

FLTT / 36^e CHAMPIONNATS INTERNATIONAUX DE LUXEMBOURG POUR JEUNES

REGLEMENT

1. Die 36. Internationalen Jugend-Meisterschaften von Luxemburg (**Lux-IJM**) werden vom 10. bis zum 12. Juni 2022 vom Luxemburger Tischtennisverband (FLTT) veranstaltet.
2. Die Teilnahme an den Lux-IJM ist offen für Mannschaften bzw. Spieler^(x) der vom Veranstalter eingeladenen National- und Regionalverbände bzw. Vereine.
(x) das Wort "Spieler" bezeichnet im vorliegenden Reglement sowohl Spieler als auch Spielerinnen
3. Die Spiele der Lux-IJM werden in der Sporthalle Centre National Sportif et Culturel „d'Coque" (Arena) in Luxemburg-Kirchberg auf zwanzig (20) Spieltischen der Marke DONIC ausgetragen.
4. Als Spielball der Lux-IJM wird der ***-Ball der Marke DONIC (P40+) von weißer Farbe verwendet.
5. Die Spieler werden nicht zu ihren Spielen aufgerufen. Sie sind gehalten, sich spätestens fünf (5) Minuten vor Beginn ihres jeweiligen Spiels am vorgesehenen Spieltisch einzufinden; die im offiziellen Spielprogramm der Lux-IJM angegebenen Spielbeginnzeiten und Spieltische sind allein maßgebend.
6. Alle Spiele werden auf drei Gewinnsätze zu 11 ausgetragen.
7. Die teilnehmenden Spieler müssen die Spiele der Vorrunde sowie der Zwischenrunde selbst schiedsrichtern, und zwar gemäß dem im offiziellen Spielprogramm festgelegten Einsatzplan, meistens auf dem Tisch, an dem sie eben gespielt haben. Verlässt ein Spieler seinen Spieltisch, ohne das ihm laut Programm zugeteilte Amt des Schiedsrichters auszuüben und ohne vom Oberschiedsrichter von diesem Amt entbunden worden sein, so verliert er automatisch sein nächstes Spiel durch "w.o."
Im Prinzip werden sämtliche Halbfinal- und Finalspiele von neutralen Schiedsrichtern geleitet.
8. Die Lux-IJM werden in acht (8) verschiedenen Kategorien ausgetragen:

Kategorie 1:	U19 Boys	geboren am oder nach dem 01.01.2003
Kategorie 2:	U19 Girls	geboren am oder nach dem 01.01.2003
Kategorie 3:	U17 Boys	geboren am oder nach dem 01.01.2005
Kategorie 4:	U17 Girls	geboren am oder nach dem 01.01.2005
Kategorie 5:	U15 Boys	geboren am oder nach dem 01.01.2007
Kategorie 6:	U15 Girls	geboren am oder nach dem 01.01.2007
Kategorie 7:	U13 Boys	geboren am oder nach dem 01.01.2009
Kategorie 8:	U13 Girls	geboren am oder nach dem 01.01.2009
9. Mannschaften mit mindestens 6 Spielern nehmen an der Mannschaftswertung teil.
10. Kategorien, in denen **maximal 14 Spieler** teilnehmen, werden in drei (3) Runden gemäß dem nachfolgend erläuterten Spielmodus ausgetragen:
 - In der Vorrunde (*Preliminary stage*) werden die Teilnehmer in zwei (2) Gruppen (A/B) zu maximal je sieben (7) Spielern eingeteilt; in einer Gruppe spielt jeder Spieler dieser Gruppe gegen jeden anderen Spieler dieser Gruppe.
 - Für die Finalrunde (*Final stage 'X'*) der Platzierung 1-6 qualifizieren sich die 3 bestplatzierten Spieler jeder Vorrunden-Gruppe (A/B) für die Gruppe **X**; in dieser Gruppe spielt jeder gegen jeden, wobei die Resultate jener bereits in der Vorrunde ausgetragenen Spiele in die Finalrunde mit übernommen werden.
X = A1 A2 A3 B1 B2 B3
 - Für die Platzierungsrunde (*Final stage 'Z'*) der Platzierungen ab Platz 7 bis 14 qualifizieren sich die restlichen Spieler auf den Plätzen 4 bis maximal 7 jeder Vorrunden-Gruppe (A/B) für die Gruppe **Z**; in dieser Gruppe spielt jeder gegen jeden, wobei die Resultate jener bereits in der Vorrunde ausgetragenen Spiele in die Platzierungsrunde mit übernommen werden.
11. Kategorien, in denen **mindestens 15 und maximal 20 Spieler** teilnehmen, werden in drei (3) Runden gemäß dem nachfolgend erläuterten Spielmodus ausgetragen:
 - In der Vorrunde (*Preliminary stage*) werden die fünfzehn (15) bis zwanzig (20) Teilnehmer in zwei (2) Gruppen (A/B) zu je sieben (7) bis zehn (10) Spielern eingeteilt; in einer Gruppe spielt jeder Spieler dieser Gruppe gegen jeden anderen Spieler dieser Gruppe.

- In der Zwischenrunde (*Qualifying stage*) werden die Spieler in drei (3) Gruppen (X/Y/Z) eingeteilt:
 - die Gruppe X umfasst die Spieler auf den Plätzen 1, 4 und 5 der Gruppe A sowie die Spieler auf den Plätzen 2, 3 und 6 der Gruppe B;
 - die Gruppe Y umfasst die Spieler auf den Plätzen 2, 3 und 6 der Gruppe A sowie die Spieler auf den Plätzen 1, 4 und 5 der Gruppe B;
 - die Gruppe Z umfasst jeweils die Spieler auf den Plätzen 7, 8, 9 und 10 der Gruppen A und B.

In den Gruppen X, Y und Z spielt jeder Spieler einer Gruppe gegen jeden anderen Spieler dieser Gruppe, wobei die Resultate jener bereits in der Vorrunde ausgetragenen Spiele in die Zwischenrunde mit übernommen werden.

In der Gruppe Z ergibt das Abschlussklassement die Rangfolge der Schlussplätze 13 bis 20.

- In der Finalrunde (*Final stage*) tragen die Spieler auf den Plätzen 1 und 2 der Gruppen X und Y zuerst über Kreuz (X1-Y2 / X2-Y1) zwei Halbfinalspiele aus.

Die Sieger dieser Spiele bestreiten das Finale um die Schlussplätze 1 und 2 und die Verlierer das Trostfinale um die Schlussplätze 3 und 4.

Die weiteren Platzierungsspiele:

Platz 5-6:	X3 – Y3
Platz 7-8:	X4 – Y4
Platz 9-10:	X5 – Y5
Platz 11-12:	X6 – Y6

12. Kategorien, in denen **mindestens 21 und maximal 24 Spieler** teilnehmen, werden in drei (3) Runden gemäß dem nachfolgend erläuterten Spielmodus ausgetragen:

- In der Vorrunde (*Preliminary stage*) werden die 21 bis 24 Teilnehmer in drei (3) Gruppen (A/B/C) zu je sieben (7) oder acht (8) Spielern eingeteilt; innerhalb einer Gruppe spielt jeder Spieler dieser Gruppe gegen jeden anderen Spieler dieser Gruppe.
- Für die Zwischenrunde '1-12' (*Qualifying stage '1-12'*) werden die 4 bestplatzierten Spieler jeder Vorrunden-Gruppe (A/B/C) in zwei (2) Sechser-Gruppen (X/Y) eingeteilt:

X =	A1	B2	C2	A4	B4	C3
Y =	B1	C1	A2	A3	B3	C4

Für die Zwischenrunde '13-21/24' (*Qualifying stage '13-21/24'*) werden die auf den Plätzen 1-9 platzierten Spieler jeder Vorrunden-Gruppe (A/B/C) in zwei (2) Sechser-Gruppen (X/Y) eingeteilt:

Z(1) =	A5	B5	C6	A8	B8	C7
Z(2) =	A6	B6	C5	A7	B7	C8

In den Gruppen X, Y, Z(1) und Z(2) spielt jeder Spieler einer Gruppe gegen jeden anderen Spieler dieser Gruppe, wobei das Resultat jenes bereits in der Vorrunde ausgetragenen Spiels in die Zwischenrunde mit übernommen wird.

- Für die Finalrunde (*Final stage*) tragen die Spieler auf den Plätzen 1 und 2 der Gruppen X und Y zuerst über Kreuz (X1-Y2 / X2-Y1) zwei (2) Halbfinalspiele aus.

Die Sieger dieser Halbfinalspiele spielen um Platz 1 und 2, die Verlierer um Platz 3-4.

Die weiteren Platzierungsspiele:

Platz 5-6:	X3 – Y3
Platz 7-8:	X4 – Y4
Platz 9-10:	X5 – Y5
Platz 11-12:	X6 – Y6
Platz 13-14:	Z(1) 1 - Z(2)1
Platz 15-16:	Z(1) 2 - Z(2) 2
Platz 17-18:	Z(1) 3 - Z(2) 3
Platz 19-20:	Z(1) 4 – Z(2) 4
Platz 21-22:	Z(1) 5 - Z(2) 5
Platz 23-24:	Z(1) 6 - Z(2) 6

13. Das Klassement (*Ranking*) einer Gruppe wird, sowohl in der Vorrunde als auch in der Zwischenrunde, gemäß den nachfolgenden Bestimmungen ermittelt, in Abweichung zu den Bestimmungen von Punkt 3.7.5. des ITTF-Handbuchs bei Punktegleichheit von zwei oder mehr Spielern in einer Gruppe:
- bei jedem Spiel wird dem Sieger ein Punkt angerechnet;
 - in jeder Parallel-Gruppe wird die gleiche Zahl an Spielern angesetzt; nicht ausgetragene Spiele werden als gewonnen gewertet;
 - das Gruppenklassement wird gemäß der Reihenfolge der erzielten Punkte aufgestellt, d.h. der Spieler mit der höchsten Punktzahl kommt auf Platz 1, der Spieler mit der zweithöchsten Punktzahl kommt auf Platz 2, usw.;
 - bei gleicher Punktzahl entscheidet das beste Gesamtergebnis aller untereinander erzielten Ergebnisse der gleichklassierten Teilnehmer („direkter Vergleich“), d.h. zuerst das Punkteverhältnis (Quotient) und dann das Satzverhältnis (Quotient).

Falls zu einem bestimmten Zeitpunkt der Berechnung die Position eines oder mehrerer Teilnehmer bereits festgestellt werden kann, während andere Teilnehmer noch immer gleich sind, so werden alle Resultate dieser bereits platzierten Teilnehmer für alle weiteren erforderlichen Berechnungen nicht mehr berücksichtigt.

Ist es nicht möglich bei Gleichstand die Platzierung nach den vorerwähnten Regelungen zu bestimmen, so entscheidet der Quotient der gewonnenen und verlorenen Sätzen aller in der betreffenden Gruppe gewerteten Spiele; bei nochmaligem Gleichstand wird (endgültig) durch das Los entschieden.

14. Nur Mannschaften mit in mindestens sechs (6) Kategorien effektiv teilnehmenden Spielern nehmen an der Mannschaftswertung (*Team Ranking*) teil. Für die Mannschaftswertung werden maximal die sechs (6) besten Mitglieder einer Mannschaft berücksichtigt; pro Kategorie kommt jeweils nur der bestplatzierte Spieler einer Mannschaft in die Wertung. Spieler auf den Schlussplätzen 1-10 ihrer Kategorie erhalten Punkte: Der Sieger erhält 10 Punkte, der Zweite 9 Punkte, der Dritte 8 Punkte, ..., der Zehnte 1 Punkt. Die Mannschaft mit dem höchsten Punktetotal gilt als Sieger.

Bei Punktegleichheit entscheidet die höhere Anzahl der ersten Schlussplätze, danach die höhere Anzahl der zweiten Schlussplätze usw.

Luxemburg nimmt nicht an der Mannschaftswertung teil.

15. Folgende Preise werden vom Veranstalter mindestens vorgesehen:
- ein Preis für die vier (4) Erstplatzierten jeder einzelnen Kategorie;
 - der Pokal der FLTT für die erfolgreichste Mannschaft, d.h. den Sieger der Mannschaftswertung;
 - ein Geschenk für den bestplatzierten Spieler sowie für die bestplatzierte Spielerin der FLTT; bei Gleichheit entscheidet die höhere Anzahl an Siegen, bei nochmaliger Gleichheit fällt der Preis an den (die) jüngere(n) Spieler(in).

16. Verschiedenes

- Gibt ein Spieler in einer Gruppen-Spielrunde auf, so werden alle von diesem Spieler in der betreffenden Runde ausgetragenen Spiele annulliert und der betreffende Spieler wird in dieser Runde auf den letzten Platz eingestuft.
 - Die Spieler sind gehalten, auf eine diesbezügliche Aufforderung hin, dem Oberschiedsrichter ihren Ausweis oder Pass zwecks Überprüfung ihrer Daten vorzulegen.
 - Das Tragen von sportgerechter, den internationalen Bestimmungen entsprechender Sportkleidung ist obligatorisch.
 - Für das Training und Einspielen steht eine Trainingshalle zur Verfügung; während des Turniers ist Training in der Spielhalle untersagt.
 - Pro Spieler und Tisch ist nur ein Betreuer zugelassen; alle anderen Personen müssen außerhalb der Spielfläche Platz nehmen.
17. Schlägerkontrollen können in den Runden ohne neutrale Schiedsrichter am Tisch stichprobenartig bzw. bei Verdacht auf einen Regelverstoß durchgeführt werden. Die neutralen Schiedsrichter kontrollieren die Schläger am Tisch; falls sie Zweifel daran haben, dass der Schläger regelkonform ist, wird der Schläger vom Oberschiedsrichter ausführlich kontrolliert (d.h. Racket Control gemäß ITTF-Richtlinien).
18. In etwaigen Streitfällen und/oder in allen anderen nicht im vorliegenden Reglement vorgesehenen Fällen wird ein Schiedsgericht zusammengestellt, dem neben dem Oberschiedsrichter und dem beigeordneten Oberschiedsrichter zwei Vertreter der FLTT sowie drei nicht luxemburgische Mannschaftsleiter angehören. Die Entscheidungen des Schiedsgerichts sind unanfechtbar.