GLEHNER CHAMPIONAT 2027

Konkretes Regel- und Organisationsmodell

Sieben Klassen, vier Runden Schweizer System, einheitliches Startgeld und eine klare Finalqualifikation.

ARBEITSFASSUNG FÜR AUSSCHREIBUNG UND TECHNISCHE UMSETZUNG

KLARE REGELN - FAIRE KLASSEN - STARKES FINALE

1. Das Modell auf einen Blick

EINFACH FÜR SPIELER: KLASSE WÄHLEN - VIER RUNDEN SPIELEN - PUNKTE SAMMELN - FINALE ERREICHEN

7 KLASSEN

Erwachsene A bis F sowie eine offene Klasse für alle.

4 RUNDEN

Jedes Turnier wird im Schweizer System über vier Runden gespielt.

7 EURO

Ein Start kostet einheitlich 7 Euro. Mit Gutscheinpaket nur 5 Euro.

FINALE 16

Zwölf Ranglistenplätze plus vier Quartalssieger je Klasse.

Rangliste und Qualifikation

- Für die Rangliste zählen die 20 besten Ergebnisse eines Spielers in der jeweiligen Klasse.
- Für die Finalqualifikation einer Einzelklasse sind mindestens 15 Teilnahmen erforderlich.
- Die besten zwölf qualifizierten Ranglistenspieler und vier Quartalssieger erreichen das Finale.
- Der Monatssieger wird klassenübergreifend nach der höchsten Gesamtpunktzahl des Monats ermittelt.

Siegerbonus

- Der Sieger jeder Klasse erhält beim nächsten Championat am selben Standort ein Freilos.
- Das Freilos gilt nur für dieselbe Klasse und denselben Standort und verfällt danach.

Kleine Hallen bleiben vollwertige Austragungsorte: Bei sechs Tischen passen zwölf Spieler ideal in einen Zeitblock.

2. Die sieben Klassen

Die Bereiche überlappen sich bewusst. In jeder Übergangszone kann der Spieler zwischen zwei benachbarten Klassen wählen.

Klasse	QTTR-Bereich	Überschneidung / Wahl
Erwachsene A	über 1650	1651-1850: A oder B
Erwachsene B	1451-1850	1451-1650: B oder C
Erwachsene C	1251-1650	1251-1450: C oder D
Erwachsene D	1051-1450	1051-1250: D oder E
Erwachsene E	851-1250	851-1100: E oder F
Erwachsene F	bis einschließlich 1100	851-1100: E oder F
Offene Klasse	keine QTTR-Grenze	für alle Startberechtigten

Beispiele

- QTTR 1.720: Erwachsene A oder Erwachsene B.
- QTTR 1.550: Erwachsene B oder Erwachsene C.
- QTTR 1.350: Erwachsene C oder Erwachsene D.
- QTTR 1.150: Erwachsene D oder Erwachsene E.
- QTTR 1.000: Erwachsene E oder Erwachsene F.

Darstellung in der Anmeldung

Dein QTTR-Wert: 1.350 - Du kannst Erwachsene C oder Erwachsene D wählen.

- Die offene Klasse kann unabhängig vom QTTR zusätzlich angeboten werden.
- Pro gleichzeitig laufendem Zeitblock ist nur eine Klasse je Spieler möglich.

3. Punkte und Jahresrangliste

Jede Platzierung von 1 bis 20 erhält feste Ranglistenpunkte.

Platz	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Punkte	40	30	25	20	17	15	14	13	12	11
Platz	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Punkte	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

So wird die Rangliste berechnet

1	Alle Ergebnisse speichern Jeder Start und jede erreichte Platzierung bleiben in der persönlichen Saisonbilanz sichtbar.
2	Beste 20 zählen Für den Ranglistenstand werden höchstens die 20 punktbesten Ergebnisse der jeweiligen Klasse addiert.
3	Mindestens 15 Starts Wer weniger als 15 Teilnahmen in der Klasse hat, bleibt in der Rangliste sichtbar, ist aber nicht finalberechtigt.
4	Punktgleichheit Zuerst zählt die Ranglistensumme der besten 20 Ergebnisse. Bei Gleichstand erhält der Spieler mit der höheren Gesamtpunktzahl aus allen Saisonstarts den Vorrang.

Noch offener Gleichstand

Sind auch Ranglistensumme und Gesamtpunktzahl identisch, sollte als weitere Reihenfolge festgelegt werden: mehr Turniersiege, danach mehr zweite Plätze, danach Losentscheid.

Beispiel: Spieler A und B haben je 300 Ranglistenpunkte. A hat aus allen Starts 355 Gesamtpunkte, B 340. Spieler A steht vor Spieler B.

4. Finalqualifikation

JE KLASSE QUALIFIZIEREN SICH 16 SPIELER

12 RANGLISTENPLÄTZE	4 QUARTALSSIEGER
Die zwölf besten finalberechtigten Spieler der Jahresrangliste.	Je ein Sieger aus dem 1., 2., 3. und 4. Quartal.

Quartalssieger

- Der Quartalssieger einer Klasse ist der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl aus allen Starts dieser Klasse im jeweiligen Quartal.
- Auch ein Quartalssieger muss bis zum Saisonende mindestens 15 Teilnahmen in der Klasse erreichen.
- Ist ein Quartalssieger bereits über die Top 12 qualifiziert oder gewinnt mehrere Quartale, rückt der nächstbeste noch nicht qualifizierte Spieler des betreffenden Quartals nach.

Monatssieger

- Jeden Kalendermonat gibt es einen klassenübergreifenden Monatssieger.
- Es zählen sämtliche im Monat erzielten Ranglistenpunkte aus allen Championat-Starts.
- Der Monatssieger erhält 50 Euro und einen Championat-Hoodie.
- Bei Gleichstand entscheidet die höhere Einzelplatzierung, danach die Zahl der Turniersiege im Monat.

Freilos für Klassensieger

Der jeweilige Tagessieger erhält für das nächste Championat am selben Standort und in derselben Klasse ein Freilos. Für die Ausschreibung muss festgelegt werden, ob damit ein sportliches Rundenfreilos oder ein kostenloser Start gemeint ist. Bis zu dieser Entscheidung darf die Software den Bonus noch nicht automatisch werten.

5. Startgeld und Gutscheincodes

NORMALPREIS	GUTSCHEINPAKET
7 Euro pro Person und gemeldeter Klasse	100 Euro für 20 Einmalcodes = 5 Euro pro Start

Gutscheinregeln

- Ein Code bezahlt genau einen Start in einer Klasse vollständig.
- Die 20 Codes sind einzeln nutzbar und können an andere Spieler weitergegeben werden.
- Bei Abmeldung vor Meldeschluss wird der Code wieder freigegeben.
- Nach Meldeschluss oder bei Nichtantritt gilt der Code als verbraucht.
- Ein Code wird erst bei einer verbindlichen Anmeldung verbraucht, nicht bei einem Wartelistenplatz.

Ablauf in der Anmeldung

1	Klasse wählen Nach Eingabe des QTTR-Werts zeigt das System die zulässigen Klassen.
2	Zahlungsart wählen 7 Euro bezahlen oder optional einen Gutscheincode eingeben.
3	Code prüfen Nur aktive, unbenutzte und für 2027 gültige Codes werden angenommen.
4	Anmeldung bestätigen Zahlungsstatus 'Gutschein' speichern, Code sperren und Bestätigung senden.

Der Gutschein senkt den Preis von 7 Euro auf effektiv 5 Euro pro Start - eine Ersparnis von 40 Euro bei 20 Starts.

6. Verteilung des Preisgelds

Das im Laufe der Saison angesammelte Preisgeld wird in acht gleich große Teile aufgeteilt.

1/8	**1/8**	**1/8**	**1/8**
Top 5 Gesamtrangliste	**Finale Klasse A**	**Finale Klasse B**	**Finale Klasse C**
1/8	**1/8**	**1/8**	**1/8**
Finale Klasse D	**Finale Klasse E**	**Finale Klasse F**	**Finale Offene Klasse**

Gesamtrangliste

- Ein Achtel des gesamten Preisgelds geht an die besten fünf Spieler der klassenübergreifenden Gesamtrangliste.
- Die interne Verteilung dieses Achtels auf Platz 1 bis 5 muss noch festgelegt werden.

Finalturnier

- Jede der sieben Finalklassen erhält genau ein Achtel des gesamten Preisgelds.
- Innerhalb einer Finalklasse wird dieses Achtel nach der noch festzulegenden Platzstaffel verteilt.

Monatspreis

Die acht Achtel verbrauchen den gesamten Preisgeldtopf. Die monatlichen 50 Euro und der Hoodie müssen daher zusätzlich finanziert werden.

- Empfehlung: Monatspreis aus Sponsorengeldern oder einem getrennten Marketingbudget bezahlen.
- In der Kasse müssen Preisgeldtopf und Monatsbudget getrennt ausgewiesen werden.

7. Kleine Hallen ausdrücklich einplanen

Das Championat soll auch von Vereinen mit kleineren Hallen ausgerichtet werden können. Entscheidend ist, dass eine komplette Schweizer Runde möglichst gleichzeitig gespielt wird.

Hallenprofil	Tische	Empfohlenes Feld	Vier Runden
Kompakt	6	12 Spieler je Klasse	24 Spiele, 6 je Runde
Standard	8	16 Spieler je Klasse	32 Spiele, 8 je Runde
Groß	12	24 Spieler je Klasse	48 Spiele, 12 je Runde

Beispiel: sechs Tische

- Zwölf Teilnehmer ergeben je Runde sechs Spiele - alle sechs Tische sind gleichzeitig belegt.
- Vier Runden ergeben insgesamt 24 Spiele.
- Bei rund 30 Minuten je Runde dauert eine Klasse ungefähr zwei Stunden; mit Check-in, Wechseln und Puffer werden 2,5 Stunden eingeplant.
- Damit sind drei Klassenblöcke an einem normalen Turniertag realistisch.

Beispiel-Zeitplan

09:00-11:30	Klasse 1
12:00-14:30	Klasse 2
15:00-17:30	Klasse 3

- Die angebotenen Klassen wechseln von Termin zu Termin, damit alle sieben Klassen regelmäßig vorkommen.
- Ausgebuchte Klassen erhalten eine Warteliste. Gutscheincodes werden erst bei einem festen Startplatz verbraucht.

Faustregel für vier Runden: Ideale Feldgröße = doppelte Tischzahl.

8. Jugend, Streetspieler und offene Punkte

Die sieben festgelegten Klassen sind Erwachsenenklassen. Jugendliche und Spieler ohne Turnierlizenz benötigen deshalb klar getrennte Zugangswege.

Jugendliche

- Start in einer Erwachsenenklasse nur mit den erforderlichen Spiel- und Turnierberechtigungen sowie den vorgeschriebenen Erklärungen und Nachweisen.
- Alternativ kann eine eigenständige Jugendkonkurrenz außerhalb der sieben Finalklassen angeboten werden.

Street- und Freizeitspieler

- Spieler ohne Vereins-Spielberechtigung starten nicht in den offiziellen QTTR-Klassen A-F.
- Empfohlen wird ein eigener, nicht TTR-relevanter Street Cup mit getrenntem Ergebnis und ohne Punkte für die offiziellen Ranglisten.
- Die genaue Einordnung, Versicherung und Veranstaltungsabgrenzung muss vor der Ausschreibung mit dem WTTV abgestimmt werden.

Noch verbindlich festzulegen

- Freilos: sportliches Rundenfreilos oder kostenloser Start?
- Verteilung des Top-5-Achtels auf die Plätze 1 bis 5.
- Verteilung des jeweiligen Final-Achtels innerhalb einer Klasse.
- Höhe des Preisgeldanteils, der aus jedem Startgeld tatsächlich in den Jahrestopf fließt.
- Finanzierungsquelle für monatlich 50 Euro und Hoodie.
- Zweiter und dritter Stichentscheid, falls auch die Gesamtpunktzahl gleich ist.

Alle vom Veranstalter bereits festgelegten Kernelemente sind enthalten. Die verbleibenden Punkte sind vor der Ausschreibung zu entscheiden.

Regelgrundlage

DTTB-/WTTV-Wettspielordnung, Stand 01.07.2026: wttv.de/wp-content/uploads/WO2026-07.pdf
Die konkrete Ausschreibung 2027 und Sonderformate sind vor Veröffentlichung mit dem zuständigen Verband abzustimmen.