

HallenCup 2017|2018

Teilnahmebedingungen und Regeln



Allgemeines

Der HallenCup ist ein Pokal-Wettkampf für Vereinstams. Vereine können mehrere Teams melden.

Gespielt wird nach Bundesliga-Modus: Jede Begegnung umfasst also zwei parallele Triplette- und drei parallele Doublette-Spiele, davon jeweils eines in Mixte-Formation. Auch die Auswechsel-Regelung der DPV-Bundesliga gilt.

Limitierung

Die 64 verfügbaren Startplätze werden in der Reihenfolge der Anmeldung vergeben. Werden weniger Teams gemeldet, reduziert sich die Zahl der Startplätze auf das nächstkleinere Vielfache von "4", so dass sich eine durch 4 teilbare Anzahl von Teams ergibt. Gegebenenfalls erhalten max. die drei zuletzt gemeldeten Teams kein Startrecht.

Spielberechtigung

Pro Spieltag können jedes Teams bis zu 10 Spieler/innen einsetzen. Eingesetzt werden können alle Spieler/innen, die 2017 und/oder 2018 Mitglied des meldenden Vereins sind (bzw. sein werden). Kein/e Spieler/in darf für mehr als ein Team antreten, auch nicht für ein anderes Team desselben Vereins.

Erst nach Eingang der Startgeld-Überweisung wird die Startnummer mitgeteilt und das Team damit spielberechtigt. **(Achtung neues Konto: Überweisung nur nach Aufforderung)**

Auslosungen und Setzvorbehalte

Soweit möglich, finden alle Auslosungen öffentlich statt. Für die Auslosungen gilt: Bundesliga-Teams und Teams aus den höchsten Ligen der Landesverbände werden nach Möglichkeit gleichmäßig auf die Vorrunden-Vierergruppen verteilt. Vereinsinterne Duelle werden nach Möglichkeit vermieden.

Die ausrichtenden Vereine (Hallenbetreiber) haben in jedem Fall mit mindestens einem Team Heimrecht.

Für die Vorrunde können Spielort- und Termin-Wünsche mit der Anmeldung angezeigt werden, die, sofern möglich, in der Reihenfolge der Meldungen berücksichtigt werden.

Spielberichtsbögen

Jedes Team ist verpflichtet, seinen Spielberichtsbogen (gibt's morgens in der Halle) komplett auszufüllen. Alle anwesenden Spielernamen sind vor Beginn der ersten Runde, alle Aufstellungen vor Beginn der jeweiligen Spielrunde einzutragen. Auswechslungen sind unverzüglich zu dokumentieren. Nach Abschluss einer Begegnung bestätigen die Mannschaftsleiter die Ergebnis-Einträge auf dem Spielberichtsbogen des Gegner-Teams

per Unterschrift. Die Spielberichtsbögen sind nach der letzten Spielrunde bei der Hallenleitung abzugeben.

Start- und Preisgeld

Das Startgeld beträgt **85 EUR** für den gesamten HallenCup. Der Betrag ist nach Aufforderung unverzüglich auf das angegebene Konto zu überweisen. Erfolgt binnen 2 Wochen nach Aufforderung kein Zahlungseingang, erlischt das Teilnahmerecht.

Sofern eine Teilnahme vor dem Beginn des HallenCups zurückgenommen bzw. entzogen wird, kann nur eine Erstattung des Startgeldes erfolgen, wenn ein Nachrücker-Team eingesetzt wird. Nach Turnierbeginn ist eine Erstattung des Startgeldes nicht mehr möglich.

Aus den Startgeldern werden sämtliche Hallenkosten inkl. der Finalspieltage sowie ein geringer Betrag für allgemeine Organisationskosten bestritten. Der Rest wird als Preisgeld ausgeschüttet. Die genaue Preisgeldverteilung kann erst nach Meldeschluss bekannt gegeben werden, wenn also die zu erwartende Gesamteinnahme feststeht.

Nichtantritt eines Teams

Wenn ein Team kurzfristig ausfällt, werden entstehende Freilose als 5:0-Siege gewertet. Falls die Absage rechtzeitig erfolgt, entscheidet der Organisator, welches Team als Nachrücker eingeladen wird.

Spielfelder

Abweichend vom Bundesliga-Reglement sind alle Spielfeld-Begrenzungen Auslinien (= "carré"). Ebenfalls abweichend: Falls aus Platzgründen nötig, kann die Hälfte der parallel in einer Halle stattfindenden Begegnungen mit den Doublette-Partien begonnen werden.

Spielbeginn

Die erste Begegnung eines Spieltages beginnt pünktlich um 10.00 Uhr. Die weiteren Begegnungen beginnen spätestens um 14.00 Uhr und 18.00 Uhr. Im Falle von Verspätungen gilt Artikel 31 des Pétanque-Reglements.

Die Begegnungen werden um 13:30 Uhr, 17:30 Uhr bzw. 21.30 Uhr abgepfiffen. Dann noch nicht entschiedene Partien werden mit der laufenden und einer weiteren Aufnahme beendet. Bei Unentschieden wird danach eine weitere Aufnahme gespielt. Null-Aufnahmen sind Aufnahmen.

Sauwurf

Abweichend vom Pétanque-Reglement gilt eine Zielkugel als korrekt geworfen, wenn ihr Abstand vom Seitenaus mindestens 30 cm beträgt. Ist dieser Abstand geringer, muss der Gegner die Zielkugel im rechten Winkel zum Seitenaus mindestens so weit verschieben, dass der 30-cm-Abstand eingehalten wird. Empfohlen wird die Position der Zielkugel generell zu markieren. Alle übrigen Regeln, die die Gültigkeit des Zielkugelwurfs betreffen, gelten unverändert.

Modus Vorrunden

Gespielt wird ausnahmslos in Vierer-Gruppen - jeder gegen jeden. Die beiden Gruppen-ersten erreichen die Zwischenrunde im A-Turnier, die übrigen beiden Teams die Zwischenrunde im B-Turnier. Über die Tabelle entscheidet zuerst die Zahl der gewonnenen Begegnungen, dann die Zahl der gewonnenen Partien, danach der Nettowert der Spielpunkte. Sind alle Werte identisch, entscheidet ein Stechen über eine Aufnahme im Tête-à-Tête.

Modus Zwischenrunden

In den Zwischenrunden von A- und B-Turnier werden jeweils acht Finalteilnehmer ermittelt. Über den exakten Zwischenrunden-Modus kann erst entschieden werden, wenn feststeht, wie viele Teams am HallenCup teilnehmen. In der Regel wird das Turnier wie in der Vorrunde gespielt.

Modus Finale

Das Finale der letzten acht Teams im A- und B-Turnier wird nach vereinfachtem Schweizer System gespielt. Die Begegnungen der ersten Runde werden vor Ort ausgelost. Diese Auslosung bestimmt über eine Baumstruktur – auch die Paarungen der folgenden Runde. In Runde 2 spielen Sieger gegen Sieger und Verlierer gegen Verlierer. In Runde 3 spielen die beiden ungeschlagenen Teams gegeneinander, um den Turniersieg (Platz 1 und 2). Die vier Teams mit einem Sieg spielen um die Plätze 3 bis 6. Die beiden nach Runde 2 sieglosen Teams scheiden aus. Die Plätze 3 bis 8 werdengemäß Tabelle ermittelt.

Stand: **August 2017**