



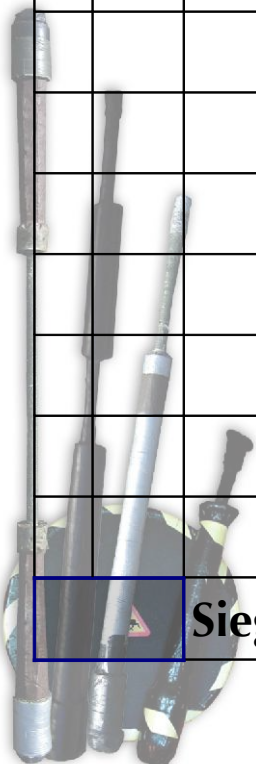
Pompfenmeisterschaft:

Q-Tip Kurzpompfe/Schild Kette
 Stab **Pompfenart** Langpompfe

Name _____ Team _____

1 Duell= 2-3 Sätze. Wer 2 Sätze gewinnt, gewinnt das Duell. Ein Satz gilt bei 5 Treffern als gewonnen. Doppel zählen nicht.

Ge- won- nen (x)	Datum	Gegnername, Team	Zeuge (falls vorh.) Name, Team	Satz 1 Selbst:Gegner	Satz 2 Selbst:Gegner	Satz 3 Selbst:Gegner
				•	•	•
				•	•	•
				•	•	•
				•	•	•
				•	•	•
				•	•	•
				•	•	•
				•	•	•
				•	•	•
				•	•	•
				•	•	•
				•	•	•
				•	•	•
				•	•	•
				•	•	•
				•	•	•
				•	•	•
				•	•	•
				•	•	•
Siege in summa			sum. Punkte	Σ Selbst : Σ Gegner		



Pompfenmeisterschaft Duell-Zettel. Siehe [jugger-Forum](http://jugger-forum.zifnab.de/viewtopic.php?f=6&t=248&start=10)
<http://jugger.zifnab.de/viewtopic.php?f=6&t=248&start=10>

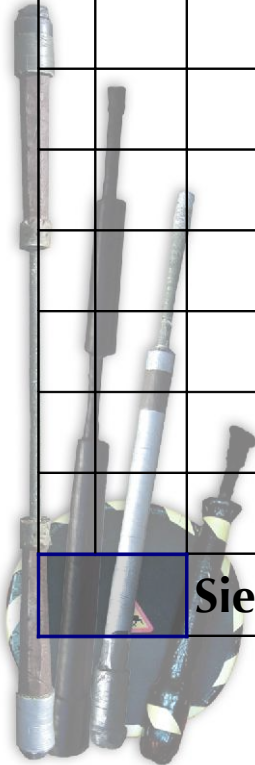


Pompfenmeisterschaft

Blatt _____

Name _____ Team _____ Pompe _____

Ge- won- nen (x)	Datum	Gegnername, Team	Zeuge (falls vorh.) Name, Team	Satz 1 Selbst:Gegner	Satz 2 Selbst:Gegner	Satz 3 Selbst:Gegner
				:	:	:
				:	:	:
				:	:	:
				:	:	:
				:	:	:
				:	:	:
				:	:	:
				:	:	:
				:	:	:
				:	:	:
				:	:	:
				:	:	:
				:	:	:
				:	:	:
				:	:	:
				:	:	:
				:	:	:
		Siege in summa	sum. Punkte	Σ Selbst : Σ Gegner		



Detaillierte Regeln

– für die erste "Meisterschaft".

Da die Saison gerade begonnen hat, ist es sinnvoll, daß die Idee schnell und mühelos, ohne organisatorischen Aufwand, erst einmal umgesetzt werden kann. Hier dazu die Regeln für die erste Pompfenmeisterschaft. Aufgrund der Erfahrungen dieses ersten Durchlaufs können sie dann ggf. für die nächste Meisterschaft angepasst werden.

Die einzelnen Duelle (Vorauscheidung) können damit ohne Zeitverzögerung ab sofort laufen!

Der Mechanismus der Meisterspiele und das Finden der Favoriten hingegen wird noch im Forum besprochen und ausgetüfelt. Da der jedoch nicht die Vorauscheidung betrifft, soll das Austüfeln nicht daran hindern, bis dahin übers Jahr hinweg schonmal Spaß zu haben und Duelle zu spielen!



Ein Uhu

Zu den einzelnen Duellen ("Vorauswahl"):

- Jeder legt seine eine Pompfenart selbst fest, in der er antritt: Kette, Q-Tip, Stab, Langpompfe, Kurzpompfe/Schild, Qwik.
- Jeder kann jederzeit jede/n anderen herausfordern, der in der gleichen Pompfenart antritt. Aber natürlich nur ein Mal denselben Spieler.
- Jeder schreibt sich dann auf, zu wieviel er gegen wen verloren/gewonnen hat.
- Und hebt den Zettel erstmal auf, bis wir wissen, wie wir die Auswertung vornehmen können (meiste Siege ermitteln).

Zum Duell an sich:

- Wer zwei Sätze 0-4 zu 5 gewinnt, gewinnt das Duell (=max. 3 Sätze, es geht also recht schnell).
- Doppel zählen nicht.
- Nach jedem Treffer oder Doppel wird Grundstellung eingenommen (Übersicht!)
- Ein Zeuge/Richter pro Spieler kann, muß aber nicht sein, wenn beide Spieler das OK finden.
- Wer eine durchführbare Herausforderung ausschlägt (=komplett ausfallen läßt, nicht nur verschiebt) verliert natürlich 3:0 Sätze.
- Bei Einigung zweier Spieler, nicht gegeneinander antreten zu wollen, naaa was wohl – findet kein Duell und kein Eintrag statt, natürlich.
- Bei Fragen ist klarer Menschenverstand von Vorteil.

Zur Endausscheidung (Meisterspiele):

- Meisterspiele auf der Berliner Meisterschaft im September (da dort fast alle da sein dürften)
- Immer nur eine Pompfenart pro Spieler kann für den Meistertitel gewertet werden (also kein Kette- und-Stab-Meister)
- Das konkrete Verrechnungssystem zum Finden der Favoriten wird noch erdacht.

