

Mögliche Austragungsformen für Turniere des Salzburger Tischtennisverbands

Dieses Dokument dient dazu, mögliche Austragungsformen für Turniere des Salzburger Tischtennisverbands anzuführen, aus denen dann individuell je nach Turnier/Bewerb und Teilnehmerzahl entschieden werden kann, nach welchem System optimalerweise gespielt wird. Es gibt immer mehrere Möglichkeiten für die Austragungsform und nicht immer nur eine.

Bewerbe kommen grundsätzlich nur zustande, wenn mindestens 4 Spieler/innen, Doppel oder Mannschaften genannt haben.

Mit Genehmigung des Sportausschusses können ausgewählte Bewerbe auch mit 3 Spieler/innen, Doppel oder Mannschaften ausgetragen werden. In diesem Fall gibt es jedoch nur Ehrenpreise für die Plätze 1 und 2.

Grundsätzlich werden alle Spiele auf 3 Gewinnsätze gespielt. Den Umständen entsprechend (Tischanzahl, Zeitplan, Anzahl Nennungen, etc.) können Vorrundenspiele auch auf 2 Gewinnsätze gespielt werden. Die Entscheidung dafür liegt beim Turnierausschuss.

Anmerkung für die Landesmeisterschaften Nachwuchs: Setzungen erfolgen hier nicht nach den RC-Punkten sondern nach der aktuellen Salzburger Nachwuchsrangliste.

1. Round Robin (Jeder gegen Jeden; empfohlen für eine Teilnehmerzahl bis 6 Spieler/innen)

Bei diesem System gibt es eine Gruppe, in der jede/r Spieler/in gegen jede/n Spieler/in einmal spielt.

2. Direktes K.O.-System (empfohlen bei größeren Teilnehmerzahlen)

Bei diesem Spielsystem werden 8er-, 16er-, 32er-, ... Raster gebildet. Ein Viertel der Spieler/innen werden gesetzt. Sollte der entsprechende K.O.-Raster nicht ausreichend befüllt werden können (z.B. 20 Teilnehmer/innen bei einem 32er Raster), so wird nicht in einem 32er Raster sondern in einem 16er Raster gespielt. In diesem Fall gibt es „Qualifikationsspiele“ (bei 20 Teilnehmer/innen würde es 4 Qualifikationsspiele geben). Die Gewinner werden dann in den 16er-Raster gelost.

Anzahl Teilnehmer/innen	Rastergröße	Anzahl Gesetzte	Maximale Anzahl Qualifikationsspiele
7 bis 10 Teilnehmer/innen	8er Raster	2 Gesetzte	2

11 bis 20 Teilnehmer/innen	16er Raster	4 Gesetzte	4
21 bis 40 Teilnehmer/innen	32er Raster	8 Gesetzte	8
41 bis 80 Teilnehmer/innen	64er Raster	16 Gesetzte	16
Ab 81 Teilnehmer/innen	128er Raster	32 Gesetzte	-

3. Kombination: Vorrunden mit anschließendem K.O.-System (empfohlen bei größeren Teilnehmerzahlen)

Bei dieser Form des Turniers werden zunächst Vorrunden gebildet. Hier sollten nach Möglichkeiten 4er Gruppen gebildet werden. Gegebenenfalls können auch 3er Gruppen oder auch wenige 5er Gruppen gebildet werden. In diesen Gruppen wird nach Round Robin gespielt -> siehe Punkt 1. Die Zuteilung in die Gruppen erfolgt nach dem Schlangenliniensystem. Die gesetzten Spieler/innen (ein Viertel der Plätze des gewählten K.O.-Rasters) spielen keine Vorrunden. Aus den Vorrunden steigen dann meist die besten 2 Spieler/innen in die Hauptrunde auf. Diese wird im K.O.-System gespielt.

Die Anzahl der Vorrundengruppen sowie die Anzahl der Aufsteiger/innen aus den einzelnen Gruppen sind so zu wählen, dass der folgende K.O.-Raster mit den gesetzten Spieler/innen durch die Aufsteiger/innen bestmöglich aufgefüllt werden kann. Aus allen Gruppen muss dieselbe Anzahl von Aufsteiger/innen festgelegt werden. Werden für die vollständige Auffüllung des Rasters weitere Teilnehmer/innen benötigt, sind diese in einer Qualifikation aus den Nächstplatzierten der Vorrundengruppen zu ermitteln.

Bei allen Landesmeisterschaften wird der/die Titelverteidiger/in (wenn startberechtigt) auf Position 1 gesetzt.

4. Kombination: Vorrunden mit anschließenden Gruppenspielen (empfohlen bei kleineren Teilnehmerzahlen und Mannschaftsturnieren)

Bei dieser Form des Turniers werden zunächst Vorrunden gebildet. Hier sollten nach Möglichkeiten 4er Gruppen gebildet werden. Gegebenenfalls können auch 3er Gruppen oder auch wenige 5er Gruppen gebildet werden. In diesen Gruppen wird nach Round Robin gespielt -> siehe Punkt 1. Die Zuteilung in die Gruppen erfolgt nach dem Schlangenliniensystem. Die gesetzten Spieler/innen werden auf die Vorrundengruppen aufgeteilt.

Anschließend spielen alle Erstplatzierten, alle Zeitplatzierten, ... der Vorrundengruppen in einer Finalrundengruppe erneut nach dem Round Robin-System.

Bei allen Landesmeisterschaften wird der/die Titelverteidiger/in (wenn startberechtigt) in Vorrunde A auf Position 1 gesetzt.

Spezielle Austragungsformen

5. SNL (Salzburger Nachwuchsliga)

Alle für die Leistungsgruppen qualifizierten und gemeldeten Teilnehmer/innen werden, sofern möglich, in 12er-Gruppen (Jeder gegen jeden) eingeteilt.

Spieler/innen werden bei Nichterscheinen nicht aus der Gruppe genommen, sondern w.o. gewertet. Der Endrang wird für die Salzburger Nachwuchsranliste gewertet, jedoch nicht für die RC-Punkte-Rangliste.

Fix sind mindestens 3 Aufsteiger/innen pro Gruppe. Grundsätzlich gibt es in den Gruppen 3 Absteiger/innen, unter Berücksichtigung des Nennergebnisses und der Größe der Gruppen. Die Anzahl der Auf- und Absteiger/innen hängt von den Nennergebnissen ab, wobei jene, die beim vorangegangenen Turnier mitgespielt haben, **bevorzugt** nicht absteigen. **In allen Gruppen kann man maximal 2 Gruppen absteigen.** Fällt ein/e Spieler/in in der Gruppe aus, so steigt der Spieler dieser Gruppe ab.

Spielsystem:

- Die 12er Gruppen werden in 2 Vorrundengruppen mit 6 Spieler/innen durchgeführt, wobei jeder gegen jeden spielt. **Die Aufteilung in die Vorrundengruppen erfolgt nach dem Schlangenliniensystem anhand der aktuellen Salzburger Nachwuchsranliste (nicht nach RC-Punkten), wobei zusätzlich zu beachten ist, dass Spieler/innen desselben Vereins möglichst in unterschiedlichen Vorrundengruppen spielen sollten.** Die ersten 2 steigen in das obere Playoff auf, Rang 3 und 4 kommen in das mittlere Playoff, Rang 5 und 6 kommen in das untere Playoff. In diesen Gruppen werden anschließend die Plätze mit Kreuzspielen ausgespielt (Rang 1 gegen 2, 3 gegen 4, 5 gegen 6 und umgekehrt, im KO-System).
- Die 8er Gruppen werden Jeder gegen Jeden ausgetragen.
- Bei Gruppengröße 6-12 wird auf 3 gewonnene Sätze Jeder gegen jeden gespielt.
- Bei Gruppengröße 5 oder weniger wird auf 4 gewonnene Sätze Jeder gegen Jeden gespielt.
- Das bedeutet in der Regel bei Vollbesetzung 7 Spiele für jede/n Teilnehmer/in.

6. Schweizer-System

Es ist ähnlich dem System „Jeder gegen jeden“, wobei nicht alle Runden ausgetragen werden. Die Anzahl der Runden entspricht mindestens der Anzahl der

Runden eines K.O.-Systems der entsprechenden Teilnehmerzahl, ist im Idealfall allerdings um zwei größer. Jeder Teilnehmer spielt in jeder Runde gegen einen anderen Gegner. Bei einer ungeraden Anzahl von Spielern hat in jeder Runde ein anderer Spieler ein Freilos, das als gewonnenes Spiel gewertet wird. Die Spielpaarungen in jeder Runde werden so gebildet, dass möglichst jeweils Spieler mit gleich vielen Siegen gegeneinander antreten. Spieler mit der höchsten Anzahl von Siegen, für die danach keine Paarung gebildet werden konnte, erhalten einen Gegner mit der nächstniedrigeren Anzahl von Siegen. Zuletzt werden die sieglosen Spieler gegeneinander gepaart bzw. wird ein Freilos ausgegeben. Bei der Auslosung der ersten Runde sollten möglichst die stärksten Spieler gesetzt werden. Vor der Auslosung der nächsten Runden ist der aktuelle Zwischenstand zu berechnen und es sind die Spieler nach Anzahl der Siege zu sortieren. Spieler mit gleicher Anzahl von Siegen können untereinander durch die Anzahl der Siege ihrer bisherigen Gegner (Buchholzzahl) feinsortiert werden, wobei Freilossiele mit der Sieganzahl des Tabellenletzten gewertet werden. Gibt ein Spieler eines seiner Gruppenspiele kampflos ab oder beendet er eines dieser Gruppenspiele vorzeitig, kann er nicht weiter am Turnier teilnehmen. Er wird jedoch mit den erzielten Siegen weiter in der Spieler-Rangliste des Turniers geführt, wobei alle weiteren Spiele kampflos für den jeweiligen Gegner gewertet werden.

Nach der letzten Runde hat der Spieler mit den meisten Siegen das Turnier gewonnen; bei gleicher Anzahl an Siegen ist die Buchholzzahl maßgeblich. Ist auch diese gleich entscheidet der direkte Vergleich.

7. Mannschaftsturnier

Grundsätzlich wird bei Mannschaftsturnieren nach dem Corbillon-Cup-System gespielt.

Zweiermannschaften (Corbillon-Cup-System)

A-Team: A1 und A2; B-Team: B1 und B2

1. Spiel A1-B1, 2. Spiel A2-B2, 3. Spiel Doppel (wobei andere Spieler als im Einzel verwendet werden dürfen), 4. Spiel A1-B2, 5. Spiel A2-B1.

Mögliche Ergebnisse: 3:0, 3:1, 3:2; bei Ausspielen 5:0, 4:1.

Bei diesem System kann variiert werden, ob ein 3. Spieler zum Einsatz kommen darf oder nicht. Sollte ein 3. Spieler zum Einsatz gebracht werden dürfen, so ist es möglich, dass dieser Spieler nur im Doppel eingesetzt werden kann oder eines der Einzel nach dem Doppel spielen darf (dann darf der 3. Spieler aber kein Doppel spielen). Welche Variante bei einem Turnier gespielt wird, ist der Ausschreibung zu entnehmen.

Ob Spieler/innen demselben Verein angehören müssen, variiert und ist ebenfalls der Ausschreibung zu entnehmen.

Für Mannschaftsturniere gelten die gleichen Austragungsformen wie bei Einzelturnieren.

Bei der Austragung mit Vorrundenspielen und anschließendem K.O.-System ist zu beachten, dass keine Mannschaft direkt in den K.O.-Raster gesetzt wird. Alle Mannschaften müssen demnach in Vorrunden spielen.

Alternativ kann die Finalrunde auch in Gruppen gespielt werden (alle Erstplatzierten, alle Zweitplatzierten, etc.)

Grundsätzlich müssen Spieler/innen eines Mannschaftsbewerbes demselben Verein angehören. Ausnahmen sind der Ausschreibung zu entnehmen.