

WTB-Richtlinien 2024 für LK-Turniere

**Gültig für alle Altersbereiche (Senioren, Aktive, Jugend)
im Zeitraum 01.10.2023 bis 30.09.2024 [Stand: 16.11.2023]**

Verpflichtende Kriterien für die Abwicklung und Wertung von LK-Turnieren im Württembergischen Tennis-Bund e.V.

Leistungsklassen-Turniere im Württembergischen Tennis-Bund können ab 01.10.2023 von Vereinen weiterhin eigenverantwortlich geplant und durchgeführt werden.

Die Vereine sind verpflichtet, LK-Turniere nach den Tennisregeln der ITF, dieser WTB-Richtlinien, den DTB-Durchführungsbestimmungen zur LKO, der DTB-Turnierordnung, dem DTB-Verhaltenskodex, dem WTB-Ordnungskatalog und der WTB-Disziplinarordnung auszurichten.

Durch die Anmeldung eines Turniers nach Punkt 1 der Richtlinien werden die Turniere automatisch beim WTB zur Genehmigung vorgelegt – dies erfolgt über die Eingabe im internen Vereinsaccount. Der WTB prüft in Abstimmung mit den Bezirken den Inhalt der Anmeldung, nimmt gegebenenfalls bei Korrekturbedarf mit dem Veranstalter Kontakt auf und genehmigt anschließend das Turnier. Nach der Genehmigung wird das Turnier im WTB-Turnierkalender online veröffentlicht.

Für die Organisation bzw. Durchführung von LK-Turnieren empfehlen wir Personen, die über ein fundiertes Wissen im Bereich Turnierorganisation und über grundlegende Kenntnisse in den begleitenden Ordnungen und Regeln verfügen.

Für alle Turnierveranstalter stehen Informationen zum Thema „Organisation und Durchführung von LK-Turnieren“ online zur Verfügung (WTB-Homepage: Turniere – Turnierveranstalter).

1.) Turnieranmeldung

Eine Anmeldung von LK-Turnieren kann ausschließlich online über den internen Vereinsaccount erfolgen. Turnieranträge für die Freiluftsaison 2024 werden bis zum 01.03.2024 gesammelt und danach genehmigt. Turnieranträge für die Hallensaison 2024/25 werden bis zum 01.07.2024 gesammelt und anschließend genehmigt. Alle weiteren Turniere müssen mindestens sechs Wochen vor dem geplanten Meldeschluss des Turniers beantragt werden.

Ein LK-Turnier kann nur vom WTB und seinen Bezirken sowie von WTB-Mitgliedsvereinen nur innerhalb des Verbandsgebietes bzw. im Ausland (Antrag und Genehmigung durch den DTB erforderlich) veranstaltet werden und darf in der Regel einen Turnierzeitraum von max. sieben Tagen nicht überschreiten.

2.) Anmeldung von Teilnehmern

Die Anmeldung von Teilnehmern zu LK-Turnieren muss über das Tennis-Portal „mybigpoint“ erfolgen.

3.) Abmeldung von Teilnehmern

Die Abmeldung von Teilnehmern zu LK-Turnieren kann verpflichtend über das Tennis-Portal „mybigpoint“ vorgeschrieben werden. Wenn dies gewünscht ist, dann muss es in der Ausschreibung aufgenommen werden.

4.) Abwicklung des Turniers mit EDV

Das Turnier muss mit der Turniersoftware „nuTurnier“ (kostenlos im internen Vereinsaccount Reiter „Turniere“) durchgeführt werden.

5.) Nennschluss/Auslosung

Bei allen Turnieren gilt 23.59 Uhr als Nennschluss (Ausnahme: Turniere im Ausland). Die Auslosung darf frühestens ab 9 Uhr erfolgen.

6.) Zeitpunkt der Veröffentlichung der Auslosung mit Spielterminen

Zwischen der Veröffentlichung der Auslosung mit Spielterminen und dem ersten Turniertag muss mindestens ein vollständiger Kalendertag liegen (Ausnahme: Sign-in).

7.) Spielplanänderung

Bei einer Spielplanänderung sind die betroffenen Spieler unverzüglich telefonisch bzw. per E-Mail zu benachrichtigen.

8.) Ergebnismeldung

Der Veranstalter ist verpflichtet spätestens am ersten Werktag nach Beendigung des Turniers die Ergebnisse in nuTurnier einzutragen.

9.) Ergebniskorrektur

Sollte zwei Wochen nach dem Turnierenddatum (Status „abgeschlossen“) noch eine Ergebniskorrektur erforderlich sein, so ist diese Korrektur bzw. die betreffende Begegnung mit dem richtigen Ergebnis und der dazugehörigen Konkurrenz vom Veranstalter/OSR (nicht vom Spieler) an ressort3@wtb-tennis.de zu senden.

10.) Vorgehensweise bei Absagen bzw. nicht antreten von Teilnehmern nach der Auslosung

Sagt ein Spieler nach der Auslosung – egal aus welchem Grund – seine Teilnahme ab oder tritt zu einem Wettspiel im Turnierverlauf nicht an, so erhält er einen „n.a.“-Eintrag.

Falls es keine Nachrücker oder Lucky Loser gibt, d.h. der nichtangetretene Spieler im Tableau ersichtlich bleibt – muss der Turnierveranstalter im Bereich der Ergebniserfassung „n.a.“ („nicht angetreten“) eintragen.

Sollte es Nachrücker bzw. Lucky Loser geben, dann erhält der nichtangetretene Spieler eine Ausfall-Markierung auf der Zulassungsliste (gleichbedeutend mit einem „n.a.“-Eintrag).

Für die LK-Wertung: Das erste „n.a.“ innerhalb von 12 Monaten bleibt straffrei. Das zweite „n.a.“ wird mit 0,1 Aufschlag geahndet, das dritte „n.a.“ mit 0,3 und jedes weitere mit 0,5.

Wenn ein Spieler in einem Match aufgibt und zum nächsten Match nicht antreten kann, dann bitte im zweiten Match in der Ergebniserfassung „n.a. nach Aufg.“ eintragen – somit erhält der Spieler keinen „n.a.“-Eintrag in seinem LK-Portrait.

Wenn ein Spieler beim LK-Tagesturnier im Spiralmodus zum ersten Match nicht antritt, dann wird ein Ersatzspiel zwischen seinen beiden Gegnern angesetzt (eine andere Ansetzung oder Aufnahme eines Nachrückers ist nicht erlaubt). Sollte ein Spieler zum zweiten Match nicht antreten, wird kein Ersatzspiel angesetzt.

Wenn ein Spieler beim LK-Tagesturnier im Gruppenmodus zum ersten Match nicht antritt, dann wird aus einer 4er- eine 3er-Gruppe (jeder gegen jeden) erstellt. Tritt ein Spieler in einer 3er-Gruppe nicht an, so wird in den Begegnungen jeweils „n.a.“ eingetragen und die verbleibenden beiden Spieler bestreiten ein Match.

Bei LK-Tagesturnieren – egal ob im Spiral-, Leiter- oder Gruppenmodus – gibt es keine Nachrücker.

11.) Teilnehmerkreis/Zulassung/Vorgaben für LK-Wertung

KO-System bzw. Round Robin/Kästchen:

Die Anzahl der Teilnehmer eines LK-Turniers muss pro Konkurrenz im Hauptfeld aus mindestens drei Teilnehmern, die aus mindestens zwei verschiedenen Vereinen stammen, bestehen. Bei drei bis sieben Teilnehmern, die aus mindestens zwei verschiedenen Vereinen stammen, muss die Konkurrenz im Gruppenspiel-Modus (Round Robin/Kästchen) ausgetragen werden. Ab acht

Teilnehmern, die aus mindestens zwei verschiedenen Vereinen stammen, muss die Konkurrenz gemäß Ausschreibung durchgeführt werden.

→ Wenn diese Vorgaben nicht erfüllt werden, dann fließen die erzielten Ergebnisse nicht in die LK-Wertung der Teilnehmer ein.

LK-Tagesturniere im Spiral- oder Leitermodus:

Es kann ab drei Teilnehmern, die aus mindestens zwei verschiedenen Vereinen stammen, gespielt werden.

LK-Tagesturnieren im Gruppenmodus:

Es kann ab drei Teilnehmern, die aus mindestens zwei verschiedenen Vereinen stammen, gespielt werden. Einzige Ausnahme: bei fünf Teilnehmern ist der Gruppenmodus nicht möglich. Ein Wechsel zum Spiralmodus ist in diesem Fall nicht erlaubt – Lösungsmöglichkeiten: einen weiteren Teilnehmer per Wildcard aufnehmen oder nur vier Spieler, die aus mindestens zwei verschiedenen Vereinen stammen, auslosen.

Vereinsmeisterschaften und Einladungsturniere können nicht für die Leistungsklassenwertung herangezogen werden. Wenn eine Konkurrenz nur für bestimmte Leistungsklassen ausgeschrieben ist, dürfen auch nur Spieler mit der entsprechenden Leistungsklasse teilnehmen (Beispiel: Eine Konkurrenz ist mit der LK-Spanne 5,0 – 12,0 ausgeschrieben, dann darf ein Spieler mit LK 12,1 nicht daran teilnehmen (bindend ist die LK zum Meldeschluss); Ausnahme: Wildcard-Vergabe. Ein besserer Spieler (Bsp. LK 4,9) darf allerdings keine Wildcard für eine schlechtere LK-Spanne (LK 5,0 – 12,0) erhalten. Das gleiche gilt bei Spielern aus anderen Bezirken/Landesverbänden als den für das Turnier genehmigten (keine Wildcard möglich).

Alle Teilnehmer müssen Mitglied eines Vereins in den Mitgliedsverbänden des DTB und im Besitz einer ID-Nummer sein. Für alle Spieler ab dem Jahrgang U11 ist außerdem der Besitz einer LK verpflichtend.

Im Jugendbereich gelten folgende Festlegungen:

- a) Spieler des Jahrgangs U9 und jünger dürfen nicht teilnehmen.
- b) Spieler des Jahrgangs U10 dürfen in der U11 spielen. Bei Turnieren, die nach dem 30.06. eines Jahres enden, dürfen sie auch in der U12 spielen.
- c) Spieler des Jahrgangs U11 dürfen darüber hinaus auch in der U12, U13 und U14 spielen.
- d) Spieler des Jahrgangs U12 dürfen darüber hinaus auch in der U13, U14, U15 und U16 spielen.

Für die Teilnahme von Jugendlichen an Nachwuchs- und Aktiven-Konkurrenzen gilt § 6 Ziffer 2 und 3 der Turnierordnung des DTB.

Der Oberschiedsrichter darf selbst nicht am LK-Turnier teilnehmen.

12.) Annahme der Meldungen

Die Annahme der Meldungen erfolgt nach Spielstärke, d.h. nach Leistungsklasse (bei gleicher LK wird gelost). Alternativ können Turnierausrichter Meldungen auch nach Meldeeingang (Anmeldezeitpunkt) zulassen. Dies muss aber ausdrücklich in der Ausschreibung vermerkt sein, sodass die an diesem Turnier interessierten Spieler dies auch entsprechend berücksichtigen können. Fehlt dieser Hinweis, so gilt die Annahme der Meldungen nach Spielstärke (siehe erster Satz).

13.) Spielmodus / Turnierformate

Bei LK-Turnieren sind nur die Spielmodi

- KO-System (empfohlen mit Nebenrunde)
- Gruppenspiele (3er-/4er- oder 5er-Kästchen)
- Tagesturnierformat (Gruppenmodus/Spiralmodus/Leitermodus)

zulässig. Spezielle Turnierformate wie z.B. Mannschaftsturniere sind auf Anfrage möglich. Sollte ein Turnier in einem anderen Format/Modus gespielt werden, kann dies nicht für die LK-Wertung hinzugezogen werden.

14.) Ausschreibung

Für jedes Turnier muss eine Ausschreibung über das Ausschreibungstool im internen Vereinsaccount erstellt werden. Für den Inhalt einer Ausschreibung ist § 20 der DTB-Turnierordnung zu beachten. Übergangsphase bis 30.04.2024: Einreichung per E-Mail (Word, Excel etc.) an ressort3@wtb-tennis.de ebenfalls möglich.

15.) Oberschiedsrichter

Ein WTB-Oberschiedsrichter ist für die Durchführung des LK-Turniers verpflichtend. Falls auf mehreren Anlagen gespielt wird, muss auf jeder Anlage ein Oberschiedsrichter anwesend sein, der die Lizenz C-OSR oder eine höherrangige Lizenz besitzt. Bei LK-Tagesturnieren im „Spiralmodus“ können auch Personen mit der LK-Tagesturnier-Lizenz die Durchführung übernehmen. Vor Turnierbeginn ist mit dem Oberschiedsrichter/LK-Tagesturnier-Lizenz-Inhaber die Auslosung und Turnierdurchführung abzustimmen.

16.) Zählweisen

Bei LK-Turnieren ist nur die Zählweise zwei Gewinnsätze (bei 6:6 Tiebreak, dritter Satz als Match-Tie-Break bis 10 Punkte) zulässig.

17.) Gebühren

LK-Turniere unterliegen einer Genehmigungs- und Bearbeitungsgebühr.

Jugend-Wettbewerbe (Einzel): 3,- Euro pro Turnierteilnehmer

Aktive-/Senioren-Wettbewerbe (Einzel): 5,- Euro pro Turnierteilnehmer

Jugend-Wettbewerbe (Doppel): 2,- Euro pro Turnierteilnehmer

Aktive-/Senioren-Wettbewerbe (Doppel): 3,- Euro pro Turnierteilnehmer

Die Gebühr im Doppel wird nur fällig, wenn der Teilnehmer im selben Turnier an keiner Einzelkonkurrenz teilgenommen hat.

Die Genehmigungs- und Bearbeitungsgebühr wird per Lastschrift eingezogen.

18.) Bälle

Bei LK-Turnieren im Zeitraum 01.10.2023 bis 30.09.2024 darf nur die Ballmarke **HEAD WTB One** verwendet werden – andere Ballmarken dürfen von den Veranstaltern nicht verwendet werden.

Jedem Spieler müssen zu seinem ersten Match neue Bälle zur Verfügung gestellt werden. Danach hat der Spieler kein zwingendes Anrecht mehr auf neue Bälle bei diesem Turnier.

Bitte beachten Sie aber, dass die Qualität eines Turniers aus sportlicher Sicht auch von dem Einsatz der Turnierbälle abhängt.

19.) LK-Spannen:

Bei LK-Turnieren sind folgende LK-Spannen vorgeschrieben:

Aktive/Senioren	Jugend
A-Feld: LK 1,0 – 12,0	AK U12: LK 15,0 - 25,0
B-Feld: LK 10,0 -18,0	AK U14: LK 13,0 - 25,0
C-Feld: LK 16,0 - 25,0	AK U16: LK 11,0 - 25,0
	AK U18: LK 9,0 - 25,0

LK-Spannen können auf gesonderten Antrag kombiniert bzw. verändert werden.

Bei den Aktiven und Senioren kann die LK-Spanne auf LK 1,0 – 25,0 erweitert werden. Die Zulassung muss dann nach Meldeeingang erfolgen.

Damit jedoch alle Spieler die Möglichkeit haben, an LK-Turnieren teilnehmen zu können, werden kleinere LK-Spannen empfohlen (auch im Hinblick auf homogene LK-Gruppen).

20.) Zusammenlegung von LK-Spannen:

Sollten in einem Feld (Jugend, Aktive und Senioren) zu wenig Anmeldungen eingegangen sein (siehe Punkt 9), dann kann nach Nennschluss und vor Auslosung das Einverständnis zur Zusammenlegung von LK-Spannen bei Herrn Beuttler (Bereichsleiter Ressort III; Tel.: 0711/98068-



Württembergischer Tennis-Bund e.V.
Bundesstützpunkt und Landesleistungszentrum

18), Frau Elser (Bereich Ressort III; Tel.: 0711/98068-28), Herr Nägele (Bereich Ressort III; Tel.: 0711/98068-17) oder Herr Dieterle (Bereich Ressort III; Tel.: 0711/98068-11) eingeholt werden.

21.) Ausgleich zwischen Konkurrenzen:

Sollte bei einem LK-Tagesturnier die maximale Teilnehmerzahl einer Konkurrenz nicht erreicht/überschritten sein, dann kann in der/den anderen Konkurrenz/en die Teilnehmerzahl entsprechend erhöht werden. Die Maximalteilnehmerzahl laut Ausschreibung darf dabei allerdings nicht überschritten werden.

22.) Absage eines Turniers/einer Konkurrenz:

Bei einer Absage des gesamten Turniers (witterungsbedingt oder mangels Teilnehmer), muss dies sofort über das Turnierwerkzeug „Turnierabsage“ kommuniziert werden. Wird hingegen nur eine einzelne Konkurrenz abgesagt, ist dies sofort im Turnierantrag im jeweiligen Feld unter „Anmerkung“ bei der betreffenden Konkurrenz einzutragen. Eine Turnierabsage mangels Teilnehmer und die daraus resultierende Information im Turnierantrag sowie an alle Teilnehmer (vorzugsweise per E-Mail), muss spätestens am Tag nach dem Meldeschluss erfolgen.

23.) Maßnahmen und Gebühren bei Turnierverstößen

Siehe WTB-Ordnungskatalog für Turniere.

Round Robin (RR) bzw. Kästchenspiele

Allg. Vorgaben

- Die Mindest-Teilnehmerzahlen laut § 36 der DTB-Turnierordnung sind zu beachten!
- Es sind nur 3er- und 4er-Kästchen erlaubt (Ausnahme: ein 5er-Kästchen bei genau 5 Teilnehmern).
- Bei einem (1) Kästchen (4 oder 5 Teilnehmer) wird nur das Kästchen ausgespielt.
- Bei zwei oder mehr Kästchen muss eine KO-Endrunde mit max. 8 Teilnehmern gespielt werden.
 - a) 2 Kästchen: Finale der beiden Gruppensieger oder kleine Endrunde mit Halbfinale der jeweils beiden Gruppenbesten und Finale.
 - b) 3 Kästchen: kleine Endrunde mit HF der drei Gruppensieger und des besten Gruppenzweiten und Finale
 - c) 4 Kästchen: kleine Endrunde der 4 Gruppensieger oder große Endrunde mit Viertelfinale der jeweils beiden Gruppenbesten, anschließend Halbfinale und Finale
 - d) 5 bis max. 8 Kästchen: große Endrunde (8 Teilnehmer) mit den Gruppensiegern und entsprechend vielen Gruppenzweiten (siehe Reihungskriterien)
- Einer RR-Hauptrunde darf keine Qualifikation vorgeschaltet werden.
- RR darf nicht als Qualifikation gespielt werden. Ausnahmen hiervon müssen vom DTB-Präsidium genehmigt werden.
- Nebenrunden dürfen nur bis max. 5 Teilnehmern als Kästchenspiele (Round Robin, Jeder gegen Jeden) gespielt werden. Größere Nebenrunden dürfen ausschließlich im KO-System gespielt werden.
- Bei Turnierformaten mit RR als Vorrunde dürfen keine Platzierungsspiele oder Nebenrunden gespielt werden.
- Spieler, die innerhalb eines Kästchens ein Match aufgeben (»Aufg.«), scheidern nicht sofort aus dem Turnier aus, sondern können ggf. noch nachfolgende Matches bestreiten und sich evtl. für die Endrunde qualifizieren. Wenn sich diese Spieler bei der Turnierleitung abmelden und auf die weitere Teilnahme am Turnier verzichten, erhalten sie bei einem evtl. noch ausstehenden Match kein »n. a.«.
- Spieler, die innerhalb eines Kästchens zu einem Match nicht antreten (»n. a.«), scheidern sofort aus dem Turnier aus.

Empfehlung: RR nur bis max. 16 Teilnehmern anwenden.

Anzahl der Gesetzten im RR-System

Die Anzahl der Gesetzten entspricht der Anzahl der Kästchen.

Endrunde: Auslosung und Setzung

Bei zwei Kästchen mit kleiner Endrunde wird diese »überkreuz« gespielt (1. Gruppe A gegen 2. Gruppe B und 2. Gruppe A gegen 1. Gruppe B).

Bei drei oder mehr Kästchen wird die Endrunde neu ausgelost. Dabei werden diejenigen Gesetzten aus den Gruppenspielen, die sich für die Endrunde qualifiziert haben, wieder neu gesetzt.

Bsp.: Von den Gesetzten der Gruppenspiele qualifizieren sich nur die an Position 3 und 4 Gesetzten für die Endrunde. Dann wird der in der Vorrunde an 3 gesetzte Spieler zur neuen Nummer 1 und der an 4 gesetzte zur neuen Nr. 2.

Reihungskriterien zur Erstellung der Tabelle im RR-System

Nach § 40a der DTB-TO wird die Endtabelle innerhalb eines Kästchens wie folgt ermittelt:

1. Match-Differenz (entspricht Differenz der Tabellenpunkte)
2. Satz-Differenz
3. Bei gleicher Satz-Differenz ist derjenige besser, der mehr Sätze gewonnen hat.
4. Spiel-Differenz
5. Bei gleicher Spiel-Differenz ist derjenige besser, der mehr Spiele gewonnen hat.
6. Direkter Vergleich
7. Losentscheid

Weiter gilt:

Tritt ein Spieler innerhalb eines Kästchens zu irgendeinem seiner Matches nicht an (»n.a.«), so werden seine sämtlichen Matches nicht für die Tabellenberechnung zur Ermittlung der Endrundenteilnehmer herangezogen. Hinsichtlich der Ranglistenwertung wird er hinter den Spielern, die mindestens einen Sieg erzielt haben, eingereiht. Seine vorher absolvierten Matches werden für die LK gewertet. Aufgabe-Ergebnisse (»Aufg.«) werden für den Gegner »aufgefüllt«.

Zur Ermittlung der Teilnehmer an der Endrunde wird bei ungleich großen Kästchen (3er und 4er) wie folgt vorgegangen:

Für die Tabellenzweiten der 4er-Kästchen wird das jeweilige Ergebnis gegen den Tabellenletzten herausgerechnet.

Scheidet in einem Kästchen ein Spieler durch »n. a.« aus, muss analog vorgegangen werden.

Wertung von RR für die TRP-Rangliste

Die Wertung von RR für die TRP-Rangliste ist nur bei vollständig ausgespielten Kästchen möglich, nicht aber z.B. bei Abbruch eines Turniers wegen äußerer Umstände wie Witterung.

Jugend-Konkurrenzen werden bei Teilnehmerzahlen von 4 bis 7 mit einer niedrigeren Kategorie gemäß den Festlegungen im Anhang zur DTB-Turnierordnung »Kategoriebezeichnungen« bewertet.

5er-Kästchen

1. Tabellenplatz: Punkte für Turniersieg
2. Tabellenplatz: Punkte für Finalist
3. Tabellenplatz: Punkte für Erreichen des HF
4. Tabellenplatz: Punkte für Erreichen des VF
5. Tabellenplatz: Punkte für Erreichen des AF *

2 Kästchen, nur Finale

Sieger und Finalist nach Punktetabelle

In den Kästchen verbliebene Tabellenzweite: Punkte für HF
In den Kästchen verbliebene Tabellendritte: Punkte für VF *
In den Kästchen verbliebene Tabellenvierte: Punkte für AF *

2 Kästchen, kleine Endrunde

Sieger, Finalist und Verlierer HF nach Punktetabelle
In den Kästchen verbliebene Tabellendritte: Punkte für VF *
In den Kästchen verbliebene Tabellenvierte: Punkte für AF *

3 Kästchen, kleine Endrunde

Sieger, Finalist und Verlierer HF nach Punktetabelle
In zwei Kästchen verbliebene Tabellenzweite: Punkte für VF
In den Kästchen verbliebene Tabellendritte: Punkte für AF *
In den Kästchen verbliebene Tabellenvierte: Punkte für 16F *

4 Kästchen, kleine Endrunde

Sieger, Finalist und Verlierer HF nach Punktetabelle
In den Kästchen verbliebene Tabellenzweite: Punkte für VF
In den Kästchen verbliebene Tabellendritte: Punkte für AF *
In den Kästchen verbliebene Tabellenvierte: Punkte für 16F *

4 Kästchen, große Endrunde

Sieger, Finalist, Halbfinalisten und Verlierer VF nach Punktetabelle
In den Kästchen verbliebene Tabellendritte: Punkte für AF *
In den Kästchen verbliebene Tabellenvierte: Punkte für 16F *

5 bis 8 Kästchen, große Endrunde

Sieger, Finalist, Halbfinalisten und Verlierer VF nach Punktetabelle
In den Kästchen verbliebene Tabellenzweite: Punkte für AF
In den Kästchen verbliebene Tabellendritte: Punkte für 16F *
In den Kästchen verbliebene Tabellenvierte: Punkte für 32F *

* Spieler ohne Sieg erhalten keine Punkte

Ordnungskatalog für Turniere (Stand 30.09.2023)

Verstöße des Veranstalters	Info an Veranstalter/ Verein	keine LK- Wertung	Ordnungsgeld	Sperre des Veranstalters/ Vereins	
Kein Verantwortlicher mit OSR-Lizenz oder LK-Tagesturnier-Lizenzinhaber vor Ort			X	X	pro Tag 100,- Euro, 1 Jahr Sperre für Turnierveranstalter
Falsche Setzung, Rastenverteilung oder Auslosung	X				
LK-Tagesturnier: falsche Begegnungen					
Beantragte LK-Spanne/ Teilnehmerkreis nicht beachtet			X		pro Konkurrenz 100,- Euro
Spielen in einer Altersklasse entgegen den gültigen Regeln	X				
Zusammenlegung von Konkurrenzen im Jugendbereich	X				
3er Konkurrenz (RL-Turniere Aktive)		X			
KO-System statt Kästchen gespielt (bei weniger als 8 Teilnehmer/innen)		X			
Falsche Ballmarke			X	X	pro teilnehmendem Spieler 5,- Euro
Jugendspiele nicht gemäß DTB Jugendordnung (Beginn nicht vor 8 Uhr bzw. nach 21 Uhr)	X				
Mehr als zwei Einzel/Tag für einen Spieler angesetzt			X		pro Fall 25,- Euro, allerdings nur wenn dies so geplant wurde (nicht auf Grund von Witterung)
Spieler/innen ohne vollständigen Datensatz (u.a. ID/LK)	X				
Falsches Nachrücken	X				
Falsche Vergabe von Wildcards	X				
Ergebnisse fehlen nach einer Woche im System	X				
Teilnehmer aus weniger als zwei verschiedenen Vereinen		X			
Manuelle Aufnahme von Spielern nach Nennschluss (ohne Wildcard-Vergabe)	X		X		pro Spieler 30,- Euro
Manuelle Aufnahme von Spielern nach erfolgter Auslosung	X		X		pro Spieler 50,- Euro
Felderweiterung ohne Genehmigung	X		X		100% des zusätzlichen Nenngeldes pro zusätzlich angenommenem Spieler
Ausgetragene Turniere ohne Genehmigung (Turniere ohne LK-/RL-Wertung)	X		X		pro Turnier 200,- Euro
Auslosung löschen/wiederholen (DTB TO §32, Ziffer 2)	X				
Falsch angesetztes Ersatzspiel beim LK- Tagesturnier im Spiralmodus		X			