

Anlage 10

Wettbewerbe Snooker

11 Wettbewerbe Snooker

11.1 Snooker

11.1.1 U 15

(1) Teilnehmer

a) max. 16 Sportler nach folgendem Schema

Nr.	Bemerkung
1.	1 Startplatz für den Titelverteidiger (personenbezogen)
2. bis 16.	15 Startplätze für je einen Sportler pro Landesverband

b) Sollten Startplätze frei bleiben, werden diese mit Quotenplätzen der Landesverbände besetzt.

(2) Modus

a) Vorrunde (jeder gegen jeden) in 4 Gruppen, welche gelost werden

b) Im Anschluss Einfach-KO-System im Viertelfinale, Halbfinale und Finale

c) Die jeweils beiden Gruppenbesten qualifizieren sich für das Viertelfinale, sie werden wie folgt in das Viertelfinale gesetzt:

Spiel 1:	1	Bester Gruppenerster	8	Viertbester Gruppenzweiter
Spiel 2:	4	Viertbester Gruppenerster	5	Bester Gruppenzweiter
Spiel 3:	3	Drittbester Gruppenerster	6	Zweitbester Gruppenzweiter
Spiel 4:	2	Zweitbester Gruppenerster	7	Drittbester Gruppenzweiter

Das Halbfinale bestreiten dann die Gewinner wie folgt:

HF 1: Gewinner Spiel 1 – Gewinner Spiel 2 HF 2: Gewinner Spiel 3 – Gewinner Spiel 4

(3) Ausspielziele

a) In den Gruppenspielen Best of 3

b) Ab dem Halbfinale Best of 5

c) Finale Best of 5

11.1.2 U 18

(1) Teilnehmer

a) max. 16 Sportler nach folgendem Schema

Nr.	Bemerkung
1.	1 Startplatz für den Titelverteidiger (personenbezogen)
2. bis 16.	15 Startplätze für je einen Sportler pro Landesverband

b) Sollten Startplätze frei bleiben, werden diese mit Quotenplätzen der Landesverbände besetzt.

(2) Modus

Anlage 10

- a) Vorrunde (jeder gegen jeden) in 4 Gruppen, welche gelost werden
- b) im Anschluss Einfach-KO-System mit Viertelfinale, Halbfinale und Finale
- c) Die jeweils beiden Gruppenbesten qualifizieren sich für das Viertelfinale, sie werden wie folgt in das Viertelfinale gesetzt:

Spiel 1:	1	Bester Gruppenerster	8	Viertbester Gruppenzweiter
Spiel 2:	4	Viertbester Gruppenerster	5	Bester Gruppenzweiter
Spiel 3:	3	Drittbester Gruppenerster	6	Zweitbester Gruppenzweiter
Spiel 4:	2	Zweitbester Gruppenerster	7	Drittbester Gruppenzweiter

Das Halbfinale bestreiten dann die Gewinner wie folgt:

HF 1: Gewinner Spiel 1 – Gewinner Spiel 2 HF 2: Gewinner Spiel 3 – Gewinner Spiel 4

- (3) Ausspielziele
 - a) in den Gruppenspielen Best of 3
 - b) ab dem Viertelfinale Best of 5
 - c) Finale Best of 5

11.1.3 U 21

- (0) Teilnehmer
 - a) max. 16 Sportler nach folgendem Schema

Nr.	Bemerkung
1.	1 Startplatz für den Titelverteidiger (personenbezogen)
2. bis 16.	15 Startplätze für je einen Sportler pro Landesverband

- b) Sollten Startplätze frei bleiben, werden diese mit Quotenplätzen der Landesverbände besetzt.

- (2) Modus
 - a) Vorrunde (jeder gegen jeden) in 4 Gruppen, welche gelost werden
 - b) im Anschluss Einfach-KO-System mit Viertelfinale, Halbfinale und Finale
 - c) Die jeweils beiden Gruppenbesten qualifizieren sich für das Viertelfinale, sie werden wie folgt in das Viertelfinale gesetzt:

Spiel 1:	1	Bester Gruppenerster	8	Viertbester Gruppenzweiter
Spiel 2:	4	Viertbester Gruppenerster	5	Bester Gruppenzweiter
Spiel 3:	3	Drittbester Gruppenerster	6	Zweitbester Gruppenzweiter
Spiel 4:	2	Zweitbester Gruppenerster	7	Drittbester Gruppenzweiter

Das Halbfinale bestreiten dann die Gewinner wie folgt:

HF 1: Gewinner Spiel 1 – Gewinner Spiel 2 HF 2: Gewinner Spiel 3 – Gewinner Spiel 4

-
- (3) Ausspielziele
- | | |
|--------------------------|-----------|
| a) in den Gruppenspielen | Best of 3 |
| b) ab dem Viertelfinale | Best of 5 |
| c) Finale | Best of 5 |

11.2 Weitere Bestimmungen zu den Wettbewerben

11.2.1 Einspielzeit

Jeder Sportler hat vor dem Match eine Einspielzeit von 5 Minuten.

11.2.2 Ranking

Für das Ranking werden die Anzahl der gewonnenen und verlorenen Matches sowie die Framedifferenz hinzugezogen. Bei Gleichheit in der Gruppe zählt der direkte Vergleich.

11.2.3 Zeitbegrenzung

Sind Partien 30 Minuten vor Ende der geplanten Partiedauer nicht im letzten Frame, wird das nächste und alle folgenden Frames als „Shoot-Out“ (Frame mit nur einer roten Kugel) gespielt. Dies gilt grundsätzlich für alle Gruppen- und KO-Runden-Spiele, ausgenommen Finale.