



Christlicher Verein Junger Männer · Duisburg-Laar · Evangelische Kirche

Postanschrift: Dietrich Rahm 41 Duisburg-Laar Deichstraße 35 Telefon (021 31) 89388

Girokonto: 224-001149 Stadtparkasse Duisburg
(Zweigstelle Laar)

Brückel
Hamborn 2x
Laar 3x
Marxloh 2x
Mittelmeiderich
Obermarxloh
Obermeiderich
Untermeiderich 2x
Kreisverband

Duisburg-Laar, den 3.2.1981

Liebe Schwestern und Brüder !

Aufgrund meiner Ausschreibung vom 10.11.1981 sind zahlreiche Meldungen bei mir eingegangen, vorwiegend für die Altersklasse ab 14 Jahren bei den Herren. Ganz schwach sind diesmal die Jungschargruppen vertreten. Da von fast allen Vereinen mehrere Mannschaften gemeldet worden sind, werde ich im folgenden Text auch einige Regeln für diesen Fall aus der Wettspielordnung des DTTB zitieren, die bitte wie die anderen Regeln im Spielverlauf zu beachten sind.

1. Spielsystem (Dietze-Paarkreuz)

Eine Mannschaft besteht aus 4 Einzel-Spielern, die 8 Einzel und 4 Doppel austragen. In den Doppeln können andere Spieler als in den Einzel eingesetzt werden. Fallen Spieler aus, so haben die übrigen Spieler geschlossen aufzurücken und die Ersatzspieler treten an die letzten Plätze.

In jedem Spiel entscheidet der Gewinn von 2 Sätzen. Vor Spielbeginn muß feststehen, welche Mannschaft mit A und welche mit B bezeichnet wird. Die einzelnen Spieler werden der Spielstärke nach von 1 bis 4 aufgestellt, wobei die gemeldeten Ersatzspieler nicht spielstärker sein dürfen als die vor ihnen eingesetzten Stammspieler.

Für Doppel-Spiele gilt die folgende Regel: Jeder Spielführer benennt nach der Auslosung von A und B, aber vor Beginn des ersten Spieles und ohne Kenntnis der Doppel-Aufstellung des Partners zwei Doppelpaare, die insgesamt 4 Spiele gegeneinander austragen. Jedes Doppel muß seine beiden Spiele in der gleichen Aufstellung bestreiten und kein Spieler darf in beiden Paarungen aufgestellt werden. Die Reihenfolge des Dietze-Paarkreuzsystems:

1. DA 1 : DB 2	5. A 3 : B 4	9. A 3 : B 3
2. DA 2 : DB 1	6. A 4 : B 3	10. A 4 : B 4
3. A 1 : B 2	7. A 1 : B 1	11. DA 2 : DB 2
4. A 2 : B 1	8. A 2 : B 2	12. DA 1 : DB 1

Diese Reihenfolge ist bindend und muß eingehalten werden. Jedes gewonnene Spiel wird mit einem Punkt für das Gesamtergebnis gewertet. Ein Mannschaftsspiel ist beendet, wenn beide Mannschaften 6 Spiele gewonnen haben oder eine Mannschaft 7 Spiele gewonnen hat.

2. Mannschaftsaufstellung

Jede Mannschaft ist zu Beginn der Vor- und Rückrunde nach der Spielstärke aufzustellen, wobei die Aufstellung getrennt nach Stammspielern und Ersatzspielern erfolgen muß. Auch die Ersatzspieler sind nach Spielstärke zu benennen.

3. Stammspieler

Die in der Mannschaftsaufstellung gemeldeten Spieler sind Stammspieler. Kein Spieler darf gleichzeitig in mehreren Mannschaften als Stammspieler gemeldet werden.

4. Ersatzspieler

Ersatzspieler werden in der gemeldeten Reihenfolge aus den unteren Mannschaften entnommen, niemals aus höheren. Jeder Spieler kann je dreimal in der Vor- und Rückrunde als Ersatzmann in einer einzigen höheren Mannschaft eingesetzt werden, ohne die Spielberechtigung für die untere Mannschaft zu verlieren.

5. Ausscheiden, Aufrücken

Wirkt ein in der Aufstellung gemeldeter Spieler ohne besonderen Grund fünfmal hintereinander nicht mit, so scheidet er aus sämtlichen Mannschaften aus, und es rücken alle anderen Spieler nach. So ist stets zu verfahren, wenn ein Spieler ganz ausscheidet. Kann ein Spieler jedoch aus besonderen Gründen fünf oder mehrere Male hintereinander nicht antreten, so muß er zwar ebenfalls ersetzt werden, nach seiner Rückkehr kann der Ersatzspieler jedoch wieder in seine frühere untere Mannschaft zurückgenommen werden.

6. Einreihen

Neu in den Verein eintretende Spieler müssen nach der Spielstärke eingereiht werden. Diese Einstufung ist vorher von mir zu genehmigen.

7. Begrüßung

Die beiden Mannschaften nehmen vor und nach dem Spiel Aufstellung. Vor dem Spiel zur Begrüßung (nach Möglichkeit mit der Tageslosung o.ä.) und nach dem Spiel zur Bekanntgabe des Ergebnisses und zur Verabschiedung.

8. Spieltermine

Für die Austragung der Spiele sind von mir Zeiträume angesetzt. Der Spielführer der gastgebenden Mannschaft ist verpflichtet, sich mindestens 10 Tage vor dem Beginn des Zeitraums mit dem anderen Spielführer in Verbindung zu setzen und einen verbindlichen Termin zu vereinbaren, wobei den Möglichkeiten des Gastgebers in Bezug auf Raumnutzung weitgehends Rechnung zu tragen ist. Es können auch Spieltermine vorverlegt werden. Im Falle einer Verschiebung auf einen späteren Zeitraum ist mir hiervon sofort Mitteilung zu machen.

9. Nichtantreten

Tritt eine Mannschaft, außer in begründeten Fällen, nicht an, wird das Spiel für den Gegner kampflos als gewonnen gewertet. Eine Mannschaft muß mit mindestens 3 Spielern antreten, um spielfähig zu sein.

10. Spielbericht

Bei jedem Spiel ist ein Berichtsformular in dreifacher Ausführung auszufüllen. Die Berichte sind von beiden Mannschaftsführern zu unterschreiben. Das Original ist spätestens 3 Tage nach Beendigung des angesetzten Zeitraums an mich abzuschicken. Für ordnungsgemäße

Ausfüllung und Absendung ist der Heimverein verantwortlich. Formulare sind im Fachhandel erhältlich.

11. Wertung

Für einen Sieg erhält eine Mannschaft 2 Punkte. Bei unentschiedenem Spielausgang erhält jede Mannschaft einen Punkt. Das Spiel ist für die Mannschaft verloren, die nicht spielberechtigte Spieler mitwirken läßt, die an einem Spielabbruch schuld ist oder die nicht rechtzeitig zum festgesetzten Zeitpunkt, außer in begründeten Fällen, zum Spiel antritt.

12. Streichung, Zurückziehung

Eine Mannschaft, die während der Spielzeit insgesamt dreimal ein Spiel kampflos abgibt, wird aus der Runde gestrichen.

Eine Mannschaft kann während der Runde auch zurückgezogen werden. Sowohl bei Streichung wie auch bei Zurückziehung einer einer Mannschaft werden alle von ihr ausgetragenen Spiele für ungültig erklärt. Sind die Punkte der zu streichenden Spiele ausschlaggebend für den Sieg der Runde, so muß ein Entscheidungsspiel an einem neutralen Ort ausgetragen werden.

13. Spielkleidung

Weißer Spielkleidung ist grundsätzlich nicht zugelassen. Das gilt für Trikot und Hose. Als Schuhwerk müssen Turnschuhe getragen werden, die keine schwarzen oder abreibenden Sohlen haben.

14. Bälle

Es sind Bälle der Firmen Hanno oder Schildkröt mit mindestens 2 Sternen zu verwenden. Die Farbe der Bälle ist einheitlich weiß.

Nach soviel Anleitung müßte die Runde nun eigentlich gut laufen. In den Anlagen gebe ich Euch die Spielführer der einzelnen Mannschaften und die Spielpaarungen mit Terminen bekannt.

Viel Freude am Spiel und an den Begegnungen untereinander wünscht Euch allen

H. Rahm

NS: Durch das Schwimmfest ist die Ausschreibung und Versendung derselben nun doch wieder eine Woche verzögert worden. Damit wird es für die ersten Begegnungen etwas knapp. Versucht bitte Euer Bestes und verlegt nur, wenn es denn schon garnichtmehr anders geht.