



Ablaufplan Qualifikation zur Deutschen Meisterschaft im Hessischen Pétanque Verbandes e.V.

Inhaltsverzeichnis

<u>0.</u>	<u>VORBEMERKUNG</u>	<u>1</u>
<u>1.</u>	<u>VORBEREITUNGEN (ORGANISATORISCHES, EINSCHREIBUNG ETC.)</u>	<u>2</u>
1.1.	VOM VERANSTALTER SIND AM TURNIERTAG ZUR VERFÜGUNG ZU HALTEN:	2
1.2.	MODUS	2
1.3.	SOFTWARE	2
1.4.	TURNIERLEITUNG UND JURY	3
1.5.	AUSLOSUNG	3
1.6.	WAS PASSIERT, WENN...	3
<u>2.</u>	<u>POULES</u>	<u>4</u>
2.1.	ERMITTLUNG DER ANZAHL DER POULES BZW. DER ANZAHL DER DREIERPOULES	4
2.2.	SETZEN DER POULEKÖPFE (2 TEAMS) UND ZULOSEN DER RESTLICHEN TEAMS	4
2.3.	ABLAUF DER POULERUNDE	5
<u>3.</u>	<u>CADRAGE</u>	<u>5</u>
3.1.	WER SPIELT DIE CADRAGE?	5
3.2.	WIE IST DER SPIELPLAN IN DER CADRAGE?	6
<u>4.</u>	<u>K.O. - RUNDEN</u>	<u>7</u>
<u>5.</u>	<u>MELDUNG DER ERGEBNISSE</u>	<u>7</u>

- - -

0. Vorbemerkung

Dieser Ablaufplan dient als Leitfaden zur Planung und Durchführung einer Qualifikation zur Deutschen Meisterschaft.

Der Ablauf des Turniers kann anhand der hier beschriebenen Punkte schon im Vorlauf der Qualifikation vorbereitet bzw. durchgespielt werden. Dazu dienen auch der Turnierleiterworkshop sowie die dort verteilte Turnierleitungsmappe.



1. Vorbereitungen (Organisatorisches, Einschreibung etc.)

1.1. Vom Veranstalter sind am Turniertag zur Verfügung zu halten:

- Wettergeschützter Stand zur Einschreibung
- mind. 2 Personen zur Turnierleitung (nicht spielberechtigt), wovon mind. eine/r mit dem Spiel-Modus vertraut ist
- Auslosechips nummeriert von 1 bis xx (xx=Zahl der angemeldeten Teams)
- Büromaterialien (Kugelschreiber, Filzstifte (schwarz + rot), Textmarker (gelb), Tipp-Ex etc.)
- Aushangmöglichkeiten
- Kasse
- Turnierleitungsmappe mit folgendem Inhalt:
 - Diese Anleitung
 - Aktuelle Rangliste^A, nach Plätzen sortiert
 - Bewertungskriterien.
 - alphabetische Auflistung der Ranglistenspieler
 - Die aktuelle Setzliste^B
 - Meldeliste für das Turnier, nach Ranglistenplätze sortiert (kommt eine Woche vor dem Turnier per Email)
 - Poule-Laufzettel in genügender Stückzahl
 - Spielplan zweifach

1.2. Modus

Der Quali-Modus ist Poule / K.O. mit Setzliste (pro Poule 2 Teams).

Sollten sich zu einer Qualifikation weniger Teams als das 4-fache der auszuspielenden Plätze angemeldet haben (z.B. bei 9 auszuspielenden Plätzen weniger als 36 Teams), so wird Schweizer System gespielt. Die Information hierüber erfolgt mit der Veröffentlichung der Teilnehmerliste.

1.3. Software

Zur Turnierabwicklung steht eine Turniersoftware zur Verfügung. Die Nutzung der Turniersoftware ist für die Quali-Ausrichter kostenlos. Zur Nutzung der Software wird ein Zugangscodcode benötigt, der vom Qualiobmann erteilt wird.

Benötigt werden:

- Laptop/PC mit funktionierendem Internetzugang (am besten Flatrate)
- Ein Drucker zur Ausgabe der Spielpläne, Poulezettel und Ergebnisse.



1.4. Turnierleitung und Jury

Am Turniertag ist die Einschreibung ab 8.00 Uhr mit zwei Personen geöffnet. Die Einschreibung ist offiziell bis 9.00 Uhr offen. Bei der Einschreibung sind die Lizenzen zu kontrollieren. Das Startgeld^C ist zu kassieren und danach die eingeschriebenen Teams in der Meldeliste zu kennzeichnen.

Falls um 8.55 Uhr noch nicht alle gemeldeten Teams eingeschrieben sind, bitte eine Durchsage : „Einschreibeschluss in 5 Minuten“.

Es wird entsprechend dem Reglement eine Jury gebildet. Diese sollte mindestens den Oberschiedsrichter, eine Person aus der Turnierleitung und ein Vertreter des Landesverbandes beinhalten. Die Zusammensetzung ist zu dokumentieren und öffentlich anzuzeigen.

1.5. Auslosung

Nachdem die Einschreibung geschlossen wurde, werden die Poules ausgelost.

- Bei der Auslosung sollten der Oberschiedsrichter und der Verantwortliche des Landesverbandes anwesend sein.
- Die Nummerierungen der einzelnen Spielfelder sollten gut sichtbar angebracht sein, so dass Verzögerungen durch eventuelles Suchen der Spielfelder verringert werden.

1.6. Was passiert, wenn...

- ein Team absagt?
Das Team wird aus der Meldeliste gestrichen. Die nachfolgenden Teams behalten ihre Startnummer, die Startnummer der Gestrichenen ist „verbrannt“.
- die Zusammensetzung eines Teams sich kurzfristig ändert?
Die Ranglistenplatzierung des neuen Teams ist manuell anhand der Rangliste zum Quali-Anmeldeschluss zu ändern. Ist ein hessischer Spieler nicht in der Rangliste, bekommt er ein „Blanc“ (Platz siehe Rangliste unter Blanc). Spieler aus anderen Landesverbänden erhalten beim Doublette den doppelten Wert ihres hessischen Mitspielers, beim Triplette die Summe der Platzierungen ihrer hessischen Mitspieler.
Das Team ist danach anhand der neuen Ranglistenplatzierung auf der Meldeliste neu einzuordnen (je kleiner der Wert, desto besser die Platzierung).
- ein Team sich verspätet und die Einschreibung geschlossen ist?
Dieses Team kommt in den ersten Dreierpoule in Reihe 4. Falls es keinen Dreierpoule gibt ist das Team nicht spielberechtigt.
- Das Team erscheint während der Auslosung – Es darf das erste Spiel mitspielen.



2. Poules

2.1. Ermittlung der Anzahl der Poules bzw. der Anzahl der Dreierpoules

Hier gilt folgende Faustregel: Anzahl der Teams: 4 = Poulequotient

Poulequotient aufgerundet auf volle Zahl = Gesamtzahl der Poules

Dezimalstellen im Poulequotienten entscheiden über Anzahl der Dreierpoules, wobei hier gilt:

.00 = keine Dreierpoules

.25 = 3 Dreierpoules

.50 = 2 Dreierpoules

.75 = 1 Dreierpoule

Beispiel : Teilnehmer = 73 Teams

Poulequotient : $73 : 4 = 18,25$, daraus folgt :

Gesamtzahl der Poules = 18,25 aufgerundet = 19 Poules, davon 3 Dreierpoules :

Probe : Gesamtpoules = 19,

davon : (3 Dreierpoule = 9 Teams + 16 Viererpoules = 64 Teams) = 73 Teams → ok

2.2. Setzen der Pouleköpfe (2 Teams) und Zulosen der restlichen Teams

Da wir mit einer Setzliste arbeiten, müssen nun die gesetzten Teams als Pouleköpfe den verschiedenen Poules zugeordnet werden. Hierbei gilt folgendes:

es werden genau doppelt so viele Teams gesetzt, wie Poules gespielt werden

(Unser **Beispiel**: 19 Poules = die ersten 38 Teams der nach Rangliste sortierten Meldeliste werden als Pouleköpfe gesetzt)

Reihenfolge beim Setzen: Team 1 der Meldeliste kommt in Poule 1 Reihe 1, Team 2 nach Poule 2 Reihe 1 usw. (dies ist im Turnierplan bereits eingetragen). Beim Setzen der Teams in Reihe 2 wird umgekehrt vorgegangen, begonnen wird mit dem letzten Poule in der Reihe 2. Von dort ausgehend werden die Teams fortlaufend bis zum Poule 1 eingetragen.

Beispiel : (s. Anhang Beispielspielplan Seite 1)

Dreierpoules werden immer an das Ende der Poules gesetzt, in Reihe 4 werden diese durch einen Strich gekennzeichnet.

(Unser **Beispiel**: 19 Poules, davon 3 Dreierpoules = Dreierpoules werden die Poules Nr. 17,18 und 19)

Nachdem die Pouleköpfe gesetzt wurden, wird der Rest der Teams unter Aufsicht des Schiedsrichters den Poules zugelost, beginnend mit Poule 1 von oben nach unten.

Weiterhin werden jedem Poule zwei aufeinanderfolgend nummerierte Spielfelder zugewiesen.



2.3. Ablauf der Poulerunde

Die Ergebnisse der Auslosung werden in den Turnierplan eingetragen. Außerdem wird für jeden Poule ein Laufzettel ausgefüllt, auf dem der Spielplan und die Spielfelder aufgeführt sind. Dies erfolgt bereits während der Auslosung.

Dieser Laufzettel wird dem Team aus Reihe 1 ausgehändigt.

Die Poulerunden werden mit einem Zeitlimit gespielt. Die Zeit beginnt nach Anpfiff der Qualifikation zu laufen. Bei der Tête à Tête Qualifikation ist die Spielzeit auf 45 Minuten + 2 Aufnahmen, bei allen anderen Qualifikationen auf 55 Minuten + 2 Aufnahmen begrenzt.

Das Ende der Spielzeit wird durch Pfiff angezeigt.

Nach Beendigung einer Runde sind die Ergebnisse eigenverantwortlich einzutragen.

Nach der zweiten Runde wird der Zettel von den Teamführern aller Mannschaften unterschrieben. Der Sieger des Poules ist für die unverzügliche Rückgabe des

Laufzettels an die Turnierleitung verantwortlich.

Die Ersten, Zweiten und Dritten der Poules verbleiben im Hauptturnier.

Achtung: Bedingt durch den Modus der Poulespiele scheidet in den Dreierpoules keine Mannschaft aus. Die Spiele in den Dreierpoules dienen nur zur Ermittlung einer Rangfolge, die wichtig ist für den Spielplan des weiteren Turniers.

Die maximale Pause zwischen den Poulespielen und zwischen Ende der Poules und dem Beginn der Cadrage sollte 15 Minuten nicht überschreiten.

3. Cadrage

Die Cadrage wird ebenfalls mit Zeitlimit gespielt. Die Zeit beginnt nach Anpfiff der Cadrage zu laufen. Bei der Tête à Tête Qualifikation ist die Spielzeit auf 45 Minuten + 2 Aufnahmen, bei allen anderen Qualifikationen auf 55 Minuten + 2 Aufnahmen begrenzt.

Die Cadrage dient dazu, die Anzahl der Teams so zu reduzieren, dass in den folgenden K-O-Runden ohne Freilos die zu ermittelnden Qualifikanten ausgespielt werden können.

Unser **Beispiel**: Nach der Poulerunde 57 Teams übrig, auszuspielende

Qualiplätze = 10, für ein lückenloses K-O-System (2 Runden) brauchen wir 40 Teams.

Cadragage = Reduzierung des Feldes von 57 auf 40 Teams, laut Tabelle Spielrunden bedeutet dies 17 Spiele Cadragage !!

3.1. Wer spielt die Cadragage?

Die Auswahl der Cadrageteams erfolgt nach folgendem Muster, bis die Anzahl der benötigten Teams erreicht ist.:

1. Die Dritten der 3er-Poules von rechts nach links (höchste Poule-Nr. abwärts)
2. Die Zweiten der 3er-Poules von rechts nach links (höchste Poule-Nr. abwärts)
3. Die Dritten der 4er-Poules von rechts nach links (höchste Poule-Nr. abwärts)
4. Die Zweiten der 4er-Poules von rechts nach links (höchste Poule-Nr. abwärts)



5. Die Ersten der 3er-Poules von rechts nach links (höchste Poule-Nr. abwärts)

6. Die Ersten der 4er-Poules von rechts nach links (höchste Poule-Nr. abwärts)

In unserem **Beispiel** (17 Cadragespiele = 34 Teams) sind dies:

Dritte der 3-er Poules = 3 Teams

Zweite der 3-er Poules = 3 Teams

Dritte der 4-er Poules = 16 Teams

Zweite der 4-er Poules = 12 Teams

Ergibt zusammen 34 Teams.

Spielfrei sind in der Cadragerunde die 4 verbliebenen

- Zweiten der 4-er Poules,
- die drei Ersten der 3-er Poules und
- die 16 Ersten der 4-er Poules.

3.2. Wie ist der Spielplan in der Cadrage?

Zur Verdeutlichung sollte man sich eine Hilfsliste anlegen, in der die oben ermittelten Cadrage Teilnehmer in folgender Rangfolge eingetragen werden:

1. Dritte der 3-er- Poules
2. Zweite der 3-er Poules
3. Dritte der 4-er Poules
4. Zweite der 4-er Poules
5. Sieger der 3-er- Poules
6. Sieger der 4er- Poules

Die Partien ergeben sich wie folgt (auf formloser Liste notieren, noch nicht in Spielplan eintragen):

Der Erste der Liste spielt gegen den Letzten der Hilfsliste

Der Zweite der Liste spielt gegen den Vorletzten der Hilfsliste usw.

Die Cadrages in denen ein Poulesieger beteiligt ist, müssen im Spielplan mit einem Stern * gekennzeichnet werden.

Beispiel: siehe Anhang Beispielspielplan und Hilfsliste Cadrage

Achtung: In seltenen Fällen (z.B. bei 3 Dreierpoules und 8 Cadrage Teams) kann es vorkommen, dass in der Cadrage Teams die in der Poulerunde bereits gegeneinander spielten, wieder gegeneinander gesetzt werden. Falls dies der Fall sein sollte, werden die Gegner der Cadrages mit dem Gegner aus der nächsthöheren Cadrage getauscht. Ist das Team aus der letzten Cadrage betroffen, wird mit dem Gegner aus der vorletzten Cadrage getauscht.



4. K.O. - Runden

Die Partien der K.O. -Runden werden nach der Cadrage in das K.O. -Schema eingetragen. Hierbei ist folgendermaßen vorzugehen.

- Um die Teilnehmer der einzelnen Spiele zu bestimmen ist es am besten analog zu den Cadrages wieder eine formlose Hilfsliste anzulegen. Die Auswahl der Teams erfolgt in folgender Reihenfolge:
 1. Alle Poule-Sieger die keine Cadrage gespielt haben von Poule-1 bis xx
 2. Alle Cadrage-Sieger mit Stern * von Cadrage-1* bis Cadrage-x*
 3. Alle Poule-Zweite die keine Cadrage gespielt haben in aufsteigender Reihenfolge
 4. Alle Cadrage-Sieger ohne Stern in aufsteigender Reihenfolge
 5. Alle Poule-Dritte die keine Cadrage gespielt haben in aufsteigender Reihenfolge.

Die Partien ergeben sich wie folgt:

Spiel 1 = Erster der Liste gegen Letzten
Spiel 2 = Zweiter der Liste gegen Vorletzten
usw.

- Es ist darauf zu achten, dass Teams, die in der Poulerrunde gegeneinander spielten, in den K.O.-Runden nicht erneut aufeinander treffen. Notfalls sind Partien zu tauschen. Hierbei wird immer der Gegner der betroffenen Partie (untere Hälfte) mit dem Gegner der nachfolgenden Partie (untere Hälfte) getauscht.
- Spielfelder: Bei der Zulosung der Spielfelder sollte darauf geachtet werden, dass die Partien der letzten K.O. -Runden auf den attraktivsten Spielfelder (Qualität und Zuschauerfreundlichkeit) stattfinden sollten.

Beispiel: siehe Anhang Beispielspielplan und Hilfsliste KO-Runde 1

- Für die zweite KO-Runde gilt folgende Regel:

Die Sieger der höchsten und niedrigsten Spiel-Nr. werden gegen einander gesetzt. Um zu verhindern, dass es zu Begegnungen kommt, die bereits in den Poules stattfanden, werden die Gegner jeweils getauscht.

5. Meldung der Ergebnisse

Die komplette Turnierleitungsmappe incl. aller ausgefüllten Listen ist an einen Vertreter des Landesverbands zu übergeben. Die Ergebnisse sind außerdem im Format Word, Works oder Excel an den Obmann der Rangliste per Mail: rangliste@hessenpetanque.de zu senden.



Die Zusendung der Ergebnisse sollte wegen der Meldung an den DPV bis spätestens Montagabend nach der Quali erfolgen.

Die Ergebnisliste muss enthalten:

1. Qualifizierte Teams
2. Nachrückerteams

Stand: April 2019

Endnoten

- ^A Die aktuelle Rangliste zum Quali-Anmeldeschluss um 24.00 Uhr bildet die Grundlage für die Setzliste der betroffenen DM-Quali. Diese wird, zusammen mit einer alphabetischen Auflistung der Spieler und der Setzliste am Mittwoch vor dem Quali-Tag dem Ausrichter und dem Quali-Obmann elektronisch zugesandt. Ranglistenturniere, die vor dem Quali-Anmeldeschluss stattgefunden haben (auch andere LV), aber noch nicht gemeldet wurden, können nur berücksichtigt werden, wenn entsprechenden Meldungen bzw. Anträge bis spätestens am Dienstag vor dem Quali-Spieltag, 24.00 Uhr beim Ranglistenobmann vorliegen.
- ^B Die Setzliste wird zusammen mit der Rangliste durch den Ranglistenobmann erstellt, indem die Platzierungen der Spieler eines Teams zusammengezählt und danach absteigend sortiert werden. Bei der Quali Tête gilt die Platzierung des Spielers.
Sollten zwei oder mehrere Teams / Spieler der zu setzenden Poule-Teams in der Summe ihrer Ranglistenplätze den gleichen Wert aufweisen, findet eine Feingewichtung statt, und zwar in folgender Reihenfolge:
1. Team mit der besten Einzelplatzierung,
 2. erzielte Punkte im laufenden Jahr,
 3. erzielte Punkte im Vorjahr,
 4. erzielte Punkte im Vorvorjahr.
 5. Los. Die nicht gesetzten Teams/Spieler mit gleichen Wertungen bekommen ihre Startnummer zufällig zugeteilt.
- ^C Startgeld entsprechend der Gebührenordnung des HPV
(Anm. d.R. : Aktuell 12, - € pro Spieler)