



**Durchführungs-
bestimmungen
für den
DCU-Pokal
2012 / 2013**

Stand: 01.01.2013 - V1.1 – Änderungen in rot

- 1. Wettbewerb:** DCU-Pokal 2012/2013 - „Deutscher Classic Club Cup“ (DCCC)
- 2. Gültige Bestimmungen:** DCU-Sportordnung „Grundsätze“ sowie „Spielbetrieb“
- 3. Teilnahmeberechtigung / Meldung:** Nur eine Mannschaft pro teilnehmendem Klub ist erlaubt. Bundesligisten sind automatisch qualifiziert, ebenso die Landes- / Regionpokalsieger. Eine Anmeldung muss von allen Mannschaften per beiliegendem Meldeformular erfolgen (auch automatisch qualifizierte Mannschaften).
- 4. Auslosung / Spielort:** Nach Meldeschluss wird ausgelost. Die Mannschaften, die Landes- / Regionpokalsieger sind bzw. in der tieferen Bundesliga spielen, haben Heimrecht und sind Ausrichter des Turniers. Sind zwei oder mehr Mannschaften in derselben Ligenhöhe (alle vier Teams spielen z.B. in der 2. Bundesliga), so entscheidet das Los, wer Heimrecht hat bzw. Ausrichter des Qualifikationsturniers ist. Die Mannschaften zu den Qualifikationsturnieren werden nach regionalen Gesichtspunkten eingeteilt, soweit dies möglich ist.
- 5. Spieltermine / Startzeit:** **Die Mannschaften beginnen ihre Spiele jeweils um 13:00 Uhr zu den im Rahmenterminplan definierten Spielterminen. Änderungen der Spieltermine und Startzeiten sind mit dem Spielleiter DCU-Pokal abzustimmen und durch diesen zu genehmigen.**
- 6. Spielart/Bahnauslosung:** Blockstart von jeweils 4 Mannschaften über jeweils 4 Bahnen. Es geht immer jeweils ein Starter / eine Starterin pro Mannschaft auf die Bahnen. Die Bezeichnungen der Mannschaften (A, B, C, D) werden vor Ort ausgelost. Folgende Startreihenfolge ist vorgesehen:
- | | | | |
|----|----|----|----|
| A1 | B1 | C1 | D1 |
| C2 | D2 | A2 | B2 |
| B3 | A3 | D3 | C3 |
| D4 | C4 | B4 | A4 |
- Spiele auf einem Turnier weniger als 4 Mannschaften, so bleiben die entsprechenden Bahnen der nicht ausgelosten Mannschaften leer.**
- 7. Mannschaftsstärke:** 4 Spieler / Spielerinnen pro teilnehmender Mannschaft
- 8. Ersatzspieler:** **Der Einsatz eines Ersatzspielers / einer Ersatzspielerin ist zulässig. Die Regelung zum Einsatz richtet sich nach Ziffer 10.4. der Sportordnung DCU, Teil „Spielbetrieb“.**
- 9. Wurfzahl:** 100 Wurf pro Starter / Starterin
- 10. Ergebniswertung:** Analog Ziffer 10.3.1 der Sportordnung „Grundsätze“ der DCU sowohl für die Einzelergebnisse als auch für die Mannschaftsergebnisse (Grundsatz: „Wer die meisten Kegel umwirft, hat das Turnier gewonnen“).

- 11. Spielart:** Turnierform mit jeweils Vierer-Gruppen
- 12. Qualifikation:** Die beiden Erstplatzierten jeder Disziplin pro Turnier kommen eine Runde weiter
- 13. Finalturnier:** Jeweils 4 / 8 Mannschaften Damen und Männer an einem Wochenende auf einer durch den Vizepräsidenten Sport / Spielleiter DCU-Pokal zuvor bekanntgegebenen Bahnanlage (abhängig von der Anzahl der Meldungen).
- 14. Eigene Kugeln:** Sind nach Ziffer 9.2 b) der DCU-Sportordnung „Grundsätze“ zulässig, die dortigen Bestimmungen sind zu beachten
- 15. Einspielzeit:** Nach Ziffer 9.4 der DCU-Sportordnung „Grundsätze“ jeweils 5 Minuten für jeden Starter / jede Starterin auf der Anfangsbahn
- 16. Doping:** Doping ist gemäß den Richtlinien des DOSB streng verboten. Sollte eine durchgeführte Kontrolle ein Zuwiderhandeln ergeben, so wird das erzielte Ergebnis des Starters / der Starterin annulliert. Maßgebend für die nicht erlaubten Medikamente (Dopingmittel) ist die zum Zeitpunkt des Wettkampfs gültige Dopingliste der WADA / NADA (Ziffer 2.2 der DCU-Satzung).