BTTV - Bezirk Unterfranken - Kreis Kitzingen

Sportausschuss Mannschaftssport



Spielklassenordnung Pokal Herren + Mädchen + Jungen für die Saison 2010/2011 vom 13.12.2008

Die Pokalspiele im Kreis Kitzingen werden nach den internationalen TT-Regeln, den Bestimmungen der Wettspielordnung (WO), der Rechts-, Verfahrens- und Strafordnung (RVStO), der Jugendordnung und den Durchführungsbestimmungen für den Ligenspielbetrieb durchgeführt.

1. Spielsystem: Die Spiele werden nach dem System für Dreier-Mannschaften (9 Einzel) gemäß

WO D 8 a (Swaythling-Cup-System) gespielt.

Sieg mit dem Erreichen des 5. Punktes.

2. Ergebniseingabe

und Spielberichte: Die vollständige Ergebniseingabe (incl. Einzelergebnisse) muss ausschließlich

durch den Heimverein innerhalb von 24 Stunden nach Spielende in **Click-TT**, bei Samstagsspielen bis Sonntag um 10.00 Uhr, erfolgen. Der Gastverein muss das Komplettergebnis innerhalb von 48 Stunden nach Spielende kontrollieren und

bestätigen.

Die Spielberichte müssen, für jede Runde einzeln, bis Mittwoch per Fax, Brief

oder e-mail an den Pokalspielleiter übersandt werden.

An Hans-Jürgen Becker, Karthäuserstraße 15, 97332 Volkach,

Fax: 09381/847973 - e-mail: hjbmab@t-online.de

Verstöße gegen diese Bestimmungen werden mit einer Ordnungsgebühr gemäß

§ 33 RVStO in Höhe von 10,00 € belegt.

3. Spielrunde: Jede Runde wird neu gelost und in Click-TT veröffentlicht. Genereller Spieltag ist

jeweils am Sonntag um 10. 00 Uhr. Bis zu diesem Zeitpunkt müssen die Spiele

spätestens ausgetragen werden.

4. Spielverlegungen: Nachverlegungen sind nicht möglich..

5. Sonstiges: Es muss in einheitlicher und sportgerechter Kleidung gespielt werden.

Bei Werbung am Mann sind die geltenden Richtlinien zu beachten.

Die Richtlinien hinsichtlich zugelassener Spielmaterialien sind zu berücksichtigen. Verstöße gegen die Richtlinien werden gemäß § 33 bis 41 der RVStO geahndet.

6. Individuelle Hinweise: Die Pokalendrunde findet am 18. Dezember 2010 in Schwarzenau statt.

Sportausschuss Mannschaftssport