Kramer Shootout System (KSS, Система выбывания Крамера) -  система розыгрыша (организации соревнований), при которой участник выбывает из турнира после того как потеряет все имеющиеся баллы (по итогам серии из нескольких игр между случайными участниками, позволяющей определить победителя). Обеспечивает выявление победителя за огранниченное число туров и способствует напряжённой борьбе в турнире.

**Порядок розыгрыша:**

Количество участников розыгрыша системы неограничено.

В зависимости от дисциплины в каждом круге из участников составляются случайные пулы (пары, восьмерки, десятки и пр.), играющие между собой (это может быть одна игра, или матч из нескольких игр, в котором побеждает потерявший меньше баллов).

В зависимости от места которое займет участник, у него сгорает определенное количество баллов.

Из каждого пула в следующий круг выходит участник, имеющий положительное количество баллов, а участник имеющий ноль или меньше баллов выбывает из турнира.

Победителями признаются участники продержавшиеся максимальное количество кругов.

**Особенности системы:**

* Даже слабейший участник может встретится с сильнейшим.
* Нет специальных условий по числу участников (в швейцарской системе число участников должно быть чётным, в олимпийской системе и Double Elimination — степенью двойки).
* Система устойчива к выбыванию игроков: если кто-то выбыл из турнира после его начала, достаточно просто вычеркнуть его из турнирной таблицы и аннулировать результаты тех игр, которые он уже провёл; в итоге получится, как будто он вообще не участвовал. В прочих системах в подобных случаях части игроков приходится присуждать технические победы. Однако при аннулировании результатов игр участники оказываются в неравных условиях: победившие выбывшего игрока лишаются очков, тогда как проигравшие ему ничего не теряют, а в некоторых случаях могут и улучшить дополнительные показатели. Можно, наоборот, засчитывать технические победы в оставшихся партиях выбывшего участника, но тогда преимущество получат те, кто не успел с ним встретиться.
* Необходимо большое количество встреч и, соответственно, значительное количество времени для проведения турнира.
* Не подходит для организации соревнований с малым количеством участников. Если участников меньше чем 32, лучше использовать классическую олимпийской систему.
* Даже если, начиная с некоторого тура, один из участников уверенно одерживает серию побед, турнир не становится предсказуемым и не теряет остроту.
* С точки зрения зрелищности турнир выигрывает другим схемам, если участники заметно различаются по силе. Значительная часть встреч проходит между соперниками явно несравнимой силы и оказывается непредсказуемой.

**Применение:**

KSS – наиболее удобна для организации онлайн турниров по различным киберспортивным дисциплинам.

**История создания:**

Первый вариант системы впервые был придуман Игорем Олеговичем Крамером 01 марта 2018 года и опубликован в виде правил турнира в группе Вконтакте известного стримера Юлии «Juliaplayshots» Козыревой (Масловой) (источник: <https://vk.com/topic-150756740_37274942>)

09 марта 2018 года состоялся первый турнир использующий KSS по дисциплине «Heroes of the storm» под заголовком «Julia Shootout Tournament #0»

По этой дисциплине было организовано 14 турниров использующих KSS

Вторым проектом, начавшим использовать KSS стала Турнирная платформа «DUST» по дисциплине «Dota Underlords». Первый турнир которой состоялся 03 августа 2019 года. (источник: <https://vk.com/dustlords>)