

Turniermodi und Punkteverteilung

Im folgenden nach einer kurzen Einführung folgt eine Tabelle über die verschiedenen Turniermodi, die als eine Empfehlung des Vorstands zu sehen ist. Die Punkteverteilung ist hingegen Teil des Reglements und gilt für das gesamte Turnierjahr 2003.

Vorrunden:

Vorrunden (VR) werden in Gruppen gespielt, wobei maximal 7 und minimal 3 Teilnehmer auf eine Gruppe kommen. Die Anzahlen der nötigen Spiele für eine Gruppe sind nun die folgenden: 7er: 21, 6er: 15, 5er: 10, 4er: 6, 3er: 3, wobei jeder gegen jeden einmal spielt. Bei Punktgleichheit in einer Gruppe zählt das direkte Duell, wenn drei die gleiche Punkteanzahl haben (kann besonders oft in einer 3er Gruppe passieren) wird eine Dreierpartie gespielt die entscheidet. Beschränken wir die Gesamtspieleanzahl für einen Nachmittag auf zwei Spielfeldern auf 70, so wird aus den obigen Zahlen deutlich, dass bei vielen Teilnehmern man eher viele kleine Vorrundengruppen bilden muss, um mit alle Spielen in einem Nachmittag durchzukommen. Folgende Vorrundengruppenanzahl wird empfohlen: 5-7 Spieler: 1 Gruppe, 8-12 Spieler: 2 Gruppen, 13-15 Spieler: 3 Gruppen, 16-18 Spieler: 4 Gruppen, 19-21 Spieler: 5 Gruppen, 22-26 Spieler: 6 Gruppen, 27-32 Spieler: 8 Gruppen, 33-36 Spieler: 9 Gruppen, 37-48 Spieler: 12 Gruppen. In der Spalte Spieleranzahl findet sich in Klammer auch die Anzahl der Vorrundengruppen. Diese sollten prinzipiell im System jeder gegen jeden gespielt werden. Sollten während der Vorrunde noch Leute am Turnier teilnehmen wollen, so liegt das im Ermessen des Turnierleiters, es sollte jedoch die Anzahl der Gruppen gleich bleiben und hinzukommende Spieler müssen auf die vorhandenen Gruppen aufgeteilt werden.

Platzspiele:

Auch ist es bei vielen Teilnehmer dann notwendig nur noch die ersten Plätze auszuspielen, wobei bei großen Turnieren das Punktsystem so konstruiert wurde, dass nur die ersten 16 ihre Plätze ausspielen, und dass es ab dem 17. Platz für jeden Teilnehmer nur einen Punkt gibt. Bei Platzspielen wird nun nicht mehr jeder gegen jeden gespielt, und um die Plätze auszuspielen sind sehr viel verschiedene Modi denkbar (siehe Tabelle). Bei der letzten Spalte über die Anzahl der Spiele ist die erste Zahl die Summe der Vorrundenspiele, die restlichen sind die Platzspiele, deren Anzahl je nach Anzahl der Vorrundengruppen sehr verschieden sein kann.

Anmerkungen zu Turniere mit mehr als 36 Teilnehmern:

Ab 37 Teilnehmern muss dann ein weiterer Kunstgriff herhalten um die Spieleanzahl niedrig zu halten, und zwar werden ab hier die 4er Gruppen in 4 Dreierpartien ausgespielt, wobei immer je ein Teilnehmer pausiert, was sicherlich schneller geht als 6 Zweierpartien zu spielen. Weiters spielen nunmehr die 16 besten den Sieg im K.O.-System aus, womit die Plätze 3-4, die Plätze 5-8, und die Plätze 9-16 die gleichen Punkte erhalten und (aus Zeitgründen) nicht mehr weiter ausgespielt werden. Durch diese Tricks kann es gelingen die Teilnehmerzahl bis auf 48 zu bringen, das Vorrundensystem zu erhalten und trotzdem mit maximal 68 Spielen auszukommen. Bei den vorhandenen 2 Spielfeldern sollte die Teilnehmerzahl mit 48 beschränkt bleiben (zeitliche Reihenfolge der Anmeldung), oder es muss ein drittes und eventuell viertes Spielfeld angedacht werden.

Verwendete Abkürzungen und Terminologie:

VR–Vorrunde (i. a. jeder gegen jeden), HR–Hoffnungsrunde, SHR–Sieger Hoffnungsrunde

Zweierspiel: es spielt einer gegen einen; Dreier: 3 Spieler spielen mit je einem Rund,

Platzspiele: Spiele nach der Vorrunde: nur die ersten 16 Plätze werden ausgespielt.

Anzahl der Vorrundengruppen in Klammer in der Spalte Spieleranzahl. Alternative Turniermodi sind kursiv gedruckt.

Spieleranzahl	Modus	Punkte	Anzahl Spiele
5 (1)	Jeder gegen jeden	20-18-16-14-12	10
6 (1)	Jeder gegen jeden	20-18-16-14-12-11	15

7 (1)	Jeder gegen jeden	20-18-16-14-12-11-10	21
8 (2)	2 4er Gruppen A,B; 1A-2B,2A-1B,3A-4B,4A-3B; Sieger spielen um 1. bzw. 5. Platz, Verlierer um 3.,7.	20-18-16-14-12-11 bis 9	12+8=20
8 (1)	Jeder gegen jeden	20-18-16-14-12-11 bis 9	28
9 (2)	1 5er Gruppe A, 1 4er B; 1A-2B,2A-1B,3A-3B und 4A,5A und 4B spielen Dreier um 7.-9. Platz	20-18-16-14-12-11 bis 8	16+6=22
10 (2)	2 5er Gruppen, wie bei 8 Spielern und 5A-5B	20-18-16-14-12-11 bis 7	20+9=29
11 (2)	1 6er Gruppe A, 1 5er B; wie bei 8 und 5A,6A 5B spielen Dreier um 9.-11. Platz	20-18-16-14-12-11 bis 6	25+9=34
12 (2)	2 6er Gruppen, wie bei 8 und 5A-6B,6A-5B; Sieger spielen um 1.,5.,9., Verlierer um 3.,7.,11. Platz	20-18-16-14-12-11 bis 5	30+12=42 2 Felder!
13 (3)	1 5er Gruppe A, 2 4er Gruppen B,C; 2A,2B,2C u. 4A,4B,4C spielen Dreier-Hoffnungsrunde (HR) Sieger=SHR, 1A-1C,1B-SH1,3A-3C,3B-SH2 ; Verlierer Hoffnungsrunden spielen um Platz 5 und 6 bzw. mit 5A Dreier um Platz 11-13.	20-18-16-14-12-11 bis 4	22+2+8+2=34
13 (2)	1 7er Gruppe A, 1 6er Gruppe B; 1A-2B,2A-1B,3A-4B,4A-3B,5A-5B;6A,7A,6B spielen Dreier um Pl. 11-13, Sieger spielen um Platz 1,5; Verlierer um 3,7.	20-18-16-14-12-11 bis 4	36+6+4=46 2 Felder!
14 (3)	2 5er Gruppen A,B; 1 4er Gruppe; Platzspiele wie bei 13 nur 2 Verlierer der 4ABC HR spielen mit 5A und 5B um Plätze 11-14	20-18-16-14-12-11 bis 3	26+2+13= =41 2 Felder !
14 (2)	2 7er Gruppen A,B; wie bei 12 plus 7A-7B	20-18-16-14-12-11 bis 3	42+13=55 2 Felder!
15 (3)	3 5er Gruppen A,B,C; 2ABC und 4ABC Spielen Dreier-Hoffnungsrunden, 1A-1C,1B-SH1,3A-3C,3B-SH2, Verlierer HR spielen um Platz 5 u. 6 bzw 11 u. 12, 5ABC Dreier-Runde um 13.-15. Platz	20-18-16-14-12-11 bis 2	30+2+9= =41 ab hier stets 2 Felder!
16 (4)	4 4er Gruppen A,B,C,D; 1A-2B,2A-1B,1C-2D,2C-1D Sieger um 1.-4., Verlierer um 5.-8.; 3A-4B,4A-3B,3C-4D,4C-3D Sieger um 9.-12., Verlierer um 13.-16.	20-18-16-14-12-11 bis 1	24+8+16 =48
17 (4)	1 5er Gruppe A u. 3 4er Gruppe B,C,D; wie bei 16, 5A scheidet aus und erhält 1 Punkt (wie Platz 16)	20-18-16-14-12-11 bis 1 ...	28+8+16 =52
18 (4)	2 5er Gruppen A,B; 2 4er Gruppen C,D; 5A,5B scheiden aus, Platzspiele wie bei 16	20-18-16-14-12-11 bis 1 ...	32+8+16= =56
18 (3)	3 6er Gruppen A,B,C; 6A,6B,6C scheiden aus u. erhalten 1 Punkt; Platzspiele wie bei 15	20-18-16-14-12-11 bis 1 ...	45+2+9= =56
19 (5)	4 4er Gruppen A-D, 1 3er Gruppe E; 4A-D scheiden aus; 1ABE und 1C-1D, Sieger spielen Finale, Verlierer Dreier um Platz 3-5; analog spielen 2A-E und 3A-E; möglich sind auch HR von 2A-E, wo 3 Aufsteiger ermittelt werden, die mit 1A-E um Sieg spielen. (Anmerkung: mit 4 Vorrundengruppen sind 60 Spiele notwendig.)	20-18-16-14-12-11 bis 1 ...	28+3*4= 40
19 (4)	3 5er Gruppen A,B,C; 1 4er Gruppe D; 5A,5B,5C scheiden aus mit 1 Punkt; Platzspiele wie bei 16	20-18-16-14-12-11 bis 1 ...	36+8+16 =60

20 (5)	5 4er Gruppen A-E; 4A-E scheiden aus mit 1; 1ABC spielt Dreier und 1D-1E, Sieger im Finale, Verlierer Dreier um Platz 3-5; analog spielen 2A-E u. 3A-E	20-18-16-14-12-11 bis 1 ...	30+3*4=42
20 (4)	4 5er Gruppen A,B,C,D; 5ABCD scheiden aus mit 1; Platzspiele wie bei 16.	20-18-16-14-12-11 bis 1 ...	40+8(4)+16=64(60)
21 (5)	1 5er Gruppe A, 4 4er Gruppen B-E; 5A,4A-E scheiden aus; Platzspiele wie bei 20	20-18-16-14-12-11 bis 1 ...	34+3*4=46
21 (4)	1 6er Gruppe A, 3 5er Gruppen B,C,D; 6A,5ABCD scheiden aus, Platzspiele ähnlich zu 16.	20-18-16-14-12-11 bis 1 ...	45+8+12=65
22 (6)	4 4er Gruppen A,B,C,D; 2 3er Gruppen E,F. 4A-D scheiden aus. 1A-2B,2A-1B,1C-2E,2C-1E,1D-2F,2D-1F; Sieger um 1.-6. über 3x2 u. Sieger spielen 3er-Finale um 1.-3. und Verlierer Dreier um 4.-6.; 6 Verlierer spielen im gleichen Modus die Plätze 7-12 aus; 3A-3B,3C-3E,3D-3F, Sieger spielen Dreier um Pl. 13-15. Verlierer sowie Ausgeschiedene 1 Pkt.	20-18-16-14-12-11 bis 1 ...	32+9+2*5+1=52
23 (6)	5 4er Gruppen A-E, 1 3er Gruppe F, 4A-E scheiden aus und weiter wie bei 22	20-18-16-14-12-11 bis 1 ...	34+9+10+1=54
24 (6)	6 4er Gruppen A-F, 4A-F scheiden aus und weiter wie bei 22	20-18-16-14-12-11 bis 1 ...	36+9+10+1=56
25 (6)	1 5er Gruppe A, 5 4er Gruppen B-F; 5A,4A-F scheiden aus und weiter wie bei 22	20-18-16-14-12-11 bis 1 ...	40+9+10+1=60
25 (5)	5 5er Gruppen A-E; 5A-E und 4A-E scheiden aus, Platzspiele wie bei 19 oder 20	20-18-16-14-12-11 bis 1 ...	50+12=62
26 (6)	2 5er Gruppen A,B; 4 4er Gruppen C-F; 5A,5B und 4A-F scheiden aus und weiter wie bei 22	20-18-16-14-12-11 bis 1 ...	44+9+10+1=64
27(8)	3 4er Gruppen A,B,C; 5 3er Gruppen D-H; 4A-C und 3A-H scheiden aus. 1A-1B,1C-1D,1E-1F,1G-1H, Sieger um 1.-4. und Verlierer um 5.-8. und in gleicher Weise spielen 2A-H um die Plätze 9-16.	20-18-16-14-12-11 bis 1 ...	38+8+16=62
27(9)	9 3er Gruppen A-I; 3A-I scheiden aus; 1ABC,1DEF, 1GHI spielen Dreier, 3 Sieger spielen Dreier um 1.-3., 3 Zweitplatzierten 3er um 4.-6., 3 Dritten um 7.-9.; in gleicher Weise spielen 2ABC, 2DEF und 2GHI Dreier.	20-18-16-14-12-11 bis 1 ...	36(max)+6+6=48
28 (8)	4 4er Gruppen A-D, 4 3er Gruppen E-H; 4A-D und 3A-H scheiden aus. 1A-1B,1C-1D,1E-1F,1G-1H, Sieger um 1.-4. und Verlierer um 5.-8. und in gleicher Weise spielen 2A-H um die Plätze 9-16.	20-18-16-14-12-11 bis 1 ...	40+8+16=64
29 (8)	5 4er Gruppen A-E, 3 3er Gruppen F-H; 4A-E und 3A-H scheiden aus und weiter wie bei 28; bei Zeitknappheit werden Plätze 9-16 zu je 2 Viererpartien ausgespielt	20-18-16-14-12-11 bis 1 ...	42+8+16(10)=66(60)
30 (8)	6 4er Gruppen A-F, 2 3er Gruppen G,H; 4A-F und 3A-H scheiden aus und weiter wie bei 29	20-18-16-14-12-11 bis 1 ...	44+8+16=68(62)
30 (9)	3 4er Gruppen A,B,C; 6 3er Gruppen D-I; 4A-C und 3A-I scheiden aus und weiter wie bei 27	20-18-16-14-12-11 bis 1 ...	42+6+6=54
31 (8)	7 4er Gruppen A-G, 1 3er Gruppe H; 4A-G und 3A-H scheiden aus und weiter wie bei 29 mit Viererpartien um die Plätze 9-16	20-18-16-14-12-11 bis 1 ...	46+8+10=64
32 (8)	8 4er Gruppen A-H; 4A-H und 3A-H scheiden aus und weiter wie bei 29; Viererpartien für Pl. 9-16	20-18-16-14-12-11 bis 1 ...	48+8+10=66
33 (9)	6 4er Gruppen A-F; 3 3er Gruppen G,H,I; 1ABG, 1CDH,1EFI spielen Dreier wie bei 27 und in gleicher Weise spielen 2A-H um die Plätze 9-16.	20-18-16-14-12-11 bis 1 ...	48+6+6=60

34 (9)	7 4er Gruppen A-G, 2 3er Gruppen H,I; weiter wie bei 33 (Dreier 1ABG,1CDH,1EFI;2ABG,2CDH,2EFI)	20-18-16-14-12-11 bis 1 ...	50+6+6=62
35 (9)	8 4er Gruppen A-H, 1 3er Gruppe I und weiter wie bei 33 (bzw. 27)	20-18-16-14-12-11 bis 1 ...	52+6+6=64
36 (9)	9 4er Gruppen A-I und weiter wie bei 27 (9)	20-18-16-14-12-11 bis 1 ...	54+6+6=66
36 (12)	12 3er Gruppen A-L, 4 Dreier HR zwischen 2A-L und Sieger spielen mit 12 1A-L um Gruppensieg im K.O.-System (ergibt 15 Platzspiele, jedoch können bei genügend Zeit die Plätze auch ausgespielt werden).	20-18-16-14-12-11 bis 1 ...	36(48)+4+15=55 (67)
37 (12)	1 4er Gruppe A und 11 3er Gruppen B-L, die 4er Gruppe wird zu 4 Dreierpartien gespielt, wobei immer einer pausiert, die Dreiergruppen können nach 3 Partien entschieden sein od. bei Gleichstand entscheidet eine Dreierpartie (somit max. 4 Partien bei 3er und 4er Gruppen), 4A und 3B-L scheiden aus, 2A-L spielen 4 Dreier-Hoffnungsrunden wobei nur Sieger aufsteigen, die 12 1A-L und 4 SH spielen aus Zeitgründen im K.O.-System um den Sieg	20-18-16-14-12-11 bis 1 ...	48+4+15=67 (max) 4+33+4+15=56 (min)
38 (12)	2 4er Gruppen A,B und 10 3er Gruppen C-L, 1A-L und 4 Sieger aus 4 Hoffnungsrunden zwischen 2A-L (Dreier) spielen im K.O.-System um den Sieg	20-18-16-14-12-11 bis 1 ...	67 (max) 57 (min)
39-48 (12)	Immer eine 4er Gruppe mehr und eine 3er Gruppe weniger u. 4er Gruppen werden zu 4 Dreierpartien gespielt bis schließlich 4*12=48 Teilnehmer, dann weiter wie bei 37 (4 Hoffnungsrunden 2A-L) und 16 besten spielen den Sieg im K.O. System aus.	20-18-16-14-12-11 bis 1 ...	48+4+15=67
>48	Teilnehmerzahl beschränkt auf 48 (zeitliche Reihenfolge der Anmeldung)		