

Schweizer System

Das Schweizer System ist ein Turniersystem, das eine Sonderform des [Round Robin](#) oder Rundenturniers darstellt und häufig bei Schachturnieren angewandt wird.

Wie bei einem [Round Robin](#) spielen in jeder Runde alle Teilnehmer, es scheidet im Verlauf des Turniers niemand aus. Die erste Runde wird ausgelost oder geseedet. Nach jeder Runde wird der Zwischenstand bestimmt, und es spielt in den folgenden Runden grundsätzlich immer der jeweilige Erstplatzierte gegen den Zweiten, der Dritte gegen den Vierten und so fort. Um auszuschließen, dass zwei Spieler zweimal aufeinander treffen, werden die Runden nach folgendem System ausgelost:

- Der Führende spielt gegen den besten Spieler, gegen den er noch nicht gespielt hat
- Der Führende unter den verbleibenden spielt seinerseits gegen den besten verbleibenden Spieler, gegen den er noch nicht gespielt hat, und so fort

Sollten nach einer Runde mehrere Spieler gleich viele Punkte haben, so muss eine Rangfolge zwischen diesen Spielern hergestellt werden. Dies passiert zum Beispiel durch [Seeding](#) oder Auslosung. Im Schach spielt dabei zusätzlich die Farbverteilung eine [Rolle](#), da jeder Spieler im Laufe des Turniers möglichst gleich oft mit Schwarz und mit Weiß gespielt haben soll.

Um einen eindeutigen Sieger zu bekommen, müssen im Schweizer System mindestens so viele Runden gespielt werden wie in einem [Single Elimination-Bracket](#) mit gleicher Teilnehmerzahl. Sollte der beste Spieler allerdings einmal verlieren, so müssen mehr Runden gespielt werden, um einen Sieger zu ermitteln. Generell gilt, dass das Ergebnis umso genauer ist, je mehr Runden gespielt werden. Werden allerdings bei n Teilnehmern $n-1$ Runden gespielt, so geht das Schweizer System ins [Rundenturnier](#) über, bei dem jeder gegen jeden spielt.

Bei Smash-Turnieren wird jedoch, außer eventuell in den [Pools](#), so gut wie nie ein Schweizer System gespielt, da einerseits meistens zu wenig Setups vorhanden sind - für einen flüssigen Ablauf werden bei n Spielern mindestens $n/2$ Setups benötigt - und andererseits die Durchführung zu viel Zeit in Anspruch nehmen würde.