



2015 WCS LEONHART

SWISS SYSTEM



QUALIFIKATIONSRUNDE

In der ersten Runde werden die Begegnungen zufällig gelost. In den darauffolgenden Runden lost die Software vom 1.Ranglistenplatz abwärts die aufeinanderfolgenden Teams/Spieler einander zu, die noch nicht gegeneinander gespielt haben. Vorrunden die zur geplanten Endzeit der Qualifikation noch laufen, werden zu Ende gespielt, damit alle Teilnehmer die gleiche Anzahl an Vorrunden gespielt haben. Die Anzahl der Vorrunden ist abhängig vom zeitlichen Ablauf und der Disziplin der Spieler, die Spiele nach dem Aufruf schnell aufzunehmen und die Ergebnisse direkt zu melden. Beim Melden der Ergebnisse muss nur der Sieger oder ein Unentschieden angegeben werden. Die Satzergebnisse sind nicht relevant.

Qualifikationsformat ist 2/3 bis 5 Tore. Im Entscheidungssatz gewinnt man mit zwei Toren Unterschied bis maximal 8 Tore oder erreicht mit 7:7 ein Unentschieden. In der Einzeldisziplin wird 1 Satz bis 8 oder 7:7 unentschieden gespielt.

Die Rangliste wird sortiert nach der Summe der Siegpunkte, der Punktesumme der Gegner des jeweiligen Teams (B1) und der Punktesumme der Gegner aller Gegner des jeweiligen Teams (B2).

WICHTIG! Während der Vorrunde:
- kein Seitenwechsel
- keine Pause zwischen den Sätzen
- nur 2 Time Outs pro Spiel (nicht pro Satz)

KO-PHASE

100% qualifizieren sich für die KO-Runde, wobei diese in Divisions aufgeteilt wird. Die Teilnehmer der höchsten Division (Pro) spielen um den 1.Platz, die folgenden Divisions (B,C) spielen die Platzierungen aus.

Die Startplätze pro Division werden anhand der Voranmeldungen festgelegt und vor Turnierbeginn veröffentlicht.

Die Ergebnisse fließen in der Reihenfolge der Divisions in die ITSF-Rangliste ein.

In der KO-Runde wird Best-of-5 bis 5 Tore gespielt. Im Entscheidungssatz gewinnt man mit zwei Toren Unterschied bis maximal 8 Tore.



2015 WCS LEONHART

SWISS SYSTEM



QUALIFICATION

The first round is drawn at random. For the following rounds, the software draws the first of the ranking against the next in the ranking who wasn't an opponent until then. Teams will be protected for the 1st round according to ITSF ranking. At the qualification time limit, we will just finish the round to be sure all players have played the same number of matches. Number of matches played will depend on tournament progression and player performance. We only need the winner to give his name (NOT the score) or both team can announce a tie.

Qualification match format is 2/3. First to 5 per game (2 points difference up to 8 maximum on the last game or 7:7 draw). Except for Open, Women, Junior and Senior Singles events : format will be 1 game to 8 (7:7 draw).

Ranking will be based on teams points then total points of your opponent following by total points of the opponent of your opponent. B1 stand for points of my opponent and B2 stand for points of the opponent of your opponent. If there is still a tie, we'll see the best opponent ranking that you played against.

IMPORTANT : in qualification :
- No switch side
- No break between games
- 2 time out per match (not per game)

ELIMINATION

100% Players will be qualified in different divisions. The members of the highest division (Pro) play for the championship of the event, the following divisions (B,C) play for the ranking.

The size of the divisions will be determined depending on the number of participant players and published at the start of the tournament. Groups ranking will be gathered and then determined the final ITSF ranking.

Elimination match format is SKO 3/5. First to 5 per game (2 points difference up to 8 maximum on the last game).