

57. SCHLOSSCUP

Neu:
3 Kategorien (8,20,32)
5er Gruppen
1 PUNKTE Serie

DATUM: Samstag, **7. September** 2019

ORT/KONTAKT: Sporthalle Schützenmatt, Sägegasse 13, 3400 Burgdorf
ttcburgdorf.ch , schlosscup@ttcburgdorf.ch oder Simon Ebnetter 079 716 76 76

ANMELDUNG: bis spätestens Donnerstag, **5. September** online: schlosscup.ttcburgdorf.ch

SERIEN: Anzahl zugelassener Mannschaften pro Kategorie: **10**

3er-Mannschaften: Kategorie 1: max. **32** Klassierungspunkte
Kategorie 2: max. **20** Klassierungspunkte
Kategorie 3: max. **8** Klassierungspunkte

Einzel: **1 PUNKTE Serie (Klassierung D1-A20)**

ZEITPLAN: 10:00 Hallenöffnung ca. 17:00 Finalrunde
11:00 Vorrunde ca. 21:00 Siegerehrung
ca. 16:30 **1 PUNKTE Serie**

MATERIAL: 24 Tische, diverse Marken Nittaku *** weiss (Plastik)
Bälle können mitgebracht oder gegen ein Depot von CHF 3.- bezogen werden.

VERPFLEGUNG: Reichhaltiges Buffet mit kalten und warmen Speisen

OSR: Semir Hermidas, Haldenweg 1, 3400 Burgdorf

AUSLOSUNG: Am Freitag, **6. September** 2019

EINSÄTZE: Mannschaftsturnier pro Team CHF 60.- inkl. Verbandsabgabe STT
1 PUNKTE Serie CHF 5.-

JACKPOT: Es besteht die Möglichkeit, in der Kategorie 1,2 & 3 den Einsatz von CHF 20.- auf den Sieg der eigenen Mannschaft zu setzen. Der Einsatz muss spätestens 15 Min. vor dem Beginn der Kategorie eingezahlt werden. Hat die siegreiche Mannschaft in einer der oben genannten Kategorie auf sich gesetzt, wird der Mannschaft der gesamte Wetteinsatz ausbezahlt. Hat der Sieger NICHT auf sich gesetzt, geht der gesamte Wetteinsatz jener Serie an den Veranstalter.

1 PUNKTE Serie: Zwischen der Vorrunde und der Finalrunde wird die 1 PUNKTE Serie gespielt. Die Gegner jedes Spiels werden zufällig gezogen, unabhängig von der Klassierung. Gespielt wird auf einen oder zwei Tischen. Der Erstgezogene hat Aufschlag. Wer den 1. Punkt macht kommt eine Runde weiter. Es können Verlierer wieder ins Hauptfeld gelost werden, sollte das Tableau nicht aufgehen. Die Resultate werden für die Berechnung der Elo-Punkte nicht berücksichtigt.

- PREISE (Pro Team):**
- 1. Rang CHF 240.-
 - 2. Rang CHF 180.-
 - 3. Rang CHF 120.- (wird ausgespielt)

1 PUNKTE Serie: Die Hälfte des Einsatzes aller gemeldeten Spieler.

SPIELBERECHTIGUNG: Alle Spielerinnen und Spieler mit einer gültigen STT-Lizenz oder STT-Turnierpass mit Klassierung D1 – A20. Damen spielen gemäss Herrenklassierung. Spielberechtigt sind alle Mannschaften ab dem Zeitpunkt der Bezahlung des Turniereinsatzes.

BESCHRÄNKUNG: Jeder Spieler kann nur in einer Mannschaft spielen. Es werden die ersten 10 Mannschaften (Eingang der Internetanmeldungen nach Datum/Zeit/Los) und nur 3er Mannschaften berücksichtigt. Es wird eine Warteliste geführt, für den Fall, dass sich eine Mannschaft frühzeitig abmeldet.

MANNSCHAFTSDEFINITION: Eine Mannschaft besteht aus 3 Spielern. Eine Mannschaft darf nicht mehr als 32, 20 bzw. 8 Klassierungspunkte aufweisen. Die Spieler müssen nach Stärke aufgestellt werden (Nr. 1 = höchste Klassierung). Bei gleicher Klassierung gilt die bei der Anmeldung gewählte Reihenfolge. Der Club der Nummer Eins wird der Mannschaft den Namen geben.

SPIELSYSTEM: Das Mannschaftsturnier besteht aus einer Vor- und einer Hauptrunde.
Vorrunde: Die angemeldeten Mannschaften werden nach Klassierungspunkten in 5er-Gruppen gelost. In jeder Gruppe spielt jeder gegen jeden. Die Erst- und Zweitplatzierten qualifizieren sich für die Finalrunde.

Finalrunde: Die Siegermannschaft wird von den verbleibenden 4 Mannschaften in einer einfachen K.O. Runde ermittelt. Die beiden Verlierer der Halbfinals spielen um den 3. Rang.

SPIELMODUS: Eine Begegnung zwischen Mannschaft A und Mannschaft X sieht folgendermassen aus:

Spiel 1	A1	X2
Spiel 2	A2	X1
Spiel 3	A3	X3
Spiel 4	A1/A2 (Doppel)	X1/X2 (Doppel)
Spiel 5	A2/A3 (Doppel)	X2/X3 (Doppel)
Spiel 6	A1	X1

Ein Spiel geht auf 3 Gewinnsätze

Ein gewonnenes Spiel ergibt dem Sieger in der Vorrunde 2 Punkte

Ein 3:3 Unentschieden ergibt beiden in der Vorrunde 1 Punkt

Die Rangliste der Vorrunde wird nach folgenden Kriterien erstellt:

1. Punkte
2. Direkte Begegnung, bei Unentschieden entscheidet Spiel 3
3. Spielverhältnis Untereinander (SpR: 380.3.1)
4. Satzverhältnis Untereinander (SpR: 380.3.1)
5. Los

In der Finalrunde erreicht man die nächste Runde durch einen Sieg. Bei einem Unentschieden entscheidet Spiel 3. Bei einem 3:0 ist die Partie somit entschieden.

Ein Spiel wird normalerweise auf 2 Tischen ausgetragen.

Aufeinanderfolgende Spiele müssen nach max. 5 Min Pause gestartet werden.

(Bestimmungen für Internat. Veranstaltungen, Art. 3.4.4.3)

ABMELDUNGEN/ ZAHLUNGSREGELUNG/ERSATZSPIELER:

Eine einmal angemeldete Mannschaft ist zur Zahlung des Einsatzes verpflichtet, ungeachtet dessen, ob sie sich zu irgendeinem Zeitpunkt abmeldet. Bis zur Auslosung können verhinderte Spieler noch mit gleich oder tiefer klassierten Spielern ersetzt werden.

