

## **Daumendrücken für die Konkurrenz oder der Auftritt des virtuellen Gegners**

Nachdem wir uns in der letzten Ausgabe der Regelecke mit dem weit verbreiteten Schweizer System als Turniersystem auseinandergesetzt habe, möchte ich den heutigen Artikeln einem weiteren wichtigen Thema der Turnierorganisation widmen, nämlich dem Thema Feinwertungen.

Dieses Thema wird immer dann relevant, wenn für die Turnierentscheidung oder die verschiedenen Platzierungen am Ende der Partien mehrere Aspiranten mit der gleichen erspielten Punktzahl auf der Matte stehen und außerdem, was in aller Regel auch der Fall ist, keine Zeit mehr ist, den Gewinner oder die Plätze einfach durch weitere Partien auszuspielen. Bei manchen bekannten Turnierserien mit wenigen Runden und vielen Teilnehmern ist diese Situation eher die Regel, als die Ausnahme.

Da ist nun ein geeignetes Feinwertungssystem oder neu-deutsch Tie-Break-System gefragt.

Grob lassen sich solche Systeme nun in zwei Gruppen einteilen, nämlich einerseits solche die unabhängig von den jeweiligen Gegnern der Spieler zu einem Wert kommen, andererseits solche, die die Spielstärke oder die aktuelle Turnierleistung der Gegner zur Grundlage der Berechnung eines Wertes machen.

Das populärste System der ersten Gruppe ist die sogenannte Summen- oder Fortschrittswertung. Dabei werden zur Ermittlung der Punkte dieser Feinwertung jeweils die aktuelle Punktzahl und die Punktzahl vor der aktuellen Runde addiert. Dazu ein Beispiel: Spieler A hat in einem Turnier mit sechs Runden nach den Runden jeweils folgende Punktzahlen 1,2,3,4,5,5 was eine Feinwertungszahl von 20 ergibt. Spieler B hat 0,1,2,3,4,5 Punkte, dies ergibt 15. Somit hätte hier Spieler A die bessere Wertung.

Das Bemerkenswerte bei diesem Beispiel ist, dass es nicht sehr unwahrscheinlich war, dass in der letzten Runde diese beiden Spieler aufeinander trafen und Spieler B als Sieger aus der Begegnung hervor ging. Trotzdem hat Spieler A bei der Endabrechnung die Nase vorn.

Der Grund für diese Besonderheit ist, dass die Summenwertung frühe Siege im Turnierverlauf höher bewertet, als Siege zum Ende des Turniers. Hier fängt also der „frühe Vogel“ tatsächlich den Wurm. Obwohl die Summenwertung durch die Unabhängigkeit von den Leistungen der jeweiligen Gegner eine eigentlich recht faire Methode ist, so ist sie häufig sowohl bei Turnierteilnehmern, als auch Veranstaltern recht unbeliebt. Dies resultiert aus der Tatsache, dass man diesem Wertungssystem bereits schon weit vor der letzten Runde die mögliche Platzierung der Teilnehmer abschätzen kann.

Genau dies ist häufig bei dem bekanntesten System der zweiten Gruppe, den Systemen, die die Ergebnisse der Gegner zur Berechnung der Wertung heranziehen, eben gerade nicht der Fall. Es handelt sich dabei um das 1932 von dem Magdeburger Bruno Buchholz erfundene und nach ihm benannte System.

In seiner einfachsten Form verwendet dieses System die Summe der Punkte der Gegner eines Spielers zur Ermittlung einer Feinwertungszahl. Um also selbst eine möglichst hohe Buchholzzahl zu bekommen, gilt es Daumendrücken für die Konkurrenten. Je mehr Punkte die Gegner sich erspielen, umso besser für den Spieler selbst – natürlich nur nicht gerade in der Runde wo uns selbst der Gegner gegenüber sitzt. Schauen wir uns wieder ein Beispiel dazu an: Die Gegner unseres Spieler, nennen wir ihn „C“, erreichten in einem achtrundigen Turnier 3,5;

4; 6; 6; 4,5; 4,5; 5,5 und 5 Punkte, was eine Buchholzzahl von 39,5 ergibt. Nun gab es bei diesem Turnier aber schon eine erste Besonderheit, nämlich wurde für die Buchholzwertung ein Streichresultat berücksichtigt. Also müssen wir die niedrigste Zahl (3,5) wieder subtrahieren. Unser Endresultat ist also 35,5.

Soweit die Theorie und auch die Situation in dem konkreten Turnier, aus dem dieses Beispiel stammt. Als nun aber unser Spieler C die offizielle Endtabelle des Turniers in die Finger bekam, las er zu seiner Verwunderung bei seinem Namen nur eine Buchholzzahl von 34,5, was ihm natürliche eine vermeintlich schlechtere Endplatzierung bescherte.

Was war passiert? Um dies zu verstehen, müssen wir etwas tiefer in das Thema einsteigen. Ein großes Problem im Zusammenhang mit der Buchholzwertung ist nämlich die Berücksichtigung kampflöser Runden. In einer kampflöser Runde hat man nämlich vielleicht gar keinen Gegner, der sich irgendwelche Punkte erspielen könnte. Oder mein Gegner hatte seinerseits kampflöse Runden, in welchen er ohne wirkliche Leistung Punkte gesammelt hat. Für beide Fälle hat sich nun die FIDE sogenannte Ranglistenkorrekturen einfallen lassen, die wir uns etwas näher ansehen wollen..

Recht einfach ist dies noch für den zweiten Fall, das heißt ein Spieler hat einen Gegner der seinerseits kampflöse Runden hatte. In diesem Fall werden solche Runden für die Buchholzwertung wie Remis, also mit einem halben Punkt berechnet. Dies ist übrigens schon die Lösung unseres Problems: Unser Spieler C hatte in Runde 4 einen Gegner, welcher seinerseits zwei kampflöse Runden hatte, diese werden also mit je einem halben Punkt bewertet, was zu einer Punktzahl von 5 statt 6 für die Feinwertungs-berechnung führt, also in Summe zu den 34,5 Punkten aus der offiziellen Tabelle.

Ungleich komplizierter wird aber die Berechnung der Buchholzwertung für einen der selbst kampflöse oder besser nicht gespielte Partien hatte. Dafür ist nun spätestens seit dem FIDE Kongress 2009 im griechischen Chalkidiki auch im Turnierschach das virtuelle Zeitalter angebrochen, und zwar mit der Einführung des Konzepts des virtuellen Gegners. Dieser virtuelle Gegner tritt immer dann auf den Plan, wenn es eine nichtgespielte Partie gibt, gleichgültig aus welchem Grund, sei es weil Teilnehmer das Turnier vorzeitig abbrechen oder eine Partie versäumen oder aber auch weil Teilnehmer ein reguläres Freilos wegen einer ungeraden Teilnehmerzahl bekommen. Dieser virtuelle Gegner hat zu Beginn der Runde in welcher die Partie angesetzt wurde, die gleiche Punktzahl, wie der Spieler selbst. Für alle Folgerunden wird die Feinwertung so berechnet, als ob dieser virtuelle Gegner immer Remis spielt.

Dazu ein abschließendes Beispiel: Turnier mit 9 Runden, Spieler A beginnt das Turnier erst mit Runde 3. und wurde daher in den Runden 1 und 2 nicht gepaart, weil entschuldigt. In den Runden 3 bis 9 erzielt Spieler A 5 Punkte. Es stellt sich nun die Frage, welche Punktzahlen Spieler A für die Runden 1 und 2 für seine Buchholzwertung berechnet werden. Hier gilt für Runde 1:  
 $1,0 \text{ Pkt. (der virtuelle Gegner „gewinnt“ Runde 1)} + 8 * 0,5 \text{ Pkte. (und weitere 8 mal Remis für den virtuellen Gegner)} = 5,0 \text{ Pkte.}$   
Für Runde 2:  $0 \text{ Pkte. (die Punkte von Spieler A nach Runde 1)} + 1,0 \text{ Pkt. (der virtuelle Gegner „gewinnt“ auch Runde 2)} + 7 * 0,5 \text{ Pkte. (und weitere 7 mal Remis)} = 4,5 \text{ Pkte.}$

Und nun die Preisfrage zum Schluss: Wieviele Punkte bekommen die Gegner von Spieler A für ihre eigene Buchholzwertung berechnet? Die Antwort gibt es in der nächsten Regelecke.