

Die Regeln für den Funk-Wettkampf

§ 1: Generelles

(1) Die Anmeldung ist verbindlich und unwiderruflich. (2) Nur wenn bei Anmeldung nicht vorherzusehende Invaliditäten auftreten, tritt Satz eins außer Kraft. (3) Der Ermessensspielraum obliegt der Wettkampfleitung. (4) Im Regelwerk nicht berücksichtigte Fälle werden von der Wettkampfleitung entschieden.

§ 2: Wertung

(1) Jeder Wettkämpfer erhält jeweils pro Disziplin die Nummer seiner erreichten Platzierung als Punktwert (z. B. erhält der Erstplatzierte einen Punkt, der 55. 55 Punkte). (2) Es gewinnt, wer am Ende die wenigsten Punkte hat. (3) Sind mehrere Teilnehmer in einer Disziplin gleich platziert, erhalten diese die gleiche Punktzahl. (4) Besteht am Ende des Tages ein Gleichstand, werden die Plätze durch ein Mau-Mau-Spiel ermittelt (mit sieben Karten auf der Hand mit allen Spezialregeln). (5) Die Wettkampfleitung behält sich vor, für unsportliches Verhalten Punkte hinzuzurechnen oder Teilnehmer vom Wettkampf auszuschließen.

§ 3: Schwimmen: Kurzstrecke

(1) Die erste Disziplin ist „Schwimmen: Kurzstrecke“. (2) Es sind zwei Bahnen zu schwimmen. (3) Der Start erfolgt auf Kommando der Wettkampfleitung; der Starter hat dabei den Holzrand des Beckens zu berühren. (4) Die Zeit wird gestoppt, wenn der Starter wieder den Holzrand berührt. (5) Die Rennen finden aus Platzgründen einzeln statt; die Zeitnehmung erfolgt durch die Rennleitung.

§ 4: Laufen

(1) Die zweite Disziplin ist „Laufen“. (2) Es sind zwei der Runden um die Wiese mit dem Dickicht in der Mitte zu laufen. (3) Der Start erfolgt auf Kommando der Wettkampfleitung. (4) Es ist verboten, die Wege zu verlassen; im Bereich der Kronberger Str. ist der Bürgersteig zu benutzen; Zuwiderhandlungen führen zur Disqualifikation von diesem Wettkampf. (5) Start und Ziel befinden sich auf dem Bürgersteig am Beginn des Wiesenquerweges (beim Rondell). (6) Beim Überqueren der Straße ist fahrenden Verkehrsteilnehmern gemäß der StVO Vorrang zu gewähren. (7) Es gewinnt, wer zuerst die Ziellinie überquert.

§ 5: Tischtennis

(1) Die dritte Disziplin ist „Tischtennis“. (2) Es gelten die Sätze zwei und drei sowie fünf und sechs von § 7. (3) Der jeweils besser Platzierte darf die Seite wählen, der schlechter Platzierte hat zuerst Aufschlag. (3) Es wird mit den üblichen Tischtennisregeln jeweils nur ein Satz bis elf Punkte gespielt.

§ 6: Schwimmen: Langstrecke

(1) Die vierte Disziplin ist „Schwimmen: Langstrecke“. (2) Es sind 20 Bahnen zu schwimmen. (3) Es gelten die Sätze drei bis fünf von § 3.

§ 7: Ein-Mann-Fußball

(1) Die fünfte Disziplin ist „Ein-Mann-Fußball“. (2) Zunächst spielen der erste und der letzte Teilnehmer im aktuellen Stand der Gesamtwertung gegeneinander. (3) Im weiteren Verlauf wird nach binnendringend weitergespielt; wer in der vorherigen Runde ein Frei„los“ hatte, erhält dann den schwereren Gegner; im Zweifel erhält der nach der Gesamtwertung bessere das Frei„los“. (4) Es gelten die üblichen Fußballregeln mit den Ausnahmen: 1. Es spielt nur ein Spieler gegen einen anderen. 2. Ein Spiel dauert nur fünf (zweimal zweieinhalb) Minuten. 3. Es gibt natürlich kein Abseits. 4. Bei Seitenaus wird der Ball vorlegend eingerollt. 5. Bei An- oder Torabstoß muss der Ball nicht gepasst werden. 6. Die Hände dürfen nur direkt an der Torlinie vom verteidigenden Spieler verwendet werden, um den Ball zu fangen oder gegnerische Schüsse abzuwehren. 7. Die Torhöhe wird mangels Torlatte spontan vom Wettkampfleiter bestimmt. 8. Endet das Spiel in der regulären Spielzeit unentschieden, so wird aus sechs Metern Entfernung ein Strafstoßschießen durchgeführt; im Spiel gibt es keine Strafstöße (nur Freistöße). (5) Die Spielleitung obliegt dem Wettkampfleiter. (6) Es werden keine weiteren Plätze ausgespielt, sodass ab dem dritten Platz immer mehrere Platzierte auf einem Platzierungsplatz liegen; scheidet ein Teilnehmer nach Frei„los“ aus, so wird dies gewertet, als habe derjenige statt des Frei„loses“ verloren.

Oberursel, den 19.07.2010

Die Wettkampfleitung: Johannes Funk