



TCF DAVIS CUP 2011

**+++ 30.04.2011 Meldeschluß +++ 01.05.2011 16:00 öffentl. Auslosung im tcf ++*
+++ Wie im Vorjahr Nenngeld: 10,00 € pro Nase und Konkurrenz +++**

Ziel ist es jedem Teilnehmer interessante Spiele möglichst in seiner/ihrer Spielstärke bieten zu können. Gruppen mit sehr unterschiedlicher Spielstärke haben in der Vergangenheit zu Lustlosigkeit und Über- oder Unterforderung geführt und sollen vermieden werden.

- 1.) Ein Team besteht** aus 2 fest zusammengehörenden Spielern, die gemeinsam diese DC-Saison bestreiten. Der Spieler mit der besseren LK von beiden spielt fest an Position 1, Position 1 und Position 2 können **nicht getauscht werden !!**

Jedes Team hat aller Voraussicht nach mindestens 5 Spiele pro Konkurrenz, die in 2 Zeitabschnitten zu spielen sind. (Qualifikationsrunde und Hauptrunde). Kommt ein Team in die Finalrunden danach fallen 2 -3 weitere Spiele an. Pro Begegnung werden zwei Einzel und ein Doppel gespielt, pro Sieg wird ein Spielpunkt vergeben. Eine Wertung erfolgt erst bei **mind. 2** erspielten Einzelergebnissen pro Team, also erst bei 2:0 oder 2:1!!

Es werden die Konkurrenzen

Damen-Davis-Cup, Herren-Davis-Cup und Mixed-Davis-Cup angeboten.

- 2.) Die 4 zeitlichen Abschnitte entstehen wie folgt:**

Runde 1 = Qualifikationsrunde, pro Team müssen zwei Spiele im Zeitraum vom 01.05.2011 – 19.06.2011 gespielt sein.

Runde 2 = Hauptrunde, pro Team müssen drei weitere Spiele im Zeitraum vom 20.06.2011 – 21.08.2011 gespielt sein.

Runde 3 = Halbfinalrunde, pro Team müssen ein bis zwei (erklärt sich weiter unten) Spiele im Zeitraum vom 22.08.2011 – 18.09.2011 gespielt sein.

Runde 4 = Finalrunde, das Finale und das Spiel um Platz 3 müssen im Zeitraum 19.09.2011 – 03.10.2011 gespielt sein, der von den Spielern dafür bestimmte Termin kann in der Gastro angemeldet werden, damit für Publikum, Grillwurst und Bier gesorgt werden kann.

3.) Zu den Spielmodalitäten (ausgehend im Rechenbeispiel z. B. von 12 Teams):

- Es gibt 4 Gruppen á 3 Teams.
- Die Gruppenköpfe ergeben sie sich immer aus den erspielten Punktesummen der letzten beiden Vorjahre, in 2011 erstmals nur 2010-Ergebnissen.
- Die übrigen Teams werden in die Gruppen nach einem festgelegten Schema „hineingelost“. Diese **wichtige** Auslosung ist öffentlich, sie erfolgt am 01.05.2011 um 16.00, jeder ist herzlich dazu eingeladen. Die genauen Modalitäten dazu werden vor Ort erklärt.
- Neue Teams oder neue Spieler ganz ohne Punkte werden ebenfalls in die Gruppen hineingelost.
- In der Qualifikationsrunde (01.05.-19.06.2011) spielt jedes Team gegen alle anderen Teams der gleichen Gruppe, d. h. 2 Spiele pro Team.
- Nach der Qualifikationsrunde werden alle Qualifikationsrunden-Gruppensieger in eine so neu entstehende Gruppe A der Hauptrunde genommen. Alle Qualifikationsrunden-Gruppenzweiten kommen in die Gruppe B der Hauptrunde, alle Qualifikationsrunden-Gruppendritten kommen in die Gruppe C der Hauptrunde.
- Auch in der jetzt folgenden Hauptrunde (20.06. - 21.08.2011) spielt „Jeder gegen Jeden“ innerhalb seiner Gruppe, d.h. 3 weitere Spiele pro Team.
- Für die Halbfinalspiele haben sich nun in der folgenden Halbfinalrunde (22.08. – 18.09.2011) das Siegerteam der Gruppe A (=A1) direkt qualifiziert, deren Gegner ist das Siegerteam aus der Begegnung B1 gegen A4. Dieses Spiel hat oberste Priorität, weil das echte **erste** Halbfinale davon abhängt!
Das zweite Halbfinale bestreiten A2 gegen A3.
Ein weiteres Relegationsspiel (um Platz 8) wird zwischen C1 und B4 ausgetragen.
- In der Finalrunde (19.09. – 03.10.2011) spielen beide Siegerteams der Halbfinalrunde das DC-2011-Finale und beide Halbfinalverlierer das Spiel um Platz 3 aus.
- Die Siegerehrung findet am 29.10.2011 ab 18.00 als Auftakt des Halloweenturniers in der Clubgastro statt.
- Die erspielten Platzierungen und damit erworbenen DC-Punkte ermöglichen eine sportliche Einstufung jedes Teilnehmers in den beiden Folgejahren und damit homogene Spiele, die sicher jedem mehr Spaß und sportliche Herausforderungen bringen.

- Die DC-Punkte sind spieler- konkurrenzfixiert, d.h. dass auch in 2011 eine objektive Einstufung bei neugemixten Teams durch Addition der Punkte beider Spieler möglich ist.
- Letztlich wird wie folgt gewertet:
Der Sieger erhält als Punkte die Anzahl der teilnehmenden Teams – bei 12 Teams also 12 Punkte, die Nächstplatzierten erhalten jeweils einen Punkt weniger, die letzten also 1 Punkt (auch wenn es verletzungsbedingt mehrere Teams sind).
- Als Basis gelten in 2011 die erspielten Punkte aus 2010, in Zukunft wird der Mittelwert **beider** vorangegangener Jahre zu Grunde gelegt

4.) Was ist wenn....

- Punktegleichheit der Teams, die in 2011 die Gruppenköpfe bilden infolge von Partnertausch ?
 - Losentscheid der Turnierleitung
- ... sich jemand verletzt ?
 - In der Qualifikationsrunde kann sich der verbleibende Spieler Ersatz suchen (der neue Spieler darf in dieser Konkurrenz nicht bereits gemeldet sein, es müssen in der neuen Kombination alle Spiele gespielt werden). Wenn sich jemand ab Hauptrunde verletzt, werden alle Spiele entwertet, das Team rutscht an den letzten Platz der Gesamtwertung und erhält einen Punkt. Alle anderen Teams rücken entsprechend auf. Verletzt sich jemand in der Finalrunde, gilt dieses Spiel als verloren, die erspielte Platzierung wird jedoch gewertet und dem Team gutgeschrieben.
- Sich Teams in den vorgegebenen Zeiträumen nicht spielbereit fühlen oder terminlich nicht verfügbar sind ?
 - Primär sollten sich nur Teilnehmer für den CD-Cup anmelden, die auch in der vorgegebenen Zeit verfügbar sind auch **während** des Sommer-Punktspielbetriebs die DC-Spiele spielen können und wollen ! Sollte sich ein Team nach mehreren glaubhaften Versuchen einen gemeinsamen Termin zu finden bei der Turnierleitung beschweren, wird durch diese ein Termin festgelegt. Wird dieser Termin dann nicht wahrgenommen, wird dieses Team aus dem Wettbewerb herausgenommen und erhält einen Punkt. Grundsätzlich muss jeder bereit sein, auch eine Begegnung gesplittet zu spielen!

5.) Die abschließende Punktwertung wird nach dem Meldeschluß bekannt gegeben, geplant ist eine Staffelung der Punktwerte.

