



Verein VMÖ

Visionäri Münschter Ökognomae

BÄRN



REGLEMENT ZUM REISEPLANUNGSEVENT DES VMÖ (v_02)

Tag und Zeit: 20. Februar 2009, Zeit 19.00 bis zur Entscheidung (open end)
Ort: Garaio Technology Lab, Sitzungszimmer Erdgeschoss, Bern
Vorsitz: Stefan Stuker (Präsident)
Protokoll: Thomas Hadorn (Sekretär)
Catering: Jan Bumann Jändu-Krändu-Isäbähndu
angemeldet: Thomas, Intschä, Phibä, Chrischä, Stef, Pierre, Jändu-Krändu-Isäbähndu, Marc, Päsco, (Luki telefonisch angemeldet)

Traktanden

1.	Einführung, Erklärung der Regeln
2.	Präsentation
3.	Preis/Leistung
4a.	Auslosung / Tableau
4b.	Matches / Heads-up
5a.	Vorbereitung Hoffnungsrunde
5b.	Hoffnungsrunde
6.	Diskussionsrunde
7a.	Vorbereitung Fragerunde
7b.	Fragerunde
8a.	Vorbereitung Feuerwerk
8b.	Finales Feuerwerk
9.	Wahl und Auswertung
→ zwischendurch Essen, Pleetschen und Trinken	

Das Wahlverfahren ändert sich nach der Hälfte bewusst vom SVP-Prinzip (Nein-Sager = Negativwertung) zu einem positiven System. Dies wurde bewusst so gewählt, damit die Spannung länger erhalten bleibt (Favoriten sind in der Anfangsphase nicht auszumachen).

Zu Beginn gibt jeder Teilnehmer bekannt wie sein Projekt während der Wahl-Phase genannt werden soll. Es ist erwünscht einen sinnvollen, kurzen Namen zu wählen (z.B. „Mr. Gay Canada“ wenn die Reise nach Whistler gehen sollte).

Folgende Hilfsmittel sind vorhanden:

- Beamer
- Laptop (inklusive DVD-Player)
- Flipchart
- Whiteboard
- Sound

Werden andere Hilfsmittel benötigt, diese bitte selber organisieren.

Zu erwähnen bleibt vorgängig, dass Jändu-Krändu-Isäbähndu das Catering übernehmen wird. Besten Dank!



Reglement:

V.	Form	Vorgaben	Verfahren/Punkte	Entscheidung	T
10 (-2)	Präsentation: Jeder TN präsentiert seinen Reisevorschlag mit vorhandenen Hilfsmitteln. PREIS darf NICHT erwähnt werden.	Dauer: je 5 min. Preis darf NICHT erwähnt werden	Negativwahl: -3 Punkte für schlechteste Idee -2 P. für zweischlechteste Idee -1 P. für drittschlechteste Idee	Die zwei Reisevorschläge mit den meisten Minuspunkten fliegen raus.	70'
8 (-2)	Preisleistungs-Information: Nach der ersten Runde soll nun erläutert werden wie sich das Preisleistungsverhältnis darstellt	Dauer: je 3 min.	Negativwahl: Minus-Punkte werden für zwei Dinge vergeben: 1.) Detaillierungsgrad 2.) Preis/Leistung * Die Punkte für das Preis-Leistungsverhältnis werden doppelt gewertet -2 P. für schlechteste Kombi -1 für zweischlechteste Kombi	Die zwei Reisevorschläge mit den meisten Minuspunkten fliegen raus.	40'
	Auslosung / Tableau				10'
6 (-4*)	Matches/Heads-up: Jeder Verbliebene muss in drei Spezialgebieten je einmal gegen einen Gegner antreten. Die Themen sind: ➤ Sicherheit ➤ Weiterbildung (Was kann jeder einzelne lernen?) ➤ Teambildung (wie wird der VMÖ besser?)	Dauer: je Präsentation 3 min., pro Match 6 min.	Für jeden Match können pro Wähler 4 Punkte vergeben werden. Dabei kann entschieden werden zwischen den Scores 4:0 oder 3:1 für eine Präsentation oder 2:2. Je klarer der „Sieg“, desto mehr Punkte erhält die favorisierte Idee.	Nur zwei Vorschläge schaffen es direkt in die nächste Runde. 4 Vorschläge müssen über die Hoffnungsrunde gehen.	70'
	Vorb. Hoffnungsrunde				10'
-4* (+2)	Hoffnungsrunde: Jeder Teilnehmer hat eine Minute Zeit seine Idee nochmals ins positive Licht zu rücken, ev. Weitere Informationen zu liefern.	Dauer: je 1 min.	Positivwahl: + 2 P. für beste Idee/Präsi + 1 P. für zweitbeste Idee/Pr.	Zwei Ideen kommen zurück ins Haupttableau, zwei Ideen scheiden aus.	10'
4 (-1)	Diskussionsrunde: Die vier verbliebenen Kandidaten liefern sich eine verbale Schlacht. Fiese Fragen sind erlaubt, Ellbögen ebenso. Jeder hat das Recht sich so gut wie möglich zu stellen in diesen 10 Minuten. Nur die aktiven Kandidaten führen das Gespräch.	Dauer: 10 min.	Positivwahl: Jeder Wähler verteilt folgende Punkte für die Vorschläge inklusive Argumentation: +3 P. bester Vorschlag und Performance +2 P. sehr gut +1 P. OK +0 P. schlechtesten Vorschlag	Nach der Diskussionsrunde fliegt eine Idee raus.	15'
	Vorbereitung Fragerunde				
3 (-1)	Fragerunde: Die drei verbleibenden Kandidaten müssen sich einer kritischen Fragerunde unterziehen. Die 7 ausgeschiedenen Kandidaten dürfen Fragen stellen an einzelne oder alle drei Kandidaten gleichzeitig.	Dauer: 10 min.	Positivwahl: Jeder Wähler verteilt folgende Punkte: +2 P. bester Vorschlag +1 P. zweitbesten Vorschlag +0 O. schlechtesten Vorschlag	Nach der Fragerunde fliegt eine Idee raus.	15'
	Vorbereitung finales Feuerwerk				10'
2	Finales Feuerwerk: Die zwei Finalisten erhalten nochmals fünf Minuten Zeit um das finale Feuerwerk zu zünden. Wer noch einen Trumpf im Ärmel hat, kann nun zustechen. Ansonsten könnte man mit einer guten Zusammenfassung und dem Hervorheben der Vorteile die Gunst der Wähler gewinnen.	Dauer: je 5 min.	Abstimmung nach einfachem Mehr. Wer 6 Stimmen auf seinen Vorschlag vereinigen kann, hat die Wahl gewonnen. Bei einem Unentschieden entscheidet das Los!	Nach dieser Wahl steht der Sieger fest.	15'



Erläuterungen:

In jeder Runde stimmen alle 10 Teilnehmer ab, resp. verteilen Punkte. Dabei darf natürlich auch die eigene Idee voll bewertet werden. Gibt es Punktegleichstände, welche eine Entscheidung verunmöglichen, wird der zweite Wahlgang ohne die sich noch im Rennen befindenden Kandidaten abgehalten.

Bezüglich der Zeitvorgaben gilt folgende Grundregel. Beim Ertönen des Gongs kann der Präsentierende den Satz beenden. Wünschen mehr als die Hälfte der Zuhörer, dass dieser die Ausführungen als gesamtes beendet, darf leicht überzogen werden. Ansonsten sollen die Zeitvorgaben strikte eingehalten werden.

Matches/Heads-up:

Bei diesen Matches geht es darum, dass drei Punkte ausgeführt werden sollen, welche andernfalls wohl nicht angeschnitten werden würden. Es sind dies:

- Sicherheit allgemein: Welche Gefahren lauern bei dieser Reise?
- Weiterbildung: Was können die VMÖler von dieser Reise lernen / mitnehmen?
- Teamgeist: Inwiefern trägt diese Reise zum Zusammenhalt der VMÖ-Mitglieder bei?

Diese drei Punkte sollten vorgängig evaluiert werden, damit fehlerfrei präsentiert werden kann.

Wahlverfahren im Detail:

Verfahren/Punkte									
Präsentation Negativwahl: -3 Punkte für schlechteste Idee -2 P. für zweischlechteste -1 P. für drittsschlecht.	Geheime Abstimmung mittels Los in entsprechend Box (-3 Box, -2Box, -1Box). Es werden nur die zwei Verlierer bekannt gegeben (ohne Punkteangabe um die Ehre zu schützen).								
Preis/Leistung Negativwahl: Negativ-Punkte werden für zwei Dinge vergeben: 1.) Detaillierungsgrad 2.) Preis/Leistung * Die Punkte für das Preis-Leistungsverhältnis werden doppelt gewertet. -2 für schlechteste verbleibende Idee -1 für zweitschlechteste verbleibende Idee	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Detaillierungsgrad</th> <th>Preis/Leistung</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Wertung * 1</td> <td>Wertung * 2</td> </tr> <tr> <td>-2 * 1 = -2</td> <td>-2 * 2 = -4</td> </tr> <tr> <td>-1 * 1 = -1</td> <td>-1 * 2 = -2</td> </tr> </tbody> </table> Geheime Abstimmung nach gleichem Verfahren wie Präsentationsrunde. Nur die beiden Ausscheidenden werden bekannt gegeben (ohne Punkteangabe um die Ehre zu schützen).	Detaillierungsgrad	Preis/Leistung	Wertung * 1	Wertung * 2	-2 * 1 = -2	-2 * 2 = -4	-1 * 1 = -1	-1 * 2 = -2
Detaillierungsgrad	Preis/Leistung								
Wertung * 1	Wertung * 2								
-2 * 1 = -2	-2 * 2 = -4								
-1 * 1 = -1	-1 * 2 = -2								
Matches/Heads-up Für jedes Match können pro Wähler 4 Punkte vergeben werden. Dabei kann entschieden werden zwischen 4:0 oder 3:1, 2:2 für einen Fighter oder 2:2. Je klarer der „Sieg“, desto mehr Punkte erhält die favorisierte Idee.	Tableau: Topf 1 = A, B, C Topf 2 = D, E, F Matches 1: A vs. D, B vs. E, C vs. F Matches 2: A vs. E, B vs. F, C vs. D Matches 3: A vs. F, B. vs. D, C vs. E Die sechs verbleibenden Kandidaten erhalten per Los einen Buchstaben zugeteilt und spielen die Matches gemäss Tableau. Die TN müssen das Thema pro Match vor Beginn des Turniers bekannt geben. Die Reihenfolge ist frei wählbar. Bsp. für A: <table border="1"> <tbody> <tr> <td>Match 1 vs. D</td> <td>Sicherheit</td> </tr> <tr> <td>Match 2 vs. E</td> <td>Teamgeist</td> </tr> <tr> <td>Match 3 vs. F</td> <td>Weiterbildung</td> </tr> </tbody> </table>	Match 1 vs. D	Sicherheit	Match 2 vs. E	Teamgeist	Match 3 vs. F	Weiterbildung		
Match 1 vs. D	Sicherheit								
Match 2 vs. E	Teamgeist								
Match 3 vs. F	Weiterbildung								
Hoffnungsrunde Positivwahl: + 2 für beste Idee + 1 für zweitbeste Idee	Abstimmung mit Zetteln. Anschliessend ist das Kommunizieren der eigenen Wahl ausdrücklich erlaubt. Die Abstimmung mit Zetteln wird durchgeführt, um taktische Manöver einzudämmen.								
Diskussionsrunde Positivwahl: Jeder Wähler verteilt folgende Punkte: +3 bester Vorschlag +2 +1 +0 schlechtester Vorschlag	Abstimmung mit Zetteln. Anschliessend ist das Kommunizieren der eigenen Wahl ausdrücklich erlaubt. Die Abstimmung mit Zetteln wird durchgeführt, um taktische Manöver einzudämmen.								



Verein VMÖ

Visionäri Münschter Ökognomae



BÄRN

Fragerunde Positivwahl: Jeder Wähler verteilt folgende Punkte: +2 bester Vorschlag +1 +0 schlechtester Vorschlag	Abstimmung mit Zetteln. Anschliessend ist das Kommunizieren der eigenen Wahl ausdrücklich erlaubt. Die Abstimmung mit Zetteln wird durchgeführt, um taktische Manöver einzudämmen.
Finales Feuerwerk Abstimmung nach einfachem Mehr. Wer 6 Stimmen für sich gewinnen kann, hat die Wahl gewonnen.	Einfaches Mehr (6 Stimmen) ist bei offener Abstimmung erforderlich. Bei einem Unentschieden entscheidet das Los! (Begründung Los-Entscheid: Gerade weil dies der finale Schritt ist, soll das Glück entscheiden falls die Gruppen gespalten sein sollte! Abstimmung mit Zetteln!

Reiseorganisation:

Vor der Wahl der Reisedestination wird darüber abgestimmt (einfaches Mehr), wie diese organisiert werden soll. Es stehen zwei Vorschläge zur Debatte:

- > Vorschlag A: Die Verlierer aus der 1. Runde (zwei TN) werden automatisch zu den Mitorganisatoren.
- > Vorschlag B: Der Gewinner kann sich sein Team frei zusammenstellen

Sollte die Reise aus Gründen wie höherer Gewalt (Unwetter, Krisen, ...), veränderter Rahmenbedingungen oder schlechter Vorabklärung (z.B. höhere Preise) des Organizers ins „Wanken“ geraten, muss gehandelt werden. Sollte solch ein Fall eintreten, wird abgestimmt (einfaches Mehr): Entweder wird an der Reise festgehalten (im Wissen der veränderten Parameter) oder der zweitbeste Reisevorschlag wird umgesetzt. Deshalb wird der zukünftige Gewinner bereits jetzt angehalten, die Reiseplanung so bald wie möglich in Angriff zu nehmen.

Allgemeines:

Um das Wahlverfahren anschliessend auszuwerten, wird nach der ersten Runde eine geheime Rangliste von jedem Teilnehmer erstellt. Diese wird vorerst von den TN verwahrt und nur zu Informationszwecken benützt. Am Schluss soll die Liste Aufschluss darüber geben, ob das Verfahren die Wahl verändert hat.

Als Kampfrichter und letzte Instanz in diesem Verfahren gilt der Präsident des Vereins, nachdem das Wahlverfahren vom Verein abgesegnet wurde (keine Änderungsanträge innerhalb gesetzter Frist).

Der Präsident des VMÖ

Stefan Stuker