

Concours MacSpecial

Siemenscup im GPdA 2020

Reglement für das 2er-Team- Doublette/Tête-Turnier

Modus

1. Die Teams (je 2 Spieler) spielen abwechselnd ein Doublette bzw. zwei Têtes
2. Die 2 Têtes werden gegen ein anderes Team gespielt
3. Die Teams legen bei der Einschreibung fest, wer Spieler 1 (Tête 1) und wer Spieler 2 (Tête 2) ist
4. Für ein gewonnenes Doublette erhält ein Team 3 Siegpunkte; für ein gewonnenes Tête erhält der jeweilige Spieler des Teams 2 Siegpunkte. In einer Tête-Runde kann ein Team demnach 4 Siegpunkte erzielen.
5. In der Regel werden abwechselnd 3 Doublette- und 3 Tête-Runden gespielt. Hierbei sind maximal 21 Punkte möglich (9 Doublette/12 Tête).
Abweichend davon können natürlich auch mehr oder weniger Runden gespielt werden.
6. Grundsätzlich wird nach internationalem Reglement gespielt (offen). Die Turnierleitung kann aber festlegen, dass auch ohne Zeitlimit die Begrenzungslinien der Bahnen als Auslinien gelten (carrée)

Spielsystem

1. Die **erste Runde** (Doublette) wird frei ausgelost (event. Gesetzte Teams)
2. Sollte eine ungerade Anzahl an Teams antreten, so wird für die erste Runde ein „**Freilos**“ per Losverfahren bestimmt. Für das Freilos der ersten Runde erhält ein Team 3 Siegpunkte.
3. Ab der zweiten Runde erhält das letzte Team des untersten Topfes (siehe Regeln Nr.5/6) ein Freilos, wenn eine gerade Anzahl im untersten Topf hergestellt werden muss. In der zweiten Runde (Tête) zählt das Freilos 4 Siegpunkte.
4. Hieraus ergibt sich für die folgenden Runden, dass ein Freilos jeweils so viele Siegpunkte ergibt, wie in der jeweiligen Runde für ein Team zu erreichen sind.
Kein Team erhält aber mehr als ein Freilos. In diesem Falle erhält das vorletzte, oder drittletzte Team usw. das Freilos.
5. Als oberster Grundsatz ab der zweiten Runde gilt, dass Teams mit gleicher oder annähernd gleicher Punkanzahl gegeneinander antreten. Um dies zu erreichen, werden ab der zweiten Runde ähnlich wie beim Schweizersystem „**Töpfe**“ gebildet.
6. Für die zweite Runde (Tête) gibt es **2 Töpfe** (Topf 1: Gewinner/Topf 2: Verlierer der ersten Doublette-Runde).
Für die dritte Runde gibt es **3 Töpfe**, für die vierte Runde **4 Töpfe usw.**
Die Anzahl der Teams für die jeweiligen Töpfe ergibt sich hier aus den Zahlenverhältnissen des Schweizer Systems:

1. Runde: Ein Topf

2. Runde: 1:1

3. Runde :1:2:1

4. Runde: 1:3:3:1

5. Runde: 1:4:6:4:1

6. Runde: 1:5:10:10:5:1

7. Die Rangfolge für die zweite Runde wird durch die Differenz der Spielpunkte festgelegt. Bei Gleichheit entscheidet das Los.

(Beispiel: Topf 1: 1. Rang +13, 2. Rang +11 usw. - - - Topf 2: 1. Rang -1, 2. Rang -3 usw.)

Ab der dritten Runde ergibt sich die Rangfolge für die Einteilung in die Töpfe aus der Anzahl der Siegpunkte, bei Gleichheit aus der Differenz der Spielpunkte, bei Gleichheit durch Losentscheid

8. Bei ungerader Gesamtanzahl an Teams enthält Topf 1 in der zweiten Runde

a) eine gerade Anzahl an Teams (z.B. 35 Teams = 17 Gewinner + 1 Freilos)

b) zunächst eine ungerade Anzahl an Teams (z.B. 33 = 16 Gewinner + Freilos= 17). Nun wird das „beste“ Verliererteam aus Topf 2 auf den letzten Platz des höheren Topfes „hochgezogen“, damit eine gerade Anzahl im höheren Topf hergestellt wird (18).

Für die nachfolgenden Runden gilt für alle Töpfe: _

Keine Paarung wird zweimal gespielt.

Kein Team wird zweimal hochgezogen, es sei denn, aus dem entsprechenden Topf sind alle Teams schon einmal hochgezogen worden.

Kein Team spielt zweimal gegen ein hochgezogenes Team. In diesem Fall tauscht das betroffene Team den Platz mit dem nächst möglichen höheren Team.

9. Jeder Topf wird in zwei Hälften geteilt. Das erste Team der oberen Hälfte spielt gegen das erste Team der unteren Hälfte usw.

Kein Team spielt aber zweimal gegen das gleiche Team. In diesem Falle tauscht das Team der unteren Hälfte eines Topfes mit dem nächst möglichen tieferen Team. Ist dies nicht möglich, tauscht das Team der oberen Hälfte mit dem nächst möglichen höheren Team. Nachfolgend wird mit den Gegnern der nächst tieferen oder höheren Teams getauscht.

10. Sollten alle Teams eines Topfes bereits gegeneinander gespielt haben, dann wird dieser Topf an den nächst höheren Topf angehängt oder dem nächst tieferen Topf vorangestellt. Dann werden wieder zwei Hälften je neuem Topf gebildet usw.

11. Das Endklassement wird ermittelt durch

a) Anzahl der Siegpunkte

b) Direkter Vergleich (nur bei genau 2 Teams mit gleichen Siegpunkten)

Bei DV in einer Tête-Runde und 1:1 wird die Punktedifferenz herangezogen. Ist auch diese gleich, dann gilt der DV als unentschieden.

c) Differenz der Spielpunkte

d) Selbst erzielte Punkte

e) Los oder Stechen (wird von der Turnierleitung festgelegt)

Modus und Spielsystem entwickelt und erarbeitet von Klaus Maciuga, ehemaliger Ressort-Leiter Pétanque SV Siemens Mülheim an der Ruhr, vormaliger Exil-König Mac I. und jetziger Alterspräsident. Überprüft, begutachtet, reversioniert durch den aktuellen Vorstand des Ressort Pétanque SV Siemens Mülheim an der Ruhr Juni 2019