

## Mal schauen wer heute so da ist ... - das Turniersystem Keizer

Diese Frage, oder noch besser, die Frage nach den fehlenden Teilnehmern beschäftigt wohl so manchen Turnierleiter bei der Durchführung eines Vereinsturniers am wöchentlichen Vereinsabend. Jeder der sich einmal mit Turniersystemen beschäftigt hat, weiß wie schwierig sich dies mitunter gestalten kann einen geeigneten Modus zu finden für ein Turnier, an welchem die Teilnehmer in jeder Runde andere sind.

Natürlich kann man auch für solche Turniere die bekannten Systeme Rundensystem (jeder spielt gegen jeden) oder das Schweizer System verwenden, aber sobald eben mal einer oder gar mehrere Teilnehmer verhindert sind, beginnt das Ganze schwierig zu werden. Dann müssen beim Rundenturnier Nachholtermine angesetzt werden, an welchen dann ausgefallene Begegnungen ausgetragen werden oder beim Schweizer System Partieergebnisse, in aller Regel dann Remis, gesetzt werden, damit die Folgerunde ermittelt werden kann.

All diese Überlegungen waren wohl auch für den Niederländer J.H. Keizer Ende der 50er-Jahre des letzten Jahrhunderts der Ausgangspunkt zur Entwicklung des heute nach ihm benannten Turniersystems. Folgende Ideen liegen diesem System zu Grunde:

- Es spielt nicht (unbedingt) während des Turniers jeder gegen jeden, vielleicht auch schon deshalb, weil die Anzahl der Teilnehmer die geplante Rundenanzahl (weit) übersteigt, oder aber weil es ansonsten zu wenig spannenden Begegnungen zwischen sehr unterschiedlich starken Gegnern kommt.
- Jeder kann in jeder Runde mitspielen, außer in den Fällen, wo die Spieleranzahl ungerade ist.
- Ein Sieg gegen einen starken Gegner wird höher gewertet, als ein Sieg gegen einen schwachen Gegner.
- Mehrfache Begegnungen der gleichen Spieler gegeneinander können möglich sein.
- Es wird versucht Partien möglichst Spieler gleicher Spielstärke gegeneinander anzusetzen, so dass es kaum „leichte“ Partien geben wird.

Dazu bekommt jeder Spieler einen Wert zugeordnet, der spielstärkste Spieler etwa den Wert 50 (das wäre eine gute Empfehlung für ein Turnier mit ca. 35 Teilnehmern), der nächste 49 usw. Dieser Wert wird häufig auch als Rang- Wertungszahl (RWZ) bezeichnet. Normalerweise sollte der Wert des spielstärksten Spielers etwa das Dreifache des Wertes des schwächsten Spielers sein.

In Runde 1 spielen nun nach dieser Startrangliste die Spieler 1 vs. 2, 3 vs. 4, usw. In den Folgerunden spielen dann immer die jeweiligen Tabellennachbarn gegeneinander, ob es dabei zulässig ist, dass die gleichen Gegner nochmal aufeinander treffen, oder ob dies generell oder für eine festgelegte Rundenanzahl X ausgeschlossen ist, entscheidet der Turnierverantwortliche. Das System lässt hier alle Varianten zu.

Anders als bei den klassischen Turniersystemen wird das Partieergebnis nun nicht mit 1, ½ oder 0 Punkten gewertet, sondern der Sieger erhält die RWZ des Gegners auf seinem Punktekonto, bei Remis erhalten beide die halbe RWZ ihrer Gegner, der Verlierer geht leider leer aus. Spieler die entschuldigt fehlen, und dies war ja ein wich-

tiger Punkt für die Entwicklung dieses Systems, erhalten Sonderpunkte. Dies können Zweidrittel Wertungspunkte seiner aktuellen Platzierung sein, fehlt also in unserem obigen Beispiel Spieler 7 entschuldigt, bekommt er  $44 \cdot \frac{2}{3} = 29,33$  Wertungspunkte angerechnet. Der hier angewandte Faktor von  $\frac{2}{3}$  kann natürlich auch verändert werden.

Die Farbverteilung erfolgt so, dass in Runde 1 der schwächere Spieler Weiß bekommt. Danach entscheidet die Anzahl der bisher mit Schwarz oder Weiß gespielten Partien der Gegner über die Verteilung, bei Farbgleichheit erhält der in der Rangliste tiefer stehende Spieler Weiß.

Zum Abschluss ein Beispiel aus der Originaldokumentation von Herrn Keizer: Folgende Startaufstellung liegt zu Grunde:

1. Johnson	50	6. Harrison	45
2. Petersen	49	7. Smith	44
3. Baker	48	8. Higgins	43
4. Butcher	47	9. White	42
5. Carter	46	10. Brown	41

Runde 1 bringt folgende Ergebnisse: Johnson - Petersen 1-0, Baker - Butcher ½-½, Carter - Harrison 0-1, Smith - Higgins ½-½, White - Brown 0-1

Dies führt zu folgender Rangliste

1. Johnson	50+49=99
2. Harrison	45+46=91
3. Brown	41+42=83
4. Baker	48+23½=71½
5. Butcher	47+24=71
6. Smith	44+21½=65½
7. Higgins	43+22=65
8. Petersen	49+0=49
9. Carter	46+0=46
10. White	42+0=42

Die Ergebnisse von Runde 2 sind: Harrison - Johnson 1-0, Brown - Baker 1-0, Butcher - Smith ½-½, Higgins - Petersen 0-1, Carter - White ½-½

Zur Ermittlung der neuen Rangliste werden natürlich jetzt die RWZ der letzten Rangliste verwendet. So ist die RWZ des Spielers Petersen jetzt nicht mehr 49, sondern 43, also die Wertzahl des 8. Platzes. Somit wird auch der Sieg von Johnson aus Runde 1 nicht mehr mit 49 Punkten berechnet sondern nur noch mit 43.

1. Harrison	49+42+50=141
2. Brown	48+41+47=136
3. Johnson	50+43+0=93
4. Butcher	46+23½+22½=92
5. Smith	45+22+23=90
6. Petersen	43+0+44=87
7. Baker	47+23+0=70
8. Higgins	44+22½+0=66½
9. Carter	42+0+20½=62½
10. White	41+0+21=62

Da all dies doch einen ziemlichen Rechenaufwand darstellt, empfiehlt sich in jedem Fall der Einsatz eines entsprechenden Computerprogramms. Folgende Programme unterstützen das Keizer System: SwissChess V8 (ca. €135, deutsch), <http://www.swiss-chess.de> Sevilla (Freeware, englisch) <http://www.jbsoftware.com> System Keizer (€25, leider nur in niederländisch verfügbar) <http://www.systeemkeizer.nl>