

Der Pokal hat seine eigenen Gesetze

Diese Redewendung hört man immer wieder im Zusammenhang mit Pokalwettbewerben vornehmlich im Fußball. Was ist nun der Grund dafür? Die Besonderheit solcher Wettbewerbe liegt in dem dabei angewandten KO- System was bedeutet, dass in jeder Runde nur noch die Hälfte der Teilnehmer im Wettbewerb verbleiben, die andere Hälfte hingegen ausscheidet. So kommt es mitunter dazu, dass vermeintliche Favoriten bereits nach einem einzigen Fehltritt den Wettkampf beenden müssen. Ich möchte heute einmal untersuchen, ob und wie dieses Turniersystem im Schachsport sinnvoll eingesetzt werden kann. Bei allem Reiz den dieses System besitzt, so hat es doch auch einige nicht zu übersehende Nachteile. Einerseits gilt es zu überlegen, wie man zu einer geeigneten Teilnehmerzahl kommt, denn richtig gut funktioniert ein KO- System nur dann, wenn die Anzahl der Starter einer Zweierpotenz (2, 4, 8, 16, 32, 64, 128) entspricht. Dies ist in der Realität allenfalls bei Einladungsturnieren zu gewährleisten. Andererseits ist nicht ganz unproblematisch, dass im klassischen Knockout (KO-) System für die jeweils Unterlegenen der Wettbewerb ziemlich schnell beendet sein kann. Da stellt sich schnell die Frage, ob der mitunter notwendige Aufwand der mit dem Turnierantritt an einem Austragungsort fern der Heimat verbunden ist, ob dieser wirklich gerechtfertigt ist.

Eine den Ansprüchen genügende Variante scheint an dieser Stelle das „KO-Turnier mit abgeschlossenem Schweizer- System Turnier“ zu sein. Ein Grundprinzip dieser Variante ist es, dass die jeweiligen Verlierer der KO- Runden nicht aus dem Turnier ausscheiden, sondern in einem parallel laufenden Schweizer System Turnier die angesetzte Rundenanzahl weiter spielen. Dies gibt also allen Spielern die notwendige Planungssicherheit wirklich komplette 5,6,7 oder 9 Runden spielen zu können.

Die Paarungen der ersten Runde werden dabei genauso ermittelt, wie bei einem normalen Schweizer- System Turnier, das heißt Teilung der Startrangliste in zwei Hälften. Es spielt dann der Erste der oberen Gruppe gegen den Ersten der unteren Gruppe, der Zweite der oberen Gruppe gegen den Zweiten der unteren Gruppe, usw.

Um nun sicherzustellen, dass die Anzahl der Teilnehmer im KO- Turnier für die zweite Runde einer Zweierpotenz entspricht, werden so viele der eigentlich ausgeschiedenen Teilnehmer der ersten Runde in die zweite Runde als sogenannte Lucky Loser übernommen, bis diese Bedingung erfüllt ist.

Dazu ein Zahlenbeispiel: Nehmen wir an ein solches Turnier habe 46 Teilnehmer. Aus Runde 1 gehen 17 Teilnehmer als Sieger hervor, diese qualifizieren sich direkt für die (KO-) Runde 2. Weiterhin haben sich 12 Spieler mit einem Remis getrennt, auch diese haben das Glück in das die

KO Runde einziehen zu dürfen. Echte Lucky Loser sind dann die nächsten drei Teilnehmer, auch sie ziehen noch in die KO Runde 2 ein, um hier die gewünschte Teilnehmerzahl von 32 zu erreichen.

Doch auch für die verbliebenen 14 Teilnehmer ist das Turnier noch nicht zu Ende, sie spielen die verbliebenen 5 Runden im Schweizer System Turnier und können dort zwar das Turnier nicht mehr gewinnen, aber mit 4 aus 5 Punkten noch einen sehr guten Platz erringen.

Ganz entscheidend ist bei einem solchen Turnier nach welchen Kriterien die Startrangliste aufgebaut ist. Natürlich hat die Turnierleitung hier die Möglichkeit diese analog zu normalen Schweizer System Turnieren nach Spielstärke absteigend aufzubauen, allerdings hat dies den Effekt, dass die auftretenden Paarungen sehr denen ähneln, die bei einem normalen Schweizer System Turnier auftauchen, das heißt im Idealfall oder Extremfall spielen dann die ersten vier der Startrangliste das Halbfinale (1-3.2-4) und schließlich die ersten beiden das Finale (1-2). Wem dies zu langweilig ist, der kann einfach die Startrangliste auslösen lassen, dabei ergeben sich dann ähnliche Überraschungspaarungen, wie dies etwa bei Fußball- Pokalturnieren der Fall ist.

Aber ein solches KO- Turnier hat natürlich noch weitere Besonderheiten: Ab Runde 2 muss jede Begegnung zwingend einen Sieger haben. Endet die eigentliche Begegnung also remis, so muss irgendeine Form des sogenannten Tie-Breaks her. Hier ist die Fantasie der Turnierleitung gefragt.

Schnell- und/oder Blitzpartien vielleicht auch mehrere davon mit vertauschten Farben sind wohl die am häufigsten gewählte Option. Entscheidendes Kriterium ist hier in der Regel, wie viel Zeit zur Verfügung steht, um hier zu einer angemessenen Lösung zu kommen. Natürlich hat ein solcher Tie-Break aus sportlicher Sicht betrachtet auch seine Nachteile: Kritiker mögen einwenden, dass etwa Turnierschach und Blitzschach so viel miteinander gemein hätten wie ein Marathonlauf mit einem 100m- Sprint. Dies ist sicher richtig, aber es gilt für viele Sportarten, so sind die Gemeinsamkeiten eines normalen Fußballspiels mit einem Elfmeterschießen auch eher begrenzt, aber irgendwie muss nun mal ein Sieger her.

Andererseits resultiert aus diesem Zwang zum Sieg auch ein Vorteil: Taktische Remis sind kaum noch möglich, der Verlierer aus einer KO Runde kann das Turnier nicht mehr gewinnen.

Wichtig für die Organisation eines solchen Turniers ist auch die Tatsache, dass viele Turnierverwaltungsprogramme diesen Turniermodus unterstützen. So bietet das weit verbreitete Programm SwissChess eine komplette Rubrik