





## Turneringsdommerkursus, Lektion 2, Turneringssystemer

### Monrads turneringssystem

Når turneringen er i gang:

- Efterhånden som resultaterne kommer ind, påføres de på diverse tavler på spillestedet, og er der internetadgang, kan de også tages ind i Dansk Skak Unions turneringssystem.
- Spillerne vil normalt udfylde rundekortene med resultater. 1 point for vundet parti, 0 for tabt og  $\frac{1}{2}$  ved remis. Ellers gøres det af dommeren, når resultatet meddeles. For udsatte partier kan der skrives "u" på rundekortene.
- Udfyld rubrikken "point i alt" på rundekortene. Udsatte partier regnes – indtil partierne er færdigspillede – som remis. I sådanne tilfælde anføres "point i alt" i en parentes. Det kan ske at spillerne også selv udfylder dette felt, men husk i så fald at kontrollere at det påførte er korrekt.
- Sorter rundekortene i grupper efter point.
- Læg kortene i rækkefølge inden for pointgrupperne efter det seneste **placeringsnummer** (før 2. runde dog lodtrækningsnummer).
- Læg de ordnede pointgrupper efter hinanden. Kortene med flest point øverst, derefter kortene med næstflest og så videre.
- Udfyld placeringsnummer med fortløbende numre fra toppen.
- Derefter foretages rundelægningen. Nr. 1 spiller mod den bedst placerede, han ikke tidligere har mødt og så fremdeles; det er her vigtigt at man ikke skal tage hensyn til point i alt, kun til placeringsnummeret. Det kan være nødvendigt at foretage en ombytning af de lavest placerede spillere for at undgå, at to spillere kommer til at spille flere partier mod hinanden. Har for eksempel de to lavest placerede spillere mødt hinanden, medtages næstsidste par i ombytningen. Herefter prøver man, om den højest placerede af disse fire spillere kan møde den næstsidst placerede, og om de to andre kan møde hinanden. Kan dette ikke lade sig gøre, prøver man om den højest og lavest placerede af disse fire kan møde hinanden. Kan disse fire ikke møde hinanden på nogen mulig måde, tager man det tredjesidste par med og prøver igen med den højest placerede først.

Husk: Altid fra toppen; aldrig fra bunden; men man kan jo godt skele til hvilken spiller, der udgør problemet og se på mulige parringer, hvor denne spiller kan få en modstander.

Det eneste absolutte kriterium, der er i Monrad rundelægning, er, at man ikke må møde samme spiller mere end en gang i samme turnering. Der er ingen restriktioner for farvetildeling.

- Udfyld modstandernummer. Tildel farve og udfyld kolonnen. Den spiller, der har haft færrest gange hvid i de hidtidige runder, skal have hvid. Hvis de to spillere har haft lige mange hvide partier, er det spilleren med lavest placeringsnummer, der får hvid. Husk, at **placeringsnummer** og ikke lodtrækningsnummer er afgørende for farven, hvis spillerne har haft lige mange hvide partier.
- Husk, at når resultaterne fra udsatte kampe foreligger, kan sammentællingen i "point i alt" være forkert, idet udsatte kampe midlertidigt er registreret med  $\frac{1}{2}$  point af hensyn til rundelægningen. Sammentællingen af point til brug ved lægning af næste runde bør derfor altid foretages fra kolonnen "resultat".  
Resultatet af udsatte partier ændrer ikke ved den skrevne placeringsorden fra tidligere runder.



## Turneringsdommerkursus, Lektion 2, Turneringssystemer

### Schweizersystemet

Når turneringen er i gang:

- Efterhånden som resultaterne kommer ind, påføres de på diverse tavler på spillestedet, og er der internetadgang, kan de også tages ind i Dansk Skak Unions turneringssystem.
- Spillerne vil normalt udfylde rundekortene med resultater. 1 point for vundet parti, 0 for tabt og ½ ved remis. Ellers gøres det af dommeren, når resultatet meddeles. For udsatte partier kan der skrives "u" på rundekortene.
- Udfyld rubrikken "point i alt" på rundekortene. Udsatte partier regnes – indtil partierne er færdigspillede – som remis. I sådanne tilfælde anføres "point i alt" i en parentes. Det kan ske at spillerne også selv udfylder dette felt, men husk i så fald at kontrollere at det påførte er korrekt.
- Sorter rundekortene i grupper efter point.

Indtil nu har der ikke været nogen forskel fra Monrad systemet, men selve rundelægningen er noget anderledes.

### Definitioner.

For at udføre schweizerrundelægning er det vigtigt, at kende nogle definitioner og begreber:

- **Pointgruppe.** Er en gruppe af spillere, som indgår i en samlet gruppeparring.
  - En pointgruppe kan være homogen, dvs. alle spillere har samme antal point.
  - En pointgruppe kan være heterogen, dvs. spillerne har ikke samme antal point (typisk fordi der er rykket en eller flere spillere ned fra en overliggende pointgruppe - se flyder).
  - En pointgruppe deles under processen i 2 undergrupper (subgroups) S1 og S2.
- **Flyder:** Hvis en eller flere spillere ikke kan parres i deres oprindelige pointgruppe, enten fordi der er ulige antal i gruppen, eller fordi der ikke kan findes nogen lovlig gruppeparring, som de indgår i, flyder han/hun/de ned til næste pointgruppe.
  - En sådan spiller, der altså møder en spiller med lavere pointtal, end han selv har, kaldes en **nedflyder**.
  - En spiller der møder en nedflyder, altså en spiller med højere pointtal end han selv har, kaldes en **opflyder**.
- **Farvepræference.** Er den farve, som man i rundelægningen tilstræber at tildele spilleren. (Er ikke altid den samme som spilleren ville foretrække).
  - **Farveforskel.** Beskriver forskellen mellem antal hvide og antal sorte partier, som spilleren har haft indtil nu i turneringen. Den er 0, hvis antallet er ens; den positiv, hvis antallet af hvide partier er størst og den er negativ, hvis antallet af sorte partier er størst. Tallet angiver forskellen i antal partier. Kan også defineres som antal hvide minus antal sorte partier.
  - Farvepræferencen er **svag**, hvis farveforskel er 0. Præferencefarven er da det modsatte af den farve, spilleren havde i sit seneste parti.
  - Farvepræferencen er **stærk**, hvis farveforskel er +1 eller -1. Præferencefarven er sort, hvis differensen er positiv, og hvid, hvis den er negativ.
  - Når man ser på farvehistorik, tæller farver i partier, der er vundet uden kamp eller runder, hvor spilleren af en anden grund ikke har spillet, ikke med i farvehistorikken.



### Turneringsdommerkursus, Lektion 2, Turneringssystemer

- **Topscore** er en spiller, der ved lægning af sidste runde i en turnering har scoret mere end 50% af det mulige.
- Farvepræferencen er **absolut**, hvis farveforskellen er +2 eller -2, eller hvis spilleren har haft samme farve i de seneste to partier. Denne regel gælder ikke for topscorere. Præferencefarven er sort, hvis differensen er positiv, eller hvis spilleren har haft hvid de seneste to partier. Præferencefarven er hvid, hvis differensen er negativ, eller hvis spilleren har haft sort de seneste to partier.

Den originale engelske udgave af beskrivelsen for schweizersystemet har andre og mere detaljerede definitioner. F.eks. skelner man der mellem **scoregroup**, der er en pointgruppe, hvor alle spillere har samme pointtal og **pairing bracket**, der består af spillerne i en scoregroup (også kaldet **resident players**) samt nedflyderne, der kaldes MDP (moved down players). Efter parring af nedflyderne udgør de resterende spillere en **remainder group**.

Andre definitioner, som ikke behandles udførligt i kurset:

- **Limbo**: Hvis der er flere nedflydere end oprindelige medlemmer af gruppen kaldes gruppen af overskydende nedflydere Limbo.
- **PSD / SD**: scoredifference – anvendes til at sammenligne gruppeparringer.
- **PPB**: Næstsidste pointgruppe (penultimate pairing bracket).
- **CLB**: Collapsed last bracket. Indeholder nedflydere fra PPB og alle resterende spillere (anvendes hvis de sidste grupper ikke kan gå op).

#### Rundelægning:

En vigtig bestanddel i parringen er spillernes farvepræferencer (se også ovenfor):

- Absolut farvepræference er, når en spiller har haft samme farve i de to foregående partier, eller at forskellen på antal sorte og hvide partier indtil nu er mere end 1 (altså f.eks. 3 sorte partier og 1 hvid), i dette tilfælde skal spilleren have opfyldt sin farvepræference. Farvepræferencen er den modsatte farve af den, spilleren henholdsvis har haft de foregående to runder, henholdsvis har haft flest af i de tidligere partier.
- En stærk farvepræference er, når man ikke har haft lige mange hvide og sorte partier (vil typisk være tilfældet for alle spillere efter ulige nummererede runder). Farvepræferencen er her den farve, spilleren har haft færrest af i de tidligere partier.
- Hvis spilleren har haft lige mange sorte og hvide partier hidindtil, og han ikke har haft samme farve de to foregående runder (han har altså hverken en stærk eller en absolut farvepræference) har han en svag farvepræference for den modsatte farve af den han havde runden før.
- Hvis en spiller ikke har spillet noget parti hidindtil (oversidder i første runde, eller indtrådt i turneringen efter at en eller flere runder er spillet), har han ingen farvepræference og hans modstanders præference tilgodeses; skal to sådanne spillere mødes, kan farvefordelingen bestemmes ved lodtrækning.

Når man starter på at parre en pointgruppe, kan det derfor være en god ide at få et overblik over farvepræferencerne; hvis der er lige mange sorte og hvide præferencer (eller hvis gruppen har ulige antal, kun en forskel på en), er der stor sandsynlighed for at alle kan opfyldes, men hvis der er større forskel, vil der være nogle, der ikke kan opfyldes.



## Turneringsdommerkursus, Lektion 2, Turneringssystemer

Rundelægning trin for trin:

- Rundekortene er sorteret i grupper efter point.
- Rundelægningen foregår fra toppen, dvs. man starter med den "højeste" pointgruppe, derefter den næsthøjeste osv. Indtil man slutter med den lavest pointgruppe.
- Indenfor hver pointgruppe sorteres spillerne - ved en heterogen gruppe, de oprindelige spillere for sig og de nedrykkede spillere for sig - i startnummerrækkefølge.
  
- I en **homogen** pointgruppe deles spillerne i S1 og S2, hvor spillerne med laveste startnumre (de højst rangerende) er i S1, og resten i S2. Hvis der er ulige antal, er der en spiller mere i S2 end i S1.
- Parringen af gruppen foregår ved, at man sammensætter parrene fra oven, den øverste spiller i S1 mod den øverste i S2.
- Resultatet vurderes. To spillere må ikke møde hinanden mere end en gang i turneringen, (bemærk, hvis partiet ikke er spillet f.eks. på grund af udeblivelse, kan man godt møde samme spiller igen). Så mange farvepræferencer som muligt skal opfyldes; absolutte præferencer skal opfyldes.
- En parring er perfekt, hvis alle farvepræferencer er opfyldt (og ingen af spillerparrene har mødt hinanden før i denne turnering). Der er andre kriterier, de gennemgås i lektion 3.
- Hvis den første gruppeparring ikke er perfekt, fortsættes processen, idet man flytter om på spillerne i S2, indtil den bedst mulige parring findes, så vidt muligt en perfekt en.
- Omflytningen i S2 foregår fra bunden, således at man først bytter rundt på de to nederste spillere, derefter byttes næstnederste og tredjenederste osv.
- En god måde at finde den rigtige rækkefølge af opstillinger er ved at give spillerne i S2 nogle foreløbige numre (ved 4 spillere i S2 f. eks 5-6-7-8).
- Den oprindelige rækkefølge er 5678, og i parringssekvensen skal rækkefølgen ændres så det 4-cifrede tal, dannet af numrene bliver højere og højere – det højeste tal, der kan dannes af de 4 cifre (8765) er så den sidste kombination i rækken.
- Hvis der herefter stadig ikke er fundet en perfekt rundelægning, skal man bytte spillere mellem S1 og S2. Dette behandles senere i kurset.
  
- I en **heterogen** pointgruppe grupperes nedflyderne i S1 og resten (gruppens oprindelige spillere) i S2, og parringen foretages som beskrevet.
- Når alle nedflyderne er parret, er den resterende pointgruppe homogen og parres som en sådan.
  
- Slutresultatet for pointgruppen betragtes under et, altså inklusive nedflyderne.

### Farvetildeling:

Når to spillere er parret, skal farverne tildeles, og her kommer farvepræferencerne ind i billedet.

- Hvis de to spillere har præference for hver sin farve, tilgodeses disse (naturligvis).
- Hvis de to spillere har præference for samme farve, tilgodeses den stærkeste præference (en stærk eller absolut præference tilgodeses overfor en svag, og en absolut præference tilgodeses overfor en stærk). Er præferencerne lige stærke, gås til næste punkt.
- Farverne tildeles som det modsatte af, hvad spillerne havde i den seneste runde, hvor de havde forskellig farve. Hvis deres farvehistorik er ens, gås til næste punkt.
- Den højst rangerende spillers præference tilgodeses.

Husk: Når man ser på farvehistorik, tæller farver i partier, der er vundet uden kamp eller runder, hvor spilleren af en anden grund ikke har spillet, ikke med i farvehistorikken.