



Karlsruher-E-Dart-Pokalrunde 1996

www.karlsruher-pokalrunde.de

Liga-Pokal (Master-Cup) !

1. Teilnahmebedingungen:													
a.)	Teilnahmeberechtigt am Master-Cup sind alle Teams, die am Ligaspielbetrieb der laufenden Saison der K.E.D.P. teilnehmen. Meldet ein Dart-Club, der mit mehreren Mannschaften am Ligaspielbetrieb teilnimmt, nur ein Team für den Master-Cup, so kann dieses Team aus allen Spielern des Dart-Clubs zusammengestellt werden.												
b.)	Scheidet ein Team eines Dart-Clubs, der mit mehreren Mannschaften am Master-Cup teilnimmt, aus dem laufenden Wettbewerb aus, dürfen die ausgeschiedenen Spieler nicht mehr bei einem anderen Team des Dart-Clubs eingesetzt werden.												
c.)	Spieler dürfen nur in den Teams eingesetzt werden, bei denen sie auf dem Meldebogen des Master-Cups eingetragen wurden.												
d.)	Im Halbfinale und im Finale können nur Spieler eingesetzt werden, die in mind. 50% der Liga-Spiele zum Einsatz gekommen sind. Die Master-Cup-Spiele werden in die Berechnung der Quote mit einbezogen. Wird der Master-Cup in einer Doppel-KO-Runde ausgetragen, gelten jeweils die Spiele um den Einzug in das Finale (Gewinner-Runde 5 bzw. Verlierer-Runde 9) als Halbfinale.												
2. Nachmeldungen:													
a.)	Nachmeldungen von Mannschaften sind nur bis zur Auslosung der 1. Runde möglich. Nachmeldungen von Spielern sind nur bis zu vier Spieltage vor Ende der Saison möglich												
3. Teamwechsel innerhalb eines Dart-Clubs:													
a.)	Wird ein Spieler wegen des Wechsels in ein anderes Team (auch innerhalb des gleichen Dart-Clubs) für vier Liga-Spieltage gesperrt, gilt die Sperre auch für den Master-Cup.												
4. Kosten:													
a.)	Die Startgebühr für die Teilnahme beim Master-Cup wird vor Beginn der Saison durch den Vorstand bzw. Spielleiter festgelegt und beträgt derzeit 10,00 EUR.												
5. Strafgelder:													
a.)	Zu spätes Versenden des Spielberichtes: 10,00 EUR Nichtantritt zu einem Spiel: 25,00 EUR Bei Betrug / Manipulation: Ausschluss beider Teams												
6. Pokale / Preisgelder:													
a.)	Der Sieger des Master-Cups erhält einen Pokal u. den Wanderpokal. Gewinnt ein Team den Wanderpokal 3x hintereinander, geht dieser in dessen Besitz über. Der Verlierer des Endspiels erhält ebenfalls einen Pokal.												
7. Spielregeln:													
a.)	Der Master-Cup wird nach einem Turnierplan im Doppel-KO-System ausgetragen, wobei die Paarungen nach jeder Runde neu ausgelost werden.												
b.)	Bis zum Halbfinale werden die Begegnungen in 12 Spielen, analog dem Liga-Spielbetrieb, im Modus 501 MO, best of three, ausgetragen.												
c.)	Alle Spiele müssen gespielt werden, ein vorzeitiger Abbruch ist nicht erlaubt.												
d.)	Bei Spielstand von 6:6 wird der Sieger durch ein Teamgame ermittelt. 501 MO-League auf 1 Gewinnsatz.												
e.)	Teams, die am Liga-Spielbetrieb der C-Liga teilnehmen, haben gegenüber höherklassigen Teams automatisch Heimrecht. Teams, die am Liga-Spielbetrieb der B-Liga teilnehmen, haben gegenüber Teams der A- bzw. BZ-Liga automatisch Heimrecht. Alle anderen Paarungen werden so gespielt wie sie ausgelost werden.												
8. Spieltermine:													
	Die Heimteams sind verpflichtet, sich innerhalb der 1. Woche nach Bekanntgabe der Auslosung beim Gegner zwecks Terminabsprache zu melden. Es gilt die Regelung der Spiel u. Sportordnung !!												
9. Finale:													
a.)	Das Finale wird an einem neutralen Spielort ausgetragen. Ort u. Termin werden den betroffenen Teams durch den Vorstand bzw. Spielleiter rechtzeitig mitgeteilt.												
b.)	Das Finale wird in 12 Spielen nach folgenden Modus ausgetragen: <table style="margin-left: 40px; border: none;"> <tr> <td>4 Einzel</td> <td>501 M.O.</td> <td>best of five</td> </tr> <tr> <td>2 Doppel</td> <td>501 M.O.</td> <td>best of three</td> </tr> <tr> <td>4 Einzel</td> <td>501 M.O.</td> <td>best of five</td> </tr> <tr> <td>2 Doppel</td> <td>501 M.O.</td> <td>best of three</td> </tr> </table> <p>Das Finale wird auf Spielausgleich gespielt, d.h. das Team, welches über die Verlierer-Seite in das Finale einzieht, muß 2 Begegnungen gewinnen.</p>	4 Einzel	501 M.O.	best of five	2 Doppel	501 M.O.	best of three	4 Einzel	501 M.O.	best of five	2 Doppel	501 M.O.	best of three
4 Einzel	501 M.O.	best of five											
2 Doppel	501 M.O.	best of three											
4 Einzel	501 M.O.	best of five											
2 Doppel	501 M.O.	best of three											