



Round Robin Billards

Bestimmungen für 2. RRB Wochen-Turnier

Laufzeit:	Mi, 1. Feb. 2012 - Mi, 13. Jun. 2012
Startzeit:	Einspielen ab 19:00 Uhr Auslosung 19:30 Uhr, Spielbeginn 19:45 Uhr
Startgeld:	Fr. 15.-- Center - Mitglieder Fr. 25.-- Übrige Teilnehmer
Tableau:	Gruppenspiele, Gruppengrösse je nach Anzahl Teilnehmer (max. 24). Finalrunde der besten 4, sofern mind. 6 Spieler anwesend (Ausspielen Rang 1-4).
Preisgeld:	Fr. 15.--/Teilnehmer kommen zur Auszahlung (Tagesstartgeldsumme TSS): Die ersten Fr. 50.-/Runde der TSS → Jackpot. Bis 8 Teilnehmer gilt: Tagespreisgeld = TSS minus Fr. 50.-- (Jackpot). Ab 9 Teilnehmer gilt: 60% der TSS → Tagespreisgeld, 40% der TSS → Jackpot.
→→→	Tages - Preisgeld (Auszahlung am Ende jeder Runde): 1. Rang 40% --- 2. Rang 30% --- 3. Rang 20% --- 4. Rang 10%
→→→	Jackpot - Preisgeld (Auszahlung nach Runde 20): 1. Rang 33% --- 2. Rang 22% --- 3. Rang 14% --- 4. Rang 10% 5. Rang 8% --- 6. Rang 6% --- 7. Rang 4% --- 8. Rang 3% Preisgeldauszahlungen aus Jackpot total max. Fr. 1500.- ! Wird Jackpotobergrenze erreicht, gibt's zusätzlich für höchstes Break Fr. 1.- pro Punkt (wenn mind. 6x teilgenommen)
Modus:	Es wird in 5er-, 4er- und/oder 3er-Gruppen gespielt, jeweils mit 10 Roten : 3er-Gruppe je 'best of 2' 4er-Gruppe je 'best of 1', aber letztes Spiel 'best of 2' (Sp.1 gegen Sp.2 + Sp.3 gegen Sp.4) 5er-Gruppe je 'best of 1'
Punkteverteilung:	Punkte für die Gesamtrangliste werden wie folgt vergeben: 1. Rang 7 --- 2. Rang 6 --- 3. Rang 5 --- 4. Rang 4 Punkte. Alle übrigen Teilnehmer erhalten pro gewonnenem Frame 1 Punkt. Es kommen die 12 besten Rundenresultate in die Gesamtwertung (max. 8 Streichresultate). Zusätzlich wird immer 1 Punkt pro Rundenteilnahme den betreffenden Spielern in der Gesamtwertung aufaddiert!
Handicap:	Nur Spieler, welche ein Tagespreisgeld gewinnen, erhalten für die weiteren Runden jeweils ein Handicap. Alle übrigen spielen mit Handicap 0 (ausgenommen Titelverteidiger) und erhalten somit eine höhere Chance, ebenfalls einmal Tagespreisgeld zu gewinnen! Das Handicap wird in den Turnier-Regeln (weiter unten) genauer beschrieben.
Anmeldung:	Bevorzugt per Internet (www.roundrobin.ch) oder einfach bis 19:30 Uhr vorbei kommen.

Dieses Wochen-Turnier steht allen Center-Mitglieder, sowie auch allen externen Spieler/innen, welche **keine** CH-Snookerlizenz besitzen, offen!
Anmeldungen über Internet werden bevorzugt behandelt!

Spieltermine (Mittwoch):

01.02.2012 - 08.02.2012 - 15.02.2012 - 22.02.2012
 29.02.2012 - 07.03.2012 - 14.03.2012 - 21.03.2012
 28.03.2012 - 04.04.2012 - 11.04.2012 - 18.04.2012
 25.04.2012 - 02.05.2012 - 09.05.2012 - 16.05.2012
 23.05.2012 - 30.05.2012 - 06.06.2012 - 13.06.2012

Turnier - Regeln:

Sämtliche Gruppenzuordnungen werden in jeder Runde neu ausgelost. Nicht anwesende Spieler, die sich bis zum Beginn der Auslosung weder in der Anmeldeliste abgemeldet noch anderweitig bei der Turnierleitung entschuldigt haben, werden durch die Turnierleitung zugelost. Das Startgeld wird auch bei unentschuldigtem Nicht-Erscheinen geschuldet (bitte offiziell abmelden oder rechtzeitiges Tel./SMS vor Beginn der Auslosung, d.h. bis spätestens 19:30 Uhr!).

Bei Nicht-Erscheinen eines Spielers werden keinerlei Punkte für die Gesamtrangliste vergeben.

Es werden immer möglichst grosse Gruppen wie folgt gebildet:

Anz. Spieler/ Anz. Tische:	Gruppen:
24 Sp - 8 Ti	8x 3er
23 Sp - 8 Ti	1x 5er und 6x 3er
22 Sp - 8 Ti	2x 5er und 4x 3er
21 Sp - 8 Ti	3x 5er und 2x 3er
20 Sp - 8 Ti	4x 5er
19 Sp - 8 Ti	3x 5er und 1x 4er
18 Sp - 8 Ti	2x 5er und 2x 4er
17 Sp - 8 Ti	1x 5er und 3x 4er
16 Sp - 6 Ti	4x 4er
15 Sp - 6 Ti	3x 5er
14 Sp - 6 Ti	2x 5er und 1x 4er
13 Sp - 6 Ti	1x 5er und 2x 4er
12 Sp - 6 Ti	3x 4er
11 Sp - 5 Ti	2x 4er und 1x 3er
10 Sp - 4 Ti	2x 5er
9 Sp - 4 Ti	1x 5er und 1x 4er
8 Sp - 4 Ti	2x 4er
7 Sp - 3 Ti	1x 4er und 1x 3er
6 Sp - 2 Ti	2x 3er
5 Sp - 2 Ti	1x 5er (Final direkt: Gr.-1. gegen Gr.-2. / Spiel um Rang 3/4 des Gr.-3. und Gr.-4.)
4 Sp - 2 Ti	1x 4er (Final direkt: Gr.-1. gegen Gr.-2. / Spiel um Rang 3/4 des Gr.-3. und Gr.-4.)

Falls nichts anderes vermerkt, sind immer die 4 besten Spieler des Tages, egal aus welcher Gruppe, weiter!

Nummerzulassung zum bilden der Gruppen:

Zuerst werden, alle 5er Gruppen gebildet, zu welchen die tiefsten Zahlen (Würfel N°1-5 für Gr.1 und 6-10 für Gr.2 etc.) zugeordnet werden. Danach alle 4er und dann die 3er-Gruppen (z.B. Würfel N°11-14 für Gr. 3 usw.) bei z.B. 14 Teilnehmer einer Turnierrunde.

- In 3er-Gruppen wird 'Best of 2', gespielt.
- In 4er-Gruppen 'Best of 1', aber letztes Spiel 'Best of 2' (Spieler 1 vs Spieler 2 + Spieler 3 vs Spieler 4)
- In 5er-Gruppen 'Best of 1'.
- **Jeder Frame aller Gruppen wird innerhalb des Zeitlimits mit 10 Roten gestartet** (Zeitlimit s. unten).
- Jeder Teilnehmer kann mind. 4 Frames spielen.
- Pro gewonnenem Frame wird 1 Punkt für die Gesamtrangliste vergeben.
- Alle Spieler aus allen Gruppen werden in einer Tagesrangliste zusammengefasst.

Für ein Weiterkommen ist die Tagesrangliste nach folgenden Kriterien massgebend:

- a) mehr gewonnene Frames in dieser Runde
- b) tiefere '**P**reisgeld **p**ro **T**eilnahme-**Q**uote' (PPTQ, Erklärung siehe unten)
- c) höheres Tagesbreak (mind. 3 Punkte)
- d) mehr Rundenteilnahmen in aktueller WT-Auflage
- e) Entscheidungstoss 'closer to cushion' (ctc) über 'best of 5' (3 Siege)
 - ctc = Gleichzeitiges spielen eines Balles über 2 Tischlängen. Wer näher zur Fussbande liegt, gewinnt.

Halbfinal - Partiensetzung*:

Partie A: Der Tagesranglisten 1. gegen den TR 4.

Partie B: Der Tagesranglisten 2. gegen den TR 3.

Bei Gleichstand zwischen 2 oder mehreren Spielern: Losentscheid durch Turnierleitung.

**Gilt nicht bei weniger als 6 Teilnehmer einer Runde.*

Zeitlimit:

3er-Gruppe:

Beide Frames zwischen zwei Teilnehmer werden mit folg. Zeitlimit aufeinanderfolgend gespielt:
Frame 1, 3 und 5 einer 3er-Gruppe werden immer normal mit jeweils 10 Roten gespielt.

Es muss Frame 2 um 20:15 Uhr, Frame 4 um 21:00 Uhr, Frame 6 um 21:45 Uhr gestartet sein.

4er-Gruppe:

Die ersten beiden Partien spielt jeder gegen jeden 1 Frame mit 10 Roten. Die letzte (3.) Partie wird aber 'Best of 2' gespielt und zwar ist das Spieler 1 gegen Spieler 2 und Spieler 3 gegen Spieler 4 der Gruppensetzung.

Es muss Spiel 2 um 20:15 Uhr, Spiel 3 um 21:00 Uhr, 2. Frame Spiel 3 um 21:45 Uhr gestartet sein.

5er-Gruppe:

Jeder spielt gegen jeden 1 Frame mit 10 Roten.

Es muss Runde 2 um 20:15, Rde 3 um 20:45, Rde 4 um 21:15, Rde 5 um 21:45 Uhr gestartet sein.

Zeitverzögerungen:

Bei Zeitverzögerungen wird mit reduziertem Handicap wie folgt gespielt:

Framestart **bis 15 Minuten** verzögert: Diesen Frame mit **6 Roten** spielen! (HC=3/4, aufgerundet)

Framestart **über 15 Minuten** verzögert: Diesen Frame im **Shoot-Out** spielen! (HC=1/3, aufgerundet)

Benötigt ein Spieler in einem Frame 3 oder mehr Snooker, hat er diesen verloren!

(gilt für alle Gruppen, auch Finalrunde!)

Handicap:

- Jeder Spieler, der Tagespreisgeld gewinnt, erhält fortan ein Handicap.

- Das Handicap eines Spielers berechnet sich wie folgt (aufgerundet):

Handicap = Total gewonnenes Preisgeld aus bisherigen Runden / Anzahl Rundenteilnahmen*.

*Faktor für Anzahl Rundenteilnahmen ist max. 12 (=max. zählbare Resultate)

- Spieler mit hohen Handicaps müssen ihren Gegner nur **max. 30 Punkte** Vorsprung pro Frame geben!

- Spieler, die noch nie Tagespreisgeld gewonnen haben, bleiben somit bei Handicap NULL.

- Der aktuelle Titelverteidiger hat immer das höchste HC des besten Spielers dieser Runde.

- Alle Partien von Spielern, welche das erste Mal an der laufenden WT-Auflage teilnehmen, starten immer ohne Handicap, d.h. solche Spiele beginnen mit 0:0 (Ausnahme siehe nächste).

- Ab Runde 18 neu teilnehmende Spieler starten bei ihrer ersten Teilnahme jeweils mit dem höchsten HC, des besten anwesenden Spielers dieser Runde.

Sonstiges:

Es wird eine Tabelle über 20 Runden geführt, aus welcher die 8 Besten den Jackpot gewinnen. Spielern, welche in einer Runde das Finaltableau nicht erreichen, wird pro gewonnenem Frame 1 Punkt in der Tabelle aufaddiert.

- Pro Rundenteilnahme gibt es 1 Bonuspunkt, welcher immer zum Punktescore dazugezählt wird.

Voraussetzung ist die effektive Teilnahme an der jeweiligen WT-Runde, d.h. Spieler, die trotz Anmeldung nicht erscheinen, erhalten keinerlei Punkte (weder Rang- noch Bonuspunkte).

- Das Startgeld wird bei einer Nichtteilnahme ohne rechtzeitige Abmeldung trotzdem geschuldet.

Die PPTQ (Preisgeld pro Teilnahme-Quote) wird als 2. Kriterium für ein Weiterkommen nach der Gruppenphase gewertet und bewirkt, dass Spieler, welche noch kein oder nur wenig Preisgeld bislang gewonnen haben, bei Framegleichstand vor Spielern, welche schon mehr Preisgeld gewonnen haben, weiter kommen werden. Ausserdem bevorteilt diese Formel auch Spieler, welche viele Runden am WT gespielt haben. Somit wird das Tagespreisgeld viel fairer verteilt und es wird für die Spieler, welche noch nie Tagespreisgeld gewonnen haben, mit jeder Runde einfacher, ins Finaltableau zu kommen und somit Tagespreisgeld und viele Punkte zu gewinnen.

Formel für PPTQ: **Total gewonnenes Preisgeld / Anz. Rundenteilnahmen - Anzahl Rundenteilnahmen.**

- Es darf pro Situation nur **max 1x Miss** genommen werden!

- Gibt ein Spieler vor Finalrundenbeginn forfait, geht sein Tagesgewinn an den Nachrutschenden! Der FF gebende Spieler erhält trotzdem 4 Punkte, der Nachgerutschte die, des in der Finalrunde erzielten Ranges.

Haben nach der letzten Spielrunde in der Gesamtrangliste mehrere Spieler die gleiche Punktzahl, gilt:

a) die höhere Anzahl Rundenteilnahmen

b) das höhere Gesamtturnier-Break

c) das höhere Handicap

d) Entscheidungsframe mit 3 Roten (1 Frame)