

Boule

Grafschafter Boulesport



Spielsysteme...

ABCD / ACBD-KO-Modus...

Wer beide Vorrunden gewinnt, spielt das A-Turnier. Wer die erste Partie gewinnt und die zweite verliert, spielt in B, wer die erste verliert und die zweite gewinnt, spielt in C, demzufolge spielt in D, wer beide Vorrunden verliert spielt in D. (A C B D)

Bei der *Cadrage* fangen die KO-Spiele an.

Sie dient dazu, das Teilnehmerfeld so zu reduzieren, dass man die Finalrunden beginnen kann, rechnerisch benötigt man eine Zweierpotenz - 8/16/32/64/128 Teams.

Beispiel: 53 Teams - die nächste Zweierpotenz wäre 32, man beginnt also mit dem 16tel Finale. Um auf 32 Teams zu kommen, müssen 21 Teams raus, man lost 42 Teams aus, die die *Cadrage* spielen. Die übrigen haben ein Freilos und sind automatisch in A,B,C oder D.

Poules...

Hier spielen die Teams, die je einmal gewonnen und verloren haben, ein drittes Spiel, die *Barrage*. Sie wird weggelassen, wenn man ABCD spielt, und durchgeführt, wenn man wegen kleiner Teilnehmerzahl nur mit AB weitermachen will. Poules werden bei den Deutschen Meisterschaften, und z.B. auch auf großen Turnieren in Frankreich, wie dem Nationale gespielt. Wer zwei mal verloren hat, ist raus.

Vorrunden können Poules ähnlich gespielt werden. Hierfür werden je 4 Teams auf zwei benachbarte Plätze gelost. In der zweiten Partie spielen Gewinner gegen Gewinner und Verlierer gegen Verlierer der ersten Runde.

Schweizer System...

Immer wenn am Ende eines Runden-Turniers mehrere Teams/Teilnehmer gleichviel Siege erreicht haben, sind die Kugel-Differenzen keine geeignete Maßgröße für die Ermittlung einer Rangliste. In den Buchholz- und Feinbuchholz-Zahlen werden nun vorrangig die unterschiedlichen Spielstärken der eigenen Turniergegner berücksichtigt.

Durch die Vergabe von *Buchholzpunkten* sowie den *Feinbuchholzpunkten* entsteht über die Runden hinweg so ein genaues Ranking. Die Buchholzzahl (BHZ) entspricht der Summe der von den eigenen Gegnern im Turnier erzielten Siegpunkte (SP).

Die Feinbuchholzzahl (FBHZ) ist die Summe der BHZ der Gegner (also die Summe der Siegpunkte der Gegner der Gegner). Die höhere FBHZ entscheidet bei gleicher BHZ. Sie ist eine Verfeinerung der BHZ und ein Maß für die Spielstärke der Gegner der Gegner. Für einen durch Freilos erzielten Sieg gibt es immer nur einen Siegpunkt und mangels Gegner keine FBHZ.

Beim Schweizer System wird kein Sieger, sondern eine *Rangliste* ermittelt. Alle Teams spielen die gleiche Anzahl Runden. Die erste Runde wird frei gelost, danach spielt das führende Team gegen das zweitbeste Team, die 3-platzierten gegen die 4-platzierten, usw. Es wird niemals zweimal gegen den selben Gegner gespielt. Auf diese Weise treffen jeweils ähnlich starke Teams aufeinander. Das Schweizer System stellt somit sicher, dass

1. alle Teilnehmer die gleiche Anzahl von Spielen austragen,
2. Teilnehmer unterschiedlicher Spielstärke an einem Turnier teilnehmen können
3. die meisten Spiele, vor allem gegen Mitte und Ende des Turniers, zwischen Teilnehmer annähernd gleicher Spielstärke ausgetragen werden,
4. auch die Spiele zwischen Spielern unterschiedlicher Stärke Bedeutung haben, da nicht nur Sieg, Unentschieden oder Niederlage, sondern auch das Punktergebnis eine wichtige Rolle spielt (unabhängig davon, ob man verliert oder nicht),
5. man gegen viele verschiedene Spieler, aber nie zweimal gegen dieselben spielt,
6. nicht alle Teilnehmer gegen alle anderen spielen müssen,
6. alle Teilnehmer interessante Spiele absolvieren, da Sie einen individuellen, ihrer Leistung entsprechenden, Turnierverlauf haben,
7. es kein Auslosungspech gibt, da nur die Leistung über die Platzierung entscheidet. Es kann prinzipiell in jeder Sportart angewendet werden.

Sollte eine ungerade Anzahl von Teilnehmern existieren, so erhält das Freilos die letzte Startnummer.

Formule-X

Formule-X ist ein Rundensystem und dem [Schweizer System](#) sehr ähnlich. Dabei werden i.d.R. mindestens so viele Runden gespielt, wie es bei einem Einfach-KO-System erforderlich wäre (bis 16/32/64/128 Team werden mindestens 4/5/6/7 Runden gespielt).

Für die erste Runde werden die Spielpaarungen aus dem Teilnehmerkreis frei gelost. Danach ergeben sich Zwischenranglisten, die durch ein spezielles Wertungspunktsystem differenziert dargestellt werden. Nach der ersten Runde spielt dann der 1. der Zwischen-rangliste gegen den 2., der 3. gegen den 4. etc.

Das System eignet sich sehr gut für zeitbegrenzte Spielrunden. Damit können Spiele auch mit weniger als 13 Punkte gewonnen und als Ergebnis eingetragen werden. Für das spezielle Differenzierungssystem werden zusätzlich zu den Spielpunkten spezielle Wertungspunkte eingesetzt, die dann je Runde aufaddiert werden.

Dabei erhält der Sieger zusätzlich zu seinen Siegpunkten (typisch 13) noch die Kugeldifferenz sowie einen festen Aufschlag von 100 Punkten um eine eindeutige Rangliste zu erzeugen. Der Verlierer erhält seine eigenen Punkte.

Der feste Aufschlag ist von der Rundenzahl abhängig: Bei bis zu 4 Runden beträgt er 100, bei 5 – 8 Runden beträgt er 200, bei 9 – 12 Runden 300 etc. Ein Spiel, das mit 13:7 gewonnen wird, wird somit mit $100 + 13 + (13-7) = 119$ Punkten angesetzt; der Verlierer bekäme 7 Punkte. Die maximale Punktzahl beträgt somit bei bis zu 4 Runden 126 Punkte. Sind in einer Runde auch diese Wertungspunkte bei zwei Teams gleich, wird das aktuelle Ergebnis der letzten Runde als zusätzliches Sortierkriterium eingesetzt.

Der große Vorteil des Systems liegt in der Unabhängigkeit der Wertung vom Spielverlauf anderer Teams, wie es z.B. Buchholzpunkte oder Schochzahlen vorgeben würden. Der vorzeitige Ausstieg eines Teams aus dem Turnier hätte daher auch keine negativen Auswirkungen auf die verbliebenen Teams und kann somit eine wichtige Entscheidungsgröße für die Auswahl dieses Spielmodus sein.

Liegt eine ungerade Anzahl von Teams vor, so wird ein Freilos eingesetzt. Dabei wird das Freilos nur in der ersten Runde einem Team aus dem gesamten Feld aller Teams zugelost. In den Folgerunden erhält das jeweils schwächste Team das Freilos. Hatte das Team bereits ein Freilos, so erhält das jeweils nächstschwächste Team das Freilos. Ein Freilos wird wie ein Sieg mit 13:12 Punkten (also bei weniger als 5 Runden, 114 Wertungspunkte) gewertet.