

Reglement Bieler Cup – PSC Biel

Turniermodus

Vorrunden

Gruppenspiele

Finaltableau

Finalrunde

Gruppenspiele

Finaltableau

Gesamtranliste

Vorbereitung

Folgendes Material wird für die Durchführung benötigt:

- Farbiges Paper für die Begegnungskarten (min. 4 Farben + weiss)
- Begegnungskarten für das Finalturnier (werden manuell ausgefüllt)

Folgende Tätigkeiten müssen gemacht resp. Überprüft werden:

- PC: ist die Excel-SW installiert und funktioniert korrekt?
-
- Es werden Anmeldeformulare, Begegnungszettel (5 Farben), ca.20 Schreibzeuge und ein PC mit Drucker und genügend Blätter benötigt.
- Am ersten Tag müssen 1 bis 2 Personen das Turnier durchführen.
- Am zweiten Tag müssen 2 bis 3 Personen das Turnier durchführen.
- Am dritten Tag (nur Code 8) reicht 1 Person zur Durchführung.
- Die Gruppen müssen gemäss vorgegebenem Ablauf gespielt werden.
- Es ist darauf zu achten, dass die Gruppen etwa zur selben Zeit fertig werden.
- Die Gruppen werden gebildet gemäss der Anmeldeliste und dem inteilungsreglement.
- Nun können die Gruppen im PC eingegeben werden. (Sofort die ersten Begegnungszettel schreiben).
- Pünktliche Begrüssung durch Hurni Werner oder den Turnierleiter (möglichst im Clubtenue)
- Verkünden der Vorschriften und des Turnierablaufs gemäss speziellem Zettel
- Turnier freigeben

Allgemeines

Der Bieler-Cup besteht aus 4 Vorrunden (Code 7) und aus dem Finalturnier (Code 8). ~~Für die Gesamtrangliste werden von den 4 Code 7 Turnieren die besten 3 Resultate gewertet und das Finalresultat vom Code 8 dazugezählt.~~ Ab 2005 zählen alle Vorrundenresultate sowie das Resultat des Finalturniers! Wer am meisten Punkte hat, wird Bieler-Cup Sieger. Bei Punktgleichheit gilt folgende Regelung:

1. Besseres Finalturnier (Code 8)
2. Bestes Vorrundenresultat; Zweitbestes, usw.
3. Entscheidungspartie auf 7 Siege

Für alle weiteren Plätze gilt nur Punkt 1. Falls immer noch Punktgleichheit herrscht, wird der Rang und das Preisgeld geteilt.

Garantiertes Gesamtpreisgeld: Über 10'000.-

Vorrunden (4 mal Code 7)

Die Vorrunden werden in Gruppenspielen durchgeführt und auf 2 Tage verteilt. Es werden 8er Gruppen gebildet, wo jeder gegen jeden auf 5 Siege spielt. Falls die Gruppen nicht vollständig sind, werden bei 7 Teilnehmern auch auf 5 Siege, bei 6 Teiln. auf 6 Siege, bei 5 Teiln. auf 7 Siege usw. gespielt.

Die drei Gruppenersten qualifizieren sich für das 24er Finaltableau, das im KO gespielt wird.

Die Gruppen werden folgendermassen zusammengestellt:

- Es wird 1 Gruppenleader gesetzt gemäss Gesamt- oder Turnierpassrangliste. Eine Ausnahme würde nur unter Beistimmung des Präsidenten und des Vize-Präsidenten möglich sein.
- Des weiteren werden zwei Gruppen gebildet. Die eine belegt die Plätze 2 bis 4 (stärkere Spieler), die andere die Plätze 5 bis 8 (schwächere Spieler). Die Spieler lösen selbst, wenn das Startgeld bezahlt wird.

Qualifikationsreglement für Finaltableau Code 7

Pro Gruppe wird eine Rangliste nach folgenden Kriterien erstellt.

1. Anzahl gewonnene Matches
2. +/- Bilanz (gewonnene Spiele minus verlorene Spiele)
3. Höhere Anzahl gewonnene Spiele
4. Tiefere Anzahl verlorene Spiele
5. Direktbegegnung
6. Los

Falls ein Spieler aus irgendwelchen Gründen die Gruppenspiele nicht beenden kann, werden sämtliche seiner Partien als Forfait gewertet.

Setzliste für Finaltableau (Code 7)

Die Gruppensieger werden gesetzt von Platz 1 – 8 und haben in der 1. Runde ein Freilos.

Sie werden folgendermassen gesetzt:

1. +/- Bilanz dividiert durch Anzahl mögliche Siege
2. Höhere Anzahl gewonnene Spiele dividiert durch Anzahl mögliche Siege
3. Tiefere Anzahl verlorene Spiele dividiert durch Anzahl mögliche Siege
4. Losentscheid

Die Gruppenzweiten werden auf Platz 9 – 16 gelost mit dem Kriterium, dass sie in der zweiten Runde nicht auf den selben Gruppenmitspieler treffen dürfen.

Die Gruppendritten werden auf Platz 17 – 24 gelost mit dem Kriterium, dass sie in der ersten Runde nicht auf den selben Gruppenmitspieler treffen dürfen.

Es wird im System KO gespielt auf min. 7 Siege.

Finalturnier (Code 8)

Das Finalturnier wird in Gruppenspielen durchgeführt. Es werden 8er Gruppen gebildet, wo jeder gegen jeden auf 5 Siege spielt. Falls die Gruppen nicht vollständig sind, werden bei 7 Teilnehmern auch auf 5 Siege, bei 6 Teiln. auf 6 Siege, bei 5 Teiln. auf 7 Siege usw. gespielt.

Die zwei Gruppenersten (12 Gruppen) qualifizieren sich für das 32er Finaltableau, das im Doppel-KO gespielt wird. Die letzten 8 spielen im KO.

Wenn nicht alle Gruppen durchgeführt werden können werden teilweise auch Gruppendritten qualifiziert. Dabei werden die zu vergebenden Plätze entsprechend der Anzahl der Spieler pro Runde (3 Gruppen) gemäss folgenden Kriterien definiert:

1. +/- Bilanz dividiert durch Anzahl mögliche Siege
2. Höhere Anzahl gewonnene Spiele dividiert durch Anzahl mögliche Siege
3. Tiefere Anzahl verlorene Spiele dividiert durch Anzahl mögliche Siege
4. Losentscheid

Qualifikationsreglement für Finaltableau Code 8

Die 8 Besten der Vorrunden und die 24 Qualifizierten vom 1. und 2. Qualitag spielen im Finaltableau mit. Falls sich Qualifizierte abmelden oder nicht anmelden rücken die Nächsten der Gesamtrangliste nach, die sich eingeschrieben haben. Stichtag ist der Abend vor der 1. Quali um 18.00 Uhr. Bei Punktgleichheit gilt das Beste Rundenergebnis, dann das Zweitbeste usw. Sind alle gleich, entscheidet das Los.

Rangliste der Gruppenersten

Unter den Gruppenersten jeder Startzeit wird eine Rangliste gemacht, die entscheidet, wo er für den Finaltag am Sonntag gesetzt wird. Es gelten folgende Kriterien:

1. +/- Bilanz dividiert durch Anzahl mögliche Siege.
2. Anzahl gewonnene Spiele dividiert durch Anzahl mögliche Siege
3. Anzahl verlorene Spiele dividiert durch Anzahl mögliche Siege
4. Losentscheid
5. Alle Forfait-Spiele werden nicht berücksichtigt.

Rangliste der Gruppenzweiten

Unter den Gruppenzweiten jeder Startzeit wird eine Rangliste gemacht, die entscheidet, wo er für den Finaltag am Sonntag gesetzt wird. Es gelten folgende Kriterien:

1. +/- Bilanz dividiert durch Anzahl mögliche Siege.
2. Anzahl gewonnene Spiele dividiert durch Anzahl mögliche Siege
3. Anzahl verlorene Spiele dividiert durch Anzahl mögliche Siege
4. Losentscheid
5. Alle Forfait-Spiele werden nicht berücksichtigt.

Setzliste für Finaltableau

Die 8 direkt Qualifizierten werden gemäss Bieler-Cup Gesamtrangliste gesetzt von Platz 1 bis 8.

Die Plätze 9 bis 20 werden von den Gruppensiegern gemäss ihrer Rangliste gesetzt.

Die Plätze 21 bis 32 werden von den Gruppenzweiten gemäss ihrer Rangliste gesetzt.

Falls in der ersten Runde 2 Spieler der selben Gruppe der Quali aufeinandertreffen, wird der schlechter Gesetzte mit dem nächst schlechter Gesetzten getauscht.

Turnierablauf Code 7 / Code 8

- Es wird 9-er Ball gespielt.
In den Gruppen spielt jeder gegen jeden auf 5 Siege mit Wechselbreak.
- Es qualifizieren sich die ersten 3 (Code 7) resp. die ersten 2 (Code 8) fürs Finaltableau.
- Das 32er-Finaltableau
Code 7: 9 Siege, Gruppensieger haben in der ersten Runde ein Freilos.
Code 8: 7/9 Siege, die ersten 8 der Gesamtrangliste sind gesetzt
- In den Gruppenspielen gibt es kein Time-Out. Bitte zügig spielen und Resultate sofort melden.
- Die aufgerufenen Spieler müssen sofort spielen gehen. Man kann sich bei der Jury für max. 15 Min. abmelden.
- Rauchverbot in der Spielzone.
- Natel müssen abgestellt oder auf Stumm (**ohne Vibration**) eingestellt sein.

Speech Info

Begrüssung

- 4. Runde Bieler Cup
- 9er Ball auf 5 Siege, Wechselbreak, kein Timeout,
- Die ersten 3 pro Gruppe sind qualifiziert für Finaltableau
- Final, Samstag Start ca. 17:30 – 18:00
- Rauchen nur an der Bar
- Handys ausschalten
- Turnierleitung Roland Kurz
- Tableauführung Fr. Sabine und Roland / Sa Andrea und Roland, Pascal
- Regelprobleme an Jury melden (Schiedsrichter P. Krähenbühl)
- Alkohol nicht während Turnier
- Abwesenheiten an Jury melden