

Bei diesem Turnier ist **WMTurnier** im Einsatz

Turniermanager für Windows®

Um Missverständnisse bei der **Auslosung**, der Berechnung und **Auswertung von Gruppenspielen** sowie der **Verteilung vereinsgleicher Spieler** in Gruppen oder der anschließenden Endrunde zu vermeiden, möchten wir aktuell gültige Regeln kurz darstellen, nach denen WMTurnier arbeitet.

1. Welche beiden "Losverfahren" bietet WMTurnier?

Durch den sturen Einsatz eines **vordefinierten K.O.-Rasters** nach vorangegangenen Gruppenspielen kann ein Spieler sich bei vielen Turnieren und Meisterschaften genau ausrechnen, gegen wen er bzw. sie als Gruppensieger oder Gruppenzweiter im anschließenden K.O.-Feld zu spielen hat. Dies kann dazu führen, dass während der Gruppenspiele absichtlich Spiele verloren werden, um den Gruppenzweiten statt Gruppenersten zu belegen und so im anschließenden K.O.-Feld beispielsweise einem 'Angstgegner' zu entgehen. Um diese **Manipulationen zu unterbinden**, unterscheidet WMTurnier grundsätzlich **zwei Losverfahren**:



- a) **nach Raster** (klassisch, berechenbar, bei WMTurnier die **Standardeinstellung**)
- b) **zufällig** (keine Manipulationsmöglichkeit = Setzplätze in gleicher Ebene losen)

Die klassische Methode **nach Raster** ist genau betrachtet keine "richtige" Auslosung, da schon beim Setzvorgang festgelegt wird, wer später gegeneinander zu spielen hat. Das zugrundeliegende mathematische Verfahren besagt beispielsweise, dass ein an 5 gesetzter Spieler im Viertelfinale immer auf den an 4 gesetzten Spieler trifft, während der Topgesetzte immer auf den an 8 gesetzten Spieler läuft (weiterhin 2 gegen 7 und 3 gegen 6, die Summe ergibt jeweils 9).

Die zufällige Methode **Setzplätze in gleicher Ebene losen** (lässt sich bei WMTurnier im Dialog **Setzen und Losen** aktivieren) entscheidet an dieser Stelle per **Zufallsgenerator**, ob ein an 5 gesetzter Spieler im Viertelfinale gegen den an 4 oder 3 gesetzten Spieler anzutreten hat. Diese Methode wird auf allen Ebenen konsequent durchgeführt, respektiert weiterhin die "Setzplatzebene" und unterbindet Manipulationen in den Gruppenspielen bzw. bei der Setzung.

Welche der beiden **Losverfahren** bei diesem Turnier bzw. einzelnen Konkurrenzen jeweils eingesetzt wird/wurde, **entscheidet die Turnierleitung** bzw. der **Oberschiedsrichter**.

2. Wie lost WMTurnier bei "Einfaches K.O.-System"?

- 2.1. Die **Feldgröße** wird aufgrund der Anzahl gemeldeter Spieler **ermittelt** (z. B. 32er Feld bei mindestens 17 und maximal 32 Spielern).
- 2.2. Alle **gesetzten Spieler** werden auf die Setzplätze des Feldes verteilt.
- 2.3. **Freilose** werden zuerst auf **gesetzte Spieler** verteilt.
- 2.4. Zunächst wird der Verein mit den **meisten Meldungen**/Spielern einer Konkurrenz ermittelt. Entsprechende Spieler werden so in das Feld gelost, dass sie möglichst spät aufeinander treffen.
- 2.5. Dieser Vorgang wird anschließend mit dem Verein mit den **zweitmeisten Meldungen** wiederholt. Diese Systematik wird solange **fortgesetzt/wiederholt**, bis alle Spieler aller Vereine einer Konkurrenz in das Spielfeld gelost sind.

- 2.6. In Doppel- oder Mixed-Konkurrenzen wird die Vereinszugehörigkeit nur beachtet, wenn **beide Partner vom gleichen Verein** kommen.
- 2.7. In einer K.O.-Konkurrenz, die als Endrunde bzw. Trostrunde aus einer Gruppenkonkurrenz entstanden ist, wird anstelle der Vereinszugehörigkeit die **vorherige Gruppenzugehörigkeit** beachtet. Somit landen Gruppenerster und -zweiter sicher in zwei verschiedenen Hälften des K.O.-Felds und können somit erst wieder im Endspiel aufeinander treffen.
- 2.8. Somit ist es möglich, dass **nach den Gruppenspielen vereinsgleiche Spieler ungleich** über das K.O.-Feld **verteilt werden** (bis hin zu **alle** Spieler eines Vereins **in einer Hälfte**). Da 2.7. (Gruppenerster und -zweiter in unterschiedlichen Hälften) Priorität hat, lässt sich dies oft nicht vermeiden bzw. wurde bereits bei der Gruppenauslosung vermieden.
- 2.9. Die **Setzung des K.O.-Felds nach vorherigen Gruppenspielen** entsteht durch die Gruppenplatzierungen **automatisch**. Diese sollte **keinesfalls manuell geändert** werden, da sonst nicht mehr gewährleistet ist, dass Gruppenerster und -zweiter in zwei verschiedenen Hälften landen, was der **Wettspielordnung Tischtennis widersprechen** würde.

3. Wie lost WMTurnier bei "Gruppenspiele mit anschließendem K.O.-System"?

- 3.1. Alle **gesetzten Spieler** werden auf den jeweiligen **Platz 1** der Gruppe verteilt (z. B. Sitzplatz 1 auf Platz 1 in Gruppe 1, Sitzplatz 5 auf Platz 1 in Gruppe 5). Werden mehr Spieler gesetzt als Gruppen existieren, so wird z. B. (bei nur 5 Gruppen) Sitzplatz 6 in einer Konkurrenz auf Platz 2 in Gruppe 5 gesetzt, Sitzplatz 7 auf Platz 2 in Gruppe 4 usw.
- 3.2. Die Spieler des **Vereins mit den meisten Meldungen** in dieser Konkurrenz werden gleichmäßig so auf die Gruppen gelost, dass möglichst **wenige Spieler** eines Vereins zusammen **in einer Gruppe** spielen. Sollte der Verein mit den meisten Meldungen dieser Konkurrenz nicht mehr Spieler melden als die Anzahl der Gruppen, kommt selbstverständlich je ein Spieler in eine Gruppe.
- 3.3. Die Auslosung bzw. Gruppenzuordnung der Teilnehmer wird so lange **fortgesetzt bzw. wiederholt**, bis der letzte gemeldete Spieler in die Gruppen gelost ist.
- 3.4. Nach Abschluss der Gruppenspiele erhalten mit Beginn der Endrunde die **Gruppenersten** die **Sitzplätze des K.O.-Feldes**. Freilose werden vorrangig gesetzten Spielern zugeordnet.
- 3.5. Alle **Gruppenzweiten** werden so auf das Feld verteilt, dass sie **nicht in der Hälfte 'ihres' Gruppenersten** spielen. Dabei zu beachten: Punkt 2.8 und 2.9 (s. o.)

4. Wie ermittelt WMTurnier die Platzierungen bei Gruppenspielen?

Um WMTurnier auch für **andere Sportarten** als Tischtennis mit teilweise **anderen Regeln** nutzbar zu machen, lässt sich zwischen **zwei Alternativen** der Ermittlung der **Gruppenplatzierung** wählen:

Variante A "DTTB" ermittelt laut [Wettspielordnung des DTTB vom 01.07.2013](#) (TTVWH-Handbuch C 1.3.3 Seite 25) wie folgt: *"Über die Platzierung entscheidet die größere Differenz zwischen gewonnenen und verlorenen Spielen. Unter Spieldifferenzgleichen entscheidet die größere Differenz zwischen gewonnenen und verlorenen Sätzen. Ist auch diese bei zwei oder mehreren Spielern gleich, so entscheiden deren Spiele untereinander (Spiel-, Satz und ggf. Balldifferenz)."*

Variante B "Spiele-Sätze-Bälle" wertet im Gegensatz zu Variante A unter Spiel- und Satzdifferenzgleichen **erst die Balldifferenz** und erst dann (bei Balldifferenzgleichheit) deren Spiele untereinander (Spiel-, Satz- und ggf. Balldifferenz).



Bei **Tischtennisturnieren** sollte sich der Oberschiedsrichter bzw. die Turnierleitung für Variante A (**DTTB**) entscheiden. Ein Wechsel zur Variante B (**Spiele-Sätze-Bälle**) ist in WMTurnier unter **Extras – Optionen** möglich.