

## **Ausschreibung zum Günter-Jordan-Pokal 2019/20**

1. Teilnehmer: Mannschaften der Vereine des KVL. Startberechtigt in den Mannschaften sind Spieler, die in einer Bezirks- oder Kreismannschaft gemeldet sind. Spieler, die in keiner Mannschaft gemeldet sind, dürfen in der vergangenen Saison nicht in der Bundes- oder Verbandsliga eingesetzt worden sein. Spielerpaß und gültige Beitragsmarke sind Pflicht für alle Spieler.  
Mannschaftsstärke 4 Spieler. 120 Wurf gemischtes Spiel mit Punktwertung.
2. Vereine können mit einer oder mehreren Mannschaften am Günter-Jordan-Pokal teilnehmen. Der Start von Seniorenmannschaften bei den Männern ist zulässig.
3. Nimmt ein Verein mit nur einer Mannschaft je Wettbewerb (Männer/Frauen) teil, sind in dieser Mannschaft alle Spieler des jeweiligen Geschlechts (u18 bis ü70) gemäß Punkt 1 startberechtigt
4. Nimmt ein Verein mit mehr als einer Mannschaft je Wettbewerb teil, so sind in jeder dieser Mannschaften ausschließlich die Spieler startberechtigt, die zum Zeitpunkt des Spiels in der jeweiligen Mannschaft gemeldet sind. Dies gilt auch nach dem Ausscheiden von Mannschaften des Vereins für die letzte verbliebene Mannschaft fort.
5. Kreisvertreter sind Mannschaften, in denen keine Spieler starten, die in der Bezirksliga gemeldet sind. Seniorenmannschaften sind Mannschaften, in denen ausschließlich Spieler starten, die in einer Seniorenmannschaft gemeldet sind.
6. Gespielt werden bei den Frauen 1 Runde und bei den Männern 3 Runden in Duellen mit Punktwertung internationales Wertungssystem (wie in der Bezirksliga nach den Regeln der Sportordnung des DKBC, Teil C 2.3. Spieldurchführung, mit den Ausnahmeregelungen und Ergänzungen des KVL Pkt. 2.3.7.), sowie ein Final-Turnier mit Punktwertung basierend auf dem internationalen Wertungssystem (beschrieben in Punkt 11). Im Finale starten 4 Mannschaften.
7. Die Sieger der 1.-3. Runde ziehen in die nächste Runde bzw. ins Finale ein. Endet das Spiel 3:3 unentschieden nach Mannschaftspunkten, entscheidet die Summe der Satzpunkte über den Sieg. Ist auch hier Gleichheit, so wird der Sieger im „Sudden Victory“ ermittelt (Punkt 12).
8. Freilose werden zuerst unter den Mannschaften der 1.Bezirksliga, und dann unter den weiteren Mannschaften verlost. Die ausgelosten Duelle der 1.Runde sind in den Ansetzungen auf der folgenden Seite aufgeführt. Die Auslosung der 2. und 3.Runde erfolgt unmittelbar nach Beendigung der vorherigen Runde, und wird im Internet veröffentlicht.
9. In der 1.-3.Runde hat die zuerst gezogene Mannschaft Heimrecht. Trifft ein Kreisvertreter oder eine Seniorenmannschaft auf eine Bezirksligamannschaft, so geht das Heimrecht an den Kreisvertreter bzw. die Seniorenmannschaft. Der Verzicht auf das Heimrecht ist möglich. Das Spiel auf 2-Bahn-Anlagen ist zulässig.
10. Die Spiele der 1.-3.Runde finden am Wochenende laut Terminplan jeweils sonntags 10 Uhr statt. Die Mannschaften können sich auf frühere Termine einigen. In der 1.Runde ist auch die Verschiebung nach hinten bis zum Endtermin laut Terminplan möglich. Terminänderungen oder die Absage der Teilnahme sind dem Pokalwart spätestens 8 Tage vor der geplanten Spieldurchführung zu melden.

## 11. Final-Turnier

1. Die Mannschaftsaufstellung erfolgt durch alle Mannschaften zeitgleich ohne Kenntnis der Aufstellung der gegnerischen Mannschaften. Sie ist spätestens 30min vor Spielbeginn beim Spielleiter abzugeben.
2. Mit der Mannschaftsaufstellung geben die Mannschaften eine Erklärung ab, ob sie im Falle des Erfolgs am Sachsenpokal 2020/21 teilnehmen.
3. Satzpunkte (SP): Die Spieler erhalten nach jedem Satz von 30 Wurf je Gegner mit geringerem Kegelergebnis 1 Satzpunkt. Bei Kegelgleichheit erfolgt Punkteteilung. Beispiel 1, 4 Mannschaften: 142, 142, 137, 120 Kegel = 2.5, 2.5, 1, 0 Satzpunkte.
4. Mannschaftspunkte (MP) auf das Ergebnis der Spieler gegeneinander: Die Punkte der Spieler aus den 4 Sätzen werden summiert. Die Spieler erhalten je Gegner mit geringerer Summe der SP 1 MP. Bei Satzpunktgleichheit erhält der Spieler mit der höheren Kegelsumme 1 MP. Ist auch die Kegelsumme gleich, erfolgt Punkteteilung. Beispiel:

Satzpunkte	10	10	2	2
Kegel	540	522	480	480
MP	3	2	0.5	0.5

5. Mannschaftspunkte auf die Kegelsumme: Die Kegel aller Spieler jeder Mannschaft werden summiert. Die Mannschaften erhalten je Gegner mit geringerer Kegelsumme 2 MP. Bei Gleichheit der Kegelsumme erfolgt Punkteteilung. Beispiel: 2000, 1978, 1978, 1870 Kegel ergibt 6, 3, 3, 0 MP
  6. Die Rangfolge der Mannschaften ergibt sich aus der Summe der Mannschaftspunkte. Bei Gleichheit der MP entscheidet die Summe der SP über den erzielten Rang. Ist auch hier Gleichheit, so wird die Rangfolge im „Sudden Victory“ entschieden, sofern die Rangfolge für den Sieg oder die Qualifikation zum Sachsenpokal von Bedeutung ist. Ist dies nicht der Fall, belegen die Mannschaften mit Gleichheit von MP und SP gemeinsam den gleichen Rang.
12. Das „Sudden Victory“ wird von dem am Ende des Spiels auf der Bahn befindlichen Spielern bestritten, d.h. bei Spiel auf 2 Bahnen vom 4.Spieler jeder Mannschaft, beim Spiel auf 4 Bahnen vom 3. und 4. Spieler jeder Mannschaft.
1. Die auf der Bahn befindlichen Spieler spielen auf ihrer Schlussbahn je 3 Wurf ins volle Bild.
  2. Bei Gleichheit der Kegelsumme beider Mannschaften erfolgt Bahnwechsel (1-2, 3-4), und noch einmal 3 Wurf je Spieler ins volle Bild.
  3. Besteht weiter Gleichheit, wird mit je 1 Wurf ins volle Bild fortgeführt bis zur Entscheidung.
  4. Gespielt wird immer jeweils nur 1 Wurf, und ein Spieler nach dem anderen, von links nach rechts. Also 1.Wurf Bahn 1, dann 1.Wurf Bahn 2, 1.Wurf Bahn 3, 1.Wurf Bahn 4, 2.Wurf Bahn 1, 2.Wurf Bahn 2...