

Durchführungsbestimmungen für den Jugend-Vorgabepokal Gifhorn-Wolfsburg

Zeitpunkt

Der Jugend-Vorgabepokal wird einmal jährlich ab Beginn der Rückrunde der Punktspielsaison durchgeführt.

Die Endrunde wird nach Abschluss der Punktspiele im Mai oder Juni durchgeführt.

Mannschaftsmeldung

Alle Mannschaften, die teilnehmen wollen, haben sich bis zum 31.12. per E-Mail beim Spielleiter anzumelden.

Austragungsmodus

Gespielt wird im einfachen KO-System, nach dem Raster des Auslosungsbogens.

Die unterlegene Mannschaft scheidet aus dem Wettbewerb aus.

In der ersten Runde hat die klassentiefere Mannschaft Heimrecht.

Bei den folgenden Runden wird das Heimrecht nach Möglichkeit gewechselt und bei Gleichheit durch die spielleitende Stelle ausgelost. Die Heimmannschaft steht im Click-TT an erster Stelle.

Spielsystem und Mannschaft

Der Pokal wird im Schwedischen Liga-System (9 Einzel + 1 Doppel) bis zum 6. (Sieg-)Punkt gespielt.

Die Spiele werden über drei Gewinnsätze gespielt.

Es können 3 bis 5 Spieler/innen eingesetzt werden, von denen jeweils drei in den Einzelspielen eingesetzt werden dürfen.

Die Reihenfolge der drei Einzelspieler/innen ist frei wählbar.

Das Aufschlagsrecht wird per Los entschieden.

Die Durchführung der Spiele erfolgt nach der Wettspielordnung des DTTB, soweit keine Sonderregeln festgelegt wurden.

Ersatzspieler

Ersatzspieler können unbegrenzt eingesetzt werden.

Ersatzspieler können auch aus ausgeschiedenen, sowie aus unteren Mannschaften, die nicht am Pokalwettbewerb teilnehmen, eingesetzt werden.

Terminabsprache

Terminabsprachen werden zwischen den Mannschaftsführern getätigt.

Jede Spielrunde hat einen offiziellen Endtermin, der immer Sonntags, 10:00 Uhr angesetzt ist.

Die Heimmannschaft hat dem Gastverein innerhalb von 7 Tagen mindestens 2 Spieltermine vorzuschlagen!

Sollte keine Einigung erzielt werden, ist der Spieltermin automatisch am vorgegebenen Endtermin.

Der neue Spieltermin ist mir sofort mitzuteilen, damit ich ihn in click-TT eingeben und genehmigen kann!

Die Kontaktdaten findet ihr, wie von den Punktspielen gewohnt, bei click-TT.

Bei größeren Problemen ist die spielleitende Stelle zu informieren.

Entscheidungsdoppel

Endet ein Spiel am Ende 5:5 unentschieden, ist ein Entscheidungsdoppel zu spielen.

Hierbei ist jeweils ein neues Doppel zu bilden.

Die Hereinnahme eines Spielers, der an dem betreffenden Spiel nicht teilgenommen hat, ist für das Entscheidungsdoppel nicht möglich.

Vorgaberegulung

Treffen Spieler aufeinander, die eine zu hohe QTTR-Differenz aufweisen, wird der Spielstärken-Unterschied durch eine Vorgabe ausgeglichen.

Wie schon in den vergangenen Jahren wird die Vorgabe mit Minuspunkten für den stärkeren Spieler vergeben.

Beide Spieler müssen so wie bei den Punktspielen 11 „+Punkte“ pro Satz erkämpfen.

Der schlechter eingestufte Spieler beginnt immer mit 0 Punkten.

Die Vorgabe richtet sich nach dem QTTR-Wert vom 11.12.19

Jede Mannschaft ist verpflichtet einen Ausdruck der QTTR-Werte ihrer Spieler vom 11.12.19 vor Spielbeginn vorzulegen.

Besitzt ein Spieler noch keinen QTTR-Wert, wird er vom Spielleiter eingestuft.

Tabelle :

QTTR-Differenz: >70 = 0 Punkte gegen -4 Punkte

QTTR-Differenz: >105 = 0 Punkte gegen -5 Punkte

QTTR-Differenz: >140 = 0 Punkte gegen -6 Punkte

QTTR-Differenz: >175 = 0 Punkte gegen -7 Punkte

QTTR-Differenz: >210 = 0 Punkte gegen -8 Punkte

QTTR-Differenz: >245 = 0 Punkte gegen -9 Punkte

QTTR-Differenz: >280 = 0 Punkte gegen -10 Punkte

QTTR-Differenz: >315 = 0 Punkte gegen -11 Punkte

QTTR-Differenz: >350 = 0 Punkte gegen -12 Punkte

Einzel

Beispiel:

Spieler 1 mit QTTR-Wert 1230 spielt gegen Spieler 2 mit QTTR-Wert 1520.

Die Differenz beträgt 290 Punkte. Spieler 2 beginnt somit mit -10:0 je Satz (da mehr als 280, aber weniger als 350 Punkte Differenz).

Vorgaberegulung im Doppel

Die Vorgabe im Doppel richtet sich jeweils nach den QTTR-Besseren eines Doppels.

Beispiel:

Doppel 1 mit den QTTR-Werten 1450/1350 spielt gegen das Doppel 2 mit den

QTTR-Werten 1530/1110. Die Vorgabe errechnet sich demnach zwischen den

Spielern mit den QTTR-Werten 1450 und 1530. Das Doppel 2 startet somit mit -4:0 je

Satz (Differenz 80 Punkte).

Ergebniseingabe

Der Spielbericht ist, wie von Punktspielen gewohnt, vom Heimverein in click-TT einzugeben.

Grundsätzlich ist der Spielbericht bis zum darauf folgenden Tag einzugeben.

Der Spielbericht in Papierform ist mir nur nach Aufforderung oder bei Protest zuzuschicken.

Spielberichtseingabe bei Click-TT

Aufgrund unseres besonderen Spielmodus, den es offiziell nicht gibt, müssen wir das System Click-TT in 2 Fällen "austricksen":

1) Click-TT kennt keine Minus. Das heißt wenn der höherklassige Spieler in einem Satz den Minus-Bereich nicht verlässt, muss eine 0 eingegeben werden.

2) Das eventuelle Entscheidungsdoppel muss in folgender Form unter "Bemerkungen" eingetragen werden:

D3-D3: *Spieler D1 / Spieler D2 – Spieler D1 / Spieler D2* 1.Satz -:- / 2.Satz -:- / 3.Satz -:- / 4.Satz -:- / 5.Satz -:- / Sätze -:- / Spiele -:- Endergebnis: -:- Gewinner: *Mannschaft*

Leider wird in diesem Fall das Spielergebnis weiterhin als 5:5 angezeigt.

Jeder Interessierte muss den Spielbericht öffnen und unter Bemerkungen den Sieger nachlesen.

Endrunde und Preise

Die vier Mannschaften, die das Halbfinale erreicht haben, spielen das Halbfinale, Spiel um Platz 3 und das Finale an einem Tag und an einem Ort aus.

Alle Endrundenteilnehmer bekommen Pokale und Urkunden.

gez. Jannik Weps

