



TG Königsmoos 1987 e.V.



Tennis - Stockschiützen

Sportanlagen:  
Neuburger Str. 10



# Einladung

zum 6. TG Königsmooser Duathlon

ausgetragen in den Disziplinen **Watten** und **Stockschießen**

Tag:	<u>Freitag, 08.03.2024</u>
Meldung / Beginn:	<u>17.00 Uhr / 17.30 Uhr</u>
Ort :	<u>Stockanlage und Vereinsheim TG Königsmoos, 86669 Stengelheim, Neuburger Str. 10</u>

## Ein Team besteht aus 6 Spielern:

2 Personen Watten, 4 Personen spielen Stock. Watten und Stockschießen findet parallel statt. Spieler werden dabei nicht gewechselt, d.h. es gibt feste Watterer und Stockschießer im Team.

Die Teilnahmegebühr beträgt pro Mannschaft 30 €.

Jedes Team erhält Fleisch- bzw. Wurstpreise.

**Watten:** (eine gewisse Regel- und Kartenkunde beim Watten wird vorausgesetzt!)

- Nach folgenden Wattregeln wird gespielt (siehe nächste Seite)

**Stockschießen:** (keine großartigen Vorkenntnisse notwendig)

- Gespielt wird mit einem gewohnten Spiegel
- Je gewonnen Spiel gibt es 2:0 Gewinnpunkte, bei Unentschieden gibt es 1 Punkt
- ein verlorenes Spiel wird mit 0:2 Punkten gewertet
- **es sind keine Spieler erlaubt, die 2024 an einer Stock-Meisterschaft teilnehmen**
- **die lila Platte ist verboten**

## Sieger ist

die Mannschaft mit den meisten Gewinnpunkten aus beiden Disziplinen. Bei Punktgleichheit entscheidet der Teiler aus den Spielpunkten beider Disziplinen.

(Beispiel: Mannschaft A hat beim Watten 6:6 (95:30 Spielpunkte) und beim Stockschießen 8:4 (45:20) Punkte geholt.

Endergebnis Mannschaft A: 14:10 Punkte mit einer Note von 2,8  $((95 + 45) / (30 + 20))$

Anmeldung telefonisch oder per Whats-App unter 0151-53349684 bei Ziegler Manfred oder per Mail an [kontakt@stockschuetzen-koenigsmoos.de](mailto:kontakt@stockschuetzen-koenigsmoos.de). **Anmeldeschluss ist der 01.03.2024.**

**Die ersten 9 gemeldeten Mannschaften haben Startrecht.**

Für das leibliche Wohl ist gesorgt.

Für Unfälle übernimmt der Verein keinerlei Haftung.

## Nach folgenden Regeln wird Watten gespielt!

1.	Gespielt wird mit einem Stock-Spiegel, Geber ist die Mannschaft, die im Spiegel als Anschlag gekennzeichnet ist.
2.	Die Spielleitung wird durch die TG Königsmoos gestellt, sie ist zugleich das Schiedsgericht. Ihre Entscheidung ist bindend.
3.	Ein Spiel wird bis <b>15 Punkte</b> gespielt.
4.	<b>Mit 13 oder 14 Punkten</b> ist man gespannt, gespannt gilt wie ausschaffen. Es wird nicht gestraft, sondern geschrieben.
5.	Die Punkte werden nach jedem Spiel vom jeweiligen Schreiber in den Spiegel eingetragen. Ein gewonnenes Spiel wird mit 2:0 Punkten gewertet. Ein verlorenes Spiel wird mit 0:2 Punkten gewertet. <i>Beispiel: Das Spiel wird mit 15:7 gewonnen. Es werden 2 Gewinnpunkte und 15:7 Spielpunkte geschrieben</i>
6.	Das Ergebnis ist durch alle Spieler zu überprüfen
7.	Es wird „ <b>STRENG</b> “ gespielt.  Das heißt: Erst wenn Schlag und Farbe bekannt sind, dürfen die Karten der Mitspieler aufgenommen und seinem Mitspieler mit allen Regeln der Kunst mitgeteilt werden. Zuwiderhandlungen werden mit 3 Punkten für den Gegner bestraft, der Geber wechselt.
8.	Es darf nur einmal abgehoben werden. Der Abheber darf alle Kritischen behalten, die er abhebt. Wenn er einen nicht nimmt, darf ihn sich der Geber nehmen.
9.	Nach dem abheben darf nicht mehr geschrieben werden.
10.	Bei Vergeben bekommt der Gegner 2 Punkte. Falsche Kartenzahl ist sofort anzuzeigen. Der Geber wechselt.
11.	Beim ausspielen des Hauptschlages muss der Mitspieler Schlag und Kritische nicht zugeben. Farbe muss dagegen zugegeben werden.
12.	Wird einer beim Schwindeln erwischt, ist es „Ehrensache“ das Problem zu lösen. Können sich die Parteien am Tisch nicht einigen, wird der ganze Tisch für dieses Spiel disqualifiziert, ansonsten erhält der Betrogene die Punkte, als hätte er das Spiel regulär gewonnen. Das Spiel wird dann mit 2:0 Punkten und 15:0 Spielpunkten gewertet.