



Leitfaden für die Ausrichtung von Turnieren

Turnierphasen

Vorbereitungsphase

In der Vorbereitungsphase werden die Tische und Netze aufgebaut. Die Tische müssen mit einer Netzlehre ausgemessen werden. Pro Tisch liegen 2 ***Bälle bereit. Am Ende der Vorbereitungsphase sind

- die Tische sind aufgebaut.
- die Netze sind ausgemessen
- liege alle Unterlagen für die Turnierleitung vor
- liegen alle Materialien bereit (Bälle, Stifte, Becher, Spielzettel, Formulare etc.)

(Siehe hierzu das Dokument „Aufgaben bei der Ausrichtung von Turnieren“)

Startphase

Die Startphase beginnt 60 Minuten vor Turnierbeginn mit der Anmeldung der Spieler. Alle Vorbereitungen für das Turnier sind abgeschlossen.

Anmeldungen

- Startgeld kassieren
- Name und Verein in die Anmeldeliste eintragen.
- Spieler muss
 - In der Leistungsliste der jeweiligen Klasse geführt sein.
 - oder als Aufsteiger qualifiziert sein.
 - oder in der untersten Klasse antreten und in der aktuellen Spielberechtigungsliste aufgeführt sein.
 - oder auf einem Mannschaftsmeldeformular
- Bei Jugendturnieren der untersten Klasse muss bei den Teilnehmern, die noch nicht in der Leistungsliste geführt werden das **Geburtsdatum** eingetragen werden.
- Abschluss der Anmeldung: spätestens 20 Minuten vor Turnierbeginn



Leitfaden für die Ausrichtung von Turnieren

Modus festlegen

Entsprechend der Teilnehmerzahl wird der Modus festgelegt. Bei Halbfinale/Viertelfinale in der Hauptrunde wird Platz 3 nicht ausgespielt.

Eine Liste mit Vorschlägen für den anzuwendenden Modus gibt es im Dokument „*Spielsysteme für Turniere*“. Bei allen Spielsystemen wird darauf geachtet, dass es keine 3er-Gruppen gibt.

Auslosung der Gruppen

Bei der Auslosung ist nach der Leistungsliste zu setzen. Pro Gruppe wird ein Spieler gesetzt. Gruppe 1 erhält den ersten gesetzten Spieler, Gruppe 2 den 2. usw.

Auslosungen von Turnieren mit Leistungslistenwertung werden von jeweils einem Jugendausschuss-Mitglied beobachtet. Die Auslosung beginnt mit der Setzung.

Spieler/innen eines Vereins müssen gleichmäßig in die Gruppen verteilt werden.

Enthält eine Gruppe mehrere Spieler/innen eines Vereins, so müssen diese möglichst früh aufeinandertreffen (also in der ersten Runde Spiel 1-4 oder 2-3).

Findet bei einem Turnier im Gruppensystem die Endrunde im einfachen KO-System statt, so erfolgt die Auslosung der Endrunde nach Abschluss der Gruppenspiele am Spielort (Siehe unten).

Die Auslosung ist öffentlich und muss den anwesenden Vereinsvertretern vorher angekündigt werden. (Also ausrufen „Wir losen jetzt die Gruppen aus!!!“)

Gesetzt werden die Vorrunden-Gruppenersten nach Leistungsliste. Setzungskriterien sind - soweit möglich - in folgender Reihenfolge zu beachten:

1. Vereinszugehörigkeit.
2. Aufsteiger sollten in der neuen Klasse nicht in die gleiche Gruppe gelost werden.
3. Bei jeder Auslosung muss stets das Zufallsmodell gewählt werden, das allen Varianten die gleiche Wahrscheinlichkeit bietet.

Losverfahren

Es eignet sich ein Würfel zum Losen. Wenn für einen Spieler z.B. 2 Gruppen in Frage kommen, entscheiden die Zahlen 1-3 für Gruppe 1 und die Zahlen 4-6 für die Gruppe 2. Immer vorher laut vor dem Würfeln ansagen, wie die Entscheidung gefällt wird.

1. Spieler setzen
2. Aufsteiger. Die Aufsteiger werden in verschiedene Gruppen gelost.
3. Vereinszugehörigkeit. Bei Vereinen mit mehreren Spielern, werden diese nacheinander in verschiedene Gruppen gelost
4. Alle verbleibenden Spieler werden in die freien Gruppenplätze gelost.

Spielzettel schreiben

Wenn die Gruppen feststehen, werden alle Spielzettel geschrieben. Bei vielen Gruppen kann auch zunächst nur die erste Runde geschrieben und bereits angesetzt werden. Während der ersten Spiele werden dann die restlichen Spielzettel geschrieben. Auf dem Spielzettel werden die Namen der Spieler, die Gruppe sowie die Kodierung des Spiels (1-4, 2-3 etc.) notiert. Alle Spielzettel werden in der vorgesehenen Reihenfolge auf die Gruppentzettel gelegt.



Leitfaden für die Ausrichtung von Turnieren

Begrüßung

Die Teilnehmer, Betreuer, Eltern und Zuschauer werden begrüßt. bei der Begrüßung

- wird der Ablauf des Turniers erklärt (Becher, Spielzettel, Namen des Gewinners schreiben etc.)
- werden die Gruppen vorgelesen
- wird angesagt, wieviele Teilnehmer aufsteigen werden

Spielphase

1.Vorrunde

Die Spielphase beginnt direkt nach der Begrüßung mit dem Aufruf der ersten Spiele. Die erste Runde kann komplett angesetzt werden (jeweils 2 Spiele pro Gruppe)

Ausgabe Spielbecher:

1. Becher Stift, Spielzettel und Ball werden am Ausgabepplatz bereitgestellt.
2. Spiel auf Gruppenszettel mit — markieren
3. Die Gruppe, die Namen der Spieler sowie der Tisch werden angesagt. Die Tischnummer steht auf dem Becher. Die Namen und die Gruppe stehen auf dem Spielzettel

Nächste Ansetzung bestimmen

Zwischen Ausgabe und Rücknahme der Spielbecher wird das nächste mögliche Spiel herausgesucht. Auf dem Spielzettel dürfen keine Spieler stehen, die mit — markiert sind (spielen gerade). Bei der Ansetzung der Spiele ist darauf zu achten, dass alle Gruppen gleichmäßig abgespielt werden. Insbesondere die 4er und die 5er Gruppen sollen ungefähr gleichzeitig fertig werden.

Rücknahme Spielbecher:

1. Sofort nächstes Spiel ansetzen (siehe Ausgabe Spielbecher)
2. Das Ergebnis in den Gruppenszettel eintragen
3. Den Spielzettel als „erledigt“ markieren
4. Den Spielzettel ablegen
5. Spiel auf Gruppenszettel mit + markieren

Zwischenergebnisse

Wenn Zeit vorhanden ist, kann der aktuelle Stand der Gruppenspiele kopiert und ausgehängt werden.

2.Hauptrunde

Nach Abschluss der Vorrunde sind die Ergebnisse in den Gruppen auszurechnen. Dabei empfiehlt es sich, die Probe zu machen.

Probe: Alle Sätze und alle Spiele aller Spiele werden zusammen gerechnet. Das Ergebnis muss das ausgeglichen sein (Es wurden genauso viele Spiele gewonnen wie verloren, dto bei den Sätzen)

Die Reihenfolge wird bestimmt durch

1. Anzahl gewonnene Spiele
2. Satz**differenz** (8:4 ist gleich 7:3)
3. Direkter Vergleich

Das Ergebnis der Gruppenspiele wird vorgelesen (alle Plätze). Gleichzeitig wird angekündigt, dass nun die Hauptrunde ausgelost wird.



Leitfaden für die Ausrichtung von Turnieren

Auslosung der Hauptrunde

Je nach Spielmodus muss das Hauptfeld gelost werden. Falls in der Hauptrunde Jeder gegen Jeden spielt, ist darauf zu achten dass

1. Die beiden Topgesetzten in der letzten Runde aufeinander treffen
2. Das Spieler aus einem Verein möglichst früh spielen

Setzung

Bei der Auslosung ist nach der Leistungsliste zu setzen, wenn die gesetzten Spieler ihre Setzung bestätigt haben. Ansonsten ist nach den Gruppenergebnissen zu setzen

Setzungskriterien sind - soweit möglich - in folgender Reihenfolge zu beachten:

1. Freilose sind zuerst auf die Gesetzten und Gruppenersten und sonst möglichst gleichmäßig im KO-Feld zu verteilen.
2. Gruppenerste nicht in der ersten Runde gegeneinander spielen lassen.
3. Spieler, die bereits in der Vorrunde gegeneinander gespielt haben, in verschiedene Hälften losen.
4. Vereinszugehörigkeit.

Auslosungen von Turnieren mit Leistungslistenwertung werden von jeweils einem Jugendausschuss-Mitglied beobachtet. Die Auslosung beginnt mit der Setzung.

Die Auslosung ist öffentlich und muss den anwesenden Vereinsvertretern vorher angekündigt werden. (Also ausrufen „Wir losen jetzt die Hauptrunde aus!!!“)

Losverfahren

Es eignet sich ein Würfel zum Losen. Wenn für einen Spieler z.B. 2 Plätze in Frage kommen, entscheiden die Zahlen 1-3 für Platz 1 und die Zahlen 4-6 für Platz 2. Immer vorher laut vor dem Würfeln ansagen, wie die Entscheidung gefällt wird.

Spielzettel schreiben

Wenn die Paarungen feststehen, werden alle Spielzettel geschrieben. Auf dem Spielzettel werden die Namen der Spieler sowie das Spiel („Viertelfinale 1“).

Wenn die Hauptrunde im Modus „Jeder gegen Jeden“ gespielt wird, wird beim Aufschreiben der Spielzettel wie in der Vorrunde verfahren.

Die Spiele werden angesetzt sobald die Spielzettel geschrieben sind.

Turnierende

Das Turnier endet mit dem Finale bzw. der letzten Runde der Gruppenspiele. Der 3. Platz wird nicht ausgespielt.

Nach dem Finale werden die Urkunden für die Plätze 1-3 (4 Urkunden) geschrieben.

Es findet eine Siegerehrung statt. Die Platzierungen werden vorgelesen. Die Spieler erhalten ihre Urkunden und Preise.

Falls die Platten stehen bleiben (Folgeturnier am nächsten Tag) werden die Netze entspannt.