

## **Durchführungsbestimmungen für die Kreisranglisten**

(Beschlissen vom Kreistag am 24.06.2014)

### **1. Konkurrenzen/Teilnehmerkreis:**

Einzelwettbewerbe Damen, Herren offen, Herren bis Q-TTR 1500, Mädchen, Schülerinnen A, B und C, Jungen, Schüler A, B und C

### **2. Zugang zu den Kreisranglisten:**

a) Freie Meldung durch die Vereine

b) Spielerinnen und Spieler, die bereits einen persönlichen Startplatz bei den Bezirks- oder Landesranglisten erhalten haben sind in der jeweiligen Konkurrenz auf Kreisebene nicht startberechtigt!

### **3. Austragungssystem:**

Spielsystem: Siehe Extrablatt „Spielsysteme“.

Es wird in allen Konkurrenzen auf drei Gewinnsätze gespielt.

### **4. Durchführungsqualität:**

Das Extrablatt „Qualitätsanforderungen für die Durchführung“ ist zu beachten. Bei Missachtung einzelner Punkte ist ggf. eine Kürzung des Organisationskostenzuschusses fällig.

### **5. Teilnehmerbeitrag:**

Die Teilnehmerbeiträge sind bereits über den Mitgliedsbeitrag abgegolten.

### **6. Organisationskostenzuschuss:** Der Kreisverband überweist dem Durchführer nach ordnungsgemäßer Durchführung der Veranstaltung einen Organisationskostenzuschuss in Höhe von 250 Euro. Außerdem übernimmt der Kreisverband die Beschaffung und Kosten sämtlicher Preise.

### **7. Durchführung:**

Nach Sichtung der eingegangenen Bewerbungen erfolgt freihändige Vergabe durch Kreissportwart und Kreisjugendwart.

## Qualitätsanforderungen für die Durchführung

- Der Durchführer übernimmt den Anmeldevorgang, die Startgeldabrechnung, die Turnierleitung und richtet eine Cafeteria ein. Außerdem erstellt er eine vollständige Ergebnisübersicht.
- Der Kreisverband übernimmt die Erstellung und Versendung der Ausschreibung, die Beschaffung der Medaillen für die Sieger, die Eingabe der Ergebnisse in click-tt und die Information der Presse.
- Lasst euch nicht auf Doppelstarts ein. Jeder darf nur eine Konkurrenz mitspielen.
- Sammelt von jedem Startgeld ein und lasst euch nicht auf Überweisungen ein oder so etwas. Wenn jemand sagt die Vereine zahlen, dann sollen sich die Leute das Geld beim Verein im Nachhinein wieder holen. Quittungen solltet ihr vorbereitet haben.
- Die nach Q-TTR 4 bis 8 Stärksten (je nach Gruppenanzahl) werden gesetzt!
- Bitte macht schön präsentierte Siegerehrungen mit Podest und Spielunterbrechung in der Halle, so dass die Aufmerksamkeit Aller bei der Siegerehrung ist. Wenn es sich andeutet, dass mehrere Konkurrenzen zu ähnlichen Zeiten fertig werden, dann wartet kurz ab und führt dann eine Sammelsiegerehrung durch. Prinzipiell können die aber immer direkt nach den Finalspielen durchgeführt werden, da ja nichts weiter vorbereitet werden muss. Das ist der große Vorteil durch den Urkundenverzicht.
- Gebt niemandem der vorzeitig (vor der Siegerehrung) abreist irgendwelche Preise raus. Nur wer an der Siegerehrung teilnimmt hat Anspruch auf seine Preise und auf das Weiterkommen zum Bezirks-Wettbewerb. Ihr könnt die "Schuld" voll auf den Kreis schieben, wir stehen dazu und werden das jedem gegenüber vertreten.
- Bitte gebt bei der Begrüßung schon bekannt, dass in allen Jugendkonkurrenzen die beiden Finalisten sich zur Bezirksvorrangliste qualifizieren - ebenso in den offenen Erwachsenenklassen.
- Bitte beachtet die Hinweise auf dem Extrablatt „Spielsysteme“

## Spielsysteme

Vorgabe der Spielsysteme in Abhängigkeit von der Teilnehmerzahl.

### **Einzelwettbewerb**

Teilnehmerzahl	Spielsystemsystem	Runden
1-2 Spieler	Absage der Konkurrenz! Die gemeldeten Spieler erhalten eine Einladung zur Bezirksmeisterschaft.	0
3 bis 9 Spieler	Eine einzige große Gruppe Jeder gegen Jeden	3-9
10 Spieler	2 5er Gruppen. Anschließend spielen in einer neuen 4er Gruppe die beiden Erstplatzierten aus Gr. A und aus Gr. B die Plätze 1-4 aus. Die Ergebnisse aus den ersten Gruppen werden mitgenommen. Analog wird mit den Gruppendritten und –vierten verfahren, die Rang 5-8 ausspielen. Die beiden Gruppenfünften spielen im direkten Vergleich Rang 9 und 10 aus.	7
11 Spieler	Eine 5er und eine 6er Gruppe. Anschließend spielen in einer neuen 6er Gruppe die drei Erstplatzierten aus Gr. A und aus Gr. B die Plätze 1-6 aus. Die Ergebnisse aus den ersten Gruppen werden mitgenommen. Analog wird mit den Gruppendritten bis -sechsten verfahren, die Rang 7-11 ausspielen.	8
12 Spieler	Drei 4er Gruppen. Anschließend spielen in einer neuen 6er Gruppe die beiden Erstplatzierten jeder Gruppe die Plätze 1-6 aus. Die Ergebnisse aus den ersten Gruppen werden mitgenommen. Analog wird mit den Gruppendritten und -vierten verfahren, die Rang 7-12 ausspielen.	7
13 bis 15 Spieler	Drei 5er Gruppen. Anschließend spielen in einer neuen 6er Gruppe die drei Erstplatzierten jeder Gruppe die Plätze 1-6 aus. Die Ergebnisse aus den ersten Gruppen werden mitgenommen. Analog wird mit den Gruppendritten und -vierten verfahren, die Rang 7-12 ausspielen. Die Gruppenfünften spielen in einer neuen 3er Gruppe Rang 13-15 aus.	9
16 Spieler	Vier 4er Gruppen. Anschließend spielen in der Endrunde um Platz 1-8 beiden Gruppenersten aus allen Gruppen in einer neuen 8er Gruppe. Ergebnisse aus den ersten Gruppen werden mitgenommen. Analog wird mit den Gruppendritten und -vierten verfahren, die um die Plätze 9-16 spielen.	9
17-20 Spieler	Vier 5er Gruppen. Anschließend spielen in der Zwischenrunde die beiden Gruppenersten aus Gruppe A in einer neuen 4er Gruppe gegen die beiden Gruppenersten aus Gruppe B. Ergebnisse aus den ersten Gruppen werden mitgenommen. Analog wird mit den Gruppen C und D verfahren. Die betroffenen Spieler spielen in dieser Zwischenrunde um die Plätze 1-8. Im selben verfahren spielen die Gruppendritten und –vierten in der Zwischenrunde um die Plätze 9 bis 16. Die beiden Erstplatzierten aus jeder Gruppe der Zwischenrunde um	9

	Platz 1 bis 8 spielen dann in einer neuen Vierergruppe um Rang 1-4. Die Ergebnisse werden wie immer mitgenommen. Analog wird mit den Gruppendritten und –vierten der Zwischenrunde um Rang 1-8 verfahren und um die Plätze 5 bis 8 gespielt. Dasselbe Verfahren gilt für die Zwischenrunde um die Plätze 9 bis 16. Die Gruppenfünften spielen in einer neuen Gruppe die Plätze 17 bis 20 aus.	
21-23 Spieler	Vier 5er oder 6er Gruppen. Anschließend wird mit den Gruppenersten bis –vierten verfahren wie im System für 17-20 Spieler. Die Gruppenfünften und – sechsten spielen im selben Verfahren die Plätze 17-24 aus.	9
24-32 Spieler	Acht 3er oder 4er Gruppen. Anschließend spielen die Gruppensieger der Gruppen A bis D in einer neuen Vierergruppe die Zwischenrunde um die Plätze 1-8 aus. Analog wird mit den Gruppen E bis H verfahren. Die Gruppenzweiten bis-vierten spielen im selben Verfahren die Zwischenrunden um Rang 9-16, 17-24 bzw. 25-32 aus. Die jeweils beiden Erstplatzierten jeder Zwischenrunde um die Ränge 1-8 spielen in einer neuen Vierergruppe die Endrunde um Rang 1-4 aus. Ergebnisse aus der Zwischenrunde werden mitgenommen. Die Gruppendritten und –vierten der Zwischenrunde um die Plätze 1-8 spielen analog die Endrunde um Rang 5 bis 8 aus. Im selben Verfahren werden aus den übrigen Zwischenrunden die Plätze 9 bis 32 ermittelt.	8
33-48 Spieler	Acht 5er und 6er Gruppen. Anschließend werden die Plätze 1-32 wie im System für 24 bis 32 Spieler ermittelt. Analog wird mit den Gruppenfünften- und -sechsten verfahren, die die Plätze 33 bis 48 ausspielen.	10

Mehr als 48 Spieler in einer Konkurrenz wäre Sensationsrekord. Wird nicht passieren. Wenn doch melde dich einfach bei mir, dann schreibe ich auch dafür noch ein System auf.

Weitere Regeln, die zu beachten sind:

- Bitte immer mindestens die vier stärksten Spieler (nach Q-TTR) setzen!
- Bei mehr als 4 Gruppen bitte versuchen jeden Gruppenkopf nach Q-TTR-Setzung zu ermitteln. Zu beachten ist dann, dass bei zum Beispiel 8 Gruppen in Gruppe A bis D die Setzplätze 1, 4, 5 und 8 die Gruppenköpfe sind, in Gruppe E bis H dann die Setzplätze 2, 3, 6 und 7.
- In jede Gruppe werden die Spieler in der Reihenfolge eingesetzt, die dazu führt, dass vereinsinterne Duelle als erstes ausgetragen werden
- Bei den nicht gesetzten Spielern ist darauf zu achten die Vereine auseinander zu lösen, so dass vereinsinterne Duelle möglichst wenig zu Stande kommen.