

Turnier- und Wertungssysteme (siehe auch FIDE-Regeln)

Rundenturnier

Das Rundenturnier ist eine Turnierart, bei dem jeder gegen jeden antritt. Ganz gerecht ist es nur, wenn dies einmal mit weißen und einmal mit schwarzen Figuren - also als Doppelrunde geschieht. Natürlich darf die Teilnehmeranzahl schon für das einfache Rundenturnier nicht zu hoch sein, da sich die Anzahl der Runden aus der Teilnehmeranzahl minus eins ergibt.

Zu Beginn des einrundigen Turniers zieht jeder Teilnehmer ein Los mit einer darauf versehenen Nummer. Anschließend kann anhand von Paarungstabellen nachgesehen werden, wer gegen wen in welcher Runde mit welcher Farbe anzutreten hat.

Rundenturniere werden nach dem Wertungssystem "Sonneborn-Berger" (SB) ausgewertet, wenn zwei oder mehr Spieler die gleiche Punktzahl aufweisen und deren Platzierung bestimmt werden soll. Um die SB-Ziffer eines Spielers zu ermitteln, werden die erzielten Punkte jener Gegner addiert, die er geschlagen hat, sowie die Hälfte der erzielten Punkte der Gegner, mit denen er unentschieden spielte.

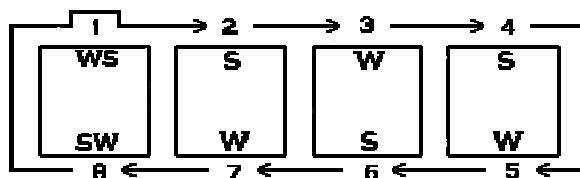
Paarungstabelle							
Bei ungerader Teilnehmerzahl ist der Spieler, dessen Gegner eingeklammert ist, spielfrei.							
Runde	für 5 (6) Teilnehmer			für 7 (8) Teilnehmer			
1	1 – (6)	2 – 5	3 – 4	1 – (8)	2 – 7	3 – 6	4 – 5
2	6 – 4	5 – 3	1 – 2	(8) – 5	6 – 4	7 – 3	1 – 2
3	2 – (6)	3 – 1	4 – 5	2 – (8)	3 – 1	4 – 7	5 – 6
4	(6) – 5	1 – 4	2 – 3	(8) – 6	7 – 5	1 – 4	2 – 3
5	3 – (6)	4 – 2	5 – 1	3 – (8)	4 – 2	5 – 1	6 – 7
6				(8) – 7	1 – 6	2 – 5	3 – 4
7				4 – (8)	5 – 3	6 – 2	7 – 1

Rutschsystem

Eine Variante des Rundenturniers ist das Rutschsystem. Es erspart Zeit, da sich die Paarungen durch "weiter rutschen" am Tisch ergeben. Zur Durchführung des Systems sind zwei Varianten zu beachten, und zwar ob am Turnier eine gerade oder ungerade Anzahl von Spielern teilnimmt.

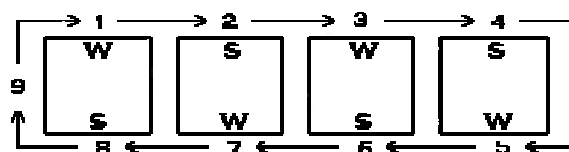
- gerade Spieleranzahl:**

Die Spieler setzen sich beliebig an eine Tischreihe mit der nötigen Anzahl von Brettern, wobei sich die Figuren zu einer Tischseite in weiß und schwarz abwechseln. Nach jedem beendeten Spiel „rutschen“ die Spieler jeweils im Uhrzeigersinn an der Tischreihe einen Stuhl weiter. Wichtig ist, dass ein Spieler an einem Ende der Tischreihe auf seinem Platz sitzen bleibt und dass dieser nach jeder Spielrunde das Brett dreht, um somit abwechselnd mit weiß und schwarz zu spielen. Der von diesem Spieler rechts Sitzende muss dabei seinen Platz überspringen.



- ungerade Spieleranzahl:**

Bei dieser Version bleibt kein Spieler auf seinem Platz. Dafür muss jeweils der am Ende der Tischreihe eigentlich zum Sitzen kommende Spieler aussetzen, bevor dieser in der nächsten Runde auf der anderen Seite der Tischreihe wieder einsteigt.



Turniertabelle für ein Runden- und Rutschturnier

	Spieler	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Punkte	Platz
1		■																
2			■															
3				■														
4					■													
5						■												
6							■											
7								■										
8									■									
9										■								
10											■							
11												■						
12													■					
13														■				
14															■			
15																■		

Schweizer System

Ist ein Rundenturnier aufgrund der Teilnehmeranzahl aus Zeitgründen nicht möglich, wird das Schweizer System angewandt. Dessen Grundgedanke besteht darin, nach objektiven Gesichtspunkten die Zahl der Teilnehmer ihrer Spielstärke entsprechend möglichst schnell zu filtern und die Besten zu ermitteln. Nach Festsetzung der Rundenzahl werden ab der zweiten Runde Sieger gegen Sieger, Verlierer gegen Verlierer, Remisspieler gegen Remisspieler und in den folgenden Runden Punktgleiche gegen Punktgleiche ausgelost. Dabei wird ggf. durch Tausch verhindert, dass Gegner zweimal aufeinander treffen oder mehrfach nur mit einer Farbe spielt.

Die Rundenzahl sollte wenn möglich nach der Anzahl der Teilnehmer bestimmt werden. Nach einer Formel des Mathematikers Dr. Model " $R = 0,2 \times T + 1,4 \times n$ " sind bei T Teilnehmern R Runden notwendig, um die ersten n Plätze "objektiv" zu ermitteln. Um die ersten 3 Plätze bei 18 Teilnehmern "objektiv" zu ermitteln, wären demnach 8 Runden notwendig.

Auch wenn dieses System bei Turnieren mit insgesamt 500 und mehr Teilnehmern angewandt wird, verdeutlicht die Formel, dass die Teilnehmer zuvor in Gruppen in entsprechende Größen einzuteilen sind. Die Gruppen können nach Spielstärke (siehe unter Links im Schachlexikon: „Wertungszahlen“), nach Lebensalter usw. eingeteilt werden.

Turniere nach dem Schweizer System werden nach dem Wertungssystem "Buchholz" (BH) ausgewertet, wenn nach Abschluss des Turniers Platzierungen von punktgleichen Spielern bestimmt werden müssen. Die BH-Zahl wird ermittelt, indem von allen Gegnern, die ein punktgleicher Spieler hatte, die Punkte addiert werden. Die höhere BH-Zahl bedeutet die bessere Platzierung.

Sind auch die BH-Zahlen gleich, greift man zum "verfeinerten BH-System": Dabei werden die errechneten BH-Zahlen aller Gegner addiert, mit denen ein Spieler zusammengetroffen ist; wieder entscheidet die höhere Summe.

Anstelle des "verfeinerten BH-Systems" kann bei der Turnierausschreibung festgelegt werden, dass bei gleichen BH-Zahlen derjenige als besser gewertet wird, der mehr Gewinnpartien aufweist.

Der Schach-Klub Freising in Bayern bietet zum Schweizer System ein Freeware-Programm zum download an.

Berliner System

Wenn bei einem Turnier mit z. B. 12 Teilnehmern aus Zeitgründen nicht mehr als 9 Runden gespielt werden können und das Schweizer System letztendlich nur ein wiederholtes Aufeinandertreffen ergäbe, verspricht das Berliner System „gerechte“ Spannung bis zum Schluss. Der Vorteil gegenüber dem Schweizer System liegt auch darin, dass die entscheidenden Partien erst in den letzten beiden Runden ausgetragen werden. Dazu wird das Teilnehmerfeld in zwei etwa gleich starke Vorrundengruppen zu je sechs Spielern aufgeteilt, in denen jeder gegen jeden antritt.

Die ersten fünf Runden sind demnach ein normales Rundenturnier nach folgendem Schema:

1. Runde	2. Runde	3. Runde	4. Runde	5. Runde
1 – 6	1 – 2	3 – 1	1 – 4	5 – 1
2 – 5	5 – 3	2 – 6	2 – 3	4 – 2
3 – 4	6 – 4	4 – 5	6 – 5	3 – 6
7 – 12	7 – 8	9 – 7	7 – 10	11 – 7
8 – 11	11 – 9	8 – 12	8 – 9	10 – 8
9 – 10	12 – 10	10 – 11	12 – 11	9 – 12

Danach finden Überkreuz-Spiele statt, die auf zwei verschiedene Arten gespielt werden können:

Überkreuzmodus 1. Alternative

Hier liegt der Vorteil darin, dass die beiden Erstplatzierten jeder Gruppe gegen die vier besten Spieler der anderen Gruppe spielen. Auch die beiden Letztplatzierten spielen nur gegen die letzten vier der anderen Gruppe. Nachteilig ist, dass die Spieler der Plätze 3 und 4 nicht aufeinander treffen:

6. Runde	7. Runde	8. Runde	9. Runde
A1 – B4	B3 – A1	A1 – B2	B1 – A1
A2 – B3	B4 – A2	A2 – B1	B2 – A2
A3 – B2	B1 – A3	A3 – B5	B6 – A3
A4 – B1	B2 – A4	A4 – B6	B5 – A4
A5 – B6	B5 – A5	A5 – B3	B4 – A5
A6 – B5	B6 – A6	A6 – B4	B3 – A6

Überkreuzmodus 2. Alternative

Der Vorteil hier ist, dass jeder Spieler nach Rangfolge etwas leichtere Gegner erhält und dass in der letzten Runde die jeweils gleich platzierten Spieler der beiden Vorrundengruppen gegeneinander spielen. Nachteilig ist, dass der jeweilige Zweite einer Gruppe nicht mit dem jeweiligen Dritten der anderen Gruppe gepaart wird.

Keizer System

Wenn nicht immer alle Spieler zu den vorbestimmten Zeiten oder hin und wieder gar nicht erscheinen können, dann wird das Keizer System angewandt. 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.

Das Keizer System erfordert allerdings einen hohen Rechenaufwand, so dass angeraten wird, hierfür eine Freeware als Turnierprogramm einzusetzen (z. B. „Sevilla“ in englisch von <http://www.jbfsoftware.com/> oder „Keizer voor Windows“ von <http://www.systeemkeizer.nl/>)

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. 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. 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 Wertziffern ermittelt. Das besondere an der Ermittlung der Wertziffern ist, dass es sich dabei um ein iteratives Verfahren handelt, bei dem die Wertziffern auch von den Spieler- / Gegner- Platzierungen der vorhergehenden Runden abhängen und deshalb jeweils neu berechnet werden müssen. 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.

Wertungsziffern (Keizerpunkte):

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

tion 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; 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. Fehlt beispielsweise ein Spieler „entschuldigt“, kann er mit Zweidrittel Wertungspunkten seiner aktuellen Platzierung berücksichtigt werden. Fehlt also beispielsweise Spieler 7 „entschuldigt“ erhält er $44 \cdot \frac{2}{3} = 29,33$ 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.

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 Farbzuordnungen 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 ist 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; ... 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).

Turnierrücktritt:

Treten Spieler vollständig vom Turnier zurück, macht es keinen Sinn diese weiter mitzuführen und in jeder Runde als „unentschuldig“ zu markieren. Alle vorherigen Gegner des zurückgetretenen Spielers erhalten für diese Runde die halben Keizerpunkte (Hälfte der eigenen Wertungsziffer in dieser Runde).

KO-System

Nach dem KO-System (engl. „knock out“; oft in Pokalturnieren angewandt) treffen in jeder Spielrunde jeweils zwei Teilnehmer aufeinander. Die Sieger der Erstrundenspiele steigen in die zweite Runde auf, die Verlierer scheiden aus; die Sieger der Zweitrundenspiele steigen in die dritte Runde auf, die Verlierer scheiden wiederum aus, usw., bis zuletzt nur mehr zwei Spieler übrig bleiben, die im Finale um den Turniersieg kämpfen.

Das KO-System funktioniert am besten, wenn die Zahl der Teilnehmer eine Zweierpotenz darstellt, also 2, 4, 8, 16, usw., ansonsten erhalten einige Spieler in der ersten Runde ein Freilos. Gleichzeitig ist das KO-System diejenige Turnierform, welche die Anzahl der Spiele und Spielrunden minimiert: bei 4 Teilnehmern benötigt man zwei Runden, bei 8 Teilnehmern drei Runden, bei 16 vier, bei 32 fünf usw.

Um zu vermeiden, dass bei Turnieren mit KO-System die Favoriten bereits sehr früh aufeinander treffen, werden die Teilnehmer gegeneinander gesetzt. Bei einem Turnier mit 128 Teilnehmern spielt daher in der ersten Runde Spieler Nr. 1 gegen Nr. 128, Nr. 2 gegen 127, usw. Gewinnen jeweils die Favoriten, so treffen in der 2. Runde Spieler Nr. 1 auf Nr. 64, Nr. 2 auf Nr. 63 usw. Im Finale stehen einander die beiden Topfavoriten gegenüber.

Nachteile: Eine einmalige Niederlage bedeutet bereits das Ausscheiden aus dem Turnier, da aber selbst ein Weltmeister gelegentlich "Pech" haben kann, wird dem Zufall bei diesem Turnierformat ein sehr hoher Einfluss beigemessen. Das ist durchaus richtig, allerdings ist das auch eine notwendige (wenn auch unerwünschte) Konsequenz aus der Forderung nach einer möglichst geringen Anzahl an Spielen.

Das Setzen begünstigt die Favoriten, was von den übrigen Spielern als unfair empfunden wird. Ändern sich die Spielstärken der einzelnen Teilnehmer nur relativ langsam, so ergeben sich sehr viele gleiche Spielpaarungen in aufeinander folgenden Turnieren, und das ist unbefriedigend. Darüber hinaus hätte die Nr. 128, die stets gegen die Nr. 1 anzutreten hat, nie eine Möglichkeit sich zu verbessern.

Bei einem Turnier nach dem K.-o.-System gibt es folgende Preise: Der Sieger belegt den ersten Platz; der Verlierer des Finalspiels belegt den zweiten Platz, die Verlierer der beiden Semifinale belegen die beiden dritten Plätze.