

Netzroller-Turnier 2019

Ziel und Zweck dieses Turniers ist es, allen Spielern die Möglichkeit zu bieten, einmal mit anderen Spielern als den Stammpartnern zu spielen. Das Turnier ist auch für Anfänger geeignet und ist für neue Mitglieder die beste Gelegenheit, Spielpartner kennen zu lernen.

Spielregeln:

- Es wird über zwei Gewinnsätze (mit Tie-Break, 3. Satz Match-Tie-Break) gespielt.
- Das Turnier erstreckt sich über drei Runden, von Mai bis September, so dass jeder Teilnehmer dreimal antreten muss.
- Für jede gespielte Begegnung erhalten die Spieler Punkte, deren Anzahl vom Ergebnis abhängig ist.
- Die Punkte werden nach folgendem Schema errechnet:

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Differenz der Spiele | 12 | 11 | 10 | 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | 0 | -1 | -2 | -3 |
| Punkte Gewinner | 30 | 29 | 28 | 27 | 26 | 25 | 24 | 23 | 22 | 21 | 20 | 19 | 18 | 17 | 16 | 15 |
| Punkte Verlierer | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |

Sonderpunkte

Sieg in zwei Sätzen: plus 3 Punkte

Sieg in drei Sätzen: plus 2 Punkte

Niederlage in zwei Sätzen: plus 0 Punkte

Niederlage in 3 Sätzen: plus 1 Punkt

- Nach jeder Runde wird gemäß der bisher erreichten Gesamtpunktzahl eine Rangliste ermittelt aus der sich die Spielpaarungen der nächsten Runde ergeben, d.h. der Erste spielt gegen den Zweiten, usw.
- Wer am Ende des Turniers die höchste Punktzahl erreicht hat, ist Gewinner.

Der Ablauf im Detail:

1. Die Spielpaarungen der ersten Spiele werden ausgelost.
2. Ab der zweiten Runde werden die Gegner wie oben beschrieben ermittelt.
3. Haben die Spieler die gleiche Punktzahl, entscheidet das Los über die Spielpaarung.
4. Spieler, die sich im Verlaufe des Turniers schon einmal gegenüberstanden, dürfen nicht ein zweites Mal aufeinandertreffen. (Ausnahme Play-off-Runde)
5. Bei den Herren und Damen (eventuell Doppelrunde) wird nach der 3. Runde eine Play-off-Runde der besten 8 bis zum Finale gespielt. D.h. die ersten 8 spielen den Netzrollersieger aus.
6. Alle Teilnehmer behalten die erspielte Punktzahl.
7. Sollten in der End-Rangliste Spieler über die gleiche Punktzahl verfügen, kann die Turnierleitung Entscheidungsspiele ansetzen.

Die Spieltermine werden von den Spielern in eigener Regie verabredet!

Am schwarzen Brett werden

- die Meldeliste ausgehängt, [Meldeschluss 12.05.2019 19.00 Uhr](#)
- die Liste der Spielpaarungen jeder Runde bekannt gegeben,
- das Spielresultat von den Spielern in die Liste eingetragen,
- die Rangliste nach jeder Runde ausgehängt,
- die Turnierregeln bekannt gegeben.

Turnierablauf:

| | Auslosung | Beginn | Ende |
|----------------------|------------------|---------------|-------------|
| 1. <i>Spielrunde</i> | 12.05.2019 | 13.05.2019 | 02.06.2019 |
| 2. <i>Spielrunde</i> | 02.06.2019 | 03.06.2019 | 07.07.2019 |
| 3. <i>Spielrunde</i> | 07.07.2019 | 07.07.2019 | 28.07.2019 |

Viertelfinale bis 25.08.2019

Halbfinale bis 13.09.2019

Finale am 14.09. oder 21.09.2019 wetterabhängig

Bitte beachten:

Die Spiele müssen innerhalb des für die jeweilige Runde vorgeschriebenen Zeitraums ausgetragen werden!
Eine Fristverlängerung kann nicht gewährt werden.

An Tagen, an denen auf unserer Anlage Mannschaftsspiele stattfinden, können keine Netzroller-Spiele ausgetragen werden!
Hierfür bitten wir um Verständnis.

Kann eine Spielpaarung im festgelegten Zeitraum nicht ausgetragen werden, ist die Turnierleitung zu informieren.
Der am Spielausfall „Unschuldige“ erhält 20 Punkte, der Spielpartner keine Punkte.
Erfolgt keine Meldung an die Turnierleitung, gehen beide Spieler ohne Punkte aus. Am Ende der jeweiligen Spielrunde nicht eingetragene Ergebnisse können nachträglich nicht gewertet werden.

Der Termin für die Siegerehrung wird durch Aushang im Clubhaus, im Mitteilungsblatt der Gemeinde Weingarten und, falls möglich in der Clubzeitschrift bekannt gegeben.

Wir hoffen auf rege Beteiligung, interessante Begegnungen und gutes Wetter.

Viel Spaß und Erfolg wünscht die Turnierleitung!