

# Spielbericht zum Klubpokalspiel

\_\_\_\_\_ gegen \_\_\_\_\_  
 Heim Gast  
 auszuspielen bis zum: \_\_\_\_\_

## Setzliste

Heim	Gast
1 _____	1 _____
2 _____	2 _____
3 _____	3 _____
4 _____	4 _____
E _____	E _____

Paar	Spieler / Holz				Holz gesamt	Punkte Summe	Holz Differenz	
	Heim	L	Bahn	R				Gast
1 : 3	_____	/	:	_____	_____	/	:	_____
2 : 1	_____	/	:	_____	_____	/	:	_____
3 : 4	_____	/	:	_____	_____	/	:	_____
4 : 2	_____	/	:	_____	_____	/	:	_____
2 : 3	_____	/	:	_____	_____	/	:	_____
1 : 4	_____	/	:	_____	_____	/	:	_____
4 : 1	_____	/	:	_____	_____	/	:	_____
3 : 2	_____	/	:	_____	_____	/	:	_____
2 : 4	_____	/	:	_____	_____	/	:	_____
4 : 3	_____	/	:	_____	_____	/	:	_____
3 : 1	_____	/	:	_____	_____	/	:	_____
1 : 2	_____	/	:	_____	_____	/	:	_____
4 : 4	_____	/	:	_____	_____	/	:	_____
3 : 3	_____	/	:	_____	_____	/	:	_____
2 : 2	_____	/	:	_____	_____	/	:	_____
1 : 1	_____	/	:	_____	_____	/	:	_____
Endstand						:	=====	=====

\_\_\_\_\_  
Mannschaftsführer

\_\_\_\_\_  
Mannschaftsführer

## *Austragungsmodus für Klubpokalkämpfe*

Die Paarungen werden ausgelost, das Heimrecht vom Sportausschuß angegeben.  
Die Spiele können an den Übungsabenden der Klubs und auf deren Bahnen durchgeführt werden.

Die Bahnmiete für diese Spiele tragen die Klubs mit Heimrecht.  
Den Kontakt mit dem jeweiligen Gast hat der Heimklub herzustellen.  
Die beiden Mannschaften machen den Termin unter sich aus. Das Spiel sollte spätestens bis zum angegebenen Stichtag durchgeführt sein. Tritt eine Mannschaft zum vereinbarten Termin nicht an, kommt die andere Mannschaft kampflos eine Runde weiter.

Die Aufsicht bei diesen Spielen übernehmen die Sportwarte der Klubs - oder deren Vertreter.

Das ausgefüllte Spielberichtsformular bitte dem SKV-Beauftragten zuschicken.

### **Durchführung**

Gekegelt wird nach dem KO-System.  
Die Siegermannschaft kommt eine Runde weiter, der Verlierer scheidet aus.  
Eine Mannschaft besteht aus maximal 4 Keglern.  
Ein Ersatzspieler kann jederzeit eingesetzt werden.  
Der ausgewechselte Spieler ist dann nicht mehr spielberechtigt.

Die Heimmannschaft trägt ihre Spieler in die Setzliste ein,  
anschließend werden die Spieler der Gastmannschaft eingetragen.

Jeder Spieler kegelt 80 Wurf in 4 Paarungen laut Spielbericht.  
In jeder Paarungen werden pro Spieler 20 Wurf - 5 Wurf pro Gasse - auf einer Doppelbahn gekegelt.  
Die Spieler einer Paarung gehen gemeinsam auf die Bahnen - kein Vorlegen der Heimmannschaft, bzw. Einkegeln des Gastes.

Die Heimmannschaft beginnt auf der rangniedrigeren Bahn.  
Jeder weitere Kegler beginnt sein Spiel auf der Bahn, die von seiner Mannschaft zuletzt bespielt wurde.

Bei jeder Paarung werden für den Gewinn 2 Punkte, für Unentschieden je 1 Punkt und für eine Niederlage 0 Punkte vergeben.  
Die erspielten Punkte werden addiert und ergeben den Endstand.  
Sollte ein Spiel mit Punktgleichheit ausgehen, entscheiden die gesamt geworfenen Hölzer.  
Besteht auch hier Gleichheit wird das Spiel auf der Bahn des Gastes wiederholt.