

**4. REGLEMENT FOR DM OG KOORDINEREDE TURNERINGER**

4.1.	Almindelige bestemmelser .....	4-1
4.1.1.	Administrative organer .....	4-1
4.1.2.	Turneringens afvikling.....	4-3
4.1.3.	Øvrige bestemmelser .....	4-6
4.2.	Bestemmelser for Danmarksmesterskabet .....	4-9
4.3.	Øvrige Danmarksmesterskaber.....	4-13
4.3.1.	Bestemmelser ved det åbne junior-DM .....	4-13
4.3.2.	Bestemmelser for Senior-DM.....	4-13
4.3.3.	Bestemmelser for DM i hurtigskak .....	4-13
4.3.4.	Bestemmelser for DM i hurtigskak for kvinder.....	4-14
4.3.5.	Bestemmelser for Ungdoms-DM .....	4-15
4.3.6.	Bestemmelser for Senior-DM for 50+ og senior-DM 65+ i hurtigskak .....	4-17
4.3.7.	Bestemmelser for Ungdoms Grandprix (U-GP), U-GP Hovedkredsfinalen og U-GP-Superweeknd .....	4-17
4.4.	Bestemmelser for koordinerede turneringer .....	4-20
4.5.	Dansk Skak Unions ratingsystem.....	4-22
4.5.1.	Indledning .....	4-22
4.5.2.	Beregning af ratingtallet .....	4-22
4.5.3.	Ratingberettigede turneringer .....	4-24
4.5.4.	Øvrige beregningsregler .....	4-25
4.5.5.	Ratingsystemets afgrænsning .....	4-26
4.5.6.	Koordinering med den internationale ratingliste .....	4-27
4.5.7.	Tabeller til ratingberegning .....	4-29
4.6.	Kamp- og dommerlicens.....	4-30
4.6.1.	Erhvervelse af licens .....	4-30
4.6.2.	Fortabelse af licens .....	4-30
4.6.3.	Administration .....	4-31
4.6.4.	Registrering .....	4-31
4.7.	FIDE's internationale titel- og ratingregler.....	4-32
4.7.1.	Opnåelse af ELO-rating:.....	4-32
4.7.2.	Krav til ELO-ratede turneringer.....	4-32
4.7.3.	ELO rating af danske turneringer .....	4-33
4.7.4.	Krav til titelturneringer:.....	4-33
4.7.5.	Støttemuligheder til Internationale turneringer .....	4-33
4.8.	Vejledning for turneringsarrangører .....	4-34
4.9.	Dansk Skak Unions turneringssystemer .....	4-37
4.9.1.	Monrads turneringssystem.....	4-37
4.9.2.	Gode råd ved brug af Monrads turneringssystem. ....	4-37
4.9.3.	Dansk Schweizer .....	4-39
4.9.4.	Vejledning for dommere ved Dansk Schweizer .....	4-43
4.9.5.	FIDE Schweizer.....	4-51
4.9.6.	DUBOV schweizer .....	4-59
4.9.7.	DSU's Knock Out system.....	4-64
4.9.8.	Gladiatorskak modellen .....	4-66
4.9.9.	Andre turneringsformer .....	4-66
4.9.10.	Korrektionssystemer .....	4-69
4.9.11.	Alle-mod-alle rundeskemaer .....	4-69

## **4. Reglement for DM og koordinerede turneringer**

### **4.1. Almindelige bestemmelser**

#### **4.1.1. Administrative organer**

##### **§ 1 Udvalg og komiteer**

Til varetagelse af en række i dette reglement fastsatte opgaver nedsættes/udpeges følgende administrative organer:

- Ratingkomitéen
- Ratingkartoteksføreren
- Turneringsarrangører
- Dommere
- Turneringskomiteer

##### **§ 2 Spilleudvalget**

*JF. beslutning i Hovedbestyrelsen af 02. april 2010 er spilleudvalget nedlagt.*

##### **§ 3 Ratingkomitéen**

*Sammensætning*

Ratingkomitéen (herefter benævnt RK) består af 3 medlemmer og en suppleant. Medlemmerne udpeges af HB for 3 år ad gangen og således, at der hvert år afgår 1 medlem. Suppleanten udpeges af HB for 1 år ad gangen.

*Arbejdsområde*

RK sørger for følgende:

- Beregning af ratingtal for danske spillere, der deltager i udenlandske turneringer.
- Indberetning til FIDE af danske turneringer, der opfylder betingelserne for rating til den internationale ratingliste.
- Udførelse af stikprøvevis kontrolberegning af ratingtal fra danske turneringer med de under § 4 beskrevne deltagere.

RK udfører i øvrigt opgaver fastlagt i ratingreglementet.

**§ 4 Ratingkartoteksføreren**

Ratingkartoteksføreren (herefter benævnt RKF) udpeges af HB.

RKF fører i overensstemmelse med ratingreglementet og nærværende reglement kartotek over alle deltagere i EMT og med denne koordinerede turneringer.

RKF opstiller en liste over spillere, som efter udløbet af tilmeldingsfristen for det sidst afholdte EMT har opnået et kandidatresultat.

RKF offentliggør på forlangende ratingliste indeholdende følgende spillere:

- Spillere med ratingtal på mindst 2200
- Spillere med kandidatresultat
- De højest ratede juniorspillere
- De højest ratede kvindelige spillere

**§ 5 Turneringsarrangører**

Turneringsarrangøren tilrettelægger alle forhold vedrørende turneringens afholdelse og udfører i øvrigt opgaver som beskrevet i nærværende reglement.

Turneringsarrangøren sørger for følgende:

- Udpeger en eller flere dommere, hvoraf mindst en skal være i besiddelse af Dansk Skak Unions Dommerlicens I, medens øvrige kan være dommeraspiranter (jf. § 6).
- Udpeger en turneringskomite bestående af 3 medlemmer, der alle skal være i besiddelse af unionens dommerlicens. Udtræder et medlem af turneringskomiteen, suppleres denne i henhold til reglerne for udpegning af komiteen.
- Indsendelse af anmeldelseslister til RKF påført samtlige deltageres navn, klub, fødselsdato og ratingtal. For nye spillere skal påføres ratingtal i overensstemmelse med § 4.5.5. Inden en uge returnerer RKF listen påført aktuelle ratingtal.
- Gruppeinddeling og lodtrækning, idet det påses, at indbydelsesregler overholdes.
- Indsendelse af EMT-afgift til unionens kasserer.
- Fastsættelse af antal, størrelse og fordeling af præmier samt påse, at disse offentliggøres senest anden turneringsdag.
- Turneringsindberetning sker til RKF senest 7 dage efter sidste runde.

**§ 6 Skakdommere**

Dommere i besiddelse af Dansk Skak Unions dommerlicens 1 udpeges af turneringsarrangøren, jf. § 5.

Under turneringen skal dommeren ud over at forestå turneringen træffe afgørelser i henhold til turneringsreglerne (afvikling af hængepartier m.v.), nærværende regler og FIDE's regler.

Efter turneringen skal dommeren beregne ratingtal og undersøge, om der er opnået kandidatresultat for alle deltagerne. Senest 7 dage efter sidste runde skal turneringsindberetningen til RKF foretages.

Til RKF indberettes følgende på mail til [kartotek@skak.dk](mailto:kartotek@skak.dk):

- Turneringsresultater
- Beregnede nye ratingtal
- Opnåede kandidatresultater
- Datoer for turneringens afvikling
- Uddelte advarsler og karantæner
- Navne på dommere i turneringen

Hvis dommeren ønsker at deltage i turneringen, skal dette i hvert enkelt tilfælde godkendes af RKF.

**§ 7 Turneringskomiteer**

Turneringskomiteen (herefter benævnt TK) udpeges af turneringsarrangøren.

TK træffer afgørelse i alle spørgsmål, som indankes for den, eller som dommeren ikke kan afgøre.

Hvis en spiller opfører sig usportsligt eller nægter at efterkomme en afsagt kendelse, kan TK give den pågældende spiller en advarsel eller udelukke spilleren fra koordinerede turneringer i et givet tidsrum. Advarslen eller udelukkelsen meddeles skriftlig med begrundelse direkte til spilleren; kopi sendes til RKF og spillerens klub.

**4.1.2. Turneringens afvikling**

**§ 11 Almindelige regler**

Turneringen afvikles efter FIDE's regler for skakspillet, således som disse foreligger oversat i Skakhåndbogen eller Skakbladet.

Hvis ikke andet er anført i indbydelsen gælder følgende vedrørende for sent fremmøde til en runde (§6.6a i FIDEs regler): Ankomst til spillestedet senere end

15 minutter efter rundens annoncerede starttidspunkt vil medføre tab af partiet, med mindre dommeren i force majeure situationer bestemmer anderledes.

Der skal i turneringsreglementet være fastsat regler for afvikling af hængepartier og udsatte kampe. Eventuelle hængepartier og udsatte kampe skal være spillet inden det for sidste runde fastsatte tidspunkt.

Rundelægning kan tidligst finde sted efter udløbet af det officielt fastsatte tidspunkt for afvikling af hængepartier.

Efter en rundes starttidspunkt kan den af dommeren fastsatte rundelægning ikke ændres.

## **§ 12 Betænkningstid**

Betænkningstiden skal være angivet i invitationen og fastsættes efter følgende retningslinjer:

### **Normal betænkningstid**

Den korteste betænkningstid er 2 timer til hver spiller til hele partiet. Dog kan man afvikle grupper, hvor alle spillere har et ratingtal på under 1600 med 1 time til hver spiller til hele partiet.

Hvor der anvendes en mellemliggende tidskontrol, fastsættes trækantallet således, at det gennemsnitlige trækantal ligger i intervallet 16-23 træk pr time.

### **FIDE betænkningstid**

Der kan alternativt anvendes FIDE betænkningstid, p.t. 90 minutter til 40 træk, derefter 30 minutter til resten af partiet til hver spiller med tillæg af 30 sekunder pr. træk fra træk 1 eller 1½ time til hele partiet med tillæg af 30 sekunder pr. træk fra træk 1.

## **§ 13 Supplerende regler for hurtigafslutning**

I invitationen fastsættes den samlede spilletid, som skal være mindst 4 timer.

Første del af betænkningstiden fastsættes efter regler angivet i § 12. Restspilletid efter en eventuel næstsidste tidskontrol skal ligge i tidsintervallet 15-60 minutter pr. spiller plus opsparet betænkningstid.

FIDE's regler indeholder regler for hurtigafslutning.

## **§ 14 Udeblivelse**

Udeblivelse uden gyldigt afbud og uden gyldig grund til manglende afbud betragtes som usportslig optræden.

**§ 15 Aflevering af resultat**

Vinderen - ved remis den spiller der førte de hvide brikker - skal straks ved partiets afslutning meddele dommeren resultatet.

Vundet parti giver 1 point, remis ½ point og tabt 0 point.

**§ 16 Ikke fuldførelse af turnering**

**Alle-mod-alle-gruppe:**

Hvis en spiller ikke har fuldført mindst 50 % af sine partier, når han forlader turneringen, forbliver hans score i turneringstabellen, men de point, der er opnået af eller imod ham, tælles ikke med i slutstillingen.

Hvis en spiller har fuldført mindst 50 % af sine partier forbliver hans score i turneringstabellen og tælles med i slutresultaterne. For de ikke spillede partier får spilleren 0 og modstanderen 1 point.

**Ikke alle-mod-alle gruppe:**

Udtræder en spiller af turneringen udgår han af rundelægningen. Spillerens score forbliver i turneringstabellen og tælles med i slutresultaterne.

Spillere, som på grund af en udtrådt spiller, er oversiddere i en runde tildeles 1 point.

Vedrørende ratingberegning gælder i alle tilfælde ratingreglementets pkt. 4.5.4.2.

**§ 17 Indanke af dommers afgørelser**

En af dommeren truffen afgørelse i henhold til turneringsreglerne, nærværende reglement og FIDE's regler kan indankes for TK, dog uden opsættende virkning.

Anken skal være indgivet til TK senest 10 dage efter, at dommeren har afsagt kendelsen.

**§ 18 Indanke af TK's afgørelser**

En af TK truffen afgørelse om fortolkning af spilleregler og om tvister i forbindelse med den rent skaklige aktivitet under turneringen kan - dog uden opsættende virkning - appelleres til Skaknævnet.

Med hensyn til reglerne for appel til Skaknævnet henvises til § 9 i love for Dansk Skak Union.

**§ 19 Registrering af advarsler og karantæner**

Tildelte advarsler og karantæner registreres i ratingkartoteket.

Advarsler har gyldighed i 1 år efter sidste spilledag i den turnering, hvori de er tildelt.

Hvis spilleren indenfor denne periode tildeles endnu en advarsel, ændres denne automatisk til en karantæne på 3 måneder. Advarsler slettes af kartoteket, når de er udløbet. Karantæner forbliver i kartoteket i 1 år efter udløbet.

Hvis spilleren indenfor 1 år efter en karantænes udløb tildeles en ny karantæne, fordobles løbetiden af denne. Hvis spilleren indenfor 1 år efter en karantænes udløb tildeles en advarsel, ændres denne automatisk til en karantæne på 3 måneder.

#### **4.1.3. Øvrige bestemmelser**

##### **§ 21 Afgift**

Alle deltagere i enhver koordineret og/eller ratet turnering erlægger til Dansk Skak Union en afgift, der fastsættes af delegeretmødet.

Denne afgift skal af turneringsarrangørerne sendes til unionens kasserer før turneringens første runde.

##### **§ 22 Spillelokaler uden tobaksrygning**

Spillere, der ved tilmeldingen fremsætter krav, skal sikres adgang til at spille i lokaler, hvor tobaksrygning ikke er tilladt. Hvis dette pga. pladsforholdene ikke er muligt, skal dette fremgå af turneringsindbydelsen.

##### **§ 23 Spillerbetegnelser**

Spillere, der har et ratingtal på mindst 1900, benævnes mesterspillere.  
Spillere, der har et ratingtal fra 1700-1899, benævnes 1. klasses spillere.  
Spillere, der har et ratingtal fra 1500-1699, benævnes 2. klasses spillere.  
Spillere, der har et ratingtal under 1500, benævnes 3. klasses spillere.

##### **§ 24 Præmiefordeling**

Med mindre andet er fastsat deles præmierne i tilfælde af ligestilling på følgende måde:

I alle-mod-alle-grupper deles kontante præmier, mens fordelingen af eventuelle ærespræmier afgøres ved Sonneborn-Berger-korrektion.

I alle andre grupper fordeles præmier ved almindelig korrektion.

**§ 25 Offentliggørelse af partier**

De i turneringen spillede partier kan offentliggøres uden at spillernes tilladelse indhentes. § 26 Kandidatresultater

Kandidatresultat opnås ved i en kvalificerende turnering at opnå en score som angivet i følgende tabel:

Gennemsnit af deltagernes rating	Kategori	Score %	Krav til point ved 5 – 11 runder						
			5	6	7	8	9	10	11
1900-2100	1	100	5	6	7	8	9	10	11
2101-2125	2	81	4	5	5½	6½	7½	8	9
2126-2150	3	78	4	4½	5½	6	7	8	8½
2151-2175	4	76	4	4½	5½	6	7	7½	8½
2176-2200	5	73	3½	4½	5	6	6½	7½	8
2201-2225	6	70	3½	4	5	5½	6½	7	7½
2226-2250	7	67	3½	4	4½	5½	6	6½	7½
2251-2275	8	64	3	4	4½	5	6	6½	7
2276-2300	9	60	3	3½	4	5	5½	6	6½
2301-2325	10	57	3	3½	4	4½	5	5½	6½
2326-2350	11	53	2½	3	3½	4	5	5½	6
2351-2375	12	50	2½	3	3½	4	4½	5	5½
2376-2400	13	47	2½	3	3½	4	4	4½	5
2401-2425	14	43	2	2½	3	3½	4	4½	4½
2426-2450	15	40	2	2½	3	3	3½	4	4½
2451-2475	16	36	2	2	2½	3	3	3½	4
2476-2500	17	33	1½	2	2½	2½	3	3½	3½
2501-2525	18	30	1½	2	2	2½	2½	3	3½

**Noter til tabel:**

Gennemsnit af deltagernes rating udregnes ved at medtage spillerens eget og alle modstanderes ratingtal. Gennemsnittet afrundes til nærmeste hele tal. 0.50 afrundes opad.

I turneringer med højere gennemsnitsrating fastsættes kvalificeret score svarende til forventet score for differencen mellem 2351 og deltagernes gennemsnitsrating.

**Eksempel:** Gennemsnitsrating 2605 giver ratingdifferencen 2351-2605 = - 254 svarende til kvalificeret score på 19 %. Den kvalificerede score afrundes til nærmeste halve point. Brøkdelen 0,25 og 0,75 afrundes opad.

Som kvalificerede turneringer regnes følgende, hvor der spilles mindst 5 runder:

- EMT og med denne koordinerede turneringer.



- Divisionsturneringen
- Ratede holdturneringer
- Internationale, af FIDE godkendte turneringer.
- Andre af RK godkendte danske turneringer.

Desuden kan RK godkende resultater opnået i internationale turneringer som værende kvalificerede.

Kandidatresultater kan i divisionsturneringen og ratede hovedkredsturneringer desuden opnås efter fem eller flere spillede runder, uden at følgende runders resultater kan fjerne det opnåede kandidatresultat.

**§ 27 Eftertilmeldingsgebyr**

Turneringsarrangøren kan fastsætte, at der ved tilmelding efter tilmeldingsfristen betales et gebyr. For sent tilmeldte spillere har dog intet krav på at komme med i turneringen.

## **4.2. Bestemmelser for Danmarksmesterskabet**

### **§ 31 Turneringsarrangører**

Unionens forretningsudvalg tilrettelægger i samarbejde med de arrangerende klubber DM og vælger TK.

Der udpeges desuden en økonomisk leder, som efter turneringens afslutning aflægger regnskab overfor unionens kasserer.

Før turneringen skal turneringsarrangøren ved tilmeldingsfristens udløb indsende en liste til RFK over samtlige deltagere indeholdende navn, adresse, klub og fødselsdato. For nye spillere skal ratingtal i overensstemmelse med ratingreglementets § 4.5.5 være påført den indsendte liste. Inden en uge returnerer RFK listen påført ratingtal til turneringsarrangøren, som foretager gruppeopdeling og lodtrækning.

### **§ 32 Indbydelse**

FU indbyder senest i Skakbladets februarnummer til deltagelse i unionens årlige DM, der afholdes i påsken.

### **§ 33 Anmeldelse**

Berettiget til at deltage i DM er ethvert medlem af unionens klubber samt unionens enkeltmedlemmer.

Anmeldelse til DM skal for at være gyldig ske senest 3 uger før 2. påskedag og være ledsaget af turneringsindsbud.

Tilmelding sker gennem turneringens hjemmeside eller det pågældende medlems klub.

### **§ 34 Klasseopdeling**

DM kan spilles i følgende klasser

- Landsholdsklasse
- Kandidatklasse
- kvindekasse
- Veteranklasse
- Øvrige Grupper

De tilmeldte spillere placeres i den øverste klasse, de efter dette reglements bestemmelser er berettiget til at deltage i.

Inddelingen foretages ud fra spillernes ratingtal beregnet på grundlag af de turneringer, der er afsluttet før tilmeldingsfristens udløb.

Spillere, der opfylder betingelserne for deltagelse i veteranklassen, kan dog altid vælge at spille i den pågældende klasse. I øvrigt henvises til § 4.5.5 i ratingreglementet.

### **§ 35 Spilletid**

Betænkningstiden i alle klasser er 90 minutter til 40 træk + 30 minutter til resten af partiet. Derudover tillægges 30 sekunder pr. træk fra træk 1.

Det er ikke tilladt i Landsholdsklassen at tilbyde remis før tidligst efter udførelsen af sorts træk 30.

### **§ 36 Landsholdsklassen**

I landholdsklassen deltager 10 spillere, der spiller Alle-Mod-Alle.

Berettiget til at spille i landsholdsklassen er spillere, der er registreret i FIDE som repræsenterende en del af Rigsfællesskabet, og som opfylder nedenstående krav i nævnte rækkefølge:

- Vinderen af nærmest foregående års landsholdsklasse.
- Vinderen af nærmest foregående års kandidatklasse
- Spillere med et ratingtal på mindst 2500
- De højest ratede spillere, der har opnået et kandidatresultat i perioden fra tilmeldingsfristens udløb til nærmest foregående års DM og indtil tilmeldingsfristens udløb til det aktuelle års DM.
- De højest ratede, øvrige tilmeldte mesterspillere
- Ved ligestilling om den/de sidste pladser er antallet af ratede partier siden det nærmest foregående års DM afgørende.

Vinderen af Landsholdsklassen er den spiller, der har flest point. Ved ligestilling blandt 2 spillere spilles der omkamp 2. Påskedag som hurtigskak over 2 partier.

Ved fortsat ligestilling 2 lynskakpartier, og endeligt et parti sudden death, hvor hvid tildeles 6 minutter og sort tildeles 5 minutter. I tilfælde af remis vinder sort.

Ved ligestilling blandt mere end 2 spillere fastsættes reglerne for omkamp af FU

Præmierne følger placeringen i omkampen. Øvrige præmier deles ved ligestilling. Der benyttes således ikke korrektionsberegning.

Vinderen af Landsholdsklassen erhverver titlen “Danmarksmester”, samt den dermed følgende kontante præmie fra Johnsens skakfond.

### **§37 Kandidatklassen**

I kandidatklassen deltager mindst 8 spillere. Berettiget til at deltage i kandidatklassen er i nævnte rækkefølge:

- Spillere der sidste år deltog i landsholdsklassen, men som ikke er kvalificeret dertil i år.
- Juniordanmarksmesteren.
- De otte højest ratede tilmeldte juniorspillere med et ratingtal på mindst 2000. Spillerne må ikke være fyldt 20 år 1. januar i det år hvor turneringen afvikles.
- Turneringsarrangørerne kan fastsætte kvalifikationsregler for kvalificerede spillere efter § 39.
- Spillere, der har opnået et kandidatresultat i perioden fra tilmeldingsfristens udløb til det nærmest foregående års EMT og til tilmeldingsfristens udløb til den aktuelle EMT.
- Tilmeldte spillere med et ratingtal på mindst 2200.
- Ved supplerung op til 8 spillere eller i tilfælde af et ulige deltagerantal de/den højest ratede tilmeldte spillere/spiller med et ratingtal under 2200.
- Arrangørerne kan uddele et wildcard til en spiller med passende styrke, såfremt dette kan godkendes af FU.

Der spilles 7 runder efter FIDE's Schweizer System eller Dansk Schweizer system som beskrevet i Skakhåndbogens afsnit 4.10.3.

Ved ligestilling i point deles præmierne, mens placeringerne afgøres ved almindelig korrektion. Ved ligestilling i korrektion om oprykning til landsholdsklassen spilles omkamp som 2 lynpartier. Ved fortsat ligestilling spilles yderligere 2 partier, efterfulgt af et parti Sudden Death, hvis der endnu ikke er fundet en afgørelse. Hvid tildeles 6 minutter, og sort tildeles 5 minutter, og i tilfælde af remis vinder sort. Omkampen spilles umiddelbart efter sidste runde. Er dette ikke muligt fastsætter FU tid og sted, og godtgør spillernes eventuelle udgifter til rejse og ophold.

Bedst placerede juniorspiller i kandidatklassen får titlen "Juniordanmarksmester". Ved ligestilling i point og korrektion deles titlen.

### **§ 38 Kvindeklassen**

Berettiget til at spille i Kvindeklassen er kvinder, der er registreret i FIDE som repræsenterende en del af Rigsfællesskabet. Klassens gennemføres ved mindst 4 deltagere. Med 14 eller flere spillere i klassen spilles 7 runder FIDE-Schweizer, med færre fastsætter FU turneringssystemet i samarbejde med arrangørerne.

Vinderen af klassen bliver Danmarksmester for kvinder. Ved ligestilling deles pengepræmier, mens placeringer afgøres ved almindelig korrektion.

**§ 39 Veteranklassen**

Berettiget til at deltage i veteranklassen er enhver, der er fyldt 60 år senest den dag, hvor første runde starter. Dog er spillere som tidligere har deltaget i veteranklassen berettiget til at deltage uanset alderskravet.

I veteranklassen spilles højst 5 runder. FU fastsætter under hensyn til antallet af deltagere, hvorledes turneringen skal afvikles.

**§ 40 Øvrige Grupper**

Berettiget til at deltage i øvrige grupper er alle medlemmer af Dansk Skak Union. Afviklingen af øvrige grupper fastsættes af turneringsarrangøren.

Turneringsarrangøren kan fastsætte regler der giver vinderne af de øverste øvrige grupper ret til deltagelse i næste års kandidatklasse.

**§ 41 Turneringssystem**

Der kan spilles efter følgende turneringssystemer:

- Alle-mod-alle
- Monrads turneringssystem
- Dansk Schweizer
- Schweizer systemet
- DSU's Knock Out system
- Gladiatorskak-Turneringssystemet

### **4.3. Øvrige Danmarksmesterskaber**

#### **4.3.1. Bestemmelser ved det åbne junior-DM**

Junior DM afvikles som en del af kandidatklassen under påskestævnet efter HB-beslutning november 1998. (Se også § 37.)

#### **4.3.2. Bestemmelser for Senior-DM**

Der deltager mindst 8 spillere som spiller 7 runder efter Schweizsystemet. Der spilles efter FIDE's regler for skakspillet med en betænkningstid på 90 minutter til de første 40 træk plus 30 minutter til resten af partiet. Herudover tillægges 30 sekunder pr. træk hele partiet igennem.

Berettiget til at deltage er spillere, der er fyldt 50 år senest det år, hvor turneringen afvikles.

Der spilles i 2 grupper – den ene for spillere, der er fyldt 50 senest det år, hvor turneringen afvikles. Den anden gruppe er for spillere, der er fyldt 65 år senest det år, hvor turneringen afvikles.

Hvis der ikke er mindst 8 spillere i hver gruppe, slås grupperne sammen og alle spiller i samme gruppe.

Vinder af turneringen er den spiller, som har opnået flest points. Ved ligestilling i points anvendes almindelig korrektionsberegning. Ved fortsat ligestilling deles præmie og titel. Vinderen erhverver titlen "Danmarksmester 50+ henholdsvis Danmarksmester 65+".

I tillæg til præmier kan der ydes tilskud til deltagelse i internationale 50+ eller 65+ turneringer.

Turneringen er åben for deltagelse af udenlandske spillere. Titlen og tilskud til deltagelse i internationale turneringer kan kun vindes af spillere, der er registrerede i FIDE som repræsenterende en del af rigsfællesskabet.

#### **4.3.3. Bestemmelser for DM i hurtigskak**

Der deltager mindst 8 og maksimalt 64 spillere som spiller 7 runder efter Schweizsystemet. Der spilles efter FIDE's regler for hurtigskak med en betænkningstid på 20 minutter + 5 sekunder pr. træk pr. spiller til hele partiet.

Berettiget til at deltage er spillere med et ratingtal på minimum 1900 ved tilmeldingsfristens udløb.

Vinderen er den spiller, der har flest point. Ved ligestilling afgøres placeringerne ved korrektion. Præmierne følger placeringen.

Vinderen erhverver titlen "Danmarksmester i hurtigskak". Titlen kan kun vindes af en spiller der er registreret i FIDE som repræsenterende en del af Rigsfællesskabet.

**4.3.4. Bestemmelser for DM i hurtigskak for kvinder.**

Der deltager mindst 8 spillere som spiller 7 runder efter Schweizsystemet, såfremt deltagerantallet overstiger 14 personer. Ved lavere deltagerantal vælges en turneringsform, som passer til deltagerantallet.

Der spilles efter FIDE's regler for hurtigskak med en betænkningstid på 20 minutter + 5 sekunder pr. træk pr. spiller til hele partiet. Berettiget til at deltage er alle kvindelige spillere.

Vinderen er den spiller, der har flest point. Ved ligestilling aføres placeringerne ved korrektion. Præmierne følger placeringen i omkampen. Øvrige præmier deles ved almindelig korrektionsberegning.

Vinderen erhverver titlen "Danmarks mester i hurtigskak for kvinder". Titlen kan kun vindes af en spiller der er registreret i FIDE som repræsenterende en del af Rigsfællesskabet.

### **4.3.5. Bestemmelser for Ungdoms-DM**

#### **4.3.5.1 Grupper og DM-titler**

Åbne grupper (dreng og pige):

U-08, U-10, U-12, U-14, U-16 og U-18 – For spillere som fylder hhv. 8, 10, 12, 14, 16 og 18 (eller er yngre) i året for stævnets afholdelse.

I hver af disse åbne grupper kåres en ”U-xx Ungdoms-Danmarksmester”, såfremt der er mindst 3 deltagere.

Pigegrupper:

U-08, U-10, U-12, U-14, U-16 og U-18 – For piger som fylder hhv. 8, 10, 12, 14, 16 og 18 (eller er yngre) i året for stævnets afholdelse.

Piger kan vælge, om de vil spille i åben række eller i pigerække, hvilket skal vælges ved tilmelding. Såfremt der er få tilmeldte i en pigerække kan arrangøren dog vælge at tilbyde pigerne i rækken at skifte til åben række frem til starten af turneringen.

I hver af disse pigegrupper kåres en ”U-xx Pige-Danmarksmester”, såfremt der er mindst 3 deltagere.

#### **4.3.5.2 Turneringsform**

Turneringen spilles som en koordineret turnering under Dansk Skak Union, og der spilles i de nævnte grupper efter schweizersystemet eller monradsystemet. Det benyttede program til rundelægning samt korrektionsmetoden skal oplyses af arrangøren før starten på 1. runde.

Hvis der ikke er seks spillere i en gruppe (U-xx eller P-xx) kan arrangøren vælge at U-xx og P-xx gruppen i samme alderstrin spilles sammen. Det bør undgås at grupper slås sammen på tværs af alderstrinene. Titler, præmier og placeringer i hver gruppe U-xx og P-xx afgøres uafhængigt af om grupper spiller sammen eller hver for sig.

U/P-08, U/P-10 og U/P-12 spiller 7 runder med 45 minutter til hele partiet + 30 sekunder pr. træk, mens U/P-14, U/P-16 og U/P-18 spiller 5 runder med 90 minutter til hele partiet + 30 sekunder pr. træk.

Turneringen afholdes over en weekend med 1. runde fredag aften og med 2 runder lørdag hhv. søndag i de ældste grupper og 3 runder lørdag hhv. søndag i de yngste grupper.

Der spilles efter FIDE's regler for skak således som disse findes oversat i Skakhåndbogen. Der er noteringspligt bortset fra i U-08 og P-08, hvor spillerne dog gerne må notere alligevel.

Alle grupper rates i DSU, og alle de grupper, der opfylder betingelserne for FIDE-rating, FIDE-rates.



#### **4.3.5.3 Titler, placeringer og præmier**

Vinderen i hver gruppe er den spiller, der har scoret flest point, og Danmarksmester-titlerne tilfalder vinderne i de enkelte grupper. Ved ligestilling findes vinderen ved korrektionsberegning.

U-DM titler kan kun vindes af spillere, som

- er medlemmer af Dansk Skak Union, og
- er bosiddende i Rigsfællesskabet eller er dansk statsborger, og
- såfremt de er registreret i FIDE, er registreret som repræsenterede en del af Rigsfællesskabet.

Alle øvrige placeringer afgøres efter scorede point og derefter ved korrektion. I alle grupper tilfalder guld-, sølv, og bronze-placeringerne de 3 øverstplacerede spillere i gruppen.

#### **4.3.5.4 Deltagere**

Turneringen er åben for alle spillere, som opfylder alderskriterierne for at deltage, og som kan deltage iht. dette reglement, herunder reglementet for koordinerede turneringer.

#### **4.3.5.5 Termin**

Ungdoms-DM skal afholdes så vidt muligt i den første weekend i oktober.

#### **4.3.5.6 Regler for tilskuere, trænere og forældre**

Følgende reglement for tilskuere, herunder forældre og ungdomstrænere, bør være slået op og synlige i spilleområdet:

- Det er forbudt at blande sig i partierne på nogen måde. Også fx ved overtrædelse af regler som rørt brik eller ved tidsoverskridelse. KUN stævnets dommere må blande sig i partierne.
- Tilskuere, trænere og forældre skal opholde sig på "tilskuerområder", svarende til at spillebordene var bag en indhegning. Det er således forbudt at gå ind imellem bordene eller at opholde sig tæt på spillerne (inden for ca. 2 m.). Eventuelt kan arrangøren lave fysiske afspærringer til spillerbordene fra tilskuerområder.
- Det er forbudt at drøfte partierne med spillerne, mens partierne er i gang.
- Det er forbudt at fotografere (og optage video) bortset fra de første 10 minutter af hver runde.
- I spillelokalerne skal alt elektronisk udstyr (PC'er, tablets og mobiltelefoner mv.) være slukket (mobiltelefoner evt. indstillet på lydløs).

#### **4.3.6. Regler for Senior-DM for 50+ og Senior-DM for 65+ i hurtigskak.**

Der deltager mindst 8 spillere som over to dage spiller 8 runder efter Schweizsystemet. Der spilles efter

FIDE's regler for hurtigskak med en betænkningstid på 20 minutter til hele partiet Herudover tillægges der 10 sekunder pr. træk hele partiet igennem.

Berettiget til at deltage er spillere, der er fyldt 50 år senest det år, hvor turneringen afvikles.

Der spilles i 2 grupper – den ene for spillere, der er fyldt 50 senest det år, hvor turneringen afvikles. Den anden gruppe er for spillere, der er fyldt 65 år senest det år, hvor turneringen afvikles.

Hvis der ikke er mindst 8 spillere i hver gruppe, slås grupperne sammen og alle spiller i samme gruppe.

Vinder af turneringen er den spiller, som har opnået flest points. Ved ligestilling i points anvendes almindelig korrektionsberegning. Ved fortsat ligestilling deles præmie og titel. Vinderen erhverver titlen ”Danmarksmester i hurtigskak 50+ henholdsvis Danmarksmester i hurtigskak 65+”.

I tillæg til præmier kan der ydes tilskud til deltagelse i internationale 50+ eller 65+ turneringer. Turneringen er åben for deltagelse af udenlandske spillere. Titlen og tilskud til deltagelse i internationale turneringer kan kun vindes af spillere, der er registrerede i FIDE som repræsenterende en del af rigsfællesskabet.

#### **4.3.7. Bestemmelser for Ungdoms Grandprix (U-GP), U-GP-Hovedkredsfinalen og U-GP-Superskakweekend**

##### **4.3.7.1 U-GP-Hovedkredsfinalen og U-GP-Superskakweekend**

U-GP Hovedkredsfinalen afholdes som et 1-dags-stævne en lørdag eller søndag i maj.

U-GP Hovedkredsfinalen skal annonceres forud i DSU's Turneringssystem og Kalender. Resultaterne skal registreres i Turneringssystemet og rates med dansk hurtigskakrating.

U-GP-Superskakweekend afholdes 2. weekend i juni. U-GP-Superskakweekend er en inspirations/træningsweekend for vinderne af de fire aldersgrupper fra samtlige hovedkredse. U-GP Superskakweekend annonceres forud i DSU's Turneringssystem og Kalender.

#### **4.3.7.2 Grupper og deltagere**

Der spilles i aldersopdelte grupper (ikke kønsopdelt i drenge/piger) efter følgende aldersrækker: U-08, U-10, U-12, U-14 – For spillere som fylder hhv. 8, 10, 12, 14 (eller er yngre) i året, den pågældende sæson starter.

I hver af disse åbne grupper kåres vinderen som ”U-xx U-GP-Mester”.

U-GP Hovedkredsfinalen er åben for alle spillere, som

- opfylder alderskriterierne for at deltage og
- som har deltaget i mindst 2 U-GP stævner i sæsonen fra september året inden og frem til U-GP Hovedkredsfinalestævnet.

#### **4.3.7.3 Turneringsform**

Turneringen spilles som hurtigskak i en Monrad/Schweizer gruppe for hver aldersrække.

U-08 og U-10 spiller med 15 min. pr. spiller til hele partiet + 5 sek. pr. træk (alternativt 20 min. til hele partiet, hvis der ikke forefindes digitale skakure). Der spilles 7 – 9 runder (vælges af arrangøren).

U-12 og U14 spiller med 20 min. pr. spiller til hele partiet + 5 sek. pr. træk (alternativt 25 min. til hele partiet, hvis der ikke forefindes digitale skakure). Der spilles 5 – 7 runder (vælges af arrangøren).

Der spilles efter DSU’s regler for hurtigskak, med den undtagelse at ulovligt træk først fører til tab ved det 2. ulovlige træk af spilleren i et parti.

Alle grupper rates i DSU med dansk hurtigskakrating.

#### **4.3.7.4 U-GP point, placeringer og vindere**

I de lokale U-GP’er og i U-GP Hovedkredsfinalen tildeles U-GP point i hver aldersrække efter nedenstående skala.

- Nr. 1 får 10 U-GP point
- Nr. 2 får 8 U-GP point
- Nr. 3 får 6 U-GP point
- Nr. 4 får 5 U-GP point
- Nr. 5 får 4 U-GP point
- Nr. 6 får 3 U-GP point
- Nr. 7 får 2 U-GP point
- Nr. 8 og alle øvrige deltagere får 1 U-GP point

Placeringen i hver aldersrække ved U-GP Hovedkredsfinalen udregnes ved U-GP point, scoret i sæsonen fra september året inden og frem til U-GP Hovedkredsfinalestævnet som summen af

- U-GP point scoret i de to bedste resultater fra lokale U-GP'er i sæsonen og
- U-GP scoren i U-GP Hovedkredsfinalen ganget med 2.

To førstepladser i lokale U-GP stævner samt en sejr i U-GP Hovedkredsfinalen vil således give 40 U-GP point.

Vinderen i hver aldersrække i U-GP Hovedkredsfinalen er den spiller, der efter denne beregningsmetode opnår det højeste antal point. Ved ligestilling afgøres 1.pladsen af, hvem af de involverede spillere, der er placeret bedst i U-GP Hovedkredsfinalen, og ved ligestilling også i de scorede (bræt-)point findes vinderen ved korrektionsberegning. Det benyttede program til rundelægning samt korrektionsmetoden skal oplyses af arrangøren før starten på 1. runde.

#### **4.3.7.5 U-GP stævner, deltagere og hurtigskakrating**

U-GP stævner arrangeres af hovedkredsene i sæsonen fra september og frem til U-GP Hovedkredsfinalen i maj, i de samme aldersrækker, som gælder for finalestævnet i maj. U-GP stævner spilles som hurtigskakstævner, efter FIDE's definition af hurtigskak, men ikke nødvendigvis med samme betænkningstid som i U-GP Hovedkredsfinalen.

Alle unge spillere, der opfylder alderskriterierne, kan deltage i U-GP stævnerne. Deltagelse er således ikke begrænset til hovedkredsens spillere og heller ikke til DSU-medlemmer.

Alle U-GP stævner skal annonceres forud i DSU's Turneringssystem og Kalender. Resultaterne skal registreres i Turneringssystemet og rates med dansk hurtigskakrating.

På DSU's hjemmeside er en samlet oversigt over U-GP stillingerne i aldersrækkerne på landsplan baseret på indberetninger fra de lokale U-GP stævner.

DSU's ungdomsansvarlige er ansvarlig for vedligeholdelse af den samlede oversigt over U-GP stillingerne igennem sæsonen.

#### **4.3.7.6 Regler for tilskuere, trænere og forældre**

Der henvises til Skakhåndbogens afsnit 4.3.5.6, idet der gælder de samme regler som for tilskuere, trænere og forældre som ved Ungdoms-DM.

#### **4.4. Bestemmelser for koordinerede turneringer**

##### **§ 61 Indbydelse**

Indbydelsen skal indeholde oplysninger om, hvilket turneringssystem der spilles efter jf. § 65, og hvilken betænkningstid der anvendes jf. § 12 og 13.

Der kan indbydes til følgende turneringstyper:

##### **Åben enkeltmandsturnering.**

Indbydelsen skal bekendtgøres for alle hovedkredsens klubber mindst en måned før anmeldelsesfristens udløb, så vidt muligt ved optagelse i Skakbladet.

##### **Lukket enkeltmandsturnering.**

Indbydelsen skal indeholde oplysninger om anmeldelses- og eventuelle udvælgelsesbetingelser, samt hvordan gruppeopdeling foretages.

##### **§ 62 Anmeldelse**

Anmeldelse af klubmedlemmer sker gennem den pågældende klubs formand ved fremsendelse af en tilmeldingsliste. Enkeltmedlemmer skal tilmelde sig gennem hovedkredsen. Udenlandske enkeltmedlemmer skal tilmelde sig gennem RKF.

##### **§ 63 Spillere**

Samtlige spillere (jf. næste afsnit) skal være medlem af en unionsklub eller enkeltmedlem af Unionen. RKF kan dog dispensere herfra for så vidt angår udlændinge.

Spillere, der ikke er medlem af Unionen, kan dog én gang deltage i en turnering.

##### **§ 64 Turneringsarrangør**

Før turneringen meddeler turneringsarrangøren til RKF, at turneringen ønskes ratet, og der indsendes ved anmeldelsesfristens udløb oplysninger om samtlige deltageres navn, klub, fødselsdato og ratingtal til RKF. For nye spillere skal ratingtal i overensstemmelse med § 4.5.5 være påført listen.

RKF returnerer inden en uge listen påført aktuelle ratingtal sammen med indberetningsskemaer.

Turneringsarrangøren foretager gruppeopdeling og lodtrækning.

**§ 65 Turneringssystem**

Der kan spilles efter følgende turneringssystemer:

- Alle-mod-alle
- Monrads turneringssystem
- Dansk Schweizer
- Schweizer systemet
- DSU's Knock Out system
- Gladiatorskak-Turneringssystemet

Spillerne opstilles i ratingorden, således at et antal af de højest ratede spiller i øverste gruppe, de næsthøjest ratede i næstøverste gruppe osv. medmindre andet er fastsat i invitationen. Ved anvendelse af turneringssystemer, hvor der ikke spilles alle mod alle, skal opdelingen i grupper foretages således at kun en enkelt gruppe har et ulige deltagerantal.

**§ 66 Anvendelse af mobiltelefoner og andet elektronisk udstyr under partiet**

Under partiet er det forbudt for en spiller at have en mobiltelefon, anden form for elektronisk kommunikationsudstyr eller enhver anden form for udstyr, der er i stand til at foreslå skaktræk på sig på spillestedet.

I dette reglement tillades sådant udstyr at blive opbevaret i spillerens taske, så længe udstyret er fuldstændig slukket. Det er forbudt for spilleren at bære rundt på en taske, der indeholder et sådant udstyr medmindre dommeren har givet tilladelse til det. Hvis det er tydeligt, at en spiller har et sådant udstyr på sig under partiet på spillestedets, taber han partiet, og modstanderen vinder.

## **4.5. Dansk Skak Unions ratingsystem**

### **4.5.1. Indledning**

Ratingsystemet anvendes til udregning af et "ratingtal" for alle danske spillere, som deltager i ratingberettigede skakturneringer.

Ratingtallet kan betragtes som et udtryk for den enkelte spillers spillestyrke, og kan således benyttes ved indbyrdes vurdering af flere spillere.

Danske turneringer som EMT, junior-DM, divisionsturneringen, ratede holdturneringer, alle koordinerede turneringer og lignende rates.

Desuden udregnes dansk ratingtal for danske spilleres deltagelse i udenlandske turneringer.

Dansk Skak Union kan kontaktes af turneringsarrangører for hjælp eller vejledning omkring beregning af ændringer i ratingtal for turneringsdeltagere.

Der udregnes også et dansk hurtigskak- og et dansk lynskakratingtal for alle danske spillere, som deltager i Ratingberettigede hurtigskak- og lynskakturneringer.

### **4.5.2. Beregning af ratingtallet**

Til udregning af nyt ratingtal benyttes følgende udtryk:

$$R_n = R_o + K \times (W - W_e + B)$$

$R_n$  er spillerens nye rating efter turneringen

(korrektion efter 4.5.2.4 eller 4.5.2.5 eller 4.5.2.6)

$R_o$  er spillerens rating før turneringen

$K$  er udviklingskoefficienten jf. 4.5.2.3

$W$  er det opnåede antal point i turneringen

$W_e$  er det forventede resultat ( $e = \text{expected}$ )

$B$  er bonus

Det ses, at en spiller, der scorer over forventning forøger sit ratingtal, mens en spiller, der scorer under forventning, taber ratingpoint.

Desuden lægges der størst vægt på de nyeste resultater, mens betydningen af tidligere resultater gradvist aftager.

**4.5.2.1. Den forventede score****Differensmetoden:**

I øvrige turneringer og grupper, hvor ovennævnte gennemsnitsmetode ikke kan anvendes, anvendes differensmetoden, hvorefter den forventede score beregnes som summen af de forventede scorere mod de forskellige modstandere udregnet fra tabel 1:

$$W_e = P_1 + P_2 + \dots + P_n$$

$W_e$  er forventet score, som afrundes til nærmeste tal, der er deleligt med 0,05. F.eks. afrundes 3,33 til 3,35 og 3,72 til 3,70

$N$  er antal modstandere

$P_i = P(R_o - R_i)$  er den forventede score taget fra tabel 1, hvor ratingforskellen er differencen mellem spillerens ratingtal  $R_o$  og den  $i$ 'te modstanders ratingtal  $R_i$ .

Hvis enkelte partier udgår af ratingberegningen (se 4.5.4.2), beregnes en ny forventet score for de involverede spillere efter samme metode, som er anvendt i gruppen.

**4.5.2.2. Bonus**

Bonus beregnes kun, hvis den er positiv.

Beregningsmetoden afhænger af, hvor mange partier, der indgår i beregningen.

Indtil 5 partier:  $B = W - W_e - 1,0$

6 eller 7 partier:  $B = W - W_e - 1,5$

8 eller 9 partier:  $B = W - W_e - 2,0$

10 eller 11 partier:  $B = W - W_e - 2,5$

**4.5.2.3. Udviklingskoefficienten K**

Koefficienten  $K$  har følgende værdier:

For  $R_o \geq 2400$   $K = 10$

For  $2000 \leq R_o < 2400$   $K = 20$

For  $1600 \leq R_o < 2000$   $K = 30$

For  $R_o < 1600$   $K = 45$

For  $R_o < 1000$   $K = 60$

**4.5.2.4. Korrektion ved passage af en koefficientgrænse**

Hvis spillerens ratingtal efter beregning har passeret en af ovennævnte koefficientgrænser (såvel i opad- som nedadgående retning) foretages en korrektion efter følgende regler, hvor:

$R_k$  er ratingtallet efter korrektion



$R_n$  er ratingtallet før korrektion

$R_{gr}$  er koeficientgrænse (kan have værdierne 2400, 2000 eller 1600 jf. 4.5.2.3)

$\diamond R$  er den del af ratingtallet der overstiger henholdsvis falder under koeficientgrænsen, altså  $\diamond R = R_n - R_{gr}$  hvis grænsen passeres opad og  $\diamond R = R_{gr} - R_n$  ved passage nedad.

**Ved passage af grænsen  $R_{gr} = 2400$** 

Opadgående retning:  $R_k = 2400 + \frac{1}{2} \times \diamond R$

Nedadgående retning:  $R_k = 2400 - 2 \times \diamond R$

**Ved passage af grænsen  $R_{gr} = 2000$** 

Opadgående retning:  $R_k = 2000 + \frac{2}{3} \times \diamond R$

Nedadgående retning:  $R_k = 2000 - \frac{3}{2} \times \diamond R$

**Ved passage af grænsen  $R_{gr} = 1600$** 

Opadgående retning:  $R_k = 1600 + \frac{2}{3} \times \diamond R$

Nedadgående retning:  $R_k = 1600 - \frac{3}{2} \times \diamond R$

**Ved passage af grænsen  $R_{gr} = 1000$** 

Opadgående retning  $R_k = 1000 + \frac{3}{4} \times \diamond R$

Nedadgående retning  $R_k = 1000 - \frac{4}{3} \times \diamond R$

Princippet ses at være, at differencen  $\diamond R$  skal ganges med forholdet mellem udviklingskoefficienterne på hver side af den grænse, der passeres.

**4.5.2.5. Korrektion ved turneringssejr**

Opnår en gruppevinder (ved ligestilling på førstepladsen alle de implicerede spillere) mindre end sin forventede score, tildeles ratingtilvæksten 0.

**4.5.2.6. Bundgrænse**

Hvis et ratingtal efter beregningen er kommet under 500, forhøjes det til 500.

For hurtigskak og lynskak er den tilsvarende bundgrænse 500.

**4.5.3. Ratingberettigede turneringer**

Betingelser for at rate turneringer er følgende:

- FIDE's regler anvendes.
- Betænkningstiden svarer til EMT-reglementets § 12 og 13.
- Turneringen afvikles efter gældende reglement. RKF kan efter samråd med resten af RK undlade at rate turneringer, som har en uregelmæssig afvikling.

#### **4.5.3.1. Danske turneringer**

Følgende turneringer rates:

- Koordinerede turneringer.
- Omkampe om mesterskaber.
- Divisionsturneringen.
- Ratede holdturneringer.
- Andre turneringer og matcher, der af RK findes ratingberettigede.

Danske hurtigskak- og lynskakturneringer rates, såfremt de overholder DSU's reglement for hurtigskak hhv. lynskak og såfremt de registreres i DSU's turneringssystem.

#### **4.5.3.2. Internationale turneringer**

Følgende turneringer rates:

- Internationale enkeltmandsturneringer.
- Internationale holdturneringer, bl.a. Skak-OL, EM, VM m.m.
- Andre turneringer og matcher, der af RK findes ratingberettigede.

#### **4.5.4. Øvrige beregningsregler**

##### **4.5.4.1. Tidsmæssig beregningsrækkefølge**

Turneringerne skal tilstræbes beregnet i kronologisk rækkefølge.

For en spiller, hvor RKF fremsender startrating til en turnering før spillerens slutrating fra en forudgående turnering er modtaget, anvendes følgende regler:

For udenlandske turneringer anvendes aktuelle ratingtal ved turneringens indberetning. For danske turneringer anvendes som startrating det ratingtal, som er registreret i ratingkartoteket.

Når RKF modtager ratingindberetning fra en turnering, udregnes nyt ratingtal som summen af det registrerede tal og ratingtilvæksten i den pågældende turnering, idet der evt. korrigeres for passage af koefficientgrænse. Dette nye ratingtal registreres nu i ratingkartoteket.

#### **4.5.4.2. Ratingberettigede partier**

Alle spillede partier rates. Partier fra divisionsturneringen og ratede holdturneringer, hvor der er indsat reserve efter en halv time, rates dog ikke.

Ikke spillede partier rates kun i tilfælde af udeblivelse uden godkendt afbud. Dette gælder dog ikke divisionsturneringen og ratede holdturneringer.

Udebliver en spiller fra hele turneringen uden godkendt afbud, rates disse partier ikke, men den udeblevne idømmes mindst 6 måneders karantæne fra koordinerede turneringer.

#### **4.5.4.3. Ansvar for indberetning**

Spillere der deltager i udenlandske ratingberettigede turneringer, har selv ansvaret for, at turneringsresultatet med angivelse af score og modstanderrating kommer til RK's kendskab senest 14 dage efter spillernes hjemkomst. Deltager spilleren i en ny turnering inden for dette tidsrum, skal resultatet dog være RK i hænde inden den nye turnering begynder.

#### **4.5.5. Ratingsystemets afgrænsning**

Der anvendes følgende regler for spillere, der indtræder i og udtræder af ratingsystemet:

##### **4.5.5.1. Danske spillere**

Efter RK's indstilling til FU kan en spiller indtræde med et tildelt ratingtal på 2000 eller mere.

Efter klubformandens indstilling til hovedkredsformandens godkendelse kan en spiller indtræde med et ratingtal i intervallet 1800 til 1999.

En klubformand kan kun tilmelde en ny spiller med et af følgende ratingtal: 500 – 600 – 700 – 800 – 900 - 1000 - 1100 - 1200 - 1300 -1400 - 1500 - 1600 - 1700.

Der kan ved standard rating ikke tildeles et startratingtal, der er mindre end 800.

Enkeltmedlemmer tildeles ratingtal af Ratingkomiteen og ikke-medlemmer af arrangøren.

Hvis en spillers sidste ratede resultat er mere end 3 år gammelt, slettes vedkommende af RK's ratingliste. Ratingtallet arkiveres og anvendes igen ved spillerens reaktivering i systemet (også selv om vedkommende evt. i en periode

ikke har været medlem af Dansk Skak Union), hvis vedkommende ikke i perioden har spillet andre turneringer.

Hvis en spillers sidste ratede resultat er mere end 5 år gammelt, kan spilleren ved reaktivering starte forfra jf. pkt. 1 til 3.

Spillere med et ratingtal, der afviger væsentligt fra formodet spillestyrke, kan efter 1½ år uden ratingregistrerede turneringer indstilles efter reglerne i pkt. 1 til 3. Denne indstilling skal godkendes af RK.

#### **4.5.5.2. Udenlandske spillere**

Hvis spilleren har et Elo-ratingtal, anvendes dette.

Hvis spilleren har et nationalt ratingtal, kan dette anvendes.

Hvis spilleren ikke har noget anerkendt ratingtal, udregnes et foreløbigt ratingtal - præstationsratingtal.

Præstationsratingtallet er defineret som det ratingtal, der medfører, at en spillers forventede score i en turnering er lig med den aktuelt opnåede score. Præstationsratingtallet udregnes efter følgende formel:

$$R_p = R_c + D_p$$

$R_p$  er spillerens præstationsrating

$R_c$  er gennemsnittet af modstanderens rating

$D_p$  er ratingdifferencen (tabel 2) for den procentuelle score P %.

Dette ratingtal anvendes til ratingberegning jf. 4.5.2.

Hvis flere spillere i en turnering skal præstationsrates, må flere gennemregninger anvendes før de tildelte ratingtal udviser en passende stabilitet.

For spilleres deltagelse i udenlandske turneringer gælder følgende:

Hvis der ikke kan fremskaffes materiale, således at ovennævnte 1 til 3 kan anvendes, eller hvis spilleren ikke fremsender fyldestgørende oplysninger om modstanderne, kan RK på grundlag af dens kendskab til turneringen tildele modstanderne et skønnet ratingtal.

#### **4.5.6. Koordinering med den internationale ratingliste**

For at tilstræbe overensstemmelse mellem den danske ratingliste og den internationale ELO-liste, udfører RK hvert år sammenligning og evt. justering, som beskrevet i det følgende.

#### **4.5.6.1. Udregning af ratingdifference**

Hvert år den 1. juli sammenlignes ELO-ratingtallene for følgende spillere på ELO-listen af denne dato med de samme spilleres danske ratingtal af 1. juni samme år:

Alle danske spillere, der har spillet over 30 ELO-ratede partier og som har over 2100 i rating såvel på den danske ratingliste som på FIDE's ELO-liste.

Ratingdifference udregnes som forskellen mellem gennemsnittet af spillernes danske ratingtal og gennemsnittet af spillernes ELO-tal.

#### **4.5.6.2. Justering af ratingtal**

For ratingdifference mindre end 25 foretages ingen justering.

For ratingdifference større end eller lig med 25 er justeringstallet det nærmeste tal, som ender på 5 eller 0.

Idet N er justeringstallet, foretages justering af de enkelte spilleres danske ratingtal (opad eller nedad) som følger:

- Over ratingtal 2250 justeres med N
- Ratingtal 2241-2250 justeres med N-1
- Ratingtal 2231-2240 justeres med N-2
- ...
- Ratingtal 2101-2110 justeres med N-15

Hvis ratingtal efter justering har en værdi på under 2100, forhøjes disse til tallet 2100.

Ratingtal på under 2100 justeres ikke. Ratingtal justeres kun for spillere omfattet af 4.5.6.1(a).

Justeringen foretages på en bestemt dato i perioden 1.-15. august, valgt af RKF under hensyntagen til igangværende turneringer.

## 4.5.7. Tabeller til ratingberegning

TABEL 1 - FORVENTET SCORE

D	P(D)		D	P(D)		D	P(D)	
	H	L		H	L		H	L
0-3	.50	.50	122-129	.67	.33	279-290	.84	.16
4-10	.51	.49	130-137	.68	.32	291-302	.85	.15
11-17	.52	.48	138-145	.69	.31	303-315	.86	.14
18-25	.53	.47	146-153	.70	.30	316-328	.87	.13
26-32	.54	.46	154-162	.71	.29	329-342	.88	.12
33-39	.55	.45	163-170	.72	.28	343-357	.89	.11
40-46	.56	.44	171-179	.73	.27	358-374	.90	.10
47-53	.57	.43	180-188	.74	.26	375-391	.91	.09
54-61	.58	.42	189-197	.75	.25	392-411	.92	.08
62-68	.59	.41	198-206	.76	.24	412-432	.93	.07
69-76	.60	.40	207-215	.77	.23	433-456	.94	.06
77-83	.61	.39	216-225	.78	.22	457-484	.95	.05
84-91	.62	.38	226-235	.79	.21	485-517	.96	.04
92-98	.63	.37	236-245	.80	.20	518-559	.97	.03
99-106	.64	.36	246-256	.81	.19	560-619	.98	.02
107-113	.65	.35	257-267	.82	.18	620-735	.99	.01
114-121	.66	.34	268-278	.83	.17	over 735	1.0	.00

**D** er ratingforskellen. **P(D)** er den tilsvarende forventede score, hvor **H** er den højere ratedes forventede score og **L** er den lavere ratedes forventede score.

TABEL 2 - RATINGFORSKELLE

P	D(P)	P	D(P)	P	D(P)	P	D(P)	P	D(P)
1.0	*	.80	240	.60	72	.40	-72	.20	-240
.99	677	.79	230	.59	65	.39	-80	.19	-251
.98	589	.78	220	.58	57	.38	-87	.18	-262
.97	538	.77	211	.57	50	.37	-95	.17	-273
.96	501	.76	202	.56	43	.36	-102	.16	-284
.95	470	.75	193	.55	36	.35	-110	.15	-296
.94	444	.74	184	.54	29	.34	-117	.14	-309
.93	422	.73	175	.53	21	.33	-125	.13	-322
.92	401	.72	166	.52	14	.32	-133	.12	-336
.91	383	.71	158	.51	7	.31	-141	.11	-351
.90	366	.70	149	.50	0	.30	-149	.10	-366
.89	351	.69	141	.49	-7	.29	-158	.09	-384
.88	336	.68	133	.48	-14	.28	-166	.08	-401
.87	322	.67	125	.47	-21	.27	-175	.07	-422
.86	309	.66	117	.46	-29	.26	-184	.06	-444
.85	296	.65	110	.45	-36	.25	-193	.05	-470
.84	284	.64	102	.44	-43	.24	-202	.04	-501
.83	273	.63	95	.43	-50	.23	-211	.03	-538
.82	262	.62	87	.42	-57	.22	-220	.02	-589
.81	251	.61	80	.41	-65	.21	-230	.01	-677

**P** er den opnåede procentuelle score. **D(P)** er den tilsvarende forskel i rating.

## **4.6. Kamp- og dommerlicens**

### **Indledning**

Der findes i Dansk Skak Union 2 former for dommere.

Personer med dommerlicens 2 (Herefter benævnt D-II) har gennemført en uddannelse, som gør dem i stand til at dømme et skakparti. Dvs. de har opnået et indgående kendskab til FIDE's regler for skak.

Personer med dommerlicens 1 (Herefter benævnt D-I) har desuden gennemført en uddannelse, som gør dem i stand til at forestå afviklingen af en koordineret turnering. Dvs. de har opnået et indgående kendskab til Dansk Skak Unions turneringssystemer, DM-reglementet, samt korrektions- og ratingberegning.

### **4.6.1. Erhvervelse af licens**

#### **4.6.1.1. Særlig uddannelse, bestående af**

##### **Kursus:**

Som kvalificerede kurser betragtes Dansk Skak Unions dommerkurser. Henholdsvis "Dommerkursus I" og "Dommerkursus II"

Der kræves deltagelse i mindst et kursus, med bestået skriftlig prøve.

##### **Praksis:**

Dommerlicens I: Der kræves erklæring fra en licenshavende dommer, som har fulgt aspirantens virke, om at aspiranten tilfredsstillende har ledet mindst 2 grupper i en koordineret EMT.

Dommerlicens II: Der kræves erklæring fra en licenshavende kamp- eller dommer, som har fulgt aspirantens virke, om at aspiranten tilfredsstillende har ledet mindst 2 holdkampe eller varetaget hvervet som kampleder for en gruppe i en koordineret turnering.

#### **4.6.1.2. Særlig tildeling**

FU kan tildele en ansøger licens i særlige tilfælde og i tilfælde, hvor det godtgøres, at en aspirant på fuld tilfredsstillende måde har ledet mindst to turneringer, og at han skønnes at have et solidt kendskab til gældende regler og fortolkninger; normalt efter indstilling fra ansøgerens hovedkredsformand.

### **4.6.2. Fortabelse af licens**

I tilfælde, hvor FU konstaterer tilsidesættelse af regler og vejledninger, kan dommerlicensen inddrages. Licensen kan generhverves efter reglerne i pkt. 4.6.1.1.

### **4.6.3. Administration**

Denne ordning administreres af FU på basis af følgende materiale:

- Lister over deltagere i kvalificerede kurser, indsendt af kursuslederen.
- Erklæringer om tilfredsstillende praksis i henhold til punkt 4.6.1.1.
- Ansøgninger i henhold til punkt 4.6.1.2.

FU kan give bemyndigelse til varetagelse af dele af administrationen.

### **4.6.4. Registrering**

Efter bestået kursus udleveres licensbevis til aspiranten, som bevis for at han kan fungere som aspirant i en holdkamp, respektive koordineret EMT.

Når aspiranten har haft tilfredsstillende praksis i henhold til punkt 4.6.1.1, underskriver den licenshavende dommer aspirantens licensbrev.

Inddragelse af licens meddeles den pågældende pr. anbefalet brev, samtidig underrettes hovedkredsformanden pr. brev.



## **4.7. FIDE's internationale titel- og ratingregler**

I dette afsnit bringes uddrag af FIDE's "Title Regulations" og FIDE's "Rating Regulations".

Afsnittet bestræber sig på at give de nødvendige betingelser for at afvikle titelturneringer og rate turneringer efter FIDE's internationale ratingsystem.

Afsnittet kan ikke anvendes af titelaspiranter til kontrol af normmuligheder, idet FIDE stiller yderligere krav til kombinationen af normer. Titelaspiranter kan få nærmere information af Ratingkomitéen eller forretningsudvalget.

Hele titelregulativet og regler for beregning af international rating findes i "FIDE Handbook". FIDE ændrer disse krav med mellemrum, og arrangører af internationale turneringer og internationalt ratingberettigede turneringer bør rekvirere FIDE's aktuelle titelregulativ ved henvendelse til Dansk SkakDommerforening, Dansk Skak Unions sekretær eller ratingkomiteen. Dansk Skak Unions Støtteforening har udgivet "Vejledning for arrangører af internationale turneringer" som kan anbefales.

### **4.7.1. Opnåelse af ELO-rating:**

En urated spiller kommer på FIDE's internationale ratingliste, hvis han leverer en ratingpræstation på mindst 1001 i mindst 5 partier i ELO-ratede turneringer mod ELO-ratede modstandere.

De 5 partier behøver ikke at være spillet i én turnering. Partier fra flere turneringer kan "lægges sammen". Dog skal spilleren have mødt mindst 3 ELO-spillere i den første turnering og scoret mindst ½ point. En spiller har 26 måneder, til at samle de 5 partier i.

### **4.7.2. Krav til ELO-ratede turneringer**

- I en turnering med under 10 spillere, skal mindst 4 have ELO-rating.
- Maksimalt 3 runder pr. dag; dog højst 12 timers spilletid pr. dag.
- Ikke-spillede partier og partier mod computere tæller ikke med.
- Partier mod uratede spillere tæller ikke med. Dog gælder at i alle mod alle turneringer tæller alle spillere, som har scoret mindst 1 point.
- Samlet betænkningstid på min. 120 minutter pr. parti (eller min. 90 minutter plus 30 sekunder pr. træk). I turneringer, hvor alle spillere har under 1600 i ELO, kan en betænkningstid på 60 minutter pr. parti anvendes.

- Rygning i spillelokalet er ikke tilladt.

#### **4.7.3. ELO rating af danske turneringer**

En dansk turnering vil kun blive ELO-ratet, hvis turneringen er oprettet i turneringsprogrammet, eller anmeldt til ratingkomite@skak.dk senest 40 dage inden turneringens start. Hvis en turnering vil blive ELO-ratet, skal det fremgå af indbydelsen af hensyn til spillerne.

Senest tre dage efter turneringens afslutning skal arrangøren indberette turneringen via turneringssystemet og dermed også sende den til ELO-indberetning.

Modtages indberetningen ikke rettidigt, er ratingkomiteen berettiget til at afvise turneringen til rating og ELO rating.

#### **4.7.4. Krav til titelturneringer:**

Ved titelturneringer henvises til FIDEs Handbook:

<http://www.fide.com/fide/handbook.html>

#### **4.7.5. Støttemuligheder til Internationale turneringer**

##### **Dansk Skak Union**

Der er mulighed for at søge støtte til afholdelse af titelgivende turneringer. Ansøgningsfristen er normalt d. 31. december i året forud for turneringens afholdelse. Der stilles krav fra Dansk Skak Union om at alle turneringens partier skal live transmitteres via Internettet. Ved åbne turneringer er det dog tilstrækkeligt, at der er et udsnit af partierne, der transmitteres.

Ansøgning skal stiles til Dansk Skak Unions formand og skal som minimum indeholde:

- Beskrivelse af turneringen
- Turneringsform
- Hvem der er arrangør
- Hvilke typer af normer, der kan scores i turneringen
- Hvor turneringen afholdes
- Perioden for turneringens afholdelse
- Budget
- Oplysning om det ansøgte beløb
- Oplysning om der er søgt støtte fra anden siden

Svar på ansøgninger kan forventes efter afholdelsen af Hovedbestyrelsesmødet i februar måned.

#### **Dansk Skak Unions Støtteforening**

Der er mulighed for at søge støtte til afholdelse af titelgivende turneringer ved Dansk Skak Unions Støtteforening. For oplysning om støttevilkår m.v. henvises til formanden for Støtteforeningen eller foreningens hjemmeside på adressen: [www.dsus.dk](http://www.dsus.dk)

#### **Dansk Skak Unions hovedkredse**

Der er mulighed for at søge støtte til afholdelse af titelgivende turneringer ved Dansk Skak Unions lokale hovedkredse. For oplysning om støttevilkår m.v. henvises til formanden for den lokale hovedkreds. Kontaktoplysninger på disse findes på Dansk Skak Unions hjemmeside: [www.skak.dk](http://www.skak.dk)

### **4.8. Vejledning for turneringsarrangører**

I bestemmelser for øvrige med FMT koordinerede turneringer findes to typer af turneringer:

#### **Åbne turneringer**

Denne turneringstype skal være åben for alle Dansk Skak Unions medlemmer.

#### **Lukkede turneringer**

Ved denne turneringstype fastlægger arrangørerne udvælgelseskriterier, f.eks. medlemskab af en eller flere navngivne klubber, de 32 højest ratede tilmeldte spillere osv.

Nedenfor er i nogenlunde kronologisk rækkefølge opremset en del af de ting arrangørerne skal være opmærksomme på.

#### **Spilledatoer**

Spilledatoer bør fastlægges på et så tidligt tidspunkt som muligt, gerne et år før turneringen. Husk, at få turneringen optaget i Skakkalenderen.

#### **Indskud**

Ved fastsættelse af indskuddets størrelse skal man være opmærksom på EMT-afgiften.

### **Sidste tilmeldingsdato**

Sidste tilmeldingsdato bør ikke ligge for tæt på datoen for første runde, idet ekspeditionstiden ved ratingkartoteksføreren er ca. en uge.

### **Indbydelse**

Ved åbne turneringer skal indbydelsen bekendtgøres for alle hovedkredsens klubber mindst en måned før anmeldelsesfristens udløb. Indbydelsen bør herudover optages i Skakbladet.

Ved lukkede turneringer er der intet krav om offentliggørelse af indbydelsen. For lukkede turneringer skal udvælgelseskriterierne fremgå af indbydelsen.

Indbydelsen bør indeholde følgende oplysninger:

- Spillested med tilstrækkelig adresse.
- Spilledage og spilletidspunkter, helst også for hængepartier.
- Turneringssystem og gruppeinddeling.
- Betænkningstid, skal offentliggøres hvis den er forskellig fra det normale (jf. afsnit 4.1 § 12), ellers er det ikke nødvendigt.
- Hvis der ikke findes røgfri lokaler skal dette fremgå. I Skakbladet markeres dette med et ”÷” ved turneringens navn.
- Hvis arrangøren ønsker turneringen ELO-ratet skal det fremgå.
- Tilmeldingsfrist, indskud inkl. EMT-afgift og hvortil tilmelding skal ske.

### **Dommere**

Arrangørerne skal udpege dommere, hvoraf mindst en skal have unionens dommerlicens I, mens de øvrige skal have bestået den teoretiske del af dommeruddannelsen.

### **Turneringskomite**

Arrangørerne udpeger en turneringskomite bestående af tre medlemmer, som alle skal have unionens dommerlicens I.

### **Anmeldelse af turneringen**

En uge inden turneringens start indsendes en anmeldelse af hvilke spillere som spiller med i turneringen.

Anmeldelseslisten sendes til RKF på mail [kartotek@skak.dk](mailto:kartotek@skak.dk) påført samtlige spilleres navn, klub, fødselsdato og evt. telefonnummer på spillerne.

For nye spillere påføres ratingtal i overensstemmelse med ratingreglementets § 4.5.5.

RKF returnerer inden en uge listen påført aktuelle ratingtal.

### **Gruppeinddeling og lodtrækning**

Ved gruppeinddeling og lodtrækning skal det påses, at indbydelsesreglerne overholdes.

### **EMT-afgift**

EMT-afgift opkræves klubben af unionens kasserer

### **Reglement**

Eksempel:

Turneringen afvikles efter DSU's -reglement for koordinerede turneringer og partierne afvikles efter FIDE's regler for skak

Herudover er oplysninger om betænkningstid, spilletider, hængepartier, udsatte partier, præmier, dommer og turneringskomite relevante.

### **Præmier**

Antallet, størrelsen og fordelingen af præmier skal fastsættes og offentliggøres senest anden turneringsdag.

## 4.9. Dansk Skak Unions turneringssystemer

### 4.9.1. 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.

### 4.9.2. 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

### **4.9.3. Dansk Schweizer**

#### **Indledning**

Dansk Schweizer tilsigter ud fra kendskabet til spillerens styrke, at optimere rundelægningen så flest mulige præmiepladser afgøres med færrest muligt antal runder. Det opnås ved en tilnærmning til cup-systemet, så den svageste halvdel af en given pointgruppe, så vidt muligt sorteres fra. Men samtidig tilstræbes mindst mulig styrkeforskel i en given runde.

Det opnås ved at tildele spillerne startnumre efter styrke. Sortere gruppen af spillere i en stærk og svag halvdel. Målet med frasortering af svageste halvdel opnås nu ved, at lade alle spillere i den stærke halvdel møde spillerne i den svage halvdel. Målet om mindst mulig styrke forskel i en given runde opnås ved, at lade den stærkeste spiller i den stærke halvdel møde den stærkeste spiller i den svage halvdel.

Hvis en pointgruppe har et ulige antal spillere, skal man forestille sig, at man supplerede gruppen med en spiller fra den nærmest følgende gruppe. Denne spiller skal så møde den midterste spiller i den oprindelige gruppe. Af en række praktiske grunde håndteres situationen ved i stedet for at supplere op, at lade den midterste spiller være flyder.

Kan et par ikke mødes fordi de har mødt hinanden før, foretages der omrokeringer, der tilgodeser de to overordnede mål mest muligt. Det opnås ved først at foretage omrokeringer i den svage halvdel af en pointgruppe, herefter omrokering mellem svag og stærk halvdel.

Med ovenstående in mente skulle det være lidt lettere, at gå til selve reglementet.

#### **Generelt**

- 1.1 Uafgjorte partier regnes indtil de er færdigspillede for remis.
- 1.2 Ingen spiller må møde den samme spiller to gange.
- 1.3 Udtræder en spiller af turneringen udgår han af rundelægningen.

#### **Ulige antal spillere**

- 2.1 Når der er et ulige antal spillere i turneringen, indgår en spiller "X", som svageste spiller i rundelægningen.
- 2.2 Spilleren der møder X tildeles 1 point i runden og regnes for at have spillet hvid.

#### **Seedning / lodtrækning**

- 3.1 De tilmeldte spillere tildeles fortløbende startnumre, således at den stærkeste får nr. 1, den næststærke nr. 2 osv.



**Rundelægning – opdeling i pointpuljer**

- 4.1 Før hver runde opdeles spillerne i pointpuljer. Indenfor hver point-pulje, sorteres spillerne efter startnumre.
- 4.2 Parringen foretages fra top mod bund, dvs. øverste pointpulje parres først, herefter næstøverste pointpulje osv.

**Rundelægning – lægning af pointpuljen**

- 5.1 Pointpuljen deles i to lige store grupper med de stærke i gruppe a og de svage i gruppe b. I hver gruppe skal spillerne stå i startnummerorden. Hvis ulige antal spillere vælges flyder efter retningslinjerne i punkt 6.
- 5.2 Der foretages alle de mulige sammensætninger i den rækkefølge reglementet foreskriver. Den løsning, som imødekommer flest mulige farvepræferencer, jf. afsnittet omkring ”Supplerende regler for farvefordeling”, vælges som den endelige løsning.
- 5.3 Kan en parring ikke foretages efter 5.3, fordi de parrede spillere tidligere har mødt hinanden, foretages ændringer efter følgende mønster:
- Flyt nærmeste lavere spiller i b op, flyt næstnærmeste spiller i b op osv. indtil løsning.
  - Opløs nærmeste forudgående parring og ændrer rækkefølgen efter 1, indtil løsning.
  - Er det ikke muligt, lægges spillerne i deres oprindelige rækkefølge.
  - Flyt laveste spiller i a over i b som øverste spiller, flyt øverste spiller i b over i a som laveste spiller, flyt næstøverste spiller i b over i a som laveste spiller osv. indtil løsning.
  - Flyt næstlaveste spiller i a over i b som øverste spiller osv. indtil løsning.
  - Ombyt to eller evt. flere spillere mellem a og b indtil løsning.
  - Giver dette ingen løsning, lægges spillerne i deres oprindelige rækkefølge.
  - Vælg flydere eller alternative flydere efter reglerne i 6.2 og 6.3.
  - Fortsæt indtil løsning.
  - Er der ingen løsning, parres alle spillerne i puljen som flydere.
- 5.4 Inden parringen af næste pulje parres flyderne.  
Læg flyderne i deres oprindelige rækkefølge.

Øverste flyder parres med nærmeste lavere spiller han ikke tidligere har mødt, næstøverste flyder parres med nærmeste spiller han ikke tidligere har mødt osv.

Kan en spiller ikke parres, opløses nærmeste forudgående parring af flyder fra samme pointpulje osv.

Giver dette ingen løsning, vælges alternativ flyder efter 6.3.

Giver dette ingen løsning, anvendes reglerne i 8.

### **Flydere**

6.1 I pointpuljer med ulige antal spillere er den midterste spiller flyder.

6.2 I pointpuljer med lige antal spillere er de to midterste eventuelle flydere.

6.3 Skal der vælges alternativ gøres det efter følgende mønster:

- Stærkeste flyder ombyttes opefter, indtil evt. løsning;
  - Næststærkeste flyder ombyttes opefter, indtil evt. løsning og så videre.
- Svageste flyder ombyttes nedefter, indtil evt. løsning;
  - Næstsvageste flyder ombyttes nedefter, indtil evt. løsning osv.
- Den nærmeste spiller over og den nærmeste spiller under de oprindelige vælges som flydere sammen med de oprindelige.
- Suppler op efter 3 indtil løsning.
- Alle spillere i puljen er flydere.

**Bemærk:** Har flyderen præference for hvid og kan møde flere spillere fra pointpuljen med præference for sort, så vælges en spiller med stærk præference frem for en spiller med svag præference.

### Farvefordeling

7.1 I første runde har svageste spiller i gruppe b hvid, næstsvageste sort osv.

7.2 I de efterfølgende runder skal spilleren med færrest hvide partier have hvid.

7.3 Har spillerne haft lige mange hvide partier, skal den spiller have hvid, der i forrige runde havde sort; hvis spillerne havde samme farve, skal den spiller have hvid, der i to forudgående runder har haft færrest gange hvid, dernæst tre forudgående runder osv.

7.4 Giver dette ingen løsning, skal spilleren med flest point, eller i tilfælde af pointlighed den stærkeste spiller, have modsat farve af hans farve i forudgående runde.

### **Supplerende regler for farvefordeling**

#### **Stærk præference forekommer i to tilfælde:**

En spiller har spillet 2 partier mere med én farve end den anden farve – f. eks. efter 4 runder har en spiller haft 3 hvide og 1 med sort parti – så er der ”Stærk præference for sort til 5. runde”.

En spiller har de to seneste runder spillet med samme farve - f. eks. i de 2 første runder har en spiller i begge partier spillet med sort – så er der ”Stærk præference for hvid til 3. runde”.

En stærk farvepræference skal imødekommer med én enkelt undtagelse: I sidste runde må to spillere med over 50 % score mødes selv om en ”stræk præference” derved ikke imødekommes.

#### **Svag præference forekommer i to tilfælde:**

Efter alle ulige runder har spillerne et partier mere med én farve end den anden farve – f. eks. efter 5 runder har en spiller 3 gange spillet hvide og 2 gange sort – så er der ”svag præference for sort til 6. runde”.

En spiller har efter et lige antal runder spillet samme antal med hvid og med sort vil få en svag præference for den modsatte farve som seneste runde - f. eks. efter 4 runder med hvid, sort, hvid og sort – så er der ”svag præference for hvid til 5. runde”.

Ved rundelægning til 1. runde har ingen spiller nogen farvepræference. Derefter har alle spillere altid enten en stærk eller en svag farvepræference.

#### **Særregler hvis nederste pulje/”gruppe” ikke kan parres**

- 9.1 Har forudgående pulje flydere, opløses den sidste parring af flyder herfra, herefter næstsidste parring osv.

Giver dette ingen løsning, vælges alternativ flyder i forudgående pulje efter reglerne i 6.3.

Har forudgående pulje ingen flyder, vælges flydere i denne, først efter 6.2, herefter 6.3.

Når den forudgående puljes flydere valgt efter 9.1 eller 9.2 er parret, parres den nederste ”gruppe” af spillere som en pulje efter 5, hvor spillerne er opstillet efter point og startnumre.

#### **Acceleration**

- 10 Ønskes større kapacitet af systemet kan man i de første runder opdele turneringen i grupper efter styrke og herefter tildele svageste gruppe 0 point, næstsvageste gruppe 1 point osv. Herefter lægges turneringen traditionelt, startende med 4.1.

Fastholdes rundelægningspointene i hele turneringen bør der højst anvendes 4 grupper.

#### **4.9.4. Vejledning for dommere ved Dansk Schweizer**

I Dansk Schweizer søger man ud fra kendskabet til spillernes styrke, at styre parringen af spillere, så top og bund opgør i starten så vidt muligt undgås. Ligeledes søger man mod en finale mellem de to stærkeste spillere.

Denne målsætning søges opfyldt ved i starten at lade spillerne i den bedste halvdel møde spillerne i den svage halvdel, således at den øverste spiller i hver halvdel parres, og så fremdeles. Dette princip parres hver pointpulje i de efterfølgende runder ligeledes efter.

Da dette ikke altid kan lade sig gøre, søges eventuelle ændringer foretaget, så det oprindelige mål, at den stærke halvdel skal gå videre med fulde point, tilgodeses. Det vil sige, at ændringer så vidt muligt foretages enten mellem spillerne i den stærke halvdel eller mellem spillerne i den svage halvdel internt.

##### **Rundekort**

Rundekort med angivelse af modstandernummer, egen farve, resultat og totale antal point bør benyttes. Derimod behøver der ikke være en rubrik til placering, idet spillerens startnummer benyttes til rundelægningen under hele turneringen.

##### **Rundelægning**

I alle efterfølgende eksempler er tidligere modstander angivet i parentes.

##### **Sortering af rundekort**

Dommeren skal efter hver runde kontrollere, at rundekortene er rigtigt udfyldt, især hvad angår antallet af totalpoint.

Når hver runde er færdigspillet, sorteres kortene i puljer efter point, eventuelle hængepartier regnes for remis.

Indenfor hver pointpulje, sorteres kortene i orden efter startnumre, ligesom de opdeles i en stærk og en svag halvdel, henholdsvis gruppe a og b. Er der i puljen et ulige antal, er den midterste spiller flyder, det vil sige han parres særskilt efter, at puljen i øvrigt er færdigparret.

**Parring**

Ulige antal spillere i en pointpulje

Består pointpuljen af et ulige antal spillere er den midterste spiller jf. 6.1 flyder.

Eksempel:

**Med 4½ point:**

A(-)

B(-)

C(F,G)

D(-)

E(-)

**Med 4 point:**

F(C)

G(C)

H(-)

Spiller C er som den midterste spiller flyder, puljerne parres herefter:

A med D og B med E, flyderen C parres jf. 5.4 med den nærmeste lavere spiller han ikke tidligere har mødt, i dette tilfælde H, hvorefter næste pulje parres, i dette tilfælde F med G.

**Ombytninger**

Ifølge 5.2 skal spillerne i gruppe a (den stærke halvdel af pointpuljen) møde den stærkeste spiller i gruppe b (den svage halvdel af pointpuljen) som de ikke tidligere har mødt, eventuelle ombytninger foretages efter 5.3 nr. 1 til 8.

**Eksempel 1**

8 spillere A til H er i samme pointpulje

A(-)                      E(-)

B(F,G)                    F(B)

C(-)                      G(B)

D(-)                      H(-)

A parres først med E, B har tidligere mødt F og G, hvorfor H rykkes op og parres med B, C parres herefter med F og D parres med G.

**Eksempel 2**

8 spillere A til H er i samme pointpulje

A(-)	E(-)
B(F,G)	F(B)
C(-)	G(B,D)
D(G)	H(-)

A parres først med E. B har tidligere mødt F og G, hvorfor H rykkes op og parres med B. C skulle herefter være parret med F, men da D tidligere har mødt G, må denne parring opløses, hvorefter C parres med G og D parres med F.

**Eksempel 3**

8 spillere A til H er i samme pointpulje

A(-)	E(-)
B(F,G)	F(C)
C(-)	G(B,D)
D(F,G)	H(-)

A parres først med E, herefter parres B med H og C med F; da D tidligere har mødt G, opløses parringen C og F, men da D også tidligere har mødt F, må parringen A med E ligeledes opløses; herefter parres A med F, B med E, C med G og D med H.

Muliggør ombytninger i gruppe b ikke en parring af alle spillere i puljen foretages overflytninger fra gruppe a til gruppe b jf. 5.3 nr. 4 til 5.

**Eksempel 4**

6 spillere A til F i samme pointpulje

A(D,E)	D(A,B,C)
B(D)	E(A,C)
C(D,E)	F(-)

Da alle spillere i gruppe a har mødt D skal der ske overflytning. Først forsøges C ombyttet med D, hvorefter grupperne er:

A(D,E)	C(D,E)
B(D)	E(A,C)
D(A,B,C)	F(-)

A parres først med C, herefter B med E og D med F.

**Eksempel 5**

6 spillere A til F er i samme pulje

A(D,E,F)            D(A,B,C,E)

B(D,E)              E(A,B,C,D)

C(D,E)              F(A)

Da både D og E kun har en mulig modstander nemlig F, kan en løsning ikke findes ved omrokeringer i gruppe b eller ved overflytninger mellem gruppe a og b, hvorfor vi går til 5.2 nr. 6 og vælger flydere efter 6.2. De to midterste spillere C og D bliver flydere, restgruppen er herefter:

A(D,E,F)            E(A,B,C,D)

B(D,E)              F(A)

Da A har mødt E og F foretages ombytninger af B og E, hvorefter A parres med B og E parres med F.

Inden parringen af næste pulje parres flyderne, først C og derefter D.

**Eksempel 6**

Samme som ovenfor, hvor A yderligere har mødt B. Efter valg af flydere bliver puljen:

A(B,D,E,F)            E(A,B,C,D)

B(A,D,E)              F(A)

flydere er C og D.

Da A har mødt alle øvrige spillere i restpuljen, vælges alternative flydere efter 6.3, idet C først søges ombyttet med B, grupperne bliver herefter:

A(B,D,E,F)            E(A,B,C,D)

C(D,E)              F(A)

flydere er B og D.

Da A har mødt både E og F foretages ombytning af C og E, hvorefter A parres med C og E parres med F. Inden parringen af næste pulje parres flyderne, først B og derefter D.

Nederste pulje/"gruppe" kan ikke parres

Kan den nederste pulje/"gruppe" ikke parres anvendes reglerne i 9.1 eller 9.2.

**Eksempel 7**

**Med 1½ point:**

A(-)

B(-)

C(-)

**Med 1 point:**

D(-)

E(F)

**Med ½ point:**

F(E)

B er som den midterste spiller flyder. A parres med C, flyderen B parres med den nærmeste lavere spiller han ikke tidligere har mødt, i dette tilfælde D; herefter kan de resterende spillere ikke parres, hvorfor vi jf. 9.1 må opløse parringen af forudgående puljes flyder, dvs. B mod D, B møder herefter næstnærmeste spiller, han ikke tidligere har mødt, dvs. E, herefter parres D med F.

**Eksempel 8**

Som ovenfor, hvor F yderligere har mødt D

**Med 1½ point:**

A(-)

B(-)

C(-)

**Med 1 point:**

D(F)

E(F)

**Med ½ point:**

F(D,E)

Som ovenfor parres A med C. Vi kan nu se, at B hverken kan møde D eller E, hvorfor han parres med F, hvorefter D parres med E.

**Eksempel 9**

Som ovenfor, hvor F yderligere har mødt B.

**Med 1½ point:**

A(-)

B(F)

C(-)

**Med 1 point:**

D(F)

E(F)

**Med ½ point:**

F(B,D,E)

Da F efter parringen af A med C har mødt de resterende spillere anvendes 9.11, hvorefter vi skal vælge alternativ flyder efter reglerne i 5.8.3. Det vil sige B søges først ombyttet med A. Herefter parres B med C, og som ovenfor skal flyderen dvs. A møde F, hvorefter D parres med E.



**Eksempel 10**

**Med 2 point:**

A(-)

B(-)

C(-)

D(-)

E(-)

**Med 1½ point:**

F(G,H)

G(F,H)

**Med 1 point:**

H(F,G)

Da spillerne F, G og H har spillet indbyrdes, kan parringerne ikke løses ved hjælp af kun én flyder fra gruppen med 1½ point, hvorfor vi jf. 6.3 nr. 3 vælger B og D som yderligere flydere sammen med C.

Herefter parres A med E, hvorefter flyderne parres, i dette tilfælde først B med F, herefter C med G og D med H. Når flyderne er parret er der i dette tilfælde ingen restgruppe at parre.

**Eksempel 11**

Med 2½ point:

A(-)

B(-)

C(-)

Med 2 point:

D(E,F,G)

E(D,F,G,H)

F(D,E,G)

G(D,E,F)

H(E)

I praksis vil man her starte med at undersøge problemerne i den nederste pulje. Det konstateres herved, at D, F og G alle kun har en mulig modstander nemlig H, samt at E har mødt alle i den nederste pulje, man kan derfor umiddelbart slutte, at vi mindst skal have tre flydere fra den forudgående pulje, hvilket i dette tilfælde vil sige A, B og C.

Først parres flyderne, dvs. A med D, B med E og C med F; herefter parres nederste "gruppe", dvs. G med H.

Sluttelig skal bemærkes; når en pointpulje er parret, kan denne først opløses, hvis puljens eventuelle flydere og de efterfølgende spillere på ingen måde kan parres; når en flyder er parret, kan denne parring først opløses, hvis eventuelle efterfølgende flydere og spillere på ingen måde kan parres.

**Farvefordeling**

12 spillere A til L er i samme pulje, tidligere farve er angivet efter spillerne.

A	(-)SHSHS	G	(-)HSHSH
B	(-)HSHSH	H	(-)HSHSH
C	(-)HSSHH	I	(-)HSHSH
D	(-)HHSSH	J	(-)HSHSH
E	(-)SHHSH	K	(-)HSHSH
F	(-)HSHSH	L	(-)HSHSH

A skal have hvid mod G, da A færrest gange tidligere har haft hvid.

B skal have hvid mod H, da de tidligere har haft lige mange hvide, og da B i forrige runde havde sort mens H havde hvid.

C skal have sort mod I, da de tidligere har haft lige mange hvide, og da C i de forrige runder har haft hvid en gang mere end I.

D skal have hvid mod J, da de tidligere har haft lige mange hvide, og da D i de tre forrige runder har haft hvid en gang færre end J.

E skal have sort mod K, da de tidligere har haft lige mange hvide, og da E har haft hvid en gang mere end K i de fire forrige runder.

F skal have sort mod L, da deres farvefordeling i de forrige runder har været ens, og da F som den stærkeste skal have modsat farve af hans farve fra forrige runde.

Princippet ses at være følgende:

Først optælles spillernes hvide partier, og den spiller der tidligere har haft hvid færrest gange skal have hvid; har de haft lige mange hvide partier, tæller man deres hvide partier op, idet man starter med den sidste runde, indtil den ene spiller har haft hvid en gang færre end modstanderen, hvorefter han skal have hvid; giver dette ingen løsning skal den stærkeste spiller have modsat farve af den farve han havde i den forrige runde. Dette farvefordelingsprincip er valgt for så vidt muligt at undgå, at en spiller får samme farve tre gange i træk.

**4.9.5. FIDE Schweizer**

Schweizersistem baseret på rating.

Godkendt af FIDE's generalforsamlinger 1992, 1997 og 1998

**A Indledende bemærkninger og definitioner**

**A1 Rating**

Det er tilrådeligt at checke alle ratingtal som spillerne selv har oplyst. Hvis intet pålideligt ratingtal kendes for en spiller, bør dommeren foretage et så nøjagtigt skøn som muligt før turneringens start. (for at konvertere tysk Ingo eller britisk BCF brug formlen:  $\text{Rating} = 2840 - 8 \times \text{INGO} = 600 + 8 \times \text{BCF}$ )

**A2 Rækkefølge**

Ved rundelægning rangeres spillerne efter:

- Score
- Rating
- FIDE-titel (IGM, WGM, IM, WIM, FM, WFM, ubetitlet)
- Alfabetisk (med mindre det på forhånd er oplyst at dette kriterium er erstattet af et andet)

Rækkefølgen før første runde (når alles score selvfølgelig er nul) bruges til at bestemme startnumrene: Den øverste får nr. 1 osv.

**A3 Pointpuljer**

Spillere med lige mange point udgør en homogen pointpulje. Spillere som ikke blev parret i deres egen pointpulje, flyttes ned i den næste pointpulje som herefter vil være heterogen. Når en heterogen pointpulje parres, skal disse nedflyttede spillere altid parres først hvis det er muligt. Den tilbageværende pointpulje behandles altid som en homogen pulje.

En heterogen pointpulje hvor mindst halvdelen af spillerne er flyttet ned fra en højere pointpulje, skal også behandles som en homogen pulje.

**A4 Flydere**

Når en heterogen pointpulje lægges, vil spillere med forskellig score blive parret.

For at sikre at dette ikke sker for de samme spillere igen i næste runde, markeres dette på rundekortene. Spilleren med den højeste score får en nedflyder (↓), spilleren med den laveste score får en opflyder (↑).

**A5 Oversiddere**

Hvis antallet af spillere er (eller bliver) ulige, vil en spiller skulle sidde over. Denne spiller sidder over og tildeles ingen modstander, ingen farve, 1 gevinst og en nedflyder.

**A6 Undergrupper**

Ved rundelægningen inddeles hver pointpulje i to undergrupper kaldet S1 og S2.

I en heterogen pointpulje indeholder S1 alle spillere som er flyttet ned fra en højere pointpulje.

I en homogen pointpulje indeholder S1 den øverste halvdel (rundet ned) af spillerne i pointpuljen.

Antallet af spillere i S1 angives med "p" som angiver det antal parringer der skal udføres.

I begge tilfælde indeholder S2 alle de andre spillere i pointpuljen.

I både S1 og S2 skal spillerne rangeres i henhold til A2.

**A7 Farvedifferencer og farvepræferencer**

Farvedifferencen for en spiller er antallet af spillerens partier med hvid minus antallet af spillerens partier med sort. Efter en runde kan farvepræferencen bestemmes for hver spiller.

En absolut farvepræference opstår når en spillers farvedifference er større en 1 eller mindre end -1, eller hvis en spiller har haft samme farve brikker i de to seneste runder. Præferencen er hvid når farvedifferencen er  $< 0$  eller hvis de sidste to partier var med Sort, ellers er præferencen sort. I dette tilfælde skrives den obligatoriske farve på rundekortet allerede nu. (Denne regel gælder ikke når man parrer spillere med over 50 % score i sidste runde).

En stærk farvepræference opstår når en spillers farvedifference er forskellig fra nul. Præferencen er hvid når farvedifferencen er  $< 0$ , ellers er sort.

En svag farvepræference opstår når en spillers farvedifference er nul, idet præferencen så er den modsatte farve af hvad spilleren havde i runden før. I dette tilfælde skrives farvepræferencen som +0 eller -0 afhængig af farven i foregående parti (henholdsvis Hvid og Sort).

Før første runde afgøres én spillers farvepræference (ofte den øverste spillers) ved lodtrækning.

**A8 Definitionen af "x"**

Antallet af mulige parringer der ikke opfylder alle farvepræferencer i en pointpulje, enten homogen eller heterogen, repræsenteres af symbolet x.

x kan beregnes som følger:

h = antallet af spillere med præference for Hvid.

s = antallet af spillere med præference for Sort.

$q$  = antallet af spillere i pointpuljen divideret med 2 afrundet opad.

Hvis  $s > h$ , så er  $x = s - q$ . Ellers er  $x = h - q$ .

**A9 Omflytninger og Ombytninger**

- For at lave en fornuftig rundelægning er det ofte nødvendigt at ændre rækkefølgen i S2. Reglerne for at foretage sådanne ændringer, kaldet omflytninger, findes i D1.
- I en homogen pointpulje kan det blive nødvendigt at ombytte spillere fra S1 og S2. Regler for ombytninger findes i D2. Efter hver ombytning skal både S1 og S2 rangeres efter A2.

**B Kriterier for parring**

**B1 Absolutte kriterier**

(Disse må ikke overtrædes. Om nødvendigt må spillere flyttes ned i en lavere pointpulje.)

- To spillere må ikke mødes mere end én gang.
- En spiller som fået et point uden kamp, enten som oversidder eller fordi en modstander ikke mødte op i tide, må ikke være oversidder.
- Ingen spillers farvedifference må blive  $>+2$  eller  $<-2$ .
- Ingen spiller må have samme farve tre runder i træk.

**B2 Relative kriterier**

(Disse er i prioriteret rækkefølge. De bør så vidt muligt opfyldes. For at opfylde disse kriterier må omflytninger og endda ombytninger foretages, men ingen spiller må flyttes ned i en lavere pointpulje.)

- B3 Forskellen i score mellem to spillere der parres, bør være så lille som muligt og helst nul.
- B4 Så mange spillere som muligt skal have deres præferencefarve. (Når  $x$  i en pointpulje er forskellig fra nul, må man se bort fra denne regel.  $x$  fratrækkes 1 hver gang en farvepræference ikke kan tilgodeses.)
- B5 Ingen spiller bør have en flyder i samme retning i to runder i træk.
- B6 Ingen spiller bør have en flyder i samme retning som to runder før.

**Bemærk!** B2, B5 og B6 gælder ikke når spillere med over 50 % score parres i sidste runde.

**C Procedure for parring**

Begyndende med den øverste pointpulje anvendes proceduren i alle pointpuljer indtil en acceptabel rundelægning er opnået. Derefter bruges reglerne for farvefordeling (E) til at afgøre hvilke spillere der skal have hvid.

C1 Hvis pointpuljen indeholder en spiller der ikke kan parres inden for puljen uden at overtræde B1 eller B2 så:

- Hvis spilleren er flyttet ned fra en højere pointpulje, så følg C12.
- Hvis denne pointpulje er den laveste, så følg C13.
- I alle andre tilfælde: Flyt spilleren ned i den næste pointpulje.

C2. Bestem  $x$  i henhold til A8.

C3 Bestem  $p$  i henhold til A6.

C4 Anbring de øverste spillere i S1 og alle de andre spillere i S2.

C5 Ranger spillerne i S1 og S2 i henhold til A2.

C6 Par den øverste spiller i S1 mod den øverste i S2, den næstøverste i S1 mod den næstøverste i S2, osv. Hvis  $p$  parringer nu er opnået i overensstemmelse med B1 og B2, anses parringen af denne pointpulje for komplet.

- i tilfælde af en homogen pointpulje: uparrede spillere flyttes ned
- I næste pointpulje. Begynd igen ved C1 med denne pointpulje.
- i tilfælde af en heterogen pointpulje: Kun spillere der var flyttet ned, er parret indtil nu. Begynd ved C2 med den resterende, homogene del af pointpuljen.

C7 Lav en ny omflytning i S2 i henhold til D1 og begynd igen ved C6.

C8 I tilfælde af en homogen (rest)pointpulje: Prøv en ny ombytning mellem S1 og S2 i henhold til D2. Begynd igen ved C5.

C9 Drop kriterierne B6 og B5 (i den rækkefølge) for nedflydere og begynd igen ved C4.

C10 I tilfælde af en homogen restpointpulje: Opløs parringen af den laveste nedflyttede spiller og prøv at finde en ny modstander til denne spiller ved at begynde igen ved C7.

Hvis ingen alternativ parring findes for denne spiller, så drop først kriterium B6 og derefter B5 for opflydere og begynd igen ved C2.

C11 Så længe  $x$  er mindre end  $p$ : lad  $x$  vokse med 1. Når en restpulje parres, så opløs også alle parringer af spillere der er flyttet ned. Begynd igen ved C3.

C12 I tilfælde af en heterogen pulje: Opløs parringen af den foregående pointpulje. Hvis der i denne pointpulje kan laves en parring hvorved en anden spiller vil

blive flyttet ned til den aktuelle pointpulje, og hvis dette gør det muligt at foretage p parringer, så skal denne parring af den foregående pointpulje accepteres.

- C13 I tilfælde af laveste pointpulje: Parringen af den næstlaveste pointpulje opløses. Prøv at finde en anden parring i den næstlaveste pointpulje som gør det muligt at lægge den laveste pointpulje. Hvis p bliver nul i den næstlaveste pointpulje (d.v.s. der kan ikke findes en parring som gør det muligt at lægge den laveste pointpulje korrekt), så samles de to nederste pointpuljer til én ny laveste pointpulje. Eftersom en ny pointpulje derved bliver den næstlaveste, kan C13 gentages indtil en acceptabel rundelægning er opnået.
- C14 Nedsæt værdien af p med 1 (og hvis den oprindelige værdi af x var større end nul, så nedsæt også x med 1). Så længe p er forskellig fra nul, begynd igen ved C4. Hvis p bliver lig nul, flyttes hele pointpuljen ned til den næste pulje. Begynd igen ved C1 med denne pointpulje.

#### **D Omflytnings- og ombytningsprocedurer**

**Eksempel:** S1 indeholder spillerne 1, 2, 3 og 4 (i denne rækkefølge); S2 indeholder spillerne 5, 6, 7 og 8 (i denne rækkefølge).

- D1 Omflytninger inden for S2 skal begynde med de laveste spillere, med faldende prioritet:

1) 5-6-8-7

2) 5-7-6-8

3) 5-7-8-6

4) 5-8-6-7

5) 5-8-7-6

6-5-7-8

6-5-8-7, osv.

Tip: Arranger alle tal der kan konstrueres med cifrene 5, 6, 7 og 8, i stigende rækkefølge.

- D2 Når der foretages ombytning mellem S1 og S2, skal forskellen mellem de ombyttede tal være så lille som muligt. Når forskellen er ens for flere mulige ombytninger, så vælg den der involverer den laveste spiller i S1.

**Ombyt ét par spillere**  
**S1**

**Ombyt to par spillere**  
**S1**



## Skakhåndbogen – Afsnit 4

### REGLEMENT FOR DM OG KOORDINEREDE TURNERINGER

---

	4	3	2	S2		3+4	2+4	2+3
5	a	c	f		5+6	j	l	o
6	b	e	h		5+7	k	n	q
7	d	g	i		6+7	m	p	r

Ovenstående skemaer indeholder rækkefølgen i hvilken ombytninger skal foretages.

Ombytning af ét par spillere: a) 4 ombyttes med 5; b) 4 med 6; c) 3 med 5; osv. indtil i) 2 med 7.

Ombytning af to par spillere: j) 3 og 4 ombyttes med 5 og 6; k) 3 og 4 med 5 og 7; l) 2 og 4 med 5 og 6; osv. Efter hver ombytning skal både S1 og S2 rangeres i henhold til A2.

**Bemærk:** Hvis antallet af spillere i en pointpulje er ulige, indeholder S1 en spiller færre end S2. Så med 7 spillere indeholder S1 spillerne 1, 2 og 3 - S2 indeholder 4, 5, 6 og 7. De nødvendige ombytninger kan i dette tilfælde findes udfra de ovenstående ved at trække 1 fra alle tal i S1 og S2. Den sidste søjle i det andet skema udgår i så fald.

#### E Farvefordelingsregler

For hver parring gælder (i prioriteret rækkefølge):

- E1 Tilgodese begge spilleres præference.
- E2 Tilgodese den stærkeste præference.
- E3 Giv spillerne den modsatte farve af hvad de havde i den seneste runde, hvor de havde forskellige farver.
- E4 Tilgodese den øverstrangerede spillers præference. I første runde skal alle spillere i S1 med lige startnummer have modsat farve af alle spillere i S1 med ulige startnummer.

**F Afsluttende bemærkninger**

F1 Når en runde er lagt, skal parringerne sorteres før de offentliggøres.

Sorteringskriterierne er (i prioriteret rækkefølge):

- Scoren for den øverste spiller.
- Summen af begge spilleres score.
- Rangeringen af den øverste spiller i henhold til A2.

F2 Oversiddere og partier der ikke spilles eller som tabes af en af spillerne fordi denne kommer for sent eller udebliver, skal ikke regnes med m.h.t. farve. Sådanne parring anses ikke for at være ulovlig i fremtidige runder.

F3 En spiller der efter 5 runder har haft farverne SHH-S (d.v.s. intet gyldigt parti i 4. runde), skal behandles som -SHHS under E3. HS-HS regnes altså som -HSHS og SHH-S-H som—SHHSH.

F4 Eftersom alle spillere er i én stor homogen pointpulje før starten af første runde og er rangeret efter A2, skal den øverste spiller i S1 møde den øverste spiller i S2, og hvis antallet af spillere er ulige, vil den lavest rangerede spiller sidde over.

F5 Spillere som udgår af turneringen, skal ikke længere parres. Spillere som på forhånd vides ikke at spille en bestemt runde, skal ikke parres i denne runde og noteres for 1 tab.

F6 En rundelægning der er officielt bekendtgjort, bør ikke ændres med mindre den er i strid med de absolutte kriterier (B1 og B2).

F7 Hvis enten

- Et resultat har været noteret forkert, eller
- Et parti er spillet med omvendte farver, eller
- En spillers rating skal korrigeres, så vil dette kun påvirke fremtidige rundelægninger.

Om det skal have indflydelse på en runde der er offentliggjort, men endnu ikke spillet, er op til dommeren at afgøre.

**Med mindre turneringsreglementet siger noget andet, gælder:**

- F8 Spillere som udebliver fra en runde uden at melde afbud til dommeren, anses at have trukket sig ud af turneringen.
- F9 Ved rundelægningen regnes ikke færdigspillede partier som remis.
- F10 For at afgøre slutstillingen i turneringen gælder følgende kriterier (i prioriteret rækkefølge):
- Det højeste antal scorede point; skulle dette være ens for flere spillere, skal pengepræmier deles.
  - Hvor det angår førstepladsen: Det bedste resultat i indbyrdes partier.
  - Det højeste ratinggennemsnit for modstanderne.
  - Lodtrækning.

**4.9.6. DUBOV schweizer**

Schweizersystem baseret på rating

Godkendt af FIDE's generalforsamlinger 1997

**Indledning**

DUBOV schweizer er skabt til at maksimere en retfærdig behandling af spillerne. Dvs. en spiller som har en højere præstationsrating end en anden spiller under turneringen, skal også have flere point.

Hvis alle spillernes modstandergennemsnitsrating er næsten ens som i en alle mod alle turnering, er målet nået. Fordi et schweizer system mere eller mindre er et statistiks system, kan dette mål kun tilnærmelsesvis opnås.

Indfaldsvinklen er et forsøg på at udligne gennemsnitsratingen for alle spillerne i en pointgruppe. Ved lægningen af en runde parres spillere som har mødt lavtratede modstandere med spillere som nu har høj rating.

**1 Indledende bemærkninger og definitioner**

”R” er spillerens rating.

”ARO” er gennemsnitsratingen af spillerens modstandere. ARO beregnes efter hver runde på grundlag af parringerne.

”En spillers præferencefarve er hvid”

➤ Hvis spilleren har flere partier med sort end med hvid.

➤ Hvis antallet er ens og han spillede sort i sidste parti

”En spillers præferencefarve er sort”

➤ Hvis spilleren har flere partier med sort end med hvid.

➤ Hvis antallet er ens og han spillede sort i sidste parti

**2 Begrænsninger for parringer**

2.1 To spillere som har mødt hinanden må ikke parres igen.

2.2 En spillers som har vundet et parti uden at spille må ikke sidde over.

2.3 Forskellen mellem antallet af sorte og hvide partier må ikke være større end 2 eller mindre end -2.

2.4 En spiller må ikke have samme farve 3 gange i træk.

2.5 Bortset fra i sidste runde kan en spiller ikke blive omflyttet til en højere pointgruppe mere end 2 gange i træk eller mere end 3 gange i alt (hvis turneringen er på færre end 10 runder) eller 4 gange i alt (hvis turneringen er på mere end 9 runder).

- 2.6 En spiller må ikke flyttes fra undergruppen med den ene præferencefarve til undergruppen med den anden præferencefarve hvis det betyder overtrædelse af begrænsning 2.3 eller 2.4.

### **3 Tildeling af farve**

Parring af 2 spillere skal farvefordeling respektere i aftagende prioritet:

- Giv begge spillere deres præferencefarve
- Udlign antallet af sorte og hvide partier
- Giv spillerne den modsatte farve af den første forskel i deres farvefordeling regnet fra sidste runde mod første runde.
- Giv hvid til spilleren med højere ARO
- Giv hvid til spilleren med lavest R

### **4 Ulige antal spillere i turneringen**

Spilleren med lavest R i den laveste pointgruppe sidder over.

Hvis der er spillere med lavest R i begge undergrupper, så skal den spiller som har farvekrav svarende til det dominerende farvekrav i gruppen og hvis der er flere spillere med samme R, så skal spilleren med højest ARO sidde over.

### **5 Parring af første runde**

Spilleren arrangeres i faldende rating orden og opdeles i 2 lige store grupper. Spilleren fra den øverste gruppe placeres til venstre, og spillere fra den laveste gruppe placeres til højre. Den første spiller i højre gruppe møder den første spiller i venstre gruppe, nr. 2 møder nr. 2 og så videre. Derefter bestemmes farvefordelingen ved lodtrækning for et par, f.eks. for det første par. Herefter har alle ulige par samme farve som det første, og alle lige par har den modsatte farve.

Der antallet af spillere er ulige så sidder den sidste spiller over og har ingen farve. Denne procedure for parring giver samme resultat som FIDE schweizer.

### **6 Standard procedure for parring af de resterende runder**

- 6.1 Standard krav (for specielle tilfælde se afsnit 7).

Antallet af spillere som har samme score er lige og antallet af spillere med farvekrav hvid og sort er ens.

Hver spiller i pointgruppen har mindst en mulige modstander i pointgruppen.

- 6.2 Første forsøg

Spillere som skal have hvid arrangeres efter stigende ARO, hvis ARO er ens placeres spilleren med lavest R højest. Hvis ARO og R er helt ens, arrangeres spillerne alfabetisk.

## Skakhåndbogen – Afsnit 4

### REGLEMENT FOR DM OG KOORDINEREDE TURNERINGER

---

Spillere som skal have sort arrangeres efter faldende R, hvis R er ens, placeres spilleren med højest ARO højest. Hvis ARO og R er helt ens, arrangeres spillerne alfabetisk.

To kolonner af numre skrives ned og giver dermed parringerne.

F.eks.:

Hvid (ARO)	Sort ®
2310,0	2380
2318,4	2365
2322,3	2300
2333,7	2280
2340,5	2260
2344,6	2250

Navnene på spillerne noteres og det kontrolleres om spillerne har mødt hinanden før.

#### 6.3 Forbedringer

Hvis to spillere har mødt hinanden før, så parres ”hvid” spilleren med den første ”sorte” spiller fra en lavere række, som han ikke har mødt tidligere.

Hvis det sker i den sidste række i en pointgruppe så ændres den næstsidste.

Hvis det sker i række K i en pointgruppe og alle ”sorte” fra den lavere gruppe allerede har mødt de ”hvide”, så ændre parringen i række K - 1, giver det ingen løsning så i række K - 2 osv.

Hvis ”hvid” K allerede har mødt alle ”sorte”, så prøver vi at finde en modstander i det vi begynder med ”hvid” K+1 til slutningen af kolonnen, og derefter med ”hvid” K - 1 ned til ”hvid” nr. 1. Farven tildeles efter farvefordelings regler.

6.4 Flyder

Målet med proceduren for parring er at pare alle spillere i en pointgruppe. Hvis det ikke kan lade sig gøre flyttes de resterende ikke parrede spillere ned i næste pointgruppe og behandles efter reglerne i kapitel 8.

Hvis der er mulighed for at vælge flydere så skal disse karakteristika anvendes med aftagende prioritet:

- Spilleren var ikke flyder fra en højere pointgruppe og kan parres i den lavere pointgruppe.
- Spilleren var ikke flyder fra en højere pointgruppe og kan ikke parres i den lavere pointgruppe.
- Spilleren var flyder fra en højere pointgruppe og kan parres i den lavere pointgruppe.
- Spilleren var flyder fra en højere pointgruppe og kan ikke parres i den lavere pointgruppe.

**7 Flytning af spillere for at leve op til kravene i afsnit 6**

Hvis kravene til standard proceduren for parring ikke kan opfyldes fuldt ud skal spillere flyttes i den rækkefølge som beskrives nedenfor.

- 7.1 Hvis en spiller (den aktuelle spiller) allerede har mødt alle andre spillere i egen pointgruppe, flyttes en spiller fra nærmest lavere pointgruppe op. Denne spiller må ikke have mødt den aktuelle spiller og skal kunne parres i overensstemmelse med farvefordelings reglerne.

Spilleren som skal flyttes skal opfylde følgende krav i faldende prioritering.

- Hans præferencefarve er modsat af den aktuelle spillers.
- Hvis der er flere muligheder, så skal spilleren med højest R flyttes.
- Hvis der er mere end en spillere med samme R så skal spilleren med lavest ARO flyttes.

- 7.2 Hvis antallet af spillere i en pointgruppe er ulige, så flyttes en spiller fra nærmest lavere pointgruppe op. Denne spiller skal have mindst en mulig modstander i den højere pointgruppe og parring skal kunne foretages i overensstemmelse med farvefordelingsreglerne.

Spilleren som skal flyttes skal opfylde følgende krav i faldende prioritering.

- Hans præferencefarve skal være modsat den dominerende præferencefarve i den højere pointgruppe.
- Hvis der er flere muligheder, så skal spilleren med højest R flyttes.
- Hvis der er mere end en spillere med samme R så skal spilleren med lavest ARO flyttes.

7.3 Hvis antallet af spillere i en pointgruppe er lige og antallet af hvide overstiger sorte med  $2n$ , så skal  $n$  "hvide" spillere med lavest ARO flyttes til den sorte gruppe. Hvis deres ARO er ens, så skal spilleren med højeste R flyttes. Er både ARO og R ens, så arrangeres spillerne alfabetisk og overflytningen sker fra øverste halvdel.

7.4 Hvis antallet af spillere i en pointgruppe er lige og antallet af hvide er  $2n$  lavere sorte, så skal  $n$  "sorte" spillere med højest ARO flyttes til den hvide gruppe. Hvis deres ARO er ens, så skal spilleren med laveste R flyttes. Er både ARO og R ens, så arrangeres spillerne alfabetisk og overflytningen sker fra øverste halvdel.

## **8 Behandling af flydere**

8.1 Prioritering af parring af flyder

- Flydere som har præferencefarve hvid arrangeres efter kapital 6.2.
- Flydere som har præferencefarve sort arrangeres efter kapitel 6.2.

Parringen af flydere foretages en efter en fra højeste til laveste. Der begyndes med højeste hvide herefter skiftevis sort og hvid.

8.2 Parring af flydere

Hver flyder er parret med spilleren med højeste R, hvis muligt med modsat præferencefarve. Hvis der er mere end en spiller med ens R, så vælges spilleren med laveste ARO.

## **9 Afsluttende bemærkninger**

Listen med ARO skal offentliggøres efter hver runde, så det er muligt for spillerne selv at foretage rundelægningen.

Hvis der opstår en situation som ikke direkte kan løses ved anvendelse af en given instruktion, så skal dommeren løse den upartisk efter bedste evne og efter ånden i principperne ovenfor.



**4.9.7. DSU's Knock Out system**

Dette turneringssystem kan anvendes til turneringer med flere end fire deltagere, hvor man ønsker hurtig udtydning i deltagerfeltet og man ønsker at nå frem til en finale imellem to spillere. Det skal tilstræbes deltagerantal på hhv. 4, 8, 16, 32, 64, 128 osv.

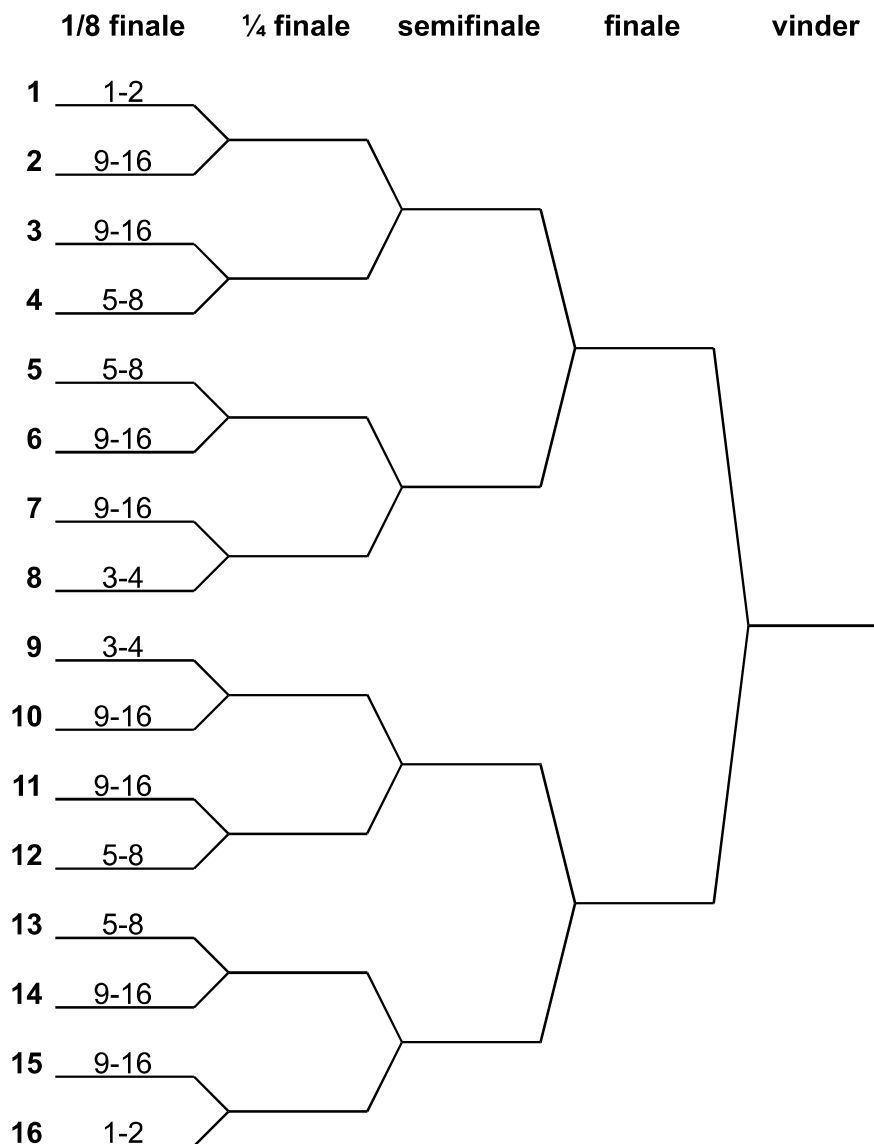
Før første runde seedes spillerne efter henholdsvis:

- Dansk ratingtal
- Titel
- ELO-tal
- Lodtrækning

Turneringen tilrettelægges så spillere seedet til finalen tidligst kan mødes i finalen, spillere seedet til semifinalen tidligst kan mødes i semifinalen og så videre.

Før første runde trækkes lod om lodtrækningsnumre, som fastlægger hele turneringens forløb. Der trækkes lod om farvefordelingen før hver enkelt match.

Med 16 mand bruges det nedenstående skema på følgende måde:



Der skal foretages lodtrækning blandt de to spillere seedet 1 og 2 om lodtrækningsnummer 1 og 16; der skal foretages lodtrækning blandt de to spillere seedet 3 og 4 om lodtrækningsnumrene 8 og 9; der skal foretages lodtrækning blandt de 4 spillere seedet 5 til 8 om lodtrækningsnumrene 4, 5, 12 og 13; endelig trækkes der lod blandt de 8 spillere seedet 9 til 16 om de resterende lodtrækningsnumre.

I hver match spilles så vidt muligt et lige antal partier med normal betænkningstid. Typisk to partier. Ved ligestilling spilles eventuelt to hurtigskakpartier. Er der herefter ligestilling spilles eventuelt to lynpartier. Ved fortsat ligestilling spilles eventuelt et lynparti med fem minutter til hvid og fire minutter til sort, ved remis vinder sort matchen. Der skal findes en vinder ved én af disse former for omkampe. Før hver ny type omkamp trækkes lod om farven.

Spillere der er slået ud af Knock Out gruppen kan indtræde i en anden gruppe i turneringen, såfremt dette er beskrevet specifikt i indbydelsen til turneringen. En spiller der på denne måde deltager i to grupper i samme turnering rates samlet for turneringen.

#### **4.9.8. Gladiatorskak modellen**

Hvis det ordinære parti ender remis, spilles der omkamp med omvendte farver og reduceret betænkningstid. Ender dette parti også remis spilles der lynskak indtil en vinder findes.

Den spiller, der vinder, uanset hvornår i forløbet det sker, får tildelt et point og modstanderen et nul.

Spilleren med flest point vinder turneringen.

De partier, der opfylder kravene for at blive ratede, skal rates efter resultatet i de pågældende partier og ikke efter, om man får tildelt point eller ej.

Gladiatorskak modellen kan modificeres til at indeholde flere ordinære partier pr. runde eller flere omkampsrunder med mere betænkningstid end i lynskak.

Hvis flere spillere har samme pointtal, kan følgende korrektionsmodel anvendes:

- Flest vundne ordinære partier
- Flest vundne partier med reduceret betænkningstid (ikke lynskak)
- Indbyrdes kamp

#### **4.9.9. Andre turneringsformer**

##### **4.9.9.1. Lynturneringer**

Lynturneringer er kendetegnet ved at begge spillere har mindre end 15 minutters betænkningstid.

Traditionelt er lynskak et parti med 5 minutters betænkningstid til hver spiller til hele partiet.

De fleste passionerede skakspillere elsker lynspillet. Det appellerer til den hurtige kombination, måske fremmer det positionsforståelsen, og i hvert fald er det selskabeligt og fornøjeligt.

Mange turneringsarrangører har i årenes løb afviklet en lynskakturnering under eller som afslutning på en koordineret turnering.

FIDE's regler indeholder et specifikt regelsæt for lynskak.

##### **4.9.9.2. Hurtigskakturneringer**

Hurtigskakturneringer er kendetegnet ved at begge spillere har mellem 15 minutter og 1 time til hele partiet

Denne turneringsform afvikles typisk over en enkelt dag eller weekend.

Mange turneringsarrangører anvender PC-rundelægningsprogrammer i.f.m. denne turneringsform, hvorfor turneringssystemet ofte er Monrad-systemet.

For turneringsarrangører af hurtigskakturneringer følger her en række gode råd:

- Fastsættelse af spilledatoer i god tid
- Reservere spillelokale
- Udarbejde reglement (Betænkningstid, rundetal, turneringssystem mv.)
- Fastsætte indskud og udarbejde foreløbig præmieliste.
- Fastsætte sidste tilmeldingsdato.
- Udarbejde og udsende indbydelser. (Klubber, skakblade og enkeltpersoner)
- Lokal presseomtale. (få lokale virksomheder med til at give præmier)
- Sikre lån af materiel i rigelig omfang.

Efter tilmeldingsfristens udløb og inden turneringens start:

- Udarbejde endelig præmieliste
- Trykning af program
- Vælge turneringskomite
- Udarbejde turneringstavler og spillerkort
- Lodtrækning til 1. runde, udfylde spillerkort
- Udarbejde velkomsttale
- Gøre spillelokale klar, opstille materiel, udlægge spillerkort og opsætte turneringstavler

**4.9.9.3. Klubturnering**

Næsten alle skakklubber har sin egen klubturnering, hvor der spilles om klubmesterskabet.

Turneringsformen er vidt forskellig fra alle-mod-alle grupper inddelt efter styrke over til store åbne grupper, hvor alle klubbens medlemmer kæmper om klubmesterskabet.

**4.9.9.4. Handicapturning**

Handicapturning er kendetegnet ved, at den ene spiller med reduceret betænkningstid i forhold til størrelsen af styrkeforskellen overfor modstanderen.

Handicapturning bruges i klubberne som opvarmning i forbindelse med sæsonstarten.

Betænkningstiden kan eksempelvis være en 1 time fordelt med 15 minutter til den ene spiller og 45 minutter til den anden.

**4.9.9.5. Olympiadeturnering**

Fra lidt større klubber kendes en særlig intern holdturneringsform, en olympiadeturnering. Ligesom landsholdene møder til olympiade med hver sin holdleder og med spillerne opstillet i nummerorden efter spillestyrke, således også i Olympiadeturneringen.

Der har meldt sig 24 spillere, og det vedtages, at der skal spilles med 4 hold. Spillerne opstilles efter spillestyrke og gives nr. 1-24. De 4 første placerede spillere er holdledere og spiller som nr. 1 på hver sit hold. Derefter får hold 4 spiller nr. 5, hold 3 spiller nr. 6, hold 2 spiller nr. 7 og hold 1 spiller nr. 8. Nu begynder hold 3 og får spiller nr. 9, hold 4 spiller nr. 10, hold 1 spiller nr. 11 og hold 2 spiller nr. 12 og så fremdeles til alle spillere er placeret.

De 4 hold kommer herefter til at bestå af følgende spillere.

Hold 1                    nr. 1. 8. 11. 14. 17. 24.

Hold 2                    nr. 2. 7. 12. 13. 18. 23.

Hold 3                    nr. 3. 6. 9. 16. 19. 22.

Hold 4                    nr. 4. 5. 10. 15. 20. 21.

Turneringsformen er alle-hold-mod-alle. Sådanne holdkampe giver sammenhold mellem spillere på alle trin og med lidt præmier på spil til det sejrende hold og de bedste individuelle præstationer giver et ekstra incitament i partierne.

**4.9.10. Korrektionssystemer**

Til afgørelse af placering ved pointligestilling er forskellige korrektionssystemer til rådighed.

Et turneringsreglement bør altid indeholde oplysning om, hvilket system der anvendes til placeringsrækkefølge.

Ligeledes bør turneringsreglementet oplyse, hvorvidt kontante præmier deles ved pointligestilling eller fordeles efter korrektionsberegning. Fordeling af eventuelle ærespræmier bør også fremgå. Selv om der anvendes korrektionsberegning, kan denne stadig give ligestilling, derefter kan anvendes omkamp, lodtrækning.

#### **4.9.10.1. Sonneborn - Berger**

Korrektionen for den enkelte spiller er summen af de modstanderes pointsum, man har vundet over, sammen med halvdelen af de modstanderes pointsum, man har spillet remis med. De modstandere, man har tabt til, tæller således ikke.

Især ved alle mod alle turneringer kan Sonneborn-Berger korrektion anvendes.

#### **4.9.10.2. Almindelig korrektion**

Modstanderens samlede pointsum udregnes, idet de to modstandere med lavest pointsum udelades.

Er der herefter ligestilling, medtages den næstdårligste modstanders pointsum, og ved fortsat ligestilling, den dårligste modstanders pointsum; i begge tilfælde dog kun for de spillere, som havde ligestilling forinden.

#### **4.9.10.3. Middelkorrektion**

For enhver spiller er korrektionen den samlede pointsum af hans modstandere undtagen følgende:

- I en turnering med 8 runder eller mindre medtages ikke de to modstandere med den højeste og den laveste pointsum.
  - Giver dette ligestilling medtages begge disse to modstandere.
- I en turnering med 9 til 12 runder medtages ikke de fire modstandere med de to højeste og de to laveste pointsummer.
  - Giver dette ligestilling udelades kun 2 som i eksemplet ovenfor.
- I en turnering med 13 runder eller mere medtages ikke de seks modstandere med de tre højeste og de tre laveste pointsummer.
  - Giver dette ligestilling medtages flere modstandere, først udelades 4 deltagere som ovenover, derefter udelades 2 som i øverst.

#### **4.9.11. Alle-mod-alle rundeskemaer**

I mange turneringer spilles alle-mod-alle. Rundelægningsskemaer med op til 24 deltagere kan købes hos Dansk Skaksalg eller downloades fra DSU's hjemmeside på internettet (under software).

Den følgende vejledning er hentet fra DSU's Dommerkursus:

##### **Regler for parring**

Er der et ulige antal spillere, tilføjes en "ekstra spiller" som hjælp til at fastslå hvilken spiller der skal sidde over. Denne ekstra spiller får højeste lodtrækningsnummer.

### **1. runde**

Spilleren med laveste lodtrækningsnummer møder spilleren med højeste lodtrækningsnummer, spilleren med næstlaveste lodtrækningsnummer møder spilleren med næsthøjeste lodtrækningsnummer og så videre.

### **Efterfølgende runder**

Spilleren med nummer 1 møder spilleren med samme lodtrækningsnummer som rundens nummer. Øvrige spillere (bortset fra spilleren med højeste lodtrækningsnummer) møder spilleren med det næstfølgende lodtrækningsnummer, når en spiller har mødt spilleren med højeste ulige lodtrækningsnummer, så er næste runde mod nummer 1. I den runde hvor spilleren skulle "møde" sig selv, parres han med spilleren med højeste lodtrækningsnummer og i næste runde med spilleren med nummeret efter hans eget.

### **Farvefordeling**

Spilleren med højeste lodtrækningsnummer er igen en undtagelse, han har sort mod spillere i den laveste lodtrækningshalvdel og hvid mod spillere i den øverste lodtrækningshalvdel.

### **For øvrige gælder,**

- At spillere med lige nummer har hvid mod spillere med højere ulige nummer og spillere med lavere lige nummer.
- At spillere med ulige nummer har hvid mod spillere med højere lige nummer og spillere med lavere ulige nummer.

### **Bemærk:**

Nedenstående tabeller er kun som illustrationer, og kan hentes via DSU's hjemmeside under Dansk Skak Union → Info → Turneringsmaterialer

Alternativt via dette link:

[http://dsu0507.dsu.dk/index.php?activ\\_menu=87&sprog=dk](http://dsu0507.dsu.dk/index.php?activ_menu=87&sprog=dk)

**Skakhåndbogen – Afsnit 4**

**REGLEMENT FOR DM OG KOORDINEREDE TURNERINGER**

Nr	Navn	1	2	3	I alt	Plac.
1			4	23		
2			31		4	
3		2	4		1	
4		1		32		

Nr	Navn	1	2	3	4	5	I alt	Plac.
1		6	23		45			
2			51		6	34		
3			45		12		6	
4		5	6		51		2	
5		2		34	6		1	
6		1		42		53		

Nr	Navn	1	2	3	4	5	6	7	I alt	Plac.
1		8	23		45		67			
2			71		8	34		56		
3			67		12		8	45		
4			56		71		23		8	
5		4	8		67		12		3	
6		3		45	8		71		2	
7		2		34		56	8		1	
8		1		52		63		74		



**Skakhåndbogen – Afsnit 4**

**REGLEMENT FOR DM OG KOORDINEREDE TURNERINGER**

Nr	Navn	1	2	3	4	5	6	7	8	9	I alt	Plac.
1		10	23		45		67		89			
2		91		10	34		56		78			
3		89		12		10	45		67			
4		78		91		23		10	56			
5		67		89		12		34		10		
6		5	10		78		91		23		4	
7		4		56	10		89		12		3	
8		3		45		67	10		91		2	
9		2		34		56		78	10		1	
10		1		62		73		84		95		

Nr	Navn	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	I alt	Plac.
1		12	23		45		67		89		1011			
2		111		12	34		56		78		910			
3		1011		12		12	45		67		89			
4		910		111		23		12	56		78			
5		89		1011		12		34		12	67			
6		78		910		111		23		45		12		
7		6	12		89		1011		12		34		5	
8		5		67	12		910		111		23		4	
9		4		56		78	12		1011		12		3	
10		3		45		67		89		12	111		2	
11		2		34		56		78		910	12		1	
12		1		72		83		94		105		116		

## Skakhåndbogen – Afsnit 4

### REGLEMENT FOR DM OG KOORDINEREDE TURNERINGER

Nr	Navn	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	I alt	Plac.
1		14	23		45		67		89		1011		1213			
2		131		14	34		56		78		910		1112			
3		1213		12		14	45		67		89		1011			
4		1112		131		23		14	56		78		910			
5		1011		1213		12		34		14	67		89			
6		910		1112		131		23		45		14	78			
7		89		1011		1213		12		34		56		14		
8		7	14		910		1112		131		23		45		6	
9		6		78	14		1011		1213		12		34		5	
10		5		67		89	14		1112		131		23		4	
11		4		56		78		910	14		1213		12		3	
12		3		45		67		89		1011	14		131		2	
13		2		34		56		78		910		1112	14		1	
14		1		82		93		104		115		126		137		

Nr	Navn	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	I alt	Plac.
1		16	23		45		67		89		1011		1213		1415			
2		151		16	34		56		78		910		1112		1314			
3		1415		12		16	45		67		89		1011		1213			
4		1314		151		23		16	56		78		910		1112			
5		1213		1415		12		34		16	67		89		1011			
6		1112		1314		151		23		45		16	78		910			
7		1011		1213		1415		12		34		56		16	89			
8		910		1112		1314		151		23		45		67		16		
9		8	16		1011		1213		1415		12		34		56		7	
10		7		89	16		1112		1314		131		23		45		6	
11		6		78		910	16		1213		1415		12		34		5	
12		5		67		89		1011	16		1314		131		23		4	
13		4		56		78		910		1112	16		1415		12		3	
14		3		45		67		89		1011		1213	16		131		2	
15		2		34		56		78		910		1112		1314	16		1	
16		1		92		103		114		125		136		147		158		