

Schweizer System

Das «Schweizer Systems» ist das übliche Paarungssystem für Open-Turniere: Alle Teilnehmer spielen alle Runden mit, jeweils gegen jemanden mit ähnlichem Turnierverlauf. Dabei werden die Spieler schnell nach ihrer aktuellen Leistung rangiert.

Empfehlungen

- Die Teilnehmerzahl sollte mindestens doppelt so hoch sein wie die Rundenzahl.
- Die Teilnehmerzahl sollte höchstens $2^{\text{Rundenzahl}}$ betragen.

Für ein Turnier von 7 Runden sollte die Teilnehmerzahl zwischen 14 und 128 liegen. Darunter kann oft nicht regelkonform gepaart werden, darüber kann es nach Turnierende mehrere Teilnehmer geben, welche alle Partien gewonnen haben und sich als Sieger sehen.

Werkzeuge

Jeder Teilnehmer benötigt eine **Turnierkarte**, in welche für jede Runde Gegner, Brett, Farbe, Resultat, Punktetotal und Zwischenranglistenplatz eingetragen werden. Ausserdem braucht es einen grossen Arbeitstisch, damit diese Karten ausgebreitet werden können.

Das folgende Beispiel zeigt eine ausgefüllte Turnierkarte für ein Turnier von 5 Runden.

Nr.	Titel / 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	6

Definitionen und Begriffe

Als **Topscorer** wird ein Spieler bezeichnet, der mehr als 50% der möglichen Punktzahl hat¹. Diese werden in der Schlussrunde beim Paaren und bei der Farbvergabe bevorzugt. Generell werden besser klassierte Spieler bei Paarung und Farbvergabe priorisiert.

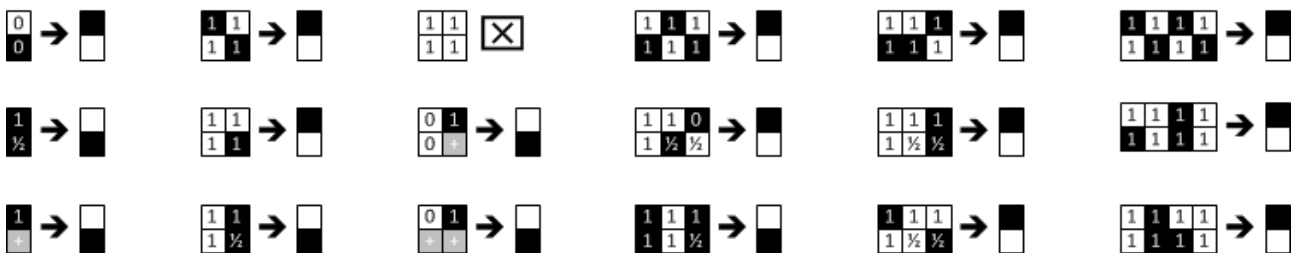
Als **Paket** werden die Turnierkarten (bzw. Teilnehmer) genannt, welche über die gleiche Punktzahl verfügen und darum zusammengefasst werden². Diese sind zu Beginn homogen und können im Verlauf des Paarungsvorgangs (wegen Schwimmern) heterogen werden.

Als **Schwimmer** (Englisch «Floater») wird ein Spieler bezeichnet, wenn er aus einem Punktepaket ins nächste transferiert wird³. Üblicherweise sind es «Downfloater» (von einem höheren Punktepaket ins tiefere), je nach Verfahren gibt es auch «Upfloater» (von einem tieferen Punktepaket ins höhere). Diese sollten vermieden werden.

Als **Sollfarbe** wird diejenige Farbe bezeichnet, die ein Spieler einer Paarung erhalten soll⁴. Diese ist davon abhängig, wie häufig er bisher die Farben erhielt, welche Farben er in den letzten beiden Runden hatte, und ob er besser als sein Gegner klassiert ist.

- Eine **absolute Sollfarbe** («Mussfarbe») besteht, wenn die Differenz aus beiden Farben 2 oder mehr beträgt, oder wenn ein Spieler zweimal hintereinander die gleiche Farbe hatte. Dann muss zwingend ausgeglichen bzw. gewechselt werden.
- Eine **starke Sollfarbe** besteht, wenn die Differenz aus beiden Farben 1 beträgt (d.h. beide Farben fast gleich häufig hatte). Dann soll, wenn möglich, ausgeglichen werden.
- Eine **schwache Sollfarbe** besteht, wenn der Spieler beide Farben gleich häufig hatte. Dann soll, wenn möglich, gegenüber der letzten Farbe gewechselt werden.
- Bei Spielern, die noch keine Partie gespielt haben (z.B. «Spielfrei» aus der ersten Runde), erhält der Gegner seine Sollfarbe.

Die folgenden Beispiele zeigen die Farbzuteilung von Paarungen (untereinander).



¹ Artikel C.04.3.A.7 der FIDE-Swiss-Regeln.

² Artikel C.04.3.A.3 der FIDE-Swiss-Regeln, auch Punkt- oder Paarungsgruppe genannt.

³ Artikel C.04.3.A.4 der FIDE-Swiss-Regeln.

⁴ Artikel C.04.3.A.6 der FIDE-Swiss-Regeln.

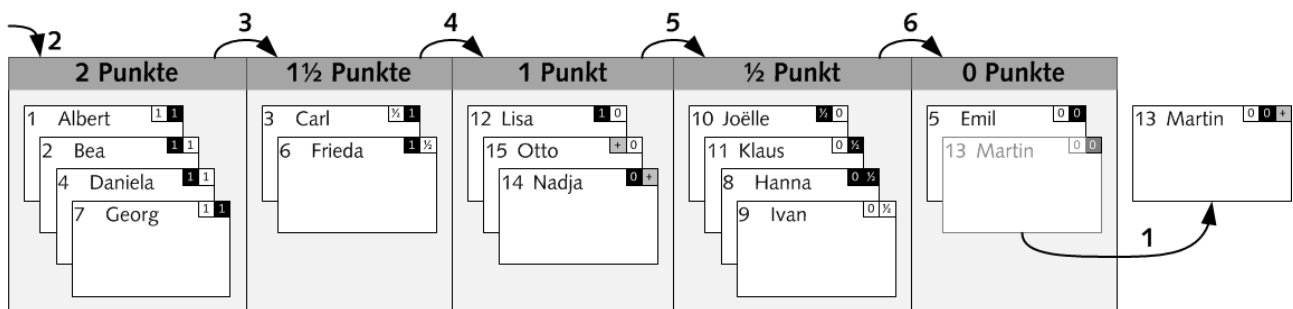
Startrangliste

Für alle Teilnehmer wird je eine Turnierkarte ausgefüllt (mit Namen, Titel und Spielstärke). Die Karten werden nach Spielstärke, Titel und Name sortiert⁵, was der Startrangliste entspricht. Dieser Ranglistenplatz wird als Startnummer in die Turnierkarte eingetragen.

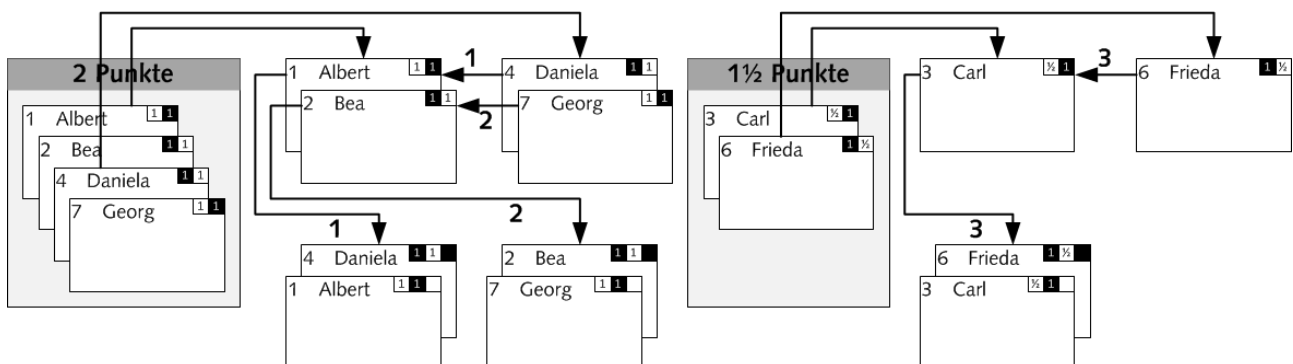
Grundsätzliches Vorgehen

Die Karten werden in «Pakete der Gleichpunktigen» zusammengefasst, und innerhalb der Pakete nach dem Rang der Vorrunde sortiert⁶.

Die Karten der Teilnehmer, welche eine Runde freinehmen wollen («Bye») werden für diese Runde aus den Paketen entfernt. Bei ungerader verbliebener Teilnehmerzahl wird ein Spieler «spielfrei», d.h. er erhält einen Punkt ohne zu spielen. Üblicherweise ist es der Letztplatzierte. Sollte er schon einmal spielfrei gewesen sein, so ist es der Zweitletzte usw.⁷ Seine Karte wird ebenfalls für diese Runde aus dem Stapel genommen.



Der Paarungsvorgang beginnt mit dem obersten Paket und man arbeitet sich paketweise nach unten. Wenn das Paaren scheitert darf der Schiedsrichter anders vorgehen (z.B. von oben bis zur Mitte, dann von unten bis zur Mitte, am Schluss das Mittelpaket, anderen Spieler für das Freilos bestimmen, usw.)⁸.



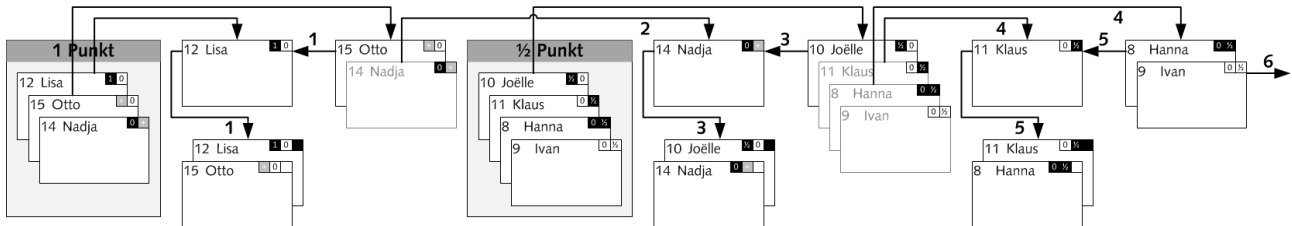
⁵ Artikel C.04.2.B.2 der FIDE-Swiss-Regeln. Titelfolge: GM, IM, WGM, FM, WIM, CM, WFM, WCM, ohne.

⁶ Artikel C.04.3.A.2 der FIDE-Swiss-Regeln, also nicht nach der Rangliste mit Feinwertungen.

⁷ Artikel C.04.1.c/d der FIDE-Swiss-Regeln. Als «spielfrei» gelten auch kampflös gewonnene Partien.

⁸ Artikel C.04.3.A.9 der FIDE-Swiss-Regeln.

Bei **homogenen** Paketen (d.h. alle Teilnehmer haben die gleiche Punktzahl) wird dieses in eine obere und untere Hälfte geteilt, wobei die untere Hälfte bei ungerader Kartenzahl einen überzähligen Spieler enthält. Nun versucht man den Ersten der oberen Hälfte mit dem Ersten der unteren Hälfte zu paaren, wenn das nicht geht mit dem zweiten der unteren Hälfte usw. Ist man unten angekommen, fährt man mit dem Letzten der oberen Hälfte fort, mit dem Zweitletzten usw. Wenn dies auch scheitert, legt man ihn als Schwimmer ins nächste Paket. Ebenfalls werden überzählige Teilnehmer als Schwimmer ins nächste Paket verschoben.



Bei **heterogenen** Paketen (d.h. Teilnehmer haben wegen Schwimmern verschiedene Punktzahlen) werden zunächst die Schwimmer gegen die «ansässigen» Teilnehmer des Pakets («Nicht-Schwimmer») gepaart, indem diese wie Hälften behandelt werden. Sobald die Schwimmer gepaart wurden wird der Rest der «ansässigen Teilnehmer» in Hälften geteilt und analog zum homologen Paket gepaart.

In den letzten beiden Paketen sind paarungstechnische Tricks gestattet, wenn nur so eine regelkonforme Paarung möglich ist. Dabei dürfen im zweitletzten Paket die Schwimmer so ausgewählt werden, dass die Rundenpaarung aufgeht⁹.

Für jede Paarung gelten die folgenden **absoluten Kriterien**:

- Die Teilnehmer haben noch nicht gegeneinander gespielt (Ausnahme: kampflos)¹⁰.
- Niemand hat drei Mal hintereinander die gleiche Farbe (Ausnahme: Schlussrunde)¹¹.
- Kein Topscorer muss eine Farbe deutlich häufiger spielen als die andere (z.B. Differenz von 2 oder mehr)¹². Bei den übrigen Teilnehmern soll dies auch vermieden werden, ausser in der Schlussrunde¹³.

⁹ Artikel C.04.3.C.4 und C.04.3.A.9 der FIDE-Swiss-Regeln.

¹⁰ Artikel C.04.1.b, C.04.2.D.6 und C.04.3.C.1 der FIDE-Swiss-Regeln.

¹¹ Artikel C.04.1.g und C.04.3.C.2 der FIDE-Swiss-Regeln.

¹² Artikel C.04.3.C.3 der FIDE-Swiss-Regeln.

¹³ Artikel C.04.1.f der FIDE-Swiss-Regeln.

Für die **Farbzuteilung** gelten die folgenden Regeln¹⁴:

- Kampfloose Partien zählen nicht für die Farbzuteilung¹⁵.
- Die Farben eines Teilnehmers sollten sich, wenn möglich, abwechseln.
- Jeder Teilnehmer soll jede Farbe etwa gleich häufig haben (max. 1 Differenz). Der besser rangierte Spieler einer Paarung erhält dabei die ihm zustehende Farbe.
- Teilnehmer mit grossem Farb-Ungleichgewicht (Differenz 2 oder mehr) erhalten zwingend die ihnen zustehende Farbe.

Generell sollte versucht werden, möglichst viele der folgenden Qualitätsmerkmale – zusätzlich zu den obigen absoluten Kriterien – einzuhalten, mit absteigender Priorität¹⁶:

- Maximiere die Zahl der Paarungen im Paket (d.h. möglichst wenig Schwimmer).
- Minimiere die Summe der absoluten Punktdifferenzen der Paarungen (d.h. möglichst viele Paarungen mit Spielern fast gleicher Punktzahl).
- Minimiere die Zahl der Schwimmer von der vorletzten in die letzte Gruppe, mit welcher noch eine Rundenpaarung regelkonform abgeschlossen werden kann.
- Minimiere die Zahl der Topscorer, welche mit der Farbe spielen müssen, welche das Farb-Ungleichgewicht noch verstärkt (d.h. als «Topscorer» nicht mit ihrer «Sollfarbe» spielen).
- Minimiere die Zahl aller Spieler, welche mit der Farbe spielen müssen, welche das Farb-Ungleichgewicht noch verstärkt (d.h. nicht mit ihrer «Sollfarbe» spielen).
- Minimiere die Zahl und die Punktedifferenz aller Spieler, welche erneut gegen einen Schwimmer spielen müssen (d.h. welche bereits früher schon «hochgepaart» wurden).
- Minimiere die Punktedifferenz aller Spieler, welche erneut gegen einen Schwimmer spielen müssen (d.h. vermeide Schwimmer, welche schon Schwimmer waren).

Beim Paaren legt man die Karten der Gegner aufeinander (Weiss oben). Nach erfolgreichem Paaren schreibt man den Gegner mit der zu spielenden Farbe auf die Karte. Für die Brettnummer werden die Paarungen nach der höheren Punktzahl des besseren Spielers, der höheren Summe beider Spieler, und danach dem besser rangierten Teilnehmer sortiert.

Nach dem Spiel werden die Resultate eingetragen und die Karten sortiert, zunächst nach Punktzahl, anschliessend nach Vorrundenranglistenplatz. Danach wird der Zwischenranglistenplatz in der Karte notiert.

¹⁴ Artikel C.04.3.A.6 der FIDE-Swiss-Regeln.

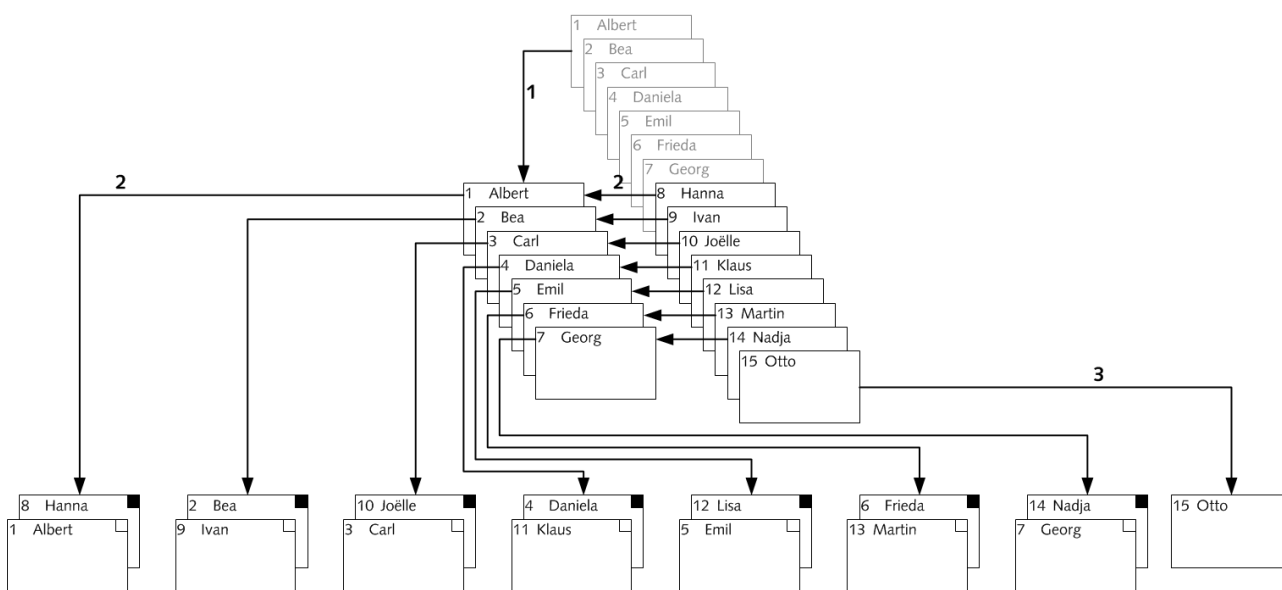
¹⁵ Artikel C.04.2.D.5 der FIDE-Swiss-Regeln.

¹⁶ Artikel C.04.3.C.5 bis C.04.3.C.19 der FIDE-Swiss-Regeln, wobei einige Punkte zusammengefasst wurden.

Erste Runde

Bei der ersten Runde gibt es nur ein Paket, dasjenige ohne Punkte. Das Paket wird halbiert und die «obere Hälfte» spielt gegen die «untere Hälfte», d.h. der erste aus dem oberen Halbpaket gegen den ersten aus dem unteren Halbpaket, der zweite gegen den zweiten, usw. Bei ungeradem Teilnehmerfeld erhält der Letzte das Freilos.

In der ersten Runde gibt es keine «Sollfarben». Das Los bestimmt die Farbe für die Startnummer 1, anschliessend wechseln sich die Farben für das obere Halbpaket ab, d.h. Startnummer 2 hat die andere, 3 wieder die gleiche, usw.¹⁷



Schlussrunde

Für die letzte Runde gelten ein paar Ausnahmen beim Paaren und bei der Farbvergabe (siehe oben). Nach der Schlussrunde wird die Rangliste nach den folgenden Kriterien erstellt¹⁸, wobei das Reglement eine andere Reihenfolge ab dem zweiten Kriterium vorschreiben kann:

- Punktzahl (Summe der Resultate).
- Direkte Begegnung (sofern dies eine eindeutige Folge erlaubt).
- Anzahl Siege
- Anzahl Partien mit Schwarz (spielfreie Partien zählen nicht).
- Durchschnitt der gegnerischen ELO-Zahlen, ohne schlechtesten Gegner («AROC»).
- Buchholz (Summe der Punktzahlen der Gegner) ohne schlechtesten Gegner («Cut 1»).
- Buchholz mit allen Gegnern.
- Sonneborn-Berger (Summe der mit dem Resultat gewichteten Punktzahlen der Gegner).

¹⁷ Artikel C.04.3.E.5 der FIDE-Swiss-Regeln.

¹⁸ Anhang 3 der FIDE-Turnierregeln (C.05).