

# DURCHFÜHRUNGSBESTIMMUNGEN DUO-CUP STOCKSPORT 2021

## Präambel

Soweit in dieser Spielordnung auf natürliche Personen bezogene Bezeichnungen nur in männlicher Form angeführt sind, beziehen sie sich auf Frauen und Männer in gleicher Weise.

## 1. Teilnehmer

Es sind Damen-, Herren- und Mixed-Mannschaften startberechtigt – keine Trennung!

Teilnehmende Mannschaften müssen sich nicht aus Spielern eines Vereins zusammensetzen. Es können auch Teams mit Spielern aus unterschiedlichen Vereinen teilnehmen.

Mannschaften aus Spielern eines Vereins starten unter dem „Vereinsnamen“ und Mannschaften aus Spielern unterschiedlicher Vereine starten unter „Team + Name des Mannschaftsführers“

Startberechtigt sind alle jene Spieler, die im Besitz eines gültigen Spielerpasses eines Landesverbandes sind.

Alle startberechtigten Spieler dürfen nur einmal pro Woche im Duo-Cup eingesetzt werden.

Spieler, die einmal in einer Mannschaft im Einsatz waren, sind in dem laufenden Wettbewerb in keiner anderen Mannschaft mehr spielberechtigt.

## 2. Nennung

Nennschluss: **Sonntag, 21.02.2021**

Nennung ausschließlich mit dem Online-Meldeformular (siehe Homepage).

Es gibt je 1 Online-Meldeformular für Vereinsmannschaften aus dem Bezirk 5 Steyr und für Teams sowie Vereinsmannschaften außerhalb des Bezirk 5 Steyr.

Startgeld pro Mannschaft beträgt € 60,- und ist vor Beginn des Wettbewerbes zu entrichten, da sonst keine Teilnahme möglich ist.

Bankerbindung: Raiffeisenbank Ennstal – IBAN AT57 3408 0000 0203 7588 – Bezirk 05

Startgeld für Vereinsmannschaften aus dem Bezirk 5 Steyr und Teams, deren Startgeld ein Verein aus dem Bezirk 5 Steyr bezahlt, wird in der Jahresabrechnung an diesen Verein verrechnet. Das Team muss in diesem Fall den Verein bei der Nennung angeben.

Alle anderen Teilnehmer müssen das Startgeld an oben genannte Bankverbindung bis Ende Februar überweisen.

Abmeldungen nach erfolgter Nennung befreien nicht von der Zahlung des Nenngeldes. Diese Mannschaften werden nur aus der Wertung genommen und die Ergebnisse von bereits absolvierten Spielen gestrichen bzw. ausstehende Spiele nicht mehr gewertet. Zusätzlich ist ein Bußgeld in Höhe von € 60,- zu entrichten.

### **3. Modus**

#### **Vorrunde**

Anzahl der Gruppen hängt von der Anzahl der teilnehmenden Mannschaften ab.

Pro Gruppe spielen bis maximal 12 Mannschaften ein Heim- und Auswärtsspiele (Jede gegen jede innerhalb der Gruppe).

Anspiel in ungeraden Spielen hat die Heimmannschaft.

Es werden pro Runde 7 Durchgänge je 6 Kehren gespielt und diese 7 Durchgänge werden als Ergebnis verbucht.

Pro Spiel erhält die Mannschaft mit den meisten Stockpunkten 2 Spielpunkte und bei gleicher Anzahl der Stockpunkte jede Mannschaft 1 Spielpunkt. Das Spielergebnis errechnet sich aus der Addition der Spielpunkte und der Stockpunkte sowie der Stockpunktequote. Die Addition aller Spielergebnisse nach Hin- und Rückrunde ergibt das Gruppenendergebnis.

#### Rangfestsetzung je Gruppe:

Bei Spielpunktegleichstand wird die Quote als Entscheidung herangezogen. Besteht auch hier Gleichstand, dann wird die Mannschaft zuerst gereiht, die ihre Nennung früher abgegeben hat.

Bei mehreren Gruppen wird ein Vorrundenendergebnis erstellt und ein HF + F an einem vom Koordinator festgelegten Ort gespielt. Bei mehr als 2 Gruppen wird auch ein VF gespielt.

#### Reihung im Vorrundenendergebnis:

Erstplatzierte je Gruppe - danach Zweitplatzierte je Gruppe - danach Drittplatzierte je Gruppe - danach Viertplatzierte je Gruppe - usw.

#### **Viertelfinale (VF)**

#### VF-Paarungen bei Notwendigkeit unter Berücksichtigung des Vorrundenendergebnisses lauten:

VF1: Rang 1 gegen Rang 8

VF2: Rang 2 gegen Rang 7

VF3: Rang 3 gegen Rang 6

VF4: Rang 4 gegen Rang 5

Heimrecht hat die Mannschaft, die laut Vorrundenendergebnis besser platziert war.

Anspiel in ungeraden Spielen hat die Heimmannschaft.

Es werden jeweils 7 Durchgänge zu 6 Kehren gespielt.

Sieger ist jene Mannschaft, die als erste 8 Spielpunkte erreicht hat.

Bei Spielpunktegleichstand nach 7 Durchgängen wird die Quote als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, dann werden jeweils 2 Kehren bis zur Entscheidung gespielt.

Die Sieger im VF steigen in HF auf.

#### Die Verlierer im VF werden im Endergebnis auf die Ränge 5 bis 8 wie folgt gereiht:

5. Rang = beste Platzierung, 6. Rang = zweitbeste Platzierung, 7. Rang = drittbeste Platzierung und 8. Rang = viertbeste Platzierung im Vorrundenendergebnis

## **Halbfinale + Finale (HF + F)**

HF-Paarungen lauten: (VF wurde gespielt)

HF1: Sieger VF1 gegen Sieger VF4

HF2: Sieger VF2 gegen Sieger VF3

HF-Paarungen unter Berücksichtigung des Vorrundenenergebnisses lauten: (VF wurde nicht gespielt)

HF1: Rang 1 gegen Rang 4

HF2: Rang 2 gegen Rang 3

Verlierer im HF spielen um Rang 3 und 4 und Sieger im HF spielen um Rang 1 und 2.

Es werden jeweils 3 Durchgänge zu 6 Kehren gespielt.

Anspiel in ungeraden Spielen hat die Mannschaft, die laut Vorrundenenergebnis besser platziert war.

Sieger ist jene Mannschaft, die als erste 4 Spielpunkte erreicht hat.

Bei Spielpunktegleichstand entscheidet ein Ringschießen.

Sollten keine Zielringe vorhanden sein, wird der Sieger bei Punktegleichstand wie folgt ermittelt:

Bei Punktegleichstand wird die Quote als Entscheidung herangezogen. Wenn auch hier Gleichstand besteht, dann werden jeweils 2 Kehren bis zur Entscheidung gespielt.

### **Ablauf Ringschießen:**

Beim Ringschießen hat jeder Spieler der beiden Mannschaften abwechselnd einen Versuch auf die mittleren Zielringe abzugeben.

Die Reihenfolge der einzelnen Spieler muss dem Schiedsrichter nach Beendigung des letzten Spiels bekanntgegeben werden.

Es darf zwischen dem letzten Spiel und dem Ringschießen weder ein Spielertausch noch ein Stockmaterialtausch erfolgen (Ausnahme: Verletzung oder Materialbruch). Probeversuche sind in dieser Zeit ebenfalls nicht erlaubt.

Die erreichten Punkte der einzelnen Spieler je Mannschaft werden zusammengezählt und die Mannschaft, die mehr Punkte erreicht hat ist Sieger.

Bei Punktegleichheit wird wieder von vorne begonnen und jeweils ein weiterer Versuch eines Spielers je Mannschaft bis zur Entscheidung abgegeben. Die Reihenfolge der Spieler ist frei wählbar.

d.h.: Spieler A von Mannschaft 1 und Spieler A von Mannschaft 2 geben je einen Versuch ab. Sieger ist die Mannschaft, deren Spieler die höhere Punkteanzahl erzielt hat. Haben beide Spieler die gleiche Punkteanzahl erzielt, sind Spieler B von Mannschaft 1 und Spieler B von Mannschaft 2 an der Reihe, usw.

Das Ringschießen beginnt die Mannschaft, die im letzten Spiel den Anschuss hatte.

#### 4. Organisatorisches

Der Cup wird in Anlehnung an die IER/ISpO gespielt.

Die Gruppenspiele sind am vorgesehenen Termin lt. Spielplan auszutragen, wobei der Beginn mit spätestens 19:00 Uhr festgelegt ist. Bei Einigung beider Mannschaften kann das Spiel bis zu einer Woche vor dem Termin lt. Spielplan stattfinden. (zB.: Termin lt. Spielplan = Freitag; Woche vorher beginnt mit Samstag)

Sollten Freibahnen bei Schlechtwetter nicht bespielbar sein, muss von der Heimmannschaft ein Ersatzaustragungsort (= Stocksporthalle) organisiert werden und der Gegner über den neuen Austragungsort bis spätestens 16:00 Uhr informiert werden. Eine Verschiebung ist nicht möglich!

Bei Protest einer Mannschaft ist dieser auf der Wertungskarte zu vermerken und das Spiel ist unbedingt durchzuführen.

Bei Nichtantreten einer Mannschaft zum vorgesehenen Termin lt. Spielplan ist das Spiel mit 14:0 Spielpunkte und 0:0 Stockpunkte für den Gegner zu werten. Zusätzlich ist ein Bußgeld von € 60,- zu bezahlen. Ausnahme: nicht selbst verschuldete Abwesenheit

Bei nicht selbst verschuldeter Abwesenheit (zB.: Autounfall – Nachweis notwendig) ist mit dem Koordinator Rücksprache zu halten, damit ein neuer Austragungstermin vereinbart werden kann.

Für die Bereitstellung einer regelkundigen Person (vorzugsweise ein C-Schiedsrichter) ist die Heimmannschaft verantwortlich. Regelkundige Personen sind befugt Spiele zu leiten, wenn sie nicht als Spieler eingesetzt werden.

Sollte eine regelkundige Person aus irgendwelchen Gründen nicht verfügbar sein, sind beide Mannschaftsführer angehalten, strittige Situationen im Sinne von „Fair Play“ zu entscheiden.

Alle Spieler, die von Beginn an zum Einsatz kommen, sind auf der Wertungskarte namentlich zusammen mit der Nummer des Spielerpasses zu vermerken und auf Verlangen des gegnerischen Mannschaftsführers ist der Spielerpass vorzulegen.

Bei einem Spielerwechsel ist vor der Einwechslung sicher zu stellen, dass der Spieler auf der Wertungskarte nachgetragen wird.

Beide Mannschaftsführer sind verantwortlich, dass die Wertungskarte richtig ausgefüllt (Passnummer, Name eingesetzter Spieler, usw.) und nach dem Spiel bestätigen sie dies sowie das Endergebnis mit ihrer Unterschrift.

Um eine rasche Veröffentlichung der Tabellen in der Homepage zu ermöglichen, ist eine Weiterleitung spätestens am nächsten Tag lt. Spielplan, ausschließlich mit dem zur Verfügung gestellten Formular in der Homepage, notwendig. Bei verspäteter Übermittlung werden der verantwortlichen Heimmannschaft 5 Spielpunkte abgezogen.

**KEINE WERTUNGSKARTEN SENDEN!** Wertungskarten sind bis nach der Siegerehrung aufzubewahren. Sollten Regelverstöße auftreten oder vermutet werden bzw. ein Protest vorliegen, ist der Koordinator spätestens am Tag nach dem Spiel schriftlich zu informieren, damit die notwendigen Schritte unternommen werden können.

Abmeldungen bereits gemeldeter Mannschaften befreien nicht von der Zahlung des Startgeldes.

Für die Erstellung der Spielpläne ist ausschließlich der Koordinator zuständig.

Alle für einen reibungslosen Ablauf notwendigen Unterlagen werden den Teilnehmern zeitgerecht vor Beginn auf der Homepage zum Download zur Verfügung gestellt.

Die Preisgestaltung unterliegt ausschließlich dem Koordinator. Preise werden bei Siegerehrungen nur an Anwesende übergeben. Bei Nichtteilnahme an der Siegerehrung verfällt der Preis.

Über eventuell notwendige Strafmaßnahmen bei groben Unsportlichkeiten, Verletzung der Spielregeln bzw. Durchführungsbestimmungen, Manipulationen und Protesten entscheidet der Koordinator nach Anhörung der Beteiligten. Bußgeldsanktionen gegen den Verein und Strafsanktionen gegen Spieler bzw. Mannschaft werden je Fall entschieden.

Sollten Entscheidungen bzw. Strafsanktionen für Vergehen nicht in den Durchführungsbestimmungen verankert sein, werden diese trotzdem abgehandelt und bei Notwendigkeit anschließend in die Durchführungsbestimmungen aufgenommen.

Bezugnehmend auf den Spruch „Unwissenheit schützt nicht vor Bestrafung“ werden die Vereinsobmänner ersucht, die Durchführungsbestimmungen so zu erläutern, dass alle am Duo Cup teilnehmenden Stocksportler diese sinngemäß verstehen und somit auch einhalten können.

„Fair Play“ ist keine Phrase und es sollte sich jeder Verein bzw. jede Mannschaft Gedanken darüber zu machen und diese Regel einhalten.

Diese Durchführungsbestimmungen ersetzen alle vorangegangenen Bestimmungen und Änderungen sind nur in schriftlicher Form gültig.

KOORDINATOR  
Harald Tilli  
mobil: 0676/3702700  
email: office@stocksport-bezirk05.com