

Anlage 2 zur WO

Staffelleiterordnung

1. Allgemeines

- 1.1 Zweck dieser Staffelleiter-Ordnung (StO) ist es, einheitliche Richtlinien für die Staffelleiter des Tischtennisverbandes Rheinland (TTVR) zu schaffen.
- 1.2 Die StO ist für alle Staffelleiter/Vereine verbindlich.
- 1.3 Neben dieser StO haben sich die Staffelleiter/Vereine noch nach folgenden Bestimmungen zu richten:
 - Internationale Tischtennisregeln
 - Wettspielordnung des DTTB
 - Satzung und Ordnungen des TTVR
- 1.4 Ein Staffelleiter muss für die Abwicklung seiner Tätigkeit folgende Bedingungen erfüllen:
 - eigener PC mit Internetzugang auf dem das vom Verband zur Verfügung gestellte Online-Programm click-TT ablauffähig ist.
 - Erreichbarkeit per Telefon und E-Mail.
- 1.5 Jeder Staffelleiter hat verpflichtend einmal jährlich eine Schulungsmaßnahme über den Aufgabenbereich eines Staffelleiters und seine Aufgaben im Programm click-TT zu besuchen.

2. Organisation

- 2.1 Die Staffelleiter aller Klassen auf Regionsebene werden vom Regionsvorstand ernannt bzw. bestimmt.
- 2.2 Die Staffelleiter über Regionsebene werden vom Sportausschuss des TTVR eingesetzt.

3. Aufgabenbereiche

- 3.1 Vorbereitung der Meisterschaftsrunden in click-TT
 - 3.1.1 Überprüfung der Mannschaftsaufstellungen und Spielstärkenreihenfolge. Änderungen der Reihenfolge der Aufstellungen bzw. Sperrungen als Ersatzspieler werden nach den Regeln in Abs. 4 sowie den in der Anlage 1 zur WO des TTVR genannten Bestimmungen vorgenommen.
 - 3.1.2 Erstellung des Spielplanes:

Der Spielplan ist vor Beginn der Spielrunde für die Vor- und Rückrunde zu erstellen. Außer in den Klassen die eine Herbstrunde (HR) und Frühjahrsrunde (FR) getrennt spielen. Der Terminplan der Frühjahrsrunde muss den Vereinen drei Wochen vor Beginn der Runde vorliegen.

Der letzte Spieltag ist für alle Mannschaften verbindlicher Austragungstermin. Die Vereine können Terminwünsche angeben. Es besteht jedoch kein Anspruch darauf, dass diese auch umgesetzt werden.

Die im Rahmenterminplan des TTVR veröffentlichten Termine sind verbindlich. An gesperrten Terminen darf kein Spielbetrieb stattfinden. Ansonsten sind abweichende Absprachen im Einvernehmen der beteiligten Mannschaften und dem Staffelleiter zulässig.

Der Staffelleiter kann den Spielplan gemeinsam mit den Mannschaften auf einem Staffeltag erstellen.

Der Terminplan sollte ausgeglichen sein, was die Anzahl der Heim- und Auswärtsspiele einer Mannschaft in Vor- und Rückrunde betrifft.

Die Differenz der ausgetragenen Spiele zweier Mannschaften einer Klasse soll nicht größer als drei und darf nicht größer als vier sein.

- 3.1.3 Überprüfung der Anschriften:
Verein inkl. E-Mail-Adresse, Mannschaftsführer inkl. E-Mail-Adresse, Spielort (jeweils mit Telefon) und Notrufmöglichkeit
- 3.1.4 Bekanntgabe der Zeitpunkte für die Ergebnisübermittlung der Gesamtergebnisse bzw. des Spielberichtes in Click-TT
- 3.1.5 Erstellung des Spielplanes, der Spieltage, Uhrzeit, Spielort, Spielpaarungen und Mannschaftsaufstellungen enthalten muss.
Diese Unterlagen einschließlich des Anschriftenverzeichnisses müssen mindestens drei Wochen vor Beginn der jeweiligen Spielrunden in Click-TT den Vereinen zur Verfügung stehen.
- 3.1.6 Grundsätzlich gelten innerhalb des TTVR die Spielzeiten gemäß Anlage 1 Punkt 1.9.
Ausnahmen sind mit Einverständnis der betroffenen Vereine und des Staffelleiters zulässig.

3.2 Durchführung der Meisterschaftsrunde

- 3.2.1 Der Staffelleiter hat den reibungslosen Ablauf der Spiele gemäß Spielplan und die pünktliche Eingabe der Gesamtergebnisse bzw. Spielberichte in click-TT zu überwachen.
- 3.2.2 Spielverlegungen dürfen nur in begründeten Ausnahmefällen angeordnet werden. (siehe Anlage 1 Punkt 12).
- 3.2.3 Die Ersatzgestaltung ist laufend zu überwachen. Verlieren Spieler die Spielberechtigung für ihre bisherige Mannschaft, sind die zuständigen Staffelleiter sofort zu benachrichtigen. Gleiches gilt bei Mannschaftsumstellungen durch Neuzugänge und/oder Nachmeldungen, wobei in diesen Fällen der Verein die Spielberechtigung beim zuständigen Staffelleiter zu beantragen hat. Dieser übernimmt den neuen Spieler in die Mannschaftsaufstellung in Click-TT und genehmigt die neue Mannschaftsaufstellung.
- 3.2.4 Über die Ergebnisse der Spieler werden in Click-TT genaue Aufzeichnungen geführt, um für Umstufungen einen Nachweis der Spielstärke der einzelnen Spieler zu erhalten.

Zur Ermittlung der Spielstärke-Reihenfolge mittels Bilanzwerten und Bilanzwertdifferenzen kommt das in Abs. 4 der Anlage 2 beschriebene Berechnungssystem zur Anwendung.

Weiterhin gelten folgende Regularien:

- Tritt eine Mannschaft zum fälligen Meisterschaftsspiel nicht an, wird das Spiel mit der höchstmöglichen Anzahl von Sätzen, Spielen und 2:0 Punkten für die anwesende Mannschaft gewertet. Eine Einzelwertung erfolgt nicht.
- Bei vollständiger Aufstellung und Aufgabe eines Spielers (z. B. wegen Verletzung) erfolgt trotzdem eine Einzelwertung.
- Stellt eine Mannschaft die Doppel und/oder Einzel falsch auf, wird das Spiel mit der höchstmöglichen Anzahl von Sätzen, Spielen und 2:0 Punkten gegen die

Mannschaft gewertet. Eine Einzelwertung erfolgt nicht.

- Bei unvollständiger Aufstellung beider Mannschaften erfolgt für die nicht ausgetragenen Spiele keine Einzelwertung. Dadurch reduziert sich der Siegpunkt im Mannschaftsspiel (dynamischer Siegpunkt)
- beim Paarkreuzsystem auf 7 bzw. 5 Punkte
- beim Werner Scheffler System auf 6 Punkte
- bei Bundessystem auf 4 Punkte

3.2.5 Die Staffelleiter sollen sich nach Möglichkeit durch Besuche von Meisterschaftsspielen ein Bild vom Spielbetrieb machen und die angetroffenen Spielbedingungen (auch einheitliche Spielkleidung) einer kritischen Prüfung unterziehen.

Diese Besuche sollen nach Absprache mit dem zuständigen Referent Spielbetrieb /Regionsspielleiter erfolgen.

3.2.6 Ein Verein kann die Überprüfung eines Spiellokals und/oder eines Spieles schriftlich beantragen. Der Antrag ist formlos an den Staffelleiter zu richten. Fahrtkosten und/oder Tagegelder des Staffelleiters hat der antragstellende Verein zu tragen. Das Ergebnis der Überprüfung teilt der Staffelleiter dem Antragsteller, dem betroffenen Verein sowie dem zuständigen Regionsspielleiter oder dem Referent Spielbetrieb schriftlich mit.

3.2.7 Bei Verstößen gegen bestehende Ordnungen sind zur Gewährleistung eines ordnungsgemäßen Spielbetriebes die entsprechenden Ordnungsstrafen zwingend zu verhängen, um ungleiche Wettbewerbsbedingungen zu vermeiden.

Die Verstöße sind der Geschäftsstelle, die dann die Ordnungsstrafe verhängt, und dem zuständigen Regionsspielleiter/Referent Spielbetrieb mitzuteilen.

3.2.8 Die Staffelleiter haben über Proteste gemäß WO A16 den beteiligten Vereinen und dem zuständigen Referent Spielbetrieb/Regionsspielleiter binnen zwei Wochen eine Entscheidung schriftlich mitzuteilen.

Diese Entscheidung ist schriftlich zu begründen.

3.3 Abschluss der Meisterschaftsrunde

Nach Abschluss der Vor- und Rückrunde informiert der Staffelleiter die Vereine, dass bei Neuzugängen eine neue Mannschaftsaufstellung zu beantragen ist. Ebenso informiert er über die Umstellung innerhalb der Bilanzwertdifferenzen nach Anlage 2, Abs 4.6 und 4.7, Austausch von Spielern gemäß Anlage 1 Nr. 4.4 und 4.7, Heruntermelden überzähliger Stammspieler nach Anlage 1 Nr. 4.5, Festspielen in einer höheren Mannschaft sowie Unterschreiten der Mannschaftssollstärken gemäß Anlage 1 Nr. 5.1.

Der Staffelleiter genehmigt die offiziellen Mannschaftsaufstellungen spätestens 4 Wochen vor dem ersten Spieltag der Vorrunde und spätestens 2 Wochen vor dem ersten Spieltag der Rückrunde.

4. Ermittlung der Spielstärke-Reihenfolge mittels Bilanzwerten und Bilanzwertdifferenzen

4.1 Bilanzwerte und Bilanzwertdifferenzen dienen zum Vergleich der Spielstärke von Spielern im Punktspielbetrieb. Sie werden aus den gewonnenen und verlorenen Einzeln einer Halbserie berechnet.

4.2 Für die Berechnung der Bilanzwerte und Bilanzwertdifferenzen der Vorrunde werden alle Vorrundenspiele berücksichtigt, die bis zum 31. Dezember stattgefunden haben, für die der

Rückrunde alle Rückrundenspiele mit Ausnahme der Relegationsspiele. Vorrundenspiele, die während der Rückrunde nachgeholt werden, werden für die Berechnung der Bilanzwerte und Bilanzwertdifferenzen nicht berücksichtigt.

- 4.3 Der Bilanzwert eines Spielers wird durch eine Dezimalzahl ausgedrückt, die von der TTVR-Onlineplattform berechnet und dargestellt wird. Je größer der Bilanzwert ist, desto größer ist die Spielstärke des Spielers. Der Bilanzwert eines Spielers wird aus der Summe seines Erfolgsquotienten, seines Misserfolgsquotienten, seines Siegesbonus, seines Niederlagenmalus und der Basispunkte seiner Spielklasse gebildet. Bei Spielsystemen, in denen die Mannschaften nach Spielstärke aufgestellt werden müssen, wird für die Berechnung der ersten vier Teile die Anzahl der Siege bzw. Niederlagen eines Spielers gegen die einzelnen gegnerischen Einzelpositionen (z.B. Platz 1 bis 6 beim Sechser-Paarkreuz-System bzw. Platz 1 bis 4 beim Werner-Scheffler-System) berücksichtigt. Je höher die Einzelposition eines Gegners ist, desto stärker wird ein Sieg und desto schwächer wird eine Niederlage gegen diesen Gegner bewertet. Bei Spielsystemen, in denen die Mannschaften nicht nach Spielstärke aufgestellt werden müssen, wird für die Berechnung der ersten vier Teile nicht nach den einzelnen gegnerischen Einzelpositionen differenziert, sondern alle Siege bzw. Niederlagen werden gleich bewertet.

Für die Berechnung des Erfolgsquotienten und des Siegesbonus wird die Anzahl der Siege, für die Berechnung des Misserfolgsquotienten und des Niederlagenmalus die Anzahl der Niederlagen berücksichtigt.

Für jedes Spielsystem werden vom TTVR-Sportausschuss bis zum 1. September einer jeden Spielzeit die Werte von vier Parametern festgelegt, die für die gesamte Spielzeit die Berechnung der Bilanzwerte im Spielbetrieb des TTVR einheitlich regeln: die Basis für den Erfolgsquotienten (BEQ; identisch mit der Basis für den Misserfolgsquotienten/BMQ), die Basis für den Siegesbonus (BSB; identisch mit der Basis für den Niederlagenmalus/BNM), der Positionssummand für Quotienten (PSQ) und der Positionssummand für Bonus/Malus (PSB). Die Positionssummanden geben an, wie viel stärker ein Sieg gegen eine bestimmte Einzelposition bewertet wird als ein Sieg gegen die nächsttiefere Einzelposition (für Niederlagen analog).

Für die Berechnung des Erfolgsquotienten eines Spielers wird zunächst die Anzahl seiner Siege gegen die unterste gegnerische Einzelposition laut Spielsystem mit der Basis für den Erfolgsquotienten multipliziert (z.B. beim Sechser-Paarkreuz-System für Position 6: Anzahl Siege gegen Position 6 * BEQ). Für jede einzelne nächsthöhere gegnerische Einzelposition wird daraufhin die Anzahl der Siege des Spielers gegen diese gegnerische Einzelposition mit der pro höherer Position je einmal um den Positionssummand für Quotienten erhöhten Basis für den Erfolgsquotienten multipliziert (z.B. für Position 5: Anzahl Siege gegen Position 5 * (BEQ + PSQ), für Position 4: Anzahl Siege gegen Position 4 * (BEQ + PSQ + PSQ), für Position 3: Anzahl Siege gegen Position 3 * (BEQ + PSQ + PSQ + PSQ) usw.). Die entstandenen Produkte (z.B. sechs beim Sechser-Paarkreuz-System, vier beim Werner-Scheffler-System; von denen all diejenigen Null sind, wenn der Spieler gegen keinen Spieler der jeweiligen gegnerischen Einzelposition einen Sieg errungen hat oder gegen keinen dieser Gegner gespielt hat) werden summiert und anschließend durch die Gesamtanzahl aller gespielten Einzel des Spielers während der Halbserie dividiert. Das Ergebnis wird halbiert und ist danach der Erfolgsquotient des Spielers.

Für die Berechnung des Misserfolgsquotienten eines Spielers wird zunächst die Anzahl seiner Niederlagen gegen die höchste gegnerische Einzelposition laut Spielsystem mit der Basis für den Misserfolgsquotienten multipliziert (z.B. beim Sechser-Paarkreuz-System für Position 1: Anzahl Niederlagen gegen Position 1 * BMQ). Für jede einzelne nächsttiefere gegnerische Einzelposition wird daraufhin die Anzahl der Niederlagen des Spielers gegen diese gegnerische Einzelposition mit der pro tieferer Position je einmal um den Positionssummand für Quotienten erhöhten Basis für den Misserfolgsquotienten multipliziert (z.B. für Position 2: Anzahl

Niederlagen gegen Position 2 * (BMQ + PSQ), für Position 3: Anzahl Niederlagen gegen Position 3 * (BMQ + PSQ + PSQ), für Position 4: Anzahl Niederlagen gegen Position 4 * (BMQ + PSQ + PSQ + PSQ) usw.). Die entstandenen Produkte (z.B. sechs beim Sechser-Paarkreuz-System, vier beim Werner-Scheffler-System; von denen all diejenigen Null sind, wenn der Spieler gegen keinen Spieler der jeweiligen gegnerischen Einzelposition eine Niederlage erlitten hat oder gegen keinen dieser Gegner gespielt hat) werden summiert und anschließend durch die Gesamtanzahl aller gespielten Einzel des Spielers während der Halbserie dividiert. Das Ergebnis wird von der Zahl subtrahiert, die sich ergibt, wenn man die Basis für den Misserfolgsquotienten einmal weniger um den Positionssummanden erhöht als die Anzahl Spieler laut Spielsystem beträgt. Die errechnete Differenz wird halbiert und ist danach der Misserfolgsquotient des Spielers.

Für die Berechnung des Siegesbonus eines Spielers wird analog zur Berechnung des Erfolgsquotienten zunächst die Anzahl seiner Siege gegen die unterste gegnerische Einzelposition mit der Basis für den Siegesbonus multipliziert. Für jede einzelne nächsthöhere gegnerische Einzelposition wird daraufhin die Anzahl der Siege des Spielers gegen diese gegnerische Einzelposition mit der pro höherer Position je einmal um den Positionssummand für Bonus/Malus erhöhten Basis für den Siegesbonus multipliziert. Die entstandenen Produkte werden summiert und sind der Siegesbonus des Spielers.

Für die Berechnung des Niederlagenmalus eines Spielers wird analog zur Berechnung des Misserfolgsquotienten zunächst die Anzahl seiner Niederlagen gegen die höchste gegnerische Einzelposition mit der Basis für den Niederlagenmalus multipliziert. Für jede einzelne nächsttiefere gegnerische Einzelposition wird daraufhin die Anzahl der Niederlagen des Spielers gegen diese gegnerische Einzelposition mit der pro tieferer Position je einmal um den Positionssummand für Bonus/Malus erhöhten Basis für den Niederlagenmalus multipliziert. Die entstandenen Produkte werden summiert, mit minus 1 multipliziert und sind der Niederlagenmalus des Spielers.

Die Basispunkte aller Spielklassen des TTVR werden vom Sportausschuss bis zum 1. September einer jeden Spielzeit festgelegt. Ihre Höhe ist unabhängig vom Spielsystem der einzelnen Spielklassen.

Für die Berechnung eines Bilanzwertes werden nur die Spiele eines Spielers in einer Mannschaft berücksichtigt. Ein Spieler, der in einer Halbserie in mehreren Mannschaften gespielt hat, hat entsprechend viele Bilanzwerte.

Hat ein Spieler an weniger als vier Mannschaftswettkämpfen einer Mannschaft im Einzel mitgewirkt oder weniger als sechs Einzelspiele bestritten, gilt der resultierende Bilanzwert als nicht vergleichbar.

Hat ein Spieler mit einem vergleichbaren Bilanzwert in einer Mannschaft alle Einzelspiele gewonnen oder alle Einzelspiele verloren, gilt der Bilanzwert als bedingt vergleichbar. In beiden Fällen kommen die Bilanzwertdifferenzen gemäß Anlage 2 Abs. 4.6 und deren Konsequenzen uneingeschränkt zur Anwendung. Darüber hinaus kann ein Spieler ohne Einzelniederlage ggf. innerhalb der Mannschaftsmeldung noch höher platziert werden, und ein Spieler ohne Einzelsieg kann ggf. noch tiefer platziert werden, als es die Bilanzwertdifferenzen fordern bzw. zulassen. Die Entscheidung trifft die spielleitende Stelle.

Hat ein Spieler (aufgrund des Einsatzes in mehreren Mannschaften) mehrere Bilanzwerte, so werden für die Ermittlung seiner Spielstärke all diese Bilanzwerte verwendet, aus denen der Spieler-Bilanzwert errechnet wird. Für dessen Berechnung werden alle Bilanzwerte des Spielers mit der Anzahl der jeweils zugrundeliegenden Einzelspiele multipliziert. Die Produkte werden summiert und durch die Summe der insgesamt gespielten Einzelspiele geteilt.

Nur, sofern einer oder mehrere der Bilanzwerte vergleichbar sind, ist auch der resultierende Spieler-Bilanzwert vergleichbar.

Hat ein Spieler (aufgrund des Einsatzes in nur einer Mannschaft) nur einen Bilanzwert, so ist dieser gleichzeitig sein Spieler-Bilanzwert.

4.4 Die Bilanzwertdifferenz zweier Spieler wird ermittelt, indem vom Bilanzwert des tieferen Spielers der Bilanzwert des höheren Spielers subtrahiert wird. Die Bilanzwertdifferenz zweier Spieler ist demnach positiv, wenn der tiefere Spieler einen größeren Bilanzwert als der höhere Spieler hat, negativ, wenn der höhere Spieler einen größeren Bilanzwert als der tiefere Spieler hat und 0, wenn beide Spieler den gleichen Bilanzwert haben. Beispiel: Wenn Spieler A mit einem Bilanzwert von 44,368 vor Spieler B mit einem Bilanzwert von 42,751 gemeldet war, beträgt die Bilanzwertdifferenz der beiden -1,617 ($42,751 - 44,368$). Wäre Spieler B vor Spieler A gemeldet gewesen, wäre die Bilanzwertdifferenz der beiden +1,617 ($44,368 - 42,751$).

4.5 Für die Entscheidung, ob Spieler A vor Spieler B gemeldet werden muss, ist die Bilanzwertdifferenz zwischen beiden Spielern maßgeblich. Sofern mindestens einer der beiden Spieler keinen vergleichbaren Bilanzwert hat, entscheiden die zuständigen Stellen in eigener Verantwortung über die Reihenfolge der beiden Spieler. Sofern ein Spieler vor einer Halbserie den Verein gewechselt hat, ist sein Bilanzwert aus der letzten Halbserie für die Einreihung in die Mannschaftsmeldung des neuen Vereins nur dann heranzuziehen, wenn er in einer Staffel erzielt worden ist, die zur Region des neuen Vereins gehört oder auf dem direkten Staffelpfad zwischen der Region des neuen Vereins und der 1. Bundesliga liegt. In diesem Fall wird bei der Entscheidung über Umstellungen und Sperrvermerke so gerechnet, als ob der neue Spieler in der vorangegangenen Halbserie bereits an der Position gespielt hätte, an der er von seinem neuen Verein für die neue Halbserie gemeldet worden ist. Sollte der Spieler seinen Bilanzwert stattdessen in einer anderen Staffel erzielt haben, entscheiden die zuständigen Stellen in eigener Verantwortung über die Einstufung dieses Spielers.

4.6 Für die Bestimmung der neuen Reihenfolge zweier Spieler, die am Ende der vorangegangenen Halbserie in der gleichen Mannschaft gemeldet waren, gelten folgende Grenzwerte:

- Bei einer Bilanzwertdifferenz kleiner als -0,500 darf nicht umgemeldet werden.
- Bei einer Bilanzwertdifferenz von -0,500 bis 1,200 kann der Verein ummelden.
- Bei einer Bilanzwertdifferenz größer als 1,200 muss umgemeldet werden.

Abweichend hiervon dürfen bei Spielern, die bis zum 31.12. des Jahres noch nicht älter als 20 Jahre sind, nach jeder Halbserie folgende Bilanzwertdifferenzen angewendet werden um sie innerhalb ihrer Mannschaft an eine höhere Position zu melden:

- Bei einer Bilanzwertdifferenz kleiner als -2,200 darf nicht umgemeldet werden.
- Bei einer Bilanzwertdifferenz von -2,200 bis 1,200 kann der Verein ummelden.

Die Anwendung dieser Abweichung muss dem zuständigen Spielleiter schriftlich und vor Ablauf der Fristen für die Mannschaftsmeldung mitgeteilt werden.

4.7 Für die Bestimmung der neuen Reihenfolge zweier Spieler, die am Ende der vorangegangenen Halbserie in unterschiedlichen Mannschaften gemeldet waren, gelten folgende Grenzwerte:

- Bei einer Bilanzwertdifferenz kleiner als -0,500 darf nicht umgemeldet werden.
- Bei einer Bilanzwertdifferenz von -0,500 bis 2,500 kann der Verein ummelden.
- Bei einer Bilanzwertdifferenz größer als 2,500 muss umgemeldet werden.

Abweichend hiervon dürfen bei Spielern, die bis zum 31.12. des Jahres noch nicht älter als 20 Jahre sind, zu Beginn der Saison folgende Bilanzwertdifferenzen angewendet werden um sie in eine obere Mannschaft zu melden:

- Bei einer Bilanzwertdifferenz kleiner als -5,500 darf nicht umgemeldet werden.
- Bei einer Bilanzwertdifferenz von -5,500 bis 2,500 kann der Verein ummelden.

Bei Spielern, die bis zum 31.12. des Jahres nicht jünger als 60 Jahre sind dürfen zu Beginn der

Saison folgende Bilanzwertdifferenzen angewendet werden um sie in eine tiefere Mannschaft zu melden:

- Bei einer Bilanzwertdifferenz kleiner als -5,500 darf nicht umgemeldet werden.
- Bei einer Bilanzwertdifferenz von -5,500 bis 2,500 kann der Verein ummelden.

Die Anwendung dieser Abweichungen muss dem zuständigen Spielleiter schriftlich und vor Ablauf der Fristen für die Mannschaftsmeldung mitgeteilt werden.

4.8 In Bezug auf die Mannschaftszugehörigkeit gehört in beiden Fällen (4.6 und 4.7) ein Spieler, der während der Halbserie in eine höhere Mannschaft aufgerückt ist (Anlage 1, Abs. 5.3 und 6.2), zur höheren Mannschaft. Kehrt ein in eine höhere Mannschaft aufgerückter Spieler zur nächsten Halbrunde in seine ursprüngliche Mannschaft zurück, dann finden die Regelungen nach Anlage 1 Abs. 5.3 und 6.2 Anwendung.

4.9 Festlegung der Basisparameter der Spielstärkeberechnung für die Saison 2010/2011

Spielsystem	BEQ=BMQ	BSB=BNM	PSQ	PSB
Sechser-Paarkreuz-System	1,5000	0,0250	1,5000	0,0250
Bundessystem	2,2500	0,0500	2,2500	0,0250
Dietze-Paarkreuz-System	2,2500	0,0500	2,2500	0,0250
Werner-Scheffler-System	2,2500	0,0500	2,2500	0,0250
Braunschweiger System	2,2500	0,0500	2,2500	0,0250
Mod. Swaythling-Cup-System	9,0000	0,0900	0,0000	0,0000
WM-System	9,0000	0,0900	0,0000	0,0000
Swaythling-Cup-System	9,0000	0,0900	0,0000	0,0000
Schwedisches-Liga-System	9,0000	0,0900	0,0000	0,0000
Corbillon-Cup-System	9,0000	0,0900	0,0000	0,0000

Spielklassen	Basispunkte	
	Herren	Damen
1. Bundesliga	53,000	53,000
2. Bundesliga	47,500	47,500
Regionalliga	44,200	44,200
Oberliga	41,600	41,600
Rheinlandliga	39,200	39,200
2. Rheinlandliga	36,900	-
Bezirksliga	34,700	36,900
2. Bezirksliga	32,500	34,700
Kreisliga	26,500	-
1. Kreisklasse	24,500	-
2. Kreisklasse	22,500	-
3. Kreisklasse	20,600	-
4. Kreisklasse	18,800	-
5. Kreisklasse	17,100	-
6. Kreisklasse	15,500	-

Spielklassen Senioren/Jugend/Schüler (A/B/C)	Basispunkte
Rheinlandliga	36,500
2. Rheinlandliga	32,500
Bezirksliga	29,500
Regionsliga	26,500
Kreisliga	23,500
1. Kreisklasse	20,700
2. Kreisklasse	17,900
3. Kreisklasse	15,100
4. Kreisklasse	12,300
5. Kreisklasse	9,500

5. Abweichungen von der Spielstärke-Reihenfolge

5.1 Abweichend von der tatsächlichen Spielstärke dürfen Spieler nur

- zu Beginn der Vorrunde für die gesamte Spielzeit, oder
- zu Beginn der Rückrunde, wenn sie zum 1. Januar die Spielberechtigung gewechselt haben, oder
- zu Beginn der Rückrunde, damit sie in ihrer bisherigen Mannschaft verbleiben können, wenn sie ansonsten aufgrund von Veränderungen in der Spielstärke in eine obere Mannschaft des Vereins aufrücken müssten, auf Wunsch des Vereins auf den ersten Positionen einer unteren Mannschaft des Vereins aufgestellt werden.

5.2 In allen drei Fällen erhalten diese Spieler von der zuständigen Stelle einen Sperrvermerk und verlieren das Recht, während der Dauer des Sperrvermerks in einer oberen Mannschaft des Vereins eingesetzt zu werden, auch nicht als Ersatz oder als Aufrücker. Die Erteilung des Sperrvermerks wird von der zuständigen Stelle durch die Kennzeichnung des Spielers mit „SPV“ in der Spalte „Bemerkungen“ der Mannschaftsmeldung kenntlich gemacht. Wenn in einer Mannschaft ein Spieler einen Sperrvermerk erhält, erhalten auch alle in der Mannschaftsmeldung über ihm stehenden Spieler dieser Mannschaft einen Sperrvermerk.

5.3 Die Dauer des Sperrvermerks reicht im Normalfall bis zum Ende der Spielzeit.
Ein Sperrvermerk kann aufgehoben werden, wenn

- Wenn der Vorrunden-Spieler-Bilanzwert eines Spielers mit Sperrvermerk vergleichbar ist und um mindestens 2,500 Punkte schlechter ist als die Spieler-Bilanzwerte aller in der Vorrunde in höheren Mannschaften gemeldeten Spieler und alle diese Spieler einen vergleichbaren Bilanzwert haben, wird der Sperrvermerk dieses Spielers nach Beendigung der Vorrunde und vor Beginn der Rückrunde aufgehoben.
- Wenn der Spieler, der durch sein Aufrücken oder durch sein Festspielen in einer oberen Mannschaft den/die Sperrvermerke verursacht hat, in seine Ursprungsmannschaft zurück kehrt und die Bedingungen zur Aufhebung des/der Sperrvermerke nach Anlage 1, Abs. 5.3 und Abs. 6.2 erfüllt sind.

5.4 Die Aufhebung eines Sperrvermerks aus anderen Gründen während einer Spielzeit ist somit nicht möglich. Auch darf demnach ein Spieler, der nach 5.1 zu Beginn der Vorrunde in einer unteren Mannschaft gemeldet wurde und einen Sperrvermerk erhalten hat, nicht zu Beginn der Rückrunde entsprechend seiner Spielstärke wieder in einer oberen Mannschaft gemeldet werden, sondern erst zu Beginn der nächsten Spielzeit.

6. Schlussbestimmungen

6.1 Diese Staffelleiter-Ordnung ist Bestandteil der Wettspielordnung.

6.2 Die Staffelleiter-Ordnung tritt mit Wirkung vom xxxxxxxx in Kraft.

Durch den Hauptausschuss beschlossen am xxxxxxxx!