



CERTINA  
**GERMAN  
PADEL  
TOUR**

# **RULEBOOK**

**2025**

Allgemeine Informationen.....	3
§ 1 Geltungsbereich & Eigentum.....	3
§ 2 Bekämpfung des Dopings .....	3
§ 3 Verbot von Wettspielmanipulation .....	3
Administration der Turniere .....	4
§ 4 Turnierarten & Altersklassen .....	4
§ 5 Genehmigung & Anmeldung .....	4
§ 6 Kommerzielle und mediale Verwertungsrechte.....	5
Teilnehmerinformation.....	7
§ 7 Teilnehmerkreis und Berechtigungen.....	7
Turnierorgane .....	8
§ 8 Veranstalter .....	8
§ 9 Turnierleitung.....	9
Ausschreibung.....	10
§ 10 Ausschreibungspflicht.....	10
§ 11 Inhalt der Ausschreibung.....	10
Nennungen .....	11
§ 12 Abgabe der Nennung .....	11
§ 13 Ummeldungen .....	11
§ 14 Nenngeld .....	12
Sportliche Informationen.....	12
§ 15 Fristen.....	12
§ 16 Teilnehmer.....	12
§ 17 Feststellung der Spielstärke .....	13
§ 18 Anwesenheitsliste (Sign-In).....	13
§ 19 Qualifikation.....	13
§ 20 Hauptfeld .....	14
§ 21 Setzung.....	15
§ 22 Rasten .....	16
§ 23 Auslosung .....	16
§ 24 Durchführungsbestimmungen des GPT-Rankings.....	18
§ 25 Punktevergabe .....	20
§ 26 Spielregeln.....	21
Schlussbestimmungen .....	22
§ 27 Disziplinarordnung, Einspruch & Beschwerde .....	22

## Zusammenfassung

### Administration:

- (1) Kategorien:
  - a) Amateur (max. Anzahl): 100 (keine), 250 (32 + Finals)
  - b) Pro (max. Anzahl): 500 (8), 1.000 (4-5; in Kombination mit Kategorie 100), 1.500 / Finals (1 in Kombination mit Amateurfinals [Kategorie 250])
- (2) Verpflichtende Konkurrenzen: Damen & Herren (Ausnahme Kategorie 100)
- (3) Die Berechnung des unabhängigen GPT-Rankings erfolgt durch den DTB
- (4) Die besten acht (8) Ergebnisse innerhalb eines Jahres zählen für das GPT-Ranking
- (5) Alle Platzierungen werden bis Platz 16 ausgespielt (nicht bei der Qualifikation) und fließen in das GPT-Ranking ein (Monrad).
- (6) Altersklassen liegen im Ermessen des Veranstalters.
- (7) Ein/e Spieler/in kann an bis zu zwei Konkurrenzen innerhalb eines Turnieres teilnehmen (bspw. Damen & Mixed oder Damen & Damen 40).
- (8) Wird eine Qualifikation nicht gespielt (z.B. bei den GPT-Finals) oder ist die Zahl der Qualifikanten geringer als oben angegeben, erhöht sich dementsprechend die Anzahl der Direktannahmen.
- (9) Ein Team, das sich für das Hauptfeld qualifiziert hat, erhält nur die Punkte aus dem Hauptfeld.

### GPT-Ranking und Übersicht Felder:

KATEGORIE	ZUSAMMENSETZUNG DER FELDER					PUNKTEVERGÄBE										
	FELD	80% Hauptfeld	20% Nebenfeld	100% Hauptfeld	20% Nebenfeld	SIEGER	FINALE	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9-12.	13-16.	
PRO Preisgeldturniere	Finals	Hauptfeld 8 (ausgespielt)	7	1	0	1.500	1.125	844	633	475	356	267	200	-	-	
	1.000	Hauptfeld mind. 16 (H) 8 (D)	12/6	2/1	2*/1*	1000	750	563	422	316	237	178	133	100	75	
	1.000	Qualifikation	Je nach Feldgröße, siehe Rulebook § 19 Qualifikation § 20 Hauptfeld			Spiel um Fünfte im Hauptfeld		40	20	20	0	0	0	0	0	0
	500	Hauptfeld	Entscheidung liegt bei Ausrichter			500		375	281	211	158	119	89	67	50	38
	500	Qualifikation	Entscheidung liegt bei Ausrichter			Spiel um Fünfte im Hauptfeld		20	10	10	0	0	0	0	0	0

- (1) \*Wird eine Qualifikation nicht gespielt oder ist die Zahl der Qualifikanten geringer als oben angegeben, erhöht sich dementsprechend die Anzahl der Direktannahmen.  
 (2) \*Ein Team, das sich für das Hauptfeld qualifiziert hat, erhält nur die Punkte aus dem Hauptfeld.

KATEGORIE	ZUSAMMENSETZUNG DER FELDER					PUNKTEVERGABE											
	FELD	GRÖÖE HAUPTFELD	TRIKOT ANNAHMEN	REKORDEN	WIRBEL FINANZEN	SIEGER	FINALE	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9-12.	13-16.		
AMATEUR	250	Hauptfeld	Je nach Feldgröße, siehe Rulebook § 19 Qualifikation § 20 Hauptfeld Entscheidung liegt bei Ausrichter			250	188	141	105	79	59	44	33	25	19		
	250	Qualifikation				0	12	6	6	0	0	0	0	0	0	0	0
	100	Hauptfeld				100	75	56	42	32	24	18	13	10	8		
	100	Qualifikation				0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

- (1) Wird eine Qualifikation nicht gespielt oder ist die Zahl der Qualifikanten geringer als oben angegeben, erhöht sich dementsprechend die Anzahl der Direktannahmen.  
(2) Ein Team, das sich für das Hauptfeld qualifiziert hat, erhält nur die Punkte aus dem Hauptfeld.

### GPT-Preisgeld:

Das Preisgeld für die CERTINA German Padel Tour wird vom DTB und seinen Sponsoren in Form einer Turnierförderung in gleicher Höhe erstattet.

KATEGORIE		SIEGER	FINALE	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.-11.	13.-16.	
CUPRA German Padel Tour	PRO Preisgeldturniere	Finals	3.000 Euro pro Team	1.200 Euro pro Team	800 Euro pro Team	0	0	0	0	0	Hauptfeld auf 8 begrenzt	Hauptfeld auf 8 begrenzt
		1.000	1.000 Euro pro Team	600 Euro pro Team	400 Euro pro Team	0	0	0	0	0	0	0
		500	500 Euro pro Team	300 Euro pro Team	200 Euro pro Team	0	0	0	0	0	0	0
	AMATEUR	250	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
100		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	

### Genehmigungsverfahren & Verwertungsrechte:

- (1) Der DTB genehmigt die Turniere der GPT und veröffentlicht die Turniertermine im Rahmen des GPT-Turnierkalenders (s. § 5 Genehmigung & Anmeldung).
- (2) Die Anmeldung ist für alle Kategorien mit Ausnahme der 100-Kategorie mittels des offiziellen Anmeldeformulars (online) an den DTB zu übermitteln. In der 100-Kategorie erfolgt die Anmeldung und Freigabe für Turniere direkt über die Turnierverwaltungssoftware „RankedIn“.

- (3) Der DTB hat umfangreiche kommerzielle und mediale Verwertungsrechte, die insbesondere der Durchführung und Weiterentwicklung des Padel-Sportbetriebes dienen (s. § 6 Kommerzielle und mediale Verwertungsrechte).

### **Rahmenbedingungen:**

- (1) Die zuständigen Turnierorgane bilden der Veranstalter und die Turnierleitung, die aus bis zu fünf Mitgliedern bestehen kann. Ein Oberschiedsrichter ist nicht verpflichtend, kann jedoch von der Turnierleitung ernannt werden (s. Turnierorgane).
- (2) Das Nenngeld sollte max. 40 Euro pro Spieler/in betragen.
- (3) Die offiziellen Regeln der FIP finden vollumfänglich Anwendung (s. § 26 Spielregeln).

## **Allgemeine Informationen**

### **§ 1 Geltungsbereich & Eigentum**

- (1) Dieses Rulebook gilt für alle Turniere der CERTINA German Padel Tour (GPT). Diese werden vom Deutschen Tennis Bund (DTB), seinen Landesverbänden, deren Vereinen oder einem anderen, durch den DTB anerkannten Veranstalter, durchgeführt. Die Turniere fließen in das GPT-Ranking ein, das in den Konkurrenzen Damen PRO, Herren PRO, Damen AMATEUR und Herren AMATEUR erfasst wird und in eine gemeinsame Rangliste einfließt.
- (2) Der DTB übernimmt die Gesamt-Administration aller GPT-Turniere. Das Eigentum des Wettbewerbs beinhaltet, aber ist nicht begrenzt von den folgenden nationalen und internationalen Rechten: eingeschriebene Marken des DTB, die kommerzielle Nutzung des Wettbewerbs, Sponsoren des Wettbewerbs, Ergebnisübermittlung in Echtzeit, Live-Übertragungen im TV und Radio, Film- und Videoaufnahmen sowie Abdeckung der Neuen Medien und des Internets.
- (3) Das GPT-Ranking, das in den Konkurrenzen Damen PRO, Herren PRO, Damen AMATEUR und Herren AMATEUR erfasst wird (eine Rangliste), wird organisiert und verwaltet vom DTB. Das Eigentum des Rankings beinhaltet, aber ist nicht begrenzt von den folgenden nationalen und internationalen Rechten: eingeschriebene Marken des DTB, die kommerzielle Nutzung des Rankings, Sponsoren der Rankings und Veröffentlichungen im Internet.
- (4) Der Vorstand des DTB kann im Einzelfall Ausnahmen von den Bestimmungen dieses Rulebooks zulassen.

### **§ 2 Bekämpfung des Dopings**

- (1) Der DTB bekämpft das Doping (vergleiche § 32 der Satzung). Einzelheiten regelt die DTB-Anti-Dopingordnung.
- (2) Jede/r Spieler/in und Begleitpersonen sowie andere Personen, die an GPT-Turnieren teilnehmen oder beteiligt sind, sind gebunden an alle Bestimmungen der Anti-Doping-Politik des Deutschen Tennis Bundes und müssen diesen entsprechen.

### **§ 3 Verbot von Wettspielmanipulation**

- (1) Die mittelbare und unmittelbare Beteiligung Betroffener an Wettspielmanipulationen in Turniere der GPT, die dieses Rulebook betreffen, ist verboten.
- (2) Betroffene im Sinne dieser Vorschrift sind insbesondere teilnehmende Spieler sowie deren Trainer, sonstige Betreuer, Mitglieder der Turnierorgane und des Veranstalters.

## Administration der Turniere

### § 4 Turnierarten & Altersklassen

- (1) Die Turniere werden in die Kategorien (max. Anzahl) 100 (keine), 250 (32 + Finals), 500 (8), 1.000 (5; in Kombination mit Kategorie 100) sowie die GPT Finals (1; in Kombination mit den Amateurfinals [Kategorie 250]) unterschieden.
- (2) In allen Kategorien muss eine Damen- und eine Herrenkonkurrenz angeboten werden. Eine Ausnahme gilt für Veranstalter der Kategorie 100, die nur einen Court auf der eigenen Anlage zur Verfügung haben. In diesem Fall kann auch lediglich eine Konkurrenz angeboten werden.
- (3) Ein/e Spieler/in kann an bis zu zwei Konkurrenzen innerhalb eines Turnieres teilnehmen (bspw. Damen & Mixed oder Damen & Damen 40).
- (4) Alle Platzierungen werden bis Platz 16 ausgespielt (nicht bei der Qualifikation) und fließen in das GPT-Ranking ein.
- (5) Darüber hinaus können bei den Turnieren die im Folgenden dargestellten Altersklassen gespielt werden (ein separates GPT-Ranking wird hierfür noch entwickelt).

#### (1) Jugend

- a) Die Altersklassen sind vorerst beschränkt auf die Altersklassen U14 und U18 und wie folgt definiert: Ein/e Spieler/in, der in der U14 das 14. Lebensjahr (14 und jünger) sowie in der U18 das 18. Lebensjahr (18 und jünger) am 31.12. des Vorjahrs des Veranstaltungsjahrs noch nicht vollendet hat.
- b) Bei Spielansetzungen der Juniorinnen und Junioren U14 und jünger sind folgende Zeiten einzuhalten: erste Spielansetzung nicht vor 8.00 Uhr; letzter Spielbeginn nicht nach 21.00 Uhr.
- c) Spieler des Jahrgangs U9 und jünger dürfen nicht in der Altersklasse U14 teilnehmen.

#### (2) Damen und Herren

- a) Spieler/innen, die bis zum 31.12. des Veranstaltungsjahres das 13. Lebensjahr vollendet haben.

#### (3) Damen 40 / Herren 40

- a) Spieler/innen, die bis zum 31.12. des Veranstaltungsjahres das 40. Lebensjahr vollendet haben.

### § 5 Genehmigung & Anmeldung

- (1) Der DTB genehmigt die Turniere der GPT und veröffentlicht die Turniertermine im Rahmen des GPT-Turnierkalenders.
- (2) Die Anmeldung von Turnieren muss im Rahmen der offiziellen Anmeldefrist erfolgen. In Ausnahmefällen kann eine Genehmigung für ein Turnier der 100 Kategorie auch noch bis vier (4) Wochen vor Turnierbeginn erfolgen.
- (3) Die Anmeldung ist für alle Kategorien mit Ausnahme der 100-Kategorie mittels des offiziellen Anmeldeformulars (online) an den DTB zu übermitteln. In der 100-

Kategorie erfolgt die Anmeldung und Freigabe für Turniere direkt über die Turnierverwaltungssoftware „RankedIn“.

- (4) Genehmigte Turniere dürfen ohne Zustimmung des DTB nicht verschoben werden.
- (5) Die Genehmigung gemäß Ziffer 1 erfolgt unter der Maßgabe der Erfüllung der Bestimmungen dieses Rulebooks. Bei Nichterfüllung kann die Genehmigung durch den DTB entzogen werden.
- (6) Der DTB behält sich das Recht vor, eine Turnieranmeldung abzulehnen oder ein Turnier, das bereits angemeldet ist, aus Gründen der Gesundheit, Sicherheit oder anderen Gefahren für die Teilnehmer abzusagen.
- (7) Bei nicht rechtzeitiger Meldung der Ergebnisse, bei einem Verstoß gegen das Rulebook, insbesondere nach § 8 Veranstalter, kann der Turnierveranstalter mit einem Ordnungsgeld belegt oder dem Turnierveranstalter die künftige Ausrichtung befristet oder auf Dauer entzogen werden.
- (8) Der Turnierleitung respektive der Oberschiedsrichter kann bei schwerwiegenden Verstößen in der Turnierführung (beispielsweise Nichtanwesenheit während des Turnieres, grob fehlerhafte Auslosung) durch den DTB ein Ordnungsgeld und/oder eine befristete Sperre ausgesprochen sowie ggf. die Oberschiedsrichterlizenz entzogen werden.

## **§ 6 Kommerzielle und mediale Verwertungsrechte**

Grundsätzlich liegen sämtliche kommerzielle und mediale Verwertungsrechte beim DTB. Die Erlöse, die kommerziell und/oder aus medialen Verwertungsrechten generiert werden, dienen insbesondere zur Durchführung und Weiterentwicklung des Padel-Sportbetriebes und verbleiben beim DTB. Die Parteien sind sich einig, dass der DTB einige der Werberechte an den Veranstalter abtreten kann. Gemäß der im Rulebook zugesicherten Leistungen des DTB nimmt der DTB folgende Werbe- und Präsentationsrechte im eigenen Namen und auf eigene Rechnung in Anspruch:

### **Exklusivität:**

- (1) Der DTB hält die nationalen und internationalen Vermarktungsrechte der GPT in der Gesamtheit und kann diesbezüglich exklusive Partnerschaften eingehen, die insbesondere für die 1.000 Turnierkategorie und die GPT Finals uneingeschränkt berücksichtigt werden müssen. Die Vermarktungsrechte schließen die Bereiche Sponsoring, Werbung in den Veranstaltungsstätten, Verkauf von Merchandising-Produkten und andere Marketingaktivitäten ein.
- (2) Für die 500 Turnierkategorie stimmen sich DTB und der Veranstalter im Vorfeld über eine Freigabe in der Umsetzung ab, sofern es zu Konflikten bei der Durchsetzung der vom DTB garantierten Exklusivität kommt.
- (3) Die 100 & 250 Turnierkategorie ist von dieser Regelung ausgenommen.

### **Medienrechte:**

- (1) Die Medienrechte (Fernseh-, Rundfunk- und Online/Streaming-Rechte) der GPT liegen vollumfänglich beim DTB. Hierzu gehören Live-Übertragungen (TV- und Live-Streaming), Aufzeichnungen, Highlights, Interviews, Social-Media-Aktivitäten, die

Verwendung von digitalen Inhalten auf Webseiten, in Apps oder anderen Medieninhalten.

- (2) Anfragen regionaler oder nationaler Medienhäuser zur Kommunikation der Veranstaltung werden unterstützt, müssen jedoch im Vorfeld mit dem DTB abgestimmt werden.
- (3) Der Veranstalter unterstützt bei der Umsetzung des Streamings.

#### **Partner-Rechte:**

- (1) Das Recht der Vergabe sowohl des Titel-Status, als auch des Presenter-Status liegt beim DTB. Bei Vergabe des Titelrechts und / oder des Presenter-Rechts verpflichtet sich der Veranstalter zur Integration des jeweiligen Titels und Logos gemäß Vorgabe in allen offiziellen Print- und elektronischen Medien.
- (2) Das Recht zur Vergabe des Spielballs liegt beim DTB. Die 100 und 250 Turnierkategorie ist von der Umsetzung der Vorgabe des Ballpartners befreit.

#### **Werberechte Match-Courts:**

Im Grundsatz sind die Match-Courts der GPT werbefrei zu übergeben. Für die unterschiedlichen Turnierkategorien gelten die folgenden Vorgaben:

##### (1) 1.000 Turnierkategorie & GPT Finals (Pro + Amateur)

Der Veranstaltungsort und die Match-Courts sind nach Vorgabe des DTB zu gestalten. Sämtliche Werbeflächen liegen in der Zuständigkeit des DTB. Dies beinhaltet u.a.:

- Branding Netzpfeosten / Branding Netz / Branding Netzkante oben
- Branding hinter- und seitlich vom Court (LED-Banden und / oder Cam Carpet)
- Branding des Courts (Minibanden, Court-Gitter, Glasflächen)
- Branding Spieler Auszeitbank / Ball-Box
- Weitere flexible Werbemittel sind auf Anfrage vor Ort zu platzieren.

Regionale Partner können nach Freigabe des DTB vor Ort berücksichtigt werden.

##### (2) 500 Turnierkategorie (Pro)

Im Rahmen der Veranstaltung sind Materialien des DTB und seiner Partner bei Anmeldung durch den DTB vor Ort zu platzieren. Dies kann u.a. folgende Materialien beinhalten:

- Branding Netzpfeosten / Branding Netz / Branding Netzkante oben
- Branding/Werbeflächen Court-Gitter
- Ball-Box
- Weitere flexible Werbemittel sind auf Anfrage vor Ort zu platzieren.

Regionale Partner können nach Freigabe des DTB vor Ort berücksichtigt werden.

##### (3) 100 & 250 Turnierkategorie (Amateur)

Für die Durchführung dieser Kategorie besteht keine verpflichtenden Branding-Vorgabe, sofern diese Kategorien nicht in Kombination mit einer Pro-Kategorie stattfinden.

## **Kommunikation / Kommunikationsmaterialien:**

Die Kommunikation für die GPT hat nach den Vorgaben des DTB zu erfolgen und beinhaltet u.a. die Vorgaben zu Veranstaltungslogo, Layout der Werbemittel, Programmheft (sofern aufgelegt) und Website gemäß den folgenden Punkten:

- (1) Veranstalter-Kennzeichnung des DTB gemäß Vorgabe.
- (2) Die offizielle Website der GPT wird vom Veranstalter im Rahmen des Turnieres kommuniziert. Eine eigene Homepage des Veranstalters ist nicht zugelassen.
- (3) Der einheitliche Auftritt der GPT, der u.a. ein einheitliches Logo und ein Corporate Design beinhaltet, wird vom DTB vorgegeben und beinhaltet:
  - a. GPT Veranstaltungslogo
  - b. Verwendung der Master-Vorlagen für Ausschreibung, Programmheft (bei Auflage), Turnierplakate, Meldungen, Ergebnistableau, etc.
- (4) Das DTB Veranstaltungslogo und DTB-Logo wird gemäß Vorgabe auf allen Print- und elektronischen Medien an prominenter Stelle verwendet. Der Veranstalter garantiert die Integration in den folgenden Medien (sofern aufgelegt):
  - a. Plakat (Master-Layoutvorgabe DTB)
  - b. Anzeigen für die Veranstaltung
  - c. Turniermagazin (Abnahme der DTB-Seiten durch den DTB)
- (5) Der DTB hat das Recht, Bilder, Namen, Leistungsdaten und andere Informationen der Teilnehmer für Werbezwecke oder andere kommerzielle Aktivitäten zu nutzen. Der Veranstalter hat diese Rechte in seinen AGB's zu hinterlegen.
- (6) Ausstellerflächen für den Titelpartner, den Presenting-Partner, die Premium Partner sowie weitere Turnierpartner sind für die GPT Finals und die 1.000 Turnierkategorie zu garantieren. Dies gilt insbesondere für einen Mobilitätspartner im Outdoorbereich.
- (7) Der DTB erhält das Recht, während der laufenden Veranstaltung Promotion-Aktionen des DTB oder eines DTB-Partners durchzuführen. Die jeweiligen Aktionen sind mit dem Veranstalter frühzeitig abzustimmen, insbesondere hinsichtlich der Festlegung von Tag, Art und Umfang (Einbeziehung örtlicher Händler etc.).

Sämtliche Kosten, die dem DTB in Wahrnehmung der vorgenannten Rechte entstehen, gehen ausschließlich zu seinen Lasten. Die Werbemittel sind dem Veranstalter in den angeforderten Größen und bei Produktion durch den Veranstalter druckfertig zur Verfügung zu stellen.

## **Teilnehmerinformation**

### **§ 7 Teilnehmerkreis und Berechtigungen**

- (1) Alle Teams, die sich für ein GPT-Turnier anmelden, müssen in Abhängigkeit ihrer Spielstärke für das Hauptfeld oder die Qualifikation in Betracht gezogen werden, sofern sie den Teilnahmeberechtigungen entsprechen.
- (2) Spieler/innen werden bis 1.999 Ranglistenpunkte in der Amateur-Rangliste geführt. Ab 2.000 Punkte erfolgt ein Wechsel in die Pro-Rangliste.

- (3) Spieler/innen, die in der Pro-Rangliste geführt werden, dürfen nicht an Turnieren der Amateur-Kategorie teilnehmen.
- (4) Zur Teilnahme an einem GPT-Turnier sind alle Spieler/innen berechtigt, die die Ausschreibungsbedingungen erfüllen.
- (5) Nicht spielberechtigt sind:
  - a. Spieler/innen, die nicht in einem Mitgliedsverein eines Landessportbundes registriert sind und/oder keinen entsprechenden Versicherungsschutz für Sportveranstaltungen genießen.
  - b. Spieler/innen, gegen die eine Wettspielsperre nach den Bestimmungen des DTB besteht
  - c. Spieler/innen, gegen die eine Wettspielsperre wegen des Verstoßes gegen die Anti-Doping-Bestimmungen durch den DTB, einen seiner Landesverbände oder durch internationale Sportorganisationen sowie andere nationale Sportorganisationen besteht.
  - d. Spieler/innen, gegen die eine Wettspielsperre wegen Beteiligung an Sportwetten durch den DTB oder durch eine internationale Sportorganisation besteht.
  - e. Personen, die in anderer Funktion (Turnierveranstalter/in, Turnierleiter/in, Turnierverwalter/in, Oberschiedsrichter/in) in die Veranstaltung involviert sind (Ausnahme: Kategorie 100 und 250).
- (6) Zur Teilnahme an Nebenrunden (Consolation) einer Altersklasse sind alle Spieler berechtigt, die zu ihrem ersten Wettspiel in der ersten oder zweiten Runde des Turniers in dieser Altersklasse antreten und dieses verlieren. Ein Weiterkommen in der ersten Runde »ohne Spiel« zählt bezüglich der Teilnahmeberechtigung an der Nebenrunde nicht als Antreten.
- (7) Sollten Spieler sich wiederholt bei Turnieren der GPT ohne Angabe eines triftigen Grundes nach der Withdrawal-Deadline abmelden, ist ein Ausschluss des entsprechenden Spielers / der Paarung von einem Turnier, bzw. bei wiederholtem Auftreten von mehreren Turnieren, der GPT durch den DTB möglich.

## Turnierorgane

### § 8 Veranstalter

Der Veranstalter hat die Voraussetzungen für die Durchführung des Turniers zu schaffen. Er hat für die organisatorische Abwicklung des Turniers zu sorgen. Zu seinen Aufgaben, die auch der Turnierleitung übertragen werden können, gehören:

#### Allgemeine Planung und Terminierung:

- (1) Festlegung von Dauer und Termin des Turniers
- (2) Entscheidung über die Absage oder Verschiebung des Turniers, nach Absprache mit dem DTB
- (3) Information der Medien und Zuschauer vor und während des Turniers

#### Personalauswahl:

- (1) Bestellung der Turnierleitung

- (2) Bereitstellung der erforderlichen Schiedsrichter und Ballkinder, falls notwendig

#### **Genehmigungen und Versicherung:**

- (1) Einholung erforderlicher Genehmigungen
- (2) Sicherstellung einer Haftpflichtversicherung, die den lokalen Gesetzen entspricht
- (3) Vorlage der Haftpflichtversicherungskopie an den DTB bei Bedarf

#### **Finanzierung und Preise:**

- (1) Sicherstellung der Finanzierung des Turniers
- (2) Entscheidung über die Ausschreibung von Ehren-, Sach- oder Geldpreisen
- (3) Abrechnung mit Teilnehmern und Turnierpersonal nach den steuerlichen Vorschriften inkl. Abzug und Abführung von Steuern, Abgaben und Geldstrafen bei Abrechnung
- (4) Einziehung des DTB-Teilnehmerentgeltes vom Spieler und Abführung an den DTB (Erwachsene: 5 Euro, Jugendliche: 3 Euro). Die Nenngelder bleiben beim Veranstalter des jeweiligen Turnieres.

#### **Anlagen und Ausstattung:**

- (1) Bereitstellung der Anlage mit Einrichtungen und Spielplätzen in ausreichender Anzahl
- (2) Pflege und Instandhaltung während des Turniers sicherstellen
- (3) Bereitstellung der erforderlichen Anzahl von Bällen für Spiele und Training
- (4) Überwachung der Ordnung auf der Anlage

#### **Verpflegung und Unterkunft:**

- (1) Sicherstellung einer Verpflegungsmöglichkeit für Teilnehmer und Turnierpersonal
- (2) Gegebenenfalls Bekanntgabe von Unterkunftsmöglichkeiten

### **§ 9 Turnierleitung**

Die Turnierleitung besteht aus bis zu fünf Mitgliedern, jedoch mindestens aus einem Mitglied, das auf Kosten des Veranstalters bestellt wird. Für die Mitgliedschaft in der Turnierleitung kann eine Mindestanforderung vom DTB hinsichtlich der Qualifikation gestellt werden. Die Turnierleitung darf in den Kategorien 500, 1000 und den GPT-Finals als Spieler nicht am Turnier teilnehmen und hat darauf zu achten, Interessenkonflikte zu vermeiden. Die Turnierleitung ist dazu befähigt, einen Oberschiedsrichter bzw. Supervisor zu ernennen, dem verschiedene Rechte und Pflichten übertragen werden können.

Die Turnierleitung ist berechtigt, sämtliche erforderliche Anordnungen unter Beachtung der FIP-Regeln (s. § 26 Spielregeln) und der Bestimmungen des Rulebooks endgültig zu treffen.

Die Turnierleitung hat insbesondere folgende Rechte und Pflichten:

#### **Turnierorganisation:**

- (1) Verantwortung für die Abwicklung des Turniers im sportlichen Bereich.
- (2) Entscheidung über die Zulassung eines Spielers zum Turnier.
- (3) Vornahme aller Auslosungen einschließlich der Aufstellung der Setzliste.

- (4) Nennung von Spielern, die nicht zum Turnier angetreten sind.
- (5) Meldung der Turnierergebnisse.
- (6) Annahme von Nennungen oder Zurückweisung bei fehlender Teilnahmeberechtigung sowie Benachrichtigung nicht angenommener Spieler.
- (7) Entscheidung über die Vergabe von Wildcards.
- (8) Verständigung der Spieler über die Absage oder Verschiebung des Turniers.
- (9) Eine Person der Turnierleitung muss während des Turniers ständig auf der Anlage anwesend sein.

### **Planung und Durchführung von Spielen:**

- (1) Festsetzung des Spielplans, Zuteilung der Plätze und Ansetzung / Aufruf der Spiele.
- (2) Entscheidung über die Bespielbarkeit eines Spielplatzes und Anordnung aller zur Herstellung der Bespielbarkeit erforderlichen Maßnahmen.
- (3) Gegebenenfalls Entscheidung über die Verlegung von Spielen in eine Halle und Unterbrechung von Spielen insbesondere wegen der Lichtverhältnisse, des Zustandes des Spielplatzes oder der Witterung.
- (4) Anordnung eines früheren Wechsels der Bälle als nach der Ausschreibung festgelegt, besonders aus Gründen der Witterung.

### **Sportliche Leitung und Schiedsgericht:**

- (1) Entscheidung über den Abbruch des Turniers aus zwingenden Gründen (z.B. ungünstige Witterung).
- (2) Eintragung der Wettspielergebnisse in den Auslosungsplänen und Auflage und Führung von Meldelisten, erforderlichenfalls Streichung abwesender oder nicht antretender Spieler.
- (3) Entscheidungen – auch ohne Antrag eines Spielers oder des Schiedsrichters – betreffend die Einhaltung der Padelregeln und sonstiger Bestimmungen sowie aller Streitigkeiten, die den sportlichen Bereich betreffen.
- (4) Entscheidung aller Streitfragen, sofern nicht der Oberschiedsrichter oder der Schiedsrichter endgültig zu entscheiden hat.
- (5) Ausschluss von Spielern wegen ihres Verhaltens außerhalb eines Wettspiels.
- (6) Entscheidung über den Ausschluss eines Spielers, der selbst oder dessen ihm zuzurechnende Personen (insbesondere Trainer, Angehörige, Betreuer und sonstige Personen) während eines Wettspiels einen groben Verstoß gegen den sportlichen Anstand begangen oder durch Worte oder Handlungen seiner/ihrer Missbilligung über Entscheidungen wiederholt oder in verletzender Weise Ausdruck gegeben hat/haben.

## Ausschreibung

### § 10 Ausschreibungspflicht

Jedes Turnier muss ausgeschrieben werden. Die Durchführungsbestimmungen eines Turniers müssen in der Ausschreibung festgelegt werden. Jede Konkurrenz muss für mindestens 8 Teilnehmer ausgeschrieben werden.

### § 11 Inhalt der Ausschreibung

Die Ausschreibung eines Turniers muss enthalten:

- (1) Name des Veranstalters und der Turnierleitung sowie die Bezeichnung des Turniers.
- (2) Ort und Dauer des Turniers sowie den täglichen Spielbeginn.
- (3) die Kategorie des Turniers und die Art der Konkurrenzen sowie ggf. Beginn und Ende innerhalb des Turnierzeitraums, Abgrenzung des Teilnehmerkreises und etwaige Beschränkung der Spielfelder sowie Durchführung von Qualifikationen und Nebenrunden.
- (4) Zahl der Turnierplätze (im Freien und/oder in der Halle).
- (5) Marke und Bezeichnung der Bälle, Zahl und Wechsel der Bälle.
- (6) Online-Link für Nennungen sowie Datum und Uhrzeit des Nennungsschlusses sowie Festlegung der Zeit für die Eintragung in die Anwesenheitsliste (Sign-In).
- (7) Höhe des Nenngeldes und des Teilnehmerentgeltes, das von dem Veranstalter einzuziehen ist, sowie mögliche Zahlungsweisen.
- (8) Geldpreise, soweit vorgesehen (unter Hinweis auf Steuerverpflichtungen).
- (9) eine Erklärung, wonach sich der Spieler mit seiner Nennung der Satzung und den Ordnungen des DTB unterwirft.

## Nennungen

### § 12 Abgabe der Nennung

- (1) Nennungen werden nur entgegengenommen, wenn sie über die dafür vorgesehene Online-Plattform unter Angabe von Namen, Vornamen, Geburtsdatum, ID-Nummer, Nationalität und Kontaktdaten erfolgen.
- (2) Nennungen, die nach Nennungsschluss eingehen, dürfen keine Berücksichtigung finden, es sei denn, das Team erhält eine Wildcard. Ist bis zum Zeitpunkt der Auslosung die maximale Größe der Teilnehmerfelder nicht erreicht, so kann die Turnierleitung mehr als die angegebene Sollzahl von Wildcards vergeben. Für die Qualifikation sind Ausnahmen gemäß § 19 Qualifikation zuzulassen.
- (3) Nennungen von Teilnehmer/innen, die nicht während der gesamten Turnirdauer zur Verfügung stehen, können zurückgewiesen werden.
- (4) Der DTB sowie die Turnierleitung haben das Recht, die Anmeldung eines Teams ohne Angabe von Gründen zurückzuweisen.

- (5) Mit Anmeldung zu einem GPT-Turnier verzichtet der Spieler / die Spielerin auf jegliche Ansprüche gegenüber dem DTB.
- (6) Mit der Anmeldung zu einem Turnier der GPT akzeptiert der Teilnehmer / die Teilnehmerin dieses Rulebook.

### **§ 13 Ummeldungen**

- (1) Ein Team muss ein Doppel anmelden. Wenn ein Spieler / eine Spielerin des Teams nicht spielen kann, muss das Team zurückgezogen und ersetzt werden. Wenn jedoch ein Spieler / eine Spielerin sich nach dem Anmeldeschluss – aber noch vor der Auslosung – aufgrund einer Verletzung oder eines anderen unvermeidlichen Umstands zurückziehen muss, kann sein Partner sich mit einem/r neuen Spieler/in erneut anmelden, wenn diese/r:
  - a. Nicht schon bei einem anderen Turnier zur selben Zeit angemeldet ist und bestätigt wurde oder
  - b. Im selben Turnier bereits angemeldet war, aber ebenfalls aufgrund einer Verletzung seines Partners zur Verfügung steht.
- (2) Die Anmeldung eines neuen Teams muss angenommen werden und das Team muss auf der Zulassungsliste gemäß Feststellung der Spielstärke korrekt eingeordnet werden. Diese Position darf aber nicht höher sein als die finale Position der zuvor angenommenen Teams zum Zeitpunkt der Abmeldung.

### **§ 14 Nenngeld**

- (1) Mit der Nennung verpflichtet sich der Teilnehmer zur Zahlung des Nenngeldes und des Teilnehmerentgelts. Das Nenngeld darf max. 40,- Euro pro Spieler/in (inkl. Teilnehmerentgelt) betragen. Ausnahmen bedürfen der Genehmigung durch den DTB.
- (2) Die Verpflichtung zur Zahlung des Nenngeldes entfällt nur dann, wenn:
  - a. ein Turnier oder eine Konkurrenz nicht ausgetragen wird,
  - b. die Nennung zurückgewiesen wird,
  - c. die Nennung vor dem Sign-In oder der Auslosung zurückgezogen wird
- (3) Für die Altersklassen U14 und U18 kann ein Nenngeld erhoben werden.
- (4) Der DTB behält sich das Recht vor, für die Teilnahme an Turnieren der GPT, die gemäß dem Rulebook durchgeführt werden, sowie die Verarbeitung der dort erzielten Ergebnisse ein Entgelt von den Teilnehmern zu erheben (Teilnehmerentgelt). Die Höhe wird vom DTB festgelegt und beträgt 5 EUR für Erwachsene und 3 EUR für Jugendliche. Das Teilnehmerentgelt wird mit jeder Turnierteilnahme fällig und ist vom Turnierveranstalter mit dem Nenngeld zu erheben und anschließend pro Spieler an den DTB abzuführen. Die Rechnungsstellung erfolgt durch den DTB an den Turnierveranstalter nach Beendigung des jeweiligen Turnieres. Wird an mehreren Konkurrenzen im Rahmen eines Turnieres teilgenommen, wird das Teilnehmerentgelt nur einmal berechnet. Es gilt der jeweils höchste in Frage kommende Betrag.

## Sportliche Informationen

### § 15 Fristen

Was?	Wie?	Wann?	Wer?
Ausschreibung Jahresplanung	Mail	November	DTB
Anmeldung Finals, 1.000, 500 & 250-Kategorie	Online-Formular	November / Dez.	Veranstalter
Vergabeprozess GPT	Mail	Dezember / Januar	DTB
Anmeldung 100-Kategorie	RankedIn	MD – 4 Wochen	Veranstalter
Ausschreibung		MD – 4 Wochen	Veranstalter
Anmeldeschluss & Zulassung		Montag vor MD	Teilnehmer
Withdrawal-Deadline			
Vergabe der Wildcards		MD – 2 Tage	Veranstalter
Auslosung & Spielplan		MD – 1 Tag	Veranstalter

MD = Matchday (1. Turniertag)

### § 16 Teilnehmer

- (1) Direktannahmen sind Teilnehmer, die nach ihrer Spielstärke direkt für das Hauptfeld- oder bei nicht ausreichender Spielstärke für die Qualifikation qualifiziert sind.
- (2) Qualifikanten sind Teilnehmer, die sich auf Grund ihres Erfolges in der Qualifikation für das Hauptfeld qualifiziert haben.
- (3) Wildcards erhalten Teilnehmer, die der Turnierausschuss unabhängig von ihrer Spielstärke zur Teilnahme zulässt. Die Spieler, die eine Wildcard erhalten, müssen vor Beginn der Auslosung benannt sein. Zu beachten ist der Abschnitt *Ausfall von Teilnehmern*. Es können auch Spieler, die eine Nennung nicht oder nicht termingemäß abgegeben haben, eine Wildcard erhalten. Spieler, die für die Qualifikation ausgelost wurden, können keine Wildcard erhalten.
- (4) Lucky Loser sind Teilnehmer, die nach Beginn der Qualifikation, ohne sich qualifiziert zu haben, nach den Bestimmungen gemäß *Ausfall von Teilnehmern* für einen ausfallenden Teilnehmer ins Hauptfeld kommen. Dafür kommen Teilnehmer an der Qualifikation infrage in folgender Reihenfolge: zuerst die Verlierer der Qualifikationsfinalspiele, dann die Verlierer der Halbfinalspiele usw. Innerhalb dieser Gruppen wird die Reihenfolge ausgelost. Teilnehmer, die Anspruch auf einen Lucky-Loser-Platz erheben, müssen sich spätestens 30 Minuten vor dem angesetzten Spielbeginn bei der Turnierleitung melden.
- (5) Nachrücker sind Teilnehmer, die sich ursprünglich nicht als Direktannahmen gemäß den oben aufgeführten Parametern für das Hauptfeld oder die Qualifikation qualifiziert haben und die in der Qualifikation oder im Hauptfeld nach den Bestimmungen von *Ausfall von Teilnehmern* ausfallende Teilnehmer ersetzen.

### § 17 Feststellung der Spielstärke

- (1) Maßgeblich für die Feststellung der Spielstärke ist das jeweils gültige GPT-Ranking.
- (2) Die Reihenfolge für die Zulassungsliste ergibt sich aus folgenden Kriterien:

- a. Teams bestehend aus zwei Spieler/innen mit Ranglistenposition, in der Reihenfolge nach der besten kombinierten Gesamtzahl der Ranglistenpositionen
  - b. Teams bestehend aus einem/r Spieler/in mit Ranglistenposition und einem/r Spieler/in ohne Ranglistenposition, in der Reihenfolge des/der Spielers/in mit Ranglistenposition
  - c. Teams bestehend aus zwei Spieler/innen ohne Ranglistenposition
- (3) Haben zwei oder mehr Teams die gleiche Summe an Ranglistenpositionen, entscheidet das Los über die bessere Platzierung in der Zulassungsliste.
- (4) Ist eine Paarung zu einem Turnier gemeldet, in der beide Spieler/innen in der TOP 200 der FIP-Rangliste gelistet sind, wird diese Platzierung in der Rankingposition der GPT berücksichtigt. Sollten mehrere Paarungen über die FIP-Rangliste gesetzt sein, erfolgt die Setzung gemäß (2) und (3).

### § 18 Anwesenheitsliste (Sign-In)

Es kann bestimmt werden, dass sich alle Teilnehmer (Qualifikation und/oder Hauptfeld) persönlich oder telefonisch bis zu dem in der Ausschreibung festgesetzten Zeitpunkt in die Anwesenheitsliste eintragen müssen. Teilnehmer, die sich nicht eingetragen haben, sind nicht spielberechtigt. Von dieser Verpflichtung sind nur Teilnehmer entbunden, die vor Beginn der Auslosung eine Wildcard erhalten haben.

### § 19 Qualifikation

- (1) Eine Qualifikation ist in den Kategorien 250, 500 und 1.000 auszuspielen, wenn sie ausgeschrieben ist und die Zahl der Nennungen für eine Konkurrenz größer ist als die ausgeschriebene Zahl der Teilnehmer im Hauptfeld abzüglich der Wildcards.
- (2) Das Qualifikationsfeld darf nicht mehr als acht Teilnehmer je Qualifikationsplatz umfassen.
- (3) Bei Zwischengrößen entfällt auf je acht Teilnehmer eine Wildcard. Die Qualifikation ist in Gruppen durchzuführen. Die Zahl der Gruppen entspricht der Zahl der Qualifikanten.
- (4) Das Qualifikationsfeld eines Turniers soll folgende Zusammensetzung haben:

Feldgröße	8	16	24	32
Wildcards	1	2	4	6
Direktannahmen	7	14	20	26

- (5) Ist die Zahl der Spielberechtigten höher als die Größe des Qualifikationsfeldes, so erfolgt die Annahme in folgender Reihenfolge:
  - a. zuerst die Spieler, die eine ordnungsmäßige Nennung abgegeben haben, in der Reihenfolge nach § 17 *Feststellung* der Spielstärke. Können nicht alle Spieler angenommen werden und kann bei der Abgrenzung der Annahme zwischen den betroffenen Spielern eine Reihenfolge nach Spielstärke nicht festgestellt werden, so entscheidet das Los.

- b. reicht die Zahl der Spieler der Gruppe nach a) nicht aus, um alle Plätze des Qualifikationsfeldes zu besetzen, so können auch Spieler berücksichtigt werden, die eine Nennung nicht oder nicht termingemäß abgegeben haben. Die Festlegung der Reihenfolge der Annahmen erfolgt gemäß Buchstabe a).
- (6) Die Qualifikation soll am Tage vor Spielbeginn des Hauptfeldes abgeschlossen sein. Ist dies nicht möglich, können die Finalsspiele am ersten Spieltag des Hauptfeldes durchgeführt werden. Dabei sind die Qualifikationsspiele vor Beginn des Hauptfeldes bzw. spätestens gleichzeitig mit den ersten Spielen des Hauptfeldes anzusetzen.

## § 20 Hauptfeld

- (1) Die Hauptfelder der GPT-Turniere in den Kategorien 500, 1.000 und den GPT Finals werden im K.O.-System gespielt. Lediglich die Turniere der 100 & 250er Kategorie können im K.O.-System und / oder in Gruppenspielen ausgespielt werden. Gruppenspiele können nur dann gespielt werden, wenn maximal acht Teams für die Konkurrenz gemeldet haben.
- (2) Alle Platzierungen werden bis Platz 16 ausgespielt.
- (3) Feldgrößen in den Kategorien 100, 250, 500, 1000 und GPT-Finals (ohne Qualifikation):

Feldgröße	8	12	16	24	32
Direktannahmen	6	8	12	18	24
Wildcards	1	2	2	3	4
Qualifikanten	1	2	2	3	4

- (4) Wird eine Qualifikation nicht gespielt oder ist die Zahl der Qualifikanten geringer als oben angegeben, erhöht sich dementsprechend die Anzahl der Direktannahmen.

## § 21 Setzung

- (1) Sowohl im Hauptfeld als auch in der Qualifikation werden die spielstärksten Teilnehmer gesetzt. Es sind auch Spieler, die eine Wildcard erhalten haben, Qualifikanten und Lucky Loser zu setzen, wenn dies ihrer Spielstärke entspricht.
- (2) Die Ermittlung der zu setzenden Teilnehmer und ihrer Reihenfolge erfolgt nach § 17 *Feststellung* der Spielstärke
- (3) Es ist eine Setzliste aufzustellen, die um mindestens die Hälfte mehr Teilnehmer aufweisen soll, als gesetzt werden, damit bei Ausfall von gesetzten Spielern die Nachrücker in die freigewordenen Setzpositionen bekannt sind.
- (4) Qualifikation: Je Gruppe sind zwei Teilnehmer zu setzen. Der bessere Gesetzte einer Gruppe kommt im Auslosungsplan auf die erste Zeile seiner Gruppe, der weitere Gesetzte kommt auf die letzte Zeile seiner Gruppe. Die Verteilung der Gesetzten auf die Gruppen erfolgt bei 8 Gruppen wie folgt: Die Gesetzten Nr. 1 bis 8 werden in dieser Reihenfolge je auf Zeile 1 der entsprechenden Gruppe gesetzt. Die Gesetzten Nr. 9 bis 16 werden zusammengefasst und auf die letzte Zeile der Gruppen 1 bis 8 in dieser Reihenfolge ausgelost. Bei größerer oder kleinerer Zahl an Gruppen ist entsprechend zu verfahren.

### Setzung im Hauptfeld:

8er-Feld	4 gesetzte Teams
12er-Feld	4 gesetzte Teams
16er-Feld	8 gesetzte Teams
24er-Feld	8 gesetzte Teams
32er-Feld	8 gesetzte Teams

Bei den Paaren (3) & (4) und der Vierergruppen (5) - (8) werden die gezogenen Namen der gesetzten Teams auf die Zeilen in der vorgegebenen Reihenfolge gesetzt.

Bei einem 24-Feld ist ein Auslosungsformular für 32 Teilnehmer zu verwenden.

## § 22 Rasten

- (1) Rasten werden vergeben, um freie Plätze im Auslosungsformular zu besetzen.
- (2) Wenn bei der Auslosung Rasten erforderlich sind, werden sie zunächst den Gesetzten zugewiesen in der Reihenfolge der Setzliste.
- (3) Verbleibende Rasten:

a. Im Qualifikationsfeld sind verbleibende Rasten gleichmäßig auf die Gruppen Die Gesetzten werden in folgende Zeilen des Auslosungsformulars eingefügt:

Feldgröße	8	16	32
Nr. / Ziehung			
(1)	1	1	1
(2)	8	16	32
(3) bis (4)			
▶ 1. Ziehung	4	5	9
▶ 2. Ziehung	5	12	24
(5) bis (8)			
▶ 1. Ziehung	/	8	8
▶ 2. Ziehung		9	16
▶ 3. Ziehung		13	17
▶ 4. Ziehung		3	25

verteilt auszulosen.

- b. Ergibt sich nicht für alle Gruppen die gleiche Zahl von Rasten, ist auszulosen, welche Gruppen eine Rast mehr erhalten.
- c. Im Hauptfeld sind verbleibende Rasten abhängig von ihrer Anzahl gleichmäßig auf die Abschnitte (Hälften, Viertel, Achtel) verteilt auszulosen.

## § 23 Auslosung

- (1) Eine Auslosung darf, sofern sie den Regeln entspricht, nicht wiederholt und nur nach den Bestimmungen geändert werden.

- (2) Die Auslosung findet im Falle eines Sign-In unmittelbar nach dessen Abschluss, ohne Durchführung eines Sign-In spätestens am Vorabend des Spielbeginns der Qualifikation bzw. des Hauptfeldes statt.
- (3) Die Auslosung erfolgt, indem in den Auslosungsplan:
  - a. zuerst die Gesetzten nach § 21 *Setzung* eingefügt werden,
  - b. dann die erforderlichen Rasten bestimmt und nach § 22 *Rasten* eingesetzt werden,
  - c. zuletzt die nicht gesetzten Teilnehmer von oben nach unten in die freien Zeilen des Auslosungsplans ausgelost werden.
- (4) Ist die Qualifikation noch nicht beendet, dürfen im Hauptfeld nur die Plätze für die Qualifikanten ausgelost und entsprechend mit »Q« gekennzeichnet werden. Die Auslosung der Namen der Qualifikanten bzw. der Nummer der Gruppe darf erst nach Beendigung des letzten Qualifikationsspiels erfolgen.
- (5) Der Auslosungsplan ist spätestens am ersten Spieltag der jeweiligen Konkurrenz zu veröffentlichen.

### **Ausfall von Teilnehmern**

Fallen Teilnehmer aus oder hat der Veranstalter bis zur Auslosung eine oder mehrere Wildcards nicht vergeben, so ist wie folgt zu verfahren:

- (1) Geschieht dies vor Beginn der Qualifikation, so werden die freigewordenen Plätze
  - a. im Qualifikationsfeld durch anwesende Teilnehmer entsprechend der Regelung nach § 16 Teilnehmer ersetzt (Nachrücker),
  - b. im Hauptfeld durch Teilnehmer des Qualifikationsfeldes besetzt, die ordnungsgemäß eine Nennung abgegeben haben und nach ihrer Spielstärke als nächste für das Hauptfeld zuzulassen wären (Nachrücker).

Für das Qualifikationsfeld ist dann nach a) zu verfahren.

Geschieht dies nach Beginn der Qualifikation, so gilt:

- c. Fällt ein Teilnehmer in der Qualifikation vor seinem ersten Spiel aus, so rückt an seine Stelle der nächstqualifizierte anwesende Teilnehmer entsprechend der Regelung nach § 16 Teilnehmer (Nachrücker).
- d. Fällt ein Teilnehmer im Hauptfeld vor seinem ersten Spiel aus, kommt ein Lucky Loser ins Hauptfeld.

Geschieht dies:

- vor Auslosung der Qualifikanten ins Hauptfeld, so werden Lucky Loser zusammen mit den Qualifikanten in die freien Zeilen ausgelost.
- nach Auslosung der Qualifikanten, so treten Lucky Loser an die Stelle von ausfallenden Teilnehmern; bei zwei oder mehreren wird gelost, welcher Lucky Loser auf welche freigewordene Stelle des Hauptfeldes gelangt. Das Einrücken erfolgt frühestens 1/2 Stunde vor Spielbeginn dieses Tages.

- (2) Findet eine Qualifikation nicht statt, so wird im Hauptfeld ein ausfallender Teilnehmer durch einen Nachrücker nach § 17 *Feststellung* der Spielstärke bestimmt.

- (3) Fällt ein Teilnehmer aus, ohne dass er ersetzt werden kann, so kommt sein Gegner »ohne Spiel« weiter.
- (4) Fällt nach der Auslosung ein Teilnehmer mit einer Wildcard für die Qualifikation oder das Hauptfeld aus, so kann er nur nach den Bestimmungen (s.o.) ersetzt werden.
- (5) Spielbeginn ist der 1. Aufschlag zum 1. Punkt eines Spiels der jeweiligen Konkurrenz

### **Änderung der Setzung von Teilnehmern**

Wenn gesetzte Spieler bis 20.00 Uhr am Tage vor Spielbeginn der Konkurrenz ausfallen (Qualifikation oder Hauptfeld), ist die Setzung entsprechend zu berichtigen:

- (1) Fällt in einem Hauptfeld mit zwei oder vier Gesetzten ein gesetzter Spieler aus bzw. fällt in einer Qualifikation ein gesetzter Spieler aus, so wird diese Position durch den bestplatzierten ungesetzten Spieler besetzt.
- (2) Fällt in einem Hauptfeld mit acht Gesetzten von den Setzpositionen 1-4 ein gesetzter Spieler aus, so wird diese Position aus dem Bereich der Setzpositionen 5-8 in aufsteigender Reihenfolge besetzt. Die hierbei freigewordene Setzposition wird durch den bestplatzierten ungesetzten Spieler besetzt. Fällt von der Setzposition 5 und nachfolgenden Positionen ein gesetzter Spieler aus, so wird diese Position durch den bestplatzierten ungesetzten Spieler besetzt.
- (3) Sofern gesetzte Spieler nach 20.00 Uhr am Tage vor Spielbeginn der Konkurrenz ausfallen (Qualifikation oder Hauptfeld), erfolgt keine Berichtigung der Setzung. Nachrücker sind gemäß *Ausfall von Teilnehmern* zu berücksichtigen.
- (4) Kommt ein Teilnehmer bis 20.00 Uhr am Tage vor Spielbeginn der Konkurrenz als Nachrücker, Qualifikant oder Lucky Loser ins Teilnehmerfeld, der nach seiner Spielstärke zu setzen ist, so ist die Setzliste entsprechend zu berichtigen. Danach sind Setzpositionen im Auslosungsplan nach der berichtigten Setzliste zu besetzen. Teilnehmer, die danach nicht mehr gesetzt sind, kommen auf die freigewordene Zeile des Auslosungsplans. Sind mehrere Zeilen freigeworden, ist zu lösen.

## **§ 24 Durchführungsbestimmungen des GPT-Rankings**

### **Allgemein**

- (1) Der DTB verarbeitet die Ergebnisse aller relevanten Turniere und veröffentlicht die neuesten Ranglisten auf der eigenen Website.
- (2) Das GPT-Ranking wird vom DTB in den Konkurrenzen Damen, Herren und Mixed veröffentlicht und geführt. Das jeweilige Ranking errechnet sich aus den Punkten, die für das erfolgreiche Abschneiden bei Turnieren der GPT in den jeweiligen Konkurrenzen, unabhängig von der jeweils anderen Konkurrenz, gewonnen werden.
- (3) Es gehen die acht (8) besten Ergebnisse der vergangenen zwölf Monate in die Wertung ein. Ausnahme: Punkte für die GPT Finals bestehen bis zur Austragung im Folgejahr.
- (4) Ein/e Spieler/in wird nur im GPT Ranking geführt, wenn er/sie ein ranglistenrelevantes Ergebnis im Auswertungszeitraum vorweisen kann.

- (5) Spieler/innen, die sich nicht an die Regeln dieses Rulebooks halten, erhalten keine Ranglistenpunkte.
- (6) Die Punkteverteilung gilt ausschließlich für Turniere, die vom DTB genehmigt wurden.
- (7) Spieler/innen, die sich unter den TOP 200 der FIP-Rangliste befinden, werden direkt übernommen und in der Reihenfolge von Position 1 an im GPT-Ranking platziert.
- (8) Um an den GPT Finals teilnehmen zu können, muss ein Spieler / eine Spielerin min. zwei Turniere der 1.000 und / oder der 500 Kategorie im entsprechenden Bewertungszeitraum gespielt haben.
- (9) Der Ranglistenstatus wird bei vier teilnehmenden Teams pro Konkurrenz erteilt.
- (10) Die Ausrichtung von zusätzlichen Altersklassen und Nebenrunden liegt im Ermessen des jeweiligen Veranstalters und hat keine Auswirkung auf das GPT-Ranking.

### **Berechnungsverfahren**

- (1) Bei Turnieren werden Punkte für die höchste erreichte Turnierrunde vergeben.
- (2) Soweit es die Turnierkategorie zulässt, werden auch Punkte für die Platzierung in der Qualifikation vergeben. Dabei zählt nur die höchste erreichte Punktzahl und die Punkte aus Qualifikation und Hauptfeld werden nicht miteinander addiert.
- (3) Der Ligenspielbetrieb ist nicht im jeweiligen GPT-Ranking berücksichtigt.
- (4) Verteilung von Ranglistenpunkten bei Gruppenspielen in der 100 Kategorie:

#### **3er bis 5er-Gruppen:**

- 1. Tabellenplatz: Punkte für Turniersieg
- 2. Tabellenplatz: Punkte für Finalist
- 3. Tabellenplatz: Punkte für Erreichen des HF
- 4. Tabellenplatz: Punkte für Erreichen des VF
- 5. Tabellenplatz: Punkte für Erreichen des AF

#### **2 Gruppen, nur Finale:**

- Sieger und Finalist nach Punktetabelle
- In den Gruppen verbliebene Tabellenzweite: Punkte für HF
- In den Gruppen verbliebene Tabellendritte: Punkte für VF
- In den Gruppe verbliebene Tabellenvierte: Punkte für AF

#### **2 Gruppen, Halbfinale und Finale:**

- Sieger, Finalist und Verlierer HF nach Punktetabelle
- In den Gruppe verbliebene Tabellendritte: Punkte für VF
- In den Gruppe verbliebene Tabellenvierte: Punkte für AF

## § 25 Punktevergabe

Die Punktevergabe der Turniere für das GPT-Ranking ist wie folgt strukturiert:

KATEGORIE	ZUSAMMENSETZUNG DER FELDER					PUNKTEVERGABE										
	FELD	GRÖÖE HAUPTFELD	DIREKT ANNAHME	WILDKARTEN	WILDF FINANZEN	SIEGER	FINALE	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9-12.	13-16.	
PRO Preisgeldturniere	Finals	Hauptfeld 8 (eingespielt)	7	1	0	1.500	1.125	844	633	475	356	267	200	-	-	
	1.000	Hauptfeld	mind. 16 (H) 8 (D)	12/6	2/1	2*/1*	1000	750	563	422	316	237	178	133	100	75
	1.000	Qualifikation	Je nach Feldgröße, siehe Rulebook § 19 Qualifikation § 20 Hauptfeld			Spiel um Punkte im Hauptfeld		40	20	20	0	0	0	0	0	0
	500	Hauptfeld				500	375	281	211	158	119	89	67	50	38	
	500	Qualifikation	Entscheidung liegt bei Ausrichter			Spiel um Punkte im Hauptfeld		20	10	10	0	0	0	0	0	0

- (1) Wird eine Qualifikation nicht gespielt oder ist die Zahl der Qualifikanten geringer als oben angegeben, erhöht sich dementsprechend die Anzahl der Direktannahmen.  
(2) Ein Team, das sich für das Hauptfeld qualifiziert hat, erhält nur die Punkte aus dem Hauptfeld.

KATEGORIE	ZUSAMMENSETZUNG DER FELDER					PUNKTEVERGABE											
	FELD	GRÖÖE HAUPTFELD	DIREKT ANNAHME	WILDKARTEN	WILDF FINANZEN	SIEGER	FINALE	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9-12.	13-16.		
AMATEUR	250	Hauptfeld	Je nach Feldgröße, siehe Rulebook § 19 Qualifikation § 20 Hauptfeld			Spiel um Punkte im Hauptfeld		250	188	141	105	79	59	44	33	25	19
	250	Qualifikation				Spiel um Punkte im Hauptfeld		12	6	6	0	0	0	0	0	0	0
	100	Hauptfeld				Entscheidung liegt bei Ausrichter		100	75	56	42	32	24	18	13	10	8
	100	Qualifikation				Entscheidung liegt bei Ausrichter		Spiel um Punkte im Hauptfeld		0	0	0	0	0	0	0	0

- (1) Wird eine Qualifikation nicht gespielt oder ist die Zahl der Qualifikanten geringer als oben angegeben, erhöht sich dementsprechend die Anzahl der Direktannahmen.  
(2) Ein Team, das sich für das Hauptfeld qualifiziert hat, erhält nur die Punkte aus dem Hauptfeld.

- (1) Wird eine Qualifikation nicht gespielt (z.B. bei den GPT-Finals) oder ist die Zahl der Qualifikanten geringer als oben angegeben, erhöht sich dementsprechend die Anzahl der Direktannahmen.
- (2) Qualifiziert sich – aufgrund der Größe des Hauptfeldes – mehr als ein Team für das Hauptfeld, erhält es nur die Punkte aus dem Hauptfeld. Die Punkte aus der Qualifikation werden nicht addiert.
- (3) Ein/e Spieler/in wird bis 1.999 Ranglistenpunkte in der Amateur-Rangliste geführt. Ab 2.000 Punkte erfolgt ein Wechsel in die Pro-Rangliste
- (4) Ein/e Spieler/in, der/die in der Pro-Rangliste geführt wird, darf nicht an Turnieren der Amateur-Kategorie teilnehmen.

## **§ 26 Spielregeln**

Die offiziellen Regeln der Federación Internacional de Pádel (FIP) finden Anwendung in vollem Umfang. Diese sind hier einzusehen: <https://www.padelfip.com/documentation/>

- (1) Es wird grundsätzlich ein dritter Satz in einem Match-Tie-Break bis 10 ausgespielt.
- (2) In der 1.000 Kategorie sowie den GPT Finals wird ein dritter Satz ausgespielt.
- (3) In nicht ranglistenrelevanten Konkurrenzen und Feldern können auch andere Zählweisen und Wettbewerbsformate zum Einsatz kommen.

## Schlussbestimmungen

### § 27 Disziplinarordnung, Einspruch & Beschwerde

#### Disziplinarordnung

Alle an einem Turnier gemäß § 1 *Geltungsbereich & Eigentum* teilnehmenden Spieler unterliegen der Disziplinarordnung des DTB.

#### Einspruch

- (1) Bei allen Streitfragen, die sich aus der Abwicklung einer Veranstaltung nach diesem Rulebook oder aus der Teilnahme an einer solchen Veranstaltung ergeben, ist als Rechtsmittel der Einspruch möglich.
- (2) Bei allen Streitfragen entscheiden die jeweiligen zuständigen Turnierorgane.
- (3) Der Einspruch ist in Textform an die Geschäftsstelle des DTB zu richten. Er muss begründet werden und der Geschäftsstelle binnen einer Woche nach Bekanntwerden des Anfechtungsgrundes zugehen. Gleichzeitig ist eine Gebühr von EUR 250 zu entrichten, die für den Fall, dass dem Einspruch stattgegeben wird, zurückerstattet wird; ohne gleichzeitige Bezahlung der Einspruchsgebühr wird der Einspruch als nicht zulässig verworfen.

#### Beschwerde

Gegen die Entscheidungen im Rahmen des Einspruchsverfahrens ist die Beschwerde an das DTB-Sportgericht möglich. Die Beschwerdefrist beträgt zwei Wochen und beginnt mit dem Zugang der Entscheidung. Innerhalb dieser Frist ist die Gebühr gemäß § 11 der Sportgerichtsverfahrensordnung zu entrichten. Näheres regelt die Sportgerichtsverfahrensordnung.