

Spielsysteme Ranglisten Kreis Niederrhein

1. Vorranglisten und Zwischenranglisten

Die Vor- und Zwischenranglisten werden in Gruppen gespielt. Die Gruppengröße wird je nach Teilnehmerzahl in der Regel 5 bis 8 Spieler betragen. In den Gruppen wird „Jede(r) gegen Jede(n)“ gespielt.

Die Gruppen werden vorrangig nach QTTR-Werten ausgelost, dabei wird auch nach Möglichkeit die Vereinszugehörigkeit berücksichtigt.

Es qualifizieren sich -abhängig von der Gesamtteilnehmerzahl und Freistellungen- die Gruppensieger und Gruppenzweiten oder die Gruppensieger, Gruppenzweiten und Dritten für die nächste Runde. Darüber hinaus hat der Kreisjugendausschuss die Möglichkeit Verfügungsplätze zu vergeben.

Die Wertung innerhalb der Gruppen erfolgt in Anlehnung an die neue bundeseinheitliche Wettspielordnung D7.5. (siehe Punkt 3)

2. Endranglisten

Die Endranglisten im Jugendbereich werde je nach gemeldeten Teilnehmern in unterschiedlichen Spielsystemen durchgeführt. Im Normalfall werden die Ranglisten im TOP 16 System gespielt.

TOP 16

Das TOP 16 Turnier wird in der Vorrunde in 4 Gruppen mit jeweils 4 Spielern gespielt. In den Gruppen wird „Jede(r) gegen Jede(n)“ gespielt. Die Gruppen werden nach aktuellen QTTR-Werten im „Schlangensystem eingeteilt. ausgelost. Dabei wird die Vereinszugehörigkeit nur dann berücksichtigt, wenn es die QTTR-Toleranz von 70 Punkten zulässt. Die Wertung innerhalb der Gruppen erfolgt in Anlehnung an die neue bundeseinheitliche Wettspielordnung D7.5. (siehe Punkt 3)

Die nachfolgenden Spiele werden im „Fortgesetzten K.-O.-System“ gespielt. Die Gruppenersten und Gruppenzweiten spielen die Plätze 1 bis 8 aus. Die Gruppendritten und Gruppenvierten spielen die Plätze 9 bis 16 aus. Dabei scheiden die Verlierer bestimmter Runden nicht aus, sondern spielen gegen die in der gleichen Runde unterlegenen Spieler um die entsprechenden Platzierungen des Gesamtfeldes. Auf diese Weise werden alle Platzierungen ermittelt.

Fortgesetztes K-O-System:

Plätze 1 - 8

Spiel 1

Gruppe A1
Gruppe D2

Spiel 5

Sieger 1
Sieger 2

Spiel um Platz 1

Sieger 5
Sieger 6

Spiel 2

Gruppe B2
Gruppe C1

Spiel 6

Sieger 3
Sieger 4

Spiel um Platz 3

Verlierer 5
Verlierer 6

Spiel 3

Gruppe A2
Gruppe D1

Spiel 7

Verlierer 1
Verlierer 2

Spiel um Platz 5

Sieger 7
Sieger 8

Spiel 4

Gruppe B1
Gruppe C2

Spiel 8

Verlierer 3
Verlierer 4

Spiel um Platz 7

Verlierer 7
Verlierer 8

Plätze 9 - 16

Spiel 1

Gruppe A3
Gruppe D4

Spiel 5

Sieger 1
Sieger 2

Spiel um Platz 9

Sieger 5
Sieger 6

Spiel 2

Gruppe B4
Gruppe C3

Spiel 6

Sieger 3
Sieger 4

Spiel um Platz 11

Verlierer 5
Verlierer 6

Spiel 3

Gruppe A4
Gruppe D3

Spiel 7

Verlierer 1
Verlierer 2

Spiel um Platz 13

Sieger 7
Sieger 8

Spiel 4

Gruppe B3
Gruppe C4

Spiel 8

Verlierer 3
Verlierer 4

Spiel um Platz 15

Verlierer 7
Verlierer 8

TOP 12 / TOP 10

Wenn die Meldungen in einer Spielklasse zwischen 9 und 12 Teilnehmern betragen, werden die Endranglisten im TOP 12 bzw. TOP 10 System gespielt.

Dort wird jeweils eine Vorrunde in zwei Gruppen „Jede(r) gegen Jede(n)“ gespielt. Die Gruppen werde nach aktuellen QTTR-Werten im „Schlangensystem“ eingeteilt. Dabei wird die Vereinszugehörigkeit nur dann berücksichtigt, wenn es die QTTR-Toleranz von 70 Punkten zulässt. Die Wertung innerhalb der Gruppen erfolgt in Anlehnung an die neue bundeseinheitliche Wettspielordnung D7.5. (siehe Punkt 3)

Die anschließende Endrunde wird auch in zwei Gruppen „Jede(r) gegen Jede(n)“ gespielt. Der Gruppensieger, Gruppenzweite und Gruppendritte spielen die Plätze 1 bis 6 aus. Die anderen Spieler ermitteln die Platzierungen 7 bis 9 bzw. 7 bis 12. Die Ergebnisse der Vorrunde werden jeweils übernommen.

TOP 8

Wenn die Meldungen in einer Spielklasse maximal 8 Teilnehmer betragen, werden die Endranglisten im TOP 8 System gespielt. In einer Gruppe „Jede(r) gegen Jede(n)“ werden die Plätze ausgespielt.

Die Wertung innerhalb der Gruppen erfolgt in Anlehnung an die neue bundeseinheitliche Wettspielordnung D7.5. (siehe Punkt 3)

3. Neue bundeseinheitliche Wettspielordnung D7.5

Für die Wertung in Gruppen im Individualspielbetrieb gilt folgende Reihenfolge:

- Größere Anzahl Pluspunkte
- Wenn diese gleich sind: Kleinere Anzahl Minuspunkte
- Wenn Plus- und Minuspunkte gleich sind: Größere Differenz zwischen gewonnenen und verlorenen Sätzen
- Wenn diese auch gleich ist: Größere Differenz zwischen gewonnenen und verlorenen Bällen
- Wenn diese auch gleich ist: Direkter Vergleich (Spielpunkt-, Satz- und ggf. Balldifferenz in dieser Reihenfolge)
- Ist auch dabei die Differenz der Bälle gleich, entscheidet das Los über die Reihenfolge der betroffenen Spieler