



Das Schweizer System als Turnierformat für Meisterschaften und Qualifikationen im Bereich des BPV NRW

(Anlage 3 zur Sportordnung gemäß § 21)

Vorbemerkung:

Die hier vorliegende Ausgestaltung des Schweizer Systems ist eine speziell auf den Pétanque-Sport zugeschnittene Modifikation dieses Turnierformats, welche ihrerseits die notwendige Grundlage für die Implementierung des Programms „Suisse NRW“ bildet.

Bei „freien“ Turnieren können die Paarungen für die erste Runde durchaus ausgelost werden. Als Prämisse für die Durchführung von Meisterschaften und Qualifikationen im Bereich des BPV NRW gilt allerdings, dass vor Turnierbeginn eine Setzliste gemäß § 17 (4), § 19 (9) und § 20 (10) zur „Sportordnung Pétanque – BPV NRW“ erstellt wird.

1. Die Anzahl der zu spielenden Runden ergibt sich - wenn nicht anders festgelegt - aus der Teilnehmeranzahl:

Bei bis zu 16 Spieler/-innen / Teams (folgend: Teams) werden vier, bei 17 - 32 Teams werden fünf, bei 33 - 64 Teams werden sechs, bei 65 - 128 Teams werden sieben Runden gespielt.

2. Als wichtigster Grundsatz gilt, dass in jeder Runde nach Möglichkeit Teams gegeneinander antreten, die in den bisherigen Runden die gleiche Anzahl an Siegen erzielt haben. Vor jeder Runde werden die Teams daher entsprechend der Anzahl ihrer bisher erzielten Siege auf verschiedene „Töpfe“ verteilt. Topf 1 enthält die Teams mit der höchsten Anzahl an Siegen, Topf 2 die Teams mit der zweithöchsten Anzahl an Siegen usw. Für die erste Runde gibt es nur einen Topf, in den die Teams entsprechend ihrer Startnummern von 1-*n* einsortiert werden. Ergibt sich hierbei eine ungerade Anzahl an Teams, dann wird gemäß Abs. 6 verfahren.

3. Befindet sich eine gerade Anzahl von Teams in Topf 1, so werden die Teams dieses Topfes nach aufsteigender Reihenfolge ihrer Startnummern sortiert und das Feld in eine obere und eine untere Hälfte geteilt. Das erste Team der oberen Hälfte spielt gegen das erste Team der unteren Hälfte, das zweite Team der oberen Hälfte spielt gegen das zweite der unteren Hälfte usw.

4. Befindet sich ab der zweiten Runde **eine ungerade Anzahl von Teams in Topf 1**, so rückt aus Topf 2 das Team mit der niedrigsten Startnummer an die letzte Stelle von Topf 1, so dass dieser nun eine gerade Anzahl enthält. Danach wird gem. Abs. 3 verfahren. Das aufgerückte Team spielt dadurch als letztes Team der unteren Hälfte gegen das letzte Team der oberen Hälfte in diesem Topf.

Sollte sich aus dieser Vorgehensweise ergeben, dass eine Paarung so bereits gespielt worden ist, tritt Abs. 8 b) in Kraft (analog dazu wird gemäß Abs. 5 verfahren). Erst wenn alle möglichen Kombinationen von Abs. 8 b) ausgeschöpft sind und immer noch gegen eine der Regeln dieses Absatzes verstoßen wird, rückt nicht das Team mit der niedrigsten Startnummer, sondern das Team mit der zweitniedrigsten (drittniedrigsten usw.) aus Topf 2 an die letzte Stelle von Topf 1 (analog dazu wird gemäß Abs. 5 verfahren)

Sollte immer noch keine mögliche Paarung gefunden sein, dann rückt das Team mit der niedrigsten (zweitniedrigsten usw.) Startnummer von Topf 3 an die letzte Stelle von Topf 1 (analog dazu wird gemäß Abs. 5 verfahren).

5. Analog zu Abs. 3 und Abs. 4 wird mit Topf 2, danach mit Topf 3 usw. verfahren.

6. Befindet sich eine ungerade Anzahl von Teams im einzigen Topf der ersten Runde bzw. in folgenden Runden im untersten Topf, erhält das Team mit der höchsten Startnummer ein **Freilos**, damit der Topf der ersten Runde bzw. der unterste Topf eine gerade Anzahl an Teams aufweist.

7. Nach **Abmeldung oder Disqualifikation eines Teams** während einer laufenden Meisterschaft oder Qualifikation, wird es dennoch bei den folgenden Runden weiter mitberücksichtigt. Die angesetzten Partien werden als nicht angetreten, also mit einem Ergebnis von 0:13 gewertet.

8. Die **Zusammensetzung der Paarungen** gemäß Abs. 2 – 7 ist unter Beachtung folgender Regeln durchzuführen, wobei die Reihenfolge der Priorität entspricht:

a) Kein Team erhält mehr als ein Freilos. Abweichend zu Abs. 6 erhält das Team mit der zweithöchsten (dritthöchsten usw.) Startnummer ein Freilos.

b) Keine Paarung darf ein zweites Mal vorkommen. Abweichend zu Abs. 3 gilt diesbezüglich folgende Vorgehensweise:

- das betroffene Team der unteren Hälfte tauscht mit dem nächst niedrigeren Team den Platz.
- Verstößt diese Kombination gegen eine der Regeln dieses Absatzes, so tauscht das betroffene Team der unteren Hälfte mit dem zweit nächst (dritt nächst usw.) niedrigeren Team den Platz.
- Gibt es kein nächst niedrigeres Team mehr in dem Topf, so tauscht das betroffene Team der oberen Hälfte mit dem nächst (zweit nächst usw.) höheren Team den Platz

- Verstoßen alle bisher angewendeten Kombinationen gegen eine der Regeln dieses Absatzes, dann tauscht das betroffene Team der unteren Hälfte mit dem Gegner des nächst (zweit nächst, dritt nächst usw.) niedrigeren Teams der unteren Hälfte den Platz.
- Gibt es kein nächst niedrigeres Team in dem Topf, dann tauscht das betroffene Team der oberen Hälfte mit dem Gegner des nächst (zweit nächst, dritt nächst usw.) höheren Teams der oberen Hälfte den Platz.

c) Kein Team rückt ein zweites Mal in einen höheren Topf. Abweichend zu Abs. 4 rückt stattdessen das Team mit der zweitniedrigsten (drittniedrigsten usw.) Startnummer auf. Sollten alle Teams des Topfes schon einmal hoch gerückt sein, so muss das Team mit der niedrigsten Startnummer ein zweites Mal hoch rücken.

d) Kein Team spielt ein zweites Mal gegen ein hoch gerücktes Team. Abweichend zu Abs. 4 tauscht in diesem Fall dieses Team mit dem nächst (zweit nächst usw.) höheren Team den Platz. Ausnahme: Befindet sich in Topf 1 nur noch ein einziges Team, dann spielt dieses Team unausweichlich gegebenenfalls auch ein zweites Mal gegen ein hoch gerücktes Team.

9. Das Endklassement wird ermittelt nach:

- a) Anzahl der Siege
- b) Anzahl der Buchholzpunkte (BHP= Summe der Siege der Gegner eines Teams)
- c) Direkter Vergleich (dies gilt nur, wenn genau zwei Teams einen Gleichstand an Siegen und Buchholzpunkten haben)
- d) Anzahl der Feinbuchholzpunkte (FBHP) = Summe der Buchholzpunkte der Gegner eines Teams
- e) Punktedifferenz
- f) Anzahl der selbst erzielten Punkte (SEP)
- g) Los

Ein **Freilos** wird als Sieg (13:0) gewertet. Ein Freilos zählt gleich der Anzahl an Buchholzpunkten des schlechtesten Teams nach Turnierabschluss.