

Der kleine Turnierleiter

Teamturnier-Movements: „Schweizer System“ und „Dänisches System“

Christian Farwig

In einem der vorigen Artikel wurde beschrieben, wie man Teamturniere organisiert und ausrechnet und es wurden Movements für bis zu sieben Tische vorgestellt.

In diesem Artikel sollen Movements für größere Turniere beschrieben werden. Dazu gehört das Schweizer System, das Dänische System und die Sandkästen, die man bei ungeraden Tischzahlen braucht.

Das Schweizer System ist sicherlich die beliebteste und vermutlich beste Methode, um größere Teamturniere durchzuführen. Es wird dann gespielt, wenn so viele Teams teilnehmen, dass es nicht mehr durchführbar oder attraktiv ist, jeder gegen jeden spielen zu lassen. In einem Clubturnier ist diese Grenze ab etwa 8 Teams erreicht. Würde man hier 7 Runden jeder gegen jeden spielen, wären die Kämpfe sehr kurz.

Was ist das Schweizer System?

In einem Turnier nach Schweizer System wird nach jeder Runde eine Reihenfolge der Teams ermittelt. Auf der Basis der Rangfolge der letzten Runde spielt man gegen den nächstplatzierten Gegner, gegen den man noch nicht angetreten ist.

Nach einer schlechten Runde, wenn man in der Tabelle fällt, bekommt man einen leichten Gegner, nach einer guten Runde einen besseren Gegner. So hat das Schweizer System auch nach schlechten Ergebnissen für die Opfer einen Trost parat.

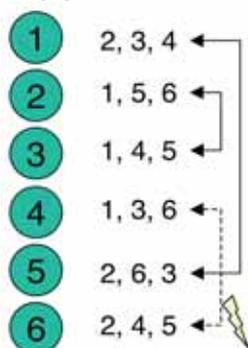
Die erste Runde setzt der Turnierleiter. Entweder zieht er Lose oder er setzt jeweils ein starkes gegen ein weniger starkes Team. Als Turnierleiter verwende ich eine Mischung der beiden Verfahren. Ich bilde zwei Gruppen (erfahren und nicht so erfahren) und lose Paarungen

aus jeweils einem Vertreter der beiden Töpfe. Wenn alles nach Plan läuft und die erfahrenen Teams gewinnen, habe ich für die nächste Runde gute Paarungen: Gute Teams spielen gegeneinander, schlechte Teams spielen gegeneinander – und so soll es ja für den Rest des Turniers bleiben.

Ab der zweiten Runde werden die Paarungen nach den Platzierungen der Teams festgelegt. Beginnend mit dem führenden Team spielen die Teams gegen das nächstplatzierte Team, gegen das sie noch nicht gespielt haben. Das folgende Beispiel erklärt den Mechanismus:

Im folgenden Beispiel sind bereits zwei Runden gespielt worden. Das in erster Position liegende Team 1 hat bereits gegen die Teams 3 und 4 gespielt, das zweitplatzierte Team 2 gegen die Teams 5 und 6 usw.

Für die dritte Runde werden die Paarungen von oben beginnend ausgewählt: Team 1 spielt gegen Team 2 (der bestplatzierte Gegner, gegen den Team 1 noch nicht gespielt hat), Team 3 spielt gegen Team 5 (weil Team 3 gegen das näherplatzierten Team 4 bereits gespielt hat) und Team 4 spielt gegen Team 6.



Nach der dritten Runde sind die Platzierungen unverändert. Jetzt werden die Paarungen für die vierte Runde ermittelt. Da Team 1 gegen die nächstplatzierten drei Teams bereits gespielt hat, muss es gegen Team 5 antreten. Team 2 spielt gegen Team 3. Damit bleibt für die dritte Paarung nur Team 4 gegen Team 6 übrig.

Die haben aber bereits in der vorigen Runde gegeneinander gespielt. Ein zweimaliges Spielen gegeneinander ist aber im Schweizer System nicht gestattet und wird von den Spielern auch nicht gerne gesehen.

Je länger das Turnier geht, desto schwieriger wird es, die Paarungen nach Schweizer System aufzustellen. Für den Turnierleiter gibt es dabei die folgende Strategie, um die Paarungen aufzustellen: Wenn er in eine Sackgasse kommt, wie in unserem letzten Beispiel, löst er die letzte gültige Paarung auf und variiert sie solange, bis ein gültiges Movement entstanden ist. Wenn das nicht gelingt, löst er die nächsthöhere Paarung auf und variiert diese, bis er im schlimmsten Fall bis zum ersten Tisch kommt. Diesen Prozess wollen wir etwas ausführlicher darstellen:

– Die Paarungen werden, beginnend mit dem ersten Tisch, von oben herab festgelegt

– Wenn eine Stelle erreicht ist, in der keine gültige Paarung mehr ermittelt werden kann, wird die letzte gültige Paarung aufgelöst. Das Home-Team bekommt den nächsten möglichen Gegner.

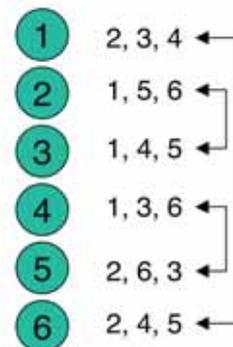


Das können wir am Beispiel schön demonstrieren: Der Turnierleiter ist an Tisch 3 auf eine nicht mögliche Paarung gekommen (Team 4 gegen 6). Um das

Problem zu beseitigen, löst er also die nächsthöhere Paarung Team 2 gegen Team 3 auf, durch die das Movement in eine Sackgasse gekommen ist. Als nächste Paarung versucht er, Team 2 gegen das nächstbeste, qualifizierte Team spielen zu lassen: Team 4. Jetzt bleibt für den letzten Tisch die Paarung Team 3 gegen Team 6 über. Diese Paarung ist gültig, denn die beiden Teams haben vorher noch nicht gegeneinander gespielt.

Wäre dieser Versuch nicht erfolgreich gewesen, hätte der Turnierleiter den nächsten möglichen Gegner für Team 2 versucht. Da nur noch die Teams 5 und 6 zur Verfügung stehen, gibt es keine Lösung. In solchen Fällen versucht der Turnierleiter den nächsten Schritt:

– Wenn das Auflösen der nächsthöheren Paarung nicht zum Erfolg führt, wird der nächsthöhere Tisch aufgelöst.



Das zeigen wir auch am Beispiel: Nehmen wir an, dass dem Auflösen von Tisch 2 kein Erfolg beschieden war. Jetzt geht der Turnierleiter einen Tisch höher, an Tisch 1 und löst diese Paarung auf. Ursprünglich sollte Team 1 gegen das bestplatzierte Team spielen, gegen das sie bisher noch nicht gespielt hatten (Team 5). Jetzt setzt der Turnierleiter sie stattdessen gegen den nächsten qualifizierten Gegner, das Team 6, und baut jetzt das Movement neu auf. Durch diesen Schritt haben wir jetzt an beiden restlichen Tischen gültige Movements: Team 2 spielt jetzt gegen Team 3 und Team 4 gegen Team 5.

Es wurde schon erwähnt, dass es mit fortlaufendem Turnier immer schwieriger wird, die Paarungen aufzustellen.

Außerdem wird der Gedanke des Schweizer Systems, gegen möglichst gleichplatzierte Gegner zu spielen, immer mehr verwässert. Wenn an der Spitze alle Gegner bereits gegeneinander gespielt haben, kommen plötzlich Paarungen zustande, in denen ein sehr erfolgreiches Team gegen ein relativ schlecht platziertes spielt, weil sonst das Movement nicht mehr aufgeht.

Das Dänische System

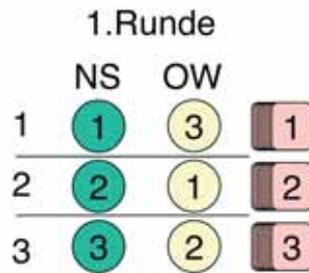
Als grobe Regel gilt: Ein Schweizer System läuft einwandfrei, solange die Anzahl der Runden nicht größer ist als die halbe Anzahl der Teams. Von dort ab wird es schwierig. Wenn das Turnier länger dauern soll, als es mit einem reinen Schweizer System klug wäre, wird häufig eine oder zwei Runden des Dänischen Systems angehängt. Hier spielt der Erste gegen den Zweiten, der Dritte gegen den Vierten usw., ohne Rücksicht darauf, ob die Teams bereits gegeneinander angetreten sind.

Ich würde nicht mehr als eine Runde Dänisch spielen. Die Teilnehmer schätzen es überhaupt nicht, mehr als einmal gegen denselben Gegner zu spielen.

Ein zweites Mal wird noch zum Wohle der Gemeinschaft akzeptiert, aber dreimal gegen denselben Gegner führt unweigerlich zu Unmut. Und das mit Recht.

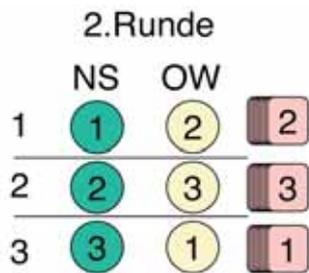
Der Sandkasten

Schweizer und Dänisches System funktionieren am besten mit geraden Teamzahlen, wenn alle Teams sauber in Paarungen aufgeteilt werden können. Bei ungeraden Teamzahlen würde ein Team überbleiben und hätte eine Sitzrunde. Um das zu verhindern, richtet der Turnierleiter einen so genannten Sandkasten ein, in dem drei Teams über Kreuz gegeneinander spielen. Dabei werden immer zwei Runden am Stück gespielt. In diesen Sandkasten werden die drei letzten Teams gesetzt (daher vermutlich auch der Name), wobei es im Schweizer System auch zu Abweichungen kommen kann, aber dazu später mehr.



Die drei Teams eines Sandkastens setzen sich zunächst jeweils teamweise an die drei Tische, an denen der Sandkasten gespielt wird. Dann gehen die O/W-Paare einen Tisch aufwärts, die N/S-Paare bleiben sitzen.

In dieser Konstellation wird jetzt die erste Runde gespielt. Nach dieser Runde kann noch kein Ergebnis ermittelt werden, denn die beiden Paare eines Teams haben gegen jeweils unterschiedliche Gegner gespielt.



Nach dem Kampf gehen die O/W-Paare wieder einen Tisch aufwärts und die N/S-Paare bringen die Boards, die sie in der ersten Runde gespielt haben, einen Tisch abwärts: Von Tisch 3 an Tisch 2, von Tisch 2 an Tisch 1 und von Tisch 1 an Tisch 3.

Damit werden die Kämpfe der ersten Runde vollendet: Während in der ersten Runde das N/S-Paar von Team 1 gegen das O/W-Paar von Team 3 gespielt hat, spielt in der zweiten Runde das N/S-Paar von Team 3 gegen das O/W-Paar von Team 1.

Auf diese Weise werden nach zwei Runden pro Team zwei Kämpfe abgerechnet: Team 1 rechnet die Kämpfe gegen 2 und 3 ab, Team 2 rechnet die Kämpfe gegen 1 und 3 ab und Team 3 schließlich rechnet die Kämpfe gegen 1 und 2 ab.

Mini-Sandkasten

Einen Nachteil haben Sandkasten: Sie benötigen immer

zwei Runden. Bei Turnieren, in denen durch eine Essenspause oder durch die Turnierdauer eine ungerade Zahl von Runden gespielt werden muss, kann man sich durch einen Mini-Sandkasten behelfen. Hier werden nicht zwei volle Kämpfe, sondern zwei halbe Kämpfe gespielt. Wenn man zum Beispiel 8 Boards pro Runde spielt, würde man jetzt vier Boards pro Tisch auslegen, die sich dann zu einem vollen Kampf ergänzen.

Wenn Sie wegen einer Pause einen Mini-Sandkasten spielen müssen, können Sie nach der Pause den Mini-Sandkasten noch einmal spielen und damit die beiden Halbkämpfe zu zwei vollen Kämpfen vervollständigen.

Auf zwei Dinge muss der Turnierleiter bei einem Mini-Sandkasten achten: Der Mini-Sandkasten dauert länger als eine normale Teamrunde, weil der Sandkasten erst wechseln kann, wenn alle drei Tische fertig sind. Je weniger Boards gespielt werden, desto stärker wirken sich schwierige Boards aus, die naturgemäß länger brauchen und die dann nicht mehr durch einfache Boards kompensiert werden können. Wenn Sie ein Turnier nach Schweizer System spielen, müssen Sie auch darauf achten, dass ein Mini-Sandkasten in der halben Zeit so viele gültige Paarungen „verbraucht“ wie ein voller Sandkasten und das man dadurch schnell in Schwierigkeiten bei der Ermittlung neuer Movements kommt.

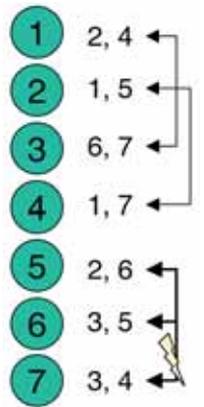
Ein weiteres Problem beim Mini-Sandkasten ist der Umstand, dass es zwei Kämpfe mit zwei Ergebnissen gibt, während alle anderen Teams in der gleichen Zeit nur ein Ergebnis erzielt haben. Um dieses Problem zu lösen, sollte man die erreichten Siegpunkte der beiden Kämpfe halbieren und das so gewonnene Ergebnis dem jeweiligen Team zurechnen.

Das Schweizer System und die Sandkästen

In einem Schweizer System muss der Turnierleiter darauf achten, dass die Teams im Sandkasten noch nicht gegeneinander gespielt haben. Das kann

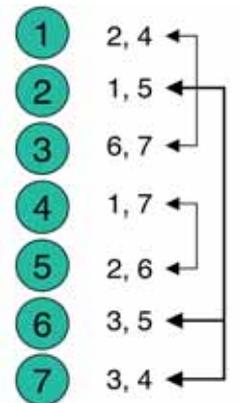
knifflig werden, gilt aber nur in den geraden Runden, da in den ungeraden Runden der Sandkasten noch die zweite bereits gelöste Runde spielt.

Ein Beispiel für ein Turnier mit sieben Teams, in dem bereits zwei Runden gespielt wurden.



Das Movement für die dritte Runde bildet sich für die ersten beiden Tische einfach. Die drei verbleibenden Teams 5, 6 und 7 jedoch dürfen keinen Sandkasten bilden, denn 5 und 6 haben bereits gegeneinander gespielt.

In diesem Fall hilft dem Turnierleiter die Standard-Strategie für das Ermitteln eines Movements nicht mehr. Der beste Ansatz ist es, bei einem Konflikt erst einen gültigen Sandkasten zu bilden und dann den Rest der Paarungen zu ermitteln.



Die Teams 6 und 7 gehören sicher zum Sandkasten. Sie liegen auf den beiden letzten Positionen und haben noch nicht gegeneinander gespielt. Das schlechtestplatzierte Team, gegen das keiner von beiden bisher angetreten ist, ist das Team 2. Damit bildet der Turnierleiter einen neuen Sandkasten und stellt jetzt die Paarungen für die anderen beiden Tische auf.

Dabei gibt es keine Garantie, dass die Paarungen aufgehen. Unter Umständen muss der Turnierleiter den Sandkasten erneut auflösen und ein anderes Team hineinsetzen. ♦