

# Richtlinie über die Durchführung von Qualifikationen für Deutsche Meisterschaften

Anlage 3. der BPV Sportordnung  
Stand: April 2018

Funktionsbezeichnungen erfolgen in der sprachlichen Grundform und stehen stellvertretend für die weibliche und die männliche Form.

## 1. Organisation

### 1.1 Grundsatz

Die Deutschen Meisterschaften sind grundsätzlich Sportveranstaltungen des DPV auf höchstmöglichem Niveau. Aufgrund der Richtlinie Durchführung von Deutschen Meisterschaften zur Sportordnung des DPV sollen durch offene Qualifikationsveranstaltungen die Teilnehmer an den Deutschen Meisterschaften ermittelt werden. Hierfür erhält jeder Landesverband ein Kontingent nach Mitgliedern mit Lizenz („Quantität“) und nach Erfolgen im Vorjahr („Qualität“).

Der BPV möchte durch Setz- und Qualifikationsregularien mittel- bzw. langfristig eine Steigerung der sportlichen Qualität erreichen. Hierzu sind entsprechende Platzierungen der einzelnen BPV Mannschaften bei Deutschen Meisterschaften bestmöglich zu sichern, um die leistungsbezogene Anzahl von Startplätzen anzuheben.

### 1.2 Ausrichtung und Termine

Der BPV beauftragt Vereine nach entsprechender Bewerbung mit der betreffenden Ausrichtung. Die Qualifikationen sind nach der Sportordnung des DPV (Richtlinie Durchführung von Deutschen Meisterschaften) in folgenden Formationen und an folgenden Terminen auszutragen.

- a) Doublette Termin: 18. Wochenende (Sonntag)
- b) Triplette Termin: 22. Wochenende (Sonntag)
- c) Doublette-Mixte Termin: 27. Wochenende (Sonntag)
- d) Tête-à-tête Termin: 32. Wochenende (Sonntag)
- e) Tireur (Präzisionsschiessen) Termin: 32. Wochenende (Sonntag)
- f) 55 + Termin: 33. Wochenende (Sonntag)
- g) Triplette-Frauen Termin: 36. Wochenende (Sonntag)

Einschreibeschluss für alle Qualifikationen zur Deutschen Meisterschaft ist 09:30 Uhr, Spielbeginn 10:00 Uhr.

### 1.3 Anmeldung

Für alle Qualifikationsturniere ist eine verbindliche Voranmeldung notwendig. Die Anmeldungen müssen spätestens 10 Tage vor der jeweiligen Qualifikation bis 24.00 Uhr beim BPV eingegangen sein.

Die Anmeldung muss Namen, Lizenznummer der Spieler sowie den Vereinsnamen enthalten. Nicht fristgerecht eingegangene Anmeldungen werden nicht berücksichtigt. Maßgebend ist jeweils der Poststempel, Datum und Uhrzeit der E-Mail, des Faxes oder der Online-Anmeldung auf der BPV Homepage. Alle Anmeldungen sind verbindlich, bei einem Verhinderungsgrund muss umgehend eine

Abmeldung erfolgen. Mit der Anmeldung erklären die Teilnehmer im Falle einer Qualifikation ihre Teilnahme an der Deutschen Meisterschaft.

Fehlt eine Mannschaft bei der Einschreibung unentschuldigt, so wird das Startgeld beim jeweiligen Verein/Spielgemeinschaft eingefordert. Eine gleichzeitige Anmeldung in einem anderen Landesverband ist nicht gestattet und führt zur Disqualifikation des Teams bzw. Spieler.

Eine angemeldete Mannschaft kann bei der begründeten Verhinderung eines Spielers, zur Qualifikation einen Ersatzspieler einwechseln, der bisher nicht für diese Qualifikation gemeldet war (näheres im Punkt 3. Spielsystem a), Absatz 4).

Spielen gesetzte Mannschaften keine Qualifikation, haben sie sich trotzdem für die jeweilige Veranstaltung schriftlich und fristgemäß anzumelden.

#### **1.4 Setzen von Mannschaften**

**a)** Sportliche Qualifikation aufgrund der Ergebnisse der letztjährigen Deutschen Meisterschaft (mindestens 9. Platz), wenn die Mannschaft in der exakt gleichen Formation antritt. Diese Mannschaften sind von der Teilnahme an der Qualifikation befreit, müssen sich aber fristgerecht für eine Teilnahme an den Deutschen Meisterschaften beim BPV anmelden. (Anmeldung zur DM-Qualifikation)

Spieler / Mannschaften, die trotz persönlichem Startrecht nach Punkt a) am Qualifikationsturnier teilnehmen, verlieren ihren Anspruch auf das Startrecht an Deutschen Meisterschaften und müssen sich neu qualifizieren.

**b)** Setzen durch den Vorstand.

**(1)** Entsprechend der Richtlinie für die Durchführung von Deutschen Meisterschaften des DPV, 2, 2.1 (4) vergibt der BPV an vom DPV gemeldete Mannschaften Startplätze. Diese Mannschaften sind von der Teilnahme der Qualifikation zur Deutschen Meisterschaft befreit. Im Falle, dass die vom DPV festgelegte Frist von 2 Monaten nicht eingehalten wird, entscheidet der BPV Vorstand über die Vergabe des Startplatzes.

**(2)** Der Referent für Sport kann Mannschaften/ Spieler, die komplett oder zum Teil aus BPV- oder DPV-Kaderspielern bestehen setzen und somit von der Qualifikation zur Deutschen Meisterschaft befreien. Es bedarf der Zustimmung des Vorstands des BPV. (einfache Mehrheit)

**(3)** Reihenfolge für die Meldung der Mannschaften für die Deutsche Meisterschaft an den DPV.

1. Sportliche Qualifikation aufgrund der Ergebnisse der letztjährigen Deutschen Meisterschaft (mindestens 9. Platz)
2. Bayerischer Landesmeister
3. Rangreihe der Qualifikation zur deutschen Meisterschaft
4. Gesetzte Teams durch den Referenten für Sport

Über den Startplatz der vom DPV gemeldeten Mannschaften entscheidet der BPV Vorstand. Sitzplätze der Mannschaften mit sportlicher Qualifikation (1.) dürfen jedoch nicht vergeben werden.

#### **1.5 Startgeld**

Das Startgeld beträgt 10,- € pro Person (auch für spielberechtigte Jugendliche mit Jugendlizenzmarke) und ist am Turniertag bei der Einschreibung zu zahlen.

Fehlt eine Mannschaft bei der Einschreibung unentschuldigt, so wird das Startgeld beim jeweiligen Verein/Spielgemeinschaft eingefordert.

## **2. Teilnehmer und Veranstaltung**

### **2.1 Teilnahmebestimmungen**

An den Qualifikationsturnieren können alle Spieler teilnehmen, die im Besitz einer gültigen DPV-Lizenz sind. Mindestens ein Spieler muss eine BPV-Lizenz vorweisen. Im Triplette dürfen nicht zwei Spieler mit der Lizenz des gleichen anderen Pétanque Landesverbandes spielen. Spieler der Altersgruppen „Minimes“ sind lt. DPV Sportordnung nicht spielberechtigt. „Cadets“ und „Juniors“ sind dann teilnahmeberechtigt, wenn der Verantwortliche des Vereins, für den die Jugendlichen starten, für eine altersgerechte Betreuung sorgt.

### **2.2 Meldeschluss und Einschreibung**

Die Einschreibung erfolgt von 8:30 Uhr bis 9:30 Uhr.

Am Tag der Veranstaltung müssen die Spieler der Mannschaften zur Einschreibung ihre Lizenz vorlegen. Kann ein Spieler seine Lizenz nicht vorzeigen, so kann er zugelassen werden, wenn er im Besitz einer gültigen Lizenz des DPV ist. Der ausrichtende Verein ist berechtigt eine „Ersatzlizenz“ gegen eine Gebühr von 10,- € für einen Tag auszustellen. Die Gebühr erhält der Veranstalter. (BPV)

Bei der Qualifikation darf ein Austausch gegenüber der gemeldeten Zusammensetzung der Mannschaft bis zur Abgabe der Lizenzen vorgenommen werden. Danach ist ein Austausch nicht mehr möglich. Es muss zumindest ein Spieler aus der gemeldeten Zusammensetzung der Mannschaft an der Qualifikation teilnehmen.

Die erfolgreiche Teilnahme am Qualifikationsturnier verpflichtet zur Teilnahme an der Deutschen Meisterschaft. Spieler, die erklärt haben, für den BPV bei der Deutschen Meisterschaft antreten zu wollen und dann nach erfolgreicher Qualifikation ohne nachvollziehbare Begründung absagen oder fehlen, können mit Sanktionen wie Entzug der Ranglistenpunkte aus der Qualifikation oder mit einem einjährigen Lizenzentzug belegt werden.

Fällt bei den Qualifizierten zur Deutschen Meisterschaft ein Spieler aus, rückt jeweils die nächstplatzierte Mannschaft aus der Qualifikation nach. Die Nachrücker melden unmittelbar nach der Qualifikation ihre Bereitschaft bei einem Teamausfall an der Deutschen Meisterschaft teilzunehmen. Sofern kein Nachrücker-Team gefunden werden kann wird ggf. ein weiteres Team vom BPV gesetzt.

### **2.3 Mindestteilnehmerzahl für eine DM-Qualifikation**

Die Anzahl der Teilnehmer muss die der auszuspielenden Startplätze um das Doppelte übersteigen. Andernfalls entfällt eine Qualifikation zur Deutschen Meisterschaft. Die Teilnehmer werden entsprechend der Startliste der gemeldeten Mannschaften vom Referenten für Sport (im Vertretungsfall dem BPV Vorstand) gesetzt. (Es können Teams nach Punkt 1.4 b) (2) gesetzt werden.)

Sofern noch Startplätze zur Verfügung stehen, werden weitere Mannschaften vom BPV gesetzt.

### **2.4 Auslosung und Eintragungen**

Alle Auslosungen sind öffentlich durchzuführen und den Spielern rechtzeitig bekannt zu geben. Bei den Auslosungen müssen mindestens der Turnierleiter (Vorstandsmitglied des BPV) und der Oberschiedsrichter anwesend sein. Die Eintragung der Spielergebnisse erfolgt durch den Turnierleiter bzw. Hilfskräfte; dies muss so erfolgen, dass alle Beteiligten die Ergebnisse einsehen können (möglichst durch Aushang). Die Ergebnisse müssen durch Unterschrift beider beteiligten Spieler / Mannschaften bestätigt werden.

### 3. Spielsysteme zur Qualifikation

**a) Modus 1: Schweizer System** ohne Buchholz und ohne Feinbuchholzwertung mit anschließender Cadrage (wenn nötig). Die Spielrunden können mit Zeitlimit zzgl. zwei Aufnahmen gespielt werden. Dies kann auch während einer Spielrunde entschieden werden und etwaige Hängepartien durch den Turnierleiter abgekürzt werden. (Beendigung der aktuellen Aufnahme zzgl. zwei Weiteren.)

Der BPV erstellt eine Startliste. Die gemeldeten Spieler/Mannschaften werden in absteigender Reihenfolge der Summe ihrer BPV-Ranglistenpunkte sortiert. Die Reihenfolge der Mannschaften wird aufgrund der Punkte in der BPV-Rangliste (aktuellster Stand per Anmeldeschluss) festgelegt.

Bei Punktgleichheit mehrerer Spieler / Mannschaften entscheidet die höchste Punktzahl eines einzelnen Spielers. Höhere Punktzahl entspricht niedrigerer Startnummer. Bei abermaliger Punktgleichheit die Punktzahl des Spielers mit der zweithöchsten Punktzahl im Team. Sollte hierdurch keine Entscheidung herbeigeführt werden entscheidet das Los.

Spieler aus anderen Landesverbänden werden mit der Anzahl an BPV-Ranglistenpunkten gewertet, die der Platzierung in der DPV-Rangliste dividiert durch drei entsprechen. (DPV-Rangliste Platz 75, Ranglistenpunkte des 25. Platz der BPV-Rangliste)

Wird vom Recht zum Tausch Gebrauch gemacht (vgl. oben 2.2, 3. Absatz), so wird bis 24 Stunden vor Beginn der Qualifikation der neue Mitspieler mit seiner BPV-Ranglistenpunktzahl bewertet. Bei einem späteren Tausch wird nur der neue Mitspieler mit null Ranglistenpunkten bewertet. Das Team erhält entsprechend ihrer neuen Gesamtranglistenpunktzahl eine neue Startnummer.

Es werden 5 Spielrunden + Cadrage, wenn nötig, gespielt. Der Referent für Sport des BPV (im Vertretungsfall) anwesende Mitglieder des Vorstands des BPV hat bzw. haben die Möglichkeit, die Anzahl der Spielrunden nach oben oder nach unten zu ändern, wenn es aufgrund der gemeldeten Mannschaften und der verfügbaren DM-Startplätze sinnvoll erscheint. Über den Qualifikationsmodus und die Anzahl der zu spielenden Runden müssen die Teilnehmer der Qualifikation spätestens drei Tage nach Anmeldeschluss informiert werden. (Homepage des BPV)

Eine Mannschaft / ein Spieler kann nur einmal gegen eine andere(n) Mannschaft / Spieler gelost, gesetzt werden. In der Cadrage kann die Konstellation der Ranglistenposition allerdings dazu führen, dass Mannschaften / Spieler erneut gegeneinander spielen.

Mannschaften / Spieler mit 3 verlorenen Spielen scheiden aus der Qualifikation aus, es sei denn, es ergibt sich aus dem Verhältnis der Anzahl der gemeldeten Mannschaften / Spieler und der Anzahl der Startplätze eine Konstellation, in der Teams mit drei verlorenen Spielen mit Siegen in den noch ausstehenden Spielrunden Chancen auf das Erreichen der Cadragespiele haben. Dies wird vor Turnierbeginn bzw. spätestens vor der 3. Spielrunde bekannt gegeben.

Eine Mannschaft kann nur einen Vor- oder Nachteil (Hoch- Herunterlosen, Blanc) im Laufe des Turniers haben.

#### **Runde 1**

Anhand der aus der Rangliste entstandenen Startliste (Datum des Anmeldeschlusses) werden die Teilnehmer für Spielrunde 1 in Lostöpfe eingeteilt. Topf 1 Spieler / Mannschaften Startnummer 1, 2, 3, 4, usw. (je nach Größe des Teilnehmerfeldes); Topf 2 und Topf 3 mit den folgenden usw.; in einem Lostopf sollten nicht mehr als 6 Mannschaften sein.

Die Partien der 1. Runde ergeben sich aus Zulosen einer Mannschaft aus Topf 1 gegen eine Mannschaft aus dem letzten Topf, Mannschaften aus Topf 2 gegen Mannschaften aus dem vorletzten Topf, usw. Ein nötiges Blanc wird einer Mannschaft aus Topf 1 zugelost.

### **Runden 2, 3, 4 und 5**

Ab der 2. Runde werden die Mannschaften nach Anzahl der gewonnenen Spiele in Lostöpfe zusammengefasst und innerhalb dieser werden die Spielpaarungen frei gelöst.

Blancs werden hierbei in der Regel dem Lostopf mit der niedrigsten Anzahl an Siegen zugeordnet. Die Turnierleitung kann davon abweichen, wenn sich aus der Konstellation des Zwischenstandes der Qualifikation die Notwendigkeit (z.B. unzumutbare Bevorteilung eines Teams durch ein Blanc) ergibt, das Blanc aus einem höheren Lostopf zu ziehen.

### **Runde 5**

Ergibt sich aus der Anzahl der gemeldeten Mannschaften in der Relation zu den Startplätzen, dass Teams mit 4 gewonnenen Spielen bereits qualifiziert sind, so nehmen diese nicht mehr an der 5. Spielrunde teil.

Nach Beendigung der 5. Spielrunde wird eine Rangreihe nach der Anzahl der gewonnenen Spiele, bei Spielgleichheit, nach der höheren Startnummer aus der zu Grunde liegenden Startliste erstellt. Die Bestplatzierten haben sich in absteigender Reihenfolge nach Anzahl der Startplätze für die Teilnahme an der Deutschen Meisterschaft qualifiziert.

Ergibt sich aus dem Ergebnis ein Überhang aus Mannschaften mit gleicher Anzahl an Siegen, wird innerhalb dieser Gruppierung, je nach Anzahl der noch zu vergebenden Startplätze, die doppelte Anzahl der noch zu vergebenden Startplätze in absteigender Reihenfolge nach der Startliste ausgewählt und eine Cadrage gespielt, dabei spielt die kleinste Startnummer gegen die größte, die zweitkleinste Startnummer gegen die zweitgrößte usw.

**b) Modus 2: Schweizer System mit Turniersoftware** ohne Buchholz und ohne Feinbuchholzwertung mit anschließender Cadrage (wenn nötig). Die Spielrunden können mit Zeitlimit zzgl. zwei Aufnahmen gespielt werden. Dies kann auch während einer Spielrunde entschieden werden und etwaige Hängepartien durch den Turnierleiter abgekürzt werden. (Beendigung der aktuellen Aufnahme zzgl. zwei Weiteren.)

Der BPV erstellt eine Startliste. Die gemeldeten Spieler / Mannschaften werden in absteigender Reihenfolge der Summe ihrer BPV-Ranglistenpunkte sortiert. Die Reihenfolge der Mannschaften wird aufgrund der Punkte in der BPV-Rangliste (aktuellster Stand per Anmeldeschluss) festgelegt.

Bei Punktgleichheit mehrerer Spieler / Mannschaften entscheidet die höchste Punktzahl eines einzelnen Spielers. Höhere Punktzahl entspricht niedrigerer Startnummer. Bei abermaliger Punktgleichheit die Punktzahl des Spielers mit der zweithöchsten Punktzahl im Team. Sollte hierdurch keine Entscheidung herbeigeführt werden entscheidet das Los.

Spieler aus anderen Landesverbänden werden mit der Anzahl an BPV-Ranglistenpunkten gewertet, die der Platzierung in der DPV-Rangliste dividiert durch drei entsprechen. (DPV-Rangliste Platz 75, Ranglistenpunkte des 25. Platz der BPV-Rangliste)

Wird vom Recht zum Tausch Gebrauch gemacht (vgl. oben 2.2, 3. Absatz), so wird bis 24 Stunden vor Beginn der Qualifikation der neue Mitspieler mit seiner BPV-Ranglistenpunktzahl bewertet. Bei einem späteren Tausch wird nur der neue Mitspieler mit null Ranglistenpunkten bewertet. Das Team erhält entsprechend ihrer neuen Gesamtranglistenpunktzahl eine neue Startnummer.

Zur Auslosung wird eine Turniersoftware eingesetzt.

Es werden 5 Spielrunden + Cadrage, wenn nötig, gespielt. Der Referent für Sport des BPV (im Vertretungsfall) anwesende Mitglieder des Vorstands des BPV hat bzw. haben die Möglichkeit, die Anzahl der Spielrunden nach oben oder nach unten zu ändern, wenn es aufgrund der gemeldeten Mannschaften und der verfügbaren DM-Startplätze sinnvoll erscheint. Über den Qualifikationsmodus und die Anzahl der zu spielenden Runden müssen die Teilnehmer der Qualifikation spätestens drei Tage nach Anmeldeschluss informiert werden. (BPV Homepage)

Eine Mannschaft / ein Spieler kann nur einmal gegen eine andere(n) Mannschaft / Spieler gelost, gesetzt werden. In der Cadrage kann die Konstellation der Ranglistenposition allerdings dazu führen, dass Mannschaften / Spieler erneut gegeneinander spielen.

Mannschaften / Spieler mit 3 verlorenen Spielen scheiden aus der Qualifikation aus, es sei denn, es ergibt sich aus dem Verhältnis der Anzahl der gemeldeten Mannschaften / Spieler und der Anzahl der Startplätze eine Konstellation, in der Teams mit drei verlorenen Spielen mit Siegen in den noch ausstehenden Spielrunden Chancen auf das Erreichen der Cadragespiele haben. Dies wird vor Turnierbeginn bzw. spätestens vor der 3. Spielrunde bekannt gegeben.

Eine Mannschaft kann nur einen Vor- oder Nachteil (Hoch- Herunterlosen, Blanc) im Laufe des Turniers haben.

### **Runde 1**

Nach der Rangliste (Datum des Anmeldeschlusses) werden die Teilnehmer in einer Startliste erfasst. In der ersten Runde wird die Hälfte der Teilnehmer gesetzt. Dadurch wird verhindert, dass annähernd gleichstarke Mannschaften in der ersten Runde gegeneinander spielen. Das Setzkennzeichen bewirkt zusätzlich, dass gesetzte Mannschaften in der ersten Runde kein Freilos erhalten. Die Auslosung am Computer erfolgt zufallsbedingt.

### **Runde 2,3,4 + 5**

Ab der zweiten Runde werden annähernd gleich starke Mannschaften einander zugeordnet. Dabei wird aber vermieden, dass eine Mannschaft gegen das gleiche Gegnersteam in späteren Runden nochmals spielen muss.

Nach Beendigung der 5. Spielrunde wird eine Rangreihe nach der Anzahl der gewonnenen Spiele, bei Spielgleichheit, nach der höheren Einstufung der zu Grunde liegenden Startliste erstellt. Die bestplatzierten haben sich in absteigender Reihenfolge nach Anzahl der Startplätze für die Teilnahme an der Deutschen Meisterschaft qualifiziert.

Ergibt sich aus dem Ergebnis ein Überhang aus Mannschaften mit gleicher Anzahl an Siegen, wird innerhalb dieser Gruppierung, je nach Anzahl der noch zu vergebenden Startplätze, die doppelte Anzahl der noch zu vergebenden Startplätze in absteigender Reihenfolge nach der Startliste ausgewählt und eine Cadrage gespielt, dabei spielt die kleinste Startnummer gegen die größte, die zweitkleinste Startnummer gegen die zweitgrößte usw.

### **c) Modus Tireur**

Der Wettbewerb wird nach den Regeln der Deutschen Meisterschaft Tireur durchgeführt. Teilnahmeberechtigt sind alle, die sich fristgemäß zur Qualifikation zur Deutschen Meisterschaft Tireur angemeldet haben. Die Anmeldung erfolgt parallel zur Anmeldung zur DM-Qualifikation Tête-à-tête. Die Startgebühr für Teilnehmer, die ausschließlich an der DM-Qualifikation Tireur teilnehmen beträgt 5,- €.

Jeder teilnehmende Spieler bringt einen Assistenten zum Wettbewerb mit und ist für ihn verantwortlich. Der Assistent legt nach jedem Wurf unter Aufsicht eines Schiedsrichters alle Gegenstände, je nach Atelier, an die vorgesehenen Stellen zurück. Die erlaubte Zeit zwischen zwei Schüssen beträgt 30 Sekunden. Pro Spielfeld wird eine Person benötigt, der dem Schreiber die Punkte mitteilt. Eine weitere Person überwacht die Stellung der Füße im Kreis. (Für die Überwachung und die Ansage der Punkte reicht eine Person für zwei Spielfelder.)

Zur Ergebnisprotokollierung wird ausschließlich das Formular der DM Tireur-Richtlinie der Anlage 4.1 der DPV-Sportordnung benutzt.

Der Zeitpunkt für den Beginn des Wettbewerbes wird von der Wettkampfleitung für die eingeschriebenen Spieler festgesetzt unter Berücksichtigung der Beschäftigung in Spielen der DM-Qualifikation Tête-à-tête.

### **Ablauf des Wettkampfs**

Vor der Qualifikationsrunde, wird eine Ausscheidungsrunde gespielt, die für alle angemeldeten Spieler verpflichtend ist. In dieser Ausscheidungsrunde absolviert jeder Tireur eine Serie von acht Würfeln (Bild 1 + 2 der DM Tireur-Richtlinie der Anlage 4.1 der DPV-Sportordnung).

Zur weiteren Teilnahme an der DM-Qualifikation Tireur müssen mindestens 12 Punkte bei diesen acht Würfeln erzielt werden. Teilnehmer mit weniger als 12 Punkten scheiden aus. Hat der Spieler die geforderte Mindestpunktzahl von 12 erreicht, absolviert er direkt im Anschluss eine weitere Serie von 12 Würfeln auf die Bilder 3, 4 und 5 (nach der DM Tireur-Richtlinie der Anlage 4.1 der DPV-Sportordnung). Anhand der erzielten Punkte werden die Platzierungen ermittelt.

Bei Punktegleichstand entscheidet die höchste Anzahl an Treffern mit 5 Punkten für die bessere Platzierung, bei gleicher Anzahl entsprechend die höchste Anzahl an Treffern mit 3 Punkten. Ist die Anzahl ebenfalls gleich, wird ein Stechen auf alle 5 Bilder auf 7,5 Metern absolviert.

### **Verspätungen**

Die Wettkampfleitung gibt einen Zeitplan bekannt.

Spieler, die spielfrei haben, melden sich unmittelbar bei der Wettkampfleitung. Nach dem ersten Aufruf muss sich der Spieler innerhalb von fünf Minuten auf dem vorgesehenen Spielfeld einfinden. Nach Ablauf dieser fünf Minuten erfolgt ein zweiter Aufruf. Erscheint ein Spieler innerhalb von fünf Minuten nach dem zweiten Aufruf beginnt er den Wettbewerb mit fünf Strafpunkten. Sollte ein Spieler fünf Minuten nach dem zweiten Aufruf nicht erschienen sein, wird er aus der Teilnehmerliste gestrichen.

Die beiden Bestplatzierten haben sich für die Teilnahme an der Deutschen Meisterschaft qualifiziert.

*Die Änderung der Richtlinie Durchführung von Qualifikationen für Deutsche Meisterschaften erfolgte am 25.05.2018 durch Beschluss des Vorstands und tritt mit sofortiger Wirkung in Kraft.*