

Schweizer Turniersystem

Das Schweizer Turniersystem hat seinen Ursprung im Schachsport und erfreut sich (auch dank unserer Software) auch in anderen Sportarten wachsender Beliebtheit. Es stellt eine Mischung aus einem [Gruppensystem](#) (Jeder gegen Jeden) und dem [KO System](#) dar. Es stellt sicher, dass

- alle [Meldungen](#) die gleiche Anzahl von Spielen austragen
- Meldungen unterschiedlicher Spielstärke an einem Turnier teilnehmen können (Damen und Herren, Jugendliche und Schüler mit Senioren, spielstärkere und spielschwächere Spieler)
- die meisten Spiele, vor allem gegen Mitte und Ende des Turniers, zwischen Meldungen annähernd gleicher Spielstärke ausgetragen werden
- auch die Spiele zwischen Spielern unterschiedlicher Stärke Bedeutung haben, da nicht nur Sieg oder Niederlage, sondern auch das Punktergebnis eine wichtige Rolle spielt
- man gegen viele verschiedene Spieler, aber nie zweimal gegen dieselben spielt
- nicht alle Meldungen gegen alle anderen spielen müssen.

Gruppeneinteilungen

Die [Meldungen](#) werden in der Regel nicht in Gruppen eingeteilt. Spieler aller Spielstärken können eine Gruppe bilden, d.h. im Sinne des SPORT Programmes in einer [Disziplin](#) an den Start gehen.

Durch den Auslosungsmodus wird erreicht, dass ab circa der dritten Runde annähernd gleichstarke Gegner aufeinandertreffen. Es ist lediglich zu gewährleisten, dass eine ausreichende Anzahl von Runden gespielt wird. Die Mindestanzahl ist die Anzahl der Runden, die auch im einfachen KO-System zu spielen wären. In der Praxis haben sich 1-2 Runden mehr als im einfachen KO System bewährt

Spieleranzahl	Minimale Rundenanzahl	Empfohlene Rundenanzahl
9 - 16	4	6
17 - 32	5	7
33 - 64	6	8
etc.		

Beachten Sie bitte, dass im Schweizer System die Anzahl der zu spielenden Runden deutlich unter der Anzahl der Mitspieler liegen sollte. In bestimmten Auslosungskonstellationen kann prinzipiell nicht gewährleistet werden, dass vollständige Rundenauslosungen zusammengestellt werden können. Dies kann besonders bei kleinen Teilnehmerfeldern auftreten, wenn zum Beispiel mit 6 Meldungen 4 oder 5 Runden gespielt werden sollen. In solch einem Fall ist die Durchführung des Turniers im [Gruppensystem](#) zu empfehlen.

Ranglistenmodus

Bei der Festlegung der [Disziplin](#) kann ausgewählt werden, nach welchen Kriterien die Rangliste erstellt werden soll:

- Standard (nur Spielpunkte):
Für jedes gewonnene Spiel wird ein Wertungspunkt vergeben. Bei gleicher Anzahl an Wertungspunkten entscheidet die Differenz bzw. Anzahl der Spielpunkte.
- Buchholzzahl (BHZ)
Die Buchholzzahl oder indirekte Punktzahl einer Meldung ist die Summe der Punkte aller bisherigen Gegner, d.h. sie ist ein Maß für die Spielstärke der Gegner. Haben mehrere Meldungen die gleiche Anzahl an Spielen gewonnen, so ist diejenige in der Tabelle vorne, die bisher die stärksten Gegner hatte. Eine Meldung, die in einer Runde ein Freilos hatte, erhält für diese Runde die Punktzahl des Tabellenletzten.
- Fein-Buchholzzahl (FBHZ)
Die Fein-Buchholzzahl ist die Summe der Buchholzzahlen aller bisherigen Gegner und ist eine Verfeinerung der Buchholzwertung.
- Schochzahl (Schoch)
Die Schochzahl ist die Summe der Punkte aller bisherigen Gegner, gegen die ein Spieler gewonnen hat. Sie ist ein Maß für die Spielstärke der unterlegenen Gegner. Haben mehrere Meldungen die gleiche Anzahl an Spielen gewonnen, so ist diejenige in der Tabelle vorne, die bisher gegen die stärksten Gegner gewonnen hat. Eine Meldung, die in einer Runde ein Freilos hatte, erhält für diese Runde die Punktzahl des Tabellenletzten.

Verlaufssumme (Progressive oder Cumulative)

Für jeden Spieler werden seine Wertungspunkte aller Runden addiert.

Beispiel: Ein Spieler hat in den Runden wie folgt gespielt: 1 0 1 0 1 (1=Sieg, 0=Niederlage)

Dann betragen seine Wertungspunkte jeweils nach den Runden: 1, 1, 2, 2, 3

und seine Verlaufssumme ergibt: $1 + 1 + 2 + 2 + 3 = 9$

Dies führt dazu, dass bei n Runden die Wertung der ersten Runde n -mal gewertet wird, die 2. Runde $n-2$ mal etc.

Bei diesem System werden frühe Siege belohnt, da es erfahrungsgemäß schwieriger ist eine Gesamtpunktzahl in der oberen Tabellenhälfte zu erzielen anstatt (nach einer Niederlage in einer frühen Runde) über die untere Tabellenhälfte zu gehen.

Nach jeder komplett gespielten Runde wird eine neue Rangliste berechnet. Unter <Optionen>+<Rangliste> können weitere [Kriterien](#) zur Differenzierung der Ranglistenpositionen festgelegt werden.

Spielergebnisse

Nach jeder komplett gespielten Runde wird eine neue aktuelle Rangliste berechnet, nach der die Auslosung zur nächsten Spielrunde vorgenommen wird.

Auslosungsmodus

Erste Runde

In der ersten Runde kann die Turnierleitung Meldungen setzen. Hierdurch kann verhindert werden, dass die Favoriten bereits in der ersten Runde gegeneinander spielen.

SPORT bietet zwei verschiedene Varianten, die Spieler zu setzen:

Setzen auf Planpositionen:

Hierfür wird der Spielplan von oben nach unten durchnummeriert. Es spielen die Positionen 1:2, 3:4, usw. Nun können die Spieler auf diese Positionen im Spielplan gesetzt werden.

Setzen auf Setzpositionen:

Den Spielern werden gemäß ihrer Spielstärke die Setzpositionen zugeordnet, wobei der Beste die Setzposition 1 erhält, der Zweitbeste die Nummer 2 usw. Die Auslosung erfolgt nun so, dass bei $2n$ Meldungen die Paarungen 1:2 n , 2:2 n -1, ... n : n +1 zustande kommen. Für einen Spielplan mit 8 Meldungen ergeben sich die Paarungen 1:8, 2:7, 3:6 und 4:5.

Es können auch Setzpositionen mehrfach vergeben werden. In diesem Falle lost SPORT die Reihenfolge der Spieler mit gleicher Setzposition zufällig aus.

Bei ungerader Spieleranzahl kann durch das Setzen zusätzlich erreicht werden, dass eine schwächere Meldung das Freilos erhält, weil das Freilos entweder einer ungesetzten Meldung bzw. der Meldung mit der letzten Setzposition zugesprochen wird.

Bei allen auszulosenden Positionen versucht das Programm sicherzustellen, dass in der ersten Runde keine Meldungen aus dem gleichen Verein gegeneinander spielen müssen. Diese Erweiterung soll die Motivation der beteiligten Spieler fördern.

Weitere Runden

Zu jeder weiteren Runde wird versucht, jeweils Gegner mit annähernd gleicher Punktzahl gegeneinander spielen zu lassen. Es ist sichergestellt, dass Meldungen nicht zweimal gegeneinander spielen.

Die Zuordnung der Paarungen geschieht so, dass aus den Meldungen mit gleicher Punktzahl ein Pool gebildet wird, aus dem die Paarungen zufällig ermittelt werden. Besteht ein Pool aus einer ungeraden Anzahl von Meldungen, so muss eine Meldung gegen einen Gegner aus einem niedrigeren Pool spielen. Hierbei wird darauf geachtet, dass eine Meldung mit minimaler Anzahl an Sonderbehandlungen (i.e. Freilose oder Auslosungen in einen anderen Pool) in den niedrigeren Pool wandert.

Eine besondere Auslosung wird bei den bisher ungeschlagenen Meldungen vorgenommen, wenn

sich unter ihnen gesetzte Meldungen befinden. In diesem Fall werden die Paarungen nicht ausgelost, sondern wie im KO-System zugeordnet (1:n+1, 2:n+2, n:2n), um das vermutliche Endspiel möglichst erst gegen Turnierende stattfinden zu lassen.

Freilos

Bei ungerader Anzahl an Meldungen erhält jede Runde jeweils eine Meldung ein Freilos. In der ersten Runde wird die Turnierleitung danach gefragt, ob die von der Software ausgeloste Meldung das Freilos erhalten soll. Dies soll sicherstellen, dass das Freilos einem schwächeren Spieler zuerkannt wird. In weiteren Spielrunden wird ein Spieler aus der Gruppe mit minimalen Punktzahl zufällig ausgelost. Kein Spieler erhält im Turnierverlauf mehr als ein Freilos. Das Spiel gegen ein Freilos wird so gewertet, als ob der fiktive Gegner die Hälfte der erreichbaren Punkte erzielt hätte (z.B. 21:11), bzw. 2:0 für die Sportarten mit freiem Ergebnis (z.B. Fußball). Zur Berechnung der Buchholzwertung wird ein Freilos so behandelt als ob das Spiel gegen den schwächsten Spieler des Turniers stattgefunden hätte, d.h. die Punktzahl des Tabellenletzten wird zur BHZ hinzuaddiert.

Vorzeitige Auslosung

Bereits vor Beendigung einer Runde kann die Folgerunde auf Wunsch ausgelost werden. Dies



geschieht durch Drücken des Auslosungs-Knopfes. Damit wird der Start der nächsten Runde ermöglicht, ohne dass auf das Ende des allerletzten Spiels gewartet werden muss.

Die Auslosung geht jedoch von der Rangliste zum Zeitpunkt der Auslosung aus, in der die noch nicht beendeten Spiele naturgemäß noch nicht berücksichtigt werden können. D.h. die Sieger der noch offenen Spiele werden in der Folgerunde in einem zu niedrigen Pool spielen.

Von dieser Möglichkeit soll aus diesem Grunde nur dann Gebrauch gemacht werden wenn das Warten

auf das letzte Spiel den Turnierablauf stark verzögern würde.

Manuelle Änderung der Auslosung

Ab der Programmversion 2.6 kann die von SPORT vorgeschlagene Auslosung manuell geändert werden. Hierzu muss in der Anzeige des Spielplanes diejenige Meldung angeklickt werden, deren Position verändert werden soll. Nach Betätigung der <Edit>-Taste (das ist die mit dem Bleistift) werden Sie nach einem Spielernamen gefragt, mit dem die ausgewählte Meldung den Platz tauschen soll.

Um diese Änderungen zu dokumentieren, wird bei der Anzeige der Disziplin ab diesem Zeitpunkt angezeigt, wie viele manuelle Änderungen vorgenommen worden sind.

Einsteiger und Ausfälle

In jeder Runde können (zum Beispiel verspätet eintreffende Spieler) in das Turnier einsteigen. Sie starten mit 0 Punkten und erhalten im weiteren Turnierverlauf kein Freilos mehr.

Im Turnierverlauf kann es auch vorkommen, dass Spieler (z.B. wegen Verletzung) ausfallen. Eine Meldung, die einmal ausgeschieden ist, kann in dieser Disziplin nicht wieder einsteigen!. Falls sie ein Spiel bestritten hat, bleibt sie in der Rangliste, erhält im weiteren Turnierverlauf jedoch keine weiteren Punkte mehr.