

Die Teilnehmer

Teilnahmeberechtigt ist jeder Mitgliedsverein des BPV NRW, der in der Lage ist, eine Mannschaft gemäß dieses Reglements zu stellen. Jeder Verein darf nur eine Mannschaft stellen. Die Anmeldung muss über den Verein unter Vereinslogin auf der BPV NRW Homepage erfolgen. Bei der Anmeldung ist ein Teamchef mit Telefonnummer und Mailadresse anzugeben. Eine Teilnahmegebühr gemäß der Finanzordnung ist zu entrichten.

Die Leitung des Wettbewerbs

Der BPV NRW Cup wird vom Sportausschuss des BPV NRW als oberstes Schiedsgericht des Wettbewerbs geleitet. **Bis zum 01.02. des laufenden Jahres legt der Sportausschuss die Termine fest, bis zu denen die Ergebnisse der einzelnen Begegnungen beim Sportausschuss des BPV NRW, von beiden Vereinen bestätigt, vorliegen müssen.** Liegen zu diesen Terminen keine Ergebnisse vor, entscheidet der Sportausschuss per Los über den Sieger der Begegnung und informiert die beteiligten Vereine. Gruppeneinteilungen und Auslosungen werden vom Sportausschuss vorgenommen und auf der Homepage unter BPV NRW Cup veröffentlicht. Alle nicht geregelten Vorkommnisse sind dem Sportausschuss zur Kenntnis zu bringen und werden im Streitfall von diesem und seinen Vertretern entschieden.

Das Pokalsystem

Jeweils zwei teilnehmende Vereine spielen in ausgelosten direkten Begegnungen im K.O. Modus gegeneinander. Der Pokalwettbewerb wird in drei Phasen ausgetragen:

Vorrunden: Der Sportausschuss teilt das Teilnehmerfeld zunächst in vier möglichst gleichgroße Gruppen ein. Die Verteilung erfolgt nach regionalen Gesichtspunkten. Aus diesen Gruppen werden in einer Runde (bei bis zu 8 Vereinen), zwei Runden (bei 9 bis 16 Vereinen) oder drei Runden (bei mehr als 16 Vereinen) je 4 Mannschaften für das Achtelfinale ermittelt. Dabei wird die erste Runde als Cadrage-Runde gespielt, in der die Teilnehmerzahl in der Gruppe auf 16, 8 oder 4 Teams heruntergespielt wird.

Finalspiele: Im Achtel- und Viertelfinale werden die verbliebenen 16 Teams frei gegeneinander gelost. Danach stehen die vier Teilnehmer der Endrunde fest.

Endrunde: Die vier Finalisten treffen sich beim jeweiligen Ausrichter zur Endrunde. Nach dem Auslosen finden parallel die Halbfinals statt. Im Anschluss daran werden parallel das Finale und das Spiel um Platz drei ausgetragen.

Heimrecht In der Cadrage- und der ersten Vorrunde wird den klassentiefere Vereinen das Heimrecht zugesprochen. Bei Klassengleichheit entscheidet das Los. Ab der zweiten Vorrunde wird dann frei gelost. Sollte jedoch ein Verein bereits mehr Heimspiele gehabt haben als der Gegner, wechselt das Heimrecht. Falls der Gastgeber lediglich über drei bis fünf Bahnen verfügt, können bis zu drei Tête-à-têtes als Hängepartien gespielt werden.

Festlegung des Spieltermins

Spieltage für die Begegnungen sind alle Wochentage, auf die sich von beiden Mannschaften geeinigt wird. Spielbeginn ist jeweils der Zeitpunkt, der dem BPV NRW mit der Terminmeldung übermittelt wurde. Sollte es am Abend sein, hat der Gastgeber für ausreichende Beleuchtung zu sorgen. Einschreibeschluss ist jeweils 15 Minuten vor der gemeldeten Anfangszeit. Die Termine dürfen nicht auf Ligaspieltage, Bezirks-, Landes- oder deutsche Meisterschaften fallen, es sei denn, beide Teams einigen sich auf einen solchen Termin. Der Verein mit dem Heimrecht setzt sich mit dem Gastverein innerhalb von drei Tagen nach Bekanntgabe der Auslosung in Verbindung und schlägt per E-Mail mindestens drei Termine vor. Ein Termin muss auf einen Wochenendtag fallen. Sollte sich der ausrichtende Verein innerhalb einer Woche nach Bekanntgabe der Auslosung nicht gemeldet haben, darf der Gastverein innerhalb einer Woche drei Terminvorschläge machen. **Einen dieser drei Termine muss der Verein mit dem Heimrecht annehmen, ansonsten wird er für das Folgejahr vom Wettbewerb ausgeschlossen.** Darüber hinaus fällt das Recht zur Bestimmung des Spielortes in diesem Fall dem Gastverein zu. Der ausrichtende Verein meldet den vereinbarten Termin an

cup@boule-nrw.de

Der Spielberichtsbogen steht als Download auf der BPV NRW Homepage zur Verfügung.

Das Spielsystem der Begegnungen

Pro Begegnung dürfen sechs bis acht SpielerInnen mit einer gültigen Lizenz des Vereines eingesetzt werden. Die Mannschaft muss „mixte“ sein, also mindestens eine weibliche bzw. einen männlichen Spieler/in beinhalten.

Eine Begegnung besteht aus 3 Runden.

TaT-Runde: 4 Tête-à-tête, 1 Tête-à-tête (weiblich), 1 Tête-à-tête (männlich) TaT1, TaT2, TaT3, TaT4, TaT5m, TaT5m

Doub-Runde: 2 Doubletten, 1 Doublette Mixte Doub1, Doub2, Doubmxt

Trip-Runde: 1 Triplette, 1 Triplette Mixte Trip1, Tripmxt

Mannschaftsaufstellung

Vor jeder Runde tragen die Mannschaften verdeckt ihre Aufstellung in den Spielberichtsbogen ein. Die vorherige Runde muss beendet sein.

Auswechseln

Das Auswechseln eines Spielers in einer laufenden Partie ist beim Doublette und beim Triplette, zwischen zwei Aufnahmen nach Anmeldung beim Gegner möglich. Allerdings können pro Runde nur ein Spieler pro Formation und nur 2 Spieler pro Runde ersetzt werden. Die Mixte-Formationen müssen auch nach dem Wechsel solche bleiben. Spieler die eine Spielrunde begonnen haben und ausgewechselt wurden können nicht mehr in derselben Runde eingewechselt werden.

Unvollständiges Team

Bei Beginn jeder Runde müssen mindestens 5 SpielerInnen anwesend sein, wobei es stets eine Mixte-Mannschaft sein muss. In diesem Fall werden das TaT4 bzw. das Doub2 als mit 0 zu 13 verloren gewertet. Das Trip1 kann mit 4 Kugeln gespielt werden.

Verspätetes Antreten

Wenn eine Mannschaft eine Viertelstunde nach dem vereinbarten Einschreibeschluss nicht auf dem Spielgelände/-feld ist, wird sie mit einem Punkt pro Tête-à-tête bestraft, welcher der gegnerischen Mannschaft zum Vorteil angerechnet wird. Für jeweils weitere fünf Minuten Verspätung erhöht sich die Strafe um einen Punkt pro Tête-à-tête. Eine Mannschaft, die eine Stunde nach dem vereinbarten Einschreibeschluss nicht auf dem Spielgelände/-feld anwesend ist, wird aus dem Wettbewerb ausgeschlossen. Die gegnerische Mannschaft ist dann eine Runde weiter.

Spielwertung

Die Spiele werden wie folgt gewertet: Für jedes gewonnene Tête-à-tête erhält der Sieger 2 Punkte. Für jedes gewonnene Doublette erhält der Sieger 3 Punkte. Für jedes gewonnene Triplette erhält der Sieger 5 Punkte. In dem Fall, dass bereits nach der Doublette-Runde ein Team mehr als die Hälfte der erreichbaren Punkte erzielt hat (mehr als 15) können die Gegner auf die Triplette Runde verzichten.

Ergebnismeldung

Der von beiden Teamchefs unterschriebene Spielergebnisbogen ist vom Gewinner der Partie spätestens 24 Stunden nach Ende der Begegnung per Fax an die Geschäftsstelle oder per Mail an den cup@boule-nrw.de zu übermitteln.

Preise

Die ersten vier Teams erhalten Sachpreise. Der Sieger erhält bis zur nächsten Endrunde den Wanderpokal. Der Sieger darf für den BPV NRW am Pokal der Pokalsieger teilnehmen, falls ein solcher Wettbewerb stattfindet.