

Ranking-Regeln Gruppenspiele

(gültig ab Januar 2012)

1. Spielzeiten

Die Teilnehmer des Rankingturniers bestreiten ihre Wettspiele normalerweise an einem der **Clubabende**. Kann ein Spieler ein Wettspiel an keinem der vorgesehenen Clubabenden bestreiten, so kann er mit seinem Gegner einen neuen Spieltermin vereinbaren. Bleibt ein Spieler unentschuldigt vom vereinbarten Spieltermin fern oder reagiert er nicht fristgerecht auf die Kontaktnahme seines Gegners, so gewinnt sein Gegner kampflos. Dieser bleibt so lange der Gewinner, bis das versäumte Spiel nachgeholt ist. **Es gilt das Resultat, das am letzten Tag des zweiten Spielmonats eingetragen ist.**

2. Spielmodus

Innerhalb von zwei Monaten (Januar-Februar, März-April, Mai-Juni, Juli-August, September-Oktober, November-Dezember) spielt **jeder Spieler gegen die anderen Spieler derselben Gruppe** (Gruppen A1/A2/B1/B2). Der Spieler einer Gruppe mit den **meisten Siegen** steigt in die **nächst höhere Gruppe** auf, die Spieler mit den **zweit- und drittmeisten Siegen bleiben in der Gruppe**, der Spieler **mit den wenigsten Siegen** steigt in die nächst tiefere Gruppe ab.

Bei Punktgleichstand steigt derjenige Spieler auf, der die **direkte Partie** gegen den punktgleichen Spieler **gewonnen hat**. Ist der Gewinner auch nach diesem Kriterium nicht zu ermitteln, so steigt der **Spieler mit dem besseren Punkteverhältnis** auf (Differenz zwischen Anzahl Siege und Niederlagen).

3. Aufstiegsriterien bei nicht bestrittenen Wettspielen

Bei nicht bestrittenen Wettspielen entscheiden die folgenden Kriterien über Aufstieg oder Abstieg:

1. Es steigt derjenige Spieler auf, der seinen Gegner nachweislich als erstes kontaktiert oder zu kontaktieren versucht hat.
2. Kann der kontaktierende Spieler nicht ermittelt werden, so steigt der höher platzierte Spieler auf und der tiefer platzierte Spieler ab.

4. Punktezahl

8-Ball und **10-Ball**: 5 Gewinnpunkte / **9-Ball**: 7 Gewinnpunkte

Der Gewinner trägt das Resultat in die Tabelle ein. Die Namensschilder dürfen nur vom Organisator oder von seinem Stellvertreter verschoben werden.

5. Spieldisziplin

Entsprechend den Symbolen zuoberst auf der Tabelle wird entweder **8-Ball**, **9-Ball** oder **10-Ball** gespielt.

6. Schuld- und Gewinnbeträge

Der **Verlierer** zahlt einen Schuldbetrag von **2 Franken** pro Wettspiel, wovon **1 Franken** an den **Jahressieger** und **1 Franken** in die **Clubkasse** geht. Abgerechnet wird am Ende des Jahres und einkassiert mit dem Mitgliederbeitrag.

Organisator: Remo Dürr