



SPIELORDNUNG ANLAGE IV SpO / WETTKAMPFBESTIMMUNGEN

§ 01

Wettkampffarten / Durchführungsebenen

(1) Wettkämpfe umfassen Meisterschaften, Turniere und Mannschaftsvergleiche/Länderspiele. Dabei werden Wettkämpfe auf folgenden Ebenen geregelt.

1. Internationale Wettkämpfe,
2. Wettkämpfe auf Bundesebene,
3. Wettkämpfe auf regionaler Ebene,

(2) Diese Wettkampfbestimmungen können auch auf Wettkämpfe der Landesverbände angewandt werden. Die Durchführung von „Exhibitions“/ Demonstrationswettkämpfen berührt diese Bestimmungen nicht.

§ 02

Turnierformen

Abschnitt 1

Knock - out – System (K.O.-System)

(1) Bei der Auslosung werden die Spieler/Paare in einen Turnierplan platziert, in welchem die zwei unmittelbar untereinander platzierten Spieler/Paare jeweils das Spiel austragen. (im Turnierplanbeispiel: A vs. B / C vs. D / E vs. F / G vs. H) Der Sieger rückt in die nächste Runde weiter, bis aus der Endrunde der Turniersieger hervorgeht. Die Verlierer scheiden aus dem Turnier aus.

Turnierplanbeispiel:

	1.Runde	2.Runde (Halbfinale)	3.Runde (Finale)	Sieger
A	_____			
B	_____	_____		
C	_____		_____	
D	_____	_____		
E	_____			_____
F	_____	_____		
G	_____		_____	
H	_____	_____		

(2) Wenn die Anzahl der Spieler/Paare 4, 8, 16, 32, 64 usw. beträgt, ist der Turnierplan passend (Vollzahl) gefüllt. Ist dagegen die Anzahl der teilnehmenden Spieler/Paare eine andere als eine Vollzahl, werden in der ersten Runde „Freilose“ als Rast vergeben.

(3) Die Freilose werden entsprechend der Setzliste an die gesetzten Spieler/Paare, beginnend mit Sitzplatz 1 bis zum letzten Sitzplatz vergeben. Gibt es mehr Freilose als Sitzplätze, werden die überzähligen Freilose im gleichen Verhältnis der unteren und oberen Hälfte des Turnierplanes zugeordnet. Ist die Anzahl der Freilose eine ungerade, erhält die obere Hälfte ein Freilos mehr als die untere Hälfte.

(4) Bei Turnieren, die nach den Bestimmungen der BWF ausgerichtet werden, sind die Regeln der BWF zu befolgen.

(5) Werden in den jeweiligen Durchführungsbestimmungen zu den Meisterschaften keine anderen Festlegungen getroffen, kann grundlegend wie folgt gesetzt werden:

- a) Turnierplan mit mindestens 64 Spielern/Paare = 16
- b) Turnierplan mit mindestens 32 Spielern/Paare = 8
- c) Turnierplan mit mindestens 16 Spielern/Paare = 4
- d) Turnierplan mit weniger als 16 Spielern/Paare = 4

(6) Das Platzieren der zu setzenden Spieler/Paare geschieht wie folgt:

- a) Sind zwei Spieler/Paare zu setzen, so ist der Platz 1 der Setzliste an den Anfang der oberen Hälfte und der Platz 2 der Setzliste am Ende der unteren Hälfte des Turnierplanes zu setzen.
- b) Sind vier Spieler/Paare zu setzen, so werden die Plätze 1 und 2 der Setzliste wie unter a) beschrieben gesetzt. Die Plätze 3 und 4 der Setzliste werden an den Anfang des zweiten Viertels und an das Ende des dritten Viertels gelost.
- c) Sind acht Spieler/Paare zu setzen, so werden die Plätze 1 bis 4 wie unter b) beschrieben gesetzt bzw. gelost. Die Plätze 5 bis 8 werden auf folgende Positionen im Turnierplan gelost:
 - an den Anfang des 2. Achtels
 - an den Anfang des 4. Achtels
 - an das Ende des 5. Achtels
 - an das Ende des 7. Achtels
- d) Sind 16 Spieler/Paare zu setzen, so werden die Plätze 1 bis 8 wie unter c) beschrieben gesetzt bzw. gelost. Die Plätze 9-16 der Setzliste werden auf folgende Positionen im Turnierplan gelost:
 - an den Anfang des 2. Sechzehntels
 - an den Anfang des 4. Sechzehntels
 - an den Anfang des 6. Sechzehntels
 - an den Anfang des 8. Sechzehntels
 - an das Ende des 9. Sechzehntels
 - an das Ende des 11. Sechzehntels
 - an das Ende des 13. Sechzehntels
 - an das Ende des 15. Sechzehntels

Abschnitt 2 Doppel - Knock - out - System (Doppel-K.O.-System)

- (1) In dieser Turnierform scheidet der Spieler/das Paar erst nach der zweiten Niederlage aus dem Turnier aus.
- (2) Bei Anwendung dieses Turniersystems ist die Anzahl der Spiele doppelt so groß wie beim einfachen K.O.-System.
- (3) Die Auslosung und das Setzen der Spieler/Paare erfolgt wie beim einfachen K.O.-System.
- (4) Der Turnierplan besteht aus einer Hauptrunde (Siegerseite) und einer Trostrunde (Verliererseite). Der Sieger der Hauptrunde wird wie beim einfachen K.O.-System ermittelt. Die Verlierer der Spiele der Hauptrunde wechseln auf die, durch Zahlen zu markierenden Positionen der Trostrunde und spielen so lange, bis das zweite Spiel verloren wird.
- (5) Das Finale wird vom Sieger der Hauptrunde und der Trostrunde ausgetragen. Der Sieger ist der Turniersieger.

Abschnitt 3 Poolsystem („Jeder gegen Jeden“)

- (1) In dieser Turnierform bestreiten die Spieler je nach Größe der Pools (Gruppen) mehrere Spiele, bevor sie aus dem Turnier ausscheiden bzw. nachdem alle Runden des Pools gespielt sind, die Turnierplatzierung feststeht.
- (2) Je nach Teilnehmerfeld können Pools mit drei, vier, fünf, sechs usw. Spielern gebildet werden. Bei ungeraden Teilnehmerzahlen hat ein Spieler immer eine Freirunde.
- (3) Setzen
 - a) Das Setzen erfolgt entsprechend einer Setzliste, die je nach Wettkampf durch bestimmte Personen / Personengruppen erstellt wird.
 - b) Wird nur in einer Gruppe gespielt, werden die beiden stärksten Spieler auf die Plätze 1 und 2 gesetzt.
 - c) Werden mehrere Pools gebildet, werden die stärksten Spieler jeweils auf Platz 1 in den Pools gesetzt. Sollen weitere Spieler gesetzt werden, so geschieht das jeweils auf Platz 2.

(4) Poolgrafik

	Teilnehmende Spieler bzw. Paare					Auswertung der Spiele			
	1	2	3	4	5	Spiele	Sätze	Punkte	Platz
1	XXX								
2		XXX							
3			XXX						
4				XXX					
5					XXX				

(5) Spielreihenfolge

Durch die nachfolgend genannte Ansetzung der Spielrunden wird sicher gestellt, dass in der letzten Runde die stärksten Teilnehmer gegeneinander spielen müssen.

- a) Pool mit 3 Teilnehmern (insgesamt 3 Spiele)
 - 1.Runde: 1 - 3
 - 2.Runde: 2 - Verlierer aus Runde 1
 - 3.Runde: 2 - Sieger aus Runde 1

- b) Pool mit 4 Teilnehmern (insgesamt 6 Spiele)
 - 1.Runde: 1 – 4 und 2 – 3
 - 2.Runde: 1 – 3 und 2 – 4
 - 3.Runde: 1 – 2 und 3 – 4

- c) Pool mit 5 Teilnehmern (insgesamt 10 Spiele)
 - 1.Runde: 2 – 5 und 3 – 4, 1 frei
 - 2.Runde: 1 – 5 und 2 – 4, 3 frei
 - 3.Runde: 1 – 4 und 2 – 3, 5 frei
 - 4.Runde: 1 – 3 und 4 – 5, 2 frei
 - 5.Runde: 1 – 2 und 3 – 5, 4 frei

- d) Pool mit 6 Teilnehmern (insgesamt 15 Spiele)
 - 1.Runde: 1 – 6 und 2 – 5 und 3 – 4
 - 2.Runde: 1 – 5 und 2 – 4 und 3 – 6
 - 3.Runde: 1 – 4 und 2 – 3 und 5 – 6
 - 4.Runde: 1 – 3 und 2 – 6 und 4 – 5
 - 5.Runde: 1 – 2 und 3 – 5 und 4 – 6

- e) Bei mehr als sechs Teilnehmern empfiehlt es sich, mehrere Pools zu bilden.

(6) Auswertung / Poolplatzierung

- a) Zur Ermittlung der Teilnehmerplatzierungen werden folgende Kriterien in folgender Reihung angewandt:
 - 1. Die Anzahl der gewonnenen Spiele.
 - 2. Die höherwertige Differenz nach Subtraktion der verlorenen von den gewonnenen Sätzen.
 - 3. Die höherwertige Differenz nach Subtraktion der verlorenen von den gewonnen Punkten.
 - 4. Die Entscheidung durch das Los.

Als höherwertige Differenz von Sätzen und Punkten gilt bei gleicher Differenz die höhere Anzahl der gewonnenen Sätze bzw. Punkte des Teilnehmers.

- b) Um den Turniersieger aus mehreren Pools zu ermitteln, werden Überkreuzspiele der jeweiligen Poolsieger und ggf. Poolplatzierten bzw. die Bildung von neuen Pools durchgeführt.
- c) Ebenso ist es möglich, die jeweiligen Poolsieger in ein Turnier im K.O.-System auf, zu vor festgelegte Positionen einzutragen.

ggf. Abschnitt 4

Österreichisches RLT-System

*Ergänzung erfolgt, wenn ANLAGE II SpO RANGLISTENSYSTEM u. RANGLISTENBESTIMMUNGEN
erstellt wurden.*