SM-karsintasysteemi, ehdotus

Merkintä 22;24 tarkoittaa, että McMahon kärkiryhmässä on 22 pelaajaa ja seuraavassa 24.

Ehdotus lyhyesti

* 5 kierrosta McMahonia
* jatkopaikasta voi joutua pelaamaan kuudennen pelin
* 3 pelaajaa jatkoon
* Kärkiryhmät alussa korkeintaan: 24;16, 22;24, 20;36 tai 16;64
* Kärkiryhmät 5 kierroksen jälkeen: 1;4, 0;5 tai 0;6

Ehdotuksen takana olevat periaatteet:

* Kuka tahansa suomalainen liiton jäsen saa osallistua.
* Turnaus pelataan yhden viikonlopun aikana.
* Systeemi on modifioitu McMahon.
* Miettimisaika on n. 1 tunti ja byoyomi tms.
* Kärkiryhmästä jatkoon pääsee, jos voittaa kaikki paitsi yhden pelin.
* Toiseksi ylimmästä ryhmästä päässee jatkoon, jos voittaa kaikki pelinsä.
* Jos viiden kierroksen jälkeen kaikkia jatkopaikkoja ei ole ratkaistu McMahon-pisteiden määrän perusteella, voidaan peluuttaa lisäpelit näiden paikkojen ratkaisemiseksi.
* 4 dan ja vahvemmat pääsevät kärkiryhmään. Jos kärkiryhmä jää pieneksi, voidaan sitä täydentää 3 danin pelaajilla.

Paritus:

* ylin ryhmä: liukuparitus
* toinen ryhmä: taittoparitus
* alemmat ryhmät: liukuparitus
* viidellä ensimmäisellä kierroksella ei samaa vastustajaa uudelleen
* jos kärkiryhmät ovat neljän kierroksen jälkeen 1;4, ensimmäinen paritetaan kaksi ryhmää alaspäin, ja toinen ryhmä keskenään
* kuudennella kierroksella ensisijaisesti taittoparitus, minimoidaan uudelleen kohtaamiset

Yksityiskohtia

* sisääntulojärjestys: edellisen vuoden SM-sarjassa pelanneet järjestyksessä, pelaajat, luokituksen ja sen sisällä EGF-ratingin mukaan, tasasijat arvalla.
* päätettävä tasatilanteen ratkaisu: SOS vai nykyisen SM:n tiebreakeri?

Perustelut

Alla on kolme versiota karsintasysteemistä. Kaikissa on käytössä modifioitu McMahon systeemi

A.

* 5 kierrosta, kenellekään ei enempää
* 3 pelaajaa jatkoon
* Kärkiryhmät alussa korkeintaan:
* 16;0, 15;3, 14;8, 13;11, 12;20, 11;23, 10;28 tai 9;31
* Kärkiryhmät 4 kierroksen jälkeen
* 1;4, 1;3 tai 0;5
* 4:n kierroksen jälkeen voidaan kärkipelaaja tai kaksi päästää jatkoon.

B. (ehdotus ylllä)

* 5 kierrosta, kenellekään ei vähempää
* 3 pelaajaa jatkoon
* Kärkiryhmät alussa korkeintaan:
* 24;16, 22;24, 20;36 tai 16;64
* Kärkiryhmät 5 kierroksen jälkeen
* 1;4, 0;5 tai 0;6
* 6:nnella kierroksella pelaa kakkosryhmästä niin monta pelaajaa,

että jatkoon pääsee kolme. Muut eivät pelaa.

C.

* 5 kierrosta, kenellekään ei vähempää
* 4 pelaajaa jatkoon
* Kärkiryhmät alussa korkeintaan:
* 36;0, 32;32, 30;40, 28;52, 26;60, 24;80
* Kärkiryhmät 5 kierroksen jälkeen
* 2;4, 1;6, 0;7
* 6:nnella kierroksella pelaa kakkosryhmästä niin monta pelaajaa,

että jatkoon pääsee neljä. Muut eivät pelaa.

Mikä versio systeemistä otetaan käyttöön?

Otetaan lähtökohdaksi se, että 4 dan ja vahvemmat pääsevät aina kärkiryhmään.

Kärkijakaumat viime vuosina, sisältää sarjassa pelaavat

2011

* 4+dan: 10
* 3 dan: 7
* 2 dan: 10

2012

* 4+dan: 13
* 3 dan: 5
* 2 dan: 1(2)

Vuonna 2012 pelasi siis karsinnan puolella 10 tasoltaan 4+ dan pelaajaa. Vuonna 2014 onnistuisi hyvällä tuurilla A-versio, jos kärki on 14;8, 13;11 tai 12;20. Vaarana, on kuitenkin, että turnaukseen tulee liuta 3 daneja eli vahvoja pelaajia on liikaa. Pitäisin parempana, että tehdään päätös käyttää suoraan B-versiota. Jos SM-karsinnan suosio pysyvästi hiipuu voidaan siirtyä A-versioon systeemistä. Toisaalta, jos kärkipelaajien määrä lisääntyy, voidaan siirtyä käyttämään C-versiota. Päätökset version vaihdosta tulee tehdä viimeistään ennen edellisen vuoden SM-sarjaa. C-versiossa SM-sarjaan pääsee karsinnasta neljä pelaajaa. Tästä seuraa yhden perintöpaikan vähentäminen SM-sarjasta ellei erikseen päätetä kasvattaa sarjaa.

Ongelmatilanteita (B-versio)

Jos kärkipelaajien määrä on ennakoitu pahasti pieleen voi tulla ongelmia. Jos pelaajia on liikaa täytyy kärkiryhmien kriteereitä tiukentaa. Sueraavana vuonna voi sitten käyttää C-versiota systeemistä. Jos kärkipelaajia on liian vähän, tuomari tai ennalta valittu riittävän riippumaton taho voi päättää, että sovelletaan A-versiota systeemistä. Jos pelaajien määrä alittaa 12 tai ylittää 100 systeemi ei toimi.