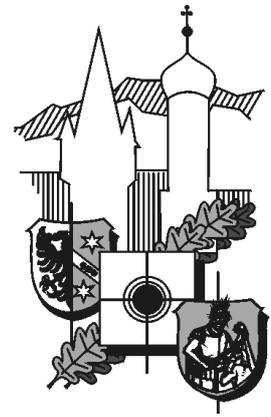


***Gauinterne Rundenwettkampfordnung
der Gauoberliga und Gauliga
in der allgemeinen Jugendklasse***



Für die oben genannten Ligen im Jugendrundenwettkampf gilt die aktuelle Rundenwettkampfordnung des gauinternen Rundenwettkampfs der allgemeinen Schützen- und Jugendklasse mit Ausnahme folgender Punkte:

Fassung vom 01.09.2016

1. Mannschafts- und Gruppenstärke

Eine Mannschaft besteht aus 5 Schützen in der Gauoberliga (GOL) und 4 Schützen in der Gauliga (GL). Es werden nur vollzählige Mannschaften gewertet. Ein vorschießen einzelner Mannschaftsschützen ist nicht möglich.

Die Gruppen bestehen jeweils aus 4 Mannschaften.

2. Anforderungen an die Wettkampfstätte und die Vereine

Mindestens 10 Stände für einen Durchgang, bei weniger als 10 Ständen muß in zwei Durchgängen geschossen werden (6 Stände sind das Minimum). Bei weniger als 10 Ständen treten zunächst die Paarungen 4 und 5, danach die Paarungen 1, 2 und 3 an. Wenn diese Paarungen (inkl. Stechsüsse) beendet sind, beginnen die Paarungen 1, 2 und 3 mit ihrer Vorbereitung zum Wettkampf. Die Verteilung der Stände ist im Wechsel vorzunehmen. Der gastgebende Verein schießt auf den Ständen 1, 3, 5, usw.

3. Setzliste

Die 5 (GOL) bzw. 4 (GL) Schützinnen/Schützen jeder Mannschaft werden gesetzt (Setzliste). Diese ist auf der Homepage des Gaus im Onlinemelder veröffentlicht.

Für den ersten Wettkampf wird die Setzliste mit den Ergebnissen der Schützen des letztjährigen Rundenwettkampfes erstellt. Ist kein Ergebnis vorhanden, so wird das Ergebnis der letzten Vereinsmeisterschaft herangezogen.

Es dürfen nur Ergebnisse aus der Vorsaison für die Setzliste verwendet werden. Bei Ersatzschützen, die nicht in der Setzliste aufgeführt sind, dürfen keine Ergebnisse der aktuellen Saison verwendet werden!

Die Setzlisten werden dann nach jedem Wettkampf neu erstellt und auf der Gau-Homepage im Onlinemelder aktuell veröffentlicht. Alle erzielten Ergebnisse der laufenden Saison gehen als Schnitt in die Setzliste ein. Ersatzschützen, die noch kein Saisonergebnis vorweisen, werden immer hinten eingeordnet. Die Schützen hinter dem zu ersetzenden Schützen rücken entsprechend auf. Bei mehreren Neulingen, die auf der Setzliste noch nicht aufgeführt sind, wird die entsprechende Platzierung ausgelost. Der Verein ist für die Richtigkeit der Setzliste verantwortlich.

Der Mannschaftsführer bestätigt bei der Anmeldung zum Wettkampf mit seiner Unterschrift die Richtigkeit der Setzliste. Alle Einzelpartien, die durch eine falsche Setzliste zustande kamen, sind als verloren zu werten.

5. Ablauf

15 Minuten Vorbereitungszeit mit Probeschießen mit Ansage der letzten 30 Sekunden. Wettkampf 40 Schuss in 60 Minuten Mann-gegen-Mann im Supercup Modus. Auf elektronischen Ständen beträgt die Wettkampfzeit 50 Minuten (Ansprache der letzten 10 Minuten, der letzten 5 Minuten und der letzten 60 Sekunden).

6. Schießleitung

Der Veranstalter (Heimmannschaft) stellt den Schießleiter. Er tätigt alle offiziellen Ansagen: Vorbereitungszeit, Start Probeschießen, Restdauer Probe, Start Wertungsschießen, Restzeit Wertungsschießen und Schießzeitende. Er überwacht den Schießablauf und die Schützen. Er ist ebenfalls für die Durchführung der Stechsüsse verantwortlich. Er diszipliniert auch das Publikum. Der Heim- und der Gastverein sollen ihm mind. einen Helfer zur Verfügung stellen.

7. Auswertung

Die Scheibenauswertung erfolgt nach jeder geschossenen 10er Serie. Die Ergebnisse der 10er Serie müssen angesagt werden.

8. a) Wertung Oberliga:

Für jeden gewonnenen Einzelkampf gibt es einen Einzelpunkt. Bei Ringgleichheit zweier Schützen wird der Einzelpunkt durch ein Stechen entschieden. Ein Wettkampf endet also 5:0 oder 4:1 oder 3:2. Die Mannschaft mit mehr Einzelpunkten erhält zwei Mannschaftspunkte.

b) Wertung Liga:

Für jeden gewonnenen Einzelkampf gibt es einen Einzelpunkt. Bei Ringgleichheit zweier Schützen wird der Einzelpunkt durch ein Stechen entschieden. Ein Wettkampf endet also 4:0 oder 3:1 oder 2:2. Die Mannschaft mit mehr Einzelpunkten erhält 3 Mannschaftspunkte. Bei Unentschieden erhält jede Mannschaft einen Mannschaftspunkt und diejenige mit dem höheren Gesamtringergebnis der Mannschaft einen zweiten Mannschaftspunkt. Bei Gleichheit des Gesamtringergebnis der Mannschaft erfolgt ein Stechen aller 4 Mannschaftsschützen.

9. Stechen

Das Stechen findet unmittelbar nach Wettkampffende des letzten Schützen des laufenden Durchgangs mit voller Ringwertung statt. Alle Schützen müssen vor Aufruf zum Stechen den Schützenstand verlassen. Nach 2 Minuten Vorbereitungszeit (ohne Probeschießen) beginnt die Wettkampfzeit von 60 Sekunden pro Schuß auf Kommando (vgl. Finalschießen). Die ersten drei Stechsüsse werden mit vollen Ringen gewertet, die nachfolgenden dann in Zehntelwertung. Sobald eine Ergebnisungleichheit erreicht ist, ist das Stechen beendet. Es muss immer erst ein Stechen entschieden sein, bevor das nächste beginnt. Bei einem Stechen bei Gleichstand des Mannschaftsgesamtergebnisses schießen alle acht bzw. zehn Schützen gleichzeitig!

10. Die Rangfolge der Tabelle ergibt sich aus

- Summe der Mannschaftspunkte
- Anzahl der Einzelpunkte
- Direkter Vergleich der betreffenden Mannschaften

11. Auf- und Abstieg

Der Gruppenletzte steigt ab und der Gruppenerste steigt auf.

12. Sonstiges

Für alle Belange der Klasse Jugend Liga und Oberliga, welche nicht in den Wettkampfbestimmungen geregelt sind, gilt die Sportordnung des gauinternen Rundenwettkampfes, insbesondere Punkt 2e) und 9e).

13. Ausnahmen für Liga Gruppe 2 und 3 als „abgewandelter Supercup“

Zu 1.: Das Vorschießen eines einzelnen Schützen pro Mannschaft kann nach Gau-RWK-Bedingungen erfolgen. Die Auswertung erfolgt erst durch den Schießleiter (Gastgeber) des jeweiligen Rundenwettkampfes. Das Ergebnis ist bis zum Schluss geheim zu halten und wird durch den Schießleiter bei der Ergebnisbekanntgabe vorgetragen.

Sollte ein Stechen notwendig sein, gewinnt automatisch der anwesende Schütze mit 10 zu 0 Ringen im Stechschuss. Sollten beide Schützen einer Partie vorgeschossen haben, so werden die 40 Schuss auf Zehntel ausgewertet. Der bessere erhält 10 Ringe als Stechschuss und der schlechtere erhält 9 Ringe.

Sollte ein Mannschaftsstechen notwendig sein, gewinnt automatisch die Mannschaft, bei der alle Schützen anwesend sind mit 40 Ringen zu 30 Ringen. Sollte von jeder Mannschaft ein Schütze vorgeschossen haben, ist das Mannschaftsstechen mit den je 3 anwesenden Schützen durchzuführen.

Zu 2.: Es gibt keine feste Standeinteilung. Jeder Schütze kann sich seinen Schießstand selber aussuchen.

Zu 5.: Alle Schützen sind gleichzeitig am Stand. Nach Wettkampfbeginn durch den Schießleiter kann unbegrenzt Probe geschossen werden, jedoch nur vor dem ersten Wettkampfschuss. Die Gesamtschießdauer beträgt 75 Minuten, 65 Minuten auf elektronischen Ständen.

Zu 6.: Der Schießleiter sagt lediglich den Start des Wettkampfes, Restzeit und Ende an.

Zu 7.: Die einzelnen Serien werden nach hinten abgelegt und direkt ausgewertet. Es erfolgt aber keine Ansage der Einzelserien und des Gesamtergebnisses. Das Ausfüllen des Ergebnisbogens erfolgt wie beim Supercup.

Zu 11.: Es wird nach Saisonende eine Gesamttabelle der Liga Gruppe 2 und 3 erstellt. Der Ringbeste steigt in die Gauliga auf und die zwei ringschlechtesten steigen in die A-Klasse ab.

14. Gültigkeit

Diese Wettkampfbestimmungen treten mit Wirkung des 01.09.2016 in Kraft. Alle vorhergehenden Fassungen der Rundenwettkampfordnung für den gauinternen Jugendrundenwettkampf der Gauoberliga und Gauliga verlieren damit ihre Gültigkeit.

Kontakt Daten Rundenwettkampfleiter

Christian Kustermann
Röhrwangstraße 30
87653 Eggenthal

Tel.: 0172 696 03 91

e-Mail: gau.rwk@web.de

Christian Kustermann
Referent Gau-Rundenwettkampf

Josef Schuster
1. Gausportleiter