

Herní systém Mistrovství světa 2010

1. Základní část

V základní části se hraje ve skupinách systémem každý s každým. Počet skupin a hráčů v každé skupině bude stanoven tak, aby počet skupin byl dělitelný čtyřmi a zároveň v každé skupině bylo 4 - 8 hráčů. Počet postupujících hráčů závisí na počtu účastníků v nejobsazenější skupině a počtu skupin:

Max. hráčů ve skupině	Počet skupin	Počet postupujících
4 hráči	4 skupiny	3 postupující ze skupiny
5 hráčů	4 skupiny	4 postupující ze skupiny
6 hráčů	4 skupiny	4 postupující ze skupiny
7 hráčů	4 skupiny	6 postupujících ze skupiny
8 hráčů	4 skupiny	6 postupujících ze skupiny
4 hráči	8 skupin	3 postupující ze skupiny
5 hráčů	8 skupin	4 postupující ze skupiny
6 hráčů	8 skupin	4 postupující ze skupiny
7 hráčů	8 skupin	4 postupující ze skupiny
8 hráčů	8 skupin	4 postupující ze skupiny
4 hráči	12 skupin	2 postupující ze skupiny
5 hráčů	12 skupin	2 postupující ze skupiny
6 hráčů	12 skupin	2 postupující ze skupiny
7 hráčů	12 skupin	2 postupující ze skupiny
8 hráčů	12 skupin	2 postupující ze skupiny

Všichni hráči budou nasazeni tak, aby jednotlivé skupiny byly papírově stejně silné. Nasazení bude provedeno podle aktuálního stavu plovoucího Národního žebříčku (žebříček za posledních 12 měsíců).

Každá skupina dostane tabulku pro zápis utkání a bude jí přidělen důlek (důlky), na kterém bude hrát. Do tabulky se výsledek zapisuje vždy na 2 místech - z pohledu vítěze i poraženého.

Příklad:

SKUPINA A	Hráč 1	Hráč 2	Hráč 3	Hráč 4	Body	Skóre	Pořadí
Hráč 1		1:3					
Hráč 2	3:1						
Hráč 3							
Hráč 4							

V tomto příkladu Hráč 2 zvítězil nad Hráčem 1 v poměru 3:1.

Po odehrání všech zápasů vraťte vyplněný herní plán včetně vypočítaného pořadí rozhodčím. Ti tabulku ještě jednou přepočítají - tímto dvojnásobným výpočtem minimalizujeme riziko chyby téměř na nulu.

Kritéria rozhodující o pořadí ve skupinách:

1. Počet vyhraných zápasů.
2. V případě shody 2 hráčů vzájemný zápas, u více hráčů počet vítězství ze vzájemných zápasů.
3. Rozdíl skóre ze vzájemných zápasů (vyšší rozdíl je lepší).
4. Podíl skóre ze vzájemných zápasů (vyšší podíl je lepší).
5. Rozdíl skóre ze všech zápasů (vyšší rozdíl je lepší).
6. Podíl skóre ze všech zápasů (vyšší podíl je lepší).

Rozhodne-li v případě shody bodů u více hráčů některé z výše uvedených kritérií pouze o některých pozicích, pro určení nerozhodnutých pořadí se opět použijí kritéria od prvního po poslední (např. 4 hráči mají stejně bodů - tabulka vzájemných zápasů rozhodne, že 1 z nich je nejlepší a ostatní jsou na tom stejně - v takovém případě se u zbývajících 3 hráčů opět použije kritérium 1, poté kritérium 2 atd.).

Pokud žádné z těchto kritérií nerozhodne, hráči na stejných pozicích sehrají systémem každý s každým zápasy s 5-ti kuličkami na 2 vítězné hry. Nedojde-li ani poté k rozhodnutí, sehrají zápasy se dvěma kuličkami na 2 vítězné hry. Pokud ani v tomto případě nedojde k rozhodnutí, pokračuje se rozhozy k důlku jednou kuličkou tak dlouho, dokud se nerozhodne o pořadí.

Pokud některý z hráčů odstoupí, aniž by dohrál všechny zápasy ve své skupině, řeší se situace následovně: Pokud odehrál alespoň 50 % svých zápasů, všechny své neodehrané zápasy prohraje kontumačně (s uvedením skóre *počet vítězných her, na které se hrálo : 0*). Odehrál-li méně než 50 % svých zápasů, všechny jeho zápasy (i odehrané) prohraje kontumačně (s uvedením skóre *počet vítězných her, na které se hrálo : 0*).

2. Vyřazovací část

Hráči postupující ze skupiny pokračují v turnaji systémem K. O. pavouka na 2 porážky. Nasazení proběhne tak, aby v případě volných losů je získali nejlepší postupující a zároveň bylo dodrženo pravidlo, kdy ten, kdo dopadl ve skupině lépe, hrál v prvním kole s horším soupeřem. Např. postoupí-li z každé skupiny 2 hráči, bude vždy hrát vítěz jedné skupiny s druhým z jiné skupiny. V případě 3 postupujících vítězové skupin mají volný los do druhého kola a druzí budou hrát s třetími.

Hráči, kteří nepostoupí ze skupin, budou dohrávat o konkrétní umístění. Budou vytvořeny skupiny pro dohrávky, kde se utkají systémem každý s každým. V každé skupině budou hráči, kteří vypadli na stejné pozici. Pokud některé skupiny budou mít více hráčů než jiné skupiny a zároveň počet skupin s vyšším počtem hráčů bude menší než 3, poslední ve skupinách s vyšším počtem hráčů budou dohrávat o konkrétní umístění společně s předposledními ve skupinách s vyšším počtem hráčů a posledními ve skupinách s nižším počtem hráčů.

Hráči, kteří vypadnou v pavouku, budou dohrávat o umístění systémem K. O. s dohrávkami až do konkrétního umístění. Např. hráči na 5. - 6. místě sehrají 1 zápas o konkrétní umístění, hráči na 9. - 12. místě sehrají 2 zápasy - vítězové prvního zápasu hrají o 9. a 10. místo a poražení o 11. a 12. místo.

Počet kuliček a vítězných her

Kategorie dospělých:

- Celý turnaje se hraje s 10 kuličkami.
- Pokud ze skupiny postupuje alespoň 6 hráčů, hraje se ve skupině na 2 vítězné hry.
- Postupuje-li ze skupiny méně než 6 hráčů, skupina se hraje na 3 vítězné hry.
- Všechny zápasy v pavouku se hrají na 3 vítězné hry.
- Dohrávky ve skupinách do 8 hráčů včetně se hrají na 2 vítězné hry.
- Dohrávky ve skupinách nad 8 hráčů se hrají na 1 vítěznou hru.

Kategorie juniorů:

Všechny zápasy se hrají s 10 kuličkami na 2 vítězné hry. Kategorie juniorů bude hrát do 12 účastníků systémem každý s každým.

Důlky

V pokročilejší fázi turnaje, kdy bude více volných důlků, se bude řešit výběr důlku následovně: Pokud se hráči, kteří budou vyvoláni k zápasu s tím, že si mohou vybrat z volných důlků, oba shodnou, na kterém chtějí hrát, budou hrát na tomto důlku. V opačném případě budou hrát na finálovém důlku uvedeném níže. Bude-li tento obsazen, sehrají zápas na náhradním finálovém důlku, v případě obsazenosti na druhém náhradním finálovém důlku.

Finálový důlek:

Náhradní finálový důlek:

2. náhradní finálový důlek:

Finálové důlky budou určeny v průběhu turnaje po zpracování hráčské ankety. V případě, že dojde ke změně kvality hřišť v průběhu turnaje (např. vysušení od slunce nebo louže po dešti), může dojít i ke změně finálových důlků.

System of the World Marbles Championship

...english translation comes here