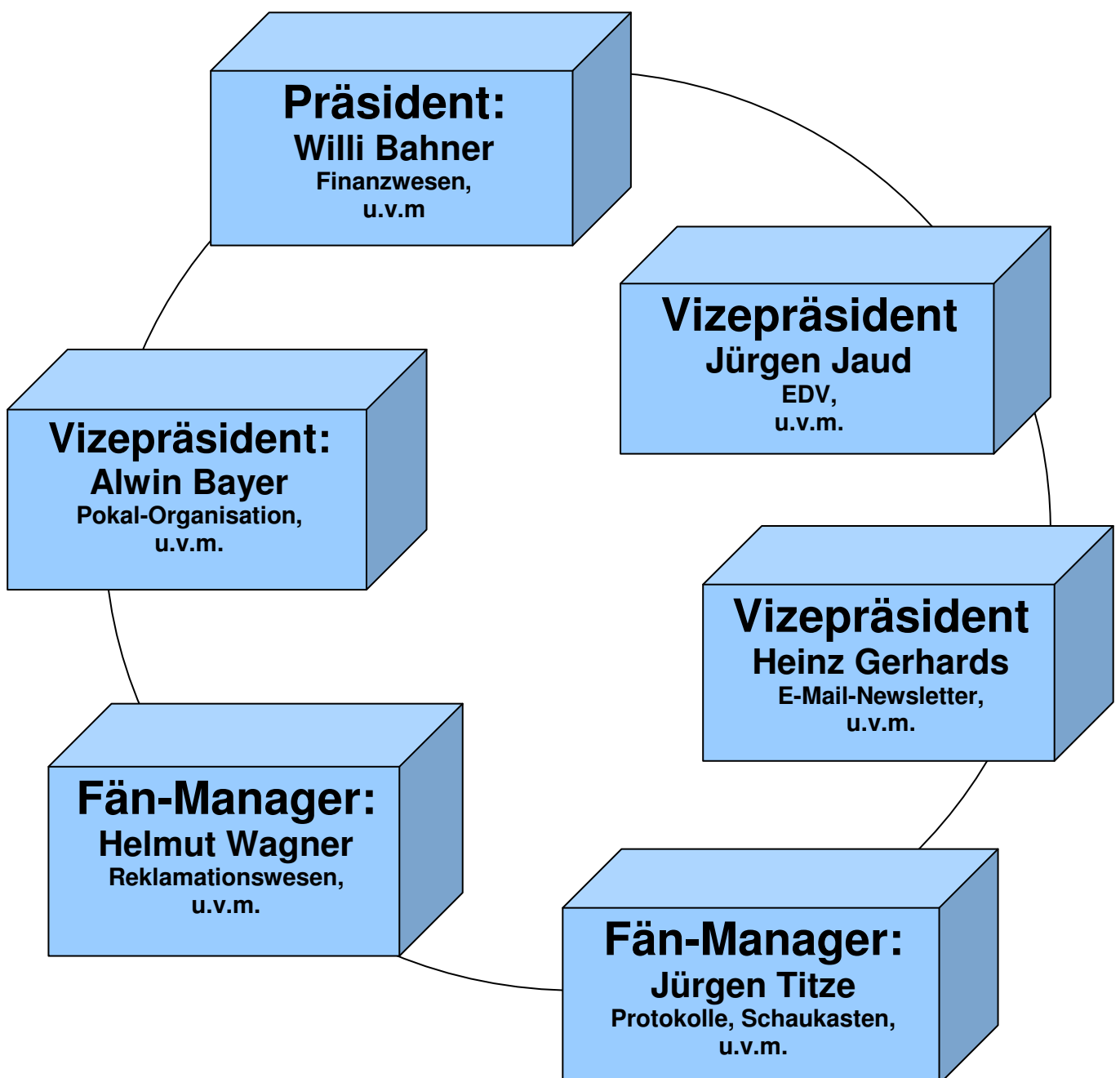
Anlage 1: Die FÄNTIP-Führungscrew

Stand: Januar 2018

DER FÄNRAT



Die Organisationsstruktur des Bundesliga-FÄNTIP Lauingen:



Anlage 2: So wird gewertet

DAS FÄNTIP-PUNKTESYSTEM



Der Bundesliga-FÄNTIP Lauingen wird gemäß folgendem Punktesystem ausgewertet. Es gibt:

- * 3 Punkte, falls der Spielausgang (Sieg, Unentschieden, Niederlage) richtig getippt wurde,
- * 1 Punkt, falls die Toranzahl der Heimmannschaft richtig getippt wurde,
- * 1 Punkt, falls die Toranzahl der Gastmannschaft richtig getippt wurde,
- * 1 Punkt, falls die Tordifferenz richtig getippt wurde
(ist nur möglich, wenn der Spielausgang richtig getippt wurde)

mögliche Punktzahlen für ein Spiel	Erklärung	Beispiele:		
		Ergebnis	Tip	Punkte
6 PUNKTE	Für alle komplett richtigen Tipps, d.h. es gilt: Ergebnis = Tipp	2:1	2:1	6
		1:1	1:1	6
4 PUNKTE	Wenn bei richtigem Sieger			
	a) die Toranzahl des Heimvereins richtig getippt wurde	2:1	2:0	4
	b) die Toranzahl des Gastvereins richtig getippt wurde	5:1	3:1	4
	c) die Tordifferenz richtig getippt wurde	3:1	2:0	4
	Wenn auf ein Remis in falscher Höhe getippt wurde	2:2	1:1	4
3 PUNKTE	Nur Sieg oder Niederlage wurden richtig getippt	3:1	1:0	3
		0:2	1:4	3
1 PUNKT	Nur die Toranzahl des Heimvereins wurde richtig getippt	2:1	2:3	1
		1:0	1:1	1
	Nur die Toranzahl des Gastvereins wurde richtig getippt	2:1	0:1	1
		1:1	2:1	1
0 PUNKTE	Voll daneben getippt	2:0	1:3	0
		2:1	1:2	0
		4:1	0:2	0

Hinweis: Es gibt keinen Punkt dafür, dass die Summe der Toranzahlen von Heim- und Gastmannschaft (z.B. 2:1-Tip eines 1:2-Resultats, 3:0-Tip eines 1:2-Resultats usw.) richtig getippt wurde.

Anlage 3: Das FÄNTIP-Ligensystem

→ A. LIGENSYSTEM (Einzel) ← : Stand: Januar 2018

①	SUPERLIGA			
	↓ 6 Absteiger aus der Superliga ↑ je 3 Aufsteiger aus jeder Bundesliga			
②	BUNDESLIGA A	BUNDESLIGA B		
	↓ je 6 Absteiger aus jeder Bundesliga ↑ je 3 Aufsteiger aus jeder Topliga			
③	TOPLIGA A	TOPLIGA B	TOPLIGA C	TOPLIGA D
	↓ je 6 Absteiger aus jeder Topliga ↑ je 3 Aufsteiger aus jeder Regionalliga			
④	REGIONALLIGA 1	REGIONALLIGA 2	REGIONALLIGA 3	REGIONALLIGA 4
	REGIONALLIGA 5	REGIONALLIGA 6	REGIONALLIGA 7	REGIONALLIGA 8
	↓ je 6 Absteiger aus jeder Regionalliga ↑ je 3 Aufsteiger aus jeder Oberliga			
⑤	OBERLIGA 1	OBERLIGA 2	OBERLIGA 3	OBERLIGA 4
	OBERLIGA 5	OBERLIGA 6	OBERLIGA 7	OBERLIGA 8
	OBERLIGA 9	OBERLIGA 10	OBERLIGA 11	OBERLIGA 12
	OBERLIGA 13	OBERLIGA 14	OBERLIGA 15	OBERLIGA 16

Anlage 3: Das FÄNTIP-Ligensystem

→ B. LIGENSYSTEM (Teamtipp) ← Stand: Januar 2018

①	1. Liga (18 Teams) ↓ 6 Absteiger		
	2 Aufsteiger ↑	2 Aufsteiger ↑	2 Aufsteiger ↑
②	2. Liga A (18 Teams) ↓ 4 Absteiger	2. Liga B (18 Teams) ↓ 4 Absteiger	2. Liga C (18 Teams) ↓ 4 Absteiger
	Je dritter Liga 6 Aufsteiger ↑		
③	3. Liga A (18 Teams)	3. Liga B (18 Teams)	