

Verbandsturniere 2026
Swiss Ultimate Association



Turniermodus
Open/Women

Open (18 Teams)

Vorrunde

10 Teams Region Nord	8 Teams Region West
Freespeed (1)	Flying Angels Bern (2)
Solebang (4)	Ratrac (3)
ZU PlatZHirsch (5)	Løsanson (7)
Crazy Dogs (6)	FABrique (8)
Freespeed Beardos (9)	Wizdom (11)
Flying Colors (10)	FAB Open 2 (12)
Free2speed (14)	Scorillaz (13)
ZU Headless (15)	Løsanson 2
Falcons Limattal 1	
SkyHawks	

Die Zahlen in Klammern beziehen sich auf die Rangierung der Schweizermeisterschaften 2025

- Es werden vier Runden Swiss-Draw gespielt.
- Nach jeweils zwei Runden wird eine neue Rangliste aufgrund aller bisher gespielten Spiele gespielt. Dazu wird eine angepasste Version des EUCS Ranking Algorithmus (siehe Appendix oder <https://ranking.ultimatefederation.eu/>) verwendet. Für die erste Runde wird das Seeding aufgrund der Rangliste von 2025 verwendet.
 - Für jedes Spiel erhält ein Team Punkte. Das Ranking wird aufgrund der durchschnittlichen Punkte eines Teams erstellt. Bei Gleichstand wird das initiale Seeding als Tie-Breaker verwendet.
 - Anders als bei der EUCS werden alle Spiele gleich gewichtet (Game Weight = 1).
 - Die Blowout-Regel wird angepasst, so dass sie auch angewendet wird, wenn das gewinnende Team nur drei weitere Spiele hat, deren Resultat nicht ignoriert wird.
- Das 1. platzierte Team spielt jeweils gegen das höchstplatzierte Team, gegen welches das Team noch nicht gespielt hat. Analog werden die verbleibenden Teams auf die Spiele zugeordnet.
- Falls die am Schluss verbleibenden Teams bereits gegeneinander gespielt haben, passt die TK die Spiele so an, dass eine möglichst gleichmässige Spielverteilung stattfindet, ohne dass zwei Teams zweimal gegeneinander spielen.
- Ein aufgeteiltes Team spielt nicht gegeneinander – es hat sich kein Team für die Regionals aufgesplittet.
- Nach den vier Runden Swiss-Draw wird eine Rangliste erstellt (N1-10; W 1-8)

Crossover in der Finalrunde

- 18 Teams
- Die Crossovers werden wie folgt ausgetragen:

N1 gegen W1 (CO1)
N2 gegen W2 (CO2)
N3 gegen W3 (CO3)
N4 gegen W4 (CO4)
N5 gegen W5 (CO5)
N6 gegen W6 (CO6)
N7 gegen W7 (CO7)
N8 gegen W8 (CO8)
N9 gegen N10 (CO9)

- Es wird mittels Algorithmus eine Rangliste erstellt (R1-R18).
- R1-R8 spielt in den Quarters der Finalrunde
- R9-R10 spielt in der Relegationsrunde
- R11-R18 spielt in den Quarters der NLB

Quarters der Finalrunde

- 8 Teams
- Die Viertelfinale werden wie folgt ausgetragen:

R1 gegen R8 (Q1)
R2 gegen R7 (Q2)
R3 gegen R6 (Q3)
R4 gegen R5 (Q4)

- Die Gewinnerteams spielen in der Finalrunde (Ränge 1-4)
- Die Verliererteams von Q1 und Q2 spielen in der Relegationsrunde
- Die Verliererteams von Q3 und Q4 spielen in der Rangierungsrunde (Ränge 5-8).

Finalrunde (Ränge 1 bis 4)

- 4 Teams
- Es wird ein Turnier in zwei Phasen gespielt: Halbfinale und Finale.
- Die Halbfinale werden wie folgt ausgetragen:

Gewinnerteam von Q1 gegen Gewinnerteam von Q4 (S1)
Gewinnerteam von Q2 gegen Gewinnerteam von Q3 (S2)

- Die Gewinnerteams spielen im Finalspiel, die Verliererteams spielen um Rang 3.

Relegationsrunde

- 4 Teams
- Die Relegationsspiele werden wie folgt ausgetragen:

R9 gegen LQ1 (RL1)
R10 gegen LQ2 (RL2)

- Die Gewinnerteams spielen in der Rangierungsrunde der NLA (Ränge 5-8).
- Die Verliererteams spielen um Rang 9.

Rangierungsrunde (Ränge 5 bis 8)

- 4 Teams
- Es wird ein Turnier in zwei Phasen gespielt: Halbfinale und Finale.
- Die Halbfinale werden wie folgt ausgetragen:

Gewinnerteam von RL1 gegen Verliererteam von Q4 (S3)
Gewinnerteam von RL2 gegen Verliererteam von Q3 (S4)

- Die Gewinnerteams spielen um Rang 5, die Verliererteams spielen um Rang 7.

Quarters der NLB (Ränge 11 bis 18)

- 8 Teams
- Es wird ein Turnier in drei Phasen gespielt: Quarters, Halbfinale und Finale
- Die Quarters werden wie folgt ausgetragen:

R11 gegen R18 (Q5)
R12 gegen R17 (Q6)
R13 gegen R16 (Q7)
R14 gegen R15 (Q8)

- Die Halbfinale werden wie folgt ausgetragen:

Gewinnerteam von Q5 gegen Gewinnerteam von Q8 (S5)
Gewinnerteam von Q6 gegen Gewinnerteam von Q7 (S6)
Verliererteam von Q5 gegen Verliererteam von Q8 (S7)
Verliererteam von Q6 gegen Verliererteam von Q7 (S8)

Women (9 Teams)

Pool Play

- 9 Teams
- Es werden zwei Gruppe à vier oder fünf Teams gebildet.
- In jeder Gruppe wird eine Round Robin gespielt (jedes gegen jedes).

Gruppe Nord	Gruppe West
Freespeed Women (2)	FABulous (1)
Crazy Dogs Women (3)	Hot Mess Express (4)
ZU GaZhelles (5)	FHL Louves* (6)
Flying Colors (7)	FABuhaft (8)
	Wild West*

Die Zahlen in Klammern beziehen sich auf die Rangierung der Schweizermeisterschaften 2025

* Diese beiden Teams spielen nur die Regionals aufgetrennt und werden in der Finalrunde zusammengefügt. Diese zwei Teams können – wenn gewünscht – ein Freundschaftsspiel spielen, dieses wird jedoch nicht in den Algorithmus eingespeist.

Crossovers Region Nord

- Es wird ein Crossover Spiel in der Region Nord gespielt:

CON1: 1. Gruppe Nord gegen 2. Gruppe Nord
CON2: 3. Gruppe Nord gegen 4. Gruppe Nord

Crossovers der Finalrunde

- Es wird ein Crossover Spiel zwischen den jeweils ähnlich platzierten Teams der Gruppen Nord und West gespielt:

CO1: 1. Gruppe Nord <i>gegen</i> 1. Gruppe West
CO2: 2. Gruppe Nord <i>gegen</i> 2. Gruppe West
CO3: 3. Gruppe Nord <i>gegen</i> 3. Gruppe West
CO4: 4. Gruppe Nord <i>gegen</i> 4. Gruppe West

- Es wird eine Rangliste erstellt mittels des Algorithmus, welche für die EUC gebraucht wird (Rang 1 – Rang 8). Der Algorithmus wird in der Women's Division nur genutzt, um eine Rangliste zu erstellen nach dem ersten Spiel an der Finalrunde. Da nur vier respektive fünf Teams in den jeweiligen Regionen spielen, wird der Spielplan schon vorgegeben (ohne Algorithmus).

Quarters der Finalrunde

- Die Viertelfinale werden wie folgt ausgetragen:

Rang 1 <i>gegen</i> Rang 8 (Q1)
Rang 2 <i>gegen</i> Rang 7 (Q2)
Rang 3 <i>gegen</i> Rang 6 (Q3)
Rang 4 <i>gegen</i> Rang 5 (Q4)

- Die Gewinnerteams spielen in der Finalrunde (Ränge 1 bis 4) und die Verliererteams spielen in der Rangierungsrunde (Ränge 5 bis 8).

Finalrunde (Ränge 1 bis 4)

- Es wird ein Turnier in zwei Phasen gespielt: Halbfinale und Finale.
- Die Halbfinale werden wie folgt ausgetragen:

Gewinnerteam von Q1 <i>gegen</i> Gewinnerteam von Q4 (S1)
Gewinnerteam von Q2 <i>gegen</i> Gewinnerteam von Q3 (S2)

Rangierungsrunde (Ränge 5 bis 8)

- Es wird ein Turnier in zwei Phasen gespielt: Halbfinale und Finale.
- Die Halbfinale werden wie folgt ausgetragen:

Verliererteam von Q1 <i>gegen</i> Verliererteam von Q4 (S3)
Verliererteam von Q2 <i>gegen</i> Verliererteam von Q3 (S4)

Appendix: EUCS Ranking Algorithm

SHORT EXPLANATION

The Algorithm used for EUCS ranking is based on the USAU Ranking algorithm.

This explanation is based on these sources:

- [USAU Algorithm \(scroll below the initial table\)](#)
- [Frisbee-Rankings.com - Blowout Explained](#)

There are two major differences in the EUCS implementation of the USAU algorithm.

1. USAU includes a recency bias, which weighs games at the end of the season more than games at the beginning of the season. In the EUCS implementation, all games are counted the same, except for Summer Tour games which are weighed 1.25 times higher than other games.
2. USAU starts everyone with a rating of 1000, so scores are typically between 0 and 2000. In the EUCS implementation everyone starts with a score of 0, so typical scores are between -1000 and 1000. If you want an equivalent USAU rating, add 1000 to the rating here.

LONG EXPLANATION

Each game played earns the team a rating. The rating of a team is the average rating of all the games played.

HOW TO CALCULATE A RATING FOR A GAME

The rating is calculated by taking the rating of the opponent and then adding or subtracting a differential based on the score difference of the game. You add the differential if you win the game and subtract the differential if you lose the game.

$$Game_Rating = Opponent_Rating \pm Game_Rating_Diff$$

The rating difference (Game_Rating_Diff) is calculated with this formula:

$$125 + 475 \frac{\sin \left(\min \left(1, \frac{1-r}{0.5} \right) \cdot 0.4\pi \right)}{\sin (0.4\pi)}$$

$$r = \frac{losingscore}{winningscore - 1}$$

This formula has the following important properties:

1. Each additional goal is worth more when games are close than when they are not.
2. Every game decided by one point gets the same differential of 125, no matter the game total.
3. The maximum a differential can be is 600.
4. A game earns the maximum differential if and only if the winning score is more than twice the losing score.

As an example if you beat a team with a rating of 302 with a score of 15-14, you would earn a game rating for that game of $302 + 125 = 427$. If you would lose to the same team with a score of 14-15 you would earn a game rating of $302 - 125 = 177$.

GAME WEIGHT

WEIGHTING FROM SCORING

Low scoring games are considered to be less representative than full games to 15. So games where the score doesn't reach a high value (usually due to extreme weather conditions) are weighed less. The weight function is given below:

$$\min \left(1, \sqrt{\frac{W + \max(L, |(W - 1)/2|)}{19}} \right)$$

1. All games where the winning team scores at least 13 are counted fully.
2. Games that reach a minimum combined score of 19 points are counted fully
3. Other games are weighted less

OTHER WEIGHTS

The following weights are also applied to games:

1. Summer Tour game weights multiplied by a factor of 1.25
2. Single Game weights are multiplied by a factor of 0.75

Summer Tour games are weighted slightly higher because they are at the very end of the season and represent a team strength at the EUCF more closely than other games. This weighting is also there to encourage teams to play summer tour, though it is not required.

Single games are sometimes necessary for teams to get to their 10 required games. However, these games are played in very different conditions than other games. Therefore they are weighed slightly less than tournament games.

ITERATIVE CALCULATION

The calculation for the rating of a team is done iteratively. Every team starts with a rating of 0. Then every game is run and an average is computed. This gives a new rating. The ranking is then done again with the new ratings as starting values for each team. This is done over and over again until there is convergence (this can take thousands of iterations!)

BLOWOUT RULE

The maximum rating difference that can be achieved is 600 points. So what happens if you play a team that is 600 points below you? Doesn't that mean that no matter what you will reduce your rating even if you beat them 15-0?

Yes this is true, to deal with this there is a blowout rule. blowout games are not counted for either the winning or losing team if **ALL** of the following conditions are met:

1. The winning team has a rating of 600 or more points higher than the losing team.
2. The winning team wins by **more than** twice the score of the losing team + 1.
3. The winning team has at least 7 other results where results are not being ignored.

Note: If removing multiple games would bring the winning team below 5 games (for example, 5 blowout eligible wins in 8 total games), then the first games removed are the ones that hurt the winning team the most.