

# Beschreibung:

Bei diesem entschärften KO-System kann ein Spieler (Spielerpaar, Mannschaft) ein Spiel in jeder Runde verlieren und trotzdem das Turnier gewinnen. Nach dem ersten Spiel werden die Gewinner in der unteren Reihe für das nächste Spiel auf der linken Seite, in der Hälfte der Gewinner eingetragen und die Verlierer in der rechten Hälfte bei den Verlierern. Jetzt müssen die Gewinner untereinander spielen (zusammenlosen). Die Gewinner dieser Partien haben in dieser Runde zweimal gewonnen und kommen in die nächste Runde. Die Verlierer, spielen gegen die Gewinner, der Partien, die die Verlierer der ersten Partie untereinander ausgetragen haben. Wer hier gewinnt, hat ebenfalls in dieser Runde zweimal gewonnen und kommt in die nächste Runde.

In der nächsten Runde kommen somit genau die Hälfte der Spieler der ersten Runde an und werden bis zur nächsten Runde wieder halbiert. Das Turnier teilt sich je nach Teilnehmerzahl in mehrere Spielrunden.

KO-Systeme funktionieren normalerweise nur mit 4, 8, 16, 32, 64, u.s.w. Teilnehmern. Jetzt bringe ich aber Phantomspieler oder Platzhalter ins Spiel, die ich hier einfach P nenne. Diese können überhaupt nicht spielen und verlieren jede Partie gegen einen richtigen Spieler. Somit greifen sie fast überhaupt nicht in das Spielgeschehen ein und kommen nur wenn sie gegen einen weiteren P zusammentreffen (ein P gewinnt, ein P verliert) in das nächste Spiel. Man kann diese Platzhalter schon beim Start, oder nach jedem Spiel oder jeder Runde einsetzen.

## Beispiel1:

Ich will ein Turnier austragen mit KO-System und es melden sich 14 Teilnehmer. Um das KO-System funktionsfähig zu machen füge ich zwei P (Platzhalter) hinzu und das System kann mit 16 Spielern gestartet werden. Kein P wird die erste Runde überstehen und das Turnier kann einwandfrei zuendegeführt werden.

## Beispiel2:

Es melden sich 26 Teilnehmer an. Nun können Sie entscheiden, ob Sie 10 P dazugeben um auf 36 Teilnehmer zu kommen, oder eine Runde spielen um bei der zweiten Runde 3 P einfügen zu können, und auf 16 Spieler kommen.

## Beispiel3:

Es melden sich 23 Teilnehmer an. Es liegt nun bei Ihnen ob Sie vorerst 1 P einsetzen um 12 Paare zusammen zu bekommen und eine Runde spielen und bei der nächsten Runde mit 4 P auf 16 Spieler zu erhöhen, oder, oder, Sie müssen halt schauen irgendwann auf 8, 16, oder 32 Spieler zu kommen und möglichst keine Platzhalter in der Endrunde zu haben.

Mit freundlichen Grüßen:

Albin Haspinger