

## REGLEMENT VERBANDSCUP

### Inhaltsverzeichnis

- 1 Allgemeine Bestimmungen
  - 1.1 Kategorien
  - 1.2 Anmeldung
  - 1.3 Teilnahme
  - 1.4 Kosten
  - 1.5 Auslosung
  - 1.6 Cupspielplan
  - 1.7 Mutationen
  - 1.8 Absenzen
  - 1.9 Vorsiessen
  - 1.10 Einsprache / Rekurs
- 2 Austragung der Cupspiele
  - 2.1 Durchführung der Cupspiele
  - 2.2 Resultatwertung
  - 2.3 Üben am Wettkampftag
  - 2.4 Cupspielschluss
  - 2.5 Einsenden der Cupspielformulare
  - 2.6 Nicht ausgetragene Cupspiele
  - 2.7 Verschiebung / Abbruch / Unterbruch
  - 2.8 Unfall / Krankheit während dem Cupspiel
  - 2.9 Probleme / Unstimmigkeiten
- 3 Austragung Final
- 4 Schlussbestimmungen
  - 4.1 Akzeptanz des Reglements
  - 4.2 Genehmigung Reglement

*Wo im Folgenden – aus Gründen der leichteren Lesbarkeit – nur männliche Personenbezeichnungen verwendet werden, sind darunter stets auch die entsprechenden weiblichen Bezeichnungen zu verstehen.*

### 1 ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

#### 1.1 Kategorien

Die Kategorieneinteilung (I. bis IV.) für die Auslosung (Vorrunde und 1. Runde) ergibt sich für das laufende Jahr aus der neuen Sektions-Kategorieneinteilung des Verbandsfestes (Auf- und Abstieg / DV-Beschluss) per Stichtag DV pv.ch.

#### 1.2 Anmeldung

Die Anmeldung für die Teilnahme am Verbandscup hat bis spätestens Ende Februar des Jahres schriftlich an den Cupspielleiter zu erfolgen.

#### 1.3 Teilnahme

Die Teilnahme ist für jede Sektion des pv.ch freiwillig. Es liegt im Sinne des pv.ch, dass alle Sektionen mitmachen

Mit weniger als 5 Mitgliedern pro Sektion ist kein Cupspiel auszutragen.

B-Mitglieder und Veteranen (V-Mitglieder) können den Anlass wohl werfen (nach den Aktiven), werden aber nicht in die Sektionswertung aufgenommen.

#### 1.4 Kosten

Jede teilnehmende Sektion bezahlt den Cupbeitrag mit der Jahresrechnung an den platzgerverband.ch. Die Höhe des Beitrags pro Jahr ist im Reglement Finanzen geregelt und ist für Preise am Finaltag einzusetzen.

#### 1.5 Auslosung

Die Auslosung der Vorrunde und der 1. und 2. Runde wird an der Delegiertenversammlung in einem separaten Traktandum durch den Cupspielleiter durchgeführt. Die zuerst ausgeloste Sektion hat Heimrecht. Um auf die Teilnehmerzahl 32 (1/16-Final) zu kommen, wird wie folgt vorgegangen:

1. Vorrunde: Sektionen II., III., und IV. Kategorie (Anzahl Partien: je nach Teilnehmerzahl)
2. 1. Runde: 1/16-Final (Sieger der Vorrunde, alle übrigen Sektionen der Kategorien I. bis IV. (Total 32 Sektionen))
3. 2. Runde: 1/8-Final (Sieger der 1. Runde)
4. Final: Die 8 Sieger der 2. Runde (Finalisten)

### 1.6 Cupspielplan

Jede Runde muss gemäss Cupspielplan und in der festgesetzten Zeit ausgetragen werden.

Die Sieger der gespielten Runden nehmen gegenseitig Kontakt auf, um die Spieltermine zu vereinbaren.

Ausnahmen infolge schlechten Wetters oder aus anderen stichhaltigen Gründen, können vom Cupspielleiter pv.ch bewilligt werden.

### 1.7 Mutationen

Mutationen müssen spätestens 3 Tage vor dem Cupspielbeginn (Datum Poststempel) dem pv.ch gemeldet werden. Eine Kopie dieser Meldungen ist dem Cupspielleiter pv.ch zu schicken. Mitglieder, die nicht innerhalb dieser Frist an-, resp. abgemeldet werden, dürfen nicht oder müssen noch gezählt werden.

Mitglieder, die nach dem 30. Juni Klub wechseln, dürfen im neuen Klub für das laufende Jahr nicht nachgemeldet werden. Auch Wiedereinsteiger können nach dem 30. Juni nicht mehr nachgemeldet werden. Neumitglieder (Anfänger) und B-Platzger können jederzeit nachgemeldet werden.

Verbandscupfinal: Nach dem Verbandsfest dürfen in den qualifizierten Sektionen für den Cupfinal keine Abmeldungen mehr durchgeführt werden (der gemeldete Mitgliederbestand am Verbandsfest ist massgebend). Ausnahmen 'höhere Gewalt' (z.B. Todesfall) werden durch den Cupspielleiter pv.ch geregelt.

### 1.8 Absenzen

Militärdienst, Schichtarbeit oder Ortsabwesenheit sind bei Cupspielen nicht entschuldigt. Krankheit oder Unfall müssen an Ort mit Arztzeugnis oder in schriftlicher Form (kann überprüft werden) durch den Vereinspräsidenten belegt werden, spätestens aber innerhalb einer Nachfrist von 5 Tagen. Ausnahme Final: Vor der Auslosung des 1/4-Finals.

### 1.9 Vorschiessen

Das Vorschiessen ist gestattet (Ausnahme: Final). Es sollten pro Klub mindestens 2 Personen anwesend sein. Sobald der erste Platzger geworfen hat, gilt das Cupspiel als angefangen. Das Cupspiel beginnt mit dem Vorschiessen.

Die Koordination des Vorschiessens (Datum, Anmeldung) liegt bei den beteiligten Vereinen. Bei Uneinigkeit bestimmt der Platzklub.

Die Vorschiessenden sind auf dem Cupspielformular speziell zu kennzeichnen (Name, Vorname, Vorschiesdatum).

Die Anzahl der Vorschliessenden ist beschränkt laut Anzahl der berechtigten Streichresultate.

Beispiel: Mitgliederzahl = 9 / Pflichtresultate = 6 / Vorschliessen = 3

Ausnahmen: Mitgliederzahl = 6 / Vorschliessen = 2

                  Mitgliederzahl = 5 / Vorschliessen = 1

### 1.10 Einsprache / Rekurs

Einsprache gegen ein ausgetragenes Cupspiel kann jede Sektion des pv.ch machen. Einsprachen sind unter Angabe von Gründen, schriftlich dem Cupspielleiter pv.ch bis spätestens 5 Tage nach Ende des Cupspiels einzureichen (Datum Poststempel) und werden durch diesen umgehend erledigt.

Rekurse gegen die Entscheide des Cupspielleiters pv.c sind an den Präsidenten des platzgerverband.ch zuhanden der Beschwerdekommision zu richten.

Der Entscheid der Beschwerdekommision ist endgültig.

## 2 AUSTRAGUNG DER CUPSPIELE (ohne Final)

### 2.1 Durchführung der Cupspiele

Ein Cupspiel wird wie folgt durchgeführt:

Der Wettkampf hat auf zwei verschiedenen Riesen (Ausnahmen können durch die DV pv.ch bewilligt werden) zu erfolgen und zwar am gleichen Tag, am gleichen Ort und auf den gleichen Riesen. (Widerhandlungen gegen diesen Artikel haben ein Wiederholungsspiel auf dem gleichen Platz zur Folge).

Die Wurfzahl setzt sich zusammen aus 3 Probewürfen (obligatorisch) und 10 gültigen Würfeln pro Ries. Das Cupspiel beginnt auf dem Ries 1.

Das Cupspiel wird abwechselungsweise auf beiden Riesen geworfen. Der Platzklub bestimmt die Wurfordnung innerhalb der Vorgaben. Grundsätzlich beginnt der Verein mit der grösseren Mitgliederzahl.

Die Reihenfolge ist so zu steuern, dass am Schluss nicht zwei oder mehr Platzger aus dem gleichen Verein ihr Programm werfen.

### 2.2 Resultatauswertung

Die Cupresultate werden nach der Regelung über die Pflichtresultate gemäss Technischem Reglement Punkt 6 ermittelt. Pro Ries wird der Durchschnitt einzeln ausgerechnet. Der Durchschnitt beider Riese ergibt das Schlussresultat.

Im Falle von Punktegleichheit (2 Kommastellen) gilt das höhere Einzelresultat (2x10 Würfe).

### 2.3 Üben am Wettkampftag

Am Wettkampftag (inkl. Vorschiesen) darf die Heimsektion bis 1 Stunde vor Cupspielbeginn üben. Die Gastsektion darf nicht üben.

### 2.4 Cupspielschluss

Ein Cupspiel ist abgeschlossen, sobald die Cupspielformulare von beiden beteiligten Parteien ausgerechnet, kontrolliert und unterzeichnet sind (ausgenommen Korrekturen durch den Cupspielleiter pv.ch oder Einsprachen von Dritten).

Nachzügler müssen spätestens 30 Minuten nach den letzten Würfeln der Anwesenden auf dem Platz eintreffen. Andernfalls muss das Cupspiel abgeschlossen werden. Ausnahmen werden durch die Vereins-Cupspielleiter geregelt.

Das Nachschiessen ist nicht gestattet. Allfällige Nachschiessresultate fallen nicht in die Wertung.

### 2.5 Einsendung der Cupspielformulare

Die Cupspielformulare sind nach Beendigung eines Cupspiels sofort dem Cupspielleiter pv.ch zukommen zu lassen (innerhalb einer Woche). Für die Meldung ist der Platzklub verantwortlich.

### 2.6 Nicht ausgetragene Cupspiele

Cupspiele, die nicht ausgetragen werden, gehen für das fehlbare Team verloren.

### 2.7 Verschiebung / Abbruch / Unterbruch

Eine eventuell notwendige Verschiebung, ein Abbruch oder eine Unterbrechung des Cupspiels infolge schlechten Wetters, wird grundsätzlich zwischen den beteiligten Vereinen ausgehandelt. Kommt keine Einigung zu Stande, bestimmt der Platzklub.

Muss ein Teilnehmer sein Programm unverschuldet unterbrechen (z.B. witterungsbedingt), sind 2 Probewürfe obligatorisch.

### 2.8 Unfall/Krankheit während dem Cupspiel

Auch Platzger, welche infolge Unfall oder Krankheit während dem Cupspiel ihr Programm nicht beenden können, müssen voll gewertet werden.

### 2.9 Probleme / Unstimmigkeiten

Bei Problemen oder Unstimmigkeiten ist der Cupspielleiter pv.ch unverzüglich schriftlich zu orientieren (siehe auch Art. 1.10 Einsprachen/Rekurse).

### 3 FINAL

Datum:	In der Regel Betttag-Samstag
Ort:	Vergabe an der DV pv.ch
Teilnehmer:	Die 8 qualifizierten Mannschaften der 2. Runde
Auslosung:	Auf dem Festplatz
Programm:	Pro Runde 3 Probewürfe und 10 gültige Würfe. Es wird doppelt geworfen, abwechselungsweise, zwei Mitglieder des gleichen Vereins.
Austragungsmodus:	Viertelfinal <ul style="list-style-type: none"><li>- auf vier Riesen</li><li>- Paarung 1 auf Ries 1, Paarung 2 auf Ries 2, usw.</li><li>- Die Verlierer scheiden aus und werden in den Rängen 5 bis 8 nach Resultat klassiert.</li></ul> Halbfinals <ul style="list-style-type: none"><li>- finden auf zwei Riesen statt. Die Halbfinals werden neu ausgelost.</li></ul> Kleiner und grosser Final <ul style="list-style-type: none"><li>- die Finals finden auf zwei Riesen statt.</li><li>- kleiner Final: 3. und 4. Rang</li><li>- grosser Final: 1. und 2. Rang</li></ul>
Resultatauswertung:	Die Cupresultate werden nach der Regelung über die Pflichtresultate gemäss Technischem Reglement Punkt 6 ermittelt. Im Falle von Punktegleichheit (2 Komastellen) gilt das höhere Einzelresultat (10 Würfe).
Vorschiessen:	Für den Final gibt es kein Vorschiessen.
Mutationen:	Siehe Cupreglement Punkt 1.7
Absenzen	Siehe Cupreglement Punkt 1.8
Auszeichnungen:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Rang 1: Zinnkanne 1,00 Liter</li><li>• Rang 2: Zinnkanne 0.75 Liter</li><li>• Rang 3: Zinnkanne 0,50 Liter</li><li>• Rang 4: Zinnkanne 0,30 Liter</li><li>• Ränge 5 bis 8: je ein Zinnbecher (alle Zinnpreise als Eigentum)</li><li>• Wanderpreis für den Sieger</li></ul>

#### Probleme/Unstimmigkeiten:

Jeder am Final teilnehmende Verein stellt vor Finalbeginn ein Mitglied in die Beschwerdekommision. Die Beschwerde führenden Parteien nehmen bei einer eventuellen Einberufung der Ad-hoc-Kommision nicht teil. Nach dem Ausscheiden einer Sektion erlischt auch die Mitgliedschaft in der Beschwerdekommision. Der Cupspielleiter pv.ch hat den Stichentscheid.

Für die Beschaffung und die Gravur der Preise für den Finaltag (Zinnkannen / Zinnbecher / Wanderpreis) ist der Cupspielleiter pv.ch verantwortlich. Die Kosten gehen zu Lasten des Verbandes.

Wanderpreis: Der Wanderpreis geht nach dreimaligem Gewinn in den endgültigen Besitz des Gewinners über.

Der Cupspielleiter kann bei einer eventuellen Abmeldung einer Final-Sektion den höchsten Verlierer der 2. Runde nach selektionieren.

Eine eventuelle Absenz einer Sektion am Finaltag muss mindestens 10 Tage vor dem Final dem Cupspielleiter pv.ch gemeldet werden.

#### 4 SCHLUSSBESTIMMUNGEN

- 4.1 Jede am Verbandscup teilnehmende Sektion anerkennt dieses Reglement und hat sich demselben zu fügen.
- 4.2 Dieses Reglement ersetzt alle bisherigen Reglemente und Beschlüsse und tritt nach Genehmigung durch die DV pv.ch in Kraft.

Nachbemerkung:

Dieses Reglement wurde vom ehemaligen Cupreglement des KBPV umgeschrieben und hat Gültigkeit für die Saison 2010.

Die Genehmigung des Reglements mit allfälligen Änderungen und Präzisierungen kann erst an der Delegiertenversammlung 2011 erfolgen.

Bern, 1. Mai 2010

Der Präsident **pv.ch**:

Der Vizepräsident **pv.ch**:

Stefan Fritz

Kurt Wolf