



Reglement des BPV NRW Cup

Stand: 01/2024

Die Teilnehmer

Teilnahmeberechtigt ist jeder Mitgliedsverein des BPV NRW, der in der Lage ist, eine Mannschaft gemäß diesem Reglement 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 E-Mail-Adresse anzugeben, wobei der anmeldende Verein für die Richtigkeit der Angaben verantwortlich ist.

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 Zeiträume fest, in denen die verschiedenen Runden stattfinden.

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 klassentieferen 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 die vom BPV NRW oder DPV festgesetzten Ligaspieltage (incl. Bundesliga), Qualifikationsturniere, Landes- oder Deutsche Meisterschaften fallen, es sei denn beide Teams einigen sich auf einen solchen Termin.

Der Gastgeber setzt sich innerhalb von fünf Tagen nach Bekanntgabe der Auslosung mit dem Gastverein in Verbindung und schlägt per E-Mail mindestens drei Termine vor. Ein Termin muss auf einen Wochenendtag fallen.

Sollte sich der Gastverein nicht innerhalb von 10 Tagen nach Bekanntgabe der Auslosung auf die in den ersten fünf Tagen vom Gastgeber vorgeschlagenen Termine melden, kann der Gastgeber einen der drei vorgeschlagenen Termine unverzüglich als Spieltermin festsetzen.

Sollte sich der Gastgeber nicht innerhalb von fünf Tagen nach Bekanntgabe der Auslosung beim Gastverein gemeldet haben, darf der Gastverein innerhalb der fünf folgenden Tage drei Terminvorschläge machen. Einen dieser drei Termine muss der Gastgeber innerhalb weiterer 5 Tagen annehmen, ansonsten verliert er sein Heimrecht und das Recht zur Bestimmung des Spielortes geht auf den Gastverein über. Außerdem kann der Gastverein einen der drei von ihm vorgeschlagenen Termine unverzüglich als Spieltermin festsetzen.

Bei Unstimmigkeiten legt der Sportausschuss - aufgrund des vorzulegenden E-Mail-Verkehrs zwischen den Vereinen - einen Spieltermin innerhalb des vorgegebenen Zeitraumes für die Austragung der Begegnung fest.

Für den Verein, der nicht antritt, gilt die Begegnung als verloren.

Treten beide Vereine nicht an, entscheidet das Los über das Weiterkommen im laufenden Wettbewerb.

Der Gastgeber trägt den vereinbarten Termin im Vereinslogin ein. In Notfällen kann der Gastgeber eine entsprechende Mail an cup@boule-nrw.de senden.

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 drei Runden:

TaT-Runde: 4 Tête-à-tête, 1 Tête-à-tête (weiblich), 1 Tête-à-tête (männlich)

TaT1, TaT2, TaT3, TaT4, TaTfem, TaTmas

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 bei der 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 Trp1 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 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 und hat das Vorrecht im nächsten Jahr die Endrunde auszurichten.

Der Sportausschuss BPV NRW