



VEREINSMEISTERSCHAFT SPIELREGELN

ALLGEMEIN

- 1) Der Zweck dieser Turnierveranstaltung dient der sportlichen Reifung sowie der gesellschaftlichen Verbreitung des Stocksportes.
- 2) Der Verantwortliche für die Terminvereinbarung sowie für die Wertungsführung ist am Aushang in der ESV Kantine oder auf der Homepage des ESV Markt Allhau ersichtlich.
Die Einhaltung des Spieltermines ist im Interesse beider Sportler.

BEISPIEL TERMINVEREINBARUNG UND WERTUNG

Gruppe rot

VEREINSMEISTERSCHAFT 2016



DURCHGANG		KW 12+13	21.03.04.2016		
VERANTWORTLICH FÜR WERTUNGSFÜHRUNG		VERANTWORTLICH FÜR TERMINVEREINBARUNG		Eigene	Gegner
1	Mustermann Josef	10	Beispiel Franz		
2		9			
3		8			
4		7			
5		6			

Beispiel Franz muß Mustermann Josef anrufen, um den Termin für die Austragung des Spieles zu vereinbaren. Mustermann Josef ist für das Ausfüllen und abgeben des Bahnzettels verantwortlich.

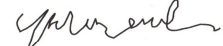
- 3) Oberstes Gebot dieser Veranstaltung ist "fair play". Die Laufsohlen werden lt IER geregelt. Die sportlichen Auseinandersetzungen erfolgen ohne Beisein eines Schiedsrichters.

SPIELMODUS UND WERTUNG

- 1) Die Sportler treten laut ausgegebenem Spielplan(samt Telefonnummern) gegeneinander an.
- 2) Gespielt wird mit 3 Stöcken auf 6 Kehlen.
Gruppe rot - 5 Durchgänge, Gruppe blau - 5 DG, Gruppe grün - 4 DG, Gruppe gelb - 3 DG
- 3) Die Spieltermine laut Spielplan sind in der Stocksporthalle des ESV Markt Allhau auszutragen, wobei Mittwoch und Freitag ab 18⁰⁰ Uhr sowie Sonntag ab 09⁰⁰ Uhr zu bevorzugen ist.
Andere Termine können nur mit aktiven Vereinsmitgliedern des ESV Markt Allhau (Besitz eines Hallenschlüssels) durchgeführt werden.
- 4) Es kann mit beiderseitigem Einverständnis der nächste Spieltermin vorgezogen werden.
- 5) Nach dem Spiel sind die Bahnstreifen in einer Sammelbox in der Kantine des ESV M.A. einzuwerfen und das Ergebnis auf der Wertungsliste (Anschlagtafel im Kantinenbereich) einzutragen.
- 6) Spielaustragung erfolgt nicht:
 - 6.1) Der Termin wird vom zugeteilten Gegner nicht wahrgenommen oder dieser erscheint nicht zum Spiel:
Information an den Wertungsführer - 3 Punkte und 15:0 (12:0; 9:0) für den Anwesenden.
 - 6.2) Wird der ausgefüllte Bahnzettel nicht in die Sammelbox eingeworfen, dann gilt das Spiel für den "Verantwortlichen für die Wertung" als verlorn (analog Punkt 6.1)
 - 6.3) Der Termin wird einvernehmlich nicht ausgetragen:
Das Ergebnis wird mit unentschieden 0:0 gewertet. Die Bahnzettel sind entsprechend auszufüllen.
Wird der Bahnzettel nicht ausgefüllt, dann tritt Pkt 6.1 in Kraft.

- 7) Die Wertung erfolgt am Ende des 14-tägigen Zeitraumes am Sonntag um 12⁰⁰ Uhr.
Die Rangliste wird an der Anschlagtafel der Kantine sowie auf der Homepage des ESV Markt Allhau veröffentlicht.
- 8) Bei Punkte- und Quotengleichheit entscheidet das im Bewerb gespielte "direkte" Resultat.
- 9) Die Bahnstreifen sind den allgemeinen Formularen ähnlich. Bei einem Sieg werden 3 Punkte, bei einem Unentschieden wird 1 Punkt eingetragen. Erzielte Punkte und erhaltene Punkte ergeben die Quote.

BEISPIEL BAHNSTREIFEN

Mustermann Josef							1	Beispiel Franz							13
	1	2	3	4	5	6	Summe		1	2	3	4	5	6	Summe
1	5	-	5	3	-	3	16		-	3	-	-	5	-	8
	-	-	-	-	-	-	3		-	-	-	-	-	-	0
2	1	2	3	4	5	6	Summe		1	2	3	4	5	6	Summe
	-	5	7	3	-	-	12		7	-	-	-	7	7	21
	-	-3	-	-	-	-	0		-	-	-	-	-	-	3
3	1	2	3	4	5	6	Summe		1	2	3	4	5	6	Summe
	3	3	3	-	-	-	9		-	-	-	3	3	3	9
	-	-	-	-	-	-	1		-	-	-	-	-	-	1
4	1	2	3	4	5	6	Summe		1	2	3	4	5	6	Summe
	5	-	5	3	-	3	16		-	3	-	-	5	-	8
	-	-	-	-	-	-	3		-	-	-	-	-	-	0
5	1	2	3	4	5	6	Summe		1	2	3	4	5	6	Summe
	5	-	5	3	-	3	16		-	3	-	-	5	-	8
	-	-	-	-	-	-	3		-	-	-	-	-	-	0
							10								4
Unterschrift							Gesamt	Unterschrift							Gesamt

DURCHGANG 1

Für diesen Gesamtsieg erhält Mustermann Josef 3 Punkte bei einer Quote von 10:4

SIEGEREHRUNG, AUFSTIEG - ABSTIEG

- 1) Die Siegerehrung des Bewerbbes erfolgt am 26. Oktober im Zuge des Fitmarsches im Vereinshaus des ESV Markt Allhau.
- 2) Rang 1 - 3 der jeweiligen Gruppen erhalten bei der Siegerehrung einen Warenpreis.
- 3) Der Sieger und Zweitplatzierte der Gruppen - blau, grün und gelb - steigen in die nächste Gruppe auf. Der Vorletzte und Letzte der Gruppen - rot, blau, grün - steigen in die untere Gruppe ab.
- 4) Neuzugänge der zukünftigen Vereinsmeisterschaften werden in die jeweiligen Gruppen durch die Wertungsführung zugeteilt.