



Leitfaden zur Turnierwertberechnung gemäß WPPR 5.0

Durch IFPA am 29. Oktober 2014 veröffentlicht

Übersetzung von Stefan Riedler (Alias PinCycle) des original IFPA Blog-Eintrag von Bob Matthews



Das neue WPPR System stellt eine Herausforderung für die Veranstalter dar, die darauf abzielen die maximalen WPPR Punkte für das Turnier zu bekommen. Nicht alle Veranstalter legen einen Wert drauf die maximalen WPPR Punkte zu erreichen. Jeder Turnierveranstalter muss die Ziele seines Turniers selbst wählen. Wenn es ihr Ziel ist einen hohen WPPR Wert zu erreichen, finden sie hier einen Überblick über die verschiedenen gängigen Turnierformate und wie sich die WPPR Punktebewertung unter WPPR 5.0 verändert. Dies bezieht sich nicht auf die Notwendigkeit, die 64 Spieler für die vollständige Punktebewertung zu erreichen. Hier wird nur auf die Turnierwertbestimmung (TGP) eingegangen und wie diese für ihr Turnier auf ein Maximum angehoben werden kann.



Single Elimination Format

Bei einer typischen Turniergröße erreicht man hier nicht den vollständigen Wert von 100% außer es wird ein best of 5 oder best of 7 gespielt. Sogar bei einem Turnier mit 64 Teilnehmer bei dem best of 3 gespielt wird, wird nur ein TGP von 72% erreicht. Im Grunde ist das Single Elimination-Format nicht ideal um die 100% TGP zu erreichen. Wenn es mit einer Qualifikationsphase kombiniert wird, besteht evtl. die Möglichkeit.

Double Elimination Format

Dieses Format funktioniert relativ gut um die 100% TGP zu erreichen. Bei bereits 9 Spielern erreicht das Turnier bei einem best of 3 Modus die 100%. Wenn ein Einzelspiel über den Sieg der jeweiligen Paarung entscheidet erreicht man bei 33+ Teilnehmern ebenso bereits die 100%. Bei 17 bis 32 Teilnehmern sind es 96%, wobei die 100% erreicht werden können wenn z.B. die Finalpaarung ein best of 3 ist.

Zwei – Strikes Format

Wenn Ein Spiel als ein Strike gewertet wird, hätte noch kein Turnier das bis jetzt veranstaltet wurde die 100% TGP erreicht. Bei mehr als 65 Teilnehmern wird gerade mal ein TGP von 60% erreicht. Bei Zwei Strikes werden die 100% in den typischen Teilnehmerzahlen nur bei einem Best of 3 erreicht. In diesem Fall reichen sogar schon 9 Teilnehmer.

Drei – Strikes Format

Das 3 Strike Format wird fast immer als Einzelspiel durchgeführt, da es sonst relativ lange dauert. Bei Best of 3 wird der TGP von 100% bereits bei 5 Spielern erreicht. Wobei bei Einzelspielen erst die 100% erreicht werden wenn über 128 Teilnehmer dabei sind.

Herb-style Qualifikation sowie Papa Playoff-Format

Zunächst ist zu beachten das bei einem Turnier mit einer unlimitierten Qualifikationsmöglichkeit die 100% nur erreicht werden können wenn die Qualifikation mindestens 20h andauert. Da bei einer unlimitierten Qualifikation dem gespielten Begegnungen nur maximal 80% zugerechnet werden dürfen.

Die häufigste Variante von Turnieren mit unlimitierten Qualifikationsversuchen erreichen einen TGP von 50-90%.

Die meisten HERB Veranstaltungen verwenden 4 bis 9 Flipperscores sowie ein best of 3 und PAPA's Ausscheidungsspielformat mit mindestens 12h Qualifikation. Daraus resultieren 10-18 spiele die wiederum einen TGP von 40-72% ergeben. Wenn dann noch die 12 bis 20h Qualifikation berücksichtigt werden ergibt sich daraus ein gesamt TGP von ~52-92%.

Da bei den meisten Veranstaltungen nach diesem Format die Qualifikation irgendwie im Zeitplan untergebracht werden muss, ist es oft unvorteilhaft die Anzahl an Qualifikationsgeräten zu erhöhen um den TGP zu erhöhen. Die Turnierveranstalter haben dann primär zwei Möglichkeiten um den Wert zu verbessern: Den Qualifikationsmodus anpassen um mehr Spiele in der gleichen Zeit unter zu bringen oder mehr Qualifikationsspiele anstatt der Ausscheidungsspiele zu veranstalten.

Mehrere Qualifikationsspiele zu werten ist einfach: hierfür müssen z.B. nur jeweils die besten 2 Ergebnisse pro Gerät oder z.B. die besten 10 Ergebnisse bei allen Geräten gewertet werden. [Bot Matthews schlägt vor die Anzahl der besten Ergebnisse pro Maschine auf 2 oder 3 zu begrenzen; Es wäre nicht empfehlenswert z.B. die Top 10 Ergebnisse von nur einem Gerät zu verwenden!]Für die Veranstalter die eine Software verwenden, müsste diese hier evtl. angepasst werden, was aber machbar sein sollte.



Leitfaden zur Turnierwertberechnung gemäß WPPR 5.0



Schauen wir uns die andere Option der Ausscheidungsspiele hinsichtlich der Verfügbaren Zeit an. Bei Ausscheidungsspielen nach dem PAPA's-Format dauert das Erreichen eines hohen TGP deutlich länger als bei einem Einzelspiel. Es ist einfache Mathematik, da im PAPA's Format z.B. 4 Spieler in einer Gruppe sind und jedes Spiel aber nur 4% für den TGP Wert ist. Dieses Spiel dauert 4xN Minuten. Im Einzelspiel dauert es nur 2xN Minuten um den gleichen TGP zu erreichen. So kann der TGP in etwa verdoppelt werden, wenn anstatt dem PAPA's Format ein Single oder Double Elimination gespielt wird.

Herb-style Qualifikation mit Einzel Ausscheidungsspielen

Solange die Ausscheidungsspiele gemäß Double Elimination mit einem best of 3 durchgeführt werden, wird ein voller TGP sogar schon mit 4 Geräten und 8 Ausscheidungsteilnehmern erreicht. Bei Ausscheidungsspiel nach dem Single Elimination-Format gibt es sogar weniger Punkte als beim PAPA's Format. Wenn nach best of 3 gespielt wird, werden 3 Spiele mehr gezählt als beim PAPA's-Format. Wenn also 16 Teilnehmer in der Ausscheidungsrunde sind, können nur dann 100% erreicht werden wenn die Qualifikation mindestens 20h dauert und darin mindestens 8 relevante Spiele enthalten sind.
→ 20% für 20h Qualifikation + 32% für 8 bedeutende Spiele in der Qualifikation + 48% für 12 Ausscheidungsspiele (4 Paarungen zu jeweils 3 spielen)

Begrenzte Qualifikation und Ausscheidungsspiele

Wie beim HERB-Format, verwenden die meisten begrenzten Qualifikationen 4-9 Geräte Wertungen was alleine schon zu einem TGP von 16-36% führt. Hier werden keine Prozente für die geöffneten Stunden vergeben. Der größte Anteil des TGP kommt von den Ausscheidungsspielen. Um bei einem Single Elimination Format in Kombination mit einer begrenzten Qualifikation einen hohen TGP zu erreichen ist ein best of 3 mit vielen Runden notwendig. Für 4-6 Geräte Wertungen, werden 65+ Teilnehmer in den Ausscheidungsrunden notwendig. Daraus folgt das mindestens 130 Teilnehmer notwendig sind, da bei der Qualifikation mindestens 50% Ausscheiden müssen. Für 7-9 Geräte Wertungen sind in den Ausscheidungsrunden 33+ Teilnehmer notwendig → mindestens 66 Teilnehmer sind im Gesamtturnier notwendig um den TGP von 100% zu erreichen.

Pingolf

Um beim Pingolf-Format einen TGP von 100% zu erreichen sind 25 Löcher (Runden) notwendig. Unabhängig ob die Löcher in der Qualifikation oder in den Ausscheidungsmodus gespielt werden. Pingolf als Qualifikation gefolgt von einem anderen Ausscheidungs-Format ist solange zielführend wenn das Ausscheidungs-Format einen hohen Anteil zu TGP beiträgt.

- 18 Loch Pingolf + PAPA's Format Ausscheidungsspiel ergeben 100% wenn 3 Runden mit 3 Spielen (9 Spiele gesamt) durchgeführt werden. Bei 2 Runden sind es 96% (18 x Pingolf + 6 x PAPA's – Spiel)
- 18 Loch Pingolf und Ausscheidungsspiele nach dem Single Elimination-Format, führt ebenso zu 100% wenn 5+ Teilnehmer in best of 3 die Ausscheidung spielen.
- 9 Loch Pingolf und Ausscheidungsspiele nach dem Double Elimination-Format führt ebenso bei 5+ Teilnehmern zu 100% wenn best of 3 gespielt wird.

Haftungsausschluss

Es wurde versucht mit diesen Erläuterungen so genau wie möglich zu sein, aber am Ende entscheidet das IFPA Personal wie viel WPPR Punkte ein Turnier wert ist. Wenn sie irgendwelche Fragen zu den Turnierbewertung ihres Turniers haben, sollten sie die IPFA kontaktieren, bevor sie das finale Reglement ihres Turniers veröffentlichen. Hoffentlich hat Ihnen die Zusammenfassung etwas geholfen.