

Doppeltturnier „Schleifchenturnier“ für 16 Teilnehmer

SPORTSOFT.DE im AUFTRAG AUTOR Bernd Behrendt / aus dem Buch: SYSTEME der SPORTTURNIERE Buchhandel ISBN-Nr. 978-3-9818215-2-9 Autorenquelle oder bei CSP Amazon

REGELN:

Als besonders vorteilhaft hat sich das Zeitspiel im Übungsturnier erwiesen. Hierbei wird eine Zeit festgelegt (3½ Stunden). Ist diese Zeit abgelaufen, werden die laufenden Partien zu Ende gespielt und das Turnier beendet!

Variante 1 Schleifchenturnier:

Es werden immer nur 2 Sätze pro Match gespielt. Beim Stand von 1:1 erhalten alle 4 Spieler je 1 Schleifchen (Punkt). Siegt ein Doppel mit 2:0 erhalten die siegreichen Spieler jeweils 3 Schleifchen (Punkte).

Es gibt keinen Gesamtsieger, sondern nur drei Master, welche die meisten Schleifchen gesammelt haben. Gibt es der Schleifchenmenge wegen mehr als 3 Master, so erhält stets der Ranglistenschwächere (Stärkezi ffer) den Master.

Variante 2: Doppel tournament:

Es wird stets auf 3 Satz-Sieg gespielt, aber es dürfen nur maximal 4 Sätze gespielt werden. Das Ergebnis kann also nur 2:2, 3:0 oder 3:1 lauten. Jeder der beiden Spieler des siegreichen Doppels erhält 3 Punkte bei einem Sieg, bzw. bei einem Unentschieden je einen Punkt.

Gesamtsieger wird der Spieler, der in den gespielten Doppelpaarungen die meisten Punkte gesammelt hat. Bei Punktgleichheit entscheidet die bessere Differenz der Sätze. Sind auch die gleich, dann entscheidet die bessere Verbandszahl des Spielers.

Paarung	Name / Name	Name / Name	Resultat
AC – NO			
DE – LM			
FJ – GI			
BP - HK			

Paarung	Name / Name	Name / Name	Resultat
AB – CD			
EF – GH			
IJ – KL			
MN - OP			

Paarung	Name / Name	Name / Name	Resultat
AP – EI			
BO – DG			
CM – KN			
FH - JL			

Paarung	Name / Name	Name / Name	Resultat
AI – MO			
BG – HL			
DF – KP			
CE – JN			

Paarung	Name / Name	Name / Name	Resultat
AL – BM			
CJ – DN			
EO – GP			
FK - HI			

Paarung	Name / Name	Name / Name	Resultat
AF – BC			
DK – EP			
GN – HJ			
IM - LO			

Paarung	Name / Name	Name / Name	Resultat
BF – CH			
KO – EN			
AG – DP			
JM - LI			

Paarung	Name / Name	Name / Name	Resultat
AE – BL			
CF – DO			
GJ – HN			
KM - IP			

System 16DO (weeterspielbare mit Spieltausch je Block)