

## Durchführungsbestimmungen

### 1. Teilnehmer

- 1.1. Teilnehmer sind diejenigen, die durch ihre Vereine oder Clubs für dieses Turnier gemeldet wurden.
- 1.2. Startberechtigung nur mit Vorlage ordnungsgemäßer Spielpapiere. Spielerpass mit gültiger Beitragsmarke und gültiger Ranglistenkarte 2022/2023.  
Kann am Starttag der Nachweis der Startberechtigung nicht erbracht werden, ist eine Verwaltungsgebühr von 10 € zu entrichten und die fehlenden Dokumente zum Nachweis der Startberechtigung am Starttag sind innerhalb von 6 Tagen bei der spielleitenden Stelle einzureichen.
- 1.3. Sportkleidung ist einheitlich, Vereinstrikots oder neutrale Kleidung. (Jeans sind keine Sportkleidung)
- 1.4. Pro Teilnehmer muss eine Startgebühr mit der Meldung entrichtet werden. Entsprechender Zahlungseingang muss spätestens 30 Minuten vor Turnierbeginn bestätigt sein.
- 1.5. Alle Teilnehmer sowie Funktionäre, Trainer und anwesende Verantwortliche der Clubs und Verbände erklären sich uneingeschränkt mit der Veröffentlichung der von Ihnen gemachten Bildmaterialien einverstanden.

### 2 Disziplin

Es werden folgende Disziplinen ausgeschrieben:

- 4er-Team
  - Doppel ( Jugend je nach Meldung / Junioren je nach Meldung ) aus den Disziplinen Doppel und 4er Team mit Handicap
  - Einzel ( Jugend je nach Meldung / Junioren je nach Meldung ) aus den Disziplinen Doppel und 4er Team mit Handicap
  - Finale Top 32 als Wertung aus 4er Team, Doppel und Zwischenrunde mit Handicap bei der Jugend und Top 16 bei den Junioren.
- 2.1. Die in den Disziplinen Doppel, 4er-Team und Zwischenrunde erzielten Ergebnisse mit Handicap kommen in die Wertung. Sie dienen als Grundlage für die K.O. Runde 1 (Top 32 – Jugend - bzw. Top 16 - Junioren).
  - 2.2. Eine Auswechslung im Doppel und 4er-Teamwettbewerb ist nicht möglich!
  - 2.3. Doppel und 4er-Team dürfen nicht mit Jugendlichen und Junioren gemischt werden!

### 3. Spielmodus

Spielanzahl je Disziplin:

- |                                       |                  |
|---------------------------------------|------------------|
| - 4er-Team                            | – 4 Spiele       |
| - Doppel                              | – 4 Spiele       |
| - Zwischenrunde                       | – 2 Spiele       |
| - K.O. Runden (Haupt- und Trostrunde) | – 1 Spiel        |
| - Trostrunde (um Platz 1-2)           | - 2 Gewinnspiele |
| - Finale (um Platz 1-3, Hauptrunde)   | – 2 Gewinnspiele |

- 3.1. Die Bahnen für die Disziplinen 4er-Team und Doppel werden ausgelost.
- 3.2. In den Top 32 bzw. Top 16 werden die Bahnen nach dem vorgegebenen Bahnschlüssel verteilt. (1-32, 2-31, 3-30 usw.)
- 3.3 Die Verlierer der ersten K.O.-Runde spielen in der Trostrunde weiter. Die Trostrundenansetzungen werden in jeder Runde gelost. Der Gewinner der Trostrunde steigt in das Spiel um Platz 3 des Finales der Hauptrunde ein, d.h. tritt gegen den Gewinner der Hauptrundenpaarung im Spiel um Platz  $\frac{3}{4}$  an.
- 3.4 Alle Spiele im 4er-Team, Doppel und Zwischenrunde werden auf einem Bahnpaar ohne Bahnwechsel in amerikanischer Spielweise gespielt.

### 4. Siegerermittlung

#### 4.1. Einzelwettbewerb:

- 4.1.1. Die direkten Gegner spielen auf einer Bahn. (K.O. Runde 1)  
ab K.O. Runde 2 spielen die direkten Gegner auf einem *Bahnpaar*.
- 4.1.2. Sieger bei der Jugend und Junioren ist die Spielerin/der Spieler, welche/r nach den K.O. Runden das Finalspiel - „2 Gewinnspiele ( Best of Three )“ gewinnt.

#### 4.2. Doppelwettbewerb:

- 4.2.1. Sieger im Jugend Doppel ist, welches nach 4 Spielen das höchste Pinergebnis mit Handicap erzielt hat.
- 4.2.2. Sieger bei den Junioren ist das Doppel, welches nach 4 Spielen das höchste Pinergebnis erzielt hat.

#### 4.3. 4er-Team:

- 4.3.1 Sieger im Jugend 4er-Team ist, welches nach 4 Spielen das höchste Pinergebnis mit Handicap erzielt hat.
- 4.3.2. Sieger bei den Junioren ist das 4er-Team, welches nach 4 Spielen das Höchste Pinergebnis erzielt hat.

#### 4.4. Pingleichheit:

- 4.4.1. Junioren ohne Handicap:

Bei Pingleichheit in den vorgenannten Disziplinen wird das Spiel um jeweils ein Feld verlängert (Roll - off), bis ein Sieger feststeht. Dies gilt auch bei einem erneuten Unentschieden.

4.4.2 Bei Pingleichheit mit Handycap:  
in den vorgenannten Disziplinen hat die Spielerin/der Spieler mit dem wenigsten Handicap gewonnen.

4.4.3 Jugend  
Bei Pingleichheit in den vorgenannten Disziplinen hat die Spielerin/der Spieler mit dem wenigsten Handicap gewonnen.

## 5. Meldungen

- 5.1. Das Meldeverfahren ist in der Ausschreibung festgelegt.
- 5.2. Die Kontrolle der Startberechtigung erfolgt durch eingeteilte Schiedsrichter anhand der Meldeliste und den vorgelegten Startpapieren.

**Änderungen vorbehalten!**