

Alles gewonnen und doch nicht gesiegt

Dem erfahrenen Turnierschachspieler ist bei dieser Überschrift das Thema unserer heutigen Regelecke bereits klar, es sind die möglichen Tücken in den bei Turnieren häufig verwendeten Paarungssystemen wie dem Schweizer System.

Doch lassen Sie mich für den weniger Kundigen erst einmal kurz rekapitulieren, um was es bei solchen Turniersystemen überhaupt geht. Ausgangspunkt ist die Ausrichtung eines Turniers, in dem nicht genügend Zeit zur Verfügung steht, um jeden Teilnehmer gegen jeden anderen antreten zu lassen. Nicht nur im Schachsport steht man als Ausrichter vor dieser Aufgabe, sondern auch in anderen Sportarten, etwa im Tennis oder Fechten, gilt es hier eine Lösung zu finden. Während man nun - besonders augenfällig im Tennis - meist zu KO-Systemen greift, in denen sich der Gewinner für die nächste Runde qualifiziert und der Verlierer ausscheidet, fällt die Wahl im Schach deutlich häufiger auf das sogenannte Schweizer System.

Dies hat verschiedene Gründe. Einerseits ist im Schach der Remisausgang im Vergleich zu anderen Disziplinen sehr häufig, ein KO-System erwartet jedoch in jeder Runde einen klaren Sieger, andererseits tun sich solche Systeme recht schwer mit Teilnehmerzahlen, die nicht den Zweierpotenzen 8, 16, 32, 64 usw. entsprechen. Und schließlich, welcher Turniervoransteller kann und möchte schon die Hälfte seiner Teilnehmer nach der ersten Runde nach Hause schicken?

Doch zurück zum Schweizer System, welches ich hier zunächst einmal grob vereinfacht darstellen möchte. Als erstes werden alle Teilnehmer gemäß ihrer Wertungszahl, sei es die internationale ELO Zahl oder eine nationale Wertungszahl, wie die deutsche DWZ beginnend bei dem höchstrangigen Teilnehmer aufgelistet. Die Liste wird dann in der Mitte geteilt und in der ersten Runde spielt der erste aus Teil 1, als der auf Platz 1 gesetzte Teilnehmer, gegen den ersten aus Teil 2 und so geht es weiter: der Zweite aus Teil 1 gegen den Zweiten aus Teil 2 usw.

Ab Runde 2 nun werden immer die Spieler zusammen in eine Gruppe gepackt, die im Turnierverlauf die gleiche Punktzahl haben. Bilden sich dabei ungeradzahlige Gruppen oder haben bereits alle in einer solchen Punktegruppe gegeneinander gespielt, so rutschen die überzähligen Spieler nach unten in die nächst niedrigere Punktegruppe. Ganz grob vereinfacht spielen nun ab Runde 2 die Gewinner gegen Gewinner und auch die Verlierer sind unter sich.

Passt nun die ausgeschriebene Rundenanzahl zu der Zahl der angetretenen Teilnehmer, so funktioniert dieses System recht gut. Der Turniersieger muss sich gegen ebenfalls andere starke Spieler behauptet haben, im Idealfall kommt es erst in einer der letzten Runden zum großen Showdown zwischen den nach Startangliste auf Platz 1 und 2 gesetzten Spielern.

Ist jedoch die Teilnehmerzahl im Verhältnis zur Rundenanzahl viel zu groß oder zu klein, tauchen mitunter seltsame Phänomene auf. Eines davon ist das in der Überschrift unserer heutigen Regelecke angesprochene. Überschreitet nämlich die Zahl der Teilnehmer bei gegebener Rundenanzahl gewisse Grenzen, mathematisch ist das genau die Zahl 2 hoch Rundenanzahl, so ist nicht völlig auszuschließen, dass es mehrere Teilnehmer gibt die alle ihre Partien gewonnen haben, es aber nur einen Turniersieger geben kann, welcher dann über eine Feinwertung bestimmt werden muss.

Ist diese Überschreitung recht klein, so ist das Auftreten einer solchen Situation recht unwahrscheinlich, die Wahrscheinlichkeit steigt jedoch mit wachsender Teilnehmerzahl. So kam es jeweils in Vorrunden der untersten Spielklasse der Deutschen Amateurmeisterschaften, dem RAMADA Cup, in den Jahren 2004 bis 2006 in Hamburg, Kassel und Brühl zu einer solchen Situation: Je zwei Teilnehmer erreichten bei jeweils circa 110 Teilnehmern und 5 Runden die Höchstpunktzahl von 5.

Doch auch andere Besonderheiten treten bei Schweizer Systemturnieren immer wieder auf. Jeder erfahrene Turnierleiter wird die Situation kennen, in der ein engagierter Spieler auf einen vermeintlichen oder auch wirklichen Fehler in der Auslosung hinweist. Da diese Auslosungen heute fast immer mit Hilfe eines Computerprogrammes durchgeführt werden, verweist in solchen Momenten der Turnierleiter in der Regel auf die Qualität dieses Programmes, welches dann eben ein Fehler beinhalten müsse.

Schauen wir uns mal einen solchen Fall an. Die Spieler, wir geben ihnen der Einfachheit halber ihre Startnummern als Namen, 1,2,4,5, und 9 sollen zur dritten Runde eines 7-rundigen Turniers ausgelost werden. Alle fünf Spieler haben bisher perfekt gespielt und somit eine Punktzahl von 2. In der Sprache des Schweizer Systems bilden sie eine homogene Punktegruppe. Nun ergab die Auslosung auf dem betreffenden Turnier, dass in der nächsten Runde die Spieler 1 und 2 gegeneinander antreten sollten, was unseren Experten auf den Plan rief. Es könne gar nicht sein, so seine Argumentation, dass schon in der dritten Runde die auf Platz 1 und 2 Gesetzten gegeneinander spielen müssten, zumal es ja insgesamt fünf Spieler gäbe, die zwei Punkte hätten.

Hat der Turnierleiter einen Fehler gemacht oder liegt gar ein Programmfehler in dem von der FIDE zertifizierten Programm vor? Also mal das Ganze ohne Computer. Die Punktegruppe wird nach den Paarungsregeln in zwei Gruppen U1 (hier Spieler 1 und 2) und U2 (hier Spieler 4,5 und 9) geteilt und dann der jeweils oberste Spieler dieser Untergruppen gegeneinander gesetzt, hier also Spieler 1 gegen 4 !?

Uups, also ein Programmfehler?

Theoretisch ja, wenn unser Experte nicht vergessen hätte zu berücksichtigen, dass die Spieler 1 und 4 demselben Verein angehören und die Turnierleitung gerade vereinsgleiche Begegnungen für die ersten Runden ausgeschlossen hatte. Aber warum wurde dann nicht Spieler 1 aus der Untergruppe U1 gegen Spieler 5 oder 9 aus der Untergruppe U2 gesetzt? Diese Frage beantwortete sich, nachdem man sich die Farbverteilung der einzelnen Spieler etwas näher betrachtete. Diese zeigte nun, dass die Spieler 5 und 9 die falsche sogenannte Sollfarbe hatten, d.h. sie hätten ihre nächste Runde mit Weiß spielen sollen, genauso wie eben Spieler 1. Da Spieler 2 als Wunschfarbe aber Schwarz hatte, wurde, um alle Wünsche zu erfüllen, ein Austausch zwischen den Untergruppen U1 und U2 vorgenommen und es kam somit zur Begegnung Spieler 1 gegen Spieler 2.

Wenn an dieser Stelle dem Leser schon der Kopf beginnt zu rauchen, angesichts der vielleicht etwas grauen Theorie solcher Paarungssysteme, so darf ich ihm sagen, dass das hier Beschriebene nur die berühmte Spitze des Eisbergs ist. Glücklicherweise gibt es heute zuverlässige Turnierverwaltungsprogramme, welche den Turnierleiter das Leben leichter machen.