|  |
| --- |
| **Sportordnung des SSV Sauerland / Siegerland** |
| **Mannschaftsmeisterschaft** |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| **1.** Die SSV SS VG57 MM gilt gleichzeitig für die Zwischenrunde der DMM. |
|  |  |  |  |  |  |
| **2.** Veranstalter ist der SSV SS, Sie vergibt die Ausrichtung an einen Club der VG.   |
|  |  |  |  |  |  |
| **3.** Bestandteil dieser Sportordnung ist die Sportordnung des WSkSV der Wettspiel- |
| plan und die Turnierordnung des DSkV. |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| **4.** Die Spielleitung hat der Vorstand des SSV Sauerland / Siegerland. |
|  |  |  |  |  |  |
| **5.** Zur VDMM des SSV SS werden beliebig viele Mannschaften der Clubs zugelassen |
| Damen und Junioren können in Herrenmannschaften eingesetzt werden. |
|  |  |  |  |  |  |
| **6.** Die Mannschaften müssen ihre Spielerpässe mit gültigen Beitragsmarken vor- |
| legen, ohne diese keine Spielberechtigung. |  |
|  |  |  |  |  |  |
| **7.** Meldungen müssen auf den dafür bestimmten Vordrucken, spätestens am ange - |
| gebenen Termin dem Spieleiter vorliegen. Zeitgleich ist das Startgeld auf das Konto |
| der VG 57 zu überweisen. Ist das Startgeld nicht bezahlt, bei Eröffnung der |
| Meisterschaft, kann der Vorstand die Spielberechtigung verweigern. |
|  |  |  |  |  |  |
| **8.** Die Delegationsleiter der Clubs haben bis 1 / 2 Stunde vor Spielbeginn die |
| Startkarten bei der Spielleitung in Empfang zu nehmen, Änderungen sind |
| unverzüglich der Spielleitung mitzuteilen. |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| **9.** Verlässt ein Teilnehmer oder eine Mannschaft den Wettbewerb vorzeitig, so |
| tritt eine Spielsperre ein (für alle VG /WSkSV / DSkV - Meisterschaften). |
| Übermäßiger Alkoholgenuss führt zum Ausschluss. Die Spielleitung entscheidet vor Ort. |
| Über die Dauer der Sperre entscheidet das Präsidium nach Anhörung des |
| Betroffenen. |  |  |  |  |
| Meldet eine Mannschaft kurzfristig ab (14 Tage ) hat der Verein alle Kosten die |
| entstehen zu tragen, falls kein Ersatz gefunden wird. Dies gilt für VG 57 für WSkSV |
| und DSkV Meisterschaften. |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| **10.** Fehlen Spieler einer Mannschaft zu Beginn der Veranstaltung können sie zu Beginn |
| einer Runde einsteigen. Der Einstieg nach Beendigung der 1. Serie ist nur mit |
| Zustimmung der Spielleitung möglich. |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| **11.** In der Regel wird an 4er Tischen gespielt. Die Spielleitung kann aus spiel- |
| technischen Gründen an 3er Tischen spielen lassen. |
|  |  |  |  |  |  |
| **12.** Die VDMM wird in 4 Serien a 48 Spiele an einem Tag ausgespielt. Beginn |
| der 1.Serie ist um 9:00 Uhr. Beginn der nachfolgenden Serien nach Angabe der |
| Spielleitung. Die Siegerehrung findet im Anschluss der letzten Serie statt. |
|  |  |  |  |  |  |
| **13.** Die Spielzeit pro Serie beträgt maximal 2 Stunden. Ausnahmen nur für |
| Mitglieder der Spielleitung und des Schiedsgericht, wenn erforderlich. |
| Nach 2 Stunden werden alle Listen eingezogen. Das im Gang befindliche Spiel |
| darf noch zu Ende gespielt werden. |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| **14.** Kiebitzen an anderen Tischen ist strengstens Verboten. Zuwiderhandlungen |
| werden mit dem Verlust der eigenen Serie bestraft, bei minus Serie wird die |
| vorherige Serie genommen. |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| **15.** Der Schiedsrichter - Obmann teilt für jede Serie die entscheidenden |
| Schiedsrichter ein und gibt sie bekannt. Das Schiedsgericht wird vor |
| Beginn der Veranstaltung bekannt gegeben. |  |
|  |  |  |  |  |  |
| **16.** Jährlich neu festgesetzt und veröffentlicht werden : |
|  |  |  |  |  |  |
| **a.** der Termin**b.** der Spielort |  |  |
| **c.** Anzahl der Serien |  |  |  |
| **d.** das Startgeld |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| Stand:  | 11.08.2010 |  |  |  | **Das Präsidium** |
|  |  |  |  |  | Werner Scheufens |
|  |  |  |  |  | Präsident |