



Durchführungsbestimmungen Together-Cup 2019

Stand: August 2019

Der Text dieser Durchführungsbestimmungen gilt für die männliche und weibliche Sprachform. Zur besseren Verständlichkeit wird grundsätzlich die männliche Schreibweise verwendet.

Gruppenphase

1.0 - Alle Paare werden in Gruppen gelost.

1.1 - In den Spielen der Gruppenphase hat das Paar insgesamt sechs Wurf zum Einspielen in jedem Duell.

1.1.1 - Wer mit dem Einspielen beginnt entscheidet das Paar, danach immer abwechselnd nach dem 1. Wurf.

1.2 - Es werden zwei Bahnen gespielt, für jede Bahn hat das Paar 10 Minuten Zeit.

1.3 - Auf jeder Bahn werden 25 Wurf (nur Abräumen) gespielt.

1.3.1 - Wer mit dem 1. Wurf im Spiel beginnt ist egal, anschließend immer abwechselnd.

1.4 - Jede Gruppe ist für das ordnungsgemäße Eintragen der Ergebnisse in die Ergebniszettel des spielenden Paares selbst verantwortlich.

2.0 - Gewinner der Bahn ist das Paar mit mehr abgeräumten Kegeln (dafür gibt es einen Satzpunkt).

2.1 - Bei gleichen Ergebnis im Satz wird dies mit 0,5:0,5 gewertet.

2.2 - Steht es in der Gruppenphase 1:1 nach Sätzen, bekommt jedes Paar einen Punkt für die Tabelle.

2.3 - Gewinnt ein Paar mit 2:0 oder 1,5:0,5, bekommt das Paar zwei Punkte für die Tabelle.

2.4 - Bei Punktgleichheit in der Tabelle, entscheiden die besseren Gesamtkegel über die Platzierung. Ist auch dies gleich; das direkte Duell nach Punkten; dann Kegeln. Anschließend Entscheidungsneuer.

2.5 - Entscheidungsneuer: Das Paar welches weniger Würfe braucht um das erste mal das komplette Bild zu räumen, gewinnt. Wer beginnt und welche Bahn beginnt ist egal. Spiel aufnehmen wird angesagt. Wiederholung bei Gleichstand bis zur Entscheidung.

3.0 - Die Plätze 1-3 ziehen direkt in das Achtelfinale ein.

3.1 - Die 4. Plätze der Gruppenphase spielen in einer „Lucky Loser Runde“ um den letzten Platz im Achtelfinale.

3.2 - Gespielt wird auf einer Bahn 25 Wurf ins Abräumen. Das Paar mit den meisten Kegeln gewinnt. Einspielen etc., wie in der Gruppenphase.

3.3 - Bei Kegeleleichheit: Entscheidungsneuer auf der gespielten Bahn bis zur Entscheidung (2.5)

Im direkten Spiel gegeneinander (K.O.-Runde)

4.0 - Es werden zwei Bahnen gespielt, für jede Bahn hat das Paar 10 Minuten Zeit.

4.1 - Auf jeder Bahn werden 25 Wurf (nur Abräumen) gespielt.

4.2 - Gewinner der Bahn ist das Paar mit den meisten Kegeln (dafür gibt es einen Satzpunkt).

4.3 - Haben beide Paare das gleiche Ergebnis in einem Satz, wird dies mit 0,5:0,5 gewertet.

4.4 - Beim Stand von 1:1 nach Sätzen, Entscheidungsneuer (2.5).

4.5 - Gewinner des Matches/Duellts ist das Paar mit mehr Satzpunkten oder nach Entscheidungsneuer wenn 1:1.

4.6 - Einspielen etc., wie in der Gruppenphase.

Grundsätze

5.0 - Das Spiel (Einspielen, Wettkampf, Entscheidungsneuer) ist erst aufzunehmen wenn dies durch eine Aufsichtsperson/sportliche Leitung freigegeben wurde.

5.1 - Es gilt während der gesamten Veranstaltung das Prinzip der sportlichen Fairness. Der Wettbewerb wird in Eigenregie der beiden Ausrichterverbände organisiert, sodass darauf vertraut werden muss, dass insbesondere die

Ergebniszettel in Zusammenarbeit mit den Teilnehmern ordnungsgemäß ausgefüllt sind.

5.2 - Grundsätzlich gilt: In jeder Runde ist unabhängig vom Spielstand jede Wurfserie zu Ende zu spielen. Wird dies mißachtet, so wird dies als grobe Unsportlichkeit gewertet die zur Disqualifikation führen kann.

5.3 - Wenn ein Spieler gesundheitliche Beschwerden äußert, hat er die Möglichkeit pro Wurfserie eine insgesamt 5-minütige Verletzungspause einzufordern. Diese ist an das Paar gebunden. Wird diese Gesamtzeit überschritten ist die Zeit wieder anzudrücken und das Paar hat die Möglichkeit, innerhalb der restlichen Zeit das Spiel weiterzuführen. Ist das nicht möglich, wird dies als Aufgabe gewertet und das Startrecht für die nächste Runde ist, unabhängig vom Spielstand, erloschen.

6.0 - Startzeiten und Bahnbelegung in den K.O.-Spielen und im Finale sind bindend.