



REGLEMENT DER SCHWEIZER VEREINS-MEISTERSCHAFT

**FSB/SBV
XVIII**

**Edizione - Edition
Ausgabe
15.01.2011**

1. ALLGEMEINE WEISUNGEN

1.1 An der Schweizer Vereins-Meisterschaft der Kategorie A müssen diejenigen Vereine teilnehmen, welche an der Meisterschaft des Vorjahres in der Kategorie A teilgenommen haben. Jene 4 Vereine, welche in die Kategorie B abgestiegen sind, werden durch die 4 Vereine, die in die Kategorie A aufgestiegen sind, ersetzt.

1.2 Die Anzahl der Vereine der Kategorie A wird auf 16 Teilnehmer festgelegt.
Auf Grund der Anzahl Vereine pro Region hat die NTSK folgende Quoten festgelegt:

Region 1 + 2	acht Vereine
Region 3	acht Vereine
Wie folgt in vier Gruppen verteilt	
Gruppe A	vier Vereine R1 oder R2
Gruppe B	vier Vereine R1 oder R2
Gruppe C	vier Vereine R3
Gruppe D	vier Vereine R3

Sollte ein Verein sich im Folgejahr nicht mehr einschreiben, entscheidet die NTSK über dessen Ersatz. Die NTSK erwartet aber die Anmeldung der in die Kategorie A aufgestiegenen 4 B-Vereine.

1.3 **Alle anderen Vereine nehmen mit dem gleichen Spielmodus an der Schweizer Vereins-Meisterschaft der Kategorie B teil** (die ersten vier bestreiten die Endrunde der Kategorie B)

1.4 Die Austragungsformel, das Spielsystem und die Einschreibgebühr werden jährlich vom Zentralvorstand festgelegt.

1.5 Der Spielplan und die Auslosung werden von der NTSK vorgenommen. Auch die Wahl des Turnierdirektors obliegt der NTSK.

1.6 Die Meisterschaft wird in zwei Phasen ausgetragen:

- (a) Vorrunden auf regionaler Ebene (+ Entscheidungsrunde in der Kategorie B).
- (b) Endrunde, Ort (wird an der Delegierten Versammlung bestimmt) und Datum gemäss SBV Turnierkalender.

1.7 An der Endrunde nehmen die vier Gruppensieger der Kategorien A + B teil.

1.8 Vier A-Vereine steigen ab, und zwar jeweils die Viertplatzierten in jeder Gruppe.

1.9 Die vier abgestiegenen A-Vereine werden durch die vier Sieger-Vereine der Entscheidungsrunde der Kategorie B ersetzt.

1.10 Die NTSK behält sich vor, zum Beispiel auf Grund sich ergebender veränderter Situationen, andere Formeln und Spielsysteme für die Vorrunden und die Endrunde vorzusehen.

1.11 In den Vorrunden sieht der Spielplan in der Regel vierer Gruppen vor, welche Hin- („zu Hause“) und Rückspiele („auswärts“) austragen werden, total 6 Begegnungen.

1.12 Auf dem Anmeldeformular für die Meisterschaft muss jeder Verein die Bahnen (Bahn) angeben, auf welchen er die Heimspiele austragen wird. Spätere Änderungen werden nur auf Grund höherer Gewalt und durch die NTSK bewilligt.

1.13 Eventuelle Bahngebühren gehen zu Lasten der Heimmannschaft, Entscheidungsspiele und Endrunde ausgenommen.

2. MANNSCHAFTSZUSAMMENSETZUNG, BEGEGNUNGEN, SET, PUNKTEZUTEILUNG UND ENDKLASSEMENT

2.1 Jeder Verein nimmt an jeder Begegnung mit einer **Mannschaft**, bestehend aus mindestens **4**, maximal **7** Spielern, eventuell in Begleitung eines technischen Leiters (nicht Spieler), teil.

2.2 Vor Beginn der Begegnung muss jeder Verein auf dem Matchblatt die Lizenznummer und die Namen der gesamten Mannschaft sowie die Formation der ersten Dreier- und Einzelpartie einschreiben (1. Runde). Nachträglich werden keine Änderungen betreffend der nominierten Mannschaft mehr zugelassen. Alle nachträglichen Formationsänderungen gelten als Auswechslung. Die Teilnehmer der zweiten Runde (Einzel und Zweier) müssen in der 10 Minuten Pause zwischen den beiden Runden bestimmt werden.

2.3 Jede **Begegnung** umfasst 4 Partien welche in folgender Reihenfolge ausgetragen werden:

Erste Runde	Bahn X	Dreier
	Bahn Y	Einzel
Zweite Runde	Bahn X	Einzel
	Bahn Y	Zweier

Bei Vereinen, die nur über eine Bahn verfügen, wie folgt:

Erste Runde	Dreier
anschliessend	Einzel (Der Spieler darf in der 3er-Partie nicht eingesetzt gewesen sein!)
Zweite Runde	Einzel
anschliessend	Zweier

2.4 Jede Partie wird in 2 **Set** ausgetragen und ein Verein muss, um die Partie zu gewinnen, beide Set, die ohne Spielunterbruch ausgetragen werden, gewinnen (je 1 Set pro Verein = Unentschieden). Die zu erreichende Punktezahl pro Set beträgt 9.

2.5 Für jede Begegnung werden folgende Punkte ins Klassement aufgenommen:

- 3 Punkte bei mehr Partien-Siegen
- 1 Punkt bei gleichviel Partien-Siegen (Unentschieden)
- 0 Punkte bei weniger Partien-Siegen

2.6 Sollten am Ende der Vorrundenspiele mehrere Vereine in der Gruppe gleich viele Punkte aufweisen, zählt für die Erstellung des Klassements:

- die höhere Punktezahl in den Direktbegegnungen
- die gewonnenen Partien der Direktbegegnungen
- die grössere Differenz zwischen dem Total der erzielten und der erhaltenen Punkte der Direktbegegnungen
- die gewonnenen Partien der gesamten Vorrunde
- die grössere Differenz zwischen dem Total der erzielten und der erhaltenen Punkte der gesamten Vorrunde
- bei erneutem Gleichstand erfolgt ein Losentscheid durch die NTSK

2.7 **Beispiel einer Partie**

Bahn X: Dreierpartie

1. Set

Es beginnt der durch den Schiedsrichter ausgeloste Verein. Die Mannschaft, welche zuerst 9 Punkte erreicht, gewinnt das erste Set.

2. Set

Der Schiedsrichter setzt sofort den Pallino auf den Anspielpunkt, welcher demjenigen der eben zu Ende gespielten Sets gegenüberliegt und lässt die Partie von der Mannschaft eröffnen, die beim ersten Set **nicht** begonnen hat. Die Mannschaft, welche zuerst 9 Punkte erreicht, gewinnt das zweite Set.

Wenn die Mannschaften je ein Set gewonnen haben, ist das Resultat der Partie unentschieden.

2.8 Sollten am Ende einer Begegnung der Entscheidungsrunde zwei Vereine gleich viele gewonnene Partien haben, gewinnt jener Verein der:

1. die grössere Differenz zwischen dem Total der erzielten und der erhaltenen Punkte hat
2. mehr Dreier-Set gewonnen hat
3. in den Dreier-Set mehr Punkte realisiert hat
4. das Pallino-Schiessen gewinnt. Der Coach bestimmt 4 Spieler, welche abwechselnd 1 Wurf auf den Pallino, gesetzt auf den Punkt F (total 4 Würfe pro Mannschaft) ausführen. Der Ablauf ist wie folgt:
 1. Serie: Spieler A1 – B1
 2. Serie: Spieler A2 – B2
 3. Serie: Spieler A3 – B3
 4. Serie: Spieler A4 – B4

Sollte nach dieser Serie immer noch kein Sieger feststehen, wird nach obigem Muster mit dem Pallino-Schiessen fortgefahren, bis einer Mannschaft der Sieg zugesprochen werden kann.

3. TECHNISCHES REGLEMENT

- 3.1 In Anlagen mit mehreren Bahnen ist die Heimmannschaft, sofern möglich, verpflichtet, auf zwei Bahnen zu spielen. Dazu bestimmt sie im Voraus, auf welchen Bahnen gespielt wird (1, 2, 3 oder 4). Bei den Begegnungen, die auf zwei **nebeneinander liegenden Bahnen** gespielt werden, hat der Gastverein das Recht, die Bahn zu bestimmen, auf welcher die Dreierpartie ausgetragen wird. Die nachfolgenden Partien werden dann wie in Art. 2.3 angegeben gespielt. Die Partien (in der 1. Runde wie in der 2. Runde) beginnen gemeinsam.
- 3.2 Der Gastmannschaft wird erlaubt, auf der(n) vorgesehenen Bahn(en) von 11.00 bis 12.00 Uhr zu trainieren. Die eigentliche Bahnprobe von 10 Minuten erfolgt bei generellem Beginn der Begegnung um 14.00 Uhr wie folgt: Gastmannschaft um 13.30 Uhr, Heimmannschaft um 13.45 Uhr. In der Folge wird vor jeder Partie eine Bahnprobe (1x hin und zurück) erlaubt. Alle Mitglieder der Mannschaft können diese Aufwärmphase nur mit maximal 2 Kugeln ausführen.
- 3.3 Bei jeder Partie ist eine Auswechslung möglich. Diese muss am Ende des Spielsatzes und bevor die anspielberechtigte Mannschaft den Pallino gespielt hat, erfolgen. Ein Spieler kann jedoch nicht in **zwei** Partien der **gleichen Runde** eingesetzt werden. Ein Spieler, der in der 1. Einzelpartie eingesetzt war, darf in der 2. Einzelpartie **nicht** mehr eingesetzt werden.
- 3.4 Bei jedem Set ist ein Unterbruch von 2 Minuten (Time out) gestattet. Der Unterbruch kann nicht zur Ausübung der Vorteilregel verwendet werden und kann nur erfolgen, wenn der eigene Spieler in Aktion tritt.
- 3.5 Die gesamte Mannschaft muss bei Beginn der Begegnung und zur vorgeschriebenen Zeit vollzählig und in korrektem Tenü anwesend sein. Die Formationen müssen für jede Partie komplett und in korrektem Tenü bereit sein.
- 3.6 Bei Abwesenheit der ganzen oder nicht kompletten Mannschaft (zu Beginn der Begegnung oder später in Folge eventueller Ausschlüsse) sind folgende Sanktionen vorgesehen:
- (a) Abzug von 3 Punkten im Klassement und Wertung aller Partien mit 0:18
 - (b) Busse von Fr. 200.00
 - (c) Eventuelle disziplinarische Sanktionen seitens des Zentral Vorstandes.

Der anwesenden Mannschaft werden 3 Punkte gutgeschrieben.

Im Falle eines Ausschlusses von einem oder mehreren Spielern (auf Grund eines durch den Turnierleiter ausgesprochenen Verstosses), verliert die Mannschaft, welche den Ausschluss erleidet, die Partie mit 0:18. Die ausgeschlossenen Spieler können bei noch zu spielenden Partien nicht mehr eingesetzt werden.

Alle Begegnungen müssen ausgetragen werden. Ausnahmen werden nur von der NTSK bewilligt.

- 3.7 In den Vorrunden ist die Heimmannschaft für das Schiedsrichtern aller Partien zuständig. Ein Mitglied der Gastmannschaft kann dem Schiedsrichter helfen. Bei der Endrunde werden alle Partien von offiziellen Schiedsrichtern, welche die NTSK bestimmt, geleitet.
- 3.8 Am Ende der Begegnung muss die Heimmannschaft das mit allen Daten ausgefüllte Matchblatt dem auf dem Formular angegebenen Empfänger sofort (per Fax oder Email) übermitteln.

4. PREISE

Den an der Endrunde teilnehmenden Vereinen werden Ehrenpreise und abgestufte Bargeldpreise (auf Grund des Schlussklassements) gemäss Beschluss des ZV abgegeben.

5. ANDERE WEISUNGEN

Für alle weiteren Punkte technischer oder anderer Natur, die in diesen Weisungen nicht beschrieben sind, gelten das Technische Reglement, die anderen SBV Weisungen und die Entscheide der NTSK.

6. AUSNAHMEN

Ausnahmen zu diesen Weisungen können nur von der NTSK bewilligt werden.

7. INKRAFTTRETUNG

Das vorliegende Reglement tritt am 15. Januar 2011 in Kraft und ersetzt alle vorangehenden Weisungen.

Der Präsident:

Fabio Locatelli

Der Präsident der NTSK:

Claudio Knecht