

WTB-Richtlinien 2024 für Turniere (ohne LK-/RL-Wertung)

**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 Turnieren im Württembergischen Tennis-Bund e.V.

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

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

Für die Organisation bzw. Durchführung von 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 Turnieren“ online zur Verfügung (WTB-Homepage: Turniere – Turnierveranstalter).

1.) Anmeldung

Eine Anmeldung von Turnieren kann entweder online über den internen Vereinsaccount oder direkt per E-Mail an den zuständigen Bezirkssportwart bzw. Bezirksjugendwart erfolgen. Alle Turniere und Wettkämpfe zwischen Vereinen müssen mindestens sechs Wochen vor dem geplanten Termin beantragt werden.

Ein Turnier kann nur von einem WTB-Mitgliedsverein oder eines WTB-Bezirks sowie nur innerhalb des Verbandsgebietes veranstaltet werden und darf in der Regel einen Turnierzeitraum von max. sieben Tagen nicht überschreiten.

2.) Nicht genehmigte Turniere

Für ausgetragene Turniere ohne Genehmigung wird ein Ordnungsgeld in Höhe von 200,- Euro erhoben (siehe WTB-Ordnungskatalog für Turniere).

3.) Abwicklung des Turniers mit EDV

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

4.) 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).

5.) Spielplanänderung

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

6.) Bälle

Es muss mit Bällen des WTB-Ballpartners HEAD („**HEAD WTB One**“ bzw. **druckreduzierte Bälle, je nach Altersklasse, von der Firma HEAD**) gespielt werden.



Württembergischer Tennis-Bund e.V.
Bundesstützpunkt und Landesleistungszentrum

7.) Absage eines Turniers/einer Konkurrenz:

Bei einer Absage des gesamten Turniers (witterungsbedingt oder mangels Teilnehmer) bzw. einer Konkurrenz, muss dies sofort kommuniziert (z.B. per E-Mail an alle Turnierteilnehmer) werden.

8.) Zulassung

Bei Turnieren der Altersklasse U10 und jünger erfolgt die Zulassung nach Meldeeingang (Ausnahme: Porsche Mini Tennis Grand Prix).

8.) Schaukämpfe

Schaukämpfe, an denen württembergische Ranglistenspieler, deutsche Ranglistenspieler und ausländische Spieler entsprechender Spielstärke teilnehmen, benötigen Sie die Genehmigung des Leiters des Ressort III bzw. des Bezirkssportwarts/Bezirksjugendwarts.

9.) Disziplinarordnung

Alle an einem im WTB öffentlich ausgeschriebenen Turnier teilnehmenden Spieler unterliegen der Disziplinarordnung des WTB.

10.) Strafgeldern

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			