



Das neue Turnierformat der ISSF ab 2015

Einleitung

Ab 2015 führt die ISSF ein neues Turnierformat ein, das die Qualifikation aufwertet, die Finale spannender macht und Turniere fürs Publikum attraktiver werden lässt.

Ein Turnier wird weiterhin aus einer Qualifikation und den Finalen bestehen.

Das neue Qualifikationsformat bietet Spannung, Fairness und mehr Stacking-Action.

Die Finale werden nicht mehr in Altersklassen, sondern in Leistungsklassen ausgespielt.

Qualifikation

Die Qualifikation wird in üblicherweise 10 Vorrunden (nach Teilnehmerzahl anpassbar) nach dem sogenannten „Schweizer System“ gespielt. Das Schweizer System lässt sich am besten als Sonderform eines Rundenturniers beschreiben. Die erste Runde wird gelost, nach jeder Runde wird der Zwischenstand bestimmt, und in den folgenden Runden spielt stets der Führende gegen den Zweitplatzierten, der dritte gegen den vierten und so weiter.

In der von uns gewählten Variante dieses Systems stapeln in jeder Vorrunde 2 Stacker die drei Einzeldisziplinen 333, 363 und Cycle als Duell gegeneinander. Sobald ein Stacker in einer Disziplin 5 mal gewonnen hat, wird die nächste Disziplin gestapelt. Der rechnerisch deutlichste Ausgang eines Duells ist demnach 15:0, das engste Ergebnis wäre ein 14:13.

Für diese Duelle gelten zum bestehenden Regelwerk noch folgende Zusatzregeln:

- Fällt ein Becher einfach nur vom Tisch, wird der Fehler behoben und weitergestapelt.
- Berührt ein Becher die Matte oder die Becher des Gegners, gewinnt dieser den Lauf.
- Berührt ein Becher die Matte oder die Becher eines anderen Duells, wiederholen die betroffenen Stapler ihren aktuellen Lauf.
- Die Stapler sind in jedem Duell die eigenen Schiedsrichter. Bei Unklarheiten kann jederzeit ein Schiedsrichter angefordert werden.

Zu Beginn jeder Runde erhält jede Paarung einen Ergebnis Zettel, auf dem die Punkte notiert werden können, um nachzuvollziehen, wer gewonnen hat. Der Zettel muss immer mit Tischnummer und Namen ausgefüllt werden und nach dem Duell bei der Turnierleitung abgegeben werden.

Der Gewinner eines Duells erhält einen Siegpunkt. Die Paarungen der ersten Runde werden gelost, alle weiteren errechnet die Software anhand der erzielten Ergebnisse. Jede Runde treffen immer Stacker aufeinander, die gleich viele Punkte haben. Es wird aber ausgeschlossen, dass zwei Spieler zweimal aufeinandertreffen. In jeder Runde nähern sich

dadurch gleichstarke Spieler immer weiter an und es entsteht ein leistungsbezogenes Starterfeld für die Finalrunde. Vor jeder Vorrunde werden die nächsten Paarungen und der aktuelle Zwischenstand bekannt gegeben. Beim Zwischenstand sieht man den aktuellen Stand und kann immer schauen, mit wem man dann im Finale wäre.

Wichtig: Jeder Teilnehmer spielt jede Runde mit. Bei einem verlorenen Duell kann man sich auch weiterhin für die Finale qualifizieren. Wer den Anfang der Vorrunden verpasst, kann jederzeit noch mit einsteigen, hat aber dadurch Nachteile in der Vorrundenwertung. Ziel der Qualifikation ist das Erreichen der besten 70 Teilnehmer, was das Erlangen eines Startplatzes im Finale bedeutet.

Finale

Die Ergebnisse der Qualifikation dienen als Grundlage für die Einteilung der Finale. Die erstplatzierten 70 Teilnehmer nehmen am Finale teil! Die ersten Zehn der Qualifikation in Leistungsfinale 1, die Plätze 11 – 20 in Leistungsfinale 2, 21 – 30 in Leistungsfinale 3 usw. Die Finale werden ausgespielt wie gewohnt. In umgekehrter Reihenfolge des Qualifikationsergebnisses werden ein Finale im 333, ein Finale im 363 und ein Finale im Cycle ausgespielt mit je 2 Probeversuchen und 3 Wertungsversuchen pro Disziplin. Um Manipulationen zu vermeiden, wird kein Finale durch Nachrücken aufgefüllt, wenn ein Stapler nach Ende der Vorrunde auf einen Start im Finale verzichten muss oder möchte. Es wird dann mit entsprechend weniger Staplern ausgespielt.

Wichtig: Es können weiter Weltrekorde aufgestellt werden. Die bisher gültigen Altersklassen und Rekorde bleiben bestehen. Es spielt dabei keine Rolle, in welchem Leistungsfinale ein Stapler antritt.

Doppel

Auch beim neuen Turnierformat wird es die Disziplin Doppel geben. Ab sofort gilt folgende neue Regel bei der Zusammenstellung eines Doppels: Die Stapler dürfen nicht weiter als 10 Jahre (nach Geburtsjahr) auseinander liegen. Die Meldung muss spätestens nach der Hälfte der Vorrunde abgegeben werden!

Die Ergebnisse der Qualifikation dienen als Grundlage für die Einteilung der Finale. Die jeweils erreichten Plätze beider Doppelpartner werden addiert und ergeben den Qualifikationswert für die Einteilung der Finale. Es gibt 5 Finale mit je 5 Finalplätzen. Dementsprechend sind die besten 25 Doppel für ein Finale qualifiziert. Die 5 Doppel mit den niedrigsten Qualifikationswerten stapeln in Leistungsfinale 1, die nächsten 5 in Leistungsfinale 2, usw.

Die Finale werden ausgespielt wie gewohnt. In umgekehrter Reihenfolge des Qualifikationsergebnisses wird das Finale im Cycle mit 2 Probeversuchen und 3 Wertungsversuchen ausgespielt.

Vorteile

Die Vorteile des neuen Systems auf den Punkt gebracht:

- Jeder Teilnehmer stapelt die gesamte Vorrunde
- Dadurch ist man öfter dran und durchgehend gefordert

- Wer in der Qualifikation nicht unter die besten 70 kommt, hat trotzdem 10 Vorrunden gespielt
- Wer in der Qualifikation nicht unter die besten 70 kommt, kann trotzdem das Doppel Finale erreichen
- Auf jedem Turnier wechselnde Vorrundengegner
- Auf jedem Turnier wechselnde Finalgegner
- Größere Chancengleichheit auf den Sieg in den Finalgruppen
- Spannendere Finale
- Ein großes Finale der besten Zehn als Highlight

Die Turniersoftware (UDE Mantis)

Grundsätzlich ist das neue System auch sehr einfach manuell anzuwenden.

Die ISSF nutzt dazu die Software UDE Mantis. Die Software vereinfacht das Paaren der Vorrunden und das Drucken der Zwischenergebnisse.

Um eine Reihenfolge/Platzierung der Stapler mit gleich vielen Punkten bestimmen zu können, verwendet die Software sogenannte Tiebreaker (T1, T2 und T3). Jedem Spieler wird bei T1, T2 und T3 bestimmte Werte zugeordnet. Je höher der Wert, desto besser. T1 ist am wichtigsten, dann T2 und zuletzt T3.

- **T1 zeigt an, wie gut meine Gegner waren!**

Der Wert für T1 ergibt sich aus den Punkten der Gegner, gegen die ein Stapler bisher gespielt hat. Für Siege wird der Wert +1 addiert, für Niederlagen der Wert -1 subtrahiert, pro Gegner werden aber nie mehr als -3 Punkte abgezogen.

(Hintergedanke: T1 verfolgt die Stärke und Leistung der Gegner eines Staplers im Verlaufe des Turniers. Stapler, die gegen stärkere Gegner gespielt haben, werden dadurch höher eingestuft.)

- **T2 zeigt an, wie gut die Gegner meiner Gegner waren!**

Der Wert für T2 ergibt sich aus der Summe aller T1 Werte der bisherigen Gegner eines Staplers.

(Hintergedanke: T2 verfolgt die Stärke und Leistung der bisherigen Gegner deines Gegners. Stapler, die gegen Gegner spielen, die gegen starke Gegner gespielt haben, werden dadurch höher eingestuft.)

- **T3 zeigt an, wann ich verloren habe! Je später, desto besser!**

Der Wert für T3 ergibt sich aus der Summe der Quadrate der Runden, in der ein Stapler verloren hat.

(Hintergedanke: T3 verfolgt die Runden, in denen ein Stapler verloren hat. Stapler, die in späteren Runden verlieren, werden dadurch höher eingestuft.)

Wichtig: Es ist spannend, die Tiebreaker zu verfolgen, wenn man versteht, wie sie funktionieren. Es ist aber **NICHT** notwendig, sie zu verstehen, um Spaß an der Qualifikation zu haben. Im Grunde bleibt es ganz einfach. Jeder Stapler spielt gegen einen Gegner, der gleich viele Siege hat. Je mehr Siege ich habe, desto weiter stehe ich oben.