

An die  
Beschäftigten  
im Bereich  
des Bayerischen Staatsministeriums der Finanzen,  
für Landesentwicklung und Heimat

im Dezember 2017

## Ausschreibung

**für das 57. Bayernturnier**

**am Samstag, den 21.07.2018 in Kempten**  
**am Freitag, den 20.07.2018: Bowling und Kegeln (1.Tag)**  
**am Mittwoch, den 04.07.2018: Drachenboot in Oberschleißheim**

*Veranstalter:* Bayerische Finanzsپorthilfe e.V.

*Organisation vor Ort:* Christine Güntner, Finanzamt Kempten  
Telefon: 0831-256-1144, Handy: 0160-98313220  
E-Mail: christineguentner@gmx.net

*Organisationsleitung:* Josef Dick (FA München, BPR beim LfSt DSt München)  
Telefon: 089-9991-1090, Handy: 0176/63171407  
E-Mail: josef.dick@lfst.bayern.de

Stellv. Organisationsleiterin: Annette Feldmer (FA Nürnberg-Süd)  
Telefon: 0911-248-2113, Handy: 0176/70568974  
E-Mail: annette.feldmer@fa240.stv.bayern.de  
feldmer@t-online.de

*Austragungsort:* Sportanlagen in Kempten  
Drachenboot: Kanu-Bundesleistungszentrum Oberschleißheim

*Zeit:* **04.07.2018, 20.07.2018, 21.07.2018**  
**Mi., 04.07.2018:** Drachenbootrennen  
**Fr., 20.07.2018:** Erste Durchgänge Bowling und Kegeln  
**Sa., 21.07.2018:** Übrige Sportwettbewerbe und weitere  
Durchgänge Bowling und Kegeln

*Teilnahmeberechtigung:* Alle Beschäftigten des Finanzministeriums, der Dienststellen des Bayerischen Landesamts für Steuern, der Finanzämter und deren Außenstellen, der Bearbeitungsstellen des FA München, der Finanzgerichte, der Dienststellen des Landesamtes für Finanzen und der Immobilien Freistaat Bayern (IMBY) – Keine Fachoberschüler und Praktikanten! Den Außenstellen der Finanzämter bleibt es freigestellt, ob sie selbständig oder zusammen mit den Stammfinanzämtern antreten wollen. Teilnehmer anderer Ämter, die in den Bereich des Staatsministeriums der Finanzen, für Lan-

desentwicklung und Heimat fallen, können auf Anfrage genehmigt werden. Es wird die Teilnahme eines Gastbootes der österreichischen Finanzverwaltung beim Drachenbootrennen gestattet.

**Kombinationen:** Mannschafts-Kombinationen sind wie folgt möglich:  
4 Ämter: Drachenboot; 3 Ämter: Fußball, Volleyball, Bowling;  
2 Ämter: Teams ab 3 Personen  
**Keine** Kombination bei 2er-Teams: Schach, Kicker, Darts

**Spielerbörse:** Wir bieten zusätzlich eine Spielerbörse für die Mannschaftssportarten an. Wenn in einer Dienststelle ein oder mehrere Interessenten für eine Disziplin da sind und keine eigene Mannschaft zusammengeht, melden Sie diese bitte bis zum 15.02.2018. Die Teilnehmer werden dann unter regionalen Gesichtspunkten für eine Mannschaft zusammengestellt.

**Meldung:** Die Anmeldung ist auf dem per E-Mail gesendeten Formular online auszufüllen und **zentral vom bfg-Ortsvorsitzenden oder örtlichen Sportbeauftragten** bis

**spätestens 31. Jan. 2018**

zurückzusenden an: [bfs@bfg-mail.de](mailto:bfs@bfg-mail.de)

Bei Fragen zum Ausfüllen oder Abspeichern unter Unifa bitte die Ausfüllanleitung beachten oder Anruf unter: 089-545917-13.

(Anmeldung nur in absoluten Ausnahmefällen per Fax: 089-54 59 17 99 oder per Post: an die Bayerische Finanzsperthilfe der bfg, Karlstr. 41, 80333 München).

**Startgebühr:** Die Anmeldung ist erst gültig nach Eingang des Startgeldes. Die Startgebühr beträgt pro Mannschaft:

Drachenboot	200,- €		
Fußball:	70,- €	Bowling	50,- €
Volleyball	60,- €	Schießen	30,- €
Stockschießen	30,- €	Tischtennis	30,- €
Kegeln	30,- €	Kicker	15,- €
Darts	15,- €	Schach	15,- €

Die Gebühr für Einzelstarter beträgt 7,50 € pro Person. Einzelstart ist möglich bei folgenden Sportangeboten: Golf (7,50 € + 55,-€ Greenfee), Laufen, Schach, Schießen, Gesundheitsangebote

Die Startgelder sind **zentral vom bfg-Ortsvorsitzenden oder örtlichen Sportbeauftragten** bis

**spätestens 28. Febr. 2018**

auf das Konto der Bayer. Finanzsperthilfe,  
Kto.-Nr. 942537, BLZ 66090800, BBBank eG  
(IBAN: DE57660908000000942537 / BIC: GENODE61BBB)  
mit dem Vermerk

„B-Turnier 2018 – Amt, Disziplin -“ zu überweisen.

**Im Falle eines Nichtantretens erfolgt keine Rückerstattung.  
Bei rechtzeitiger Abmeldung der Mannschaft/Sportler bis zu**

**zwei Wochen vor Beginn des Wettkampfs werden die Startgebühren mit der Reisekostenabrechnung zurückerstattet.**

*Siegerehrung, Preise:* Die besten drei Mannschaften oder Einzelsportler einer Sportart erhalten **Pokale** und **Urkunden**. Jede teilnehmende Dienststelle erhält einen **Wimpel**.

*Reisekosten:* Die BFSH leistet einen Zuschuss zu den Fahrtkosten der Teilnehmerinnen und Teilnehmer. Zur Antragstellung wird ein Abrechnungsformular aufgelegt, das **zentral vom bfg-Ortsverband spätestens bis 31. August 2018** an die Bayer. Finanzsperthilfe zu senden ist. – Per Mail ([bfsb@bfg-mail.de](mailto:bfsb@bfg-mail.de)), per Brief (Karlstr. 41, 80333 München), oder in Ausnahmefällen per Fax (089-54 59 17 99).

## **I. Allgemeine Turnierbestimmungen**

1. Teilnahmeberechtigt sind nur Mannschaften und Einzelspieler der angemeldeten Dienststellen. Wird bei einem Mannschaftskampf ein Spieler eingesetzt, der nicht Beschäftigter der angemeldeten Dienststelle (der Spielgemeinschaft) ist, wird die betreffende Mannschaft disqualifiziert und darf am Turnier nicht mehr teilnehmen. Jeder Teilnehmer hat sich deshalb vor Beginn der Spiele auf Verlangen durch seinen Personal- oder Dienstausschuss auszuweisen.

Wechselt ein Spieler innerhalb von sechs Monaten vor dem Sportfest (angefangene Monate werden dabei als voller Monat gerechnet) seine Dienststelle (z.B. durch Versetzung), so hat er ein Wahlrecht, ob er bei Mannschaftswettbewerben als Mitglied seiner alten oder seiner neuen Dienststelle antreten will.

Heimatausgebildete Anwärter sind für das Ausbildungsamt startberechtigt.

Fachoberschüler sind von der Teilnahme am Sportfest ausgeschlossen.

Pensionisten sind für ihre letzte Dienststelle startberechtigt.

2. Einsprüche jeder Art müssen sofort nach Beendigung des jeweiligen Spieles bei der jeweiligen Wettkampf-Spielleitung und erst bei Nichteinigung beim Organisationsausschuss (Josef Dick, Annette Feldmer, Christine Güntner) eingereicht werden. Über den Einspruch wird sofort entschieden. Die Entscheidung ist unanfechtbar.
3. Jede Mannschaft hat vor dem Wettkampf einen Mannschaftsleiter zu benennen, der allein zur Vertretung seiner Mannschaft berechtigt ist. Er braucht nicht zu den aktiven Spielern gehören. Meldungen nach Ablauf der Meldefrist sind grundsätzlich nicht möglich.
4. Die Zeitpläne der Wettkämpfe gehen den Dienststellen rechtzeitig vor dem Sportfest in Form einer Broschüre zu.
5. Die Organisationsleitung behält sich vor, Änderungen der Ausschreibung oder der Durchführung aus zeitlichen oder organisatorischen Gründen jederzeit vorzunehmen.
6. Mit der Teilnahme am Bayernturnier gibt jede/r Teilnehmer/in gegebenenfalls ihn oder sie betreffendes Foto- oder Videomaterial pauschal zur Veröffentlichung frei, da eine Einzelabfrage von Veröffentlichungsrechten nicht durchführbar ist. (bfsh-Webseite, Facebook und andere interne und externe Medien print und online).

## **II. Sportarten**

### **II.1. Fußball-Kleinfeldturnier (Mannschaftswertung)**

#### 1. Schiedsrichter:

Jeder teilnehmenden Mannschaft soll einen Schiedsrichter benennen. Der Schiedsrichter ist aktiver Teilnehmer am Turnier. Die Einteilung wird vor Ort vorgenommen.

#### 2. Zahl der Spieler

Es wird mit 7er Mannschaften gespielt, davon müssen bei Spielbeginn mindestens 5 Spieler einschließlich Torwart spielbereit sein.

#### 3. Abseitsregelung:

Die Abseitsregel ist aufgehoben.

#### 4. Spielfortsetzungen:

Beim Anstoß und bei Spielfortsetzungen müssen die gegnerischen Spieler mindestens 5 m vom Ball entfernt sein. Bei der Ausführung von 9 Meter Strafstößen müssen alle Spieler mit Ausnahme des Schützen und des gegnerischen Torwarts im Spielfeld außerhalb des Strafraumes und mindestens 5 m vom Ausführungspunkt entfernt sein.

#### 5. Nichtantreten einer Mannschaft / Spielabbruch:

Alle abgebrochenen/ausgefallenen Spiele werden mit 3:0 Toren für die nicht verursachende Mannschaft gewertet. Die Mannschaften, die einen Spielabbruch verschulden, sind von der weiteren Teilnahme am Turnier ausgeschlossen. Sollte das Ergebnis zum Zeitpunkt des Abbruchs für die nicht betroffene Mannschaft günstiger sein, so wird dieses gewertet.

#### 6. Es wird nach Möglichkeit eine Gruppen- und eine Finalrunde/Trostrunde gespielt.

#### 7. Die Spielzeit beträgt zweimal 15 Minuten mit einer Pause von 5 Minuten.

#### 8. Final/Trostrunde:

Sind nach den Gruppenspielen zwei Mannschaften punktgleich, wird in folgender Reihenfolge entschieden:

- direkter Vergleich
- Tordifferenz Gesamttabelle
- erzielte Tore Gesamttabelle
- Los

Sind drei oder mehrere Mannschaften Punktgleich, ist eine Sondertabelle anzulegen.

Bei unentschiedenem Ausgang eines Spieles in der Final oder Trostrunde wird die Spielzeit nicht verlängert. Der Sieger wird durch Strafstoßschießen ermittelt. Dabei wird von drei verschiedenen Spielern einer Mannschaft je ein Strafstoß getreten. Wird auch hierbei keine Entscheidung herbeigeführt, wird solange – abwechselnd von jeder Mannschaft – ein Strafstoß getreten, bis eine Entscheidung gefallen ist. Derselbe Spieler darf erst dann einen zweiten Strafstoß treten, wenn alle 7 Spieler einer Mannschaft geschossen haben. Sollte eine Mannschaft das Spiel in Unterzahl beendet haben, so muss sich die gegnerische Mannschaft auf die selbe Spieleranzahl reduzieren.

#### 9. Ein- und Auswechseln

Es kann beliebig gewechselt werden. Insgesamt können von jeder

Mannschaft bis zu 10 Spieler eingesetzt werden. Ein- bzw. ausgewechselt wird bei Spielruhe. Der einzuwechselnde Spieler darf das Spielfeld erst betreten, wenn der auszuwechselnde Spieler das Spielfeld verlassen hat. Bei einem Wechselfehler (mehr als 7 Spieler einer Mannschaft auf dem Spielfeld), muss die schuldige Mannschaft 5 Minuten in Unterzahl spielen.

10. Wird ein Spieler vom Platz gestellt und/oder verhält sich grob unsportlich behält sich die Turnierleitung den Ausschuss des Spielers vom Turnier vor. Bei „gelb-rot“ gilt die Sperre nur für das laufende Spiel. Die betroffene Mannschaft muss das laufende Spiel in Unterzahl beenden.

11. Jede Mannschaft hat einen Fußball mitzubringen.

12. Gemäß den Anordnungen des Bayerischen Fußballverbandes sind grundsätzlich Schienbeinschoner zu tragen. Im Übrigen gelten die vom BFV und DFB anerkannten Fußballregeln.

## **II.2. Volleyball (Mannschaftswertung)**

1. Spielberechtigt sind nur gemischte Mannschaften, wobei auf dem Feld mindestens eine Spielerin eingesetzt sein muss.  
Die Netzhöhe beträgt 2,35 m.
2. Der Spielmodus wird vom Ausrichter nach der Anzahl der Startmeldungen und nach den zeitlichen und örtlichen Gegebenheiten festgelegt und mit der Veröffentlichung des „Sportfest-Heftes“ bekanntgegeben. Angestrebt wird eine Mindestanzahl von drei Spielen pro Mannschaft.
3. Schiedsgerichte sind von den Mannschaften zu stellen. Sie werden von der Turnierleitung eingeteilt.
4. Die Regeln für den Wettkampf-Volleyball-Sport des Bayer. Volleyballverbandes sind im Übrigen bestimmend und werden bei Einsprüchen herangezogen.

## **II.3. Drachenboot (Mannschaftswertung)**

Teams können aus bis zu vier Finanzämtern gebildet werden. Sollte hiervon eine Ausnahmeregelung erforderlich werden (Lehrsäle), bitte mit der Turnierleitung absprechen.

1. Die Boote sind mit 16 – 18 Paddlern zu besetzen, davon mindestens 6 Frauen.
2. Jedes Team stellt zusätzlich eine/n Trommler/in selbst und ist verpflichtet die Rennen mit einem/r Trommler/in zu fahren.
3. Jedes Drachenbootteam benennt einen Teamcaptain, der nicht Mitglied der aktiven Paddler sein muss. Der Teamcaptain nimmt an der Teamcaptain-Besprechung teil und teilt die Informationen seinem Team mit.
4. Die Boote und Paddel werden grundsätzlich vom Veranstalter gestellt. Es ist jedoch möglich, eigene Paddel zu verwenden.
5. Startbahn, Boot und der jeweilige Steuermann werden grundsätzlich durch den Rennmodus bestimmt. Steuermänner werden durch den Ausrichter gestellt. Der Einsatz eines eigenen Steuermannes ist nicht möglich.
6. Jedes Team ist gehalten, den Rennverlauf zu verfolgen. Sollte ein Team nach mehrmaligem Aufruf nicht am Bootseinstieg erscheinen, wird das Rennen ohne dieses Team gestartet und für das fehlende Team mit dem letzten Platz gewertet.
7. Das Betreten des Bootes ist ausschließlich barfuß oder in sauberen Bade-, Boots- oder Turnschuhen gestattet.
8. Jeder Teilnehmer erklärt, in der Bekleidung, die er während des Rennens trägt, 200 m schwimmen zu können.
9. Die Renndistanz beträgt 200 m.
10. Der Rennmodus wird von der Turnierleitung bestimmt und den Teamcaptains vorab mitgeteilt.

## **II.4. Tischtennis (Mannschaftswertung)**

### Turnierbestimmungen

Modifiziertes Swaythling-Cup-System (siehe BTTV-WO E 6.4.2 mit E 4.1):

Bis zum 4. Siegpunkt.

Das Doppel wird aus Zeitgründen als 7. Spiel ausgetragen.

Eine Mannschaft besteht aus 3 bis 5 Spielern, von denen jeweils 3 in den Einzel eingesetzt werden dürfen. Die Aufstellung ist frei wählbar und nicht an die Spielstärke gebunden. Im Doppel dürfen auch die Spieler eingesetzt werden, die nicht im Einzel aufgestellt sind.

Die Vorrunde wird in 4er- oder 3er-Gruppen gespielt. Abhängig von der Zahl der Meldungen und der dementsprechenden Gruppenszahl werden die Mannschaften nach ihren Vorjahresplatzierungen gesetzt. Je nach Anzahl der Gruppen sind für das Viertelfinale (8 Mannschaften) die Gruppensieger und die besten Gruppenzweiten qualifiziert.

Die namentliche Aufstellung der Spieler ist der Turnierleitung vor Beginn schriftlich vorzulegen.

Bei Unstimmigkeiten entscheidet die Turnierleitung nach den Bestimmungen des BTTV.



## **II.5. Kegeln-Herren, Kegeln-Damen** **(Mannschafts- und Einzelwertung)**

1. Jede Mannschaft besteht aus **vier Spielern** (+ zwei möglichen Auswechselspielern).  
Jeder Spieler hat **60 Schub** zu absolvieren (**zweimal: 15 Volle/15 Abräumen**)  
Die **60 Schub** müssen in unmittelbarer Reihenfolge in **24 Minuten** durchgeführt werden.  
Gewinner ist die Mannschaft mit der **höchsten Holzzahl**, bei Holzgleichheit ist das Abräumergebnis entscheidend. Bei gleichem Abräumergebnis entscheiden die Fehlwürfe.  
Das gespielte Ergebnis zählt auch für die Einzelwertung.
2. a) Probeschübe: 5  
b) Die festgesetzte Zeit (60 Schub/24 Minuten) darf nicht überschritten werden.  
Die noch ausstehenden Schübe werden nicht mehr gewertet.  
c) Mannschaften, die zur vorgeschriebenen Zeit nicht antreten, werden vom Turnier ausgeschlossen.
3. Jede Mannschaft hat sich 15 Minuten vor Kampfbeginn auf der zugewiesenen Bahn einzufinden.  
Eine namentliche Aufstellung der Mannschaft in der Startreihenfolge ist abzugeben.  
Jede Mannschaft muss einen Schreiber stellen, der 10 Minuten vor dem Wettkampf von der örtlichen Turnierleitung zur Betreuung einer Kegelbahn eingeteilt wird und sofort nach Abschluss des Wettkampfes sich wieder bei der Turnierleitung abmeldet.
4. Kegelschuhe bzw. saubere Turnschuhe sind für jeden Starter vorgeschrieben.
5. Die Einstellung von zwei Auswechselspielern ist gestattet. Er spielt sofort auf das Ergebnis des ausgewechselten Spielers weiter.  
Der Wechsel ist dem Schreiber und der örtlichen Turnierleitung sofort zu melden.  
Der Name des Auswechselspielers ist auf dem Spielbericht zu vermerken.
6. Die jeweiligen Starter betreten gemeinsam die Kegelbahn, um Störungen während des Wettkampfes zu vermeiden. Außerdem darf nur die örtliche Turnierleitung oder die von ihr beauftragte Person während des Wettkampfes die Kegelbahn betreten.
7. Eine Herrenmannschaft kann mit einer oder mehreren Spielerinnen antreten.  
Die Mannschaft ist bei Anmeldung als „gemischte Mannschaft“ zu kennzeichnen.  
Falls eine Keglerin in einer gemischten Mannschaft antritt, kann sie nicht zusätzlich in einer Frauenmannschaft spielen.  
Die Spielerin wird in der Damen-Einzelwertung gewertet.
8. Über strittige Fragen entscheidet die örtliche Turnierleitung sofort.  
Einsprüche und Proteste müssen nach Ende des Wettkampfes der Organisationsleitung unmittelbar gemeldet werden, die endgültig entscheidet.

## **II.6. Luftgewehrschießen (Mannschafts- und Einzelwertung + Schützenkönig)**

1. Eine Mannschaft besteht aus 5 Schützen, wobei die Ergebnisse der besten vier gewertet werden. Geschossen wird auf die nach dem BSSB gültigen Wettkampfscheiben. Das erzielte Ergebnis zählt auch für die Einzelwertung.  
  
Die Teilnahme von Pistolenschützen wird – ohne Kontingentierung – für die Mannschaftswertung zugelassen.
2. Die Wettkampfserie beträgt je Schütze 40 Schuss und Probeschüsse. Diese Serie muss in 75 Minuten abgeschlossen sein.
3. **Schützenkönig:** Nach Abschluss der Wettkampfserie absolviert jeder Teilnehmer noch 1 Schuss zur Ermittlung des Schützenkönigs. Schützenkönig ist, wer den besten Zehner unter allen Schützen trifft. Die Scheiben werden vor dem Wettkampf von der Turnierleitung ausgegeben.
4. Jede Mannschaft hat Gewehre bzw. Luftpistolen und Munition mitzubringen, da keine vereinseigenen Gewehre und Luftpistolen gestellt werden können. Sämtliche Schützen haben vor Beginn des Wettkampfes, soweit vorhanden, ihre gültige Versicherungskarte bei der Turnierleitung vorzuweisen. Soweit eine Versicherung nicht nachgewiesen wird, ist sie bei der Schießleitung zu lösen (Tagesversicherungskarte).
5. Jede Mannschaft hat einen Mannschaftsleiter zu benennen, der zur Vertretung seiner Mannschaft berechtigt ist.
6. Ergebnisgleichheit: Bei Ergebnisgleichheit in der Einzelwertung wird die Platzierung durch das höchste Ergebnis in der letzten Zehnerserie und in 10-Schuss-Serien zurück vergleichend, bis ein Unterschied gegeben ist, festgestellt. Ergebnisgleichheit in der Mannschaftswertung wird unterschieden, in dem die Einzelergebnisse aller in die Wertung eingeflossenen Mannschaftsschützen (maximal vier) zusammengezählt und dann nach der vorgenannten Regelung für Ergebnisgleichheit in der Einzelwertung gewertet wird. Wenn trotzdem Ergebnisgleichheit bestehen bleibt, wird der gleiche Rang zugeteilt.

## **II.7. Schach (Mannschafts- und Einzelwertung)**

### **1. Teilnahme:**

Teilnehmen können bis zu 50 Spieler. Gehen mehr Meldungen ein, ist evtl. wegen der räumlichen Verhältnisse des Veranstaltungsortes eine Teilnahme aller gemeldeten Spieler nicht möglich, kann die Zulassung beschränkt werden. Maßgebend sind in diesem Fall die Ranglistenzahl (siehe Nr.3) und die ordnungsgemäße Teilnahme an den vorausgegangenen Turnieren; die Komplettierung von ersten Mannschaften ist vorrangig.

### **2. Meldungen:**

Die einzelnen Ortsverbände müssen zum in der Ausschreibung angegebenen Termin die voraussichtlich teilnehmenden Spieler namentlich melden. Eine Meldung von Mannschaften ist nicht notwendig; diese ergeben sich automatisch aus der Zahl der vom jeweiligen Amt teilnehmenden Spieler (siehe Nr.4).

Spätestens zwei Wochen vor dem Austragungstermin sind die endgültigen Teilnehmer dem Turnierleiter namentlich mitzuteilen (Formblatt); dabei sind noch Ersatz- und (soweit die Kapazität des Lokals ausreicht) Nachmeldungen möglich. Kurzfristige Nachmeldungen sind grundsätzlich möglich; sie werden ggf. bestätigt; spontane Teilnahme erfolgt auf eigenes Risiko.

### **3. Austragung:**

Die Turniere beginnen um 10.00 Uhr; die Spieler sollen um 9.45 Uhr anwesend sein oder ihre spätere Ankunft vorher ankündigen. Verspätetes Antreten verhindert nicht die Teilnahme, mindert aber die Chancen des Spielers und ggf. seiner Mannschaft. Es wird jeweils ein Einzeltournament nach „Schweizer System“ (8 Runden mit Computerauslosung, Ausschluss von Paarungen von Spielern der gleichen Dienststelle) durchgeführt. Für die Auslosung sind die inoffiziellen Ranglistenzahlen (RLZ) der bisherigen Sportfeste maßgebend; soweit solche für einzelnen Spieler noch nicht berechnet sind, werden evtl. vorhandene offizielle Wertungszahlen (DWZ nach neuestem Stand) herangezogen, ansonsten wird für sie zu jeder Runde der Mittelwert punktgleicher Spieler neu berechnet und herangezogen.

### **4. Wertungen:**

#### **a) Einzelwertung:**

Für die Rangfolge der Spieler sind nacheinander maßgebend  
die erzielten Brettpunkte

die Buchholz-Wertung (alle Spiele)

die Buchholz-Summenwertung (alle Spiele)

Sind danach auf dem ersten und zweiten Platz Spieler aus der gleichen Behörde brett-punktgleich, wird eine Entscheidungspartie um den Einzelsieg ausgetragen; endet diese remis, so gilt die Buchholzwertung.

#### **b) Mannschaftswertung**

Die Mannschaftswertung (Zweier-Mannschaften) erfolgt nach dem Prinzip der Bestwertung. Die jeweils zwei bestplatzierten Spieler einer Behörde gelten als (erste) Mannschaft, evtl. dritt- und vierbeste platzierte Spieler als zweite Mannschaft (ggf. usw.)

## **II.8. Laufen 5.000m und 10.000m (Einzelwertung)** *gemeinsamer Geländelauf, Massenstart*

### **1. 5.000m-Gelände-Lauf**

Als Einzelwettkampf ist ein Langstreckenwettbewerb über 5.000 m für Damen und Herren vorgesehen, wobei die Wertungen getrennt erfolgen.

### **2. 10.000m-Gelände-Lauf**

Als Einzelwettkampf ist ein Langstreckenwettbewerb über 10.000 m für Damen und Herren vorgesehen, wobei die Wertungen getrennt erfolgen.

Eine Unterscheidung nach Altersklassen erfolgt nicht mehr.

## **II.9. Stockschießen (Mannschaftswertung)**

1. Das Turnier wird in einer Einfach-Runde mit 6 Kehren ausgeschieden.
2. Jede Moarschaft (4 Spieler) tritt innerhalb einer Gruppe gegen jede andere Moarschaft an.
3. Halbfinals über Kreuz.
4. Weitere Bestimmungen werden vor Turnierbeginn bekannt gegeben.
5. Stöcke sind grundsätzlich mitzubringen – Ausleihmöglichkeiten sind vor Ort gegeben.
6. Stöcke und Platten nach IRE = Internationale Richtlinien Eisstockschießen

## **II.10. Bowling (Mannschafts- und Einzelwertung)**

1. Durchgeführt wird ein Mannschaftsturnier mit einer eigenen Damen- und Herren-Einzelwertung.
2. Eine Mannschaft besteht je nach Gesamtzahl der Anmeldungen aus 6 - 7 Spielern (gewertet werden die besten 6). Je Dienststelle können mehrere Teams gemeldet werden.
3. Gespielt werden drei Durchgänge. Bei Punktegleichstand zählt das höhere Einzelresultat.
4. Mannschaften, die zur vorgeschriebenen Zeit nicht antreten, werden nach einer 5-minütigen Wartezeit vom Turnier ausgeschlossen.
5. Bowlingschuhe sind Pflicht und können vor Ort ausgeliehen werden.
6. Über strittige Fragen entscheidet die örtliche Turnierleitung sofort. Einsprüche und Proteste müssen unmittelbar nach Ende des Wettkampfes der Organisationsleitung gemeldet werden, die endgültig entscheidet.

## **II.11. Kicker (Mannschaftswertung)**

### **1. Ermittlung der Tischseite oder des ersten Einwurfes**

Durch den Wurf einer Münze wird bestimmt, welches Team die Wahl der Tischseite oder den ersten Einwurf hat. Das gegnerische Team muss die Wahl annehmen.

### **2. Position im Doppel**

Das Team, das Einwurfrecht hat, muss seine Position im Doppel als erstes festlegen.

In einem Doppel kann jeder Spieler an den beiden Stangen spielen, die er für sich ausgewählt hat. Sobald der Ball im Spiel ist, muss der Spieler die Position halten, bis ein Treffer erzielt wurde.

### **3. Reguläres Tor**

Ein Ball, der die Torlinie überschreitet, wird als Tor gewertet, auch wenn er auf das Spielfeld zurückprallt.

### **4. Korrekter Ball-Einwurf**

Der Ball wird bei Matchbeginn oder nach einem Torerfolg durch das Balleinwurfloch ins Spiel gebracht. Der einwerfende Spieler darf versuchen, den Lauf des Balles zu beeinflussen. Wenn dem Einwerfer dabei der Ball aus der Hand fällt, muss er ihn noch einmal in Position bringen. Sollte er ihm ein zweites Mal aus der Hand fallen, verliert er das Einwurfrecht an den Gegenspieler. Ein Schuss auf das Tor direkt nach dem Einwurf ist erlaubt.

### **5. Spielbereitschaft**

Das einwerfende Team darf den Ball nicht einwerfen, bevor das gegnerische Team seine Spielbereitschaft bestätigt hat. Bei Verletzung dieser Regel wird der Ball erneut von dem Spieler eingeworfen, der ursprünglich das Einwurfrecht hatte.

### **6. Ball außerhalb des Spielbereiches**

Verlässt der Ball den Tisch, erhält das Team, welches zuvor Einwurf hatte, den Einwurf wieder, dabei ist es irrelevant, wer den Ball zuletzt berührt hat.

### **7. Einwürfe nach einem Torerfolg**

Die folgenden Einwürfe während eines Satzes werden von dem Team vorgenommen, gegen welches das letzte Tor erzielt wurde.

### **8. Der Ball liegt „tot“**

Ein Ball wird für „tot“ erklärt, wenn er absolut still liegt und von keiner der Figuren mehr erreicht werden kann.

- „Toter Ball“ zwischen Tor und gegnerischen Angriffsspielern. Das Team, auf dessen Seite sich der Ball befindet, erhält den Ball. Dieser wird an der Ecke eingeworfen.

- „Toter Ball“ zwischen den Angriffsspielern beider Teams (Mittelfeld). Das Team, das Einwurf hatte, bekommt erneut Einwurf. Auch hier ist es irrelevant, wer den Ball zuletzt berührt hat.

- Beeinflussungen eines „toten“ Balles

Beeinflusst ein Spieler einen „toten Ball“ (z.B. Schlagen, Pusten, Biegen der Stange, etc.), hat der Gegner die Möglichkeit, entweder das Spiel fortzusetzen oder den Ball neu einzuworfen.

### **9. Spielgewinn**

Das Team, welches als erstes zehn Tore erzielt, hat das Spiel gewonnen. Für ein gewonnenes Spiel erhält das Team einen Punkt.

### **10. Qualifizierungsmodus**

Die Gruppenreihenfolge ergibt sich aufgrund der erzielten Punkte. Bei Punktgleichheit entscheidet 1. Tordifferenz, 2. Direkter Vergleich, 3. Losentscheid.

## **II.12 Darts (Mannschaftswertung)**

Eine Darts-Mannschaft besteht aus 2 Spielern, gemischte Teams (m/w) sind möglich.

Es wird ein Mannschaftswettbewerb ausgespielt.

Rundenbegrenzung: 12 Runden, gespielt wird auf Electronic-Darts.

Spielvariante: 301 Master Out; Team – Modus

Turnierplan: Gewinner- und Verliererrunde

Preise: 1. - 3. Platz; High Finish

## **II.13. Golf (Einzel, Brutto- und Nettowertung Damen und Herren)**

### **1. Turnierplatz:**

Das Golfturnier findet am 21.07.2018 ab 9:00 Uhr (Kanonenstart) auf dem Golfplatz des GC Waldegg-Wiggensbach statt. Wiggensbach hat den höchstgelegenen Golfabschlag Deutschlands und bietet eine Fernsicht, die bis zur Zugspitze reicht.

### **2. Turnierbestimmungen:**

Teilnahmeberechtigt sind Spieler mit der Mindestanforderung Platzreife. Es wird ein nicht vorgabewirksames Turnier nach DGV-Regeln gespielt. Es erfolgt eine Brutto- und eine Stableford Nettowertung getrennt nach Damen und Herren.

Die üblichen Regeln (Einhaltung der Startzeit, korrekte Golfkleidung etc.) sind zu beachten.

Da der Golfplatz sehr hochgelegen und sehr hügelig ist, wird ein Cart empfohlen. Die Turnierleitung wird pro Flight zwei Carts reservieren, deren Kosten sich die Teilnehmer teilen können.

Gewinnberechtigt sind nur aktive und ehemalige Beschäftigte der bayerischen Finanzverwaltung.

### **3. Startgebühr:**

Die Startgebühr beträgt 7,50 Euro und ist bei der Anmeldung zu entrichten.

Das Greenfee beträgt 52 Euro und ist am Turniertag vor Ort zu entrichten.

Das Cart kostet 30 Euro und ist am Turniertag vor Ort zu bezahlen.

### **4. Anmeldung:**

Bitte melden Sie sich bei der **BFSH über ihren bfg-OV** an und geben dabei an, ob Sie Gast oder Beschäftigter sind, sowie das Handicap und den Golfclub. Die Flignteilung wird den Teilnehmern ca. drei Wochen vor dem Turnier bekanntgegeben. Bitte geben Sie dafür bei der Anmeldung eine Mailadresse an. Bitte geben Sie auch an, ob ein Cart gewünscht wird (Eintrag Cart bitte unter der Spalte „Termin“ vornehmen).

Rückfragen bei  
Monika Michaud  
Landesamt für Steuern  
Voigtländerstr. 7  
90489 Nürnberg  
Telefon 0911 991-3634  
E-Mail: [monika.michaud@fst.bayern.de](mailto:monika.michaud@fst.bayern.de)

### **III. Gesundheitsförderung**

Im Rahmen des Sportfestes möchten wir Ihnen auch das Bewusstsein für die Gesundheit näher bringen. Denn gerade durch prophylaktische Maßnahmen kann man seine Gesundheit und damit sein Wohlbefinden steigern.

Wir bieten an:

#### **III.1 Nordic-Walking-Kurs:** (ohne Wertung)

Bei dem Kurs werden Grundlagen vermittelt und dargestellt, wie man sich richtig mit den Stöcken bewegt. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer werden auf einem Rundkurs über 5 km geführt. Die Stöcke sind mitzubringen.

#### **III.2 Bouldern/Klettern:** (ohne Wertung)

Bouldern (engl. boulder „Felsblock“) ist das Klettern ohne Kletterseil und Klettergurt an Felsblöcken, Felswänden oder an künstlichen Kletterwänden in Absprunghöhe (d. h. bis zu einer Höhe, aus der ohne Verletzungsgefahr von der Wand abgesprungen werden kann). Wir bouldern in einer Boulderhalle mit künstlichen Griffen. Normalerweise ist jeder Boulder durch seine Startgriffe definiert: R (rechts), L (links) und T (Top). R und L können auch zu einem einzelnen Startgriff zusammengefasst werden. In der Regel hat ein Problem vier bis acht Griffe, es gibt aber auch Routen, die lediglich aus einem Start- sowie Topgriff bestehen.

Zur Einführung in diese Sportart erfolgt Anleitung und Hilfe durch das Fachpersonal.

Für fortgeschrittene Teilnehmer stehen auch begrenzte Platzkontingente zum Klettern (mit Seilsicherung) zur Verfügung, daher kann eine Teilnahme in der Kletterwand nicht garantiert werden. Wer gern klettern möchte, trägt bitte „klettern“ in der Spalte Termin auf dem Anmeldeformular ein.

Hallenturnschuhe sind ausreichend, gegebenenfalls können Kletterschuhe auch vor Ort ausgeliehen werden.

#### **III.3 Fitness-Tanzen:** (ohne Wertung)

Spaß haben und ins Schwitzen kommen: Mit einer Mischung aus Hip-Hop und sportlichem Tanzen bringen wir unseren Kreislauf in Schwung!



#### **IV. Förderung durch die Finanzverwaltung – Dienstbefreiung**

Im FMS 21 - L 3240 - 3/96 - 40895 vom 03.11.1983 weist der Finanzminister auf den hohen Wert des Behördensports hin und hat die Behördenleiter und Personalräte aufgefordert, sich hierfür besonders einzusetzen.

Mit FMS 21 - P 1122A - 11/45 - 1 261 vom 19.01.1999 (s. Anlage) weist das FM darauf hin, dass auch für das Bayernturnier seitens der Dienststellenleiter Dienstbefreiung wie bisher gewährt werden kann. Dieses gilt nach wie vor.

#### **V. Bayerische Finanzsporthilfe (BFSH)**

Die Durchführung des Bayernturniers obliegt der BFSH. Die BFSH ist berechtigt, steuerliche Spendenbescheinigungen auszustellen.

Spenden können überwiesen werden auf das BFSH-Konto:

Kontoinhaber: Bayer. Finanzsporthilfe e.V.

Konto: IBAN: DE45700905000004149572

BIC: GENODEF1S04

Institut: Sparda Bank München

Weitere Auskünfte sind bei Martina Strack, BFSH-Geschäftsstelle, zu erhalten (089 / 545917-13).

Mit freundlichen Grüßen

gez.

Josef Dick

Organisationsleiter Bayernturnier