



Durchführungsbestimmungen und Austragungsmodus

zur Italienmeisterschaft Herren Serie A im Mannschaftsspiel auf Sommersportboden

Die Italienmeisterschaft 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 Starterliste sind dies die Mannschaften:

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

Vorteil des feststehenden Spielplanes: Bereits vor Auslosung können alle Teams ihre Heimspieltermine mit den Spielstätten absprechen. Jede Mannschaft hat 3 Heimspiele und 3 Auswärtsspiele (Jede gegen jede innerhalb der Gruppe).

Spielermeldung: auf der Meldeliste müssen 4 Stammspieler und max. 3 Auswechselspieler gemeldet werden. Die Auswechselspieler, welche weniger als 3 Spieltage gespielt haben, können auch an einer anderen Herren-Mannschaftsmeisterschaft teilnehmen.

Abmeldungen von der Italienmeisterschaft sind bis zum vorgegebenen Termin möglich. Eine Abmeldung bis zu diesem Termin wird mit dem Abstieg in die Serie B sanktioniert.

Eine Abmeldung nach dem vorgegebenen Termin wird mit dem Abstieg in den jeweiligen Bezirk sanktioniert.

Eine etwaige Nachbesetzung infolge einer Abmeldung kann spätestens bis zum vorgegebenen Termin erfolgen. Es wird eine weitere Mannschaft aus der Serie B als Aufsteiger nachnominiert d.h. in diesem Fall gibt es 5 Aufsteiger aus der Serie B.

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 bei der Nummernvergabe 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 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 bei der Nummernvergabe 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 bei der Nummernvergabe vor der Auslosung, niedriger gereiht wurde.

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 gelöst.

Viertelfinale (in 5 Durchgängen)

VF 1	VF 2	VF 3	VF 4
Rang 1/Gr. A – Rang 2/Gr. D	Rang 1/Gr. B – Rang 2/Gr. C	Rang 1/Gr. C – Rang 2/Gr. B	Rang 1/Gr. D – Rang 2/Gr. A

Heimvorteil für die vier Erstplatzierten. Anspiel für die Heimmannschaft in den Durchgängen eins, drei und so weiter. Gewinner ist jene Mannschaft, die als erste 6 Gesamtdurchgangspunkte erreicht hat. Sollte es nach fünf Durchgängen unentschieden stehen, werden so lange jeweils zwei Kehren gespielt, bis eine Entscheidung gefallen ist. Anspiel bei den jeweils noch zu spielenden zwei Kehren 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 Kehren gespielt werden müssen, werden diese analog der ersten zwei Kehren durchgeführt. Die vier Verlierer werden nach der Startnummerneinteilung 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 Kehren) mit Auslosung des Anschusses

Finale der Sieger:

2 Spiele (12 Kehren) mit Auslosung des Anschusses, Spiel um Platz 3 in einem Spiel.

Beschlossen in der TK-Sitzung vom 4. Jänner 2018



TERMINE und Details zur

Italienmeisterschaft Mannschaft Herren Serie A Sommer 2018:

Abmeldungen von der Italienmeisterschaft sind bis zum 15. März möglich. Eine Abmeldung bis zu diesem Termin wird mit dem Abstieg in die Serie B sanktioniert.

Eine Abmeldung nach dem 15. März wird mit dem Abstieg in den jeweiligen Bezirk sanktioniert. Eine etwaige Nachbesetzung infolge einer Abmeldung kann spätestens bis zum 31. März erfolgen. Es wird eine weitere Mannschaft aus der Serie B als Aufsteiger nachnominiert d.h. in diesem Fall gibt es 6 oder mehr Aufsteiger aus der Serie B.

Vorrunde - Gespielt wird ein Spiel von Montag bis Sonntag jeder Woche.

Jede Mannschaft teilt ihren Heimspielplatz mit und gibt die Meldeliste bis 2 Wochen vor Beginn ab.

Spielbeginn ist die 16. Kalender-Woche (16. - 22. April 2018),

Viertelfinale in der 22. KW – (28. Mai – 3. Juni)

Finale am Samstag, 16. Juni 2018 in Klobenstein – Uhrzeit folgt.

Die Teilnehmer zur Championas League ergeben sich aus den Platzierungen dieser Meisterschaft. Bei einem Verzicht rückt der Nächstplatzierte nach. Ein Verzicht zur Teilnahme an der Champions League muss bis zum 31. März 2018 mitgeteilt werden.

Startgeld:

Es ist ein Startgeld von € 30,00 pro Mannschaft an den Bund zu überweisen.

Preise:

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

Gesamtkoordinator: Johann Mulser

Gemäß Auslosung vom 21. 1. 2018 für die IM Serie A 2018 ergibt sich folgende Gruppeneinteilung:

	Gruppe A	Gruppe B	Gruppe C	Gruppe D
1	AEV STEGEN	ASV RODENECK	ESC LUTTACH 1	ASV KALTERN
2	SSV NATURNS 1	AEV GAIS	ASV PICHL GSIES	ESC LUTTACH 2
3	EV EPPAN BERG 2	EV EPPAN BERG 1	ASV VÖLS	ASC SEISERALPE
4	ASV TEIS	EV MORITZING	SSV NATURNS 2	EV LANA



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 Mögliches Unentschieden einer Begegnung: 5 : 5

Tabelle:

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

- | | |
|-----------------------------|----------------------------------|
| 1. Punkte | 3. direkte Begegnung |
| 2. Quotient der Spielpunkte | 4. Quotient aller „Kehrenpunkte“ |

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 ist die Mannschaftsliste mit 4 Spielern abzugeben.

Spielberechtigt:

Spielberechtigt ist jeder Spieler des gemeldeten Vereins mit einem gültigen Spielerausweis, der auf der Startliste eingetragen ist.

Heimmannschaft:

Die Heimmannschaft ist verantwortlich für die Spielanlage und den 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 Wettbewerbsleiter per E-Mail weitergeleitet.

Spielerausweise:

Die Spielerausweise müssen bei der Begegnung nicht gezeigt werden. Bei Unklarheiten kann die Gegenmannschaft einen Antrag an den Wettbewerbsleiter 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. Ist unter den Teilnehmern ein geprüfter Schiedsrichter anwesend, so übernimmt dieser das Amt des Schiedsrichters.

Zuspätkommen:

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



Nichtantreten:

Tritt eine Mannschaft zu einer Begegnung nicht an, so wird die Begegnung mit 10 : 0 für verloren gewertet und in der Tabelle der nicht angetretenen Mannschaft ein Punkt 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 Wettbewerbsleiter mit.

Spielausfälle:

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

Viertel – Finale:

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

Halb – Finale:

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

Finale:

Die Sieger aus dem Halb -Finale spielen in 2 Spielen (12 Kehren) um den Sieger – bei Ausgleich werden jeweils 2 Kehren angehängt –

Die Verlierer aus dem Halbfinale spielen in einem Spiel um den 3. Platz.

Abschlussfeier:

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

Internet:

Ergebnisse und Tabelle werden wöchentlich im Internet bekanntgegeben www.eisstocksport.it – Meisterschaften 2018

Wettbewerbsleiter

Der Wettbewerbsleiter entscheidet über alle weiteren anfallenden Notwendigkeiten. Der WBL wird vom Bund der Eisschützenvereine ernannt. Alle Streitigkeiten welche vom WBL entschieden werden, sind für alle Mannschaften bindend!

Lila Laufsohle:

Die SLS Nr. 16 (lila) ist zugelassen.

Die Mannschaften erkennen mit der Meldung diese DFB an und verpflichten sich diese einzuhalten.

Verein

Unterschrift

Bozen, am 10. Jänner 2018