

Volksbanken Raiffeisenbanken Cup

powered by **JOOLA®**



Spielsystem „Schweizer System“

Turnierserie



Der Hessische Tischtennis-Verband veranstaltet ab dem Jahr 2016 eine hessenweite Turnierserie, den

Volksbanken Raiffeisenbanken Cup powered by **JOOLA®**

wobei jeder Mitgliedsverein Turniere durchführen kann, an denen alle HTTV-Spielberechtigten ab 14 Jahren teilnahmeberechtigt sind.

Jedes Turnier der Serie wird nach identischen Regularien und dem „Schweizer System“ ausgetragen:

- ▶ jeder Teilnehmer spielt grundsätzlich 6 Spiele
- ▶ jeder Teilnehmer spielt immer gegen unterschiedliche Gegner
- ▶ jeder Teilnehmer spielt im Turnierverlauf gegen möglichst gleichstarke Gegner.

Das „Schweizer System“ soll im Folgenden näher vorgestellt werden.

Wettspielordnung



Die Vorgaben der WO hier im Wortlaut:

Schweizer System

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 nächsttieferen Anzahl von Siegen. Zuletzt werden die sieglosen Spieler gegeneinander gepaart bzw. 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 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 Freilosspiele 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.

Setzung, Auslosung

1. Runde



Zum Turnier haben sich z.B. 11
Spieler angemeldet, nennen wir sie
A, B, C, D, E, F, G, H, I, K, L

Nach dem turnierspezifischen
Ranglistenbezug werden zuerst die 6
besten Spieler gemäß Q-TTR gesetzt.

Die 5 übrigen werden zugelost,
weshalb sich z.B. folgende Paarungen
ergeben: A*-K, B*-G, D*-L, F-C*, I*-E
und H hat Freilos.

Die Ergebnisse der Paarungen
werden in das Raster übertragen
(Echtbetrieb: Satzergebnisse, hier
beispielhaft nur Sieg*/Niederlage).
Freilose werden als **Siege** gewertet.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	K	L	+	Platz
A	X												
B		X											
C			X										
D				X									
E					X								
F						X							
G							X						
H								X					
I									X				
K										X			
L											X		

Auslosung 2. Runde

Das Ergebnis der 1. Runde spiegelt sich im Raster wieder (Sieg = +, Niederlage = -); Die Zahl der Siege wird aufsummiert.

Für die zweite Runde werden zunächst die Spieler mit je 1 Sieg untereinander ausgelost.

Anschließend werden die Paarungen aus Spielern mit 0 Siegen gelöst, weshalb sich z.B. folgende Paarungen ergeben: A-C*, B*-I, D*-H, E*-L, G*-K und F hat Freilos.

Die Ergebnisse der Paarungen werden wieder übertragen.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	K	L	+	Platz
A	X									+		1	
B		X					+					1	
C			X			+						1	
D				X							+	1	
E					X				-			0	
F			-			X						0	
G		-					X					0	
H								X				1	
I					+				X			1	
K	-									X		0	
L				-							X	0	

Auslosung 3. Runde



Das Ergebnis der 2. Runde spiegelt sich im Raster wieder.

Für die 3. Runde werden zunächst die Spieler mit je 2 Siegen untereinander ausgelost, z.B. B-C.

Dem verbliebenen Spieler mit 2 Siegen D wird ein Gegner mit 1 Sieg zugelost, dann folgen die Spieler mit 1 Sieg untereinander und zuletzt der verbliebene mit 1 Sieg gegen einen Sieglösen, was z.B. zu folgenden Paarungen führt: B*-C, D*-I, A*-F, E-H*, G-L* und K hat Freilos.

Die Ergebnisse der Paarungen werden wieder übertragen.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	K	L	+	Platz
A	X		-							+		1	
B		X					+		+			2	
C	+		X			+						2	
D				X				+			+	2	
E					X				-		+	1	
F			-			X						1	
G		-					X			+		1	
H				-				X				1	
I		-			+				X			1	
K	-						-			X		0	
L				-	-						X	0	

Auslosung 4. Runde

Das Ergebnis der 3. Runde spiegelt sich im Raster wieder.

Für die 4. Runde spielen die Spieler mit je 3 Siegen gegeneinander, B-D*. Danach wird unter denen mit 2 Siegen gelost, A-H oder C-H, denn A-C gab es schon, z.B. C-H*.

Anschließend wird Spieler A mit 2 Siegen ein Spieler mit 1 Sieg zugelost, dann folgen die Spieler mit je 1 Sieg untereinander, wobei ein Spieler nicht 2x ein Freilos erhalten darf, z.B. A*-L, E*-K, F*-I, G hat Freilos.

Die Ergebnisse der Paarungen werden wieder übertragen.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	K	L	+	Platz
A	X		-			+				+		2	
B		X	+				+		+			3	
C	+	-	X			+						2	
D				X				+	+		+	3	
E					X			-	-		+	1	
F	-		-			X						1	
G		-					X			+	-	1	
H				-	+			X				2	
I		-		-	+				X			1	
K	-						-			X		1	
L				-	-		+				X	1	

Auslosung 5. Runde



Das Ergebnis der 4. Runde spiegelt sich im Raster wieder.

Für die 5. Runde spielt D* (4 Siege) gegen A, weil er gegen die anderen mit 3 Siegen bereits gespielt hat; mit jeweils 3 Siegen spielen B-H*.

Die Paarungen aus den Spielern mit 2 Siegen werden gelöst z.B.: C*-E, F*-G. Bei der Auslosung der Spieler mit je 1 Sieg darf K nicht übrig bleiben, weil er schon ein Freilos hatte, z.B. I*-K und L mit Freilos.

Die Ergebnisse der Paarungen werden wieder übertragen.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	K	L	+	Platz
A	X		-			+				+	+	3	
B		X	+	-			+		+			3	
C	+	-	X			+		-				2	
D		+		X				+	+		+	4	
E					X			-	-	+	+	2	
F	-		-			X			+			2	
G		-					X			+	-	2	
H			+	-	+			X				3	
I		-		-	+	-			X			1	
K	-				-		-			X		1	
L	-			-	-		+				X	1	

Auslosung letzte Runde



Das Ergebnis der 5. Runde spiegelt sich im Raster wieder.

Für die 6. Runde spielt D (5 Siege) gegen einen Gegner mit 3 Siegen, C oder F, weil er gegen H(4), A(3) und B(3) bereits gespielt hat, z.B. D*-C. H(4) spielt gegen A oder F (jeweils 3), z.B. H-A*, wonach dann B*-F feststeht. Danach wird nach üblichem Schema verfahren, wobei K mit 1 Sieg kein 2. Freilos haben darf, als Resultat mit den Paarungen z.B. G*-E, L-K* und I hat Freilos.

Die Ergebnisse der Paarungen werden abschließend übertragen.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	K	L	+	Platz
A	X		-	-		+				+	+	3	
B		X	+	-			+	-	+			3	
C	+	-	X		+	+		-				3	
D	+	+		X				+	+		+	5	
E			-		X			-	-	+	+	2	
F	-		-			X	+		+			3	
G		-				-	X			+	-	2	
H		+	+	-	+			X				4	
I		-		-	+	-			X	+		2	
K	-				-		-		-	X		1	
L	-			-	-		+				X	2	

Abschlusstabelle

Das Ergebnis der 6. Runde spiegelt sich im Raster wieder.

D hat das Turnier mit 6 Siegen überlegen gewonnen.

Aber wer ist 2.? A, B und H haben jeweils 4 Siege.

C, F, G und I haben jeweils 3 und mit 2 Siegen stehen E, K und L da.

Im Falle der Sieggleichheit entscheidet die Buchholzzahl, die die Siege der Gegner einbezieht, bei deren Gleichheit der direkte Vergleich*.

Die Ergebnisse der Berechnungen folgen auf der letzten Seite.

* Gibt es keinen direkten Vergleich oder ist dieser bei mehreren Spielern nicht aussagekräftig, so ist derjenige Spieler mit dem niedrigeren Q-TTR-Wert (bezogen auf das jeweilige Turnier) besser platziert.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	K	L	+	Platz
A	X		-	-		+		+		+	+	4	
B		X	+	-		+	+	-	+			4	
C	+	-	X	-	+	+		-				3	
D	+	+	+	X				+	+		+	6	1.
E			-		X		-	-	-	+	+	2	
F	-	-	-			X	+		+			3	
G		-			+	-	X			+	-	3	
H	-	+	+	-	+			X				4	
I		-		-	+	-			X	+		3	
K	-				-		-		-	X	+	2	
L	-			-	-		+			-	X	2	

Abschlusstabelle vollständig



Ergebnis = Summe der Siege der
Gegner (Freilos = Siege des Letzten).

$$A(4) = C3 + D6 + F3 + H4 + K2 + L2 = 20$$

$$B(4) = C3 + D6 + F3 + G3 + H4 + I3 = 22$$

$$H(4) = A4 + B4 + C3 + D6 + E2 + FL2 = 21$$

$$C(3) = A4 + B4 + D6 + E2 + F3 + H4 = 23$$

$$F(3) = A4 + B4 + C3 + G3 + I3 + FL2 = 19$$

$$G(3) = B4 + E2 + F3 + K2 + L2 + FL2 = 15$$

$$I(3) = B4 + D6 + E2 + F3 + K2 + FL2 = 19$$

direkter Vergleich entscheidet F vor I

$$E(2) = C3 + G3 + H4 + I3 + K2 + L2 = 17$$

$$K(2) = A4 + E2 + G3 + I2 + L2 + FL2 = 15$$

$$L(2) = A4 + D6 + E2 + G3 + K2 + FL2 = 19$$

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	K	L	+	Platz
A	X		-	-		+		+		+	+	4	4.
B		X	+	-		+	+	-	+			4	2.
C	+	-	X	-	+	+		-				3	5.
D	+	+	+	X				+	+		+	6	1.
E			-		X		-	-	-	+	+	2	10.
F	-	-	-			X	+		+			3	6.
G		-			+	-	X			+	-	3	8.
H	-	+	+	-	+			X				4	3.
I		-		-	+	-			X	+		3	7.
K	-				-		-		-	X	+	2	11.
L	-			-	-		+			-	X	2	9.

Zusammenfassung



Das Schweizer System ermöglicht einen zeitlich planbaren und starkemäßig ausgewogenen Turnierablauf.

Die wichtigsten Kenngrößen sind:

- ▶ Es wird – begonnen mit den Spielern der meisten Siege – jede Runde neu gelost.
- ▶ Keine Spielpaarung tritt zweimal auf – jeder Gegner ist unterschiedlich.
- ▶ Kein Spieler hat mehr als 1 Freilos (und dieses auch nur bei ungerader Anzahl der Teilnehmer).

Das Schweizer System wird auch vom Programm MKTT unterstützt, welches in der Lage ist, die Spieler aus der Teilnehmerliste von click-TT zu importieren, den Turnierverlauf mit Auslosungen abzubilden und die Ergebnisse auch wieder nach click-TT zu exportieren.

Auch die manuelle Durchführung, die durch diese Präsentation unterstützt werden soll, ist mit ein wenig Übung routiniert umzusetzen.

Viel Erfolg bei Turnieren des „Volksbanken Raiffeisenbanken Cup powered by JOOLA“!