

TIPPS FÜR AUSRICHTER VON VERBANDSVERANSTALTUNGEN

Dieses Jugend-Info ist folgendermaßen aufgebaut: Im ersten Teil finden Sie einen allgemeinen Teil, der zunächst für alle Veranstaltungen gilt. Da selbstverständlich nicht alle Veranstaltungen gleich sind, finden sie eventuelle Sonderregelungen zu Ihrer Veranstaltung im zweiten Teil. Sind Sie zum Beispiel Ausrichter einer Runde des Hamburger Ranglistenturniers, so finden Sie eventuelle Sonderregelungen im zweiten Teil unter „Hamburger Ranglistenturnier“. Für die Ausrichter von Endveranstaltungen im Jugendbereich finden Sie als Anlage eine Checkliste für Endveranstaltungen.

ERSTER TEIL

1. PFLICHTEN EINES AUSRICHTERS

Für folgende Punkte sind Sie als Ausrichter verantwortlich:

- rechtzeitige Hallenöffnung
- einwandfreie Spielbedingungen (ausreichender Abstand zwischen den Tischen, möglichst einheitliches Material, Aufstellung von Banden etc.)
- ordnungsgemäße Hallenbeleuchtung (eventuell mit dem Hausmeister absprechen)
- ordnungsgemäße Abwicklung (Turnierleitung) der Spiele laut Ausschreibung
- möglichst zeitnaher Ergebnisdienst durch laufende Ergänzungen eines Aushanges an gut sichtbarer Stelle (eventuell unterschiedliche Farben für Siege und Niederlagen)
- Reinigung der Halle
- Weiterleitung der Ergebnisse an den HaTTV
- nur bei Endveranstaltungen: Organisation eines Imbiss für die Teilnehmer und die Zuschauer
- Umgehende Rücksendung der Ergebnisse an die Geschäftsstelle des HaTTV

2. MATERIALIEN

Folgende Materialien erhalten Sie in der Woche vor der Veranstaltung von der Geschäftsstelle des HaTTV:

- alle benötigten Raster (auch für den Aushang)
- die Gruppeneinteilungen bzw. Auslosungen
- ggf. Informationen über die Qualifikation für weitere Runden

Folgende Materialien benötigen Sie noch zusätzlich:

- Büromaterial (Kugelschreiber, Bleistifte, Radiergummi, Tesafilm, Lineal etc.)
- Tischnummern
- Schiedsrichterzettel
- 3-Stern-Bälle
- Stecknadeln für den Aushang

empfehlenswert sind

- Laptop / PC
- Drucker
- Papier

Kontrollieren Sie bitte rechtzeitig vor der Veranstaltung die Vollständigkeit Ihrer Unterlagen und wenden Sie sich ggf. an die Geschäftsstelle.

3. SCHIEDSRICHTER

Sind keine Hilfsschiedsrichter eingeteilt, so zählen die Teilnehmer selbst. Hilfsschiedsrichter sind normalerweise nur bei Einzelveranstaltungen (HEM und HRLT VER) eingeteilt. Oberschiedsrichter sind außer bei den Einzel-Endveranstaltungen auch bei allen Quali-Veranstaltung im Sachsenweg und bei den Pokalendspielen eingeteilt.

Wenn Hilfsschiedsrichter eingeteilt sind, dann sind die Vereine mit Teilnehmern verpflichtet für je drei angefangene Teilnehmer ihres Vereins mindestens einen Hilfsschiedsrichter während des gesamten jeweiligen Veranstaltungstages zu stellen. Als Anerkennung erhält jeder Schiedsrichter 1,- € pro gezähltem Spiel.

4. WEITERE TIPPS

Durch großzügige Sitzgelegenheiten und einen kleinen Imbissstand können Sie Ihre Veranstaltung besonders zuschauerfreundlich gestalten. Um überflüssige Arbeit beim Säubern der Halle zu vermeiden, achten Sie darauf, dass genügend Mülleimer in der Halle vorhanden sind.

5. ABLAUF AM VERANSTALTUNGSTAG

1. Öffnen Sie die Sporthalle(n) um 10.00 Uhr (Beginn 11 Uhr) bzw. um 9.00 Uhr (Beginn 10 Uhr). Die Teilnehmer sollen die Möglichkeit erhalten, sich einzuspielen, beginnen Sie deshalb rechtzeitig mit dem Aufbau, so dass Sie bis zur Hallenöffnung damit fertig sind.
2. Haken Sie die anwesenden Spieler auf der Gruppeneinteilung ab.
3. Beginnen Sie erst um 10.45 Uhr bzw. 13.45 Uhr damit, die Gruppenraster auszufüllen und eventuell notwendige Umstellungen (siehe unter „Teilnehmer“) vorzunehmen, es sei denn, es sind alle Spieler aller Gruppen früher anwesend.
4. Begrüßen Sie die Spieler, Betreuer und Eltern. Erklären Sie hierbei bitte wie viele Teilnehmer sich für die nächste Runde qualifizieren und wann und wo diese stattfindet. Erläutern Sie kurz den Spielmodus. Weisen Sie die Teilnehmer darauf hin, dass auch die Satzergebnisse auf den Schiedsrichterzetteln notiert werden müssen.
5. Sorgen Sie für eine zügige Abwicklung der Veranstaltung, indem Sie unnötige Pausen vermeiden. Setzen Sie bitte immer die Spiele einer kompletten Runde einer Gruppe an, sobald ein oder mehrere Tische frei werden, bevor Sie die Spieler der nächsten Gruppe in derselben Reihenfolge ansetzen. Gewähren Sie jedoch den Teilnehmern insbesondere bei anstrengenden Wettbewerben die vorgeschriebenen Mindestpausen.
6. Achten Sie beim Übertragen der Ergebnisse von den Schiedsrichterzetteln darauf, dass die Zettel vollständig ausgefüllt werden. Tragen Sie jedes Spielergebnis zweimal ein; jeweils einmal in der Zeile des Siegers und einmal in der des Verlierers. Bewahren Sie die Schiedsrichterzettel nach Gruppen sortiert bis zum Ende der Veranstaltung auf, falls die Ermittlung der Balldifferenz zur Feststellung der Platzierung erforderlich ist.
7. Aktualisieren Sie laufend den Aushang, damit die Spieler und Betreuer über den Ablauf der Veranstaltung informiert sind.
8. Wenn alle Ergebnisse eines Spielers vorliegen, errechnen Sie die Summe der gewonnenen und verlorenen Spiele und Sätze dieses Spielers. Achten Sie beim Eintragen der Summen auf die Bezeichnung der einzelnen Spalten.

9. Wenn Sie alle Zeilensummen ermittelt haben, bilden Sie die Kontrollsummen der Spalten der gewonnenen und verlorenen Spiele und Sätze. Diese Summen müssen jeweils gleich sein.
10. Nun ermitteln Sie die Reihenfolge der Spieler in den einzelnen Gruppen (siehe unter „Platzierungen“). Geben Sie diese Platzierung bitte den Spielern bekannt, damit diese wissen, ob sie sich ggf. für die nächste Runde qualifiziert haben.

6. TEILNEHMER

In diesem Abschnitt finden Sie alle Regelungen, die die Teilnehmer betreffen. Abweichende Handhabungen sind generell nur mit vorheriger Absprache des Jugendausschusses möglich.

A) NICHTANTRETEN VON TEILNEHMERN:

Sind zum festgesetzten Anfangstermin Teilnehmer nicht erschienen oder nicht spielbereit, so werden diese gestrichen. Anmeldeschluss ist exakt der mit den Spielstärkenreihenfolgen veröffentlichte Meldeschluss. Zu spät ist zu spät, es sei denn, höhere Gewalt wie zum Beispiel eisglatte Straßen trifft alle Teilnehmer und führt so zu einem verspäteten Beginn der gesamten Veranstaltung.

B) NACHMELDEN VON TEILNEHMERN:

Nachmeldungen sind am Veranstaltungstag nicht zulässig. Auch nicht, wenn Teilnehmer des gleichen Vereins ausfallen. Falls der Jugendausschuss Ersatzspieler benannt hat, rücken diese jetzt an die freierwerdenden Positionen.

C) GRUPPENEINTEILUNG NACH MODIFIZIERTEM SCHLANGENSYSTEM:

Aufgabe: Verteilen von n Spielern ($S_1 - S_n$) auf g Gruppen.
 q Spieler pro Gruppe qualifizieren sich für die nächste Runde.
 Die Spieler sind eindeutig in eine Spielstärkenreihenfolge ($X_1 - X_n$) eingeordnet, wobei $X_1 S_1, X_2 S_2, \dots$ und $X_n S_n$ zugeordnet ist.

Vorgabe: Minimale Anzahl von Spielern eines Vereins in einer Gruppe.
 Möglichst gleichstarke Gruppen.
 Gibt es eine Qualifikation zu einer anschließenden Runde, so sollten die $q \cdot g$ besten Spieler auf den Positionen 1 bis q in ihrer Gruppe gesetzt sein.

Schritt 1: Aufteilen der Spieler in Pools zu je g Spielern entsprechend Spielstärkenreihenfolge, so dass die Pools wie folgt besetzt sind:
 1. Pool: S_1, \dots, S_g ; 2. Pool: S_{g+1}, \dots, S_{2g} ;

Schritt 2: Poolweises Aufteilen der Spieler eines Pools (beginnend mit dem 1. Pool) auf die Gruppen, so dass nach Hinzufügen der Spieler
 1. in keiner Gruppe zwei vereinsgleiche Spieler mehr als in einer anderen Gruppe sind und
 2. die Summe der Spielstärken einer Gruppe möglichst gleichgroß ist.
 Ist eine gleichmäßige Aufteilung der Spieler nach Spielstärke (entsprechend Punkt 2) nicht möglich, so sind die Spieler so zu verteilen, dass die Summen der Spielstärken aller Spieler einer Gruppe minimal vonei-

inander abweichen und möglichst wenige Spieler in eine andere Gruppe eingeteilt sind, als sie bei Missachtung von Punkt 1 eingeteilt wären.

Beispiel: 1. VZR mit $n = 32$ Spielern und $g = 4$ Gruppen
 $q = 3$ Spieler pro Gruppe qualifizieren sich für die 2. VZR
 S1 ist der beste Spieler, S2 der zweitbeste Spieler, usw.

Schritt 1: Es werden 8 Pools mit jeweils 4 Spielern gebildet. Die 4 besten Spieler sind in Pool 1, die nächsten 4 in Pool 2, usw.

Schritt 2: Als nächstes werden die Spieler der Pools in die Gruppen aufgeteilt. Begonnen wird mit dem stärksten Pool.

Die Spieler des 1. Pools werden an Position 1 der Gruppen 1 – 4 (entsprechend ihrer Stärke) eingeteilt.

Die Spieler des 2. Pools werden an Position 2 der Gruppen eingeteilt, jedoch in entgegengesetzter Reihenfolge zu den Spielern des 1. Pools, also von hinten nach vorne, so dass der 5. beste Spieler in Gruppe 4 und der 8. beste Spieler in Gruppe 1 gesetzt wird.

Die Spieler der weiteren Pools werden nach dem gleichen System weiter eingeteilt, also immer abwechselnd einmal von vorne nach hinten, einmal von hinten nach vorne.

Von der Einteilung in dieser ordnungsgemäßen Reihenfolge wird nur dann abgewichen, wenn durch dieses System nach dem Aufteilen eines Pools 2 Spieler des gleichen Vereins in einer Gruppe wären, während eine andere Gruppe noch keinen Spieler dieses Vereins hat (bzw. in einer Gruppe 3 Spieler des gleichen Vereins sind, während in einer anderen Gruppe nur einer ist).

In diesem Fall tauscht der betroffene Spieler die Gruppe mit dem nächstschwächeren Spieler des gleichen Pools und, sofern dies nicht möglich ist, mit dem nächststärkeren Spieler des gleichen Pools.

Diese Ungenauigkeit der Einteilung wird bei der Einteilung der Spieler des nächsten Pools ausgeglichen, indem auch hier die Spieler der beiden betroffenen Gruppen ihre Positionen tauschen.

Illustration: Spieler 3 und 6 stammen aus dem gleichen Verein, alle anderen Spieler stammen aus unterschiedlichen Vereinen.

	Gruppe 1	Gruppe 2	Gruppe 3	Gruppe 4
	1	2	3	4
	8	6	7	5
	9	11	10	12
	16	15	14	13
Summe:	34	34	34	34

Stammen die Spieler 3, 6 und 11 aus dem gleichen Verein, so würde die Aufteilung wie folgt verlaufen

	Gruppe 1	Gruppe 2	Gruppe 3	Gruppe 4
	1	2	3	4
	8	6	7	5
	9	12	10	11
	16	15	14	13
Summe:	34	35	34	33

D) SETZEN DER TEILNEHMER IN EIN K.O.-RASTER

Sollte beim Losen der Spieler aus Gruppen in ein K.O.-Raster kein Jugendausschussmitglied anwesend sein (z.B. Qualifikationsturnier zur HEM), dann gehen Sie bitte nach folgendem Schema vor:

- Der an Nr. 1 gesetzte Spieler spielt in der Gruppe 1, der an Nr. 2 gesetzte Spieler in der Gruppe 2 usw. (Achtung, sollte der Gruppensieger aus der Gruppe 1 in der Gruppe nicht gesetzt gewesen sein, so wird der Gruppensieger im K.O.-Raster trotzdem an Nr. 1 gesetzt, nicht der ehemals in der Gruppe gesetzte Spieler!)
- Setzen Sie diejenigen Gruppensieger, die aus den Gruppen mit den tatsächlich angetretenen, höchstgesetzten Spielern kommen, so in das k.o.-System, dass sie während der normalen K.O.-Runden möglichst spät aufeinander treffen.
- Die übrigen Gruppensieger lösen Sie so zu, dass keine Gruppensieger in der ersten Runde gegeneinander spielen müssen und - in nachgeordneter Priorität - Gruppensieger desselben Vereins möglichst spät gegeneinander spielen.
- Die Gruppenzweiten lösen Sie dann so auf die freien Plätze, dass ein Gruppenzweiter frühestens im Endspiel erneut gegen den Sieger seiner Gruppe kommt (andere Hälfte) und - in nachgeordneter Priorität - Spieler desselben Vereins möglichst spät gegeneinander spielen.

E) ABBRECHEN VON SPIELERN

Sollten Teilnehmer während der Veranstaltung diese abbrechen (nicht mehr antreten), notieren Sie dieses auf den Gruppenrastern und streichen alle Spiele dieser Spieler durch. Die Spiele zählen nicht mehr in die Wertung. Achten Sie insbesondere auf das nicht verletzungsbedingte Aufgeben von Spielern und teilen Sie dies der Geschäftsstelle ausdrücklich mit! Bereits gespielte Matches gehen in die TTR-Wertung ein und müssen an die Geschäftsstelle weitergegeben werden!

F) ABSAGEN FÜR WEITERE RUNDEN

Teilen Ihnen Spieler mit, dass sie aus Zeitgründen in der nächsten Runde nicht spielen können, dann vermerken Sie dieses bitte auf einem gesonderten Zettel, den Sie ebenfalls an den HaTTV senden. Bitte weisen Sie den Spieler darauf hin, dass dieses ihn jedoch nicht von der Tatsache befreit, dass er sich offiziell beim Jugendausschuss oder auf der Geschäftsstelle abmelden muss!

7. PLATZIERUNGEN

Obwohl dieser Punkt in der Wettspielordnung hinreichend geregelt ist (siehe HWO Abschnitt D 7.5), scheint es bei einigen Vereinen und Funktionären immer noch Unklarheiten über die Platzierung von Spielern zu geben. Dieses Kapitel soll Ihnen dabei helfen, Fehlentscheidungen zu vermeiden.

A) PUNKTDIFFERENZ

Name (Verein)	1	2	3	4	5	6	Sätze	Spiele	Platz
K. Müller (Beispiel TV)	HTTV	2:0	2:0	2:1	2:0	2:0	10:1	5:0	1
S. Meier (TSV Beispiel)	0:2	HTTV	1:2	2:0	2:0	2:1	7:5	3:2	3
N. Schultz (TuS Muster)	0:2	2:1	HTTV	2:1	2:1	2:0	8:5	4:1	2

(Aus Platzgründen handelt es sich jeweils um verkürzte Tabellen)

Als erstes entscheidet die größere Differenz zwischen gewonnenen und verlorenen Spielen über die Platzierung.

B) SATZDIFFERENZ

Name (Verein)	1	2	3	4	5	6	Sätze	Spiele	Platz
K. Müller (Beispiel TV)	HaTTV	2:1	0:2	2:1	2:1	2:0	8:5	4:1	2
S. Meier (TSV Beispiel)	1:2	HaTTV	2:0	2:0	2:0	2:1	9:3	4:1	1
N. Schultz (TuS Muster)	2:0	0:2	HaTTV	1:2	2:1	2:0	7:5	3:2	3

Bei Spieldifferenzgleichheit entscheidet die größere Differenz zwischen gewonnenen und verlorenen Sätzen über die Platzierung. Achtung, im Tischtennis gibt es keine Offensivregelung wie beim Fußball und auch keine Quotienten-Regelung wie beim Eishockey. Entscheidend ist lediglich die Satzdiffenz, das heißt in unserem Beispiel: Ein Ergebnis von 8:3 entspricht dem von 9:4 (Differenz in beiden Fällen +5).

C) DIREKTER VERGLEICH (ZWISCHEN ZWEI SPIELERN)

Name (Verein)	1	2	3	4	5	6	Sätze	Spiele	Platz
K. Müller (Beispiel TV)	HaTTV	2:1	0:2	2:0	2:0	2:0	8:3	4:1	1
S. Meier (TSV Beispiel)	1:2	HaTTV	2:0	2:0	2:1	2:1	9:4	4:1	2
N. Schultz (TuS Muster)	2:0	0:2	HaTTV	1:2	2:1	2:0	7:5	3:2	3

Ist auch die Satzdiffenz gleich, entscheidet das Spiel der Spiel- und Satzdiffenzgleichen untereinander (direkter Vergleich). Da „K. Müller“ und „S. Meier“ die gleiche Spiel- und Satzdiffenz haben, „K. Müller“ das direkte Spiel jedoch gewonnen hat, ist er vor „S. Meier“ platziert.

D) DIREKTER VERGLEICH (ZWISCHEN DREI SPIELERN)

Name (Verein)	1	2	3	4	5	6	Sätze	Spiele	Platz
K. Müller (Beispiel TV)	HaTTV	2:1	1:2	2:1	2:0	2:0	9:4	4:1	2
S. Meier (TSV Beispiel)	1:2	HaTTV	2:0	2:1	2:0	2:1	9:4	4:1	1
N. Schultz (TuS Muster)	2:1	0:2	HaTTV	2:0	2:0	2:0	8:3	4:1	3

Auch bei drei Spielern kann es zu Spiel- und Satzgleichheit kommen. Auch in diesem Fall entscheiden die Spiele der Spiel- und Satzgleichheit untereinander (Punkt-, Satz- und sogar Balldifferenz). Bewahren Sie daher die Schiedsrichterzettel bis zum Ende der Veranstaltung auf. In unserem Beispiel erfolgt die Platzierung jedoch durch die Sätze im direkten Vergleich. „S. Meier“ hat 3:2 Sätze, „K. Müller“ hat 3:3 Sätze und „N. Schultz“ hat 2:3 Sätze.

8. NACH DER VERANSTALTUNG

Senden Sie bitte die vollständig ausgefüllten (digitalen) Unterlagen nach der Veranstaltung an die Geschäftsstelle oder, soweit dies ausdrücklich vermerkt ist, direkt an ein Jugendausschussmitglied. Fügen Sie den Ergebnissen (ausgefüllte Gruppenraster, Programmhefte etc.) eine Auflistung der nicht angetretenen Teilnehmer bei. Die Daten müssen bis 12 Uhr des ersten auf den Turniertag folgenden Werktages per E-Mail auf der Geschäftsstelle des HaTTV (tischtennis.verband@hamburg.de) eingehen, da weitere Einteilungen bzw. Auslosungen und Veröffentlichungen vorgenommen werden müssen.

9. AUSRICHTERENTSCHÄDIGUNG

Eventuelle Ausgabenbelege (zum Beispiel für OSR, Preise usw.) reichen Sie bitte unverzüglich nach der Veranstaltung auf der Geschäftsstelle ein. Ansonsten wird Ihnen die Ausrichterentschädigung ohne weitere Abrechnungsformalitäten von der Geschäftsstelle auf das Vereinskonto überwiesen, das Sie für alle Zahlungen des HaTTV angegeben haben.

*ZWEITER TEIL***10. VERBANDESENDRUNDE**

Folgende Regeln gelten neben den allgemeinen Regelungen im ersten Abschnitt nur für die VER.

A) MATERIALIEN

Folgende Materialien erhalten Sie vom HaTTV (wenden Sie sich bitte rechtzeitig an die Geschäftsstelle):

- je Konkurrenz drei Pokale
- für jeden Spieler eine Urkunde
- eine Liste zum Eintragen der HSR und des OSR (Diese Liste dient gleichzeitig als Quittung um später gegenüber der Geschäftsstelle abzurechnen.)
- Bei Bedarf: Netze, Körbe, Zählgeräte etc.

Folgende Materialien benötigen Sie noch zusätzlich:

- drei Skatspiele (für eventuelle Auslosungen)

B) SCHIEDSRICHTER

Es sind ein Oberschiedsrichter, Tischschiedsrichter und ggf. Hilfsschiedsrichter der Vereine eingeteilt. Den Entschädigungssatz für alle Schiedsrichter müssen Sie gegen Beleg verauslagern. Sie können jedoch vor der Veranstaltung Vorschüsse auf der Geschäftsstelle erhalten.

C) ABLAUF AM VERANSTALTUNGSTAG

In der Vorrunde werden die Spiele angesetzt, sobald ein Tisch frei ist. Zur Einhaltung des Zeitplanes können Spiele, die vermutlich recht kurz sind, an Tischen angesetzt werden, die im Zeitplan zurückhängen, während Spiele, die vermutlich recht lange dauern, an Tischen angesetzt werden können, die dem Zeitplan voraus sind. In der Endrunde und bei den Platzierungsspielen werden die Spiele immer rundenweise, das heißt, erst wenn vier Tische frei sind, angesetzt, damit die Chancengleichheit für alle Spieler gewahrt bleibt (alle Spieler haben die gleiche Pause).

Die Begrüßungen, Auslosungen und Siegerehrungen bei der VER werden generell von Jugendausschussmitgliedern durchgeführt.

11. QUALIFIKATIONSTURNIER ZUR HEM

Folgende Regeln gelten neben den allgemeinen Regelungen im ersten Abschnitt nur für das Qualifikationsturnier zur HEM.

A) NACH DER VERANSTALTUNG:

Informieren Sie die Geschäftsstelle per E-Mail (tischtennis.verband@hamburg.de) am Montag über die Ergebnisse der Veranstaltung.

12. HAMBURGER EINZELMEISTERSCHAFTEN

Folgende Regeln gelten neben den allgemeinen Regelungen im ersten Abschnitt nur für die Hamburger Einzelmeisterschaften.

A) MATERIALIEN

Folgende Materialien erhalten Sie vom HaTTV (wenden Sie sich bitte rechtzeitig an die Geschäftsstelle):

- je Konkurrenz Pokale und Urkunden für die Plätze 1 bis 3
 - HEM Jugend 9-Klassen: 8 Pokale und Urkunden
 - HEM Jugend 11- Klassen: 8 Pokale und Urkunden
 - HEM Jugend 13- Klassen: 24 Pokale und Urkunden
 - HEM Jugend 15- Klassen: 32 Pokale und Urkunden
 - HEM Jugend 19- Klassen: 32 Pokale und Urkunden
- eine Liste zum Eintragen der HSR und des OSR (Diese Liste dient gleichzeitig als Quittung um später gegenüber der Geschäftsstelle abzurechnen.)
- bei Bedarf: Netze, Körbe, Zählgeräte etc.

Folgende Materialien benötigen Sie noch zusätzlich:

- ein Skatspiel (für Auslosungen)

B) SCHIEDSRICHTER

Es sind ein Oberschiedsrichter, Tischschiedsrichter und ggf. Hilfsschiedsrichter der Vereine eingeteilt. Den Entschädigungssatz für alle Schiedsrichter müssen Sie gegen Beleg verauslagern. Sie können jedoch vor der Veranstaltung Vorschüsse auf der Geschäftsstelle erhalten.

C) ABLAUF AM VERANSTALTUNGSTAG

In den Vorrunden werden die Spiele angesetzt, sobald ein Tisch frei ist. Zur Einhaltung des Zeitplanes können Spiele, die vermutlich recht kurz sind, an Tischen angesetzt werden, die im Zeitplan zurückhängen, während Spiele, die vermutlich recht lange dauern, an Tischen angesetzt werden können, die dem Zeitplan voraus sind. In den K.O.-Systemen werden die Spiele immer rundenweise, das heißt, erst wenn genügend Tische frei sind, angesetzt, damit die Chancengleichheit für alle Spieler gewahrt bleibt (alle Spieler haben die gleiche Pause).

Die Begrüßungen, Auslosungen und Siegerehrungen bei den Hamburger Einzelmeisterschaften werden generell von Jugendausschussmitgliedern durchgeführt.

16. HAMBURGER JAHRGANGSMEISTERSCHAFTEN

Folgende Regeln gelten neben den allgemeinen Regelungen im ersten Abschnitt nur für die Hamburger Jahrgangsmeisterschaften.

A) MATERIALIEN

Folgende Materialien erhalten Sie vom HaTTV (wenden Sie sich bitte rechtzeitig an die Geschäftsstelle):

- je Konkurrenz Medaillen und Urkunden für die Plätze 1 bis 3
- bei Bedarf: Netze, Körbe

Folgende Materialien benötigen Sie noch zusätzlich:

- ein Skatspiel (für Auslosungen)

B) SCHIEDSRICHTER

Es ist ein Oberschiedsrichter eingeteilt. Den Entschädigungssatz für den Oberschiedsrichter müssen Sie gegen Beleg verauslagern. Sie können jedoch vor der Veranstaltung Vorschüsse auf der Geschäftsstelle erhalten.

C) ABLAUF AM VERANSTALTUNGSTAG

In den Vorrunden werden die Spiele angesetzt, sobald ein Tisch frei ist. Zur Einhaltung des Zeitplanes können Spiele, die vermutlich recht kurz sind, an Tischen angesetzt werden, die im Zeitplan zurückhängen, während Spiele, die vermutlich recht lange dauern, an Tischen angesetzt werden können, die dem Zeitplan voraus sind. In den K.O.-Systemen werden die Spiele immer rundenweise, das heißt, erst wenn genügend Tische frei sind, angesetzt, damit die Chancengleichheit für alle Spieler gewahrt bleibt (alle Spieler haben die gleiche Pause).

Die Begrüßungen, Auslosungen und Siegerehrungen bei den Hamburger Jahrgangsmeisterschaften werden generell von Jugendausschussmitgliedern durchgeführt.

17. POKALENDSPIELE

Folgende Regeln gelten neben den allgemeinen Regelungen im ersten Abschnitt nur für die Pokalendspiele.

A) MATERIALIEN

Folgende Materialien erhalten Sie vom HaTTV (wenden Sie sich bitte rechtzeitig an die Geschäftsstelle):

- je Konkurrenz einen Wanderpokal für den Pokalsieger
- je Konkurrenz Pokale für die Spieler der Siegermannschaften
- je Konkurrenz Urkunden für die Spieler der Plätze 1 bis 3
- eine Liste zum Eintragen des OSR (Diese Liste dient gleichzeitig als Quittung um später gegenüber der Geschäftsstelle abzurechnen.)

Folgende Materialien benötigen Sie noch zusätzlich:

- ein Stift zum Ausfüllen der Urkunden
- ein Spielblock mit dem Swaythling-Cup - System

B) SCHIEDSRICHTER

Es ist ein Oberschiedsrichter eingeteilt. Den Entschädigungssatz für den Oberschiedsrichter müssen Sie gegen Beleg verauslagen. Sie können jedoch vor der Veranstaltung Vorschüsse auf der Geschäftsstelle erhalten.

C) ABLAUF AM VERANSTALTUNGSTAG

Die Siegerehrungen bei den Pokalendspielen werden generell von Spielausschussmitgliedern durchgeführt.