

Monrads turneringssystem

Ved turneringens begyndelse ordnes deltagerne ved lodtrækning i nummerorden.

Efter hver runde foretages en omplacering, idet de spillere, der har flere point, rykker op foran de spillere, der har færre point. Uafgjorte partier regnes, indtil partierne er færdigspillede, for remis. Rundelægningen kan dog tidligst finde sted efter udløbet af det officielt fastsatte tidspunkt for afvikling af hængepartier.

I hver runde skal den bedst placerede spiller, spille mod den nærmest følgende han ikke har mødt. Næste spiller skal ligeledes møde den nærmest følgende, han ikke har mødt osv. Om nødvendig foretages en ombytning af de lavest placerede spillere for at undgå at to spillere kommer til at spille flere partier mod hinanden.

Hvid har den spiller, der i de hidtil spillede partier har haft hvid færre gange end modstanderen. Har de to spillere haft hvid lige mange gange, skal den lavest placerede spiller have hvid.

Udgår et lige antal spillere af turneringen matches disse i resten af turneringen. Udgår et ulige antal spillere, indgår den først udtrådte i rundelægningen som den lavest placerede, medens de øvrige udtrådte matches i resten af turneringen.

Gode råd ved brug af Monrads turneringssystem.

Arbejdet med rundelægningen lettes gennem brugen af rundekort:
(Rundekort kan købes i Dansk Skaksalg)

Nr:	Navn:			Klub:			
Klasse:	Gruppe:			Rating:		ELO:	
Runde:	1	2	3	4	5	6	7
Modstander Nr.:							
Farve:							
Resultat:							
Point i alt:							
Placering:							

Turneringens forløb

Ved turneringens start udfyldes rundekortet med deltagerens navn og nr. (lodtrækningsnummer), samt evt. klasse og gruppebetegnelse.

1. runde

Forud for første runde udfyldes i spalten under “1. Runde” rubrikkerne med modstandernummer og farve.

I 1. runde spiller nr. 2 hvid mod nr. 1, nr. 4 hvid mod nr. 3 osv.

2. og følgende runder

Ved rundelægningen foretager dommeren følgende:

Rubrikken “point i alt” udfyldes. (Hængepartier sættes til $\frac{1}{2}$ point indtil de er afviklede, hvorefter rubrikken bringes i overensstemmelse med det endelige resultat).

Derefter omplaceres spillerne. Dette sker ved først at sortere kortene op efter “point i alt” og derefter inden for hver pointgruppe efter placering ved forrige rundelægning. Ved omplacering efter 1. runde benyttes lodtrækningsnummeret, efter 2. runde benyttes placering efter 1. runde osv.

Derved findes spillernes øjeblikkelige placering, der noteres nederst i kolonnen under den sidst spillede runde.

Derefter foretages rundelægningen; nr. 1 spiller mod den bedst placerede, han ikke tidligere har mødt osv.

De første runder i en turnering går normalt op uden problemer, men ved de sidste runder kommer man ofte ud for, at en af de lavest placerede spillere har mødt de resterende i gruppen. Det er da nødvendigt at foretage en ombytning. I denne ombytning indgår de resterende spillere i gruppen samt det sidst sammensatte par. Er det ikke ved en ombytning af disse spillere muligt at skaffe nye modstandere til alle, medtages det næstsidst sammensatte par osv. indtil gruppen “går op”.

Selvom spillerne ombyttes ved rundelægningen beholder de deres placering.

I nogle tilfælde kan man komme ud for, at det ikke er muligt at lægge en runde. Det er ved bestemte kombinationer af deltagerantal, rundeantal og spillernes resultater. For at undgå dette bør man kontrollere den efterfølgende runde inden runden sættes i gang.

6 deltagere: 4 runde kontrolleres *inden* 3. runde sættes i gang

8 deltagere: 5 runde kontrolleres *inden* 4. runde sættes i gang

10 deltagere: 6 runde kontrolleres *inden* 5. runde sættes i gang

12 deltagere: 7 runde kontrolleres *inden* 6. runde sættes i gang

14 deltagere: 8 runde kontrolleres *inden* 7. runde sættes i gang

16 deltagere: 9 runde kontrolleres *inden* 8. runde sættes i gang