

# Turniersysteme

Modul für Ausbildung von Schiedsrichtern (NA)



# Turniersysteme für Schachturniere

## Relevante Systeme

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

## Hier nicht behandelt:

- \* Rutschsystem
- \* Vorgruppen-System
- \* Berliner System
- \* Schevenigen-System



# *Rundenturnier*

*a.k.a. Varna-System, Berger-System*



# Rundenturnier

## \* Jeder spielt gegen jeden

- ★ Beschränkte Teilnehmerzahl (z.B. 8), optimal wäre gerade Anzahl
- ★ Lange Turnierdauer: Rundenzahl = Teilnehmerzahl – 1
- ★ Benötigt Tableau & Paarungstabelle

## \* Übliche Rangfolge:

- ★ Punktzahl
- ★ Direkte Begegnung
- ★ Feinwertung (üblich: Sonneborn-Berger und/oder Koya-System)
- ★ Prozentuales Ergebnis mit Schwarz
- ★ Anzahl Siege



# 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.



# 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

## \* 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



# Doppelrundiges Turnier

## \* Adaptierte Paarungstabelle

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

## \* Adaptiertes Tableau

- ★ Kreuztabelle mit zwei Einträgen (W/S)



# Rundenturnier – Visualisierung Paarungstabelle

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

# *K.O.-System*

*a.k.a. Cup-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

## \* Teilnehmerzahl bestimmen

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

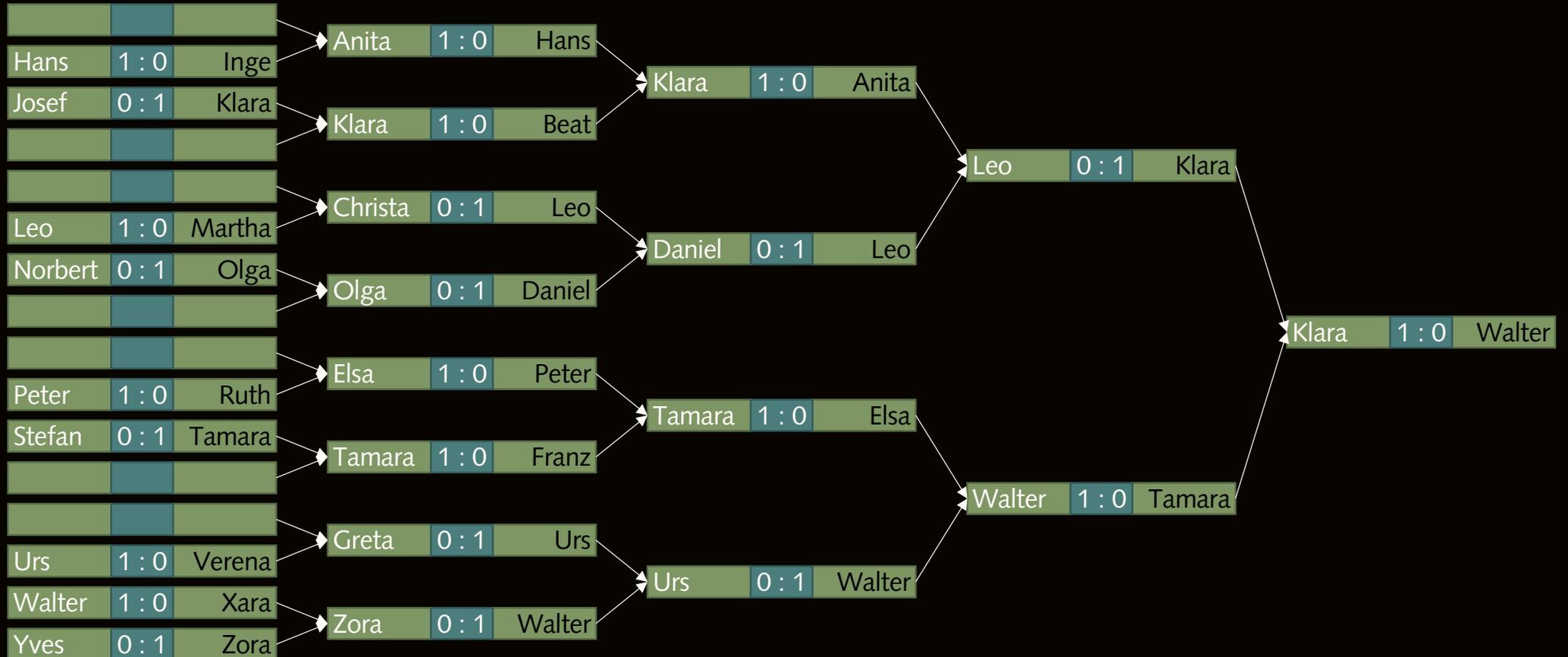
## \* Vorrunden durchführen wenn es nicht aufgeht

- ★ 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



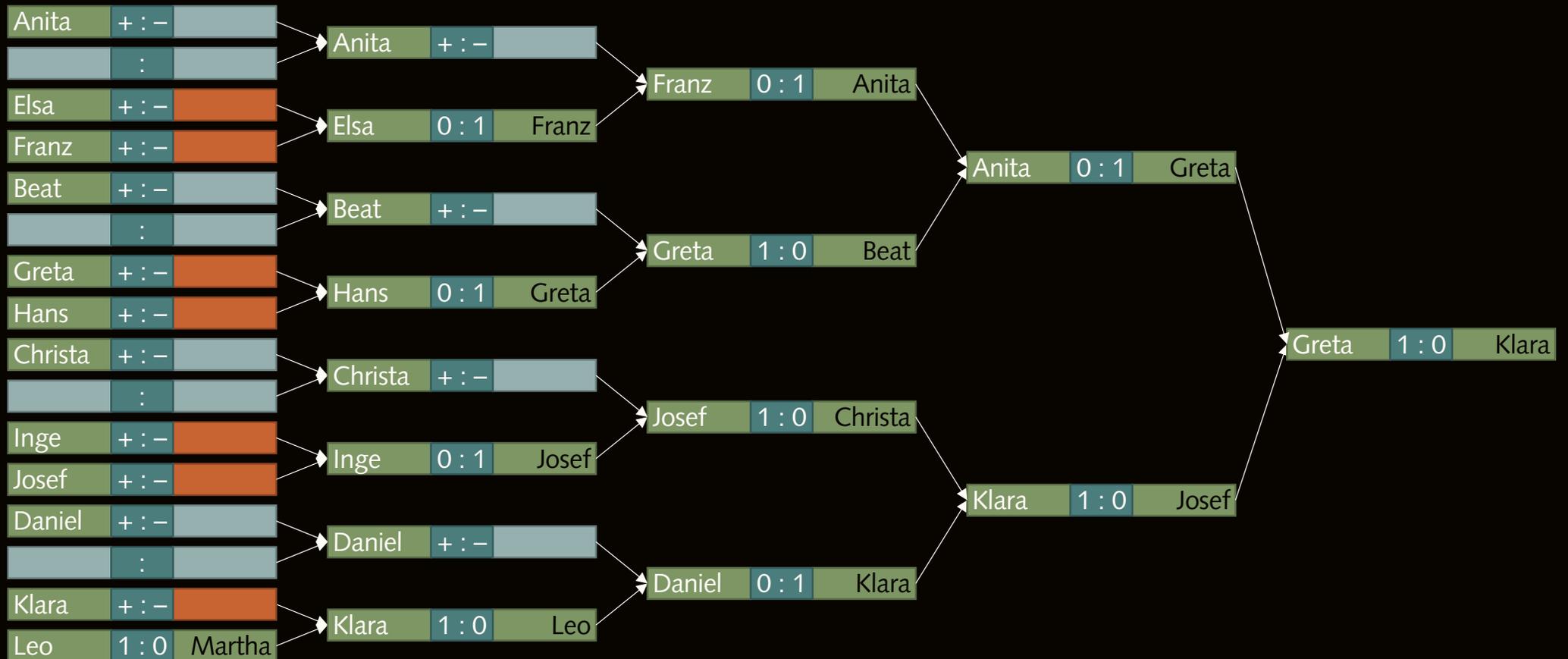
# K.O.-System – Visualisierung Tableau



# K.O.-System – Visualisierung Tableau

Anita		Anita	Beat	Christa	Daniel
Beat		Elsa	Franz	Greta	Hans
Christa		Inge	Josef	Klara	Leo
Daniel		Martha			

# K.O.-System – Visualisierung Tableau



# *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  $2^{\text{Runden}}$  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
<b>Endergebnis</b>					<b>3.5</b>	<b>15.0</b>	<b>6</b>

# 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



# *Ranglisten*



# Rangliste erstellen

## \* Verschiedene Kriterien

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

- \* Bei Rundenturnier üblich, manchmal auch bei Schweizer System
- \* Funktioniert gut, wenn 2 Spieler gleiche Punktzahl haben
  - ★ Remis: nächstes Kriterium nehmen
- \* Kann bei mehr als 2 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 – Buchholz

- \* Bei Schweizer System üblich

- \* 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»)
- ★ Forfait und Bye werden als erste gestrichen



# 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%)
  - ★ 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

# Rangliste – Rating der Gegner

- \* Bei Schweizer System üblich
- \* 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»)
  - ★ Forfait 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*



# 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