

**1. Allgemeines**

- (1) Der Deutsche Minigolfsport Verband e. V. veranstaltet in der Regel einmal im Jahr einen Wettbewerb für Einzelspieler\*innen im Matchplay-Modus, der den Titel DMV Matchplay-Masters trägt. Der Titel des Wettbewerbs kann um den Namen eines Sponsors ergänzt werden.
- (2) Veranstalter ist der Deutsche Minigolfsport Verband e. V..
- (3) Verantwortlicher Sachbearbeiter ist der\*die DMV-Sportwart\*in.
- (4) Ausrichtung
  1. Die Verantwortung für die ordnungsgemäße Ausrichtung wird von der zuständigen DMV-Sportwarte-Vollversammlung an einen Verein oder einen\*einer Anlagenbetreiber\*in übertragen, auf dessen\*deren Anlage das Matchplay-Masters stattfindet. Die Ausrichtung ist für alle Bahnsysteme offen.
  2. Der Ausrichter ist insbesondere auch für die ordnungsgemäße finanzielle Durchführung verantwortlich, soweit dies in dessen Zuständigkeit fällt.
  3. Der\*Die nach Abs. 3 zuständige Sachbearbeiter\*in hat das Recht, in den Ablauf der Dinge einzugreifen, wenn es ihm\*ihr erforderlich erscheint.
- (5) Finanzierung
  1. Die Startgelder, welche in der DMV-Finanzordnung festgesetzt sind, erhält der Ausrichter. Im Startgeld enthalten sind die Trainingsgebühren für das offizielle Training und die Kosten für die Eröffnungsfeier.
  2. Die Kosten für die Ehrenpreise trägt der DMV.
  3. Die Kosten für den\*die Oberschiedsrichter\*in übernimmt der DMV. Ggf. entstehende Kosten für die weiteren Schiedsrichter\*innen werden vom Ausrichter getragen.
- (6) Der Termin für das Matchplay-Masters wird mindestens zwei Jahre vorher durch die DMV-Sportwarte-Vollversammlung festgelegt. In Abstimmung mit dem Ausrichter kann der Termin durch den\*die verantwortliche\*n Sachbearbeiter\*in bis spätestens ein Jahr vorher verlegt werden, wenn dies aus sportlichen oder organisatorischen Gründen erforderlich sein sollte.
- (7) Bewerbung auf Ausrichtung
  1. Die Bewerbung des Ausrichters muss spätestens am 31. Oktober zwei Jahre vor dem Veranstaltungsjahr bei dem\*der nach Abs. 3 zuständigen Sachbearbeiter\*in schriftlich vorliegen.
  2. Das schriftliche Einverständnis der Platzeigentümer\*innen ist beizufügen. In dem Einverständnis muss die Zusage enthalten sein, die betreffenden Sportanlagen für mindestens 2 Tage vor dem Wettbewerb für den öffentlichen Spielbetrieb bis mindestens 18 Uhr zu sperren.
  3. Der Bewerbung beizufügen sind u.a. Fotos der Anlagen und Hotelverzeichnisse.
  4. Der Ausrichter ist dafür verantwortlich, dass sich die ihm in Obhut gegebene Anlage spätestens 14 Tage vor dem Wettbewerbstermin in einwandfreiem, turniergerechtem Zustand befindet und in diesem Zustand bis zum Abschluss des Wettbewerbs bleibt.
  5. Außerdem hat der Ausrichter für die erforderlichen Helfer\*innen auf der Anlage während des Wettbewerbs zu sorgen und für die vorbereitenden Organisationsarbeiten geeignete Personen zur Verfügung zu stellen.
- (8) Anti Doping  
Der Ausrichter verpflichtet sich zur Kooperation mit der NADA und unterwirft sich dem aktuellen Nada Code. Die aktuell gültigen Anforderungen der NADA und damit verbundenen Verpflichtung des Ausrichters, werden durch die DMV-Geschäftsstelle an den Ausrichter versandt.
- (9) Werbung  
Gemäß Beschlussfassung der DMV-Bundesversammlung liegen die Vermarktungs- und Medienrechte für nationale Großveranstaltungen grundsätzlich beim DMV als Veranstalter. Geplante Eigeninitiativen sind absolut erwünscht, aber mit dem\*der DMV-Referenten\*DMV-Referentin für Öffentlichkeitsarbeit und der DMV-Geschäftsstelle zu koordinieren. Der DMV tritt die Vermarktungsrechte in der jeweils zum Zeitpunkt der Vergabe der Maßnahme gültigen Fassung an die Ausrichter ab.

**2. Art der Wettkämpfe - Teilnahmeberechtigung**

- (1) Es wird ein Wettbewerb für Einzelspieler\*innen in der Kategorie Allgemeine Klasse (weiblich/männlich gemischt) ausgetragen.
- (2) Teilnahmeberechtigt sind maximal 64 Spieler\*innen, davon
  - 28 Spieler\*innen der DMV-Kader Allgemeine Klasse
  - 10 Spieler\*innen der DMV-Kader Jugend
  - 10 Spieler\*innen der DMV-Kader Senioren\*Seniorinnen
  - 16 Spieler\*innen gemäß Meldung durch den Verein.Die DMV-Kaderspieler\*innen werden durch die jeweiligen Bundestrainer\*innen benannt. Nicht genutzte Kaderplätze werden frei vergeben.  
Werden mehr Nicht-Kaderspieler\*innen gemeldet als Startplätze zur Verfügung stehen, erfolgt die Vergabe in der Reihenfolge der Platzierung in der Deutschen Rangliste zum Zeitpunkt des Meldeschlusses.

**3. Austragungsmodus Vorrunde**

(1) Der Austragungsmodus der Vorrunde ist abhängig von der tatsächlichen Zahl der Teilnehmer\*innen zum Zeitpunkt der Auslosung nach den folgenden Regelungen:

a) 64 Teilnehmer\*innen:

Die 64 Spieler\*innen werden auf 16 Gruppen á 4 Spieler\*innen verteilt. Für die Auslosung erfolgt eine Aufteilung in drei Lostöpfe nach dem aktuellen Stand der Deutschen Rangliste (DRL). Die besten 16 Teilnehmer\*innen nach der DRL bilden den Gruppenkopf und werden per Los der Gruppe 1 bis 16 zugeordnet. Die nächstbesten 16 Teilnehmer\*innen nach der DRL (17 bis 32) werden den bereits bestehenden 16 Gruppen zugelost. Alle anderen Teilnehmer\*innen (33 bis 64 nach der DRL) werden aus einem dritten Lostopf den bestehenden Gruppen zugeordnet. Bei weniger als 64 Teilnehmer\*innen entscheidet die Jury ggf. per Los, welche Gruppen nur zu dritt spielen.

Die Spieler\*innen jeder Gruppe spielen nach dem System jede\*r-gegen-jede\*n. D.h. es werden insgesamt 6 Runden mit Massenstart gespielt. Jede Gruppe erhält eine fest zugeordnete Startbahn zugelost. Der\*Die Sieger\*in eines Spiels erhält zwei Punkte, bei einem Unentschieden erhält jede\*r Spieler\*in einen Punkt. Die Ermittlung der Platzierungen richten sich nach Abs. 3.

Für die Finalrunden qualifizieren sich die zwei besten Spieler\*innen jeder Gruppe (insgesamt 32 Spieler\*innen).

b) 48 bis 63 Teilnehmer\*innen:

Nehmen 48 bis 63 Spieler\*innen teil, wird die Anzahl der Spieler\*innen in den 16 Gruppen entsprechend reduziert, wobei 3er- und ggf. 4er-Gruppen gebildet werden. Für die Auslosung erfolgt eine Aufteilung in drei Lostöpfe nach dem aktuellen Stand der DRL. Die besten 16 Teilnehmer\*innen nach der DRL bilden den Gruppenkopf und werden per Los der Gruppe 1 bis 16 zugeordnet. Die nächstbesten 16 Teilnehmer\*innen nach der DRL (17 bis 32) werden den bereits bestehenden 16 Gruppen zugelost. Alle anderen Teilnehmer\*innen (33 bis 63 nach der DRL) werden aus einem dritten Lostopf den bestehenden Gruppen zugeordnet. Auch 3er-Gruppen spielen 6 Runden, wobei das System jede\*r-gegen-jede\*n zweimal zur Anwendung kommt. Der\*Die Sieger\*in eines Spiels erhält zwei Punkte, bei einem Unentschieden erhält jede\*r Spieler\*in einen Punkt. Die Ermittlung der Platzierungen richtet sich nach Abs. 3.

c) 44 bis 47 Teilnehmer\*innen:

Nehmen 44 bis 47 Spieler\*innen teil, wird die Anzahl der Gruppen auf 12 reduziert. Es werden drei Lostöpfe gebildet. Die besten 12 Teilnehmer\*innen nach der DRL bilden den Gruppenkopf und werden per Los der Gruppe 1 bis 12 zugeordnet. Die nächstbesten 12 Teilnehmer\*innen nach der DRL (13 bis 24) werden den bereits bestehenden 12 Gruppen zugelost. Alle anderen Teilnehmer\*innen (25 bis 47 nach der DRL) werden aus einem dritten Lostopf den bestehenden Gruppen zugeordnet.

Für die Finalrunde qualifizieren sich 32 Spieler\*innen, wobei sich neben den Erst- und Zweitplatzierten jeder Gruppe auch die nach relativer Bahndifferenz (Bahndifferenz dividiert durch Anzahl der absolvierten Vorrundenspiele) acht besten Drittplatzierten qualifizieren.

Spielplan für die Finalrunde:

Spiel 1	Bahn 01	1. Gruppe 01	:	2. Gruppe 02
Spiel 2	Bahn 02	Erstbester Dritter	:	1. Gruppe 03
Spiel 3	Bahn 03	1. Gruppe 04	:	2. Gruppe 05
Spiel 4	Bahn 05	2. Gruppe 06	:	Drittbester Dritter
Spiel 5	Bahn 06	1. Gruppe 07	:	2. Gruppe 08
Spiel 6	Bahn 08	Fünftbester Dritter	:	1. Gruppe 09
Spiel 7	Bahn 09	1. Gruppe 10	:	2. Gruppe 11
Spiel 8	Bahn 10	2. Gruppe 12	:	Siebtbester Dritter
Spiel 9	Bahn 11	Achtbester Dritter	:	1. Gruppe 12
Spiel 10	Bahn 12	1. Gruppe 11	:	2. Gruppe 10
Spiel 11	Bahn 13	2. Gruppe 09	:	Sechstbester Dritter
Spiel 12	Bahn 14	1. Gruppe 08	:	2. Gruppe 07
Spiel 13	Bahn 15	Viertbester Dritter	:	1. Gruppe 06
Spiel 14	Bahn 16	1. Gruppe 05	:	2. Gruppe 04
Spiel 15	Bahn 17	2. Gruppe 03	:	Zweitbester Dritter
Spiel 16	Bahn 18	1. Gruppe 02	:	2. Gruppe 01

d) 41-43 Teilnehmer\*innen:

Nehmen 41 bis 43 Spieler\*innen teil, wird die Anzahl der Gruppen auf 11 reduziert, wobei je nach Anzahl der Teilnehmer\*innen bis zu drei 3er-Gruppen sowie ansonsten 4er-Gruppen gebildet werden. Es werden drei Lostöpfe gebildet. Die besten 11 Teilnehmer\*innen nach der DRL bilden den Gruppenkopf und werden der Gruppe 1 bis 11 zugeordnet. Die

nächstbesten 11 Teilnehmer\*innen nach der DRL (12 bis 22) werden den bereits bestehenden 11 Gruppen zugelost. Alle anderen Teilnehmer\*innen (23 bis 43 nach der DRL) werden aus einem dritten Lostopf den bestehenden Gruppen zugeordnet.

Für die Finalrunde qualifizieren sich die Erst- und Zweitplatzierten der Gruppen 2, 4, 6 und 7. Die Erst- und Zweitplatzierten der ausgelosten Gruppen 8 und 9, 1 und 10 sowie 5 und 11 spielen jeweils über Kreuz (Erste\*r gegen Zweite\*r und Zweite\*r gegen Erste\*r) eine Qualifikationsrunde für den Einzug in die Finalrunde.

Spielplan für die Finalrunde (G=Gruppe):

Spiel 1 Bahn 01

Sieger\*in aus 1. G1 : 2. G10 : 2. G2

Spiel 2 Bahn 02

2. G3 : 1. G4

Spiel 3 Bahn 03

Sieger\*in aus 1. G5 - 2. G11 : 2. G6

Spiel 4 Bahn 05

2. G7 : Sieger\*in aus 1. G8 - 2. G9

Spiel 5 Bahn 06

Sieger\*in aus 2. G8 - 1. G9 : 1. G7

Spiel 6 Bahn 08

1. G6 : Sieger\*in aus 2. G5 - 1. G11

Spiel 7 Bahn 09

2. G4 : 1. G3

Spiel 8 Bahn 10

1. G2 : Sieger\*in aus 2. G1 - 1. G10

Die Platzierungsrunde für die Plätze 17-32 wird aus den sechs Verlierer\*innen der Qualifikationsrunde, den Drittplatzierten der 4er-Gruppen sowie den besten Letztplatzierten der Vorrundengruppen gebildet, wobei die sechs Verlierer\*innen der Qualifikationsrunde in jedem Falle für die Platzierungsrunde qualifiziert sind und der\*die nach der Vorrunde beste Verlierer\*in als Bestplatzierte\*r und der\*die anderen Verlierer\*innen als Zweit- bis Sechsbestplatzierte\*r in die Platzierungsrunde einsortiert werden. Danach folgen zunächst die Drittplatzierten der 4er-Gruppen und danach die Letztplatzierten aller Gruppen. Die Ermittlung der Platzierungen richten sich nach Abs. 3.

e) 37-40 Teilnehmer\*innen:

Nehmen weniger als 41 Spieler\*innen teil, wird die Anzahl der Gruppen auf 10 reduziert, wobei je nach Anzahl der Teilnehmer\*innen bis zu drei 3er-Gruppen sowie ansonsten 4er-Gruppen gebildet werden. Es werden drei Lostöpfe gebildet. Die besten 10 Teilnehmer\*innen nach der DRL bilden den Gruppenkopf und werden per Los der Gruppe 1 bis 10 zugeordnet. Die nächstbesten 10 Teilnehmer\*innen nach der DRL (11 bis 20) werden den bereits bestehenden 10 Gruppen zugelost. Alle anderen Teilnehmer\*innen (21 bis 40 nach der DRL) werden aus einem dritten Lostopf den bestehenden Gruppen zugeordnet.

Für die Finalrunde qualifizieren sich die Erst- und Zweitplatzierten der Gruppen 2 bis 7. Die Erst- und Zweitplatzierten der ausgelosten Gruppen 8 und 9 sowie 1 und 10 spielen jeweils über Kreuz (Erste\*r gegen Zweite\*r und Zweite\*r gegen Erste\*r) eine Qualifikationsrunde für die Finalrunde.

Spielplan für die Finalrunde (G=Gruppe):

Spiel 1 Bahn 01

Sieger\*in aus 1. G1 : 2. G10 : 2. G2

Spiel 2 Bahn 02

2. G3 : 1. G4

Spiel 3 Bahn 03

Sieger\*in aus 1. G5 : 2. G11 : 2. G6

Spiel 4 Bahn 05  
2. G7 : Sieger\*in aus 1. G8 : 2. G9

Spiel 5 Bahn 06  
Sieger\*in aus 2. G8 : 1. G9 : 1. G7

Spiel 6 Bahn 08  
1. G6 : Sieger\*in aus 2. G5 : 1. G11

Spiel 7 Bahn 09  
2. G4 : 1. G3

Spiel 8 Bahn 10  
1. G2 : Sieger\*in aus 2. G1 : 1. G10

Die Platzierungsrunde für die Plätze 17-32 wird aus den vier Verlierer\*innen der Qualifikationsrunde, den Drittplatzierten der 4er-Gruppen sowie den besten Letztplatzierten der Vorrundengruppen gebildet, wobei die vier Verlierer\*innen der Qualifikationsrunde in jedem Falle für die Platzierungsrunde qualifiziert sind und der\*die nach der Vorrunde beste Verlierer\*in als Bestplatzierte\*r und der\*die anderen Verlierer\*innen als Zweit-, Dritt- und Viertbestplatzierte\*r in die Platzierungsrunde einsortiert werden. Danach folgen zunächst die Dritt-platzierten der 4er-Gruppen und danach die Letztplatzierten aller Gruppen. Die Ermittlung der Platzierungen richten sich nach Abs. 3.

f) 33-36 Teilnehmer\*innen:

Nehmen 33 bis 36 Spieler\*innen teil, wird die Anzahl der Gruppen auf 9 reduziert, wobei je nach Anzahl der Teilnehmer\*innen bis zu drei 3er-Gruppen sowie ansonsten 4er-Gruppen gebildet werden. Es werden drei Lostöpfe gebildet. Die besten 9 Teilnehmer\*innen nach der DRL bilden den Gruppenkopf und werden per Los der Gruppe 1 bis 9 zugeordnet. Die nächstbesten 9 Teilnehmer\*innen nach der DRL (10 bis 18) werden den bereits bestehenden 9 Gruppen zugelost. Alle anderen Teilnehmer\*innen (19 bis 36 nach der DRL) werden aus einem dritten Lostopf den bestehenden Gruppen zugeordnet.

Für die Finalrunde qualifizieren sich die Erst- und Zweitplatzierten der Gruppen 1 bis 7. Die Erst- und Zweitplatzierten der ausgelosten Gruppen 8 und 9 spielen jeweils über Kreuz (Erste\*r gegen Zweite\*r und Zweite\*r gegen Erste\*r) eine Qualifikationsrunde für die Finalrunde.

Spielplan für die Finalrunde (G=Gruppe):

Spiel 1 Bahn 01  
Sieger\*in aus 1. G1 : 2. G10 : 2. G2

Spiel 2 Bahn 02  
2. G3 : 1. G4

Spiel 3 Bahn 03  
1. G5 : 2. G6

Spiel 4 Bahn 05  
2. G7 : Sieger\*in aus 1. G8 : 2. G9

Spiel 5 Bahn 06  
Sieger\*in aus 2. G8 : 1. G9 : 1. G7

Spiel 6 Bahn 08  
1. G6 : 2. G5

Spiel 7 Bahn 09  
2. G4 : 1. G3

Spiel 8 Bahn 10  
1. G2 : Sieger\*in aus 2. G1 : 1. G10

Die Platzierungsrunde für die Plätze 17-32 wird aus den beiden Verlierer\*innen der Qualifikationsrunde, den Drittplatzierten der 4er-Gruppen sowie den besten Letztplatzierten der Vorrundengruppen gebildet, wobei die beiden Verlierer\*innen der Qualifikationsrunde in jedem Falle für die Platzierungsrunde qualifiziert sind und der nach der Vorrunde bessere Verlierer\*in als Bestplatzierte\*r und die\*der andere Verlierer\*in als Zweitbestplatzierte\*r in die Platzierungsrunde einsortiert werden. Danach folgen zunächst die Drittplatzierten der 4er-Gruppen und danach die Letztplatzierten aller Gruppen. Die Ermittlung der Platzierungen richten sich nach Abs. 3.

g) 32 Teilnehmer\*innen:

Nehmen lediglich 32 Teilnehmer\*innen teil, wird die Anzahl der Gruppen auf 8 reduziert, wobei ausschließlich 4er-Gruppen gebildet werden. Für die Auslosung erfolgt eine Aufteilung in drei Lostöpfe nach dem aktuellen Stand der DRL. Die besten acht Teilnehmer\*innen nach der DRL bilden den Gruppenkopf und werden per Los der Gruppe 1 bis 8 zugeordnet. Die nächstbesten acht Teilnehmer\*innen nach der DRL (9 bis 16) werden den bereits bestehenden 8 Gruppen zugelost. Alle anderen Teilnehmer\*innen (17 bis 32 nach der DRL) werden aus einem dritten Lostopf den bestehenden Gruppen zugeordnet. Die Spieler\*innen jeder Gruppe spielen nach dem System jede\*r-gegen-jede\*n. D.h. es werden insgesamt 3 Runden mit Massenstart gespielt, wobei je Gruppe 2 Paarungen pro Runde an den Start gehen. Jede Gruppe erhält zwei fest zugeordnete Startbahnen zugelost. Der\*Die Sieger\*in eines Spiels erhält zwei Punkte, bei einem Unentschieden erhält jede\*r Spieler\*in einen Punkt. Die Ermittlung der Platzierungen richten sich nach Abs. 3.

Für die Finalrunden qualifizieren sich die 2 besten Spieler\*innen je Gruppe (insgesamt 16 Spieler\*innen).

Spielplan für die Finalrunde:

Spiel 1	Bahn 01	1. Gruppe 01	:	2. Gruppe 02
Spiel 2	Bahn 02	2. Gruppe 03	:	1. Gruppe 04
Spiel 3	Bahn 03	1. Gruppe 05	:	2. Gruppe 06
Spiel 4	Bahn 05	2. Gruppe 07	:	1. Gruppe 08
Spiel 5	Bahn 06	1. Gruppe 08	:	1. Gruppe 07
Spiel 6	Bahn 08	1. Gruppe 06	:	2. Gruppe 05
Spiel 7	Bahn 09	2. Gruppe 04	:	1. Gruppe 03
Spiel 8	Bahn 10	1. Gruppe 02	:	2. Gruppe 01

Die weiteren Spieler\*innen spielen in einer Platzierungsrunde die Plätze 17-32 aus. Dazu wird eine Platzierungsreihenfolge der Dritt- und Viertplatzierten nach Abs. 3 gebildet.

- (2) Bei weniger als 32 Teilnehmer\*innen ist das Turnier abzusagen. Die Absage hat einen Tag nach Meldeschluss zu erfolgen bzw. im Falle kurzfristiger Absagen einen Tag nachdem die Anzahl von 32 Teilnehmer\*innen unterschritten wird.
- (3) Sofern diese Regelung für anwendbar erklärt wurde, erfolgt die Ermittlung einer Platzierung nach der Anzahl der Punkte in der Vorrunde. Sind diese gleich, entscheidet das bessere Bahnenverhältnis und danach die Anzahl der gewonnenen Bahnen. Führt auch dies zu einem Gleichstand, wird die Platzierung anhand dem aktuellen Stand der DRL bemessen, wobei die schlechtere Platzierung in der DRL für eine bessere Platzierung ausschlaggebend ist.
- (4) Die Duelle der Platzierungsrunden werden wie folgt gesetzt:
  1. Bestplatzierte\*r (1. Verlierer\*in) gegen am schlechtesten Platzierte\*n (Spiel 09)
  2. Zweitbestplatzierte\*e (2. Verlierer\*in) gegen am zweit schlechtesten Platzierte\*n (Spiel 16)
  3. Drittbestplatzierte\*r (3. Verlierer\*in) gegen am drittschlechtesten Platzierte\*n (Spiel 10)
  4. Viertbestplatzierte\*r (4. Verlierer\*in) gegen am viertschlechtesten Platzierte\*n (Spiel 15)
  5. usw.
 Sofern erforderlich ist bei Gleichstand Abs. 3 entsprechend anzuwenden.

#### 4. **Austragungsmodus Finale**

Die Finalrunden werden im KO-System nach einem vorab festgelegten Spielplan durchgeführt, wobei jeder Platz ausgespielt wird.

Kommt es witterungsbedingt zu Verzögerungen im Turnierablauf, kann die Jury die Anzahl und den Ablauf der Finalrunden in geeigneter Weise verändern bzw. kürzen. Ggf. kann auch festgelegt werden, dass sich weniger als 32 Spieler\*innen für die Finalrunden qualifizieren.

#### 5. **Wertung**

Alle Spiele in der Vorrunde und den Finalrunden werden im Lochspiel-Modus gespielt.

An der ersten Bahn beginnt der\*die im Spielplan erstgenannte Spieler\*in. Anschließend beginnt jeweils der\*die aktuell führende Spieler\*in. Bei Gleichstand wechselt die Reihenfolge nicht.

In der Vorrunde werden alle Spiele über 18 Bahnen durchgeführt. Ein Unentschieden ist möglich.

In den Finalrunden wird ein Spiel so lange gespielt, bis ein\*e Spieler\*in uneinholbar führt. Steht ein Spiel nach 18 gespielten Bahnen unentschieden, wird es sofort an den nachfolgenden Bahnen bis zum ersten Bahngewinn fortgeführt. Die Spielreihenfolge wechselt im Stechen ab der zweiten Stechbahn.

## 6. Strafen

Hinsichtlich des Strafenkataloges gelten abweichend folgende besonderen Bestimmungen in Anlehnung an die Regeln der WMF:

Die erste Stufe ist eine schriftliche Ermahnung ohne weitere Konsequenzen.

Bei jedem weiteren Regelverstoß verliert der\*die betreffende Spieler\*in die nächste noch nicht begonnene Bahn (d.h. die nächste Bahn, die nach Verhängung der Strafe zu bespielen wäre). Erfolgt der Regelverstoß an der letzten Bahn der Runde, so wird die Zahl der gewonnen Bahnen dieser Runde um 1 reduziert. Die Schiedsrichter\*innen haben das Recht, die erste Stufe zu überspringen, sofern ein besonders schwerer oder ein taktischer Verstoß vorliegt.

In der Vorrunde verhängte Ermahnungen werden vor Beginn der Finalrunde gestrichen; es sei denn, der\*die Spieler\*in hat bereits eine weitere Strafe mit Bahnverlust erhalten.

Mit Verhängung der fünften Strafe mit Bahnverlust wird der\*die betreffende Spieler\*in sofort disqualifiziert und scheidet aus dem Turnier aus. Die Bestimmungen bezüglich einer Sperre nach einer Disqualifikation finden uneingeschränkt Anwendung. Ziffer 18 (6) IntSpR bleibt dennoch anwendbar

## 7. Zeitplan

Donnerstag	08.00 – 18.00 Uhr	Offizielles Training
Freitag	08.00 – 18.00 Uhr 17.00 Uhr 18.30 Uhr	Offizielles Training Deadline für die Anmeldung der Teilnehmer*innen bei der Turnierleitung Eröffnungsfeier mit Auslosung der Gruppen und Startbahnen für die Vorrunde. Während der Eröffnungsfeier besteht für alle gemeldeten Teilnehmer*innen Trainingsverbot.
Samstag	08.00 Uhr im Anschluss	Vorrunde (6 Runden) 1. Finalrunde (1 Runde)
Sonntag	08.00 Uhr Anschließend	Weitere Final- und Platzierungsrunden (4 Runden) Sieger*innenehrung

## 8. Fertigstellung der Anlage zum Training

(1) Die Sportanlage ist spätestens zwei Wochen vor dem ersten Turniertag zum Training fertig zu stellen.

## 9. Turnierleitung

(1) Gesamtturnierleiter\*in ist der\*die nach Ziff. 1 Abs. 3 zuständige Sachbearbeiter\*in des DMV. Er\*Sie kann diese Aufgabe ganz oder teilweise an eine\*n Vertreter\*in delegieren.

(2) Die Platzturnierleitung wird vom Ausrichter gestellt.

## 10. Schiedsgericht / Jury

(1) Das Schiedsgericht besteht aus einem\*einer spielfreien Oberschiedsrichter\*in und zwei möglichst spielfreien Schiedsrichtern\*Schiedsrichterinnen.

(2) Die Nominierung des\*der Oberschiedsrichters\*Oberschiedsrichterin erfolgt durch den DMV. Die weiteren Schiedsrichter\*innen werden durch den Ausrichter in Abstimmung mit dem\*der zuständigen Sachbearbeiter\*in des DMV nominiert.

(3) Die Jury besteht aus dem\*der Gesamtturnierleiter\*in (siehe Ziff. 6), der\*die den Vorsitz führt, sowie zwei weiteren Mitgliedern, die durch den\*die zuständige\*n Sachbearbeiter\*in des DMV benannt werden.

## 11. Startgebühren

(1) Die Höhe der Startgebühren ist den entstehenden Aufwendungen anzupassen und wird auf Vorschlag der DMV-Sportwarte-Vollversammlung von der DMV-Bundesversammlung festgesetzt.

(2) Die Startgebühren sind entsprechend der Anzahl der gemeldeten Teilnehmer\*innen spätestens zwei Wochen vor dem ersten Turniertag auf das in der Ausschreibung veröffentlichte Konto des Ausrichters zu überweisen. Verantwortlich für die Zahlung der Startgebühren ist der jeweilige Verein; dies gilt auch für die von den Bundestrainern nominierten Kaderspieler\*innen. Eine Rückerstattung der Startgebühren für gemeldete, aber nicht angetretene Spieler\*innen erfolgt nicht.

(3) Spieler\*innen, für die keine Startgebühren eingezahlt wurden, sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

**12. Meldungen**

- (1) Die verbindliche Meldung ist mit dem Formular „Meldung für Einzelspieler\*innen“ bis zum in der Ausschreibung genannten Zeitpunkt auf elektronischem Weg an den\*die zuständige\*n Sachbearbeiter\*in des DMV zu senden. Für die Meldung von Minderjährigen ist die Einwilligung der\*des Erziehungsberechtigten beizufügen.

**13. Ehrenpreise**

- (1) Die drei Erstplatzierten erhalten eine Medaille in Gold, Silber bzw. Bronze.
- (2) Darüber hinaus werden Preisgelder vergeben, deren Höhe und Anzahl in der Ausschreibung festgelegt werden. Preisgelder können nur an Teilnehmer\*innen vergeben werden, die sich für die Finalrunden qualifiziert haben.

**14. Sonstiges**

- (1) Im Übrigen gelten die internationalen Spielregeln und die Sportordnung des DMV samt Zusatz- und Durchführungsbestimmungen.
- (2) Die Anti-Doping-Bestimmungen des DMV, insbesondere der Anti-Doping-Code in der jeweils geltenden Fassung, werden mit der Teilnahmemeldung als verbindlich anerkannt. Jede\*r Teilnehmer\*in (Spieler\*in, Schiedsrichter\*in und sonstige Turnierfunktionäre\*Turnierfunktionärinnen) ist für die Einhaltung dieser Bestimmungen selbst verantwortlich und hat die Konsequenzen bei Verstößen zu tragen.
- (3) Für jedes Matchplay-Masters ist eine gesonderte Ausschreibung herauszugeben, die diesen Durchführungsbestimmungen entspricht und ggf. weitere Einzelheiten festlegt.