

Sponsorenwettkämpfe

Was wollen wir damit erreichen?

Mit diesen Wettkämpfen möchten wir einen möglichst grossen Beitrag an die Baukosten des Schulhauses herausarbeiten.

Was ist ein Sponsorenwettkampf?

Ein Wettkämpfer sucht vor dem Wettkampf möglichst viele Sponsoren. Mit diesen vereinbart er einen Betrag pro km, Sprung etc. (siehe Wettkampfbeschreibung). Je mehr Sponsoren gefunden werden, desto höher wird der Beitrag pro Leistungseinheit. Anregungen für Sponsorensuche: Verwandtschaft, Freunde und Bekannte, Nachbarn, Geschäftsleute, etc.

Was für Wettkämpfe werden durchgeführt?

I. Hometrainer fahren:
- während 15 Minuten möglichst eine grosse Distanz pedalen

2. Springseil:
- während 5 Minuten möglichst viele Sprünge
3. Simultanschach:
- Schach-matt in möglichst wenig Zügen

Wer kann mitmachen / an welchen Wettkämpfen?

Alle die mind. von einer Person gesponsert werden. Es wäre wünschenswert, wenn möglichst viele Leute auch als Wettkämpfer gewonnen werden könnten. Versucht auch Wettkämpfer zu suchen (Geschwister, Eltern, Freunde etc.) Ein Wettkämpfer kann an einer Disziplin, an zwei oder sogar an allen teilnehmen. Einzige Bedingung ist, dass er Sponsoren für die Disziplinen gefunden hat.

Wie informierst Du Deine Sponsoren?

- Idee des Anlasses erläutern
- Wettkampfdisziplin beschreiben
- angeben wieviel voraussichtlich geleistet werden kann
- mit dem Sponsor den Beitrag pro Leistungseinheit vereinbaren
- diese Angaben durch den

Sponsor im beigelegten Sponsorenverzeichnis eintragen
- die Sponsoren über die Zahlungsweise informieren

Wie werden die Sponsorenbeiträge einbezahlt?

- Vor dem Lauf wird das Sponsorenverzeichnis der Startnummernausgabe abgegeben

- Nach dem Lauf wird die Wettkampfleistung eingetragen und das Verzeichnis mit genügend Einzahlungsscheinen zurückgegeben.

- Für die Bezahlung der Sponsorenbeiträge stehen drei Möglichkeiten zur Verfügung:

- Der Sponsor zahlt nach dem Lauf den Betrag an den Kassier (am Infostand)

- Der Sponsor überweist seinen Betrag mit einem Einzahlungsschein an die ASBB-Einweihungsfeier-Kasse.

- Der Wettkämpfer sammelt die Beiträge seiner Sponsoren und zahlt sie gesamthaft ein.

- wichtig! In jedem Fall ist der Wettkämpfer verantwortlich, dass die ausstehenden Beiträge bis spätestens 30. Juni 1992 der ASBB-Kasse zukommen.

Umzieh-, Douchen-, Verpflegungsmöglichkeiten

An der Schule stehen beschränkte Umzieh- und Douchemöglichkeiten zur Verfügung. Jeder Wettkämpfer erhält nach dem Wettkampf einen Erfrischungsdrink.

Versicherung

ist Sache des Teilnehmers

Witterung

Die Wettkämpfe werden in den Räumen des neuen Schulhauses durchgeführt und sind daher nicht witterungsabhängig.

SIMULTANSCHACH

Wettkampfdauer:

je nach Stärke

Startzeit:

um 13.00 Uhr

Regeln:

Urs Schwarz, Spieler in der Kategorie Meisterklasse, spielt simultan gegen max. 20 Wettkämpfer (Je nach Anzahl Wettkämpfer, werden mehrere Wettkämpfe durchgeführt.) Damit das Spiel wirklich zu einer

gegenseitigen Herausforderung wird, setzt U. Schwarz folgende persönlichen Einsätze auf's 'Spiel':

- Gewinnt ein Spieler das Spiel, so bezahlt U. Schwarz Fr. 100.-

- Bei 50 Zügen wird das Spiel Remis abgebrochen. U. Schwarz bezahlt dabei Fr. 50.-.

Leistungseinheit:

Die Anzahl Züge, Sieg oder Niederlage werden gem. nebenstehender Tabelle gewertet. Der Sponsorein-

satz richtet sich nach diesen Bewertungs-/Leistungseinheiten.

Mittl. Leistung:

20 bis 40 Züge werden für ein mittleres Spiel erwartet

Leistungs-Bewertungstabelle

Anzahl Züge	Leistungseinheiten:	
	bei Niederlage	bei Sieg des Spielers
bis 10	10	30
bis 15	11	28
bis 20	12	27
bis 25	13	26
bis 30	14	25
bis 35	15	24
bis 40	16	23
bis 45	17	22
bis 50	18	21
bei 50 = Remis	20	20

WETTKÄMPFER

Name	Vorname
Strasse/Nr.	PLZ/Ort

SPONSOREN-VERZEICHNIS

Die nachfolgend aufgeführten Personen haben einen Sponsoren-Beitrag pro Bewertungseinheit zugesagt:

Name, Adresse	Betrag pro Bewertungseinheit	Total Fr. (nicht ausfüllen)

Totalbetrag pro Bewertungseinheit

Totalbetrag in Fr.

Wir bestätigen, dass der Kampf

geendet hat.

Der/die Wettkämpfer/in hat

Bewertungs-/Leistungseinheiten erreicht

Der Schiedsrichter