



Regelwerk des Schweizerischen Pit Pat Verband

Internet:

www.pitpat.ch

SPORTORDNUNG

1. ZWECK

Zweck dieser Sportordnung und der Spielregeln für den Pit Pat- Turniersport ist es, einheitliche Richtlinien für den Spielbetrieb im Geltungsbereich des Schweizerischen Pit Pat Verband zu schaffen, sowie zu gewährleisten, dass Planung und Durchführung von Pit Pat Turnieren unter sportlich einwandfreien Bedingungen verlaufen.

2. GRUNDSÄTZLICHE BESTIMMUNGEN

Diese Sportordnung sowie die Spielregeln für den Pit Pat- Turniersport sind für alle im Geltungsbereich des Schweizerischen Pit Pat Verband durchgeführten Turniere verbindlich.

Für Turniere ohne Meisterschaftscharakter können Ergänzungen, die jedoch nicht im Widerspruch zu dieser Sportordnung und der Spielregeln für den Pit Pat- Turniersport stehen dürfen, vorgenommen werden.

3. DAS SPIELGERÄT

Es wird mit einem Queue und original Pit Pat- Bällen gespielt.

4. DIE PIT PAT-SPORTANLAGE

Eine Pit Pat- Sportanlage besteht aus 18 eindeutig abgegrenzten Tischen.

4.1. Das eigentliche Spielfeld

Das Spielfeld ist 2450 mm lang und 400 mm breit. Der Durchmesser des Endkreises beträgt 800 mm.

4.2. Die Abstoßmarkierung

Jeder Tisch ist mit einer kreisrunden Abstoßmarkierung, deren Durchmesser 50 mm nicht überschreitet, versehen. Von dieser Abstoßmarkierung muss der erste Stoß erfolgen. Der Ball ist von der Mitte der Abstoßmarkierung zu spielen.

4.3. Das Hindernis

Das Hindernis ist seinem sportlichen Zweck entsprechend grundsätzlich ortsfest aufzustellen. Die Lage von nicht fest montierten Hindernissen (Kegel) ist zu markieren.

4.4. Die Grenzlinie

Alle Tische, mit Ausnahme jener, die nur von der Abstoßmarkierung zu spielen sind, besitzen eine Grenzlinie, die mit der, im rechten Winkel zur Bande verlaufenden Verbindungslinie der beiden Endkreisendpunkte ident ist.

4.5. Die Ablegeline

Ein an der Bande oder am Hindernis zu liegen kommender Pit Pat Ball darf maximal 35 mm (= Stärke des Queuegriffes) im rechten Winkel zur Bande bzw. zur Kreistangente oder zum Hindernis von der Bande oder vom Hindernis abgelegt werden. Der Ball darf nicht zum Hindernis oder zur Bande gelegt werden.

Tische, die nur von der Abstoßmarkierung zu spielen sind, weisen keine Ablegeline auf.

4.6. Das Ziel

Das Ziel muss von der Abstoßmarkierung theoretisch mit einem Stoß zu erreichen sein. Handelt es sich um Ziellöcher, so darf deren Durchmesser 55 mm nicht überschreiten.

5. SPORTBEKLEIDUNG

Bei Pit Pat- Turnieren im Geltungsbereich des Schweizerischen Pit Pat Verband ist grundsätzlich eine sportliche Oberbekleidung erwünscht.

6. GENUSSMITTEL UND TECHNISCHE GERÄTE

Auf der Pit Pat- Anlage ist es nicht gestattet zu rauchen, alkoholische Getränke, Suchtgifte bzw. Dopingmittel zu sich zu nehmen oder einen Walkman zu benützen. Mobiltelefone sind während der Runde auszuschalten oder auf lautlos zu stellen. Es darf kein Gespräch angenommen werden.

7. VERSTÖSSE UND STRAFEN

7.1. Zuwiderhandlungen gegen diese Sportordnung sowie unsportliches Verhalten in jeder Form werden von den zuständigen Stellen geahndet.

7.2. Über Verstöße auf der Pit Pat- Anlage entscheidet die Jury. Die Verbandsinstanzen können darüber hinaus weitere Maßnahmen setzen.

7.3. Entscheidungen der Jury treten sofort in Kraft.

8. SCHLUSSBESTIMMUNGEN

Die einheitliche Auslegung der Sportordnung und der Spielregeln für den Pit Pat- Turniersport stellt die Delegiertenversammlung des Schweizerischer Pit Pat Verband sicher. Dieser entscheidet in Zweifelsfällen mit endgültiger Wirkung.

SPIELREGELN FÜR DEN PIT PAT- TURNIERSPORT

1. ALLGEMEINES

Pit Pat wird mit einem Pit Pat- Queue und mit original Pit Pat Bällen auf stationären, eindeutig abgegrenzten Tischen gespielt. Zweck des Spieles ist es, den Ball mit möglichst wenigen Stößen von der Abstoßmarkierung in das Ziel des jeweiligen Tisches zu bringen.

2. Das PIT PAT-QUEUE

Bei Turnieren im Geltungsbereich des Schweizerischen Pit Pat Verband dürfen nur Pit Pat-Queues verwendet werden. Die Stoßfläche des Pit Pat-Queues beträgt maximal 18 mm im Durchmesser. Der Pit Pat- Queue darf keine Ziel- und Führungseinrichtungen aufweisen.

3. DIE PIT PAT- BÄLLE

Bei Turnieren im Geltungsbereich des Schweizerischen Pit Pat Verbands dürfen nur original Pit Pat- Bälle, deren Durchmesser zwischen 36 und 40 mm liegt, verwendet werden.

3.1. Bälle

Pro Spielrunde dürfen insgesamt nur vier Pit Pat- Bälle (je einer der Farben blau, gelb, grün und rot), deren Auswahl vor Beginn der Spielrunde erfolgt, benutzt werden. Die Bälle müssen offen mitgetragen werden. Die Bälle dürfen nur in der Mannschaft von mehreren Spielern benützt werden im Einzel hat jeder Spieler seine eigenen Bälle zu benutzen es ist nicht erlaubt Bälle an einen anderen Spieler weiter zu geben. Die Körbchen dürfen nicht auf dem Tisch stehen gelassen werden wenn man nicht spielt. Jeder Tisch wird nur mit jenem Pit Pat- Ball bespielt werden, dessen Farbe durch die Farbe der Abstoßmarkierung vorgegeben ist (siehe auch Punkt 24.)

3.2. Beschädigung oder Verlust eines Pit Pat- Balles

Ein Pit Pat- Ball, der beim Bespielen eines Tisches so stark beschädigt wird, dass nach Ansicht der Jury ein ordnungsgemäßes Weiterspielen nicht mehr gewährleistet ist, oder der trotz sorgfältiger Suche an einem Tisch verloren geht, wird unter Anrechnung eines Zusatzpunktes durch einen anderen, gleichfarbenen Pit Pat- Ball ersetzt und in jedem Fall von der Abstoßmarkierung weitergespielt.

3.3 Bälle die mit Wasser gekühlt werden, müssen vor dem Spiel getrocknet werden damit keine Wasserspuren auf dem Tisch entstehen.

4. WERTUNGEN

4.1. Allgemeine Einzelwertung

Die Jugendwertung kann von jedem Jugendlichen gespielt werden der während der Saison 18 Jahre alt wird.

4.2. Mannschaftswertung

Eine Mannschaft besteht aus drei Spieler(innen), die eine Spielrunde immer in der gleichen Reihenfolge bestreiten. Es bleibt den Mannschaftsmitgliedern überlassen, ob sie mit einem

gemeinsamen Pit Pat- Ballsatz oder jeder für sich mit einem eigenen Satz Pit Pat- Bälle spielen. Jeder Spieler darf jedoch pro Spielrunde insgesamt nur vier Pit Pat- Bälle (je einer der Farben blau, gelb, grün und rot) verwenden.

Die Sportordnung und die Spielregeln für den Pit Pat- Turniersport der Schweizerischen Pit Pat Hindernisbillard Verband sind beim Mannschaftsbewerb analog anzuwenden.

4.3. Zusätzliche Wertungen

Es bleibt den jeweiligen Veranstaltern von Pit Pat- Turnieren überlassen, zusätzlich weitere Wertungen auszuschreiben.

In jedem Fall dürfen diese Wertungen nicht im Widerspruch zur Sportordnung und zu den Spielregeln für den Pit Pat- Turniersport des Schweizerischen Pit Pat Verband stehen, diese sind daher analog anzuwenden.

5. DIE SPIELRUNDE

Unter einer Spielrunde versteht man das Bespielen aller 18 Tische einer Pit Pat- Anlage. Jede Spielrunde wird vorgelesen damit es nicht zu Unklarheiten kommt. Zwischen den einzelnen Runden gibt es eine kleine Pause (ca. 5 Min.) in der nicht Trainiert werden darf. Vor der 16er Finalrunde gibt es 10 Min. fürs Training. Wenn ein Gegner nicht spielt (krank...) darf der Gegenspieler die Runde spielen mit einem Ballsatz wie wenn er einen Gegner hätte (es wird nicht Trainiert und mehrmals gespielt)

6. DER STOSS

Ein Stoß ist dann korrekt ausgeführt, wenn der Pit Pat- Ball mit der Stoßfläche des Pit Pat Queues berührt und dadurch in Bewegung gesetzt wurde. Ein Stoß in Richtung der Queue Achse, wo mit der Kante der Stoßfläche der Ball berührt wird ist zulässig.

Erläuterung: In Bewegung setzen bedeutet, dass der Pit Pat Ball seinen Auflagepunkt verlässt. Ein Stoß ist ausgeführt, wenn der Pit Pat- Ball aufgrund der Stoßeinwirkung in Bewegung gesetzt wird.

Der im Spiel befindliche Pit Pat- Ball darf nur durch einen Stoß mit dem Pit Pat- Queue fortbewegt werden- und nur aus der Ruhestellung gespielt werden.

Ein Ball darf nur kurz durch den Queue berührt werden. Ein Schieben des Balles ist nicht zulässig.

Stöße sind zu werten, wenn der Pit Pat- Ball im Spiel ist (siehe Punkt 8. Pit Pat- Ball im Spiel). Ein Berühren des Balles ohne eindeutige Stoßbereitschaft (siehe Punkt 7. Stoßbereitschaft) gilt nicht als Stoß.

7. STOSSBEREITSCHAFT

Stoßbereitschaft liegt dann vor, wenn der(die) Spieler(in) nach dem Ausrichten des Pit Pat Queues diesen vom Pit Pat- Ball wegführt. Auch das eventuelle Hin- und Herbewegen des Pit Pat- Queues danach gilt als Stoßbereitschaft.

8. PIT PAT-BALL IM SPIEL

Ein Pit Pat- Ball befindet sich im Spiel,

8.1. wenn dieser von dem(r) Spieler(in) auf die Abstoßmarkierung gelegt wurde, um den Tisch zu spielen,

8.2. Wenn dieser auf dem Weg von der Abstoßmarkierung zum Hindernis bzw. zur Grenzlinie ist.

8.3. Wenn dieser nach korrekter Überwindung des Hindernisses und der Grenzlinie innerhalb des Spielfeldes, aber außerhalb des Zieles zu liegen kommt. Bei einem vollständigen Stillstand von 10 Sekunden wird der Ball vom Ruhepunkt weiterspielt. Dies gilt auch dann wenn sich der Ball nach Ablauf dieser Zeit erneut bewegen sollte, in diesem Fall muss der Ball wieder an seinen Ruhepunkt zurückgelegt und von diesem weiterspielt werden. Dies ist auch dann der Fall, wenn der Ball im Loch liegt.

8.4 Der Ball darf erst entfernt werden wenn er komplett zur Ruhe gekommen ist.

9. PUNKTE

Jeder Stoß zählt als ein Punkt. Die Höchstpunktzahl liegt bei sechs Punkten pro Tisch.

10. TISCHWERTUNG

Eine Tischwertung gewinnt jene(r) Spieler(in), der (die) am gleichen Tisch weniger Punkte benötigt als sein(e)/ihr(e) Spielpartner(in). Bei Punktegleichstand am Tisch erhält keine(r) der Spieler(innen) einen Punkt für die Tischwertung.

11. SPIELRUNDENWERTUNG

Eine Spielrunde gewinnt jene(r) Spieler(in), der (die) nach Bespielen von allen 18 Tischen die Mehrzahl an gewonnenen Tischwertungen aufweist. Bei Gleichstand erfolgt ein Stechen bis zur Entscheidung an den nächstfolgenden Tischen, d.h. jener Spieler, der die nächste Tischwertung für sich verbuchen kann, gewinnt dann die Spielrundenwertung.

Bei der Spielrundenwertung beginnen die Spieler(innen) alternierend an den zu spielenden Tischen, d.h. ein(e) Spieler(in) beginnt jeweils an den Tischen mit gerader, der(die) Spielpartner(in) an jenen mit ungerader fortlaufender Nummerierung. Auch bei einem eventuellen Stechen ist dieses abwechselnde Vorspielen an den Tischen beizubehalten. Der Erstgenannte beginnt am 1. Tisch.

Bei Gruppenspielen gibt es ein Unentschieden. Das heißt, sollte es nach 18 Tischen zu keiner Entscheidung gekommen sein wird die Runde beendet und jeder Spieler erhält die gleiche Punktzahl.

Sollte im Ausnahmefall eine andere als die Spielrundenwertung zur Austragung gelangen, sind jedoch ebenfalls die Sportordnung und die Spielregeln für den Pit Pat- Turniersport der Schweizerischen Pit Pat Vereine heranziehen.

12. BESPIELEN EINES TISCHES

12.1 Ein Tisch darf erst dann bespielt werden, wenn der(die) Vorspieler(in) sein(ihr) Spiel am Tisch bereits beendet und diesen verlassen hat. Ein abstellen und anlehnen der Spielgeräte (Queue, Bälle usw.) ist während des Bespielens eines Tisches durch den Gegner oder anderer Spieler zu unterlassen.

12.2. Der Gegner soll sich so hinstellen das er weder den Spieler stört beim Stoss noch einen Schatten auf den Tisch wirft.

13. ABSTOSS

Der Pit Pat- Ball ist in folgenden Fällen obligatorisch von der Abstoßmarkierung zu spielen:

13.1. zu Beginn des Spieles an den jeweiligen Tischen,

13.2. der Pit Pat- Ball überwindet das Hindernis nicht oder nicht korrekt,

13.3. der Pit Pat- Ball überwindet die Grenzlinie nicht oder nicht korrekt,

13.4. der(die) Spieler(in) nimmt den Pit Pat- Ball nach der korrekten Überwindung des Hindernisses und der Grenzlinie aufgrund seiner schlechten Lage auf,

13.5. auf allen Tischen, die ausschließlich von der Abstoßmarkierung zu spielen sind.

13.6 berührt der Ball den Ballkorb

Der Pit Pat- Ball wurde dann korrekt aufgelegt, wenn er mit seinem Auflagepunkt die Abstoßmarkierung berührt.

Wird der Ball versehentlich vom Tisch entfernt, darf er auf den ursprünglichen Ruhepunkt gelegt werden. Sollten die Spieler zum nächsten Tische gegangen sein, und das Spiel durch einen Abstoß fortgesetzt haben ist dies nicht mehr zulässig.

14. HINDERNIS

Das Hindernis muss auf dem vorgeschriebenen Weg überwunden werden. Ein Hindernis gilt dann als überwunden, wenn der Pit Pat- Ball die Grenzlinie mit vollem Durchmesser passiert hat.

Hindernisse die umspielt werden müssen, dürfen nicht überhoben werden.

Nach korrektem Überwinden des Hindernisses und der Grenzlinie kann der Pit Pat- Ball wahlweise von seiner neuen Position oder nochmals von der Abstoßmarkierung gespielt werden. Diese Wahlmöglichkeit entfällt jedoch bei allen Tischen, die ausschließlich von der Abstoßmarkierung zu spielen sind.

15. VERLASSEN DES SPIELFELDES

Verlässt der Pit Pat- Ball das Spielfeld, ist in jedem Fall mit dem nächsten Stoß von der Abstoßmarkierung fortzufahren. Bereits erfolgte Stöße zählen mit.

16. ZIEL

Das Ziel eines Tisches ist dann erreicht, wenn der Pit Pat- Ball darin zur Ruhe gekommen ist (Ausnahme Tisch 18 - Kegel). "Zur Ruhe gekommen" bedeutet, es muss eindeutig feststehen, dass der Pit Pat Ball das Ziel aus eigener Kraft nicht mehr verlassen kann. Es ist darauf zu achten, dass der Gegenspieler das Erreichen des Zieles zur Kenntnis nimmt um Diskussionen vorzubeugen.

17. ENDE DES SPIELES AN EINEM TISCH

Das Spiel an einem Tisch ist dann beendet, wenn sich entweder der Pit Pat- Ball im Ziel befindet, oder wenn bereits die Höchstpunktezahl erreicht wurde.

18. LAUF DES PIT PAT BALLE

Der Lauf eines sich im Spiel befindlichen Pit Pat- Balles -(siehe Punkt 8. Pit Pat- Ball im Spiel) darf nach dem Stoß weder durch den(die) Spieler(in) selbst noch durch eine andere Person beeinflusst werden.

19. ZEITLIMIT FÜR DAS BESPIELEN EINES TISCHES

Jedem(r) Spieler(in) stehen zur Ausführung seines(ihres) Stoßes maximal 60 Sekunden zur Verfügung.

20. VERBOTE WÄHREND EINER SPIELRUNDE

Während einer Spielrunde ist es nicht erlaubt zu rauchen, alkoholische Getränke, Suchtgifte bzw. Dopingmittel zu sich zu nehmen oder einen Walkman oder ähnliche Geräte zu verwenden. Mobiltelefone sind während der Runde auszuschalten oder auf lautlos zu stellen. Es darf kein Gespräch angenommen werden.

21. VERÄNDERUNGEN AN DEN TISCHEN

Veränderungen an den Tischen durch eine(n) Spieler(in) sind während Training und Turnier grundsätzlich verboten. Darunter fallen auch diverse Strichmarkierungen oder Hilfspunkte, die durch Spieler(innen) angebracht werden.

Im Ausnahmefall darf nur durch die Jury Veränderungen im Sinne einer korrekten Bespielbarkeit eines Tisches veranlasst werden.

22. STRAFEN

22.1. Werden pro Spielrunde mehr als vier Pit Pat- Bälle eingesetzt, verliert der(die) Spieler(in) den Tisch, bei einem Mannschaftsturnier wird der Tisch mit 6 Punkten gerechnet.

22.2. Wird ein Tisch mit einem Pit Pat- Ball, der eine andere als die vorgeschriebene Farbe aufweist, bespielt, kann vom Anspielpunkt mit dem richtigen Ball gespielt werden. Der Stoss (Stösse) der (die) mit dem falschen Ball gespielt wurde zählt (en) dazu.

22.3. Bei Vergehen, die in Punkt 20. Verbote während einer Spielrunde bzw. in Punkt 21. Veränderungen an den Tischen angeführt sind, ist der(die) Spieler(in) zu disqualifizieren.

22.4. Unsportliches Verhalten ist mit einer Verwarnung und im Wiederholungsfall bzw. bei unzumutbarem Ausmaß mit der Disqualifikation zu ahnden.

22.5. Alle anderen Vergehen sind entsprechend ihrer Schwere von der Jury objektiv zu bewerten und zu bestrafen.

23. JURY

Die Jury setzt sich aus drei regelkundigen Vereinsvertretern zusammen. Pro Verein sollte jedoch nur ein Vertreter in der Jury Aufnahme finden.

Die Jury hat folgende Aufgaben inne:

23.1. Regelhilfe für die Spieler(innen) bei Streitfragen,

23.2. Verantwortlichkeit für die Einhaltung der, den Bewerben im Geltungsbereich des Schweizerischen Pit Pat Verband zugrunde liegenden Sportordnung und Spielregeln für den Pit Pat- Turniersport der Nationalen Pit Pat Vereine.

23.3. Überprüfung auf die Turniergerechtigkeit der Pit Pat-Sportanlage vor Beginn des Turniers.

23.4. Unterbrechung oder Abbruch des Turniers, wenn Schlechtwetter in Verzug ist, Dunkelheit hereinbricht oder die Gesundheit der Spieler(innen) gefährdet scheint.

23.5. Ahndung von Regelverstößen

24. SONDERBESTIMMUNGEN UND ERLÄUTERUNGEN ZU DEN EINZELNEN TISCHEN

24.1. Tisch 1 (Zielstoß)

Auf diesem Tisch ist der blaue Pit Pat- Ball zu verwenden. Die Hindernisse müssen umspielt werden.

24.2. Tisch 2 (Raute)

Auf diesem Tisch ist der rote Pit Pat- Ball zu verwenden. Das Hindernis müssen umspielt werden.

24.3. Tisch 3 (Turm)

Auf diesem Tisch ist der grüne Pit Pat- Ball, zu verwenden. Dieser Tisch ist ausschließlich von der Abstoßmarkierung zu spielen. Das Ziel dieses Tisches stellt das Turmplateau, auf dem der Pit Pat- Ball zur Ruhe kommen muss, dar.

24.4. Tisch 4 (Hürden)

Auf diesem Tisch ist der rote Pit Pat- Ball zu verwenden. Kommt der Pit Pat- Ball nach korrektem Überwinden der Grenzlinie zwischen den Hindernisteilen zu liegen, so ist dieser wahlweise von dieser Lage oder von der Abstoßmarkierung weiterzuspielen.

24.5. Tisch 5 (Rundlauf)

Auf diesem Tisch ist der grüne Pit Pat- Ball zu verwenden. Die Hindernisse müssen umspielt werden.

24.6. Tisch 6 (Schießscheibe)

Auf diesem Tisch ist der rote Pit Pat- Ball zu verwenden. Dieser Tisch ist ausschließlich von der Abstoßmarkierung zu spielen. Das Ziel dieses Tisches gilt dann als erreicht, wenn der Pit PatBall die Ziellochebene mit seinem vollen Durchmesser passiert hat.

24.7. Tisch 7 (Slalom)

Auf diesem Tisch ist der gelbe Pit Pat- Ball zu verwenden. Die Hindernisse müssen umspielt werden.

24.8. Tisch 8 (Schanze)

Auf diesem Tisch ist der grüne Pit Pat- Ball zu verwenden. Die beiden dreieckigen Hindernisse müssen umspielt werden.

24.9. Tisch 9 (Schräge Hürden)

Auf diesem Tisch ist der rote Pit Pat- Ball zu verwenden. Kommt der Pit Pat- Ball nach korrektem Überwinden der Grenzlinie zwischen den Hindernisteilen zu liegen, so ist dieser wahlweise von dieser Lage oder von der Abstoßmarkierung weiterzuspielen.

24.10. Tisch 10 (Korb)

Auf diesem Tisch ist der blaue Pit Pat- Ball zu verwenden. Dieser Tisch ist ausschließlich von der Abstoßmarkierung zu spielen. Das Ziel dieses Tisches gilt dann als erreicht, wenn der Pit PatBall die Ziellochebene mit seinem vollen Durchmesser passiert hat.

24.11. Tisch 11 (8- Bahn)

Auf diesem Tisch ist der grüne Pit Pat- Ball zu verwenden. Die Hindernisse müssen umspielt werden.

24.12. Tisch 12 (Briefkasten)

Auf diesem Tisch ist der grüne Pit Pat- Ball zu verwenden.

24.13. Tisch 13

24.13.1. Tisch 13 (Steilwand)

Auf diesem Tisch ist der grüne Pit Pat- Ball zu verwenden. Dieser Tisch ist ausschließlich von der Abstoßmarkierung zu spielen. Das Ziel dieses Tisches gilt dann als erreicht, wenn der Pit Pat Ball im Zielkorb zur Ruhe gekommen ist.

24.14. Tisch 14 (Billard)

Auf diesem Tisch ist der gelbe Pit Pat- Ball zu verwenden. Dieser Tisch ist rückwärts zu spielen, d.h. der Pit Pat-Ball muss die, dem Endkreis gegenüber liegende Bande touchieren. Die Abstoßmarkierung liegt innerhalb des Endkreises vor dem Zielloch in Richtung der, dem Endkreis gegenüber liegenden Bande. Die Grenzlinie gilt dann als korrekt überwunden, wenn der Pit Pat- Ball diese aus Richtung der, dem Endkreis gegenüber liegenden Bande kommend mit seinem vollen Durchmesser passiert hat.

24.15. Tisch 15 (Zweispung)

Auf diesem Tisch ist der grüne Pit Pat-Ball zu verwenden.

24.16. Tisch 16 (Schnecke)

Auf diesem Tisch ist der grüne Pit Pat- Ball zu verwenden. Das Hindernis gilt dann als korrekt überwunden, wenn sowohl der Hinderniseingang als auch der -ausgang korrekt passiert wurden. Auch der vom Hinderniseingang in den -ausgang gesprungene Pit Pat- Ball, der den Durchlauf der eigentlichen Schnecke ausgelassen hat, gilt als korrekt zu werten, wenn dieser den Hindernisausgang vorschriftsmäßig verlässt.

24.17. Tisch 17 (Rohr)

Auf diesem Tisch ist der blaue Pit Pat- Ball zu verwenden. Das Hindernis gilt dann als korrekt überwunden, wenn der Pit Pat- Ball die Grenzlinie aus dem Rohr kommend mit seinem vollen Durchmesser passiert.

24.18. Tisch 18 (Kegel)

Auf diesem Tisch ist der grüne Pit Pat- Ball zu verwenden. Dieser Tisch ist ausschließlich von der Abstoßmarkierung zu spielen.

Die drei Kegel, die einen Durchmesser von maximal 25 mm aufweisen, werden in Form eines gleichschenkeligen Dreiecks im Endkreis aufgestellt. Die Grundlinie dieses Dreiecks verläuft auf der, der Abstoßmarkierung abweisenden Seite parallel zur Grenzlinie. Im Normalfall weist die Grundlinie des Dreiecks eine Länge von 115 mm und die beiden Schenkel eine Länge von 82 mm auf (jeweils gemessen von den Kegelmittelpunkten). Der Einfachheit halber sind auf diesem Tisch die drei Aufstellmarkierungen vorgegeben, so dass zu befolgen ist, dass die Kegel exakt im Mittelpunkt dieser Aufstellmarkierungen aufzusetzen sind.

Das Ziel dieses Tisches gilt dann als erreicht, wenn alle Kegel durch die Einwirkung des von der Abstoßmarkierung kommenden Pit Pat- Balles umgestoßen werden, d.h. ein Umstoßen von im Spiel befindlichen Kegeln durch den von der Bande des Endkreises zurück prallenden Pit Pat- Balles bzw. durch bereits aus dem Spiel befindlichen Kegel, die durch den Pit Pat- Ball gegen im Spiel befindliche Kegel gestoßen werden, gilt als nicht zulässig; Kegel, die auf diese Weise umgestoßen werden, sind auf ihren ursprünglichen Platz zu stellen. Kegel, die sich nicht mehr im Spiel befinden, d.h. bereits umgestoßen wurden, sind daher vom Spielfeld zu nehmen.

Sollte(n) ein (oder mehrere) Kegel durch äußere Einflüsse (z.B. Wind) ohne Einwirkung des von der Abstoßmarkierung kommenden Pit Pat- Balles umgestoßen werden, ist (sind) der (die) Kegel auf seinen(ihren) ursprünglichen Platz zu stellen und der Stoß zu wiederholen.

Da dieser Tisch ausschließlich von der Abstoßmarkierung zu spielen ist und daher keine Grenzlinie aufweist, ist es auch nicht statthaft, die Kegel für den nächsten Stoß neu aufzustellen.

Kegel die verschoben werden, bleiben auf diesem neuen Ausgangspunkt stehen.

25. AUSNAHMEBESTIMMUNGEN

Falls es die besondere Eigenart eines Tisches erforderlich macht, kann der Vorstand des Schweizerischen Pit Pat Verband von diesen Regeln abweichende Bestimmungen festlegen. In dringenden Ausnahmefällen ist auch die eingesetzte Jury ermächtigt für das eine Turnier abweichende Bestimmungen für einen Tisch festzulegen.

Diese sind in jedem Fall vor Beginn des jeweiligen Turniers zu veröffentlichen.

26. SPIELMODI

26.1 Gruppenspiele

Die nationale Turnierserie wird in Gruppenspielen ausgetragen (4 oder 8 Gruppen zu 4-8 Spielern).

Die Gruppenspiele werden im K.O. System ausgetragen. Das Spiel ist beendet wenn einer der Spieler einen Sieg errungen hat oder 18 Tische gespielt sind. Demzufolge ist hier ein unentschieden möglich. Der Sieger erhält 2 Punkte, bei einem Unentschieden erhalten beide Spieler 1 Punkt der Verlierer erhält 0 Punkte. Sollte nach den Gruppenspielen zwei oder mehrere Spieler die gleiche Punktezahl haben, werden 3 Tische als Stechen gespielt. Der Tisch wird ausgelost. Sollte nach den 3 Tischen keine Entscheidung herbeigeführt sein, entscheidet der nächste Tisch der einen Gewinner hervorbringt. Ins Finale kommen bei 8 Gruppen die ersten 2 jeder Gruppe oder bei 4 Gruppen die ersten 4 jeder Gruppe. Diese spielen das Einfache K.O. wobei die Spieler gesetzt werden. (Bei 8 Gruppen A1-H2, B1-G2....H1-A2, bei 4 Gruppen A1-D4, C2-B3.... D1-A4).

26.2 Mannschaftsbewerb

Der Mannschaftsbewerb wird im einfachen K.O. System gespielt.

26.3 Jugendwertung

Die Junioren spielen 3 Runden auf Punkte. Es werden die 3 Runden zusammengezählt und der Junior mit der geringsten Punktzahl gewinnt.

27. PREISE

Pro Spieler im Swiss-Cup gehen Fr.5.- pro Erwachsener und Fr.0.- pro Jugendlichen an die Verbandskasse.

An den Swiss-Cup Turnieren erhalten die ersten 3 Spieler ein Preisgeld das wie folgt aufgeteilt wird 1 Rang Fr. 40.-, 2 Rang Fr. 30.- und 3 Rang Fr.20.-. An der SM gibt es für Rang 1-3 Pokale.

Die Punktevergabe pro Turnier: 1Platz 18 Punkte, 2 Platz 16 Punkte, 3 Platz 14 Punkte, 4 Platz 13 Punkte,..... 16 Platz 1 Punkt.

Die ersten 15 Spieler der Jahresabrechnung, vom Swiss-Cup, bekommen Preisgelder. Pro Punkt 1.- und die Ränge 1-3, Fr.200.-, Fr.100.-, Fr.50.- zusätzlich. Bei Punktegleichheit zählt die bessere Passe.

Junioren Swiss-Cup Sieger wird der Junior mit der geringsten Punktzahl über alle Swiss-Cup . Für den Junioren Schweizermeister werden alle Swiss-Cup und die Schweizermeisterschaft zusammen gezählt.

Die Siegerehrungen und Auszahlungen des Preisgeldes vom Swiss-Cup erfolgt an der SM.

Bei der SM und am Swiss-Cup dürfen alle spielen, die in der Schweiz wohnhaft sind oder in einem Schweizer Verein Mitglied sind.