

# K.o.-System und Abwandlungen

von Klaus-Michael Becker

In der Regel wird ein Turnier maßgeblich von drei Parametern bestimmt: der verfügbaren **Zeit**, der **Spieleanzahl**, der **Felderanzahl**.

In beschränkter Zeit muss eine Fülle von Spielen auf wenigen Feldern absolviert werden.

Das K.o.-System ist häufig die einzige Alternative. Das System hat allerdings eine nicht selten empfundene Ungerechtigkeit: ein Spieler scheidet mit einer einzigen Niederlage aus dem Turnier aus. Das wird um so schmerzlicher empfunden, wenn der Gegner der spätere Turniersieger. Abwandlungen zum K.o.-System versuchen hier Abhilfe zu schaffen.

Wir erläutern in den folgenden Abschnitten die bedeutendsten Varianten und versuchen Gemeinsamkeiten und Unterschiede an einem vergleichbaren Raster aufzuzeigen.

## K.o.-System

National wie international ist das K.o.-System eine recht häufig praktizierte Turnierform.

Vorwiegend findet das K.o.-System dort Anwendung, wo der **Meister** (die **Meisterin**) ermittelt werden soll (Landesmeister, Deutscher Meister, Europameister, Weltmeister, Olympiasieger) und das mit möglichst wenig Aufwand also mit möglichst wenigen Spielen.

K.o. steht für **Knock out** des Verlierers, nur der Sieger eines Spiels verbleibt im Turnier.

Ähnlich wie in der K.o.-Phase zur Fußball-Europa-League könnte von Runde zu Runde ausgelost werden, um die Spannung auf den nächsten Gegner zu bewahren.

In der Regel macht man es sich einfacher und trägt die Spieler mal mehr mal weniger nach Losentscheid in einen Turnierbaum ein, so wie z.B. vom Weltverband oder vom Deutschen Badminton Verband vorgeschrieben (siehe Spielordnung, Anlage IV, Turnierbestimmungen).

	nach R1	nach R2	nach R3	nach R4
1	1 / 1	2 / 2	3 / 3	4 / 4
2	1 / 1	2 / 2	3 / 3	3 / 4
3	1 / 1	2 / 2	2 / 3	
4	1 / 1	2 / 2	2 / 3	
5	1 / 1	1 / 2		
6	1 / 1	1 / 2		
7	1 / 1	1 / 2		
8	1 / 1	1 / 2		
9	0 / 1			
10	0 / 1			
11	0 / 1			
12	0 / 1			
13	0 / 1			
14	0 / 1			
15	0 / 1			
16	0 / 1			

Damit erübrigen sich weitere Auslosungen und der Ablauf ist fixiert, transparent und leicht handhabbar. Wir nennen diesen K.o.-Baum den **Hauptbaum**.

Um nachfolgend mit anderen Turnierformen vergleichen zu können, betrachten wir ein Teilnehmerfeld mit 16 Spielern.

Nach der ersten Runde gibt es 8 Spieler mit einer Bilanz

**1 / 1** (1 Erfolg aus 1 Spiel) und 8 Spieler mit **0 / 1**

(0 Erfolg aus 1 Spiel). Diese Daten und die Ergebnisse zu

weiteren Runden tragen wir in ein Erfolgsraster ein. Die roten Balken trennen die Erfolgreichen von den Verlierern einer Runde und schneiden sie vom weiteren Geschehen ab.

Am Raster wird deutlich, dass die Zahl der aktiven Teilnehmer von Runde zu Runde halbiert wird, bis schließlich nach der

vierten Runde der **Sieger** feststeht

**4 / 4** (4 Erfolge

aus 4 Spielen).

## K.o. mit Verliererrunde

Mit diesem System soll zusätzlich zum Sieger auch der schlechteste Spieler des Turniers ermittelt werden. In einem zum Hauptbaum zusätzlichen Baum, wir nennen ihn **Verliererbaum**, erfassen wir sämtliche Erstrundenverlierer. Diese spielen parallel zur Hauptrunde den absoluten Verlierer aus. Unser Raster wird jetzt zu einer symmetrischen Darstellung. Ganz

	nach R1	nach R2	nach R3	nach R4
1	1 / 1	2 / 2	3 / 3	4 / 4
2	1 / 1	2 / 2	3 / 3	3 / 4
3	1 / 1	2 / 2	2 / 3	
4	1 / 1	2 / 2	2 / 3	
5	1 / 1	1 / 2		
6	1 / 1	1 / 2		
7	1 / 1	1 / 2		
8	1 / 1	1 / 2		
9	0 / 1	1 / 2		
10	0 / 1	1 / 2		
11	0 / 1	1 / 2		
12	0 / 1	1 / 2		
13	0 / 1	0 / 2	1 / 3	
14	0 / 1	0 / 2	1 / 3	
15	0 / 1	0 / 2	0 / 3	1 / 4
16	0 / 1	0 / 2	0 / 3	0 / 4

oben rangiert nach 4 Runden der Sieger **4 / 4**, ganz unten der absolute Verlierer **0 / 4**. Angewandt wird dieses System beim Tennis Davis Cup. Der Sieger erhält den Cup, der absolute Verlierer muss in die nächst niedrigere Klasse absteigen. Nebeneffekt: alle Teilnehmer haben zwei oder sogar mehr als zwei Wettkämpfe zu bestreiten.

## K.o. mit Trostrunde

Dieses Turniersystem ist ähnlich zum vorherigen aufgebaut. Wir haben einen Hauptbaum und einen Verliererbaum (mit den Erstrundenverlierern). Mit Hilfe des Verliererbaumes wird jetzt aber der Sieger der Erstrundenverlierer ermittelt, der Trostrundensieger. Im englischen Sprachraum wird er *consolation winner* genannt. Wir nennen den Verliererbaum zu diesem System **Trostrundenbaum**.

In unserem Raster erscheint der Trostrundensieger unterhalb des langen roten Balkens auf der Stufe 9 mit einer Bilanz **3 / 4**.

Praktiziert finden wir dieses System z.B. bei den Thüringischen Landesmeisterschaften.

	nach R1	nach R2	nach R3	nach R4
1	1 / 1	2 / 2	3 / 3	<b>4 / 4</b>
2	1 / 1	2 / 2	<b>3 / 3</b>	3 / 4
3	1 / 1	2 / 2	2 / 3	
4	1 / 1	<b>2 / 2</b>	2 / 3	
5	1 / 1	1 / 2		
6	1 / 1	1 / 2		
7	1 / 1	1 / 2		
8	<b>1 / 1</b>	1 / 2		
9	0 / 1	1 / 2	2 / 3	<b>3 / 4</b>
10	0 / 1	1 / 2	<b>2 / 3</b>	2 / 4
11	0 / 1	1 / 2	1 / 3	
12	0 / 1	<b>1 / 2</b>	1 / 3	
13	0 / 1	0 / 2		
14	0 / 1	0 / 2		
15	0 / 1	0 / 2		
16	0 / 1	0 / 2		

## K.o. mit Platzierung

Bei diesem System werden die zuvor besprochenen Systeme miteinander verknüpft. Die Verlierer des Hauptbaumes und die Verlierer des Verliererbaumes werden nach jeder Runde so behandelt wie im Abschnitt *K.o. mit Verliererbaum* beschrieben. Es entstehen dadurch weitere (kleinere) Bäume, die die jeweiligen Sieger bzw. Verlierer aufnehmen. Niemand scheidet aus dem Turnier aus, was eigentlich im Widerspruch zur Systembezeichnung steht. Wir erhalten nach Durchführung aller Spiele ein vollständig ausgefülltes Erfolgsraster. Jeder Teilnehmer hat genau 4 Spiele absolviert. Der Sieger steht nach wie vor ganz oben **4 / 4** und der (absolute) Verlierer ganz unten **0 / 4**.

Es fällt auf, dass sich alle bislang besprochenen Systeme in diesem System *K.o. mit Platzierung* wiederfinden. Am Raster wird dies ganz besonders deutlich.

	nach R1	nach R2	nach R3	nach R4
1	1 / 1	2 / 2	3 / 3	<b>4 / 4</b>
2	1 / 1	2 / 2	<b>3 / 3</b>	3 / 4
3	1 / 1	2 / 2	2 / 3	<b>3 / 4</b>
4	1 / 1	2 / 2	2 / 3	2 / 4
5	1 / 1	1 / 2	2 / 3	<b>3 / 4</b>
6	1 / 1	1 / 2	2 / 3	2 / 4
7	1 / 1	1 / 2	1 / 3	2 / 4
8	<b>1 / 1</b>	1 / 2	1 / 3	1 / 4
9	0 / 1	1 / 2	2 / 3	<b>3 / 4</b>
10	0 / 1	1 / 2	<b>2 / 3</b>	2 / 4
11	0 / 1	1 / 2	1 / 3	2 / 4
12	0 / 1	<b>1 / 2</b>	1 / 3	1 / 4
13	0 / 1	0 / 2	1 / 3	2 / 4
14	0 / 1	0 / 2	1 / 3	1 / 4
15	0 / 1	0 / 2	0 / 3	1 / 4
16	0 / 1	0 / 2	0 / 3	0 / 4

Schauen wir uns das Raster dieses Systems einmal etwas genauer an und zwar die (letzte) Ergebnisspalte.

Die Einträge im Raster stellen wie zu allen Systemen die Erfolgsbilanzen dar. Würden wir die erspielten Positionen von oben nach unten als Rang ausgeben, so springt eine Merkwürdigkeit sofort ins Auge: es rangiert z.B. der Spieler auf Rang 8 mit einer Bilanz **1 / 4** vor dem Spieler auf Rang 9 mit **3 / 4**. Weitere ähnlich fragwürdige Fälle lassen sich ablesen. Zu erklären ist das damit, dass der Spieler auf Rang 8 die erste Runde gewonnen hat, der Spieler auf Rang 9 die erste Runde aber verloren hat. Der Spieler auf Rang 8 hat gewissermaßen 8 Punkte für seinen (einzigen) Sieg erhalten, der Spieler auf Rang 9 für seine drei Siege nacheinander lediglich  $4 + 2 + 1 = 7$  Punkte. (Mehr zu Auswertungsvarianten und Punktevergabe in einem späteren Artikel.)

Diese Merkwürdigkeit der Einordnung tritt dadurch auf, dass das System einerseits nicht durchlässig konstruiert ist (siehe rote Balken) und andererseits nicht statistisch

ausgewertet wird. Anwender dieses Systems müssen sich darüber im Klaren sein, dass dieses System keine Verbesserung des *K.o.-Systems* darstellt, sondern nach wie vor nur den Sieger sowie den (absoluten) Verlierer ausweist. Es beschert zwar jedem Teilnehmer 4 Spiele, eignet sich aber in der praktizierten Form nicht zu einer Bewertung.

Ein Blick voraus auf das Raster im Abschnitt *Durchlässiges Platzierungssystem* lässt erkennen: *K.o. mit Platzierung* ist zwar kein dynamisches aber dennoch ein lupenreines *Schweizer System*, die Ergebnisse der Spalten müssen nur nach Erfolgsbilanzen zusammengestellt werden.

Beliebt ist das System *K.o. mit Platzierung* im Jugendbereich vielleicht wegen der garantierten Spielezahl, allerdings sind etwa doppelt so viele Spiele zu kalkulieren wie beim (einfachen) *K.o.-System*.

Im NRW-Verband werden nach diesem System Jugendranglisten ausgespielt.

## Doppel-K.o.

Um einerseits den Verlierern welcher Runde auch immer eine echte zweite Chance zu bieten und andererseits jedem Teilnehmer mindestens zwei Spiele zu garantieren, lässt sich eine Variante zum *K.o. mit Trostrunde* konstruieren. Mit der ersten Niederlage werden Spieler vom Hauptbaum in den Trostrundenbaum befördert (erstes K.o.) und mit einer zweiten Niederlage erst aus dem Turnier genommen (zweites K.o.). In der Literatur und im Internet sind zahlreiche (z.T. falsche) Abbildungen zu diesem Spielsystem zu finden. Eine korrekte Abbildung findet man aber z.B. im DBV Regelwerk (Spielordnung, Anlage IV, Turnierbestimmungen).

Nicht nur aus praktischen Gründen (Runden- und Zeitkalkulation) verzichten viele Ausrichter dieser Turnierart auf den Zusammenschluss von Haupt- und Trostrunde, siehe z.B. Jugendrangliste Hessen oder Verbandsmeisterschaft Rheinhessen-Pfalz.

In einem zum *K.o.-System* vergleichbaren Raster tragen wir die Erfolge der Spieler ein.

Der erste rote Balken trennt die 8 Sieger (Hauptrunde) von den 8 Verlierern (Trostrunde). Erst nach der zweiten Runde gibt es einen durchgezogenen roten Balken und damit Teilnehmer, die ausscheiden **0/2**. Die dritte Runde wird lediglich in der Trostrunde bestritten, das betrifft alle Spieler mit **1/2**. Um vergleichbar notieren zu können, geben wir den Spielern der Hauptrunde ein Freispiel **3/3**.

Die Verlierer der Trostrunde **1/3** scheiden jetzt aus, sie liegen unterhalb des zweiten durchgezogenen Balkens. Entsprechend ergeben sich die nächsten Runden.

Am Raster wird deutlich, dass die Anzahl der Runden gegenüber dem (einfachen) *K.o.-System* um ein Drittel steigt und nahezu doppelt so viele Spiele absolviert werden müssen.

	nach R1	nach R2	nach R3	nach R4	nach R5	nach R6
1	1/1	2/2	3/3	4/4	5/5	6/6
2	1/1	2/2	3/3	4/4	5/5	5/6
3	1/1	2/2	3/3	3/4	4/5	5/6
4	1/1	2/2	3/3	3/4	4/5	4/6
5	1/1	1/2	2/3	3/4	3/5	
6	1/1	1/2	2/3	3/4	3/5	
7	1/1	1/2	2/3	2/4		
8	1/1	1/2	2/3	2/4		
9	0/1	1/2	1/3			
10	0/1	1/2	1/3			
11	0/1	1/2	1/3			
12	0/1	1/2	1/3			
13	0/1	0/2				
14	0/1	0/2				
15	0/1	0/2				
16	0/1	0/2				

## Durchlässiges Platzierungssystem

Beim *Doppel-K.o.-System* fällt uns positiv die Gleichbehandlung von Spielern einer Erfolgsstufe auf. Wir erkennen das an denjenigen mit einer Bilanz **1/2** (Sieg und Niederlage, ganz gleich in welcher Reihenfolge erzielt, werden gleich behandelt) ebenso an den Spielern mit **2/3** (zwei Siege und eine Niederlage, ganz gleich in welcher Reihenfolge erzielt). Alle zuvor betrachteten Systeme besitzen diese Eigenschaft nicht. Im Raster des *Doppel-K.o.-Systems* erkennen wir die Gleichbehandlung an dem unterbrochenen roten Balken z.B. zwischen Rangstufe 8 und 9 nach Runde 2. Hier ist Durchlässigkeit gegeben: Verlierer der Hauptrunde werden mit Siegern der Trostrunde auf eine Stufe gestellt und untereinander gepaart.

Die Eigenschaft der Durchlässigkeit auf allen Ebenen (Gleichbehandlung statistisch gleich Erfolgreicher) finden wir im Raster wiedergegeben, es gibt keine durchgezogenen roten Balken

Schweizer System				
	nach R1	nach R2	nach R3	nach R4
1	1/1	2/2	3/3	4/4
2	1/1	2/2	3/3	3/4
3	1/1	2/2	2/3	3/4
4	1/1	2/2	2/3	3/4
5	1/1	1/2	2/3	3/4
6	1/1	1/2	2/3	2/4
7	1/1	1/2	2/3	2/4
8	1/1	1/2	2/3	2/4
9	0/1	1/2	1/3	2/4
10	0/1	1/2	1/3	2/4
11	0/1	1/2	1/3	2/4
12	0/1	1/2	1/3	1/4
13	0/1	0/2	1/3	1/4
14	0/1	0/2	1/3	1/4
15	0/1	0/2	0/3	1/4
16	0/1	0/2	0/3	0/4

mehr. Gäbe es ein System zu diesem Raster, so wären alle Ränge (Plätze) statistisch korrekt ausgespielt worden. Das erkennen wir an der letzten Spalte des Rasters: die Erfolgsbilanzen sind statistisch korrekt angeordnet, d.h. eine plausible Bewertung lässt sich unmittelbar ableiten.

Dem aufmerksamen Leser wird es nicht entgangen sein: es ist das *Schweizer System*, das zu diesem Raster führt. Wir haben es in Ausgabe 9/2009 ausgiebig besprochen und in Ausgabe 12/2009 in einer praktischen Anwendung vorgestellt.

Das *Schweizer System* vereint die positiven Eigenschaften der behandelten K.o.-Varinaten und vermeidet die negativen, und das bei der gleichen Anzahl von Spielen gegenüber den beiden zuletzt besprochenen Systemen.

## Überblick (16 Teilnehmer)

	K.o.-System	K.o. mit Verliererrunde	K.o. mit Trostrunde	K.o. mit Platzierung	Doppel-K.o. ohne Zusammenschluss	Schweizer System
Anzahl Spiele im Turnier	15	22	22	32	28	32
Anzahl Runden im Turnier	4	4	4	4	6	4
Anzahl Spiele pro Teilnehmer	1 bis 4	2 bis 4	2 bis 4	4	2 bis 6	4
eine Spielwiederholung ist möglich	nein	nein	nein	nein	ja	nein
sicher ausgewiesene Positionen	Platz 1	Platz 1 und Platz 16	Platz 1	Platz 1 und Platz 16	Platz 1	Platz 1 bis Platz 16
zur Rangwertung geeignet	kaum	wenig	nur bedingt	nicht in der praktizierten Form	bedingt im oberen Bereich	ja

## Anmerkungen

Um die bekannten K.o.-Probleme zu mildern werden gerne K.o.-Systeme mit Gruppenbildungen kombiniert.

Variante 1: K.o.-Phase → Gruppenphase

Variante 2: Gruppenphase → K.o.-Phase

Variante 3: Gruppenphase → K.o.-Phase → Gruppenphase

In der K.o.-Phase wird die Erfolgsbilanz durch einzelne Spiele geprägt (Mann gegen Mann), in der Gruppenphase durch die dort entstandene Statistik.

Ganz gleich in welcher Reihenfolge die Phasen aufeinander folgen, die Gruppenphasen können die unzureichende Statistik der K.o.-Phasen nur bedingt ausgleichen.

Auch gegenüber derartigen Mischformen erweist sich das Schweizer System überlegen und das nicht zuletzt durch eine konstante Anzahl an Spielen pro Spieler sowie durch eine nachvollziehbar gerechtere Statistik.

Im DBV Jugendbereich werden Ranglistenturniere in Mischformen ausgetragen:  
U19 nach Variante 1, U13 nach Variante 3.

(Erschienen in der Zeitschrift Badminton-Sport, Ausgaben März und April 2010.)