

## **IBF World Cup 2025**

### **IBF World Cup Format**

- Verband gegen Verband
- Bowler gegen Bowler
- Format für Männer und Frauen
- Einzeltitel
- Die Gruppeneinteilung erfolgt nach Anmeldeschluss.
- Alle Bowler treten in Runde eins an (Einzelwettbewerb).
- Alle Teams treten in Runde zwei an (Team-Matchplay).
- Die Platzierung in der Gruppe wird anhand der Weltranglistenpunkte aus dem Einzelwettbewerb bestimmt.

Sofern nicht anders angegeben, wird der IBF World Cup 2026 gemäß den World Bowling Playing Rules vom September 2019 ausgetragen.

**Teilnahmeberechtigung:** alle aktuellen Mitgliedsverbände sind zur Teilnahme am IBF World Cup 2025 berechtigt. Die Verbände müssen ihre IBF- und Zonenmitgliedsbeiträge entrichtet haben. Jeder Verband darf maximal vier Athleten pro Geschlecht in einem Team anmelden. Verbände dürfen nur ein Team pro Geschlecht melden. Das heißt, wenn ein Verband nur vier männliche oder vier weibliche Athleten hat, meldet er nur ein Geschlecht an.

#### ***Einzelformat***

Runde 1 – Einzelwettbewerb (Die teilnehmenden Bowler sammeln Punkte und Platzierungen für ihr Team; die beiden Besten jeder Gruppe qualifizieren sich für die Top 32)

Runde 2 – Top 32 Einzel

Runde 3 – Achtelfinale

Runde 4 – Finale (Viertelfinale, Halbfinale, Spiel um Platz 3, Finale)

#### ***Mannschaftsformat***

Runde 1 – Einzelwettbewerb (Die teilnehmenden Bowler sammeln Punkte und Platzierungen für ihr Team)

Runde 2 – Mannschafts-Matchplay (zwei Gruppen)

Runde 3 – Achtelfinale

Runde 4 – Finale (Viertelfinale, Halbfinale, Finale)

#### ***Runde 1 – Einzelwettbewerb***

- i. Die Athleten werden per Losverfahren in vier Gruppen (Gruppe A, B, C, D) eingeteilt, wobei jede Gruppe einen Athleten pro Verband enthält.
- ii. Abhängig von der Anzahl der teilnehmenden Verbände wird jede Gruppe anschließend in Gruppen für das Round-Robin-System unterteilt. Beispiel: 28 Verbände in jeder Gruppe (vier Gruppen à 7), die dann per Losverfahren in vier Gruppen à 7 aufgeteilt werden.
- iii. Die Athleten spielen in ihrer Gruppe jeweils ein Spiel nach einem festgelegten Spielplan.

- iv. Die Punktevergabe erfolgt wie folgt: Drei Punkte für einen Sieg Ein Punkt für ein Unentschieden
- v. Nach Abschluss von Runde 1 wird eine Gesamtwertung erstellt, die die Ergebnisse aller Athleten ihres jeweiligen Verbandes berücksichtigt.
- vi. Bei Punktgleichheit für den Einzug in Runde 2 entscheidet ein Stechen zwischen den Teams. Besteht weiterhin Gleichstand, wird ein weiteres Spiel mit vertauschten Startteams und Bahnen ausgetragen. Dies wird so lange wiederholt, bis ein Gleichstand feststeht. Das Team mit der höchsten Gesamtpunktzahl aus Runde 1 wählt die Startbahn. Besteht weiterhin Gleichstand, entscheidet die zweithöchste Gesamtpunktzahl usw., bis ein Gleichstand feststeht.
- vii. Bei Punktgleichheit in der Rangliste entscheidet die höchste Gesamtpunktzahl des letzten Qualifikationsspiels. Besteht weiterhin Gleichstand, entscheidet die höchste Gesamtpunktzahl des vorletzten Spiels usw., bis ein Gleichstand feststeht.

Beispiel: Melden sich 28 Verbände an, werden vier Gruppen mit je 7 Spielern gebildet (die Bowler A, B, C und D werden per Losverfahren einer Gruppe zugeordnet).

<b>Group A</b>	<b>Group B</b>	<b>Group C</b>	<b>Group D</b>
<i>FED 1</i>	<i>FED 1</i>	<i>FED 1</i>	<i>FED 1</i>
<i>FED 2</i>	<i>FED 2</i>	<i>FED 2</i>	<i>FED 2</i>
<i>FED 3</i>	<i>FED 3</i>	<i>FED 3</i>	<i>FED 3</i>
<i>FED 4</i>	<i>FED 4</i>	<i>FED 4</i>	<i>FED 4</i>
<i>FED 5</i>	<i>FED 5</i>	<i>FED 5</i>	<i>FED 5</i>
<i>FED 6</i>	<i>FED 6</i>	<i>FED 6</i>	<i>FED 6</i>
<i>FED 7</i>	<i>FED 7</i>	<i>FED 7</i>	<i>FED 7</i>
<i>FED 8</i>	<i>FED 8</i>	<i>FED 8</i>	<i>FED 8</i>
<i>FED 9</i>	<i>FED 9</i>	<i>FED 9</i>	<i>FED 9</i>
<i>FED 10</i>	<i>FED 10</i>	<i>FED 10</i>	<i>FED 10</i>
<i>FED 11</i>	<i>FED 11</i>	<i>FED 11</i>	<i>FED 11</i>
<i>FED 12</i>	<i>FED 12</i>	<i>FED 12</i>	<i>FED 12</i>
<i>FED 13</i>	<i>FED 13</i>	<i>FED 13</i>	<i>FED 13</i>
<i>FED 14</i>	<i>FED 14</i>	<i>FED 14</i>	<i>FED 14</i>
<i>FED 15</i>	<i>FED 15</i>	<i>FED 15</i>	<i>FED 15</i>
<i>FED 16</i>	<i>FED 16</i>	<i>FED 16</i>	<i>FED 16</i>
<i>FED 17</i>	<i>FED 17</i>	<i>FED 17</i>	<i>FED 17</i>
<i>FED 18</i>	<i>FED 18</i>	<i>FED 18</i>	<i>FED 18</i>
<i>FED 19</i>	<i>FED 19</i>	<i>FED 19</i>	<i>FED 19</i>
<i>FED 20</i>	<i>FED 20</i>	<i>FED 20</i>	<i>FED 20</i>
<i>FED 21</i>	<i>FED 21</i>	<i>FED 21</i>	<i>FED 21</i>
<i>FED 22</i>	<i>FED 22</i>	<i>FED 22</i>	<i>FED 22</i>
<i>FED 23</i>	<i>FED 23</i>	<i>FED 23</i>	<i>FED 23</i>
<i>FED 24</i>	<i>FED 24</i>	<i>FED 24</i>	<i>FED 24</i>
<i>FED 25</i>	<i>FED 25</i>	<i>FED 25</i>	<i>FED 25</i>
<i>FED 26</i>	<i>FED 26</i>	<i>FED 26</i>	<i>FED 26</i>
<i>FED 27</i>	<i>FED 27</i>	<i>FED 27</i>	<i>FED 27</i>
<i>FED 28</i>	<i>FED 28</i>	<i>FED 28</i>	<i>FED 28</i>

**Jede Gruppe wird per Auslosung in vier Pools aufgeteilt:**

Group A (Example)

Pool One	Pool Two	Pool Three	Pool Four
FED 1	FED 2	FED 3	FED 4
FED 5	FED 6	FED 7	FED 8
FED 9	FED 10	FED 11	FED 12
FED 13	FED 14	FED 15	FED 16
FED 17	FED 18	FED 19	FED 20
FED 21	FED 22	FED 23	FED 24
FED 25	FED 26	FED 27	FED 28

Group B (Example)

Pool One	Pool Two	Pool Three	Pool Four
FED 4	FED 3	FED 2	FED 1
FED 8	FED 7	FED 6	FED 5
FED 12	FED 11	FED 10	FED 9
FED 16	FED 15	FED 14	FED 13
FED 20	FED 19	FED 18	FED 17
FED 24	FED 23	FED 22	FED 21
FED 28	FED 27	FED 26	FED 25

Group C (Example)

Pool One	Pool Two	Pool Three	Pool Four
FED 2	FED 4	FED 1	FED 3
FED 6	FED 8	FED 5	FED 7
FED 10	FED 12	FED 9	FED 11
FED 14	FED 16	FED 13	FED 15
FED 18	FED 20	FED 17	FED 19
FED 22	FED 24	FED 21	FED 23
FED 26	FED 28	FED 25	FED 27

Group D (Example)

Pool One	Pool Two	Pool Three	Pool Four
FED 3	FED 1	FED 4	FED 2
FED 7	FED 5	FED 8	FED 6
FED 11	FED 9	FED 12	FED 10
FED 15	FED 13	FED 16	FED 14
FED 19	FED 17	FED 20	FED 18
FED 23	FED 21	FED 24	FED 22
FED 27	FED 25	FED 28	FED 26

Dies sind nur Beispiele; die Zuordnung der Bowler zu den einzelnen Pools aus jeder Gruppe erfolgt durch eine tatsächliche Auslosung.

Gesamtrangliste – Gruppen A, B, C, D zusammengefasst Die Gesamtrangliste dient als Grundlage für die Setzliste der nächsten Phase. Weiter geht es mit Runde 2.

Position	Name	Played	Won	Lost	Points
1	FED #	28	22	6	66
2	FED #	28	21	7	63
3	FED #	28	18	10	54
4	FED #	28	17	11	51
5	FED #	28	16	12	48
6	FED #	28	15	13	45
7	FED #	28	15	13	45
8	FED #	28	13	115	39
9	FED #	28			0
10	FED #	28			0
11	FED #	28			0
12	FED #	28			0
13	FED #	28			0
14	FED #	28			0
15	FED #	28			0
16	FED #	28			0
17	FED #	28			0
18	FED #	28			0
19	FED #	28			0
20	FED #	28			0
21	FED #	28			0
22	FED #	28			0
23	FED #	28			0
24	FED #	28			0
25	FED #	28	4	24	12
26	FED #	28	3	25	9
27	FED #	28	3	25	9
28	FED #	28	2	26	6

## **Runde Zwei, Team-Matchplay-Platzierungen 1 bis 28**

1. Die Rangliste wird anhand der Ergebnisse aus Runde 1 in zwei Gruppen unterteilt: 1.363
2. Die Punktevergabe beginnt bei Null.
3. Jedes Team spielt innerhalb seiner Gruppe 13 Spiele im Round-Robin-System. Jedes Spiel wird im Modus „Best of Three“ ausgetragen.
4. Die Punktevergabe erfolgt wie folgt: Drei Punkte für einen Sieg Ein Punkt für ein Unentschieden
5. Alle Spiele werden im Baker-Format gespielt.
6. Bei einem Unentschieden in einem Spiel der Round-Robin-Gruppe wird ein Stechen um den 9. und 10. Frame ausgetragen. Der Spieler, der den 10. Frame gespielt hat, gewinnt. Dieses Stechen wird so lange wiederholt, bis ein Unentschieden feststeht. Das Team mit der höchsten Platzierung nach Runde 1 bestimmt, wer den ersten Frame spielt und auf welcher Bahn. Besteht weiterhin ein Unentschieden, wird ein weiteres Stechen um den 9. und 10. Frame mit vertauschten Startreihen und Bahnen ausgetragen. Dieses Stechen wird so lange wiederholt, bis ein Unentschieden feststeht.
7. Die acht besten Teams jeder Gruppe nach Abschluss der zweiten Runde erreichen das Achtelfinale.
8. Bei Punktgleichheit um Platz acht in einer Gruppe wird ein Stechen gespielt, das so lange wiederholt wird, bis die Entscheidung gefallen ist. Das Team mit der höchsten Platzierung nach der ersten Runde bestimmt, wer beginnt und auf welcher Bahn das Spiel stattfindet. Besteht weiterhin Punktgleichheit, wird ein weiteres Spiel mit vertauschten Startreihen und Bahnen ausgetragen. Dies wird so lange wiederholt, bis die Entscheidung gefallen ist.
9. Bei Punktgleichheit um die Setzplätze unter den besten acht Teams entscheidet die Platzierung des Teams nach der Qualifikation.

Group A	Group B
1	2
4	3
5	6
8	7
9	10
12	11
13	14
16	15
17	18
20	19
21	22
24	23
25	26
28	27

## **Achtelfinale**

Die 16 besten Teams aus Runde 2 spielen im K.-o.-System bis zum Finale.

- i. Das Achtelfinale wird im Modus „Best of Five“ gemäß folgendem Spielplan ausgetragen: 1. Runde: A1 gegen B8 / 2. Runde: A2 gegen B7 / 3. Runde: A3 gegen B6 / 4. Runde: A4 gegen B5 / 5. Runde: A5 gegen B4 / 6. Runde: A6 gegen B3 / 7. Runde: A7 gegen B2 / 8. Runde: A8 gegen B1
- ii. Das Achtelfinale wird im Baker-Format gespielt.
- iii. Bei Gleichstand in einem Spiel des Achtelfinals entscheidet ein Stichspiel zwischen dem 9. und 10. Frame. Der Spieler, der den 10. Frame des Spiels geworfen hat, spielt weiter, bis ein Gleichstand feststeht. Das Team mit der höchsten Platzierung nach Runde 2 entscheidet, wer den ersten Frame spielt und auf welcher Bahn dieser Frame gespielt wird. Bei Gleichstand wird ein weiteres 9. und 10. Frame mit vertauschten Startreihen und Bahnen ausgetragen. Dies wird so lange wiederholt, bis ein Unentschieden feststeht.

### **Viertelfinale**

- i. Das Viertelfinale wird im Modus „Best of Five“ gemäß folgendem Spielplan ausgetragen: VF1: M9: Gewinner M1 gegen M5 / VF2: M10: Gewinner M7 gegen M3 / VF3: M11: Gewinner M2 gegen M6 / VF4: M12: Gewinner M8 gegen M4
- ii. Das Viertelfinale wird im Baker-Format ausgetragen.
- iii. iv. Bei Gleichstand in einem Spiel des Viertelfinales wird ein 9. und 10. Frame ausgetragen. Der Spieler, der den 10. Frame gespielt hat, spielt dieses erneut, bis ein Unentschieden feststeht. Das Team mit der höchsten Platzierung nach Runde 2 entscheidet, wer den ersten Frame spielt und auf welcher Bahn der Frame gespielt wird. Bei Gleichstand wird ein zehnter Frame mit vertauschten Startreihen und Bahnen ausgetragen. Dies wird so lange wiederholt, bis ein Unentschieden feststeht.

### **Halbfinale**

- i. Die Gewinner des Viertelfinals erreichen das Halbfinale.
- ii. Das Halbfinale wird im Modus „Best of Five“ gemäß folgendem Spielplan ausgetragen: SF1: M13: Gewinner M9 gegen Gewinner M11 / SF2: M14: Gewinner M10 gegen Gewinner M12
- iii. Das Halbfinale wird im Baker-Format gespielt.
- iv. Bei Gleichstand in einem Spiel des Halbfinals wird ein zehnter Frame ausgetragen, der vom Spieler gespielt wird, der den zehnten Frame des Spiels geworfen hat. Dies wird so lange wiederholt, bis ein Unentschieden feststeht. Das Team mit der höchsten Platzierung nach Runde 2 entscheidet, wer den ersten Frame spielt und auf welcher Bahn. Bei Gleichstand wird ein weiteres 9. und 10. Frame mit vertauschten Startreihen und Bahnen ausgetragen. Dies wird so lange wiederholt, bis ein Unentschieden feststeht.
- v. Die Verlierer der Halbfinals erhalten jeweils eine Bronzemedaille.

### **Finale**

- i. Die Gewinner der Halbfinals erreichen das Finale.
- ii. Das Finale wird im Modus „Best of Five“ ausgetragen.  
**WELTMEISTERSCHAFTSFINALE:** Gewinner M13 gegen Gewinner M14
- iii. Das Finale wird im Baker-Format gespielt.
- iv. Bei Gleichstand in einem Spiel des Finales wird ein 9. und 10. Frame ausgetragen. Der Spieler, der den 10. Frame gespielt hat, tritt an. Dies wird so lange wiederholt, bis ein Unentschieden feststeht. Das Team mit der höchsten Platzierung nach Runde 2 entscheidet, wer den ersten Frame spielt und auf welcher Bahn. Besteht weiterhin Gleichstand, wird ein weiterer Frame (9. und 10. Frame) mit vertauschten Startreihen und Bahnen ausgetragen. Dieser Vorgang wird so lange wiederholt, bis ein Unentschieden feststeht.

Last 16	Quarter Final	Semi Final	Semi Final	Quarter Final	Last 16
M1: A1 VS B8					M7: A7 VS B2
	M9: WINNER M1 VS M5			M10: WINNER M7 VS M3	
M5: A5 VS B4			M16: World Cup Final M13 vs M14		M3: A3 VS B6
		M13: Winner M9 vs M11	M: 14 Winner M10 vs M12		
M2: A2 VS B7					M4: A4 VS B5
	M11: Winner M2 vs M6			M12: WINNER M8 VS M4	
M6: A6 VS B3					M8: A8 VS B1

### Einzel-Matchplay

Die 32 besten Bowler der ersten Qualifikationsrunde treten in einem K.-o.-System gegeneinander an, wobei die beiden besten Bowler jeder Gruppe aus jedem Pool gegeneinander spielen.

Jedes Match wird im Modus „Best of 3“ ausgetragen.

#### Gruppe A:

<b>Group A</b>	<b>Pool One</b>	<b>Bowlers finishing in position 1 and 2</b>
	<b>Pool Two</b>	<b>Bowlers finishing in position 1 and 2</b>
	<b>Pool Three</b>	<b>Bowlers finishing in position 1 and 2</b>
	<b>Pool Four</b>	<b>Bowlers finishing in position 1 and 2</b>

Die Codierung der einzelnen Gruppen- und Pool-Ranglisten lautet:

- A.1.1      A.1.2
- A.2.1      A.2.2
- A.3.1      A.3.2
- A.4.1      A.4.2

#### Gruppe B:

Group B      Pool One      Bowlers finishing in position 1 and 2  
 Pool Two      Bowlers finishing in position 1 and 2  
 Pool Three      Bowlers finishing in position 1 and 2  
 Pool Four      Bowlers finishing in position 1 and 2

Die Codierung der einzelnen Gruppen- und Pool-Ranglisten lautet:

B.1.1          B.1.2  
 B.2.1          B.2.2  
 B.3.1          B.3.2  
 B.4.1          B.4.2

Gruppe C:

Group C      Pool One      Bowlers finishing in position 1 and 2  
 Pool Two      Bowlers finishing in position 1 and 2  
 Pool Three      Bowlers finishing in position 1 and 2  
 Pool Four      Bowlers finishing in position 1 and 2

Die Codierung für die einzelnen Gruppen und Poolwertungen erfolgt wie oben beschrieben.

Gruppe D:

Group D      Pool One      Bowlers finishing in position 1 and 2  
 Pool Two      Bowlers finishing in position 1 and 2  
 Pool Three      Bowlers finishing in position 1 and 2  
 Pool Four      Bowlers finishing in position 1 and 2

Die Codierung für die einzelnen Gruppen und Poolwertungen erfolgt wie oben beschrieben.

**Singles Brackets**

Top 32	Last 16	Quarter Final	Semi Final		Semi Final	Quarter Final	Last 16	Top 32
M1 A.1.1 VS D.4.2								M2 C.1.1 VS B.4.2
	M17 M1 VS M3						M18 W M2 VS M4	
M3 B.4.1 VS C.1.2								M4 D.4.1 VS A.1.2
		M25 W M17 VS M19				M27 W M18 VS M20		
M5 A.2.1 VS D.3.2								M6 C.2.1 VS B.3.2
	M19 W M5 VS M7			M31: World Cup Final			M20 W M6 VS M8	
M7 B.3.1 VS C.2.2				WINNER M29 VS M30				M8 D.3.1 VS A.2.2
			M29 W M25 VS M26		M30 W M27 VS M28			
M9 A.3.1 vs D.2.2								M10 C.3.1 VS B.2.2
	M21 W M9 VS M11						M22 W M10 VS M12	
M11 B.2.1 vs C.3.2								M12 D.2.1 VS A.3.2
		M26 W M21 VS M23				M28 W M22 VS M24		
M13 A.4.1 vs D.1.2								M14 C.4.1 vs B.1.2
	M23 W M13 VS M15						M24 W M14 VS M16	
M15 B.1.1 vs C.4.2								M16 D.1.1 VS A.4.2

### ***IBF Shot Clock***

- i. Die folgenden Zeitregeln gelten und werden während der gesamten Veranstaltung strikt eingehalten.
- ii. Erster Wurf eines Frames: Sobald Ihr Gegner den Anlauf verlassen hat und Sie alle Pins auf dem Feld haben, haben Sie 30 Sekunden Zeit für Ihren Wurf. Der Wurf gilt als beendet (gemessen an der Wurfuhr), wenn die Kugel vollständig losgelassen wurde und die Foul-Linie überquert hat.
- iii. Zweiter Wurf eines Frames: Nachdem Ihre erste Kugel zum Ballrücklauf zurückgekehrt ist, haben Sie 30 Sekunden Zeit für Ihren Wurf. Der Wurf gilt als beendet (gemessen an der Wurfuhr), wenn die Kugel vollständig losgelassen wurde und die Foul-Linie überquert hat.
- iv. Erster Verstoß: Der Wurf wird als Foul gewertet, alle dabei umgeworfenen Pins werden annulliert.
- v. Zweiter und weiterer Verstoß: Die Pin-Anzahl des gesamten Frames, in dem der Verstoß begangen wurde, wird annulliert.

### ***Registrierung von Bowlingkugeln:***

Jeder Athlet darf maximal sechs Bowlingkugeln für die Meisterschaft registrieren. Während des Turniers sind keine Auswechslungen erlaubt, außer in Ausnahmefällen, die vom Technischen Komitee des Turniers festgelegt werden.

### ***Veränderung der Bowlingkugeloberfläche:***

Innerhalb eines Spielblocks ist nach Beendigung des Trainings keine Veränderung der Bowlingkugeloberfläche gestattet.

### ***Aufwärmen:***

Vor jedem Spielblock haben die Athleten bzw. Teams 10 Minuten (Einzel) bzw. 12 Minuten (Teams) Zeit zum Aufwärmen auf ihrer Startbahn.