

MODUS Boccia Faus C ÖSTM UND ÖM:

1. Teilnehmergeaufteilung

- bis 4 Teiln.	1 Pool	Doppelrunde	(= 12 Spiele / jeder 6 Spiele)
- 5 Teiln.	1 Pool	und Finale (1:2, 3:4)	(= 10 Spiele / jeder 4) (= 2 Spiele / +1 für 4 Spieler)
- 6 Teiln.	1 Pool	und Finale (1:2, 3:4)	(= 15 Spiele / jeder 5) (= 2 Spiele / +1 für 4 Spieler)
- 7 Teiln.	1 Pool	Einfachrunde	(= 21 Spiele / jeder 6)
- 8 Teiln.	2 Pools	und Halbfinale	(= 12 Spiele / jeder 3) (= 4 Spiele / + 2 für 4 Spieler)
- ab 12 Teiln.	3 Pools	und Viertelfinale und Halbfinale	(= 12 Spiele / jeder 3) (= 4 Spiele / + 1 für 8 Spieler) (= 4 Spiele / + 2 für 4 Spieler)
ab 16 Teiln.	4 Pools		

2. Setzmodus:

Die Aufteilung der TeilnehmerInnen in die Pools erfolgt nach den Platzierungen der aktuellen nationalen Rangliste.

Bei 2 oder mehreren SpielerInnen auf demselben Ranglistenplatz ergibt sich die Reihenfolge für das Setzen aus den Platzierungen des letzten Ranglistenturniers (=der besser Platzierte des letzten Turniers wird zuerst gesetzt)

Fehlt ein/e SpielerIn der Rangliste, rückt der/die nächste auf diesen Platz der Setzliste vor.

2 Pools **A** **B**

1.	2.
4.	3.
5.	6.
8.	7.
usw.	

3 Pools **A** **B** **C**

1.	2.	3.
6.	5.	4.
7.	8.	9.
usw.		

4 Pools	A	B	C	D
	1.	2.	3.	4.
	8.	7.	6.	5.
	9.	10.	11.	12.
	usw.			

3. Platzierungsmodus:

Bei bis zu 7 Teilnehmern wird in nur 1 Gruppe (Pool) jeder gegen jeden gespielt.

Für die Platzierung in den Gruppen zählen zuerst die erreichten Spielpunkte (= 2 Punkte je gewonnenes Spiel).

Herrscht bei mehreren Teilnehmern in dieser Gruppe Punktegleichstand, wird die Differenz zwischen selbsterzielten Ballpunkten und den vom Gegner erhaltenen Ballpunkten herangezogen.

Ist auch hier Gleichstand, zählen die selbsterzielten Ballpunkte (ohne Tiebreak).

Ist weiter Gleichstand, zählt der direkte Vergleich.

Die Ballpunkte, die in einem Tiebreak erzielt werden, werden nicht für die Berechnung der Platzierungen herangezogen, da ein Tiebreak nur über Sieg und Niederlage entscheidet.

Müssen Teilnehmer aus verschiedenen Gruppen verglichen werden, z.B. für die Gesamt-ergebnisliste, gilt der Modus wie oben beschrieben.

Bei verschieden großen Gruppen müssen alle Kriterien (Punkte, Differenz) durch die Anzahl der absolvierten Spiele geteilt werden. Die daraus entstehenden Koeffizienten werden nun nach obigem Modus verglichen. Der/die TeilnehmerIn mit dem höheren Koeffizienten ist besser.

Herrscht in diesen Kriterien Gleichheit, wenn Teilnehmer für den Aufstieg in Finalrunden ermittelt werden müssen, muss statt des direkten Vergleiches ein Entscheidungsspiel stattfinden.

4. Halbfinale:

Bei 2 Pools werden Halbfinalspiele ausgetragen.

Pool A	Pool B
1. A	1. B
2. A	2. B

Halbfinalpaarungen

1. A - 2. B	2. A - 1. B
-------------	-------------

Die Verlierer der Halbfinale spielen um den 3. Platz, die Sieger um den 1. Platz

5. Viertelfinale (= 8 Teilnehmer)

Ab 12 Teilnehmern werden Viertelfinalspiele im K.O.-System ausgetragen, d.h. wer verliert, scheidet aus, die Sieger kommen ins Halbfinale.

Bei 4 Gruppen (einfachster Modus) kommen die beiden ersten jeder Gruppe weiter.

Mit folgendem Verteilungsmodus ist garantiert, dass frühestens im Finale wieder 2 Teilnehmer aus derselben Vorrundengruppe aufeinandertreffen können und es wird die Setzliste berücksichtigt.

6. Vorrunde:

Pool A	Pool B	Pool C	Pool D
1. A	1. B	1. C	1. D
2. A	2. B	2. C	2. D

Spiel I	Spiel II	Spiel III	Spiel IV
1. A - 2. B	1. D - 2. C	1. C - 2. D	1. B - 2. A

Bei 3 Gruppen kommen der 1. und 2. jeder Gruppe weiter und die 2 besten Dritten. (Vergleichsmodus für die 3 Dritten, wie oben, d.h. Spielpunkte, Ballpunktedifferenz, usw.)

Hier kann nur für die Viertelfinals Spiele garantiert werden, dass TeilnehmerInnen aus derselben Vorrundengruppe nicht aufeinandertreffen.

Im Halbfinale ist dies bereits möglich. Vermieden wird, dass die 2 Drittplazierten aufeinandertreffen. Grundsätzlich wird aber auf die Setzliste geachtet.

3 Möglichkeiten des Zulosens, je nachdem aus welchem Pool die 2 besten Dritten kommen.

I.

Pool A	Pool B	Pool C
1. A	1. B	1. C
2. A	2. B	2. C
3. A	3. B	

Spiel I	Spiel II	Spiel III	Spiel IV
1. A - 3. B	2. B - 2. C	1. C - 2. A	1. B - 3. A

II.

Pool A	Pool B	Pool C
1. A	1. B	1. C
2. A	2. B	2. C
3. A		3. C

Spiel I	Spiel II	Spiel III	Spiel IV
1. A - 3. C	2. B - 2. C	1. C - 2. A	1. B - 3. A

III.

Pool A	Pool B	Pool C
1. A	1. B	1. C
2. A	2. B	2. C
	3. B	3. C

Spiel I	Spiel II	Spiel III	Spiel IV
1. A - 3. B	2. B - 2. C	1. C - 2. A	1. B - 3. C

Die Halbfinalspiele nach den Viertelfinals spielen werden nach folgendem Modus ausgetragen:

Sieger Spiel I - Sieger Spiel II	Sieger Spiel III - Sieger Spiel IV
----------------------------------	------------------------------------

Die Verlierer der Halbfinale spielen um den 3. Platz, die Sieger um den 1. Platz.

Die Ränge 5 - 8 werden im Viertelfinale nicht ausgespielt, sondern durch die im Viertelfinale erzielte Differenz zwischen eigenen Ballpunkten und erhaltenen Ballpunkten entschieden. Sind SpielerInnen punktegleich, entscheidet die Menge der eigenen Ballpunkte.

Herrscht auch hier noch Gleichheit, belegen diese SpielerInnen den selben Rang in der Endwertung.

I. Status "Ranglistenturnier"

Bedingungen:

Das Turnier muss Österreichweit ausgeschrieben werden und vom Fachausschuß anerkannt sein.

1. Ranglistenmodus

4 österreichische Turniere in der Wertung

- Punktesystem nach Boccia World Ranking System 1997 - 2000

2.4. Pointsystem

und Zusatz für geringere Teilnehmerzahl

- im krankheitsbedingten Ausfall (von Arzt oder Trainer bestätigt) wird in die Rangliste ein Stern* eingetragen, wenn die/der SportlerIn vorher angemeldet war; dies kann (nur) bei der **Entsendung ins Nationalteam Berücksichtigung finden.**
- fällt ein/e SpielerIn kurzfristig aus, so dass ihre/seine Spiele mit 6:0 für den Gegner gewertet werden, so scheint diese/r SpielerIn in der Ergebnisliste am Ende der jeweiligen Klasse mit der Angabe „n.a.S.“ (nicht am Start) auf.
Die Höhe der Ranglistenpunkte wird von der tatsächlich angetretenen Spieleranzahl berechnet.
- bei Punktegleichheit in der Rangliste wird die/der SpielerIn mit dem besten letzten Turnierergebnis vorangereicht. Falls hier Gleichheit herrscht, wird das vorangegangene Turnier herangezogen usw.

- Korrekturfaktor

	nationaler Wettkampf
letzter Wettkampf	Punkte x 2,0
vorletzter Wettkampf	" x 1,5
drittletzter Wettkampf	" x 1,0
viertletzter Wettkampf	" x 0,5

Beispiel:

Schärding 98	Innsbruck 99	ÖSTM 99	Salzburg 99
x 0,5	x 1,0	x 1,5	x 2,0

Innsbruck 99	ÖSTM 99	Salzburg 99	Wien 99
x 0,5	x 1,0	x 1,5	x 2,0

Wird ein/e SpielerIn in eine andere Klasse umgestuft, müssen seine/ihre Leistungen bei den, in der aktuellen Rangliste stehenden Turnieren umgerechnet werden, d.h. mit denen der SpielerInnen seiner/ihrer neuen Klasse verglichen werden.

Dabei wird der Gesamteindruck der in Frage kommenden SpielerInnen verglichen. Es werden alle Spielpunkte und v. a. die eigenen Ballpunkte aus Vor- und Endrunde gezählt und dabei aber die Anzahl der absolvierten Spiele berücksichtigt.

Ist eine angemessene Platzierung für den/die umgestufte SpielerIn bei einem Turnier gefunden, bekommt er/sie die entsprechenden Punkte für diesen Platz. Die ursprüngliche Reihung in der Ergebnisliste bleibt aber bestehen; jeder behält also seinen Platz und seine Punkte und die Punkte für den Platz des/der neuen Spielers/SpielerIn werden zweimal vergeben.

Für alle anderen SpielerInnen ändert sich bei den betroffenen Turnieren weder die Platzierung noch die Punkteanzahl.