

Turniersysteme

Modul für Ausbildung von Schiedsrichtern (NA)



Turniersysteme für Schachturniere

Relevante Systeme

- * Rundenturnier & Doppelrundiges Turnier
- * Cup-System
- * Schweizer System

Hier nicht behandelt:

- * Vorgruppen-System
- * Berliner System
- * Schevenigen-System



Rundenturnier

Rutsch-System, Berger-System, Varna-System



Rundenturnier

- * **Fair & Repräsentativ**

Es spielt jeder gegen jeden

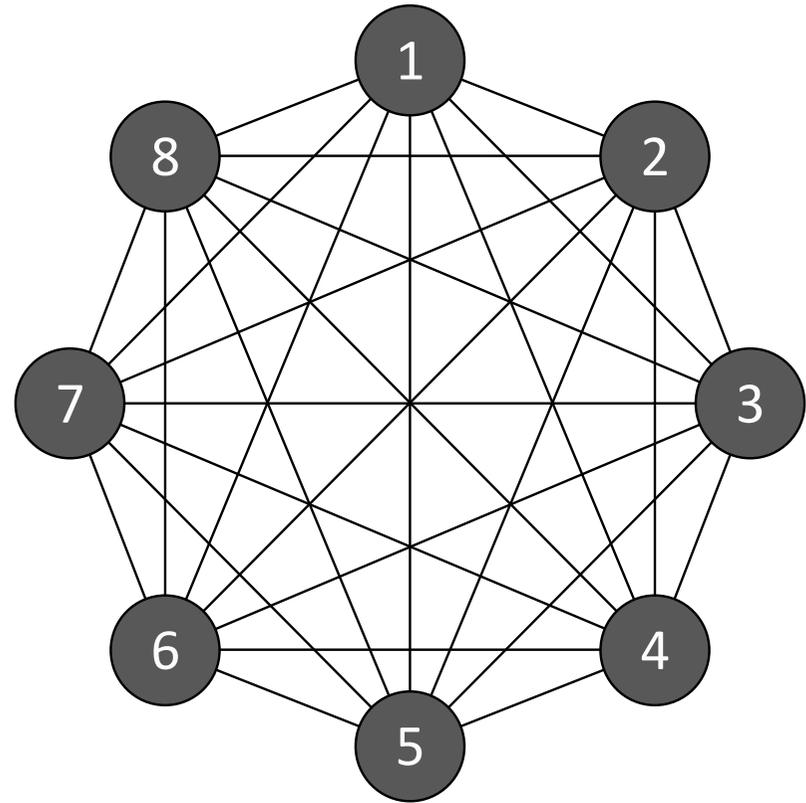
- * **Lange Turnierdauer**

Runden = Teilnehmer – 1

- * **Systematik für Auslosung**

Verteilung von Weiss/Schwarz

- * **Sehr beliebt bei Titelturnieren**



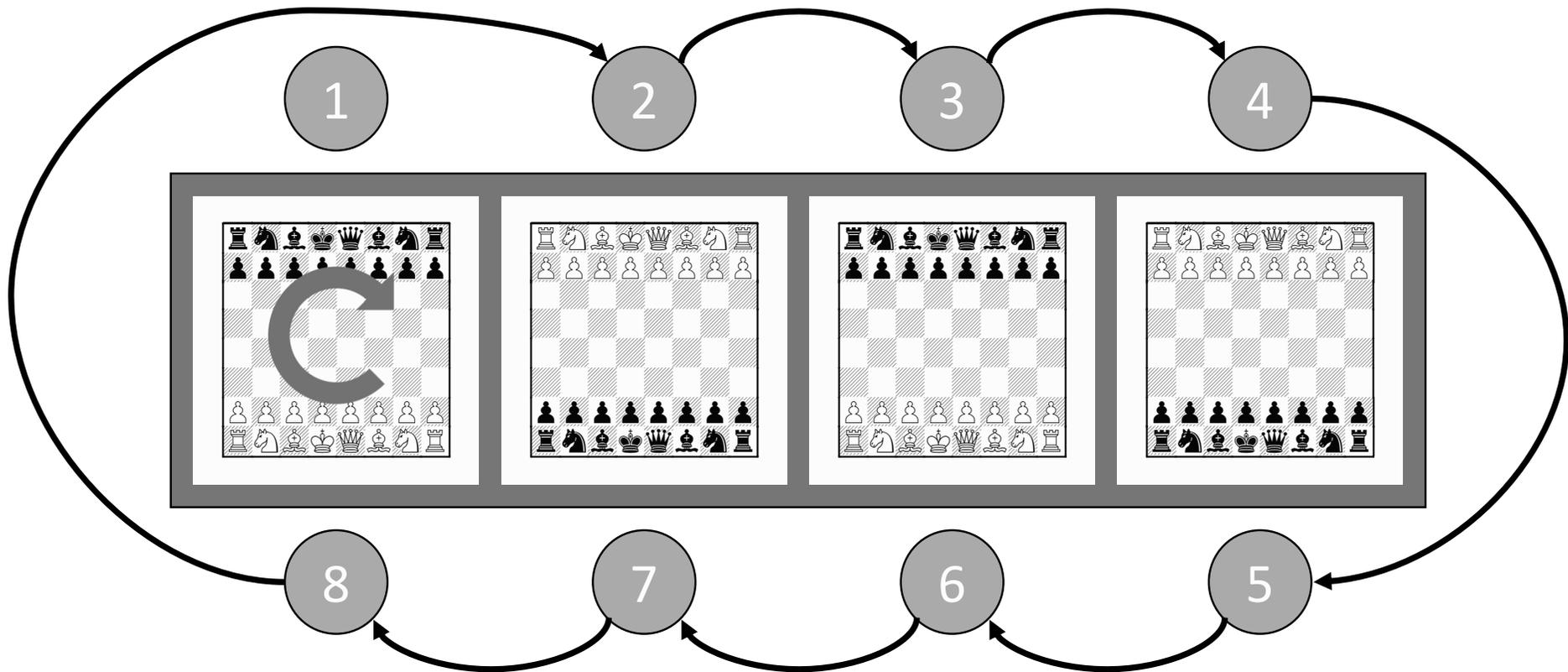
Rundenturnier – Tableau

Nr.	Name	1	2	3	4	5	6	7	8	P	FW1	FW2	Rang
1	Adam												
2	Bea												
3	Chris				0								
4	Daniela			1									
5	Egon												
6	Frieda												
7	Gernot												
8	Hanna												

Rundenturnier – Tableau

Nr.	Name	1	2	3	4	5	6	7	8	P	FW1	FW2	Rang
1	Adam		1	1	0	0	½	0	0	2.5			
2	Bea	0		1	½	0	1	0	0	2.5			
3	Chris	0	0		0	½	1	½	1	3.0			
4	Daniela	1	½	1		0	½	1	1	5.0			
5	Egon	1	1	½	1		½	1	1	6.0			
6	Frieda	½	0	0	½	½		1	1	3.5			
7	Gernot	1	1	½	0	0	0		0	2.5			
8	Hanna	1	1	0	0	0	0	1		3.0			

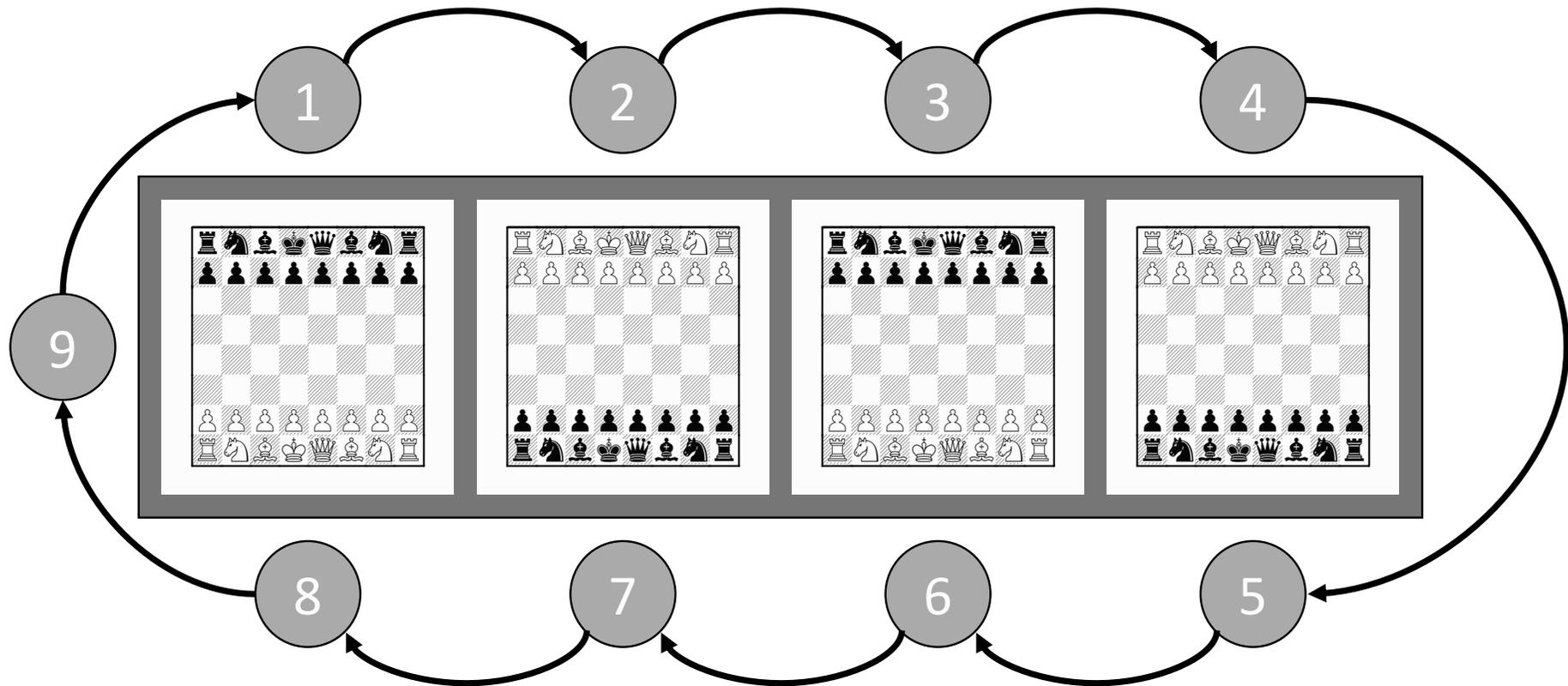
Rundenturnier – Auslosung «Rutschsystem»



Rundenturnier – Paarungstabelle

Runde	1. Brett	2. Brett	3. Brett	4. Brett
1	8 – 1	2 – 7	6 – 3	4 – 5
2	1 – 7	8 – 6	5 – 2	3 – 4
3	6 – 1	7 – 5	4 – 8	2 – 3
4	1 – 5	6 – 4	3 – 7	8 – 2
5	4 – 1	5 – 3	2 – 6	7 – 8
6	1 – 3	4 – 2	8 – 5	6 – 7
7	2 – 1	3 – 8	7 – 4	5 – 6

Rundenturnier – Auslosung «Rutschsystem»



Rundenturnier – Paarungstabelle

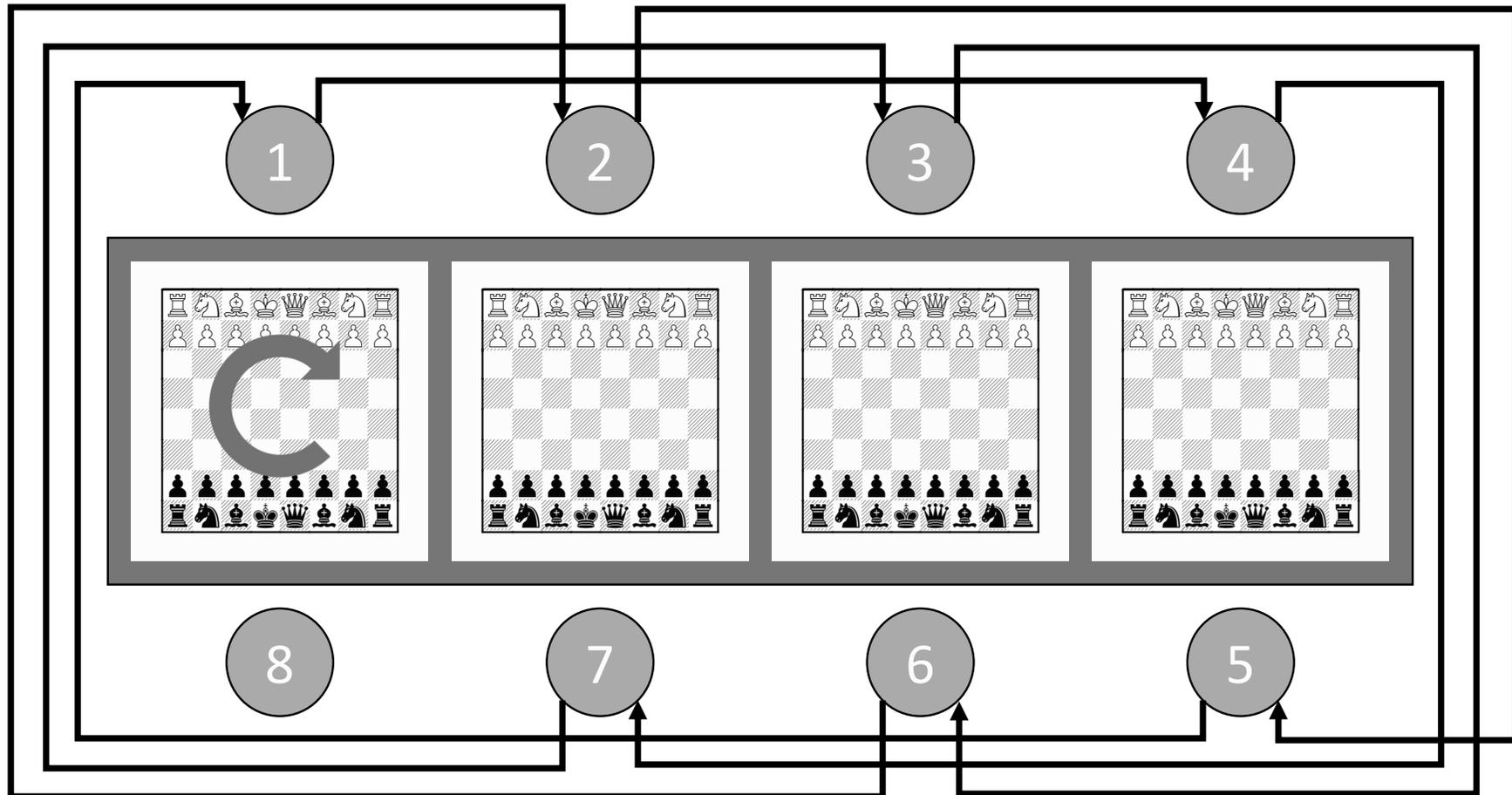
Runde	Spielfrei	1. Brett	2. Brett	3. Brett	4. Brett
1	9	8 – 1	2 – 7	6 – 3	4 – 5
2	8	7 – 9	1 – 6	5 – 2	3 – 4
3	7	6 – 8	9 – 5	4 – 1	2 – 3
4	6	5 – 7	8 – 4	3 – 9	1 – 2
5	5	4 – 6	7 – 3	2 – 8	9 – 1
6	4	3 – 5	6 – 2	1 – 7	8 – 9
7	3	2 – 4	5 – 1	9 – 6	7 – 8
8	2	1 – 3	4 – 9	8 – 5	6 – 7
9	1	9 – 2	3 – 8	7 – 4	5 – 6

Johann Nepomuk Berger (1845 – 1933)

- * Schachkomponist & Endspieltheoretiker
- * Entwickelte die faireren «Berger-Tabellen»
- * Namensgeber für Feinwertung «Sonneborn-Berger» (von Hermann Neustadtler erfunden)



Rundenturnier – Auslosung «Berger»



Rundenturnier

* Erstellung der Paarungstabelle

- ★ Manuelles System
- ★ Algorithmus
- ★ Handbuch benutzen

* Erstellung des Tableaus

- ★ Manuell basteln, manuell rechnen
- ★ Excel-Vorlage benutzen

* Die meisten Turnierprogramme haben dieses System implementiert

Rundenturnier – Paarungstabelle

Runde	Datum	1. Brett	2. Brett	3. Brett	4. Brett
1	10.01.2018	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
2	17.01.2018	8 – 5	6 – 4	7 – 3	1 – 2
3	24.01.2018	2 – 8	3 – 1	4 – 7	5 – 6
4	31.01.2018	8 – 6	7 – 5	1 – 4	2 – 3
5	07.02.2018	3 – 8	4 – 2	5 – 1	6 – 7
6	14.02.2018	8 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
7	21.02.2018	4 – 8	5 – 3	6 – 2	7 – 1

Rundenturnier – Tableau

Nr.	Name	1	2	3	4	5	6	7	8	Punkte	Siege	FW/SB	Rang
1	Adam		½	0	1	0	0	½	1	3	2	8	6.
2	Bea	½		1	0	0	½	0	0	2	1	8	7.
3	Chris	1	0		1	½	½	1	½	4½	3	15½	2.
4	Daniela	0	1	0		0	½	1	1	3½	3	9	4.
5	Egon	1	1	½	1		1	½	1	6	5	18¼	1.
6	Frieda	1	½	½	½	0		1	½	4	2	12	3.
7	Gernot	½	1	0	0	½	0		1	3	2	8½	5.
8	Hanna	0	1	½	0	0	½	0		2	1	6¼	8.

Doppelrundiges Turnier

* Adaptierte Paarungstabelle

- ★ Hinrunde mit vertauschten Schlussrunden (letzte/vorletzte)
- ★ Rückrunde mit vertauschten Farben

* Adaptiertes Tableau

- ★ Kreuztabelle mit zwei Einträgen (W/S)

Doppelrundiges Turnier – Paarungstabelle

Runde	1. Brett	2. Brett	3. Brett	4. Brett
1	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
2	8 – 5	6 – 4	7 – 3	1 – 2
3	2 – 8	3 – 1	4 – 7	5 – 6
4	8 – 6	7 – 5	1 – 4	2 – 3
5	3 – 8	4 – 2	5 – 1	6 – 7
6	8 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
7	4 – 8	5 – 3	6 – 2	7 – 1
8	8 – 1	7 – 2	6 – 3	5 – 4
9	5 – 8	4 – 6	3 – 7	2 – 1
10	8 – 2	1 – 3	7 – 4	6 – 5
11	6 – 8	5 – 7	4 – 1	3 – 2
12	8 – 3	2 – 4	1 – 5	7 – 6
13	7 – 8	6 – 1	5 – 2	4 – 3
14	8 – 4	3 – 5	2 – 6	1 – 7

Doppelrundiges Turnier – Paarungstabelle

Runde	1. Brett	2. Brett	3. Brett	4. Brett
1	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
2	8 – 5	6 – 4	7 – 3	1 – 2
3	2 – 8	3 – 1	4 – 7	5 – 6
4	8 – 6	7 – 5	1 – 4	2 – 3
5	3 – 8	4 – 2	5 – 1	6 – 7
6	4 – 8	5 – 3	6 – 2	7 – 1
7	8 – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
8	8 – 1	7 – 2	6 – 3	5 – 4
9	5 – 8	4 – 6	3 – 7	2 – 1
10	8 – 2	1 – 3	7 – 4	6 – 5
11	6 – 8	5 – 7	4 – 1	3 – 2
12	8 – 3	2 – 4	1 – 5	7 – 6
13	7 – 8	6 – 1	5 – 2	4 – 3
14	8 – 4	3 – 5	2 – 6	1 – 7

Rundenturnier – Varma

* Fairness für Gruppen «befreundeter» Spieler

- ★ Müssen früh gegeneinander spielen, um Absprachen zu verhindern
- ★ Allfällige Absprachen können durch Turnierverlauf «bestraft» werden

* Auslosung in Gruppen

- ★ Varma-Tabellen definieren 2 bis 5 Gruppen «befreundeter» Spieler
- ★ Im Turnierleiter-Handbuch beschrieben (von 6 bis 24 Teilnehmer)
- ★ Beispiel für Turnier mit 10 Teilnehmern:
 - † A: 3, 4, 8
 - † B: 5, 7, 9
 - † C: 1, 6
 - † D: 2, 10

Rundenturnier – Varma

Runde	1. Brett	2. Brett	3. Brett	4. Brett	5. Brett
1	1 – 10	2 – 9	3 – 8 A	4 – 7	5 – 6
2	10 – 6	7 – 5 B	8 – 4 A	9 – 3	1 – 2
3	2 – 10 D	3 – 1	4 – 9	5 – 8	6 – 7
4	10 – 7	8 – 6	9 – 5 B	1 – 4	2 – 3
5	3 – 10	4 – 2	5 – 1	6 – 9	7 – 8
6	10 – 8	9 – 7 B	1 – 6 C	2 – 5	3 – 4 A
7	4 – 10	5 – 3	6 – 2	7 – 1	8 – 9
8	10 – 9	1 – 8	2 – 7	3 – 6	4 – 5
9	5 – 10	6 – 4	7 – 3	8 – 2	9 – 1

Rangliste



Rangliste erstellen

* Verschiedene Kriterien

- ★ Punkte (Summe der Einzelresultate)
- ★ Direkte Begegnung
- ★ Anzahl Siege
- ★ Prozentuales Ergebnis mit Schwarz
- ★ Sonneborn-Berger (Summe aus Resultat mal Gegnerpunktezahl)

* Turnierreglement definiert die Priorität der Wertungen

Rangliste – Direkte Begegnung

- * Funktioniert gut, wenn zwei Spieler gleiche Punktzahl haben
 - ★ Remis: nächstes Kriterium nehmen
- * Kann bei mehr als zwei Spielern zu einem Zyklus führen
 - ★ A schlug B, B schlug C, C schlug A
 - ★ Summe der erspielten Punkte gegen die Punktgleichen
 - ★ Bei Unklarheit: nächstes Kriterium nehmen

Rangliste – Übrige Kriterien

* Anzahl Siege

- ★ Es zählen nur die Siege, egal wie und mit welcher Farbe

* Resultat mit Schwarz

- ★ Üblicherweise der Prozentsatz, z.B. $3/5 = 60\%$
- ★ Variationen: Siege mit Schwarz, Spiele mit Schwarz
- ★ Annahme, dass Schwarz einen Nachteil gegenüber Weiss hat

Rangliste – Sonneborn-Berger

- * Bei Rundenturnier üblich, selten auch bei Schweizer System
- * Summe aus Resultat mal Punktzahl der Gegner
 - ★ Alles bei Sieg, Hälfte der Punkte bei Remis, nichts bei Niederlage
- * Variationen und Verfeinerungen
 - ★ Koya-System (es zählen nur Gegner mit mindestens 50% der Punkte)
 - ★ Erweitertes Koya-System
 - † Es werden auch Gegner mit weniger als 50% (45%, 40%, ...) berücksichtigt
 - † Es werden nur Gegner mit mehr als 50% (55%, 60%, ...) berücksichtigt

Rundenturnier – Rangliste – Punkte

Nr.	Name	1	2	3	4	5	6	7	8	Punkte
1	Adam	—	½	0	1	0	0	½	1	3
2	Bea	½	—	1	0	0	½	0	0	2
3	Chris	1	0	—	1	½	½	1	½	4½
4	Daniela	0	1	0	—	0	½	1	1	3½
5	Egon	1	1	½	1	—	1	½	1	6
6	Frieda	1	½	½	½	0	—	1	½	4
7	Gernot	½	1	0	0	½	0	—	1	3
8	Hanna	0	1	½	0	0	½	0	—	2

Rundenturnier – Rangliste – Siege

Nr.	Name	1	2	3	4	5	6	7	8	P	Siege
1	Adam		½	0	1	0	0	½	1	3	2
2	Bea	½		1	0	0	½	0	0	2	1
3	Chris	1	0		1	½	½	1	½	4½	3
4	Daniela	0	1	0		0	½	1	1	3½	3
5	Egon	1	1	½	1		1	½	1	6	5
6	Frieda	1	½	½	½	0		1	½	4	2
7	Gernot	½	1	0	0	½	0		1	3	2
8	Hanna	0	1	½	0	0	½	0		2	1

Rundenturnier – Rangliste – Ergebnis mit Schwarz

Nr.	Name	1	2	3	4	5	6	7	8	P	S	% Schwarz	
1	Adam		1/2	0	1	0	0	1/2	1	3	2	1/2 / 3	17%
2	Bea	1/2		1	0	0	1/2	0	0	2	4	1 / 3	33%
3	Chris	1	0		1	1/2	1/2	1	1/2	4 1/2	3	1 1/2 / 3	50%
4	Daniela	0	1	0		0	1/2	1	1	3 1/2	3	1/2 / 3	17%
5	Egon	1	1	1/2	1		1	1/2	1	6	5	3 1/2 / 4	88%
6	Frieda	1	1/2	1/2	1/2	0		1	1/2	4	2	2 / 4	50%
7	Gernot	1/2	1	0	0	1/2	0		1	3	2	2 / 4	50%
8	Hanna	0	1	1/2	0	0	1/2	0		2	4	1 1/2 / 4	38%

Rundenturnier – Rangliste – Sonneborn-Berger

Nr.	Name	1	2	3	4	5	6	7	8	P	S	%S	SB
1	Adam		½	0	1	0	0	½	1	3	2	17	8
2	Bea	½		1	0	0	½	0	0	2	1	33	8
3	Chris	1	0		1	½	½	1	½	4½	3	50	15½
4	Daniela	0	1	0		0	½	1	1	3½	3	17	9
5	Egon	1	1	½	1		1	½	1	6	5	88	18¼
6	Frieda	1	½	½	½	0		1	½	4	2	50	12
7	Gernot	½	1	0	0	½	0		1	3	2	50	8½
8	Hanna	0	1	½	0	0	½	0		2	1	38	6¼

Rundenturnier – Rangliste

Nr.	Name	1	2	3	4	5	6	7	8	P	S	%S	SB	Rang
1	Adam		½	0	1	0	0	½	1	3	2	17	8	6.
2	Bea	½		1	0	0	½	0	0	2	1	33	8	8.
3	Chris	1	0		1	½	½	1	½	4½	3	50	15½	2.
4	Daniela	0	1	0		0	½	1	1	3½	3	17	9	4.
5	Egon	1	1	½	1		1	½	1	6	5	88	18¼	1.
6	Frieda	1	½	½	½	0		1	½	4	2	50	12	3.
7	Gernot	½	1	0	0	½	0		1	3	2	50	8½	5.
8	Hanna	0	1	½	0	0	½	0		2	1	38	6¼	7.

Rundenturnier – Rangliste «Sonneborn-Berger»

Nr.	Name	1	2	3	4	5	6	7	8	P	S	%S	SB	Rang
1	Adam		½	0	1	0	0	½	1	3	2	17	8	6.
2	Bea	½		1	0	0	½	0	0	2	1	33	8	7.
3	Chris	1	0		1	½	½	1	½	4½	3	50	15½	2.
4	Daniela	0	1	0		0	½	1	1	3½	3	17	9	4.
5	Egon	1	1	½	1		1	½	1	6	5	88	18¼	1.
6	Frieda	1	½	½	½	0		1	½	4	2	50	12	3.
7	Gernot	½	1	0	0	½	0		1	3	2	50	8½	5.
8	Hanna	0	1	½	0	0	½	0		2	1	38	6¼	8.

Übungen



Rundenturnier – Übung Paarungstabelle

	1. Brett	2. Brett	3. Brett
1. Runde	1 – 6	2 – 5	3 – 4
2. Runde	6 – 4	5 – 3	1 – 2
3. Runde	2 – 6	3 – 1	4 – 5
4. Runde	6 – 5	1 – 4	2 – 3
5. Runde	3 – 6	4 – 2	5 – 1

Rundenturnier – Übung Rangliste

Nr.	Name	1	2	3	4	5	6	Punkte	Siege	SB	%S	Rang
1	Albert		1	1	½	1	½	4.0	(3)	(9.25)	(100%)	1
2	Bernhard	0		1	½	0	1	2.5	2	4.75	25%	4
3	Christine	0	0		1	1	½	2.5	2	5.50	(50%)	2
4	Daniel	½	½	0		½	1	2.5	1	(5.50)	(50%)	5
5	Egon	0	1	0	½		1	2.5	2	4.75	83%	3
6	Franz	½	0	½	0	0		1.0	(0)	(3.75)	(33%)	6

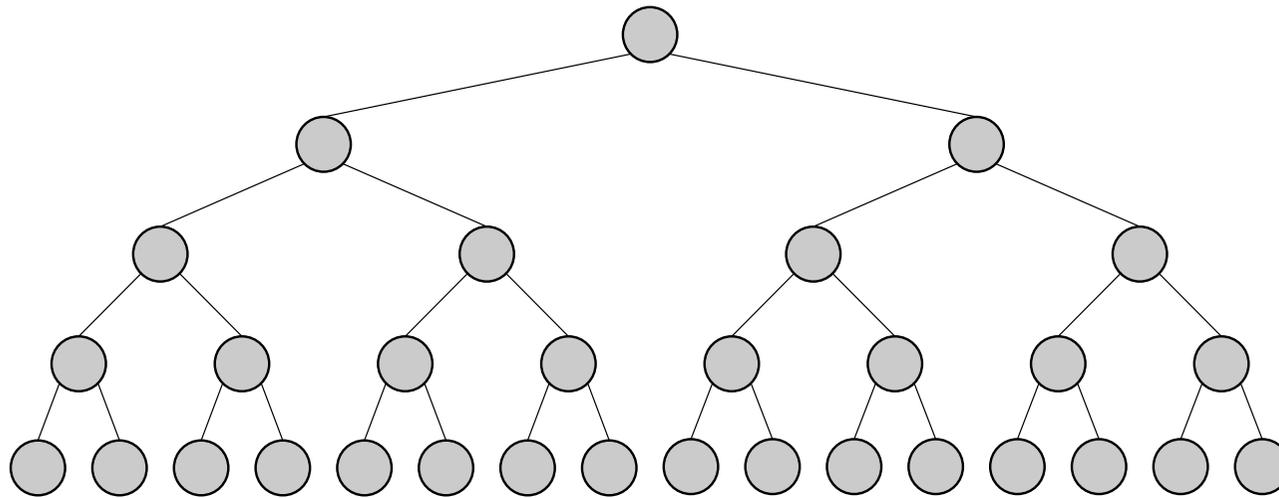
K.O.-System

a.k.a. Cup-System, Pokal-System

K.O.-System

- * Die Verlierer scheiden aus dem Turnier
 - ★ Bei Remis wird die Partie wiederholt (vertauschte Farben, reduzierte Zeit)
 - ★ Bei jeder Runde halbiert sich das Teilnehmerfeld
- * Der Sieger des Finals gewinnt das Turnier
 - ★ Die letzten Runden heissen Final, Halbfinal, Viertelfinal, ...
- * Turnier benötigt zu Beginn ein gutes Tableau
 - ★ Vorqualifizierte, Spielfreie, Vorrunden, ...
- * Übliche andere Namen: Cup-System, Pokal-System

K.O.-System



K.O.-System

* Teilnehmerzahl bestimmen

- ★ Pro Vorqualifizierten ein zusätzlicher «fiktiver» Teilnehmer
- ★ Nächsthöhere Zweierpotenz bestimmen, Differenz haben spielfrei

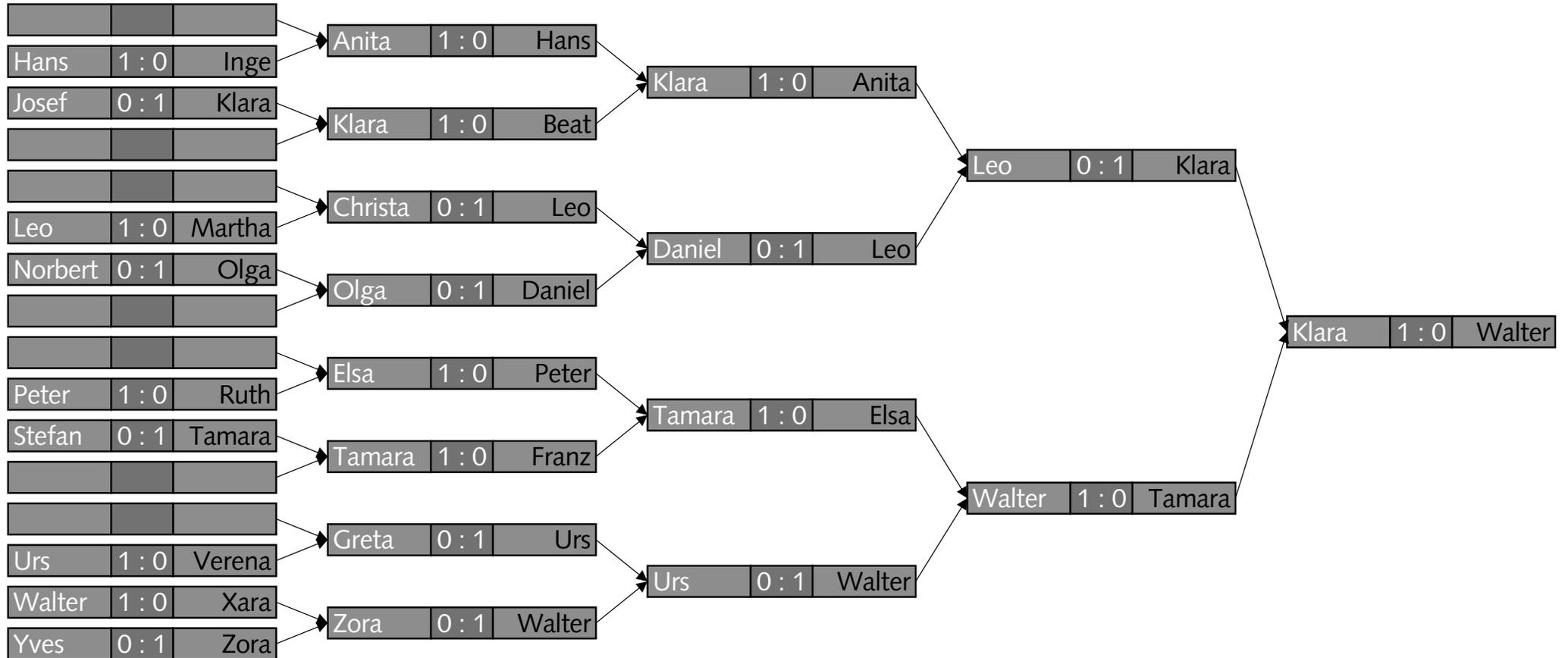
* Vorrunden durchführen wenn es nicht aufgeht

- ★ Pro Vorqualifizierten drei (sieben, 15) «fiktive» Teilnehmer
- ★ Nächsthöhere Zweierpotenz bestimmen, Differenz haben spielfrei

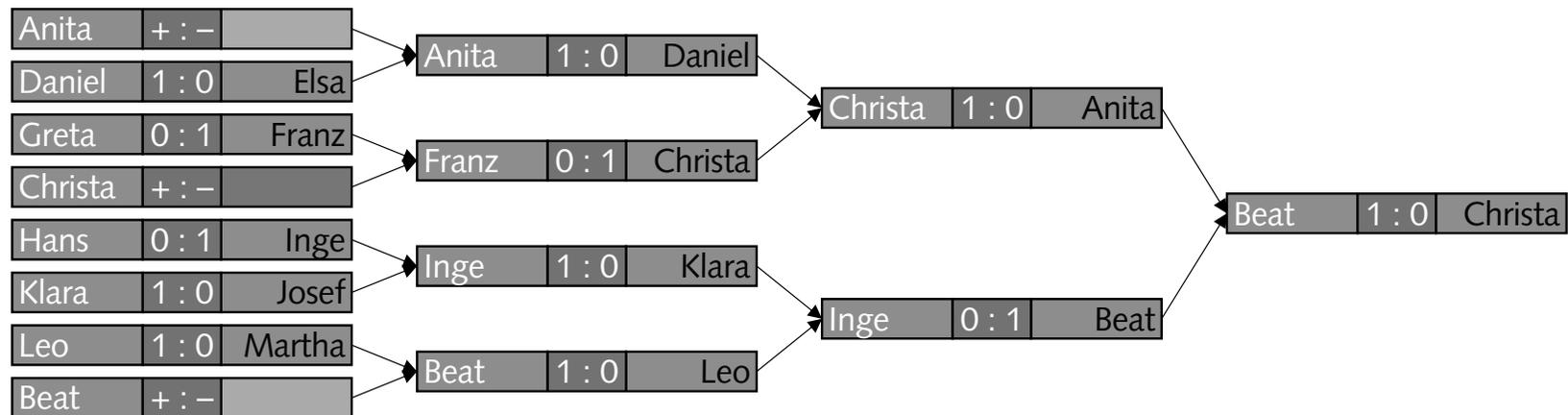
* Tableau erstellen, je nach Turniertyp

- ★ Auslosung: Nur die Paarungen der aktuellen Runde werden bestimmt
- ★ Fix: Die möglichen Gegner der Runden sind klar vorgegeben

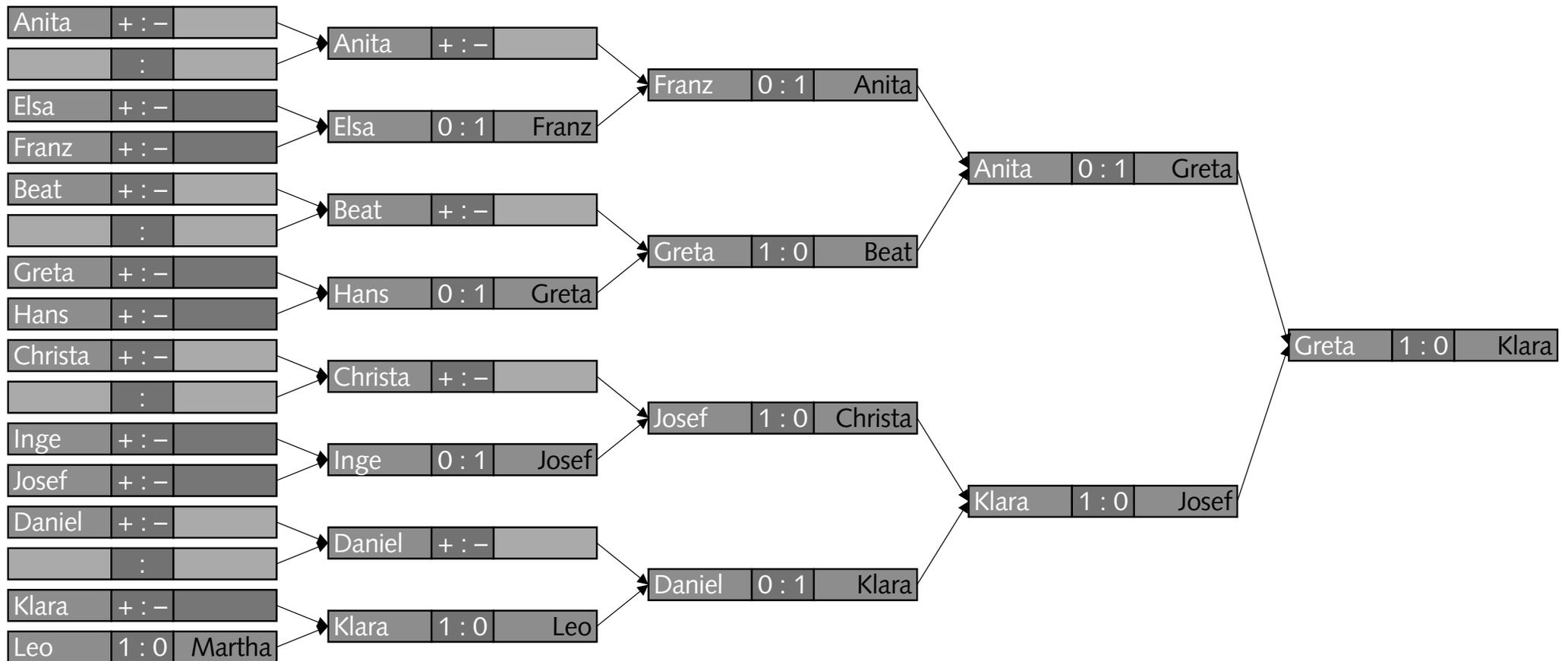
K.O.-System



K.O.-System – Visualisierung Tableau



K.O.-System – Visualisierung Tableau



Ranglisten



Übungen



K.O-System – Übung Tableau

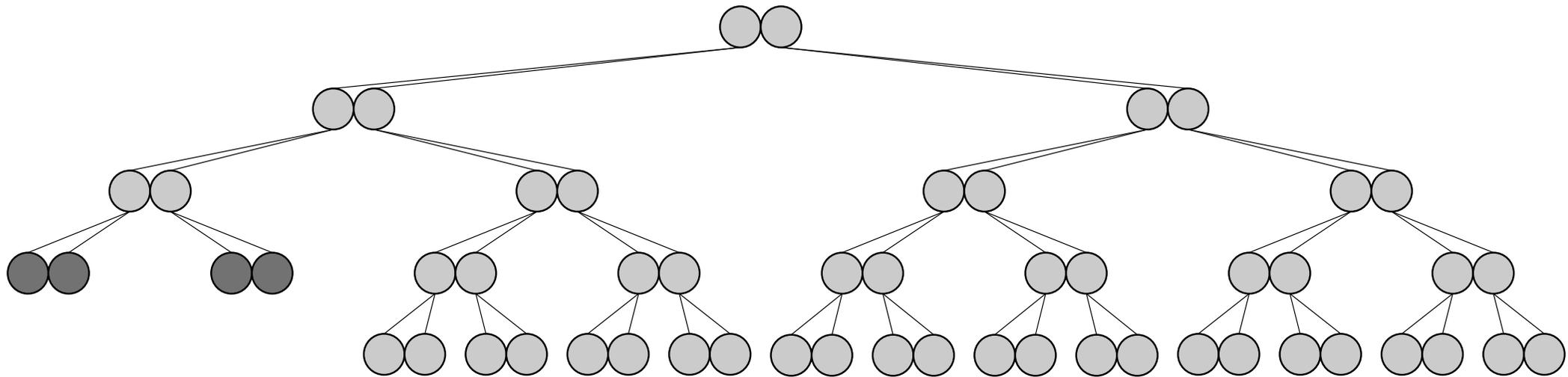
- * Effektive Teilnehmerzahl bestimmen
- * Iterativ das Tableau (d.h. Rundenzahl) «berechnen»
 - ★ Fiktive Teilnehmer für die Vorqualifizierten hinzufügen (1, 3, 7, 15, ...)
 - ★ Nächsthöhere Zweierpotenz bestimmen (2, 4, 8, 16, 32, 64, ...)
 - ★ Spielfreie Teilnehmer berechnen (Zweierpotenz – Totale Teilnehmerzahl)
 - ★ Wenn Spielfreie \geq (Teilnehmer – Vorqualifizierte), dann Vorrunde hinzufügen und iterieren
 - ★ Ansonsten: Rundenzahl = Potenz der Zweierpotenz (z.B. 3 bei 8)
- * Tableau aufzeichnen

K.O-System – Übung Tableau 1

* 28 Teilnehmer, keine Vorqualifizierten

★ 32 ist nächste Zweierpotenz (2^5), $32 - 28 = 4$ Spielfreie

★ 4 Spielfreie + 0 Fiktive + 28 Teilnehmer = 32



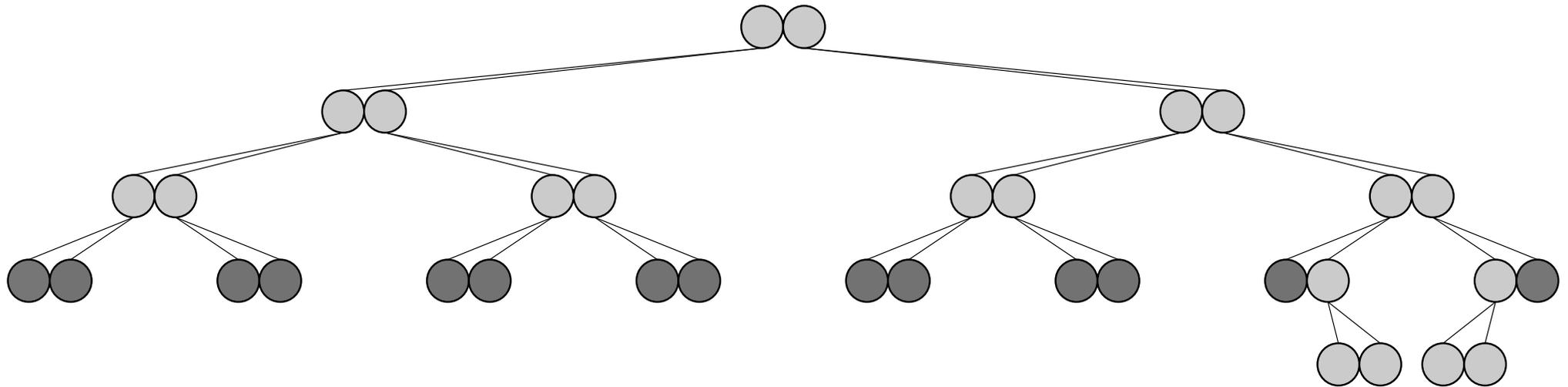
K.O-System – Übung Tableau 2

* 18 Teilnehmer, davon 2 Vorqualifizierte

★ 18 Teilnehmer + 2×1 fiktive Teilnehmer = 20 Totale Teilnehmerzahl

★ 32 ist nächste Zweierpotenz (2^5), $32 - 20 = 12$ Spielfreie

★ 12 Spielfreie + 2 Fiktive + 18 Teilnehmer = 32



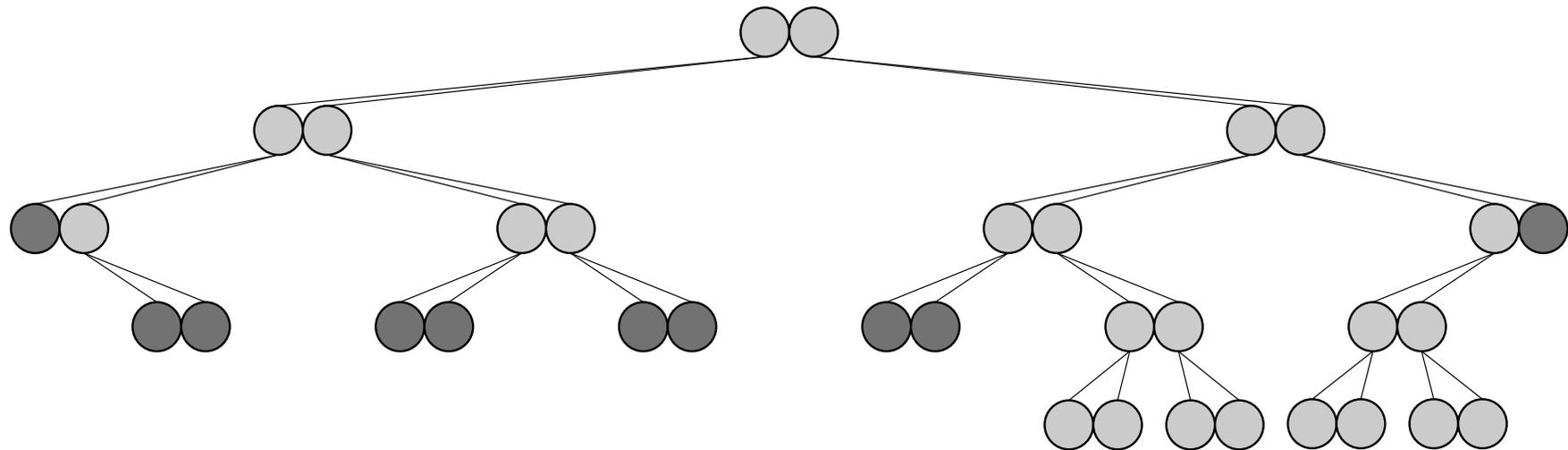
K.O-System – Übung Tableau 2 (2. Versuch)

* 18 Teilnehmer, davon 2 Vorqualifizierte

★ 18 Teilnehmer + 2×3 fiktive Teilnehmer = 24 Totale Teilnehmerzahl

★ 32 ist nächste Zweierpotenz (2^5), $32 - 24 = 8$ Spielfreie

★ 8 Spielfreie + 6 Fiktive + 18 Teilnehmer = 32



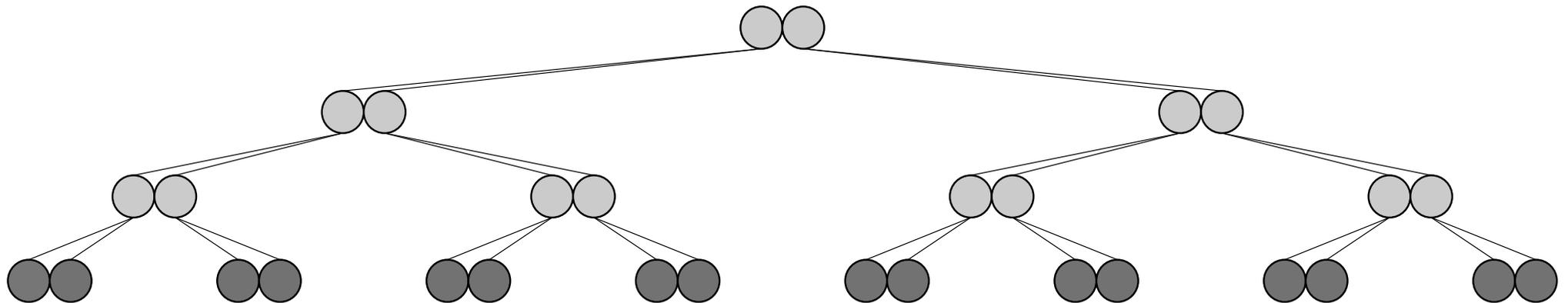
K.O-System – Übung Tableau 3

* 16 Teilnehmer, davon 1 Vorqualifizierter

★ 16 Teilnehmer + 1×1 fiktive Teilnehmer = 17 Totale Teilnehmerzahl

★ 32 ist nächste Zweierpotenz (2^5), $32 - 17 = 15$ Spielfreie

★ 15 Spielfreie + 1 Fiktive + 16 Teilnehmer = 32



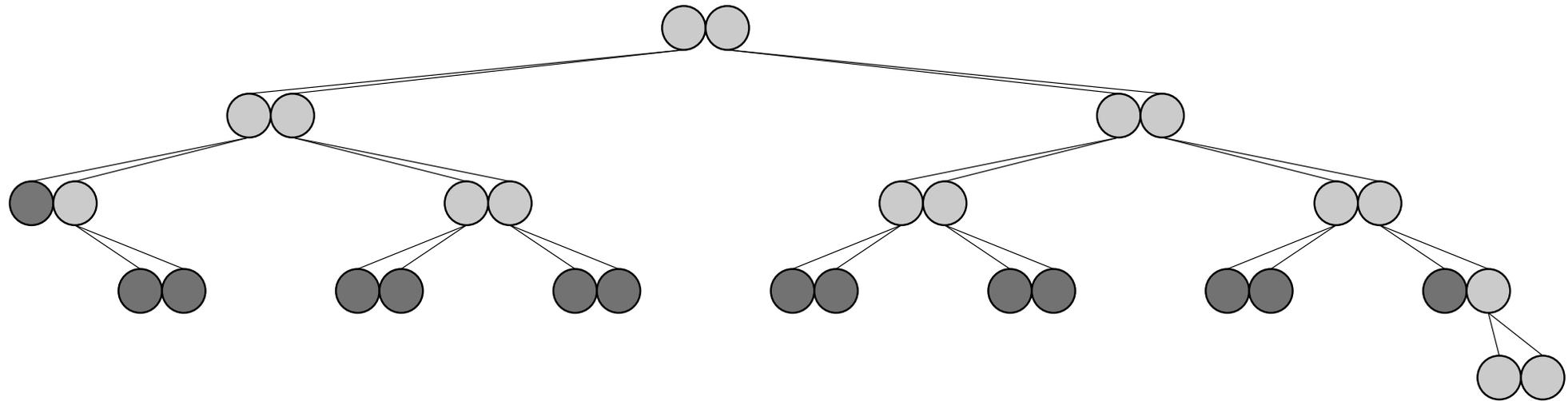
K.O-System – Übung Tableau 3 (2. Versuch)

* 16 Teilnehmer, davon 1 Vorqualifizierter

★ 16 Teilnehmer + 1×3 fiktive Teilnehmer = 19 Totale Teilnehmerzahl

★ 32 ist nächste Zweierpotenz (2^5), $32 - 19 = 13$ Spielfreie

★ 13 Spielfreie + 3 Fiktive + 16 Teilnehmer = 32



Schweizer System

a.k.a. Holländisches System

Schweizer System

- * Standard-Turniersystem für offene Turniere
- * Kreuzung aus Cup-System und Rundenturnier
 - ★ Alle Teilnehmer spielen alle Runden des Turniers
 - ★ Teilnehmer mit ähnlichem Turnierverlauf spielen gegeneinander
- * Es gibt Grenzen der Machbarkeit
 - ★ Mindestens doppelt so viele Teilnehmer wie Runden
 - ★ Höchstens 2^{Runden} Teilnehmer (eindeutiger Sieger)
- * Kann mit etwas Übung von Hand durchgeführt werden

Schweizer System – Turnierkarte

Nr.	Name						ELO
1	GM Albert Ammann						2520
Runde	Gegner	Brett	Farbe	Res.	Total	BH	Rang
1	17 Klara Krause	1	W	1	1.0	2.0	1
2	9 Martin Müller	1	S	½	1.5	3.0	9
3	13 Sonja Schneider	3	W	1	2.5	2.5	5
4	10 Fritz Fischer	3	S	½	3.0	4.0	7
5	8 Gundula Gerber	4	S	½	3.5	3.5	6
Endergebnis					3.5	15.0	6

Schweizer System – Wichtige Begriffe

Begriff	Definition
Topscorer	Spieler mit mehr als 50% der möglichen Punkte
Paket	Spieler mit der gleichen Punktzahl
Schwimmer («Floater»)	Spieler, der von einem anderen Paket kommt
Sollfarbe	Vorgesehene Farbe des Spielers
Absolute Sollfarbe	Farbe, wenn Differenz von Weiss und Schwarz > 1 ist oder zwei Mal die gleiche Farbe hintereinander hatte
Starke Sollfarbe	Farbe, wenn Differenz von Weiss und Schwarz $= 1$ ist
Schwache Sollfarbe	Farbe, wenn Differenz von Weiss und Schwarz $= 0$ ist

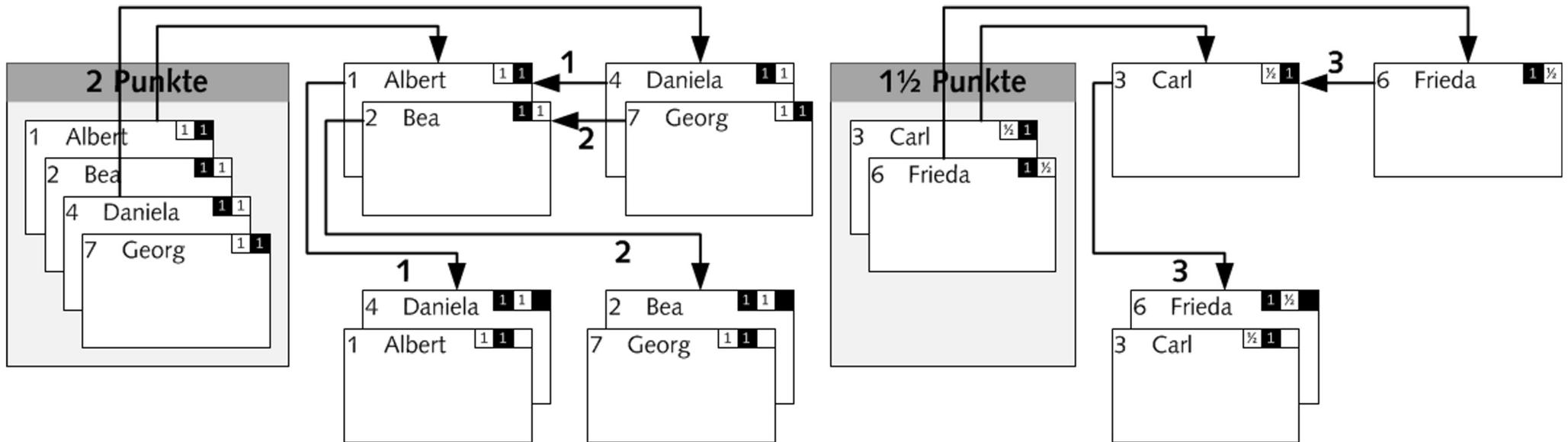
Schweizer System – Grundsätzliches Vorgehen

1. Pakete mit «Gleichpunktigen» erstellen
2. Pakete der Reihe nach von oben nach unten paaren
3. Paket nach Rang sortieren und halbieren
4. Obere Hälfte positionsgetreu gegen untere Hälfte paaren
 - ★ Beim Besten starten, Prinzip «nächster Bester»
 - ★ Zwei Spieler niemals erneut gegeneinander spielen lassen
 - ★ Farbausgleich, niemals 3× die gleiche Farbe hintereinander
5. Überzählige (und Hartnäckige) ins nächste Paket legen
6. Wenn es nicht aufgehen will: Vorgehen anpassen

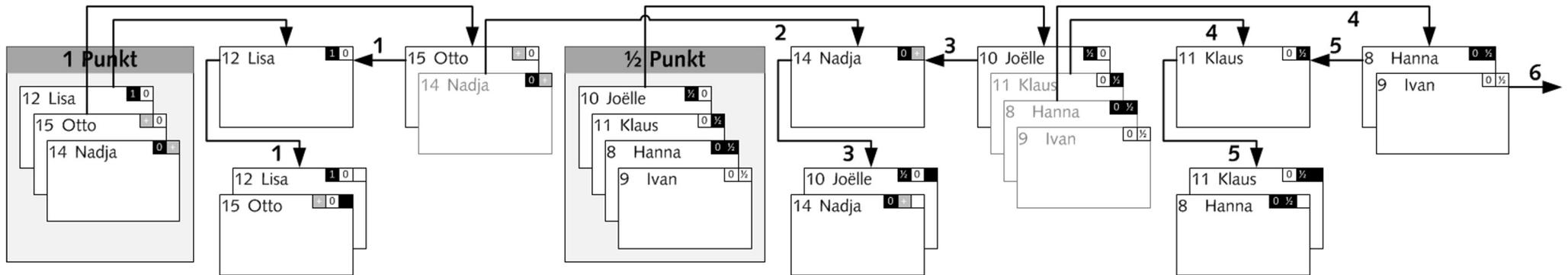
Schweizer System – Startrangliste

- * Sortierung nach Rating absteigend
 - ★ ELO oder nationales Ranking, je nach Turnierfokus
- * Bei gleichem Rating: Titel absteigend
 - ★ Sortierung gemäss ELO für Titelberechtigung (1.53 & 1.3):
GM, IM, WGM, FM, WIM, CM, WFM, WCM
- * Bei gleichem Titel: Name/Vorname alphabetisch aufsteigend

Schweizer System – Illustration homogene Pakete



Schweizer System – Illustration heterogene Pakete



Ranglisten



Rangliste erstellen

* Verschiedene Kriterien

- ★ Punkte (Summe der Einzelresultate)
- ★ Anzahl Siege, Prozentuales Ergebnis mit Schwarz
- ★ Direkte Begegnung
- ★ Buchholz (Summe der Gegnerpunktezahle)
- ★ Sonneborn-Berger (Summe aus Resultat mal Gegnerpunktezahle)
- ★ Rating der Gegner (Durchschnitt der Gegner-Elo-Zahlen)
- ★ Varianten von Buchholz, Sonneborn-Berger, Rating

* Turnierreglement definiert die Priorität der Wertungen

- ★ Üblicherweise: Punkte, Siege, Buchholz-Variante (Streichresultat)

Rangliste – Buchholz

* Summe der Punkte der Gegner

- ★ Aussage darüber, wie stark die Gegner gespielt haben
- ★ Losgelöst davon, wie stark die Gegner sein müssten

* Variationen und Verfeinerungen

- ★ Ein Streichresultat (schlechtester Gegner, «Cut 1»)
- ★ Zwei Streichresultate (beide schlechtesten Gegner, «Cut 2»)
- ★ Zwei Streichresultate (bester und schlechtester Gegner, «Median»)
- ★ Vier Streichresultate (je zwei beste und schlechteste Gegner, «Median 2»)
- ★ Fortfait und Bye werden als erste gestrichen

Rangliste – Rating der Gegner

* Durchschnitt der Elo-Zahl aller Gegner

- ★ Aussage darüber, wie stark die Gegner sind bzw. sein müssten
- ★ ARO = Average Rating of Opponents

* Variationen und Verfeinerungen

- ★ Ein Streichresultat (schwächster Gegner, «Cut 1», «AROC 1»)
- ★ Zwei Streichresultate (beide schwächsten Gegner, «Cut 2», «AROC 2»)
- ★ Fortfait und Bye werden als erste gestrichen

Rangliste – Seltener Kriterien

* Rundenfortschritt

- ★ Rekursive Summe der Punktzahl ($RF_i = RF_{i-1} + Punkte_i$)
- ★ War en-vogue um 2000 herum, ist heute in Vergessenheit geraten

* Resultat mit Schwarz

- ★ Üblicherweise der Prozentsatz, z.B. $3/5 = 60\%$
- ★ Variationen: Siege mit Schwarz, Spiele mit Schwarz
- ★ Annahme, dass Schwarz einen Nachteil gegenüber Weiss hat

Übungen

