

Keizer-System

Allgemein:

Das Keizer-System ist ein Paarungssystem, dass vor allem für Vereinsturniere, bei dem nicht immer alle Spieler zu einer Runde anwesend sein können geeignet ist. Es ist von dem Holländer J.-H. Keizer entwickelt worden und kann für kleinere Turniere als Alternative zum Schweizer-System betrachtet werden.

Es handelt es sich um ein Paarungssystem bei dem die Paarungen, ähnlich wie beim Schweizer-System, für jede Runde neu nach einem speziellen Algorithmus ermittelt werden. Das Besondere an diesem System ist, dass nicht immer alle Teilnehmer zur jeweiligen Runde anwesend sein müssen. Teilnehmer die „entschuldigt“ fehlen, erhalten trotzdem für diese Runde eine bestimmte Anzahl an Keizerpunkten (in Turniereinstellungen einstellbar). Dies führt natürlich dazu, dass diese Spieler weniger Keizerpunkte erhalten, als wenn sie gespielt und gewonnen hätten aber mehr Punkte, als wenn sie für diese Runde „genullt“ worden wären.

Der Turnierleiter stellt unmittelbar vor der Ermittlung der neuen Runde fest, welche Teilnehmer anwesend sind und welche nicht. Die nichtanwesenden Spieler werden markiert und nehmen an der Paarungsermittlung dieser Runde nicht teil. Die Paarungen für die anwesenden Teilnehmer werden anschließend vorgenommen.

Das System hat vor allem den Vorteil, dass keiner der anwesenden Spieler „umsonst“ erschienen ist, weil sein vorgesehener Gegner nicht gekommen ist. Die einzige Ausnahme ist natürlich, wenn es sich bei den anwesenden Spielern um eine ungerade Anzahl handelt. Wird mit Hängepartien gespielt, können diese entsprechend berücksichtigt werden. Die Rangliste wird später entsprechend korrigiert. Es ist sogar problemlos möglich, auch nach den ersten Runden neu Spieler in das Turnier aufzunehmen.

Spieler die „richtig“ aus dem Turnier ausscheiden werden deaktiviert und bleiben für die weiteren Runden unberücksichtigt.

Der Paarungsalgorithmus ist so definiert, dass nach Möglichkeit die Tabellennachbarn gegeneinander spielen. Die einzige Beschränkung ist dabei (wie beim Schweizer-System), dass keine Paarung mehr als einmal vorkommen darf. In der ersten Runde spielt also 1-2, 3-4, 5-6 usw. Es wird praktisch nur gegen Gegner gespielt, deren Spielstärke nicht zu sehr von der eigenen abweicht. Damit gibt es kaum „leichte“ Partien.

Die Rangliste und damit auch die Reihenfolge für die Paarungen der nächsten Runde wird nicht durch die erzielten Spielpunkte, sondern durch Keizerpunkte (siehe unten) ermittelt. Das besondere an der Ermittlung der Keizerpunkte ist, dass es sich dabei um ein iteratives Verfahren handelt, bei dem die Keizerpunkte auch von den Spieler / Gegner- Platzierungen der vorhergehenden Runden abhängen und deshalb jeweils neu berechnet werden müssen (siehe Beispiel).

Da dieses iterative Berechnungsverfahren und die sich daraus ergebenden Paarungen bei manueller Auswertung durch den Turnierleiter kaum in akzeptabler Zeit durchgeführt werden können, ist es eigentlich erst mit der Hilfe von Computerprogrammen möglich diese Turnierform zur allseitigen Zufriedenheit durchzuführen.

Keizerpunkte (Wertungspunkte):

Anders als bei den „klassischen“ Turniersystemen werden nicht die „normalen“ Gewinn- oder Remispunkte gezählt, sondern ein Gewinn oder Remis wird mit der aktuellen Ranglistenposition des Gegners bewertet.

Dazu wird vor der ersten Runde eine nach Spielstärke sortierte Startrangliste erstellt. Anschließend wird jeder Position in der Rangliste eine abnehmende Anzahl von Wertungspunkten zugeordnet. Diese Rangwertungsziffern bleiben während des gesamten Turniers gleich und sind unabhängig vom Spieler, der (zeitweise) einen bestimmten Platz in der Rangliste einnimmt.

In der ersten Runde spielt 1-2, 3-4, 5-6, usw. Der Gewinner erhält die aktuelle Rangwertungsziffer seines Gegners, bei Remis erhalten beide Spieler die halbe Rangwertungsziffer des Gegners. Der Verlierer erhält keine Wertungspunkte.

Beispiel:

Bei 30 Teilnehmern erhält der Erste der Startrangliste (beispielsweise) 50 Punkte, der Zweite 49, der Dritte 48, usw. und der Dreißigste erhält 21 Punkte.

Rangliste:

1. Spieler A: 50 Wertungspunkte
 2. Spieler B: 49 Wertungspunkte
 3. Spieler C: 48 Wertungspunkte
 4. Spieler D: 47 Wertungspunkte
 5. Spieler E: 46 Wertungspunkte
 6. Spieler F: 45 Wertungspunkte
 7. Spieler G: 44 Wertungspunkte
 8. Spieler H: 43 Wertungspunkte
 8. Spieler I: 42 Wertungspunkte
 10. Spieler J: 41 Wertungspunkte
- usw.

Paarungen:

Spieler A gegen Spieler B 1-0
Spieler C gegen Spieler D Remis
Spieler E gegen Spieler F 0-1
usw.

Die Spieler erhalten anschließend folgende Wertungspunkte hinzu:

Spieler A erhält 49,0 Wertungspunkte
Spieler B erhält 0,0 Wertungspunkte
Spieler C erhält 23,5 Wertungspunkte
Spieler D erhält 24,0 Wertungspunkte
Spieler E erhält 0,0 Wertungspunkte
Spieler F erhält 46,0 Wertungspunkte
usw.

Spieler die zu dieser (oder einer anderen) Runde nicht anwesend sind erhalten Keizer-Sonderpunkte. Diese Sonderpunkte sind über die Turniereinstellungen auswählbar. Fehlt

beispielsweise ein Spieler „entschuldigt“, kann er mit Zweidrittel Wertungspunkten seiner aktuellen Platzierung berücksichtigt werden.

Fehlt also beispielsweise Spieler 7 „entschuldigt“ erhält er $44 * 2 / 3 = 29,33$ Wertungspunkte.

Hängepartien:

Diese werden zunächst wie Remis (halbe Keizerpunktzahl) gewertet und unmittelbar nach Beendigung in der Paarungsliste korrigiert. Bei Remis erfolgt natürlich keine Korrektur. Wird eine Hängepartie beispielsweise vor der fünften Runde zu Ende gespielt, erfolgt die Korrektur unmittelbar nach der fünften Runde zusammen mit den Ergebniseingaben dieser Runde.

Anschließend werden die Wertungsziffern der einzelnen Spieler berechnet und die neue Rangliste ermittelt.

Hinweis:

In den Turniereinstellungen kann festgelegt werden, ob für die Berechnung der Gesamt-Keizerwertungspunkte eines Teilnehmers, die der aktuellen Ranglistenposition entsprechenden Keizerwertungs-punkte berücksichtigt werden oder nicht. Dazu gibt es unterschiedliche Auffassungen.

Paarungsermittlung:

Die Paarungen erfolgen entsprechend der jeweils aktuellen Rangliste vor einer neuen Runde. Es wird dabei versucht so zu paaren, dass in jeder Runde Nr. 1 gegen Nr. 2 spielt, Nr. 3 gegen Nr. 4 usw. Allerdings darf (wie beim Schweizer-System) kein Spieler mehr als einmal gegen denselben Spieler gepaart werden. Dies gilt auch für „spielfreie“ Paarungen. Wenn also Nr. 1 bereits gegen Nr. 2 und Nr. 3 gespielt hat, spielt er dann gegen Nr. 4. Das Ziel ist, dass so viele Spieler wie möglich gegeneinander spielen, deren Platz auf der Rangliste am nächsten ist.

Farbverteilung:

Die Farbverteilung erfolgt so, dass in der ersten Runde der in der Rangliste niedriger bewertete Teilnehmer Weiß erhält. Später entscheidet die Anzahl der bisher mit Weiß oder Schwarz gespielten Partien der beiden Paarungsteilnehmer über die Farbverteilung. Bei Farbgleichheit erhält immer der in der Rangliste tiefer platzierte Spieler Weiß.

Hinweis:

Die Farbuordnungen werden ähnlich wie beim Schweizer-System ermittelt. Allerdings werden keine Paarungen „verworfen“ weil eine ungünstige Farbfolge (mehr als zweimal die gleiche Farbe oder eine Farbdifferenz größer Zwei) vorliegt!

Rundenzahl:

Die Anzahl der zu spielenden Runden ist abhängig von der Spielstärkedifferenz der Teilnehmer und vom Turnierleiter festzulegen. Wenn beispielsweise 20 Teilnehmer spielen und die Spielstärkedifferenz zwischen Nr. 1 und Nr. 11 ist so groß, dass Nr. 1 „leicht“ gewinnt macht es keinen Sinn, mehr als 10 Runden zu spielen.

Ranglistenkorrektur:

Die Rangliste wird nach jeder Runde so geändert, dass die Gesamt-Keizerpunkte eines Spielers für die Neueinteilung maßgebend ist. Der Spieler mit der höchsten Gesamt-Keizerpunktzahl erhält jetzt die Wertziffer 50, der nächste 49 usw.

Dabei ist zu beachten, dass in den folgenden Runden zurückrechnend stets für alle bisherigen Spielergebnisse die neueste, aktuelle Wertungsziffer zugrunde gelegt wird!

Hat also Spieler B in der 1. Runde gegen Spieler A gewonnen und somit $49 + 50 = 99$ Wertungspunkte erzielt, so ist das kein für die 1. Runde unveränderbares Ergebnis. Vielmehr erfolgt nach den weiteren Runden jeweils eine Neuberechnung aller zurückliegenden Wertungen, je nachdem ob die Wertziffer des betreffenden Gegners inzwischen gestiegen oder gefallen ist.

Wenn also beispielsweise Spieler A (am Anfang Wertungsziffer 50) nach der 3. Runde auf Wertungsziffer 46 abgesunken ist, korrigiert sich die Punktzahl von Spieler B für die zurückliegende 1. Runde auf der Grundlage dieser neuen Wertungsziffer seines Gegners aus dieser Runde.

Genauso ist es hinsichtlich des Gegners von Spieler B aus der zurückliegenden 2. Runde usw.

Nach jeder Runde wird also die neue Wertungsziffer aus den aktuellen Wertungsziffern der Gegner aller vorhergehenden Runden berechnet.

Beispiel über zwei Runden:

Rangliste vor der 1. Runde:

| Rang | Spieler | Rang-Wertziffer | Gesamt-Wertziffer |
|------|---------|-----------------|-------------------|
| 1 | A | 50 | 50,0 |
| 2 | B | 49 | 49,0 |
| 3 | C | 48 | 48,0 |
| 4 | D | 47 | 47,0 |
| 5 | E | 46 | 46,0 |
| 6 | F | 45 | 45,0 |
| 7 | G | 44 | 44,0 |
| 8 | H | 43 | 43,0 |
| 9 | I | 42 | 42,0 |
| 10 | J | 41 | 41,0 |

usw.

Die Teilnehmer sind nach Spielstärke sortiert und erhalten die ihrer Platzierung entsprechende Anzahl von Keizerpunkten.

Paarungen 1. Runde:

Spieler A gegen Spieler B 1-0

Spieler C gegen Spieler D Remis

Spieler E gegen Spieler F 0-1

Spieler G gegen Spieler H Remis

Spieler I gegen Spieler J 0-1 usw.

Wertungspunkte-Verteilung nach der 1. Runde:

| Rang | Spieler | Rang-Wertziffer | Ergebnis-Wertziffer (1. Runde) | Gesamt-Wertziffer |
|------|---------|-----------------|-----------------------------------|-------------------|
| 1 | A | 50 | 49,0 | 99,0 |
| 2 | B | 49 | 0,0 | 49,0 |
| 3 | C | 48 | 23,5 | 71,5 |
| 4 | D | 47 | 24,0 | 71,0 |
| 5 | E | 46 | 0,0 | 46,0 |
| 6 | F | 45 | 46,0 | 91,0 |
| 7 | G | 44 | 21,5 | 65,5 |
| 8 | H | 43 | 22,0 | 65,0 |
| 9 | I | 42 | 0,0 | 42,0 |
| 10 | J | 41 | 42,0 | 83,0 |

usw.

Je nach Partieergebnis werden den Teilnehmern die Keizerpunkte der ersten Runde zugeordnet. Die Summe aus Startwertung und Ergebniswertung ergibt die Gesamtwertung nach der 1. Runde. Die neue Rangliste wird nach dieser Gesamtwertung erstellt.

Rangliste vor der 2. Runde:

| Rang | Spieler | Rang-Wertziffer | Gesamt-Wertziffer |
|------|---------|-----------------|-------------------|
| 1 | A | 50 | 99,0 |
| 2 | F | 49 | 91,0 |
| 3 | J | 48 | 83,0 |
| 4 | C | 47 | 71,5 |
| 5 | D | 46 | 71,0 |
| 6 | G | 45 | 65,5 |
| 7 | H | 44 | 65,0 |
| 8 | B | 43 | 49,0 |

| | | | |
|----|---|----|------|
| 9 | E | 42 | 46,0 |
| 10 | I | 41 | 42,0 |

Es werden die Paarungen der zweiten Runde erstellt.

Paarungen 2. Runde:

Spieler F gegen Spieler A 1-0
 Spieler J gegen Spieler C 1-0
 Spieler D gegen Spieler G Remis
 Spieler H gegen Spieler B 0-1
 Spieler E gegen Spieler I Remis
 usw.

Wertungspunkte-Verteilung nach der 2. Runde:

| Rang | Spieler | Rang-Wertziffer | Ergebnis-Wertziffer (1. Runde) | Ergebnis-Wertziffer (2. Runde) | Gesamt-Wertziffer |
|------|---------|-----------------|--------------------------------|--------------------------------|-------------------|
| 1 | A | 50 | 43,0 | 0,0 | 93,0 |
| 2 | F | 49 | 42,0 | 50,0 | 141,0 |
| 3 | J | 48 | 41,0 | 47,0 | 136,0 |
| 4 | C | 47 | 23,0 | 0,0 | 70,0 |
| 5 | D | 46 | 23,5 | 22,5 | 92,0 |
| 6 | G | 45 | 22,0 | 23,0 | 90,0 |
| 7 | H | 44 | 22,5 | 0,0 | 66,5 |
| 8 | B | 43 | 0,0 | 44,0 | 87,0 |
| 9 | E | 42 | 0,0 | 20,5 | 62,5 |
| 10 | I | 41 | 0,0 | 21,0 | 62,0 |

Je nach Partieergebnis werden den Teilnehmern die Keizerpunkte der zweiten Runde zugeordnet.

Hinweise:

Spieler F hat gegen A (Ranglistenplatz 1, 50 Keizerpunkte) gewonnen und erhält 50 Punkte.
 Spieler D hat gegen G (Ranglistenplatz 6, 45 Keizerpunkte) remisiert und erhält 22,5 Punkte.

Wichtig:

Zusätzlich werden aber auch die Keizerpunkte der ersten Runde entsprechend der aktuellen Rangliste korrigiert!!.

Hinweise:

Spieler A hatte in der ersten Runde gegen B (49 Wertpunkte) gewonnen. Nach der zweiten Runde hat Spieler B aber Rangposition 8 (43 Wertungspunkte). Deshalb werden die Keizerpunkte von A aus der ersten Runde (49) korrigiert auf 43.

Spieler F hatte in der ersten Runde gegen E (46 Wertpunkte) gewonnen. Nach der zweiten Runde hat Spieler E aber Rangposition 9 (42 Wertungspunkte). Deshalb werden die Keizerpunkte von F aus der ersten Runde (46) korrigiert auf 42.

Spieler G hatte in der ersten Runde gegen H (43 Wertpunkte) Remis gespielt. Nach der zweiten Runde hat Spieler H aber Rangposition 7 (44 Wertungspunkte). Deshalb werden die Keizerpunkte von G aus der ersten Runde (21,5) korrigiert auf 22.

Die Summe aus Startwertung und Ergebniswertungen der beiden Runden ergibt die Gesamtwertung nach der 2. Runde. Die neue Rangliste wird nach dieser Gesamtwertung erstellt.

Rangliste vor der 3. Runde:

| Rang | Spieler | Rang-Wertziffer | Gesamt-Wertziffer |
|------|---------|-----------------|-------------------|
| 1 | F | 50 | 141,0 |
| 2 | J | 49 | 136,0 |
| 3 | A | 48 | 93,0 |
| 4 | D | 47 | 92,0 |
| 5 | G | 46 | 90,0 |
| 6 | B | 45 | 87,0 |
| 7 | C | 44 | 70,0 |
| 8 | H | 43 | 66,5 |
| 9 | E | 42 | 62,5 |
| 10 | I | 41 | 62,0 |

Die folgenden Runden werden nach dem gleichen Schema ermittelt und korrigiert.

Sonstiges:

Die maximale Keizer-Wertungspunktzahl für die Ranglistenposition 1 sollte doppelt so hoch sein wie die Anzahl der Teilnehmer. Sie verringert sich nach unten um jeweils einen Punkt (z.B. Wertziffer bei 18 Teilnehmern für Rang 1 = 36). Dies entspricht der Programm-Voreinstellung, kann aber zur Paarungsermittlung der ersten Runde geändert werden.

Spieler-Turnierrücktritt:

Treten Spieler vollständig vom Turnier zurück, macht es keinen Sinn diese weiter mitzuführen und in jeder Runde als „unentschuldig“ zu markieren. Diese Spieler können dann in der Teilnehmerliste deaktiviert werden. Alle vorherigen Gegner des

zurückgetretenen Spielers erhalten für diese Runde die halben Keizerpunkte (Hälfte der eigenen Wertungsziffer in dieser Runde).

Anmerkung:

Teile der Keizer-System-Beschreibung und zusätzliche Erläuterungen sind im Wesentlichen der von J.-H. Keizer geschriebenen Anleitung SYSTEM KEIZER und einigen im Internet verbreiteten Beschreibungen (sinngemäß) entnommen worden.