



Spielmodi für Ranglistenturniere

1. POULE	1
2. POULE A-B	1
3. KO-ACB(D)	2
4. TURNIERMODUS: SCHWEIZER SYSTEM	2
4.1. Grundidee	2
4.2. Buchholzzahl (BHZ) und Feinbuchholzzahl (FBHZ)	3
4.3. Sonderfall Freilos	4
4.4. BHZ –Berechnung mit Freilos:	4
4.5. Zeitbeschränkung	4
5. KOMBINATIONEN MIT SCHWEIZER SYSTEM	4
5.1. Schweizer System in Kombination mit direktem KO.	5
5.2. Schweizer System in Kombination mit A/B oder ACBD.	5
6. FORMULE X - TURNIERSYSTEM	5
6.1. Ablauf	6
6.2. Berechnung der Wertungspunkte:	6
6.3. Formule-X als Vorrundensystem zu A/B- oder ACBD	7
6.4. Formule-X in Kombination mit anschließendem KO	7

1. Poule

Bei diesem Modus wird das gesamte Starterfeld in Vierergruppen (Poules) sortiert. In jeder Gruppe werden zwei Überkreuzvergleiche gespielt.

Wer beide Matches gewinnt, kommt weiter (Bei Gruppen mit drei Teams wird ein notwendiges Freilos als Sieg gewertet). Wer ohne Sieg bleibt, scheidet aus. Die beiden Teams, die je einen Sieg und eine Niederlage auf dem Konto haben, kämpfen nun in einer **Barrage**¹ um den Verbleib im Turnier.

Dieses Verfahren hat das Teilnehmerfeld bereits halbiert und kann nun solange fortgesetzt werden, bis am Ende ein kleines Feld übrig bleibt, das im KO-System den Champion ermittelt. Ggf. muss die verbliebene Teilnehmeranzahl zunächst in einer Zwischenrunde (**Cadrag**²) auf die nächst mögliche 2er-Potenzzahlen reduziert werden.

Der Poule-Modus ist gut geeignet für Turniere über zwei Tage mit einer hohen und feststehenden Teilnehmer-Zahl (z.B. Deutsche Meisterschaften).

Der Vorteil von Poules ist, dass man mit einer Niederlage noch im Hauptturnier bleibt. Nachteilig werden die langen Spielpausen von den Mannschaften empfunden, die weder ein [Barrage](#) noch eine [Cadrag](#) spielen mussten.

2. Poule A-B

Hier wird nur die Vorrunde in Poules gespielt (s.o.). Die Poule-Sieger und die Gewinner der Barrage wandern ins A-Turnier, die übrigen ins B-Turnier. Sowohl das A- als auch B-Turnier folgt dem direkten KO-Modus. Ggf. muss nun in den Turnieren eine Cadrag



gespielt werden, um das Teilnehmerfeld auf die nächstmögliche 2er-Potenzzahl zu reduzieren.

Der Sieger des A-Turnieres ist der Hauptsieger.

Der Vorteil von Poule A/B ist, dass man mit einer Niederlage noch im Hauptturnier bleibt und das für alle beteiligten noch mindestens eine KO – Runde folgt. Nachteilig werden die langen Spielpausen von den Mannschaften empfunden, die weder ein [Barra-ge](#) noch eine [Cadrage](#) spielen mussten.

Hinweis: Wer in einer Vorrunde-Runde ein Freilos erhielt, ist automatisch für eine notwendige Cadrage gesetzt.

3. **KO-ACB(D)**

Eine zügige Trennung von Siegern und Verlierern bietet dieser Modus. Nur die Sieger der frei ausgelosten Runde 1 spielen die 2. Runde im A - Turnier (Bei ungeraden Teilnehmerzahlen erhält eine Mannschaft ein als Sieg gewertetes Freilos). Die Verlierer kommen in das C- Turnier, wo sie ihre zweite Runde spielen.

Die Sieger von Runde 2 verbleiben in dem jeweiligen Turnier A bzw. C. Die Verlierer gehen vom A- ins B-Turnier bzw. vom C- in das D- Turnier.

Ggf. muss nun in den Turnieren eine Cadrage gespielt werden, um das Teilnehmerfeld auf die nächstmögliche 2er-Potenzzahl zu reduzieren.

Hinweis: Wer in einer Vorrunde-Runde ein Freilos erhielt, ist automatisch für eine notwendige Cadrage gesetzt.

Anschließend geht's in allen vier Turnieren im direkten KO - System bis zum Finale weiter.

Das "D" steht in Klammern, da es sich nur um ein nicht ranglistenrelevantes Begleitturnier handelt. Es ist ein freiwilliges Angebot der Veranstalter und soll sicherstellen, dass alle angetretenen Mannschaften mindestens 3 Runden spielen können.

Der Vorteil von KO-ACBD ist, dass für alle beteiligten Teams mindestens drei Spielrunden durchgeführt werden. Darüber hinaus können ab der Cadrage die KO-Begegnungen bereits im Vorfeld ausgelost werden. Für eine zeitliche Planung des Turniers bei großem Teilnehmerfeld kann das komplette Turnier mit einer Zeitbegrenzung auf mind. 50 Minuten plus **1 Aufnahme**³ durchgeführt werden.

4. **Turniermodus: Schweizer System**

Das Schweizer System stellt eine intelligente Mischung aus dem Gruppensystem und dem KO-System dar. Es versucht das gerechteste aller Turniersysteme - das Gruppensystem - nachzubilden, ohne das jedoch jede Mannschaft gegen jede andere spielen muss.

4.1. **Grundidee**

In der ersten Runde erfolgt eine zufällige Auslosung. Nach jeder Spielrunde wird eine Zwischenrangliste erstellt, nach der die Auslosung zur nachfolgenden Runde vorgenommen wird. Es wird hierbei versucht, Mannschaften mit der gleichen Anzahl an Siegen gegeneinander spielen zu lassen. Wichtig ist jedoch, dass im Turnierverlauf keine Partie doppelt vorkommen darf!



Die Anzahl der zu spielenden Runden hängt von der Anzahl der teilnehmenden Mannschaften ab. Die Rundenanzahl muss mindestens so groß wie die Anzahl der Runden des einfachen KO-Systems sein. Je mehr Runden gespielt werden, desto besser werden die Platzierungen des Mittelfeldes ausgespielt. In jedem Falle muss die Rundenanzahl vor Turnierbeginn von der Turnierleitung festgelegt und den Spielern bekannt gemacht werden.

Anzahl der teilnehmenden Teams	min. Rundenzahl Schweizer System
9 bis 16	4
17 bis zu 32	5
33 bis zu 64	6
65 bis zu 128	7

Bei ungerader Anzahl an Mannschaften, bekommt jeweils die letzte der Zwischenrangliste ein Freilos, was ihr als Sieg gewertet wird. Keine Mannschaft erhält im Turnierverlauf mehr als ein Freilos.

In jeder Runde treffen die Teams mit gleich vielen Siegen aufeinander, wobei zusätzliche Wertungspunkte die Rangfolge bestimmen. Sollte dies aufgrund der ungeraden Anzahl von Teams mit gleicher Anzahl von Siegen nicht möglich sein, wird ein Team "herunter gelost", d. h. es spielt gegen ein Team, welches einen Sieg weniger hat. Dieses Team ist somit "hochgelost".

"Hochgelost" und "Runtergelost" sind Sonderbehandlungen. Ein Team darf jeweils nur einmal ein Freilos und nur eine Sonderbehandlung erfahren.

4.2. **Buchholzzahl (BHZ) und Feinbuchholzzahl (FBHZ)**

Als Bewertungsgrundlage für die einzelnen Ranglisten zählen beim Schweizer System neben der Anzahl der Siege die sog. Buchholzzahl (BHZ). Die BHZ ist ein Kriterium für die Spielstärke aller bisherigen Gegner einer Mannschaft. Sie wird zur Festlegung der Reihenfolge von Teams mit der gleichen Anzahl an Siegen herangenommen. Dabei wird durch Addition der Sieg-Punkte aller Gegner, gegen die gespielt wurde - unabhängig vom Ergebnis der Partien - die Buchholzzahl errechnet.

Ein Team mit einer höheren Buchholz-Zahl ist in der Endtabelle besser platziert als ein punktgleiches Team mit niedrigerer Buchholz-Zahl, weil es ja gegen stärkere Gegner gespielt hat.

Nur wenn diese Wertung keine Entscheidung bringt, da auch hier Punktegleichstand erzielt werden kann, wird die verfeinerte Buchholz-Wertung angewandt. Die Fein-Buchholzzahl (FBHZ) ist die Addition der BHZ der Gegner, also die Spielstärke der Gegner aller Gegner.

Die sonst üblichen Differenzpunkte haben keinen Einfluss auf die Ranglisten.



Anmerkung: Die Platzierung eines Teams anhand der BHZ ist im Besonderen von den Siegen seiner Gegner abhängig, dies gilt bis zu deren letztem Spiel!
D.h. alle Teams müssen alle Spielrunden spielen, denn alle erzielten Siege fließen in die Berechnung der BHZ mit ein.

4.3. *Sonderfall Freilos*

Wer ein Freilos erhält kann für diese Begegnung keine Buchholzzahl erzielen. Um eine Chancengleichheit beim Vergleich zweier Teams hinsichtlich der Buchholzzahl zu erreichen, muss beiden Teams quasi ein Freilos unterstellt werden. Dies geschieht dadurch, dass diesem Team bei der Berechnung der BHZ die Siege seines schwächsten Gegners als Null gewertet werden.

Beispiel für BHZ –Berechnung mit Freilos:

Grundsätzliche Berechnung:

Team A1 hat gegen Team B1 (2 Siege), B2 (3 Siege) und B3 (3 Sieg) gespielt und ein Freilos erhalten. A1 hat gegen B2 und B3 gewonnen und ein Freilos, also 3 Siegpunkte.

Team B2 hat gegen A1 (2 Siegpunkte), A2 (2 Siegpunkte), C2 (3 Siegpunkte) und C3 (1 Siegpunkt) gespielt. B2 hat gegen A1, C2 und C3 gewonnen. Also ebenfalls 3 Siegpunkte.

4.4. *BHZ –Berechnung mit Freilos:*

A1 hat $2 + 3 + 3 + 0$ (Freilos) = 8 BHZ

B2 hat $2 + 2 + 3 + 1$ = 8 BHZ.

Beide Teams haben normalerweise 8 BHZ. Da A1 ein Freilos hatte (A1 hat also nur von 3 Gegnern Punkte für seine BHZ bekommt), wird im direkten Vergleich unterstellt, dass C 2 als schwächster Gegner von B2 ebenfalls keinen Sieg hatte und demzufolge B2 nur 7 BHZ angerechnet bekommt.

A1 kommt somit in der Rangliste vor B2.

Bei der Berechnung von Feinbuchholzzahlen ist analog zu verfahren.

4.5. *Zeitbeschränkung*

Sehr bewährt hat sich die Beschränkung der Spielzeit für eine Spielrunde auf eine Maximalzeit. Nach einer vorher festgelegten Spielzeit von mindestens 50 Minuten werden die noch laufenden Spiele "abgepfiffen". Bei unentschiedenem Spielergebnis wird im "Sudden Death" der Sieger ausgespielt, d.h. der Spieler, der den nächsten Punkt macht, gewinnt die Partie. Durch diesen Modus wird der Turnierverlauf sehr genau planbar.

5. **Kombinationen mit Schweizer System**

Durch ein Vorrundensystem wird eine zwischenzeitliche Rangliste geschaffen, die das anschließende "Setzen" auf relativ angemessener Grundlage sinnvoll werden lässt.

Je nach gewählter Anzahl der Vorrunden-Spiele und dem anschließenden KO-Finalrundenmodi ist der Turniermodus korrekt mit "n4 Runden Schw. System / KO, n4 Runden Schw. System / AB oder n4 Runden Schw. System / ACBD" zu benennen.



5.1. Schweizer System in Kombination mit direktem KO.

Die ermittelte Rangliste aus den Vorrunden wird anschließend von der Turnierleitung zum Setzen der ersten direkten KO-Runde verwendet: Alle Teams der oberen Hälfte der Rangliste werden gesetzt. Die Teams der unteren Hälfte werden den gesetzten Teams als Spielgegner zugelost. Dabei sind beim Modus "vollständiges KO-System" die Freilose zu berücksichtigen, um die Team-Anzahl auf die nächst höhere 2er-Potenz-Anzahl zu erweitern. Die Turnierleitung muss zur Ermittlung der "oberen Hälfte" des Teilnehmerfeldes nicht nur die tatsächlich vorhandenen Teams, sondern auch die imaginären Teams namens "Freilos 1", "Freilos 2"... einbeziehen, die dann der "unteren Ranglistenhälfte" zugeordnet und den Teilnehmern der "oberen Ranglistenhälfte" zugelost werden.

5.2. Schweizer System in Kombination mit A/B oder ACBD.

Auch für KO-Finalrunden (A/B oder ACBD) kann das Schweizer System als Rundensystem vorgeschaltet werden und damit im Unterschied zu den zwei freigelosten Runden, eine angemessene Rangfolge erzeugen. Hierzu wird die ermittelte Rangliste entsprechend der Anzahl der nachfolgenden Turniere aufgeteilt. Vorher muss die Turnierleitung die Rangliste passend zur nächsten 2er-Potenz durch Freilose ergänzen.

6. Formule X - Turniersystem

Der Turnier-Modus "Formule X" ist eine Sonderform der [Runden-Systeme mit Zwischenwertungen](#).

Mit "Formule" ist das deutsche Wort "Formel" gemeint. Die Variable "X" nennt die gewählte Rundenzahl. "Formule 5" ist demnach ein Turnier-Modus mit 5 Runden, "Formule 4" eines mit 4 Runden. Die Anzahl der Runden ist abhängig von der Teilnehmerzahl.

Formule X eignet sich für teilnehmerstarke Turniere und Vorrunden mit Zeitbegrenzung. In die Wertung wird die mit regulär 13 Siegpunkten gewonnenen Partien höher einfließen als die mit weniger Siegpunkten gewonnenen: Ein Siegerteam, das in einer vorgegebenen Spielzeit mit 13 Punkten siegt, erhält anhand der "Formel" mehr Wertungspunkte als ein anderes Siegerteam, das zum Ende der Spielzeit mit beispielsweise nur 11 Punkten siegt (siehe Berechnung der Wertungspunkte).

Beim Formule X wird innerhalb eines Teilnehmerfeldes nur die erste Runde frei gelost. Für alle weiteren Runden werden keine Zufalls-Lösungen der Spielgegner, sondern durch Zwischenwertungen systematische Zuordnungen entsprechend den Ergebnissen der vorhergehenden Runden vorgenommen. Hierbei bilden nur der Sieg (J/N), errungene Punkte und die Differenzpunkte bei Sieg die Berechnungsgrundlage für den jeweiligen Ranglistenplatz. Eine wie beim Schweizer System vorhandene Abhängigkeit von den Ergebnissen der bisherigen Gegner entfällt.

Die Festlegung der Rundenanzahl erfolgt vor Turnierbeginn entsprechend dem Schweizer-System: Bei bis zu 16 Teams 4 Runden, bei bis zu 32 Teams 5 Runden, bei bis zu 64 Teams 6 Runden, darüber 7 Runden.

Um dem Auf-Zeit-Spielen der Teams vorzubeugen und die Turnierdauer planbar zu halten, ist eine Zeitbegrenzung mit "Abpfiff" "nach Stoppuhr + 1 Aufnahme" möglich. Die Zeitbegrenzung kann für das komplette Turnier bis auf 50 Min pro Runde plus 1 Aufnahme³ herabgesetzt werden.



6.1. **Ablauf**

- Die erste Runde wird frei ausgelost.
- Nach jeder Runde werden alle Wertungspunkte der bisherigen Runden aufsummiert, daraus eine Zwischen-Rangliste erstellt und diese für die neue Zuordnung der nachfolgenden Runden verwendet. Rang 1 spielt dann gegen Rang 2, Rang 3 gegen Rang 4, ...
- Zur Vermeidung von Doppelbegegnungen kann bei Bedarf mit dem nächst höheren- bzw. niedrigeren Ranglistenplatz getauscht werden (Sollte 1 gegen 2 bereits gespielt haben kann auf 1 gegen 3 und 2 gegen 4 getauscht werden).
- Nach Ende der letzten Runde stehen die abschließende Rangliste und damit die Platzierten fest.

6.2. **Berechnung der Wertungspunkte:**

Siege und Niederlagen werden nach jeder Runde mittels einer einfachen "Formel" berechnet:

1. Für jeden Sieg erhält das Team 200 Wertungspunkte.
Freilos-Wertung wie ein 13:12 Sieg.
2. Dazu addieren sich für jedes Team die eigenen errungenen Spielpunkte.
3. Das Sieger-Team erhält außerdem noch die Differenzpunkte zum unterlegenen Team als Wertungspunkte.

Die "Formel" für die **Sieger-Teams** lautet also:

200 Punkte (für den Sieg) + errungene Spielpunkte + Differenzpunkte = Wertungspunkte.

Die "Formel" für das **unterlegene Team** lautet:

0 (= für Niederlage) + errungene Punkte + 0 Differenzpunkte = Wertungspunkte.

Beispiel 1:

Team A gegen B mit 13: Team C hat Freilos.

→ A erhält $200 + 13 + 6 = 219$ Wertungspunkte. Team B erhält 7 Wertungspunkte.

Team C hat Freilos = Freilos-Wertung = 214 Wertungspunkte.

Beispiel 2:

Team F siegt gegen D mit 10:4 in (wegen Zeitbegrenzung nicht mit 13). F erhält $200 + 10 + 6 = 216$ Wertungspunkte. Team D erhält 4 Wertungspunkte.

Bei Punktegleichstand ab der 2. Runde zählt das in der jeweils vorher gespielten Runde höhere Ergebnis für die Platzierung.



6.3. *Formule-X als Vorrundensystem zu A/B- oder ACBD*

Ebenfalls geeignet ist die Verwendung von Formule X als Vorrundensystem zu KO-Finalrunden (A/B; oder A-B-C-D).

Im Gegensatz zu den sonst üblichen frei gelosten Vorrunden wird hier bereits nach zwei Durchgängen im Formule X Modus ist eine aussagekräftige Rangliste geschaffen, die das Aufteilen auf die nachfolgenden A/B- bzw. die A-,B-,C-,D-Turniere auf eine relativ angemessene Basis stellt.

Nach Belieben können auch mehrere Vorrunden gespielt werden. Zur zeitlichen Verschlinkung der Turnierdauer ist auch hier die oben beschriebene Zeitbegrenzung zulässig.

Die ermittelte Rangliste lässt sich für die KO-Spiele leicht in die Turniere A/B bzw. in A, B, C und ggf. D aufteilen (die erste Hälfte geht nach A, die Zweite nach B; bzw. Je ein Viertel in A, B, C und D).

Je nach gewählter Anzahl der Vorrunden-Spiele ist der Turniermodus korrekt mit "Formule X^[5] / AB" bzw. Formule X⁵ / ABCD" zu benennen.

6.4. *Formule-X in Kombination mit anschließendem KO*

Eine Alternative zu dieser Kombination ist Formule X in Verbindung mit einem anschließenden direkten KO. Dazu wird die ermittelte Rangliste aus den Vorrunden zum Setzen der ersten KO-Runde verwendet: Alle Teams der oberen Hälfte der Rangliste werden gesetzt. Die Teams der unteren Hälfte werden den gesetzten Teams als Spielgegner zugelost. Dabei sind beim Modus "vollständiges KO-System" die Freilose zu berücksichtigen, um die Team-Anzahl auf die nächst höhere 2er-Potenz-Anzahl zu erweitern.

Die Turnierleitung muss zur Ermittlung der "oberen Hälfte" des Teilnehmerfeldes nicht nur die tatsächlich vorhandenen Teams, sondern auch die imaginären Teams namens "Freilos 1", "Freilos 2"... einbeziehen, die dann der "unteren Ranglistenhälfte" zugeordnet und den Teilnehmern der "oberen Ranglistenhälfte" zugelost werden.

Je nach gewählter Anzahl der Vorrunden-Spiele ist der Turniermodus korrekt mit "Formule 2 / KO", "Formule 3 / KO".. zu benennen.

Stand Punktetabelle 09. 2016

¹ **Barrage** ist eine Zwischenrunde im Turnier, die über die Qualifikation für die Hauptrunde entscheidet.

² **Cadrag** ist eine Zwischenrunde um eine Teilnehmeranzahl zu erhalten, die einer 2er-Potenz (2, 4, 8, 16, 32 usw.) entspricht. Die Anzahl der Mannschaften, die in die Cadrag müssen berechnet sich wie folgt: verbliebeneTurnierTeilnehmer (vTT) – nächstniedrigere Potenz (nnP) * 2.
[Beispiel: (vTT=19) - (nnP=16) * 2 = 6. → Die 3 Sieger verbleiben im Turnier]

³ Diese Zusatzaufnahme zählt auch dann als letzte Aufnahme, wenn es sich um eine Null-Aufnahme handelt. Eine weitere Aufnahme darf nur dann gespielt werden, wenn nach der Zusatzaufnahme ein unentschiedenes Spielergebnis besteht.

⁴ Anzahl der Vorrunden

⁵ Anzahl der Vorrunden