

# Durchführungsbestimmungen und Austragungsmodus

## zur Italienmeisterschaft im Mannschaftsspiel auf Sommersportboden der Herren Serie A

Die Italienmeisterschaft im Mannschaftsspiel der Herren Serie A besteht aus 16 Mannschaften in 4 Gruppen zu je 4 Teams.

Die Zusammensetzung der Teilnehmer ergibt sich durch die Platzierung der letzten Sommer - Italienmeisterschaften. Die 16 Teams werden in aufsteigender Reihenfolge in den Topf 1 (1-4), Topf 2 (5-8), Topf 3 (9-12) und Topf 4 (13-16) aufgeteilt. Die Gruppeneinteilung wird im Zuge einer Auslosung durchgeführt.

Gemäß Rangliste sind dies die Mannschaften:

Topf 1	Topf 2	Topf 3	Topf 4
ESC LUTTACH 1	ASV PICHL GSIES	EV MORITZING	ASV ST. GEORGEN
ASV TEIS	EV EPPAN BERG	AEV STEGEN	ASV KLAUSEN
ASV KALTERN	ESC LUTTACH 2	EV LANA	ASC WELSBERG
AEV GAIS	SSV NATURNS	ASV VÖLS	ASV RAAS

Jede Mannschaft hat 3 Heimspiele und 3 Auswärtsspiele (jede gegen jede innerhalb der Gruppe). Sofort nach der Auslosung können alle Teams ihre Heimspieltermine mit den Spielstätten mit den gegnerischen Mannschaften absprechen und dem Gesamtkoordinator mitteilen.

Spielberechtigt sind Spieler des gemeldeten Vereins mit einem gültigen Spielerausweis. Vor dem Spiel müssen die Spieler in der Mannschaftsliste des Spielbogens eingetragen werden. Es darf am Spieltag nur 1 Auswechselspieler eingesetzt werden, der sofort in die Startkarte nachgetragen werden muss. Spieler können nach Bedarf eingesetzt werden, dürfen jedoch nach einem zweiten Einsatz in keiner anderen Herren-Mannschaftsmeisterschaft im Sommer teilnehmen. Spieler die aber bei einer anderen Herren-Mannschaftsmeisterschaft teilgenommen haben, dürfen nicht mehr in der Mannschaft der Serie A eingesetzt werden.

Für Vereine mit 2 oder mehr teilnehmenden Mannschaften gilt für die Auswechselspieler folgende Regelung:  
sobald ein Auswechselspieler für eine der zwei oder mehr Mannschaften eingesetzt wird, ist dieser nur mehr für diese Mannschaft spielberechtigt.

### Vorgesehene Sanktionen:

Sollte ein bereits eingesetzter Spieler bei einer anderen Mannschaft spielen, so wird das Spiel mit 0 : 2 Spielpunkten, 0 : 10 Durchgangspunkten und 0 : 0 Stockpunkten als verloren gewertet.

Bei der Auslosung werden die Teams aus dem Topf 1 in gezogener Reihenfolge auf die Gruppen A, B, C und D eingeteilt. Das gleiche erfolgt mit den Töpfen 2, 3, und 4.

Es werden jeweils 5 Durchgänge zu 6 Kehren gespielt. - Diese 5 Durchgänge werden als Ergebnis verbucht. z. B.: Team Blau hat 3 Durchgänge gewonnen = Plus 6, Team Grün hat 2 Durchgänge gewonnen = Plus 4, Ergebnis: 6 : 4 für Team Blau - Der Sieger erhält 2 Spielpunkte. z.B.: Team Rot hat 2 Durchgänge für sich entschieden, ebenso Team Gelb, ein Durchgang endet unentschieden. Ergebnis: 5 : 5 - Beide Teams erhalten je 1 Spielpunkt.

### TABELLE

Bei Spielpunktegleichheit werden die Gesamtdurchgangspunkte als Entscheidung herangezogen (Plus-Minus-Differenz: z.B. Team 1 = 33:27, Team 2 = 33:27, beide Teams + 6). Wenn auch hier Gleichstand besteht, werden die Gesamtdurchgangsstockpunkte als Entscheidung herangezogen (Plus-Minus-Differenz: z.B. Team 1 = 417:284, Team 2 = 417:284, beide Teams + 133). Wenn auch hier Gleichstand besteht werden die direkten Begegnungen als Entscheidung herangezogen. Besteht auch

hier Gleichstand, so wird jenes Team zuerst gereiht, welches aus der Rangliste vor der Auslosung, niedriger gereiht wurde.

Spielbeginn gemäß Durchführungsbestimmungen:

Anspiel für die Heimmannschaft in den Durchgängen eins, drei und fünf. Spieltermine werden mit Datum und Uhrzeit in den Terminkalender aufgenommen.

Die beiden Ersten jeder Gruppe spielen in der Meisterrunde (Viertelfinale). Die Dritten jeder Gruppe haben den Klassenerhalt geschafft. Die Vierten jeder Gruppe steigen in die Serie B für das darauffolgende Sportjahr ab.

Die Dritten jeder Gruppe werden je nach Ergebnis der Vorrunde in der Gesamtergebnisliste von Rang 9 bis 12 gereiht. Bei Spielpunktegleichheit werden die Gesamtdurchgangspunkte als Entscheidung herangezogen (Plus-Minus-Differenz: z.B. Team 1 = 32:28, Team 2 = 32:28, beide Teams + 4). Wenn auch hier Gleichstand besteht, werden die Gesamtdurchgangsstockpunkte als Entscheidung herangezogen (Plus-Minus-Differenz: z.B. Team 1 = 365:317, Team 2 = 365:317, beide Teams + 48). Besteht auch hier Gleichstand, so wird jenes Team zuerst gereiht, welches aus der Rangliste vor der Auslosung, niedriger gereiht wurde.

Die Vierten jeder Gruppe werden je nach Ergebnis der Vorrunde in der Gesamtergebnisliste von Rang 13 bis 16 gereiht. Bei Spielpunktegleichheit werden die Gesamtdurchgangspunkte als Entscheidung herangezogen (Plus-Minus-Differenz: z.B. Team 1 = 32:28, Team 2 = 32:28, beide Teams + 4). Wenn auch hier Gleichstand besteht, werden die Gesamtdurchgangsstockpunkte als Entscheidung herangezogen (Plus-Minus-Differenz: z.B. Team 1 = 365:317, Team 2 = 365:317, beide Teams + 48). Besteht auch hier Gleichstand, so wird jenes Team zuerst gereiht, welches aus der Rangliste vor der Auslosung, niedriger gereiht wurde.

Viertelfinale:

Nach der Vorrunde wird eine Rangliste erstellt: Startnummerneinteilung nach der Vorrunde (Die Startnummern gelten bis zum Finale. Sie werden jeweils für die Rangfestsetzung benötigt).

Erstplatzierte immer vor Zweitplatzierten und Drittplatzierte immer vor Viertplatzierten. Dann werden die erreichten Spielpunkte aus den Gruppenspielen bewertet. Bei Spielpunktegleichheit werden die Gesamtdurchgangspunkte als Entscheidung herangezogen (Plus-Minus-Differenz: z.B. Team 1 = 33:27, Team 2 = 33:27, beide Teams + 6). Wenn auch hier Gleichstand besteht, werden die Gesamtdurchgangsstockpunkte als Entscheidung herangezogen (Plus-Minus-Differenz: z.B. Team 1 = 417:284, Team 2 = 417:284, beide Teams + 133). Wenn auch hier Gleichstand besteht, wird gelost.

Viertelfinale (in 5 Durchgängen):

VF 1	VF 2	VF 3	VF 4
1 : 8	2 : 7	3 : 6	4 : 5

Heimvorteil für die vier Erstplatzierten. Anspiel für die Heimmannschaft in den Durchgängen eins, drei und fünf. Gewinner ist jene Mannschaft, die als erste 6 Gesamtdurchgangspunkte erreicht hat. Sollte es nach fünf Durchgängen unentschieden stehen, werden so lange jeweils zwei Kehlen gespielt, bis eine Entscheidung gefallen ist. Anspiel bei den jeweils noch zu spielenden zwei Kehlen nach dem 5. Durchgang hat jene Mannschaft welche im 5. Durchgang in der 1. Kehre Anspiel hatte. In der 2. Kehre wird das Anspiel gewechselt. Sollten mehr als 2 Kehlen gespielt werden müssen, werden diese analog der ersten zwei Kehlen durchgeführt. Die vier Verlierer werden nach der Startnummern-einteilung vor dem Viertelfinale (niedrigere vor höherer) auf die Plätze 5 bis 8 gereiht.

Halb-Finale:

Sieger VF 1 : Sieger VF 4 – Sieger VF 2 : Sieger VF 3,  
2 Spiele (12 Kehlen) mit Auslosung des Anschusses

Finale der Sieger und Spiel um Platz 3 der Verlierer:

FINALE: 2 Spiele (12 Kehlen) mit Auslosung des Anschusses.  
SPIEL UM PLATZ 3: 2 Spiele (12 Kehlen) mit Auslosung des Anschusses.

Abgeändert in der TK Sitzung vom 11.02.2019

**TERMINE und Details zur**  
**Italienmeisterschaft im Mannschaftsspiel auf Sommersportboden**  
**der Herren Serie A – Sommer 2019:**

Bis **28. 02. 2019** muss die Mannschaft eine Zustimmungserklärung für die Teilnahme an der Meisterschaft schicken. Sollte keine Zustimmungserklärung abgegeben werden, ist diese Mannschaft eine der 4 Absteiger in die Serie B für das darauffolgende Sportjahr, und wird bei der Verlosung in den 4 Topf verschoben, wobei sich die Rangliste und Topfeinteilung dementsprechend verändert.

Am 04.03.2019 wird die Auslosung gemacht.

Vorrunde:

Gespielt wird ein Spiel von Montag bis Sonntag jeder Woche.

Jede Mannschaft teilt ihren Heimspielplatz und die Termine der Heimspiele mit.

Spielbeginn ist die 17. Kalender-Woche (22. – 28. April 2019)

Viertelfinale in der 23. KW (3. – 9. Juni 2019)

Finale am 15. Juni 2019 in Teis um 15.00 Uhr

Die Teilnehmer zur Champions League (sofern ausgetragen) ergeben sich aus den Platzierungen dieser Meisterschaft.

Startgeld:

Es ist ein Startgeld von € 80,00 pro Mannschaft an den Bund zu überweisen.

Preise:

Pokal für den Sieger, **Medaillen** vom 1. bis 3. Platz.

Gesamtkoordinator: Johann Mulser

Gemäß Auslosung vom 04.03.2019 für die IM Serie A 2019 ergibt sich folgende Gruppeneinteilung:

	<b>Gruppe A</b>	<b>Gruppe B</b>	<b>Gruppe C</b>	<b>Gruppe D</b>
1				
2				
3				
4				

# Turnierbestimmungen

## **Begegnung und Spielpunkte:**

Eine Spielbegegnung besteht aus fünf Spielen mit jeweils sechs Kehren. Für ein gewonnenes Spiel erhält die Mannschaft zwei Spielpunkte, bei Ausgleich einen Spielpunkt. Am Ende der Begegnung werden alle Spielpunkte zusammengezählt und sie sind für den Ausgang der Begegnung entscheidend. Höchstmöglicher Sieg einer Begegnung: 10 : 0 Durchgangspunkte. Mögliches Unentschieden einer Begegnung: 5 : 5 Durchgangspunkte.

## **Tabelle:**

Nach jedem Spieltag wird die Tabelle erneuert. Für eine gewonnene Begegnung erhält der Sieger zwei Spielpunkte in der Tabelle, bei Unentschieden einen Spielpunkt. Für den Tabellenplatz ist entscheidend:

1. Spielpunkte
2. Gesamtdurchgangspunkte
3. Gesamtdurchgangsstockpunkte
4. direkte Begegnung

## **Mannschaft Herren:**

Eine Mannschaft besteht aus vier Spielern mit je einem Stock. Nach jedem Spiel kann ein Spieler ausgewechselt werden. Insgesamt können bei einer Begegnung bis zu fünf Spieler eingesetzt werden. Im Voraus sind in der Mannschaftsliste des Spielbogens 4 Spieler einzutragen.

## **Spielberechtigt:**

Spielberechtigt ist jeder Spieler des gemeldeten Vereins mit einem gültigen Spielerausweis, der auf der Mannschaftsliste des Wertungsblattes/Spielbogens eingetragen ist, oder am Spieltag als Auswechselspieler nachgetragen wird.

## **Heimmannschaft:**

Die Heimmannschaft ist verantwortlich für die Spielanlage und das Wertungsblatt/Spielbogen.

## **Mannschaftsführer:**

Der im Spielbogen an Nummer 1 geführte Spieler ist der Mannschaftsführer und als solcher verantwortlich für die eigene Mannschaft.

## **Spielbogen:**

Die Heimmannschaft füllt in Zusammenarbeit mit der Gastmannschaft den Spielbogen aus. Alle möglichen Daten werden bereits vor Spielbeginn eingetragen. Der Spielbogen wird im Laufe der Begegnung ergänzt und zum Schluss von beiden Mannschaftsführern unterschrieben. Am nächsten Tag wird der Spielbogen an den Gesamtkoordinator per E-Mail oder Whats App weitergeleitet.

## **Spielerausweise:**

Die Spielerausweise müssen bei der Begegnung nicht gezeigt werden. Bei Unklarheiten kann die Gegenmannschaft einen Antrag an den Gesamtkoordinator stellen. Dann muss der betreffende Verein den Nachweis der eingesetzten Spieler erbringen.

## **Begrüßung, Verabschiedung:**

Die Begrüßung und die Verabschiedung bei einer Begegnung soll in einer angemessenen Form stattfinden.

## **Schiedsrichter:**

Grundsätzlich lösen die beiden Mannschaftsführer alle Situationen einvernehmlich.

## **Zuspätkommen:**

Bei Zuspätkommen einer Mannschaft wird nach einer Wartezeit von einer halben Stunde die Begegnung mit 2 : 0 Spielpunkten 10 : 0 Durchgangspunkten und 0 : 0 Stockpunkten für die anwesende Mannschaft gewertet.

**Nichtantreten:**

Tritt eine Mannschaft zu einer Begegnung nicht an, so wird die Begegnung mit 0 : 2 Spielpunkten, 0 : 10 Durchgangspunkten und 0 : 0 Stockpunkten für verloren gewertet und in der Tabelle wird der nicht angetretenen Mannschaft ein Spielpunkt abgezogen.

**Spielverschiebungen:**

Spielverschiebungen sollten nur im äußersten Notfall vorgenommen werden. In so einem Fall machen die Spielführer in gegenseitigem Einvernehmen frühzeitig einen neuen Spieltermin aus und teilen dies dem Gesamtkoordinator mit.

**Spielausfälle:**

Bei Spielausfällen oder Spielabbruch durch höhere Gewalt wird ebenfalls ein neuer Termin ausgemacht und dies sofort dem Gesamtkoordinator mitgeteilt.

**Viertel – Finale:**

Die 2 Gruppenersten spielen in 5 Spielen das Viertel – Finale.

**Halb – Finale:**

Die Sieger aus den Viertel-Finalspielen spielen in 2 Spielen (12 Kehren) das Halb- Finale.

**Finale:**

Die Sieger aus dem Halb- Finale spielen in 2 Spielen (12 Kehren) um den Titel „Italienmeister Serie A – Sommer 2019“, die Verlierer aus dem Halbfinale spielen in 2 Spielen (12 Kehren) um den 3. Platz (Bronzemedaille), bei Ausgleich werden jeweils 2 Kehren angehängt.

**Abschlussfeier:**

Die Abschlussfeier mit Siegerehrung findet im Anschluss an das Finale statt.

**Internet:**

Ergebnisse und Tabelle werden wöchentlich im Internet bekanntgegeben [www.eisstocksport.it](http://www.eisstocksport.it)

**Gesamtkoordinator**

Der Gesamtkoordinator entscheidet über alle weiteren anfallenden Notwendigkeiten. Der GK wird von der TK Stocksport ernannt. Alle Streitigkeiten welche vom GK entschieden werden, sind für alle Mannschaften bindend!

.....  
**Zustimmungserklärung für die Teilnahme:**

Die unterschreibende Mannschaft erkennt mit der Meldung diese DFB zur Italienmeisterschaft im Mannschaftsspiel auf Sommersportboden der Herren Serie A – Sommer 2019 an und verpflichten sich diese einzuhalten.

Verein/Mannschaft

Unterschrift

---

Datum: .....

**SPIELBOGEN – WERTUNGSBLATT**

<b>Italienmeisterschaft Mannschaftsspiel Herren Serie A - Sommer 2019</b>																										
											<b>GRUPPE</b>															
Datum						Spielort																				
<b>Heim-Mannschaft</b> .....						<b>Gast-Mannschaft</b> .....																				
	Name					Spielerpass						Name					Spielerpass									
1						1					1					1					1					
2						2					2					2					2					
3						3					3					3					3					
4						4					4					4					4					
5						5					5					5					5					
<b>SPIEL - ERGEBNISSE</b>																										
<b>Spiel 1</b>																										
	1	2	3	4	5	6	TOT	1	2	3	4	5	6	TOT												
+																										
<b>Spiel 2</b>																										
+																										
<b>Spiel 3</b>																										
+																										
<b>Spiel 4</b>																										
+																										
<b>Spiel 5</b>																										
+																										
<b>SUMME Stockpunkte</b>								<b>SUMME Stockpunkte</b>																		
<b>SUMME Durchgangspunkte</b>								<b>SUMME Durchgangspunkte</b>																		
<b>SPIEL-PUNKTE</b>								<b>SPIEL-PUNKTE</b>																		
Unterschrift Heim-Mannschaft												Unterschrift Gast-Mannschaft														